

-ARAŞTIRMA MAKALESİ-

OYUNLAŞTIRMA UYGULAMASININ DEĞERLENDİRİLMESİ VE KARŞILAŞTIRILMASI*

Atacan GARİP

Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi

E-mail: garipatacan@gmail.com

ORCID ID: 0000-0001-8414-536X

Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi

Tunç Durmuş MEDENİ¹

Prof.Dr.

Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, İşletme Fakültesi

E-mail: tuncmedeni@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-2964-3320

Öz

Bu çalışmanın amacı şu an kullanılan ve daha fazla kullanılma potansiyeli yüksek olan oyunlaştırma teknolojilerinin tanıtımını yapmak ve karşılaştırılmaktır. Oyunlaştırma, oyun elementlerinin (motivasyon, ödül, liderlik vb) oyun dışında da kullanılmasını hedefler. Bu sayede kullanıcılar oyun oynayıp eğlenirken bir yandan kitap okuyabilecek, spor yapabilecek hatta uyuyabilecektir. Çalışmada oyunlaştırma teknolojisi nedir, elementleri nelerdir ve bize ne sağlar, faydaları

* Bu makalede bilimsel araştırma ve yayın etiği ilkelerine uyulmuştur.

¹ Sorumlu Yazar: tuncmedeni@gmail.com

Atıf (APA): Garip, A. & Medeni, T. D., (2022), Oyunlaştırma Uygulamasının Değerlendirilmesi ve Karşılaştırılması, Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi, 14 (2): 216-235., <https://doi.org/10.55978/sobiadsbd.1158746>

Lisans: Bu makalenin kullanım izni Creative Commons Attribution-NoCommercial-NoDerivs 3.0 Unported (CC BY-NC-ND3.0) lisansı aracılığıyla bedelsiz sunulmaktadır.

nelerdir gibi sorular üzerinde durulmuştur. Bilimsel araştırma yöntemi olarak nitel araştırma verileri üzerinde durulmuştur. Araştırma sonuçları oyun unsurlarına göre karşılaştırılan 8 oyunlaştırma teknolojilerinin tamamının motivasyonu ön planda tuttuğunu göstermektedir. Ayrıca yine aynı oranda kullanıcı dostu bir ara yüze sahiptir ve ödüllendirme sistemleri mevcuttur. Bunun dışında uygulamaların %40'ında liderlik çizelgesi kullanılmaktadır. Ancak %90'ında kilitli seviyeler bulunmaktadır. Sonuç olarak bu oranlarla birlikte bu çalışma oyunlaştırma teknolojileri üzerinde hangi teknolojinin hangi taraflarda geliştirilmesi gerektiği konusunda kullanıcıya bilgi sunacaktır. Bu çalışmanın özgün yanı ise, bu teknolojilerin hepsinin bir anda anlatılması ve karşılaştırılmasıdır. Bu sayede iyileştirmeye ilişkin daha çok öneri bir arada sunulabilmektedir.

Anahtar Sözcükler: *Oyunlaştırma; Oyunlaştırma Elementleri, Motivasyon, Başarı, Ödül, Oyunlaştırma Teknolojisi*

Alan Tanımı: *İşletme Yönetimi*

EVALUATION AND COMPARISON OF GAMING APP

Abstract

The aim of this study is to introduce and compare gamification technologies that are currently used and have the potential to be used more. Gamification aims to use game elements (motivation, reward, leadership, etc.) outside the game. In this way, users will be able to read a book, do sports or even sleep while playing games and having fun. In the study, questions such as what gamification technology is, what are its elements, what does it provide to us, what are the benefits are emphasized. The results of the research will also end with comparison in this way, so people will decide which game they want to use according to their wishes and needs. According to the research data, 100% of the 8 technologies compared according to the elements in the research conducted prioritize motivation. It also has a user-friendly interface and rewarding systems at the same rate. Other than that, 40% use a leadership chart. However, there are locked levels in 90% of the application. As a result, with these rates, this study will provide support to the user about which technology should be developed on gamification technologies. The original aspect of this study is to describe and compare all of these technologies at once. In this way, improvement works can be done much more easily.

Key Words: *Gamification; Gamification Elements, Motivation, Success, Reward, Gamification Technology*

JEL Codes: M16

OYUNLAŞTIRMA UYGULAMASININ DEĞERLENDİRİLMESİ VE KARŞILAŞTIRILMASI

1.GİRİŞ



































































Oyunlar bireylerin hoş zaman geçirebilecekleri ve kendini ifade edebilecekleri araçlar olmuştur. Hem fiziksel hem de dijital oyunlar her zaman bireylerin ilgisini çekmiştir ve onların topluma katılımını kolaylaştırmıştır. Oyun, motivasyon ve eğlence unsurunu barındıran bir kavramdır. Hedef ve ödül mekanizması ile bireylerin motivasyonunu da teşvik etmektedir. Hem bireysel olarak hem de grup içerisinde görevleri gerçekleştirmesini ve ilerleme kaydetmesini sağlamaktadır. Oyun içerisinde belirli aşamalar bulunmaktadır. Her bir aşama içerisinde görevler, görevlerin gerçekleştirilmesine ilişkin koyulan hedefler, görevlerin başarılması ile kazanılacak ödüller bulunmaktadır.

Gelişen teknoloji oyun sektörünü de doğrudan etkilemiştir. Öğrenmeyi her anlamda kolaylaştıran bir sektörün bu kadar motive ve eğlenceli bir şekilde sevrerek kullanılması elbette kaçınılmazdır. İnsanlar oyun oynarken puan ve rozet gibi varlıklar kazanırlar. Bu onlara motivasyon sağlar, ancak kimi zaman da oyunları kaybederler. Oyuncu başarısız olduğu zaman biraz endişelenmesi beklenir. Düşük düzeyde kaygı duyulması kabul edilirken, korkuya dönüşmesi istenmemektedir. Bu nedenle görevlerin düzeni, oyuncunun beceri düzeyleri ile uyumlu bir şekilde düzenlenmelidir (Domínguez, Saenz-de-Navarrete, De-Marcos, Fernández-Sanz, Pagés ve Martínez-Herráiz, 2013). Görev zorluğunun dengelenmesi oyuncunun oyuna bağlı kalmasını sağlayacaktır. Csikszentmihalyi' ye (1991) göre bağlılığı sağlayan bu akış hali; bireyin tüm dikkatini vererek uğraşmış olduğu görevinde, kontrolünün tamamen kendisinde olduğunu hissedebildiği ve görevini bitirmek için yaptığı eylemler sonucunda aldığı geri bildirimler sayesinde başarı duygusunu yaşayabildiği “denge” durumunu ifade eder. Bu anlamda denge oldukça önemlidir. İçerisinde oyun unsurunu barındıran pedagojik araç ise oyunlaştırma olarak tanımlanmaktadır.

Oyunlaştırma, oyun tasarım öğelerinin ve oyun mekaniklerinin oyun dışı bağlamlarda kullanılmasıdır (Domínguez vd., 2013). Noemi ve Maximo (2014, s. 230) oyunların belirli kurallar çerçevesinde oynanan ve oyuncuyu ödüllendirme ile eğlendirme amacına taşıyan fiziksel veya zihinsel bir yarış olduğunu ifade etmiştir. Benzer şekilde, Sakallıoğlu, Erol ve Akgün (2014, s.2) “oyunun fizyolojik

bir olgu ve psişik bir tepkiden daha fazlası” olduğunu belirtmiştir ve oyunların “ciddi faaliyetlere hazırlık, egemenlik kurma, yarışma ihtiyacının giderilmesi ve zararlı eğilimlerden kurtulma amaçları ile kullanıldığını vurgulamıştır. Hanus ve Fox (2015), oyunlaştırmanın, gerçek bir öğrenme ortamına etkisini ölçümlemek amacıyla Midwestern Üniversitesi’nde İletişim Dersini Alan 71 öğrenci ile sosyal karşılaştırma kuramına dayanan deneysel bir çalışma gerçekleştirir. Çalışma kapsamındaki öğrenciler iki gruba ayrılmıştır. Bu iki grup, oyunlaştırılmış (liderlik cetveli ve rozetlerin kullanıldığı, teşvik sisteminin dâhil edildiği) ve oyunlaştırılmamış öğrenme ortamına dahil edilmiştir. 16 haftalık ders döneminde dört farklı zamanda veri toplanmıştır. Araştırmanın alt hipotezleri “Oyunlaştırılmış derse katılım sağlayan öğrencilerin diğer öğrencilere göre motivasyon ve memnuniyet düzeyi daha düşük olacaktır.”, “Oyunlaştırılmış derse katılım sağlayan öğrenciler, diğer öğrenciler ders sırasında daha az çaba harcayacaktır.” “Oyunlaştırılmış derse katılım sağlayan öğrenciler, kendilerini daha fazla akranları ile karşılaştıracaktır.” , “Oyunlaştırılmış derse katılım sağlayan öğrenciler, oyunlaştırılmamış geleneksel öğrenme ortamına katılım sağlayan öğrencilere göre kendilerini daha az yetkin hissedeceklerdir.” şeklinde formüle edilmiştir. Deneysel çalışmanın ilk aşamasında, gruplar arası eşitliği ve homojen dağılımı sağlamak için, karakter ve kişiliğe özgü özellikleri belirlemek amacıyla öğrencilere anket çalışması uygulanmıştır. İlk anket çalışmasının tamamlanmasının ardından, öğrencilere rozet ve liderlik cetveli sistemi tanıtılmıştır. Diğer anketler ise, 16 haftalık ders dönemi boyunca her dört haftada bir uygulanmıştır. Oyunlaştırılmış grupta, 22 rozet oluşturulmuştur, her bir rozete göreve ilişkin özel bir isim verilmiştir ve sınıf içi/sınıf dışı etkinlikler tasarlanmıştır. Deneysel tasarım ait önemli özelliklerden biri de, örneğin öğrencinin Critical Hit isimli rozeti kazanmak için oyunun ilgili seviyesinde, öğrencinin video oyunu oynaması, ardından bununla ilgili bir eleştiri yazısı yazıp sınıfla paylaşması gerekmektedir. Öğrencinin, The Twice The Power isimli rozeti kazanması için kütüphaneye gitmesi ve gittiğini ispatlaması gerekmektedir. Kütüphaneye gidip, içeri girip ve ders kapsamında verilen ödev konusyla ilgili araştırma yapıp ve bu kaynaklardan yararlandığı bilgileri de ödevini ekleyen öğrencilere Bookworm rozeti verilmiştir. Diğer rozetler derse katılım, erken ödev teslimi, ödevde format ve dil bilgisi yanlış olmaması, sınıfa video oyunundaki karaktere benzer şekilde giyinip gelinmesi için verilmiştir. Öğrenci ilgili oyun seviyesini tamamlayıp rozetini aldığı anda, kendisine içinde rozetin isminin ve rozeti kazanmak için hangi bilgi, becerilerin kazanıldığını, öğrenme çıktılarının karşılandığını yazan rozet kazanma sertifikası verilmiştir. Rozet dışındaki diğer ödül ise, sınıf için madeni oyun parası kazanılmasıdır. Sınıf tartışmalarına katkı sunanlara, sınıf grubunda dersle ilgili ilginç haberleri, linkleri, dersle ilgili

makaleleri paylaşımlara madeni oyun parası verilmiştir. Oyun paraları da, ilgili öğretim üyesinden ders ödevi için süre uzatması talep etme gibi ders kapsamında, öğrenciye kolay getirecek uygulamalar için harcanabilecek bir özelliğe sahipti. Bu süreç boyunca, öğrenciler liderlik cetveline de erişim sağlayabiliyordu ve kendi gelişimini, hangi becerileri kazanmış olduğunu takip ediliyordu. Liderlik cetvelindeki ilk üç öğrenci sırasıyla, Altın, Gümüş ve Bronz ile gösteriliyordu. Liderlik cetvelinde, öğrencinin kazandığı rozetler ve oyun paraları da izlenebilmiştir (Bknz şekil 1.)

1 Rank	ID	Coins	Total Badge Number	Critical Hit	Reading Between The Lines	Kodlu Game Master	Everyone's a Critic	Stone Age	The Devil's Hand...	Master of All	Success Kid	Twice the Power	Go Forth and Multiply	In Summary	Bookworm
2															
3	REPLY1997	8	8												
4	BZBlaze	0	8												
5	Thespianna	17	7												
6	4 tbone22	11	4												
7	5 buckeye22	5	4												
8	6 TooHard4u2Kill	4	4												

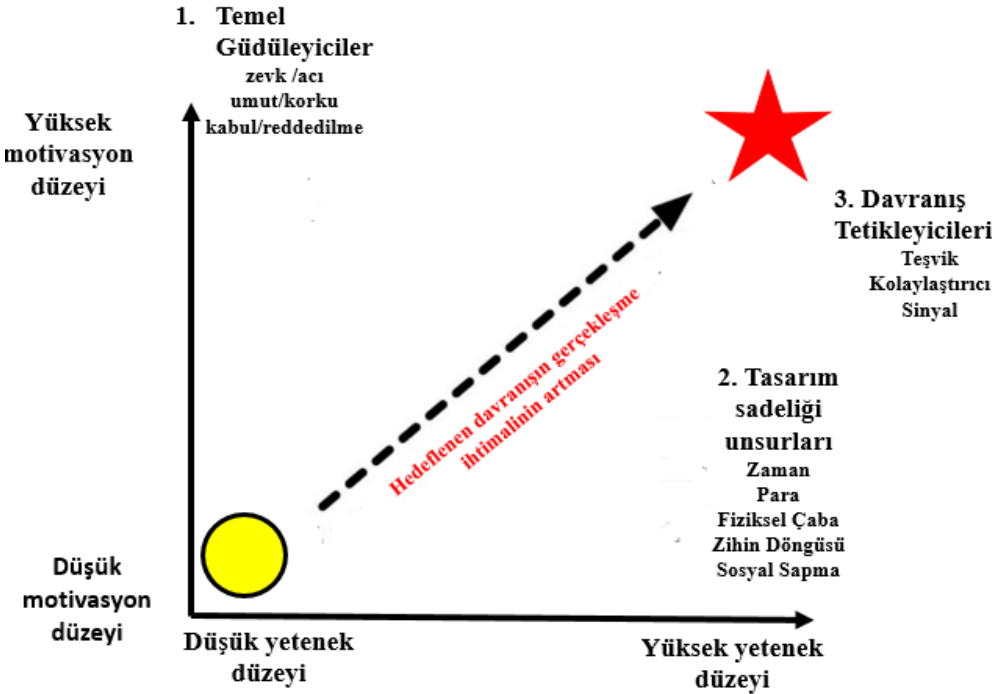
Şekil 1: Liderlik Tablosu

Katılımcılar, “ Görev üzerinde çalışırken, her zaman yapmak istediğim şeyi yapıyormuş gibi hissettim.”, “ Bu görevi gerçekleştirmenin kendi kararım ve seçimim olduğunu düşünüyorum.” şeklinde ifadeler içeren 22 soruluk, 7li Likert ölçeği formatında içsel motivasyon envanterine katılım sağlamıştır ve katılımcıların içsel motivasyonları ölçülmüştür. Sınıf memnuniyetini ölçümlemek amacıyla “ Sınıf etkinliklerine katılmaktan keyif aldım” gibi ifadeler içeren 5li Likert formatında memnuniyet ölçeği uygulanmıştır. Etkinlik sırasında gösterilen çabayı ölçümlemek amacıyla 5li Likert ölçeği uygulanmıştır. Ayrıca, bunun yanında, öğrenci yetkinliğini ölçen 18 maddelik, 5 li Likert ölçeği uygulanmıştır. Öğrencilerin kendilerini diğer öğrencilerle ne kadar kıyasladıklarını, “ sosyal karşılaştırma oranını” ölçümlemek amacıyla “ Geçen ay göstermiş olduğum performansa ilişkin kendimi daha iyi hissetmek amacıyla diğer arkadaşlarımla performans düzeylerine baktım ve kendi performansımı kıyasladım.” gibi ifadeler içeren 5li Likert ölçeği uygulanmıştır. Öğrenci performans düzeylerini belirlemek amacıyla da dönem boyunca ara ve final sınavı gerçekleştirilmiştir.

Cahyani (2016), oyunlaştırılmış öğrenme etkinliğini algılanan kullanım kolaylığı, katılım ve motivasyon boyutu ile değerlendirmiştir ve bu kapsamda da 6. sınıflar için dil dersine yönelik beş öğrenim modülünü oyunlaştırılmıştır. Araştırmaya, yaşları 6-8 arasında değişen 30 öğrenci katılım sağlamıştır. Her bir boyut için 5li likert ölçeği üzerinde katılımcılar verilen ifadelerle katılım durumunu belirtmiştir. Çalışma kapsamında, betimleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırma sonucunda katılımcıların tamamı oyunlaştırılmış etkinliğin motivasyonlarını olumlu yönde etkilediğini, katılımcıların çoğunluğu (%73,33), öğrenme süreçlerini iyileştirdiğini belirtmiştir. Her bir modül için “başlangıç düzeyi”, “orta düzey” ve “gelişmiş düzey” olarak üç düzey kullanılmıştır. Araştırma, Geometrik tasarım (geometri) dersi kapsamında, devlet okulunda 8.sınıfta öğrenim görmekte olan, yaşları 13-14 arasında değişen toplam 61 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Çalışma kapsamında 7 platform, ücretsiz yazılım, kişiselleştirme, sınıf yönetimi, zorluk challenge), gizlilik, eğlence, kolay rozet yönetimi açısından incelenmiştir. ClassDojo ve ClassBadge platformları, belirlenen kriterler uyum sağladığı için ilköğretim öğrencilerinin öğrenme ortamına katılımını sağlamak amacıyla oyunlaştırmanın etkinliğini değerlendirmek amacıyla seçilmiştir. Deney üç aşamada gerçekleştirilmiştir. Birinci aşamada konu hedefleri belirlenmiştir. İkinci aşamada belirli iletişim araçları tanımlanmıştır ve üçüncü aşamada ise, oyunlaştırma mekanikleri, hedeflerle birleştirilmiştir. İkinci aşamada ise, öğrenciler arasındaki iletişimi güçlendirmek için öğretmen, Facebook grup araçlarını kullanmıştır. Grupta konuya ilişkin faaliyetler paylaşılmıştır. Grupta öğrencileri istedikleri soruyu sorabilmeleri sağlanmıştır. Öğretmen, araç üzerinde, öğrencilerin rozet platformuna kaydolmasını istemiştir. Classdojo, davranışsal hedeflerin ödüllendirilmesi için kullanılmıştır. Araç, olumlu davranışların yaratılmasını ve davranışların geliştirilmesini sağlamaktadır ve bu davranışsal etkileşimleri rapor olarak vermektedir. ClassBadge, araçsal, bilişsel ve kavramsal hedeflere hizmet etmektedir, Clas Badge, yaratılan rozetlerle birlikte akademik hedeflere ulaşılmasını sağlamaktadır. ClassDojo'nun, öğretmenin, ikonları tercih edebileceği arayüze erişimini sağlayan “davranışları kişiselleştirebilme” özelliği mevcuttur. Veri toplamak amacıyla nitel ve nicel yöntemler kullanılmıştır (gözlem, yarı-yapılandırılmış görüşme ve anket) sınıf ortamında öğrencilerin davranışları (öğrencinin derse katılım sağlayıp sağlamadığı, öğrencileri motive etmek için öğretmenin kullandığı yöntemler) gözlemlenmiştir. Yarı-yapılandırılmış görüşme kapsamında da, öğrencinin derse katılımını sağlamak için bir strateji olarak oyunlaştırılmanın (ClassDojo ve ClassBadge) kullanımı konusunda öğretmenlerin algılarını, bu iki uygulamanın öğrenci davranışı üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik 8 soru yöneltilmiştir. Oyunlaştırılmış uygulama etkinliğinin ardından da son-test olarak öğrencilere 22 kapalı uçlu soru

içeren anket uygulanmıştır. Deneysel süreç sonunda, ilgili ders kapsamında oyunlaştırılma yönteminin kullanılmasının öğrenci motivasyonu ve performansı üzerinde olumlu bir etki oluşturmadığı sonucuna ulaşılmıştır fakat bunun oyunlaştırmaya yönelik olumsuz bir durumdan kaynaklanmadığı, aksine, ilgili programın eğitim hedeflerine ve çıktılarına yönelik iyi bir oyunlaştırma uygulaması yapılabilmesine basamak oluşturması açısından çalışma verilerinin anlamlı ve değerli olduğu belirtilmiştir.

Oyunlaştıma, bireyin kendisinden beklenen eylemleri motive edilmiş bir şekilde yapmasını sağlamayı amaçlamaktadır. Birey güdülendükçe hedeflenen davranışları daha iyi bir şekilde ortaya koyma eğilimi göstermeye başlayacaktır. Literatürde bulunan Fogg davranış (bkz: Şekil 2), hedeflere ulaşılmasında temel güdüleyicilerin büyük rol oynadığını ve davranış tetikleyicileri olmadan beklenen davranışın gerçekleşme potansiyelinin düşük olduğunu göstermektedir. Başarılı bir oyunlaştırma tasarımı gerçekleştirilebilmesi için güdüleyicilerin tasarım içerisine entegre edilmesi önemlidir.



Şekil 2: Fogg Davranış Modeli (Fogg, 2019).

Oyun mekaniklerine dayanarak tasarlanmış ve oyunlaştırma öğeleriyle desteklenmiş birçok uygulama bulunmaktadır. Bu çalışmada Habitica, Superbetter, Fitocracy, MindSnack, Happify, Happy Habit, Wokamon isimli oyunlaştırma teknolojileri ele alınıp değerlendirilecektir.

Çalışma kapsamında içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Uygulamaların belirli kriterlere göre karşılaştırılmasına olanak sağlayan karşılaştırmalı araştırma yöntemi kullanılmıştır.

Habitica

Habitica, belirli bir konuda düzenli bir alışkanlık kazanılmasını hedefleyen bir uygulamadır. Habitica, gerçek yaşam hedeflerini oyunlaştırarak kullanıcıya motivasyon sağlar, böylece kullanıcının alışkanlık kazanmasına ve günlük işlerini aksatmadan yerine getirmesine yardımcı olur. Ödüllendirme mekanizması ile kullanıcılarının motive olmasını sağlar.

1. Genel Değerlendirme

Günlük hayatımızda düzenli olarak ders çalışma, sigarayı bırakma, asansör yerine merdiven kullanmayı tercih etme, düzenli olarak spor yapma ya da sağlıklı beslenme gibi alışkanlıkları kazanmaya çalışırken zorlandığımız zamanlar olmaktadır. Bizim için yararlı olan eylemleri düzenli bir rutinde gerçekleştirirken, bireyler motivasyon kaybı yaşayabilmektedir . Habitica uygulaması da bireylerin alışkanlık kazanmasına yardımcı olan etkili uygulamalardan biridir. Belirlenen hedeflerin gerçekleştirirken birey puan kazanabilmektedir. Bu puan deneyim puanı olarak adlandırılmaktadır. Deneyim puanlarının beklenen düzeye gelmesi ile birlikte oyuncu seviye atlayabilmektedir. Bir üst seviyeye geçen oyuncu daha gelişmiş oyun özelliklerini kullanmaya başlayabilmektedir. Bu uygulamada da üçüncü seviyeden itibaren hayvan yumurtaları, kuluçka iksirleri ve yiyecekler bulunabilmektedir. İksirler ve yumurtalar çeşitli kombinasyonlarda bir araya getirildiğinde yavru hayvanlar elde edilebilmektedir.

Bireyin ulaşmak istediği hedefleri veya kazanmak istediği alışkanlıkları mevcut ise ve birey yapması gereken eylemleri sürekli olarak erteliyorsa, bu uygulama gerekli motivasyonu sağlayacaktır. Bu uygulamada birey kendisi için belirlediği günlük, haftalık veya rastgele zaman hedeflerini listeye ekleyip "Yaptım" veya "Yapmadım" şeklinde artı/eksi olarak puanlayabilmektedir. Bu uygulama ile seviye atlanabilmektedir, karakter geliştirilebilmektedir, diğer topluluklara/gruplara üye olunabilmektedir ve "meydan okuma" şeklinde küçük yarışmalara katılım sağlanmaktadır.

2. Kullanılabilirlik

Tasarım açısından çok basit ve kullanılabilirlik açısından çok sade bir uygulamadır. Kullanıcı dostu bir tasarıma sahiptir. Konforlu kullanım özelliği kullanıcı motivasyonunu olumlu yönde etkilemektedir. Uygulamanın temel amacı hayatı oyunlaştırmaktır

Superbetter

Superbetter uygulaması, bireylerin sağlıklı alışkanlıklar kazanmasını sağlamayı amaçlamaktadır.

1. Genel Değerlendirme

Uygulama öncelikle kullanıcıların tercih ve motivasyonlarına bağlı olarak travma sonrası stresi azaltmak, ağrıları gidermek, beslenmeyi iyileştirmek, fiziksel aktiviteyi artırmak, kaliteli uyku sağlamak gibi hedeflere ulaşmasına yardımcı olmak için tasarlanmıştır.

2. Kullanılabilirlik

Program kullanıcı dostu bir ara yüze sahiptir ve genel olarak 4 ana bölümden oluşmaktadır.

- Sosyalleşme: Bireylerin topluluk içerisinde diğer bireylerle etkileşim kurmasını ve sosyal bir ortama katılmasını sağlamaktadır.
- Başarı: Oyundan elde edilebilecek başarı puanları zihinsel, duygusal, sosyal ve fiziksel olarak dört alt kategoriye ayrılmaktadır.
- Yaratıcılık: Uygulama içerisinde bireyin tercih ve önceliklerine uygun olarak ev görevler tanımlanabilmektedir. Uygulamanın yaratıcılık boyutu kullanıcı açısından esneklik sağlamaktadır.
- Anlam: Uygulama içerisindeki görevler, uygulamayı kullanıcı açısından anlamlı kılmaktadır.

Kullanıcıların avatari ve belirli bir hikâyeye bulunmamaktadır. Sistemde bir liderlik panosu vardır. Ayrıca, belirli seviyeyi tamamladıktan sonra kilidi açılan bazı oyun özellikleri, uygulamanın "Bad Guys" bölümünde gerçekleşen savaşlardır. Uygulama, davranış değişikliği sağlayarak bireyin hayat kalitesini artırmayı amaçlamaktadır. Ayrıca SuperBetter bizi sürekli oyunun içinde tutmak için değil, tam tersine fiziksel ve zihinsel olarak uğraşmak zorunda kaldığımız durumlar

olduğunda oyuna girip oynadıktan sonra daha iyi hissetmemizi sağlamayı amaçlamaktadır.

Fitocracy

Fitocracy, bireylerin sportif davranışlar kazanmasını sağlamayı amaçlamaktadır.

1. Genel Değerlendirme

Uygulama tasarımı oldukça sadedir. Uygulama, antrenmanlarınızın kayıtlarını standart olarak tutar ve istatistikler halinde size sunar. Uygulama, bireyleri motive ederek planlanan faaliyetlerin gerçekleştirilebilmesini sağlamaktadır. Bireyler puan kazandıkça bir üst seviyeye geçebilmektedir

2. Kullanılabilirlik

Uygulamanın temel olarak 4 ana alt bölümü vardır:

- Fitness Değerlendirmesi: Uzman desteği ile belirli sorular eşliğinde kullanıcıya uygun bir çalışma planı bulunmaktadır.
- Antrenmanlar: Oluşturulan plan çerçevesinde kişiye özel antrenmanlar belirlenir.
- Beslenme Başarısı: Kullanıcıya özel beslenme programı sunmaktadır.
- Motivasyon ve Sorumluluk: Koç desteği ile bireyin kendisine tanımlanan eylemleri gerçekleştirip gerçekleştirmediği takip edilmektedir.

Oyun gerçek zamanlı spor faaliyetlerinin kalitesini artırmayı amaçlamaktadır. Kullanıcılar için avatar ve kişisel alan yoktur. Liderlik tablosu bulunmaktadır. Belirli seviyeyi tamamladıktan sonra bazı oyun özelliklerinin kilidi açılır. Görev sistemi burada önemli bir faktördür. Fitocracy, egzersizi bir oyuna dönüştürür. Belirtilen egzersizler yapıldığında, bireylerin seviye atlayarak puan kazanmasını sağlamaktadır. Ayrıca, bu uygulama sosyal bir ortam oluşturabilirsiniz, arkadaşlarınızı davet edebilirsiniz ve onlarla rekabet edebilirsiniz. Fitocracy, spor yaparak sağlıklı olmanıza, eğlenmenize ve daha fazla motive olmanıza yardımcı olacaktır. Seviyeleri tamamladığınızda kullanıcılar puan kazanır.

Mind Snacks

Hedef dilde temel kelimeleri öğrenmek için kullanılabilir olacak oldukça başarılı bir uygulamadır.

1. Genel Değerlendirme

Oyun mantığı oldukça basittir. Belirli bir konu hakkında kelime öğrenmek istiyorsanız, önce listeye bakarsınız, ardından öğrendiğiniz kelimelerle ilgili oyunlar oynamaya başlarsınız. Level atladıkça yeni ve daha keyifli oyunlar karşınıza çıkmaktadır. Sistem özellikleri ve uygulama kullanımı oldukça eğlencelidir. Küçük çocuklar için düşük seviyeden yetişkin seviyelerine kadar genişletilebilen bir özelliği mevcuttur. Her seviyeyi tamamladığımızda yeni seviyelerin açılması çok motive edicidir ve hedef dili çok iyi öğretmektedir.

2. Kullanılabilirlik

Farklı türlerdeki oyunlar ve meydan okumalar ile farklı dillerde kelime öğrenimi sağlar. Yazım, Dilbilgisi, Görsel İşleme, Zıt anlamlı kelimeler, Takip Süreci, Becerileri Arttırma gibi özellikleri bulunmaktadır.

Avatar, kişisel alan ve liderlik panosu bulunmamaktadır Ancak, belirli seviyeyi tamamladıktan sonra kilidi açılan seviyeler ve bazı oyun özellikleri vardır. Seviyeler için yazım, sınıflandırma, görsel işleme, zıt anlamlı sözcüklerle ilgili zorluklar bulunmaktadır. Yeni bir dil öğrenmek için çok faydalı bir uygulamadır. Çünkü basit bir ara yüze sahiptir ve içeriği zengin bir uygulamadır.

Happify

Olumsuz düşüncelerin, stresin ve yaşam zorluklarının üstesinden gelmenize yardımcı olmak için geliştirilmiş bir uygulamadır.

1. Genel Değerlendirme

Oyun kısa soruların cevaplanmasıyla başlamaktadır. Bu sorular sayesinde sistem kullanıcıyı daha kolay tanıyacaktır ve sorunun çözümü için önerilerde bulunabilecektir. Sistemin sunduğu önerilerden başlanabilmektedir. Bu oyunun amacı stresi azaltmak, psikolojik destek sağlamak ve beni daha mutlu etmektir. Ayrıca, bireyin gösterdiği ilerlemenin takip edilmesi mümkündür ve bireylerin sosyallaşmasına olanak sağlayacak özellikler de mevcuttur. Ayrıca uygulamada çok çeşitli meditasyon örnekleri bulunmaktadır.

Uygulama tasarımı güzel, renkli, çekici ve motive edicidir. Sistem sayesinde problemimizi kolaylıkla tespit edip çözümüne yönelik çalışmalara başlayabiliriz. Bu durum bir süre sonra alışkanlıklarımıza dönüşür ve yaşam motivasyonunda önemli rol oynar.

2. Kullanılabilirlik

Uygulama kullanımı çok basittir. Değerlendirme soruları kolayca yanıtlanır ve bir hesap oluşturulur. Değerlendirme soruları sonucunda kullanıcıya uygun bir yol haritası belirlenir. Bu yol haritasındaki etkinlikler sayesinde puan kazanarak kullanıcının mutluluğunu artırmak amaçlanmaktadır.

Bu etkinliklerin amacı, kullanıcıların iyimserliğini artırmak ve olumlu duygulara odaklanmalarını sağlamaktır. Uygulamanın yaratıcılarına göre, farklı aktiviteleri tamamlamak, deşarj olmanıza ve rahatlamanıza yardımcı olur. Başkalarıyla olan anlarınızı yansıtmaya izin verirken, şefkat ve nezaket duygularının gelişimini destekler.

Kullanıcı avatarı yoktur, ancak kişisel alan mevcuttur. Bu uygulamada kişisel alan ile kastedilen sosyal medya platformlarımızda bu uygulamadaki deneyimlerimizi paylaşabiliriz. Bu sayede kendimizle aynı sorunları yaşayan insanlarla baş edebiliyor ve bir nevi kendimizi motive edebiliyoruz.

Liderlik panosu bulunmamaktadır, ancak belirli seviyeyi tamamladıktan sonra açılan seviyeler ve bazı oyun özellikleri bulunmaktadır. Kişisel sorunları çözmeye odaklandığı için burada bir yarış veya meydan okuma bulunmamaktadır. Oyunlar da gelişim odaklıdır.

Psikolojik sorunların en yüksek oranda yaşandığı bu dönemlerde bu tür uygulamalar çok aranır hale gelmiştir. İstatistiklere göre, bu uygulamayı kullanan kullanıcıların %86'sı iki ay içinde daha mutlu insanlar olduklarını iddia ediyor. Bu çok yüksek bir orandır.

Happy Habit

The Happy Habit bize her gün mutluluğu nasıl deneyimleyeceğimizi öğretir.

1. Genel Değerlendirme

Uygulama, mutluluk unsurunu 14 faktöre göre değerlendirmek için 119 maddelik bir testle başlar; Daha sonra, elde edilen sonuçlara göre uygun oyunlar ve yatıştırıcı sesler önererek mutluluk arayışınızda size yardımcı olur.

Uygulama tasarımı oldukça sade ve şıktır. Kullanıcılar için kullanımı kolaydır. Uygulamada kullanılan renkler dost renkler olduğu için kişiyi motive eden bir uygulama olduğunu söyleyebilirim.

2. Kullanılabilirlik

Uygulama size kısa sürelerde etkili bir şekilde meditasyon yapmayı öğretiyor. Kullanıcı öncelikle kendisine uygun bir meditasyon pratiği oluşturur. Ardından "gelişim" başlığı altında belirli "yollar" izlenerek tanımlanmış meditasyon yöntemlerini kullanır. "Keşfet" başlığı altında daha farklı yöntemlerle karşılaşır.

- Mutluluğu günlük bir alışkanlık haline getirmenize yardımcı olacak 4 dakikalık mikro meditasyonlarla (seçtiğiniz saatte hatırlatıcılarla) başlayabilirsiniz.
- Rehberli meditasyonlar ve günlük kaydı yoluyla kalıcı mutluluğa giden 10 yolda ustalaşrsınız.

Kullanıcının avatarı, kişisel alanı ve ödül sistemi yoktur. Seviyeleri ve liderlik panosunu içermez. Bu sebeple meydan okuma yoktur. Bu uygulama kullanıcıyı neyin mutlu ettiğini tespit eder ve her geçen gün daha fazlasını deneyimleyerek bunu artırmanıza olanak tanır. Ayrıca kullanıcı dostudur ve bilimsel altyapıya sahiptir. Bu nedenlerle, uygulama kullanışlı ve kullanışlıdır.

Wokamon

Wokamon, akıllı telefon kullanıcılarının günlük hayatta hem oyun oynamaları hem de egzersiz yapmaları için geliştirilmiştir.

1. Genel Değerlendirme

Tasarımı çok kullanışlı, kolay ve eğlencelidir. Kullanıcı ne kadar çok yürürse, oyunda o kadar hızlı gelişir. Bu özellikler yürüyerek kazanılan bir oyuna dönüşür ve hem sağlık hem de oyun açısından motive edici bir durumdur.

2. Kullanılabilirlik

Wokamon oyunu başlangıçta size sanal bir evcil hayvan verir. İlk başlarda küçük olan bu hayvan sizin hareketinize göre zamanla büyür. Ne kadar çok yürür ve hareket ederseniz, hayvanınızı o kadar çabuk yetiştirebilirsiniz. Wokamon oyununda adım sayar özelliği bulunduğundan yürüme hızınıza göre hayvanınızı

büyütebilirsiniz. Bu nedenle oyunda gelişmek için yürümek zorundasınız. Yürüdüğünüz için oyunda geliyorsunuz denilebilir.

Sistemde kullanıcı avatarı mevcuttur, ancak kişisel alanı yoktur. Bir liderlik kurulu ve seviyeleri vardır. Ayrıca, belirli seviyeyi tamamladıktan sonra kilidi açılan bazı oyun özellikleri vardır. İyileştirmenin tek yolu yürümektir. Buradaki zorluk da kişiye göre değişebilir. Sağlık için oldukça iyi bir aktivite olan “yürümeyi” gerektirir. Uygulama bu şekilde sağlığı destekler. Sadeliği nedeniyle de kullanılabilir. Kullanıcı yürümeye devam ettiğinde yıldız kazanır.

2.TARTIŞMA

Bu bölümde bu çalışmada üzerinde durulmuş tüm çalışmalara genel bir çerçeveden bakılmış ve tartışma bakış açısıyla değerlendirildiğinde hangi uygulamanın hangi özelliklere sahip olduğunu ve hangi açılardan geliştirilmesi gerektiği hakkındaki bir tablo hazırlanmıştır.

Uygulama	Motivasyon Tasarımı	Kullanıcı Dostu	Avatar	Kişisel Alan	Liderlik Çizgisi	Seviyeler	Kilitli Seviyeler	Meydan Okuma	Kullanışlılık	Ödül Sistemi
Habitica	EVET	EVET	VAR	VAR	YOK	EVET	VAR	VAR	EVET	ELMAS/ ALTIN
Superbetter	EVET	EVET	YOK	VAR	VAR	EVET	VAR	VAR	EVET	ROZETLER
Fitrocracy	EVET	EVET	YOK	VAR	VAR	EVET	VAR	VAR	EVET	PUANLAR
MindSnack	EVET	EVET	YOK	YOK	YOK	EVET	VAR	VAR	EVET	ÖĞRENİM
Happify	EVET	EVET	YOK	VAR	YOK	EVET	VAR	YOK	HAYIR	MADALYA
Happy habit	EVET	EVET	YOK	VAR	YOK	HAYIR	YOK	YOK	EVET	YOK

SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER DERGİSİ
Cilt: 14 No: 2 Yıl: 2022 ISSN: 1309-8012 (Online)

Wokamon	EVET	EVET	VAR	YOK	VAR	EVET	VAR	YOK	EVET	YILDIZ

3.SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Oyunlaştırılmış uygulamalar, bireylerin hayatını kolaylaştırmayı ve bireylerin sağlıklı yaşam alışkanlıklar kazanmasını sağlamayı amaçlamaktadır. Bireylerin yararlı eylemleri düzenli olarak gerçekleştirmesine yardımcı olmaktadır. Bu çalışma kapsamında ele alınan oyunlaştırılmış uygulamalarda bireylerin yaşamına kolaylık sunmayı amaçlamaktadır. Çalışma kapsamında ele alınan uygulamaların hepsinin farklı özellikleri bulunmaktadır. Bu uygulamalar kullanıcıları motive etseler de, özelliklerini iyileştirmek mümkündür.

Örneğin Super Better uygulamasında güncellemeler gerçekleştirilebilir. Örneğin özgürce paylaşabildiğimiz alanda kendimizi ancak yazılı olarak ifade edebiliyoruz. “Level up life” uygulamasında olduğu gibi fotoğraf ekleme özelliği yoktur. Belki bu alanda bir iyileştirme yapılabilir.Yeni psikolojik rahatsızlıklar ve bunlara yönelik iyileşme planları çerçevesinde güncellemeler yapılabilir. Teknolojinin kullanımı ile artan rahatsızlıklara da odaklanılabilir.Fitocracy’de istatistikler ve gösterge tabloları geliştirilebilir. Bazı kişisel yorumlar kullanıcı motivasyonunu azaltabilir. Bu nedenle, bu tür durumlardan kaçınmak için antrenörler iyi eğitilmelidir. Minsnack’te dil ve oyun seçenekleri çeşitlilik açısından artırılabilir. Ayrıca uygulama oldukça kullanışlıdır ve her yaşta insan tarafından kullanılabilir.

Happify uygulamasında yer alan aktiviteler ve oyunlar sayesinde bireyler saha olumlu düşünmeye başlayarak mutlu olabilir. Bu uygulamada mutluluk puanları uygulama üzerinden takip edilebilmektedir. Daha fazla aktivite, daha yeni ortaya çıkan hastalık tanımları ve ilgili çözümler eklenerek geliştirilebilir. Uygulamanın yeni hastalıkları ele alması, bunlara ilişkin sorunların aşılmasına ilişkin yeni görevlerin tanımlanması uygulamayı daha zengin hale getirecektir.

Happy Habit uygulaması da kullanıcılar açısından oldukça etkin uygulamalardan biridir. Fakat görev ve tercihler çeşitlendirilebilir, farklı ödül mekanizmaları eklenebilir. Ara yüz tasarımı iyileştirilebilir. Animasyon videoları hazırlanarak uygulamaya entegre edilebilir.

Bu çalışmanın kapsamı Habitica, Superbetter, Fitocracy, MindSnack, Happify, Happy Habit, Wokamon uygulamaları ile sınırlandırılmıştır. Ancak gelecek çalışmalarda yeni uygulamalar dâhil edilerek daha geniş bir çerçeveden alınabilir. Çalışmadan elde edilen sonuçların etkinliğini artırmak için kullanıcılara kapsamlı anketler uygulanabilir ve nicel değerlendirmeleri yapılabilir.

YAZARLARIN BEYANI

Katkı Oranı Beyanı: Yazarlar çalışmaya eşit oranda katkı sağlamıştır.

Destek ve Teşekkür Beyanı: Çalışmada herhangi bir kurum ya da kuruluştan destek alınmamıştır.

Bu çalışmanın ortaya çıkmasında emeklerini ve desteklerini esirgemeyen Dr. Öğr. Üyesi Demet Soylu'ya teşekkür ederiz.

Çatışma Beyanı: Çalışmada herhangi bir potansiyel çıkar çatışması söz konusu değildir.

KAYNAKÇA

Boston, L. Fitokrasi İncelemesi. <https://tr.marociano.pt/fitocracy-review>

Brigham, T. J. (2015). An Introduction to Gamification: Adding Game Elements for Engagement. *Medical Reference Services Quarterly*, 34(4), 471-480.

Cahyani, A.D. (2016). Gamification approach to enhance students' engagement in studying a language course. *MATEC Web of Conferences*, 58, BISSTECH 2015 içinde. Erişim adresi: <https://www.growkudos.com/publications/10.1051%25252Fmatecconf%25252F20165803006/reader>

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper.

Dominguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernandez-Sanz, L., Pages, C., & Martinez-Herraiz, J. J. (2013). Gaming learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380-392

Fleur. Ready to feel happy no matter what's going on in your life? (2021) <https://www.thehappyhabit.com.au/>

Fogg, B. (2009). A Behavior Model for Persuasive Design. https://www.mebook.se/images/page_file/38/Fogg%20Behavior%20Model.pdf adresinden 04.05.2019 tarihinde erişilmiştir.

Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152–161. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>

Happify. (2018, 11 Aralık). TheHappifyUserExperience [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=xdyZQFUyxPw>

İnce, E. Türkiye'nin ilk ve tek oyunlaştırma bloğu gamfed Türkiye uygulama-inceleme ekibi sunar: Habitica: Hayatını Oyunlaştır! Bir Alışkanlık Geliştirme ve Verimlilik Uygulaması (2020, 12 Ağustos). <https://www.oyunlastirma.co/uygulama/habitica-hayatini-oyunlastir-bir-aliskanlik-gelistirme-ve-verimlilik-uygulamasi/International>

İnce, E. Türkiye'nin ilk ve tek oyunlaştıma bloğu gamfed Türkiye uygulama-inceleme ekibi sunar: Superbetter: Superbetter Uygulamasında Oyunlaştırmaya Dair Neler Var? (2021,18 Ocak).
<https://www.oyunlastirma.co/uygulama/gamfed-turkiye-uygulama-inceleme-ekibi-sunar-superbetter/>.

Karataş, E. (2014). Eğitimde Oyunlaştırma: Araştırma Eğilimleri. Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi, 15(2), 315-333.

Mindsnakers.(2013,9Mayıs).MindSnacks-OfficialTrailer[Video].
<https://www.youtube.com/watch?v=BMa3E2x4s1A>

Noemi, P. ve Maximo, S.H. (2014). Educational games for learning. Universal Journal of

Educational Research, 2(3), 230-238. Erişim adresi:

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1053979.pdf>.

Sakallıoğlu, B., Erol, V. ve Akgün, B. T. (2014). Oyun nedir ve oyun türlerinin tanımlanmasında sosyal oyunların yeri. Akademik Bilişim 2014 XVI. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri içinde, 5-7 Şubat, Mersin Üniversitesi Erişim adresi: https://ab.org.tr/ab14/kitap/sakallioglu_erol_ab14.pdf

Şahin M., Samur Y. (2017). Dijital çağda bir öğretim yöntemi: Oyunlaştırma. Ege Eğitim

Uysal, K. Wokamon: Egzersiz Yaptıran Uygulama (2014,22 Temmuz).
<https://bigumigu.com/haber/wokaman-egzersiz-yaptiran-uygulama/>.