

ΚΕΤΕΒΕ

ISBN: 978-625-8770-31-5

© 2018 Ketebe Kitap ve Dergi Yayıncılığı A.Ş.

ketebe.com

Ketebe Yayınları: 1714

İnceleme



Yayın Yönetmeni

Furkan Çalışkan

Yayıma Hazırlayan

Yasin Gurur Sev

Düzeltili

Semanur Selçuk

Kapak

Harun Tan

Mizanpaj

Nilgün Sönmez

1. BASKI

Haziran 2026
İstanbul

Ketebe Yayınları

Sertifika No: 49619

Maltepe Mahallesi Fetih

Caddesi No: 6 Dk: 2

Topkapı 34010 İstanbul

Tel: 212 612 29 30

e-mail: ketebe@ketebe.com

Baskı ve Cilt

Sertifika No: 45030

Sena Ofset Ambalaj Matbaacılık

Sanayi ve Ticaret Ltd. Şti.

Yakuplu Mah. 194. Sk.

Blok No: 1 İç Kapı No: 465

Beylikdüzü/İstanbul

© Eserin her hakkı anlaşmalı olarak Ketebe Kitap ve Dergi Yayıncılığı A.Ş.'ye aittir. İzinsiz yayımlanamaz. Kaynak gösterilerek alıntı yapılabilir.

OYUNLAŐTIRMA

Kısa Fakat Eleőtirel Bir Giriő

Çiğdem Özkan Sev

KETEBE

Çiğdem Özkan Sev

1993'te Sakarya'da doğdu. Lisans öğrenimini İstanbul Üniversitesi Gazetecilik Bölümünde tamamladı. Doktorasını aynı bölümden aldı. Hâlen Ankara Bilim Üniversitesi Yeni Medya ve İletişim Bölümünde öğretim üyesidir. Çalışma alanları arasında oyun çalışmaları, oyunlaştırma, podcastler ve dijital sözlü kültür sayılabilir.

İçindekiler

Giriş 7

BİRİNCİ BÖLÜM

OYUNLAŞTIRMA NEDİR? 13

İKİNCİ BÖLÜM

OYUNLAŞTIRMANIN KULLANIM ALANLARI 19

Dahili Oyunlaştırma 21

Harici Oyunlaştırma 24

Davranış Değişikliği Hedefleyen

Oyunlaştırma 26

Eğitimde Oyunlaştırma 29

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

OYUNLAŞTIRMANIN BİLİMSEL DAYANAKLARI ... 33

Öz-belirleme Teorisi 34

İnsanı Ne Mutlu Eder? – 16 Temel Dürtü 41

Akış: Mutluluk Bilimi (?) 42

Kanca Modeli 45

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

OYUNCULAR	47
Kahramanın Yolculuğu	53

BEŞİNCİ BÖLÜM

OYUNLAŞTIRMA TASARIMINDA KULLANILAN ÇERÇEVELER	57
Estetik	60
Dinamikler	63
Mekanikler	65
Çekirdek Mekanikler	67
Uygulama Mekanikleri	70

ALTINCI BÖLÜM

ADIM ADIM OYUNLAŞTIRMA TASARIMI	79
Proje Hedeflerini Netleştirmek	80
Hedef Davranışları Açıkça Belirlemek	81
Oyuncuları Tanımlamak	82
Döngüleri Kurmak	84
Eğlence Unsuru	86
Uygun Araçları Devreye Sokmak	87
Octalysis Modeli	89

YEDİNCİ BÖLÜM

OYUNLAŞTIRMANIN KARANLIK YÜZÜ	93
Sonuç	105
Kaynakça	109

Giriş

İnsan biyolojik yönüyle tanımlanırken öncelikle yeme içme, barınma ve üreme gibi yaşamsal faaliyetlerden, ardından da akıl yürütme, düşünme, sosyalleşme gibi bilişsel niteliklerden söz edilir. Bu tabloda göz ardı edilen kritik bir özellik ise insanın oynayan beşer [*homo ludens*] oluşudur. Çağdaş toplumlarda yalnızca çocukluğa atfedilen ve ancak çocuklar için meşru olan oyunlar, aslında insanların ve hayvanların ortak ve en eski etkinliklerinden biridir. Oyunu insandan koparan ve onu insan ömrünün çok sınırlı bir bölümüne hapseden anlayış yirmi birinci yüzyılda geçerliliğini neredeyse yitirmiştir.

Oyun üzerine yürütülen çalışmalarda oyunun farklı niteliklerini vurgulayan pek çok tanım yapılmıştır. Bunların bazıları oyuna kültürel ve toplumsal bir değer atfederken, bazıları onu biyolojik ve psikolojik bir bakış açısıyla ele alır. Sözgelisi oyun günlük hayatta karşılaşılan problemler için daha iyi çözümler keşfedilmesine yardımcı olacak bir biyolojik

uyarlama veya zihin egzersizi olarak da nitelendirilir.¹ Oyunun Türk kültüründeki yerini inceleyen Metin And, çocuk oyunlarının eski uygarlıkların büyük ritüellerinin kalıntıları olduğuna işaret eder.² Oyun üzerine en geniş kabul görmüş tanımı ise Huizinga yapar: “Özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayattan başka türlü olmak bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem ve faaliyet.”³ Oyun, tıpkı Huizinga’nın yaptığı gibi yapısal bileşenlerine ayrıldığında, onun eğlencenin ve oyalanmanın ardına gizlenmiş anlamlarını görmek mümkün hale gelir. Bu nitelikleriyle oyun hayatın içindeki başka bir hayata işaret eder, yine de kuralları bildiğimiz hayatın kurallarından hiç de farklı değildir.

Huizinga oyunu tarihsel bir ilerleme çizgisi üzerinde açıklarken, onun kültürden de eski olduğunu vurgular ve kültürün önce oyun biçiminde doğduğunu, oynandıkça geliştiğini, toplumsal hayatın kuralları yerine oturdukça kültüre dönüştüğünü

- 1 Bateson ve Martin, *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon*, 15.
- 2 Metin And’ın 1994 tarihli *Sanat Dünyamız* dergisinde ele aldığı üzere oyunlarda, eski uygarlıkların dini ritüellerinin izlerine rastlamak mümkün: “Eskilerde başrahip keçi kılığına giriyor ve bir günah keçisi arıyor ama bunu bir şansa bağlı olarak gözlerini kapatarak yapıyor ve kime değerse “yandın” diyor ve onu gerçekten de yakıyorlar, kurban ediyorlar... Hindistan’da rahipler gökle yeryüzü arasındaki ilişkiyi kurmak için büyük salıncaklarla sallanıyorlardı. Uçurtma da öyle, bir tür anten gibi göğe salınan bir şey, bunun Japonya’da, Kore’de ritüelleri var.”
- 3 Huizinga, *Homo Ludens*, 50.

söyler.⁴ Peki, öyleyse kültürel açıdan olgunlaşmış, teknik bakımından gelişmiş toplumlar olarak neden hâlâ oyun oynuyoruz? Neden hâlihazırda işi, eğitimi, günlük hayatı, sağlığı oyunlaştırıyoruz?

Oyunlaştırma terimi 2002 yılında İngiliz oyun tasarımcısı Nick Pelling tarafından ortaya atıldığında “elektronik işlemleri hem eğlenceli hem de hızlı hale getirmek için oyun benzeri hızlandırılmış bir kullanıcı arayüzü tasarımının uygulanması” olarak tanımlanmış ve oyunlaştırma ifadesi bir kelime oyunu olarak türetilmişti.⁵

Bu anlamıyla oyunlaştırma, bir oyunu keyifli kılan öğeleri alıp programın görünen yüzüne eklemek demektir. Başka bir deyişle, oyunu parçalara ayırıp işimize yarayan kısımlarını gerçek hayatın farklı alanlarında kullanmaktır. Pelling’in bu hizmeti vermek için kurduğu danışmanlık şirketi kısa ömürlü oldu ve bu fikir bir süreliğine unutuldu. Sonraki yıllarda oyun tasarımcıları video oyunlarının ciddi potansiyeli üzerine kafa yormaya başladığında tekrar gündeme geldi.⁶ Oyunlaştırmanın yaygın anlamıyla kullanımı ise 2010 yılına rastlar. Bu dönemde oyunlaştırma zamanla kurumların önem verdiği kimi hedeflere ulaşmak için başvurduğu bir strateji olarak itibar gördü. Öyle ki 2011’e gelindiğinde oyunlaştırma, *Oxford Sözlük*’ün yılın kelimesi listesine girecek kadar bilinir hale geldi.

4 Huizinga, *Homo Ludens*, 70-73.

5 Pelling, “The (Short) Prehistory of Gamification...”

6 Werbach & Hunter, *For the Win*, 12.

Oyunlaştırma bugün sadakat programları, pazarlama, kurum içi verimlilik, bireyleri istenen davranışa yöneltme ve öğrenmeyi pekiştirme gibi alanlarda sıklıkla karşımıza çıkar. Hayattaki tüm bu ciddi işlere oyunun karışması ilk bakışta tuhaf gelebilir. Zira oyun, bildiğimiz anlamıyla ciddiyetin tam karşısındadır. Öyle ki ciddiyet kaybolduğunda “oyun mu oynuyoruz burada” diyerek birbirimizi uyarırız. Ancak Huizinga'nın tanımına döner ve oyun kavramını öğelerine ayırarak incelersek, bunun oldukça ciddi bir iş olduğunu görürüz. Bu tabloda “işin ciddiyetini kaçırın” şey, onun neşelenme, eğlenme ve oyalama gibi işlevlerine yapılan vurgudur. Oysa bu indirgemecilik sorunludur ve oyunlaştırmayı açıklamaya yetmez. Zira ileride göreceğimiz üzere rekabet ile kazanma ve kaybetme gibi unsurların yarattığı gerilim, heyecan, sevinç ve üzüntü gibi duygular yalnızca eğlenceye indirgendiği için oyunlaştırma gözümüze ciddiyetsiz görünür.

Öyleyse oyunlaştırmanın da ciddi işlerden olduğunu söyleyebilir miyiz? Oyunlaştırmanın veya herhangi bir eylemin ciddiyeti, kullanım amacına bağlıdır. Bu bakımdan oyunlaştırma son derece ciddi bir amaca hizmet eder: bireyleri harekete geçirmek veya bir sorunu çözmek. Bu teşvik satın alma, sorun çözme, daha iyi anlama, öğrenme, daha verimli çalışma veya zararlı bir alışkanlıktan kurtulma hedefine yönelik olabilir. İnsanlar genellikle ya içlerinden geldiği için ya da dışarıdan bir ödülle motive olurlar. Literatürde içsel ve dışsal motivasyon denen bu kavramlar, oyunlaştırmayı açıklarken başvurulan

önemli bir teoriyle ilişkilidir.⁷ İnsanları bir işi yapmaya teşvik etmenin yanında onların bu işi sürdürme isteğini canlı tutmak da önemlidir. Yani insanların çalışırken diğer her şeyi unutup bir “akış” haline girmeleri eylemin sürmesi için şarttır.⁸ Oyunlaştırma tüm bunları sağlamayı, başka bir deyişle bir işi yaparken çekilen isteksizliği çözmeyi vaat eder. Oyunlaştırma tasarımları bunu oyunu keyifli kılan bileşenleri oyun dışı bir bağlama katarak yapar. Bu bileşenler hem fiziksel varolanlar hem de psikolojik teorilere dayanan stratejilerdir. Bu açıdan bakıldığında oyun bir araçtır ve oyunlaştırma bunun ilk örneği değildir. Sözcüğü literatürde ciddi oyunlar diye geçen bir başka tür, oyunların ciddi meseleleri anlatmak için kullanılmasına işaret eder. Bu mesele bazen çevre kirliliği gibi evrensel bir sorun, bazen de toplumun yalnızca belli bir kesimini ilgilendiren bir olay olabilir. Burada asıl vurgulanması gereken, oyunları eğlence ve oyalama aracının ötesinde, bir amaç değil araç olarak kullanıp bundan fayda sağlayabileceğimizdir. Dolayısıyla bu kitap video oyun endüstrisiyle veya oyunların toplumsal etkileriyle değil, oyunu araç olarak kullanma imkânlarından yalnızca biri olan oyunlaştırmayla ilgilidir.

Bu doğrultuda kitabın ilk bölümünde oyunlaştırmayı var eden yapısal unsurlara değineceğiz. Tıpkı Huizinga'nın oyunu tanımlarken yaptığı gibi,

7 Ryan & Deci, “Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being.”

8 Csikszentmihalyi, *Beyond Boredom and Anxiety*, 25th Anniversary edition.

oyunlaştırmayı da yapısal elemanlarına ayırarak daha iyi anlamaya çalışacağız. Bu elemanları inceleyip genel bir fikir edindikten sonra ikinci bölümde oyunlaştırmının eğitimden iş hayatına, sağlıktan pazarlamaya ve toplumsal fayda projelerine kadar farklı bağlamlarda nasıl kullanıldığını ele alacağız. Üçüncü bölümde oyunlaştırmının sırtını yasladığı motivasyon teorilerine, psikolojik yaklaşımlara ve kullanıcı davranışını açıklayan temel kavramlara yer vereceğiz. Oyuncuyu teşvik eden bu nitelikleri anlamak, başarılı bir oyunlaştırma projesi için gereken doğru bakış açısını kazanmamızı sağlayacak. Dördüncü bölümde oyunlaştırmının en önemli unsurlarından biri olan oyunculara yer vereceğiz ve oyuncu tiplerini birbirinden ayıracağız. Beşinci bölüm oyunlaştırma sürecini sistematik biçimde düşünmeyi sağlayan temel modelleri, tasarım yaklaşımlarını ve karar verme araçlarını açıklayacak. Altıncı bölümde adım adım oyunlaştırma tasarımı üzerinde duracağız. Böylece sıfırdan bir oyunlaştırma tasarımının nasıl geliştirilebileceğini inceleyeceğiz. Gelgelelim, bu kitap oyunlaştırmayı yalnızca etkisi veya etkililiği üzerinden değil, kime hizmet ettiği ve bunu ne pahasına yaptığı soruları üzerinden de ele almayı hedeflediği için, son bölümde oyunlaştırmının karanlık yüzüne odaklanacak, oyunların bir araç olarak kullanımına dair haklı kaygı ve eleştirilere kulak vereceğiz.