T.C.

ÇANKIRI KARATEKİN ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

BİLGİ VE BELGE YÖNETİMİ ANABİLİM DALI

HALK KÜTÜPHANELERİNDE OYUN VE OYUNLAŞTIRMA

Sultan BEŞİKTEPE

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman

Prof. Dr. Hüseyin ODABAŞ

Çankırı – 2022

T.C.

ÇANKIRI KARATEKİN ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

BİLGİ VE BELGE YÖNETİMİ ANABİLİM DALI

HALK KÜTÜPHANELERİNDE OYUN VE OYUNLAŞTIRMA

Sultan BEŞİKTEPE

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ORCID: 0000-0002-3178-4915

Danışman

Prof. Dr. Hüseyin ODABAŞ

Çankırı – 2022

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ.....Hata! Yer işareti tanımlanmamış.

TEZ KABUL ve ONAY.....Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**i**

ÖNSÖZ.....Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**i**

ÖZET.....**ix**

ABSTRACTHata! Yer işareti tanımlanmamış.....**x**

KISALTMALAR.....Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**ii**

TABLO LİSTESİ.....Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**v**

ŞEKİL LİSTESİ.....Hata! Yer işareti tanımlanmamış.

1.GİRİŞ.....
Hata! Yer işareti tanımlanmamış.

1.1. Konu.....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**

1.2. Amaç.....3

1.3. Önem.....5

1.4. Yöntem.....7

1.4.1. Literatür Özeti.....9

1.4.2. Varsayım.....13

1.4.3. Kapsam ve Sınırlılık.....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**4

1.5. Evren ve Örneklem.....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**5

2. OYUN VE OYUNLAŞTIRMA.....17

2.1**.** Oyun Olgusu ve Tanımı.....17

2.1.1. Oyunun Tarihsel Gelişimi.....20

2.1.2. Oyunun Önemi.....22

2.1.3. Oyunun Özellikleri.....25

2.1.4. Oyun Tasarımı**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**.....26

2.1.4.1. Oyun Tasarım Öğeleri.....30

2.1.4.2. Oyun Tasarımının Gereklilikleri.....32

2.1.4.3. Oyun Tasarımcısının Özellikleri.....33

2.1.4.4. Oyun Yöneticisi Özellikleri.....34

2.2. Oyunlaştırma Olgusu ve Tanımı 35

2.2.1. Oyunlaştırmanın Önemi ve Yararlılıkları.....39

2.2.2. Oyunlaştırma Türleri.....41

2.2.1.1. Dâhili Oyunlaştırma.....41

2.2.1.2. Harici Oyunlaştırma.....41

2.2.1.3. Davranış Değişikliği Oyunlaştırma.....41

2.2.3. Oyunlaştırma Tasarımı.....42

2.2.3.1. Dinamikler.....44

2.2.3.2. Mekanizmalar.....44

2.2.3.3. Bileşenler.....44

2.2.3.4. Estetik.....44

2.2.3.5. Oyunsal Düşünme.....44

2.2.4. Oyunlaştırma Tasarımına Yön Veren Teori ve Modeller.....45

2.2.4.1. D6 Oyunlaştırma Tasarımı Modeli.....45
2.2.4.2. Werbach'ın Oyunlaştırma Piramiti.....46
2.2.4.3. MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetic) Modeli.....47
2.2.4.4. Octalysis Modeli.....49
2.2.4.5. Kanca (Hook) Modeli.....50
2.2.4.6. Fogg'un Davranış Modeli.....51
2.2.4.7. Kapp'ın Oyunlaştırma Modeli.....52
2.2.4.8. Etkili Öğrenme Ortamı Modeli (EFM).....52
2.2.4.9. Oyun Benzeri Ortamlar için Öğretim Tasarım Modeli (FIDGE).....52
2.2.4.10. Deneyimsel Oyun Modeli (EGM).....53
2.2.5. Oyunlaştırmanın Psikolojik Yansımaları.....53
2.2.5.1. Akış Teorisi.....54
2.2.5.2. Öz Belirleme Kuramı.....55
2.2.6. Oyuncu Özellikleri.....56
2.2.6.1. Oyuncu Türleri.....59
2.2.6.2. Yetişkinler ve Oyun.....64
2.2.7. Oyunlaştırmada Motivasyon Türleri.....66
2.2.7.1. İçsel Motivasyon.....66
2.2.7.2. Dışsal Motivasyon.....67
2.2.8. Oyunlaştırmanın Sınırlılıkları.....68
2.3. Oyunlaştırma ve Etik.....69
2.4. Oyunlaştırarak Eğitme-Öğretme.....71
2.4.1. Eğitim Sisteminde Oyunlaştırma.....71
2.4.2. Eğlenerek Öğrenme Süreçler.....74
2.4.2.1 Beyin Temelli Öğrenme (Brain-Based Learning).....75
2.4.2.2. Ciddi Oyunlar (Serious Games).....77
2.4.2.3 Oyun Tabanlı Öğrenme (Game-Based Learning).....77
2.4.2.4. Simülasyonlar (Simulations).....77

3. **KÜTÜPHANELER VE HALK KÜTÜPHANESİ HİZMETLERİ.....78**
3.1. Kütüphane Türleri ve Özellikleri.....78

3.2. Halk Kütüphanesi Tanımı ve İşlevleri.....79
3.3. Halk Kütüphanesinin Hizmetleri.....83
3.4. Halk Kütüphanesinde Bilgi Kaynakları ve Türleri.....85
3.5. Halk Kütüphanesinde Hedef Kitle ve Kullanıcı Grupları 86

4. KÜTÜPHANE VE OYUNLAŞTIRMA.....88
4.1. Kütüphanede Oyunlaştırmanın Başarıya Etkileri.....91
4.2. Kütüphane Hizmetlerinin Oyunlaştırılmasına Örnekler.....93
4.2.1. Bilgi Okuryazarlığı Eğitimi.....93
4.2.2. Kaynak Kullanımı.....95
4.2.3. Okuma Programla.....96
4.2.4. Oryantasyon.....97
4.2.5. Yarışma (Kaynak keşfi yarışmaları).....98
4.3. Kütüphanelerde Etkinlik Olarak Oyun Stratejisi.....100
4.4. Kütüphanede Oyun Politikası Oluşturma.....101
4.5. Oyunlaştırmada Kullanıcıyla Bütünleşme.....102
5. BULGULAR VE DEĞERLENDİRMELER..... .105
6. SONUÇ ve ÖNERİLER.....151
KAYNAKÇA.....164
EKLER.....174
ÖZGEÇMİŞ.....178

BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ

Yüksek lisans yeterlilik tezi olarak sunduğum “Halk Kütüphanelerinde Oyun ve Oyunlaştırma” adlı çalışmanın öneri aşamasından sonuçlanmasına kadar geçen süreçte bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle uyduğumu, tez içindeki tüm bilgileri bilimsel ahlak ve gelenek çerçevesinde elde ettiğimi, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu çalışmamda doğrudan veya dolaylı olarak yaptığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu beyan ederim.

18/05/2022

TEZ KABUL ve ONAY

ÇANKIRI KARATEKİN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Sultan Beşiktepe tarafından hazırlanan "*Halk Kütüphanelerinde Oyun ve Oyunlaştırma*" başlıklı bu çalışma, 18.05.2022 tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda *oybirliğiyle* başarılı bulunarak jürimiz tarafından *Bilgi ve Belge Yönetimi* Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

TEZ JÜRİSİ ÜYELERİ (Unvanı, Adı ve Soyadı)

Danışman	: Prof. Dr. Hüseyin ODABAŞ	İmza:
Üye	: Prof. Dr. Coşkun POLAT	İmza:

Üye : Prof. Dr. Mehmet Ali AKKAYA İmza:

ONAY

Bu Tez, Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Kurulunun 05/05/2022 tarihli ve 2022/20-05 sayılı oturumunda belirlenen jüri tarafından kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Coşkun POLAT

Enstitü Müdürü

ÖNSÖZ

Halk Kütüphanelerinde Oyun ve Oyunlaştırma adlı bu çalışmada, değişen ve dönüşen halk kütüphanelerinde ortaya çıkan yeniliklerin etkisiyle birlikte ülkemiz halk kütüphanelerinde oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının durumu incelenmekte; söz konusu uygulamaların daha iyi yürütülebilmesi için öneriler getirilmektedir. Bireye hem öğrenmenin hem eğlenmenin hem de sosyalleşmenin kapısını açan, aynı zamanda doğru kütüphane kullanımını ve okuma kültürünü kalıcı bir davranışa dönüştürmek isteyen kütüphaneler için önemli ve uzun bir süreçtir. Oyun ve oyunlaştırma ile kullanıcı ve kütüphane personelinin motivasyonunun artması ile birlikte yürütülen faaliyetlerin etkileşimi de artmaktadır. Yaşadığımız yüzyılda klasik öğrenme yöntemleri yerini eğlenerek ve deneyimleyerek öğrenmeye bırakmaya başlamış ve etki düzeyini kaybetmekle karşı karşıya kalmıştır. Fakat teorik ve uygulamalı eğitim içeriğinin oyunlaştırılması, kullanıcının yeni davranış kazanmasını ya da var olan davranışı pekiştirmesini sağlamaktadır. Bu nedenle çalışma kapsamında yapılan görüşmeler neticesinde kurum ve kuruluşların oyun ve

oyunlaştırma uygulamalarının sürekliliğinin sağlanması, gerekli hedeflere göre tasarlanması ve güvenli alanlar içerisinde uygulanmasına yönelik durumları ve yaklaşımlar değerlendirilmektedir. Elde edilen bulgular, daha nitelikli oyun ve oyunlaştırma uygulamaları politikalarının geliştirilmesine, yönetici ve personelin oyun ve oyunlaştırma bilinci kazanmasına yardımcı olacaktır.

Bu çalışmanın her aşamasını titizlikle değerlendiren, engin tecrübesi ile görüşlerini belirten, yardımlarını hiçbir zaman esirgemeyen, motive edici yaklaşımıyla birlikte çalışmaktan onur duyduğum çok kıymetli tez danışmanın *Sayın Prof. Dr. Hüseyin ODABAŞ*'a en içten duygularla teşekkür ederim.

Lisans döneminde olduğu gibi yüksek lisans döneminde de yardımlarını esirgemeyen, ilgisini her zaman hissettiren değerli hocam Prof. Dr. Coşkun POLAT'a ve Prof. Dr. Mehmet Ali AKKAYA' ya çalışmam sırasında gerek fikir ve tecrübeleriyle gerekse yapıcı ve yönlendirici önerileriyle bana yardımcı olan Dr. Çağdaş ÇAPKIN hocama teşekkür ediyorum. Görüşme isteğini kabul ederek zamanını bana ayıran ve yöneltilen sorulara içtenlikle cevap verem tüm katılımcılara; beni dinlemekten bıkmayan, her aşamada sabırla yanımda olan, moral veren ve her zaman olduğu gibi eğitim hayatımda da desteklerini eksik etmeyen anneme, babama, ağabeyime, yengeme ve kardeşime çok teşekkür ediyorum.

Her daim varlığıyla güç veren, 'iyi ki' demekten bıkmadığım, anlayışlı ve sabırlı değerli nişanlım Mehmet Burak AVCI' ya sonsuz teşekkür ederim.

Sultan BEŞİKTEPE

18/05/ 2022

Öğrencinin Adı SOYADI

ÖZET

Tezin Başlığı : Halk Kütüphanelerinde Oyun ve Oyunlaştırma
Tezin Yazarı : Sultan BEŞİKTEPE
Danışman : Prof. Dr. Hüseyin ODABAŞ
Anabilim Dalı : Bilgi ve Belge Yönetimi
Tezin Türü : Yüksek Lisans
Kabul Tarihi : 18/05/2022

Halk kütüphanelerinde uygulanan oyun ve oyunlaştırma aktivitelerini konu alan bu çalışmada, Türkiye'de kurum ve kuruluşlarda konuyla ilgili yaşanan sorunların tespit edilmesi ve çözüm önerilerinin ortaya konulması amaçlanmaktadır. Sorunların saptanabilmesi amacıyla, ülkemiz kurum ve kuruluşları arasından örneklem olarak on tanesi seçilmiş ve buralarda görev yapan on katılımcıya görüşme (mülakat) tekniği ile yirmi soru yöneltilmiştir. Elde edilen veriler yorumlanarak sonuçlar çıkarılmış ve çözüm önerileri getirilmiştir.

Çalışma sonunda, ülkemiz kurum ve kuruluşlarında oyun ve oyunlaştırma örneklerine yer verildiği ancak sayısının ve niteliğinin eksik olduğu tespit edilmiştir. Bu durumun genellikle, bahsi geçen konuyla ilgili ülkemizde yeterli mevzuatın

olmaması, oyun ve oyunlaştırma olgularının yeni olması nedeniyle yeterince bilinmemesi gibi nedenlerden kaynaklandığı görülmektedir.

Öte yandan kurum ve kuruluşlar, kullanıcı ile kütüphane arasındaki etkileşimi canlı tutacak oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına yönelik kurumsal politikalar geliştirmekle yükümlüdür. Ancak ülkemizde genel anlamda yazılı bir politika ve standardın olmadığı; buna karşın çoğunlukla personelin isteğine göre geliştirildiği ve sadece belli zamanlarda (kütüphane haftası gibi) özenli çalışmalar yapıldığı görülmüştür. Bundan dolayı, ülkemiz kurum ve kuruluşlarının oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına yönelik eğitimlerin yetersiz olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Oyunlaştırma, Oyun tabanlı öğrenme, Oyun ve oyunlaştırma tasarımı, Halk kütüphaneleri ve oyunlaştırma

ABSTRACT

Thesis Title **:** Game and Gamification in Public Libraries
Author **:** Sultan BEŞİKTEPE
Supervizor **:** Profesör Hüseyin ODABAŞ
Department **:** Information Management
Thesis Type **:** Master's Thesis
Date **:** 18.05.2022

In this study, which is about the games and gamification activities applied in public libraries, it is aimed to determine the problems experienced in institutions and organizations in Turkey and to include suggestions to solve these problems. In order to identify the problems, ten of our country's institutions and organizations were selected as examples, and twenty questions were asked to ten participants working in these institutions using the interview technique. The obtained data were interpreted, conclusions were drawn and solution suggestions were made.

At the end of the study, it has been determined that there are examples of games and gamification in our country's institutions and organizations, but their number and quality are lacking. Among the main reasons for this situation, it has been

determined that there is not enough legislation in our country regarding the aforementioned issue. It seems that it is due to reasons such as the fact that the game and gamification phenomena are not known enough because they are new and there are no trained personnel who can apply them.

On the other hand, institutions and organizations are obliged to develop institutional policies for games and gamification applications that will increase the interaction between the user and the library. However, in our country, there is no written policy and standard in general; on the other hand, it has been observed that it is mostly developed according to the wishes of the personnel and meticulous studies are carried out only at certain times (such as the library week). Therefore, it has been concluded that the trainings for game and gamification practices of our country's institutions and organizations are insufficient.

Keywords: Game, Gamification, Game-based learning, Game and gamification design, Public libraries and gamification

KISALTMALAR

BBY	Bilgi ve Belge Yönetimi
YÖK	Yüksek Öğretim Kurumu
ARIST	Annual Rewiev of Information Science on Technology (Teknoloji Üzerine Bilgi Biliminin Yıllık Gelişimi)
TO-KAT	Ulusal Toplu Katalog
LISTA	Library, Information Science & Technology Abstracts (Kütüphane, Bilgi Bilimi ve Teknolojisi Özetleri)
TDK	Türk Dil Kurumu
ABD	Amerika Birleşik Devletleri
G-NESLİ	Generation (Nesil)
AI	Artificial İntelligence (Yapay Zeka)
MDA	Mechanics, Dinamics, Aesthetic (Mekanik, Dinamik, Estetik)

EFM	Effective Learning Environment (Etkili Öğrenme Modeli)
EGM	Experiential Gaming Model (Deneyimsel Oyun Modeli)
IFLA	International Federation of Library Associations and Institutions (Uluslararası Kütüphane Dernekleri ve Kurumları Federasyonu)
ARG	Alternate Reality Game (Alternatif Gerçeklik Oyunu)
DDC-DOS	Dewey Decimal Classification (Dewey Onlu Sınıflama)
LC	Library of Congress Classification System (Kongre Kütüphanesi Sınıflama Sistemi)
KYGM	Kütüphaneler ve Yayımlar Genel Müdürlüğü
KOŞ	Kitap-Oyun-Şarkı
AFAD	Afet ve Acil Durum Yönetimi
MEB	Milli Eğitim Bakanlığı
TEMA	Türkiye Erozyonla Mücadele, Ağaçlandırma ve Doğal Varlıkları Koruma Vakfı
STK	Sivil Toplum Kuruluşu
OKU-YAY	Okuma Kültürünü Yaygınlaştırma
GAMFED	International Gamification Federation (Dünya Oyunlaştırma Federasyonu)
DOAJ	Directory of Open Access Journals (Açık Erişim Dergiler Dizini)
E-LIS	E-prints in Library and Information Science (Kütüphane ve Bilgi Bilimlerinde E-baskılar)
MEB	Milli Eğitim Bakanlığı
ss.	Sayfa sayısı
s.	Sayfa

TABLO LİSTESİ

Tablo 2.1: Oyuncu türlerinin ortak yönleri.....63

Tablo 5.1: Kurumlara ilişkin bilgiler.....107

Tablo 5.2: Kurum personellerine ilişkin bilgiler.....106

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1.1: 6D Oyunlaştırma Modeli (Werbach ve Hunter, 2012) 45

Şekil 1.2: Werbach'ın Oyunlaştırma Modeli 46

Şekil 1.3: Octalysis Modeli (Chou, 2018) 49

Şekil 1.4: Kanca (Hook) Modeli 50

Şekil 1.5: Akış Teorisi 54

Şekil 1.6: (Caine ve Caine, 1994) 75

1. GİRİŞ

1.1. Konu

İnsanoğlu göçebe yaşam tarzından sonra toprağın gücünü hayvan gücüyle birleştirme becerisi sergileyerek çok uzun dönemlerden sonra yerleşik hayata geçebilmiştir. Gelecek bilimci Alvin Toffler, insan yaşamını ve yaşam şekillerini 3 dalganın değiştirdiğinden bahsetmektedir. Dalgaların ilkini "Tarım Devrimi", ikincisini "Sanayi Devrimi" ve son olarak üçüncüsünü de "Bilgi Çağı" olarak adlandırmaktadır. Bilgi çağı, ortak noktaları bilgi olan bireylerin hayatlarında değişim, yeni alışkanlıklar ve yeni ihtiyaçlar ortaya çıkarmıştır (Yılmaz, 2015, s. 4). Bu büyük çaplı değişimle birlikte günümüz gelişmiş toplumlarında yaşam süren bireyler gereksinim duyduğu çoğu bilgiye her an erişim sağlayabilmektedir.

Günümüzde teknolojik gelişmeler birçok yeniliği beraberinde getirmiştir. Fakat hayatın yoğunluğundan sıkılan, yeni deneyimleri keşfetmek isteyen bireylerin yaşamında geçmişten bugüne süre gelen oyunlar yer tutmaya devam etmektedir. İnsanları eğlendirmek ve eğlendirirken bir şeyler öğretmek amacıyla pratik edilen oyunlar, günümüz insanının yaşam alışkanlıkları içerisinde varlığını sürdürdüğü gibi söz konusu varlığın zenginliklerini gören kurumların da dikkatini çekmeyi başarmıştır. Bunun sonucu olarak geleneksel oyunlar toplumda yaşamını sürdürürken oyunu ticarileştirme becerisi gösteren işletmeler de zaman içerisinde çok sayıda oyunu geliştirmiş ve ticari meta olarak pazarlamaya başlamıştır. Oyun, insan doğasının gereği olarak oluşturulmuş ve insanlık tarihinin öncesine dayanan bir olgudur. İnsanların, birey ve toplum olma süreçlerinde içgüdüsel veya yaşamsal pratiklerin gerçekleştirilebilmesi için etkili eylemler olarak görülmektedir (Sezgin ve diğerleri, 2018, ss. 169-171). Oyun birçok özelliği içinde barındıran karmaşık bir yapıda da olsa oyunların temelinde eğlenme ve doğal deneyimleme güdüsü yer almaktadır. Özellikle deneyimleyerek öğrenme gerektiren konularda oyun ve oyunla öğrenme başvurulan en eski ve etkili yöntemlerden biridir (Yılmaz, 2015, s. 4).

Öğrenilen bilgilerin kalıcılığını sağlamak her zaman mümkün olmamaktadır. Oyun bir konuda sistemleştirmek suretiyle aktarılan bilginin kalıcılığını sağlayan önemli

bir araçtır. Oyun içerisinde öğrenenin odaklanma ve dikkat yoğunluğu arttığından öğrenilen bilgi ve beceriler kalıcılığını daha uzun süre koruyabilmektedir (Yılmaz, 2015, s. 5; Bigdeli ve diğerleri, 2016, s. 4; Swiatek ve Gorsse, 2016, s. 92; Sezgin ve diğerleri, 2018, s. 175). Oyunlar insan yaşamının koşulsuz her anında yer alabilecek her bir nesnenin oyun olabileceği bir genelliğe sahiptir. Yakın geleceğe kadar boş zamanı dolduran eğlenceli bir eylem olarak görülen oyun, gelişen teknolojinin imkânlarıyla birleştiğinde hem eğlenmek hem de öğrenmek şeklinde iki gerekçeye dayalı olarak sürdürülen bir eyleme dönüşmüştür. Gelişimin etkisiyle değişen bireylerin daha çok bilgi gereksinimi açığa çıkmıştır. Bireyler, açığa çıkan bilgi gereksinimini karşılayabilmek için farklı öğrenme yöntemlerine yönelmeye başlamıştır. Bu öğrenme yöntemlerinden biri olan oyunlar, bireyin bilgi gereksinimini karşılamakla birlikte, bireye sosyal ve etkileşimli bir çevrenin kapılarını açmaktadır.

Oyunlaştırma, temeli etkileşime dayanan bir kavramdır. Oyunlaştırmanın amacı, gerçek hayatın verilerini kullanarak öğrenme sürecini eğlenceli hale getirmektir. Yılmaz (2015, s. 19) oyunlaştırmayı, oyun mekaniklerinin gerçek hayattaki bir sürece dâhil olduğu bir disiplin şeklinde tanımlamıştır. Oyunlaştırma uygulama bakımından herkese hitap edebilecek düzeydedir. Sosyalleşmeye, etkileşimli olmaya, iş birliği kurmaya, keşfetmeye ve yeni birçok beceriler kazanmaya yaramaktadır.

Bilgi merkezleri, insan yaşamında bilgi gereksinimlerinin büyük ölçüde sağlanabileceği önemli kurumlardır. Diğer kurumlarda olduğu gibi bilgi merkezlerinin kendine özgü kullanıcı grupları vardır. Bilgi merkezi türlerine göre kullanıcı grupları; okul kütüphaneleri için öğrenciler, üniversite kütüphaneleri için üniversite öğrencileri ve akademisyenler, çocuk kütüphaneleri için çocuklar, bebek kütüphaneleri için bebekler olurken her yaştan her meslekten ve her kültürden oluşan hedef kitleye hizmet veren merkezler ise halk kütüphaneleridir.

Halk kütüphaneleri, bilinen en genel tanımıyla hiçbir ayrım göstermeksizin kullanıcılarına eşit hizmet sunan, verimli vakit geçirmelerini sağlayan, üçüncü mekân olma özelliğine sahip kurumlardır. Teknolojik gelişmeler bilgi merkezlerinde

verilen hizmetlerin değişimine neden olmuştur. Değişimle birlikte yeni yaklaşımlar, fikirler ve hizmet türleri bilgi merkezlerine dâhil olmuştur. Varoluşu geçmişe dayanan fakat yeniliklerle işlenmiş oyun ve oyunlaştırma uygulamaları eğlenceli oluşunun yanı sıra eğitici olmasıyla da birçok kişinin ve kurumun dikkatini çekmeyi başarmıştır. Yeni hizmetlerin gerekliliğini anlayan halk kütüphaneleri, birbirinden farklı eğitici oyunlaştırma etkinliklerini kullanıcısının hizmetine sunmaktadır (Yılmaz, 2015, s. 10; Bigdeli ve diğerleri, 2016, ss. 4-11; Swiatek ve Gorsse, 2016, s. 88; Sezgin, Bozkurt ve Yılmaz, 2018, ss. 169-180).

Oyunlaştırma başarısının, mantıksal ve duygusal süreçle, motivasyon arttırıcı ve teşvik edici yönlendirmelerle ve sosyalleşmeyle doğrudan bağlantısı vardır. Halk kütüphaneleri, oyunlaştırmanın sağlayacağı kazanımları hizmetlerine yansıtarak kurum, kullanıcı ve kütüphaneci için yeni bir öğrenme metodu deneyimlemiş olacaktır. Oyunlaştırma disiplininin halk kütüphanelerinde yer alması, uygulamalı olması gerekçesiyle kullanıcılar için iyi bir deneyimleme kapısı oluştururken, bu süreçte edinilen kazanımların hayat boyu devam etmesini sağlamak bu araştırmanın yapılmasına gerekçe oluşturmaktadır. Hali hazırda kütüphane programı kapsamında bulunan çeşitli aktiviteler arasında oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının yer alması kurumun başarısını etkileyen unsurlardan olacaktır. Bu bağlamda araştırmanın ana konusunu halk kütüphanelerinde oyun ve oyunlaştırma oluşturmaktadır. Bu konuya bağlı olarak araştırmanın alt konularını; oyun, oyunun tarihsel gelişimi, oyunun özellikleri ve oyunun tasarımı oluşturmaktadır. Oyunlaştırma, oyunlaştırmanın önemi ve yararlılıkları, oyunlaştırma tasarımı da araştırmanın diğer alt konuları arasında yer almaktadır. Çalışmaya derinlik kazandırmak amacıyla oyunlaştırma etiği, eğitimde ve iş dünyasında oyunlaştırmanın yeri gibi konular da bu araştırmada ele alınmaktadır.

1.2. Amaç

Tarihin her döneminde insanoğlu, sahip olduğu kültüründen esinlenmek suretiyle oyunlar oluşturmuş ve yaşamları boyunca bu oyunları motivasyon kaynağı olarak pratik etmiştir. Oyunlar hayatın bir parçası, adeta benliği halini almıştır. İnsanlar oyun oynarken fark etmeden bir şeyler öğrenir ve yeni deneyimler elde ederler.

Örneğin oyuna başlarken kendi aralarında bir kural belirlerler ya da var olan kurala uymaya gayret gösterirler. Bunun neticesinde deneyimleyerek öğrendikleri kurallara uyma davranışını, gerçek hayatta uyulması gereken kuralları uygularken kullanabilirler.

Geçmişten günümüze eğitim ve iş yaşamı gibi sosyal hayatın pek çok alanında kullanılan yöntem ve araçlar sürekli olarak değişim göstermektedir. Bu değişimin bilinen en belirgin amacı, hedef kitlenin öğrenme düzeyinin ve motivasyonunun arttırılmak istenmesidir. Bilgi merkezleri, kullanıcılarına öğrenme ortamları sağlayan ve kullanıcılarının motivasyonunu yüksek tutmaya yarayan faktörlere önem veren kurumlardır. Motivasyon arttıran, başarıyı etkileyen, deneyerek öğrenme fırsatı sunan, aynı zamanda eğlendiren ve her disipline uyarlanabilme özelliğine sahip olan oyunlaştırma uygulamalarının birçok kurum ve kuruluşta yer aldığı bilinmektedir. Yer aldığı kurumlardan biri de halk kütüphaneleridir. Halk kütüphanelerinin kazanımlarının ve kültürel yapısının oyun ve oyunlaştırmanın kazanımlarıyla örtüştüğü görülmektedir. Sosyalleşmeye katkı sağlamak, kullanıcılar arasında iletişim kurmak ve ilerletmek, yardımlaşma ve işbirliği ortamı oluşturmak halk kütüphaneleri ve oyunlaştırma aktivitelerinin ortak kazanımları olarak değerlendirilebilir.

Oyunlaştırma, Türkiye'de yeni popülerlik kazanmaya başlamış bir kavramdır. Araştırmacılar tarafından yabancı literatür incelemeleri sonucunda oyunlaştırmanın, hedef kitlenin başarısı üzerinde önemli paya sahip olduğu açığa çıkartılmıştır (Yılmaz, 2015, s. 10; Bigdeli ve diğerleri, 2016, s. 9; Swiatek ve Gorsse, 2016, s. 85; Sezgin, Bozkurt ve Yılmaz, 2018, s. 182). Bununla birlikte oyun ve oyunlaştırmanın bilgi merkezlerinde kullanılması, kütüphanelerin amacına, hedefine, kullanıcı memnuniyetine katkı sağlayacağı gibi kaynak kullanım oranını ve kullanıcı sayısını arttıracak bir güç olacağı öngörülmektedir.

Halk kütüphanelerinde oyun dışında gerçekleştirilen etkinlikler yerel olarak yürütülür ve bireysel beceri ve kişisel katılıma dayanır (Swiatek ve Gorsse, 2016, s. 86). Oyunlar da ise bireysellikten daha çok rekabet, yarışma, grup ya da iş birliği becerileri ortaya çıkmaktadır. Halk kütüphaneleri, oyun ve oyunlaştırma ortamları

oluşturmak, çeşitli kazanımlar sunmak ve farklı kitlelerle etkili iletişim kurmak için uygun mekânlardır. Oyun ve oyunlaştırma süreçleri aradığı sınırsız etkileşimi kolaylıkla kullanıcılar ve kütüphanecilerle sağlayabilir ve etkileşimin yayılmasına imkân tanıyabilir.

Oyunlaştırma yeni bir kavram olarak bilinse de alanında başarılı birçok kurum ve kuruluş tarafından ortaya çıktığı dönemlerde müşteri ilişkileri, kurum içi eğitim programları, motivasyon arttırma ve aidiyet sağlama gibi başarı ve verim sağlayacak hizmetlerde kullanılmıştır (Phetteplace ve Felker, 2014, s. 20; Miltenoff, Martinov ve Todorova, 2015, s. 157). Ancak diğer kurum ve kuruluşlarla birlikte bilgi merkezlerinde de planlama içerisinde oyunlaştırmaya dair tam teşekküllü bir açıklamaya yer verilmemesi, hizmetlere dâhil edilme konusunda devamlılığın sağlanamamasına yol açmaktadır.

Teknolojik gelişmeler, veri kaynaklarının artmasına neden olmakla birlikte nitelikli bilgiye erişimi güçleştirmektedir. Gelişmeler sonucunda oluşan bilgi yığını arasında elle tutulur ve kalıcı bilgi elde etmek bireyler için oldukça güçtür. Bireyin doğru bilgiye erişebilmesi için gerekli ortamı bilgi merkezlerinin sağlaması beklenir. Yeni gelişmeler ışığında oyunlaştırma aktiviteleriyle öğrenirken eğlenmek, bireyin öğrenme motivasyonunu arttırmak, kişisel gelişiminin ilerlemesini desteklemek ve deneyim kazanma konusundaki etkileşimlerin takibini sağlamak oyunlaştırma ile mümkün olabilmektedir (Bigdeli ve diğerleri, 2016, s. 2).

Araştırma kapsamında Türkiye'de halk kütüphanelerinde oyun ve oyunlaştırma çalışmalarının durumu ortaya konulmuş ve bu aktivitelerin hangi türlerinin pratik edildiği saptaması yapılmıştır. Aynı zamanda kütüphaneciler gözüyle oyun ve oyunlaştırma çalışmalarının gerekliliği ortaya konulmuştur. Kütüphanecilerden elde edilecek verilerle oyunlaştırmanın kullanıcılar üzerinde ne tür kazanımlar sağladığı da ortaya çıkartılmıştır.

1.3. Önem

Oyun; insanlar için eğlenmek, hoş vakit geçirmek ve serbest zamanı değerlendirmek amacıyla kullanılan bir araçtır. Oyunlaştırma, oyunun aksine eğitici olmak ve

öğrenme becerisi kazandırmak amacıyla oluşturulan oyun temelli aktivitelerdir. Oyunlaştırma, günümüz toplumlarında pek çok alanda kendisine yer bulmuştur. Oyunlaştırma, katılımcının keyifli zaman geçirmesini sağlaması ve zamanın nasıl geçtiğini fark ettirmemesi gibi nitelikleri dolayısıyla birçok alanda yaygın kullanımının gerekçesini açıklar niteliktedir (McCarthy, 2017, s. 283). Sağlık, eğitim, ticaret ve bankacılık gibi alanlarda sunulan hizmetlerde sıklıkla kullanılan bir uygulama haline gelmiştir.

"Kütüphaneler, hem eğitsel, kültürel, entelektüel konumları gereği hem de temel insan haklarının destekleyicisi olarak çok kültürlülüğü yaygınlaştırması gereken kurumlardır" (Demir, 2017, s. 20). Ayrıca toplum odaklı hizmetlerle kullanıcının dinamik gereksinimlerine karşılık veren halk kütüphaneleri, farklı kültürleri bir araya getiren pek çok etkinlik ya da aktiviteye önem vermektedir. Halk kütüphaneleri; yıllardan beri süregelen kültürel birliği sağlamak, eşit hizmet sunmak, dermesini geliştirmek ve kullanımını sağlamak gibi ilkelerin başarılı olması adına yeni faaliyetler ortaya koymak için uygun alanlardır. Bulunduğu yörenin insanından, gelenek ve göreneklerinden yararlanmak zorunda olan kütüphanelerde kültürel yansımanın belirgin izlerine rastlamak mümkündür.

Diğer kurum ve kuruluş gibi kütüphaneler de gelişebilmek için yeniliği takip etmeye ihtiyaç duyar ve dolayısıyla zaman içinde değişim yaşar. Değişimin kütüphanelere çok sayıda katkısı bulunmaktadır. Örneğin yeni kullanıcı türleri ve hizmet çeşitliliği açığa çıkmaktadır. Kendisini yenileme ihtiyacı hisseden kütüphaneler, çeşitli hizmet ve aktivitelerde oyunlaştırma tekniklerini kullanmaya başlamıştır (Phetteplace ve Felker, 2014, s. 21; Miltenoff, Martinov ve Todorova, 2015, s. 160). Kütüphaneler işlevlerini oyunlaştırarak hizmetlerini eğlenceli hale dönüştürmüştür. Örneğin, kütüphanelerin tanıtımı için hazırlanan oryantasyon eğitimi, geleneksel yöntemlerle kullanıcıya aktarıldığında istenilen verim elde edilememektedir. Oyunlaştırma teknik ve yöntemleri kullanılarak tasarlanan oryantasyon eğitimi, kullanıcı sürece dahil edildiği için beklenen verimi sağlayacaktır.

Yapılan çalışmalar sonucunda oyun kültürünün neredeyse tüm yaş gruplarını kapsayan bir olgu olduğu ortaya çıkmıştır (Phetteplace ve Felker, 2014, ss. 20-22;

Miltenoff, Martinov ve Todorova, 2015, s. 158; Yılmaz, 2015, s. 10; Bigdeli ve diğerleri, 2016, ss. 2-11; Swiatek ve Gorsse, 2016, s. 91; Sezgin, Bozkurt ve Yılmaz, 2018, s. 170). Halk kütüphaneleri; ırk, yaş, yetenek, köken, engellilik, inanç tercihi ne olursa olsun kullanıcıya eşit hizmet sunmayı amaç edinen kuruluşlardır. Halk kütüphanelerinin kullanıcısı için hazırlamış olduğu programlar, oyun tasarımcılarının oyuncuları için hazırlamış olduğu programın hedefleriyle benzerlik göstermektedir. Bu bağlamda oyunlaştırma uygulamalarını halk kütüphanelerinde deneyimlemek, kütüphane hizmetlerinin kalitesini arttırabilir. Örneğin kaynak kullanımında artış sağlamakla birlikte kullanıcı motivasyonunu destekleyerek oyunlaştırma uygulamalarının tekrarlanmasına ve sonuç olarak sürdürülebilir bir eğitim programının oluşumuna katkı sağlayabilir.

Oyun ve oyunlaştırmanın ayırt edici özellikleri, kütüphanelerde kullanıcıların davranışları üzerinde de değişime neden olmaktadır. Kütüphane hizmetlerini oyunlaştırma aktiviteleriyle destekleyerek kullanıcının deneyimine sunmak, kullanıcı davranışlarını onların gelişmesi yönünde pekiştirmeye yaramaktadır. Oyunlaştırmanın, her alanında yaygın kullanılmaya başlaması öğrenme eylemlerinin yeniden şekillenmesine kaynaklık edebilir.

Çalışma, elde edilen veriler itibariyle kütüphanecilerin, özellikle çocuk kütüphanelerinde olmak üzere yapacağı faaliyetlerde rehber olarak kullanmaları bakımından yararlı olacaktır. Kütüphane yöneticilerinin yıllık faaliyetlerini denetlemelerinde karşılaştırma yapabilecekleri bir kaynak olması nedeniyle de faydalı olacaktır.

1.4. Yöntem

Bu çalışmada, ilk adımdan başlayarak, mevcut durumu açığa çıkarmak için betimleme yönteminden faydalanılmıştır. Betimleme yöntemi, "olayların, objelerin, varlıkların, kurum ve kuruluşların, grupların ve çeşitli alanların ne olduğunu betimlemeye, açıklamaya çalışan incelemelerdir" (Kaptan, 1998, s. 59). Betimleme yönteminden faydalanılarak halk kütüphanelerinde oyun ve oyunlaştırma konusu tüm yönleriyle irdelenmiştir.

İkinci adımda ise, birincil verilerin derlenmesine yönelik durum değerlendirmesi yapabilmek amacıyla görüşme tekniğinden yararlanılmıştır. Görüşme (mülakat), yüz yüze ve sözel iletişim yoluyla bilgi sağlama yöntemidir. Görüşmenin temel amacı, katılımcıların eksiksiz ve doğru cevap vermesini sağlamaktır (Balcı, 2016, s. 165). Araştırmanın konusu ve amaçlarına bağlı olarak görüşme formu oluşturulmuştur. Yirmi sorudan oluşan bu form, bir kısmının Türkiye'deki halk kütüphanelerinde oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının durumunu belirleme rolüne sahip, bir kısmının özerk yapıda, bir kısmının ise diğer kamu teşkilatlarına çok benzer yapıda olması nedeniyle örneklem olarak seçilen on kurum ve kuruluştaki oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına ilişkin süreçte etkin rol oynayan on personele uygulanmıştır.

Mülakat, belirlenen katılımcılar ile 01.12.2021-10.02.2022 tarihleri arasında Zoom platformu üzerinden randevu verdikleri zaman dilimlerinde gerçekleşmiştir. Görüşmede öncelikli olarak araştırmacı tanıtılmış ve araştırmaya yönelik bilgiler verilmiştir. Görüşme formunda yer alan sorular katılımcılara, aynı kelimelerle ve aynı anlamı çağrıştıracak tonlamalarla yöneltilmeye çalışılmıştır. Veri kaybının önlenmesi amacıyla görüşme sırasında Zoom platformunun video ve ses kayıt özelliği kullanılmış ve gerekli yerlerde not alma tekniği de uygulanmıştır. Görüntü ve ses kaydetmek için Zoom kayıt özelliğinin kullanılacağı katılımcılara belirtilmiştir. Ayrıca, görüşmenin sonunda kayıtların katılımcı tarafından dinlenebileceği, çalışma bitiminde de silinebileceğinin ifade edilmesiyle kayıt cihazının katılımcılar üzerinde oluşturabileceği olumsuzluklar önlenmeye çalışılmıştır. Sonrasında video ve ses kayıtlarının çözümlenmesi işlemine geçilmiştir. Kayıtların yazıya dökümünde 50 sayfa veri elde edilmiştir. Dökümlerin doğruluğunun sağlanmasının ardından doğrudan alıntı yapılmak suretiyle bulguların yorumları yapılmıştır.

Görüşmecilerin, oyun ve oyunlaştırma olguları hakkında bilgi sahibi olup olmadığını tespit etmek ve iki olgu arasındaki ayrımın farkında olup olmadıklarını anlayabilmek için "Kütüphanenizde oyun ve oyunlaştırmanın durumu nedir?, Uygulamış olduğunuz oyun aktiviteleri nelerdir?, Uygulamış olduğunuz oyunlaştırma aktiviteleri nelerdir?" soruları yöneltilmiştir.

Görüşmecilerin kütüphanenin hangi hizmet alanında oyun ve oyunlaştırma yöntemlerine yer verdiğini tespit etmek için "Kütüphanenizde uyguladığınız oyun ve oyunlaştırma aktiviteleri hangi hizmetlerde yaygın kullanılmaktadır? Neden?" sorusu yöneltilmiştir.

Görüşmecilere, kütüphane için yeni bir yöntem olan oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kütüphaneye olumlu/olumsuz etkilerini öğrenmek için "Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarıyla geleneksel kütüphanecilik hizmetleri arasında ne gibi farklılıklar ortaya çıkmıştır?" sorusu yöneltilmiştir.

Görüşmecilere, kütüphane personelinin oyun ve oyunlaştırma konusunda bilgisinin olup olmadığını tespit etmek amacıyla "Kütüphaneniz personellerinin oyun ve oyunlaştırma konusunda bilgisi var mıdır?" ve "Kütüphaneniz personellerinin oyun ve oyunlaştırma aktiviteleriyle ilgili yaklaşımları nasıldır?" soruları yöneltilmiştir.

Kurum ve kuruluşlarda oyun ve oyunlaştırma uygulayıcıları ile oyun ve oyunlaştırmaya dair bilgi, tutum ve davranışlarını ölçmeye yönelik bulguların elde edilmesinde, mülakat sorularını yanıtlayan bilgi ve belge yöneticilerinin ve personelin (kütüphaneci, kütüphane sorumlusu, kütüphane şube müdürü) görüşlerine başvurulmuştur.

1.4.1. Literatür Özeti

Literatür çalışmasında; oyun, oyunlaştırma, oyun tabanlı öğrenme, oyunun özellikleri, oyun tasarımı, oyunlaştırma tasarımı, oyunlaştırma ve eğitim, oyun ve kütüphane, oyunlaştırma ve kütüphane, halk kütüphanesi ve oyunlaştırma, oyunlaştırma ve etik gibi anahtar sözcükler kullanılarak Türk Kütüphaneciliği, Google Akademik, YÖK Tez Merkezi, Bilgi Dünyası, Researchgate ve Açık Anahtar gibi kaynaklardan taramalar yapılarak bilgiler elde edilmiştir.

Araştırma konusu ile ilgili daha önceden yapılmış çalışmaları belirleyebilmek adına bütün ortamlarda yer alan bilgi kaynaklarından literatür taraması yapılmıştır.

<u>Türkçe kaynaklar için;</u>

Açık Anahtar

Arşiv Dünyası

Bilgi Dünyası

Türkiye Bibliyografyası

Türkiye Makaleler Bibliyografyası

Türk Kütüphaneciler Derneği Bülteni

Türk Kütüphaneciliği

ULAKBİM Sosyal Bilimler Veri Tabanı

Ulusal Toplu Katalog (TO-KAT)

YÖK Tez Kataloğu

Yabancı kaynaklar için;

Annual Rewiev of Information Science and Technology (ARIST)

Dissertation Abstracts

Directory of Open Access Journals (DOAJ)

Ebary

EBSCOHost

Elsevier

EMERALD

Library, Information Science & Technology Abstracts (LISTA)

Proquest

Science Citation Index

Scopus

Social Science Citation Index

SpringerLINK

Web of Science

Ayrıca Google ve Google Schoolar aracılığı ile konu ile ilgili tarama yapılmıştır. Yapılan taramada belirlenen konu başlıkları ve oluşturulan anahtar kelimeler aşağıda belirtilmiştir:

Oyun

Oyunlaştırma

Oyun tabanlı öğrenme

Oyun ve oyunlaştırma tasarımı

Halk kütüphaneleri ve oyunlaştırma

Oyunlaştırma, son yılların popüler bir kavramıdır. Ancak Türkiye'de halk kütüphanelerinde gerçekleştirilen oyunlaştırma aktiviteleri konusunda yeterli kaynak bulunmamaktadır. Bu nedenle çalışmaların çoğu yabancı literatürden oluşmaktadır. Söz konusu çalışmaların bir kısmı teorik verilerle sınırlıdır. Bir kısmı ise konularına uygun olarak örneklerle zenginleştirilmiştir.

Arkün Kocadere ve Baş (2017), "Kütüphanelerde Oyunlaştırma: Örnekler ve Öneriler" adlı çalışmada oyunlaştırma ve tasarımına ilişkin bilgi vermek, kütüphanelerde gerçekleştirilen oyunlaştırma çalışmalarını incelemek ve oyunlaştırmanın kütüphaneler bağlamında kullanımını zenginleştirmeye yönelik önerilere yer vermektedir. Oyunlaştırmanın kütüphane hizmetlerinde kullanılmasıyla birlikte, kütüphaneye ve kullanıcıya sağladığı katkılara çalışmalarda yer verilmeye başlanmıştır. Arkün Kocadere (2019), "Kütüphane Oryantasyonunun Oyunlaştırılması: Bir Uygulama Önerisi" adlı çalışmada tasarım tabanlı araştırma yöntemi kullanılarak oyunlaştırılmış mobil bir kütüphane oryantasyon uygulamasının tasarlanması amaçlanmıştır. Alanyazın taraması, belge inceleme ve bir kaç kütüphaneciyle görüşme sonucunda tasarım, geliştirme, değerlendirme,

yansıma döngüsüne bağlı kalınarak uygulamaya son hali verilmiştir.

Altuğ ve Kılıçarslan (2018), "Kütüphanelerde Oyunlaştırma" adlı çalışmasında oyunlaştırmanın ne olduğu, ne zaman ortaya çıktığı ve ne işe yaradığı konularını ele almanın yanı sıra kütüphanelerde uygulanan oyunlaştırma çalışmalarına örnekler vermeye çalışmıştır. Oyunlaştırmanın hayatın içindeki görev ve sorumlulukları eğlenceli hale getirmek için kullanılacak bir çözüm yolu olduğundan bahsetmektedir.

Beş ana başlıktan oluşan "Oyunlaştırma" isimli kitabında Ercan Altuğ Yılmaz (2015), ilk olarak oyunun tanımını, tarihsel gelişimini ve tarih boyunca oynanan oyunların nasıl oynandığını açıklamaktadır. İkinci bölümde oyun ve oyunlaştırma kavramları arasındaki farkı net ifadelerle açıklayarak varmak istediği hedefleri ortaya koymaktadır. Eserinin devam eden bölümlerinde ise oyunlaştırmanın en önemli uygulanabilir alanı olan eğitime odaklanılmıştır. Oyunlaştırmanın avantajları örnekleriyle aktarılmış ve oyunlaştırma uygulayan firmalarla söyleşiler ve rakamsal örneklere yer verilmiştir.

Öğrenme sürecini daha etkili ve verimli hale getirebilmek için birtakım yöntemler kullanılmaktadır. Oyunlaştırma son yıllarda dikkat çeken öğrenme süreçlerine entegre edilebilen bir yöntem olmuştur. Sezgin, Bozkurt, Yılmaz ve Linden (2018), "Oyunlaştırma, Eğitim ve Kuramsal Yaklaşımlar: Öğrenme Süreçlerinde Motivasyon, Adanmışlık ve Sürdürülebilirlik" adlı çalışmada öğrenme yöntemlerinin çeşitliliğinin gerekliliğinden bahsetmektedir. Çalışmada, verimliliği arttıran ve çekici deneyimler sağlayan, öğrenme yöntemlerinden biri olan oyunlaştırmanın, önemli bir tasarım süreci içermesinin gerekliliğine vurgu yapılmaktadır. Yazarlar bu çalışmada oyunlaştırmanın eğitim çevresindeki önemini, oyunlaştırmanın tanımını, özelliklerini, oyuncu tiplerini ve oyunlaştırma modellerini ele almakta; alanyazında yer alan mevcut verileri sentezlemek ve eğitim sürecine oyunlaştırmayı dâhil etmek isteyen araştırmacılara öneriler sunmaktadır.

Teknolojik gelişmelerin insan gruplarına yansımasıyla birlikte çeşitli adlarla anılan nesil ve kuşaklar ortaya çıkmıştır. Dijital yerliler, dijital göçmenler, Y kuşağı, Z kuşağı ve milenyum nesli gibi isimler teknolojiyle olan bağlarına göre kullanıcı gruplarına yakıştırılan adlar olarak bilinmektedir. Miltenoff, Martinov ve Todorova

(2015), “Gaming and Gamification in Academic and Library Settings” adlı çalışmada oyunlar, ciddi oyunlar, oyunlaştırma ve oyuna dayalı öğrenme tanımları yanında eğitimde oyunun rolüne değinmiştir. Kütüphanelerin akademik eğitimin ve başarının merkezinde olmasıyla birlikte, oyun ve benzeri aktivitelerin yayılımının kütüphanelerde hızla gerçekleşebileceğinden bahsedilmektedir.

Hrckova (2016), “Discovering User Preferences in Gamification for Libraries A Methodological” adlı çalışmasında oyunlaştırmanın kütüphanelerde uygun bir şekilde kullanımının kolay olmayacağı ve bu nedenle henüz hak ettiği değeri bulamadığı görüşüne yer verilmiştir. Oyunlaştırmanın kütüphane ortamında kullanımı yaygınlaştırmak ve temel kullanıcı tercihlerini keşfetmek açısından faydalı olacağı düşünülerek empati haritalama yöntemi kullanılmıştır. Sadece bilgi bilimi alanı yerine bilişim, bilgisayar, iletişim yanlısı her alanda başarılı oyunlaştırma fikrini gerçekleştirmeye yardımcı olmak amacı taşımaktadır.

1.4.2. Varsayım

Hizmet verdiği toplumla yakından ilgili olan ve toplumun kalıcı belleği rolünü üstlenen halk kütüphanelerinde görev yapan personelin, kullanıcıya sağlamış olduğu hizmetleri yeni gelişmelere uygun şekilde düzenleyerek sunması önem arz etmektedir. Bu bağlamda tezin amacı halk kütüphanelerinde görev yapan kütüphanecilerin oyun ve oyunlaştırma algısını saptamak, gözlem ve deneyimlerine göre ne gibi oyunlaştırma faaliyetleri yürüttüklerini belirlemek, saptanan sorunların çözümü ile ilgili önerilerde bulunmaktır. Bu amaca bağlı olarak aşağıdaki sorulara yanıt aranması amaçlanmaktadır:

- Halk kütüphanelerinde oyun ve oyunlaştırmanın durumu nedir?
- Halk kütüphanesi personelinin oyun ve oyunlaştırmayla ilgili tutum ve yaklaşımları nasıldır?
- Halk kütüphanesi personelinin oyunlaştırma konusundaki bilgi düzeyleri yeterli midir?
- Halk kütüphanesi personelinin oyun ve oyunlaştırma faaliyetleri yürütürken karşılaştıkları sorunlar nelerdir?

- Halk kütüphanesi personelinin oyun ve oyunlaştırma aktivitesi tasarlama aşamasında eğitime ihtiyaçları var mıdır?
- Halk kütüphanelerinde oyun ve oyunlaştırma çalışmaları sistematik bir düzen içerisinde yapılabilmesi için gerekenler nelerdir?

Yukarıda belirtilen amaç ve araştırma soruları doğrultusunda çalışmanın varsayımı:

Son yıllarda kurum ve kuruluşlar için önemi artan oyunlaştırma çalışmalarının, halk kütüphanelerinde uygulanma oranının düşük olduğu varsayılmaktadır.

Oyunlaştırma faaliyetlerinin etkin şekilde uygulanmasıyla birlikte kütüphanelerin mevcut kullanım oranının ve kullanıcı sayısının artacağı düşünülmektedir.

Bununla birlikte kütüphane personelinin büyük oranda oyun ve oyunlaştırma faaliyetlerine dair yeterli bilgisinin olmadığı ve az sayıda yapılan çalışmalardan habersiz olduğu da bu çalışmanın varsayımları arasındadır.

1.4.3. Kapsam ve Sınırlılık

Genel olarak çalışmada halk kütüphanelerinde oyun ve oyunlaştırma aktiviteleri üzerinde durulmaktadır. Çalışma, oyun, oyunun önemi ve özellikleri, oyun tasarımı, oyunlaştırma, oyunlaştırmanın önemi ve yararlılıkları, oyunlaştırma tasarımı çerçevesinde oluşturulmuştur. Araştırma belirlenen halk kütüphaneleri bünyesinde bulunan oyunlaştırma aktivitelerinden sorumlu kişi ya da kişilere yöneltilen görüşme sorularına verilen cevaplar neticesinde ortaya çıkan bulguların değerlendirilmesiyle tamamlanmıştır.

Araştırma altı bölümden oluşmaktadır. Giriş niteliğinde oluşturulan birinci bölümde; araştırmanın konusu, amacı, önemi ve yöntemi, kavramsal çerçevesi, kapsamı, evreni ve gözlem tekniği yer almaktadır.

İkinci bölümde, öncelikle oyun ve oyunlaştırma kavramlarına ilişkin temel bilgiler verilmiştir. Sonrasında, oyunun önemi, özellikleri, tasarımı ve oyunlaştırmanın önemi, yararlılığı, tasarımı alt uygulamaları ile temel bileşenleri anlatılmıştır.

Üçüncü bölümde; kütüphaneler ve türleri, halk kütüphaneleri, işlevleri, hizmetleri, bilgi kaynakları ve kullanıcı grupları konusu irdelenmiştir.

Dördüncü bölümde, kütüphane ve oyunlaştırma ilişkisi değerlendirilmeye çalışılmıştır. Ayrıca kütüphane hizmetlerinin oyunlaştırılmasına yönelik örneklere yer verilmektedir. Kütüphanede oyun politikası oluşturmak ve kullanıcıyla etkileşim kurmanın önemi üzerinde durulmuştur.

Beşinci bölümde, araştırma bulgularının değerlendirmesi yapılmıştır.

Son bölüm olan altıncı bölümde ise araştırma sonuçları ve yapılması gerekenler hususunda öneriler yer almaktadır.

1.5. Evren ve Örneklem

Araştırma, oyun ve oyunlaştırmaya programında yer veren halk kütüphanelerinde gerçekleştirilmiştir. Çalışmaya dâhil edilen halk kütüphaneleri üzerinde ayrı ayrı görüşme tekniği uygulanması zorunluluğu nedeniyle oyun ve oyunlaştırma faaliyetleri bulundurma durumlarına göre halk kütüphaneleri belirlenmiştir.

Çalışmada, örneklem olarak alınan halk kütüphanelerini ve belediye kütüphanelerini belirlemek amacıyla, Kütüphaneler ve Yayımlar Genel Müdürlüğü'nden halk kütüphaneleri ve uygulamış oldukları oyun ve oyunlaştırma aktivitelerinin neler olduğuna ilişkin veriler talep edilmiştir. Elde edilen veriler içerisinde toplamda 117 halk kütüphanesi mevcuttur. Çalışmanın amacı gözetilerek veriler incelenmiştir. Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları konusunda aktif olan ve amaca uygun olan halk kütüphaneleri belirlenmiştir. Toplamda 90 halk kütüphanesiyle pandemi koşulları nedeniyle telefon aracılığıyla iletişime geçilmiştir. Veri dosyasında yer alan etkinliklerin birçoğu pandemi nedeniyle kısıtlanmış ve ya durdurulmuştur. İletişime geçilen ve çalışmalarına devam eden kütüphaneler içinden 5 halk kütüphanesi örneklem olarak belirlenmiştir. Diğer örneklem grubu olarak belirlenen belediye kütüphanelerinin belirlenmesi için I. ve II. Çocuk Kütüphaneleri Sempozyumu ve Marmara Belediyeler Birliği tarafından yayınlanmış olan Marmara Bölgesi'ndeki Belediyelere Bağlı Kütüphaneler ve Bu Kütüphanelerin Niteliklerine İlişkin Veri Seti'nden kütüphanelere ilişkin bilgiler alınmıştır. Veri seti içerisinde toplamda 246 belediye kütüphanesi bulunmaktadır. Bu kütüphanelere ilişkin çok sayıda nitelikler yer almaktadır. Veriler çalışmanın amacına göre incelenmiştir. 246 kütüphane

içerisinden koşulları karşılayan 100 belediye kütüphanesi ile iletişime geçilmiştir. Kütüphanelerden yaklaşık 30 tanesi pandemi nedeniyle çalışma gerçekleştirmediğini ifade etmiştir. Yaklaşık 30 belediye kütüphanesi personeli ise veri seti içinde yer alan etkinliklerin kütüphanede uygulanmadığını dile getirmiştir. Bu durum dikkate alınarak diğer belediye kütüphaneleri tek tek aranmış ve uygulamalar hakkında bilgi alınmıştır. Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarını aktif kullanan 5 belediye kütüphanesi bu grup arasından örneklem olarak belirlenmiştir. Liste aşağıdaki gibidir.

1. Ankara - Adnan Ötüken İl Halk Kütüphanesi
2. Antalya - İbradı İlçe Halk Kütüphanesi
3. Antalya - Tekelioğlu İl Halk Kütüphanesi
4. İzmir - Bornova İlçe Halk Kütüphanesi
5. Düzce- Düzce İl Halk Kütüphanesi
6. Gaziantep Büyükşehir Belediyesi Kütüphanesi
7. Bursa Nilüfer Belediyesi Kütüphanesi
8. İstanbul Nail-Nimet Bayraktar Kütüphanesi
9. İstanbul Bağcılar Belediye Kütüphanesi
10. İstanbul Beyoğlu Belediye Kütüphanesi

Yukarıda listelenen halk kütüphanelerinde oyun ve oyunlaştırma sorumluluğu kapsamında görev yapmakta olan halk kütüphanesi personelinin tamamı aynı zamanda araştırmanın evrenini oluşturmaktadır.

2. OYUN VE OYUNLAŞTIRMA

2.1. Oyun Olgusu ve Tanımı

Oyun, Latincede "*ludus*"; Osmanlıcada "*mel'abe*"; Türkçede "*oyun ve oynamak*"; İngilizcede ise *"play ve game"* olmak üzere birlikte kullanılmaktadır (And, 2003/2012, s. 32). TDK oyun kavramını, "yetenek ve zekâ geliştirici, belirli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" (Güncel Türkçe Sözlük, 2021) olarak tanımlamaktadır. Oyuncuların, düşünme ve karar verme becerilerinin oyun oluşumuna yansıtılması, oyunun düşünce ürünü olduğu görüşünü destekler niteliktedir. Oyunlar; oyuncular tarafından belirlenmiş olan hedeflere ulaşmak için çaba sarf edilen, kuralların belirlediği sınırlar içinde gerçekleşen, geri bildirimlerle oyuncuların hedefe ulaşmasını sağlayan, katılımcıların birbiriyle veya sistem ile yapay çatışmalar içine girdiği interaktif tecrübelerdir (Gamification Academy, 2018, s. 5).

Juul'a göre ise oyun; kural temelli, ölçülebilir bir sonucu olan ve bu sonucu etkilemek için oyuna dâhil olan oyuncuların çabaladıkları sistemdir (Aktaran, Özkan ve Samur, 2017, s. 859). Miltenoff, Martinov ve Todorova (2015), oyunu "işbirlikli öğrenme" şeklinde tanımlamaktadır. Öğrenme, oyuncunun her şeyden edinebileceği bir beceridir. Oyunlar öğrenme sürecini ve edinilen becerinin kalıcılığını hızlandırmaktadır.

Huizinga (1995) oyunu "özgürce razı olunan; tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen; kendiliğinden bir amaca sahip olan; bir gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayattan farklılaşan; başka türlü olmak bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyet" olarak tanımlamıştır (Altuğ ve Kılıçarslan, 2018, s. 209). Oyunlar yapısal olarak isteğe bağlı gönüllü eylemlerdir. Gerçekleştirilmesi tamamen bireyin isteğine bağlı olan oyunların, tasarlanırken bu isteğe cazip gelecek koşulları göz önünde bulundurmak gerekmektedir.

Oyun, İngilizcede ‘play’ ve ‘game’ ifadeleriyle eşleştirilen kavramdır. Play ve game kavramları oyun kavramının iki kutbunu oluşturan Yunanca ‘paidia’(playfulness) ve ‘ludus’ (gamefulness) kavramları ile açıklanmaktadır. Buna göre oyun kavramı içerisinde yer alan paidia, oyun kavramının daha çok gözlenebilen ve davranışsal kısmını ifade ederken; ludus, oyun kavramının niteliksel özelliklerini tanımlamaktadır (Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014, s. 148; Aydın, 2020, s. 70). Play ile bir sınır ya da kural olmaksızın serbestçe oynanan oyunlar kastedilmektedir. Sokak arasında puan hesabı yapılmadan oynan futbol oyunu örnek verilebilir. Game ise kuralları olan, oyuncuları ve hedefleri belirli olan oyunları kapsamaktadır. Doksan dakika kuralı olan, atılan gollerin sayıldığı futbol oyunu örnek verilebilir (Yılmaz, 2015, s.7).

Tarihçi ve filozof olan Hollandalı yazar Johan Huizinga'nın “Homo Ludens” (Oynayan İnsan) isimli kitabında, hayvanların da insanlar gibi oyun oynadığından bahsedilmiştir (And, 2003/2012, s. 36; Gamification Academy, 2018, s. 4; Özkan ve Taşkıran, 2019, s. 19). Bu bilgi, oyunların çok eski dönemlerde var olduğunu kanıtlar niteliktedir. Örneğin oldukça eski zamanlara beş bin yıl öncesine ait olan senet, satranç, dama, tavla, cirit, vb. oyunlar uzun yıllardır insanları eğlendiren oyunlardan olmuştur (Altuğ ve Kılıçarslan, 2018, s. 209).

Oyunlar, ortaya çıktığı zamanın ve ortaya çıkaran toplumun özelliklerini bünyesinde barındırmaktadır. Geçmişten gelecek nesillere kadar taşımış olduğu toplum kültürünün, kültürler arası aktarım rolünü de üstlenmektedir. Oyunlara kültürel açıdan bakıldığında amacı, kültürlerin şekillenmesine katkıda bulunmaktır. Oyunlar kültürlerin daima bir parçası olmuş, sosyalleşmenin ve etkileşimin en eski (Akgül ve Öztürk, 2004, s. 19; And, 2003/2012, s. 307; Gamification Academy, 2018, s. 4) ve en eğlenceli formu olarak karşımıza çıkmıştır.

Oyun, günlük yaşamın bir parçasıdır. Vaktiyle toplumlarda serbest zamanı değerlendirmek için kullanılmış olsa bile günümüzde bireylere sağlamış olduğu faydalarla değeri açığa çıkmıştır. Oyunun bir kazanç, maddi çıkar ya da kar elde etmek amacıyla kurgulanmamışsa her birey, kurum ve kuruluş tarafından yararlanılması gereken bir araç olarak tercih edilebilir (And, 2003/2012, s. 30).

Bununla birlikte günümüzde oyunun oyuncuya sağladığı çeşitli becerileri çok sayıda ticari kurumun maddi gelir kaynağına dönüştürdüğü de bilinmektedir.

Geçmişte oynanan oyunlar yeni nesillere (milenyum nesli, dijital yerliler, Z kuşağı, kristal kuşak ve diğerleri) aktarılırken boyut değiştirmiştir. Teknolojinin kazanımlarıyla şekillendirilen eski oyunların stratejisi, kuralları ve en önemlisi de ortamı değişmiştir. Bireyin çaba sarf ederek oynadığı fiziksel oyunlar, teknolojiyle birlikte sanal ortama uyarlanmış; zaman geçtikçe bunların türü ve sayısı artmış, sürümleri çoğalmıştır. Fiziksel ya da dijital oyunların bireylerin yaratıcılık becerilerini canlandırdığını ve öğrenme seviyesini arttırdığını söylemek yanlış olmayacaktır (Satman, 2018, s. 169; Tekkurşun Demir ve Cicioğlu, 2019, s. 25). Çoğu zaman oyunlar, kişi ya da kurumlar tarafından başarıyı yakalamanın anahtarı olmuştur. Oyun, ev ve iş yaşamından arta kalan boşluğu kolay ve hızlıca dolduracak şekilde insan hayatının gözdesi olmayı başarmıştır.

Oyunlar eğlenmeyi ve eğlenerek öğrenmeyi bir arada sunmaktadır. Ayrıca her yaş grubuna hitap ettiği için geçmişte olduğu gibi gelecekte de insan yaşamının vazgeçilmez parçası olacaktır. Oyunlar, fiziksel ve online olarak gruplara ayrılmaktadır. Fiziksel oyunlar; bireyin bedensel, psikolojik ve mental gelişiminde önemli bir paya sahiptir. Online (dijital) oyun, bilgisayarlarla, tabletlerle ve cep telefonlarıyla çeşitli teknolojilerle programlanmış ve kullanıcıya sunulmuş oyunlardır (Tekkurşun Demir ve Cicioğlu, 2019, s. 27).

Fiziksel aktiviteler; dopamin salgılayarak bireyin biliş, bilme, tanıma, anlama, kavrama, düşünme, akıl yürütme gibi zihinsel eylemlerini, öğrenme isteğini ve motivasyonunu canlı tutmaktadır. Fiziksel aktivitelerin eğitim sürecine dâhil edilmesiyle birlikte bireyin, öz saygı, özgüven ve iyi olma hali gibi kavramları öğreneceğine inanılmaktadır. Bireye, aktif katılımlı ve gelişimi destekleyen türde oyunlarda fiziksel aktiviteyi arttırıcı çabalar, gelecekteki başarılar için gerekli olan yönetici işlevlerinin gelişiminde fayda sağlayacaktır (Satman, 2018, s. 165; Tekkurşun Demir ve Cicioğlu, 2019, s. 29). Sonuç olarak en iyi düzeyli öğrenme eylemi, deneyimlerle ve aktif katılımla gerçekleşmektedir (Jacobs, 2018, s. 7).

Oyunların insanlar üzerinde etkisi oldukça yüksektir. Buna bağlı olarak bireyde, bağımlılık faktörü artış gösterebilir. İnsanlar oyunlarla saatler hatta günler geçirebilmektedir. Ayrıca eğlence amacı taşımanın dışında oyunlar başka bazı önemli yararları da vardır. "Mevcut ticari oyunlar kuşağı, gerçek dünyadaki durumların simülasyonlarını içerir, karmaşık yapay zekâ (AI), oyunculara kendi kararlarını vermenin yanı sıra kararlarının etkilerini görmeye fırsat verir. Oyun teknolojisindeki bu ilerleme, yüksek kaliteli eğitsel oyunların, daha fazla güçlendirilebilir ve eğlendirebilir olabileceğini gösterir" (Altuğ ve Kılıçarslan, 2018, s. 210).

Geleneksel eğitim yöntemleri, bireylerin dâhili olmaksızın ezber üzerine kurulu olan öğrenme yöntemlerini içermektedir. Eğlenceyi ve öğrenmeyi birlikte sunan oyunlar, bireylerin öğrenme becerileri üzerinde daha kalıcı etkiler ortaya çıkarmaktadır. Oyunların geleneksel eğitim yöntemlerine uyarlanması, oyun tabanlı öğrenme yöntemlerine zemin oluşturmaktadır. Geleneksel eğitim yöntemiyle pasif öğrenmenin dışına çıkamayan bireyler, oyunlarla birlikte aktif öğrenme sürecine dâhil edilir. Oyun, deneyimlemek, eğlenirken yeni beceriler kazanmak ve motivasyonu arttırmak gibi öğrenmeyi tetikleyen unsurlarla sürekliliği sağlamayı amaçlamaktadır. Kurum ya da kişilerin bu konuda duyarlı olması ve yeni fikirleri destekleyerek eğitimi eğlenceli hale getirmeleri beklenir.

2.1.1. Oyunun Tarihsel Gelişimi

Oyunların bilinen tarihten daha eskilere dayandığı, yapılan arkeolojik çalışmalar neticesinde ortaya konmuştur (Akgül ve Öztürk, 2004, s. 54; And, 2003/2012, s. 382; Yılmaz, 2015, s. 3). Oyunların ortaya çıktığı kültürün parçalarını taşıdığı bir gerçektir. Bulunduğu dönemin geçim kaynakları, giyim tarzı, ortaya koyulan mimari ve kullanılan araç gereçleri oyunlar üzerinde görmek mümkündür. Oyunlar, ayrım gözetmeksizin her yaş grubunun eğlence ve deneyimleme unsuru olarak hayatlarının vazgeçilmez parçası olmuştur. Her dönemin kendine özgü ve bulunduğu coğrafyayı yansıtan oyun materyalleri bulunmaktadır (Akgül ve Öztürk, 2004, s. 55; And, 2003/2012, s. 383; Yılmaz, 2015, s. 3). Yapılan araştırmalar neticesinde sanayinin

gelişiminden önce oynanan oyunlarda kullanılan oyuncaklar ve diğer materyaller ağaç, toprak, çamur, bez parçaları ve şekilli taşlardan oluşmakta idi.

Zamanla meydana gelen değişimler, çocuklar, yetişkinler ve yaşlılarda sosyal, ekonomik ve kültürel değişimler açığa çıkarmıştır. Kentleşme, ekonomik gelişim, ulaşım ve iletişim gibi sosyal hayatın yenilenmesiyle birlikte oyunlar geleneksel oyun deneyimlerini kullanmaya devam ederek büyüme ve gelişme yoluna gitmiştir. Yaşanan gelişmeler yeni oyun tasarımları ortaya çıkarsa da oyun sürecindeki değişimin arkasındaki güç daima geleneksel oyunları yansıtmaktadır. İlkel zamanlarda oyunlar, tanrıya yaklaşmak için ritmik hareketler, jest ve mimik olarak sergilenen hareketler bütünü olarak tanımlanmaktadır (Akgül ve Öztürk, 2004, s. 56; Akgün ve diğerleri, 2011, s. 46; And, 2003/2012, ss. 56-120; Yılmaz, 2015, s. 14). Tarihte bilinen en eski oyunlar İ.Ö. 6000'li yıllara dayanmakta ve örneklerini beş taş, ip oyunu ve satranç oluşturmaktadır.

İ.Ö. 800'lü dönemlere ait, oyun olgusunun varlığını gösteren, pişmiş topraktan heykeller bulunmuştur. Yapılan diğer kazılar sonucunda Eski Mısır ve Eski Hindistan'da duvar resimlerinde oyun figürlerine rastlanmıştır. İ.Ö. 2600 yıllarına ait mezar taşlarında da oyunların varlığına dair yansımalar tespit edilmiştir. Bu bağlamda oyunların çok farklı kültürlerde yer aldığı ve aynı oyunların günümüzde de farklı isimlerle farklı kültürlerde ortaya çıktığı görülmektedir (And, 2003/2012, s. 56). Bu durum oyunun etkileşimli bir eylem olduğu gerçeğini doğrular niteliktedir.

Türk geleneklerinde oyunların ilerleyen zamanlarda değişiklik göstermesinin altında yatan unsur Türk toplumlarının geçmişte konargöçer bir toplum olmasıdır (Akgül ve Öztürk, 2004, s. 55; And, 2003/2012, s. 230; Yılmaz, 2015, s.15; Gamification Academy, 2018, s. 9). Oyunlar, onu yaratan kültürün esintilerini taşıyarak geçmişi geleceğe aktaran kültürler köprüsüdür. Bulunduğu yerleri terk eden toplumların arkalarında bıraktığı minyatürler, resimler ve taşlar oyunların açığa çıkmasına katkıda bulunmuştur. Kalan kalıntılar üzerinde yapılan araştırmalar neticesinde yörede yaşayan üç kuşaktan ilk iki kuşağın üçüncü kuşaktan daha fazla oyun oynadığı ortaya çıkmıştır (Akgül ve Öztürk, 2004, s. 56).

Çağımızın yeni bireyleri, gün geçtikçe kendilerini daha yakından tanıdığımız kristal kuşak sakinleridir. Bu kuşağın en önemli özelliği teknoloji ile birlikte anılmalarıdır. Kristal kuşağın hızına yetişebilmek için uygulamalar her geçen gün çeşitlilik kazanmaktadır. Geçmişte olduğu gibi yeni nesil bireylerin hayata hazırlanma evresinin temelinde oyunlar yer almaktadır (Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014, s. 147; Aktaş Arnas, 2017, s. 19). Yirminci yüzyılın sonlarında yapılan araştırmalar bireylerin öğrenme şekillerinde farklılıkların meydana geldiğini göstermiştir (Aktaş Arnas, 2017, s. 20; Satman, 2018, s. 166). Yaşanan gelişmeler sonucunda, yeni öğrenme becerileri ortaya çıkmıştır. Bu duruma bağlı olarak kristal kuşak için etkili öğrenme yöntemlerinden biri oyun olmuştur. 21. yüzyılla birlikte fiziksel oyun ve dijital oyun alanlarına yönelik yeni tasarım modelleri açığa çıkmaya başlamıştır.

Yaşamı boyunca "bireysel başarı ve mutluluk isteyen ideal insanın 21. yüzyıl becerileri olarak tanımlanan becerilere (üretkenlik, problem çözme, sosyal yetkinlik, eylemsel liderlik, yenilikçilik, paylaşımcılık, girişimcilik, bilgi okuryazarlığı, öğrenmeyi öğrenme sorgulama vb beceriler) sahip olması gerektiği belirtilmektedir. 21. yüzyıl becerisi olarak sıralanan birçok becerinin kazanılmasında erken çocukluk döneminde oynanan oyunlar ile atılan gelişimsel temelin etkisi yadsınamayacak derecede büyüktür" (Bardak, 2018, s. 207).

2.1.2. Oyunun Önemi

Oyunlar, her ne şekilde tanımlanırsa tanımlansın insan hayatında özellikle çocukluk döneminde büyük öneme sahiptir. Frobel'e göre oyun, insan gelişiminin en önemli deneyimi ve gelecek yaşamının bir sergisidir (Aktaş Arnas, 2017, s. 22). Oyun, bireyin etkili bir öğrenme süreci geçirmesine fayda sağlamaktadır. Oyun, alınan eğitimin verimli olması ve bireyin motivasyonunun yüksek olması gibi etkili öğrenme süreçleriyle eğitmenlerin dikkatini çekmeyi başarmıştır. Yaşamın her alanında kendini gösteren oyun, Z kuşağı için öğrenme süreciyle sınırlı kalmayarak, iş hayatında da bir beklentiye dönüşmüştür (Miltenoff, Martinov ve Todorova, 2015, s. 161).

İyi bir oyun oluşturmanın ya da seçmenin eğitimin verimliliği üzerinde payı büyüktür. Öğrenenin başarıya erişmesi için doğru oyunun seçilmesi oldukça önemlidir. Doğru olarak nitelendirilen oyunlar seçilirken, hedef kitle, fiziksel ortam, oyunun içeriği, kullanılan materyal ve ekipmanlar ve uygun zaman dikkate alınması gereken unsurlardır (Akgül ve Öztürk, 2004, s. 55; Miltenoff, Martinov ve Todorova, 2015, s. 158; Aktaş Arnas, 2017, s. 23; Z. Özkan ve Samur, 2017, s. 871; Tekkurşun Demir ve Cicioğlu, 2019, s. 25). Değişen süreç beraberinde öğrenenlerin özelliklerinin de değişimine neden olmuştur. Bu değişimin ortaya çıkardığı oyun tabanlı öğrenme kavramı "öğrenenlerin özelliklerinin farklılaşmasıyla değişen öğrenen profillerine bilginin nasıl öğrenileceğine odaklanılması ve dijital oyunlarının gerçeğe çok yakın deneyimler ve öğrenme için yeni fırsatlar sunuyor olması oyun temelli öğrenmenin çıkış noktasıdır ve bu yaklaşım ile hem öğrenci merkezli öğrenme süreçleri kurgulanmasına hem de öğrenme deneyimlerinin niteliğinin ve niceliğinin artmasına da imkân sağlar" şeklinde açıklanmıştır (Özkan ve Samur, 2017, s. 859).

Oyunlar gerçek hayata dair pek çok iz taşır. Günlük yaşamdan iş hayatına kadar tüm aşamalara oyunlardan edinilen becerilerin katkısı bulunmaktadır. Oyunlarda öğrenilen beceriler günlük hayatta deneyimlenmekte ve kalıcı hale getirilmektedir. Örneğin (Miltenoff, Martinov ve Todorova, 2015, s. 160; Özkan ve Samur, 2017, s. 875; Gamification Academy, 2018, s. 5);

- Oyunlarda oyuncuların ulaşabilecekleri hedefler vardır. Bitiş çizgisine ulaşma, yardımlaşma, işbirliği yapmak gibi pek çok sorumluluğu üstlenmeleri beklenmektedir.
- Oyunlarda verilen mücadelelerin kazanılması ve ödül olarak alınan ev, araba vb. unsurların gerçek hayatta da edinilmek istenmesi insanın doğal hayattaki ihtiyaçlarından ileri gelebilir. Oyunda başarılı olmak için verilen mücadele gerçek yaşamda da sonuç elde etmek için verilebilir.
- Oyunlar kurallardan ibarettir. Kurallar kişiyi hedefe en doğru yollarla ulaştırmayı amaçlar. Hayatımızın neredeyse her alanında kurallar yer almakta ve

bizler de bu kurallara uymaktayız. Trafikte ilerlerken kırmızı ışıkta durmak ve yeşil ışıkta geçmek örnek verilebilir.

- Oyuncunun oyun içerisinde hangi seviyede olduğunu bilmesi ve performansının başarılı olması durumunda diğer bir seviyeye geçebileceği bilgisinin oyuncuya geri bildirim olarak sunulması, oyuncunun ilerlemesine yardımcı olacaktır. Birey kendi doğal yaşamında yaptığı işlerin sonunda mutlaka geri bildirimler alır ve yoluna devam eder. Öğrencinin derslerine çok çalışması ve başarılı olması durumunda takdir belgesi alması sergilediği performansın eğitim hayatının geri bildirimi olduğu düşünülebilir.
- Oyunu tamamlamak için mutlaka bir mücadele ya da rekabet içerisine girmek gerekmektedir. Oyun tasarımına göre aşamalar mücadele edilecek karakterler ya da bulmacalarla şekillendirilmektedir. Önemli olan bu mücadele sırasında oyuncunun sıkılmadan süreci tamamlamasıdır.
- Oyun tasarımları oyun esnasında oyuncunun ilerleyişi ile şekillenmektedir. Bu, oyunlaştırma için bir avantaj olabilmektedir. Kişinin seçimleri her zaman onu başarıya götürmemektedir. Oyunda ilerlemeye bağlı olarak değişen tasarım oyuncuyu başarısız kılabilmektedir.

Teknolojik gelişimlerin hayatımıza yön vermesiyle birlikte, kurum ve kuruluşların yeniliklerin ve gelişmelerin dışında kalması düşünülemez. Bireylerin, eğitimden ticarete, alışverişten bankacılığa kadar birçok işlemi kolaylıkla gerçekleştirebilmek için teknolojinin sağladığı yenilikleri hayatın bir parçası haline getirmeleri gerekmektedir.

Oyun sadece eğlence materyali olarak görülmektedir. Aksine oyun süreci hayati süreçle benzerlik göstermektedir (Aktaş Arnas, 2017, s. 24; Gamification Academy, 2018, s. 9). Hayatta veya oyunda başarılı olmak için motivasyona sahip olmak gerekir. Oyunlar sosyal hayat olarak kabul görmekle birlikte, süreç içerisinde aktif rol oynayan katılımcı bir yapıya sahip bireylerin motivasyon gelişimini sağlamaktadır. Değişen ve değiştiren oyunlar, etkilenen ve etkileyen, çözüm odaklı olan ve yeniden organize edebilen bireyler, oyunun bir parçası olarak öğrenmenin devamlılığını sağlamaktadır. Oyunların en belirgin amacı, bireye eğlencenin

akabinde öğrenmenin yollarını açmaktır. Oyunlarla sağlanacak olan sürekliliğin ve motivasyonun bireyin ya da kurumun başarı düzeyinde artış sağlaması beklenmektedir. Oyunların bireye kazandırdığı ve hayatı boyunca kalıcılığı desteklenerek güçlendirilebilen stratejik düşünce, problem çözme ve en önemlisi öğrenme yetenekleri (Yılmaz, 2015, s. 15) oyunun önemini ortaya koymaktadır.

2.1.3. Oyunun Özellikleri

Oyun, eğitimde farklı formlarda yer alabilir (Mihelač ve diğerleri, 2017, ss. 3-47). Oyunların öğrenme sürecine dâhil edilmesi yeni bir durum değildir. Oyunlar geçmişte de eğitici bir fonksiyon olarak kullanılmıştır. Örneğin geçmişte askerlere savaş teknikleri oyun yöntemi kullanılarak aktarılmıştır (İnal, 2011, s. 163; Altuğ ve Kılıçarslan, 2018, s. 212). Oyunlar, bireyin çocukluktan itibaren gerçek hayatını kolaylaştıracak çok sayıda beceri kazanmasına yardımcı olmuştur. Çocuk yaşta öğrenilen birçok becerinin sözlü anlatımla kalıcılığını sağlamak oldukça güçtür (Aktaş Arnas, 2017, s. 26). Buna bağlı olarak çocukların, okuduklarını ve duyduklarını hatırlama oranlarının düşük olması (%30 civarı) bu görüşü desteklemektedir. Ancak çocukların "simülasyon (benzetme) yoluyla da olsa, bir işi kendi başlarına yaptığında" deneyimledikleri becerileri hatırlama oranları %90'lara ulaşmaktadır…" (Mihelač ve diğerleri, 2017, s. 10).

Oyunlar bireyler üzerinde davranış değişikliğine neden olmaktadır. Oyun sırasında öğrenilen eleştirel düşünme, karar verme ve problem çözme gibi kazanımları bireyler gerçek hayatta olaylar karşısında pratik etmektedir. Oyunların bireye, eğitime, gerçek hayata sağladığı faydalar yeni araştırmaların ortaya çıkışına katkıda bulunmuştur. Bu durumun oyun tasarımlarına yansıyacağı düşünülmektedir (Akgün ve diğerleri, 2011, s. 55; Özkan, 2018, s. 92; Tekkurşun Demir ve Cicioğlu, 2019, s. 30).

Etkileyici bir oyun ortaya koymak tasarımcılar açısından dikkat edilmesi gereken bir husustur. Oyuncuların oyunu kendilerine yakın hissetmeleri önemlidir. Bu nedenle oyunlar, içinde oyunculardan izler taşımalıdır. Oyunun, tasarım aşamasından önce

bilinmesi gereken bazı özellikleri vardır. Etkili bir oyun gerçekleştirmek için bilinmesi gerekenler (Amr, 2012, s. 51; Edip, 2019, s. 19);

- Zorlu aşamaları olan oyunların daha öğretici olması,
- Farklı fantezi barındıran oyunların öğretici olması,
- Hem eğitici hem öğretici olması,
- Motivasyon destekleyici olması,
- Meydan okuma bileşenine yer verilmesi,
- Geri bildirimlerle desteklenen oyunların başarı düzeyinin yüksek olmasıdır.

Oyunlara özgü bu özelliklerin doğru adımlarda kullanılması sonucunda, başarı elde edilmesi kaçınılmaz olacaktır. Çok sayıda basamaktan oluşan oyunlar, başlangıçta oyuncuya karmaşık gelebilir. Bu durumda oyuncuların oyunun içeriğini anlamaya ve öğrenmeye daha fazla çaba sarf etmesi gerekebilmektedir. Oyunlar tekrarlama yöntemiyle sahip olunan bir takım becerilerin gelişmesine katkıda bulunur.

Herhangi bir eylem oyun olarak tanımlanabilmektedir. Ancak oyunların düzenli uygulanabilmesi, standartlarını koruması, bireylerin çıkarlarını kontrol altına alması gibi birtakım kurallara ve özelliklere sahip olması gerekmektedir. Araştırmalar oyunların, onu tanımlayan çok sayıda kalıplaşmış özelliklere sahip olabileceğini ortaya koymaktadır (Şahin, 2017) Bunlar;

- Oyun özgür bir eylemdir. Oyuna oyuncunun gönüllü ise dâhil edilmesi önemlidir. (Zorunluluk halinde zevksiz bir deneyim açığa çıkacaktır.)
- Oyunlar hiç bir çıkara bağlı kalmaksızın ortaya çıkmalıdır.
- Oyunlar oyuncuya mutluluk vermelidir.
- Oyunun zaman sınırları ve kuralları olmalıdır.
- Oyunlar gerçek hayatın dışında tutulmalı ve gerçek hayat kuralları oyunlarda geçersiz sayılmalıdır.
- Oyunda deneyimler tekrarlanmalı ve yeni deneyim ortamları oluşumuna gayret edilmelidir.
- Oyunlar dinamik bir süreç içermelidir.
- Oyunun nasıl gelişeceği ve biteceği önceden belli değildir.

Oyunlar bireyler arasındaki ilişkilerin temelini atmaktadır. Oluşum aşamalarında oyunların temel özellikleri dikkate alındığı takdirde daha verimli ve başarılı bir ürün ortaya çıkacaktır.

2.1.4. Oyun Tasarımı

Geçmişten günümüze kadar devam eden hatta yarın da devam edecek olan değişimlerin, insan yaşamında dokunmadığı yer yoktur. Gelenekten kültüre, aileden topluma, işten sosyal yaşama kadar her alanda değişimlerle yüzleşmek mümkündür. Teknolojinin toplumlar için büyük getirileri olmuştur. Eski dönemlerde herhangi bir şey oyun olarak oynanmakta ve bazen kural dahi gerekmemektedir. Gelişigüzel ortaya çıkan birçok oyun geçmişimizde yer alırken, yeniliklerin bizlere tanıdığı imkânlarla eski oyunlar yeni tasarımlarla şekil değiştirerek yeni nesil oyunlar olarak açığa çıkmaya başlamıştır. Oyun tasarımının doğru planlanması, oyunun hedeflerinin katılımcıya güvenli aktarılabilmesi nedeniyle önemlidir.

Oyunlar, kolay uygulanabilirliği sayesinde hemen her alana adapte olabilmektedir. Özellikle son yıllarda eğitim alanında oldukça yaygın kullanıma sahiptir. Mevcut oyunlar değiştirilerek ya da geliştirilerek yeni oyun seçenekleri oluşturulabilmektedir. Oyun, gelişimine bağlı olarak, oyunlaştırma, oyun tabanlı öğrenme vb. ifadelerle de tanımlanmaktadır (Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014, s. 148; Özkan ve Samur, 2017, s. 871; Altuğ ve Kılıçarslan, 2018, 218; Gamification Academy, 2018, s. 2; Sezgin ve diğerleri, 2018, s. 185; Tekkurşun Demir ve Cicioğlu, 2019, s. 29).

Oyunun fikir olarak ortaya çıkışı ve oyuncu tarafından kullanımına kadar geçen süreç oyun tasarımını oluşturmaktadır. "Bu evreler fikir bulma, fikir olgunlaştırma, senaryo yazımı, karakter tasarımı, oyuncu serüvenini kurgulama, ödül sistemini kurma, oyunun kurallarını belirleme, zorlukları seviyelendirme, görsel tasarımı yapma, ses tasarımını yapma, müziklere karar verme veya prototip yapma, test etme gibi pek çok evre içerir" (Gamification Academy, 2018, s. 3).

Oyun öğeleri, oyunu oluşturan küçük parçaların bütünüdür. Oyunlarda kullanıcının motivasyonunu arttırmak için puan, rozet, liderlik tablosu gibi oyun öğeleri

kullanılmaktadır. Oyunun bilinen çok sayıda türü vardır. Bu durum oyunun zengin bir içeriğe sahip olduğunu gösterse bile bir oyunun birden başka türe dâhil olması durumu tasarımcısının işini zorlaştırmaktadır. Oyun, çok çeşitli türlerden oluşabilmektedir. Bunların bazıları; aksiyon oyunları (action games), bulmaca (puzzle games), çevrimiçi oyunlar (online games), çocuk oyunları (children games), dövüş oyunları (fighter games), eğitsel oyunlar (educational games), kart oyunları (card games), kutu oyunları (board games), macera oyunları (advanture games), nişan alma oyunları (shooter games), rol yapma oyunları (role-playing games), simülasyonlar (simulations), spor oyunları (sport games) ve stratejik oyunlar (strategy games) olarak sıralanabilir (Edip, 2019, s. 30).

Oyunların öğrenme amacıyla kullanılabilmesi ve oyun ve oyuncu arasında etkili bir iletişim sağlanması oyunun tasarım sürecine bağlıdır. Oyunlar oyuncunun ihtiyacına yönelik tasarlandığı takdirde kendisinden bekleneni sağlamış olacaktır. Tasarım sürecinde ise; oyuna dönüştürebilme özelliğinin bulunması, amacına hizmet edecek düzeyde olması ve atılan adımların doğruluğunun bilinmesi için bir model kullanımı gerekmektedir (Akgün ve diğerleri, 2011, s. 58; Özkan, 2018, s. 94; Edip, 2019, s. 24). Örneğin, eğitsel oyunlarda kullanılan ve anlaşılırlığı diğer modellere göre daha basit olduğu düşünülen Eğitsel Oyun Tasarlama Modeli, eğitsel oyunlar tasarlamak için kullanılmaktadır. Model, "içerik (içeriğe dair bilgiler ve kazanımlar), mekanik (koşma, yerleştirme, zıplama vb. etkinlikler), element (hikâye, puan, liderlik tablosu, süre, vb. unsurlar), teknik (internet, mekân, kâğıt vb. oynama ortamları), estetik (arka plan, hayal gücü, yaratıcılık), değerlendirme/revize etme (oyunun kontrolü ve geri bildirimi), uygulama (oyuncunun oynamasını sağlama) olmak üzere yedi kısımla ilişkilidir" (Edip, 2019, s. 23).

Oyun tasarım modellerinin yukarıda bahsedilen unsurları barındırıyor olması oyunların oyuncuyu gerçek hayata hazırladığını göstermektedir. Oyun deneyiminden elde edilen beceriler oyuncunun kendini gerçeklemesini sağlar. Başarılı bir oyun tasarımı gerçekleştirmek isteyen oyun tasarımcısının atacağı ilk adım hedef kitleyi iyi tanımak olmalıdır. Hedef kitlenin isteklerine karşılık gelecek düzeyde hazırlanan oyunlardan hedeflerini gerçekleştirmesi beklenir. Her oyun tasarımında oyun akışı mevcuttur. Oyun tasarımcıları ve akış için en önemli unsur sürecin kesintisiz devam

etmesidir. Oyun akış algoritmasıyla asıl amaçlanan yeniliklerin tasarıma dâhil edildiği durumlarda oyun tasarımında sürdürülebilirliğin devam ettirilmesidir. Sürdürülebilirliği korumanın bir diğer yöntemi ise konunun uzmanlarıyla işbirliği içinde olmaktır.

Oyun tasarımı, eğlence amacı taşıyan bir oyuna öğrenme içeriği entegre etmeye yaramaktadır. Öğrenme sürecinde oyunun kullanılması, oyuncunun motivasyonuna destek sağlamakla birlikte öğrenilen bilginin kalıcılığını arttırmaktadır. Tasarlanan oyunda oyuncunun merakını arttırmak ve zorlayıcı engellere yer vermek, oyunun sürdürülebilirliği bakımından önem taşımaktadır. Ayrıca tasarımda dikkat edilmesi gereken diğer önemli bir husus ise, oyun tasarımının eksiksiz yürümesi için oyuncunun hayal gücünden ve deneyimlerinden yararlanmaktır (Özkan, 2018, s. 41).

Oyunların oyuncu odaklı tasarlanması oyuncunun kendisini özel hissetmesini sağlayacaktır. Oyuncu merkezli tasarım, oyuncunun profili çıkarıldıktan sonra ona motive olacağı bir görev vererek belli mekaniklerle etkileşime geçmesinin sağlanması anlamına gelmektedir (Altuğ ve Kılıçarslan, 2018, s. 210). Her oyun bir akış serüveni barındırmalıdır. Akış birbiri ile uyumlu adımlardan oluşmalı ve ustalıkla tasarlanmalıdır. Oyun tasarımı gerçekleştirildikten sonra, söz konusu tasarım oyuncular arasında uygulanmalı ve etkileri denetlenmelidir (Hunicke, LeBlanc ve Zubek, 2004, ss. 1-5; Akgün ve diğerleri, 2011, s. 59; İnal, 2011, s. 165; Özkan, 2018, s. 45). Herhangi bir sorunla karşılaşıldığı takdirde düzeltmeler yapılmalıdır. Kontrollerin sağlanabilmesi için oyun tasarımına hâkim danışmanlarla işbirliği yapılmalıdır.

Teknolojik gelişmeler oyun tasarımı içerisinde onları değiştirecek kadar yer edinmiştir. İnsanların daha çok teknolojik aygıtlarla vakit geçiriyor olması yeni oyun tasarımlarının hızının artışına neden olmaktadır. Bilgisayar oyunları oyuncuya öğrenme temelli oyunlardan daha eğlenceli gelebilir. Oyun tasarımıyla eğlence amacı taşıyan oyunlar, öğrenme süreçlerinin entegre edilmesiyle yeni bir oyun formatı halini almaktadır. Ancak bilgisayar oyunlarının öğretme hedefiyle senkronize edilmesini tam anlamıyla gerçekleştirmek oldukça zordur (İnal, 2011, s. 21).

Oyunlar hayallerle şekillendirilir. En temel oyun tasarım basamağı oyun senaryosunu oluşturmakla başlamaktadır. İlerleyen adımlarda tasarımın içeriği ve ulaşmak istediği hedefler belirlenmektedir. Yapısal olarak motivasyon, dikkat, geri bildirim ve değerlendirme gibi bileşenlerin oyun içerisinde detaylı yer alması sağlanmaktadır (Akgün ve diğerleri, 2011, s. 58). Oyun tasarımının içeriği oluşturulurken her aşamasında konunun uzmanlarından destek almak ve işbirliği yapmak, öğrenenin ve oyunun başarılı olması için önemlidir. Oyunların insanları besleyen ve etkileyen yapıda olması, öğrenenler arasında etkileşimi arttırmaya yönelik tasarımların oyunların kolay uygulanabilirliğini mümkün kılabilir.

Oyunların bilinen ve en net ortaya çıkan yönü etkileşimli olmasıdır. Etkileşimin kolaylıkla yayılmasına fiziksel olarak etkileşimli oyunlar öncülük etmektedir (İnal, 2011, s. 35; Satman, 2018; Tekkurşun Demir ve Cicioğlu, 2019, s. 24). Oyunlar için etkileşimli olmak bir avantajdır. Oyun tasarımında dikkat edilmesi gereken önemli bir husustur (Akgün ve diğerleri, 2011, s. 52). Ayrıca tasarım aşamasında konunun uzmanlarıyla işbirliği yapmak, oyunun fiziksel gereksinimleri karşılamak için kullanılabilirliğini kontrol etmek ve sosyal etkileşime açık olmasını sağlamak, oyun tasarım sürecinde dikkate alınması gereken diğer etkenlerdir (İnal, 2011, s. 36).

Başarılı bir oyun tasarım süreci ortaya koymak isteyen tasarımcı, disiplini ne olursa olsun dikkat edilmesi gereken belli tasarım kuralları dışında gelişebilecek sorunların varlığını da önemsemelidir. Oyunun temel mekanizma sistemleri, genel anlamıyla tasarım hedefleri ve tasarlanacak oyunun deneyimsel sonuçları da tasarım kuralları dışında yer alır (Hunicke, LeBlanc ve Zubek, 2004, ss. 1-5). Ayrıca oyunun ödülden, cezadan ya da diğer oyun tasarım öğelerinden ayrı düşünülmesi mümkün değildir. Başarının ya da başarısızlığın oyun içinde mümkün oldukça bir karşılığı vardır.

2.1.4.1. Oyun Tasarım Öğeleri

Oyun, bireyin gerçekleştirilmesi gereken hedefe ulaşırken sergilediği davranışı ödüllerle destekleyen bir sistemdir (Özkan, 2018, s. 31). Oyun, "oyuncunun oyuna olan ilgisinin en üst düzeyde sağlanması ve akış deneyiminin yaşatılabilmesi ve oyun tasarımında oyuncuya kendisine uygun mücadeleleri sunacak ortamın

hazırlanması" (Akgün ve diğerleri, 2011, s. 58) için bir takım oyun öğelerine sahiptir. Oyun tasarımında kullanılan ve çalışmalarda sıklıkla yer verilen çok sayıda oyun öğesinden aşağıda bahsedilmektedir (Akgün ve diğerleri, 2011, s. 60; Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014, s. 149; Aktaş Arnas, 2017, s. 19; Altuğ ve Kılıçarslan, 2018, s. 210; Özkan, 2018, s. 33):

Duygular (Emotions): Oyun içerisinde hissedilen üzüntü, sevinç, kızgınlık, heyecan gibi farklı duyguları ifade eder.

Seviye (Levels): Oyuncunun hangi derecede olduğunu gösteren bileşendir.

Geribildirim (Feedback): Geribildirim, oyuncunun ilerlemesini sağlar ve oyunu kazanmak için gerekli olan tüyoların aktarımını yapar.

İlerleme (Progression): Oyuncunun oyun sürecindeki gelişimini göstermeye yarayan dinamiktir.

İlişkiler (Relationships): Oyuncuların diğer oyuncularla kurduğu iletişim ve etkileşimini ifade eder.

İş birliği ve yarışma (Cooperation and competition): Oyuncuların oyunu kazanmak için işbirliği yapması ya da mücadele etmesi durumudur.

Kazanımlar (Achievements): Oyuncuya verilen görevi yerine getirmesi karşılığında verilen ödüllerdir.

Kazanma durumu (Win states): Oyunu kazanma durumunu ve şeklini ifade eder.

Koleksiyonlar (Collections): Oyun içerisinde başarı ifade eden ikonları toplamaktır.

Lider cetveli (Leaderboards): Oyuncuların kazandığı skorlara göre yerleştikleri listedir. Sayılar, harfler ve farklı ikonlar içerebilir.

Ödüller (Rewards): Ödül, oyuncunun başarısının göstergesidir. Olumlu pekiştireç olarak adlandırılan davranışların ortaya çıkmasını sağlar.

Ceza (Criminal): Oyun esnasında ortaya çıkan uygunsuz davranışlar karşısında oyuncuya uygulanan yaptırım.

Öyküleme/Hikâyeleştirme (Narrations): Oyunun senaryosudur. Oyunun bir bütün olmasını sağlar.

Puanlar (Points): Oyun içerisinde yapılan eylemlerin puanlanması sürecidir.

Rozetler (Badges): Genellikle oyun içerisinde gösterilen başarılarla elde edilen veya başarılan durumu temsil eden simge, resim ve ikondur. Rozet, sertifika, madalyon gibi uzun süredir kullanılan araçlardır.

Sıra (Turns): Oyuncuların oyun oynamak için fırsata sahip olması durumudur. Geleneksel oyunlarda daha sıklıkla görülen bu durum dijital oyunlarda gerçek zamanlıdır.

Sosyal grafikler (Social graph): Oyun içerisinde oyuncunun arkadaşlarıyla etkileşime geçebilmesini sağlayan bileşendir. Oyunun sosyal ağ ortamı denebilir.

Takımlar (teams): Aynı hedefe ulaşabilme doğrultusunda çok sayıda kişiden oluşan ayrı grupları ifade eder.

Zorlu Mücadele (Boss fights): Her seviye sonunda bir sonraki seviyeye geçebilmek için daha zor olan meydan okumalardır.

Bütün bu oyun öğelerinin ortak bir amacı vardır; başarılı bir oyun tasarımı ortaya koymaktır. Oyun tasarım aşaması, sanılanın aksine derinlik ve nitelik gerektiren bir sürecin ürünüdür. Oyun tasarımında her seviyeden, başarıdan, mücadeleden önce ya da sonra kullanılan oyun öğeleri, ilerleyen adımlarda oyuncunun motivasyonunu arttırarak oyuna devam etmesini sağlayabilir. Bu bağlamda tasarlan oyuna katılımın sürekliliği sağlanmış olur.

2.1.4.2. Oyun Tasarımının Gereklilikleri

Oyun, etkin öğrenme amacı taşıyan bir olgudur. Oyunla ulaşılmak istenilen öğrenme hedefi, oyunun oyuncunun ihtiyacına karşılık vermesi ve motivasyonunu sağlaması ile mümkündür. Bunun yanı sıra etkili ve sürdürülebilir bir başarı elde etmek isteyen tasarımcıların oyun tasarımı konusunda netleştirilmiş bir analiz yapması gerekmektedir (Akgün ve diğerleri, 2011, s. 46). Analizin içeriğini; oyun için kullanılacak araçlar, araçların faydaları, nerede ve nasıl kullanılması gerektiği, öğrenenlerin ulaşması gereken hedeflerin planlanması gibi unsurlar oluşturmalıdır.

Oyun eyleminde başlangıçtan bitişe kadar tüm aşamaların tasarlanması, sürece sistem dinamizmi kazandırmak açısından önemlidir. Sistemin dinamik olması, oyunla oyuncu arasında gelişen bağı canlı tutmaktadır. Buna benzer çok sayıda oyun

tasarımının gerekliliğini ortaya koyan durum söz konusudur. Oyun sürecinin başında tasarlanması, süreç sonunda doğabilecek sorunların öngörülmesini sağlar (Akgün ve diğerleri, 2011, s. 47; Özkan, 2018, s. 34) ve yeniden sürecin eksiklerinin giderilmesine zemin hazırlar.

Oyun tasarımı, "sürecin değerlendirilmesi; edinilen tecrübelerin paylaşılması, ortaya çıkan aksaklıkların sonraki dönemlerde engellenmesi, sürecin doğru ve yanlış yönlerinin ortaya konulabilmesi açısından önemlidir" (Akgün ve diğerleri, 2011, s. 56). Oyunlar günümüzde eğlenceli oyun içeriğinin öğrenmeyle birleştirilmesi amacıyla tercih edilmektedir. Oyun tasarımı, öğrenme problemlerinin çözümlenmesi, etkin öğrenmenin gerçekleştirilmesi ya da öğretim ihtiyacı gibi nedenler (Özkan, 2018, s. 19) dolayısıyla gerçekleştirilmektedir. Ayrıca tasarım süreci sonunda gerçekleştirilen oyun, uygulayıcının ve oyuncunun zamanı etkili kullanmasını temel alarak oyunun sürdürülebilirliğine katkıda bulunabilir.

2.1.4.3. Oyun Tasarımcısının Özellikleri

Oyun tasarımcısı, ürünü tasarlayan ve yöneten kişidir (Swiatek ve Gorsse, 2016, s. 93). Oyun yöneticisi, tasarımcı/geliştirici organizasyon ve ürün yani oyun arasındaki iletişimi sağlamaktadır. Oyun tasarımcısı, oyun sürecine hakim olan ve bu konuda danışmanlık sağlayan kişi olarak bilinmektedir. Tasarlanmış ve kullanıma sunulmuş oyunlardan elde edilen geri bildirimler sayesinde oyun tasarımcısı oyun sürecine müdahale ederek oyunun başarılı olmasını sağlayabilir. Oyun tasarımcısı, tasarımcı/geliştirici organizasyon ve kullanıcı arasında arabuluculuk yapmak dışında kendisi hedef kitleyle doğrudan iletişim kurabilmektedir (Swiatek ve Gorsse, 2016, s. 94). Bütün bunlar oyunun hedef kitleyle arasındaki bağı kuvvetlendirmek amacıyla atılmış adım olarak görülebilir.

Oyun tasarlama süreci; oyunun hedefinin belirlenmesi, devamlılığının sağlanması, tasarımın hedefine ulaşması ve ortaya konulan ürün gibi aşamalardan oluşmaktadır. İyi bir oyun tasarımı gerçekleştirmek isteyen oyun tasarımcısının eylemleri gözlemlemesi ve dikkate alması gerekmektedir. Bunun amacı, tasarlanan oyun içerisinde oyuncuya ait verilerin kullanılabilir olması durumudur (Hunicke, LeBlanc

ve Zubek, 2004, ss. 1-5; Tasleem, 2017, s. 4; Özkan, 2018, s. 69; Özmutlu, 2018, s. 4). Son yıllarda eğlence ve eğitim amacıyla bütünleşik yapıda çok sayıda oyun tasarlanmıştır (Tasleem, 2017, s. 5).

Oyunların eğitici yönünü dikkate alan tasarımcılar, oyuncuya çevreyi koruma, sağlıklı alışkanlıklar edinme ve ahlaki sorumluluk bilinci gibi değerleri kazandırmayı amaçlamıştır (Tasleem, 2017, s. 8; Özmutlu, 2018, s. 65). Oyunlar, oyuncu davranışlarının değişmesine ve şekillenmesine katkıda bulunmaktadır. Oyun tasarımcılarının tasarladıkları oyunların içeriğini oyuncu davranışlarının pekiştirilmesi üzerine tasarlanması oldukça önemlidir.

2.1.4.4. Oyun Yöneticisinin Özellikleri

Oyun yöneticisi, oyunla ilgili stratejik fonksiyonlar barındıran kişidir (Swiatek ve Gorsse, 2016, s. 96). Oyun aktivitelerinin planlanmasını, uygulanmasını/çalıştırılmasını ve çalışma alanının kontrolünü gerçekleştirmekle görevlidir (Wellman ve diğerleri, 2001, s. 45). Oyun yöneticisinin, oyunun kurum içerisindeki potansiyel değerini belirleyen, hedef kitle ile oyun arasındaki trafiği kolaylaştırmaya çalışan ve bütün bu sürecin doğru ilerlemesini sağlayan becerilere sahip olması beklenmektedir. Oyunların başarıya ulaşabilmesi için gerekli olan adımları atarak farklı kesimden ve meslekten insanı kolaylıkla bir araya getirebilmektedir. Oyunun uygulanacağı merkezin personeli ile oyun yöneticisi, oyun sürecinin aksamadan devam etmesinin ortak çalışma ürünü olacağını bilmesi gerekmektedir (Wellman ve diğerleri, 2001, s. 47; Swiatek ve Gorsse, 2016, s. 96; Tasleem, 2017, s. 10).

Oyun yöneticisi kurum, oyun ve oyuncu arasında iç ve dış iletişimi sağlamada rol oynamaktadır. Oyunun uygulanılabilirliği için gerekli olan; kurum ya da kuruluş yönetiminin süreci tanımasını sağlamak, oyun politikası oluşturulmasına yardımcı olmak, kuruma yeni profiller ve yenilikler kazandırmak gibi niteliklerin oyun yöneticisi tarafından sağlanması beklenir. Günümüzde yaşanan gelişmeler ışığında yeni beceriler ve yetkinlikler görülmeye başlanmıştır. Yeniliklerle birlikte alanında yetkin olan oyun yöneticisi, yalnızca oyun sürecinin takibini gerçekleştirmekle

yetinmemelidir. Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kurum içerisinde sürdürülebilirliğini sağlamak için oyun tasarımcısı ve oyun yöneticisinin kurum personelinin yetkinliklerinden de yararlanması gerekir.

2.2. Oyunlaştırma Olgusu ve Tanımı

Literatürde oyunlaştırma (gamification) kavramını ilk kez kullanan Gabe Zicherman ve Christopher Cunningham oyunlaştırmayı "oyundaki düşünce biçiminin ve oyun kurallarının, kullanıcıların ilgisini çekmek ve problem çözmek amacıyla kullanılması" olarak tanımlamaktadır (Kim, 2015, s. 22; Yılmaz, 2015, s. 19). Oyunlaştırma, en basit tanımı ile oyun tasarımını ve oyun öğelerini oyun olmayan alanlarda kullanmaktır (Gamification Academy, 2018, s.20). Bu tanıma göre oyunlaştırma, oyun öğeleri kullanılarak her alana kolaylıkla uygulanabilir. TDK oyunlaştırma kavramını "oyunlaştırmak işi" olarak tanımlamaktadır (Güncel Türkçe Sözlük, 2022). Kapp ise, "oyun tabanlı kullanma" mekaniği, estetiği ve oyun düşünmesiyle insanları meşgul etmek, aksiyonu motive etmek, öğrenmeyi teşvik etmek ve sorunları çözmek" olarak tanımlamaktadır (Aktaran; Walsh, 2014, s. 42).

Oyunlaştırmanın kavram olarak ortaya çıkışı yakın geçmişe dayanmaktadır. Ancak çok sayıda araştırmaya konu olduğu ve farklı disiplinlere göre farklı tanımlar aldığı görülmektedir. Kullanıldığı disipline göre farklı tanımlamalar kazanan oyunlaştırma, ortak amaca yani bireyin motivasyonunu arttırmaya yönelik hizmetler sunmaktadır (Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014, s. 153). Oyunlaştırmanın sunduğu hizmetlerden en belirgin olanları ise bireylerin birbirleri arasında bilgi paylaşması ve iletişim kurması durumudur. Oyunlaştırma, oyun tabanlı mekanikler kullanarak bireyi, insanlarla etkileşim kurmak, harekete geçirmek, öğrenmeye teşvik etmek ve sorun çözümleri için fikir geliştirmek gibi becerileri kazanmaya teşvik eden bir gelişim uygulamasıdır (Sezgin ve diğerleri, 2018, ss. 169-189). Bununla beraber oyunlaştırma için yapılan en kapsamlı ve en çok kabul gören tanım ise oyun tasarım unsurlarının oyun bağlamı dışındaki durumlarda kullanılması şeklindedir (Bozkurt ve Kumtepe, 2014, s. 152; Miltenoff, Martinov ve Todorova, 2015, s. 160). Oyunlaştırmanın eğitim yönünden bahseden Gökkaya (2014) tanımı, "oyunlaştırma

kavramı bireylerin dışsal motivasyonlarını içselleştirmeyi hedefleyen, geri-bildirimler ve ödüller sunan bir eğitim platformudur" şeklinde yapmıştır.

Oyunlaştırma kavramı ilk olarak 2002 yılında bilgisayar programcısı Nick Peeling tarafından gündeme alınmış bir kavram olsa da tarihi çok daha eskiye dayanmaktadır (Gamification Academy, 2018, s. 21). Sonraki süreçte ilerleme kaydederek 2010 yılında Andrzej Marczewski tarafından literatüre kazandırılmıştır. Birçok alanda telaffuzuna yer verilen oyunlaştırma, benzerlerine göre oldukça yeni bir kavramdır. Buna rağmen oyunlaştırmaya paralel birçok ifade (productivity games, surveillance entertainment, funware, playful design, behavioral games, game layer, applied gaming) açığa çıkmıştır. Ancak ifade edilen kavramlar arasında oyunlaştırma en sık kullanılan terim olmuştur (Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014, ss. 148-153; Altuğ ve Kılıçarslan, 2018, s. 211). Oyun gibi oyunlaştırma kavramının da yaygın kullanıma geçmeden önceki dönemlerinde iş süreçlerinde motivasyon tasarım, sadakat programı ve ödüllendirme sistemi gibi farklı isimlerle kullanılmış olduğu tespit edilmiştir (Yılmaz, 2015, s.20). Bu bağlamda oyunlaştırmanın arkasında yer alan fikrin onlarca yıldır var olduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Bu durumda oyunlaştırmanın ne saf bir oyun ne de resmi bir oyun olduğu söylenebilir (Walsh, 2014, s. 43).

Oyunlaştırma ülkemizde yaygınlaşmaya başladığında Türkiye'de bilinirliğini arttırmak ve bu konuda kaynak oluşturmak düşüncesiyle 2017 yılında "Gamification Türkiye" isimli kar amacı gütmeyen bir topluluk oluşturulmuştur. Söz konusu topluluk bu alanda ilk zirvesini 2017 yılında gerçekleştirmiştir. Dünya'da örneklerine çokça rastlanmakta olan oyunlaştırma çalışmalarının meyvesini verdiği yapılan çalışmalarla açığa çıkarılmıştır. Ulusal ve uluslar arası oyunlaştırma toplulukları olan GAMFED Türkiye ve GAMFED oyunlaştırmanın ilerlemesinde önemli role sahiptir. İçinde bulundukları dönemin büyük bir kısmında oyunlaştırma yer alan Y ve Z kuşakları, iş hayatında söz sahibi olmaya başladığında oyunlaştırma hayatın her alanında sıkça başvurulacak bir rehber olacaktır (Gamification Academy, 2018, s. 21). Oyunlaştırma, oyun öğelerinin kullanılması sonucu geliştirilmiştir. Skorlar, rozetler, seviyeler, ödüller ve sosyal etkileşimler oyunlaştırma sisteminde bulunan oyun öğelerinden bazılarıdır. Oyunlaştırmaya bütünüyle bakıldığında birçok

amaç için kullanılabilmektedir. Bunun yanında oynak etkileşime odaklanır ve birçok alanda sistemsel etkileşimi arttırmak için zaman içerisinde daha fazla yararlanılması teşvik edilen bir uygulamadır (Walsh, 2014, s. 44).

Oyunlaştırmanın bilinen en önemli özelliği etkileşimli olmasıdır. Bireyler arasında yayılım sağlayan hem eğlenme hem öğrenme aracıdır. Bu özellikleri nedeniyle oyunlaştırmanın olumlu etkileri yayında olumsuz sonuçlar doğurabilen özellikleri olduğu da bilinmektedir. Oyunlaştırma uygulaması, amacı, kurgusu, pratiği, ödül ve cezaları gibi pek çok etkene bağlı olarak zararlı sonuçların oluşmasına neden olabilmektedir. Oyunlaştırma, eğlenceli yönünü kullanarak kolaylıkla oyuncuyu süreç içerisine alabilmektedir. Süreç içerisine giren oyuncu, eğlencenin de etkisiyle doğru ya da yanlış birçok davranışa maruz kalabilir. Bu gerekçeye dayanarak oyunlaştırmanın dikkatli kullanımı faydalı olacaktır. Örneğin; oyuncu, oyunlaştırma sürecinin başında bir şeyler öğrenmek ve eğlenmek amacıyla oyuna dâhil olur. Oyun içerisinde yer alan diğer oyunculardan bazıları sürece hâkimdir ve üstünlük kurmaya başlar. İlerleyen adımlarda puan kazanma, rozet elde etme, ödül alma ve diğer çok sayıda motive edici unsura ulaşmak için oyuncular arasında rekabet ortaya çıkar. Sonuç olarak, sadece kazanma düşüncesiyle hareket eden oyuncu, oyunlaştırma aktivitesinde istenilen kazanımı elde edemeyecektir. Ayrıca diğer oyunlaştırma süreçlerinde üstünlük kurma sırasının kendisinde olduğu düşüncesine sahip olacaktır. Oyunlaştırmanın olumsuz şekillerde kullanılabilirliğine dair ilk örnek ABD'de ortaya çıkmıştır. Amerikan Ordusundaki Delta Force Timi'ni konu alan oyunlaştırma aktivitesinin ilk tasarımında Amerikan askerlerine karşı sempati oluşturma çabası varken; ikinci versiyonun tasarımında ise Afrika, Sibirya, Antartika ve Amerika' daki nükleer silah savaşlarına yer verilmiştir. Daha ileriki seviye tasarımlarda Amerikan askerlerinin işgal ettiği bölgelerdeki hikâyeler konu edilmiştir. Bütün bu süreç incelendiğinde oyunda politik bir algı oluşturma çabası dikkat çekmiştir (Altuğ ve Kılıçarslan, 2018, s. 172). Oyunlaştırmanın olumsuz kullanımına diğer bir örnek ise Pavlov'un köpeği (Arkün Kocadere ve Samur, 2016, s. 408) üzerinde yaptığı deneydir. Pavlov, köpeğinin hangi koşullarda salya salgıladığını tespit etmek için deney yapmaya karar vermiştir. Koşulsuz şartlanma oluşturabilmek için köpeğe yemek vermeden zili çalmaya başladı ancak köpek tepki

vermedi. Daha sonra zili çaldıktan sonra köpeğe yemek verdi ve köpek salya akıttı. Deneyde elde edilen başarı Sovyetler tarafından dikkat çekmiş ve II. Dünya Savaşı'nda kullanılmak üzere tertip edilmiştir. Pavlov'un eğittiği köpekler aç bırakılarak hırçınlaştırılmış ve üzerlerine bomba bağlanarak düşmana karşı kullanılmıştır.

Oyunlaştırmanın olumlu şekilde kullanımına verilecek örnek ise İngiltere'de ortaya çıkan "Bookstart" olmuştur. Kütüphanecilerin, yayıncıların ve diğerleri ortaklaşa yürütmüş olduğu bu oyunlaştırma uygulaması sayesinde bebeklere ve çocuklara hediye kitap verilerek küçük yaşta kitap, kütüphane ve okuma kültürü oluşturulmaya çalışılmıştır. Oyunlaştırmanın olumlu kullanımına dair bir diğer örnek ise okullarda öğrencilere verilen derslerin "oyunlaştırılmış ders planı" adı altında oyunlaştırılarak aktarılmasıdır. Fen bilimleri dersinde öğrencilere duyu organları tanıtmak için öğretmen tarafından bir oyun senaryosu oluşturulmakta ve öğrencinin görevlerle dolu gizemli sandığı bulması istenmektedir. Sandığın içinde talimatlar, yöntem çizelgesi ve son olarak bulunan duyu organların yerlerine yerleştirilebilmesi için boş bir yüz resmi bulunmaktadır. Talimatlar öğrenci tarafından yerine getirilerek göz, kulak, burun, dil ve deri organları keşfedilmektedir. Duyu organları keşfetmeye yardımcı olan yöntemler belirlenerek öğrenci tarafından yöntem çizelgesine not edilmektedir. Son olarak, keşfedilen duyu organlar öğrenci tarafından sandıktan çıkan boş yüz resmi üzerine yerleştirilmekte ve görev tanımlanmaktadır. Oyunlaştırılmış fen bilimleri dersi öğrencinin duyu organları tanıması ve öğrenmesiyle başarıya ulaşmaktadır.

Oyunlaştırma yaklaşımı, dijital oyunlardan esinlenerek türetilen bir yapı olmasına karşın oyunlaştırmayı oluşturan birçok unsurun geleneksel oyunlarda da yer aldığı bilinmektedir. Dolayısıyla oyunlaştırma uygulamalarının sadece dijital ortamlarda değil, günlük hayatın her alanında pratik edilmesi söz konusudur. Oyunlaştırmanın oyun mekaniğini ve becerilerini kullanarak bireyi, gerçek hayatta çözüm odaklı olma ve etkileşim kurma gibi davranışları gerçekleştirme ve kullanmaya teşvik etmesi oyunlaştırmanın hedefini destekler niteliktedir. Aslında oyunlaştırma rutin hayatın görevlerini sıkıcı olmaktan çıkarır ve onları harika birer araç olarak kullanmayı sağlar.

Oyunlaştırma eğitim, sağlık, satış, müşteri ilişkileri, çalışan bağlılığı, insan kaynakları, spor, bilim, politika gibi çok sayıda alanda yaygın şekilde kullanılmaktadır. Yaygın kullanıma sahip olan ve çok sayıda alana hitap edebilen oyunlaştırma, kar amacı güden kurumlar tarafından keşfedilerek, gelir elde etmek amacıyla kullanılmaya başlanmıştır. Oyunlaştırma, deneyimlenmiş ve uzmanlar tarafından test edilmiş; başarısı ispatlanmış bir uygulama tekniğidir (Barr, Munro ve Hopfgartner, 2016, s. 2). Oyunlaştırma içerisinde farklı tip karakterler görmek mümkündür. Oyun esnasında farklı özelliklere sahip oyuncuların aynı ortam içerisinde mücadele etmeleri söz konusudur. Oyuncuların etkileşimini destekleyen bu durum, gelişim, rekabet ve işbirliği alanında büyük rol oynamaktadır.

2.2.1. Oyunlaştırmanın Önemi ve Yararlılıkları

İnsanlar yaşamları boyunca birbirlerinden etkilenmiş ve bu yöntemle gelişim göstermiş varlıklardır. Bireyler, iletişim kurmaya, sosyalleşmeye ve etkileşime daima ihtiyaç duymaktadır. Başarıyı elde etmek, yeni girişim ve fikirler üretmek, bir hizmet ya da ürün çıkarmak etkileşimin devamlılığı açısından büyük önem taşımaktadır. Ancak bireyler bunları yerine getirebilmek için motivasyona gereksinim duyarlar. Oyunlaştırma, oyunların insanları motive eden kuvvetini oyunu olmayan alanlarda kullanmayı temel alan bir yöntem (Gamification Academy, 2018, s. 22) olduğu için, bireyin ihtiyaç duyduğu motivasyonu karşılayabilecek potansiyeli süreç içerisinde yaşama geçirir.

İyi tasarlanan bir oyunlaştırma süreci, kullanıcılarda motivasyonu arttırmakla kalmayıp deneyimleme aşamasının eğlenceli ve ilgi çekici olmasını sağlamaktadır. Her yaş grubuna hitap edebilecek boyuta sahip olan oyunlaştırma, bireye hayatındaki problemler karşısında çözüm odaklı olabilme, eleştirel düşünebilme ve kendi kendine öğrenme gibi kazanımlar sunmaktadır. Bu becerilere sahip olanlar için de oyunlaştırma, söz konusu becerilerin devamlılığını sağlamak açısından önemlidir.

Oyunların, bireyin daha çok dışsal motivasyonu üzerinde etkili olması, beğenilme duygusu, başarılı olma çabası, seviye atlama ve elde edilen rozetlerin tatmini gibi

gerekçeler nedeniyle toplumun her kesiminde yaygın şekilde kullanıldığı görülmektedir (Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014, s. 154; Gökkaya, 2014, s. 76; Sezgin, Bozkurt ve Yılmaz, 2018, 170; Altuğ ve Kılıçarslan, 2018, s. 217; Aydın, 2020, s. 71). Günümüzde yaşanılan değişiklerle birlikte ortaya çıkan G-neslinin (Generation G) istekleri ve beklentileri de bu düzeyde farklılık göstermektedir. Bu duruma uyum sağlayabilmek için eğitim sürecinin G-neslinin (Generation G) taleplerini karşılayacak düzeyde yenilenmesi gerekmektedir. Oyunlaştırma tam da bu ihtiyaca yönelik doğmuş bir olgudur (Bozkurt ve Kumtepe, 2014, s. 154).

Günümüzde özellikle büyük kentlerde eğitim süreçlerinin kalabalık ortamlarda odaklanma sorunları ile beraber yürütüldüğü, teorik eğitimlerin öğrencilerde kalıcı olmadığı ve ezberci bir eğitim sürecinin sürdürüldüğü bilinen bir gerçektir. Bilindiği gibi en iyi öğrenme yöntemi deneyimleyerek öğrenmektir (Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014, s. 155; Gökkaya, 2014, s. 74; Sezgin, Bozkurt ve Yılmaz, 2018, ss. 175-176; Altuğ ve Kılıçarslan, 2018, s. 218; Aydın, 2020, s. 73). Oyunlaştırma uygulandığı her alanı eğlenceli ve deneyimleyerek öğrenme pozisyonuna uygun hale getirebilmektedir. Uygulanan oyunlaştırma aktivitelerinin sosyalleşmenin yanı sıra eğitimde istenilen düzeyde başarı sağlaması, kullanıcılara ve uygulayıcı organizasyonlara cazip gelmektedir. En yaygın kullanılan arama motoru olan Google verilerine göre bütün dünyada oyunlaştırma uygulamalarının en çok mesleki eğitim faaliyetleri içerisinde pratik edildiği anlaşılmaktadır (Gökkaya, 2014, s. 77).

Motivasyon ve başarı arasında anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Başarının elde edilmesinde gereksinim duyulan ilklerden biri de motivasyondur ve doğal olarak motivasyonu etkileyen unsurlar da başarı süreçlerinin değerlendirilmesinde dikkate alınması gereken hususların başında yer almaktadır (Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014, s. 154). Oyunlaştırma, motivasyon ve verimliliği arttırma, dostane rekabet ortamı oluşturma, başarı algısını geliştirme, davranış değişikliğini istenen düzeye ulaştırma (Mihelač ve diğerleri, 2017, s. 12) ve öğrenirken aynı zamanda eğlenme gibi fırsatları birlikte sunduğu için organizasyonlar açısından oldukça önemlidir. Ayrıca oyunlaştırma, deneyimli grupların problem çözme yeteneği ve anlama becerilerinin ilerlemesi açısından da gereklidir. Oyunlaştırmada istenilen başarının gerçekleşmesi için iyi tasarlanmış bir sürece ihtiyaç vardır.

2.2.2. Oyunlaştırma Türleri

Oyunlaştırma, insanlarda motivasyon, verimlilik, sürdürülebilirlik, etkileşimlilik ve davranış değişikliği gibi ilkeleri yaratmak için kullanılan bir yöntemdir. Oyunlaştırma, kurum, kuruluş ve ya organizasyonun yapılarına ve hedeflerine göre dâhili, harici ve davranış değişikliği olmak üzere üç kategoride incelenmektedir.

2.2.2.1. Dâhili oyunlaştırma (internal gamification): Dâhili oyunlaştırma, kurumsal oyunlaştırma olarak adlandırılmaktadır (Bigdeli ve diğerleri, 2016, ss. 2-10). Oyuncu temelli bir oyunlaştırma türüdür. Kurum ya da uygulayıcı organizasyonun tüm çalışanlarını kapsamaktadır. Kurum/uygulayıcı organizasyon çalışanları tarafından uygulanan bu oyunlaştırma türüyle, yeniliği beslemek, dostluğu arttırmak ve ortak işleri yürütmek gibi becerilerin çalışanlara kazandırılması amaçlanmaktadır. Dâhili oyunlaştırmanın bilinen en temel özelliği kurum çalışanları tarafından uygulanıyor olmasıdır.

2.2.2.2. Harici oyunlaştırma (external gamification): Harici oyunlaştırma, kurumun/organizasyonun pazarlama hedeflerini içermektedir. Müşteri ile sunulan hizmetler arasında bulunan ilişkiyi canlı tutmak, etkileşimi arttırmak ve sadakati sağlamak amacıyla kullanılmaktadır. Harici oyunlaştırmayı diğer oyunlaştırma türlerinden ayıran en temel özelliği yüksek gelir elde etme düşüncesidir.

2.2.2.3. Davranış değişikliği oyunlaştırması: Davranış değişikliği oyunlaştırması, kullanıcıların yararlı alışkanlıklar edinmesine yardım etmeyi amaçlamaktadır. Örneğin, bireylerin pozitif düşünmesini sağlama, yaşam kalitesini yükseltme, çevre faktörünü önemseme, iyilik yapma, bilgi paylaşma, işbirliği içerisinde yer alma gibi davranışlarının hep daha iyiye yönelmesini sağlama gayreti göstermektedir. Hedef kitleye sosyalizasyon süreci için gereken olumlu davranışları kazandırır. Davranış değişikliği oyunlaştırmasının bilinen temel özelliği, daha çok kar amacı gütmeyen kuruluşlar tarafından tercih edilmesidir (Bigdeli ve diğerleri, 2016, s. 4).

Oyunlaştırma türünün, kurumlar, kuruluşlar ya da diğer tüm uygulayıcılar tarafından hedeflerine yönelik seçilmesi oldukça önemlidir. Seçilen oyunlaştırma türü temel alınarak hayata geçirilen işlerin beklenen verimi sağlaması mümkündür.

2.2.3. Oyunlaştırma Tasarımı

Oyunlaştırma, öğrenenlerin öğrenirken eğlenebilmeleri, zorluklarla başa çıkabilmeleri, ipuçları ile yaratıcı fikirler açığa çıkarabilmeleri ve en önemlisi zamanı yönetebilmeleri gibi avantajlar sunar. Oyunlaştırma, hata yapmak, deneyimlemek, kazanmak veya kaybetmek gibi (Özkan ve Samur, 2017, s. 861) hedefleri gerçekleştirmeyi amaçlarken oyunlaştırma tasarımı bütün bu sürecin planlı olmasını ve hata oranını minimuma düşürmeyi hedeflemektedir. Bu yüzyılın kelimesi olan "tasarım" (design) kavramı üretim ve yaratıcılığa odaklanmaktadır (Yılmaz, 2015, s. 21). Oyunlaştırma kavramı ile tasarım kavramı birlikte kullanıldığında amaca yönelik eğlenceli ya da eğitici bir ürün açığa çıkabilir. Oyunlaştırma ile ilgili yaklaşımlar incelendiğinde yeni ve popüler bir yöntem olmasına rağmen az sayıda çalışma yapılmış bir alan olduğunu ve yapılan çalışmaların oyunlaştırmanın dâhil edildiği süreçlerde olumlu sonuçlar ortaya çıkardığını tespit etmiştir (Özkan ve Samur, 2017, ss. 861-870).

Her oyun ve oyunlaştırma tasarımı bir akış serüveni barındırmalıdır. Akış, birbiri ile uyumlu adımlardan oluşmalı ve ustalıkla tasarlanmalıdır. Birbirini takip eden adımların oyunlaştırma tasarımı içerisinde yer alması oyuncunun süreçten zevk almasını sağlayacaktır. Werbach ve Hunter (2012) tasarımı oluşturmak için 1) hedeflerin tanımlanması, 2) hedef davranışların betimlenmesi, 3) oyuncuların tanımlanması, 4) aktivite döngülerinin planlanması, 5) eğlence unsurunun eklenmesi, 6) uygun araçların kullanılmasından oluşan altı basamak önermiştir. Bu basamaklardan oluşan süreç bağlılık döngüsü, aktivite döngüsü olarak adlandırılır (Kocadere ve Baş, 2017, s. 129). Bir ürünün insan üzerinde oluşturduğu ilk etki her zaman önemlidir. Oyunlaştırma tasarımı, hedef kitleyi etkilemeye yönelik adımlar kullanılarak tasarlanmalıdır. Yapılan tasarım çalışmalarının hedef kitlenin merak, ilgi, duygu ve düşüncelerini canlı tutması gerekmektedir. Başlangıçtan itibaren oyuna dâhil olup olmama konusunda hedef kitlenin karar vermesi beklenmektedir.

İyi bir oyun, planlanarak, deneyimlenerek ve çok sayıda prototip üreterek ortaya çıkarılabilir (Akgün ve diğerleri, 2011, s. 57; Özkan, 2018, s. 123). Ayrıca oyunlaştırma tasarımı yapılırken beslendiği kaynaklar tespit edilmelidir. Etkili bir

oyunlaştırma tasarımı, mevcut modeller dikkate alınarak geliştirilebilir. Tasarım süreci tamamlandıktan sonra oyunlaştırma aktiviteleri oyuncunun kullanımına sunularak eksik kalan kısımların tespiti gerçekleştirilir. Tespit edilen noksanlıkların düzeltilmesi noktasında işbirliği büyük önem taşımaktadır. Oynanan oyunun sonucunda oyunculardan alınan geri bildirimler sayesinde oyunlaştırma tasarımı üzerinde düzenlemeler yapılabilir. Oyunlaştırma uygulamaları ilk yıllarında kâğıtlar üzerine prototiplerle oluşturulmuştur. Bilgisayar ve diğer teknolojik cihazlar maddi olanaklar bakımından pahalı olduğu için kâğıtlar kullanılmıştır (Phetteplace ve Felker, 2014, s. 22).

Oyunlaştırma tasarımının günümüzde bilinen en önemli tercih nedenlerinden birisi hala maliyetinin ucuz olmasıdır. Oyunlaştırma tasarımında öncelikli olarak uzun vadeli bir süreç düşünmek gerekmektedir. Fogg'un "davranış modeli" olarak adlandırılan yaklaşımı uzun vadeli bir süreci sürdürmek için gerekli olan üç noktayı; motivasyon (motivation), aksiyon (ability) ve geribildirim (feedback) olarak ifade etmektedir (Aktaran Altuğ ve Kılıçarslan, 2019, s. 214). Oyunlaştırma ile ilgili bu döngünün devam edebilmesi için yukarıdaki üç unsurun eksiksiz tasarımda yer alması gerekmektedir. Uzun vadeli kullanılabilir oyun için süreç; prototip, test, dağıtma, değerlendirme ve tekrar başlatmak şeklinde ilerlemekte ve anında tatmin olmak yerine hedefe ulaşmak amaç edinilmelidir (Phetteplace ve Felker, 2014, s. 23).

Oyunların kullanıcı odaklı tasarlanması kullanıcının kendisini özel hissetmesini sağlamaktadır. Oyuncu merkezli tasarım, oyuncunun profili çıkarıldıktan sonra ona motive olacağı bir görev vererek belli mekaniklerle etkileşime geçmesinin sağlanması anlamına gelmektedir. Sonrasında mutlaka süreci ölçümleyerek yönetmek gerekmektedir. Yönetim aşamaları; kurallar, etik sınırlar, eğlence ve öğrenme unsurlarını barındırmalıdır (Yılmaz, 2015, s. 23; Altuğ ve Kılıçarslan, 2019, s. 215). Başarılı bir oyunlaştırma tasarımı gerçekleştirmek için oyunun dinamik, mekanik, bileşen, oyunsal düşünme ve estetiği eksiksiz kullanması gerekmektedir.

2.2.3.1. Dinamikler (Dynamics): Oyunlaştırma dinamikleri, oyunlaştırma tasarımı oluşturulurken ihtiyaç duyulan temel prensiplerdir. Oyun kurallarından bağımsız gelişen tasarım unsurudur (Bozkurt ve Kumtepe, 2014, s. 149; Yılmaz, 2015, s. 24). Kısıtlamalar/sınırlılıklar (contraints), duygular (emotion), hikâyeleştirme (narrations), ilerleme (progression), ilişkiler (relationships) dinamikleri oluşturan unsurlardır.

2.2.3.2. Teknikler (Mechanics): Oyunlaştırma yapısı içerisinde daha belirgin eylemleri tanımlayan unsurlardır. Oyun tasarımının alet kutusu da denilebilir (Yılmaz, 2015, s. 24). Oyunlaştırma teknikleri oyuncuyu istenilen yöne yönlendirebilir ve oyun sürecine bir tarz veya his katabilir (Bozkurt ve Kumtepe, 2014, s. 150). Meydan okuma (challenges), şans faktörü (chance), iş birliği ve yarışma (cooperation and competition), geribildirim (feedback), kaynak edinimi (resource acquisition), ödüller (rewards) oyun tekniklerini oluşturan unsurlardır.

2.2.3.3. Bileşenler (Components): Oyunlaştırma sürecinin en belirgin ve ilk akla gelen unsurlarıdır. Birden fazla bileşen sadece tek bir oyunlaştırma mekanizmasıyla ilişkili olarak kullanılabilir (Bozkurt ve Kumtepe, 2014, s. 150). Kazanımlar (achievements), avatarlar (avatar), rozetler (badges), zorlu mücadele (boss fights), koleksiyonlar (collections), düzeyler (levels), lider cetveli (leaderboards), puanlar (points), takımlar (teams) bileşenleri oluşturan unsurlardır.

2.2.3.4. Estetik (Aesthetic): Bireyin oyunlaştırılmış süreç içerisindeki hislerini ifade etmektedir. İyi kurgulanmış, görsellerle desteklenmiş (Yılmaz, 2015, s. 24; Sezgin, Bozkurt ve Yılmaz, 2018, ss. 170-180), oyuncunun hislerini test edebilen bir sistem oyunlaştırmanın amaçlarını karşılayabilmektedir. Kazanma (win), keşif (discovery), rekabet (competition), utanma (shame), kavga etme (fight), içselleştirme (internalization) estetiği ifade eden unsurlardır.

2.2.3.5. Oyunsal Düşünme (Game Thinking): Günlük veya dönemsel yaşam deneyimlerini, yarışma, keşif, senaryolaştırma ve iş birliği eylemlerine dönüştürmeye dayalı düşünce biçimidir (Sezgin, Bozkurt ve Yılmaz, 2018, ss. 170-180).

2.2.4. Oyunlaştırma Tasarımına Yön Veren Teori ve Modeller

Temelinde motivasyon unsuru bulunan oyunlaştırma (Sezgin, Bozkurt ve Yılmaz, 2018, ss. 175-185) metodolojisinin arkasında yer alan büyük bir sistem vardır. Neyi, nasıl, kim için, ne kadar, hangi mekanikle, hangi araçlar kullanılarak (Yılmaz, 2015, s. 24) tasarlanacağı sorularına cevap olacak nitelikte bir tasarım programına gereksinim duyulur. Etkili bir öğrenme ortamı oluşturmak için kullanılan oyunlaştırma, kullanıcıların birbirleriyle etkileşim kurarak bilgi aktarımında bulunmasına önemli ölçülerde destek vermektedir. Bunun gibi oyunlaştırma tasarımına yön veren çok sayıda bakış açısı vardır. Bu bakış açılarından yola çıkarak oluşturulan tasarım modellerine (Akgün ve diğerleri, 2011, ss. 45-60; Kim, 2015, s. 26; Yılmaz, 2015, s. 25; Altuğ ve Kılıçarslan, 2018, ss. 212-220; Chou, 2018; Özkan, 2018, ss. 2-25; Özmutlu, 2018, s. 4; Sezgin, Bozkurt ve Yılmaz, 2018, s. 172; Özkan ve Taşkıran, 2019, s. 19) değinmek yerinde olacaktır.

2.2.4.1. D6 Oyunlaştırma Tasarımı Modeli (D6 Gamification Design Framework)

Bu model, Werbach ve Hunter (2012, s. 38) tarafından oyunlaştırmanın gelişimine katkıda bulunmak amacıyla tasarlanmış bir modeldir (Şen, 2020). D harfiyle başlayan ve altı basamaktan oluşan bu modelde oyun ve motivasyon bir arada kullanılmıştır. Aşağıda tasarım modelinin akışının devam etmesine yarayan basamaklar yer almaktadır.



Şekil 1.1: 6D Oyunlaştırma Modeli (Werbach ve Hunter, 2012)

1) Hedef belirleme (define business objectives): Her oyunlaştırma eyleminin hedefi iyi belirlenmeli ve iyi anlaşıldığından emin olunmalıdır.

2) Hedef davranışları belirleme (delineate target behaviors): Her oyunlaştırma eyleminin hedefe ulaşmak için kullanacağı davranışlar doğru tespit edilmelidir.

3) Oyuncu türleri belirleme (describe your players): Oyunlaştırma eylemini gerçekleştirecek karakterler belirlenmeli ve iyi tanınmalıdır.

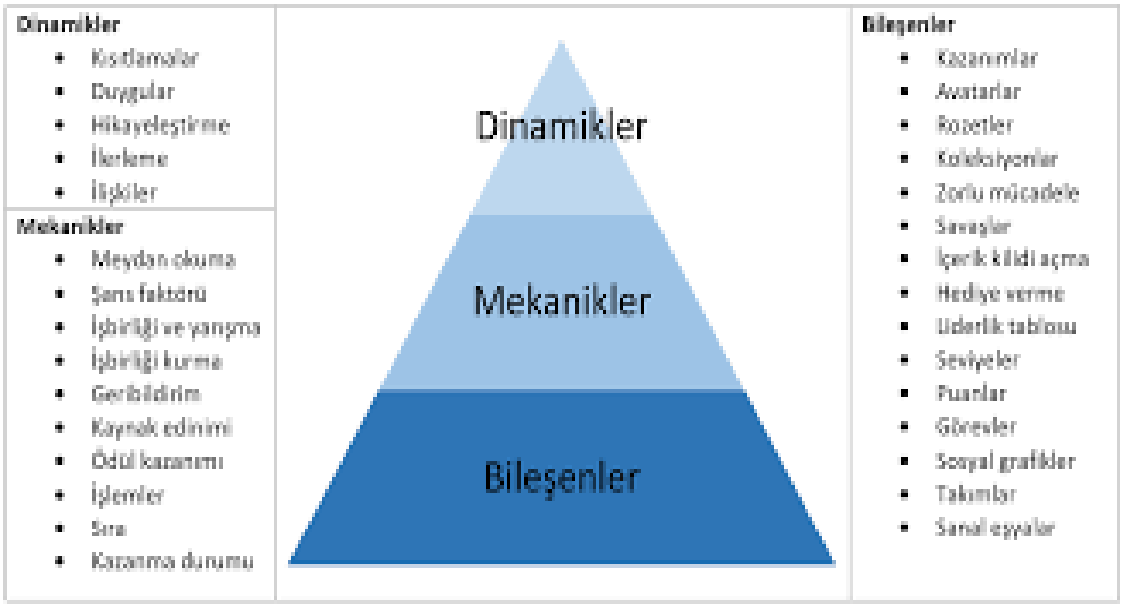
4) Etkinlik döngüsünü tasarlama (device activity loops): Her oyunlaştırma eyleminin hedefe ulaşmak için kullanacağı davranışların sürekliliği sağlanmalıdır.

5) Eğlence öğelerini ilave etmek (don't forget the fun): Her oyunlaştırma eylemi hedef kitlenin dikkatini çekecek ve gönüllü katılımını destekleyecek hale getirilmelidir. Oyunlaştırma eyleminin eğlence faktörüyle bütünleşmesi sağlanmalıdır.

6) Uygun araçları belirleme (deploy appropriate tools): Her oyunlaştırma eylemi hedef kitleyi motive edecek oyun mekaniklerini belirlemelidir. Bütün bu aşamalar sistem içerisinde hatasız yürütüldüğü takdirde başarılı bir oyunlaştırma tasarımı mümkün olacaktır.

2.2.4.2. Werbach'ın Oyunlaştırma Piramiti

Oyunlaştırmayı ifade edebilmek amacıyla Werbach ve Hunter tarafından oluşturulmuş, üç basamaktan oluşan (bileşenler, mekanikler, dinamikler) bir modeldir. Werbach'a göre iyi bir oyunlaştırma tasarımı tüm bileşenlerin, mekanik ve dinamiklerin kullanılmasıyla değil, ihtiyaca uygun unsurların etkili kullanılmasıyla ortaya çıkarılabilir (Sezgin, Bozkurt ve Yılmaz, 2018, s. 173).

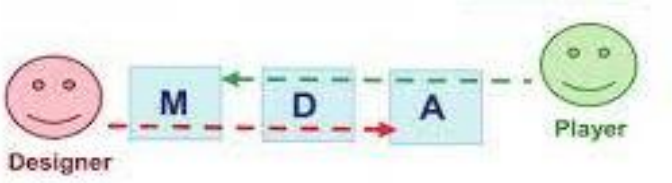


Şekil 1.2: Werbach'ın Oyunlaştırma Modeli

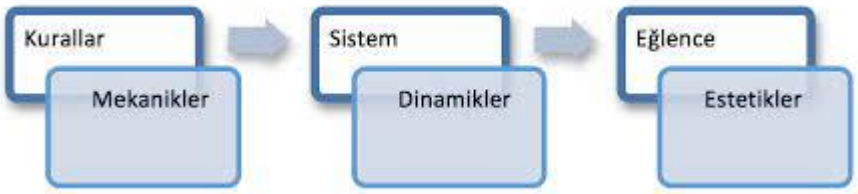
Dinamikler, oyunun sınırlarını, işleyişini, senaryosunu ve duygu ifadelerini barındırmaktadır. Oyunlar bütün bu unsurlarla süslendiğinde çok fazla duygu durumu ortaya çıkar ve oyuncunun ilgi çekici deyimlerle karşılaşmasına fırsat tanır. Mekanizmalar, oyunlaştırmanın yüklemi görevindedir (Sezgin, Bozkurt ve Yılmaz, 2018, s. 175). Oyunlaştırma sürecinin devamını sağlamak için işbirliği yapma, yarışma, ödül kazanma, geribildirim alma gibi unsurların kullanılmasıdır. Son basamağı oluşturan bileşenler ise, daha çok oyuncu motivasyonuna hizmet eden, rozetler, oyuncular, puanlar, seviyeler, hediyeler ve takımlardan oluşmaktadır. Bu oyun öğelerinin oyunlaştırma aktivitesinin amacına uygun seçilmesi sürecin başarılı bir şekilde tamamlanmasında önemli rol oynamaktadır.

2.2.4.3. MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetic) Modeli

Oyunlaştırmanın nasıl çalıştığını kavramak amacıyla oluşturulmuş bir oyunlaştırma tasarım modelidir (Kim, 2015, s. 25). MDA, oyunlaştırma tasarımı esnasında kullanılan mekanik, dinamik ve estetikten meydana gelmektedir. Hunicke Hunicke, LeBlanc ve Zubek (2004) oyunlaştırma tasarım sürecini "oyunlar, tasarımcılar/geliştirici ekipler tarafından oluşturulur ve oyuncular tarafından tüketilir" şeklinde ifade etmektedir.



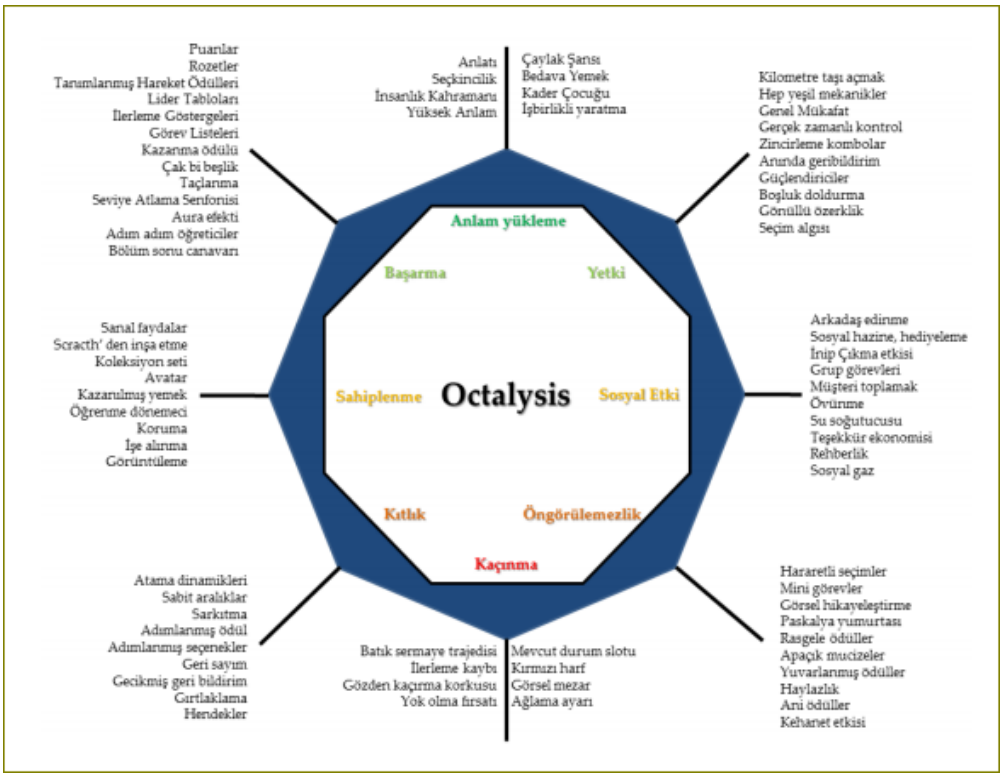
Sürekli devam eden bu döngünün işi bittiğinde oluşturulacak olan yeni modelleri beslemesi (Hunicke, LeBlanc ve Zubek, 2004, ss. 1-5) beklenmektedir. Oyunlar genel olarak eğlenceli yönüyle bilinmektedir. Oyunlaştırma ise öğrenme odaklı tarafını göstermektedir. Oyunlaştırmanın oyundan en önemli farkı ise öğrenme ve eğlenme eylemlerini tek çatı altında toplamasıdır. MDA tasarım modelinde aşağıdaki görselde görüldüğü üzere mekanikler oyunun kurallarına, dinamikler oyun sisteminin ilerleyişine ve estetik ise eğlence faktörüne karşılık gelmektedir (Kim, 2015, s. 26).



Bu bağlamda modelde yer alan mekanik, dinamik ve estetik unsurlar birbirinin oluşumuna zemin hazırlamaktadır. Modelin estetik unsurları tespit edilir ve bu unsurlar dinamik ve mekaniklerin seçiminde yardımcı olur. Örneğin; kütüphane haftası için kütüphanede gerçekleştirilmek istenilen kitap okuma yarışması modelin estetik unsurunu oluşturmaktadır. Gerçekleştirilen kitap okuma yarışmasındaki katılımcıların tamamı rakiptir. Yarışmaya katılan katılımcılar duygusal olarak kazanmaya odaklanmaktadır. Hepsi birbiriyle rekabet halindedir ve bu durumda modelin dinamiği rekabet olarak belirlenmektedir. Sonraki süreçte yarışmayı kazanan okuyucuya verilen ödül ise modelin mekaniğini oluşturmaktadır. Bütün bu koşulları yerine getiren ve sürekliliği sağlanan MDA modelinin başarıya ulaşması beklenmektedir.

2.2.4.4. Octalysis Modeli

Yu-kai Chou tarafından oluşturulan model oyunlaştırmada en çok kullanılan modeldir (Chou, 2018). Bu modelde iddia edilen düşünce; tasarımın kullanıcı dürtüleriyle harekete geçmesidir. Kısacası kullanıcının duygu ve davranışları tasarımın şekillenmesini sağlamaktadır. Motivasyon temelli bir tasarım modelidir. Her köşesinde temel bir bileşen yer alan model görsel olarak sekizgen bir şekille gösterilmektedir. Octalysis'in en önemli amacı oyunsal elementleri ve bilişsel dürtüleri kullanarak oyunlaştırma sürecini daha çekici hale getirmektir. Oyunlaştırma sürecini motivasyonla eğlenceli ve tatmin edici hale getiren bir oyunlaştırma çerçevesidir.



Şekil 1.3: Octalysis Modeli (Chou, 2018)

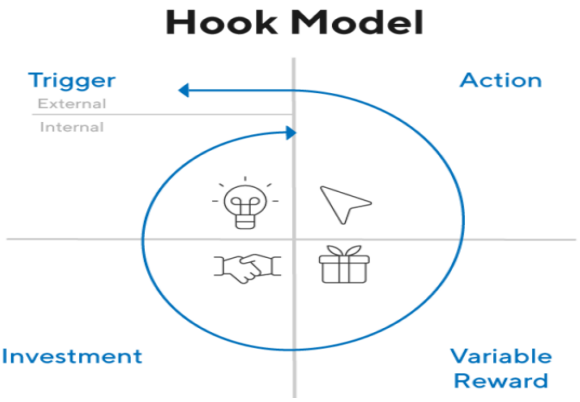
Model sağ ve sol bölüm olarak ikiye ayrılmaktadır. Sağ kısımdakiler içsel motivasyonu, sol kısımdakiler dışsal motivasyonu temsil etmektedir (Chou, 2018). Sekizgenin sağ tarafında bulunan beceriler sağ beyin bölümünü çalıştırırken, sol tarafta bulunan beceriler ise sol beyin bölümünü çalıştırmaktadır (Şahin ve Samur,

2017, s. 7). Sistem ortadan ikiye bölündüğünde üst kısımda kalan beceriler oyunlaştırmanın olumlu adımları olarak değerlendirilmektedir. Alt kısımda kalan beceriler ise oyunlaştırmanın olumsuz adımları olarak değerlendirilmektedir. Bütün bu değerlendirmeler dikkate alınarak oluşturulan oyunlaştırma tasarımının başarı oranı artabilir. Sekizgen bir çerçeveye oturtulan Octalysis modelinin basamakları (Sezgin, Bozkurt ve Yılmaz, 2018, s. 178) aşağıdaki gibidir:

1) Epik anlam, oyuncunun kendinden başka role bürünme isteğidir. Kahramanlık örnek verilebilir.
2) Gelişim ve başarma, oyuncunun motivasyonunu arttıracak eylemlerin yer aldığı unsurlardır. Puan ve rozet gibi unsurlarla seviye atlama örnek verilebilir.
3) Yaratıcılık ve geribildirim, oyuncuyu yaratıcı düşünmeye teşvik eden unsurları barındırır. Geribildirimlerle hatalı noktalar tespit edilerek düzeltilir.
4) Sahiplik duygusu, oyuncunun oyun ortamlarında bir öğeyi, materyali sahiplenmesi durumudur. Rütbeleri elde etmek ve korumak örnek verilebilir.
5) Sosyal etki ve ilişkililik, oyuncunun sosyalleşmesi durumudur. Arkadaşlar arası oynanan oyunlar, takım karşılaşması örnek verilebilir.
6) Yokluk ve tahammülsüzlük, oyuncunun sahip olmadığı ve olmak için mücadelesini verdiği durumlardır. Ödül kazanmak örnek verilebilir.
7) Öngörülemezlik ve merak duygusu, gelişigüzel alınan ödüller örnek verilebilir.
8) Kayıp ve kaçınma, oyuncunun istemediği bir olayla karşılaşması durumudur. Oyunu bırakmak isteyen oyuncunun ödüllerle oyuna döndürülmesi örnek verilebilir.

2.2.4.5. Kanca (Hook) Modeli

Bu modelde, oyunlaştırma yoluyla bir takım fonksiyonlar tasarım sürecine eklenerek hedef kitlenin davranışlarının alışkanlığa dönüşmesi hedeflenmektedir. Nir Eyal'in çalışmalarında yer verdiği kanca modeli, alışkanlıkların devamlılığını sağlamak adına tetikleyici, eylem, ödül ve yatırım aşamaları olmak üzere dört basamaktan oluşmaktadır (Özkan ve Taşkıran, 2019, s. 20).



Şekil 1.4: Kanca (Hook) Modeli

Tetikleyici (trigger), oyuncuyu harekete geçirecek ilk adımdır. Dış ve iç tetikleyici olmak üzere iki besleyeni vardır. Aksiyon/Eylem (action), atılan ilk adımı tanımaktır. Sürpriz/Ödül (reward), davranışa karşı verilen ödüldür. Yatırım (investment), daha çok ödül almak için hareketi devam ettirmektir (Yılmaz, 2015, s. 29). Oyunda edinilen bilgi, beceri ve deneyim neticesinde davranışlar alışkanlıklara dönüştüğünde birey kancaya takılmış sayılır ve eylem gerçekleştirilir. Bireyin eyleme başlayabilmesi için atılacak ilk adımın kolay ve anlaşılır olması önem arz etmektedir.

2.2.4.6. Fogg'un Davranış Modeli

Temelinde davranış değişikliği hedefinin bulunduğu bu oyunlaştırma tasarım modeli, motivasyon (motivation), aksiyon (ability) ve geribildirim (feedback) unsurlarına dayanmaktadır. Oyuncuyu hareketlendirecek bir süreçle başlayarak devam eden ve süreç sonunda geribildirimlerle oyuncunun yönlendirilmesini sağlayan bir tasarım modelidir Örneğin bir öğrenci, sınav haftasının yaklaştığının bilincindedir ve çalışmak için motive olur, çalışabilecek yetiye de sahiptir. Ancak "şimdi yap!" (Şahin ve Samur, 2017, s. 5) uyarıcısı aynı anda işlemde yoksa eylem gerçekleşmez. Sağlıklı bir tasarım için bu döngünün devam etmesi gerekmektedir. İstenmeyen herhangi bir davranışı sonlandırmak için döngünün parçalarından birini çıkarmak yeterli olacaktır. Oyunlaştırma tasarımı durduğu anda motivasyon, aksiyon ve geribildirim döngüsünü kontrol edebilmek için başa dönülmesi gerekmektedir.

2.2.4.7. Kapp'ın Oyunlaştırma Modeli

Oyunlaştırma tasarımı, oyunsal düşünme, oyun mekanikleri ve estetik unsurlardan oluşmaktadır (Sezgin, Bozkurt ve Yılmaz, 2018, s. 179). Oyunlaştırma tasarımını oluştururken günlük hayatın deneyimlerine yer verilmesi, işbirliği ve keşif gibi unsurların aktivitelere yerleştirilmesi oyunsal düşünme fikrini yansıtmaktadır. Oyunlaştırma tasarımında kullanılan oyun mekanikleri ve estetik motivasyon, adanmışlık, problem çözme ve öğrenmeye destek sağlamaktadır. Ayrıca aynı anda oyunsal düşünceyi destekleyen oyun elementleridir. Oyun mekanikleri; seviye ve puan gibi unsurların tümüdür. Estetik ise oyun içindeki kızma, heyecanlanma, merak etme gibi duyguların tümünü kapsamaktadır.

2.2.4.8. Etkili Öğrenme Ortamı Modeli (EFM, Effective Learning Environment)

Etkili öğrenme ortamı, akış deneyimi ve motivasyonu üzerine temellendirilmiş bir tasarım modelidir. Akış, oyun sırasında oyuncunun dikkatini dağıtabilecek birçok unsuru görmezden gelmesidir (Özkan, 2018, s. 130). Başka bir ifadeyle oyun için önemli olan akış deneyimi oyuncuyu yoracak kadar zor, sıkacak kadar kolay bir süreç olmamalıdır. İyi tasarlanmış bir oyun akışı, kullanıcı motivasyonunu tetikleyerek etkili öğrenme ortamı oluşturmakta ve böylelikle model hedefini gerçekleştirebilmektedir.

2.2.4.9. Oyun Benzeri Ortamlar için Öğretim Tasarım Modeli (FIDGE, Fuzzified Instructional Design of Game-Like Environments)

EFM modelindeki gibi temelinde akış teorisi yer almaktadır. Ayrıca temelinde yer alan diğer bir unsur ise gerçek hayatın yansımalarıdır. FIDGE, ön analiz, analiz, tasarım, geliştirme ve değerlendirme aşamalarından oluşmaktadır (Özkan, 2018, s. 131). Ön analiz, içerik oluşturma, literatür tarama ve materyal belirleme bölümlerini kapsamaktadır. Analiz basamağında, ihtiyaçlar, hedef kitle, maliyet, risk analizi yer almaktadır. Tasarım ve geliştirme basamağında, oyunun hikâyesi, senaryosu ve öğrenilecek kavramlara yer verilmektedir. Son olarak değerlendirme basamağında, oyunlaştırma aktivitesini oluşturan ekip, hedef kitle ve oyunun sonucu olarak gelen geribildirimler yer almaktadır (Özkan, 2018, s. 135). Yönetim, değişim, oyun öğeleri, sosyo-kültürel çevre, teknoloji gibi birçok bileşenin bir arada kullanıcı

deneyimine sunulduğu modeldir. Asıl amacı oyunlarla öğrenme ortamlarının birleştirilmesidir.

2.2.4.10. Deneyimsel Oyun Modeli (EGM, Experiential Gaming Model)

Söz konusu tasarım modeli, akış teorisi ve öğrenme kuramlarını temel alan bir modeldir (Özkan, 2018, s. 14). Oyunlaştırma tasarımının içerisinde mücadele, zorluklar, geribildirimler ve kişinin becerilerine yönelik hedeflere yer verilmektedir. EGM, görsel şeması ve oluşumunu besleyen adımlar; fikir üretme (ideation loop), deneyim modeli (experience loop) ve mücadele (challenge) ile insan dolaşım sistemine benzemektedir (Özkan, 2018, s. 15). Deneyimsel Oyun Modeli'nde en önemli ayrıntı oyun tasarımının tamamının gerçekleştirilmesinden ziyade oyun fikri üretmek ve analiz çalışmalarını yapmaktır.

İnsanoğlunun eğlence amacıyla kullandığı en eski (Akgül ve Öztürk, 2004, s. 55; Kim, 2015, s. 6; Özkan, 2018, s. 16; Sezgin, Bozkurt ve Yılmaz, 2018, s. 170) yöntemlerden olan oyunlar, oyuncunun öğrenme ve keşfetme isteğini canlı tuttuğu sürece anlamlıdır. Oyunlaştırma, oyuncunun iletişim kurma, problem çözme, keşfetme ve güdüleyici olmaya yönelik çalışmalara katılımını referans alarak ve tasarım programına bu ilkeleri dahil ederek en çok tercih edilen motivasyon unsuru olmayı hedeflemektedir. Etkin öğrenme ortamları oluşturarak hedefini gerçekleştirmek isteyen oyunlaştırma tasarımı, eğitsel oyun tasarım modellerine gereksinim duymaktadır.

2.2.5. Oyunlaştırmanın Psikolojik Yansımaları

Oyunların, insan yaşamında geniş bir yeri vardır. Oyunlar, bireyde gerçekleşen gelişim ve değişim üzerinde etkili bir eğlence aracı olarak görev yapmaktadır. Oyunlara olağanın dışına çıkılarak eğlenceyle birlikte eğitici olma özelliği de eklenerek en genel ifadeyle oyunlaştırma gerçekleştirilmiştir. Oyun bileşenleri kullanılarak ortaya konulan oyunlaştırma tasarımlarının, kişiler ya da kurumlar tarafından kolay benimseneceği düşünülmektedir. Oyunlaştırma aktiviteleri ile genellikle belirlenen hedef kitle üzerinde davranış değişikliği gerçekleştirmek hedeflenir. Bu amacı en çok destekleyen disiplin psikoloji bilimi olmuştur (Özkan

ve Taşkıran, 2019, s. 19). Oyunlaştırmayı ele alan araştırmacılar, haz alma, motivasyon sağlama, davranış değişikliği oluşturma ve diğer becerilerin psikoloji ile bütünlük sağladığı kanaatine varmıştır (Deci ve Ryan, 2000, s. 230; Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014, s. 151; Özkan ve Taşkıran, 2019, s. 21; Şenocak ve Bozkurt, 2020, s. 83). Oyunlaştırma aktivitesi sırasında bireyin yaşadığı duygu durumları (haz alma, motive olma, karar verme, cesaret etme, iletişim kurma, vb.) psikoloji biliminin kapsamına girmektedir. Davranış değişikliğinin şekillenmesi için gerekli olan motivasyon tekniği, oyunlaştırmanın doğru bir şekilde algılanması ve kavranması için gerekmektedir. Oyunlaştırma kullanıcı davranışlarının sürdürülebilirliğini sağlamayı amaçlamaktadır. Psikoloji biliminde, bireyin davranışlarının oluşturulabilmesi ve devamlılığının sağlanabilmesi için motivasyona ihtiyaç duyulduğundan bahsedilmektedir. Motivasyonun yapılandırılması için gerekli olan altyapı ise akış teoremi ve öz belirleme kuramı ile sağlanabilmektedir (Özkan ve Taşkıran, 2019, s. 22). Oyunlaştırma tasarımları gerçekleştirilmeden önce akış teorisi ve öz belirleme kuramının bilinmesi tasarımın başarısını etkileyecektir.

2.2.5.1. Akış Teorisi (Flow Theory)

Pozitif psikoloji ve içsel güçler (Matallaoui, Hanner ve Zarnekow, 2017, s. 4) kavramına dayanan akış teorisi, bireyin bir akış içerisine dahil olması ve diğer akış ya da unsurların önemini yitirmesi durumudur. Başka bir ifadeyle akış teorisi, zorluklar ve bu zorlukları çözümlemek için gereken beceriler arasındaki uyumluluk ilişkisidir. Çevreden gelen uyarıcıları dikkate almayarak yüksek bir performans sergilemeye yaramaktadır. Birey akış içerisinde dikkatini dağıtacak her şeyden uzaklaşarak asıl hedefe yoğunlaşmaktadır. Akış teoremi, temel olarak evrensel haz alma öğelerine dayanmaktadır (Özkan ve Taşkıran, 2019, s. 23). Akış teoremi, etkili öğrenme ortamlarında bireyin akışı deneyimlemesine fırsat tanımaktadır. Ayrıca öğrenme motivasyonunun en önemli destekçisidir. Akış teorisine göre bireyin akışın içerisinde kalabilmesi için görevlerin bireyin yeteneklerine yakın olması önem taşımaktadır (Şahin ve Samur, 2017, s. 3). Csikszentmihalyi (1991) bu süreci bir grafikte açık şekilde sunmuştur (Şekil 2.5).



Şekil 1.5: Akış Teorisi

Yüksek yeteneğe sahip bireyler; düşük seviyede zorlukla karşılaştıklarında rahatlama duygusu hissetmektedir. Yeteneklerin ve zorlukların eşit olduğu görevlerde istenilen akışa ulaşılmaktadır. Akış durumunda yeteneği düşük bireyler; düşük derecede zorlukta olan görevlerde ilgisizlik duygusu yaşamaktadır. Yeteneği düşük bireyler, zorluk seviyesi optimal olmadığı sürece endişe ve kaygı gibi olumsuz duygular yaşamaktadır. Grafikten yansıdığı kadarıyla herhangi bir akışta öğrenme eyleminin adımlarının hedef kitlenin seviyesine uygun tasarlanmış olması gerekmektedir. Oyunlaştırma tasarımı yapılırken dikkate alınan akış teorisi, bireyin süreç içerisinde başarılı olmasında etkili bir yoldur. Oyun akışı, hedef kitlenin yeteneklerine göre hazırlanmalı ve zorluk seviyesi kontrol altında tutulmalıdır. Amr'a (2012) göre etkili bir eğitici oyun gerçekleştirmek için zorluk derecelerinin ayarlanabilir olması gerekmektedir. Böylece hedef kitle istediği zorluk seviyelerini (düşük, orta ya da yüksek) seçebilir. Seviyenin altında ya da üstünde gerçekleştirilen oyunlaştırma tasarımı başarısız sayılmaktadır.

2.2.5.2. Öz Belirleme Kuramı (Self-Determination Theory)

Deci ve Ryan (2000) tarafından ortaya çıkarılan öz belirleme kuramı, kendi kaderini tayin teorisi olarak da bilinmektedir. Oyunlaştırmanın temel yapı taşlarından birisi olan öz belirleme kuramı, yetkinlik (competence), özerklik (autonomy), ilişkili olma (relatedness) gibi ihtiyaçların bireye sağladığı motivasyonu temel almaktadır. Öz belirleme kuramına göre bireyin davranışlarının şekillenmesinde, bireyin bulunduğu

ortam, bulunulan ortamın özerkliği desteklemesi ve bireyin seçim duygusunu hissetmesi önem taşımaktadır (Şahin ve Samur, 2017, s. 5). Öz belirleme kuramının temel ihtiyaçlarından biri olan özerklik, bireyin seçimlerini özgürce yerine getirmesi, kendi kararlarını alması ve eyleme dönüştürmesi olarak tanımlanmaktadır. Diğer bir ifadeyle organizma arzusu anlamına gelir. Birey deneyim ve davranışlarını kendi kendine organize ederek (Deci ve Ryan, 2000, s. 232) sürece sahip olmak istemektedir. Yetkinlik ihtiyacı, bireyin çevresini olumlu eylemler sergileyerek etkileme isteği olarak tanımlanmaktadır (Şahin ve Samur, 2017, s. 6). Örneğin oyun elementlerinden biri olan liderlik tablosunun üst sıralarında yer alan bireyin yetkinlik gereksinimi (Özkan, 2018, s. 15) olumlu yönde etkilenmektedir. İlişkili olma ihtiyacı ise bireyin diğer bireylerle etkileşim kurma ve iletişime geçme ihtiyacı olarak tanımlanabilir. Öz belirleme kuramının üç temel ilkesi olan özerklik, yetkinlik ve ilişkili olma, motivasyon kavramı olmadan psikolojik olarak bir anlam ifade etmemektedir (Deci ve Ryan, 2000, s. 235; Şenocak ve Bozkurt, 2020, s. 84).

İnsanlar doğuştan birbirinden farklı güçlere, yetilere ve ihtiyaçlara sahiptir. Ancak insanlar birbirinden farklı olsalar bile temel ihtiyaçlar daima ortaktır. Örneğin karnını doyurma ihtiyacı bütün bireylerde ortaktır. Bazı durumlarda ortaya çıkan ve bireyin içgüdüleriyle harekete geçtiği ihtiyaçlar söz konusudur. Örneğin bireyin başka bir bireyle iletişim kurması içsel bir ihtiyaçtır. Buna göre bireyin iş ortamında patronla ya da okulda öğretmenle kurması gereken iletişim zorunludur ve birey kendi isteğinin dışında hareket etmektedir. Ancak akrabalık bağlarına dayanarak bireylerle iletişim kurmak istemesi ise bireyin istek ve arzusu doğrultusunda mümkündür. Bireyi iletişim kurmaya teşvik eden unsurlardan biri de oyunlardır. Oyunların eğlenceli yönü bireyin sürece kendi isteğiyle katılmasını sağlayabilir. Bu nedenle oyunlaştırma tasarım unsurları belirlenirken dikkat edilmesi gereken önemli noktalardan biri de bireyin kendi iradesiyle (öz belirleme kuramı) oyuna dâhil olmasını sağlayacak, istek uyandıracak tasarım öğelerine yer vermektir.

2.2.6. Oyuncu Özellikleri

Oyun ve oyunlaştırma, sıklıkla kullanılan etkili bir öğrenme metodudur. Öğrenme, davranışlarla ilgilidir ve her türlü hareketi ifade etmektedir (Seven ve Engin, 2010, s.

189). Bireyin doğumundan sonra edindiği yürüme, koşma, konuşma, düşünme, bağırma ve utanma birer davranıştır. Her davranış başarılmış bir öğrenme olarak algılanmamalıdır. Öğrenme, genelde kalıcılığı olan ve zamanla ortaya çıkan bir yaşantı ürünüdür (Seven ve Engin, 2010, s. 190). Birey, iyi bir öğrenme yapabilmek için bazı özelliklere ihtiyaç duyar;

1) Türe özgü hazırbulunuşluk: Bireyin öğretilmek istenilen davranışı öğrenebilmesi için davranışa uygun donanıma sahip olması durumudur. Örneğin kişinin kitap okuma yarışmasına katılabilmesi için okumayı biliyor olması gerekmektedir.

2) Olgunlaşma: Birey davranış için hazır olsa bile davranışı gerçekleştirecek olgunluğa sahip olamayabilir. Olgunlaşma, yaş ve zekâ açısından ele alınabilir. Bireyin bazı davranışları gerçekleştirebilmesi için davranışı gerçekleştirebilecek yaşta olması önemlidir. Bireyin bazı davranışları öğrenebilmesi için zihinsel açıdan yeterli zekaya sahip olması da önemli ve gereklidir.

3) Genel Uyarılmışlık Hali: Bireyin iç ve dış tetikleyicilere çok fazla maruz kalması durumudur. Fazla uyarılmışlık ve çok az uyarılmışlık öğrenmeyi zorlaştıran unsurlardır. İyi bir öğrenme için uyarılmışlık durumu, orta seviyede olmalıdır. Örneğin, kaygının fazlası ve eksiği öğrenmeyi zorlaştırırken, orta dereceli kaygı hisseden birey daha başarılı olmaktadır (Seven ve Engin, 2010, s. 192).

4) Güdü (Motivasyon): Bireyin harekete geçmesine yarayan bir etkendir. Merak etme, ilgi duyma, istekli olma gibi süreçleri ortaya çıkarır. İç ve dış güdü olmak üzere ikiye ayrılır. İçsel güdü; harekete geçmek isteyen bireyin güdü kaynağının içinde olmasıdır. Dışsal güdü; harekete geçmek isteyen bireyin dışarıdan verilen bir güdüye ihtiyaç duymasıdır.

5) Eski Yaşantılar (Olumlu-Olumsuz Transfer): Bireyin eski bilgilerinin yeni öğreneceği bilgi için yeterli olup olmaması durumudur. Örneğin, dikdörtgenin alanını öğrenen bireyin karenin alanını öğrenmesi kolay olur.

6) Dikkat: Algının tek merkezde toplanmasıdır. Öğrenmenin olumlu olması için bireyin pekiştirme ve kaygılandırma yöntemiyle güdülenmesi gerekebilir (Seven ve Engin, 2010, s. 195).

Oyun ve oyunlaştırma aktivitesi gerçekleştirirken oyuncunun durumunu tespit etmek başarılı bir organizasyon gerçekleştirmek için oldukça önemlidir. Yukarıda bahsedilen özellikler oyuncunun aktiviteyi gerçekleştirmesi için harekete geçmesine yarayan durumlardır. Oyun ve oyunlaştırma aktiviteleri, oyuncunun özellikleri dikkate alınarak planlanmalıdır. Oyuncu özellikleri; bilişsel, fiziksel, duyuşsal, sosyal ve kültürel özellikler olmak üzere değişkenlik göstermektedir. *1) Bilişsel özellikler;* genel özellikler, genel yetenekler, özel yetenekler, gelişim dönemi, dilsel gelişim, okuma seviyesi, görsel okuryazarlık düzeyi gibi bilişsel durumları ifade etmektedir. Sağlıklı bir oyunlaştırma tasarımı oyuncuyu iyi tanımakla mümkündür. *2) Fiziksel özellikler;* oyuncunun, oyun ve oyunlaştırma aktivitesini gerçekleştirebilmek için fiziksel yeterliliğe (duyusal algılama, genel sağlık, yaş) sahip olması durumudur ve sürecin başarısı için büyük önem taşımaktadır. Oyuncunun (görme ve duyma bozukluğu, zihinsel ya da bedensel engeli olan) genel sağlık koşullarına uygun oyun ve oyunlaştırma çalışmalarına katılması motivasyonunun artışına neden olacaktır. *3) Duyuşsal özellikler;* oyuncunun öğrenimi için gerekli olan ilgi, alaka, motivasyon, konuya karşı tutum, deneyim, kaygı düzeyi, inanç ve başarı düzeyini kapsamaktadır. Oyun ve oyunlaştırma tasarımının bu özellikler hakkında bilgi sahibi olunduktan sonra tasarlanması gerekmektedir. *4) Sosyal özellikler;* oyuncuların sosyo-ekonomik durumları, bulundukları çevre, etnik durum, rol modeller, ahlaki gelişim, işbirliği, rekabet ve akran ilişkileriyle ilgili eğilimleri büyük önem taşımaktadır. *5) Kültürel özellikler;* oyunun muhataplarının genellikle farklı kültürel karakterlere sahip olması, kültürel özelliklerin de bu süreç içerisinde dikkate alınması gerekli bir unsur olmasına neden olur. Oyun ve oyunlaştırma aktivitelerinin kültürler arası aktarım rolünde olduğunu unutmamak büyük önem taşımaktadır. Oyun ve oyunlaştırma aktivitelerinin başarıyı yakalaması, oyuncuların özelliklerini dikkate alması ve tasarımda yer vermesiyle mümkündür. Farklı özelliklere sahip oyuncuların birbirine aktaracağı deneyimlerin oyun tasarımcısı tarafından kıymete değer görülmesi uygulamayı nitelikli kılacaktır.

2.2.6.1. Oyuncu Türleri

Oyunlaştırma tasarımları gerçekleştirilirken önemsenmesi gereken bazı unsurlar vardır. Bu unsurlardan biri oyunu oynayacak olan oyunculardır. Oyuncu, kendi isteği doğrultusunda oyuna dâhil olan katılımcılardır (Yılmaz, 2015, s. 32). Doğru bir süreç yürütmek için oyunlaştırma aktivitesinin ne amaçla yürütüleceği, hangi organizasyona ait olacağı, hedef kitlesinin kimler olacağı ve oyun mekaniklerinden hangilerinin kullanılacağı konusunda oldukça ciddi analizlere ihtiyaç vardır. Bu analiz çalışmalarının en önemlisi, oyunlaştırma tasarımını kullanacak olan ve oyuncular olarak da nitelendirilen hedef kitle üzerinde yapılmalıdır. Oyunlaştırma tasarımlarının gerçek hayatta uygulanan tasarımlar ve sanal ortamlarda uygulanan tasarımlar olmak üzere iki alanı üzerinde yapılan bir araştırmada oyuncuların gerçek hayatta uygulanan oyunlaştırma aktivitelerine daha fazla sayıda katılım gösterdiği tespit edilmiştir (Yılmaz, 2015, s. 33). Bu bağlamda üretici grubun kitlesini iyi analiz etmesi oyunlaştırma tasarımının geleceği açısından önem taşımaktadır.

Oyunlaştırma, kullanılan model, teknik, deneyim geçmişi ve organizasyon çeşitliliği gibi unsurları göz ardı etmeden oyuncu kitlesini belirlemelidir. Bu çeşitliliğe bağlı olarak farklı oyuncu türleri ortaya çıkmıştır. En yaygın kullanıma sahip olan ve 1996 yılında Prof. Dr. Richard Bartle tarafından bulunan "Bartle Player Types" Bartle Oyuncu Teoremi'dir (Bartle, 1996, s. 9; Yılmaz, 2015, s. 35; Sezgin, Bozkurt ve Yılmaz 2018, ss. 170-185). Oyuncular, başaranlar (achievers), sosyalleşenler (socializers), kâşifler (explorers) ve katiller (killers) olarak dört grup şeklinde sınıflandırılmıştır. Bu grupların akılda kalıcı olmasının etkili bir yolu, geleneksel kâğıt oyunlarında yer verilen oyun kartlarıyla (kupa, maça, karo, sinek gibi) şifrelenmesidir. Oyun kartlarının nerede ve ne zaman ortaya çıktığı tam olarak bilinmese de sembollerin bugünkü şekilleriyle kullanılmalarının 14. yüzyıl Fransa'sına dayandığı düşünülmektedir (Camcı, 2002, s. 3). O tarihlerde, Fransa'da dört sınıf vardı ve iskambil kâğıtlarındaki kupa, maça, karo ve sinek bu dört sınıfı temsil ediyordu. Kupa/Kalp, bir kalkanı andıran şekli ile asil sınıfı temsil etse bile üzerinde yer alan klasik bir kalp şeklidir. Bu haliyle duyguyu ve düşünceyi temsil ettiği düşünülmektedir. Maça, bir mızrağın ucunu çağrıştıran şekliyle orduyu ifade etmektedir. Bilindiği üzere ordular daima yeni yerler keşfetmek, hazineler bulmak

için mücadele etmektedir. Bir meydan okuma söz konusudur. Karo/Elmas, ticari deniz işletmelerinin eşkenar dörtken kiremitlerinden esinlenerek orta sınıfı temsil etmektedir. Görevinde yükselmek isteyen bir kesim olarak bilinmektedir. Sinek/Kulüp ise yonca yaprağına benzeyen şekli ile köylüyü temsil etmektedir. Mücadele etmek, rekabet etmek, daha fazla kazanç elde etmek için çalışırlar (Camcı, 2002, s. 4). Bunlardan yola çıkarak;

i. *Başaranlar/Elmaslar (daima hazine arayışında olanlar)*; Başaranlar, asıl hedefleri oyundaki en yüksek puana sahip olmak ve seviyelerde yükselmektir.
ii. *Kâşifler/Maça (bilgiye erişmek için mücadele edenler)*; Kâşifler, yeni hazine kaynakları aramak ve puan kazanmak için gelişmiş yollar bulanlardır.
iii. *Sosyalleşenler/Kalpler (diğer oyuncularla empati kuranlar)*; Sosyalleşenler, diğer oyunculardan oyun hakkında bilgi alan ve ilerleyen seviyelerde daha fazla bilgi sahibi olacağını bilenlerdir. Ayrıca diğer oyuncularla empati kurmak, sempati duymak ve şakalaşmak gibi rahat ilişki kurabilenlerdir.
iv. *Katiller/Kulüpler (insanın kendisini kullananlar)*; Katiller, rakip elemeyi ve çok sayıda puan kazanmayı hedefleyen kişilerdir.

Burada önemli olan oyuncu gruplarının ve oyuncu sayısının istenilen duruma göre seçilebilmesidir. Örneğin başaranların sayısını arttırmak için katillerin sayısını düşük tutmak gerekmektedir. Sosyalleşenlerin sayısında artış olduğu durumlarda oyun geri planda kalır ve oyunun merkezine, iletişim atmosferi yerleşir. Bu durumda oyunlaştırma başarılı sayılmayacaktır.

Fullerton, farklı türlerde oyuncuların farklı zevklere sahip olduğu düşüncesiyle yeni bir oyuncu türü ortaya koymuştur. Fullerton, oyuncu türlerini sırasıyla (Ferro, Walz ve Greuter, 2013, s. 4; Fullerton, 2014, ss. 108-379);

i. *Rakip/Yarışmacı*; oyundaki en iyi oyuncularla oynayan
ii. *Kâşif*; fiziksel ya da zihinsel sınırlarını aşan ve meraklı olan
iii. *Toplayıcı*; oyundaki ödül, kupa ya da eşyalara sahip olmayı seven
iv. *Başarılı*; farklı seviyeleri kazanmayı ve yeni basamaklar çıkmayı teşvik eden
v. *Joker*; oyunu eğlencesine oynayan ve ciddiye almayan

vi. *Sanatçı*; yaratıcı ve tasarımcı olan
vii. *Yönetmen*; oyunu yönetmeyi ve sorumluluk almayı seven
viii. *Hikâye Anlatıcısı*; hayal gücünü kullanarak yeni bir dünya yaratmayı seven
ix. *Zanaatkâr*; oyun içerisinde meydana gelen sorunlara çözüm üreten şeklinde sınıflandırmaktadır.

Fullerton'a (2014) göre oyun hakkında düşünmenin en yaygın yolu oyuna katılmaktır. Oyuncunun pratik ettiği her oyun, gerçek hayatta karşısına çıkan problemlere nasıl yaklaşması gerektiği konusunda oyuncuyu beslemektedir. Zaten var olan oyuncu tipolojilerini markalaştırmak yerine alternatifleri kullanarak geliştirmenin daha anlamlı olacağına inanan Ferro ve diğerleri (2013), oyuncu türlerini beş grupta ele almıştır.

i. *Baskın (Dominant)* oyuncular, sosyallik, iddialılık, saldırganlık gibi özellikler barındırarak güçlü görünmeye çalışanlardır. Bu gruba dahil olan oyunculardaöz güven yüksekliği ve egoistlik gözlemlenmektedir.
ii. *Objektivist (Objectivist)* oyuncular, kendi gelişimlerine önem veren, beceri ve zekâlarıyla ön plana çıkan ve bilgi birikimlerini geliştirmeye çalışanlardır. Bu gruba dâhil olanlar, baskın gruptakiler kadar bencil değildir ancak odak noktasında kendileri yer almaktadır.
iii. *Hümanist (Humanist)* oyuncular, sosyal olmayı ve sorunlarını işbirliği yöntemiyle çözmeyi sevenlerdir. Bu gruba dâhil olanlar güçlü hitap yeteneğine sahip oyuncular olarak bilinir.
iv. *Meraklı (Inquisitive)* oyuncular, araştırmayı seven ve yeniliklere açık olanlardır. Başkasının görüşlerine önem vermekten çok araştırarak doğruyu bulmayı amaç edinirler. Bu gruba dâhil olanlar etkileşime açık ve görev insanıdır.
v. *Yaratıcı (Creative)* oyuncular ise deneyerek öğrenmeyi sevenlerden oluşmaktadır. Bu gruba dâhil olanlar bir yapının parçası olmayı ve onu rehber almayı tercih edenlerdir.

Diğer bir oyuncu türü sınıflandırması Marczewski (2015) tarafından geliştirilmiştir. Oyuncu grupları, oyunlaştırılmış sistemlerin oyuncularla etkileşiminden ortaya çıkan

içsel ve dışsal motivasyon (Marczewski, 2015, s. 6; Şenocak ve Bozkurt, 2020, s. 86) seviyelerine göre altı gruba ayrılmıştır.

i. *Sosyalleşenler (Socializers)*, başkalarıyla sosyal ilişkiler ve bağlar kurmayı seven kişilerdir.
ii. *Özgür Ruhlar (Free Spirits)*, yaratıcı olmaktan ve keşfetmekten hoşlanan, özerklik ile motive olan kişilerdir.
iii. *Başaranlar (Achievers)*, yenilikler öğrenmekten ve ustalık, uzmanlık gibi başarılarla motive olan kişilerdir.
iv. *Hayırseverler (Philanthropists)*, bir eylemin amacı ve o eylemden çıkan anlama önem verenlerdir. Karşılıksız diğer oyunculara yardım eden kişilerdir.
v. *Oyuncular (Players),* asıl hedefi ödül toplamaktır. Ödüller ile motive olan gruptur.
vi. *Düzen Bozucular (Distruptors)* ise olumlu ya da olumsuz sistemi değiştirmeyi benimseyen kişilerdir. Değişim, motive olmalarındaki en önemli faktördür.

Oyuncular yukarıda bahsedilen birden çok oyuncu türünün özelliklerine bir arada sahip olabilir. Ancak oyuncular genellikle kendine rehber olarak seçtiği türü tercih edecektir (Marczewski, 2015, s. 7). Oyuncular, oyunlaştırma sistemini tanıdıkça seçtikleri oyuncu türlerinde değişmeler meydana gelmesi muhtemeldir.

Son zamanlarda oyuncu sınıflaması araştırmalarıyla bilinen Nacke, Bateman ve Mandryk (2014), "Brainhex" isimli modelle dikkat çekmektedir. Oyuncu memnuniyeti ve oyun duygusu araştırmalarına göre yapılan ve nörobiyolojik bulgulara dayanan bir modeldir. Oyuncu türlerini yedi ayrı grupta ele almıştır.

Arayıcı (Seeker), oyun çerçevesine karşı merakı ve ilgisi olan oyuncu türüdür.

Hayatta Kalan (Survivor), korku duyulacak eylemleri sergilemeyi seven oyuncu türüdür. Ödüller kullanılarak dopamin seviyesi arttırılabilir.

Cesur (Daredevil), heyecan arayışı içerisinde olan ve risk almayı seven oyuncu türüdür.

Deha (Mastermind), sorun çözmek ve strateji geliştirmek konusunda başarılı olan oyuncu türüdür. Bulmaca çözmekten zevk alırlar.

Fatih (Conqueror), zoru başarmaktan ve mücadele etmekten keyif alan oyuncu türüdür. Öfke kontrolünde oldukça başarılı olan fatih, öfkesini motivasyona dönüştürebilmektedir.

Sosyalleşen (Socializer), diğer oyuncularla iletişim kurmayı ve onlara yardım etmeyi seven oyuncu türüdür.

Başaran (Achiever), hedef odaklı olan oyuncu türüdür. Uzun vadeli başarılara odaklanmaktadır.

Tablo 2.1: Oyuncu türlerinin ortak yönleri

ÜRETEN	YIL	**Başaran**	**Sosyal**	**Kâşif**	**Katil**	**Cesur**	**Yaratıcı**	**Hayatta Kalan**	**Kaçış**	**Hayırsever**	**Oyuncu**
Bartle	(1996)	*	*	*	*						
Ferro ve diğerleri	(2013)	*	*	*			*				
Fullerton	(2014)	*		*			*				*
Nacke ve diğerleri	(2014)	*	*	*	*	*		*			
Marczewski	(2015)	*	*	*	*		*			*	*

Yukarıda bahsedilen oyuncu türleri kendi içinde incelendiğinde grupların birbirleriyle benzerlik ve farklılıkları ortaya çıkmaktadır. Örneğin, sosyalleşenler ve hayırseverler iletişim merkezli gruplardır. Ancak sosyalleşenler için iletişimde önemli olan unsur kendisiyken (Şenocak ve Bozkurt, 2020, s. 88), hayırseverler için önemli olan başkalarının yardımına koşmaktır. Tablo, modellerde ortak olan oyuncu gruplarının şekillenmesini sağlamaktadır. Ortaya çıkan sonuca göre bir oyuncu türü birden fazla oyuncu türüyle ilişkilendirilebilir. Örneğin, yaratıcılık türü diğer oyuncu sınıflama modelinde kâşif oyuncu grubuna dâhil edilebilir. Bazı oyuncu grupları ise diğer gruplardan hiç birine dâhil olmamaktadır. Örneğin, sorumluluk almanın zor geldiği ve bu durumda oyunu bırakan, diğer gruplarda yer almayan kaçış oyuncu türü diğer oyuncu sınıfları içerisinde yer almamaktadır. Yapılan çalışmalardan elde edilen sonuçlara göre Bartle'ın oyuncu modellemesinde (Barr, Munro ve Hopfgartner 2016, s. 2) en yüksek puana sahip olanlar başarımcılar, en geniş yelpazeye sahip olanlar kâşifler, oyun içerisinde en fazla arkadaşa sahip olanların sosyalleştiriciler olduğu saptanmıştır.

2.2.6.2. Yetişkinler ve Oyun

Oyun oynamak, bebek, çocuk, genç, yetişkin ve yaşlı olan her grup için hayatlarının belli dönemlerinde yer tutmuş olan bir eylemdir. Oyun, farklı kültürlere ve çağlara ait olsa ve farklılıklar gösterse bile evrensel bir olgudur ve oyun oynayan bireyin sağlıklı olduğunun göstergesi olarak değerlendirilmektedir (Kara ve Sığırtmaç, 2020, s. 190). İnsan hayatının gerekliliklerinden biri olan oyun, hem eğlenme hem öğrenme aktivitesi olarak kullanılmaktadır. Diğer taraftan toplumda oyun çoğu zaman yalnızca 0-12 yaş grubunun günlük yaşamlarının önemli bir parçası olarak düşünülmektedir. Bu düşünce, her bireyin oyun oynamaya duyduğu ihtiyaç gerçeğiyle çelişmektedir (Akgül ve Öztürk, 2004, s. 54; Kara ve Sığırtmaç, 2020, s. 191). Oyunlar, evde, okulda, iş hayatında, sosyalleşme alanlarında kısacası günlük hayatın içerisindeki her yerde yaşam bulabilmektedir. Örneğin, evde çocuğuna yemek yedirebilmek için "uçak geliyor aç ağzını" şeklinde yemek yemeyi oyunlaştıran ebeveynin davranışı bunlardan yalnızca biridir. Oyun her dönemde bireyin hayata tutunacak becerileri öğrenebileceği bir araç olarak görülmüştür. Hem

çocuklar hem de yetişkinler için yeni beceriler kazanmanın, mutlu olmanın ve hayatı tanımanın anahtarı olmuştur (Bardak, 2018, s. 1). Öğrenme, bireyin yaşamı boyunca devam edecek bir süreci ifade etmektedir. Birey, öğrenmeyi en doğal şekliyle oyun oynayarak keşfetmektedir. Ayrıca oyun esnasında pratik ettiği deneyimler gerçek hayatta benzer davranışlara zemin hazırlamaktadır.

Yetişkin, kelime anlamı olarak (TDK) "bedensel, ruhsal ve duygusal bakımdan olgunluğa erişmiş olan kimse"dir (Güncel Türkçe Sözlük, 2022). Yetişkin kimse, yaşamını devam ettirebilmek için bazı becerilere ihtiyaç duymaktadır. Oyun, paylaşma, işbirliği kurma, yaratıcı olma, problem çözme, dil ve konuşma gelişimini sağlama, göz koordinasyonu sağlama, empati kurma, zamanı yönetme, kişilik geliştirme ve özgüvenli olma gibi çok sayıda fiziksel, zihinsel ve psikolojik beceriler öğrenmeye ve deneyimlemeye imkan tanır. Oyun sayesinde kazanılan bu beceriler yetişkin birinin hayatını kolay şekillendirmesine katkı sağlamaktadır. Bu becerileri yetişkinlerin çocuklukta oynadığı oyunlarla öğrendiği bilinmektedir (Akgül ve Öztürk, 2004, s. 55; Gökkaya, 2014, s. 82; Bardak, 2018, s. 4; Kara ve Sığırtmaç, 2020, s. 191). Oyun, yetişkinlik dönemi ile son bulan bir eylem değildir. Bireyin psikolojik gelişimi, motor, bilişsel, duygusal ve sosyal öğrenmesi devam ettiği sürece ihtiyaç duyacağı bir olgudur. Çocuklar ve yetişkinler, oyunu eğlenceli olduğu için oynar. Bununla beraber yetişkinler, kendi refahını sağlamak ve yaşam kalitesini aktif hale getirmek (Leeuwen ve Westwood, 2008, ss. 154-155), zihinsel ve fiziksel gelişimini desteklemek amacıyla oyun oynamaktadır. Oyunun her yönüyle insan hayatındaki önemini vurgulayan Psikiyatrist Dr. Stuart Brown tarafından, oyun oynamayan yetişkinlerin ilerleyen yaşamlarında diğer insanlara kıyasla daha fazla psikolojik problemlerle karşılaştığı tespit edilmiştir. Ayrıca altı ay kadar bir süre oyun oynamayan bir yetişkinin bakış açısının olumsuz şekillendiği ve depresyona girmeye daha yatkın olduğu ortaya konulmuştur (Kayraklı, 2012). Oyun oynayan yetişkinlerde ortaya çıkan sosyal uyum ve adaptasyon, problem çözme, stres ve zaman yönetimi gibi beceriler oyunun yararlılıklarını vurgulamaktadır. Oyundan uzak büyümüş yetişkinlerde kaygı, mutsuzluk, sosyal uyumsuzluk ve şiddet eğilimi gibi davranışların ortaya çıkması olağan bir durumdur. Oyunun yetişkinlerin hayatına katkıları azımsanmayacak derecede önemlidir. Yaşamı boyunca pratik

ettiği deneyimleri canlandırmak, stresi azaltmak ve özgüven sağlamak, geleceğe dair umut vermek, empati kurma becerisi geliştirmek, hata yapma endişesini yok etmek gibi yetişkin bir bireyin hayatına yön verecek noktaların gelişimini sağlamaktadır. Yetişkinlerin oyunla birlikte sadece sosyal ilişkileri değil iş yaşantıları da uyum içerisinde ilerlemektedir. Oyun oynayan yetişkinlerin iş sürecinin başarılı olması kaçınılmazdır.

2.2.7. Oyunlaştırmada Motivasyon Türleri

Motivasyon Latince "motivous" kelimesinden gelir ve harekete geçirmek anlamına gelmektedir. Motivasyon durum ve zaman içerisinde bireyle eylem arasındaki etkileşimdir (Özkan ve Samur, 2017, s. 862). Motivasyon TDK'ye göre (Güncel Türkçe Sözlük, 2021), isteklendirme, güdüleme anlamına gelmektedir. Ryan ve Deci, (2000) motivasyonu "bir şeyler yapmak için harekete geçmek" şeklinde ifade etmiştir. Bu bağlamda oyuncuyu oyunlaştırma aktivitesine dâhil etmek için gerekli olan en önemli unsur motivasyondur. Oyuncunun eylemde bulunduğu davranışın durumuna göre motivasyon düzeyleri farklılık göstermektedir. Örneğin, kitap okuması beklenilen bir çocuğun bu davranışı kendi kendine yapması durumunda motivasyon düzeyi düşükken, ebeveynlerden birisini kitap okurken görmesi motivasyon düzeyinin artmasını sağlayabilmektedir. Bireylerin davranışları sadece motivasyon düzeylerine göre değil, aynı zamanda motivasyon türlerine (Deci ve Ryan, 2000, s. 236) göre de değerlendirilmektedir. İçsel ve dışsal motivasyon olmak üzere iki türe ayrılmaktadır.

2.2.7.1.İçsel Motivasyon

Birey, doğası gereği ilgi duyduğu bir eylemi gerçekleştirmek için harekete geçmektedir. Sadece öğrenmek istediği şeyle ilgilenir. İçsel motivasyon, bireyin çevresi ile ilgili olmayan, yalnızca öz iradesine bağlı olan ve eğlenceli ya da ilginç bulduğu (Bigdeli ve diğerleri, 2016, s. 3; Özkan ve Samur, 2017, s. 862) davranışları gerçekleştirmesidir. Öz belirleme kuramı ve bireyin psikolojisi, içsel motivasyonun temelini oluşturmaktadır. İçsel motivasyonun pekiştirilmesi için bu süreçte kullanılabilecek olan ödüller; sözlü ödüller (verbal reward) ve somut ödüller (tangible reward) olarak ikiye ayrılmaktadır. Ödüllerin bilgilendirme ve kontrol

olmak üzere iki farklı yönü vardır (Özkan ve Samur, 2017, s. 863). Bu ödüller bireyin sergilemiş olduğu performansa göre verilmektedir. Ayrıca kontrol mekanizması uygulanmaya çalışılırsa bireyin motivasyonunda düşme meydana gelebilir. Tam tersine bilgilendirme mekanizması uygulandığı takdirde bireyin tatmin olması ve psikolojik ihtiyaçlarının karşılanması durumunda içsel motivasyonunun artması beklenmektedir. Bu durumda oyunlaştırma tasarımıyla bireyin davranışında meydana gelen değişikliği ve kazanılan yeni bilgi ve becerileri uzun vadede kalıcı hale getirmek için hedef kitlenin içsel motivasyonunun desteklenmesi anlamlı bir strateji olacaktır. Aksi takdirde oyunlaştırma uygulamalarında hayata geçirilen ve canlı tutulan dış motivasyon olursa, tasarlanan oyunlaştırma aktivitesinin kısa sürede başarısız olacağı düşünülmektedir (Özkan ve Taşkıran, 2019).

2.2.7.2. Dışsal Motivasyon

Bireyin, eylemin amacından bağımsız olarak, dış faktörlerin etkisiyle gerçekleştirdiği davranıştır. Yapılan eylem bir amaca, bir koşula bağlıysa (ödül, hediye, ceza vb. unsurlar) dışsal motivasyon devreye girmektedir. Dışsal motivasyon unsurları birey tarafından içselleştirilerek iç motivasyon unsuru haline gelebilmektedir (Ryan ve Deci, 2000, s. 58; Özkan ve Samur, 2017, 863). Bu süreci açıklayan örgütsel bütünleme kuramı, dışsal motivasyonu dört şekilde açıklamaktadır;

1. Dışarıdan Düzenleme (External Regulation), en az özerklik veren ve sonuç odaklı olandır (Ryan ve Deci, 2000, s. 59; Özkan ve Samur, 2017, s. 863). Davranışların ortaya çıkmasının sebebi ödül almak ya da cezadan kaçınmaktır. Örneğin, arkadaşlarıyla oyun oynamak isteyen bir öğrencinin dışarı çıkabilmesi için ödevlerini bitirmesi gerekmektedir. Ödevleri bitirmesi için gereken motivasyon bu türden sayılabilir.

2. İçe Yansıtma (Introjection Regulation), bireyin kendisinin ya da başkalarının onayına odaklı olan dışsal motivasyondur (Ryan ve Deci, 2000, s. 59; Özkan ve Samur, 2017, s. 864). Örneğin, öğrencinin sevdiği öğretmenin dersinde iyi bir

izlenim (çalışkan, başarılı vb.) bırakmak amacıyla girişken ve çalışkan olma motivasyonu bu türden bir motivasyon sayılabilir.

3. Tanımlama (Identification), bireye bir miktar özerklik veren ve bilinçli hedeflere yönelik olan dışsal motivasyondur (Ryan ve Deci, 2000, s. 59; Özkan ve Samur, 2017, s. 864). Örneğin, ders seçimi yapan üniversite öğrencinin aldığı dersin sınav geçmek için değil de mezun olduğunda işine fayda sağlayacağını düşündüğünden kaynaklı bir ders seçimi yapma motivasyonuna sahip olması bu türden bir dışsal motivasyon olarak kabul edilebilir.

4. Bütünleştirme (Integration), dışsal motivasyon formları arasında en özerk olan ve bireyin kendi ihtiyaçlarına yönelik hedef ve nedenler sunan motivasyon türüdür (Ryan ve Deci, 2000, s. 59; Özkan ve Samur, 2017, s. 864). Örneğin, öğrencinin sınavın kendine ait bir sorumluluk olduğunu kabul ederek sınava çalışma prensibi oluşturmasındaki motivasyonu bu türden bir motivasyon sayılabilir.

Oyunlaştırma, bireyin motivasyonu üzerinde önemli bir paya sahiptir. Oyun ve oyunlaştırma doğal haliyle bireyin içsel motivasyonunu harekete geçirmektedir. Oyunun doğal hali dışında kişi ya da kişileri oyuna katılma konusunda zorlayan ve motive eden herhangi bir unsur genelde her zaman dışsal motivasyondur (Kim, 2015, s. 22). İnsan beyni, zevk aldığı davranışları tekrar etme (Gamification Academy, 2018, s. 9) eğilimindedir. Motivasyonun yüksek olması beyinin haz algısını arttırabilmektedir. Oyunlaştırmanın bu aşamada iyi tasarlanmış olmasının motivasyon üzerinde önemi büyüktür.

2.2.8. Oyunlaştırmanın Sınırlılıkları

Oyunlaştırma, yeni bir kavram olması nedeniyle tam olarak kavranamamıştır. Bununla birlikte uygulama alanında doğan ve alanyazına yansıyan çok sayıda tasarım modeli oluşturulmuş ve kullanıma sunulmuştur. Bu tasarımlar, her ne kadar kullanıcıya eğlenceli ve avantajlı yüzünü gösterse de bir o kadar kullanıcı üzerinde olumsuz yansımalara sahip özelliklere sahiptir. Oyunlaştırma tasarımı geliştirilirken, kullanılan bileşenlerin bir amaca hizmet etmesi beklenmektedir. Ayrıca iyi bir sonuç elde etmek için çok sayıda becerinin bir arada kullanılmasına dikkat edilmelidir.

Oyun geliştiricilerin/tasarımcıların, hangi tasarım modellerinin hangi bileşenlerle daha başarılı olduğunu saptaması gerekmektedir (Gökkaya, 2014, s. 82). Oyun ve oyunlaştırma tasarımları özenli bir tasarım sürecine ihtiyaç duymaktadır. Bu sınırı dikkate almayan oyunlaştırma tasarımcısının en büyük hatası, oyunlaştırmanın sadece eğlenceden ibaret olduğu düşüncesiyle eğlence odaklı oyunlaştırma tasarımı gerçekleştirmesidir. Sanılanın aksine oyunlaştırma, eğlence ile birlikte öğrenme unsurlarını bir arada sunmaktadır. Öğrenme, uzun vadeli bir süreç gerektirmektedir. Oyunlaştırma tasarımında ise öncelikli olarak uzun vadeli düşünmek gerekmektedir (Phetteplace ve Felker, 2014, ss. 22-23). Oyun ve oyunlaştırmanın çok sayıda yararı vardır ancak buna karşın bazı sınırlılıkları da söz konusudur (Phetteplace ve Felker, 2014, s. 23; Gökkaya, 2014, ss. 77-83; Burgaz-Uskan ve Bozkuş, 2019, s. 128). Söz konusu sınırlılıkların bazıları şu şekilde sıralanabilir:

- Oyunlaştırma, geniş bir zaman dilimine yayılır ve tüm öğrenme türleri için geçerli değildir.
- Oyuncular, gerekenden fazla diğer oyuncularla etkileşimde bulunabilir.
- Uygulayıcı organizasyon tarafından seçilen oyun ve oyunlaştırma aktivitelerinin türleri maddi olanaklara zarar verebilir.
- Oyunlaştırma aktivitesi, içeriğinin oynayan oyuncular tarafından bilineceği gerekçesiyle sürekli geliştirilmelidir.
- Grup veya takım oyunlarında oyuncu performansı ve bilgi düzeyi doğru ölçülemeyebilir.

Bu sınırlılıklar göz önünde bulundurulmadan hazırlanan oyun ve oyunlaştırma aktivitelerinin başarılı olma olasılığı düşüktür. Sınırlılıklara uygun oyunlaştırma aktiviteleri tasarlandığı takdirde oyuncunun ve uygulayıcının gelişimine ve değişimine katkı sunacaktır.

2.3. Oyunlaştırma ve Etik

Etik, hayatımızda sık kullanılan kelimeler arasında yer almaktadır. Etik terimi, Yunanca "kişilik, karakter" anlamına gelen "ethos" sözcüğünden türemiştir. Farsça kökenli olan etik kelimesi TDK'de tanımlandığı şekliyle; töre bilimi, etik bilimi,

ahlak ve ahlakla ilgili olarak yer almaktadır (Güncel Türkçe Sözlük, 2022). Etik kavramı, bireyin ve toplumun olduğu her yerde insanlığın amacı olan hazza ulaşmada yol göstericidir. Her şeyden önce etik, düzen içerisinde yaşamanın gereğidir. Toplumlar, yıllar boyunca değişim geçirmiş ve her değişimin ardından yenilenmeye devam etmiştir. Yeniliğin gizemi çözülmeye başlandıktan sonra toplumlardaki düzenin devamlılığını sağlayabilmek için akıllara ahlaki kaygıların nasıl giderileceğine dair sorular gelmektedir. Bu kaygıların artmasının önemli bir nedeni de gerçek normlar ve sanal normların birbirine karışmasının vermiş olduğu gerilimdir. Oyun ve oyunlaştırma aktivitesi, bireysel veya toplu şekillerde kullanılabilir. Oyunlaştırma faaliyetleri, düzen içinde yürütüldüğü takdirde başarılı olmaktadır. Düzeni, sınırları ve kuralları kontrol altında tutmak için etik kavramına ihtiyaç duyulmaktadır. Nasıl ki her oyun ve oyunlaştırma aktivitesinin bir kuralı varsa, ahlaki/etik sorumlulukları da vardır. Oyunlaştırma uygulamalarının olumlu yönleri kadar olumsuz yönleri de kullanıcı davranışları üzerinde etkili olabilmektedir. Bireysel ya da toplumsal fikir, görüş ve dayatmaların odağında şekillendirilen oyunlaştırma uygulamalarının önüne geçebilmek amacıyla etik kavramı oyunlaştırma uygulamaları tasarlarken tasarımcı tarafından ciddiye alınmalıdır.

Toplumlar ve bireyler, her yenilikten kaygı duydukları gibi oyunlaştırma kavramına karşı da kaygılı bir şekilde yaklaşmaktadır. Kuralları belli olmayan birçok yenilik etik açıdan kaygılara neden olmaktadır. Oyunlaştırmanın kendi içerisinde kurallarının olması (Özkan ve Taşkıran, 2019, s. 25), yasal düzenlemeler yapılması ve uygulayıcıların bu adımlardan haberdar edilmesi oyunlaştırma tasarımlarında meydana gelen etik ihlallerin önüne geçmek için önemli başlangıçlardır. Oyunlaştırma konusunda en önemli etik problem, oyunlaştırma tasarımının hangi amaçla (Marczewski, 2017, s. 14; Özkan ve Taşkıran, 2019, s. 28) kullanıldığıyla ilgilidir. Amacının dışında kullanım gösteren oyun tasarımlarının önüne geçebilmek için en etkili yöntemlerden biri oyun tasarımcılarını bu konuda yetkilendirmektir. Resmi olarak 2012 yılında oyunlaştırma uygulamalarına yönelik etik kuralların belirlendiği " Engagement Alliance " adı altında bir girişim gerçekleştirilmiştir (Özkan ve Taşkıran, 2019, s. 28). Küresel boyutta oyunlaştırma uygulamalarına

destek olmayı amaçlayan girişim, birey, kurum ve toplumu yönlendirerek mevcut potansiyeli ortaya çıkarma, tasarım için kullanılan mekaniklerin amacın dışına çıkmasına engel olmak, kullanıcıları motive etmek olmak üzere üç temel ilkeden oluşmaktadır (Özkan ve Taşkıran, 2019, s. 26). Oyunlaştırma konusunda çalışan ya da çalışmak isteyen, hâlihazırda oyun ve oyunlaştırma tasarımcıları için sertifika programları oluşmuştur.

Oyunlaştırma etiği ile ilgili bir başka girişim Marczewski (2017, s. 11) tarafından ortaya koyulmuş ve *dürüstlük, bütünlük, açıklık, kalite* ve *saygı* olmak üzere beş temel ilkeden oluşturulmuştur. Oyunlaştırma kurallarının sistemli ve bir bütün şeklinde ilerlemesi ve oyun tasarımcılarının imzası bulunması münasebetiyle etik konusunda büyük önem taşımaktadır. Ahlaki ve etik kararlar, bireyin topluma ve sosyal çevreye uyum sağlamasını kolaylaştırmaktadır. Etik ve ahlaki değerler, bireye çocukluktan itibaren aile, çevre, okul veya sosyalleşme mekânlarında verilmeye başlanmaktadır. Ahlaki ve etik değerlerden yoksun olarak yetişen bireylerin etik değerleri yok saydığı gözlemlenmiştir (Yuan ve diğerleri, 2019, s. 145). Oyunlaştırmanın, bireyin davranışında değişikliğe neden olması durumu dikkate alındığında, tasarım aşamasında etik çerçevenin ihlal edilmesi oldukça riskli bir sürecin başlamasına neden olabilir.

2.4. Oyunlaştırarak Eğitme-Öğretme

Teknolojik gelişmelerin içine doğmuş bir neslin, geleneksel eğitme ve öğretme yöntemleriyle aktarılmak istenilen bilginin tamamını alması mümkün görünmemektedir. Modern eğitim yöntemlerini tercih etmiş, 21. yy becerilerini benimsemiş ve merkezine almış olan kurum ve kuruluşlarda, oyunlaştırma yöntemi kullanılarak istenilen düzeydeki bilgi, davranış kullanıcıya uygun şekilde aktarılabilir.

2.4.1. Eğitim Sisteminde Oyunlaştırma

Bilim ve teknolojide yaşanan gelişmeler eğitimde büyük ölçüde değişime neden olmuş ve eğitime birçok katkı sağlamıştır. Eğitim, kişinin yetenek, tutum ve

davranış biçimlerini geliştirdiği ve öğrendiği süreçlerin tümünü ifade etmektedir. Aralıksız devam eden, ortamdan bağımsız bir süreci kapsamaktadır. Belli bir plan dâhilinde olan ve kişiye bilgi ve beceri aktarma süreci ise öğretmeyi ifade etmektedir. Okullar en bilinen örneğidir (Yılmaz, 2015, s.160). Değişen eğitim-öğretim sistemi ve türevleri, yeniliğe adapte olabilmek için yeni yöntem ve stratejilere ihtiyaç duymaktadır. Bu yeniliklere adapte olacak olan sadece eğitim sistemi değildir. Uygulayıcı organizasyonlar, katılımcılar, sağlayıcılar ve bu alanda hizmet sunan tüm kesimler yaşanacak olan rekabette ayak uydurabilmek için kendini yenilemek zorundadır. Yeniliklerin programlanması ve uygulanması zaman almaktadır. Bu nedenle yeniliklerin içine doğmuş olan dijital yerliler ya da G-nesli, dikkatlerinin dağılmasını kolaylaştıracak çok sayıda unsurla karşı karşıya kalmaktadır. Ayrıca yapılan araştırmalar neticesinde elde edilen verilere bakılarak, kişinin 24 saat içinde öğrendiği bilgilerden sadece %20'lik bir dilimini hatırladığı tespit edilmiştir (Yılmaz, 2015, s. 161). Bu durum okullarda eğitimcilerin, iş hayatında yöneticilerin ve sosyal hayata dâhil olan tüm organizasyonların işini zorlaştırmaktadır. Bu bağlamda eğitimciler, yöneticiler ve bu sorunu yaşayan tüm organizasyonlar, yeni teknikler bulmanın gerekliliğini hissetmektedir. Daha önceki zamanlarda eğitme-öğretme aracı olarak kullanılan ceza-ödül gibi yöntemlerin günümüzde geçerliliği sınırlıdır. Bu sorunun ortadan kaldırılmasında yüksek motivasyonlu yeni tasarım fikirleri kullanmanın sağlıklı bir yöntem olduğu gerçektir. Yalnızca G-nesli için olmamakla birlikte her yaş her meslek ve zümreden bireyin gelişime, değişime ve yeniliğe ihtiyacı vardır. Oyunlaştırma, ilgi çekici, eğlenceli ve akılda kalıcı olması nedeniyle hedef kitle, eğitimci, yönetici, uygulayıcı, tasarımcı ve işbirlikçi olmak üzere her bireyin ilgisini çekmeyi başarmıştır.

Oyun ve oyunlaştırma, yeniliğin yapıtaşı olan katılım ve hayal gücü üzerine kuruludur. Daima dinamik olmak zorunda olan bu aktiviteler, oyuncuya oyundan daha fazlasını öğretmektedir. Oyuncunun hayatında adeta bir pekiştirici görevi görmektedir (Yılmaz, 2015, s. 162; Kim ve diğerleri, 2018, s. 60). Oyuncular, oyun ve oyunlaştırmanın sağlamış olduğu motivasyonla oyuna daha aktif katılım sağlamaktadır. Zamanın nasıl geçtiğini algılayamayan oyuncu, oyunlaştırmanın amaçladığı; ilgi çekmek, hayal gücünü canlandırmak, keşfetmek, denemeye ve

başarısızlığa izin vermek gibi çok sayıda olasılığa ulaşabilmektedir. Bütün bu olasılıklara yer veren oyun ve oyunlaştırma aktiviteleri, uygulamalı (deneyimlemek) öğrenmeyi destekler nitelikte olmalıdır. Oyuncuların mutlu olduğu hallerde öğrenme verimliliğinin artış göstermesi, oyuncunun merakının canlı tutulması ve öğrenilecek yeni davranışlara teşvik edilmesi beklenmektedir. Oyuncuya kazandırılması istenilen davranış, oyuncuya öğrenme ortamında sunulmalıdır (Yılmaz, 2015, s.163). Eğitim konusuyla ilgilenen düşünürlerin, bir eylemin ya da davranışın oyun yöntemiyle bireye aktarılabileceğine yönelik görüşleri dikkat çekmektedir. Locke, "oyun zihinsel bir etkinliktir ve öğrenme ile ilişkilidir." Derslerin çekici hale getirilmesi için oyunun kullanılmasının doğru bir strateji olacağı görüşünü ortaya koymuştur. Schiller, oyun ve yaratıcığın ilişkisinden bahsetmiştir. Oyunun yüksek enerjisini öğrenilen bilgilerle yaratıcı hale getirmenin doğru bir adım olacağına değinmiştir. Rousseau, çocukluk döneminden itibaren ruhsal ve fiziksel gelişim için oyunun hayatın parçası olması gerektiğini savunmuştur. Froebel, oyunun çocuklar için en doğal öğrenme unsuru olduğu görüşündedir. Oyunu, çocukları gerçek hayata hazırlayan "çıraklık eğitimi" olarak görmektedir. Anaokulu fikrini ortaya atan Froebel, okulöncesi yaş grubunda olan çocukların zamanının çoğunu oynayarak geçirmesini tavsiye etmiştir. Montessori, çocuklukta oyunun mutluluk aracı olduğu görüşündedir (Ökcün-Akçamuş, 2019, s. 25). Bu mutluluğun sağladığı motivasyon ve ilgiyi, eğitme ve öğretme süreçlerinde kullanarak sürdürülebilir verim elde edilebilmektedir.

Eğitim sisteminin oyunlaştırılması fikri, geleneksel eğitimde kullanılan sıradan etkinliği, aktiviteyi ve beceriyi yenileyerek ya da var olanı oyunlaştırma tasarım yöntemleriyle dönüştürerek kullanma fırsatı tanımaktadır. Sıradan bir öğrenme sürecine oyunlaştırma dahil edildiğinde, öğrenme başarısının ve üst düzey düşünme becerisinin zenginleştirildiği akademisyenler tarafından bildirilmiştir (Kim ve diğerleri, 2018, s. 62). Örneğin, yıllarca okullarda öğrencilere bulundukları çevrede yer alan tarihi eserler hakkında teorik bilgiler kitaplarla ya da farklı kaynaklarda olan şekilleriyle aktarılmıştır. Farklı bir yol tercih eden öğretmenler, öğrencilerin tarihi eserleri görmesi için gezi çalışmaları yapmıştır. Oyunlaştırmanın eğitim sürecine dâhil edilmesiyle birlikte, yeni oyunlaştırma aktiviteleri açığa çıkmıştır. Örneğin,

tarihimizde yer alan önemli yapıtların saklı olduğu kumdan bir kazı alanı oluşturulmuş ve oyuncu tarafından kazı çalışması yapılarak bu yapıtlara ait parçaların bulunması istenmiştir. Bulunan parçalar bir araya getirilerek yapı ortaya çıkarılmıştır. Bu yöntemle oyuncuya önemli tarihi eserlerin öğretilmesi amaçlanmıştır. Öğrenmeyi oyunlaştırarak, öğreneni meşgul etmek, motive etmek, heyecanlandırmak ve olumlu davranış geliştirmek amaçlanmıştır. Ayrıca oyunlaştırma, öğrenirken aynı anda hata yapmak, deneyimlemek, kazanmak ya da kaybetmek gibi hedefleri gerçekleştirmeyi sağlamaktadır. Bu hedefler gerçekleştiğinde öğrenen her başarısızlığın bir son olmadığını ve aksine başarıya ulaşmak için pratik etmenin önemini öğrenmektedir. Eğitim sisteminde oyunlaştırma faaliyetleri tercih edildiği takdirde, öğrenme sürecinin hedefleri, öğrenenin ihtiyaçları, önceki öğrenme durumları ve öğrenenin yetenekleri gibi özelliklerin analiz edilmesi gerekmektedir (Özkan ve Samur, 2017, s. 873). Bütün süreci analiz etmek, oyunlaştırma tasarımı düşünce halindeyken yapılması gereken bir iştir. Öğrenenin özelliklerinin analiz edilmesi, sürecin devamlılığını sağlamak ve öğrenenin becerilerine uygun düzeyde tasarımlar yapmak açısından önem taşımaktadır. Eğitim süreci tamamlandıktan sonraki aşama ölçme ve değerlendirme basamağı olmalıdır. Eğitim sürecinin ayrılmaz parçası olan ölçme ve değerlendirme basamağının oyunlaştırma adımları arasında olması, tasarımın başarısı açısından önemlidir. Oyunlaştırarak eğitme-öğretme sürecinde amaç, öğrenen tarafından öğrenilmesi istenilen bilgi ya da davranışın eğlenceli yollarla kalıcı bir davranışa dönüşüp dönüşmediğini tespit etmektir. Bu gerekçeyle birlikte oyunlaştırma eğitim alanında hızlı bir şekilde yaygınlık göstermektedir. Eğitimin Geleceği Raporu'nda (2016) (Gamification And The Future of Education, s. 42) yer verildiği şekliyle; oyunlaştırma sürekli değişimlerle şekillenen eğitim sisteminde ileri teknik bir yenilik olarak ilk sıralara yerleşmiştir (Özkan ve Taşkıran, 2019, s. 18).

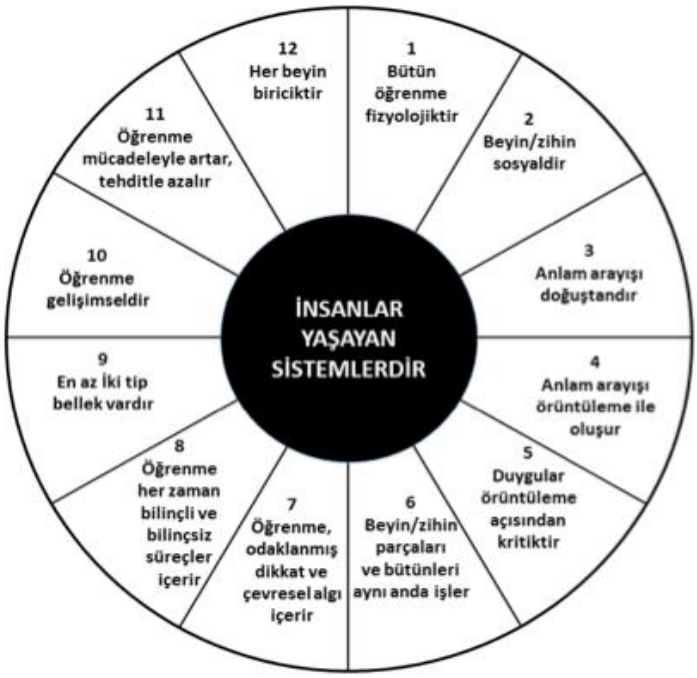
2.4.2. Eğlenerek Öğrenme Süreçleri

İnsanoğlu var olduğu günden itibaren sürekli gelişen bir yapıya sahiptir. Dolayısıyla bugünkü algı düzeyi, öğrenme ortamı ve öğrenme düzeyi bir önceki güne oranla farklılık göstermektedir. Son yıllarda teknolojinin de gelişimiyle birlikte hızlı,

zorunlu ve mecburen tam gönüllü adaptasyon gerçekleştirilmekte ve daha fazla bilgi üretilmektedir. Birbirinden farklı yaşamlara sahip bireylerin bu bilgileri farklı duygu ve düşüncelerle değerlendirmesi ve farklı öğrenme şekilleri kullanarak öğrenmesi gelişiminin göstergesidir (Yılmaz, 2015, s.162). Bilindiği üzere beyinin yapısı ve yetenekleri üzerine yapılan çalışmalar hız kesmeden devam etmektedir. Beyinin yapısı, çalışma durumu ve öğrenme yeteneklerine ilişkin her gün yeni bilgiler açığa çıkmaktadır (Yılmaz, 2015, s.163). Beyinin öğrenme yetenekleri geliştikçe, eski öğrenme yöntemlerine uyum konusunda problemler yaşanmaktadır. Buna paralel olarak öğrenme yöntemlerinin bugünün güncel eğitim anlayışıyla uyuşması gerekmektedir. Hem eğlenceli hem öğretici olması nedeniyle yaygın kullanıma sahip olan oyunlaştırma, eğitim sisteminde sıklıkla kullanılmaktadır. Bireyin öğrenme yeteneğinin ve aktarılmak istenilen davranışın türüne göre farklı türevleriyle eğitim-öğretim, iş, ticaret ve çok sayıda alanda kendisine yer bulmuştur. Aşağıda diğer öğrenme yöntemlerinden kısaca bahsedilmektedir.

2.4.2.1. Beyin Temelli Öğrenme (Brain-Based Learning)

İnsan beyninin yapısını ve fonksiyonlarını temel alan bütüncül bir yaklaşımdır (Yılmaz, 2015, s. 163). Nörofizyolojik öğrenme olarak bilinen beyin temelli öğrenme, anlamlı bir öğretim esnasında beyin hücreleri ve nöronlarda oluşan biyolojik süreci ifade etmektedir (Caine ve Caine, 1994, s. 2; Yılmaz, 2015, s.163). Öğrenme ve öğretme süreçlerinden öğrenen odaklı olan bir yaklaşımdır. Öğrenene, deneme, araştırma, tartışma ve gözlem yapma gibi fırsatlar sunmuştur. Beyin temelli öğrenme denildiğinde ilk akıla gelen, Renate N. Caine ve Geoffrey Caine (1994, s. 3) tarafından oluşturulan ve öğretim planlaması hazırlarken kullanılan 12 prensip aşağıdaki gibidir;



Şekil 1.6: (Caine ve Caine, 1994)

Öğrenme, doğal bir süreçtir. İnsan fizyolojisinde meydana gelen her durumdan kolaylıkla etkilenebilmektedir. Stres, uyku, beslenme, fiziksel ortam, sağlık sorunları ve daha nice unsurlar etkili ve kalıcı öğrenmeyi etkileyen faktörler arasında sayılabilir.

Diğer bir beyin temelli öğrenme kuralları girişimi Dr. John J. Medina tarafından ortaya çıkarılmıştır. Hayatta kalma (beyin evrilir), egzersiz yapma (beyin gücünü arttırır), uyku (İyi uyku), stres (Öğrenme kalitesini düşürür), bağlantılar (Nöronların bağlanma şekli beyine göre değişir), dikkat (dikkat kaybı), bellek (tekrar et, hatırla), duyusal entegrasyon (duyguları uyarır), görüş (görmek duyuları tetikler), müzik (kavrayışı arttırır), cinsiyet (erkek ve kadın beyni farklıdır), keşif (güç ve doğallığı yansıtır) olmak üzere 12 adımdan oluşmaktadır (Yılmaz, 2015, s.164). Beyin temelli öğrenmenin tamamına bakıldığında geleneksel eğitimin monotonluğundan ve ezberci profilinden tamamen uzak, verilen bilgiyi anlamaya ve içselleştirmeye odaklanmış bir yapı görülmektedir. Fiziksel, dijital ve sosyal öğrenme fark etmeksizin etkileşimi arttırmayı ve öğrenilen bilgiyi kullanmayı hedeflemektedir.

2.4.2.2. Ciddi Oyunlar (Serious Games)

Son on yıl içerisinde gündemde yer edinen bir kavramdır. Diğer oyunlara oranla çok güçlü bir hikâyeye sahiptir. Ciddi oyunlarda hikâye ve oyuncular gerçektir. Oyunculara kazanma ve kaybetme deneyimi sunan ciddi oyunların asıl amacı, beceri ve eğitimi ortaya çıkarmaktır. Motivasyon, eğlence ve sosyalleşme unsurları ciddi oyunun içinde yer almakta; ancak odak noktasında bulunmamaktadır. Bir konuyu öğretmeyi ve davranış değişikliği oluşturmayı amaçladığı için "serious" olarak adlandırılmaktadır. Örneğin, Minnesota'da Academy Rental School Okulu öğretmenleri, öğrencilerin ABD ve Çin hakkında bilgi edinmesi için "Fantasy Geopolitics" isimli bir oyun geliştirmiştir. Oyun, ABD ve Çin hakkında oluşan haberleri ve hikâyeleri öğrencilerin okuması ve okudukları her haber, hikâye için puan alması üzerine kurgulanmıştır. Sonuç olarak, öğrencilerin ülkeler hakkında bilgi sahibi olması beklenmektedir (Yılmaz, 2015, s.164-165).

2.4.2.3. Oyun Tabanlı Öğrenme (Game-Based Learning)

Öğrenmenin temelinde oyunun yer aldığı uygulamalardır. Öğrenilen bilgi ve yetinin gerçek hayatta uygulanabilirliği tasarım için önemli bir unsurdur. Oyun tabanlı öğrenme, öğrenenin keşfettiği öğrenme yaklaşımının öğretici tarafından geliştirilmesi ve tasarım modeli olarak sunulmasına izin vermektedir. Hem öğrenenin hem de öğretenin oyunu oynaması deneyimine derinlik ve perspektif kazandıracaktır (Miltenoff, Martinov ve Todorova, 2015, s. 156). Oyunları deneyen ve öğrenenlerin başkalarına aktarırken kullandıkları tanımlamalar, oyunların isimlerinde ve tanılarında değişikliği beraberinde getirmiştir; eğitim temelli oyunlar, oyun tabanlı öğrenme, oyunlaştırma, ciddi oyunlar ve oyun destekli öğrenme gibi pek çok ifade bulunmaktadır.

2.4.2.4. Simülasyonlar (Simulations)

Benzetim modeli ya da bilgisayar yardımıyla modelleme olarak bilinmektedir. Model olarak kurgulanan ortam gerçek hayattan deneyimler yansıtmaktadır. Genellikle riskli görevlerin pratik edilmesi durumunda kullanılmaktadır. Eğitimin, bilgisayar üzerinde pekiştirilmesini sağlamaktadır. Pilotlar için uçuş eğitimi, askerler için araç kullanım eğitimi ve buna benzer karmaşık yapıdaki görevler (Yılmaz, 2015, s. 165) bilgisayar ortamında kurgulanan modellerle gerçekleştirilmektedir.

3. KÜTÜPHANELER VE HALK KÜTÜPHANESİ HİZMETLERİ

3.1. Kütüphane Türleri ve Özellikleri

Kütüphaneler, birbirinden farklı türleri olan ve buna bağlı olarak farklı amaçları, hizmetleri ve hedef kitleleri bulunan kurumlardır (Yılmaz, 2018, s.36). Kütüphaneler, bugüne kadar topluma yön veren, gelişmesini ve kalkınmasını destekleyen tarafıyla ön plana çıkmıştır. Eğitimden bilime, kültürden sanatta her alandan kaynakları toplayarak, gerekli kural ve standartlar gereğince hazırlayarak, hizmete sunmaktadır. Kütüphaneler, çağlar boyu toplumların özelliklerinin, sosyo-ekonomik yapısının ve kültürel tavırlarının oluşumuna öncülük etmiştir. Kütüphane kavramını tanımlayan birçok açıklama, bu tavırların kütüphanelerin var oluş nedenlerini ve sorumluluklarını, artıları ve eksileriyle ortaya koymaktadır. Temel amaçları, birbirinden farklı format ve yapıdaki bilgi kaynaklarını erişilebilir hale getirerek, gerekli gruplara, kurumlara ve gereksinim duyan bireylere sunmak olan kütüphaneler, milli kütüphaneler, üniversite kütüphaneleri, okul kütüphaneleri, özel kütüphaneler, çocuk kütüphaneleri ve halk kütüphaneleri olmak üzere altı temel türe ayrılmaktadır (Yılmaz, 2018, s.182).

Üniversite kütüphaneleri, eğitimcilerin, öğrencilerin ve diğer tüm üniversite paydaşlarının eğitim ve araştırma gereksinimini karşılayan kurumlardır (Odabaş ve Polat, 2011, s. 323). Üniversite kütüphaneleri, akademik birimlerin bilgi gereksinimlerini eksiksiz bir şekilde karşılamakla yükümlüdür. Hizmet noktasında dikkat etmesi gereken husus akademik personel sayısı, öğrenci sayısı ve dışarıdan programlara dâhil olanların toplam kapasitesidir. Milli kütüphaneler, toplumun belleğini oluşturmak ve bu belleği gelecek nesillere aktarmak amacıyla oluşturulmuş kurumlardır. Diğer kütüphane türlerine rehberlik etme ve toplumun ilerlemesine katkıda bulunma amaçlarıyla her ülkenin gelecekte var olma koşullarından birine karşılık gelmektedir. Bir ulusun en değerli kültürel varlıklarının başında gelmektedir. Okul kütüphaneleri, okulda öğretmenlerin, öğrencilerin ve yöneticilerin her türlü bilgi gereksinimini karşılamak amacı taşıyan kurumlardır. Okul kütüphaneleri, eğitimin amaçları doğrultusunda okul müfredatına uygun olarak geliştirilmesi gereken kütüphanelerden biridir. Okul kütüphanelerinin en önemli

özelliği, eğitimde fırsat eşitliğini sağlamak ve yaşam boyu öğrenme ilkesini desteklemektir. Özel kütüphaneler, özel ilgi alanlarına, özel konulara yönelik bilgi kaynaklarının bir araya getirilerek hizmete sunulduğu kurumlardır. Sadece kendine özgü gruplarla bilgi paylaşımında bulunan özel kütüphaneler, hedef kitlenin bilgi gereksinimine hızlı bir şekilde özel koleksiyonlarla karşılık vermektedir. Çocuk kütüphaneleri, çocuk kullanıcılardan oluşan, bağımsız ya da halk kütüphanelerinde ayrılmış özel bir alan içerisinde yer alan birimlerdir (Akkaya ve Odabaş, 2019, s.85). Çocuk kütüphaneleri, hitap ettiği hedef kitleye yönelik özel bir dermeye sahiptir. Bugüne kadar büyük halk kütüphanesi binaları içerisinde ayrı bir tasarım olarak karşımıza çıkan çocuk kütüphaneleri, son zamanlarda bağımsız binalar şeklinde de oluşturulmaya başlanmıştır (Akkaya ve Odabaş, 2019, s. 88). Teknolojiyle birlikte eğitim ve öğretimde ortaya çıkan; oyunlaştırma, sosyalleştirme ve kaynaştırma olmak üzere yeni gereksinimler, çocuk kütüphaneleri için bilinenin dışında yeni bir tanıma ihtiyaç olduğunu göstermektedir.

Halk Kütüphaneleri, çeşitli yapı ve formattaki bilgi gereksinimlerine, hiçbir ayrım gözetmeksizin bilgiye gereksinimi olan bütün bireylere, çeşitli yapı ve formattaki bilgi kaynaklarıyla erişim imkânı sunan kurumlardır. Halk kütüphanelerini diğer kütüphane türlerinden ayıran en önemli özelliği, hiçbir ayrıma tabi tutmaksızın toplumun tamamına gerekli hizmeti sunmasıdır.

3.2. Halk Kütüphanesi Tanımı ve İşlevleri

Kütüphaneler, geçmişe ve bu güne ait insanlık tarihini ileriye taşımada ve bu yolla toplumların gelişmesine katkı sağlamada önemli role sahip kurumlardır. Bulundukları toplumlarda sosyal, ekonomik, politik ve kültürel oluşumlara rehberlik etmektedirler. Toplumun şekillenmesine katkı sağlayan çok sayıda kavramı ve davranışı içeren halk kütüphanesi, bu özelliğiyle birçok tanım kazanmıştır. Keseroğlu'na (2018, s. 12) göre halk kütüphanesi, bilgi gereksinimini karşılayan ve yerellik özelliğiyle ön plana çıkan kütüphane türüdür. Diğer kütüphane türlerinden farklı olarak herkes için hizmet veren halk kütüphanesi, Yılmaz'a (2018, s. 36) göre "ayırım gözetmeksizin farklı toplumsal gruplarda yer alan kişilerin eğitim, kültür ve bilgi odaklı gereksinimlerini, koleksiyonunda yer alan değişik tür ve formattaki bilgi

kaynaklarıyla karşılayan ve bu yönüyle örgün eğitimi önemli katkılarla destekleyen yaygın eğitim ve kültür kurumudur". Halk kütüphanesi için evrensel geçerliliği olan bir tanım yapmayı amaçlayan IFLA (2010, s. 1), ırk, ulus, yaş, cinsiyet, din, dil, engellilik, ekonomik düzey, iş statüsü ve eğitim düzeyi farklılığı gözetmeksizin toplumun bütün üyelerine eşit olarak hizmet veren, zengin çeşitliliğe sahip kaynakları ve hizmetleri sunan, yaşam boyu öğrenmeyi destekleyen ve yaratıcı birçok çalışmaya erişim sağlayan ve herkese açık kütüphaneler olarak tanımlamaktadır. Tanımlardan anlaşılacağı üzere, halk kütüphaneleri, toplumsal eşitliği sağlamayı amaç edinen kurumlardır. Herkes için eşit hizmet sunmayı amaçlayan halk kütüphanelerinin en önemli özelliklerinden biri de çok büyük oranda hizmetlerini ücretsiz sunmasıdır.

Halk kütüphanesinin tarihine kısaca değinilecek olursa, halk kütüphaneleri bugün sahip olduğu özelliklere tarihte uzun dönemler boyunca sahip olamamıştır. Matbaanın yayıncılık hayatına derin izler bırakacak şekilde girmesiyle birlikte bilgi arzında ve talebinde yaşanan gelişmeler, halk kütüphanelerini adeta şehirlerin vazgeçilmezlerinden biri yapmıştır. Gelişmeye başlayan toplumlarda, Fransız ve Sanayi devrimiyle birlikte halk kütüphaneleri hak ettikleri değeri kazanmaya başlamıştır (Keseroğlu, 2018, s. 11). Halk kütüphanesi, çağlar boyunca kültürlerin özelliklerini ve o kültürlerin yüklemiş olduğu sorumlulukları taşımıştır. Bu nedenle toplumla arasında güçlü bir bağ vardır. İlk halk kütüphanesi, 1833 yılında ABD'de ortaya çıkmıştır (Keseroğlu, 2018, s. 29). 1850'li yıllarda gelişmeye başlayan halk kütüphaneleri, 1876 yılında ALA (American Library Association)'nın kuruluşundan sonra yaygınlaşmaya başlamıştır (Yılmaz, 2018, s. 39). Daha önceki dönemlerde dönemin cami, kilise, katedral, medrese, vakıf gibi kuruluşlar çatısı altında hizmete sunulan kütüphane türleri, sağlamış oldukları hizmetlerle halk kütüphanesinin yerini doldurma konusunda başarısız olmuştur. Bu başarısızlığın nedeni ise halk kütüphanesinin en önemli özelliği olan "herkese açık" hizmet sunma işlevini yerine getirememiş olmalarıdır. Sanayi Devrimi ile birlikte ortaya çıkan şehirleşme sürecine katkıda bulunan halk kütüphaneleri, bilgi üretiminin artmasıyla birlikte özgür ve eleştirel düşüncenin sağlayıcısı olmuştur. Bu sayede, bilgiyi, eğitimi ve kültürü halkın erişimine sunma noktasında öncü kurum olmuştur.

Kütüphane alanında öncü olan IFLA'ya (2010, s. 2) göre halk kütüphanelerinin temel amacı, hedef kitlenin eğitim, kişisel gelişim ve her türlü bilgi gereksinimini çeşitli kaynak ve hizmetlerle sağlamaktır. Ayrıca hedef kitlenin boş zamanını değerlendirebileceği ve dinlenebileceği imkânları sunmasını da amaçları arasında saymaktadır. Buna ek olarak, Koşay'ın *Islahat Raporu*'nda halk kütüphanelerinin amaçları (Keseroğlu, 2018, s. 24);

- Halkı eğitmek,
- Bilgi vermek,
- Bilgiye karşı istek uyandırmak,
- Boş zamanları olumlu şekillerde değerlendirmek olarak açıklanmaktadır.

Başka bir çalışmada yer aldığı şekliyle; resmi olmayan öğrenme için büyük adımlar atan halk kütüphaneleri, eğitim içeriklerini destekleyen ve yaşam boyu öğrenme becerisi sunan bütünleşik hizmet noktasıdır. Bu bağlamda en yaygın eğitim kurumdur. Halk kütüphanelerinin amaçlarını öz bir ifadeyle açıklamak gerekirse, evrensel eğitimi desteklemek, kültür ve bilime katkı sağlamak, özgür düşünceye ve yaratıcı düşünceye yer vermek, eğlence ve dinlenme unsurlarına hedef kitleyi dâhil etmek, her türlü kitleye yardımcı olmak, halkı eğitmek, kolay erişilebilir olmak, işbirlikçi olmak, ücretsiz hizmet sunmak ve en önemlisi güncel, toplumsal ve bilimsel olmaktır (Yılmaz, 2018, ss. 40- 43).

Bilginin hızlı yayılmasında etkili olan halk kütüphaneleri, toplumun gelişimine önemli katkılar sağlamıştır. Kentlerde halk kütüphaneleri, ona bağlı çeşitli hizmet uçlarından oluşmaktadır. Bu uçlar birbirini destekleyen, işbirliği içinde olan merkezlerdir. Asıl amacı, toplumun tamamının halk kütüphanesi hizmetlerinden yararlanmasını sağlamaktır. Buradan hareketle, halk kütüphaneleri birbirine olan bağlantıyı da yansıtacak şekilde bazı birimlere ayrılmaktadır. Bunlar;

- Merkez kütüphane
- Şube kütüphanesi
- Çocuk kütüphanesi
- Gezici kütüphane
- Geçici kütüphane

Birimlere ayrılan kütüphaneler, bulunduğu yerin kültürel, sosyal, ekonomik, teknolojik, eğitimsel kalkınma ve yerel belleği olma yolunda derinleşmeyi amaçlamaktadır. Halk kütüphaneleri ve uç birimleri, bu amaçları gerçekleştirmek için diğer kütüphane türleriyle işbirliği içinde olmak zorundadır. Halk kütüphaneleri, halka yakınlık derecesi en yüksek kurumdur. Toplumsal gelişmeden kültür birliğine kadar gelecek nesillere aktarılacak izler taşımaktadır. Geçmişten bu yana, halkı eğitmenin en iyi aracı, en güçlü silahı olan bilgiyi korumak ve erişime sunmakla görevlidir.

Toplumun kültür ve bilgi düzeyinin geliştiricisi olan halk kütüphaneleri, eğitim, bilgi, kültür ve boş zamanı değerlendirme olmak üzere 4 temel alana yönelik işlevlere sahiptir. Halk kütüphaneleri eğitimsel işlevle, kişinin ve toplumun kendini eğitimlerle geliştirebilmesini, gelişim aşamasında kullanabileceği kaynakları ve materyalleri sağlamayı ifade etmektedir. Halk eğitimi, kitle eğitimi, yetişkinler eğitimi, yığın eğitimi, toplum eğitimi, temel eğitim, sosyal eğitim ve yaygın eğitim gibi işlevleri barındıran halk kütüphanesi, örgün eğitimin yanı sıra örgün eğitimin dışında olanlara da bilgi, beceri ve davranış kazandırmak durumundadır. Buradan çıkarılabilecek en net ifade, halk kütüphanelerinin eğitimin vazgeçilmez parçası olduğu gerçeğidir. Halk kütüphanelerinin bilgi işlevi, bireyin güncel yaşamının parçası olan gereksinimleri (iş, meslek, okul) istediği kapsamda temin etmesidir. Bilginin hem eğitim hem kültür kapsamında bu kadar değerli olması, halk kütüphanelerini kullananlar için gelişimin devamlılığı açısından son derece önemlidir. Halk kütüphaneleri, kültürel bilgileri yaşayan ve yaşatan bir kurumdur. Bu nedenle, kültürel yaşamın daima canlı tutulmasında, sürdürülmesinde ve geliştirilmesinde işlevi büyüktür. Gelecek kuşaklara kültürel birikimlerini aktarmak isteyen toplumlar, halk kütüphanesi kurmak, dermesini düzenlemek, hedef kitleye ulaşmak ve çoğalmak durumundadır. Yaşam boyu öğrenme ve boş zamanları en verimli şekilde geçirme fırsatları sunan halk kütüphaneleri, değişen toplum yapısının gereği olarak sundukları hizmetlerle ve gerçekleştirdikleri kültürel etkinliklerle bu ihtiyaca yönelik önemli işlevler yüklenmektedir. Burada dikkat çeken asıl mesele, halk kütüphaneleri için gerekli olan dört ana işlevi birbirinden ayırmanın oldukça güç olmasıdır. Toplum, gelişmek ve ilerlemek için bilginin gücüne gereksinin

duymaktadır. Bilgi gereksinimini karşılama konusunda halk kütüphaneleri etkin rol almaktadır (Yılmaz, 1996, s. 9; Keseroğlu, 2003, s. 32; IFLA, 2010, s.10).

3.3. Halk Kütüphanesinin Hizmetleri

Halk kütüphaneleri hizmetleri, eğitim, bilgi, kültür ve zamanı değerlendirme temelleri üzerinden şekillendirilmektedir. Farklı türlerde hizmet yelpazesine sahip olan halk kütüphaneleri, kolay ve ücretsiz erişilebilen bilginin merkezidir. Bu bağlamda genellikle halk kütüphanelerinde hizmetler (IFLA, 2010, s. 12; Yılmaz, 2018, s. 50);

- Erken yaşta okuma kültürü oluşturma,
- Gelişim odaklı eğitim fırsatı sunma,
- Yaratıcılığı destekleme ve teşvik etme,
- Kültüre, sanata ve bilime değer verme ve verilmesini sağlama,
- Kültürler arası birliği sağlama ve yayma,
- Sözlü geleneği destekleme,
- Yerellik özelliğini koruma ve eriştirme,
- Topluma, kurum ve işletmelere, dernekler ve diğerlerine uygun hizmeti sağlama,
- Tüm okuryazarlık becerilerini (bilgi okuryazarlığı, bilgisayar okuryazarlığı, medya okuryazarlığı, sağlık okuryazarlığı vb.) geliştirme,
- Tüm yaş gruplarına uygun program oluşturma ve katılımı destekleme,
- Yaşam boyu öğrenme becerisi kazandırma amaçları çerçevesinde şekillendirilmiştir.

Yukarıda yer verilen maddeler, halk kütüphanesi hizmetlerinin çekirdeğini oluşturmaktadır. Bu doğrultuda hizmet planlaması yapacak olan halk kütüphaneleri, çocuklar, gençler, yetişkinler, topluluklar ve özel kullanıcı gruplarına yönelik planlanmış hizmet sunmaktadır.

Halk kütüphanesi hizmetleri, yaşam boyu öğrenme, bilgi hizmetleri, topluluk etkinlikleri, kültürel etkinlikler ve eğlence amaçlı etkinlikler olmak üzere farklı hizmet alanlarını kapsayacak genişlikte türlere sahiptir.

Halk kütüphanelerinde verilen başlıca hizmetler şu şekilde sıralanabilir:

- Kitapların ve diğer materyallerin ödünç-iade işlemini gerçekleştirmek,
- Basılı ya da basılı olmayan tüm bilgi kaynaklarını hizmete sunmak,
- Danışma hizmeti sunmak,
- Bilgi hizmeti sunmak,
- Çocuk, gençler, yetişkin, özel kişiler için okuyucu hizmeti sunmak,
- Güncel gelişmelerden okuyucuları haberdar ederek halkla ilişkiler hizmeti sunmak,
- Farklı iletişim kanallarından erişilen ve bilgi hizmeti talep eden okuyuculara yardımcı olmak,
- Bilgiye erişimin yerel kapısı olmak ve yöre hakkında bilgi hizmeti sunmak,
- Çocuklar ve yetişkinler için farklı etkinlikler (kültürel ve sosyal) hazırlamak ve sunmak,
- Engelliler ve diğer özel gereksinimlilere (hastaneler, ıslah evleri, hapishaneler gibi) hizmet sunmak,
- Bilgi, medya, sağlık, oyun okuryazarlığı gibi tüm okuryazarlık programlarını destekleyen okuyucu eğitimi sunmak,
- Topluma, okullara, derneklere, sivil toplum kuruluşlarına her alanda destek sağlamak ve katkıda bulunmak şeklindedir.

Değişen, dönüşen ve zenginleşen halk kütüphanelerinde, mevcut bilgi kaynakları (basılı kaynaktan e-kaynağa dönüşüm) nasıl çeşitlilik gösteriyorsa, hizmet anlayışı da o yönde değişiklik göstermeye başlamıştır. Bulunduğu çağın gerekliliklerine göre şekillenmek, halk kütüphanelerinin güncel olma sorumluluğuyla örtüşmektedir ve halk kütüphanelerine yenilikçi yaklaşımlar kazandırmaktadır. Yenilikçi yaklaşımlarla yeni hizmet anlayışı birleştirilerek, hedef kitleyi etkileyecek ve gelişimini sağlayacak hizmetler açığa çıkarılmalıdır. Hizmetlerin çeşitliliği önemli olduğu kadar kalitesi de önem taşımaktadır. Halk kütüphaneleri, kullanıcı çeşitliliği bakımından geniş bir yelpazeye sahiptir. Bundan dolayı, farklı kitlelere hitap edebilecek düzeyde hizmet geliştirmelidir.

3.4. Halk Kütüphanesinde Bilgi Kaynakları ve Türleri

Bilgi kaynakları, kullanıcının bilgi gereksinimini temin edebileceği yazılı ve basılı araçlardır. Bilgi kaynakları, kütüphanelerin türlerine, hedef kitlesine ve çeşitli unsurlara (yerel, özel vb.) göre farklılık göstermektedir. Zamanla bilginin kaydedildiği, erişildiği ortamlar değişiklik göstermeye başlamıştır. Kil tablet, papirüs ve parşömenle başlayan bilgi kayıt ortamları basılı kaynaklar, mikroformlar ve görsel-işitsel kaynaklar olarak değişim göstermektedir. Kütüphaneler matbaanın icadından olumlu şekilde etkilenmiştir. Yeni teknik ve yöntemler, basılı bilgi kaynaklarının artmasına ve çoğaltılmasına imkân tanımıştır. Kütüphaneler, daha büyük koleksiyonlara ev sahipliği yapmak durumunda kalmıştır. Basılı kaynaklarının kitap, süreli yayın, broşür gibi türleri bulunmaktadır. Kullanımı için herhangi bir eğitime ihtiyaç duyulmayan basılı kaynaklar, kolaylıkla taşınabilir ve farklı ortamlarda kullanılabilir (Dalkıran, 2013, s. 177). Diğer bilgi kaynaklarına oranla daha ekonomik olduğu düşünülen basılı kaynakların, teknolojik gelişmelerle birlikte kâğıt üretiminin azalacağı ve buna bağlı olarak basılı kaynakların sayısında azalma meydana geleceği düşünülmekteydi. Ancak, kütüphanelerde yaygın şekilde kullanılmaya devam etmektedir. 20. y.y.'ın başlarından itibaren devam eden süreçte, mevcut raf alanlarını arttırmak ve yeni depolama alanları açmak isteyen kütüphaneler, rafları etkin ve verimli kullanmak, depolama sorunlarını ortadan kaldırmak için mikrofilm ve mikroform kaynakları tercih etmişlerdir. Görsel ve işitsel kaynaklar, ses, ses ve görseli bir arada içeren bilgi kaynaklarıdır. Çok boyutlu bilgi sunma kapasitesine sahiptir. Gelişen teknolojiyle birlikte gelişmiş depolama kapasitesine sahip CD, DVD, Disk gibi depolama alanları ortaya çıkmıştır. Basılı kaynakların aksine, ek donanımlar aracılığıyla kullanılmaktadır. Ayrıca, daha pahalı ve hassas yapıda bulunan kaynaklardır. Kütüphanelerde basılı kaynaklardan ayrı yerlerde muhafaza edilmektedir. Görsel-işitsel kaynaklar, kullanıcı tarafından hala tercih edilebilen kaynaklardır. Teknolojik değişim ve dönüşümle birlikte bu kaynaklarda da farklılıklar meydana gelmiştir (Dalkıran, 2013, ss. 172-180).

Bununla sınırlı kalmayan değişiklikler, teknolojik gelişmelerle birlikte hızlanmış ve elektronik bilgi kaynağı türlerini açığa çıkarmıştır. Halk kütüphaneleri, bu yeniliklere adapte olmak zorunda kalmıştır. Klasik kütüphanecilik anlayışı

yeniliklerle birlikte değişerek koleksiyon oluşturmanın dışına çıkarak, asıl amacı, kullanıcıyı bilgi kaynağına eriştirmek olmuştur (IFLA, 2010, s. 97). Yeni kullanıcı tipleri için yeni bilgi kaynağı türlerine ihtiyaç duyulmaktadır. Zamanın gereksinimine uygun bilgi kaynaklarını kütüphanelerin sağlayabiliyor olması kütüphaneye duyulan ilginin artışını destekleyecektir. Halk kütüphanesi, toplumu bilgi kaynaklarıyla buluşturarak kullanıcıların bilgi kaynağını kullanmasını sağlamaktadır. En temel amacı, bilgiyi kullandırtmak olan halk kütüphanesi, bilgi kaynaklarının devamlı kullanımını teşvik etmek için kullanıcıları bilgi kaynağı, materyal kullanma konusunda özendirecek aktiviteler sunmak zorundadır.

3.5. Halk Kütüphanesinde Hedef Kitle ve Kullanıcı Grupları

Kamuya hizmet üreten bütün kuruluşlarda olduğu gibi kullanıcılar kütüphanelerin varoluş sebebidir. Toplumun bütün bireylerine hizmet vermekle yükümlü olan halk kütüphaneleri, herhangi bir ayrım gözetmeksizin toplumu oluşturan bütün bireylere bu hizmetleri aynı zamanda sürdürülebilir ve katılımcı bir yaklaşımla sunmak zorundadır. Halk kütüphanesinin hedef kitlesi, bebeklerden başlayarak toplumun en yaşlı kesimini kapsamaktadır. Bunlar dışında, azınlık gruplar, engelli ve özel gereksinimli gruplar olmak üzere toplumun diğer uç unsurlarına da hizmet sunmak zorundadır. Daha çok son yıllarda 'herkes için hizmet' ilke sözü, halk kütüphanelerinin temel amacı ve sorumluluğunu çerçeveleyen ilkeyi belirlemektedir. Kütüphanelerde meydana gelen, kullanıcılara yönelik gruplandırma, ayrım yapma ve dışlama gibi davranışlar kütüphane ilkelerine ters düşecek davranışlardır. Halk kütüphaneleri için değer kaybı yaratacaktır. Halk kütüphanesi, bilgi kaynakları ve hizmetleriyle geniş kitlelere ve potansiyel kullanıcılara ihtiyaç duyulan bilgiyi temin eder. Halk kütüphanesinin bilgiye gereksinim duyan herkes şeklinde tanımlanabilecek hedef kitlesinin alt gruplarının bazıları şu şekilde listelenebilir (IFLA, 2010, s. 56):

- Çocukların ve yaşlıların gereksinimini gideren bakıcılar,
- Serbest zamanlarını değerlendirmek isteyenler,
- Gönüllü çalışmak isteyen kişiler,
- Yaşadığı alan hakkında bilgi edinmek isteyen kişiler,

- Okullar, toplum merkezleri ve buralarda eğitim alan ve veren kişiler,
- Turistik gezi yapanlar ve bilgiye ihtiyaç duyan kişiler,
- Bilgi kaynağı desteği isteyen işletmeler,
- Bölge hakkında bilgilenmek isteyen yerel yönetimler,
- Bölgenin işverenleri ve iş arayışında olan kişiler,
- Çocuklar, gençler, yetişkinler ve yaşlılardan oluşan farklı yaş grupları.

Halk kütüphaneleri, her kullanıcıya biricik gibi davranmalı ve bilgi gereksinimine ilgiyle karşılık vermelidir. Kullanıcı dostu olma ve insan odaklı olma ilkelerinin altını doldurması beklenmektedir. Toplumda yer alan sosyal, kültürel, ekonomik eşitsizliği ortadan kaldırmak ve herkese eşit hizmet sağlamak noktasında lider kurumlar olmaya devam etmelidir.

4. KÜTÜPHANE VE OYUNLAŞTIRMA

Oyunlaştırma, oyun alt yapısından geliştirilen etkili bir öğrenme yöntemidir. Oyunlaştırma, genel olarak oyunun öğelerini oyun dışı ortamlarda kullanmak şeklinde tanımlanır. Oyunlaştırma, yeni bir şey üretmekten ziyade var olanları hayata uyarlayarak oyun benzeri bir etki oluşturmayı hedeflemektedir. Oyunlaştırmanın en belirgin özelliği, eğlendirirken ve öğretirken gerçek hayatı kullanmasıdır. Oyunlaştırma kavramı ortaya atılmadan da uygulamanın örneklerine rastlanmaktadır (Arkün Kocadere ve Baş, 2017, s. 128). Çoğu zaman oyunlaştırma uygulamaları oyun olarak nitelendirilmektedir. Bu nedenle oyunlaştırma kavramının tanımı ve çerçevesini belirleme konusunda görüş birliği oluşturulamamıştır. Oyunlaştırma uygulamaları sadece teknolojiyle ilişkili değildir; günlük hayattaki her şey oyunlaştırılabilir yapıdadır. Günümüzde oyunlaştırmanın, eğitim, eğlence ve pazarlama gibi birçok sektörde yer almaya başladığı bilinmektedir. Gamification 2020 araştırma raporunda, oyunlaştırmanın yüksek bir potansiyeli olduğundan ve her iş kolunda strateji planlaması (Arkün Kocadere ve Baş, 2017, s. 129) yapılırken oyunlaştırmaya yer verilmesinin gerekliliğinden bahsetmektedir. Oyunlaştırma, kişiyi bilgilendirme, çeşitli beceriler kazanmasını sağlama, motivasyonunu arttırma ve bağlılık sağlama gibi değişkenlerin artmasına katkı sağlamaktadır. Oyunlaştırma, öğrenmeyi, başarıyı ve çok sayıda bireyi motive edecek unsuru desteklemektedir.

Kütüphaneler toplumun yol gösterici kurumlarıdır. Kütüphaneler, geçmişten geleceğe medeniyetin fenerleri olan bilim, sanat, kültür gibi alanlarda birikimli olarak ilerleyen, kesintisiz bilgi hizmeti sunan ve bilgi gereksinimi giderme konusunda akla gelen kurumlardan ilkidir. Kütüphaneler, gelişen dünyaya adapte olabilmek için kendini değiştiren ve değiştirmesi zorunlu olan kurumların başında gelmektedir. Geleneksel kütüphanecilik hizmetleri ve çağdaş kullanıcı talepleri arasındaki uyumsuzluktan dolayı kütüphanelerde zaman içinde problemler oluşmaya başlamıştır. Kütüphaneler, artan problemleri çözmek için yenilikçi yaklaşımlar geliştirmesi gerektiğinin farkında olarak, yeni adımlar atmaya başlamıştır (Altuğ ve Kılıçarslan, 2018, s. 212). Bu adımlardan biri olan oyunlaştırma, kütüphanelerin eğilimlerine ayak uyduran (Jacobs, 2018, s. 6), iyi deneyimleme ve gözlemleme

fırsatı sunan, zihni meşgul ederek gelişimi destekleyen mekanik bir programdır. Bu bağlamda kütüphanelerde uygulanılabilirliği açısından dikkat çekmektedir. Kütüphanelerde oyunlaştırma uygulamasının kullanılması, kullanıcıyla kütüphane arasında fiziksel ve duygusal bir bağ oluşturmaktır. Oyun öğeleri kullanılarak oluşturan duygusal bağlar; kullanıcının kütüphanedeki alanları etkin kullanımını, hizmetlerden olabildiğince fazla yararlanmasını ve davranış değişikliğinin ortaya çıkışını kapsamaktadır (Walsh, 2014, s. 42; Ordas, 2020, s. 5).

Oyunlaştırma, kütüphanenin birçok biriminde kullanıcıların bilgiye erişim becerileri hakkında deneyim kazanmasını kolaylaştırmaktadır. Yeniliklerle beslenen, bir şeyler denemek ya da öğrenmek için güvenilir ortamlar olan kütüphaneler (Walsh, 2014, s. 44), kişiler üzerinde kişisel etkileşimi ve sosyalleşmeyi arttıran aktivitelere ortam hazırlamaktadır. Oyunlaştırma, kütüphaneler söz konusu olduğunda, kullanıcıyı okumaya teşvik etmek, bilgiye erişimi sağlamak, kütüphane hizmetlerini yaymak ve kullanıcıyla olan iletişim kanallarını iyileştirmek gibi bir takım sorumluluklar barındırmaktadır.

Kütüphanelerde geliştirilen oyunlaştırma uygulamaları ve tasarımları, sadece hedef kitle için kullanılmamaktadır. Kütüphaneciler, yöneticiler, personel eğitimi ya da süreç iyileştirme aşamalarının hepsi için kullanılabilir. Kütüphaneler, yeni kullanıcılar için kaygı oluşturabilir. Kütüphane kaygısı, kütüphanecilik alanında ortaya çıkan sorunlardan biridir. Oyun ve oyunlaştırmanın, kütüphane bünyesinde uygulanabilir hale gelmesi, kütüphaneler için önemli bir diğer sorun olan kütüphane kaygısının önüne geçmeyi planlamaktadır. Oyunların ve oyunlaştırma çalışmalarının gönüllülük gerektiriyor olması, kullanıcının devam etme arzusunu tetiklemesi ve kütüphane kaygısını azaltmak için kullanılması kütüphaneler ve ilgili herkes için doğru bir yöntem olduğunu göstermektedir.

Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları tam anlamıyla dijital ortamda meydana gelmiş aktiviteler değillerdir. Kütüphaneler, oyun tabanlı öğrenme aktivitelerinin gelişim merkezi olma konusunda önemli bir role sahiptir. Kütüphanelerde oyun oynamak iki kategoride incelenebilir; bunlar, fiziksel (yüz yüze) ve dijital oyunlar şeklindedir (Miltenoff, Martinov ve Todorova, 2015, s. 154). Her iki oyun türü kütüphanelerin

alanına uygun şekilde tasarlanmaya müsaittir. Kütüphanelerin eğitim konusundaki çabasını dikkate alacak olursak uygulama açısından Z kuşağının tercihlerine daha geniş yer vermesi beklenmektedir. Oyunlaştırma uygulamalarına yönelik akademik çalışma sayısı az olmamakla birlikte uygulama aşamasında üretim yapacak bilgi ve finansman eksiği oldukça fazladır. Kütüphaneler bu noktada oyun ve oyunlaştırma tasarımı yapabilmek için bünyesinde bulunan kaynakları, öğrenme ve öğretme aracı olarak kullanmaktadır (Miltenoff, Martinov ve Todorova, 2015, s. 154).

Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kütüphanelerde nerede uygulanabilirliği konusunda pek çok örnek vardır. Bilgi arama davranışının gelişimi, yeni kayıtlı kullanıcılar için oryantasyon eğitimi, kaynak kullanımı gibi farklı alanlarda kullanılabilmektedir. Kütüphanelerde zamanla oyun ve oyunlaştırma konusunda eğitilmiş kütüphaneciler eşliğinde, oryantasyon ve bilgi okuryazarlığı becerilerinin kazanımında oyun ve oyunlaştırma uygulamaları kullanılmaya başlanmıştır. Her kütüphane oyunlaştırmayı kendi içerisinde verimli olacak şekilde boyutlandırmaktadır. Danışma hizmeti, materyal hizmeti, okuyucu hizmeti ve oryantasyon gibi pek çok alanda kullanılan oyunlaştırma, kullanıcının eğlenerek öğrenmesini ve kütüphaneye olumlu düşünceler beslemesini desteklemektedir. Aynı anda edinilen yeni bilgilerin hem kütüphanede hem de güncel yaşamda uygulanması kullanıcının işini kolaylaştıracaktır. Örneğin; kullanıcı, kütüphanede oyunlaştırma uygulamasıyla öğrendiği konu numarasıyla kaynak bulma becerisi sayesinde artık kütüphanede zaman ve emek israfı yapmadan istediği tür kaynağı nasıl ve nerede bulabileceğini bilerek daha üretken olabilmektedir. Kütüphanelerde oyunlaştırma uygulamaları farklılık gösterebilir. Kütüphanelerde yer alan oyunlaştırma çalışmalarından bazılarını incelemek, konuyu derinlemesine irdelemek açısından faydalı olacaktır. Bu konuya ilişkin Kütüphaneler ve Yayımlar Genel Müdürlüğü tarafından hizmete sunulan "Etkin Kütüphane Projesi" mekansal ve işlevsel olarak yenilenen kütüphaneleri, kullanıcının hayatında sosyal, kültürel, edebi ve sanatsal etkinliklerin merkezi haline getirebilecek bir yaklaşımdır. Etkin kütüphane projesinin temel amacı; kullanıcı sayısında ve ödünç alma sayısında artış sağlamak ve kütüphaneleri daha kullanılışlı mekanlara dönüştürmektir. Etkin kütüphane projesinin bir diğer amacı; etkinliklere bir standart kazandırmak ve kütüphanelere

olan farkındalığı ve ilgiyi arttırmaktır. Standartlaştırılmış ve kaliteli etkinlikler sayesinde halk kütüphanelerine bir hareket kazandırılması, sosyal canlılığı koruması, kütüphane kullanımı, okuma kültürü oluşumu ve bunun davranışa dönüşmesi amaçlanmıştır (KYGM, 2020, ss. 11-15).

4.1. Kütüphanede Oyunlaştırmanın Başarıya Etkileri

1960'lı yıllarda kütüphanelerin öğrencilerin başarısı üzerinde etkisine dair çalışmalar yapılmaya başlanmıştır. Kütüphanelerde bulunan kitapların öğrenci başına düşen miktarı incelendiğinde kitaplarla öğrenci notları arasındaki ilişkinin düşük olduğu tespit edilmiştir (Walsh, 2014, s. 49). Buna karşın 1965 yılında öğrenci notlarıyla ödünç alınan kitap sayısı arasında bir korelasyon olduğu ortaya çıkmaya başlamıştır. Kütüphaneler, bir kesim tarafından sadece ders çalışma mekânları olarak nitelendirilmektedir. Ancak kütüphaneler toplum için farklı ve faydalı birçok amacı ve aracı barındırmaktadır. Topluma faydalı olmayı amaç edinen kütüphaneler, verdiği hizmetin ve kullanıcıya kazandırdığı becerilerin uzun soluklu olmasını amaçlamaktadır. Kütüphanelerde yürütülen eğitsel, kültürel ve sosyal aktiviteler, etkinlikler ve projeler kullanıcıların verimli vakit geçirmesini sağlamaktadır.

Kütüphaneler, kullanıcıların bilgi gereksinimlerini karşılamaktan ziyade eğitim öğretimi desteklemek, bireyin dinleneceği bir ortam sunmak, sosyalleşmesine imkân tanımak ve buna benzer sorumlulukları taşımaktadır. Kısacası kütüphaneler, bireyi hayata hazırlayan çok sayıda yeteneği barındırmakta ve sunmaktadır. Bu bağlamda kütüphane personeli, kütüphane kaynaklarının kullanımını arttırmak ve kullanıcıya problem çözme, motivasyon ve teşvik etme becerileri kazandırmak için birçok yöntem, etkinlik ve program düzenlemektedir. Hayata geçirilen yöntemlerden birisi ise kütüphanelerde oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına yer vermektir. Oyun ve oyunlaştırma, birey üzerinde kişisel etkileşimi ve sosyalleşmeyi arttıran aktivitelerdir. Kütüphaneler, bir şeyler denemek ya da öğrenmek için yeni aktiviteler sunan güvenilir ortamlardır (Walsh, 2014, s. 51).

Oyunlaştırma, içsel motivasyonu destekleyerek öğrenenin gelişiminde anahtar görevi görmektedir. Kişisel gelişimin yanında kişiler arası işbirliği ve bilgi alışverişine de katkı sağlamaktadır. Oyun, tasarımcıları tarafından yapılandırmacı yaklaşımın tamamlayıcısı olarak nitelendirilmektedir (Miltenoff, Martinov ve Todorova, 2015, s. 156).

Kütüphaneler bugüne kadar eğitim çerçevesine dair büyük sorumluluklar almıştır. Kullanıcının istek ve gereksinimine yönelik hizmet vermiş olan kütüphaneler, eğitimde ve gündelik hayatta elde edilen başarının destekçisi olmuştur. Eğitim alanına oyunun dahil olması, eğitimcileri heyecanlandırdığı kadar kütüphanecileri de heyecanlandıran bir yenilik olmuştur. Güncelliğini korumak zorunda olan kütüphaneler için öğrenilmesi ve öğretilmesi gereken bir aktivite olarak ortaya çıkmıştır. Bu sürece uyum sağlamaları zaman alsa da kazanımlarının ciddi oranda yüksek olması ve oyunları deneyimleme fırsatı süreci keyifli hale getirmiştir. Oyunun temel önceliği eğlence odaklı olması olsa da oyunlaştırmanın temel önceliği öğrenme odaklı olmasıdır. Kütüphaneler içerisinde yer alan organizasyonun kullanıcıda bağlılık, güven ve yaratıcılık kültürü oluşturduğu bilinmektedir. Bireyin yeterli düzeyde oyun oynaması beyninin daha iyi çalışmasını sağlamaktadır (Walsh, 2014, s. 53).

Kütüphaneler, kullanıcılarına yaşam boyu öğrenme yetilerini kazandırma çalışmaları yürüten kurumlardır, ancak oyunlaştırma uygulamalarının da aynı amacı benimsemesi beklenmektedir. Kütüphaneciler, kütüphane eğitiminin oyun tabanlı öğrenmeye katkısı olduğuna inanmaktadır. Margino, mevcut kütüphane eğitiminin durgun yapısının kullanıcıları aktif katılımcı olmak yerine pasif gözlemci olmaya ittiğinden bahsetmektedir (Aktaran, Miltenoff, Martinov ve Todorova, 2015, s. 157). Kütüphaneler, eğitimin en önemli destekçisi olarak bilinmektedir. Örneğin bir okul kütüphanesinde öğrencilere kütüphaneyi nasıl kullanacakları hakkında eğlenceli bir oyunlaştırma tasarımı yapılırken, öğretmenler ve yöneticiler için de derslerde kullanabilecekleri materyallerle ilgili araştırma yapmak ve intihali gözetmek konularında bilinçlendirecek bir oyunlaştırma tasarımı yapılabilir. Burada önemli olan ihtiyacı belirlemek ve onu gidermeye yönelik süreci eğlenceli hale getirmek

olacaktır. Sonuç olarak, oyunlaştırmayı etkili ve bilinçli kullanarak hizmetlerde ve eğitimlerde kaliteli verim alınabilmektedir.

4.2. Kütüphane Hizmetlerinin Oyunlaştırılmasına Örnekler

Kütüphaneler, yenilenen hizmet anlayışı ve kullanıcı odaklı düşünme ilkesi doğrultusunda yeni yöntem ve teknikleri sıklıkla kullanmalıdır. Hem kullanıcıyı hem de kütüphane personelini birçok yönüyle destekleyen bu yöntemler, kütüphane hizmetlerinin etkisini büyük ölçüde arttıracaktır.

4.2.1. Bilgi Okuryazarlığı Eğitimi

Günümüzde bilgiye erişim yöntemleri farklılık göstermektedir. Bilgiye erişimin en kolay ve yaygın yollarından birisi önceki yıllarda kütüphanelerdi. Günümüzde internet daha yaygın bir araç olarak tercih edilse de kütüphaneler kullanıcılar için çok daha fazlasını ifade etmeye başlamıştır. Kütüphanelerin, bilgi okuryazarlığı becerisi kazandırma, keşfetme, öğrenme ve sosyalleşme imkânlarını sunan merkezlere dönüşmesi, bu kurumlara daha işlevsel sorumluluklar yüklemiştir. Oyunlaştırma bu dönüşüm sürecinde bir fırsat olarak değerlendirilmelidir (Walsh, 2014, s. 53; Phetteplace ve Felker, 2014, s. 20; Kim, 2015, s. 26; Arkün Kocadere ve Baş, 2017, s. 140). Kütüphanelerde oyunlaştırma yoluyla verilen bilgi okuryazarlığı eğitimlerine ARG (Alternate Reality Game) örnek verilebilir (Swiatek ve Gorsse, 2016, ss. 89-99). ARG, Fransa akademi kütüphanelerinde bilgi okuryazarlığı eğitimleri için kullanılan bir oyunlaştırma çalışmasıdır. Kurallardan ve sembollerden oluşmaktadır. Lisans öğrencilerine akademisyenler tarafından incelenmek üzere makaleler verilmektedir. Öğrenciler tarafından incelenmesi istenilen makaleler kampüs içerisinde bulunan kütüphaneden basılı ve elektronik kaynaklar başta olmak üzere temin edilerek, karşılaştırmaları istenmektedir. Hazırlanmış olan oyunlaştırma aktivitesinin adımları, makale tarama işlemi esnasında kullanıcıyı bilgi okuryazarlığı becerilerini öğrenmesi yönünde yönlendirmektedir. Karmaşık olarak elde edilen verilerin, somut bir bulmacanın parçaları şeklinde birleştirilmesi beklenmektedir. Kullanıcı, bilgi kaynağını bulma, bilgiyi elde etme, düzenleme ve son olarak

raporlayarak sunma adımlarını takip ederek oyun içindeki gizemi çözmektedir. Adımların tamamında başarılı olan kullanıcı ödüllendirilmektedir. Bilgi okuryazarlığına ilişkin gerçekleştirilmiş diğer bir oyunlaştırma örneği Lemontree, kullanıcıların kütüphanenin hem sanal hem de fiziksel kaynaklarını kullanarak sanal rozet, unvan ve ödül kazanmasını sağlayan oyunlaştırılmış platformlardan biridir. İngiltere'de Huddersfield Üniversitesi, öğrencilerin kütüphane kullanım alışkanlıklarını Lemontree'nin olumlu yönde etkilediğini ve kütüphane kullanım oranının arttığını ortaya koymuştur (Walsh, 2016, s. 25). Bilgi okuryazarlığına ilişkin gerçekleştirilmiş diğer bir oyunlaştırma örneği ise Pennsylvania Williamsport'taki Lycoming College'da öğretim hizmetleri kütüphanecisi olan Mary Broussard tarafından tasarlanan "Goblin Threat" adlı oyun bir intihal oyunudur (https://www.lycoming.edu/library/plagiarism-game/). Snowden Kütüphanesi'nde kullanılan oyuna isim yazarak giriş yapılmaktadır. Toplamda üç odadan oluşan bir ev planına sahiptir. Odaların her birinde gizli sorular yer almaktadır. Soruları bularak doğru cevapları veren katılımcı ikinci, üçüncü odalara erişerek oyunu tamamlamaktadır. Benzer uygulamalar New York Halk Kütüphanesi'nde "Goblin Treat" adıyla, Tennessee Üniversitesi'nde "The Game of Research" adıyla ve Georgia State Üniversitesi'nde "Jeopardy" adıyla bilgi okuryazarlığı amacıyla pek çok bilgi merkezi tarafından da yapılmaktadır (Leach4 ve Sugarman, 2006, s. 192; Tekulve, Cowden ve Myers, 2015, s. 9) (https://www.quia.com/cm/13837.html?AP_rand=657617804). Bilgi okuryazarlığı kapsamında diğer bir oyun Gladstone Street Okul Kütüphanesi'nde Dewey Ondalık Sistem Eşleşme oyunudur. Oyunun asıl amacı, kullanıcının Dewey sayı sınıflarını kategorileriyle eşleştirme oyunu oynayarak Dewey Ondalık Sistemini öğrenmesini sağlamaktır. Gladstone Street Okul Kütüphanesi'nde uygulanan bir diğer oyun aktivitesi Quia Book Quiz' dir. Kütüphanedeki kitaplar, bir kitabın bölümleri, kitap türleri ve bir kitabın kütüphanede nasıl rafa konulduğu hakkında öğretici bir oyun türüdür. Doğru veya yanlış seçenekleri olan, sorular kullanıcıya yöneltilmektedir (https://www.quia.com/pop/39361.html?AP_rand=1348170450). Dünyada birçok okul kütüphanesinin web sayfasına tanımlı "Library Games and Skills!" adlı oyun ve oyunlaştırma örneklerinin yer aldığı bir bağlantı bulunmaktadır

(https://guides.rilinkschools.org/). Anasayfa da “Fun” başlığı altında yer almaktadır (Gladstone Street School Library, 2022).

4.2.2. Kaynak Kullanımı

Kütüphaneler, kullanıcı odaklı hizmet yürütmektedir. Kütüphaneler, bilişim alanında yaşananlar nedeniyle basılı bilgi kaynaklarının yeterince kullanılmaması durumuyla karşı karşıya kalmıştır. Bu durumun pek çok nedeni bulunduğu gibi; sorunu aşmak için kütüphane çalışanlarının kütüphane kaynaklarının kullanımını arttırmak için birçok yöntem, etkinlik ve program uygulamaktadır. Bu yöntemlerden biri de kütüphanelerde oyunlaştırma uygulamalarıdır. Kütüphanelerde kaynak kullanımını arttırmak için tercih edilen oyunlaştırma çalışmalarından birisi Secret Agents in the Library isimli oyundur (Altuğ ve Kılıçarslan, 2018, s. 215). Oyunun amacı, kütüphanedeki fiziksel ve elektronik kaynakların kullanımını sağlamaktır. Kullanıcıya verilen ipuçlarıyla birlikte kaynakların tanıtımını yaparak, nasıl kullanılması gerektiğini öğretmektedir. Oyunlaştırma uygulaması bir kurgudan ibarettir. Kütüphane, işgalciler tarafından saldırıya uğramaktadır. Çaylaklar (kullanıcılar) tarafından birkaç grup oluşturularak kütüphanenin korunması istenmektedir ve işgalcilerden önce oluşturulan grubun “casusluk” adı altındaki kitaba ulaşması gerekmektedir (Altuğ ve Kılıçarslan, 2018, s. 217). Çaylaklar (kullanıcı), kitabı kütüphanenin çevrimiçi katalogundan tarar ve bulur. Kaynağın LC ya da DOS (kütüphane türüne göre) numarasını tespit ederek kitaba erişim sağlar. Bu noktada devreye giren kütüphaneci, yeri belirlenen kitabın bulunduğu rafa oyun öncesinde üç haneli koddan oluşan yazılı kâğıt bırakmıştır. Oyunun akışını sağlayacak olan adım koddur. Sonraki süreçte, kütüphaneci seçtiği derginin bir cildini çakallardan bulmalarını ister. Derginin bulunduğu rafta ise kütüphanecinin yerleştirdiği ikinci kod yer alır. Bütün bu aşamalar sonunda kullanıcı kütüphanede bilgi kaynağına nasıl erişmesi gerektiğini eğlenceli bir şekilde öğrenmiş olur. Kütüphane, istediği kullanıcı etkileşimini sağlayarak, fiziksel olarak kullanıcının kütüphaneyi kullanarak kaynaklara erişmesini ve kendini geliştirmesini sağlar. Secret Agents in the Library oyunlaştırma modelinde, kaynak kullanımını öğretmenin yanında, kütüphane web sitesini tanıma, veri tabanlarını tanıma ve

kullanma, çeşitli kaynak türlerini tanıma, dergi çeşitlerini öğrenme gibi kütüphane koleksiyonları hakkında eğitimler verilmektedir (Altuğ ve Kılıçarslan, 2018, s. 217). Dünyada New York Halk Kütüphane'nde "Virtual YA Mad Libs" adıyla yaşama geçirilen oyunlaştırma uygulaması da bu kapsamda gösterilecek örnekler arasındadır. "YA" serisi kitaplarından rastgele seçilen on kelimeyle kısa hikâyeler oluşturmak üzerine kurgulanmıştır. Oyunun amacı, kütüphane kaynağını kullandırtmak ve hayal gücü gelişimine katkıda bulunmaktır. Gladstone Street Okul Kütüphanesi'nde yer alan "Library Orientation" adlı oyunda, kitaba ve kütüphaneye dair bilinmesi gerekenlerden oluşan 25 adet soruya cevaplar bulunmasını istemektedir (https://www.quia.com/quiz/385599.html).

4.2.3. Okuma Programları

Kütüphaneler, oyunlaştırma uygulamalarını deneyimlemek için en uygun mekânlardır. Kütüphanelerde sıklıkla gerçekleştirilen okuma aktiviteleri, çocukları, gençleri ve aileleri bir araya getirmek için planlanan programlardır. Asıl amacı, kullanıcılarda okuma kültürü oluşumuna katkı sağlamaktır. Kütüphaneler, genellikle yaz aylarında uyguladıkları oyunlaştırma programlarıyla süreci eğlenceli hale getirmek ve kullanıcıyı okumaya teşvik etmek amacıyla aktiviteler yürütürler. Kütüphaneciler, oyunlaştırmanın avantajlarını kullanarak kullanıcıyla etkili iletişim kurabilir. Oyun öğelerinden beslenen oyunlaştırma, kullanıcının içsel motivasyonunu harekete geçirmektedir. Özellikle, uygulanan oyunlaştırma aktivitesinin sonucunda ödül unsurunun yer alması oyunlaştırmanın etkinliğini arttırmaktadır (Jacobs, 2018, s. 6). Yaz dönemlerinde kütüphanelerde (özellikle halk kütüphaneleri) yaygın şekilde gerçekleştirilen okuma programları, özellikle çocuk kullanıcılarda zihinsel gelişime büyük katkılar sağlamaktadır. Ayrıca Ulusal Eğitim Enstitüsü (National Institute of Education) (1988) bir raporunda okurken eğlenen çocukların daha yetkin okuma gerçekleştirdiğinden ve okuma alışkanlığı kazanma başarısının yüksek olacağından bahsetmektedir.

Lancaster County Halk Kütüphanesi, ekonomik açıdan sorun yaşayan ve kitaplara erişmekte güçlük çeken çocukları kitap okumaya teşvik etmek amacıyla oyunlaştırma uygulaması gerçekleştirmiştir. Bununla birlikte kütüphaneciler,

çocukların merakını gidermek ve yaratıcılığını desteklemek amacıyla okuma programını çeşitli şekillerde sunmaya özen göstermiştir. Programın içerisinde; seçilen masal ve hikayenin anlatımı, okuyucu tarafından kaynaktaki karakterin canlandırılması (tiyatro), kitap incelemesi ve sonucun analiz edilmesi gibi okuryazarlığı geliştiren etkenler yer almaktadır (Anderson, Fielding ve Wilson, 1988, s. 300). Türkiye'de okuma programlarına en geniş alan sunan ve yer veren halk kütüphaneleridir. Okuma programı yapmayan kütüphane sayısı yok denecek kadar azdır. Ancak oyunlaştırma düşüncesiyle oluşturulan okuma programına hizmetleri arasında yer veren kütüphane sayısı geniş bir grubu oluşturmayabilir. Örnek olarak, Adnan Ötüken Halk Kütüphanesi ve İzmir Bornova İlçe Halk Kütüphanesi verilebilir. Dünyada New York Halk Kütüphanesi'nde "Virtual Book Discussion: What are YOU reading?" adıyla gerçekleştirilen okuma programı da bu kapsamda gösterilen örnek arasındadır (https://www.nypl.org/events) (The New York Public Library, 2022). Farklı katılımcılar tarafından Google meet platformunda bir araya gelen grup okudukları kitaplara ilişkin bilgi alışverişinde bulunmaktadır. Pickens County (SC) Kütüphanesi'nde (Pickens County Library System, 2022) (https://pickenscountylibrarysystem.com/services/children/games/) "The Hunger Games", "ChessKid", "Learning Games For Kids" adlarıyla, Parkchester Kütüphanesi'nde "Early Literacy, Online: Virtual Family Storytime" adıyla, Soundview Kütüphanesi'nde "Date and Time" adıyla yaşama geçirilen oyunlaştırma uygulamaları da bu kapsamda gösterilebilecek örnekler arasında yer alır (The New York Public Library, 2022).

4.2.4. Oryantasyon

Kütüphane oryantasyonu, genellikle kütüphanenin yeni kullanıcıları için hazırlanan ve kütüphaneden yararlanma kılavuzu niteliğinde hazırlanan bir tanıtım programıdır. Kütüphanelerde hangi bölümlerin yer aldığı, kütüphanenin nasıl kullanılması gerektiği gibi bilgi ve becerileri öğrenebilecekleri bir aktivitedir. Kütüphanelerde en sık düzenlenen etkinliktir (Arkün Kocadere ve Baş, 2017, s. 215). Somut örnekler arasında yer alan "Library Quest" isimli mobil uygulama, kütüphanelerde oyunlaştırma tekniği kullanılarak aktarılan oryantasyon çalışmasına örnek olarak

verilebilir. Oryantasyonun buradaki amacı, yeni kullanıcıların kütüphane koleksiyonları ve hizmetlerini tanımasını sağlamaktır. Oyunlaştırma çalışmasının aşamaları kütüphaneciler tarafından oluşturulmaktadır. Bu oyun içerisinde çeşitli görevlerle kullanıcı, kütüphanede vakit geçirme, kütüphanecinin verdiği görevleri yerine getirerek puan toplama ve ödülleri kazanma amacıyla iş süreçlerini takip eder. Örneğin Grand Valley State Üniversite Kütüphanesinde bu oyunlaştırma aktivitesini uyguladığında kullanıcılarına ödül olarak Ipad vermeyi tercih etmiştir. Ipad kazanmak isteyen öğrenciler uygulama üzerinden verilen görevleri yerine getirerek puan toplamaktadır. Elde edilen puanlarla çekilişe katılma hakkı elde etmektedir. Oyunlaştırma yöntemi kullanılarak oluşturulan oryantasyon eğitimi, eğlenceli olmasının yanı sıra ödüllerle içsel motivasyonu hareketlendirmektedir. Sonuç olarak, geleneksel oryantasyon eğitimi modelinden oyunlaştırma tekniği kullanılarak düzenlenen oryantasyon eğitimi modeli daha etkili sonuçlar vermektedir. Kütüphaneler ve Yayımlar Genel Müdürlüğü tarafından basılan Etkin Kütüphane Kılavuzunda yer alan ve halk kütüphanelerinde uygulanan kütüphane tanıtımı ve oryantasyon eğitimi etkinliği, "katılımcıları, kütüphane kullanımı ve kütüphane hizmetleri hakkında bilgilendirmek, kitabın ve kütüphanenin önemine ilişkin farkındalık oluşturmak" (KYGM, 2020, s. 63) amacıyla uygulanmaktadır. Dünyada New York Halk Kütüphanesi'nde "Find the Future" adıyla yaşama geçirilen oyunlaştırma uygulaması da bu kapsamda gösterilebilecek örnekler arasında yer alır. Oyunun amacı, kütüphanenin insanlara geleceklerini inşa edebilecekleri yerler olduğunu göstermektir. Dünyada bu kapsamda örnek verilebilecek diğer oyunlaştırma uygulamaları; Stavros Niarchos Vakfı Kütüphanesi'nde "Studio Orientation - Studio40 Access Track 101 and 201" adlı oyunla kütüphanede bulunan stüdyo ortamının nasıl kullanıldığını öğretmek amaçlanmıştır. Kitchener Halk Kütüphanesi'nde "Libraries on Lockdown" adlı oyunla kütüphane tanıtımı amaçlanmaktadır (Kitchener Public Library, 2022) (https://www.kpl.org/programs-and-events).

4.2.5. Yarışma

Yarışmaların oyunlaştırılarak aktarılması, genellikle kütüphanelerde kütüphane haftası etkinlikleri arasında yer almaktadır. Yarışmalar, kullanıcıların ilgisini çeken aktivitelerdir. Eğlencenin temel alındığı, oyunlaştırma düşüncesinin kolaylıkla uyarlanabildiği ve sonucunda kazananın ödüllendirildiği aktiviteler olarak bilinmektedir. Yarışmaların oyunlaştırmasına örnek olarak Bilkent Üniversitesi tarafından düzenlenen "Kütüphane Haritasını Bul, Ödülü Kazan" yarışması verilebilir. Bilkent Üniversitesi öğrencileri arasında yarışma formunu dolduran ilk üç kişi yarışmaya hak kazanmıştır. Yarışmaya katılacak olan öğrencilere e-posta yoluyla bilgilendirme yapılmaktadır. Yarışmacı öğrencilerden ilk olarak kütüphanenin referans salonuna gelmeleri istenmektedir. Orada görevli kütüphaneciyi bulmaları ve içerisinde soru yazılı olan zarflardan birini almaları istenmektedir. Zarfta yazılı olan soruyu yanıtlayan öğrenci, konuyla ilgili kitabı kütüphanede aramakla görevlendirilmektedir. Yarışmacıların bulacağı kitabın içerisinde kütüphanenin haritası yer almaktadır. Üç yarışmacı içinden en hızlı hareket eden ve görevi tamamlayan öğrenci yarışmayı kazanmaya hak kazanmaktadır. Yarışmayı kazanan öğrenci üniversitenin sosyal medya hesaplarından ilan edilmekte ve vaat edilen hediyenin sahibi olmaktadır. Üniversitede uygulanan bu oyunlaştırma çalışmasıyla, öğrencinin kütüphane kullanma ve kaynak bulma ve kullanma becerilerinin gelişimi amaçlanmaktadır. Bilkent Üniversitesi Kütüphanesi'nde Kütüphane Haftası kapsamında gerçekleştirilen diğer bir oyunlaştırma uygulaması "Kütüphane'de Define Avı"dır (Bilkent Üniversitesi Kütüphanesi, 2022). Bu alana verilebilecek diğer bir örnek ise Kütüphaneler ve Yayımlar Genel Müdürlüğü tarafından basılan "Etkin Kütüphane Kılavuzu"nda kütüphane binası içinde ve dışında uygulanabilen sokak oyunlarına yer verilmektedir. Birden fazla hedef kitleye ve çeşitli yaş gruplarına hitap edebilen sokak oyunları, kentleşmeyle birlikte unutulmaya yüz tutmuştur. "...özellikle çocuk katılımcıların fiziksel, zihinsel, duygusal, psiko-motor becerilerinin geliştirmek ve sokak oyunlarını nesilden nesile aktarmak" (KYGM, 2020, s. 145) amaçlamaktadır. Hedef kitle, yarışma için uygun mekân, yarışmanın kim tarafından yönlendirileceği gibi hususları tamamladıktan sonra etkinliğin aşamalarına geçilmektedir. Kütüphane

tarafından etkinliğe ilişkin tarih, yer, saat bilgisi, eğitimi verecek kişinin adı, eğitimin konusu ve katılımcı başvuru yöntemini içeren bir afiş hazırlanmaktadır. Etkinlik için gerekli olan malzemeler temin edilir. Katılımcılar kendileri için ayrılan bölüme alınır. Eğitimci tarafından sokak oyununa ilişkin bilgiler, kurallar katılımcıya sözlü ve uygulamalı olarak aktarılır. Katılımcılar oyunun türüne göre bireysel ya da gruplar halinde oyunu oynamaya başlarlar. Kazanan katılımcılara başarı belgesi ya da kütüphane tarafından belirlenen bir ödül verilebilir. Etkin kütüphane kılavuzunda yer alan ve halk kütüphanelerinde düzenlenen diğer yarışma türleri; Satranç Eğitimleri ve Turnuvaları, Dama Eğitimleri ve Turnuvaları, Dart Eğitimleri ve Turnuvaları, Mangala Eğitimleri ve Turnuvaları, Zekâ Oyunları Eğitimleri ve Etkinlikleri şeklinde örneklendirilebilir. Oyunlaştırma, kullanıcıyla kütüphane ve kütüphaneci arasında eğlenceli bir bağ oluşturmaktadır. Bununla birlikte, yetenekli, yaratıcı, sorumluluk sahibi ve en önemlisi okuryazar bireyler oluşturma konusunda en büyük destekçidir. Dünyada Mahomet Halk Kütüphanesi'nde "Escape Room" adlı oyunla gençleri kütüphaneye çekmek amaçlanmıştır (Mahomet Public Library, 2022) (https://mahometpubliclibrary.org/). Lafayette (Pa.) College Kütüphanesi'nde "Where in the Library Is Carmen Sandiego?" adıyla geliştirilen oyun bu alanda gösterilecek örnekler arasında verilebilir.

4.3. Kütüphanelerde Etkinlik Olarak Oyun Stratejisi

Oyun ve oyunlaştırma, çoğu zaman kişi ya da kurumlar tarafından başarıyı yakalamanın anahtarı olmuştur. Oyunlar da evren içerisinde yaşanan gelişimlerden nasibini alarak değişikliğe uğramıştır. Kimisinin stratejisi, kimisinin kuralları, kimisinin ise ortamı değişmiştir. Elle tutulan gözle görülen oyunlar, teknolojiyle birlikte sanal ortama uyarlanmış ve akabinde yeni oyunlar açığa çıkmıştır. İnsan için ev, iş, yaşamdan arta kalan boşluğu çabucak doldurarak bireylerin gözdesi olmayı başarmıştır. Eğlenceyi ve öğrenmeyi bir arada sunduğu gerekçesiyle ve her yaş grubuna hitap etmesi dolayısıyla oyunlar zamanla ticari bir gelir kaynağına dönüşmüştür. İnsanlarla etkileşimi yüksek olan kütüphanelerin, hizmetlerinde ve koleksiyonlarında oyunlaştırmanın önü açık gibi görünmektedir (Phetteplace ve

Phetteplace ve Felker, 2014, s. 24). Kütüphaneler oyunlaştırmayı bünyelerine uyarlayarak daha fazla kullanıcıyla etkileşim kurabileceklerdir. Eylem içerisinde yer alan bireylerin bir şeyleri öğrenme düzeyleri artış göstermektedir. Oyunlar, katılımcıların aktif bir şekilde rol alabildiği uygulamalardır. Bir bilginin kavranması noktasında bir sonraki seviye, rozet, yetki verme gibi ödüllendirme unsurları kullanılarak motivasyon ve istek tetiklenmeye çalışılmaktadır. Yazar James Paul Gee'nin kitabında, video oyunlarının öğrenim hakkında öğretilmesi gerekenler ve okuryazarlıktan bahsettiği, akabinde her gün artan bilginin karmaşıklığını onarabilmek için problem çözme becerisinin gelişmesinin gerekliliğinden bahsedilmektedir. Kütüphaneler bir noktada bilgi okuryazarlığı hizmetini vermek için ideal mekânlardır. Bilindiği üzere başta akademik kütüphaneler olmak üzere birçok kütüphane artık bazı bilgi okuryazarlığı ilkelerini uygulamaktadır (Phetteplace ve Felker, 2014, s. 22). Oyun materyalleri kullanılarak oluşturulan oyunlaştırma, kullanıcılara gereksinim duydukları kavramları eğlence ve deneyimlerle öğrenme fırsatı sunmaktadır. Bu durumda kütüphanelerin oyunlaştırmayı ne derece iyi uyguladıkları artan kullanıcı kitlesinden gözlemlenebilmektedir.

4.4. Kütüphanede Oyun Politikası Oluşturma

Kütüphaneler tanınırlığını arttırmak amacıyla zaman içerisinde oyun ve oyunlaştırmayı kullanmış ve bu çerçevede bir politikaya ihtiyaç duymuşlardır. Karar vericilerin inancı doğrultusunda hareket eden bazı kütüphaneler, fırsatları görmekte ve kullanmakta geç kalmışlardır (Swiatek ve Gorsse, 2016, s. 84). Oyunlaştırma fırsatını keşfeden kütüphaneler, sunduğu hizmetin kalitesindeki artış ve halka yakınlık bağlamında epey yol kat etmeye başlamıştır. Kütüphanelerin oyun ve oyunlaştırma politikası hazırlaması ve kullanmasında yegâne amaç şunlar olabilir:

- Çocuk, genç ve yetişkin kullanıcıyı farklı yöntemler kullanarak kütüphaneye çekmek, kütüphane kullanım becerisi edindirmek ve kaynak kullanımında artış sağlamak,
- Sosyalleşme faaliyetlerine katkıda bulunmak,
- Daha erişilebilir bir kütüphane sunmak,

- Kültürel programların etkisini arttırmak ve güçlendirmek,
- Kütüphaneyi cazip bir konum haline getirmek,
- Yaratıcı, araştırmacı, öğrenmeye açık kullanıcı grupları oluşumuna destek sağlamak gibi unsurlar önem taşımaktadır.

Kapp tarafından ortaya çıkarılan "Kanıta Dayalı Öneriler" düşüncesi oyunları (Aktaran, Swiatek ve Gorsse, 2016, s. 86) işaret etmektedir. Kapp'a göre oyun, öğrenme için kullanılacak etkili bir yöntemdir. Eğlenceyi temel alır ve öğrenme odaklıdır. Simülasyon ve oyunu geliştirebilmek için katılımcıyla etkileşimi arttırmak gerekmektedir. Kütüphaneler, okuma, eğitim ve öğretim faaliyetleri konusunda işbirliğine en müsait kurumlardır. Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları meşrutiyetlerini köklendirmek için stratejik ve kurumsal programlara ihtiyaç duyarlar. Gelişmelerle birlikte ortaya çıkan yeniliklerin organizasyonlara uygulanması sancılı bir süreç barındırabilir. Bu nedenle organizasyonlar tarafından kullanılmaya başlayan oyun ve oyunlaştırma uygulamalarında da tereddütler yer alacaktır. Fakat oyun ve oyunlaştırma aktiviteleri, en doğru strateji ile amaçlarına ulaşması mümkün uygulamalardır. Kütüphaneler için değişim ve yenilenme, konfor alanı dışına çıkmaktan ziyade uyulması gerek bir zorunluluktur. Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına yer veren kütüphanelerin elde ettiği bazı sonuçlara göre; uygulamaya başlamadan önce halkın bu konudaki fikirlerine dair görüşmeler gerçekleştirmeli, çocuklar için ebeveyn ya da bakıcılardan, öğrenciler için öğretmenlerden, araştırmacılar ve uygulamacılardan görüşler alınmalı ve son olarak alanında uzman kişilerle ortak çalışma yürütülmelidir.

4.5. Oyunlaştırmada Kullanıcıyla Bütünleşme

Oyunlar, belli bir kurallar bütününe ve düzenine sahiptir. Eğlenmek ve öğrenmek amacıyla bir şeyleri deneyimlemek üzerine oluşturulmuştur. En basit tanımıyla oyunlaştırma, oyunun uygulanmasıdır (Hrckova, 2016, s. 4). Oyunlaştırma, uygulandığı organizasyonlarda karlı ve başarılı bir yöntemdir. Organizasyona kazandırılan eğlenceli bir kimlik, yeni katılımcılara kapı aralamaktadır. Oyunlaştırmadan elde edilen başarının, motivasyon arttırıcı, öğrenmeye teşvik edici ve sosyalleştirici olan içsel motivasyonla doğrudan bağlantısı vardır. Kütüphaneler,

yeni hizmetleri, yaşanan değişimleri ve organizasyonu kullanıcısıyla paylaşmak için prestijli yöntemler kullanmak zorundadır. Oyun ve oyunlaştırma bu yöntemlerden biridir. Oyun ve oyunlaştırmanın kütüphane hizmetlerine uyarlanması, kullanıcılara olduğu kadar kütüphanecilere de yeni deneyimler kazanma yolunu açmaktadır. Kütüphanelerin sunduğu hizmetler çeşitlilik kazandıkça kullanıcılar tarafından merak ediliyor olabilir. Bu nedenle oyunlaştırmanın kütüphane hizmetlerinin tanıtımı ve öğretilmesi için bir fırsat olduğu bir gerçektir. Her kazanılan kullanıcı kütüphaneler için yeni bir temel taşı niteliğindedir. Keşfetme ve öğrenme odaklı çalışmalar yapan kütüphaneler, kullanıcının kütüphaneyi keşfetmesini oyunlaştırma uygulamaları ile sağlayabilmektedir. Oyunlaştırma gibi yeni bir hizmet koluyla kütüphanelerin buluşması kullanıcıları etkilemenin yanında kütüphane personeli için de yeni bir eğitim unsuru olacaktır. Oyunlaştırmanın uygulamalı olması, kullanıcılara deneyimleyerek öğrenme fırsatı sunmaktadır.

Oyunlaştırma, kütüphane hizmetlerinin amacına yönelik tasarlanmalıdır. Örneğin, oryantasyon, bilgi okuryazarlığı, ödünç-iade işlemleri gibi hizmetler oyunlaştırmaya uygun içeriklere sahiptir. Oyunlaştırmanın uzun soluklu ve başarılı olması için organizasyonun dikkat etmesi gereken nokta, kullanıcılara hitap edebilmesidir. Kütüphanelerin kullanıcı grupları birbirinden farklılık gösterir ve her birey aynı oyunları sevmeyebilir. Bundan dolayı oyunlaştırma tasarımını gerçekleştirirken tasarımcı, yönetici ve uygulayıcı tarafından hedef kitleyi tanımak büyük önem arz etmektedir. Uygulama aşamasında az sayıda katılımcıyla gerçekleştirilen oyun ve oyunlaştırmanın başarı olasılığı azalmaktadır. Geniş kitleleri sürece dahil etmek ve oyunlaştırmayı zaman kaybetmeden hayata geçirmek kütüphane hizmetlerinin başarısını hızla yükseltebilir. Dijital dünyanın beklentilerini karşılamak isteyen organizasyonlar, yeniliklerin bu amaçla kullanılması gerektiğinin farkına varmıştır. Eğitici ve öğretici yönüyle dikkat çeken oyun ve oyunlaştırma uygulamaları, eğitimcilerin ve kütüphanecilerin ilgi odağındadır (Phetteplace ve Felker, 2014, s. 21; Walsh, 2014; Miltenoff, Martinov ve Todorova, 2015, s. 158). Güçlü bir alt yapı gerektiren oyunlaştırma tasarımı, motivasyon, tecrübe ve işbirliği gerektirmektedir. İyi tasarlanmış bir oyun uygulaması içerisinde yeni teknolojik becerilerin birçoğu kullanılıyor olabilir; fakat oyun içerisinde yaratıcı oyun dinamikleri hususunda

noksanlıklar varsa oyunun başarılı ve eğlenceli öğrenmeyi desteklediği söylenemez. Noksanlıkların giderilmesi için oyun ve oyunlaştırma uygulanması sonrasında kullanıcılardan alınan geri bildirimler oldukça önem taşımaktadır. Oyunun ilerleyişi ve gelişimi açısından büyük destek sağlar. Bilindiği üzere kolay öğrenme yöntemlerinden birisi olan deneyimleyerek öğrenme, oyunlaştırmanın yapı taşını oluşturmaktadır. Oyun tasarlanırken ve uygulanırken katılımcının sürece dâhil edilmesi, oyunu daha iyi öğrenmesini sağlamaktadır (Miltenoff, Martinov ve Todorova, 2015, s. 160). Oyunlaştırma, başarıyı kullanıcıyı sürece dâhil ederek yakalamaktadır. Oyunlaştırma aktivitesinin düşünce aşamasından itibaren kullanıcı ön planda tutularak oluşturulması ve tasarım aşamasında kullanıcı görüşleri önemsenerek sürece dâhil edilmesi başarıyı kaçınılmaz kılacaktır.

5. BULGULAR VE DEĞERLENDİRME

Çağlar boyunca çeşitli bilgi kaynaklarına ev sahipliği yapan ve bu materyallerle bilgi hizmeti sunan kütüphaneler, merkezinde okurların/kullanıcıların değişen bilgi gereksinimlerinin bulunduğu yenilikçi hizmet anlayışı ile varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Kütüphaneler, değişen okuyucu/kullanıcı profiline uygun şekilde daima yenilenmek ve yaratıcı olmak durumundadır. Değişen bilgi kaynakları ve ortamları beraberinde kütüphanelerde yeni taleplerin doğmasına neden olmuş; söz konusu taleplere uygun hizmetlerin de geliştirilmesine yol açmıştır.

Bu bölümde, Türkiye'deki halk kütüphanelerinde oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının durumunu gözlemlemeye yönelik bulgulara yer verilmekte ve söz konusu bulguların her birine yönelik saptamalar yapılmaktadır. Örneklem olarak seçilen ve bu çalışmanın "1.5 Evren" başlığı altında ele alınan on kurum ve kuruluştaki oyun ve oyunlaştırma uygulamalarında etkin rol oynayan personelle görüşme tekniğine uygun olarak mülakat yapılmış; elde edilen veriler, analiz edilerek kurum ve kuruluşlarda oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının durumuna ilişkin değerlendirmeler yapılmıştır. Bulgular, katılımcıların deneyimlerinden faydalanmak amacıyla araştırmacı ile katılımcı arasında soru sorup cevap almaya dayalı bir iletişim biçimi olarak tanımlanan (Salı, 2012, s. 142) görüşme tekniği ile elde edilmiştir. Görüşme tekniği ile önceden hazırlanan soru kılavuzluğunda konusunda uzman kişilerin düşüncelerinin ve duygularının sistematik bir biçimde ortaya çıkarması sağlanmaktadır (Türnüklü, 2000, s. 544). Araştırma konusu üzerinde katılımcıların bilgi, tutum ve davranışlarını ölçmeye yönelik yürütülen bu alan araştırmasına, yönetici olarak kütüphane sorumluları ile çeşitli unvanlar altında görevini sürdüren kütüphane çalışanları bulunmaktadır.

Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına ilişkin sorumluluğun kütüphanelerin farklı birimlerinde olması nedeniyle görüşme, kütüphane personeli ve/veya bu birimin sorumlusu ile yapılmıştır. Üzerinde görüşme tekniği uygulanan ve bu çalışmanın örneklemini oluşturan kütüphanelerin seçiminde, çalışma sonuçlarının genelleme yapabilmeye uygun hale getirilmesi amacıyla, bir kısmının halk kütüphaneleri içinde

oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının ilk örneklerini ortaya koyma rolüne sahip, bir kısmının ise yerel yönetime bağlı yapıda olması gibi hususlar dikkate alınmıştır.

Türkiye'de halk kütüphaneleri arasından örneklem olarak seçilen 10 kuruma (5.1) ve bu kurumlarda kurum müdürü, kurum yöneticisi (ilgili birim sorumlusu, şube sorumlusu) olarak görev yapan 10 katılımcıya (Tablo 5.2), 20 sorudan oluşan görüşme formu (Ek 1: Yapılandırılmış Görüşme Formu) aracılığıyla sorular yöneltilmiştir.

Tablo 5.1 : Kurumlara ilişkin bilgiler

Kütüphane	**Tür**
Ankara - Adnan Ötüken İl Halk Kütüphanesi	Kültür ve Turizm Bakanlığı
Antalya - İbradı İlçe Halk Kütüphanesi	Kültür ve Turizm Bakanlığı
Antalya -Tekelioğlu İl Halk Kütüphanesi	Kültür ve Turizm Bakanlığı
Düzce - Düzce İl Halk Kütüphanesi	Kültür ve Turizm Bakanlığı
İzmir - Bornova İlçe Halk Kütüphanesi	Kültür ve Turizm Bakanlığı
Bursa Nilüfer Belediyesi Kütüphanesi	Belediye Başkanlığı
Gaziantep Büyükşehir Belediyesi Kütüphanesi	Belediye Başkanlığı
İstanbul Bağcılar Belediye Kütüphanesi	Belediye Başkanlığı
İstanbul Beyoğlu Belediye Kütüphanesi	Belediye Başkanlığı
İstanbul Nail-Nimet Bayraktar Kütüphanesi	Belediye Başkanlığı

Tablo incelendiğinde örneklem alınan 5 kurumun Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı kurumlar olduğu, diğer 5 kurumun ise belediyelere bağlı olduğu görülmektedir.

Görüşme yapılan katılımcılar, halk kütüphanelerinde gerçekleştirilen oyun ve oyunlaştırma uygulamalarını yöneten, düzenleyen ve tasarlayan kişilerden seçilmiştir. Söz konusu kütüphanelerde yaşama geçirilen oyunlaştırma örneklerinden bazıları ise şu şekildedir: Kullanıcılara/okuyuculara bilgi kaynaklarını raflara

yerleştirme şeklini göstermek amacıyla raf düzenleme oyunu, kütüphanede kaynağın yerini bulmayı anlatmaya yönelik kütüphane kâşifi oyunu, bilgi kaynaklarının raflarda yerlerini bulmaya yönelik yarışma niteliğinde oryantring, ödevlerde intihal sorununu göstermek amacıyla aşırma uygulaması. Çalışmanın bu bölümünden itibaren mülakat formunda yer alan her bir soruya karşılık gelen başlıklar altında derlenen veriler ve bu verilere ilişkin değerlendirmelere yer verilmiştir.

5.1. Katılımcıların Özellikleri

Tablo 5.2'de görüldüğü gibi, görüşme sırasında kütüphaneci (%50), kütüphane müdürü (%10), kütüphane sorumlusu (%20), kütüphane birim sorumlusu (%20) gibi oyun ve oyunlaştırma uygulama sürecini yöneten kütüphane personelinin en alt kademesinden en üst kademesine kadar farklı grupların görüşlerini derleme yoluna gidilmiştir. Kütüphanelerde yürütülen bu uygulamaların daha çok personelin istek/heves ve gönüllülüğüne dayalı olarak yapıldığı görüşme öncesinde sürdürülen ön incelemeler sırasında tespit edilmiştir. Bu nedenle oyun ve oyunlaştırma çalışmalarını farklı gruplar içerisinde daha iyi anlamlandırabilmek için görüşmeciler arasında farklı katılımcı gruplarına yer açmak durumu daha sağlıklı gözlemleyebilmek açısından yararlı olmuştur.

Tablo 5.2: Kurum personellerine ilişkin bilgiler

	N	**%**
Cinsiyet		
Kadın	9	90,0
Erkek	1	10,0
Kurum İçindeki Statü		
Kütüphaneci	5	50,0
Kütüphane Müdürü	1	10,0
Kütüphane Sorumlusu	2	20,0
Kütüphane Birim Sorumlusu	2	20,0
TOPLAM	**10**	**100**

Tablo incelendiğinde, görüşmeye katılan toplam 10 kişinin %10'u (1 kişi) erkek, %90'ının (9 kişi) ise kadın olduğu gözlemlenmektedir.

5.2. Oyun ve Oyunlaştırma Uygulamalarının Durumu

Halk kütüphaneleri, toplumsal yaşamın gereksinimleri sonucu ortaya çıkmış kurumlardır. Bulunduğu çağın ihtiyaçlarına yönelik değişikliklerle biçimlenmektedir. Değişen toplum yapısı beraberinde yeni okuyucu/kullanıcı profilini ve hizmet anlayışını ortaya çıkarmıştır. Toplumu sosyal ve kültürel birçok yönüyle destekleyen halk kütüphaneleri, okuyucu/kullanıcı için farklı etkinliklere ve uygulamalara yer vermektedir. Bu uygulamalardan biri olan oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının halk kütüphanelerinde yerini görmek amacıyla katılımcılara *"oyun ve oyunlaştırmanın durumu nedir?"* sorusu yöneltilmiştir. Ayrıca katılımcılara yöneltilen *"Uygulamış olduğunuz oyun aktiviteleri nelerdir? (Örneğin; kutu oyunları, sokak oyunları, kurumun oluşturduğu oyunlar vb.)"* sorusu ile kütüphanelerde yer alan oyun aktivitelerinin türü ve çeşitliliği öğrenilmeye çalışılmıştır. Alınan cevapların tamamına bakıldığında oyunun, halk kütüphanelerinde sıklıkla kullanıldığı, oyunlaştırmanın ise halk kütüphaneleri için yeni sayılabilecek bir kavram olduğu görülmektedir. Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları konusunda öncü kurumlardan biri olan Adnan Ötüken İl Halk Kütüphanesi'nde katılımcı;

> "*Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları yeni kullanılmaya başlandı. Önceleri oyun uygulamalarını gerçekleştirecek personel ya da eğitmen yoktu. Süreklilik sağlanmamıştı. Şimdilerde ise akıl ve zekâ oyunları dâhil konuda bilgili öğretmenler var ve kendileriyle planlar yapıyoruz. Özellikle çocuklara kütüphane oryantasyonu oyunlaştırma, canlandırma ve animasyonlarla sunuyoruz*" açıklamasıyla mevcut durumu dile getirmiştir.

Katılımcıların tamamı, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kütüphaneye sağladığı faydaları dile getirmiştir. Katılımcılardan biri, kütüphanede uygulanan oyunlaştırma uygulamalarının içeriğine ilişkin görüşlerini;

> *"Kütüphanemizde genel olarak kütüphane mekânları içinde küçük çapta oyunlaştırma uygulamalarına yer veriliyor. Ama çok kapsamlı olduğunu söyleyemeyeceğim."* diyerek ifade etmektedir.

Ayrıca katılımcılar, uygulamış oldukları oyun aktivitelerinin neler olduğunu genel olarak 'zeka oyunları, kutu oyunları, sokak oyunları, müzikli oyunlar, kukla gösterileri, becerikli yapılar, neşeli bardaklar, lego atölyeleri, satranç, drama,

kütüphane kaşifi, kripteks, boyama, masal saati, origami sanatı, ebru sanatı, hamur oyunu' örneklerini vermişlerdir. Katılımcılardan biri olan Bornova İlçe Halk Kütüphanesi'nde katılımcı örneklere ilişkin düşüncelerini şu şekilde ifade etmektedir;

> *"KYGM (Kütüphaneler ve Yayımlar Genel Müdürlüğü), son zamanlarda oldukça fazla materyal gönderdi ve bunların içerisinde kutu oyunları oldukça fazla. Kutu oyunları dışında kitap ve yanında oyuncağı olan setler de var. Kütüphanemizde bizim geliştirdiğimiz oyunlar da var. Gelen gruplara kütüphanede yaptığımız işleri, kütüphaneci kimliğini ve kütüphanenin kendi doğasından kaynaklanan çalışmaları oyun yöntemiyle anlatmak çok daha kolaydı. Çünkü dışarıdan gelen kişilere bir takım şeyleri teorik olarak verdiğimizde bunların ne kadarının anlaşıldığını ya da algılandığını kestirmek mümkün değil. Ama oyunla yaptığımızda yaşayarak öğrenme ya da rol model alarak öğrenme tekniklerini de içerdiğinden gelen gruplarla yaptığımız bu çalışmalar son derece etkili ve verimli oluyor. Kütüphanedeki oyunları, kullanıcıya sunduğumuzda ise kütüphaneyle ilgili algı değişiyor. Çünkü insanların kafasındaki algı, kütüphane deyince sadece bir materyal alarak kitap akıllarına geliyor. Başka materyal türleri akıllarına gelmiyor. Kütüphanemize bu kutu oyunları falan gelmeden önce tahtadan yap-boz ürünleri yaptırmıştık. Onları kullanmaya başlamıştık. Kütüphaneye gelen insanların uğraşacak bir şeyleri vardı. Bir de kanvas (boyama) vardı. Onların yetişkinler için olanlarından vardı ve biz masalara koyduk. İnsanlar, gayri-ihtiyari geliyordu boyaları alıp boyamaya başlıyordu. Yarım kalanlar oluyordu ve diğeri devam ediyordu. İnsanlar neden bunlar burada demediler ve onları ödünç vermiyorduk. Aslında oyunlar buradan başladı. Bu yaklaşım, insanın doğasında var. Farklı jenerasyonlar için (anne-çocuk, eşler, büyükanneler-büyükbabalar, tüm aile) taş-kâğıt-makas oynattık. Çok ciddi bir aktivite haline gelmişti. Skorlaştırarak taş-kâğıt-makas oyunu turnuvası yaptık. Dokuz Eylül Üniversitesi okul öncesi öğretmenliği öğrencileriyle kütüphane bahçesinde yağ satarım bal satarım, mendil kapmaca gibi sokak oyunları da oynattık."*

Sonuç olarak bakıldığında görüşmeciler arasında kütüphanelerin oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kullanılabilirliğinden memnun oldukları konusunda fikir birliği vardır. Bazı görüşmecilerin görüşlerinden yola çıkarak, sadece geleneksel oyunlardan ve zekâ oyunlarından bahsediliyor ve örnekler veriliyor olması, oyunlaştırma kavramının kütüphanelerde tam olarak netleşmediği değerlendirmesinin yapılmasını olanaklı kılmaktadır. Örneğin bir görüşmecinin *"…Origami sanatı, ebru sanatı, hamur oyunu, kırmızı sedir söyleşileri devamlı*

kütüphanemizde yer alıyor. Akıl ve zekâ oyunlarının yanında. …" görüşü, bu değerlendirmenin yapılmasına neden olabilir.

5.3. Oyun ve Oyunlaştırma Uygulamalarının Amacı

Bilişim ve yönetişim tekniklerinde yaşanan gelişmelerin en çok etkilediği kurumlarından başında kütüphaneler gelmektedir. Artık ödünç verme ve çalışma ortamı oluşturma hizmetlerinin dışında çeşitlilik içeren kullanıcı odaklı hizmetleriyle kütüphaneler dönüşerek yeni nesil kütüphaneler olma yolunda hızla ilerlemektedir. Yeni nesil kütüphaneler, kullanıcılara geleneksel hizmetlerine ek olarak kendi kendine öğrenebilecekleri ve aynı zamanda sosyalleşebilecekleri ortamlar/aktiviteler sunması yönüyle öne çıkmaktadır. Oyun ve oyunlaştırma teknikleri, bu noktada kullanıcının hem eğlenirken öğrenmesini hem de yeni beceriler geliştirirken sosyalleşmesini hedeflemektedir.

Bu bağlamda kütüphanelerin oyun ve oyunlaştırma uygulamalarını sürdürmekle neyi amaçladıklarını saptayabilmek için katılımcılara *"Kütüphanenizde uyguladığınız oyun ve oyunlaştırma aktivitesini sürdürmenizin en temel amacı neydi?"* sorusu yöneltilmiştir. Bu soruya verilen yanıtlar incelendiğinde, kütüphanelerin %90'ında oyun ve oyunlaştırma uygulamaları kütüphaneyi tanıtmak amacıyla kullanılmaktadır. Bununla birlikte oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kalıcı öğrenmeyi desteklediği tespit edilmiştir. Katılımcılardan biri, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarını kullanıcılar arasındaki fırsat eşitliğini sağlamak için kullandıklarını ifade etmektedir. Oyun ve oyunlaştırmanın kullanıcılarla ve en önemlisi çocuklarla iletişim kurmanın yeni yollarından biri olduğunu ifade eden bir diğer katılımcı konuya ilişkin görüşlerini;

> *"Artık bu dönemde çocuklarla iletişim kurmanın en temel amacının oyun olduğunu biliyoruz. Bunu bütün araştırma ve kuramlar söylüyor. Dolayısıyla çocuklarla ilgili her ne olursa olsun içine oyun katıldığında çocuğu gerçekten dâhil edebilirsiniz ve oradaki etkileşimi, dönüşümü ancak öyle sağlayabilirsiniz. Bu bilgiye dayanarak her zaman bu yöntemi yapıyoruz ve yapmayı sürdüreceğiz."* şeklinde ifade etmiştir.

Ayrıca katılımcılar, kütüphanelerinde oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının sürdürülmesinin en temel amacını genel olarak, 'geleneksel öğrenme yöntemlerinin

dışına çıkarak oyunu kalıcı öğrenme ve algılatma unsuru olarak kullandıkları' şeklinde açıklamaktadır. Örneğin katılımcılardan ikisi düşüncelerini şu şekilde ifade etmektedir;

> *"Birincisi teorik verilen her şey sıkıcı. Kütüphanede de akademik bilgiler var, hangi kullanıcı türü hangi hizmet ya da hangi bilgi için başvurulursa vurulsun sadece kütüphaneye girişin ilk adımı için bile değişik yaş gruplarını da düşündüğümüzde insanların kütüphaneye girişi için oyunun ve oyunlaştırmanın kolaylaştırıcı bir araç olduğunu düşünüyorum. Dediğim gibi bir gruba bir şey anlatırken, amacı ve hedefi belli oyunlarla ne demek istediğimizi onlara çok söz kullanmadan oyunun içerisinde algılatabiliyoruz. Öğretmek değil algılatmak. Onun dışında kütüphanenin sosyal bir yapısının olduğu ve orada kaynaşacakları duygusunu yine oyunlarla verebiliyoruz. Nesiller arası iletişimin kuvvetlenmesi açısından çok güzel bir şey."*

> *"En temel amacı, tabi ki şu; mekânsal farkındalığı sağlamak ve farkındalığın içinde sunduğumuz hizmetleri ve öğrenilen bilgiyi daha kalıcı hale getirmek. Bu amaç doğrultusunda sunulan hizmet ve öğrenilen bilgi hiç kuşkusuz oyunlaştırmayla daha kalıcı hale geliyor."*

Görüşmelerin tamamı üzerinde bir değerlendirme yapıldığında, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kütüphaneye sağlamış olduğu yararlılıklara karşı farkındalık düzeyinin yetersiz olduğu anlaşılmaktadır. Bazı katılımcılar, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının genel hatlarıyla kütüphane tanıtımı için yüksek düzeyde kullanıldığını vurgularken diğer faydalarına düşük oranda yer vermektedirler. Bununla birlikte kütüphanelerde oyun ve oyunlaştırma sürecini yürüten personelin özellikle oyunlaştırmanın önemi ve yararlılıkları konusunda yeterli donanıma sahip olmadıkları anlaşılmaktadır.

5.4. Hizmetler

Halk kütüphaneleri, hiçbir ayrım gözetmeksizin toplumun her kesimine hizmet sunmak, eğitim ve öğretim ortamına katkıda bulunmak, yaşam boyu öğrenmeyi ve yaratıcılığı desteklemek, fiziksel ve ya sanal bilgi kaynaklarına erişim imkânı sunmak, bilgi okuryazarlığı becerisi geliştirmek ve bütün bu hizmetleri tarafsız, eşit ve ücretsiz gerçekleştirmekle yükümlü kurumlardır. Geleneksel kütüphanecilik hizmetleri, yeni hizmet yaklaşımlarıyla yeniden şekillendirilmiştir. 7'den 70'e kullanıcıların gelişimini desteklemek amacı ile spor, müzik, el işi, boyama, tiyatro,

kişisel gelişim, atölyeler, söyleşiler, seminerler, kurslar ve oyun aktiviteleri gibi çok sayıda ve alanda hizmet sunmaktadırlar.

Son yıllarda kütüphaneler, dönemin ihtiyaçlarını yakalayabilmek amacıyla hizmetlerinde farklı yöntemler tercih etmeye başlamıştır. Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları bu yöntemlerden biridir. Bireyin her yönüyle gelişmesini hedeflemenin yanında bu yöntemleri tercih etmenin diğer bir amacı ise kütüphaneyi ve hizmetlerini tanınır kılmaktır. Bu bağlamda kütüphanelerde oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının entegre edildiği hizmetlerle ilgili katılımcılardan bilgi almak için *"Bu aktiviteleri hangi hizmeti/leri geliştirmek amacıyla uyguladınız?" ve "Neden?"* sorusu yöneltilmiştir. Cevapların tamamına bakıldığında, veri derlenen kütüphanelerin tamamında oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının oryantasyon hizmetleri kapsamında kullanıldığı anlaşılmaktadır. Katılımcılar, genel anlamda 'hizmetlerin kalıcılığını sağlamak, kütüphaneyi tanıtmak ve üye sayısını arttırmak' için oryantasyon hizmetinde oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına yer verdiklerini ifade etmişlerdir. Buna ek olarak katılımcılardan alınan bilgiler doğrultusunda oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kullanıldığı diğer hizmet alanının bilgi okuryazarlığı olduğu tespit edilmiştir. Katılımcılardan biri bu konuya ilişkin görüşünü;

> *"2019 yılında biz kütüphane hizmetlerine yönelik yaptığımız etkinliklerde, kütüphane kâşifi, kripteks gibi atölyeleri kütüphane hizmetlerinin daha kalıcı olması ve doğru kullanımına yönelik yaptık. Aynı zamanda oryantasyon, kütüphane tanıtımı esnasında da bunları uyguluyoruz. Yaptığımız etkinliklerde yüzdeye vurursak eğer daha çok mekânsal farkındalığı sağlamak, kütüphaneyi tanıtmak amaçlı yapıyoruz. Genel olarak kütüphaneyi tanımak ya da kullanıcı çeşitliliğinin en önemli temeli çocuklar, biz kütüphane olarak buna çok önem veriyoruz. En temelden başlarsak bu daha güzel ve kalıcı oluyor. Bence hali hazırda çocukların hangi yaş gruplarında hangi hizmeti alabileceğini hala anlatamadık hedef kitlelerimize. Bu doğrultuda mekânsal farkındalığı sağlamak amacıyla uygulamaları uyguluyoruz. Bunun yanında orta okul, lise, gençler ve yetişkinler için de oryantasyon etkinlikleri uyguluyoruz."* şeklinde ifade etmektedir.

Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının önemini kavrayan ve kütüphanenin tüm hizmet alanlarında kullanmaya gayret gösteren bir katılımcı neden kullanmaya ihtiyaç duyduğunu;

> *"Oryantasyon, bilgi okuryazarlığı, danışma hizmeti, ödünç-iade hizmetleri bu hizmetlerin hepsinde oyunlaştırma var. Hepsinde kütüphaneyle ilgili uygulamalar var hepsinde kütüphaneyi tanıtma var. Şunu keşfettim. Bizim en çok zorlandığımız şey rafların düzenini sağlamak. Yetişkinler bile rafları dağıtıyorlar ve aslında bilmiyorlar bunun yoğun bir çaba gerektirdiğini. Materyalin doğru yere konulmasıyla bilginin doğru yerde bulunmasının aynı şey olduğunun farkında değiller. Raf oyunuyla bunu çocuklara uyguladık. Oyunu oynattıktan sonra siz çok zor bir iş yapıyorsunuz diyorlar. Çocuklara ödünç vermeyi oyun olarak oynatıyorum. Mesela bir tanesi kullanıcı oluyor diğerleri ise kitap oluyor. Kütüphaneci olarak "En fazla üç tane alabilirsin, hangilerini almak istersin?" diye soruyorum. Alınmak isteyen, bekleyen kitaplar oluyorlar ve kendisinin alınmasını istiyorlar. Ama kullanıcı üç tane seçebiliyor. Kitabını oku diyoruz seçtiği arkadaşını sevmeye başlıyor. Artık geri getirmen lazım başkaları bekliyor onu bırakıp yenisini alacaksın diyoruz. Bu tamamen hizmetleri anlatmak amaçlıdır. Yoksa küçük yaş grubuna sadece konuşmuş olursunuz."* şeklinde bir örnek yardımıyla açıklamaktadır.

Kullanıcıların kişisel gelişimlerine katkı sağlayacak hizmetlerde oyun ve oyunlaştırmayı kullanan kütüphanelerden birinde bir katılımcı;

> *"Oyun ve oyunlaştırma yöntemlerini daha çok kütüphane hizmetlerini tanıtırken kullanıyoruz. Çocuklarda hikâye anlatıcılığının okuma-yazma ve dil becerilerinin gelişimine destek olduğunu görüyoruz. Bu tarz etkinliklerde daha çok kullanıyoruz."* diyerek gözlemlerini dile getirmiştir.

Yapılan değerlendirmelerden de anlaşıldığı gibi kütüphanelerde oyun ve oyunlaştırma çalışmaları genel olarak, kullanıcıların kütüphane farkındalığını geliştirmek ve kütüphaneye olan bağlılıklarını pekiştirmek için yürütülmektedir; bununla birlikte hedef zenginliğine sahip değildir. Diğer bir ifade ile kütüphanelerin pek çoğunda söz konusu hizmet oryantasyon ve kısıtlı düzeyde bilgi okuryazarlığı hizmetlerini sunmak amacıyla sürdürülmektedir. Buna karşın örneklem alınan kurumlar içinden İzmir Bornova İlçe Halk Kütüphanesi'nin oyun ve oyunlaştırma uygulamalarını tam anlamıyla hizmetlerinin geneline yaydığı tespit edilmiştir. Kütüphane oryantasyonu, kütüphane kullanımı, bilgi okuryazarlığı, kütüphane okuryazarlığı, teknik hizmetler, ödünç-iade hizmetleri, bilgi kaynağı kaynağına erişim, intihal gibi konularda oyun ve oyunlaştırma uygulamaları geliştirilmiştir. Kütüphanedeki uygulamalar, raf düzenleme oyunu, konu grupları oyunu, aşırma

oyunu, hazine avı oyunu, kaynak kullanımı/içerik etkinliği, ödünç-iade oyunu şeklindedir.

5.5. Oyun ve Oyunlaştırma Yönteminin Kullanımı

Oyunlar, insanlık tarihi kadar eskidir ve genellikle boş zamanı doldurmak için yararlanılan aktivite şeklinde algılanır. Oyunların, oynayan kişi üzerinde zihinsel, fiziksel, davranışsal birçok etkisi bulunmaktadır. Oyunlaştırma ise çoğunlukla varılmak istenen bir amaca oyun ile zenginleştirerek varma çabasıdır. Zamanla oyunun kıymetli bir motivasyon aracı olduğu görüşü hakim olduğu için günümüzde pek çok sektör içerisinde yaygınlıkla tercih edilen uygulama alanı haline gelmiştir. Bunu keşfeden disiplinlerde yaygın şekillerde kullanılmaya başlamıştır. İnsanlarla etkileşim kurmak, sosyalleşmek, öğrenmeye teşvik etmek, sorunlara çözüm üretmek ve fikir geliştirmek gibi çok sayıda faydası bilinen oyun ve oyunlaştırma uygulamaları halk kütüphanelerinde de yer almaya başlamıştır. Özellikle eğitim alanında yaygın şekilde kullanılmaya başlanan oyun ve oyunlaştırma uygulamaları halk kütüphanelerinde de hem eğlenme hem de öğrenme hedeflerine yönelik olarak tercih edildiği bilinmektedir.

Halk kütüphanelerinin dinamik mekanlara dönüşmesinde, kütüphanenin doğru ve yeterli kullanım potansiyeline erişmesinde ve en önemlisi de kütüphane sevgisinin aşılanmasında oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının önemi büyüktür. Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının halk kütüphanelerinde gelişimini görebilmek amacıyla katılımcılara; *"Oyun ve oyunlaştırma yöntemini ilk ne zaman kullanmaya başladınız?"* sorusu yöneltilmiştir. Ayrıca eğitimde yeni bir yöntem olarak dikkat çeken oyun ve oyunlaştırma uygulamaları, kütüphanenin eğitici yönüne hitap ederek kendisine yer bulmaktadır. Bu bağlamda katılımcılara *"Eğitim süreçlerinde kullanmanıza neden olan etkenler nelerdir?"* sorusu da yöneltilmiştir.

Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının talepler doğrultusunda ortaya çıktığını dile getiren bir katılımcı düşüncelerini;

> *"Etkinlikleri kütüphaneye ilk atandığım 2013 yılı kütüphane haftasında yapmaya başladım. Talep arttıkça etkinlikler, oyunlar ve oyunlaştırma çeşitlenerek devam etmeye başladı. Sosyal medyayı çok aktif*

kullanıyorum. Kim ne yapmış, daha farklı nasıl olabilirim diye sürekli araştırma yapıyorum. Gördüklerimden farklı gelen uygulamaları alıp kütüphaneye uyarlıyorum." şeklinde dile getirmiştir.

Kütüphanelerde oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının ortaya çıkışının kişisel istek ve heveslere bağlı olduğunu ifade eden bir katılımcı düşüncelerini;

"Kütüphanemiz bünyesinde 2019 yılı diyebilirim. Neden mi? Danışma hizmeti, salon hizmeti gibi klasik hizmetlerimiz tabi ki var ancak oyun ve oyunlaştırma gibi hizmetler kişisel istek ve heveslere bağlı olarak geliştiği için personel talebiyle oluşturulan bir hizmet alanı oldu açıkçası. Bu yolda talepler doğrultusunda ve tabi ki idarenin de kabulüyle 2019 yılında net bir şekilde uygulanmaya başladık. Tabi ki pandeminin de etkisiyle sekteye uğrasa da şu an hızla devam ediyoruz." şeklinde dile getirmiştir.

Halk kütüphaneleri arasında oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına yer veren öncü kurumlardan biri olan Bornova İlçe Halk Kütüphanesi'nde bir katılımcı, oyunlaştırmanın eğitim süreçlerinde kullanılmasına neden olan etkenlere ilişkin düşüncelerini şu şekilde ifade etmektedir;

"...Gelen gruplar bile birbirine benzemeyebiliyor. Köy okullarından gelenler var, kolejlerden gelenler var ve hepsinin kendine göre avantajı ve dezavantajı olabiliyor. Bir lise grubuna intihal oyunu oynatmıştım. O anda gerçekleşen bir aktiviteydi. Grup çok dağınıktı, raflara gidin ve oradaki kitaplardan birer cümle bulun dedim. Öğretmenimize de sizde bir cümle bulun ama şu yazar ya da şairden, şu sayfadan, şu tarihte ve saatte aldım gibi künyesini verin dedim. Öğretmene oyunun amacını anlattım. Çocuklar birer cümle söylediler. Siz şu an hırsızlık yaptınız dedim ve gerildiler. Siz şu an intihal yaptınız dedim. Bu cümleler sizin cümlelerinizmiş gibi söylüyorsunuz. Ama siz söylemediniz, bir yerden aldınız. Bunu kim yazmış, hangi kaynak, yayınevi ne, hangi tarihte yazılmış söylemediniz dedim. Bilgi hırsızlığı yapıyoruz diye çok tedirgin oldular. İntihali başka türlü anlatamazdım o gruba. Lise grubu olduğu için hem ilgilerini çekmek hem de üniversiteye gidecekler orada çok önemli bir nokta dercesine gelen grubun ihtiyacını orada alıp pratiğe dökmemiz gerekiyordu. Oyunları hep aynı formatta oynatamıyorsunuz gelen gruba göre, ortama göre, zamana göre farklı şekillerde ortaya çıkarmanız gerekiyor. Beni oyun ve oyunlaştırmayı kullanmaya iten farklı düşünme yöntemim oldu. Beyin aynı şeyleri farklı sunmaya ihtiyaç duyuyor. Bir şeyleri anlatırken hep aynı yöntemi kullanmaktan sıkılabiliyorum. Farklı yöntemlere dönüştürerek tek bir noktaya odaklanmamak daha doğru oluyor. Bütün bunların bir oyun ve oyunlaştırmayla çok daha verimli olduğunu bana gösterdiği için başladım ve ilerledikçe formatladım."

Oyun ve oyunlaştırma teknikleriyle, kullanıcı/okuyucu gruplarının ihtiyaçlarına yönelik tasarlanan, onları içine çeken, düşündüren, eğlendiren ve kalıcı öğrenme odaklı yaklaşım sergileyerek gerçekleştirmek amaçlanmaktadır. Yalnızca kullanıcı/okuyucu grupları için değil, kütüphane personeli için de sürekli aynı yöntemi uygulamak sıkıcı gelebilmektedir. Kullanıcıya/okuyucuya bilgiyi tek bir yöntemle aktarmaktan ziyade farklı düşünerek, farklı noktalara değinerek öğrenilen bilginin ya da davranışın daha verimli olduğu düşünülmektedir. Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarını çocukları teknoloji bağımlılığından biraz olsun uzaklaştırmak için kullandığını ifade eden bir katılımcı ise konuya ilişkin düşüncelerini şu şekilde ifade etmektedir;

> *"Oyun ve oyunlaştırma yöntemini ilk olarak I. İbradı Çocuk Oyunları Şenliği'nde uyguladık. Bu şenlikte, düzenlemiş olduğumuz oyunlarda geleneksel oyunlara yer vermeye özen gösterdik. Çünkü günümüzde çocuklarda teknoloji bağımlılığı maalesef hızlı bir ilerleme gösteriyor. Bu bağımlılıktan biraz olsun kurtulmaları adına eski oyunları yeniden oynama fırsatı sunduk. Çuval yarışı, hat çekme, sek sek bunlardan bazıları oldu. İki gün süren bu etkinliğimizde 146 çocuk katılım sağladı."*

Oyun ve oyunlaştırma yöntemi sadece eğlenceye hizmet etmemektedir. Eğitici yönüyle de bugün birçok disiplinde aktif kullanılmaktadır. Kütüphanelerin kullanıcıların eğitimine ve gelişimine önemli katkılar sağladığı bilinmektedir. Oyunlaştırma yöntemleriyle geleneksel sınıf ortamlarının dışına çıkıldığını ifade eden bir katılımcı görüşlerini;

> *"Kütüphanelerimizde yapılan kullanıcı eğitimlerinin geleneksel sınıf ortamında ders niteliğinde değil, oyunlaştırma tekniğiyle oyun niteliğinde gerçekleşmesi kullanıcılar açısından etkili ve verimli bir öğrenme deneyimi anlamına gelmektedir."* şeklinde dile getirmiştir.

Kütüphanede düzenlenen bütün faaliyetlerin temelinde, kütüphane kullanımını sağlamak ve öğretmek amacının yer aldığını ifade eden katılımcı;

> *"Eğitim alanında kullanılmasının başlangıcına 2008 diyebiliriz. Kütüphanede düzenlenen tüm faaliyetlerin temelinde kütüphaneyi tanıtmak ve öğretmek vardı. Örneğin, kütüphanede yapılan tiyatro faaliyetinde, katılımcıların ilk görevi kütüphaneden bir tiyatro kitabını ödünç almaktı. Burada yapılan bütün faaliyetlerin içine kütüphaneyi yedirdik. Kütüphane sadece bina olarak kullanılmadı, konu da*

kütüphaneydi. Örneğin müzik dersinde, nota kitaplarını kütüphaneden ödünç almak zorundaydılar." şeklinde açıklama yapmaktadır.

Eğitim sürecinde oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kullanılmasını bulunduğu çevrenin sosyo-ekonomik durumuyla ilişkilendiren iki katılımcı düşüncelerini şu şekilde ifade etmektedir;

> *"Eğitim alanında kullanmamızın nedeni, Bağcılar ilçesinin sosyo-ekonomik durumu oldu. Yaz aylarında çocukların gelişimini ailelerin sağlayacak gücünün olmaması, aynı zamanda bilgi noktasında yetersiz kalması oldu. Bu noktada gelen talepler oldu. Rutin kütüphane tanıtımları yapınca bir saniye sonra çocuklar bunu unutmuş oluyor."*

> *"İbradı, Antalya'nın nüfus bakımından en küçük ili. Dezavantaj bakımından ise en zorlu yerlerinden biridir. Tamamen bir mahrumiyet bölgesi diyebiliriz. Buradaki çocuklar diğer il ve ilçelerde bulunan çocuklara göre daha dar olanaklara sahip. Biz bu dijital uçurumu, sayısal uçurumu ortadan kaldırmak için oyunlaştırma yöntemini kullanmaya başladık. Amacımız tamamen buradaki çocukların diğer çocuklarla arasındaki farkı ortadan kaldırmaktır."*

Oyunun önemini, '*Oyun neredeyse çocuğun dünyayı keşfetme yoludur.*'ifadeleriyle dile getiren katılımcı oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının eğitim alanında kullanımına dair görüşlerini;

> *"Kütüphanelerin tanımına bakıldığında üçüncü mekân olarak tanımlanıyor. Bu tanıma dayalı olarak elbette içerisinde eğitim, oyun vb. unsurlar oluyor. Oyun, çocuğun o andaki sosyal yaşamının temelini etkiliyor. Ve çocuklarla ilgili bir şey yapıyorken oyunu göz ardı etmek mümkün değil. Oyun neredeyse çocuğun dünyayı keşfetme yoludur. Dolayısıyla bunu yaparken kullanılan oyunların çocuğun okuma- yazma becerisine katkı sağlamak, dil becerisine katkı sağlamak birtakım yan etkileri olacak. Ama biz temelde kütüphaneyle olumlu ve sağlıklı bir ilişki kurmasını önemsiyoruz. Çocukların kitaplarla bağ kurması ikinci adım. Temel olarak hayatı boyunca kütüphane kullanma arzusu ve onda samimi, sıcak, doğrusal bir bilgiye dayalı kütüphane ilişkisi değil de kütüphanenin kendisini gerçekleştirebildiği, sosyalleşebildiği, kendini ifade edebildiği bir mekân olmasını, hatırlamasını ve hayatında öyle bir mekân olarak yer almasını önemsiyoruz."* şeklinde açıklamaktadır.

Çocukların, bilgi arama davranışı noktasındaki eksiğini fark ederek oyun ve oyunlaştırma uygulamalarını kullanmaya başlayan bir katılımcı, bu konuda görüşünü;

> *"Ailemde ve çevremde gördüğüm kadarıyla dikkatimi çeken şey şu oldu: Öğretmenler ödev veriyor ve bilgi okuryazarlığı kapsamında söyleyeyim; çocuklar ilk buldukları kaynakları okumuyor, direk alıyorlar. Aradığı bilgiye bakmıyor ya da kütüphaneye gidiyor ama kütüphane kullanmayı bilmiyor. Hangi kaynakları nerede bulacağını bilmiyor. Bu eksikleri görerek ve buradan yola çıkarak oyunlaştırmayı eğitimde kullanmaya başladık."* şeklinde örnekle açıklamaktadır.

Görüşmelerin tamamı üzerinde bir değerlendirme yapıldığında, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının halk kütüphanelerinde ortaya çıkış tarihinin eski olmadığı anlaşılmaktadır. Oyun, kütüphanelerde var olan bir olguyken oyunlaştırmanın yeni bir olgu olduğu verilen bilgilerle tespit edilmiştir. Katılımcıların görüşlerinden elde edilen bilgiler doğrultusunda, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının halk kütüphanelerinde ortaya çıkışının temel nedenleri; halk kütüphanelerinin bulunduğu konum gereği sosyo-ekonomik yapılar, dezavantajlı gruplar, fırsat eşitsizlikleri olarak ifade edilmektedir. Ayrıca kullanılan oyun ve oyunlaştırma yöntemleriyle, okuma-yazma becerisine katkı sağlamak, dil becerisine katkı sağlamak, yaşam boyu öğrenme arzusuna katkı sağlamak ve kütüphane-kullanıcı/okuyucu arasındaki etkileşimi canlı tutmak amaçlanmaktadır. Ayrıca oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının önemi ve yararlılıkları bazı kurumlar tarafından fark edilmiş olsa da diğer kurumların yeterli farkındalığa sahip olmadıkları anlaşılmaktadır.

Yapılan değerlendirmelerde katılımcılar genel olarak oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının eğitim alanında kullanıldığını ve düzenli ve kurallı zaman aralıkları ile devam etmediğini dile getirmektedir. Oyunlaştırma süreçlerinin amacına ulaşarak başarıyı yakalayabilmesi için sürekliliğinin sağlanması gerektiği bazı katılımcılar tarafından ifade edilmektedir. Katılımcılar tarafından en çok değinilen noktalardan biri ise teorik bilgilerin, sözel olarak aktarıldığı durumlarda etkisinin az olduğu yönündedir. Oyunlarla ya da oyunlaştırma uygulamalarıyla aktarıldığında ise kalıcılığının yüksek olduğu ifade edilmiştir.

5.6. Oyun ve Oyunlaştırma Uygulamalarında Hedef Kitle

Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları, her yaş grubunun ihtiyacına yönelik olarak ayrı gruplardan oluşturulmaktadır. Bu gruplar çocuklar, gençler ve yetişkinlerin her üçü

için de ayrı konuları ve amaçları barındırabilmektedir. Buna karşın bütün gruplarda oyun ve oyunlaştırmanın kullanıcılarda problem çözme ve çözüm odaklı olma, eleştirel düşünme ve kendi kendine öğrenme gibi yeni beceriler ve davranışlar kazandırma gibi ortak bir amaç bulunmaktadır. Oyun ve oyunlaştırmanın asıl amacı, hedeflenen becerilerin ve davranışların devamlılığını sağlamaktır. Halk kütüphaneleri, geniş bir hedef kitle yelpazesine sahiptir. Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları farklı yaş gruplarına hitap etse bile, ciddi bir tasarım süreci ve devamlılık gerektirmektedir. Bu bağlamda katılımcıların, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarını en sık uyguladığı yaş grubunu tespit etmek amacıyla katılımcılara, *"Kütüphanede uygulanan oyun ve oyunlaştırma aktiviteleri doğrultusunda bir değerlendirme yaptığınızda hangi yaş grubunu hedef almaktasınız?"* sorusu yöneltilmiştir.

Görüşme verilerinin bütünü üzerinde değerlendirme yapıldığında katılımcıların genel olarak 'çocuk yaş grubunu' hedef aldığı görülmektedir. Çocuk yaş grubunun ise genel aralığını 3-15 yaş çocukların oluşturduğu tespit edilmiştir. Katılımcılardan biri soruya ilişkin görüşünü;

> *"Yapılan oyunlaştırma ve diğer uygulamalarda bunu sadece çocuklar yapar düşüncesi varken, çocuklarla birlikte ailelerin de işin içine girdiğini görüyoruz. O zaman anlıyoruz ki bu uygulamaları kısıtlamak bize mantıklı gelmiyor. Bir masal etkinliğinde bile ailenin olumlu yönde etkilendiğini gözlemleyebiliyoruz."* şeklinde yanıt vererek esas hedefin çocuklar olduğunu ifade etse de sürece kimi yerlerde ailelerin de yerleştirildiği anlaşılmaktadır.

Bu görüşü destekleyen diğer iki katılımcının görüşleri ise;

> *"Bir sınırlama getirmek yanlış olacaktır. Bahsettiğim gibi yüzdeye vurursak daha çok çocukları hedef alıyoruz. Ancak zaten çocukları hedef alırken yetişkinleri de dâhil etmiş oluyorsunuz aslında."*

> *"Her yaş grubunun ilişki kurulabilecek bir oyun dili var. Ama hangi yaş grubuyla daha çok bu tür uygulamalar gerçekleştiriyorsunuz derseniz bunun yanıtı bence yok. Çünkü her birinin kütüphaneyle kurmasını istediğimiz ilişki aynıdır."* şeklinde aktarılmaktadır.

Bu genel durumun aksine, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının başarılı olabilmesi için yaş kısıtlaması yapılması gerektiği görüşünde olan iki katılımcı, görüşlerini nedenleriyle birlikte aşağıdaki ifadelerle dile getirmiştir:

> *"Şimdiye kadar kütüphanenin yapısından kaynaklanan durumda her yaş grubundan kullanıcı vardır. Bu yelpazede ben bir sınırlama yaptım. O sınırlama okul öncesi ve 1,2 ve 3. sınıflardı. Belli bir grup seçtim ki burada ilerleyelim. Onlara özel şeyler geliştirmek istediğim için. Bütün hedef kitleye yönelik bir şeyler yapmış olsaydım hiçbir anlamı olmayacaktı ve başarı çok daralırdı. Dolayısıyla oyun ve oyunlaştırmaları da bu çerçevede değerlendirebiliriz. Hedef aldığım gruba daha öncelik verdim."*

> *"Açıkçası oyun ve oyunlaştırma kapsamında değerlendirdiğimizde çocuklar ve gençler yoğun görünüyor. ... önceliğimiz çocuklar ve gençler çünkü ağaç yaşken eğiliyor. Bu bilinci ne kadar erken öğretirsek ilerleyen hayatlarında o kadar bilinçli oluyorlar. O yüzden oyun ve oyunlaştırmayı en başta çocuklara uyguluyoruz…"*

Sonuç olarak, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının her yaş grubunun ilgisini çektiği görülmektedir. Oyunlaştırma uygulamalarından yararlanan yaş grupları arasında en yaygın kullanılan grubun, çocuk yaş grubu olduğu tespit edilmektedir. Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının başarısı sürdürülebilir olmasına bağlıdır. Bir yaş grubu belirlenmeden her grubuna hitap eden oyun ve oyunlaştırma uygulamaları başarısız olacaktır. Örneklem olarak alınan, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının belirli bir yaş grubuna uygulanmasının daha sağlıklı sonuçlar getireceğini ifade eden iki kurumun bu alanda öncü olduğu bilinmektedir. Bu doğrultuda, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarında hedef kitle belirleme süreci özen ve dikkat gerektirmektedir.

5.7. Oyun ve Oyunlaştırma Uygulamaları ve Geleneksel Kütüphanecilik

Kütüphaneler, toplumun bilgi hazinesidir. Toplumu, ihtiyaç duyduğu bilgiye eriştirmekle görevli kurumlardır. Günümüz kütüphane dünyası geçmişi ile karşılaştırıldığında materyal ödünç-iade hizmeti dışında toplumu yönlendirecek ve şekillenmesine katkı sağlayacak unsurların kısıtlı olduğunu ifade etmek yanlış bir değerlendirme olmayacaktır.

Günümüz kütüphanelerinde yeni yaklaşımlar ve yeni hizmet türleri geliştirilmiştir. Bu yaklaşım içinde mekândan personele kadar ciddi bir dönüşüm yaşamakla kalmayarak, değişen kullanıcı profilini de yakından tanıma ve gereksinimlerine çeşitlilik içerisinde yanıt verme anlayışı hâkim olmuştur. Bu dönemin kütüphaneleri kullanıcı dostu ve insan odaklı kütüphane sistemleriyle dikkat çekmeyi başarmaktadır. Yeni nesil kütüphane kullanıcıları, kullanıcı dostu bir yaklaşım içerisinde yeni yöntem ve teknikleri deneme fırsatı yakalamaktadır. Bu yöntem ve tekniklerden biri olan oyun ve oyunlaştırma uygulamaları, kullanıcıyı motivasyon, verimlilik, işbirliği, yardımlaşma, problem çözme gibi birçok alanda geliştirmeyi hedeflemektedir. Yeni nesil kütüphanecilik hizmetlerinin önemli araçlarından birisi olan oyun ve oyunlaştırma uygulamalarından sonra beliren farklılıkları tespit etmek amacıyla katılımcılara *"Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarıyla geleneksel kütüphanecilik hizmetleri arasında ne gibi farklılıklar ortaya çıkmıştır?"* sorusu yöneltilmiştir. Alınan cevaplar değerlendirildiğinde kurumların genel olarak oyun ve oyunlaştırma yöntemlerini kullanmaktan hoşnut olduğu ve kurumsal başarının artış gösterdiği ifade edilmektedir. Verimliliğin, kullanıcı oranının ve kullanıcı motivasyonunun artması yönünde bir değişimin yaşandığı değerlendirmesi yapılmaktadır. Konuyla ilgili üç katılımcı görüşlerini şu şekilde ifade etmektedir:

> *"Geleneksel kütüphanecilik hizmeti her yerde veriliyor. Çoğunlukla etüt salonu gibi kullanılıyor. Ama yaptığımız aktiviteler ve bunun devamlılığını sağlamak en önemlisidir. Rutin şekilde kitap oku, ayraç yap diye devam edersek kullanıcılar sıkılıyorlar. Katılımcı oranımızda ciddi anlamda bir artış gözlemledik. Kendilerini değerli hissettikleri için motivasyon düzeyleri çok yüksek. Verimlilik desek, sadece katılımcılar için değil bizim içinde çok iyi düzeyde. Neden derseniz, bizde de kendimizi geliştirmek için acaba ne yapabiliriz diye sürekli bir soru işareti oluyor. Bir etkinlikten çıktıktan sonra diğer etkinliğin tasarlamasını mutlaka yapıyoruz. Her anlamda hem kullanıcı için hem bizim için çok verimli."*

> *"Yapmış olduğumuz birçok uygulamamızda ödüle yer veriyoruz. Bu ödüllerle birlikte kullanıcı sayımızda artış meydana geldi. Hatta biz oyunlaştırma çalışmalarına başlamadan önce Aralık 2020'de üye sayımız 250 civarındaydı. Bugün itibariyle üye sayımız 808'e ulaştı. Yapılan etkinliklerin verimli olduğunu buradan çıkarabiliriz. Oyunlaştırmayı işin içine kattığımızda buraya gelen çocuk ilk gün oyun oynuyor, diğer gün rafta gördüğü bir kitabı alıp gidiyor. Bu*

gerçekten ciddi bir kazanım. Hem motivasyon sağlıyor hem de yeni şeyler öğrenmek onlarda istek uyandırıyor."

"Geleneksel kütüphanecilik anlayışına baktığımızda standart bir hizmet anlayışı yürütüyorsunuz. Ama bizim yaptığımız oyun ve oyunlaştırma yöntemiyle tabi sosyal medyanın da katkısıyla birlikte daha dışa dönük olabileceğimizi anladık. Kütüphanenin ne kadar sosyal bir mekân olduğunu insanlara duyurmanın bu yöntemle kolay olduğunu anladık. Tabi ki bu da katılımcı oranını oldukça fazla etkiledi. Bu yadsınamaz bir gerçek. Normal geleneksel hizmetleri yaptığımızdaki oranla işin içine oyunlaştırmayı koyduğumuzdaki oran baya dikkat çekici. Şehirde kütüphaneyi tanımayan insanlar bu doğrultuda kütüphaneyi kullanmaya başlıyorlar. Bu durum bir tarafıyla güzel ama bugüne kadar neden kütüphane olarak kendimizi tanıtamadığımız tarafıyla üzücü aslında."

Geçmiş yıllarda kütüphane hizmetlerinde gözlemlenen olumsuz bir durum ile günümüz oyunlaştırma uygulaması arasında karşılaştırma yapan bir katılımcı;

"Ben küçükken kütüphaneye çok giderdim annem öncülüğünde ve çok çekinirdim. Açıkçası çocuklara da çok ilgili davranmıyorlardı. Ama şu an bizim kütüphanemizde personelden tut müdüre kadar çocukla oyun oynuyoruz, şakalaşıyoruz ve çocuğu çekiyoruz. Gözle, temasla, mimikle, hareketle zaten çocuğu girişte kazanıyoruz." şeklinde konuya açıklık kazandırmaktadır.

Yeni yöntem ve tekniklerin, geleneksel kütüphanecilik anlayışından daha kalıcı bir öğrenme motivasyonu kattığını düşünen bir katılımcı düşüncesini:

"Yeni nesil kendisi işin içine dahil olduğunda daha iyi öğreniyor. Katılım oranı, motivasyon düzeyi ve verimlilik açıkçası geleneksel kütüphane hizmetlerinden çok daha verimli. Hem daha iyi öğreniyorlar hem de eğlenerek öğreniyorlar. Bu yüzden oyun ve oyunlaştırma kullanılan modern kütüphanecilik anlayışı daha iyi çünkü öğrenme kalıcı oluyor." şeklinde dile getirmiştir.

Güncel hizmetlerin ve kullanıcı odaklı kütüphane hizmetlerinin, kullanıcı üzerindeki etkisine ilişkin görüşünü bir katılımcı şu şekilde ifade etmektedir:

"Bizim kütüphanemiz Bornova'da bize Çiğli, Urla, Buca ya da Bostanlı'dan gruplar geliyor. Bizim kütüphanemize gelene kadar çok sayıda halk kütüphaneleri var. Neden buraya geldiklerini merak ettim ve sordum. Aldığım cevap ise; 'Başka kütüphaneler ilgilenmiyorlar. Buraya geldiğimizde ise verim alıyoruz ve bilmediğimiz şeyleri öğreniyoruz. Bizler ve öğrencilerimiz

buradan bir şey alarak gidiyoruz.' oldu. Güncel hizmetlerden kullanıcılar çok etkileniyorlar. ...Halk kütüphanelerinde kullanıcı çeşitliliği çok fazla; onlar için bir dil geliştirmek zorundasınız; bu da oyunlaştırma dili. 1995 yılından beri halk kütüphanelerindeyim. O zamandan beri gözlemlediğim gerçek bu."

Sonuç olarak katılımcılar geleneksel kütüphanecilik hizmetlerinin oyun ve oyunlaştırma uygulamaları ile desteklenen hizmetlere kıyasla yetersiz kaldığını ifade etmektedir. Bilgi kaynakları bakımından zenginleşen ve çeşitlenen kütüphaneler, yenilenen vizyonuyla toplumda günlük yaşamın önemli bir bileşeni haline gelmiştir. Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarıyla birlikte kütüphaneler yeni bir vizyona sahip olmuştur. Katılımcılar, oyunlaştırmayla birlikte kütüphanelerin bazı uygun mekanlarında sessizliği bozduklarını ve sessiz mekan algısını kısmen değiştirdiklerini belirtmektedirler. Buna karşın bazı kütüphanelerde ise çocuklara özel alanların olmadığını ve yeni uygulamaların çocuklara özel alan oluşturmayı gerekli kıldığını ifade etmektedirler. Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kalıcı öğrenmeyi desteklediğini fark eden kurumlar, bilinçli bir kütüphane kullanıcısı yaratmanın minik adımlarını oyun ve oyunlaştırma yöntemi kullanarak atmaktadırlar. Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının her yaş grubuna hitap edebilme özelliğine sahip olması, çocuklarla birlikte hem genç hem de yetişkin kullanıcı sayısının da artışını beraberinde getirmektedir. Bunun yanında oyun ve oyunlaştırma uygulamaları, kullanıcıdan alınan pozitif geri bildirimler sayesinde hem kullanıcının hem de kütüphanecinin motivasyonunda artış sağlamaktadır. Bu motivasyonun daha verimli uygulamaları doğurması beklenmektedir. Bütün bunlar değerlendirildiğinde, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kütüphanelerde yaygınlaştırılması ve sürekliliğinin sağlanması oldukça yararlı sonuçlar vermektedir.

5.8. Oyun ve Oyunlaştırma Uygulamalarında Zaman

Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarında zaman yönetimi konusu önemlidir. Oyunlaştırmada uygulayıcıların zamanı doğru yönetebilmesi yararlılıkları artırma noktasında avantaj sağlamaktadır. Uygulama esnasında ortaya çıkabilecek sorunların önceden görülmesine ve düzeltilmesine yardımcı olmaktadır. Bu sürece oyun ve oyunlaştırma tasarım süreci denilmektedir. Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarıyla

başarı elde etmek isteyen kurumlar, uygulamaya ayrılan zaman dilimini en iyi şekilde yönetmeli ve tasarım aşamasını eksiksiz yerine getirmelilerdir. Kütüphanelerde oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına ayrılan süreyi öğrenmek amacıyla katılımcılara *"Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına ayrılan zaman dilimi ne kadardır?"* sorusu yöneltilmiştir. Ayrıca katılımcılara yöneltilen *"Oyunlaştırma yönteminin eğitim sürecinde kullanımının kütüphane ve kütüphane personeli için zaman maliyeti çıkardığını düşünüyor musunuz?"* sorusu ile katılımcıların oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına ayırdığı zaman hakkındaki düşünceleri de öğrenilmek istenmektedir.

Bu sorulara verilen yanıtların tamamına bakıldığında, örneklem alınan kurumlarda oyun ve oyunlaştırmaya ayrılan zaman diliminin bazı unsurlara göre farklılıklar gösterdiği açığa çıkmıştır. Bu unsurlar, katılımcının algısı, sayısı, odaklanma süresi, dil becerisi ve yaş grubu olarak sıralanmaktadır. Katılımcılardan alınan bilgiler doğrultusunda uygulamaya ayrılan süre, minimum yirmi dakika, maksimum yüz seksen dakikayı bulmaktadır. Bu sürenin tamamı oyun ve oyunlaştırma aktivitesine ayrılmamaktadır. Sürenin üçte birinde oyun, kalan üçte ikisinde ise kütüphane mekânını tanıtma ve kayıt işlemlerine yer verilmektedir. Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları iyi bir tasarıma sahip olmak zorundadır. Katılımcıların konuya ilişkin verdiği yanıtlar değerlendirildiğinde, oyun ve oyunlaştırma tasarımlarının net bir süresinin olmadığı ve yeterli düzeyde de olmadığı tespit edilmektedir. Bu konuya ilişkin bir katılımcı görüşünü;

> *"Etkinliğin içeriğine göre ortalama 40-60 dk. arasında değişiyor. Tasarlama dâhil edilirse iki üç saati buluyor diyebiliriz. O işin şekillenmesi, kabataslağının hazırlanması açıkçası ona süre biçmeyi düşünmedim. Çünkü bazen 3-4 gün olabiliyor."* şeklinde ifade etmektedir.

Cevapların tamamı üzerinde bir değerlendirme yapıldığında, örneklem alınan kurumların %70'i, oyunlaştırma yönteminin kütüphaneci açısından zaman maliyeti oluşturduğunu ifade etmektedir. Kurumların %20'si oyunlaştırma yönteminin kullanımının zaman maliyeti oluşturmadığını ifade etmişlerdir. Bu görüşte olan katılımcılar ise şu cevapları vermiştir;

"Bu durumun çocuk kütüphanesi personeli olarak zaman maliyetine sebebiyet verdiğini düşünmüyoruz. Çünkü sayfalar dolusu bir bilgi kalabalığının verdiği kazanımı kısa süreli bir oyun kalıcı öğrenme sağlayarak gerçekleştirebilir."

"Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının zaman maliyeti yarattığını düşünmüyorum. Gelen bir grubu 40 dakika bilgiyle doldurmak yerine 10 dakika oyunla doldurmanın maliyet yaratacağını düşünmüyorum. Personellere nasıl iletişim kuracaklarına, nasıl oyun kuracaklarına yönelik verilen eğitimler oluyorsa maliyet oldur."

Örneklem olarak alınan kurumların %10'u ise, oyun ve oyunlaştırma süresine ayrılan zaman diliminin maliyet oluşturup oluşturmamasının kütüphane personelinin niteliğine bağlı olduğunu ifade etmektedir. Bu konuya ilişkin görüşünü;

"Elimizde donanımlı personel olduğu sürece bir sorun yok. Her şey personelin kalitesi ve niteliğiyle ilgilidir. Bu durum sizin özverinizi daha da arttırıyor. Eğer kütüphaneci varsa bu işler yürüyor. Ayrıca özverili olan, kütüphanecilik mesleği dışında olan ve bu işleri yapanlar var. Doğru yürüyebilmesi için kütüphanecinin ve kendini bu işlere adamış kişilerin olması gerekiyor. Nitelikli personel varsa zaman maliyeti yok diyebiliriz." şeklinde dile getirmiştir.

Sonuç olarak, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına ayrılan zaman diliminin, kurumların kendi inisiyatiflerine dayandığı görülmektedir. Herhangi bir yasal dayanağı olmaksızın personelin istek ve hevesiyle şekillenmektedir. Görüşmeler sonucunda, oyun ve oyunlaştırma tasarımına ayrılan sürenin ne kadar olduğu netleştirilememiştir. Bunun nedeni ise, uygulamaların peyderpey ortaya çıkıyor olmasıdır. Oyunlaştırma tasarımının zaman maliyeti oluşturmadığı görüşünde bulunan katılımcı kurumlar büyük çoğunluğu belediye kütüphanelerinden oluşmaktadır. Bunun nedeni ise, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına ayırdıkları zaman diliminin kısa süreli olmasıdır. Görüşmelerden elde edilen sonuca göre, kütüphane personelinin bölüm mezunu olması, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kalitesini olumlu yönde etkilemektedir.

5.9. Oyun ve Oyunlaştırma Yönteminin Katılımcı Motivasyonuna Etkisi

Oyun ve oyunlaştırma, bireyin yaşamında önemli bir yere sahiptir. Oyun sürecine dahil olan birey çok sayıda kazanım elde edebilmektedir. İşbirliği kurmak, bilgi

paylaşmak, iletişim kurmak, öğrenmeye teşvik etmek bu kazanımlardan sadece bir kısmıdır. Oyun ve oyunlaştırmanın temelinde yer alan en önemli unsurlardan biri motivasyondur. Oyun ve oyunlaştırma, bireyi birçok konuda motive edebilmektedir. Bazı durumlarda, içsel motivasyonu dışsallaştırabilir; dışsal motivasyonu ise içselleştirebilmektedir. Oyun ve oyunlaştırmanın motivasyon gücünü fark eden kurumların, uygulamalarında bu yöntemlere yer verdiği görülmektedir. Oyun ve oyunlaştırma yönteminin, kütüphanelerde kullanılmasının kullanıcının motivasyonuna etkisini ölçmek için katılımcılara *"Oyun ve oyunlaştırma yönteminin eğitim sürecinde kullanılmasının katılımcının motivasyonu üzerinde nasıl etki yarattığını düşünüyorsunuz?"* sorusu yöneltilmektedir.

Yapılan görüşmeler neticesinde eğitim sürecinde oyun ve oyunlaştırma yöntemlerine yer veren katılımcıların tamamı, bu yöntemin kullanıcının motivasyonu üzerinde olumlu etkiler meydana getirdiğini ifade etmektedirler. Bu konuya ilişkin dört görüşmecinin değerlendirmeleri aşağıdaki gibidir:

> *"Kütüphaneyi ve hizmetlerini unutmuyorlar. Katılımcı ailesine, arkadaşlarına yaptıklarını anlatıyor ve daha sonra hafta sonu dedesi ve ninesi ile gelenler oluyor. Kartopu misali çoğalan bir kütüphane farkındalığı ortaya çıkıyor. Kütüphaneyi sadece ders çalışma mekânı ve kitap ödünç-iade yapan yerler olarak bilen toplumun tabularını yıkıyoruz. Kütüphanede öğreniyorlar ve talep ediyorlar."*
>
> *"Katılımcıyı olumlu etkilediğini görüyoruz ve umuyoruz. Bu nedenle sürdürüyoruz. İletişime oyunla başlamak, bir çocuğun sosyal becerilerinde herhangi bir farklılık yoksa daima olumlu sonuçlanıyor. Eğer çocuk başka uyum problemleri yaşıyorsa bu onu daha katılımcı yapabilir."*
>
> *"Bir kere kalıcı oluyor. O çocuk hayatında ilk defa kütüphaneye geliyor ve böyle bir uygulamayla karşılaşmış. Eve gittiğinde ya da tekrar geldiğinde 'a o kütüphane', 'bunu yapmıştık' diye anlatıyor. Çocuğu kazanmak, kütüphaneye gelme motivasyonu sağlamak, kütüphaneyi üçüncü mekân olarak algılaması noktasında büyük kazanç sağlıyor. Aileler hafta sonu alışveriş merkezi gezmesi yerine kütüphaneye gelmeyi tercih ettiklerini söylüyorlar."*
>
> *"Ebeveynlerin çocuk kullanıcılarımızda gözlemlediği davranış değişiklikleri, çocuklarda kütüphaneye gelme isteği ve*

memnuniyetleri bizlere oyun ve oyunlaştırmanın sağlamasını yapmaktadır."

Görüşmecilerden biri ise oyun ve oyunlaştırma yönteminin, eğitim süreçlerinde kullanımına ilişkin şu değerlendirmeleri yapmaktadır:

"Bireysel ya da birebir yapabiliyorsunuz ve küçük gruplarla daha kolay ve etkili oluyor. Motivasyon olsun, oyunlaştırmanın içerisinde geçen mesajların algılanması olsun biraz daha grubu içine alabiliyorsun. ...Dolayısıyla bu yöntemle gelen gruptaki herkesi sürece katmak hem verimli olması hem de optimum düzeyde yararlanmasını sağlamak çok mümkün. Sözlü iletimde grup, benim konuşma bozukluğumdan ya da hitap etmeyen anlatım biçimlerimden ya da grubun hazır olmayışından eksik kalabilir. Hangi kütüphaneye geldiklerini, neler yapabileceklerini genel çerçeveyle açıklıyoruz. Bir grup geldiğinde ansızın bir kitap seçip birinin eline veriyorum ve hadi okumaya başla diyorum. Böyle bir şey beklemiyorlar tabi açıp okumaya başlıyorlar. Yanlış başladın diyorum çünkü ben ona edebi metin öğretmeye çalışmıyorum. Okumaya yanlış yerden başladığını söylüyorum, kitap bilgisi veriyorum, kitabın adı var, yazarı var, basım tarihi var, ISBN numarası var onlara bakmalısın diyorum. Kitabın bir doğum tarihi var diyorum. Öğretmenlerin bile hiçbir zaman okumaya başlamadıkları bir yer. Ben kütüphaneci olarak çocuğa ya da gelen gruba iç kapak bilgisi veriyorum. İç kapakta bunlar var diyemem ki anlamaz çünkü. Oradan okumaya başladığında kütüphaneye geldiğini fark ediyor."

Görüşmecilerin yanıtlarının tamamı üzerinde bir değerlendirme yapıldığında, kullanılan yöntemin kullanıcının motivasyonunu arttıracak fonksiyonlara sahip olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, oyun ve oyunlaştırma yönteminin kütüphanelerde başarılı bir ortamın oluşturulmasına katkı sağlamak için kullanılabileceği düşünülmektedir.

5.10. Oyun ve Oyunlaştırma Tasarım Süreci

Oyun ve oyunlaştırma tasarım süreci birçok adımdan oluşmaktadır. Akışın devam edebilmesi için izlenmesi gereken adımlar mevcuttur. Birbirini takip eden adımların eksiksiz uygulanmasıyla oyunlaştırma tasarımı başarıya ulaşacaktır. Oyunun amacının oluşturulmasıyla başlayan süreç, kazanımların belirlenmesi, hedef kitlenin belirlenmesi, kuralların ve oyun döngüsünün belirlenmesi, eğlence unsurunun eklenmesi ve materyallerin belirlenmesiyle son bulmaktadır. Oyun ve oyunlaştırma,

tasarım aşamasındayken hedef kitleyi sürece dâhil etmek tasarımın önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Başarılı bir oyun ve oyunlaştırma tasarımı yapmak için yukarıda ifade edilen sürece eksiksiz yer verilmesi gerekmektedir. Kütüphanelerde bu sürecin nasıl ilerlediğini, başarılı olup olmadığını görebilmek amacıyla katılımcılara *"Kütüphanede oyun ve oyunlaştırma tasarımı yaparken adım adım hangi süreçlere yer verdiniz?"* sorusu yöneltilmiştir. Bu soruya verilen yanıtlar incelendiğinde, katılımcıların çoğunluğunun oyun ve oyunlaştırma tasarım sürecini hedef kitleyi belirlemekle başlattığı görülmektedir. Diğer adımların kurumdan kuruma farklılık gösterdiği görülmektedir. Kütüphanelerde sürecin nasıl ilerlediğine dair katılımcı görüşlerinden biri;

> *"Mutlaka bir hedef grubun olması lazım. Oyunun amacı ve hedefi mutlaka olmalıdır. ...Belirlenen kurallar gelen gruba mutlaka söylenmelidir. Oyunu anlatırken kuralları anlatıyorsunuz uyulmadığı takdirde diskalifiye nedeni oluyor. Kurallar puan azaltıcı ve puan arttırıcı bir özelliğe de sahip. Küçük yaştaki katılımcılarda kazanan ve kaybeden olmuyor herkes aynı anda alkışlanıyor. Gençlerde ise ödüller kullanılıyor. Ama genellikle kazan-kazan var. Uygulamanın sonucunun mutlaka açıklanması gerekiyor. Mutlaka oyun sonunda bir ürün ortaya koyarak ölçme değerlendirme yapılmış oluyor."* şeklinde aktarılmaktadır.

Sonuç olarak diğer görüşmecilerin yaptığı açıklamalarda tamamı halk kütüphanelerinde oluşturulan oyun ve oyunlaştırma tasarımlarının başarısız olduğu yönünde değerlendirmeler yapılmaktadır. Başarılı bir oyun ve oyunlaştırma tasarımı için gerekli adımları karşılamanın mümkün olmadığı ifade edilmektedir. Katılımcı kurumların görüşlerinden yola çıkarak, oyun ve oyunlaştırma uygulamaları için gerekli tasarım aşamaları, diğer etkinlik türlerinde yapılan hazırlık aşamasına benzemektedir. Ancak bilinmelidir ki oyun ve oyunlaştırma tasarımları sürecin başından sonuna kadar dikkat ve titizlik gerektirmektedir. Hedef kitle üzerinde dolaylı yolla da olsa davranış değişikliği amaçlayan bir tasarım ciddiyetsiz bir şekilde davranılarak riske atılmamalıdır.

5.11. Tasarıma Dâhil Olma

Oyunlaştırma tasarımı, gerçekten var olabilmek için kullanıcının ilgisine ihtiyaç duymaktadır. Oyunlaştırma tasarımının eksiksiz olması, kullanıcı tarafından kabul

görmesini kolaylaştırmaktadır. Oyunlaştırma tasarımlarında dikkat edilmesi gereken en önemli şey kullanıcının kendi isteğiyle oyuna dâhil olmasını sağlayacak tasarım unsurlarını kullanmaktır. Oyun tasarımcısı, tasarımını yaptığı oyunlaştırma uygulamasının, hitap etmek istediği kullanıcıyı yakından tanımalıdır. Gerekli durumlarda kullanıcıyı sürece dâhil etmekten çekinmemelidir. Ayrıca kullanıcının tasarım sürecine dâhil edilmesinin en büyük avantajı deneyimleyerek öğrenme fırsatı yakalaması olacaktır. Oyunlaştırma tasarım aşamasında kullanıcıların rolünün ne olduğunu anlamak için katılımcılara *"Kütüphane kullanıcılarını oyunlaştırma tasarımı yaparken sürece dâhil ettiniz mi?"* sorusu yöneltilmiştir. Ayrıca kullanıcıların hangi alanlarda fikir beyan ettiğini, eleştiri ya da öneride bulunduğunu öğrenmek amacıyla kullanıcılara *"Oyun ve oyunlaştırma uygulaması için fikir beyan eden oldu mu?/Olumlu ve olumsuz yorumlar/eleştiriler nelerdir?/Kütüphane personeli kullanıcılarla fikir alışverişinde bulundu mu?"* soruları da yöneltilmiştir.

Oyunlaştırma tasarımının bazı alanlarında kullanıcıyı sürece dahil ettiğini beyan eden bir katılımcı görüşünü;

> *"Uygulama esnasında oyuna dâhil oluyorlar. Birlikte hopluyoruz, zıplıyoruz vs. materyal kısmında onlardan destek aldığım oluyor. Örneğin etkinlik için makas gerekiyor. Altmış makası benim sağlamam çok mümkün olmadığı için onlardan talep ediyorum. Ayrıca, öykü kurma oyunumuz var. İçinde küpler var ve üzerinde resimler var. Küpleri ortaya atıyoruz ve oyuncudan bir tanesini seçmesini istiyoruz. Üzerinde pencere, tahta kaşık, araba ve güneş var. Bize beş dakika içinde bunların yer aldığı bir hikâye anlat diyoruz. Beş dakika da hikâye anlatıyorlar. Dört kişi tarafından oynanan bir dramamız var. İçlerinden biri sahneye çıkıyor ve diyoruz ki bize gitar çal ve oyuncu gitar çalıyormuş gibi yapıyor. Diğer üç oyuncunun da katılımıyla ortaya bir hikâye çıkarmalarını istiyorsun. Biri gitar çalarken diğeri piyano çalıyor ve bir başkası anne oluyor yemek yapıyor gibi sessiz bir şekilde hikâyeyi tamamlıyorlar."* şeklinde dile getirmektedir.

Kullanıcı istek ve taleplerinden yola çıkarak oyun tasarımını şekillendiren katılımcılardan biri;

> *"Tabi ki sürece dâhil oluyorlar. Hatta etkinlik kayıt formunun en sonunda "belirtmek istediğiniz görüşleriniz var mı?" alanı var. Kullanıcılarımızın görüşlerini önemsiyoruz. İsteklerini, taleplerini inceliyoruz ve uygulanılabilirliğini değerlendiriyoruz. Uygun*

olması durumunda uygulamalarımızda uyarlama yapıyoruz. Önceliğimiz kullanıcılarımızın memnuniyeti ve bu noktada istekler, kütüphanemiz misyon ve vizyonuna uygun olduğu takdirde gerçekleştirmeye çalışıyoruz." şeklinde ifade etmektedir.

Oyun ve oyunlaştırma tasarımının, oyunun içinde şekillendiğini ifade eden bir katılımcı;

"Yaptığımız oyun ve oyunlaştırma uygulamalarında kurallar var. Kuralları baştan koyuyoruz. Uygulama esnasında oyun düzelebiliyor çünkü oyunlar açık uçlu oluyor. Kurallara ya da oyuna ilişkin anlaşılmayan bir yer varsa sorulabiliyor. Şimdiye kadar ki deneyimimde katılımcılar oyuna kendilerini kaptırdıkları için oyunu sorgulamıyorlar. Gözlemci olduğum için oyuna müdahalede bulunabiliyorum ve edindiğim tecrübeleri diğer oyuna uygulayabiliyorum. Yeniden düzenleyebiliyorum." şeklinde düşüncesini aktarmaktadır.

Kullanıcılar, kütüphanelerin olmazsa olmazıdır. Alanında başarılı olmak isteyen her kütüphane, bulunduğu çevreyi ve kullanıcıyı iyi tanımak ve bilmek zorundadır. Yapılan çalışmaların kullanıcıya uygunluğunu yine kullanıcının kendisinin vermiş olduğu fikirler, eleştiriler ve görüşler belirleyecektir. Kütüphanede yapılması istenilen oyun aktivitelerine ait taleplerin çoğu zaman kullanıcıdan geldiğini ifade eden bir katılımcı;

"Biz oyunlaştırma konusunda genellikle kullanıcıların taleplerini dikkate almaya çalışıyoruz. Çoğu zaman onlardan talep geliyor. Okul çıkışı şu oyunu oynayalım mı? Şu etkinliği yapalım mı? gibi önerilerde bulunuyorlar. Sadece kütüphane içini değil bahçesini de çok yoğun kullanıyoruz. Oyun ve oyunlaştırma ya da diğer etkinliklerimizde mutlaka katılımcılarımız aktif yer alıyorlar." şeklinde açıklamada bulunmaktadır.

Her oyunlaştırma tasarımının her kullanıcı için geçerliliği olmadığını ve bu nedenle kullanıcı eklemelerine gerek duyulduğunu ifade eden bir katılımcı;

"Evet. Çünkü düşünülen bir oyun her çocukta, gelen her okul gruplarında aynı etkiyi yaratmayabiliyor. Belli kazanıma hizmet eden tasarladığımız bir oyunda kullanıcılarımızın makul ve mantıklı eklemeleri söz konusu olabiliyor." şeklinde açıklamalarını aktarmaktadır.

Katılımcılardan yalnızca biri, oyun ve oyunlaştırma uygulaması tasarım aşamasındayken kullanıcının taleplerini ve eleştirilerini öğrenebilmek için etkinlik

kayıt formunda ‘belirtmek istediğiniz görüşleriniz var mı?’ sorusuna yer verdiklerini belirtmektedir.

Verilen cevapların tamamı incelendiğinde, katılımcıların yüksek oranda kullanıcı görüşlerini tasarım aşaması için önemsedikleri görülmektedir. Kullanıcıyı tanımanın oyunun başarısı için önemli olduğu katılımcıların değerlendirmelerinden anlaşılmaktadır. Ancak kütüphanelerin kullanıcıyı oyun ve oyunlaştırma tasarım sürecine dâhil etme noktasında yetersiz olduğu görülmektedir. Ayrıca, kullanıcıların görüş, önerileri ve fikirlerinin genellikle uygulama sonunda alındığına dikkat çekilmiştir. Katılımcı kurumların %30’unun uygulamaların sonunda anket yaptığı anlaşılmaktadır. Diğer katılımcıların ise, sözlü ifadelerle talepleri ve eleştirileri aldığı görülmektedir. Alınan eleştirilerin yüksek oranda oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kontenjan sınırlamasıyla ilgili olduğu, taleplerin ise oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının sayısının arttırılması yönünde olduğu görülmektedir.

5.12. Oyunlaştırma Uygulamaları

Kütüphanelerde çok sayıda ve çok çeşitli oyunlar yer almaktadır. Zekâ oyunları, akıl oyunları, fiziksel beceri oyunları, sokak oyunları bunlardan bazılarıdır. Kütüphanelerin bu oyunları yaşama geçirmesinde Kültür ve Turizm Bakanlığı’nın ilgi ve desteğinin rolü büyüktür. Oyun ve oyunlaştırma olgusu, kullanıcının problem çözme, iletişim kurma, etkileşimde olma ve yaratıcı olma gibi içsel ya da dışsal motivasyonunu etkilemektedir. Oyunların kütüphanelerde yer almasıyla birlikte, toplumda kütüphanelere yönelik oluşan algıda değişiklik ortaya çıkmaktadır. Oyunların kütüphanelerde yer almasının da bir sonucu olarak, üçüncü mekan olgusunun gereklilikleri bağlamında kullanıcılara rahat ve sosyal bir ortam sunulması beklenmektedir. Yaratıcı fikirlerle ortaya çıkan oyunlaştırma uygulamalarının kütüphanelerde hangi örneklerle gerçekleştirildiğini tespit etmek amacıyla katılımcılara *“Kültür ve Turizm Bakanlığı’nın kütüphanelere sağlamış olduğu zekâ oyunları dışında kurum personeli tarafından oluşturulan oyunlaştırma aktivitesi var mıdır? Örnek veriniz.”* sorusu yöneltilmiştir. Ayrıca oyunlaştırma aktivitelerinde kullanılan çeşitli malzemelerin/materyallerin kim ya da kimler tarafından karşılandığını öğrenmek amacıyla katılımcılara *“Varsa, bu aktivitelerde*

kullanılan materyaller kim tarafından karşılanmaktadır?" sorusu yöneltilmiştir. Bilgi kaynaklarının bu aşamadaki rolünü öğrenmek için *"Kütüphanede bulunan bilgi kaynakları, görsel-işitsel kaynaklar vb. kullanılmakta mıdır?"* sorusu ve kütüphanecilerin yaratıcılık düzeylerini görmek amacıyla katılımcılara *"Daha önce var olan bir oyun aktivitesini kütüphanede oyunlaştırma aktivitesine dönüştürerek kullandınız mı?"* soruları da yöneltilmiştir.

Kütüphane kullanıcısının kütüphaneyi tanıması, yalnızca mekânsal olarak gerçekleşmemelidir. Kütüphanelerde uygulanan oyun ve oyunlaştırma ve türevleri, kullanıcının yalnızca kütüphaneyi tanımasından çok öte; kütüphanede verilen bütün hizmetleri bilme ve rahatlıkla yararlanma becerisine sahip olma şeklinde geliştirilmiştir. Görüşmeler neticesinde, halk kütüphaneleri arasında oyun ve oyunlaştırma uygulamaları konusunda en deneyimli ve örnek konumda olan Bornova İlçe Halk Kütüphanesi'nde gerçekleştirilen uygulama örnekleri aşağıdaki gibidir;

> *Raf Düzenleme: Kütüphaneyi kullananların rafları ve kitapları düzgün kullanmadıklarını gördüm onlara bu işin zor bir iş olduğunu anlatmak amacıyla ortaya çıkan oyunlardır. 2013 yılından beri uyguluyoruz. Gruba, kütüphanede materyallerin konularına göre sınıflandırıldığı bilgisi verilir. Kitapların boylarına, renklerine ve ebatlarına göre değil içeriklerine göre değerlendirildiği açıklanır. Kütüphaneci kuralları açıklar, iki grup oluşturulur, çocukların sıra ile oyuna katılmaları ve birbirlerini izlemeleri sağlanır. Kütüphaneci oyunu yönetir, kalabalık gruplarda düzeni sağlamak için öğretmenlerden yardım alınır. Kurallara uyulmadığında ya da istenen hedeflere ulaşılmadığında kütüphaneci oyunu yeniden başlatır. Oyunda üzerleri kaplanmış köpük kitaplar kullanılır. Kitaplar farklı renk ve boyda hazırlanır, dış kapaklarında çocukların rahatlıkla sınıflama yapabileceği görseller (hayvanlar, yüz ifadeleri) kullanılır.*
>
> *Konu Grupları: Okul öncesi çocuklara kütüphane anaokulu işbirliği ile çocukların konuları resimlemesiyle oluşturulan görseller, raflarda yer alan konu gruplarını temsil etmektedir. Ziyaretlerde okul öncesi çocuklara, bilgilerin, kitapların konularına yerleştirildiği algısını vermek için kullanılmaktadır.*
> *Aşırma: Gençlerin dikkatini intihal konusuna çekmek, oyunlaştırarak akıllarında kalmasını sağlama amacı güden çalışma 2013 yılından beri sürdürülmektedir. Öğrencilere kütüphanedeki materyallerden dergi, gazete, kitap, internetten yararlanarak bir*

cümle seçmeleri istenir. Oyuna öğretmen de katılır ve doğru örneği hazırlar. Verilen zamanın sonunda (top, balon, buruşturulmuş bir kâğıt vs.) bir eşya ile birbirlerine söz sırası vermeleri sağlanır. Herkes örneğini okuduktan sonra, öğretmen doğru örneği verir. Kütüphaneci, öğretmen örneği üzerinden okudukları cümlelerin kendilerine ait olmadığını kaynak da belirtmeleri gerektiğini bunun intihal olduğunu açıklar. Gençler intihali "söz çalma" diye adlandırmaktadırlar. Etkinlik sonrası gruptaki bireyler intihal hakkında bilgi sahibi olarak ayrılmaktadır. Bu onlar için yeni edinilmiş bir bilgi olmaktadır.

Hazine Avı: Değişik yaş gruplarına uygulanabilmektedir. Bilgiye ulaşmanın heyecanı yaşama, kütüphanenin canlı bir ortam olarak algılaması için uygulanan çalışmalardır. 2013 yılından beri uygulanmaktadır. Öğretmen ve kütüphaneci beraber bir kitap seçerek hazırlık yapar. Kitap çocuklara resimleri gösterilerek okunur. Bu sırada kitaptaki görsellerde kullanılan objeler çocukların göreceği ve izleyeceği şekilde sıralanır. Son ipucu objenin yanına okunan kitapla beraber başka kitaplar bırakılır. Diğer yandan yanlış ipuçları oluşturan objeler de başka bir hatta yerleştirilir. Kütüphaneci çocuklara oyunu anlatır, gereken talimatları verir. Yaş grubunun özelliğine göre görevliler az ya da çok müdahale ederek (okunan kitabı hatırlatarak) çocuklara destek olurlar. Doğru yolu izleyip okunan kitabı bulan çocuk kütüphane alkışı (her iki eli havada döndürerek sessiz alkış) ile alkışlanır. Bu oyun büyük yaş grupları ile katalog kullanma becerisini arttırmak amacıyla da oynanabilmektedir. Oyuna katılanlardan bulunması istenen materyale katalog kullanarak erişmesi ve rafta bunu bulması beklenir. Katalog kullanma hızı, yer numarası bilgisi, kütüphane yerleşim planı bilgisi gerektiren oyunda kişi, doğru kitabı bulduğunda sürpriz minik bir hediye ile karşılaşır. Oyun, kütüphanenin yerleşim planını, konu gruplarının yerlerini belletmek amacıyla da kullanılır. Oyun ile eğlenerek öğrenmek her yaş grubunda ilgi çekmektedir. Kütüphaneci mesleki bilgilerini kullanarak bu oyunu çeşitlendirebilmektedir.

Kaynak Kullanma, İçerik Etkinliği: Okul öncesi ve ilkokul birinci/ikinci sınıf çocuklarına materyal kullanma becerisi kazandırma etkinliğidir. Az sayıdaki gruplara ya da bireysel gelenlere uygulanabilen bir etkinliktir. Ziyaretlerde okumadan çocuklara, kitabın içinden ör: kırmızı renkli objeleri bulmaları istenir. Gerekirse objeleri bulmalarına yardımcı olunur. Buldukları objeleri kesmeleri ve boş bir kâğıda/ kartona yapıştırmaları ve boşlukları resimlemeleri/ görsellere ilişkin yazı yazmaları istenir. Daha küçük yaş çocuklarla kitaptaki görselleri canlandırmaları istenir. İşlem sırasında çocukla beraber çalışılır.

Kitap Seçme Ödünç Oyunu: Kütüphanedeki kitapların ödünç alınması ve seçme işlemi çocukların rol alması ile gerçekleştirilir. Seçme ve ödünç alma süreçleri bu oyunda uygulanır. Raftaki kitapları ödünç alarak kitapları hareket ettirebileceklerini bilmek çocukları mutlu etmektedir. Aktif olarak kütüphane işlemine katılmak akıllarında kalmaktadır.

Uygulamalı Oyun: Örneğin oyunu söyle anlatayım; hijyenle ilgili bir kitap okuyoruz ve içerisinde su, sabun, temizlik, el yıkama gibi unsurlar var. Oradaki ürünler her zaman bulunan şeyler. Kitaptaki karakter elini yıkıyor, temizlik yapıyor ve temiz oluyor. Bu kitabı okuduktan sonra kitabı bir yere koyuyoruz, ipuçlarını diziyoruz. Diğer bir tarafa da kütüphanenin içinde olmayan materyalleri diziyoruz. Daha sonra çocuklara "hangi kitabı okuduk?/ içinde neler vardı?" gibi sorular soruyoruz ve onları takip ederek kütüphanenin bir yerinde o kitaba ulaşıyor. Diğer izi takip edenler kitabı bulamıyorlar. Kitapların içerisindeki materyaller çok büyük şeyler olmadığı için o gün sağlayabiliyoruz."

Diğer katılımcıların, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına ilişkin örnekleri aşağıdaki gibidir:

"Çocuklara ve yetişkinlere yönelik DOS (Dewey Onlu Sınıflama) oyunlaştırma çalışması yaptım. 0-800 arası olan DOS sayılarını renkli kartonlara yazdım. Örneğin 100'ler şu renk, konusu felsefe gibi aktarımlar yaptım ve kartonların üzerine çiçek böcek dikkat çekici çizimler yaptım. Bu yöntemle çocuklar hangi renk ve hangi sayı hangi konuyu içeriyor biliyorlar. Bir diğer oyunlaştırma çalışmamız ise 'Aradığım kitap nerede?' broşürü. Çocuk ve yetişkinler için ayrı ayrı hazırladım. 'Kitabın rengi nedir?', 'Bu renk hangi konuyu içerir?' gibi sorularla kullanıcıların kaynakları bulmalarını sağladık."

"2019 yılı kütüphane haftasında aklımıza Hacivat ve Karagöz kütüphanede olsun ve kütüphane kurallarını çocuklarımıza Hacivat ve Karagöz anlatsın diye geldi. Hazırlıkları yaklaşık 2-3 ay içerisinde yaptık. Belediyeye bağlı olan şehir tiyatrocularımız var, orada çalışan profesyonel sanatçılarımız var. Üst yazı yazarak meramımızı anlattık. Sanatçılarla iletişime geçtik. Kütüphane ile ilgili gerekli bilgileri verdik. Onbeş dakikalık bir canlı performans hazırladılar. Bu yöntemle aktarılan bilgilerin daha kalıcı olduğunu gözlemledik."

"Sahne oyunlarını kukla gösterisiyle harmanlayarak kütüphanede kullanmaya başladık. Pinokyo kuklamız var Pinokyo'nun hikâyesini kukla gösterisiyle oynatıyorum. Bir kavanozun içerisine, küçük kâğıtlara yazdığım nesne isimlerini atıyorum. Çocuklardan bir tane

çekmelerini istiyorum. Kâğıtta yazılı olan nesneyi canlandırmalarını istiyorum."

"...Örneğin örgü atölyemiz var. Buradaki hocamız bizlere etkinliklerimizde kullanmamız için kukla şeklinde oyuncaklar yaptı. Tam anlamıyla kullanımına başlayamadık ama zekâ oyunları dışında oyun ve oyunlaştırmayı kendimiz drama ile de yapıyoruz. Dışarıdan drama eğitmenlerimiz gönüllü şekilde geliyor ve çocuklara hareketli şekillerde ve canlandırmalarla masallar okuyorlar. Animasyonlu oryantasyon çalışmaları yaptık. Bir senaryo oluşturdum ve o senaryoyla kütüphane kurallarını anlattım. Kütüphaneye kayıt nasıl olunur, kaynak nasıl bulunur gibi anlatımlar yaptık. Oyunlar yapıyoruz mesela, bulmacalar yapıyoruz ve sosyal medyada da bunu paylaşıyoruz. Son bulmacalardan biri edebiyatın ilkleriyle ilgiliydi. Bulanlar sosyal medyadan yorum yazsın diye duyuru yaptık ve etkileşim sağladık."

"Oryantring, badminton, koridor oyunları ve sokak oyunlarına kütüphanemizde yer veriyoruz. Kütüphanemizde EGM ile işbirliği yaparak, trafik kurallarını anlatmak için bir polis memurundan destek aldık. Akülü arabaları temin ettik. Bir trafik rotası içeren oyun parkuru hazırladık. Hedef kitleyi özellikle dezavantajlı yerlerdeki okullardan seçtik. Hem eğlendiler hem kütüphaneyi tanıdılar hem de trafik kurallarını öğrendiler. Ayrıca hediyeler vererek bu günü unutmamalarını sağladık. Bunu ilerleyen dönemlerde de devam ettireceğiz. Tam olarak kütüphanede neler yapılmaz ki diyoruz."

"2019 yılında açıldıktan sonra bakanlığımız çok sayıda oyun gönderdi. Onun dışında personelimizin kişisel çabaları doğrultusunda bağış yoluyla Legolar temin ettik. Çocuk katılımcılarımızın birisi Legolardan kestane makinesi yapmıştı. Aileyle konuşma esnasında mühendis olacak galiba diye konuşmuştuk ve anne-babanın mühendis olduğunu öğrenmiştik. Burada çocuklarını tanıma fırsatı yakalıyorlar. Kütüphane kâşifi bunlardan biriydi."

"Evet, ...Şu an hâlihazırda "ülkemi seviyorum" harita oyunumuz var. Son sınıf edebiyat öğrencileriyle yazar eser oyunu yaptık. Diğer bir örnek ise Dünya Çocuk Kitapları Haftası'nda belirli kitaplar seçtik. Örneğin, Çanakkale Savaşı, Birinci Dünya Savaşı konulu kitaplar seçtik ve sonra o kitaplarla ilgili sorular yazarak kitapların arkasına yapıştırdık. Kütüphane bahçemizin belli yerlerine hediyeler sakladık. Katılımcılar yönlendirmeleri takip ederek soruları çözüp, hediyelere ulaşmaya çalıştı."

"Kendimizin oluşturduğu, kırık kalpler nereye gider, Mehmet Akif Ersoy tiyatro oyunu, resfebe oyunu, kitap ayracı yapma ve yapılan ayracın hangi kitaba ait olduğunu bulma oyunu, seçtiğimiz bir kitabı verilen yönlendirmelerle bulma oyunu gibi uygulamalarımız mevcut."

"Çocuk kütüphanesi dekorumuzda 'Güneş sistemi' bulunmaktadır. Her gelen çocuğun aşırı dikkatini çekmesi üzerine "Gezegende Dolaşma" adlı oyun tasarladık."

Katılımcıların materyalleri nasıl temin ettiklerine ilişkin sorulan soruya yanıtları değerlendirildiğinde, bakanlığa bağlı halk kütüphanelerinin, materyalleri kütüphaneye sağlanan ödenekten karşıladığını, ödenek yetersiz kaldığı durumlarda ise kendi gelirlerinden ya da kütüphaneye sağladıkları özel kaynaklardan verdiklerini aktarmaktadır. Ödenekle ilgili sorun yaşamamak için çok bütçeli uygulamalara yer vermedikleri anlaşılmaktadır. Belediyelere bağlı halk kütüphanelerinde ise durum tam tersini işaret etmektedir. Katılımcılara materyalleri nasıl temin ettiklerine ilişkin sorulan soruya verdikleri yanıtlar değerlendirildiğinde, belediye başkanlıklarının kendi bütçelerinden materyalleri temin ettiği ve bu konuda problem yaşamadıkları görülmektedir. Kütüphanelerin genelinde oyun ve oyunlaştırma uygulamalarında bilgi kaynakları kullanılmaktadır.

Kütüphanelerde oyunlaştırma yeni ortaya çıkan bir olgudur. Kütüphanelerde örneklerine rastlamak, personelin hevesiyle ve yaratıcılığıyla mümkündür. Yukarıda verilen çok sayıda örnekten biri olan, ancak daha önce doğada gerçekleştirilen Oryantring (yer-yön bulma oyunu), oyunlaştırılarak kütüphaneye uyarlanmıştır. Bu oyunlaştırma aktivitesine yalnızca iki kütüphanede yer verildiği anlaşılmaktadır. Bu uygulamanın yaşama geçtiği kütüphanelerin katılımcılarının ortak özelliği, kütüphanede oyun ve oyunlaştırma aktivitelerinde öncü kurumlar olmalarıdır. Belediye kütüphaneleri arasında, Hacivat ve Karagöz gölge oyununun kütüphaneye uygun oyunlaştırılmasıyla dikkat çeken kurum, kütüphane kurallarını Hacivat ve Karagöz'ün sohbetiyle kullanıcıya aktarmaktadır. Sonuç olarak, her kurumun kendine özel geliştirdiği oyun ve oyunlaştırma uygulamaları olduğu görülmüştür. Bu farklılığın nedeninin kütüphanecilerin hayal gücüyle, hevesleriyle ve yaratıcılıklarıyla ilişkili olduğu görülmektedir. Halk kütüphanelerinin, bu alanda maddi olanaklar nedeniyle kısıtlandığı düşünülmektedir.

5.13. Kurum İmkânları

Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kalitesinin, sürdürülebilirliğinin ve başarısının kurum imkânlarıyla doğrudan ilişkisi bulunmaktadır. Fiziki alan, bütçe, güvenli alan gibi faktörler oyun ve oyunlaştırma aktivitelerinin uygulanmasında son derece önemlidir. Kütüphanelerde kurum imkânlarının oyun ve oyunlaştırma uygulamaları için yeterliliğini ölçmek amacıyla katılımcılara *"Kütüphanede oluşturulan oyunlaştırma aktivitesinin uygulanması için kurum imkânları nelerdir?"* sorusu yöneltilmektedir. Katılımcıların oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının ortaya çıkmasında en etkili unsurlardan biri olan bütçeye ilişkin görüşleri değerlendirildiğinde, bakanlık bünyesinde bulunan kütüphanelerin bütçe konusunda sorun yaşadığı tespit edilmiştir. Bu konuda katılımcı görüşlerinden biri;

> *"Ne kadar imkânımız varsa o kadar kullanıyoruz kütüphaneyi. Bütçe yapmayacak uygulamalar bulmaya çalışıyoruz. İmkânların el verdiği ölçüde kendimizin yapabileceği şeyler bulmaya çalıştık çünkü daha profesyonel şeyler için bütçe ve çok iyi tasarımlar gerekiyor. Bizler yerel kurumlarız, yerelinde yerelini yaşıyoruz bu anlamda. Size kek yap diyorlar ve siz portakallı yapabilirsiniz, tamamen çikolata kaplayabilirsiniz ya da hazır alabilirsiniz yani yerelin imkânları size ne veriyorsa ona göre hareket ediyorsunuz."* şeklinde ifade edilmektedir.

Bütçe sorunu yaşayan ve yerel paydaşlardan (vatandaşlar, esnaflar) destek aldığını belirten katılımcılardan biri;

> *"Genel müdürlüğün kütüphaneler için etkinlik yapmaya ayırdığı bir bütçesi yok. Genel müdürlük, kırtasiye ve kütüphane giderleri için ödenek gönderiyor. Ya da muhtelif işler için (atölye çalışmaları gibi) ödenek gönderiyor. Merkezi bütçede, bütçe bulma konusunda sorun yaşıyoruz. Bu durumda yerel paydaşlar (vatandaşlar, esnaflar) ve belediye destek sağlıyor."* şeklinde ifadelerde bulunmuştur.

Belediye bünyesinde bulunan kütüphanelerle yapılan görüşmeler sonucunda, bütçe konusunda herhangi bir sorun yaşamadıkları tespit edilmiştir. Bu konuda görüşlerini dile getiren iki katılımcının görüşleri aşağıdaki gibidir;

> *"Açıkçası hepsini halletmeye çalışıyoruz. Bütçe sorunumuz yok. Ve yaptığımız şeyler çok bütçe isteyen şeyler değiller."*

"Bütçe anlamında, zaten çok bütçe gerektiren etkinlikler yapmıyoruz. Yapılacak etkinliğin maliyetini hesaplatarak müdürümüze iletiyoruz, karşılayıp karşılayamayacağımızı bildiriyorlar. Ama bugüne kadar bir sorun yaşamadık. Çocuk kitapları haftasında yaptığımız etkinliğimize yaklaşık 250 çocuk katıldı. Nasrettin Hoca, Hacivat-Karagöz ekibi getirdik. Her birine kitap ve rozet hediye ettik. Bütçede herhangi bir sıkıntı yaşamadık. Yerel yönetimler olarak bu konuda şanslıyız."

Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları için önemli bir diğer unsur fiziki alandır. Alanın yeterliliği oyunun durumunu olumlu ya da olumsuz yönleriyle etkilemektedir. Örneklem olarak alınan kurumların görüşleri değerlendirildiğinde, katılımcıların yarısının fiziki alan konusunda sorun yaşadığı tespit edilmiştir. Geriye kalan %50'lik grubun %20'si fiziki alanın yeterli olduğunu ifade ederken %30 ise uygulamalar için ayrı bir alana sahip olduklarını belirtmektedir. Son olarak katılımcıların güvenli alan ve ses faktörüne ilişkin görüşleri değerlendirildiğinde, uygulamanın başlangıcından son aşamasına kadar güvenli alan sağlamak için çaba gösterdikleri görülmüştür. Katılımcıların ifadelerine göre, ses faktörünü engellemek çok mümkün olmamaktadır. Bu konuda farklı önlemler almaya çalıştıklarını ifade etmektedirler. Buna göre kütüphanelerin oyun ve oyunlaştırma uygulamaları başta olmak üzere aktiviteler için ayrı bir alana ihtiyaç duyulduğu anlaşılmaktadır.

5.14. Personel Eğitimi

Oyun ve oyunlaştırmanın verimli bir şekilde uygulanabilmesi ve sağlıklı yürütülebilmesi, verilmesi gereken eğitimlerle doğru orantılıdır. Personelin oyun ve oyunlaştırmanın amacını ve hangi adımlara yer vereceğini bilmeden, hangi kitleye hitap etmesinin doğruluğundan emin olmadan bir sistemi doğru tasarlaması ve uygulaması beklenemez. Oyunlaştırma uygulamasıyla birlikte katılımcıya aktarılmak istenilen mesaj personel tarafından yanlış anlaşılırsa ve o şekliyle tasarlanırsa, uygulamanın sonunda elde edilmek istenilen davranışların ve kazanımların katılımcı ve personel için risk oluşturacağı gerçektir. Buna ek olarak, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarında başarıyı yakalamak isteyen personelin oyunlaştırma çalışmalarının sürekliliğini sağlaması gerekmektedir.

Kurum içinde ya da kurum dışında alınan eğitimler; personelin uygulamalara karşı bakış açısında belirli bir olgunluk kazanmasında, uygulamayı tanıma, kullanma, doğru tasarlama, akışını pratik bir şekilde gerçekleştirme ve sürdürülebilir olmasında anahtar görevini görmektedir. Ayrıca eğitimin belirli periyotlarla devam etmesi, güncel uygulamaları takip etmede, uygulamalarının daha yaratıcı ve çeşitli şekillerde gerçekleştirilmesinde etkili sonuçların alınmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda katılımcılara *"Kütüphaneniz personelinin oyun ve oyunlaştırma konusunda bilgisi var mıdır?"* sorusu yöneltilmiştir. Ayrıca oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına yönelik bir eğitim söz konusu ise *"Varsa, herhangi bir eğitim verildi mi?"* ve *"Kim ya da kimler tarafından verildi?"* soruları ile de eğitim alınan kişi/kurum öğrenilmek istenmektedir. Eğer, herhangi bir eğitim söz konusu değilse *"Yoksa bilgilendirilmeye neden ihtiyaç duyulmadı?"* sorusuyla tespiti yapılmaya çalışılmaktadır. Alınan cevaplara bakıldığında, kurumlardan birkaçı hariç diğer kurumların personelinin eğitim almadığı görülmüştür. Yerel yönetim (belediye) kütüphanelerinde bu durum değişiklik göstermektedir. Kurum personelinin eğitim konusunda desteklendiği ifade edilmektedir. Örneklem olarak alınan belediye kütüphanelerinden birkaç katılımcının eğitim konusundaki görüşleri şu şekildedir:

> *"Her personelimize oyun ve oyunlaştırma, etkinlikler konusunda ve daha birçok alanda öncelikle personelimize eğitim verilip, personel kanalıyla da çocuklara ulaşmaktadır. Verilen bazı eğitimler şunlardır; Çağdaş Drama Derneği ile yaratıcı drama eğitimleri. Eğitimde Oyun ve Oyunlaştırma, Oyun Tasarımı eğitimleriyle Hidayet Uskal. Prof. Dr. Tolga Erdoğan ile "KOŞ" (Kitap-Oyun-Şarkı) eğitimi ve "Temassız oyunlar" eğitimi*."

> *"İlk etaptaki çalışmalarımız tamamen amatörceydi. Yaptığım etkinlikleri kendim inisiyatif kullanarak, araştırarak yapıyordum. Ama şimdi bu atölyelerde kütüphaneciler eğitimli. Kursları veren hocalarımız var. Kütüphanecilerimiz etkinlikleri kendi kütüphanelerinde kullanmak için kendileri eğitimlere katılıyorlar. Bu eğitimler, Beyoğlu Belediyesi Kültür Müdürlüğü'nün eğitim kolu üzerinden sağlanmaktadır. Kurum içinde olmasa bile kurum dışından bu eğitimleri hızlandırılmış şekillerde alıyoruz."*

> *"Ben 2019 yılında Ayhan Bozkurt tarafından verilen oyunlaştırma seminerine katıldım ve gelip kurumumda anlattım. Bu çalışmayı üç kişi birlikte yaptık. Ben onlara semineri kelimesi kelimesine anlattım. Gayri resmi de olsa bilgilendiler."*

Ayrıca görüşlerden anlaşıldığı üzere, oyun ve oyunlaştırma çalışmaları personelin hevesi doğrultusunda gerçekleştirilmektedir. Eğitimler de yine personelin katılma isteğiyle gerçekleşmektedir. Oyun ve oyunlaştırma aktiviteleri dâhil tasarlama ve uygulama alanında eğitimli olmayan katılımcılar bu konudaki görüşlerini nedenleriyle birlikte aşağıdaki şekilde ifade etmektedirler:

> *"Oyun ve oyunlaştırma konusunda bir eğitimin var olup olmadığına dair fikrim yok ve bunun bilgisizliğinden kaynaklanıyor diye düşünüyorum. Ayrıca imkânlarında büyük rolü var. Kütüphanede tek personel olmamda buna etki ediyor."*

> *"Aslında bu alaylı bir yetişme tarzı oluyor. Personelimizi seçemiyoruz ve bu konuda yatkınlıkları oldukça önemli. Kendi adıma ben bugüne kadar yalnız kaldım bu konuda. Bazı unsurlarda destek alabildim çünkü alanın insanı olmayınca uygulamanın mesajını vermesi kolay olmuyor. Meslek insanları son dönemde geldiler ama bu dönemde de pandemi nedeniyle oyunlarımızı uygulayamadık. Halk kütüphanesinde sürekli değişen kullanıcı profili var. Nitelikli olmayan insanlar kütüphanede bu kadar çok iş olabileceğini düşünmüyorlar. Kütüphaneye gelişteki düşünce oyun ve oyunlaştırmada dâhil olayım orada bulunayım düşüncesi değil hatta mümkünse hiçbir noktada var olmayım tarzındadır. Bir kullanıcı bile onlar için depresyon kaynağı oluyor. Dediğim gibi kendimiz personellerimizi seçemiyoruz. Kendi grubumuzu oluştursak başından sonuna kadar eğitimlerini sağlar olmazı olur ederiz. İzmir gibi bir yerde alabileceğimiz destekler sonsuz. Böyle bir eğitim talebi etsek personeli şikâyet etmiş gibi olabilir. Mümkün olduğu kadarıyla yatkın olan kişilerle çalışıyoruz."*

> *"Genel bir bilgi ya da eğitim mevcut değil. Oyun ve oyunlaştırma istek ve hevese bağlı olduğu gerçekleşir. Açıkçası birçok kurumda da öyle olduğunu düşünüyorum. Şahsım adına ben atölyede çalışan birisi olarak böyle bir isteğim ve hevesim olduğu için 2018 yılında Almanya çocuk ve gençlik kütüphaneleri gezi programı gerçekleşmişti ve oraya katılmıştım. Bu bende var olan enerjimi ortaya çıkardı. Onun dışında kurumsal bir eğitim olmadı aslında olması gerekiyor. İstekli personele bu yönde eğitimin olması ya da kişinin isteği var bu yönde yöntem haritası yok. İlham olacak bir şeye ihtiyacı var. Bu doğrultuda eğitim olmalı hatta çeşitlendirmek için bile olmalı."*

> *"Aslında bilgi veriliyor ama bunun oyunlaştırma olduğu bilinmiyor olabilir. Kütüphanemizin halkla ilişkiler birimi olarak biz biliyoruz çünkü işin içindeyiz. Ama kütüphane kalabalık olduğu için ve herkesin görev tanımı belli olduğu için kimse kendisini bilgilenme*

konusunda zorunlu hissetmiyor. Halkla ilişkiler birimi olarak işin içinde olduğumuz ve ayrıca özel ilgimiz olduğu için bilgileniyoruz. Diğer personeller, uygulama kısmında olmadığı için eksiklik hissetmiyor belki. Talep edilmediği için eğitim verilmedi diye düşünüyorum."

Yapılan görüşmeler neticesinde, eğitimin genellikle gönüllülükle olması ve belirli periyotlarla devam etmemesi, oyun ve oyunlaştırma süreçleri ile ilgili verilmesi gereken pek çok hususun göz ardı edilmesine neden olduğu anlaşılmaktadır. Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları yalnızca kurum tanıtımı yapmak ve kullanıcı çekmek amacıyla sınırlı kalmamalıdır. Katılımcılardan ikisi kütüphane personelinin lisans eğitimleri süresince, pedagoji, psikoloji, çocuk gelişimi, halkla ilişkiler ve iletişim becerileri konularında dersler almaları gerektiğini ifade etmektedirler. Bunun gerekçesini katılımcılardan biri;

"Çünkü kütüphaneler şu an eski algıyı yenerek çok yol kat etti. Daha da edecektir. Yeni nesil kütüphaneciler her konuda daha donanımlı olursa mesleğimiz Avrupa'daki gibi bir saygıya layık görülebilir." şeklinde açıklamaktadır.

Sonuç olarak, oyun ve oyunlaştırma uygulamasının öneminin tam olarak algılanmamış olduğu ve eğitim faaliyetlerinin yeterli düzeyde gerçekleşmediğini düşünülmektedir. Ayrıca eğitimlerin kütüphanelerde personel isteğine göre şekillenmesi, personelin yeterli düzeyde eğitime katılımın sağlanmaması da verilen eğitimlerin ne derece etkili olduğu konusuna kuşkular uyandırmaktadır.

5.15. Personel Yaklaşımları

Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları kütüphanelere yenilenme ve yaratıcı olma becerisi kazandırmaktadır. Uygulamaların gelişiminin personelin ilgisine bağlı olduğu bilinmektedir. Kütüphanelerde oyun ve oyunlaştırma aktivitelerinin süreklilik kazanmasında da personelin rolü son derece önemlidir. Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının personelin becerilerini geliştirmeye katkı sağladığı da bilinen bir gerçektir. Bu gerçeği sınayabilmek ve personelin oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına ilişkin yaklaşımlarını tespit etmek amacıyla katılımcılara *"Kütüphaneniz personelinin oyun ve oyunlaştırma aktiviteleriyle ilgili yaklaşımları nasıldır?"* sorusu yöneltilmektedir. Personelin uygulamada bulunma durumunun,

performansının ve sağladığı katkıların ortaya çıkarılması amacıyla katılımcılara *"Personel oyunlaştırma uygulamasında yer almaktan memnun mu?" ve "Personelin performansına katkı sağlıyor mu?"* soruları da yöneltilmiştir.

Personelin oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının bilincinde olmadığı ve gerekli desteği sağlamadığı görüşünde olan katılımcılar, düşüncelerini aşağıdaki gibi açıklamaktadır;

> *"Kendileri eğitim almak istemezler ancak, benim yaptığım oyun ve oyunlaştırma etkinliklerinde çok güzel eğlenirler."*
>
> *"Dolayısıyla herkesin istekli olduğunu söylemek çok gerçekçi olmaz. Ama bir şey yapıldığında sayısı çok olmamakla birlikte katılım olur. Katılanlar ne kadar istekli ve bilinçli olur kesin bir şey söylemek zordur."*
>
> *"Ne yazık ki kütüphanemizdeki her personel bölüm mezunu değil. Herkes her şeye ilgi duymuyor maalesef. Bu konularda ışığı olanları eğitimlerle destekleyerek bu alana yönlendirmek zorunda kalıyoruz."*

Gerekli desteği sağlayan ve oyun ve oyunlaştırma uygulamalarında bulunmaktan memnun olan personeli ifade eden katılımcılardan biri, personelin isteksizliğinin önüne geçmek ve başarılı çalışmalar gerçekleştirmek için, kütüphane personelini işe alırken hangi alanda çalışmak istediğini ve ne tür çalışmalar yapılması gerektiğine dair fikirlerini sorduklarını ifade etmektedir. Sonuç olarak, oyun ve oyunlaştırma uygulamaları personel tarafından eğlenceli ve öğretici bulunsa da uygulama aşamasında gönüllü personel sayısının düşük olduğu görülmektedir. Bununla birlikte katılımcılar, uygulamaya katılan personelin performansı konusunda ise oyunlaştırmaya dahil olan personelin genel motivasyon düzeyinin de arttırdığını ifade etmektedir. Onların daha heyecanlı ve aktif oldukları belirtilmektedir.

5.16. Kullanıcının ve/veya Personelin Tepkisi

Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının doğru adımlar kullanılarak tasarlanması son derece önemlidir. Tasarımın, uygulamanın doğru ya da yanlış yönlerini tespit etmek için kullanıcının ve/veya personelin öneri, eleştiri ya da şikâyeti dikkate alınmak zorundadır. Bu bağlamda, personelden ve kullanıcıdan gelen tepki, eleştiri ve

şikâyetlerin neler olduğunu tespit etmek ve değerlendirmede bulunmak için katılımcılara *"Yürüttüğünüz oyunlaştırma uygulamalarına kullanıcıdan ve/veya personelden tepki, eleştiri, şikayet aldınız mı?"* sorusu yöneltilmiştir.

Görüşmelerin tamamı üzerinde bir değerlendirme yapıldığında, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kullanıcılar tarafından beğenildiği gözlemlenmiştir. Kullanıcılardan olumlu dönütler alındığı katılımlarca ifade edilmektedir. Kullanıcılardan kütüphanelere gelen tepkiler, eleştiri ve şikâyetler kütüphanelerde oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının süresinin arttırılmasıyla ilgilidir. Haftada bir gün olan uygulamaların birkaç güne çıkarılması istenmektedir. Diğer bir kullanıcı eleştirisi, aktivitelere koyulmuş olan kontenjan sınırıyla ilgilidir. Katılım şanslarının azlığından yakınan kullanıcılar bu konuda şikâyetlerini kütüphanelere iletmektedir. Katılımcıların cevaplarına bakılarak, oyun ve oyunlaştırma uygulamaları konusunda kurum personelinin uygulamaların sıklığına ilişkin eleştirilerde bulunduğu ifade edilmektedir.

5.17. Personel Sayısı

Kütüphanelerin akışının eksiksiz yürütülebilmesi için önemli unsurlardan biri personeldir. Personelin sayısına ve yeterliliğine göre kütüphanelerin kalitesi şekillenebilmektedir. Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının başarılı bir şekilde gerçekleştirilmesi için personele ihtiyaç duyulmaktadır. Düşünce aşaması, tasarım aşaması ve uygulama aşaması personelin hem sayı olarak, hem de yeterlilik olarak etkin olmasıyla ilişkilidir. Örneklem alınan kurumlarda personel sayısının oyun ve oyunlaştırma uygulamaları için yeterliliğini tespit etmek amacıyla katılımcılara *"Oyun ve oyunlaştırma yönteminin doğru uygulanabilmesi için yeterli sayıda personel bulunmakta mıdır?"* sorusu yöneltilmektedir. Katılımcıların soruya vermiş oldukları cevaplar değerlendirildiğinde, kütüphanelerin %80'ninde oyun ve oyunlaştırma uygulamaları için yeterli sayıda personelin bulunmadığı tespit edilmiştir. Konuya ilişkin katılımcı görüşlerinden bazısı şu şekildedir:

> *"Oyun ve oyunlaştırma için yeterli personelimiz bulunmuyor. Diğer kullanıcılarla ilgili sorun yaşamamak için etkinlikleri*

Pazartesi ve Cuma günleri hariç iki personelin olduğu zamana denk getirmeye çalışıyoruz."

"Kütüphanemizde işlemler ve oyunlaştırma uygulamaları için personel kesinlikle yetersiz. Uygulama esnasında diğer kullanıcılarımızla ilgilenecek personel yok çünkü tek başıma yürütüyorum."

"Kullanıcıyı belli bir formata sokamıyoruz. Aynı şekilde personeli de bir formata sokamıyor ve devamlılığını sağlayamıyoruz. Oyun ve oyunlaştırma ve diğer etkinlikler istediğimiz için yaptığımız şeylerdir. Olan personel de kendisini bunu yapmak zorunda hissetmiyor mesela. Bu noktadan bakarsan da yetersiz oluyor."

"Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarını gerçekleştiren personel sayımız yeterli değil. Personeller daha fazla hizmet içi eğitimlerle bu konularda desteklenmeli ve motive edilmeli."

Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları için personel sayısının yeterli olduğunu dile getiren katılımcıların oranı %20 ile sınırlı kalmaktadır. Bu katılımcılardan biri yapılan uygulamaların 30-35 kişiyle sınırlandığını; bu yüzden personel sayısının yeterli olduğunu ifade etmektedir. Esasında sınırlama olmadığında bu kütüphanede de personelin yeterliği olmadığı anlaşılmaktadır. Sonuç olarak görüşmelerde oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kütüphanelerde sağlıklı bir şekilde sunulması için gerekli personelin yeterliği olmadığı saptaması yapılmaktadır.

5.18. Uzman Desteği

Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının, kullanıcı davranışları üzerinde etkili olduğu bilinmektedir. Oyunun amacının, kurallarının ve kazanımlarının neler olacağına uygulayıcı tek başına karar vermemelidir. Oyun ve oyunlaştırma tasarımı, uzmanların destekleri doğrultusunda gerçekleştirilmelidir. Oyunlaştırma yöntemlerinin yaş, eğitim, cinsiyet gibi değişkenlere uygun ve başarılı olmasında uzman bilgisi son derece önemlidir. Bu bağlamda katılımcılara *"Kütüphanenizde oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına yer verirken konunun uzmanlarından fikir ya da destek aldınız mı?"* sorusu yöneltilmiştir. Ayrıca katılımcıların destek almaları durumunda kimden ve hangi konularda aldığını öğrenmek amacıyla *"Aldıysanız işbirlikçileriniz kimlerdir? / Hangi alanlar için aldınız*?" soruları yöneltilmiştir.

Görüşmelerin tamamı üzerinde bir değerlendirme yapıldığında, oyun ve oyunlaştırma uygulamaları kapsamında katılımcıların bazı paydaşlardan destek aldığı görülmektedir. Paydaşlara ilişkin genel bir sıralama yapıldığında, diğer kütüphaneler, üniversiteler, akademisyenler, öğretmenler, TKD, KYGM, AFAD, MEB, TEMA, belediyeler, sosyal medya platformları, Çağdaş Drama Derneği, Eğitimde Oyun ve Oyunlaştırma Uzmanları Hidayet Uskal ve Prof. Dr. Tolga Erdoğan ve web tasarım uzmanları, katılımcıların destek aldığı kişi ya da kurumlar olarak belirlenmektedir. Katılımcılara sorulan 'hangi alanda destek aldınız?' sorusuna verilen cevaplar değerlendirildiğinde, katılımcı kütüphanelerin neredeyse tamamı fikir alma alanında uzan görüşüne başvurmaktadır. Diğer uzman görüşü alınan alanlar ise, hedef kitle belirleme, oyun tasarlama, materyal belirleme gibi alanlardan oluşmaktadır. Oyun ve oyunlaştırma tasarlamak alan uzmanlarından destek almayı gerektirecek kadar önemli ve ciddi bir süreçtir. Alan uzmanlarının desteği, yapılan işin daha anlaşılır olmasını sağlayacaktır. Uzman desteğiyle hazırlanan uygulamaların başarılı olması ve sürdürülebilirliğinin sağlanması beklenmektedir.

5.19. Rehber Alınan Kaynak/Kurum/Kişi

Oyun ve oyunlaştırma, kadim geçmişleri içerisinde halk kütüphaneleri için oldukça yeni bir uygulama alanıdır. Buna bağlı olarak genellikle kütüphane yöneticilerinin ve personelinin konuya tam olarak hâkim olmadıkları bilinen bir gerçektir. Oyunlaştırma kavramı bütün kamu kuruluşlarında olduğu gibi kütüphanelerde de personel tarafından henüz tam olarak bilinmemekte; kütüphanelerde yaygınlıkla yararlanılmamakta; buna karşın gönüllülük çerçevesinde birtakım uygulamalar bazı kütüphanelerde gerçekleştirilmeye çalışılmaktadır. Katılımcı kurumların, kütüphanelerde uygulanmaya başlayan oyunlaştırma aktivitelerini ortaya çıkarırken rehber aldığı kaynakların neler olduğunu tespit etmek için katılımcılara *"Kütüphanenizde uyguladığınız oyun ve oyunlaştırma aktivitelerinde rehber aldığınız kaynak, kurum, kişi var mıdır?"* sorusu yöneltilmiştir.

Günümüzde yapmış olduğu çalışmalarla kütüphanede oyun ve oyunlaştırma alanında rehber kurumlardan olan Bornova İlçe Halk Kütüphanesi'nde katılımcı konuya ilişkin görüşünü aşağıdaki gibi ifade etmektedir:

> *"Aslında bunları uygulamaya başladığımızda bir örneğimiz yoktu. Ben bu konuda yazılarımı yazdıktan sonra bu kavramlar ortaya çıktı. Ben bunu böyle yapıyorum demenin iyi karşılanacağını düşünmediğim için gizli yapıyordum. Ben yaparken çok keyif alıyordum. Gelen kullanıcıları da olumlu etkilediğini biliyorum. 2010 yılları ya da öncesinde kütüphanede yaptığım uygulamalar için hiç bir örneğim yoktu. Bunları deneyimlerimle ve geliştirdiğim yöntemlerle yaptım. Çünkü yaptığım şeylerin nasıl karşılanacağını bilmiyordum. Oyun ve oyunlaştırmanın o yıllarda yeni bir kavram olduğunu bilmiyordum ve bu nedenle yaptığım şeylerin ciddiyetsiz olarak algılanmasını ve eleştirilmesini istemedim."*

Kurulmasının (2008) hemen ardından yapmaya başladığı etkinlikler sayesinde öncü belediye kurumu arasında yer aldığı iddia edilen Beyoğlu Belediyesi Turabi Baba Kütüphanesi'nden bir katılımcı konuya ilişkin görüşlerini aşağıdaki gibi ifade etmektedir:

> *"2008 yılında kurulduğumuzda, etkinlikleri yapma aşamasında belediyelerle bu çapta bir çalışma yapan ilk kütüphaneyiz. Doğal olarak öncüydük. O süreçte örnek aldığımız yerler yoktu. Üniversite hocalarımızdan destek alırdık. Diğer belediyelerin Bilgi-Evi kütüphanelerini kurması ve etkinliklere adım atmasıyla birlikte, birbirimizi takip eder olduk. WhatsApp üzerinde diğer belediye kütüphanecileriyle bir istişare grubumuz var. Kim ne etkinlik yapıyor birbirimize haber veriyoruz. Böylelikle, hem diğerlerine örnek oluyoruz hem de diğerlerini örnek alıyoruz."*

Son yıllarda, oyun ve oyunlaştırma konusunda yeni kaynaklar, kurumlar ve örnekler ortaya çıkmaya başlamıştır. Diğer disiplinlerde yaygın şekilde kullanılmaya başlayan oyun ve oyunlaştırma yöntemleri, kütüphanelerde de uygulanmaya başlanmıştır. Bu nedenle, bütün kütüphaneler tarafından örnek alınacak, rehber kabul edilecek kurum ya da kişi son derece önemlidir. Katılımcılar tarafından rehber niteliğinde kabul gören kaynak, kurum ve kişi adları şu şekilde sıralanmaktadır: KYGM ve Etkin Kütüphane Platformu, Çağdaş Drama Derneği, Oyunlaştırma Uzmanları Hidayet Uskal ve Prof. Dr. Tolga Erdoğan, Çiğdem Odabaş. Katılımcılardan yalnızca biri, oyunlaştırma alanında rehber kaynak olan 'Ercan

Altuğ Yılmaz'ın "Oyunlaştırma" kitabını' rehber olarak almaktadır. Yine aynı katılımcı, oyunlaştırma konusunda çalışmaları ile kendilerine katkı sunan bazı kütüphanecileri örnek olarak vermektedir. Sonuç olarak, katılımcı kurumların görüşlerinden yola çıkılarak, yapmış oldukları oyun ve oyunlaştırma uygulamalarını peyderpey düzenledikleri anlaşılmaktadır. Alan hakkında katılımcılar tarafından rehber alınan kurumlar, kişiler incelendiğinde ciddi eksikliklerin olduğu gözlemlenmiştir. Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının sıradan bir etkinlik oluşumu düşüncesiyle ortaya çıkarıldığı belirlenmiştir.

5.20. Oyun ve Oyunlaştırma Uygulamalarını Yürütme

Kütüphaneler, işbirliğine en açık ve ihtiyaç duyan kamu kurumlardan biridir. Bu nedenle çok sayıda paydaşa sahiptir. Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarında da alanında uzman kişilerin desteğine ihtiyaç duyulmaktadır. Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının dış destek olmaksızın yürütmesinde hem yorucu hem de başarısız olma olasılığı yüksektir. Bu durumu saptayabilmek adına görüşme sırasında katılımcılara *"Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarını yürütme konusunda başka Kurum/STK/Birey katkısı oldu mu?"* sorusu yöneltilmiştir. Ayrıca, katılımcıların hangi gerekçelerle dış desteğe ihtiyaç duyduğunu tespit etmek amacıyla *"Oldu ise dış desteğe neden gerek duyuldu ve bunlar ne tür uygulamalardı?"* sorusu yöneltilmiştir.

Katılımcılardan alınan cevaplar değerlendirildiğinde, kurumların genelinin dış desteğe ihtiyaç duyduğu gözlemlenmiştir. Bu konuya ilişkin katılımcı görüşlerinden bazısı açıklamalarıyla birlikte aşağıdaki gibidir:

> *"Okul öncesi öğretmenleri (yaptıkları çalışmaları inceleme fırsatımız oldu ve ilham oldular) ...Okul öncesi çocuk kitabı nasıl seçer? Bildirimizde arttırılmış gerçeklik uygulaması uyguladık. İyi kitapları seçtik ve onları arttırılmış gerçeklik uygulamasıyla canlandırdık. Kendi imkânlarımızı kullandık ve seslendirmesi bana aitti. Başlık bilgisi verdim "benim adım kırmızı başlıklı kız, beni şu yazdı, bu tercüme etti. Sende kırmızı başlıklı kızın geçtiği ormandan geçmek istiyorsan lütfen beni ödünç al." gibi güzel bir çalışma yaptık. Çocuklar renklere göre vs. kitap seçerken zorlanıyor bu şekilde kolay seçiyorlar. Bu yöntemle çocuk kitabın renginden, şeklinden çıkarak içeriğini merak ettiği için kitabını seçebiliyor."*

"Bunların katkısı tabi ki oluyor. Etkinlikleri paydaşlarımızla birlikte yapıyoruz. Örneğin robotik kodlama eğitmeniyle çalışıyoruz. Matematik atölyesi için matematik öğretmeninden eğitimler alıyoruz. Genelde alanında uzman kişilerle gerçekleştiriyoruz uygulamalarımızı ya da bu konularda eğitim alıyoruz."

"Bu konuda paydaşlarımız var. İlçe belediyesi, yerel paydaşlar, çocuk oyunları federasyonu destek sağlayan kurumlar oldu. Çocuk oyunları federasyonundan hem oyun geldi hem de sokak oyunlarının neler olduğu ve nasıl uygulanacağı konusunda bilgiler aldık."

"Protokollerimiz var. Bu konuda en büyük destekçi İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'dür. Öğrenciler konusunda en önemli paydaşımızdır. PERA vakfı işbirlikçimizdir. Dış desteğe neden ihtiyaç duyduk, PERA vakfı içerisinde bir müze var ve öğrencileri içinde gezdirebiliyoruz. Çocuklarla birlikte kütüphane gezileri yapıyoruz. ...Edebiyat konulu yarışma yaptık ve paydaşımız olan Milli Eğitim Müdürlüğü, okullardan yarışmaya katılan öğrencilerin eserlerini topluyor ve bize gönderiyor. Jürimiz tarafından değerlendiriyor. Birinci, ikinci ve üçüncü belirleniyor ancak tüm eserleri bizlerde kitap haline getiriyoruz ve çocukların kendilerine ait eserleri olmuş oluyor. Basılan kitapları katılanlara hediye ediyoruz. Kütüphanede kendilerinin bir kitabı var. O yüzden daha fazla kitleye erişmek adına paydaşlara ihtiyacımız var."

Görüşmelerin tamamı üzerinde bir değerlendirme yapıldığında, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarından yararlanan kütüphanelerin büyük bölümünün paydaşlara ihtiyaç duyduğu görülmektedir. Çocuklara yönelik uygulanan oyun ve oyunlaştırma aktivitelerinde sıklıkla öğretmenlerin ve Milli Eğitim Müdürlüğü'nün katkısından bahsedilmektedir. Diğer katılımcı görüşlerine göre gönüllüler, TEMA Vakfı, TKD, PERA Vakfı, OKU-YAY Platformu katkı sağlayan kurumlar ve kişilerdir. Kütüphanelerin, dış desteğe ihtiyaç duymasının esas amacı aldığı hizmeti sunacak yetkinliğe sahip olmamasıdır; ancak diğer bir amacı ise daha fazla kitleye ulaşmayı istemek olarak yorumlanabilir.

5.21. Oyunlaştırmaya İlişkin Genel Görüşler

Oyun ve oyunlaştırma yöntemleri ciddi bir tasarıma ve özenli bir uygulamaya ihtiyaç duymaktadır. Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları için kütüphanenin temel

unsurları son derece önemlidir. Oyunlar, insan yaşamında uzun yıllar yer almış ve almaya devam edecektir. Oyunlaştırma ise temeli oyun ögelerine dayanan ancak yeni açığa çıkarılmış bir olgudur. Yeniliklerden ve yenileşmeden her zaman olabildiğince hızlı yararlanma eğilimi gösteren kütüphaneler, bünyelerine oyun ve oyunlaştırma uygulamalarını sağlıklı şekillerde katmaya çalışmaktadırlar. Bu bağlamda görüşmenin son kısmında kütüphaneler arasında oyun ve oyunlaştırma uygulamalarını aktif kullanarak başarı elde etmeye odaklanan kurumların genel görüşleri de alınmıştır. Alınan görüşlerin içeriği, bu alanda adım atacak ya da attığı halde sürdürülebilirliğini sağlayamamış kurumlara tavsiyelerden oluşmaktadır. Alınan görüşlerden bazıları aşağıdaki gibidir:

> *"Öncelikle hizmet ettikleri hedef kitleyi iyi tanımaları gerekiyor. İnsana hizmet ettiklerini unutmasınlar. Hedef kitle, materyal, etik unsurlar, amacınızın ne olduğu ve bu yaş gruplarına nasıl aktarılacak bunlara dikkat edilmesi gerekiyor. Personelin niteliği çok önemlidir. Oyun ve oyunlaştırma ve diğer etkinlikler için yeterli fiziki ortamın olup olmadığına dikkat edilmelidir. Farklı alanlarda kişiler ya da kurumlarla kesinlikle işbirliği içinde olmalarını tavsiye ediyorum. ... farklı yaş gruplarına hizmet ediyoruz ve onları anlamak için alanında uzman kişilerle iletişimde olmak çok önemlidir. Tüm kütüphanelerde kullanılması ve uygulanması gerekli diye düşünüyorum. Z kuşağını tatmin etmek zordur. Öğrenme yöntemleri farklı çünkü işin içinde olmayı seviyorlar. Öğrenmeyi eğlenceli hale getiren robotik kodlama, oyunlaştırma ve daha nice yöntemler öğrenmelerini hızlandırıyor. Kaldı ki bizler bile artık klasik öğrenme yöntemleriyle öğrenemiyoruz. Bu nedenle kütüphanecilik hizmetlerini dramalarla, oyunlarla, bulmacalarla, videolarla kalıcı hale getiriyoruz. Kütüphaneler ben buradayım dedirtmeli. Bu faaliyetlerle, oyun ve oyunlaştırmayla olur. Kaldı ki oyun ve oyunlaştırma sadece çocuklar için değil yetişkinler için de geçerli. Bu yöntemlerin de desteğiyle bir gün insanlar alışveriş merkezleri yerine kütüphanelere gelecek ve biz bunu başaracağız."*

> *"Kurum politikasının ne olduğu çok önemlidir. Oyunlaştırmanın kurum politikasındaki rolü konusunda çok net bilimsel tanımların olması önemlidir. Böyle olmadığında, ben istediğim oyunu başka biri istediği oyunu oynatıyor. Yani kişisel inisiyatifler dışında kurumun yaklaşımını destekleyen bir oyunlaştırma yolu izlemek gerekiyor. Kurum politikasının ne yapmak istediğinin ve nasıl olması gerektiğinin çok iyi anlaşılıyor olması gerekiyor. Bu konuya yatkın ve gelişime açık bir ekiple bunu yapmak gerekir."*

> *"Hedef kitlenin ihtiyaçlarını belirlemeliler. Bu ihtiyaçlara yönelik oyunlaştırmanın amacını belirlemeliler. İhtiyaçları ve hedef kitleyi doğru belirlerlerse bu noktada amaçta doğru olur. En önemli şey sürekliliktir. Süreklilik yoksa yapılan şeyler bir şey ifade etmeyebilir. Çağın ihtiyaçlarını yakalamak çok önemli."*

Sonuç olarak Türkiye'de oyun ve oyunlaştırma yöntemlerinden sağlıklı bir biçimde yararlanan kütüphanelerin var olduğu gerçeğinin tersine; bunları kurallı ve düzenli olarak değerlendiremeyen kütüphanelerin de olduğu görülmektedir. Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarından sağlıklı biçimde yararlanmak isteyen kurumlara katılımcıların önerdiği ilk şey, hedef kitlenin iyi tanınması gerektiğidir. Öneriler arasında yer alan diğer bir unsur ise mutlaka uygun paydaşlar edinmeleri olmuştur. Görüşler arasında dikkat çeken ve sadece bir katılımcı tarafından önerilen unsur ise oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının dayandırılacağı politikadır. Kurum politikasında, oyun ve oyunlaştırma yönteminin bilimsel detaylarla netlik kazandırılması önerilmektedir. Ayrıca oyunlaştırma uygulamalarının başarılı olması için sürekliliğinin sağlanması gerektiği de görüşler arasında yer almaktadır. Son olarak, çağın ihtiyaçlarına karşılık veren kurumların oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına yer vermesi gerekmektedir. Bu uygulamaların istekli ve hevesli bir ekiple yapılıyor olması başarıyı kaçınılmaz kılacaktır.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bilgi, zamandan ve uzamdan bağımsız işlev gören ve medeniyetlerin gelişimine katkı sağlayan en önemli kalkınma unsurlarından biridir. Bilginin katlanarak çoğalması ve yayılmasına katkı sağlayan kütüphaneler, her toplumda o toplumun istek ve beklentileri doğrultusunda gelişimini sürdürmektedir. İstek ve beklentiler ne kadar farklılık gösterirse kütüphanelerin hayata geçirdiği hizmetler de bir o kadar farklılık gösterir. Zamanın insanlık tarihi boyunca sergilediği değişmez gerçeklerden biri gelişimin sürekliliğidir. Toplumu oluşturan her yapı değişmektedir. Kütüphaneler de zaman içinde çeşitli özellikleri yönüyle değişmektedir. Kütüphanelerin hizmete sunduğu değişimlerden biri de günümüzde örneklerine sıklıkla rastlanılan oyunlaştırmadır. Oyunlaştırma genel hatlarıyla oyunla benzerlik göstermektedir. Ancak oyunlar eğlence ve boş zamanı değerlendirme unsuru olarak kullanılırken; oyunlaştırma, eğlencenin yanında öğrenme (kalıcı) sağlamak amacıyla uygulanmaktadır. Oyunlaştırma, toplumun ileti kanalları içeriside her alanda kolaylıkla uygulanabilmektedir. İleti aracı olarak kullanımı çok eskilere gitmeyen oyunlaştırmanın, eğitimden siyasete, ticaretten sağlığa kadar çok farklı alanlarda yaygınlık göstermesini sağladığı kazanımlara borçludur. Öz güven verme, verimlilik sağlama, işbirliği yapma, motivasyon arttırma ve sosyalleşme oyunlaştırmanın bilinen en yaygın kazanımlarındandır. Kütüphaneler, oyun ve oyunlaştırmayla ortak bir paydada buluşmaktadır. Her ikisi de kullanıcı odaklı hizmet sunmaktadır. Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları dikkatli bir tasarım gerektirmektedir. Kütüphanede hangi amaçla kullanılacağı tespit edildikten sonra tasarım aşamasına geçilmelidir. Ayrıca kütüphanenin türü, hedef kitlenin durumu ve hizmetlerin çeşitliliği oyunlaştırma tasarımının şekillenmesine katkı sağlamaktadır.

Çalışmanın ana konusunu, halk kütüphanelerinde oyun ve oyunlaştırma oluşturmaktadır. Bu konuya bağlı olarak araştırmanın alt konularını; oyun, oyunun tarihsel gelişimi, oyunun özellikleri ve oyunun tasarımı oluşturmaktadır. Oyunlaştırma, oyunlaştırmanın önemi ve yararlılıkları, oyunlaştırma tasarımı da araştırmanın diğer alt konuları arasında yer almaktadır. Araştırmaya derinlik

kazandırmak amacıyla oyunlaştırma etiği, eğitimde ve iş dünyasında oyunlaştırmanın yeri gibi konular da bu araştırmada ele alınmaktadır. Bu araştırmada Türkiye'de halk kütüphanelerinde oyun ve oyunlaştırma çalışmalarının durumu ortaya konmakta ve bu aktivitelerin hangi türlerinin yaygınlıkla pratik edildiği saptanmaktadır. Ayrıca kütüphaneciler gözüyle oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının gerekliliğine dair değerlendirmeler yapılmaktadır. Bu özellikleriyle çalışma, kütüphanecilerin, özellikle çocuk kütüphanelerinde yapacağı uygulamalarda kurumların yararlanabilmesi ve rehber olarak kullanabilmesi bakımından yararlı olacaktır. Ayrıca, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının doğru biçimde tasarlandığı takdirde ne tür kazanımlar elde edileceği, aksi takdirde ise ne tür sorunlarla karşılaşılabileceği hakkındaki bahislerle yöneticilerin ve personelin tasarımın önemini kavrayabilmesi sağlanacaktır. Çalışma personelin, hazırlık aşamasında ya da sonrasında oyun ve oyunlaştırma uygulamalarında ortaya çıkabilecek etik sorunlar ve önlemleri belirlemesi bakımından yararlı çıktılara sahiptir. Konu üzerinde araştırma yapanların yararlanabileceği kaynak olma özelliğine de sahiptir. Bununla birlikte halk kütüphanelerinde ve diğer kurumlar/kuruluşlarda gerçekleştirilen oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının daha kaliteli olmasına katkı sağlayacak potansiyel yararlılıkları barındırmaktadır.

Bu çalışmada, kütüphanelerin kullanıcının/okuyucunun bilişsel, fiziksel ve duygusal yönlerinin gelişimini sağlayan oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının verimli şekillerde uygulanıp uygulanmadığının ölçümü için saptamalar yapılmaktadır. Örneklem olarak Türkiye'de oyun ve oyunlaştırma uygulamaları konusunda çeşitli deneyimlere sahip olduğu düşünülen halk kütüphaneleri arasından seçilen on kurum üzerinde, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarını tasarlayan, uygulayan ve süreci yöneten on personel ile görüşme yapılmıştır. Elde edilen veriler ışığında kurumlarda uygulanan oyun ve oyunlaştırma çalışmalarının durumuna ilişkin değerlendirmeler yapılmıştır.

Çalışmanın amaçları doğrultusunda belirlenen varsayımlar ve elde edilen bulguların varsayımlarla olan ilişkisine yönelik değerlendirmeler şu şekilde sıralanabilir:

Çalışmanın ilk varsayımı "oyunlaştırma çalışmalarının, halk kütüphanelerinde uygulanma oranının düşük olduğu varsayılmaktadır" şeklinde oluşturulmuştur. Bu iddianın doğruluğunu ölçmek üzere sorulan "oyun ve oyunlaştırmanın durumu nedir?" soru başlığı altında oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına ilişkin sorulardan derlenen veriler, 'Oyun ve Oyunlaştırmanın Durumu' başlığı altında analiz edilmiş ve bu çalışmaya örneklem olan kurumların tamamında oyun ve oyunlaştırma aktivitelerine yer verildiği ve kuruma etkisinin olumlu olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ancak örneklem grubuna dahil olan kurumların bir kaçında oyunlaştırma aktivitelerinin tam olarak netleşmediği ve aktivitenin devamlılığının sağlanamadığı sonucuna da ulaşılmıştır. Bu sonuçlar ise, çalışmanın ilk varsayımını yüksek oranda doğrulamaktadır.

Çalışmada belirlenen ikinci varsayım "Oyunlaştırma faaliyetlerinin etkin şekilde uygulanmasıyla birlikte kütüphanelerin mevcut kullanım oranının ve kullanıcı sayısının artacağı düşünülmektedir" şeklindedir. Bu iddianın sınanabilmesi amacıyla Bulgular ve Değerlendirmeler bölümünde yer alan 'Oyun ve Oyunlaştırma Uygulamalarının Amacı' ve 'Hizmetler' başlıkları altında derlenen veriler incelenerek karşılaştırılmıştır. Elde edilen veriler ışığında kurumların oyun ve oyunlaştırma uygulamalarını kullanıcı sayısını arttırmak, mekânsal farkındalığı arttırmak ve bilgi kaynaklarının kullanımını arttırmak amaçlarıyla kullandıkları görülmüştür. Elde edilen veriler doğrultusunda oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kütüphane ile entegrasyonu sonucunda kullanıcı sayısının ve bilgi kaynağı kullanım oranının artış gösterdiği sonucu da elde edilmiştir. Bu durum ise çalışmanın söz konusu varsayımında ifade edilen iddiayı yüksek oranda doğrulamaktadır.

Çalışmanın üçüncü varsayımı "kütüphane personelinin büyük oranda oyun ve oyunlaştırma faaliyetlerine dair yeterli bilgisinin olmadığı ve az sayıda yapılan çalışmalardan habersiz olduğu varsayılmaktadır" şeklinde belirlenmiştir. Bulgular ve Değerlendirme Bölümü'nde 'Personel Eğitimi' 'Personel Yaklaşımları' başlıkları altında katılımcıların tamamı eğitimlerin periyodik olarak devam etmediğini ifade etmektedir. Bir katılımcının oyun ve oyunlaştırmaya dair eğitimlerin olup olmadığını bilmediğini ifade etmesi ve diğer bir katılımcının ise verilen eğitimlerin

oyunlaştırma uygulamalarına yönelik olup olmadığını bilmediğini beyan etmesi uygulanan oyun ve oyunlaştırma aktivitelerinin doğru aktarılmasına ilişkin sorunlar olduğunu ortaya çıkarmaktadır. Bununla birlikte, örneklem alınan yerel yönetimle (belediye) bağlı halk kütüphanelerinde personelin çeşitli alanlarda eğitim aldığı görülmüştür. Yalnızca iki yerel yönetime (belediye) bağlı halk kütüphanesinde alınan eğitimler arasında oyun ve oyunlaştırma başlığı vurgulanmaktadır. Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı halk kütüphanelerinde ise oyun ve oyunlaştırma eğitimi alan personelin bulunduğu kurum sayısı üç olarak görülmüştür. Değerlendirmelerin tamamına bakıldığında varsayımın kısmen doğrulandığı sonucuna varılabilir.

Çalışma kapsamında konu hakkında elde edilen diğer bulgular ve değerlendirmeler aşağıdaki şekilde sıralanmaktadır:

- Görüşmecilerin tamamı, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına kütüphanede yer verildiğini ve kütüphane süreçlerine olduğu kadar kullanıcıya da olumlu katkılar sağladığını ifade etmektedir. Ancak oyun uygulamalarının/aktivitelerinin kütüphanelerde kullanılmaya başlandığı tarih, oyunlaştırma uygulamalarının başlangıç tarihi ile aynı değildir. Görüşmeciler oyun ve oyunlaştırma uygulamalarından bahsederken her iki olgunun da kütüphaneler için yeni olduğunu ifade etmişlerdir. Bu ifadeler ve verilen örnekler neticesinde katılımcıların oyun ve oyunlaştırma olguları arasındaki ayrımın farkında olmadıkları anlaşılmaktadır.
- Görüşmecilerin bir kısmı, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarından önce kütüphanenin yalnızca kitap-raf-masa' denkleminden öteye gitmeyen bir algı içinde kaldığını; bu algının oyun ve oyunlaştırma uygulamalarıyla birlikte değiştiğini ifada etmektedirler.
- Görüşme yapılan kurumlarda oyun ve oyunlaştırma uygulamaları hayata geçirilmekte; ancak çok kapsamlı bir işleyişe sahip olduğu söylenememektedir.
- Görüşme yapılan kurumlarda oyun ve oyunlaştırma uygulamaları "Etkinlikler" başlığı altında gerçekleştirilmektedir.
- Görüşme yapılan kurumlarda oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının tam anlamıyla sürekliliği sağlanamamaktadır.

- Görüşme yapılan kurumların personelleri, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kalıcı öğrenmeye katkı sağlamada etkin role sahip olduğunu ifade etmektedirler.
- Görüşme yapılan kurumların görüşüne göre, oyun ve oyunlaştırma uygulamaları kütüphane personelinin ve katılımcının bilişsel, bedensel, davranışsal ve sosyal yönlerini pozitif etkilemektedir.
- Görüşme yapılan kurumların oyun ve oyunlaştırma uygulamalarından yararlanmadaki en temel amacının kurum farkındalığı oluşturmak, kitaba ve kütüphaneye olan ilgiyi ve kullanıcı sayısını arttırmak olduğu görülmüştür.
- Görüşme yapılan kurumların oyun ve oyunlaştırma uygulamalarından yararlanmalarının diğer bir amacı kütüphane hizmetlerini tanıtma olduğu anlaşılmaktadır.
- Görüşmeciler oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kullanıcılar arasındaki fırsat eşitsizliğini ortadan kaldırmakta önemli rol oynadığını ifade etmektedirler.
- Görüşme yapılan kurumlardaki personelin yapmış olduğu değerlendirmeler, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kullanıcıların yaşam boyu öğrenme becerisi kazanmalarına katkı sağladığı yönündedir.
- Görüşme yapılan kurumlar yaygın şekilde oyunlaştırma uygulamalarını kütüphane oryantasyonu için kullanmaktadır.
- Görüşme yapılan kurumlarda oyun ve oyunlaştırma uygulamaları bilgi okuryazarlığı hizmeti, ödünç-iade hizmeti ve teknik hizmetleri (raf yerleştirme) tanıtmak ve kütüphane kullanımını öğretmek için kullanılmıştır.
- Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarını kullanmaya ilk kez 2008 yılında başladığını ifade eden belediye kütüphanesi dışında bu uygulamalar diğer kütüphanelerde 2018 yılında kısmen görülmeye başlanmış ve 2019 yılından sonra ise yaygınlaşmaya başlamıştır. Günümüzde hızlı bir şekilde etkisini devam ettirmektedir.
- Görüşme yapılan kurumların, eğitim alanında oyun ve oyunlaştırmayı kullanmasındaki en temel amaç, kullanıcıların öğrenme ortamlarının ve algı düzeylerinin değişmesidir. Bu nedenle kalıcı öğrenmeyi sağlayacak bir teknik kullanmak kullanıcıların öğrenme becerilerini etkilemiştir.

- Görüşme yapılan kurumlarda oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının spontane ortaya çıktığı ifade edilmektedir. Buradan da anlaşıldığı üzere söz konusu uygulamalar herhangi yerel, bölgesel ya da ulusal bir politikaya dayandırılmadan hayata geçirilmektedir.
- Görüşme yapılan kurumların personellerinin görüşleri neticesinde, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının, kütüphane eğitiminde yer alması kullanıcıların kütüphaneyi ve bilgi kaynaklarını yeterince tanımaması sorununa çare olmak amacıyla kullanılmaya başlanmıştır.
- Görüşme yapılan kurumların personellerinin yarısı, oyun ve oyunlaştırma uygulamaları için yaş gruplandırması yapmanın uygulamaların başarısını olumlu yönde etkileyeceğini ifade ederken, diğer personeller ise oyun ve oyunlaştırma uygulamaları için yaş gruplandırması yapılmasına gerek olmadığını ifade etmektedir. Bununla birlikte görüşmeciler hedef kitle olarak çocuk yaş gruplarını tercih etmektedirler. Çocuk yaş grupları yanında gençler ve yetişkinlerin de dâhil olabileceği uygulamalar mevcuttur.
- Görüşme yapılan katılımcılara göre geleneksel kütüphanecilik hizmetleri bir dolu bilgi yığınından oluşmaktadır.
- Görüşmecilerin ifadelerine göre geleneksel kütüphanecilik anlayışında çocuklar için kısıtlı alan ve az sayıda çocuk kitabı varken, kütüphaneler için yeni bir hizmet anlayışı olan oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kullanılmasıyla birlikte kütüphanelerde çocuklara özel alanlar ve çocuk kitapları yaygınlaşmaya başlamıştır.
- Görüşmeciler, kütüphanelerin sadece ders çalışma ortamı sağlayan kurumlar olmasından ziyade oyun ve oyunlaştırma gibi yeni yaklaşımlarla günlük yaşamın, toplumsal yaşamın ve kültürel yaşamın bir parçası olması gerektiğini, geleneksel kütüphanecilik algısının dışına çıkması gerektiğini ve değişen kullanıcı yapısına uygun şekilde değişmesi ve dönüşmesi gerektiğini ifade etmişlerdir.
- Görüşmeciler, oyun ve oyunlaştırma yöntemlerinin kütüphanelerde hayata geçirilmesiyle birlikte geleneksel kütüphanecilik hizmetlerine oranla bu yöntemlerin kullanıcı sayısına gözle görülür derecede katkı sağladığını, hem kullanıcının hem de personelin motivasyonuna katkıda bulunduğunu ve hem

kullanıcı hem de personel için her anlamda verimli olduğunu ifade etmektedirler.

- Görüşme yapılan kurumların %10'u her bir oyun ve oyunlaştırma uygulaması başına 10-20 dakika zaman ayırmaktadır. Kurumların %30'u her bir oyun ve oyunlaştırma uygulamasına ayrılan zaman dilimini koşullara göre şekillendirdiğini ifade etmektedir. Kalan %60'ı ise oyun ve oyunlaştırma uygulamalarını 45 dakika - 3.30 saat arası zamanda gerçekleştirmektedir. Ayrıca tasarım aşaması sürece dâhil edildiğinde bu sürenin uzadığı görülmektedir.
- Görüşülen kütüphanecilerin büyük bir bölümü, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının personel için zaman alıcı bir iş olduğunu düşünmektedir. Görüşmeciler bu sorunun giderilmesinin kütüphanecilik formasyonuna sahip personele bağlı olduğuna inanmaktadırlar.
- Görüşmeciler, oyun ve oyunlaştırma yöntemleriyle aktarılmak istenilen her mesajın kullanıcıya sözlü iletim yoluyla aktarmaktan çok daha kolay aktarıldığını ifade etmişlerdir. Hem eğlenme hem de öğrenme imkânı tanıyan oyunlaştırma, kullanıcıya özgüven, motivasyon ve işbirliği gibi hayatını şekillendirecek unsurlara katkı sağlamaktadır.
- Kütüphanecilerden alınan bilgiler ışığında, kütüphaneler oyun ve oyunlaştırma uygulamalarını tasarlarken oyun ve oyunlaştırma tasarım aşamalarına bağlı kalmamıştır. Bu durum oyun esnasında doğabilecek herhangi bir sorunla mücadele etmeyi zorlaştıracaktır.
- Görüşmeciler, oyunlaştırma tasarım sürecine kullanıcıyı dâhil etmiş ve sonucunda yüksek oranda verim elde edilmiştir. Tasarım aşamasında kütüphane personelinin ve kullanıcıların fikir, eleştiri ve önerileri dikkate alınarak oyunlaştırma tasarımı şekillendirildiğinde daha doğru bir tasarım söz konusu olacaktır.
- Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı kütüphanelerden katılımcılar, zekâ oyunları kapsamında söz konusu Bakanlıktan destek aldıklarını; ancak tasarlanacak olan oyunlaştırma uygulamaları için gerekli olan materyalleri ödenek yetersizliğinden ötürü kendilerinin karşıladığını ifade etmektedirler.

- Belediye Başkanlığı'na bağlı kütüphaneler Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından herhangi bir konuda destek almamaktadır ve Bakanlık tarafından düzenlenen etkinlik ve projelere ilişkin bilgilerden sosyal medya aracılığıyla haberdar olduklarını ifade etmektedirler. Bununla birlikte, katılımcı görüşlerinden belediye kütüphanelerinin imkânlarının oldukça iyi durumda olduğu ve gerekli materyallerin ilgili birimlerce tamamlandığı anlaşılmaktadır.
- Görüşmeciler kütüphanedeki bilgi kaynaklarının oyun ve oyunlaştırma uygulamalarında materyal olarak kullanıldığını ifade etmektedir.
- Görüşme yapılan kurumların yarısında kütüphanedeki fiziki alan, oyun ve oyunlaştırma uygulamaları için yetersiz kalmaktadır. Kütüphanelerin bazısında oyun ve oyunlaştırma uygulamaları düzenlenen çocuk kütüphanesi ve atölye alanı ayrı bir yerde konumlandırılmaktadır.
- Katılımcılar, oyun ve oyunlaştırma uygulaması esnasında meydana gelen ses ve gürültü faktörüyle başa çıkamadıklarını ifade etmektedir.
- Görüşme yapılan kurumlarda çoğu personel oyun ve oyunlaştırmaya ilişkin herhangi bir eğitim almamıştır. Birkaç personelin ise tek seferlik eğitimlere katılım sağladığını anlaşılmaktadır. Ayrıca eğitimlere katılımın personelin isteğine bağlı olduğu anlaşılmaktadır.
- Görüşmek için seçilen personelin hepsi oyun ve oyunlaştırma uygulamalarıyla birebir ilgilenen kişilerden oluşmaktadır. Görüşmecilerin ifadelerine göre oyun ve oyunlaştırma uygulamalarında görev alan personelin haricinde diğer personelin bu uygulamalar için isteksiz olduğu anlaşılmaktadır. Bu durumun en önemli sebebi ise personelin çok az bir bölümünün bilgi ve belge yönetimi formasyonuna sahip olmasıdır.
- Görüşmeciler, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına kullanıcılardan yoğun talep olduğunu, ayrıca uygulamalara kurum tarafından konulan kontenjanların kullanıcılar tarafından şikâyet edildiğini belirtmektedir.
- Katılımcılar, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına ilişkin konunun uzmanlarından fikir veya destek aldıklarını ifade etmektedir. Destek alınan kurumlar/kişiler kendi alanında uzman olabilmektedir ancak, bu

kurumların/kişilerin oyun ve oyunlaştırma konusunda uzman olabilmesi için yeterliliğe sahip olması gerektiği katılımcılar tarafından düşünülmemektedir.

- Görüşme yapılan kurumlarda, uzun süreli uygulanacak oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının kalıcılığını garanti altına alabilecek, kuruma özel geliştirilmiş politikaların olmadığı görülmüştür.

Çalışma kapsamında katılımcılardan derlenen veriler ile elde edilen sonuçlar ışığında kurumlardaki oyun ve oyunlaştırmanın mevcut durumun geliştirilmesine yönelik öneriler ise şu şekilde sıralanabilir:

- Kütüphanelerde oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının sağlıklı yürütülebilmesi kurum için çok önemlidir. Temelinde davranış değişikliğini amaçlayan bir uygulama olması nedeniyle her detayı titizlikle hazırlanmalıdır. Bu nedenle oyun ve oyunlaştırma tasarımı konusunda kurum personeline ve yöneticilerine eğitim verilerek bilinçlenmeleri sağlanmalıdır. Bütün personel belirli periyotlar halinde güncel konulara vakıf olabilmek amacıyla konu hakkında hizmet içi eğitim programlarına dâhil edilmelidir.
- Personel, oyun ve oyunlaştırma alanında GAMFED ve GAMFED Türkiye gibi uluslararası ve ulusal otorite kurumların yayınladığı oyun ve oyunlaştırmaya ilişkin planlardan, uygulamalardan, makalelerden, kitap önerilerinden haberdar edilmeli; söz konusu kuruluşların konu üzerinde hazırladığı çalışmalar kütüphanelerde uygulanabilecek formlara dönüştürülmeli ve bu kuralları rehber edinmeleri sağlanmalıdır.
- Kütüphane personelinin oyun ve oyunlaştırma uygulamaları ile ilgili gerçekleştirilen sempozyum, seminer, proje ve etkinliklere katılımları sağlanmalıdır; personel bu konuda kurum tarafından desteklenmelidir.
- Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları kütüphaneler için henüz çok yeni olgulardır. Bu nedenle BBY öğrencilerinin bu konulara vakıf olması ve kütüphanede hayal gücünü kullanarak bir şeyler üretebilmesine katkı sağlamak amacıyla bilgi ve belge yönetimi ders müfredatında oyun ve oyunlaştırma ile ilgili derslere yer verilmelidir.
- Kurum, kendi oyun ve oyunlaştırma politikasını oluşturmalı; personel ve kullanıcının görev ve sorumluluklarını açıkça belirlemelidir.

- Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarını kullanan kütüphanelerin oyunlaştırma tasarımının bütün aşamalarına hâkim olması beklenmektedir. Sağlıklı bir süreç yürütebilmek için oyunlaştırma adımlarını kapsamlı şekillerde ele almak daha doğru olacaktır.
- Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları bilişsel, davranışsal ve kültürel yönleriyle çok kapsamlıdır. Bu nedenle kütüphanelerde genel etkinlikler içinde kaybolmasına önleyecek şekilde; kendini yansıtacak ve uygulamaya doğrudan yansıtacak kavramlarla duyurularda yer almalıdır.
- Esas amacın başarısı için oyun ve oyunlaştırma uygulamalarında sürekliliğin sağlanması önemlidir. İstenilen verimin elde edilmesi ve kazanılması istenilen davranışın gerçekleşebilmesi için söz konusu uygulamalarda sürekliliğinin sağlanması gereklidir.
- Oyunlar yıllarca eğlence aracı olarak kullanılmıştır. Yaşanan değişimler neticesinde ortaya çıkan ve yeni kavram olan oyunlaştırma ise etkisi uzun soluklu devam eden bir yöntem olarak hem eğlence hem de öğrenme aracı olarak kullanılmaktadır. Oyunlaştırmanın bireyde davranış değişikliğine neden olduğu bilinmektedir. Buna bağlı olarak her iki olgunun da oyuncu üzerinde olumlu ve olumsuz durumlara neden olabileceği bilinmelidir. Sonuç olarak, oyun ve oyunlaştırma tasarımları alanında uzman kişilerin yönlendirmeleriyle planlanmalıdır.
- Oyun ve oyunlaştırma tasarım ve pratik aşamalarında kütüphaneler, Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, Milli Eğitim Bakanlığı, Adalet Bakanlığı, gibi bakanlıkların bağlı kurumlarda çocuk gelişim uzmanı, pedagog, psikolog gibi farklı sorunluluk sahibi uzmanlarla işbirlikleri yapmalıdır.
- Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına yer veren kütüphanelerde kullanıcı sayısında, materyal kullanım sayısında ve kütüphane tanıtımında önemli ölçüde artış sağlanmıştır. Buradan yola çıkarak kütüphanelerde oyun ve oyunlaştırma uygulamaları gibi yeniliklere ihtiyaç olduğu görülmektedir. Kütüphaneler, güncel kalabilmek ve kullanıcı ile etkileşimde bulunabilmek için oyun ve oyunlaştırma uygulamaları gibi yaklaşımları kullanıcıların hizmetine sunmalıdır.

- Kütüphanede verilen hizmetlerin kullanıcı talepleri/ihtiyaçları doğrultusunda şekillendiği bilinmektedir. Kullanıcıların tamamına hitap eden oyun ve oyunlaştırma uygulamaları kullanıcılar arasındaki farklılıkları en uygun yolla, yani oyunla kapatmayı olanaklı kılmaktadır. Buradan yola çıkarak, oyun ve oyunlaştırma yöntemleri kütüphaneler için kullanıcılar arasındaki fırsat eşitliğini sağlamada etkili bir yöntem olarak kullanılmalıdır.
- Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları kütüphaneye ve kullanıcıya çok sayıda fayda sağlamaktadır. Görüşme yapılan kütüphanelerde oyun ve oyunlaştırma uygulamaları daha çok oryantasyon eğitimi altında sunulmaktadır. Fakat oyun ve oyunlaştırma yöntemleri kütüphane hizmetlerinin tamamına uyarlanabilecek çeşitliliğe sahip olduğundan diğer hizmet alanlarında da yer verilmelidir. Örneğin, bilgi okuryazarlığı eğitimleri için kullanılabilir. Bununla birlikte, bilgi kaynaklarını tanıma ve kullanma, kütüphanecilik mesleğini tanıtma ve sosyalleşme aracı olarak kullanılabilir.
- Kütüphane personelinin, oyun ve oyunlaştırma uygulamalarıyla kullanıcıya aktarmak istediği mesajı net biçimde verebilmesi için oyunlaştırma tasarımının doğru planlanmasına ihtiyaç vardır. Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları kullanıcıya sunulmadan önce planlanmalı ve tasarlanmalıdır.
- Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının daha çok çocuk bölümlerinde ve çocuk kütüphanelerinde kullanıldığı görülmektedir. Çocuk kütüphanelerinde oyun ve oyunlaştırma hizmetlerine sıklıkla yer verilmelidir. Ayrıca çocuk kütüphaneleri halk kütüphanesinin dışında bir alana konumlandırılmalıdır.
- Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları bazen hareketli, bazen sesli olabilmektedir. Bu durumdan etkilenen kütüphanenin diğer alanlarındaki kullanıcılar rahatsız olabilmektedir. Bu nedenle kütüphanelerde oyun ve oyunlaştırma uygulama alanları ayrı bir birim, salon ve oda olmalıdır.
- Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları tasarımdan uygulama aşamasına kadar yüksek oranda titiz bir çalışma gerektirmektedir. Bu durum kütüphane personeli için zaman maliyeti yaratmaktadır. Ayrıca oyun ve oyunlaştırma yöneticisi için uygulamalar hakkında fikri olmayan personelle çalışmak oldukça riskli olabilmektedir. Uygulamanın başarılı olması ve istenilen

verimin elde edilebilmesi için personelin bilgi ve belge yönetimi mezunu olması büyük öneme sahip olmaktadır.

- Kütüphaneler, kullanıcı odaklı kurumlar olmak zorundadır. Kütüphaneler tarafından yapılan her türlü etkinlik, uygulama ve aktivitelerde kullanıcı fikir ve önerileri ön planda tutulmalıdır.
- Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları, kütüphaneler için çok maliyet yaratacak uygulamalar olmamakla birlikte her şeyin doğru bir tasarımla aktiviteye dönüştürülmesini olanaklı kılmaktadır. Ancak daha iyi hizmetler verebilmek, daha kapsamlı uygulamalar yapabilmek adına kütüphaneler, oyun ve oyunlaştırma uygulamaları için ayrı bir ödeneğe ihtiyaç duymaktadır.
- Kütüphaneler, daima işbirliğine ihtiyaç duymaktadır. Türkiye'deki Kültür ve Turizm Bakanlığına bağlı halk kütüphaneleri ile belediye başkanlıklarına bağlı halk kütüphaneleri arasında herhangi bir işbirliği bağı kurulamamıştır. Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının geniş bir yelpazeye sahip olması nedeniyle, kurumların birbirleriyle işbirliği kurarak birbirlerine örnek olmaları beklenmektedir.
- Kütüphanelerde geniş çaplı uygulamalar yapabilecek personel sayısı bulunmamaktadır. Kütüphanede gerçekleştirilen etkinlik esnasında gelen diğer kullanıcı gruplarıyla ilgilenecek personel sayısı yeterli değildir. Kütüphaneler daha geniş kitlelere ulaşabilmek için kütüphanecilik mesleği personellerine ihtiyaç duymaktadır.
- Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları personelin isteği üzerine yapılıp yapılmayacağına karar verilen bir düzende ilerlemektedir. Oysaki yapılan değerlendirmeler sonucunda oyun ve oyunlaştırma uygulamaları kullanıcı ve personele önemli beceriler kazandırmaktadır. Ayrıca oyun ve oyunlaştırma uygulamalarının devamlılığı bilinçli ve nitelikli personele bağlıdır. Oyun ve oyunlaştırmanın sürdürülebilirliğini sağlayacak kurum personelinin bilgi ve belge yönetimi bölümü mezunu olması son derece önemlidir.

- Bu uygulamaların (oyun ve oyunlaştırma uygulamaları) bütün ülke içerisinde aynı gelişmişlik düzeyine sahip olabilmesi için oyun ve oyunlaştırma

standartlarının geliştirilmesini sağlamak üzere Kütüphaneler ve Yayımlar Genel Müdürlüğü'nün konu hakkında toplantılar düzenlemesine, standartartlar ve rehberler geliştirmesine ihtiyaç vardır.

Görüşme tekniği neticesinde elde edilen veriler ışığında kütüphanelerde, özellikle çocuk kütüphanelerinde oyun ve oyunlaştırma uygulamaları konusunda farkındalık yaratmak ve konu hakkındaki algı düzeyini yükseltmek için çeşitli eğitimlerin verilmesine ve kütüphaneler tarafından çoğunlukla düzensiz programlar şeklinde hayat bulan oyun ve oyunlaştırma uygulamaları konusunda politikaların geliştirilmesine ihtiyaç duyulduğu sonucuna varılmıştır. Bundan dolayı bu konuda araştırma yapılması, personelin uygulamadaki başarısının saptanması ve Kültür ve Turizm Bakanlığına bağlı halk kütüphaneleri ile belediye başkanlıklarına bağlı halk kütüphaneleri arasında bu konuya verilen önemin paralellik gösterip gösterilmediğinin anlaşılması bakımından önem arz etmektedir. Sonuç olarak, ülkemiz halk kütüphaneleriyle sınırlandırılmış, kapsamı buralarda yer verilen oyun ve oyunlaştırma uygulamasının ne durumda olduğunu tespit etmek ile uygulamadaki başarının ölçülmesi olan bir çalışmanın yapılması, bu alana önemli düzeyde katkı sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

Akgül, H. ve Öztürk, M.C. (2004). Oyun ve oyuncağın tarihsel gelişimi. *Nordic Journal of Information Literacy in Higher Education,* 7(1): 54-58. Erişim adresi: http://acikerisim.pau.edu.tr:8080/xmlui/handle/11499/27216

Akgün, E., Nuhoğlu, P., Tüzün, H., Kaya, G. ve Çınar, M. (2011). Bir eğitsel oyun tasarımı modelinin geliştirilmesi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 41-61. orcid.org/0000-0003-4012-4174

Akkaya, M. A. ve Odabaş, H. (2019). Kütüphane deneyiminin beşiği olarak çocuk kütüphaneleri. *Bilgi Merkezleri: Kütüphaneler – Arşivler – Müzeler* içinde (s. 82-125) Hiperyayın. (Basılı kitap içi bölüm)

Aktaş Arnas, Y. (2017). Oyun, öğrenme ve deneyimin birleşimi: çocuk müzeleri. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 12(2), 17-30. doi: 10.21612/yader.2017.010

Altuğ, E. ve Kılıçarslan, Z. (2018). Kütüphanelerde oyunlaştırma (Gamification in libraries). *Türk Kütüphaneciliği - Turkish Librarianship, 32*(3): 208-222. doi.org/10.24146/tkd.2018.38

Amr, K. (2012). Learning through games: essential features of an educational game. [Dissertations]. *Instructional Design, Development and Evaluation.*1- 227.

And, M. (2003). *Oyun ve bügü: Türk kültüründe oyun kavramı* (Genişletilmiş baskı). İstanbul: YKY. (Basılı kitap)

Anderson, R. C., Wilson, P. T., ve Fielding, L. G. (1988). Growth in reading and how children spend their time outside of school. *Reading Research Quarterly, 23(3),* 285–303. doi.org/10.1598/RRQ.23.3.2 (DOI numarası olan dergi makaleleri)

Arkün kocadere, S., ve B, T., (2017). Kütüphanelerde oyunlaştırma: örnekler ve öneriler. *Kamusal Alan Olarak Bilgi Merkezleri ve Yenilikçi Yaklaşımlar* içinde (s.127-154), İstanbul: Hiperlink. (Basılı kitap içi bölüm)

Aydın, S. Ö. (2020). Sosyal pazarlama aracı olarak oyunlaştırma: kavramsal bir değerlendirme. *Sosyal ve Beşeri Bilimleri Dergisi*, 12(1): 66-80. Erişim adresi: https://dergipark.org.tr/tr/pub/sobiadsbd/issue/52768/692672

Balcı, A. (2016). *Sosyal bilimlerde araştırma: yöntem, teknik ve ilkeler.* Ankara: Pegem Akademi. (Basılı kitap)

Bardak, M. (2018). *Oyun temelli öğrenme*. A. Gürol (Ed.) içinde, Erken çocukluk döneminde öğrenme yaklaşımları. 207-230. İstanbul: Efe Akademi Yayınları. (Basılı kitap)

Barr, M., Munro, K. ve Hopfgartner, F. (2016). Increasing engagement with the library via gamification. [Conference]. *Third International Workshop on Gamification for Information Retrieval*. Pisa, İtalya.1-5. (Çevrimiçi erişilen konferans)

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *J. MUD Res.* 1(1), 1-19. Erişim adresi: https://mud.co.uk/richard/hcds.htm

Bigdeli, Z., Haidari, G., HajiYakhchali, A. ve BasirianJahromi, R. (2016). Gamification in library websites based on motivational theories. *Webology*, 13(1): 1-13. Erişim adresi: http://www.webology.org/2016/v13n1/a146.pdf

Bilkent Üniversitesi Kütüphanesi. (2022, 30 Mayıs). Erişim adresi: https://library.bilkent.edu.tr/tr/kutuphane-yarismalari/ (Web sitesi)

Bozkurt, A. ve Genç-Kumtepe, E. (2014). Oyunlaştırma, oyun felsefesi ve eğitim: gamification. *Akademik Bilişim'14 - XVI. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri 5 - 7 Şubat 2014,* 147-156. Mersin Üniversitesi, Mersin. (Çevrimiçi erişilen bildiri)

Burgaz- Uskan, S. ve Bozkuş, T. (2019). Eğitimde oyunun yeri. *International Journal of Contemporary Educational Studies (IntJCES)*. 5(2), 123-131. orcid.org/0000-0003-0010-2026

Caine, R.N. and Caine G. (1994). *Making connections: teaching and the human brain*. New York: Addison-Wesley. (Basılı kitap)

Camcı, C. (2002). *İsminin tersine etiğe doğru*. Etik, Politik, Ötekilik [Konferans]. Erişim adresi:http://www.antalyafelsefe.com/2012/sunumlar/Cihan_Camci-AFG-2012.pdf (Çevrimiçi erişilen konferans)

Chou, Y. K. (2018). Octalysis: The complete gamification framework.[Blog yazısı] Erişim adresi: https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/ (Blog yazısı/gönderisi)

Dalkıran, Ö. (2013). Teknolojinin kütüphanelere etkisi: Bilgi kaynakları açısından bir yaklaşım. *Bilgi Dünyası*, *14*(1), 172-190.

Deci, L. ve Ryan, R.M. (2000) The "what" and "why" of goal pursuits: human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268. doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01

Demir, G. (2017). Çok kültürlülük/çok kültürcülük: kütüphaneler bağlamında durum. Külcü, Ö., Eroğlu, Ş. ve Çakmak, T. (Ed.) *Kamusal Alan Olarak Bilgi Merkezleri ve Yenilikçi Yaklaşımlar* içinde (s. 15-48). İstanbul: Hiperyayın. (Basılı kitap içi bölüm)

Edip, S. (2019). Oyun tasarımı anahtarı modeline göre bir kutu oyunu tasarlanması, geliştirilmesi ve değerlendirilmesi [Yüksek lisans tezi]. Erişim adresi: https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/

Ferro, L. S., Walz, S. P. ve Greuter, S. (2013). Towards personalised, gamified systems: an investigation into game design, personality and player typologies [Conference]. *In Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death* (s. 7). ACM. (Çevrimiçi erişilen konferans)

Fullerton, T. (2014). *Game desing workshop: a playcentric approach to creating innovative games*. Boca Raton: Taylor&Francis Group. (Basılı kitap)

Gamification Academy (2018). *Oyunlaştırma kılavuzu: Gamification Guide*. Erişim adresi: https://brandnewgametr.com/Oyunlastirma-Kilavuzu.pdf (Tüzel yazarlı kaynak)

Gladstone Street School Library. (2022, 30 Mayıs). Erişim adresi: https://guides.rilinkschools.org/gladstone/librarygames (Web sitesi)

Gökkaya, Z. (2014). Yetişkin eğitiminde yeni bir yaklaşım: oyunlaştırma. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi* 11-1(21), 71-84. Erişim adresi: https://www.researchgate.net/publication/305109037

Hrckova, A. (2016). Discovering user preferences in gamification for libraries: a methodological approach [Conference]. *Wikt & Data a znalosti, November 2016*. Erişim adresi: https://www.researchgate.net/ (Çevrimiçi erişilen konferans)

Hunicke, R., LeBlanc, M. ve Zubek, R. (2004). MDA: a formal approach to game design and game research. *Proc. AAAI workshop on Challenges in Game, AAAI Press*. 1-5.

IFLA *public library service guidelines*. (2010). (2nd completely revised ed.). C. Koontz and B. Gubbin (Ed. by), The Hague, The Netherlands: International Federation of Library Associations and Institutions. (Tüzel yazarlı kaynak)

İnal, Y. (2011). Physically interactive educational game design for children: defining design principles [Doktora tezi]. Erişim adresi: https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/

Jacobs, B. R. (2018). Gamification in libraries [Slayt]. *Niche Academy* (Çevrimiçi erişilen webinar)

Kaptan, S. (1998). *Bilimsel araştırma teknikleri ve istatistik yöntemleri*. Ankara: Özkan Yayıncılık. (Basılı kitap)

Kara, İ., ve Sığırtmaç, A. D. (2020). Bugünün yetişkinleri dünün çocuklarıydı: yetişkinlerin çocukluklarında oyunun anlamı. *Ekev Akademi Dergisi*, 24(81), 186-209. Erişim adresi: https://app.trdizin.gov.tr/makale/TXpZek1ESXpNdz09/

Kayraklı, M. (2012). Oyun oynamanın karşı konulmaz gücü [web blog]. Erişim adresi: https://www.psidanismanlik.com/ (Çevrimiçi erişilen blog yazısı)

Keseroğlu, H. S. (2003). Halk kütüphanesi: çocuklar ve okullarla ilişkisi. B. Yılmaz (Haz.), *Bilgi Toplumuna Doğru Halk Kütüphaneleri: Pulman-XT Türkiye Ulusal Toplantısı Sonuç Raporu.* Ankara: ANKOS, TKD. (Çevrimiçi erişilen toplantı raporu)

Keseroğlu, H.S. (2018). Halk kütüphanesi tarihi. Odabaş, H. ve Akkaya, M.A. (Ed.) *Halk Kütüphaneleri: Geçmişten Geleceğe Yönelimler ve Yeni Roller* içinde (s. 11-33). İstanbul: Hiperyayın. (Basılı kitap içi bölüm)

Kim, B. (2015). Understanding gamification: library technology reports. *American Library Association.* (Basılı kitap)

Kim, S., Song, K., Lockee, B. ve Burton, J. (2018). Legal and ethical ıssues. *Gamification in Learning and Education* içinde (s. 109-116). Cham: Springer International Publishing. (Basılı kitap)

Kitchener Public Library. (2022, 30 Mayıs). Erişim adresi: https://www.kpl.org/programs-and-events (Web sitesi)

Kocadere, S. A. (2019). Kütüphane oryantasyonunun oyunlaştırılması: bir uygulama önerisi (Gamification of library orientation: an application proposal). *Türk Kütüphaneciliği-Turkish Librarianship*, 33(1), 24-42. doi.org/10.24146/tkd.2019.46

Kocadere, S. A. ve Baş, T. (2017). Kütüphanelerde oyunlaştırma: örnekler ve öneriler. Külcü, Ö., Eroğlu, Ş. ve Çakmak, T. (Ed.) *Kamusal Alan Olarak Bilgi Merkezleri ve Yenilikçi Yaklaşımlar* içinde (s. 100-127). İstanbul: Hiperyayın. (Basılı kitap)

Kütüphaneler ve Yayımlar Genel Müdürlüğü (2020). *Etkin kütüphane kılavuzu.*[e-kitap]. Erişim adresi: https://ekitap.ktb.gov.tr/TR-265064/kutuphanecilik-calismalari.html (Elektronik kitap)

Leeuwen, L. ve Westwood, D. (2008). Adult play, psychology and desing. *Digital Creativity*, 19(3), 153-161. doi: 10.1080/14626260802312665

Mahomet Public Library. (2022, 30 Mayıs). Erişim adresi: https://mahometpubliclibrary.org/ (Web sitesi)

Marczewski, A. (2015). *User types in even ninja monkeys like to play: gamification, game thinking and motivational design*. CreateSpace Independent Publishing Platform. (Basılı kitap ve/veya web sayfası yazısı)

Marczewski, A. (2017). The ethics of gamification. *Crossroads*, 24(1), 56-59. doi: 10.1145/3123756

Siobhan K. McCarthy. (2017) *Gamification: a practical guide for librarians*. Journal of Electronic Resources Librarianship, 29(4), 283. doi: 10.1080/1941126X.2017.1378551 (Elektronik kitap)

Mihelač, L., Kapš, R., Küçükarslan, E., Koca, A., Makris, A., Kostidou, D., Cannizzo, M. ve Carrion, C. (2017). *Mesleki eğitimde oyunlaştırma el kitabı.* Move to Enhance the Gamified Applications in Vocational Education Training. (Çevrimiçi ve çevrimdışı el kitabı)

Miltenoff, P., Martinova, G. ve Todorova, R. (2015). Gaming and gamification in academic and library settings: bibliographic overview [Conference]. *Proceedings of Socioint 15- 2nd International Conference on Education, Social Sciences and Humanities, 8-10 June 2015,* 154-164. İstanbul, Türkiye. (Çevrimiçi erişilen konferans)

Nacke, L. E., Bateman, C., ve Mandryk, R. L. (2014). BrainHex: a neurobiological gamer typology survey. *Entertainment Computing, 5*(1), 55-62. doi: 10.1016/j.entcom.2013.06.002

New York Public Library. (2022, 30 Mayıs). Erişim adresi: https://www.nypl.org/events (Web sitesi)

Odabaş, H., ve Akkaya, M. A. (Ed.). (2018). *Halk kütüphaneleri geçmişten geleceğe yönelimler ve yeni roller* (1. Baskı). Merter, İstanbul: Hiperyayın. (Basılı kitap)

Odabaş, H. ve Polat, C. (2011). Türkiye'de üniversite kütüphaneleri standartları. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 0(45), 321-346. Erişim adresi: https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunitaed/issue/2884/39840

Ordas, A. (2020, 23 Mayıs). Engaging library visitors through gamification [Blog-Interview]. Erişim adresi: https://princh.com/ (Çevrimiçi erişilen röportaj)

Ökcün-Akçamuş, D. M. Ç. (2019). *Oyun öğretimi 1- oyunun tarihçesi* [Yayınlanmamış ders notu]. Özel Eğitim Bölümü, Ankara Üniversitesi, Ankara. Erişim adresi: https://docplayer.biz.tr/ (Üniversite ile bağlantılı yayımlanmamış metin/ders notu)

Özkan, Ç. ve Taşkıran, H. B. (2019). Kurum içi iletişim stratejileri bağlamında oyunlaştırma kullanımı: bankacılık sektörü üzerine bir araştırma. *International Journal of Cultural and Social Studies,* 5(1): 15-47. Erişim adresi: https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/744273

Özkan, Z. (2018). Bir eğitsel oyun tasarım modeli önerisi: oyun tasarımı. [Yüksek lisans tezi]. Erişim adresi: https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/

Özkan, Z. ve Samur, Y. (2017). Oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin motivasyonları üzerine etkisi. *Ege Eğitim Dergisi*, 2(18): 857-886. doi.org/10.12984/egeefd.314801

Özmutlu, M. (2018). Designing a digital game design platform for children. [Yüksek lisans tezi]. Erişim adresi: https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/

Phetteplace, E. ve Felker, K. (2014). Gamification in libraries. *Reference and User Services Quarterly*, 54(2), 19-23. doi: 10.5860/rusq.54n2.19

Pickens County Library System. (2022, 30 Mayıs). Erişim adresi: https://pickenscountylibrarysystem.com/services/children/games/ (Web sitesi)

Ryan, R. M., ve Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, *25*(1), 54-67. doi.org/10.1006/ceps.1999.1020

Salı, J. (2012). "Verilerin Toplanması" A. Şimşek (Ed.). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri.* (ss.134-161). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları No:2653. (Elektronik kitap)

Satman, M. C. (2018). Fiziksel aktivite: bilinenin çok ötesi. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 16(4), 158-178. orcid.org/0000-0002-3828-7815

Seven, M. A., ve Engin, A. O. (2010). Öğrenmeyi etkileyen faktörler. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi.*12(2), 189-212. Erişim adresi: https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunisosbil/issue/2822/38073

Sezgin, S., Bozkurt, A., Yılmaz, E.A. ve Linden, N. (2018). Oyunlaştırma, eğitim ve kuramsal yaklaşımlar: öğrenme süreçlerinde motivasyon, adanmışlık ve sürdürülebilirlik. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 45, 169-189. Erişim adresi: http://dergipark.gov.tr/doi/10.21764/maeuefd.339909

Swiatek, C. ve Gorsse, M. (2016). Playing games at the library: seriously?, *Liber Quarterly, 26*(2): 83-101. doi: 10.18352/lq.10161

Şahin, A. (2017). Oyunun tarihçesi ve özellikleri. Erişim adresi: https://www.egitoloji.com/oyunun-tarihcesi/ (Blog yazısı)

Şahin, M., ve Samur, Y. (2017). Dijital çağda bir öğretim yöntemi: oyunlaştırma. *Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi/ Journal of Ege Education Technologies,* 1-27. orcid.org/0000-0003-4269-7099

Şen, B. (2020). Oyunlaştırma unsurları, modelleri ve yaklaşımları. Erişim adresi: https://medium.com/@baran.sen/oyun-ve-oyunla%C5%9Ft%C4%B1rma-3722bb015928 (Web sitesi yazısı)

Şenocak, D., ve Bozkurt, A. (2020). Oyunlaştırma, oyuncu türleri ve oyunlaştırma tasarım çerçeveleri. *Açık öğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, *6*(1), 78-96. Erişim adresi: https://dergipark.org.tr/en/pub/auad/issue/55639/761308

Tasleem, U. (2017). Game design as a tool of moral responsibility (Yüksek lisans tezi). Yaşar Üniversitesi.

Tekkurşun Demir, G. ve Cicioğlu, H. İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Ankara Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 23-34. doi.org/10.33689/spormetre.522609

Tekulve, N., Cowden, C., ve Myers, J. (2015). The Game of Research:[Board] Gamification of library instruction. *The Journal of Creative Library Practice*, 1-23. Erişim adresi: https://creativelibrarypractice.org/2015/09/23/the-game-of-research/

TDK. (2022). Güncel Türkçe Sözlük. Erişim adresi: https://sozluk.gov.tr/

Türnüklü, A.(2000). *"Eğitimbilim araştırmalarında etkin olarak kullanılabilecek nitel bir araştırma tekniği: görüşme".* Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi, 24 (24): 543-559. doi.org/10.14582/DUZGEF.1868

Walsh, A. (2014). The potential for using gamification in academic libraries in order to increase student engagement and achievement. *Nordic Journal of Information Literacy in Higher Education*, 6(1), 39-51. doi: 10.15845/noril.v6i1.214

Wellman, M. P., Wurman, P. R., O'Malley, K., Bangera, R., Lin, S. -d., Reeves, D., ve Walsh, W. E. (2001). Designing the market game for a trading agent competition. *IEEE Internet Computing*, *5*(2), 43-51. doi: 10.1109/4236.914647

Werbach, K. ve Hunter, D. (2012). For the win: how game thinking can revolutionize your business. *Wharton Digital Press*. United States. (Basılı kitap)

Yılmaz, B. (1996). *Halk kütüphanesi kullanımı: sosyo-ekonomik bir çözümleme*. İstanbul: Türk Kütüphaneciler Derneği İstanbul Şubesi. (Basılı kitap)

Yılmaz, E. (2018). Halk kütüphaneleri ya da halk üniversiteleri. Odabaş, H. ve Akkaya, M.A. (Ed.) *Halk Kütüphaneleri: Geçmişten Geleceğe Yönelimler ve Yeni Roller* içinde (s. 35-73). İstanbul: Hiperyayın. (Basılı kitap içi bölüm)

Yılmaz, E. (2018). Halk kütüphanelerinde halkla ilişkiler. Odabaş, H. ve Akkaya, M.A. (Ed.) *Halk Kütüphaneleri: Geçmişten Geleceğe Yönelimler ve Yeni Roller* içinde (s. 181-221). İstanbul: Hiperyayın. (Basılı kitap içi bölüm)

Yılmaz, E. A. (2015). *Oyunlaştırma.*(2.bs.) İstanbul: Abaküs. (Basılı kitap)

Yuan, Y., Fu, K., Venter, B. P., ve Hainey, T. (2019). Ethics as a game? towards a framework for game design. *Sociology Mind*, *9*(3), 135-150. doi: 10.4236/sm.2019.93010

EK-1 HALK KÜTÜPHANELERİNDE OYUN VE OYUNLAŞTIRMA GÖRÜŞME FORMU

Kurum Adı: **Tarih:**

Katılımcının Adı ve Soyadı:

Katılımcının Unvanı ve Pozisyonu:

Katılımcının Cinsiyeti, Medeni Hali ve Yaşı:

1. Kütüphanenizde oyun ve oyunlaştırmanın durumu nedir?
    - Uygulamış olduğunuz oyun aktiviteleri nelerdir? (Örneğin; kutu oyunları, sokak oyunları, kurumun oluşturduğu oyunlar vb.)
2. Kütüphanenizde uyguladığınız oyun ve oyunlaştırma aktivitesini sürdürmenizin en temel amacı neydi (tek yanıt)?
3. Bu aktiviteleri hangi hizmeti/leri geliştirmek amacıyla uyguladınız? Neden?
    - Oryantasyon
    - Bilgi okuryazarlığı
    - Danışma hizmeti
    - Ödünç – İade hizmeti vb.
4. Oyun ve oyunlaştırma yöntemini ilk ne zaman kullanmaya başladınız?
    - Eğitim sürecinde kullanmanıza neden olan etkenler nelerdir?
5. Kütüphanede uygulanan oyun ve oyunlaştırma aktiviteleri doğrultusunda bir değerlendirme yaptığınızda hangi yaş grubunu hedef almaktasınız?
    - Çocuk
    - Genç
    - Yetişkin

6. Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarıyla geleneksel kütüphanecilik hizmetleri arasında ne gibi farklılıklar ortaya çıkmıştır?
    - Katılım oranı
    - Motivasyon düzeyi
    - Verimlilik
7. Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına ayrılan zaman dilimi ne kadardır?
    - Oyunlaştırma yönteminin eğitim sürecinde kullanımının kütüphane ve kütüphane personeli için zaman maliyeti çıkardığını düşünüyor musunuz?
8. Oyun ve oyunlaştırma yönteminin eğitim sürecinde kullanılmasının katılımcının motivasyonu üzerinde nasıl etki yarattığını düşünüyorsunuz?
9. Kütüphanede oyun ve oyunlaştırma tasarımı yaparken adım adım hangi süreçlere yer verdiniz?
    - Amaç belirleme
    - Oyun öğelerini belirleme
    - Hedef kitle belirleme
    - Oyunun kurallarını belirleme
    - Yöntem haritası oluşturma
    - Geri bildirim alma
    - Kullanıcıyı sürece dahil etme
10. Kütüphane kullanıcılarını oyunlaştırma tasarımı yaparken sürece dahil ettiniz mi?
    - Oyun ve oyunlaştırma uygulaması için fikir beyan eden oldu mu?
    - Olumlu ve olumsuz yorumlar/eleştiriler nelerdir?
    - Kütüphane personelleri kullanıcılarla fikir alışverişinde bulundu mu?
11. Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın kütüphanelere sağlamış olduğu zeka oyunları dışında kurum personeli tarafından oluşturulan oyunlaştırma aktivitesi var mıdır? Örnek veriniz.
    - Varsa, bu aktivitelerde kullanılan materyaller kim tarafından karşılanmaktadır?

- Kütüphanede bulunan bilgi kaynakları, görsel-işitsel kaynaklar vb. kullanılmakta mıdır?
- Daha önce var olan bir oyun aktivitesini kütüphanede oyunlaştırma aktivitesine dönüştürerek kullandınız mı?

12. Kütüphanede oluşturulan oyunlaştırma aktivitesinin uygulanması için kurum imkanları nelerdir?

- Bütçe sorunu yaşanıyor mu?
- Fiziki alan yeterli mi?
- Güvenli alan sağlanabiliyor mu?
- Ses ve gürültü faktörü kısıtlanabiliyor mu?

13. Kütüphaneniz personellerinin oyun ve oyunlaştırma konusunda bilgisi var mıdır?

- Varsa, herhangi bir eğitim verildi mi?
- Kim ya da kimler tarafından verildi?
- Yoksa bilgilendirilmeye neden ihtiyaç duyulmadı?

14. Kütüphaneniz personellerinin oyun ve oyunlaştırma aktiviteleriyle ilgili yaklaşımları nasıldır?

- Personeller oyunlaştırma uygulamasında yer almaktan memnun mu?
- Personellerin performansına katkı sağlıyor mu?

15. Yürüttüğünüz oyunlaştırma uygulamalarına kullanıcılardan ve/veya personelden tepki, eleştiri, şikayet aldınız mı?

16. Oyun ve oyunlaştırma yönteminin doğru uygulanabilmesi için yeterli sayıda personel bulunmakta mıdır?

- Oyunlaştırma aktivitesi uygulanması durumunda diğer kullanıcı gruplarıyla ilgilenecek yeterli sayıda personel var mıdır?

17. Kütüphanenizde oyun ve oyunlaştırma uygulamalarına yer verirken konunun uzmanlarından fikir ya da destek aldınız mı?

- Aldıysanız işbirlikçileriniz kimlerdir?
- Hangi alanlar için aldınız?
    - Hedef kitle
    - Materyal

- Etik unsurlar
- Tasarlama
- Uygulama

18. Kütüphanenizde uyguladığınız oyun ve oyunlaştırma aktivitelerinde rehber aldığınız kaynak, kurum, kişi var mıdır?

19. Oyun ve oyunlaştırma uygulamalarını yürütme konusunda başka kurum/STK/birey katkısı oldu mu?

- Oldu ise dış desteğe neden gerek duyuldu ve ne tür uygulamalardı bunlar?

20. Oyunlaştırma yöntemini kullanmak isteyen kurumlara neler önerirsiniz? Nelere dikkat etmelerini önerirsiniz?

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

ORCID	0000-0002-3178-4915
Adı Soyadı	SULTAN BEŞİKTEPE
Doğum Yeri	KANGAL
DOĞUM TARİHİ	01.18.1995

LİSANS EĞİTİM BİLGİLERİ

Üniversite	ÇANKIRI KARATEKİN ÜNİVERSİTE
Fakülte	EDEBİYAT FAKÜLTESİ
Bölüm	BİLGİ ve BELGE YÖNETİMİ

İŞ DENEYİMİ

Çalıştığı Kurum	
Çalıştığı Birim	
Görevi/Pozisyon	
Tecrübe Süresi	

İLETİŞİM

E-Posta	Sultanbesiktepe58@gmail.com
İletişim	Muhittin mahallesi, Nuray sokak, Numan Varlı Apartmanı, Kat:3 Daire:9 Çorlu/TEKİRDAĞ