

**A content analysis of master and doctorate thesis in the area of  
gamification**  
***Oyunlaştırma alanında çalışılan yüksek lisans ve doktora tezlerinin  
analizi***

**Huseyin Uzunboylu**, Atatürk Eğitim Fakültesi, Yakın Doğu Üniversitesi, 99138, Lefkoşa, Kıbrıs.

**Senay Kocakoyun\***, Bilgisayar Teknolojileri Bölümü, Anadolu BİL Meslek Yüksekokulu, İstanbul Aydın Üniversitesi, 34180, İstanbul, Türkiye.

**Suggested Citation:**

Uzunboylu, H. & Kocakoyun, S. (2016). A content analysis of master and doctorate thesis in the area of gamification, *International Journal of Innovative Research in Education*. 3(3), 143-154.

Gonderim 27 Nisan 2016; Duzeltme 21 Temmuz 2016; Kabul edilen 12 Eylül 2016.

Seçim ve hakem süreci sorumlusu Doç. Dr. Zehra Ozcinar, Atatürk Öğretmen Akademisi, Kıbrıs

©2016 SciencePark Research, Organization & Counseling. All rights reserved.

**Abstract**

This study is a content analysis of thesis related with gamification area in Higher Education Council (YOK) Thesis Center database. It was figured out that the first thesis related with gamification concept was published in 2014 in YOK Thesis Center and a total number of 9 thesis were obtained by the end of 2015. It was revealed that 8 of these theses are master thesis and 1 of them is doctorate thesis. It was also figured out that thesis are mostly studied in Institute of Social Sciences. "Education and Instruction", "science and technology", "computer and control" and "advertising/communication sciences" are frequently studied in the area of gamification as research subjects. When thesis is examined, it was determined that studies in the area of gamification are yet at the beginning of the road. Furthermore, it could be indicated that gamification will be an inseparable part of further research and application and usage area of gamification will be expanded in the future as well.

Keywords: gamification, research trends, content analysis

**Özet**

\* ADDRESS FOR CORRESPONDENCE: **Senay Kocakoyun**, Bilgisayar Teknolojileri Bölümü, Anadolu BİL Meslek Yüksekokulu, İstanbul Aydın Üniversitesi, 34180, İstanbul, Türkiye. **E-mail adres:** [senaykocakoyun@aydin.edu.tr](mailto:senaykocakoyun@aydin.edu.tr) / Tel.: 444 1 428

Bu çalışmada, Yüksek Öğretim Kurulu (YÖK) Tez Merkezi veri tabanında yayınlanan oyunlaştırma alanı ile ilgili tezlerin içerik analizi yapılmıştır. YÖK Tez Merkezi veri tabanında taranan oyunlaştırma kavramı ile ilgili tezin ilk defa 2014 yılında yayınlandığı ortaya çıkmış ve 2015 sonu itibari ile toplam 9 teze ulaşılmıştır. Bunlardan 8 tanesi yüksek lisans tezi, 1 tanesi doktora tezi olarak belirlenmiştir. Tezlerin en çok Sosyal Bilimleri Enstitüsü'nde çalışıldığı ortaya çıkmıştır. Oyunlaştırma alanında araştırma konuları “eğitim ve öğretim”, “bilim ve teknoloji”, “bilgisayar ve kontrol” ve “reklamcılık/iletişim bilimleri” dir. Tezler incelendiğinde, oyunlaştırma alanındaki çalışmaların henüz yolun başında olduğu ortaya çıkmıştır ve bu çalışmalarda gelişmelere bakarak oyunlaştırmanın gelecekte yapılacak çalışmaların ayrılmaz bir parçası olacağı ve uygulama ve çalışma alanı yelpazesinin daha da fazla genişleyeceği söylenebilir.

Anahtar kelimeler, oyunlaştırma, araştırma eğilimleri, içerik analizi

## 1. Giriş

Oyunlaştırma son zamanlarda, süreçlere motivasyon ekleyen ve en çok tercih edilen yöntemlerden biri olmaya başlamıştır. Öyle ki Google Trends ile aramalara bakıldığında da 2011 öncesinde bu kelimenin neredeyse hiç aranmadığı, 2011'den bu yana inişli çıkışlı da olsa sürekli artan bir arama trendiyle karşılaştığı görülmektedir (Google, 2015). Oyunlaştırmanın bu kadar gündeme gelmesinin nedeni teknolojinin gelişimi, eğitimde kullanılan yaklaşımlar, yöntem ve tekniklerde meydana gelen zorunlu değişimlerdir. Bu değişimle birlikte öğrenci ve öğretmen rolleri farklılaşmış, öğretim ortamının yeniden şekillendirme gerekliliği gündeme gelmiştir. Artık öğrencilerden sınıf içinde aktif katılım, yaratıcı ve eleştirel düşünebilme, problem çözebilme, sosyal olabilme, kendi içsel motivasyonlarını sağlayabilme gibi beceriler beklenmektedir.

Sürekliliği sağlamaktan motivasyonu yüksek tutmaya, müşteri memnuniyetini sağlamaktan, bu süreci daha eğlenceli hale getirmeye kadar farklı amaçlarla kullanılabilir (Bozkurt & Genç-Kumtepe, 2014). Farklı bir çok amaç için kullanılsa da son birkaç yıldır eğitim alanında kullanımı artmaya başlamıştır. Bir çok araştırmacı da eğitim bağlamında değerlendirdiklerini belirtmişlerdir (Bozkurt & Genç-Kumtepe, 2014). Oyunlaştırma kullanılan ortamlarda, yaşayarak öğrenmenin yanında yüksek motivasyon sağlanır, eğlenerek öğrenme deneyimlerinin oluşturulabilmesine imkan verilir ve öğrenme süreçlerine motive olmuş bir şekilde zaman geçirilmek amaçlanır (Simões, Redondo & Vilas, 2013).

Araştırmacı Sebastian Deterding, Oyunlaşma kavramını şu şekilde tanımlamaktadır; “oyunlaştırma, oyun tasarımı öğelerinin oyun-dışı bağlamlarda kullanılmasıdır” (Deterding, 2013). Eğitimde oyunlaştırma, öğrencilere sıkıcı gelen veya yapmaktan hoşlanmadıkları, ama yapmak zorunda oldukları ders aktivitelerine oyun unsurlarının eklenmesiyle, öğrenme sürecini daha verimli ve öğrenciler için daha cazip hale getirmeyi amaçlar (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011; Goehle, 2013). Oyunlaştırma yöntemi öğrencilerin hem ilgisini çekecek hem güdüleyecek, hem de aktif öğrenmeyi sağlayıp onların başarısını arttıracaktır. Gökkaya'ya (2014) göre oyunlaştırmanın eğitim ortamlarında kullanılmasının nedeni, bireylerin dışsal motivasyonlarını içselleştirmeyi başarması ve geribildirimler ile mükafatlar sunabilmesidir. Oyun oynayanlarda bağımlılık yaratmasına neden olan seviye atlama, ödül verme, uzmanlaşma, meslek geliştirmesi gibi araçların eğitimde iyileştirme için kullanıldığını belirtmiştir. Bu nedenle oyunlarda var olan sistemin öğretici amaçla kullanılması hem öğretimi eğlenceli hem de bireylerin belirlenmiş bir bilinç içerisinde var olmasına imkan sunan ortamlarının oluşmasını sağlamaktadır (Gökkaya, 2014). Eğitim açısından oyunlaştırma eğitimcilerin her zaman istediği ideal öğrenme sürecinin ve ideal öğrenen profilinin ortaya çıkmasına katkı sağlamaktadır. Özellikle günümüzde teknolojinin hızla yayılmasıyla hayata bakış açımızın, alışkanlıklarımızın ve hatta hayatı yorumlama şeklimizin değiştiğini söyleyebiliriz. Bu dönüşüm ve değişim süreci için değişen öğrenen profillerine uygun öğrenme seçeneklerinin sunulması, öğrenme süreçlerinin tasarlanması, kullanılması gerekliliğini ve araştırma eğilimlerinin ne yönde olduğunun bilinmesini gerektirmektedir.

Teknolojiyi benimsemiş hayatının her alanında aktif bir şekilde kullanan günümüz öğrencilerinin sınıf içi motivasyonlarında ve dikkat sürelerinde azalma olduğu söylenebilir. Özellikle teknolojiye dayanmayan öğrenme uygulamalarında bu sınırlılıklar rahatlıkla gözlemlenmektedir. Bu aşamada oyunlaştırma alanları öğrenme

sürecine motivasyon ekleyerek bu sınırlılıkları büyük ölçüde azaltabilecek bir çözüm olarak karşımıza çıkmaktadır (Bozkurt, 2014). Oyun dışı içeriklerde oyun tasarımının kullanılması olarak tanımlanan oyunlaştırma reklam, ticaret ve eğitim gibi çok farklı alanlarda kullanılmaktadır. Kullanıcıların motivasyonun ve bağlılığını artıran oyun tasarımı ile daha büyük kitlelere ulaşabilmektedir. Eğlenceli olarak motivasyonu artıran bu uygulamaların eğitime uyarlanması dijital yerliler olan öğrencilerin derse karşı olan ilgilerinde pozitif bir yönde gelişim olacaktır. Motivasyon ve derse olan ilgileri artacağı için şüphesiz öğrencilerin akademik başarıları da artacaktır. İlgi ve motivasyonu, akademik başarı yüksek öğrenciler, ülkemiz eğitim sistemini daha iyi yerlere taşıyacaktır. Bu kadar yeni ve fırsatların olduğu bir konu olan oyunlaştırmanın eğitimde etkili bir yöntem olabileceğini kanıtlamak isteyen araştırmacılar için bir çok kaynak bulunsa da bu kavram üzerine yazılan tezlerin sınırlı sayıda olduğu bilinmektedir. Landers ve Callan'a göre de (2012), kendini geliştirmek isteyenlere ve öğrencilerin eğitimine yönelik oyunlaştırma uygulamaları yeterince yaygınlaşmamıştır. Alan yazın taramalarında ortaya çıkan durum bunu desteklemektedir. Oyunlaştırma farklı disiplinlerde kullanılan bir uygulama olarak oldukça yeni bir çalışma konusudur.

Karataş (2014)'ın yaptığı çalışmada, yıl sınırlaması olmadan oyunlaştırma ve öğrenme anahtar kelimeleri, metnin tamamında Türkçe ve yabancı kaynaklarda taranmıştır. Ulaşılan 206 çalışmadan belirlenen amaca yönelik 62 tanesi incelenmiştir. En çok kullanılan oyun bileşeni rozet ve puanlar olduğu en çok motivasyon kuramlarına odaklanıldığı ortaya çıkmıştır. Çalışmaların yıllara göre yayın türü dağılımı incelendiğinde yüksek lisans tezlerinin az oluşu (n=5) henüz alanın yeni tanınmaya başlaması ile ilgili olduğu belirtilmiştir. Doktora tezinin olmayışı da benzer gerekçeye dayandırılmıştır. Yurtdışında oyunlaştırmayla ilgili çalışmalara rastlanmakla beraber Türkiye'de yeni bir çalışma konu alanı olarak belirlenmiştir (Bozkurt, 2014). Oyunlaştırma alanında öğrencilerin başarılarını, motivasyonlarını ve görüşlerini belirleyen çalışmaların henüz yaygınlaşmadığı bilinmekle birlikte, yapılan bu çalışmada oyunlaştırma kavramı ile ilgili tezlerin incelenmesi amaçlanmaktadır ve bu çalışmaların eğiliminin belirlenmesi gerekliliği, bu çalışmanın problemini oluşturmaktadır.

## 2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı, yıl sınırlaması olmadan YÖK Tez Merkezi veri tabanında oyunlaştırma alanında yayımlanan bütün tezleri incelemek, araştırma sorunlarını ve bu konuda yapılan tezler doğrultusunda oyunlaştırma alanında eğilimleri belirlemektir.

## 3. Yöntem

Bu çalışmada oyunlaştırma alanındaki eğiliminin ortaya konabilmesi için içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizi, ulaşılan verilerin kavramlar ve temalar kullanarak bir araya getirilmesi ve bunların düzenlenerek yorumlanmasıdır (Yıldırım & Şimşek, 2006). Yaygın olarak kullanılan içerik analizi yönteminde frekans analiz tekniği ile veriler sayısallaştırılmıştır. Çalışmada, yıl sınırlaması olmadan —oyunlaştırma anahtar kelimesi YÖK Tez Merkezi veri tabanında metnin tamamında taranmış ve kaynak tarama sırasında Ocak 2016 itibarıyla 10 çalışmaya ulaşılmıştır. 2010 yılında yayınlanan 1 tezin konu ile ilgili olmadığı tespit edilmiş bu nedenden dolayı da çalışmaya dahil edilmemiştir. YÖK Tez Merkezi veri tabanında taranan 9 tez farklı bir çok kritere göre incelenmiştir. Geçerlilik ve güvenilirliğin sağlanması için incelenen tezlerin analizleri araştırmacıların ortak görüşleri doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. Verilerin sayısallaştırılması sürecinde bir çalışma, iki ya da daha fazla boyutu içeriyorsa, söz konusu özellik için, boyutların her biri ayrı ayrı ele alınarak frekanslar hesaplanmıştır. Veriler tablolaştırma işleminden sonra yorumlanmıştır. Krippendorff (2013) içerik analizinin bir metnin vurgu ve kapsamını tanımlamak için eşit derecede geçerli ve değerli olduğunu savunmaktadır. Her tez içeriği başlığına göre analiz edilmiştir. Araştırmacılar daha sonra birlikte bir eşleştirme sürecine girmişler ve bir sınıflandırma çerçevesinde yeniden tezleri incelemişlerdir. Araştırmacıların yaptığı kategori sınıflandırmalarının ilişkisini hesaplamak için Cohen's kappa istatistik tekniği kullanılmış ve araştırmacılar arasında yüksek düzeyde güvenilirlik (.96) olduğu belirlenmiştir.

#### 4. Bulgular

Bu bölümde araştırma kapsamında elde edilen bulgular araştırma kriterlerine uygun olarak tablolaştırılmış ve yorumlarıyla birlikte sunulmuştur.

##### 4.1. Tezlerin Yıllara ve Üniversitelere Göre Dağılımı

Oyunlaştırma alanında yapılan tezlerin yıllara ve üniversitelere göre dağılımı Tablo 1’de verilmektedir.

Tablo 1. Oyunlaştırma alanında yapılan tezlerin yıllara ve üniversitelere göre dağılımı

Üniversiteler	Düzyey	2014	2015	Toplam
Çağ Üniversitesi	Yüksek Lisans	1		1
	Doktora			
Işık Üniversitesi	Yüksek Lisans	1		1
	Doktora			
Kadir Has Üniversitesi	Yüksek Lisans	1		1
	Doktora			
Marmara Üniversitesi	Yüksek Lisans			
	Doktora	1		1
Beykent Üniversitesi	Yüksek Lisans	1		1
	Doktora			
Maltepe Üniversitesi	Yüksek Lisans	1		1
	Doktora			
Orta Doğu Teknik Üniversitesi	Yüksek Lisans		1	1
	Doktora			
Bahçeşehir Üniversitesi	Yüksek Lisans		1	1
	Doktora			
Yeditepe Üniversitesi	Yüksek Lisans		1	1
	Doktora			
Yıllara göre Toplam Tez		6	3	9

Tablo 1 incelendiğinde, 2014 yılında toplam 6 tez, 2015 yılında 3 tez YÖK veri tabanında taranmış ve incelenmiştir. Bunlardan 8 tanesi yüksek lisans tezi olarak belirlenmiştir. Marmara Üniversitesi tarafından yayınlanan tezin doktora düzeyinde olduğu belirlenmiştir. Oyunlaştırma alanında ilk doktora tezinin 2014 yılında yapıldığı ve 2015 yılında yapılan doktora çalışmalarının henüz veri tabanına yüklenmediği belirlenmiştir. Karataş (2014)’da yaptığı içerik analizi çalışmasında oyunlaştırma alanında yüksek lisans tezlerinin az oluşunu (n=5; %8,06) henüz alanın yeni tanınmaya başlaması ile ilgili olduğunu belirtmiştir. 2014 yılında yapılan bu araştırmada doktora tezinin olmayışı da benzer gerekçeye dayandırılmıştır.

##### 4.2. Tezlerin Yapıldığı Enstitülere Göre Dağılımı

Oyunlaştırma alanında yazılan tezlerin bağlı oldukları enstitülerin dağılımları Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Tezlerin yapıldığı enstitülere göre dağılımı

Yapıldığı Enstitü	2014	2015	Toplam
Sosyal Bilimler Enstitüsü	4	1	5
Fen Bilimleri Enstitüsü	2	1	3
Enformatik Enstitüsü		1	1
Toplam	6	3	9

Tablo 2 'de görüldüğü gibi oyunlaştırma alanında en çok tezin Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde (n=5) yapıldığı ortaya çıkmıştır. Doktora seviyesinde yapılan tez çalışmasının da Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne bağlı olduğu belirlenmiştir. İkinci sırada en çok Fen Bilimleri Enstitüsü'ne (n=3) bağlı çalışmaların olduğu görülmüştür. Eğitim Bilimleri Enstitüsü'nde oyunlaştırma alanında yapılan bir tez çalışmasının olmadığı ortaya çıkmıştır.

#### 4.3. Tezlerin Uygulanan Paradigmaya Göre Dağılımı

İncelenen tezlerin uygulanan paradigmaya göre dağılımı Tablo 3 'te verilmektedir.

Tablo 3. Oyunlaştırma alanında yapılan tezlerin uygulanan paradigmaya göre dağılımı

Yıl	Üniversite	Nitel	Nicel	Karma	Alan Yazın
2014	Çağ Üniversitesi			1	
	Kadir Has Üniversitesi			1	
	Marmara Üniversitesi				1
	Beykent Üniversitesi				1
	Maltepe Üniversitesi				1
	Işık Üniversitesi		1		
2015	Orta Doğu Teknik Üniversitesi			1	
	Bahçeşehir Üniversitesi			1	
	Yeditepe Üniversitesi				1
	Toplam	0	1	4	4
	Yüzde	%0	%11.11	%44.44	%44.44

Tablo 3'te açıkça görüldüğü gibi tezlerin 4 tanesi alan yazın tarama, 4 tanesi karma ve 1 tanesi nicel yöntemle hazırlanmıştır. Oyunlaştırma kavramını içeren tezlerde henüz nitel (n=0; %0) bir çalışmanın olmadığı görülmektedir. Oyunlaştırma kavramı trend bir konu olduğu için alan yazın (n=4; %44.44) çalışmalarının ilk sırada olduğu söylenebilir. 2014 yılında Marmara Üniversitesi'nde yayınlanan doktora tezinin de kuramsal anlamda literatür taraması olduğu belirlenmiştir. Karataş (2014), yaptığı çalışmada oyunlaştırma alanında araştırmaların nitel ve nicel olarak henüz yeterli düzeye gelmediğini belirtmiştir. Genel olarak teknoloji destekli öğrenme alanı olarak adlandırılan bilgi sistemleri, e-öğrenme ve eğitim teknolojisi gibi birçok alandaki çalışmaların içerik analizi yoluyla incelendiği bir çok araştırmacı tarafından kabul edilen bir gerçektir (Palvia, Pinjani & Sibley, 2007; Guillermo-Francia, Aydın & Kumtepe, 2013; Tan, Chai, Tsai, Lim & Chou 2012).

#### 4.4. Tezlerin Araştırma Konularına Göre Dağılımları

Araştırma kapsamındaki tezlerin hangi araştırma konularına göre yapıldığı da bu çalışmada incelenmiş ve bulgular Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4. Oyunlaştırma alanında yayımlanan tezlerin araştırma konularına göre dağılımı

Araştırma Konusu	Nicel	Karma	Alan Yazın	n	%
Eğitim Ve Öğretim		2		2	22.22
Bilim ve Teknoloji	1			1	11.11
Bilgisayar ve Kontrol		2		2	22.22
Reklamcılık /İletişim Bilimleri			4	4	44.44
Toplam				9	100

Tablo 4 incelendiğinde araştırma konularında en çok tercih edilen konunun Reklamcılık/İletişim Bilimleri (n=4; %44.44) olduğu görülmektedir. Bu çalışmaların da alan yazın taraması şeklinde olduğu belirlenmiştir. Önceki bulgulara dayanarak şu da söylenebilir ki; doktora tezinin araştırma konusu da Reklamcılık/İletişim Bilimleri'dir. 2014 yılında Maltepe Üniversitesi'nde yayınlanan yüksek lisans tezi "Bir İletişim Modeli Olarak Oyunlaştırma" başlığı ile yayınlanmıştır. Bu tezin savunduğu fikir, oyunlaştırmanın iletişim kanalları için daima kullanılabilir ve faydalı olacaktır (Bayraktar, 2014). Eğitim ve Öğretim alanlarında yapılan tezlerde (n=2; %22.22) karma yöntem kullanılmıştır. Karma yöntemin kullanıldığı diğer araştırma konusu Bilgisayar ve Kontrol (n=2; %22.22) ile ilgilidir. Bu bulgu beklenen bir sonuçtur, çünkü oyun alanına aşina araştırmacılar bu alandan gelmektedir ve yine seçilen örneklemin de oyun alanına aşina olması beklenmektedir. Yine aynı şekilde O'Donovan (2012) da, üniversite düzeyinde eğitimde oyunlaştırma için seçtiği alanın bilgisayar bilimleri olmasını şu şekilde açıklamaktadır: "Bu kişilerin oyun oynama konusunda geçmiş deneyimleri vardır ve bu yeni öğrenme ortamına kolay adapte olabilirler."

#### 4.5. Tezlerde Kullanılan Teknolojilerin ve Materyallerin Dağılımı

Araştırma kapsamındaki tezlerde kullanılan teknolojilerin ve kullanılan materyallerin eğilimlerini belirlemek için tezler incelenmiş ve bulgular Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 5. Tezlerde kullanılan teknolojilerin ve materyallerin dağılımı

Kullanılan Teknolojiler	n	%
Yeni İletişim Ortamları	4	20
Oyunlaştırılmış Ortamlar	4	20
Facebook / Twitter	3	15
Bilgisayar Oyunları	3	15
Akıllı Telefon Uygulamaları	2	10
Android Cihazlar	2	10
Bulut Bilişim Uygulama Platformları	1	5
Video Oyunlar	1	5
Toplam	20	100

Oyunlaştırma kavramı ile ilgili tezler incelendiğinde, yeni iletişim ortamlarının (n=4; %20) ve oyunlaştırılmış ortamların (n=4; %20) diğer kullanılan teknolojilere göre oranlarının yüksek olduğu görülmüştür. Facebook/Twitter (n=3; %15), bilgisayar oyunları (n=3; %15) gibi teknolojilerin oranları da yüksek çıkmıştır. Bilgisayar oyunlarından sonra akıllı telefon uygulamalarının (n=2; %10) ve en çok Android cihazların (n=2; %10) kullanıldığı görülmektedir. Uygun oyunlaştırma araçlarının seçimi ile sosyal öğrenme ortamlarındaki içerikler istenen öğrenme çıktıları verebileceği için bu ortamlar tercih edilmektedir (Simoës, Redondo & Vilas 2013). Oyunlaştırma bireylerin birbirlerinden öğrenmelerine imkan verir, bu nedenle, sosyal medyada önemli bir alana sahip olacaktır. Böylece tartışmaya imkan veren platformlar ile sanal ortamlarda sosyallik de sağlanmaktadır

(Gökkaya, 2014). Bucerzan, Ratiu ve Manolescu (2013)'e göre Android işletim sisteminin en çok tercih edilmesinin nedeninin açık kaynak kodlu ve serbest uygulama geliştirme imkanının olduğu belirtilmektedir.

#### 4.6. Tezlerdeki Öğrenme Alanlarının Yıllara Göre Dağılımları

Motivasyon ve oyunlaştırma kavramlarının birleştirildiği öğrenme alanlarının yıllara göre dağılımları Tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6. Öğrenme alanlarının yıllara göre dağılımı

Öğrenme Alanları	2014	2015
Yabancı Dil Öğretimi	1	
Sosyal Ağlar	1	
Bulut Bilişim	1	
Oyunlaştırma Yaklaşımları	1	
Gerilla Pazarlama	1	
Davranış Değişimi		1
Dijital İletişim	1	
Çevik Proje Yönetimi		1
Oyunlaştırılmış Sistemler		1
Toplam	6	3

2014 yılında YÖK tez merkezi veri tabanında toplam 6 tez yayınlanmıştır. Bunların öğrenme alanları; yabancı dil öğretimi, sosyal ağlar, bulut bilişim, oyunlaştırma yaklaşımları, gerilla pazarlama ve dijital iletişimdir. 2015 yılındaki tezlerin öğrenme alanları; davranış değişimi, çevik proje yönetimi ve oyunlaştırılmış sistemlerdir. Hepsinde birbirinden farklı öğrenme alanlarının olması oyunlaştırma kavramının her öğrenme alanında kullanılabileceğini göstermektedir. Oyunlaştırma uygulamalarının öğrenme alanlarına göre şekilleneceği düşünülmektedir. Hali hazırda yabancı dil öğretimi için kullanılan Duolingo ve Lingualeo (Garcia, 2013), ofis programını öğretmeyi amaçlayan Microsoft Ribbon Hero, öğretmenlerin, velilerin ve öğrencilerin kullanabileceği oyun destekli bir sınıf yönetimi uygulaması olan ClassDojo (ClassDojo, 2015) gibi eğitimler Android cihazlar üzerinden eğitim verebilmektedir.

#### 4.7. Tezlerin Kuram/Model/Stratejisine göre Dağılımı

Yapılan araştırma kapsamında çalışmalar değerlendirilirken, oyunlaştırma çalışmalarında hangi yaklaşımlar, kuramlar veya modellerin temele alındığı incelenmiş ve Tablo 7'de sunulmuştur.

Tablo 7. Tezlerin Kuramsal Dağılımları

Kuramsal Yaklaşımlar	n	%
Motivasyon Kuramı (Öz Belirleme Kuramı– Fogg Davranış Modeli)	7	77.77
Belirtilmedi	2	22.23
Toplam	9	100

Oyunlaştırma alanında yürütülen tezlerde motivasyon kuramlarının (n=7; %77.77) kullanıldığı görülmektedir. Öyle ki yapılan diğer araştırmalarda (Burguillo, 2010; Huang, 2011; Kapp, 2012) da motivasyon kuramlarına oldukça yer verilmiştir. Oyunlaştırma çalışmaları üzerine yapılan diğer bir araştırmada yine en çok motivasyon kuramlarına (%18,61) odaklanıldığı görülmektedir (Karatat, 2014). Oyunlaştırmada amaç, bireylerin dışsal güdülerini içselleştirmektir. Bu nedenle oyunlaştırma sürecine katılan bireylerin becerileri göz önünde tutularak ve bu katılımcılar deneyim kazandıkça seviye artışının gerçekleştirilmesini sağlayan bir sistem oluşturulmaktadır.

Bu bağlamda oyunlaştırma yaklaşımı için Fogg Davranış Modeli (Fogg's Behavior Model) ve Öz-Belirleme Kuramı (Self-Determination Theory) tercih edilmektedir (Fogg, 2009). Kuramsal yapılarının belirlenmediği (n=2; %22,23) çalışmalara da rastlanmıştır. Bu kuramsal yapının belirlenmediği araştırmaların kuramsal anlamda literatür taraması olduğu belirlenmiştir.

#### 4.8. Oyun Bileşenleri, Dinamik ve Mekaniklerinin Dağılımı

Oyunlaştırma; dinamikler, mekanikler ve bileşenlerden oluşan bir yapıyla açıklanmaktadır (Werbach & Hunter, 2012). Yapının en üst seviyesinde dinamikler yer alır. En önemli oyun dinamikleri: kısıtlamalar, duygulardır. Mekanikler, oyuncu katılımı sağlayan ve eylemi ileriye taşıyan temel süreçlerdir. Önemli mekanikler: rekabet, ödüller, geribildirimlerdir. Önemli oyun bileşenleri ise; kazanımlar, avatarlar, rozetler, seviyeler, puanlardır. Oyun dinamikleri tutku ile oynanan oyundaki deneyimlerin çıktısıdır (Ödül, statü, başarı) (Bunchball, 2010). Oyunlaştırma kapsamına incelenen tezlerdeki bileşenlerinin dağılımı Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 8. Kullanılan Oyun Bileşenlerinin, Dinamik ve Mekaniklerinin Dağılımı

Oyun Bileşenleri	n	%
Rozet	5	25
Seviye	3	15
Başarım	4	20
Deneyim	3	15
Ödül	3	15
Reklam	2	10
Toplam	20	100

Tablo 8 ’de görüldüğü üzere tezlerde en çok kullanılan oyun bileşeni rozettir (n=5; %25). Diğer oyun bileşenlerinin oranlarının birbirine yakın olduğu görülmektedir. Oyunlaştırma yaklaşımının kullanıldığı çalışmalarda hemen hemen bütün bileşenlerin iç içe kullanılmasına dikkat edildiği görülmüştür. Oyunlaştırma çalışmalarına ilişkin alan yazın taraması yapan Hamari, Koivisto ve Sarsa’nın (2014) çalışma sonuçlarında da oyun bileşenleri, dinamikleri ve mekaniklerine ilişkin bulguları ile tutarlılık göstermektedir. Hamari ve arkadaşlarının (2014) çalışmasında da en çok kullanılan oyun bileşeni olarak puanlar, lider panoları ve rozetler yer almaktadır. Aynı zamanda Türkiye’de Karataş’ın (2014) yapmış olduğu analiz çalışmasında da rozetlerin (%19,38) diğer oyun bileşenlerinin arasından ilk sıraya yerleştiği görülmüştür.

#### 4.9. Tezlerin Araştırma Soruları

İncelen tezlerde araştırma soruları farklı bir kriter altında incelenmiştir. Nitel araştırma ve içerik analizi kapsamında oyunlaştırma kavramının olanakları, imkanları, sunduğu fırsatlar geçmişi ve geleceği belirlenmiştir. Ayrıca oyunlaştırmaya karşı öğrencilerin tutumları nelerdir, oyunlaştırılmış sistem tasarımı nasıl olur, oyunlaştırma tasarım sürecinde adımlar nelerdir, oyunlaştırılmış sistemlerde kullanıcıları ne motive eder, bir oyunlaştırılmış sistem oluşturmak için kullanılacak unsurlar nelerdir, oyunlaştırma ne kadar değerli ve etkilidir, çalıştığınız şirkette bu tür bir uygulama ile karşılaştınız mı, oyunlaştırma sistemlerinin iş amaçlı kullanılmasının sağlayacağı faydalar neler olabilir, öğrencilerin yabancı dil öğreniminde motivasyon sağlamak için oyunlaştırma kullanılabilir mi gibi sorular tezlerin alt amaçlarını oluşturmuştur.

Araştırma sonuçlarında öğrencilerin oyunlaştırma yöntemine karşı olumlu bir tutum sergiledikleri belirlenmiştir. Yabancı dil öğreniminde 6 hafta süren eğitimlerin en az bir dönem olabileceği şeklinde öneriler getirilmiştir (Polat, 2014). Çevrimiçi sosyal ağların ve oyunlaştırma faktörünün Türkiye’deki aday öğrencilerin üniversite seçimine etkisini irdelemeyi amaçlayan tezin sonuçlarında, anketi dolduran öğrencilerden 41



tanesinin (tüm katılımcıların %17'si) "Hayatının Oyunu" isimli oyun uygulamasını kullandığı tespit edilmiştir. Bu çalışmada gelecekte yapılacak oyunlaştırma örnekleri ve uygulamaları için kapsamlı araştırmalar yapılabilir önerisi getirilmiştir (Üstün, 2014).

Oyunlaştırmanın ne kadar değerli ve etkili olduğunu inceleyen bir başka tezin amacı oyunlaştırmayı çekirdek bileşenleri ve kavramları ile beraber tanımlamak, güçlü bir araç olarak oyunlaştırmanın önemini günlük hayattan belli başlı örnekler yardımıyla incelemek ve oyunlaştırmanın ne kadar değerli ve etkili olduğunu göstermektir. Araştırma sonuçlarında yöneticiler, tüketiciler, çalışanlar, öğrenciler, kullanıcılar, oyunlaştırma yaklaşımını başarıyla sürdürülebileceğini ya da motivasyonlarını devam ettirmek için kullanılabileceğini belirtmişlerdir (Gürçay, 2015).

#### 4. Tartışma / Sonuç ve Öneriler

Oyunlaştırma süreçlere motivasyon ekleyen ve en çok tercih edilen yöntemlerden biri olmaya devam etmektedir. Oyunlaştırma alanında öğrencilerin başarılarını, motivasyonlarını ve görüşlerini belirleyen çalışmaların henüz yaygınlaşmadığı bilinmekle birlikte, yapılan bu çalışmada oyunlaştırma kavramı ile ilgili tezlerin incelenmesi amaçlanmış ve bu çalışmaların eğilimi belirlenmiştir.

Araştırma sonuçlarına göre 2014 yılında toplam 6 tez, 2015 yılında 3 tez YÖK veri tabanında taranmış ve incelenmiştir. Bunlardan 8 tanesi yüksek lisans tezi olarak belirlenmiştir. Marmara Üniversitesi'nde tarafından yayınlanan tezin doktora düzeyinde olduğu belirlenmiştir. Oyunlaştırma alanında ilk doktora tezinin 2014 yılında yapıldığı ve 2015 yılında yapılan doktora çalışmalarının henüz veri tabanına yüklenmediği belirlenmiştir. Tezlerin 4 tanesi alan yazın tarama, 4 tanesi karma ve 1 tanesi nicel yöntemle hazırlanmıştır. Oyunlaştırma kavramını içeren tezlerde henüz nitel bir çalışmanın olmadığı belirlenmiştir. Oyunlaştırma kavramı trend bir konu olduğu için alan yazın çalışmalarının ilk sırada olduğu söylenebilir. 2014 yılında Marmara Üniversitesi'nde yayınlanan doktora tezinin de kuramsal anlamda literatür taraması olduğu belirlenmiştir. Bu eğilim araştırmasının sonuçları da göstermektedir ki; bu alanda yapılan çalışmalar deneysel olarak henüz yeterli düzeye gelmemiştir.

Oyunlaştırma alanında en çok tez Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde yapılmıştır. Doktora seviyesinde yapılan tez çalışmasının da Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne bağlı olduğu belirlenmiştir. İkinci sırada en çok Fen Bilimleri Enstitüsü'ne bağlı çalışmalar olduğu belirlenmiştir. Henüz Eğitim Bilimleri Enstitüsü'nde oyunlaştırma alanında yapılan tez çalışmasının olmadığı ortaya çıkmıştır. Bundan sonra Eğitim Bilimleri Enstitüsü'ne bağlı çalışmaların yapılacağı düşünülmektedir. Oyunlaştırma alanında hazırlanan çalışmaların eğitim alanındaki başarısına etkisini belirlemek için çalışmalar yapılabilir.

Tezlerin araştırma konularında en çok tercih edilen konunun Reklamcılık/İletişim Bilimleri olduğu ortaya çıkmıştır. Ayrıca bu çalışmaların da alan yazın taraması şeklinde olduğu belirlenmiştir. Önceki bulgulara dayanarak şu da söylenebilir ki; doktora tezinin araştırma konusunun da Reklamcılık/İletişim Bilimleri'dir. Eğitim ve öğretim alanlarında toplam 2 tezin yayınlandığı belirlenmiştir ve bu araştırmalarda karma yöntem kullanılmıştır. Karma yöntemin kullanıldığı diğer araştırma konusu Bilgisayar ve Kontrol ile ilgilidir. Bu bulgu beklenen bir sonuçtur, çünkü oyun alanına aşina araştırmacıların bu alanlardan geldiği söylenebilir. Oyunlaştırma alanına hakim olan araştırmacıların geçmiş deneyimlerinin olduğu ya da bu alana kolay adapte olabilecekleri fakat alana hakim olmayan araştırmacıların da farklı araştırma konu alanları ile oyunlaştırma yaklaşımına uygun tez hazırlayabilecekleri söylenebilir.

Kullanılan teknolojilerin ve kullanılan materyallerin eğilimlerini belirlemek için ilgili tezler incelendiğinde, yeni iletişim ortamlarının ve oyunlaştırılmış ortamların diğer kullanılan teknolojilere göre yüksek olduğu görülmüştür. Facebook/Twitter, bilgisayar oyunları gibi teknolojilerin oranları da yüksek çıkmıştır. Araştırma kapsamında

incelenen tezlerde Bulut Bilişim Uygulama platformlarının da kullanılması gelecek çalışmalarda bu teknolojileri kullanan çalışmalara ile sık sık rastlanacağını göstermektedir. Oyunlaştırma yaklaşımlarında kullanılan teknolojilerin sosyal ağlar ile bağlantılarının olması 2014-2015 yıllarında yayınlanan tezlerdeki eğilimleri etkilemiş olabilir. Oyunlaştırma uygulamalarında kazanılan rozetlerin, seviyelerin, başarıların veya deneyimlerin çevrimiçi sosyal ağlar üzerinden paylaşılabilir olması bunun bir nedeni olabilir. Rozetler, internet üzerinden istenirse görüntülenebilir ve ister eğitim için isterse yaşam boyu öğrenme için isterse de istihdam için olsun her alanda paylaşılabilir (Knight, Casilli, Lee, Goligoski, McAvoy & Brennan 2014). Yapılacak araştırmalarda da bu durumun aynı olacağı düşünülmektedir. Bilgisayar oyunlarından sonra akıllı telefon uygulamalarının ve en çok Android cihazların kullanıldığı görülmektedir. Bunun nedeni Android işletim sisteminin açık kaynak kodlu olması ve en çok tercih edilen işletim sistemi olarak söylenebilir. Ayrıca oyunlaştırma uygulamaları için geliştirilen ortamların mobil destekli olması da akıllı cihazların teknolojilerinin kullanımını artıracaktır.

2014 yılında YÖK tez merkezi veri tabanında yayınlanan 6 tezin öğrenme alanları; yabancı dil öğretimi, sosyal ağlar, bulut bilişim, oyunlaştırma yaklaşımları, gerilla pazarlama ve dijital iletişim olarak belirlenmiştir. 2015 yılındaki 3 tezin öğrenme alanları; davranış değişimi, çevik proje yönetimi ve oyunlaştırılmış sistemler olarak belirlenmiştir. Hepsinde birinden farklı öğrenme alanlarının olması oyunlaştırma kavramının her öğrenme alanında kullanılabileceğini göstermektedir. Oyunlaştırma kavramının her öğrenme alanı için uygun olduğu söylenebilir. Oyunlaştırılmış sistemler oyundan oyuna farklılaşabileceği için her uygulamada öğrenme alanları da şekillenecektir. Oyunlaştırılmış ortamlarda motive eden bir sistemin olması nedeni ile yabancı dil öğretimi için çeşitli uygulamaların çıkacağı da düşünülmektedir. Bireysel çalışmaların, uzaktan eğitimlerin gündemde olduğu bu sistemlerde oyunlaştırmanın özellikle araştırmacılar için yeni öğrenme alanları sunacağı düşünülmektedir. Dijital iletişim dünyasında oyunlaştırma yaklaşımını maddiyata dönüştürmek isteyen sitelerin sayılarında da artış olduğu düşünüldüğünde (örn: isteoyun.com) (Xu, 2011), internet üzerinden daha fazla alışveriş yapacaklarını vaat eden web sitelerinin çoğalmaya başlaması ile öğrenme alanlarının çeşitleneceği düşünülmektedir.

Oyunlaştırma alanında yürütülen tezlerde motivasyon kuramlarının kullanıldığı ortaya çıkmıştır. Öyle ki yapılan diğer araştırmalarda (Burguillo, 2010; Huang, 2011; Kapp, 2012) da motivasyon kuramlarına oldukça yer verilmiştir. Kuramsal yapılarının belirlenmediği çalışmaların da olduğu ortaya çıkmıştır. Kuramsal yapının belirlenmediği araştırmaların kuramsal anlamda literatür taraması olduğu belirlenmiştir. Alanın yeni olması ile kuramlardan önce alanı tanımaya yönelik çalışmaların yapıldığı söylenebilir. Yapılacak diğer araştırmalarda motivasyon kuramına bağlı kalmadan öğrenme, davranış bilimlerine ait farklı kuramlardan da yararlanılarak deneysel çalışmalar yapılabileceği düşünülmektedir.

İncelenen tezlerde en çok kullanılan oyun bileşeninin rozet olduğu belirlenmiştir. Diğer oyun bileşenlerinin oranlarının birbirine yakın olduğu ortaya çıkmıştır. Oyunlaştırma yaklaşımının kullanıldığı çalışmalarda hemen hemen bütün bileşenlerin iç içe kullanılmasına dikkat edildiği görülmüştür. Oyunlaştırmanın öğrenme ortamlarında oyun bileşenlerinin kullanımının olumlu sonuçları göz önünde bulundurulduğunda bir öğretim tasarımı yapılırken oyun bileşenlerinin tasarıma dahil edilmesi öğrenen motivasyonunu olumlu yönde etkileyecektir. Bundan sonraki çalışmalarda bu oyun bileşenlerinin başarılarını belirleyen çalışmaların olacağı düşünülmektedir. Oyunlarda yer alan puan verme, seviye atlama, ödül sistemi gibi dışsal güdüleyicilerin bireyler tarafından benimsendiği ve bağımlılık meydana getirdiği düşünüldüğünde, bu dışsal güdüleri içsel motivasyona dönüştüren oyunlaştırma uygulamalarının eğitimde alternatif bir biçimde kullanılacağı düşünülmektedir.

## 5. Sonuçlar

Bu çalışma oyunlaştırma alanındaki çalışmaların henüz yolun başında olduğunu göstermekle birlikte, araştırmacılara araştırma yöntemi, araştırma konuları, kullanılan teknolojiler, öğrenme alanları, oyunlaştırma kuramları, oyun bileşenleri/dinamikleri/mekanikleri hakkında bilgi vermesi amaçlanmıştır. Oyunlaştırma uygulamalarının bütün alanlara entegre edilebileceği unutulmamalıdır ve birbirinden farklı bir çok disiplinde bu yöntemden faydalanılabileceği göz önünde bulundurulmalıdır. Araştırmacıların deneysel çalışmaları göz önünde bulundurarak öğrenme ortamlarını tasarlaması ve araştırmacıların bu yönde çalışması farklı bir çok araştırmacı tarafından bu çalışmaların incelenmesine yardımcı olacaktır. 2014 yılından bu yana yayınlanan tezlere bakıldığında ve bu çalışmalardaki gelişmelere bakarak oyunlaştırmanın gelecekte yapılacak çalışmaların ayrılmaz bir parçası olacağı ve uygulama yelpazesinin daha da fazla genişleyeceği söylenebilir.

## Kaynakça

- Bayraktar, Ö. (2014). *Bir İletişim Modeli Olarak Oyunlaştırma*(Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Bozkurt, A., & Genç-Kumtepe, E. (2014). *Oyunlaştırma, Oyun Felsefesi ve Eğitim: Gamification*. Akademik Bilişim 2014 (s.147-156). Mersin Üniversitesi, Mersin.
- Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1).
- Bucerzan, D., Ratiu, C., & Manolescu, M.J (2013). SmartSteg: A New Android Based Steganography Application. *Int Jcomput Commun*, 8(5), 681-688.
- Bunchball (2010). *Gamification 101. An Introduction to the Use of Game Mechanics to Influence Behavior*. Retrieved November 8, 2014 from: <http://www.bunchball.com/sites/default/files/downloads/gamification101.pdf>
- Burguillo, J. C. (2010). Using game theory and competition-based learning to stimulate student motivation and performance. *Computers & Education*, 55(2), 566-575.
- ClassDojo (2015). Classdojo positive classroom management. Retrieved May 10, 2015. from: <https://www.classdojo.com/tr-TR/>
- Deterding, S. D. (2013). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". *MindTrek "11 Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, (s. 9-15).
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). ACM.
- Fogg, B. J. (2009). A behavior model for persuasive design. In *Proceedings of the 4th International Conference on Persuasive Technology* (p. 40). ACM.
- Garcia, I. (2013). Learning a Language for Free While Translating the Web. Does Duolingo Work? *International Journal of English Linguistics*, 3 (1).
- Goehle, G. (2013). Gamification and web-based homework. *Primus*, 23(3), 234-246.
- Google. (2015). Retrieved 15 Haziran 2015 from: <https://www.google.com/trends/explore#q=gamification> adresinden alındı.
- Gökkaya, Z. (2014). Yetişkin Eğitiminde Yeni Bir Yaklaşım: Oyunlaştırma. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(21)81-74.
- Guillermo Francia III, D. T., Trifas, M., & Bowden, T. (2013). Gamification of Information Security Awareness Training. *Emerging Trends in ICT Security*, 85.
- Gürçay, T. (2015). *Motivasyonel tasarım modellerinde bilgi alışverişi aracı olarak oyunlaştırma* (Yüksek Lisans Tezi). Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In *proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, Hawaii, USA, January 6-9, 2014.
- Huang, W. H. (2011). Evaluating learners' motivational and cognitive processing in an online game-based learning environment. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 694-704.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Knight, E., Casilli, C., Lee, S., Goligoski, E., McAvoy, C., & Brennan, B. (2014). *Badges*. Retrieved February 7, 2015 from: <https://wiki.mozilla.org/Badges>.
- Krippendorff, K. (2013). *Content Analysis: An Introduction to its Methodology*, 3 rd Sage Publications.
- Landers, R. N., & Callan, R. C. (2012). Training evaluation in virtual worlds: Development of a model. *Journal For Virtual Worlds Research*, 5(3).
- O'Donovan, S. (2012). Gamification of the games course. *Acesso em*, 17, Department of Computer Science. University of Cape Town.
- Palvia, P., Pinjani, P., & Sibley, E.H. (2007). A profile of information systems research Published in Information & Management. *Information & Management*, 44(1), 1–11.
- Polat, Y. (2014). *Bir vaka incelemesi: Oyunlaştırma yöntemi ve İngilizce öğrencilerinin motivasyonu üzerine etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Simões, J., Redondo, R. D., & Vilas, A. F. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*, 29(2), 345–353.
- Tan, S. C., Chai, C. S., Tsai, C. C., Lim, C. P., & Chou, C. H. (2012). Learning sciences research in Asia Pacific countries from 1997 to 2010: A content analysis of publications in selected journals. *The Asia Pacific Education Researcher*, 21(1), 4–14.
- Üstün, F. (2014). *Sosyal medyanın ve oyunlaştırmanın aday öğrencilerin üniversite seçimindeki etkisi*(Yüksek Lisans Tezi). Işık Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Xu, Y. (2011). *Literature Review on Web Application Gamification and Analytics* . CSDL Technical Report 11-05.

Uzunboylu, H. & Kocakoyun, S. (2016). A content analysis of master and doctorate thesis in the area of gamification. *International Journal of Innovative Research in Education*. 3(3), 143-154.

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2006). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.