

Oyunlaştırma Yoluyla Verilen Kütüphane Hizmetleri¹

Library Services Provided Through Gamification

Leyla KANIK
Doç. Dr., İstanbul 29 Mayıs Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi,
Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü, lkanik@29mayis.edu.tr
https://orcid.org/0000-0002-2005-6875

Makale Başvuru Tarihi: 13.08.2024
Makale Kabul Tarihi: 26.11.2024
Makale Türü: İnceleme Makalesi

ÖZET

Kullanıcıların katkısını artırmak, sorunları çözmek veya hedef toplulukta belirli bir davranış geliştirmek için eğlence ve eğlence unsurları oyunlaştırma yoluyla kullanılır. Son yıllarda oyunlaştırma yöntemi kütüphanelerde verilen hizmetin etkisini artırmak için kullanılmaya başlanmıştır. Bu çalışmanın temel amacı, oyunlaştırma ve oyunların önemini irdelemek, farklı kütüphane türleri ile farklı kullanıcı grupları ve kütüphane çalışanları açısından kullanım alanlarını örnekler üzerinden incelemektir. Konuyu tüm kütüphane türleri ile farklı kullanıcı grupları ve kütüphane çalışanları açısından daha geniş boyutta ve literatüre dayalı olarak ele alan bu çalışmada oyunlaştırma yolu ile sunulan kütüphane hizmetlerinin kütüphane türlerine ve kullanıcılara göre farklılaşp farklılaşmadığı ortaya konulmaya çalışılmıştır. Çalışmanın ikincil amacı ise ulusal literatürde yer alan bilimsel çalışmaların konu ve içerik dağılımı açısından incelenmesidir. Konu kapsamında gerçekleştirilecek sonraki çalışmalar için bir alt yapı oluşturması çalışmamızın özgün yanını ortaya koyarken oyunlaştırma konusu kapsamında özellikle ulusal literatür boşluğuna dikkat çekilmesi ve bu doğrultuda literatüre katkı sağlayacağı da düşünülmektedir. Bulgular, kütüphanelerdeki oyunlaştırılmış hizmet uygulamalarının kütüphane oryantasyonu başta olmak üzere kütüphane kullanımını artırmak, öğrenme süreçlerine destek sağlamak ve paylaşımı artırmak amacıyla yapıldığını göstermektedir. Kütüphanelerde oyunlaştırma kullanımının ele alındığı örnekler incelendiğinde, uygulamaların çoğunlukla kütüphane kullanıcılarını hedeflediği, bununla birlikte kütüphane çalışanlarına yönelik az sayıda çalışma olduğu görülmektedir. İncelenen örneklerin halk, üniversite ve okul kütüphanelerinde yapılan uygulamaları ele aldığı, oyunlaştırma yolu ile sunulan kütüphane hizmetlerinin kütüphane türlerine ve kullanıcılara göre farklılaştığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler:

Oyunlaştırma,
Kütüphane,
Kullanıcı Hizmetleri,

ABSTRACT

Elements of fun and entertainment are used through gamification to increase the contribution of users, solve problems or develop a certain behaviour in the target community. In recent years, gamification has been used to increase the impact of the service provided in libraries. The main purpose of this study is to examine the importance of gamification and games, and to examine the areas of use for different types of libraries, different user groups and library staff through examples. This study, which examines the subject comprehensively by considering all types of libraries, diverse user groups, and library employees, and is grounded in the existing literature, aims to determine whether gamified library services differ based on library types and user demographics. The secondary aim of the study is to examine the scientific studies in the national literature in terms of subject and content distribution. Developing an infrastructure for future studies highlights the original contribution of our research, while also addressing gaps in the national literature on gamification and contributing to this field. The findings show that gamified service applications in libraries are used to increase library usage, especially library orientation, to support learning processes and to increase sharing. When the examples of the use of gamification in libraries are analysed, it is seen that the applications mostly target library users, but there are few studies on library staff. It was determined that the examples examined addressed applications in public, university and school libraries, and that library services offered through gamification differ according to library types and users.

Keywords:

Gamification,
Library,
User Services,

Önerilen Alıntı (Suggested Citation): KANIK, Leyla (2024), "Oyunlaştırmanın Kütüphane Hizmetlerine Uygulanması", *Global Social Sciences Bulletin*, S.1(2), ss.161-177.

1 Bu çalışma; 4-7 Ekim 2023 tarihlerinde Ankara'da düzenlenen "Cumhuriyet'in 100. Yılında Türk Kütüphaneciliği Sempozyumu"nda sunulan bildiri olarak hazırlanmıştır.

1. GİRİŞ

Oyunlaştırma, insanların dikkatini çekme, onları bir hedef aktiviteye dâhil etme hatta davranışlarını etkileme yönüyle güçlü bir araçtır. Oyunlaştırma, oyuncuların kendi arzularıyla yakından ilişkili bir hedefle eğlence ve neşe yaratmak için dikkatlice tasarlandığında, aynı anda hem eğlence hem de kişisel gelişim ve hatta sosyal fayda sağlayan bir kazan-kazan stratejisi işlevi görebilir. Soylu ve Kanık (2022:656) tarafından yapılan çalışmada oyunlaştırma; *“bireylerde beklenen öğrenme davranışlarının ortaya konulmasını sağlayan, öğrenmenin duygusal ve bilişsel sürecini destekleyen önemli bir araç olarak olarak”* nitelendirilirken başka bir çalışmada *“öğrencinin derse yönelik ilgisini ve katılımını artırmanın yanı sıra bilgilerin kalıcı olarak akılda tutulmasını artıran bir olgu”* olarak değerlendirilmektedir (Samiemi vd., 2023:61). Soylu (2022) ise oyunlaştırma olgusundan sorunların çözümüne ilişkin eğlenceli bir tasarım olarak bahsetmektedir.

Kütüphaneler oyunlaştırma için önemli bir ortam oluşturur. Kütüphanelerde oyunlaştırma hem eğitici hem de yarı ticari bir rol oynayabilir. Bir kütüphanenin eğitsel işlevi, eğitim ve öğretime destek faaliyetlerinde yatmaktadır. Ancak kütüphanelerin, kütüphane hizmetlerini pazarlamak, katılımı artırmak için kütüphane programlarını teşvik etmek ve kütüphanelerin sunduğu çeşitli öğrenme kaynakları hakkında farkındalık yaratmak gibi yarı ticari benzeri işlevleri de vardır. Çoğu kütüphane kâr amacı gütmeyen kuruluşlar olduğundan, bu işlev doğrudan kütüphanelerin gelirine bağlı değildir. Bununla birlikte kütüphanelerden genellikle ziyaretçi sayıları, kütüphane kaynaklarının kullanım istatistikleri ile kütüphane programlarına ve etkinliklerine katılım sağlayarak faaliyetlerini gerekçelendirmeleri istenir. Kütüphaneler sürekli olarak kamu finansmanını sürdürme ihtiyacı içindedirler. Bu nedenle kütüphaneler hem kütüphane kullanıcılarının mevcut kütüphane hizmetleri ve kaynakları hakkında farkındalığını artırmak hem de bunların kullanımını teşvik etmenin yanı sıra kütüphane eğitiminin pedagojik etkinliğini artırmak amacıyla oyunlaştırmayı kullanmaktadır (Kim, 2015).

“Oyunlaştırma”, yaygın olarak oyun tasarım öğelerinin oyun dışı bağlamlarda kullanılması olarak tanımlanmaktadır (Deterding vd., 2011:1). Başka bir çalışmada ise oyunlaştırma, *“ciddi konuların daha eğlenceli ve keyifli bir şekilde ele alınmasını sağlayan, oyun mekanikleri ve unsurlarını içeren duygusal, psikolojik ve teknolojik bir tasarımdır”* şeklinde tanımlanmaktadır (Manzano-León vd., 2022:3). Oyunlaştırma, *“kuralları ve hedefleri olan yapılandırılmış bir deneyimdir”* (Kim, 2015a). Yılmaz’a (2020:13) göre oyunlaştırma, *“oyun duygusunu gerçek hayata uygulama-her geçen gün gelişen, dijitalleşen ve büyüyen bir bilim dalı”* olarak tanımlanmaktadır.

2000’li yılların başında ortaya çıkan oyunlaştırma kavramı literatürde ilk defa oyun tasarımcısı Nick Pelling tarafından kullanılmıştır (Downie ve Proulx, 2022:385; Werbach ve Hunter, 2012:101). Oyun olgusu insanlık tarihi kadar eskidir. Çağlar boyunca insanların duygu ve düşüncelerinin aktarılmasında önemli bir etkileşim ve iletişim aracı olarak oyun kullanılmıştır (Yılmaz, 2020:16-17; Soylu ve Külcü, 2021:129). Oyunlaştırmanın tarihsel süreci 1896 yılından günümüze değin süregelmiştir (Soylu ve Külcü, 2021:129). Literatürde *“Oyunlaştırma”* terimi ilk kez 2002 yılında ortaya çıkmış olmasına rağmen 2010 yılında dünya çapında ilgi görmüştür (Jamshidy ve Yavary, 2013).

Pelling oyunlaştırmayı *“elektronik ortamda dijital oyunları hızlandırmak için daha iyi bir kullanıcı arayüzü oluşturmak”* olarak tanımlamıştır (Perryer vd., 2012). Oyunlaştırmanın aslında dijital medya endüstrisinden kaynaklandığı iddia edilse de (Schönen, 2014) bu kavramın günümüzde eğitim, sağlık, e-ticaret, çevre vb. birçok alanda yaygın olarak kullanıldığı görülmektedir. Oyunlaştırma; dijital medya, pazarlama, alışveriş, işletme, sağlık bilimleri, eğitim ve ticaret gibi farklı sektörlerin yanı sıra kütüphanecilik alanında da kullanılmaktadır (Deterding vd., 2011:9).

Kullanıcılar tarafından talep edilen bilgilerin etkin bir şekilde sağlanması ve kullanılabilir sistemler oluşturulması konusunda kütüphaneciler önemli bir sorumluluğa sahiptir. Ancak kullanıcı deneyimi kütüphane sistemiyle etkileşime girerek oluşturulur ve bu süreçte duygusal yönler temel bir rol oynar. Bu noktada oyunlar devreye girer. Sonuç olarak oyunlaştırılmış faaliyetler ve oyunlar kütüphanecilik alanında çeşitlilik kazanmaya ve farklı kütüphane türlerinde kapsamlı bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır (Soylu ve Kanık, 2022:654). Kütüphanelerde oyunlaştırmanın kullanım amaçlarını geniş bir yelpazede değerlendirmek mümkündür. Bu bağlamda genel hatlarıyla aşağıda yer alan alanlarda oyunlaştırma kütüphanelerde yaygın olarak kullanılmaktadır (Arkün Kocadere ve Baş, 2017:127; Felker ve Phetteplace, 2014:20);

- Oryantasyon eğitimi vermek,
- Kütüphane eğitiminin pedagojik etkinliğini artırmak,

- Kütüphane kullanımını artırmak,
- Okumayı teşvik eden programlar,
- Öğrenme süreçlerine destek sağlamak ve paylaşımı artırmak,
- Kütüphanede sunulan hizmetlerin etkisini artırmak ve daha keyifli bir kütüphane deneyimi yaratabilmek,
- Bilgi edinme ve kütüphane kullanımını öğretmek için,
- Farklı edebiyat türleri ve müzik tarihi vb. gibi farklı kültürel içerik türlerini öğretmek için,
- Bilgi okuryazarlığı, açık erişim gibi eğitimlerin verilmesi için,

Bu çalışmanın temel amacı, oyunlaştırma ve oyunların önemini irdelemek, farklı kütüphane türleri ile farklı kullanıcı grupları ve kütüphane çalışanları açısından kullanım alanlarını örnekler üzerinden incelemektir. Literatüre dayalı olarak ele alan bu çalışmada oyunlaştırma yolu ile sunulan kütüphane hizmetlerinin kütüphane türlerine ve kullanıcılara göre farklılaşıp farklılaşmadığı ortaya konulmaya çalışılmıştır. Çalışmanın ikincil amacı ise ulusal literatürde yer alan bilimsel çalışmaların konu ve içerik dağılımı açısından incelenmesidir. Konu kapsamında gerçekleştirilecek sonraki çalışmalar için bir alt yapı oluşturması çalışmamızın özgün yanını ortaya koyarken oyunlaştırma konusu kapsamında özellikle ulusal literatür boşluğuna dikkat çekilmesi ve bu doğrultuda literatüre katkı sağlayacağı da düşünülmektedir. Bunun yanı sıra uygulayıcılara yol göstermek üzere oyunlaştırılmış hizmet tasarımı dikkat edilmesi gereken kriterler önerilmiştir. Çalışma kapsamında; *“Türkiye’de ve dünyada farklı kütüphane türlerinde verilen oyunlaştırma yolu ile sunulan örnek hizmetler nelerdir?”*, *“Türkiye’de ve dünyada farklı kütüphane türlerinde verilen oyunlaştırma yolu ile sunulan örnek hizmetler kütüphane türlerine ve kullanıcı gruplarına göre farklılıklar göstermekte midir?”*, *“Türkiye’de oyunlaştırmanın kütüphane hizmetlerine uygulanması konusunda literatürde yer alan çalışmaların konu ve içerik dağılımı nasıldır?”* sorularına yanıtlar aranmıştır.

2. OYUNLAŞTIRMA BİLEŞENLERİ VE OYUNLAŞTIRMA ÖRNEKLERİ

Oyunlaştırma, son yıllarda öğretim ortamında teknoloji tabanlı uygulama alanlarından birisi olarak birçok kütüphanede sunulan hizmetlerin etkisini artırmak ve daha keyifli bir kütüphane deneyimi yaratabilmek için kullanılmaktadır (Arkün Kocadere ve Baş, 2017:127). Oyunlaştırma bilgi edinme ve kütüphane kullanımını öğretmek için kullanılabileceği gibi farklı edebiyat türleri ve müzik tarihi vb. gibi farklı kültürel içerik türlerini öğretmek için de oldukça uygundur.

Arkün Kocadere ve Baş’ın (2017) çalışmasında incelenen örnekler göz önüne alınarak kütüphanelerde oyunlaştırmanın kullanım amaçları; oryantasyon vermek, kütüphane kullanımını artırmak, öğrenme süreçlerine destek sağlamak ve paylaşımı artırmak olarak sıralanmıştır. Bu değerlendirme Felker ve Phetteplace’in (2014:21) çalışmasında getirdiği öneri ile de tutarlık göstermektedir. Felker ve Phetteplace (2014:21) kütüphanelerde oyunlaştırmanın kütüphane oryantasyonunda; bilgi okuryazarlığı, açık erişim gibi eğitimlerin verilmesinde; kütüphane kaynaklarının kullanımında ve okumayı teşvik eden programlarda kullanılabileceğini belirtmiştir.

Teknolojinin ve dijital çağın etkisi ile yetişmekte olan Z kuşağının eğitiminde geleneksel pedagojik yöntemlerden ziyade etkileşimli yöntemlerin kullanıldığı görülmektedir. *“Dijital yerli”* ler geleneksel öğrenme ortamlarından çok çabuk sıkılmakta ve eğitim faaliyetlerine katılmada bazı zorluklar yaşamaktadır. Bundan dolayı değişen öğrenme davranışları ve alışkanlıkları pedagojik yöntemlerin de değişmesine ve gereksinimlere uygun olarak yeniden şekillenmesine yol açmıştır. Bu noktada eğitim materyallerinin oyunlaştırılması ve yeni eğitim-öğretim yöntemlerinin eğitimde önemli bir rol aldığı belirtilmektedir (Soylu ve Külcü, 2021:128). Dolayısıyla Dijital Yerlilerin (Digital Natives) öğrenme alışkanlıkları ve öğrenme davranışlarının değişimi kütüphane hizmetlerinin değişmesinde önemli bir etki yaratmıştır.

Oyunlaştırma her şeyden önce kullanıcıları motive etmesi ve öğrenmeyi daha ilgi çekici hale getirmesi yönüyle avantajlıdır (Roy vd., 2018:3; Soylu, 2022:54-55). Oyunlaştırma eğlence ve eğlence unsurlarını uygulayarak kullanıcılarının katkısını artırmaya, sorunları çözmeye veya hedef toplulukta belirli bir davranış geliştirmeye çalışır. Diğer taraftan oyunlaştırılmış kütüphane öğretimi bazı kütüphane kullanıcıları tarafından geleneksel yöntemlerden daha eğlenceli bulunmaktadır (Samiami vd., 2023:61).

Oyunlaştırma, insanın oyunlara katkıda bulunmaya yönelik psikolojik eğilimini ve zihinsel meşguliyetini barındırdığı için diğer problem çözme tekniklerine göre daha avantajlıdır. Oyunların motive edici özellikleri göz

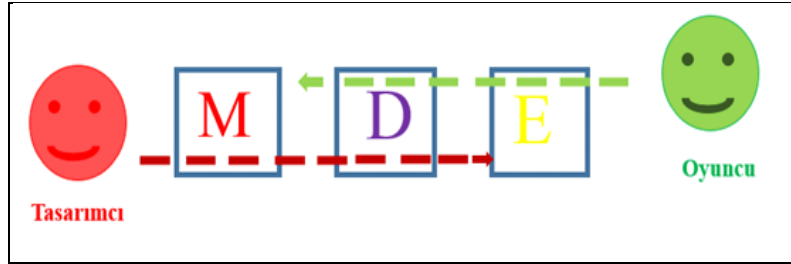
önüne alındığında, oyun tasarlama ilkelerini (*rekabet ve işbirliği gibi*) ve bileşenleri (*zorluklar, puanlar ve seviyeler gibi*) oyun dışı bağlamlarda kullanmak, oyun geliştirmenin yaygın ve güçlü bir yöntemi olarak öne çıkmıştır. Oyunlaştırma, davranışlarından memnuniyet oranını artırarak, amaçlara ulaşmada başarı duygusunu uyandırarak, sosyal etkileşimi kolaylaştırarak ve toplu sosyalleşmeyi hızlandırarak bireyde özerklik ile baskınlık duygusu uyandırır ve daha fazla kazanım sağlar (Bohm ve Leimeister, 2013; Samiemi vd., 2023).

Oyunlaştırma ve oyunlar, eğitim alanında da yaygın olarak kullanılmaktadır. Oyunlaştırma, öğrencinin derse yönelik ilgisini ve katılımını artırmanın yanı sıra bilgilerin kalıcı olarak akılda tutulmasını artıran bir olgu olarak değerlendirilebilir (Samiemi vd., 2023:61). Soylu (2022:23-24) çalışmasında “*pedagojik bir yaklaşım olarak oyunlaştırma ve bir araç olarak oyun, eğitim alanında karşılaşılan sorunları çözmek amacıyla kullanılmaktadır*”, diyerek oyunlaştırmanın eğitim alanındaki kullanımını vurgularken oyunlaştırma’yı, “*sorunların çözümüne ilişkin eğlenceli bir tasarım*” olarak değerlendirmektedir. Diğer taraftan oyunlaştırma, bireylerde beklenen öğrenme davranışlarının ortaya konulmasını sağlayan, öğrenmenin duygusal ve bilişsel sürecini desteklemesi açısından önemli araçlardan birisi olarak nitelendirilmektedir (Soylu ve Kanık, 2022:659). Kütüphaneler, hem kütüphane kullanıcılarının mevcut kütüphane hizmetleri ve kaynakları hakkında farkındalığını artırmak hem de bunların kullanımını teşvik etmenin yanı sıra, kütüphane eğitiminin pedagojik etkinliğini artırmak amacıyla oyunlaştırmayı kullanmaktadır.

2.1. Oyunların Temel Yapısını Oluşturan Bileşenler

Oyunlaştırma, öğrenenleri oyun dışı bir bağlamda teşvik etmek veya motive etmek için oyun öğelerini veya mekaniklerini kullanma eylemidir. Oyun öğelerine örnek olarak skor tabloları, puanlar, rozetler, anlatım, ödül, başarı, rekabet vb. hem belirli müşteriler hem de topluluk olarak kayıtlı kullanıcılara dağıtılır. Oyunların temel yapısını oluşturan bileşenler ise oyun mekanikleri ve dinamikleri olarak tanımlanmaktadır. Her unsur oyunun bütüncül olarak gerçekleştirilmesini ve oyun estetiği ile oyuncuda duygu uyandırmasını sağlamaktadır.

Şekil 1. Oyun Mekanığı, Dinamiği ve Estetiği Modeli



Kaynak: Hunicke vd., 2004'den Akt.: Soylu, 2022.

Şekil 1'de mekanik, dinamik, estetik (MDE) bileşenleri çerçevesinde oyunlar, oyun tasarımcıları tarafından tasarlanmakta ve nihai ürün olarak oyunlar, oyuncular tarafından oynanmaktadır. Bu süreçte oyuncular ve oyun tasarımcıları arasında süreklilik arz eden bir döngü yer almaktadır. Oyun mekanikleri her oyunun işlevsel bileşenleri içinde bulunmaktadır. Oyuncular arasında yapılan yarış, oyuncunun şansı, oyun oynarken sistemden gelen geri bildirim, oyun içindeki meydan okumalar ve oyundan kazanılan eşyalar oyun mekanikleri içinde yer almaktadır. Oyun dinamikleri ise oyun mekanikleri ile kurulan etkileşimi ve mekaniklerin kullanılma şeklini göstermektedir. Oyun içindeki süre sınırlaması vb. sınırlılıklar, oyun karakterinin belirlenmiş olan seviyeleri başarıyla geçmesi ve karakterler arasında gelişen ilişkiler ise oyun dinamiklerini meydana getirmektedir. Oyun boyunca gerçekleşen iki yönlü etkileşim esnasında oyuncuda oluşan duygular ise estetik bileşeni olarak tanımlanmaktadır. Oyuncunun eylemleri dinamik bileşeni içinde değerlendirilmektedir. Dolayısıyla oyun tasarımcısının kontrolü dışında gerçekleşmektedir. Bu bağlamda oyunlaştırılmış sistem ile kurulan etkileşim oyuncunun kişisel beklenti ya da isteklerine göre farklılaşmaktadır (Soylu ve Külçü, 2021:132).

Başarılı bir oyunun tasarımında MDE (mekanik, dinamik, estetik) çerçevesinin belirlenmesi önemli bir rol oynamaktadır. Söz konusu oyunlaştırma çerçevesinin temelinde duygu kavramı yer almaktadır. Oyun tasarımcısının oyun tasarlama sürecinde, oyuncuların beklentilerine dikkat etmesi gerekir. Korku, öfke, mutluluk, üzüntü, nefret ve şaşkınlık duyguları bilimsel anlamda kabul görmüş duygulardır. Oyunlar hem tasarım açısından hem de içerikleri açısından oyuncularda çeşitli duyguların yaşanmasını sağlayan bir mekanizmanın ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Başarılı bir şekilde tasarlanmış oyunlar; özellikleri, sıklığı ve şiddeti farklılık gösterebilen negatif ve pozitif duyguların tetiklenmesine yol açmaktadır. MDE, insan davranışını tetiklemede duygusal deneyimlerin önemini vurgulayan ve duygu kavramının üzerine

temellendirilmiş bir çerçevedir. Bu çerçeve, insan davranışını tetiklemede duygusal deneyimlerin önemini vurgulamaktadır. Oyun sistemi içinde MDE dışında; avatar, rozet, liderlik cetveli, seviyeler ve sanal eşyalar da yer almaktadır (Soylu ve Külcü, 2021:132).

2.2. Geleneksel Oyunlar - Dijital Oyunlar

Tarihsel süreçte dünya üzerindeki tüm topluluklarda, çocukluktan yetişkinliğe kadar tüm süreçlerde çeşitli gereksinimler oyun kültürü ile giderilmiştir. Toplumsal yapıda zaman içindeki dönüşüm teknolojinin de etkisiyle dijital yaşamda varlıklarını sürdürmeleri yönünde bireyleri etkilemiştir. Oyun oynama kültürü dijital dönüşümün etkisi ile ciddi biçimde değişmiştir. Geleneksel oyunların yerini dijital ortamda üretilen oyunlar almıştır. Dijital çağın en çok etkilediği bireylerden gençler ve çocukların dijital oyunları oynama sıklıklarında artış görülmektedir (Biricik ve Atik, 2021:445). Bu bağlamda çalışmanın bu bölümünde geleneksel oyunlar ile dijital oyunların kısaca tanımlanması ve aralarındaki farklılıkların irdelenmesinde yarar görülmektedir.

- **Geleneksel Oyunlar:** “Halk kültürü içinde kendine yer bulmuş, özellik arzeden ve eğlence imkânının kısıtlı olduğu dönemlerde topluca oynanan, hiciv, zekâ, hareket kabiliyeti gibi özellikleri barındıran etkinliklerdir”. Körebe, çelik-çomak, gömme çelik, kemik, saklambaç, kazı, dokuz kiremit, beş taş, dokuztaş gibi eğlenceye yönelik oyunlar, zekâyâ dayalı dokuz korgol veya dokuz kumalak gibi oyunların yanında orta oyunu tarzında düğün ve diğer özel gecelerde oynanan seyirlik oyunlar da bu kapsama girer (Vikipedi, 2024).
- **Dijital Oyun:** Oyuncunun cihazlarına kurduğu etkileşim neticesinde oluşan sonucun ekran görüntü sistemi aracısı ile gösterilmesidir. Video oyunları veya bilgisayar oyunları dijital oyunlara örnek olarak verilebilir (Biricik ve Atik, 2021:452).

2.3. “Ciddi Oyunlar” ve “Oyun-Bazlı Tasarım” Arasındaki Farklılıklar

Oyun ve oyunlaştırma kavramlarını ele alırken, “ciddi oyunlar” kavramına da açıklık getirilmesi önemlidir. Ciddi oyunlar, artırılmış gerçeklik ile simülasyona dayalı ve kazanmaya odaklanmış özelliklere sahip iken, oyunlaştırma ise kullanıcı katılım ile motivasyonunu teşvik eden oyunsu düşünce ve tasarım içermektedir (Hamari vd., 2014:240; Soylu ve Külcü, 2021:131). Ciddi oyunlar özellikle genç kuşağın daha çok tercih ettiği milyonlarca TL’lik teknolojik yatırımlarla ortaya çıkan oyunlardır. Fakat oyunlaştırma ise ciddi bir oyun değildir. Kütüphane mekânı veya eğitim ortamında yapılan basit bir fiziksel oyunsu tasarım da oyunlaştırmadır. Taş-kağıt-makas-fiziksel oyun; Super Mario Bros-dijital oyun; asal sayılarla sek sek-fiziksel ciddi oyun; Kahoot-dijital-ciddi oyun; oyun hamuruyla köprü, uçak yapmak ya da deprem simülatörleri-simülasyon, sınıf başkanlığı-ödev müfettişliği ve Duolingo-oyunlaştırma; merdivenlerde kalori yazması, mentimeter ile oylama vb. oyunsu tasarımdır (Yılmaz, 2020:27).

2.4. Farklı Kütüphane Türlerine Göre Oyunlaştırma Örnekleri

Oyunlaştırma, kütüphanelerde nispeten yeni bir hizmet alanı olarak gelişmekte ve bu alanda iyi uygulama örnekleri bulunmaktadır. Kütüphaneciler, kullanıcılar tarafından talep edilen bilgileri etkin bir şekilde sağlama ve kullanılabilir sistemler oluşturma konusunda köklü geçmişe sahip kurumlardır. Ancak kullanıcı deneyimi sistemle etkileşime girerek yaratılır ve duygusal yönler temel bir rol oynar. İşte bu noktada oyunlar devreye girer. Bu çalışma kapsamında üniversite, halk ve okul kütüphanelerindeki oyunlaştırma uygulamaları uluslararası ve ulusal düzeyde örneklerle ele alınmıştır.

2.4.1. Üniversite Kütüphaneleri

Üniversite kütüphanelerindeki iyi uygulama örnekleri arasında Amerika Virginia eyaletinde bulunan James Madison Üniversitesi Kütüphanesi, “Tic-Tac-Toe” adlı bulmacayı atıf yapma ve kaynak gösterme konusunu içeren bir oyun ile “Magnetic Keyword Game”, Lycoming College Kütüphanesi tarafından tasarlanan ve kullanıcılara intihal kavramını öğreten “Plagiarism Game” adlı oyun, kütüphane kullanımının öğretilmesine yönelik “Secret Agents in the Library” ile ülkemizden Özyeğin Üniversitesi kütüphanesi tarafından hazırlanan ve üniversiteye yeni başlayan öğrencilere yönelik “Libero” adlı örnekler verilebilir (Kılıçarslan ve Altuğ, 2014:215-219). Bunun yanı sıra son yıllarda halk kütüphanelerinde yapılan çeşitli oyunlaştırma etkinlikleri de

bulunmaktadır. Çalışma kapsamında yapılan değerlendirme ile farklı kütüphane türleri tarafından geliştirilen oyunlaştırma uygulamalarından örnekler şöyledir;

- **Huddersfield University Library-Lemontree-Kütüphane Oryantasyonunun Oyunlaştırılması:** Birleşik Krallık'taki Huddersfield Üniversitesi Kütüphanesi, kütüphane deneyimini oyunlaştırmada bütüncül bir yaklaşım benimsemiştir. Bir kütüphane programını veya kütüphane talimatını oyunlaştırmak yerine, Lemontree adında sosyal bir çevrimiçi oyun geliştirilmiştir. Kütüphane kaynaklarının kullanımıyla ilgili etkileşimi artırmak oyunun birincil amacı olarak belirlenmiştir. Bu oyunun amacı, olumlu davranışları dürtmek, içsel motivasyonları desteklemek ve artırmaktır. Bundan dolayı Lemontree oyunculara herhangi bir gerçek dünya ödülü sunmamaktadır. Bununla birlikte kullanıcıların kütüphane kaygısını azaltma ve kitap kullanımının artması için öğrencilerin ilgisini çekmeyi hedeflemektedir. Bu hedefe ulaşmak için kütüphane kaynaklarının yanı sıra kullanıcı arayüzü, üniversite veya kütüphane markasını görünür kılmayacak şekilde olabildiğince eğlenceli ve kaygısız görünecek şekilde tasarlanmıştır. Oyun sürecinde öğrenciler kütüphaneyi ziyaret ettiklerinde, kütüphanedeki bir kaynağı incelediğinde ve e-kaynakları kullanmak için oturum açtıklarında puanlar ve rozetler kazanmaktadır. Oyun sonucunda öğrencilerin kazandıkları rozetleri çeşitli sosyal ağlarda (Facebook, Twitter gibi) sergileyebilme imkânı da bulunmaktadır. Oyunu değerlendirmek için uygulanan anket sonuçları ve öğrencilerden gelen geri bildirimler, Lemontree oynamayı seçen öğrencilerin kütüphane kaynaklarının kullanımında artış yaşandığını göstermektedir (Kim, 2015b:24).
- **Kuzey Carolina Eyalet Üniversitesi (NCSU) Kütüphaneleri-Kütüphane Talimatını Oyunlaştırma:** Genellikle kütüphane web sitesinin gösterilmesinden, kütüphanenin ve kaynaklarının bir sınıfta öğrencilere nasıl kullanılacağından açıklanmasından oluşan olağan tek seferlik kütüphane talimatına alternatif olarak NCSU Kütüphaneleri, geleneksel kütüphane eğitiminin oyunlaştırılması ile öğrencileri dışarı çıkaran, kütüphane ve kütüphane personeli ile etkileşime girmelerini, kütüphane alanlarını keşfetmelerini ve kütüphanenin koleksiyonlarının öğrenciler tarafından keşfedilmesini sağlamak için mobil bir çöpçü avı geliştirmiştir. Oyunlaştırılmış kütüphane eğitiminde öğrenciler, dört kişilik birkaç takıma ayrılmıştır. Takımların her birine on beş sorudan oluşan listeli bir paket ve bir iPod Touch verilmiştir. Öğrencilere, kütüphanede dolaşırken iPod'u kullanarak soruların yanıtlarını göndermeleri için yirmi beş dakika verilmiştir. Bu yanıtlar kütüphaneciler tarafından gerçek zamanlı olarak kontrol edilmiş ve her takım doğru cevaplar için puan kazanmıştır. Süre bitiminde öğrenciler sınıfa geri dönerek çektikleri fotoğrafları görme, soruların doğru cevaplarını öğrenme ve maçı hangi takımın kazandığını öğrenerek ödülleri almışlardır. Öğrenciler ve öğretim üyeleri oyunlaştırılmış kütüphane öğretimine olumlu geribildirimde bulunmuştur. Uygulamanın devam ettiği iki dönem boyunca, NCSU Kütüphaneleri doksandan fazla çöpçü avı gerçekleştirmiş ve 1.600'den fazla öğrenciye ulaşmıştır. Oyunlaştırma uygulamasının sonucunda yapılan ankete katılan öğrencilerin yüzde 91'i aktiviteyi eğlenceli bulduğunu, yüzde 93'ü kütüphane hakkında yeni bir şeyler öğrendiklerini ve yüzde 95'i aktiviteyi tamamladıktan sonra bir personelden yardım istemek konusunda kendilerini rahat hissettiklerini belirtmiştir. Öğretmenler öğrencileri daha iyi anlama, daha derin öğrenme ve önemli kütüphane işlevlerini neredeyse tamamen hatırlamaya yönlendirme becerisi nedeniyle oyunlaştırma etkinliğine yönelik olumlu geribildirimde bulunmuşlardır (Kim, 2015b).
- **Portland State University-Credly-Kütüphane Oryantasyonunun Oyunlaştırılması:** Yaratıcılık ve eleştirel düşünme için becerilerin kazanıldığını onaylamak üzere bir dijital rozet sistemi ve bir dijital rozet müfredatı Portland Eyalet Üniversitesi Kütüphanesi tarafından oluşturulmuştur. Oyunlaştırma uygulaması hazırlık aşamasında dijital rozetler, dijital rozet sitesi Credly kullanılarak oluşturulmuş ve yönetilmiştir. 2014 yılında toplum sağlığı alanında çalışan 250'den fazla lisans öğrencisine bu müfredat uygulanmıştır. Öğrencilerin D2L Öğrenim Yönetim Sistemi aracılığıyla kazandıkları rozetler arasında Web Ninja, Source Sleuth, Keyword Hacker, Recorder, Silver Pen ve Master Info Analyzer vb. akran değerlendirmesi ve yazma alıştırmaları yer almaktadır (Kim, 2015b:25).
- **Oregon State University-SCVNGR (Oyunlaştırma Kitaplığı Oryantasyonu):** Bazı kütüphaneler, günümüzde mevcut olmayan mobil uygulama SCVNGR'yi kullanarak kütüphane yönlendirmesini oyunlaştırmayı da denemiştir. SCVNGR, kullanıcıların yirmi beş millik bir yarıçap içinde geziler bulmasına, fotoğraf çekme veya basit bir soruyu yanıtlama gibi görevleri tamamlamak için konumlarını ziyaret etmelerine ve puan kazanmalarına izin vermiştir. Hedef kullanıcılarına uygun kendi gezilerini ve yarışmalarını oluşturmak için kuruluşlar bir SCVNGR planı satın alabilmektedir. Oregon Eyalet Üniversitesi Kütüphaneleri SCV mobil uygulamasını kullanmıştır (Kim, 2015b).

- **Arizona Üniversitesi Kütüphaneleri-Passport-Kütüphane Oryantasyonunun Oyunlaştırılması:** Purdue Üniversitesi tarafından geliştirilen dijital rozetler için Passport platformu Arizona Üniversitesi Kütüphaneleri tarafından kullanılmıştır. Bu oyunlaştırma uygulaması ile öğrencilerin motivasyonunu dijital rozetler aracılığıyla artırmak üzere eğitmenlere ve gelecekteki işverenlere görsel olarak gösterilebilecek araştırma becerilerini geliştirmeye yönlendirmek için kütüphane eğitiminin oyunlaştırması amaçlanmıştır. Her rozeti kazanmak için üstesinden gelinmesi gereken zorluklar olarak hizmet edecek çeşitli görevler oluşturulmuştur. Bu görevler; Araştırma Başlatıcı (Standart 1), Araştırma Görevlisi (Standart 2), Araştırmacı (Standart 3), Araştırmacı (Standart 3) ve Araştırma Savaşçısı (Standart 4) başlıkları altında gruplandırılmıştır (Kim, 2015b:36).
- **Lycoming College Kütüphanesi-‘Plagiarism Game’- Kullanıcılara İntihal Kavramını Öğreten Oyun:** Lycoming College Snowden Kütüphanesi kütüphanecisi, referans ve web hizmetleri koordinatörü olan Mary Broussard tarafından tasarlanan oyun, oyuncunun Lycoming College’da seyahat etmesi ve intihal hakkındaki soruları doğru yanıtlayarak “*intihal cinlerini*” yenmesi etrafında gelişmektedir. İntihal oyununun popüleritesi kampüs kapılarının çok ötesine uzanmış, dünyanın dört bir yanından öğretmenler ve öğretim üyeleri oyunu öğrencilerini intihalin özellikleri hakkında bilgilendirmenin bir yolu olarak halen aktif olarak kullanmaktadır (Goblin Threat, t.y.).
- **Grand Valley State Üniversitesi (GVSU) Kütüphaneleri-Library Quest:** Üniversite kütüphaneleri tarafından kütüphane kullanıcıları için bir oyunlaştırma mobil uygulaması oluşturmaya karar verilmiştir. “*Library Quest*” adlı uygulama Ağustos 2013’te hem iPhone hem de Android akıllı telefonlar için Apple App Store ve Google Play’de yayınlanmıştır. Library Quest, kullanıcıların yeni kütüphane binasını keşfetmelerini teşvik etmek ve onları çeşitli kütüphane hizmetlerinden haberdar etmek için alfanümerik kodlar girmelerini veya kütüphane binasında görüntülenen QR kodlarını taramalarını isteyerek çok adımlı görevler aracılığıyla ilerlemelerini ister. Öğrenciler uygulamada tamamladıkları her görev için puan kazanır ve kazandıkları her otuz puana karşılık bir iPad kazanmak için çekilişe bir kez katılırlar. Oyunun ilk turu Ağustos sonundan Kasım ortasına kadar sürmüştür. GVSU Kütüphaneleri kurayı düzenlemiş, kazananı duyurmuş ve oyun sonrası değerlendirme turuna başlamıştır. GVSU Kütüphaneleri’nin Library Quest uygulamasının oyun sonrası değerlendirmesi çok ilginç sonuçlar ortaya koymuştur. Oyun sonrası anketine verilen yanıtlara göre, bu ankete katılanların %90’ı kütüphane hakkında bir şeyler öğrendiklerini, oyunlaştırma mobil uygulamasının iyi bir fikir olduğunu ve GVSU Kütüphaneleri’nin bunu tekrar yapması gerektiğini belirtmiştir. Öğrencilerden oyun hakkında çok olumlu geri bildirimler alınmıştır. Öğrencilerin kütüphanenin geleneksel olmayan, kendilerine yönelik yollarla öğretmeye çalışmasını takdir ettiklerini göstermiştir. Library Quest’in oyun sonrası değerlendirme sonuçlarında en ilginç olan şey, öğrencilerin oyunun kütüphane hakkında düşünme biçimlerinden ziyade, kütüphaneyle ilgili olarak kendileri hakkında düşünme biçimlerini değiştirdiğini bildirmeleridir. Örneğin, oyun onlara artık kütüphane hizmetleri ve kaynakları hakkında daha bilinçli, bunları kullanma konusunda daha güvenli ve bilgili olduklarını hissettirmiştir. Öğrenciler ayrıca oyun aracılığıyla GVSU Kütüphaneleri hakkında öğrendiklerini, kütüphaneye özgü jargon ve belge teslimi gibi belirli prosedürler hakkında bilgileri dikkate değer derecede iyi hatırlamıştır. Bulgular, NCSU’nun Hazine Avı’ndaki bulgularla örtüşen; oyunlaştırılmış kütüphane eğitimi, öğrenciler tarafından kütüphane işlevlerinin çok yüksek oranda hatırlanmasıyla sonuçlanmıştır. Bu proje, bir kütüphanenin mobil kütüphane oyunlaştırma uygulamasını başarılı bir şekilde geliştirip yayınlaması için ne kadar yatırım yapılması gerektiğinin güzel bir örneğidir (Kim, 2015b:46). University of Florida-Frenetic Filing, Utah Valley University Library-Library Craft, Carnegie Mellon University-I’ll get it, Information Literacy Game-Legend of Zyren, NCSU Küt, University of California San Diego Libraries- SCVNGR, James Madison (Amerika-Virginia) “*Tic-Tac-Toe*” adlı bulmaca-atıf yapma, James Madison (Amerika-Virginia) “*Magnetic Keyword Game*” - Kaynak Gösterme vb. üniversite kütüphaneleri tarafından yapılan diğer oyunlaştırma örnekleri arasında yer almaktadır.

2.4.2. Halk Kütüphaneleri

Halk kütüphanelerindeki oyunlaştırma örnekleri arasında; Canton Halk Kütüphanesi Connect Your Summer Yaz Okuma Programı Teen Summer Challenge – Pierce Country Kütüphanesi ile SCOUT– Pierce Country Kütüphanesi örnekleri verilebilir (Kim, 2015b). Downie ve Proulx tarafından yapılan bir çalışmada (2022) halk kütüphanelerinde çevrim içi ve sosyal medya içeriğini kullanarak, kütüphaneler tarafından kullanılan ortak gençlik okuryazarlığı stratejileri listesi oyunlaştırma unsurları açısından analiz edilmiştir. Yaz okuma kulüpleri,

grup hikâyeleri ve fiziksel ortamlar, genç okuyucuları daha iyi meşgul etmek için oyunlaştırma ile doldurulmuş ana girişimler olarak öne çıkmaktadır.

- **Michigan'daki Canton Halk Kütüphanesi - “Connect Your Summer” (Yaz Okuma Programı):** “Connect Your Summer” adlı oyunlaştırılmış yaz okuma programı, programa katılan ve Süper Kitap Kurdu Yolu, Sahne Yolunda ve Elektrikli Yol gibi yolları izleyen kütüphane müdavimleri için çeşitli rozetler sağlayan bir web sitesinde yürütülmektedir. Bu yolların her biri, on iki farklı rozet kazanmak için farklı etkinlikler içermektedir. Bir destekçi her üç yolda da her temayı takip ederse ve otuz altı rozetin hepsini kazanırsa, kendisine bir MEGA rozeti verilmekte ve özel bir çekilişe katılmaktadır. Oyuncu çevrimiçi anketi de tamamladığında, Super Mega Ultra rozetini kazanmakta ve Super Mega Ultra ödül çekilişine katılmaktadır. Bu program, Drupal ve “User Rozeti” (çatallı sürüm), İçerik Oluşturma Kiti (CCK), görünüm ve kurallar modülü ile oluşturulan çevrimiçi bir platform kullanırken, aynı zamanda programa basılı sürümüne katılma imkânı da vermektedir (Kim, 2015b:23).
- **Pierce Country Kütüphanesi-Teen Summer Challenge:** Yaz okuma programını oyunlaştıran bir başka kütüphane de Washington Eyaletindeki Pierce County Kütüphanesidir. 2012'de açılmış olan “Teen Summer Challenge” web sitesine herkes kaydolabilir ve katılabilir. Ancak ödül kazanmak için bir katılımcının geçerli bir Pierce County kütüphane kartı olan genç kullanıcı olması gerekmektedir. Her rozet, video izledikten veya yerel bir kuş barınağını ziyaret ettikten sonra bir soruyu yanıtlamak gibi birden fazla etkinliğin tamamlanmasını gerektirmektedir. Her etkinlik için belirli puanlar verilmiştir. Pierce İlçe Halk Kütüphanesi ayrıca, bu yaz okuma programına katılan gençlerin birbirlerini tanıyabilecekleri ve birlikte zorluklar üzerinde çalışabilecekleri buluşmalar da düzenlemektedir. Bu oyunlaştırılmış yaz okuma programının içeriği, gençlik hizmetleri kütüphanecilerinden oluşan bir ekip tarafından hazırlanmıştır. Oyun platformu, yaz okumasında katılımı ülke çapında üç katına çıkarmıştır. Çevrimiçi oyun platformu WordPress'e sahip bir personel tarafından başlangıçta şirket içinde geliştirilmiştir. Projenin ilgi çekmesi sonucunda büyümesi ve hibe fonu almasından sonra işe alınan programcılar tarafından daha fazla özelleştirme ile geliştirilmiştir (Kim, 2015b:23).
- **Pierce Country Kütüphanesi-SCOUT-Kütüphane Deneyimini Oyunlaştırma:** Pierce County Halk Kütüphanesi ayrıca “İzci” adı verilen yetişkinler için çevrimiçi oyunlaştırma uygulamasını kullanmaktadır. Scout, kütüphane kullanıcılarını kütüphaneyi keşfetmeye, çeşitli etkinlikleri tamamlamaya, rozetler kazanmaya, ödüller almaya hak kazanmaya ve deneyimlerini paylaşmaya davet etmektedir. Rozetler, ödül türüyle eşleşen dört kategoriden birine aittir: yemek, kendin yap, yerel ve kitaplar. Katılımcılar, Scout web sitesine kaydolduktan sonra skor tablosundaki durumlarını kontrol edebilmektedir. Scout bünyesinde katılımcıların rozetler ve zorluklar hakkında birbirlerine sorular sorabilecekleri bir forum da geliştirilmiştir (Kim, 2015bc:23).
- **New York Public Library-Find the future - Geleceği Bul:** Ünlü oyun tasarımcısı Jane McGonigal'ın Natron Baxter ve Playmatics ile birlikte New York Halk Kütüphanesi'nin yüzüncü yılı için özel olarak yarattığı öncü ve interaktif bir deneyimdir. Gece boyunca kütüphanenin içinde gerçekleşen ve çevrimiçi bir oyunun eşlik ettiği bir macerada, gerçek dünyadaki görevler NYPL koleksiyonundan 100 eserden esinlenen sanal parkurlarla birleştirilmiştir.
- **Oyunun Kuralları:** Oyuncular (18 yaş ve üzeri) kilometrelerce uzanan kitap raflarını keşfederek dizüstü bilgisayarları ve cep telefonlarını kullanarak bağımsızlık bildirgesi ya da Gutenberg İncil'i gibi hazinelerin ipuçlarını takip etmiş, nesnelere bulunduğu, 500 oyuncunun her biri aramadan esinlenerek kısa bir makale yazmıştır. Oyunu kazanan katılımcılar, gelecekle ilgili bu kişisel hikâyelere dayanan ve kütüphanenin koleksiyonuna eklenecek ortak bir kitap hazırlamıştır (Find the Future, NYPL, 2011).
- **Library Craft:** LibraryCraft, Batı Avustralya'daki 7 ila 17 yaş arası Java Edition oyuncuları için Paper 1.20.1 çalıştıran ödüllü bir Minecraft sunucusudur. Çeşitli oyun tarzlarına izin vermek için portallarla birbirine bağlanan birden fazla dünya vardır. LibraryCraft, birbirine bağlı üç sunucu ile Bungeecord kullanmaktadır. İki Survival dünyasına sahip bir Survival sunucusu, yarışmalar, proje dünyaları ve ücretsiz inşa alanları içeren bir Creative sunucusu ve aralarından seçim yapılabilecek çeşitli mini oyunlara sahip bir Minigames sunucusu bulunmaktadır. Her sunucu, hepsini birbirine bağlayan bir lobi dünyasına sahiptir. Survival dünyaları Dynmap ile oyun dışından da görüntülenebilmektedir (Minecraft for Libraries: Library Craft, 2024).

2.4.3. Okul Kütüphaneleri

Okul kütüphanelerinde kullanılan oyunlaştırma örnekleri ise; Quiz making tools (Quiz oluşturma araçları), Kahoot, Quizziz, ClassDojo, Classcraft, Learning Apps, Plickers olarak sıralanabilir (Şiptar, 2019:6-11). Amerikan Kütüphaneciler Derneği tarafından hazırlanan “*Standard Library Organization and Equipment for Secondary Schools of Different Sizes*” isimli kılavuz ise okul kütüphanelerinde oyunlarla ilgili ilk çalışma niteliğindedir. Bu kılavuzda oyunlar ile kitap okuma alışkanlığının teşvik edilmesi gerektiği belirtilmiştir (Nicholson, 2013:350).

- **AISL (Association of Independent School Librarians)-Ready Reader One: a Battle of the Books Reboot:** Kütüphanede oyunlaştırmayı derinlemesine inceleyen Walker (2019) tarafından yapılan çalışmada; öğrencilerin ilgisini çekmek için klasik Battle of the Books modeline kolayca erişilebilen dijital araçlar kullanılmıştır. Öğrenciler Ender's Game, The Hunger Games, Ready Player One ve daha yakın zamanda Nyxia gibi anlatıda video oyunu öğeleri bulunan kitapları çok sevmiş, bu yüzden eğitimde oyunlaştırmanın yaygın olarak kullanılması ve bu unsurların hepsini nasıl bir araya getirebileceği kararlaştırılmıştır. Bu oyunun güncel versiyonuna Ready Reader One: a Battle of the Books Reboot adı verilmiştir. Çalışma kapsamında bir liderlik tablosu, dijital rozetler ve patron savaşları için Google uygulama paketi kullanılmıştır (Walker, 2019:Par.1). Oyunlaştırmanın başka bir örneği ise bebeklere ve çocuklara hediye kitap programını başlatan dünyada bir ilk olan “*Bookstart*” uygulamasıdır. Kütüphaneciler ve yayıncılar ile diğer paydaşların iş birliğinde yürütülen çok yönlü bir program olarak toplumun bireylerini henüz bebekken kitapla tanıştırmak, kütüphane bilinci oluşturmak ve ailelere bu konuda yön gösterici olmak gibi amaçları hedeflemiştir. Bu projenin hedefleri gerçekleştirilirken oyunlaştırmadan yararlanılmıştır (Kılıçarslan ve Altuğ, 2014:212).

Yukarıda ele alınan örnekler bağlamında değerlendirme yapıldığında ve kütüphanelerin sosyal katılım yaratma açısından sorumluluğu göz önüne alındığında, oyunlaştırmanın kütüphane hizmetlerine ve koleksiyonlarına uygulanabilirliği açıkça görülmektedir (Felker ve Phetteplace, 2014:20). Oyunlaştırma her şeyden önce kullanıcıları motive etmesi ve öğrenmeyi daha ilgi çekici hale getirmesi yönüyle avantajlıdır. Diğer taraftan oyunlar da bir kültür ürünüdür ve bu nedenle müzik ya da filmler kadar kütüphanelere aittir (Haasio vd., 2021). Dolayısıyla oyunlar ister halk kütüphanesi isterse üniversite kütüphanesi veya okul kütüphanesi olsun birçok kütüphanenin dermesinin bir parçası haline gelmiştir (Khaleel vd., 2017).

2.4.3.1. Türkiye’deki Kütüphanelerden Oyunlaştırma Örnekleri

Çalışma kapsamında Türkiye’deki halk kütüphanelerinde atölye çalışmaları altında birçok oyunlaştırma etkinliğinin eğitim ve kütüphane oryantasyonu amacıyla kullanıldığı tespit edilmiştir. Bazı halk kütüphanelerinde oluşturulan maker space alanları ile özellikle çocuk ve gençlerin yaratıcılıklarının ortaya çıkarılması hedeflenmektedir.

- **Antalya Tekelioğlu İl Halk Kütüphanesi:** 1924’ten günümüze kadar hizmet vermekte olan Tekelioğlu İl Halk Kütüphanesinde Çocuk bölümü içinde yer alan maker atölyesi ile çocukların motor becerilerini geliştirmesi hedeflenmektedir. Kütüphane bünyesinde 2019 yılında bağışçılar tarafından yaptırılan Münevver Ören Sanat Atölyesinde ise her yaşta kütüphane kullanıcılarına yönelik birçok sanatsal faaliyet (*tiyatro, drama, ahşap boyama, akıl oyunları vb.*) yapılmaktadır (Tekelioğlu İl Halk Kütüphanesi, 2024:para.1). Kütüphane bünyesinde yapılan bazı etkinlikler oyunlaştırma yolu ile gerçekleştirilmektedir.

Fotoğraf 1.-2. Tekelioğlu İl Halk Kütüphanesi Görselleri



Kaynak: Antalya Tekelioğlu İl Halk Kütüphanesi kütüphanecisi Oğuz Kuru’nun kişisel arşivi

- **Hoca Mithat İlçe Halk Kütüphanesi Karşıyaka Çocuk Kütüphanesi:** Çocukluğundan beri kitapsever olan ve yetiştirdiği öğrencileri tarafından “Hoca” lakabıyla anılan Hoca Mithat Arukan kitap toplama ve bir kütüphane kurma hayali uğrunda evini ve kitaplarını Milli Eğitim Bakanlığı'na bağışlamıştır. Büyük bir takdir toplayan bu vefalı hizmetine karşılık ismini taşıyan kütüphane 1961 yılında kurulmuştur (Karşıyaka Hoca Mithat İlçe Halk Kütüphanesi, 2024). Kütüphane bünyesinde halkın her kesiminden gelen kullanıcılara yönelik farklı etkinlikler içinde oyunlaştırma yoluyla düzenlenen atölye çalışmaları vb. hizmetler de verilmektedir. Grup ya da bireysel olarak kütüphaneye ziyarete gelenlere uygulanan tanıtımlarda sözlü sunumların etkisinin az oluşu, gruplara sunumlarda dikkati toplamanın güçlüğü deneyimlenmesi sonucu ortaya çıkan etkileşimli oyunlardır. Oyunlaştırarak algılatmak çocuk ve gençlerde olumlu sonuçlar vermiş, oyunlar zaman içinde deneyimlerle geliştirilmiştir. Oyunları bilgi belge bilim eğitimi almış kütüphanecinin yönetmesi ve kurgulaması istenen hedefe doğru ulaşılmasında önemli bir unsurdur. Kütüphane kullanıcılarının rafları ve kitapları düzgün kullanmalarını üzerine geliştirilen ve anasınıfından 5. sınıf düzeyindeki yaş gruplarına uygulanan “Raf Düzenleme”, gençlerin dikkatini erken dönemde intihal konusuna çekmek ve oyunlaştırarak akılda kalıcılığı artırmak üzere “Aşırma”, kütüphaneyi kullananların konuşma seslerini kontrol edebilmelerini sağlamak üzere geliştirilen ve anaokulu-ilkokul düzeyindeki gruplara uygulanan “Dinleme Etkinliği”, çocukların, bilginin heyecanını yaşamaları, kütüphaneyi canlı bir ortam olarak algılamaları için uygulanan bir çalışma olan ve ilkökuller gruplarına yönelik hazırlanan “Hazine Avı” ve kütüphane ve kitap okuma kültürü oluşturmak üzere anasınıfı, ilkökuller, ortaokul ve lise yaş gruplarına yönelik olarak geliştirilen “Zenginleştirilmiş Kitap Okuma Etkinliği” vb. oyunlaştırılmış eğitimler arasında yer almaktadır.²

Fotoğraf 3.-4. Karşıyaka Hoca Mithat İlçe Halk Kütüphanesi Görselleri



Kaynak: Karşıyaka Hoca Mithat İlçe Halk Kütüphanesi Müdürü Asuman Nesibe Gök'ün kişisel arşivi

3. ARAŞTIRMANIN METODOLOJİSİ

Çalışma kapsamında betimleme yöntemi kullanılmış ve belge tarama tekniğinden yararlanılmıştır. Oyunlaştırma yaklaşımı literatüre bağlı olarak ele alınmış, çalışmanın dayandığı bulgular ulusal ve uluslararası literatürdeki bilimsel yayınlardan elde edilen nitel veriler doğrultusunda ortaya konularak konu, teorik bir yaklaşımla açıklanmıştır.

3.1. Araştırmanın Konusu, Amacı ve Önemi

Bu çalışmanın temel amacı, oyunlaştırma ve oyunların önemini irdelemek, farklı kütüphane türleri ile farklı kullanıcı grupları ve kütüphane çalışanları açısından kullanım alanlarını örnekler üzerinden incelemektir. Konuyu tüm kütüphane türleri ile farklı kullanıcı grupları ve kütüphane çalışanları açısından daha geniş boyutta ve literatüre dayalı olarak ele alan bu çalışmada oyunlaştırma yolu ile sunulan kütüphane hizmetlerinin kütüphane türlerine ve kullanıcılara göre farklılaşıp farklılaşmadığı ortaya konulmaya çalışılmıştır. Çalışmanın ikincil amacı ise ulusal literatürde yer alan bilimsel çalışmaların konu ve içerik dağılımı açısından incelenmesidir. Konu kapsamında gerçekleştirilecek sonraki çalışmalar için bir alt yapı oluşturması çalışmamızın özgün yanını ortaya koyarken oyunlaştırma konusu kapsamında özellikle ulusal literatür boşluğuna dikkat çekilmesi ve bu doğrultuda literatüre katkı sağlayacağı da düşünülmektedir. Bunun yanı sıra

² Karşıyaka Hoca Mithat İlçe Halk Kütüphanesi Müdürü Asuman Nesibe Gök'ten 30 Eylül 2023 tarihinde e-mail ile iletilen bilgilerden derlenmiştir.

uygulayıcılara yol göstermek üzere oyunlaştırılmış hizmet tasarımında dikkat edilmesi gereken kriterler önerilmiştir.

3.2. Araştırmayla İlgili Literatür İncelemesi

Literatürde oyunlaştırma konusu farklı disiplinler tarafından ele alınmaktadır. Eğitim bağlamında oyunlaştırma, öğrenen katılımını ve motivasyonunu artırmak için pedagojik bir araç olarak giderek daha fazla kullanılmaktadır (Huang vd., 2018). Eğitim ortamında oyunlaştırmanın akademik başarı üzerindeki etkisini araştıran çalışmalardan birisi Schiller tarafından 2008 yılında yapılmıştır. Çalışmada, bilgi okuryazarlığı ve kütüphanecilik eğitiminin verilmesi amacıyla “Portal” adlı bir bulmaca oyunu kullanılmıştır. Portal kullanıcıların problem-çözme becerilerini geliştirmeyi ve onlara eleştirel okuryazarlık becerisi kazandırmayı amaçlamaktadır. Bulgular derse katılım sağlayan öğrencilerin motivasyonlarının olumlu yönde etkilendiğini ortaya koymuştur.

2011 yılında Nottingham Üniversitesi’nden Jacob Habgood ve Shaaron Ainsworth, PC tabanlı dijital bir oyun olan “Zombie Division” adlı 3D macera oyununun iki farklı versiyonunu geliştirmiştir. 7-11 yaş grubuna uygun tasarlanan oyunda kahraman zombiler üzerlerindeki sayılara göre matematik işlemi yaparak bölmeye çalışır. Bu oyunun iki farklı versiyonu tasarlanır. Birinci versiyonda adını içsel (intrinsic) dedikleri şekilde matematik işlemlerine göre oyundaki karakter üzerindeki rakamların bölünenlerini seçerek, doğruysa vurarak akışa devam edebilmek sağlanmıştır. 2. Versiyonda ise adını dışsal (extrinsic) dedikleri matematik işlemlerini oyunu klasik bir şekilde oynayarak sonunda bu soruları test olarak alınmıştır. İki farklı grup oyunu 2 saate yakın süre oynamış ve ön (pre), sonra (post) ve geç (delay) testleri uygulanmıştır. Başka bir gruba da kontrol adını vererek süre sınırı vermeden klasik oyunu oynama izni verilmiştir. Deneyin sonunda özellikle 1.versiyon olan içsel versiyondakiler %20’ye yakın miktarda daha çok öğrenmiş ve özellikle 30 gün süren bu süreçte belli bir zaman sonra uygulanan delay-geç testlerinde çok daha iyi skorlara imza atmışlardır. Bir öğrenme hedefini oyunlaştırarak verirken, oyunlar üzerinden öğrenme hedefi olan bilgiyi oyun dışında vermeye çalışmak yerine oyun kurgusu içine yedirmek gerektiği bu deneyin çıktısı olarak belirlenmiştir (Yılmaz, 2019).³ Başka bir çalışmada Mesko ve Györffy (2015) Debrecan Üniversitesi Tıp ve Sağlık Bilimleri Merkezi Öğrencileri-Oyunlaştırılmış E-öğrenme Sistemi-Seçmeli Bir Ders Olan ‘Dijital Okuryazarlık’ üç yıllık eğitim süresince 932 öğrenci kursu tamamlamıştır. Araştırma sonucunda oyunlaştırılmış öğretim programı ile öğrencilerin dijital okuryazarlık becerilerinin geliştiği ve öğrencilerin dijital dünya hakkındaki bilgi düzeylerinin arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Hanus ve Fox (2015) oyunlaştırmanın, gerçek bir öğrenme ortamına etkisini ölçümlemek amacıyla Midwestern Üniversitesinde İletişim Dersini Alan 71 öğrenci ile sosyal karşılaştırma kuramına dayanan deneysel bir çalışma gerçekleştirmiştir. Çalışma sonucunda oyunlaştırılmış etkinlik sırasında öğrencilerin motivasyonlarının arttığı tespit edilmiştir. Marcos vd. (2014), “Bilgi Teknolojilerine Giriş” dersi kapsamında gerçekleştirdiği deneysel çalışma sonucunda öğrencilerin motivasyonlarının arttığı tespit edilmiştir.

Eğitim bağlamında oyunlaştırma, öğrenenin katılımını ve motivasyonunu artırmak için pedagojik bir araç olarak giderek daha fazla kullanılmaktadır. Ancak, ters yüz edilmiş sınıfta oyunlaştırılmış müdahaleler kullanmanın uzun vadeli yararları hakkında hala yeterli kanıt bulunmamaktadır. Huang vd. (2018) tarafından yapılan bir çalışmada oyunlaştırılmış bir müdahalenin 10 haftalık ters yüz edilmiş bir bilgi bilimi dersinde öğrenci katılımı üzerindeki etkileri incelenmiştir. Araştırmacılar, müdahaleden önce, oyun psikolojisi ile ilgili motivasyon teorilerini sistematik olarak gözden geçirmiş ve buluş tasarımını desteklemek için bir hedef-erişim-geri bildirim-rekabet-işbirliği (GAFCC) tasarım modeli önermişlerdir. Oyunlaştırmanın etkisini değerlendirmek için nicel ve nitel veriler toplanmış ve analiz edilmiştir. Çalışmanın bulguları, oyunlaştırılmış grubun beklenen süre içinde kontrol grubuna göre sınıf dışı tartışma etkinliklerini daha fazla tamamladığını göstermiştir. Kişisel bildirim verileri (yani anket verileri), oyunlaştırılmış gruptaki katılımcıların yarısından fazlasının oyunlaştırmanın bu kursa eğlence kattığını ifade ettiğini ve onları öğrenme stratejileri üzerinde düşünmeye teşvik ettiğini göstermektedir. Çalışma, GAFCC modeli tarafından yönlendirilen oyunlaştırma stratejilerinin, ters yüz edilmiş etkinliklerde öğrencilerin davranış katılımını ve motivasyonunu artırabileceğini kanıtlamıştır (Huang vd., 2018).

Purdue Üniversitesinin kendi dijital rozet platformunu geliştirdiği başka bir çalışma Passport adlı uygulamadır. Passport, öğretmenlerin dijital rozetler tasarlama ve bunları öğrencilere vermelerini sağlar. Öğrenciler, bu dijital rozetleri Passport’ta kazanabilir ve sergileyerek yeterliliklerini ve başarılarını gösterebilir ve bunları LinkedIn ve Facebook gibi sosyal medyada paylaşabilirler. Passport, nanoteknolojide kredi eklenmemiş sekiz haftalık MOOC benzeri bir dersi geçen öğrencilere rozet vermek ve öğrencilere farklı disiplinlerdeki ve

3 Bkz.: <https://www.oyunlasmama.co/makale/egitimde-oyunlasmama-cikolata-kapli-brokoli-modeli/>

bölümlerdeki çalışmaları için kültürlerarası öğrenmeyle ilgili bir rozet vermek için kullanılmıştır. Rozetler MIT, Carnegie Mellon, California Üniversitesi, Davis ve Seton Hall gibi yükseköğrenim kurumlarında kullanımda veya geliştirilme aşamasındadır. Purdue Üniversitesinin bazı kuruluşlarla ortak çalışması sonucunda, öğrencilerin yalnızca sınıf zamanının sabit takvim aralıklarında ölçülen performansa göre değil, belirli becerilerde ustalık gösterdikçe kendi hızlarında ilerledikleri bir yeterlilik derecesi programı oluşturulmuştur. Bu program öğrencilere harf notları yerine, yeterliliklerini sağlamaktadır. Bu durum mezunların neler yapabileceğini işverenlere göstermesi açısından önemlidir (Kim, 2015c:22-24). Kim'e (2015c) göre *“Öğrencilerin sınıftaki genel başarılarından çok yeterliliklerine ve becerilerine daha fazla vurgu yapıldıkça, en belirgin oyunlaştırma öğelerinden biri olan dijital rozetler eğitimde daha fazla popülerlik kazanacaktır.”*

Michigan Üniversitesi Bilişim Okulu'nda yapılan bir çalışmada Lampe, lisans sınıfını oyunlaştırmıştır. Lampe, öğrencilerine sınıfın öğrenme hedeflerine ulaşmak için kendi seçeneklerini seçme özgürlüğü sağlamış, onları *“loncalara”* katılmaya teşvik etmiş ve asistanları tarafından yönetilen bir izleme sistemi aracılığıyla performansları hakkında hızlı geri bildirimler vererek öğrencileri daha da güçlendirmiştir. Bu oyunlaştırma deneyinin ana teması, öğrencilere öğrendikleri şeylere ve bunlara nasıl yaklaşacaklarına dair özerklik sağlamaktır (Kim, 2015). Dartmouth College ve Webster Üniversitesi, öğrenci oryantasyonlarını daha bilgilendirici ve etkileşimli hale getirmek için oyunlaştırmayı kullanmıştır. Oryantasyonda yeni öğrencilere, her öğrencinin bir akıllı telefon kullanarak bir hazine avı şeklinde okul ve kampüs hakkında daha fazla şey keşfedebilmesi için kâğıt bir broşür yerine, özelleştirilebilir yürüyüşler ve zorluklar içeren konum tabanlı bir mobil oyunlaştırma uygulaması olan SCVNGR sağlanmıştır. Ancak SCVNGR uygulaması 2012'de kaldırılmıştır (Kim, 2015c:21).

Ulusal literatür açısından oyunlaştırma konusu değerlendirildiğinde; son yıllarda yapılan çalışmaların halk, üniversite ve okul kütüphanelerindeki uygulama örneklerini incelediği tespit edilmiştir Arkün Kocadere ve Baş (2017) halk ve üniversite kütüphanelerinde yürütülen oyunlaştırma uygulamaları, Kılıçarslan ve Altuğ (2018) oyunlaştırma kavramının ortaya çıkışı ve hangi alanlarda işe yaradığı ile kütüphanelerdeki uygulamaları, Arkün Kocadere (2019) mobil bir kütüphane oryantasyon uygulamasının oyunlaştırma ile tasarlanması, Soylu ve Kanık (2022) kapsayıcı kütüphane hizmetleri açısından oyunlaştırma, Soylu (2022) oyunlaştırmayla zenginleştirilmiş bilgi okuryazarlığı (BOY) dersinin etkileri ile Çetintaş ve Hisoğlu (2023) akademik ve halk kütüphanelerinde çalışan kütüphanecilerin oyunlaştırma ile ilgili algılarını ve farkındalıklarını incelemiştir.

3.5. Araştırmanın Veri Toplama Yöntemi

Çalışma kapsamında betimleme yöntemi kullanılmış ve belge tarama tekniğinden yararlanılmıştır. Oyunlaştırma yaklaşımı literatüre bağlı olarak ele alınmış, çalışmanın dayandığı bulgular ulusal ve uluslararası literatürdeki bilimsel yayınlardan elde edilen nitel veriler doğrultusunda ortaya konularak konu, teorik bir yaklaşımla açıklanmıştır.

3.7. Araştırmanın Bulguları

Çalışma kapsamında ele alınan oyunlaştırma örnekleri ulusal ve uluslararası literatürden elde edilen sonuçlara dayanmaktadır (Kim, 2015; Şiptar, 2019; Downie ve Proulx, 2022). Özyeğin Üniversitesi Kütüphanesi tarafından hazırlanan ve üniversiteye yeni başlayan öğrencilere yönelik *“Liberio”* adlı örnek ise günümüzde kullanılmamaktadır. Dünyada birçok kütüphanede kullanım alanı bulan oyunlaştırma çalışmaları ülkemiz kütüphaneleri açısından sınırlı sayıda araştırma ve uygulamanın bulunduğu bir alan olarak değerlendirilebilir. Oyunlaştırma konusunda zengin bir uluslararası literatür kaynağı olmasına rağmen ulusal literatür açısından değerlendirildiğinde; son yıllarda yapılan çalışmaların halk, üniversite ve okul kütüphanelerindeki uygulama örneklerini incelediği tespit edilmiştir. Söz konusu çalışmalar (Arkün Kocadere ve Baş, 2017; Kılıçarslan ve Altuğ, 2018; Arkün Kocadere, 2019; Soylu ve Kanık, 2022; Soylu, 2022; Çetintaş ve Hisoğlu, 2023) ana hatlarıyla aşağıda irdelenmektedir.

Arkün Kocadere ve Baş (2017) tarafından yapılan çalışmada, halk ve üniversite kütüphanelerinde yürütülen oyunlaştırma uygulamaları çeşitli örneklerle incelenmiştir. Kılıçarslan ve Altuğ (2018) tarafından yapılan başka bir çalışmada oyunlaştırma kavramının ortaya çıkışı ve hangi alanlarda işe yaradığı ile kütüphanelerdeki uygulamalar örneklerle ele alınmıştır. Çalışmada yer alan örnekler halk, üniversite ve okul kütüphanelerindeki uygulamalardan ibarettir.

Arkün Kocadere (2019) tarafından yapılan çalışma “*oyunlaştırılmış mobil bir kütüphane oryantasyon uygulaması tasarlamak*” amacıyla Hacettepe Üniversitesi Beytepe Kütüphanesi için geliştirilmiştir. Soylu ve Kanık (2022) tarafından yapılan başka bir çalışmada kapsayıcı kütüphane hizmetlerinin tasarlanmasında oyunlaştırmanın rolü ortaya konulmuş, özel gereksinimli bireylere verilecek hizmetler açısından oyunlaştırma olgusu değerlendirilmiş ve oyunlaştırılmış hizmet tasarımının unsurları ele alınmıştır.

Soylu'nun (2022) araştırmasında oyunlaştırmayla zenginleştirilmiş Bilgi Okuryazarlığı (BOY) dersinin öğrencilerin başarı durumu üzerindeki etkilerini belirlemek ve derslerin oyunlaştırılmasına yönelik algı ve motivasyonlarını ortaya koymak amaçlanmıştır. Bulgular, kütüphanelerdeki oyunlaştırılmış hizmet uygulamalarının kütüphane oryantasyonu başta olmak üzere kütüphane kullanımını artırmak, öğrenme süreçlerine destek sağlamak ve paylaşımı artırmak amacıyla yapıldığını göstermektedir. Kütüphanelerde oyunlaştırma kullanımının ele alındığı örnekler incelendiğinde, uygulamaların çoğunlukla kütüphane kullanıcılarını hedeflediği, bununla birlikte kütüphane çalışanlarına yönelik az sayıda çalışma olduğu görülmektedir.

Çetintaş ve Hisoğlu'nun (2023) çalışmasının amacı Rize ili bünyesindeki akademik ve halk kütüphanelerinde çalışan kütüphanecilerin oyunlaştırma ile ilgili algılarını, farkındalıklarını, hazır bulunma durumlarını ortaya koymaktır. Elde edilen verilere göre kütüphanecilerin, oyunlaştırmayı tanım olarak bildikleri, genel olarak olumlu yönde algıladıkları ve yarısının oyunlaştırmanın farkında olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca katılımcılar, oyunlaştırmanın uygulanabilmesi için kütüphanelerde buna uygun materyal, donanım gibi unsurların olması gerektiğini ifade etmişlerdir.

İncelenen örneklerin halk, üniversite ve okul kütüphanelerinde yapılan uygulamaları ele aldığı, oyunlaştırma yolu ile sunulan kütüphane hizmetlerinin kütüphane türlerine ve kullanıcılara göre farklılaştığı tespit edilmiştir. Çalışma kapsamında ele alınan oyunlaştırma örnekleri ulusal ve uluslararası literatürden elde edilen sonuçlara dayanmaktadır. Bulgular, incelenen oyunlaştırma örneklerinden bazılarının ekonomik, yönetsel veya başka nedenlerden dolayı günümüzde sürdürülemediğini göstermektedir. Bununla beraber dünyada birçok kütüphanede kullanım alanı bulan oyunlaştırma çalışmaları ülkemiz kütüphaneleri açısından sınırlı sayıda araştırma ve uygulamanın bulunduğu bir alan olarak değerlendirilebilir. Çalışma kapsamında ele alınan örnekler bağlamında değerlendirme yapıldığında ve kütüphanelerin sosyal katılım yaratma açısından sorumluluğu göz önüne alındığında, oyunlaştırmanın kütüphane hizmetlerine ve koleksiyonlarına uygulanabilirliği açıkça görülmektedir.

4. SONUÇ

Günümüzde kütüphaneler eğitim, öğretim ve araştırma boyutlarına verdikleri desteğin yanı sıra; buluşma, öğrenme, ilham yaratma ve aynı zamanda paylaşma ve iş birliği yapma yerleri olarak kullanıcıların içsel motivasyon kaynaklarını sağlamada önemli bir role sahip kurumlardır. Kullanıcı gereksinimlerinin değişmesi neticesinde, kütüphanelerin geleneksel rolleri ile çağdaş talepler arasındaki tutarsızlıklarla başa çıkmanın bir yolu olarak teknoloji tabanlı öğretim metodu olan oyunlaştırma uygulamaları öne çıkmaktadır. Dolayısıyla kütüphanelerin gelecekteki muhtemel rollerinin keşfedilmesine oyunlaştırma vb. teknoloji tabanlı uygulamalar yoluyla olanak sağlanabilir.

Kütüphanelerde oyunlaştırma, insanların kütüphanelerle etkileşime girmesi için oyun unsurlarının kullanılması, davranışları değiştirme ve onları hizmetlere ve alanlara dâhil eden duygusal bağlar oluşturmayla yakından ilgilidir. Daha geniş bir bakış açısıyla fiziksel ve dijital alanlara yakınlaşmak için oyunları ve oyunlaştırmayı kullanmaktır. Oyunlar günümüzde birçok halk kütüphane koleksiyonunun önemli bir parçası haline gelmiştir. Öte yandan oyunlaştırma kütüphanelerde farklı türde içerik ve becerilerin öğretiminde kullanılmaktadır. Dijital oyunların kütüphanede benzer bir role sahip kültürel ürünler olduğu yönündeki artan algı nedeniyle birçok halk kütüphanesinde, video oyunlarını diğer kütüphanelerde olduğu gibi ödünç almak mümkündür.

Son yıllarda literatürde tartışma konusu olan kütüphanelerdeki oyunlar ve oyunlaştırma yeni bir trend gibi görünmektedir. Ancak teknolojik yenilikler kapsamında olan video oyunlarının yanısıra bazı geleneksel oyunların da uzun yıllardır birçok kütüphane tarafından hizmete sunulduğu göz ardı edilmemelidir. Bu bağlamda geleneksel oyunlardan satranç, monopoly vb. gibi masa oyunlarının kütüphanenin eğitim, eğlence ve demokratikleştirme hedeflerini destekleyen unsurlar arasında olduğunu belirtmek mümkündür. Bununla birlikte kütüphanelerin oyun geliştiricileri olarak rolü tartışılmalı ve analiz edilmelidir.

Oyunların sadece eğlenceli olduğu düşünülebilir. Ancak ilgi ve merak kaynağı olarak önemleri nedeniyle kütüphanelerde pedagojik bir araç olarak kullanılması da dikkat çekmektedir. Oyunlar hem eğlence hem de yeni

şeyler öğrenmenin bir yoludur. Ne yazık ki oyunlar ve oyun oynama konusunda toplumda hala önyargı bulunmaktadır. Oyunların kütüphanelerde nasıl kullanıldığına dair bir genel bakış oluşturulması gerekmektedir. Halk kütüphanesi, okul kütüphanesi veya üniversite kütüphanesi, hangi kütüphane türünde olursa olsun oyunlaştırma için kullanılan uygulamalar ve oyunlaştırma fikri henüz yeterince anlaşılmamış olabilir veya kütüphanelerin kaynaklarının kısıtlı olması nedeniyle oyun tasarımı imkânsız gibi görünebilir.

Eğlenceli bir oyun tasarlamak, bazı zorlukları da içermektedir. Özellikle oyunlaştırmanın konusu eğitim olduğunda bu daha da zordur. Diğer taraftan kütüphane hizmetlerinde oyunlaştırma çalışmaları henüz başlangıç aşamasındadır. Oyunlaştırmayı denemeden önce, kütüphanelerin oyunlaştırma bağlamını yakından incelemesi gerekir. Bu aşamada oyunlaştırma çalışmasının planlanmasında ve ön hazırlık aşamasında dikkat edilmesi gereken bazı noktalar bulunmaktadır. Bu kapsamda aşağıda yer alan soruların yanıtlanması gerekmektedir;

- Söz konusu kütüphane deneyimi oyunlaştırma için uygun mudur?
- Ortaya çıkan oyun deneyimi hedef grubun hoşlanacağı bir şey midir?
- Kütüphane deneyiminin bu özel yönünü oyunlaştırmanın nihai amacı nedir?
- Söz konusu oyunlaştırma projesinin başarısını sağlamak için lojistik ihtiyaçlar nelerdir?

Bir oyunlaştırma projesinin başarısı için net bir hedef, dikkatli bir planlama ve ustaca bir uygulama gerekmektedir. Proje tasarımında hedef kitlenin oyunlaştırılmış tasarıma ilişkin beklenti ve ihtiyaçlarının titizlikle analiz edilmesi ve bu bağlamda farklı kütüphane türlerine yönelik deneysel çalışmalar yapılarak kullanıcıların ve kütüphanecilerin beklenti ve farkındalıklarının ortaya çıkartılması hedeflenmelidir.

Sonuç olarak, kütüphanelerde oyunlaştırılmış hizmetlerin planlanmasında, kullanıcıların ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak oyunlaştırılmış sistemin tasarımının merkezine kullanıcının konulması gerekmektedir. Bunu yapmak için öncelikle kullanıcıların kütüphane ile etkileşime girmeye teşvik edildiği bir ortam hazırlanmalıdır. Çalışma kapsamında incelenen oyunlaştırma örneklerinin bir kısmının bazı nedenlerden dolayı günümüzde devam etmediği tespit edilmiştir. Bundan dolayı kullanıcı gereksinimleri doğrultusunda planlanacak yeni oyunlaştırma projelerinin aynı zamanda sürdürülebilir olması da gerekir.

Oyunlaştırma konusu üzerine ülkemizdeki farklı kütüphane türleri ve kullanıcı grupları üzerinde yeni çalışmalar yapılabilir. Ayrıca bugüne kadar üzerinde çok fazla çalışma yapılmamış bir alan da kütüphanecilerin kariyer gelişimi ve hizmet içi eğitimlerinde oyunlaştırma faaliyetlerinin kullanılmasıdır. Bu yönde yapılacak yeni çalışmalar kütüphanecilerin gereksinimlerinin ve beklentilerinin ortaya çıkartılmasını sağlayabilir. Bunun yanı sıra bilgi ve belge yönetimi eğitimi veren bölümlerde oyunlaştırma konusu müfredat içinde yer alıyor mu? Ya da akademisyenlerin oyunlaştırma faaliyetlerini eğitim-öğretim sürecinde kullanıp kullanmadıkları sorularının yanıtları araştırılabilir.

YAZAR BEYANI / AUTHORS' DECLARATION:

Bu makale Araştırma ve Yayın Etiğine uygundur. Beyan edilecek herhangi bir çıkar çatışması yoktur. Araştırmanın ortaya konulmasında herhangi bir mali destek alınmamıştır. Makale yazım ve intihal/benzerlik açısından kontrol edilmiştir. Makale, “en az iki dış hakem” ve “çift taraflı körleme” yöntemi ile değerlendirilmiştir. Yazar, dergiye imzalı “Telif Devir Formu” belgesi göndermiştir. Mevcut çalışma için mevzuat gereği etik izni alınmaya ihtiyaç yoktur. Bu konuda yazar tarafından dergiye “Etik İznine Gerek Olmadığına Dair Beyan Formu” gönderilmiştir. Yazar, çalışmanın tüm bölümlerine ve aşamalarına tek başına katkıda bulunmuştur. / This paper complies with Research and Publication Ethics, has no conflict of interest to declare, and has received no financial support. The article has been checked for spelling and plagiarism/similarity. The article was evaluated by "at least two external referees" and "double blinding" method. The author sent a signed "Copyright Transfer Form" to the journal. There is no need to obtain ethical permission for the current study as per the legislation. The "Declaration Form Regarding No Ethics Permission Required" was sent to the journal by the author on this subject. The author contributed to all sections and stages of the study alone.

KAYNAKLAR

- ARKÜN KOCADERE, Selay (2019), “*Kütüphane Oryantasyonunun Oyunlaştırılması: Bir Uygulama Önerisi*”, **Türk Kütüphaneciliği**, S.33(1), ss.6-23.
- ARKÜN KOCADERE, Selay ve BAŞ, Turgay (2017), “*Kütüphanelerde Oyunlaştırma: Örnekler ve Öneriler*”, **Kamusal Alan Olarak Bilgi Merkezleri ve Yenilikçi Yaklaşımlar** (Ed. Özgür Külcü, Tolga Çakmak, Şahika Eroğlu), Hiperyayın, İstanbul, ss.127-155.
- BİRİCİK, Zeynep ve ATİK, Abdülkadir (2021), “*Gelenekselden Dijitale Değişen Oyun Kavramı ve Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü*”, **E-GIFDER: Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi**, S.9(1), ss.445-469.
- BOHM, Ivo ve LEIMEISTER, Jan Marco (2013), “*Gamification Design of IT-Based Enhancing Services for Motivational Support and Behavioral Change*”, **Business & Information Systems Engineering**, S.5(4), ss.275-278.
- ÇETİNTAŞ, Halit Buluthan ve HİSOĞLU, Derya (2023), “*Kütüphane Hizmetlerinde Oyunlaştırmaya Yönelik Kütüphanecilerin Algısı, Farkındalığı, Hazır Bulunuşluğu: Rize İli Örneği*”, **Education and Technology in Information Science (ETIS)**, S.1(1), ss.1-12.
- DETERDING, Sebastian, DIXON, Dan, KHALED, Rilla ve LACKE, Lennart (2011), “*From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*”, **Proceedings of the 15th International Academic Mindtrek Conference: Envisioning Future Media Environment** (Ed. Artur Lugmayr), Association for Computing Machinery Publisher, New York (US), ss.9-15.
- DOWNIE, Simone ve PROULX, Sebastien (2022), “*Investigating the Role of Gamification in Public Libraries’ Literacy Centered Youth Programming*”, **International Journal of Play**, S.11(4), ss.382-404.
- FELKER, Kyle ve PHETTEPLACE, Eric (2014), “*Gamification in Libraries: The State of the Art*”, **Reference & User**, S.54(2), ss.19-23.
- GOBLIN THREAT (t.y.), “*Plagiarism Game*”, **Iycoming Kurumsal Web Sayfası** (Blog), <https://www.lycoming.edu/library/plagiarism-game/> (Erişim Tarihi: 26.01.2024).
- HAASIO, Ari, MADGE, Octavia-Luciana ve HARVAININEN, Jan Tuomas (2021), “*Games, Gamifying and Libraries*”, **Trepo Kurumsal Web Sayfası**, https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/141327/games_gamifying_and_libraries.pdf?sequence=1 (Erişim Tarihi: 26.01.2024).
- HUANG, Biyun, HEW, Khe Foon ve WARNING, Peter (2018), “*Engaging Learners in a Flipped Information Science - Course with Gamification: A Quasi-experimental Study*”, **Third International Conference (ICTE 2018): Technology in Education. Innovative Solutions and Practices**, 9-11 January 2018 - Hong Kong (China), ss.130-141.
- JAMSHIDY, Khalel ve YAVARY, Ebrahim (2013), “*Gamification: A New Method of Pulling Ahead of the Rivals*”, **The Eleventh International Management Conference**, Aryana Research Industrial Team Press, Tehran, https://www.civilica.com/Paper-IRIMC11-IRIMC11_154.html (Erişim Tarihi: 26.01.2024).
- KHALEEL, Firas Layth, ASHAARI, Noraidah Sahari, WOOK, Meriam Tengku ve ISMAIL, Amirah (2017), “*Gamification-Based Learning Framework for a Programming Course*”, **6th International Conference on Electrical Engineering and Informatics (ICEEI)**, 25-27 November 2017 – Langkawi (Malaysia), IEEE Publisher, Langkawi (Malaysia), ss.1-6.
- KILIÇARSLAN, Zehra ve ALTUĞ, Emel (2018), “*Kütüphanelerde Oyunlaştırma*”, **Türk Kütüphaneciliği**, S.32(3), ss.208-222.
- KIM, Bohyun (2015a), “*Designing Gamification in the Right Way*”, **Library Technology Reports**, S.51(2), ss.29-35.

- KIM, Bohyun (2015b), “*Gamification, Examples, Definitions, and Related Concept*”, **ALA Techsource**, S.51(2), ss.22-50.
- KIM, Bohyun (2015c), “*Gamification in Education and Libraries*”, **ALA Techsource**, S.51(2), <https://journals.ala.org/index.php/ltr/article/view/5631/6951Cached> (Erişim Tarihi: 03.08.2024).
- MANZANO-LEÓN, Ana, AGUILAR-PARRA, Jose Manuel, RODRIGUEZ MORENO, Javier ve ORTIZ-COLÓN, Ana María (2022), “*Gamification in Initial Teacher Training to Promote Inclusive Practices: A Qualitative Study*”, **International Journal of Research Public Health**, S.19(13), ss.1-11.
- MARCZEWSKI, Andrzej (2013), **Gamification: A Simple Introduction and a Bit More - Tips, Advice and Thoughts on Gamification**, Andrej Marczewski Press, (y.y.), https://books.google.com.tr/books/about/Gamification_A_Simple_Introduction.html?id=IOu9kPjIldYC&redir_esc=y (Erişim Tarihi: 03.08.2024).
- MINECRAFT FOR LIBRARIES - LIBRARY CRAFT (2024), “*Minecraft for Libraries - Library Craft*”, **Tow of Victoria Park Kurumsal Web Sayfası** (E-Döküman), 1st October 2024, <https://www.victoriaparklibrary.wa.gov.au/events/minecraft-for-libraries-library-craft/1146> (Erişim Tarihi: 10.03.2023).
- NICHOLSON, Scott (2013), “*A User Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification*”, **Games Learning Society 8.0**, Madison, WI, <http://Scottnicholson.Com/Pubs/Meaningfulframework.Pdf> (Erişim Tarihi: 10.03.2023).
- PERRYER, Chris, SCOTT-LEAD, Brenda ve LEIGHTON, Catherine (2012), “*Gamification: Implications for Workplace Intrinsic Motivation in the 21st Century*”, **AFBE Journal**, S.5(3), ss.371-381.
- ROY, Rob Van, DETERDING, Sebastian ve ZAMAN, Bieke (2018), “*Uses and Graftifications of Initiating Use of Gamified Learning Platforms*”, **ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems**, ss.1-6, https://eprints.whiterose.ac.uk/127999/1/lbw1075_roya.pdf (Erişim Tarihi: 10.03.2023).
- SAMIEMI, Mitra, BEGLOU, Reza Rajabali ve TAK, Fateme (2023), “*Identification of Gamification Components in Association with User’s Experience in the Services of Digital Libraries*”, **International Journal of Digital Content Management (IJDCM)**, S.4(6), ss.59-83.
- SIPTAR, Dejan (2019), “*Gamification in School Libraries*”, **Proceedings of the 48th Annual Conference of the International Association of School Librarianship and the 23rd International Forum on Research in School Librarianship**, 21-25 October 2019, Dubrovnik, ss.1-6, <https://www.Proquest.Com/Openview/876f8a730141e0541ec9323c15434469/1?Pqorigsite=gscholar&cbl=26551> (Erişim Tarihi: 03.08.2024).
- SOYLU, Demet (2022), “*Oyunlaştırmayla Zenginleştirilmiş Bilgi Okuryazarlığı Hibrit Eğitiminin Öğrenci Başarısına Etkisi*”, **Doktora Tezi**, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- SOYLU, Demet ve KANIK, Leyla (2022), “*Kapsayıcı Kütüphane Olgusu ve Özel Gereksinimli Bireyler İçin Oyunlaştırılmış Hizmet Tasarımı*”, **Özel Gereksinimli Bireylerin Bilgiye Erişimi: Disiplinlerarası Çalışmalar ve Güncel Yaklaşımlar** (Ed. Pervin Bezirci, Leyla Kanık, Erdiñ Alaca, Gülcan Palo, Demet Soylu), Hiperyayın, İstanbul, ss.641-676.
- SOYLU, Demet ve KÜLCÜ, Özgür (2021), “*Yönetim Bilişim Sistemleri Bölümü Öğrencilerinin Oyunlaştırmaya Yönelik Algı ve Motivasyonunun Belirlenmesi Üzerine Bir Çalışma*”, **Bilgi Yönetimi Dergisi**, S.4(2), ss.128-148.
- T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI (2024a), “*Hoca Mithat İlçe Halk Kütüphanesi Tarihçesi*”, **Hoca Mithat İlçe Halk Kütüphanesi Kurumsal Web Sayfası**, <https://hocamithat.kutuphane.gov.tr/TR-337261/tarihce.html> (Erişim Tarihi: 15.02.2024).
- T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI (2024b), “*Tekelioğlu İl Halk Kütüphanesi*”, **Tekelioğlu İl Halk Kütüphanesi Kurumsal Web Sayfası**, <https://antalya.ktb.gov.tr/TR-67628/tekelioglu-il-halk-kutuphanesi.html> (Erişim Tarihi: 15.02.2024).

- VIKIPEDI (2024), “*Geleneksel Oyunlar*”, **Vikipedi Kurumsal Web Sayfası**, <https://www.google.com.tr/search?q=geleneksel+oyunlar> (Erişim Tarihi: 13.01.2024)
- WALKER, Courtney (2019), “*Gamification in the Library-Level One*”, **Kişisel Web Sayfası (Blog)**, <https://aislnews.org/gamification-in-the-library-level-one/> (Erişim Tarihi: 18.03.2024).
- WERBACH, Kevin ve HUNTER, Dan (2012), **For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your**, Whartan Digital Press, Philadelphia (US).
- YILMAZ, Ercan Altuğ (2019), “*Eğitim Metodolojisi olarak OYUNLAŞTIRMA*”, **Gamfed Kurumsal Web Sayfası (Blog)**, <https://www.oyunlastirma.co/makale/egitimde-oyunlastirma-cikolata-kapli-brokoli-modeli/> (Erişim Tarihi: 18.04.2023).
- YILMAZ, Ercan Altuğ (2020), **Oyunların Gücü Adına!: Oyunlaştırma Bilimine Giriş**, Epsilon Yayınları, İstanbul.



**GLOBAL
SOCIAL
SCIENCES
BULLETIN**