

Oyun, Oyunlaştırma ve Yaratıcı Dramadaki Oyunsal Öğelerin Karşılaştırmalı Eleştirel İncelenmesi

Bülent Sezgin¹

Makale Bilgisi

DOI: 10.21612/yader.2023.003

Makale Geçmişi

Geliş tarihi 29.11.2022

Düzeltilme 17.01.2023

Kabul 24.01.2023

Anahtar Sözcükler

Oyunlaştırma

Oyun

Yaratıcı Drama

Yapılandırılmış Oyun

Eleştirel Pedagoji

Makale Türü

Derleme Makale

Öz

Ülkemizde son yıllarda oldukça popüler hale gelen oyunlaştırma, yaratıcı drama alanının da ciddiyetle değerlendirilmesi gereken bir konudur. Her iki alanın da asal unsurlarından birisi oyun kavramıdır. Bu makalenin asıl amacı, günümüzde eğitimin her aşamasında kullanılmaya başlanan oyun, oyunlaştırma ve yaratıcı drama arasındaki bağlantıyı analiz edebilmek ve karşılaştırmalı bir inceleme sunarak oyunsal deneyimin niteliğine dair eleştirel bir perspektif çerçevesi çizilebilmektir. Bu perspektif ilk olarak oyun teorilerine disiplinlerarası bağlamda bakmayı zorunlu kılar.

Makalede oyunlaştırma, yaratıcı drama ve oyun ilişkisini bütünlüklü bir şekilde değerlendirmek amacıyla; yönetsel olarak literatür tarama ve etkinlik deneyim planlarını baz alarak karşılaştırmalı bir inceleme yapılmaktadır. Eğitimbilim ve estetik deneyim alanında çalışan araştırmacı ve uygulamacıların kavramları disiplinlerarası bir noktadan incelenecektir. Oyunu bir araç olarak ve süreç olarak kullanan yaratıcı drama, oyun yoluyla öğrenme alanına katkı sunmaktadır.

Oyunlaştırma, oyun ve yaratıcı drama alanlarında oyunsal süreçlerin dramaturjik açıdan ve yöntemsel açıdan analiz edilmesi ve pedagojik perspektif ışığında tartışılması alan zenginliğine katkı sunacaktır. Bu nedenle de oyunlaştırmanın hangi kültürel, politik ve pedagojik bağlamda yapıldığı somut çalışmaların değerlendirilmesi açısından oldukça önemlidir.

Giriş

İngilizce’de *gamification* olan sözcük Türkçe’ye oyunlaştırma olarak çevrilerek son yıllarda eğitim alanında adını sıklıkla kullanmaya başladığımız bir kavram olmuştur. 2000’li yıllar sonrasında eğitimden iş dünyasına kadar birçok alanda yaygınlaşmaya başlayan oyunlaştırma kavramı, daha çok dijital oyun araştırmaları, reklamcılık, pazarlama ve eğitim teknolojileri alanında kullanılan bir terimdir. Sonuç ve motivasyon odaklı oyunlaştırmaya olan ilginin çoğalmasında, video oyunları ve dijital oyunlar alanındaki oyun tsunamisinin neden olduğu söylenmektedir. Dünya genelinde dijital oyunlara ve FRP oyunlarına yönelik talep artışı, insanların dijital oyun oynarken geçirdikleri sürenin artması ve oyun sektörünün dijital bir evrim geçirmesi oyunlaştırmının yaygınlaşmasına neden olmaktadır (Bahçeci, Usengul ve 2018). Neo-liberal ekonomik politikalar müşteri memnuniyetini zinde tutacak reklam ve pazarlama stratejileri geliştirmek ve tüketimi düzenli olarak artırabilmek amacıyla tarih boyunca stratejik arayışlar içinde olmuştur. İnsanların dijital oyun araçlarına olan ilgisinin arttığı bir dönemde, oyunlaştırma da kaçınılmaz olarak yaygınlaşmaktadır. Oyunlaştırmının pozitif etkileri olduğu kadar, olumsuz etkileri de olduğu alan yazınına konu olmaya başlamıştır. Oyunlaştırmının acımasız rekabete dayalı iş dünyasında danışmanlar tarafından kullanılan bir tür “pazarlama saçmalığı” olduğu tartışmaları da gündeme gelmektedir (Bai, Hew, Huang ve 2020).

Oyunlaştırma oyunsu deneyimle öğrenmeyi birleştiren yenilikçi bir yaklaşım olarak eğitim alanında da son yıllarda etkili olmaya başlamıştır. Eğitimde oyunlaştırmaya yönelik artan ilginin, eğitimde yaratıcı drama uzmanları tarafından incelenmesi elzem hale gelmiştir. Bu yüzden de oyunlaştırma kavramının doğru tanımlanması, oyunlaştırmının felsefesinin analiz edilmesi, oyun ve tiyatro tekniklerini süreç odaklı kullanan yaratıcı drama çalışmalarının kurgulanması noktasında oldukça önemli olacaktır.

Yaratıcı drama oyun ve tiyatro tekniklerini süreç odaklı bir deneyime dönüştüren yenilikçi bir formdur. Yaratıcı drama 1977 yılında kabul gören tanımına göre; “oyun kurma, süreçsel drama ve doğaçlamayı kapsayan şemsiye bir terimdir, katılımcılar tarafından oluşturulan yapılandırılmamış dramayı tanımlar.” (McCaslin, 2016). Türkiye’de drama alanında en çok atıf alan akademisyen Prof. Dr. Ömer Adıgüzel; yaratıcı drama kavramını şu şekilde tanımlar:

“Drama, bir grupta ve grup üyelerinin yaşantılarından yola çıkarak, bir amacın, düşüncenin, doğaçlama, rol oynama (rol alma) vb. tekniklerinden yararlanarak canlandırılmasıdır. Bu canlandırma süreçleri deneyimli bir lider/öğretmen eşliğinde yürütülürken, kendiliğindenliğe (spontaniteye), şimdi ve burada ilkesine, -miş gibi yapmaya dayalıdır ve yaratıcı drama, oyunun genel özelliklerinden doğrudan yararlanır.” (Adıgüzel, 2019).

Oyunlaştırma ise oyun olmayan sistemlerde, kullanıcı deneyimini arttırmak ve kullanıcının ortama bağlanmasını sağlamak amacıyla dijital oyun elementlerinin kullanılması olarak tanımlanmaktadır (Deterding, Sicart, Nacke, O’Hara ve Dixon 2011’den akt. Samur ve Şahin, 2017). Oyunlaştırma, oyunlarda bulunan tüm eğlenceli ve ilgi çekici unsurları türetme ve bunları gerçek dünyaya veya üretken etkinliklere uygulama sanatıdır. Oyunlaştırma oyunlarla etkileşimi arttırmak, davranışları etkilemek, verileri toplamak, görüntülemek için oyun mekaniğini kullanır (Yılmaz, 2022). Oyunlaştırma çalışan performansı, inovasyon, pazarlama, eğitim, sağlık ve sosyal değişim gibi oyun içermeyen ortamlarda oyun mekaniğini kullanma trendi olarak tanımlanmıştır. Oyunlaştırma kavramı tanımlanırken güdülenme sağlamak için hızlandırılmış dönüt, net hedefler ve oyun planları,

zorlayıcı ortam, mücadele gerektiren fakat erişilebilir hedefler gibi dört temel araç tanımlamıştır (Burke 2011'den akt. Bahceci ve Usengil, 2018).

Oyunlaştırma oyunun tüm unsurlarını kullanarak problem çözmek ve öğrenmeyi teşvik etmek için, oyun düşüncesinin dikkatli ve düşünülmüş bir şekilde uygulanmasıdır (Kapp, Valtchanov ve Pastore, 2020). Prof. Dr. Karl M. Kapp oyunlaştırma kavramını detaylı bir şekilde şu şekilde tanımlar:

“Oyunlaştırma oyun olmayan alanlarda oyun mekanizmasının kullanılmasıdır, özellikle tüketici odaklı web sitelerinde ve mobil sitelerde insanları uygulamaları kullanmaya teşvik etmek için. Oyunlaştırma aynı zamanda dijital uygulamalarla bağlantılı arzu edilen davranışlarla kullanıcıların ilişki kurmasını kolaylaştırır. Oyunlaştırma teknoloji ile daha çok ilişki kurulmasını sağlar, insanın oyuna karşı duyduğu temel psikolojik eğiliminin avantajını kullanır. Teknik insanların normalde sıkıcı buldukları sıradan işleri yapması konusunda cesaretlendirir, örneğin araştırma yapmak, alışveriş ve web sayfalarını okumak gibi. Oyunlaştırma oyun bazlı mekanizmaları kullanır, estetik ve oyunsal düşünce insanı ve eylemi motive eder, öğrenmeyi artırır ve problemleri çözer.” (Kapp, 2012, 43)

Kavramın tanımlanması konusunda genellikle uzlaşılan ortak görüş, oyunlaştırmanın oyun tasarım elementlerinin oyun dışı bir çerçevede kullanılması olduğudur (Detertding, Khaled, Dixon, Nacke, 2011).

Oyunlaştırmayı esasen farklı türlerdeki oyunlara ait yapısal öğeleri (ödül, ceza, rekabet, liderlik, puan toplama, rozet alma, amaçlar, odaklanma vs.) davranış değiştirme ve motivasyon odaklı insanların sosyal yaşamında (eğitim, spor, sağlık, tüketim alışkanlıkları vs.) kullanılması olarak tanımlayabiliriz. Ancak burada belirsiz duran kavram, oyun olmayan alanlara oyun öğelerinin entegre edilmesi meselesidir.

Oyunlaştırma kavramını inceleyebilmek açısından ilk olarak oyun kavramının teorik olarak üzerinde durulması önemlidir. Oyun kuramları ve teorileri incelendiğinde oyunun tanımı ve neyin oyun neyin oyun olmadığı konusu oldukça tartışmalıdır. Dünyadaki en önemli oyun araştırmacılarından, Prof. Dr. Brian Sutton Smith, oyunun disiplinlerarasılığına dair önemli bilgileri alabileceğimiz ana kaynaklardan birisidir. Smith, henüz Türkçe'ye çevrilmemiş *The Ambiguity of Play* adlı eserinde, oyunu tanımlamanın muğlaklığından ve kesin olmayışından bahseder. Smith'e göre, oyunun ne olduğunu açıklamaya çalışan tüm teoriler aslında bir retoriktir. Oyun ile ilgili önermelerin hepsi ideolojik tutumların birer sonucudur, retorikler hem birbiriyle çelişir hem de birbirine yaklaşırlar. Yedi farklı oyun retoriği (*kader, güç, toplumsal kimlik, uçarılık, imgesellik, benlik ve ilerleme*) arasında anlamsal bağlantılar bulunur. Tüm retorikler tarihsel süreç içindeki çağdaş ve geleneksel kültürel yaklaşımların birer sonucudur. Her bir retorik farklı bir oyuncu tipini, oyun edimini, oynama biçimini ima eder (Smith 2001'den akt Sezgin, 2015).

Huizinga 1938 yılında yazmış olduğu *Homo Ludens (Oynayan İnsan)* adlı evrensel yapıtında oyunu sosyolojik ve kültürel bağlamda değerlendirerek oyun literatüründe bir çığır açmıştır. Huizinga oyunu şu şekilde tanımlamıştır:

“Oyun, 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 hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyettir.” (Huizinga, 2006)

Huizinga'nın oyun tanımı, sonrasında ortaya çıkan tüm oyun kuramcıları tarafından ilham kaynağı olmakla birlikte, birçok açıdan da tartışılmıştır. Örneğin oyunun gönüllü bir eylem ve iradi bir faaliyet olduğu tezi, Roger Caillous tarafından eksik bulunarak eleştirilmiştir. Caillous, Huizinga'ya oyun sınıflandırması yapmadığı için salt felsefik bir tanımlama yaptığını belirterek eleştirir. Örneğin Caillous'a göre profesyonelce oynanan oyunlar (örneğin boks, futbol, tenis, profesyonel spor türleri vs.) gönüllülük ekseninde değil, mesleki bir uzmanlaşma ve iş ekseninde açıklanmalıdır. Caillous, 1961 yılında yazdığı *Man, Play and Games* adlı eserinde oyun sınıflandırma ve kural seviye düzeyi kategorilerini önererek oyun kuramı literatüründe tarihsel açıdan öncülük yapar (Caillous, 2001). Oyun kavramının tüm bilim dallarını ilgilendiren geniş bir literatürde incelenmesi kavramın tanımlanmasını da zorlaştırmaktadır. Dünyaca ünlü psikologlar Jean Piaget ve Lev Vygotsky oyunun çocuk gelişimindeki evrelerini, Nobel ödüllü matematikçi John Nash ekonomi bilimindeki oyun teorisini (game theory), Bernard Suits felsefede oyun kavramlarını açıklayarak literatüre önemli katkılarda bulunmuşlardır.

Dijital oyunların 1980'li yıllar sonrasında gelişmesiyle, *ludoloji* olarak adlandırılan dijital oyun araştırmaları alanı dünyada gelişmiştir (Eren, 2009). Oyunlaştırma kavramının da aslen dijital oyunlar ortaya çıktıktan sonra geliştiği görülecektir. Bilgisayar ve rekabetçi oyunlardan devşirilen bazı oyun elementlerinin motivasyon teorileriyle ilişkilendirilmesi oyunlaştırmanın yaygınlaşmasına hizmet etmiştir. Son yıllarda öğrenme ortamlarında artan oyunlaştırma etkinlikleri, oyunlaştırma kavramını yaratıcı drama ve eğitimde drama alanının da kesişim kümesine sokmaktadır. Bu araştırma çalışması esasen eğitim ortamlarında sıklıkla kullanılan oyunlaştırma ve yaratıcı dramanın yapısal özelliklerini kuramsal olarak incelemeyi hedeflemektedir. Bu araştırmadaki amaçlar doğrultusunda aşağıdaki temel iki soruya yanıtlar aranmıştır:

- Oyunlaştırma ve yaratıcı dramanın oyun kavramıyla nasıl bir ilişkisi vardır?
- Oyunlaştırmanın ve yaratıcı dramanın oyunu hangi amaçlar doğrultusunda kullandığı, eğitim program ve plan örnekleri üzerinden nasıl gösterilebilir?

Yöntem

Bu araştırmada oyunlaştırma ve yaratıcı drama yöntemindeki oyunsal süreçlerin bilimsel temellerini inceleyebilmek açısından kuramsal literatür taramasıyla birlikte, karşılaştırmalı kuramsal inceleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırma, oyunun araçlarını kullanan iki yöntem arasındaki ilişkiyi kuram ve uygulama örneklerinden yola çıkarak karşılaştırmalı incelemeye odaklanmıştır. Bir çalışmanın kuramsal çerçevesinin etkili oluşturulması için öncelikle çalışmanın dayandığı veya temel aldığı kuramların ve bu alanda yapılan literatür sentezinden çıkan sonuçların çok iyi anlaşılması gerekir (Çepni, 2021). Karşılaştırmalı yöntem, belirli olayların ortaya çıkmasında ve gelişmesinde etkili olan fonksiyonel faktörleri sınıflandırmayı ve açıklamayı hedef alan bir araştırma metodunu ifade için kullanılan genel bir terimdir (Aydm, Hanağası, 2017). Kuramsal çerçeve, yeni bir kuramın gelişim sürecine bir temel oluşturmak için o konuyla ilgili kuramların, ilgili kavramların ve deneysel araştırmaların sentezlenmesi anlamında da kullanılmaktadır (Rocco ve Plakhotnik 2009'dan akt. Çepni, 2021).

Bu amaçlar doğrultusunda verilerin toparlanması için; dijital ve basılı kaynaklar kütüphane veri tabanları, akademik araştırma veri tabanları, ders kitapları, videolar, alanda yazılmış yüksek

lisans ve doktora tezleri incelenmiştir. Bu incelemelerden elde edilen yapısal bilgiler belirli bir süzgeçten geçirilerek araştırmanın tartışma çerçevesi oluşturulmuştur. Veri analizinde yapısalci yaklaşımlar esas alınmış ve mümkün olduğunca birincil kaynaklara atıf yapılmaya çalışılmıştır. Ancak oyunlaştırma alanındaki alan yazınında yeterli sayıda Türkçe çevirinin olmaması sınırlayıcı niteliktedir.

İngilizce’de *gamification* olarak adlandırılan oyunlaştırma kavramı ile yazılan makale, kitap ve araştırmalarla, Türkiye’de ve dünyadaki önemli yaratıcı drama uygulamacılarının oyunsal süreçlere ilişkin yaklaşımlarının birlikte incelenmesi kuramsal derinliğin oluşmasına katkı sunacaktır. Hem oyunlaştırma hem de yaratıcı drama alanındaki kuramsal perspektiflerin geniş oyun araştırmaları kümesi içinde disiplinlerarası bir biçimde incelenmesi, alandaki uygulama ve araştırma temelli çalışmalara da yararlı olacaktır.

Bulgular

Araştırma bulguları önceden belirlenmiş iki ana tema altında toplanmıştır. Oyunlaştırma ve yaratıcı drama alanları arasında karşılaştırmalı inceleme yapabilmek adına yapılan literatür taraması ve müfredat doküman incelemeleri sonrasında, bulguların tek bir tabloda incelenmesi gerçekleştirilmiştir.

“Oyun olmayan ortamlarda oyun kullanma” felsefesine dayalı oyunlaştırma kavramının, oyunu bir araç ve bir vasıta olarak kullandığı tespit edilebilir. Bu bağlamda oyunlaştırma pragmatik bir yaklaşımla, oyun elementlerini kendi amaçları doğrultusunda sonuç odaklı bir biçimde kullanmaktadır.

Oyunlaştırmanın kullandığı oyun elementleri farklı kuramcılar tarafından başka terimlerle ifade edilse de, özündeki perspektif ve bakış açısının oldukça benzer olduğu görülmektedir. Oyunlaştırmada eğlence ana unsur olup, oyun dışı bir ortama oyun mekanik ve dinamiklerinin aktarılması ile eğlenceli, bağılılığı ve motivasyonu sağlayan bir içerik oluşturulması temel hedeftir. Korhonen, Montola ve Arrasvunori’nin çalışmalarında oyunlaştırmadaki eğlence unsurunun öğelerinin; *cezbetme/büyülenme, mücadele, rekabet, tamamlama, kontrol, rahatlama, paydaşlık, bulma, büyütme/besleme, fantezi, simülasyon, erotizm, ifade, sadizm, yıkım, his, eziyet/çile, sempati/duygudaşlık* olarak türlere ayrıldığı bilinmektedir (Zeybek, 2021). Oyuncu tiplerinin keskin bir şekilde ayrılması da oyunlaştırmanın sonuç odaklı olmasının bir gereğidir.

Karl M. Kapp oyunlaştırma kavramındaki anahtar sözcükleri şu şekilde açıklar: *Oyun bazlılık* belirli kurallar tarafından katılımcıların zaman ayırarak oyun oynamasıdır. *Mekanizma* oyunları seviyelerinin (level), işaretleme sisteminin, ödüllendirmenin, skorun ve zaman sınırlamasının olmasıdır. *Estetik* ise başarılı bir grafik tasarımı olmadığında örneğin uygulamanın etkisiz kalmasıdır. Dijital ortamlardaki kullanıcı ara yüzleri gibi birçok öge kişilere keyif verecek şekilde estetik olarak tasarlanmalıdır. Rekabet, dayanışma, hikâyelerin anlatılması, keşif gibi öğelerin sosyal bir süreç olarak gündelik hayata girmesi ise oyunsal *düşünceyi* oluşturur. Bireyin oyunlaştırma sürecine ilgisi ve isteği, oyunların etkisini artıracaktır. Ayrıca Karl M. Kapp, oyunlaştırma kavramının “ciddi” oyunlardan farklı olarak herkes tarafından basitlikle oynanabilir bir mantıkla tasarlandığını vurgular. Oyunların kolay tekrar edilebilir, kolay anlaşılır, açık ve akışkan olması gerekmektedir (Kapp’dan akt. Sezgin, 2015).

Motivasyon ve bağlılık temelli oyunlaştırmadaki oyuncu tipleri Bartle'in çalışmalarında *davranış temelli* oyuncu tipleri (erken dönem çalışmalarda Katiller, Araştırmacılar, Başaranlar ve Sosyaller, sonraki dönem çalışmalarda Fırsatçılar/Planlamacılar, Korsanlar/Bilim İnsanları, Gıcıklar/Politikacılar, Arkadaşlar/İletişim Kurucular) gibi türlere ayrılmıştır. *Deneyim temelli* oyuncu tipleri ise acemi, problem çözücü, uzman, usta ve vizyoner gibi türlere ayrılmıştır (Zichermann ve Cunningham 2011'den akt. Zeybek, 2021).

Oyunlaştırma tasarım sürecinde hedef analizi, tasarım, geliştirme, uygulama, değerlendirme-iyileştirme olmak üzere beş aşama vardır (Kim 2018'den akt. Zeybek, 2021).

Yaratıcı drama deneyiminde ise oyun, çalışmanın ana aktivitesi olan rol oynama ve doğaçlamanın katalizörü ve katılımcıların psikolojik ve fiziksel anlamda çalışmaya hazır hale gelmesini sağlamak için çoğunlukla işbirlikçi ve süreç odaklı olarak planlanan bir etkinliktir.

Yaratıcı dramadaki oyun aşamasında güven, uyum ve işbirliği sağlamaya yönelik kurallı oyunlar ve doğaçlamanın temeli olan sembolik-dramatik oyunların ön plana çıktığı görülecektir. Yaratıcı drama, doğal ve gönüllü bir davranış olan oyunu, planlı ve yapılandırılmış süreç odaklı bir forma çevirir. Dramadaki oyunların kullanılma amacı kazanmaya ya da kaybetmeye yönelik bir süreçten ziyade oyunun oynandığı süreçte neler yaşandığı, nelerin hissedildiği, oyunun hem bireysel hem de grup olarak öğrencileri nasıl etkilediğidir (Metinnam ve Karaosmanoğlu, 2021).

Tablo 1. *Oyunlaştırma ve Yaratıcı Drama Temelli Etkinlik Plan Örnekleri Model Karşılaştırma*

İncelenen Yaratıcı Drama Etkinliği	Etkinliğin oyunsal öğeleri kullanma biçimi	İncelenen Oyunlaştırma Planı Etkinliği	Etkinliğin oyunsal öğeleri kullanma biçimi
Dr. İhsan Metinnam'ın ve Dr. Gökhan Karaosmanoğlu'nun Çocuk ve Drama kitabı ders planı 3.hafta	Rol oynama ve doğaçlama, dans	Dr. Selay Arkün Kocadere'nin 'Searching for the Labours of Hercules' isimli projesi	Temaya uygun öyküleme tekniği, ödül, rozet, avatar, dijital oyun tasarımı
Dr. Esin Şahin ve Prof. Dr. Rahmi Yağbasan Fizik eğitiminde Gel-Git olayı ders planı	Kurallı çocuk oyunu, rol oynama ve canlandırma	Gamfed Türkiye Deste-Düzine Kavramı plan örneği	Hareketli oyun, öyküleştirme Rozet, dijital oyun

Değerlendirme yapabilmek adına detaylı bir model olarak incelenen iki yaratıcı drama etkinliği ve iki oyunlaştırma etkinliğinde elde edilen bulgular şu şekilde özetlenebilir:

- Yaratıcı drama etkinliğinde süreç ve grup odaklı ve işbirlikçi oyun yapısı varken, oyunlaştırma etkinliklerinde sonuç ve birey odaklı oyun yapısı vardır.
- Yaratıcı drama oyun motivasyonunu rol oynama ve doğaçlamayı içeren dramatik oyunlardan alırken, oyunlaştırma rekabet ve liderlik motivasyonundan hareket eder.

Araştırma boyunca elde edilen verilerden hareketle yaratıcı drama ve oyunlaştırmının oyunla ilişkisini karşılaştırmalı inceleyebilmek açısından aşağıdaki tablo düzenlenmiş ve bir tartışma çerçevesi oluşturulması hedeflenmiştir.

Tablo 2. *Oyun, Oyunlaştırma ve Yaratıcı Drama Kavramlarının Karşılaştırmalı İncelenmesi*

	Oyun	Oyunlaştırma	Yaratıcı Drama
Tanım	Doğal, gönüllü ve içgüdüsel davranış (Huizinga, 1938)	oyun tasarım elementlerinin oyun dışı bir çerçevede kullanılması (Detertding, Khaled, Dixon, Nacke, 2011)	oyun kurma, süreçsel drama ve doğaçlamayı kapsayan şemsiye terim (McCaslin 1973)
Önemli kuramcılar	Huizinga Caillous Vygostky Piaget Sutton Smith	Cunningham Detertding M. K. Kapp Chou Kim Werbach	Peter Slade Brain Way Dorothy Heatcote Gavin Bolton Nellie McCaslin İnci San Ömer Adıgüzel
Elementler	Gönüllülük Kurallar Zaman ve mekân Gerilim	Hedef analizi Tasarım Geliştirme Uygulama Değerlendirme ve İyileştirme (Kim vd.2018)	Tanışma-Isınma Rol Oynama ve Doğaçlama Değerlendirme
Odak noktası	Özgürlük Eğlence Rahatlama Kazanma-kaybetme	Eğlence Oyun Mekanikleri Motivasyon Yarışma -rekabet Davranış değişikliği	Planlı-yapılandırılmış Süreç odaklı Estetik deneyim ve haz Grup çalışması Eleştirel düşünce ve sorgulama
Öğrenme etkisi	Farkında olmadan gizil öğrenme Deneyimsellik	Hızlandırılmış dönüt Net hedefler ve oyun planları Zorlayıcı Ortam Mücadele gerektiren fakat erişilebilir hedefler (Burke 2011)	Oyun ve tiyatro tekniklerini süreç odaklı kullanan rol oynama ve doğaçlama grup çalışması, deneyimsel öğrenme
Kullandığı araçlar	Gerilim Rekabet İşbirliği Rol yapma Şans	Puan Rozet Avatar Liderlik tablosu Statü Rekabet	Kurallı oyunlar Dramatik oyun Tiyatro ve drama teknikleri Doğaçlama

Tartışma ve Sonuç

Ülkemizde oldukça yeni bir kavram olarak *gamification* sözcüğünün karşılığı olarak ortaya çıkan *oyunlaştırma* kavramının tanımlanması noktasında aydınlanmacı bir bakış açısı eksikliği olduğu açıktır. Türkiye’de orijinal kaynaklardan yola çıkan bir çeviri-araştırma çalışması yayınlanmadığı için, alan tartışmalarında henüz bir netliğe ulaşılamamaktadır. Bu bağlamda *oyunlaştırma* diye tanımlanan kavramı; oyun öğelerini fayda ve yarar eksenli oyun olmayan alanlarda kullanılması olarak görmek mümkündür.

Oyun araştırmaları alan yazınına baktığımızda; kavramsal bağlamda oyun temelli öğrenme ve oyunlaştırma arasında kalın çizgilerle birbirinden ayırabileceğimiz bir teorik tanım oluşturmanın zor olduğu da görülmektedir. Örneğin oyun öğelerini oyun olmayan alanlarda kullandığımızda aslında bir tür oyun temelli öğrenme gerçekleşmiyor mu? *Oyun temelli öğrenme* ve *oyunlaştırmayı* keskin çizgilerle ayırmak retorik bir tartışma olarak gözükmemektedir.

Oyunun didaktik bir öğrenme pratiğinden ziyade, gizil ve deneyimsel bir öğrenme olanağı sunduğu bilinmektedir. Oyunun pedagojik gücünden yararlanma günümüzde oldukça yaygın bir hale gelmiştir. Ancak günümüzde eğitim bilim alanında geldiğimiz nokta itibariyle, oyunun pedagojik gücünden kimin ne için ve hangi amaçlar doğrultusunda yararlandığı, özellikle eleştirel pedagoji açısından da tartışılmaktadır.

Eleştirel pedagoji açısından yaratıcı drama ve oyunlaştırma süreci sonucunda ortaya çıkan öğrenme kazanımları sorgulanmaktadır. Eleştirel pedagoji için önemli olan kültürel okuryazarlık değil, eleştirel okuryazarlıktır. Eleştirel okuryazarlık, kişisel ve sosyal gelişim için alternatif yolların keşfedilmesine yönelik bir statükoya meydan okuma çabasıdır. Bu tür bir okuryazarlık-dünyayı yeniden düşündüren sözcükler, toplumda kendini muhalif olarak konumlama, yaşamlarımızı yeniden düşünmek ve eşitsizliğin bulunduğu yerde adaleti desteklemek için siyasal ve kişisel, kamusal ve özel, küresel ve yerel, ekonomik ve pedagojik olanı ilişkilendirir (Shor, 1997, 1’den akt. Sezgin).

Meseleye bu açıdan bakıldığında, oyunun pedagojik gücü politik pedagojinin de ilgi alanındadır. Oyun yoluyla elde edilen kazanımlar, objektif bir kazanım mıdır yoksa sınıfsal veya kültürel bağlamda kimin çıkarına hizmet etmektedir sorusu tartışılmaya başlanmıştır. Örneğin toplumsal cinsiyet veya kültürel farklılıklar temalı bir çocuk oyununda, çocuğun elde ettiği bilgi ne derece objektif bir bilgi olacaktır. Bu açıdan oyunlaştırma ve yaratıcı drama sürecinin yapılandırıldığı sınıf ortamı, öğretmen ve öğrenci hiyerarşisi, oyun oynanan alanlardaki sosyolojik veriler, yaratıcı drama veya oyunlaştırma sürecinin önemli bir belirleyicisidir. Drama öğretmenlerinin toplumdaki eşitsizlikleri ve adaletsizlikleri yeniden üretmemesi adına demokratik kültürel temas alanları oluşturulması oldukça önemlidir. Yaratıcı dramanın etkili kullanımı, öğretmen ve katılımcıların yaratıcı drama sürecini güç ilişkilerinin inşa edildiği bir mücadele alanı olarak ele almalarına, kim oldukları ve toplumsal alandaki konumları konusundaki farkındalıklarına (sahip olunan sermaye türleri, habitus, sınıfsal kültür gibi konularda) sıkı sıkıya bağlıdır (Metinnam, 2017, 232).

Oyunlaştırma sürecinde eleştirel düşünce gelişiminin sağlanması oldukça önemlidir. Ming-Lee Wen eleştirel düşünmenin temel eylemlerini “soruşturma, kapsamlı düşünme, özgür düşünme ve yeniden yapılandırma” olarak sınıflandırmıştır. Buna göre birey, soruşturma eylemi çerçevesinde “sorgulama, çözümlenme, değerlendirme ve varsayımları açıklama” gibi etkinlikleri; kapsamlı düşünme eylemi içinde “kararların nedenselliğini araştırmayı”; özgür düşünme eylemiyle “bağımsız hareket

edebilmeyi”; yeniden yapılandırma eylemi içinde ise “mevcut değer sistemini onaylamak, düzeltmek ya da inancını yenisiyle değiştirmek” gibi farklı seçeneklerdeki etkinlikleri gerçekleştirebilmektedir (Wen, akt Şenşekerci, Bilgin, 2008: 24).

Oyunlaştırma ve yaratıcı drama sürecinde tartışılması gereken bir diğer konu da, biçim ve içerik diyalektiğini yeniden kurgulayan bir oyunlaştırmanın gerekliliğidir. İçerikten bağımsız salt teknik ve biçimci bir yaklaşımla ele alınan oyunlaştırma süreci, eğitimde cinsiyetçilik, ırkçılık ve ötekileştirmeye bile neden olabilecek negatif pedagojik sonuçlar doğuracaktır. Alan yazınına baktığımızda, özellikle oyunlaştırma süreci sonunda elde edilen kazanımların niteliğinin çok fazla üzerinde durulmadığı, meseleye daha çok teknik ve yöntem açısından bakıldığı söylenmelidir. Bu araştırmanın asıl amaçlarından birisi de, bu eksikliğe dikkat çekmektir.

Yaratıcı drama ve oyunlaştırma sürecinde demokratik bir nitelik oluşabilmesi açısından öğretmen ve öğrenci arasındaki hiyerarşik dengesizlik durumunun tartışılması oldukça önemlidir. Örneğin günümüzde bir çocuk açısından doğal ve özgür olması gereken oyun, modern şehir yaşamının özellikleri nedeniyle tamamen yapılandırılmış ve öğretmen merkezli oyuna doğru evrim geçirmektedir. Öğretmen-merkezli oyun anlayışıyla özgür oyun (free-play) oynama ediminin çatışma içermesi gerçeği, oyunlaştırma sürecinin tüm kurgusuna dair yeniden düşünmeyi gerektirir. Fabrikalaşan modern okul sistemi, ebeveynlerin ve çocukluğun bürokratikleşmesi kavramları da bu tartışma bağlamında oldukça önemli olacaktır. (Waters, 2012).

Yapılandırılmış oyun ve özgür oyun ikilemi, belki de günümüz modern eğitim sistemindeki en temel çelişkilerden birisidir. Özellikle oyunlaştırma uygulamalarına bu açıdan bakıldığında, eleştirel düşünceden çok, tek taraflı sonuç odaklı davranışçı bir kazanıma odaklanan bir yapısı olduğu söylenebilir. Oyunlaştırma kullanılan e-ticaret uygulamalarında verilen rozet ve puanlar, zincir marketlerde ayın elemanı uygulamaları, sosyal medyada üstünlük sağlama, web sayfalarında okuyucu yorumlarına verilen puan, ödül odaklı fiziksel oyunlar bu anlamda tartışılmalıdır. Oyunlaştırma yoluyla salt davranışçı bir kazanım elde etmeye çalışmak hâkim ideolojinin yeniden inşasına yol açabileceği için sorgulanmalıdır. Yaratıcı drama yöntemi bu anlamda oyunlaştırmaya göre daha esnek ve demokratik bir yöntem olarak durmaktadır.

Tek taraflı olarak gelişen durumda, bir anlamda eğitim-bilimci Freire'nin iddia ettiği bankacı eğitim sistemi tartışması gündeme gelir. Paulo Freire'ye göre, her insan ontolojik bir varlık olarak kendi dünyası üzerinde eylemde bulunarak kendini ve kolektif alanı dönüştürme yetisine sahiptir. Kişiye kendisiyle yüzleşme sağlamak için uygun ortam ve araçlar sağlandığında, insanlar içinde yaşadıkları dünyayı çelişkileriyle analiz etmeye başlarlar. Freire, insanı kendi sözünü söyleme, dünyayı adlandırma ve değiştirme hakkı ve potansiyeli olan varlık olarak görür. Ancak resmi eğitim sistemi, insanın potansiyel dönüştürücü gücünü açığa çıkaracak bir yapıda değildir. Paulo Freire'ye göre, varolan eğitim sistemi toplumsal eşitsizliklerin üzerinin örtülmesini sağlayan “bankacı eğitim” modelidir (Freire'den akt. Sezgin, 2015, 155).

Eğer oyunlaştırma sürecindeki kurguyu bankacı eğitim sistemi eleştirisi üzerinden okursak, oyunlaştırma sürecine dair eleştirel bakış açımızın temel özelliklerini ortaya çıkarabiliriz. Eğer oyunlaştırma içeriği tek taraflı bir şekilde gerçekleşiyorsa ve oyunda kural koyucu sadece tek bir kişi ise oyunlaştırmanın sorgulanması elzemdir.

Araştırma sonuçları düşünülerek, aşağıdaki öneriler sunulmuştur:

- Oyunlaştırma kavramı yaratıcı drama alanında çalışan akademisyen ve uygulamacılar tarafından dikkatle incelenmeli, her iki alan arasında oyunla öğrenme pedagojisi köprüsü kurulmalıdır. Bu iletişim iki alanın da zenginliğine katkı sunacaktır.
- Türkiye’de akademisyenler ve alan uzmanları arasında düzenlenecek “oyun, oyunlaştırma, oyun temelli öğrenme, eğitimde yaratıcı drama” konulu bilimsel bir çalıştay, sempozyum türünden bir etkinlik oldukça yararlı olacaktır.
- Oyunlaştırma ve eğitimde yaratıcı drama alanlarındaki ders uygulama örnekleri dijital arşivlerde uygulamacıların kullanıma açılmalıdır.
- Oyunlaştırma sürecinde etik tutum konusunda Türkiye genelinde bir tartışma başlatılmalıdır.

Kaynakça

- Adıgüzel, Ö. (2019). *Eğitimde yaratıcı drama*. Ankara: Yapı Kredi Yayınları
- Aydın, K. ve Hanağası, U, B. (2017). Sosyoloji ve siyasaal araştırmalarda karşılaştırmalı yöntem. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (33), 57-86.
- Bahçeci, F. ve Uşengül, L. (2018). Eğitim ve öğretim uygulamalarında yeni bir yaklaşım: oyunlaştırma. *Trakya Eğitim Dergisi*. 8(4), 703-720.
- Bai,S., Hew, F.K., Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30.
- Caillous, R. (2001). *Man, play and games*. Chicago: University of Illionis Press
- Çalık, A. (2021). Gamfed Türkiye ders planı takımı sunar: 24 oyunlaştırılmış ders planı: deste-düzine kavramı. GamFed web sitesinden 15 Kasım 2022 tarihinde erişildi: <https://www.oyunlastirma.co/ders-planlari/gamfed-turkiye-ders-planlari-takimi-sunar-24-oyunlastirilmis-ders-planlari-deste-duzine-kavrami/>
- Çepni, S. (2021). Proje, tez ve araştırma makalelerinin kavramsal ve kuramsal çerçevesi nasıl yapılandırılmış. *Fen, Matematik, Girişimcilik ve Teknoloji Eğitimi Dergisi*, 4(3), 203-216.
- Detertding, S., Khaled, R., Dixon, D., Nacke, L. (2011) From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. DOI: 10.1145/2181037.2181040
- Eren, Ö. (2009). *Bilgisayar oyunlarında dramatik yapı: ana akım ve alternatif yaklaşımlar*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens, oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kapp, K., Valtchanov, D., Pastore, R. (2020) Enhancing motivation in workplace training with casual games: a twelve month field study of retail employees. *Educational Technology, Research and Development*, 2263-2284.
- Karaosmanoğlu, G. ve Metinnam, İ. (2021). *Çocuk ve drama*. Ankara: İzge Yayıncılık.
- Karaosmanoğlu, G. ve Metinnam, İ. (2022). Üniversite öğrencileri drama dersini neden seçiyorlar? Ankara Üniversitesi örneği. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 17(2), 139-162.
- Karl M. Kapp. (2012) *The gamification of learning and instruction*. San Fransisco: Pfeiffer Publishing.
- Kocadere, S, Çağlar Ş., Bayrak F., Nuhoğlu Kibar P. (2019). Herkül’ün hikâyesi: Eğitsel bir oyun geliştirme modeli önerisi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 9(1), 230-250.
- Metinnam, İ. (2017). *Yaratıcı dramayla kültürel temas alanları oluşturmak: Sanat eğitiminde katılımcı bir eylem araştırması örneği*. Yayımlanmamış doktora tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Samur, Y. ve Şahin, M. (2017). Dijital çağda bir öğretim yöntemi: Oyunlaştırma. *Ege Journal of Educational Technologies*, 1(1), 1-27.
- Sezgin, B. (2015). *Oyun, tiyatro, drama ilişkisi: Kuram ve uygulama*. İstanbul: BGST Yayınları.
- Sezgin, B. (2019). Oyunlaştırma sürecinde eleştirel yaklaşımlar. *1.Uluslararası Oyun Kongresi tam metin bildiriler kitabı*, 138-146.
- Şahin, E. ve Yağbasan, R. (2012). Fizik eğitiminde yaratıcı drama ve örnek bir ders planı: Gel-git olayı. *Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, (34).
- Şenşekerci, E. ve Bilgin, A. (2008). Eleştirel düşünme ve öğretimi. *Uludağ Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 9(14), 15-43.
- Water, T. (2012). *Schooling, childhood, and bureaucracy: Bureaucratizing the child*. London: Palgrave Macmillan.
- Yılmaz, E.A. (2022). *Sekizinci sanat oyun, Homo Ludens’in metaverse yolculuğu*. İstanbul: Destek Yayınları.
- Yu-kai, C. Yazarın kişisel web sitesinden 15 Kasım 2022 tarihinde erişildi: <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>
- Zeybek, N. (2021). *Matematik öğretimi için oyunlaştırılmış ders tasarımı model önerisi*, Yayımlanmamış doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Comparative Review of Playful items in Play, Gamification, and Creative Drama

Bülent Sezgin¹

Article Info

DOI: 10.21612/yader.2023.003

Article History

Received 29.11.2022

Revised 17.01.2023

Accepted 24.01.2023

Keywords

Gamification

Play

Creative Drama

Constructed Play

Critical Pedagogy

Article Type

Review paper

Abstract

In our country, gamification has become very popular in recent years, and the creative drama area needs to be seriously assessed. One of the main elements of both areas is the concept of playfulness. The main purpose of this article is to analyze the link between play, gamification, and creative drama used at every stage of the course today, and to draw a critical perspective on the nature of the playful experience by providing a comparative review. This perspective first obliges us to look at play theories in an interdisciplinary context.

This article conducts a comparative review based on literature and activity experience plans, methodically, to evaluate gamification, creative drama, and play holistically. The concepts of researchers and practitioners working in the field of education and aesthetics will be examined from an interdisciplinary point. Using play as a tool and using play as a process, creative drama contributes to learning through play.

In the fields of gamification, play, and creative drama, the dramaturgical and methodological analysis of playful processes and the discussion of them in the light of a pedagogical perspective will contribute to the field's richness. Therefore, it is very important to evaluate which cultural, political, and pedagogical context of gamification has an effect on the concrete work created.

Introduction

The word *gamification* in English has been translated into Turkish as gamification and has been a concept in recent years that we have often started using in the field of education. The concept of gamification, which began to become widespread in many areas from education to business, after the 2000 years, is more of a term used in digital game research, advertising, marketing and educational technologies. The increase in interest in final-oriented and motivational-based gamification is said to be the result of the gaming tsunami in video games and digital games. The demand increase for digital games and FRP games around the world increases the time people spend playing digital games, and the digital evolution of the gaming industry leads to the expansion of gamification (Bahçeci F, Usengul L 2018). Neo-liberal economic policies have been strategically seeking throughout history to develop advertising and marketing strategies that will keep customer satisfaction in place and improve consumption regularly. At a time when people are more interested in digital gaming tools, gamification is inevitably becoming widespread. As well as the positive effects of gamification, it has become the subject of field writing, which has negative effects. There are also discussions that gamification is some kind of “marketing bullshit” used by consultants in a ruthlessly competitive business world (Bai, Hew, Huang, 2020).

As an innovative approach that combines playful experience and learning, it has also been effective in education in recent years. The increased interest in gamification in education has become essential to be reviewed by creative drama experts in education. Therefore, the correct definition of the concept of gamification, analysis of the philosophy of gaming, and the creation of creative drama that uses game and theater techniques in the process will be crucial.

Creative drama is an innovative form that transforms play and theater techniques into a process-oriented experience. According to the definition adopted in 1977, “creative drama is an umbrella term that covers the game building, process drama and improvisation, defining unstructured drama created by participants.” (McCaslin, 2016). The most cited academician in the field of creative drama in Turkey is Prof. Dr. Omer Adıgüzel defines the concept of creative drama as follows:

“Drama, based on the lives of a group and group members, a purpose, thought, improvisation, role-play (taking part role play), etc. it’s the use of techniques to revive it. While these dramatization processes are conducted with an experienced leader/instructor, they are based on self-familiarity (spontaneity), now and here principle, pretending to be, and creative drama directly benefits from the overall features of the game.” (Adiguzel, 2019).

Gamification is defined as the use of digital gaming elements in non-game environments to improve user experience and enable user connectivity. (Deterding, Sicart, Nacke, O’Hara and Dixon 2011, Samur and Şahin, 2017). Gamification is the art of touring all the fun and engaging elements in games and applying them to the real world or to productive activities (Yu-kai Chou, 2015). Gamification uses game mechanics to increase interaction with games, influence behaviors, collect data, and view (Yilmaz, 2022).

Gamification is defined as a trend to use gaming mechanics in non-gaming environments such as employee performance, innovation, marketing, education, health and social change. To provide motivation when defining the concept of gamification, the accelerated donut has identified four key tools, such as clear targets and game plans, a challenging environment, and challenging but accessible targets (Burke 2011, as cited in Gardener, Usengil, 2018).

Gamification is the careful and considered application of game thinking to solve problems and encourage learning using all the elements of the games that are appropriate (Kapp, Valtchanov, Pastore, 2020). Prof. Dr. Karl M.Kapp describes in detail the concept of gamification as follows:

“Gamification is the use of game mechanics in non-game spaces, especially on consumer-oriented websites and mobile sites to encourage people to use applications. Gamification also makes it easier for users to engage with desirable behaviors associated with digital applications. Gamification provides a more relationship with technology and takes advantage of the basic psychological tendency of people towards gaming. It encourages technical people to do mundane tasks that they normally find boring, such as doing research, shopping, and reading web pages. Gamification uses game-based mechanisms, aesthetic and playful thinking motivates people and action, enhances learning and solves problems.” (Kapp, 2012, 43)

The common consensus on the definition of the concept is that gamification design elements are used in a non-game framework (Detertding, Khaled, Dixon, Nacke, 2011).

The structural elements of gamification can be described as use of different types of games (award, penalty, competition, leadership, merit collection, scoring, goals, focus, etc.) in the social life of people focused on behavioral change and motivation (education, sports, health, consumption habits, etc.) But the concept that remains unclear here is the issue of integrating game elements into non-gaming areas.

To be able to examine the concept of gamification, it is important to first consider the concept of play theoretically. When the theories of the play are examined, the definition of the play and what is not a play are very controversial. One of the most important game researchers in the world, Prof. Dr. Brian Sutton Smith is one of the key sources from whom we can get important information about the interdisciplinary of the game. Smith talks about *The Ambiguity of Play*, which has not yet been translated into Turkish, and the ambiguity and certainty of defining the play. According to Smith, all theories that try to explain what the game is are actually rhetoric. All the game suggestions are the result of ideological attitudes, and rhetorics are both conflicting and converging. Seven different play rhetorics (fate, power, social identity, volatility, image, self and progress) have meaningful connections. All rhetorics are the result of contemporary and traditional cultural approaches within the historical process. Each rhetoric implies a different type of player, play performance, and play style. (Smith 2001 as cited in Sezgin, 2015).

In 1938, Huizinga launched a breakthrough in the game literature, evaluating the game in sociological and cultural terms in a universal structure called *Homo Ludens* (The Playing Man). Huizinga defined the game as:

“Play is a voluntary activity that is freely consented, but performed within the limits of certain time and place by completely mandating rules, has a purpose in itself, accompanied by a sense of tension and joy, and the consciousness of “being different” from “ordinary life” (Huizinga, 2006)

Huizinga’s definition of play has been inspired by all later game theorists but discussed in many ways. For example, the thesis that the game is a voluntary act and an irreparable activity was criticized by Roger Caillou’s, who was found incomplete. Caillou’s criticizes Huizinga by stating that he made a purely philosophical definition not to categorize the games. For example, professionally

played games (boxing, football, tennis, professional sports, etc.) according to Caillou's should be explained in a professional specialization and business axis, not in the axis of volunteering. Caillou's historically pioneered the game theory literature by recommending game classification and rule level categories in his 1961 work, *Man, Play and Games* (Caillous, 2001). The study of the concept of gaming in a wide literature that concerns all the sciences also makes it difficult to define the concept. World-famous psychologists Jean Piaget and Lev Vygotsky have made significant contributions to the literature by explaining the stages of child development, the game theory in the economics science of Nobel laureate mathematician John Nash, and the game theory in Bernard suits philosophy.

With the development of digital games after the 1980 years, the field of digital game research, called ludology, has evolved in the world (Eren, 2009). The concept of gamification will also appear to have evolved after digital games originally appeared. The association of some game elements from the computer and competitive games with motivational theories has served to the proliferation of gamification. In recent years, increased gamification activities in learning environments have put the concept of gaming into the intersection of creative drama and drama in education. This research study aims primarily at analyzing the structural characteristics of the gamification and creative drama commonly used in educational environments theoretically. For this study, the following two key questions were addressed:

- How do gamification and creative drama relate to the concept of play?
- How can it be shown through examples of training programs and plans that gamification and creative drama use the game for what purposes?

Methodology

In this research, the method of comparative theoretical examination was used in conjunction with theoretical literature screening to examine the scientific foundations of the playful processes in the method of gamification and creative drama. The research focuses on the comparative study of the relationship between two methods that use the tools of the game, based on theory and practice examples. In order to create an effective theoretical framework for a study, it is essential to understand the theories that the study is based on or are based on and the results from the synthesis of literature made in this field (Cepni, 2021). The comparative method is a general term for the expression of a research method aimed at classifying and explaining functional factors that are effective in the occurrences and development of certain events (Aydın, Hanagasi, 2017). The theoretical framework is also used to synthesize theories, related concepts and experimental research on a new theory to establish a basis for the development process. (Rocco ve Plakhotnik 2009 as cited in Çepni, 2021).

For these purposes, digital and printed documents, library databases, academic research databases, textbooks, videos, and master's and Ph.D. theses written in the field have been examined. The structural information obtained from these reviews was passed through a specific filter to create a discussion framework for the investigation. Data analysis is based on structural approaches and is intended to refer to as many primary sources as possible. However, the lack of sufficient Turkish translations in the field of writing in the gamification field is a limitation.

Articles, books and research written on the concept of gamification in English, together with the approaches of important creative drama practitioners in Turkey and around the world

about the playful process will contribute to the creation of theoretical depth. It will also be useful for interdisciplinary review of theoretical perspectives in both play and creative drama, and for application and research-based studies in the field.

Findings

The results of the research are gathered according to two predetermined major themes. After the literature screening and curricula review, the findings were reviewed in a single table to be able to compare the areas of gamification and creative drama.

Based on the philosophy of “using games in non-gaming environments”, the concept of gamification can be determined that it uses the game as a tool and a means. In this context, gamification uses the elements of the game in a final-oriented manner for its purposes, with a pragmatic approach.

Although the gaming elements used by gamification are expressed in other terms by different theorists, it is seen that the perspective at their core is quite similar. Entertainment is the main element in gamification and it is the main goal to create content that delivers fun, commitment and motivation through the transfer of game mechanics and dynamics to an out-of-game environment. In Korhonen, Montola and Arrasvunori’s work, the elements of the entertainment element in gamification are attracted/fascinated, struggle, competition, completion, control, relaxation, stakeholder, finding, magnification/feeding, fantasy, simulation, eroticism, expression, sadism, It is known that it is divided into categories as destruction, feeling, torture/suffering, sympathy/emotion (Zeybek, 2021). The sharp separation of player types is also a need for gaming to be results-oriented.

Karl M. Kapp describes the keywords in the concept of gaming. Game-based is the time for participants to play by specific rules. The levels of mechanism games are the marking system, the reward, the score, and the time limit. Esthetics are, for example, ineffective when there is no successful graphic design. Many elements, such as user interfaces in digital media, must be esthetically designed to give people pleasure. The social process of things such as competition, solidarity, telling stories, exploration, etc., is a playfulness thought. The individual’s interest and desire to play will increase the impact of gamification. Also, Karl M. Kapp emphasizes that the concept of gamification is designed by everyone with a sense of simplicity, unlike “serious” games. Games need to be easy to repeat, easy to understand, open and fluid. (Kapp as cited in Sezgin, 2015).

The types of players in motivational and loyalty-based gamification are divided into types of behavioral-based player types (Murderers, Researchers, Success and Sociable in early studies, Opportunities/Planners in subsequent studies, Pirates/Scientists, Tickles/Politicians, Friends/Contact Makers) in Bartle’s work. Experience-based player types are divided into types such as novice, problem solver, expert, master and visionary (Zichermann ve Cunningham 2011 as cited in Zeybek, 2021).

There are five stages in the gamification design process: Goal analysis, design, development, implementation, evaluation and improvement (Kim 2018 as cited in Zeybek, 2021).

In the creative drama experience, the game is often planned to be collaborative and process-oriented to ensure that the core activity of the work, role play and improvisation catalyst and participants are ready to work psychologically and physically.

During the play process stage in creative drama, it is seen that the rules of play to ensure trust, harmony and cooperation and symbolic-dramatic games, the basis for improvisation, has come to the forefront. Creative drama turns the game, a natural and voluntary act, into a plan and structured process-driven form. The purpose of using games in creative drama is not a process for winning or losing, but rather to see what happens in the process of playing the game, how it feels, and how the game affects students as both individuals and as a group. (Metinnam and Karaosmanoglu, 2021)

Table 1. *Gamification and Creative Drama-Based Event Plan Examples Model Comparison*

Creative Drama Activity Reviewed	How the activity uses playful elements	Review Gamification Plan Activity	How the activity uses playful elements
Dr. Ihsan Metinnam and Dr. Gökhan Karaosmanoğlu Children and Drama book course plan week 3	Role-playing, improvisation and dance	Dr. Selay Arkün Kocadere's 'Searching for the Labours of Hercules' project	Themed storyline, reward, badge, avatar, digital gaming design
Dr. Esin Şahin ve Prof. Dr. Rahmi Yağbasan Fizik eğitiminde Gel-Git olayı ders planı	Children play with rule-based, role-playing and dramatization	Gamfed Turkey Deck-dozen concept plan example	Dynamic play, story making Badge, digital game

The findings obtained in two creative drama activities and two gamification activities, which were examined as a detailed model to be able to evaluate, can be summarized as follows:

- While there is a process and group-focused and cooperative play structure in creative drama activity, there is a result and individual-focused play structure in gamification activities.
- Creative drama draws its motivation from role-playing and improvisational dramas, while gamification takes its motivation from competition and leadership.

From the data obtained throughout the research, the following table was organized and aimed at creating a discussion framework to be able to compare the relationship between creative drama and gamification with the play experience.

Table 2. Comparative Review of the concepts of Play, Gamification and Creative Drama

	Play	Gamification	Creative Drama
Definition	Natural, voluntary and instinctive behavior (Huizinga, 1938)	use of game design elements in an out-of-game framework (Detertding, Khaled, Dixon, Nacke, 2011)	the umbrella term, which includes game building, process drama and improvisation (McCaslin 1973)
Pioneer Theorists	Huizinga Caillou Vygotsky Piaget Sutton Smith	Cunningham Deterding M. K. Kapp Chou Kim Werbach	Peter Slade Brain Way Dorothy Heathcote Gavin Bolton Nellie McCaslin İnci San Ömer Adıgüzel
Elements	Voluntarily Rules Times and space Tension	Target analysis Design Development Application Assessment and Improvement (Kim vd.2018)	Greetings-Warm-up Role Playing and Improvisation Evaluation Process
Focusing point	Freedom Fun Relaxation Win-lose	Fun Play Mechanics Motivation Competition - rivalry Change of behavior	Scheduled - configured Process Focused Esthetic experience and pleasure Group work Critical thinking and questioning
The effect of learning	Unwittingly learning Experiential learning	Accelerated donut Clear goals and game plans Compelling Environment Challenges but accessible goals (Burke 2011)	Role play and improvisation group work, experiential learning using game and theater techniques in the process
Using vehicles	Tension Competition Cooperative Role-playing Chance	Score Badge Avatar Leaderboard Status Competition	Games with rules Dramatic play Theater and drama techniques Improvisation

Discussion and Conclusion

It is clear that there is a lack of enlightened perspective at the point of defining the concept of gamification that emerged as a very new concept in our country as a response to the word gamification. As a translation-research study is not published from original sources in Turkey, no clarity is yet available in field discussions. In this context, it is possible to see the concept of gamification as a benefit and use of play elements in non-game areas.

When we look at the field writing of game research, it is also hard to create a theoretical definition in a conceptual context that we can distinguish between game-based learning and gamification with thick lines. For example, when we use game elements in non-gaming areas, is there actually some kind of game-based learning? Separating game-based learning and gamification with sharp lines appears to be a rhetorical discussion.

It is known that the play offers a latent and experiential learning capability rather than a didactic learning practice. The use of the game's pedagogical power has become very common today. However, as we come to education science today, it is also discussed in terms of critical pedagogy, who uses the pedagogical power of the game for what and what purposes.

In terms of critical pedagogy, the learning outcomes resulting from the creative drama and gamification process are being questioned. It's not cultural literacy that matters to critical pedagogy, it's critical literacy. Critical literacy is an effort to challenge a status quo to explore alternative ways for personal and social development. Such literacy -- words that rethink the world, position themselves as dissidents in society, rethink our lives and promote justice where there is inequality, associate the political and personal, public and private, global and local, economic and pedagogical one (Shor, 1997,1, as cited in Sezgin 2019)

From this point of view, the pedagogical power of the game is also the subject of political pedagogy. The question of whether the outcomes obtained through the game are objective outcomes or serve in the classroom or cultural context is being discussed. For example, in a child's game of gender or cultural differences, the information that the child gets will be objectivity. In this respect, the classroom environment in which the gamification and creative drama process is structured, the hierarchy of teachers and students, and the sociological data in gaming areas, is an important determinants of the creative drama or the process of gamification. It is very important to establish democratic cultural contact areas so that drama instructors do not reproduce inequalities and injustices in society. The effective use of creative drama is subject to instructors' and participants' ability to treat the creative drama process as a combat area in which power relations are built, their awareness of who they are and their position in the social area (such as capital types, habitus, classroom culture) is strictly dependent (Metinnam, 2017, 232).

Critical thinking development in the process of gamification is very important. Ming-Lee Wen classed the main actions of critical thinking as "investigation, comprehensive thinking, free-thinking and reconstruction". Accordingly, the individual can "investigate the causality of decisions" within the scope of a comprehensive thinking action; "act independently" with the act of free thinking; Within the reconstruction action, it can perform activities in a variety of options, such as "approving, correcting, or replacing the existing value system with a new one" (Wen, as cited in Şenşekerçi, Bilgin, 2008, 24).

Another topic that needs to be discussed in the process of gamification and creative drama is the necessity of a gamification that reinvents form and content dialectics. The gamification process dealt with in a purely technical and formal approach independent of content, will have negative pedagogical results that can even cause sexism, racism and alienation in education. When we look at the field article, it should be said that the quality of the outcomes achieved at the end of the gamification process is not much emphasized, but that the issue is more technical and methodological. One of the main objectives of this research is to draw attention to this gap.

It is important to discuss the hierarchical imbalance between teacher and student in order to create a democratic quality in the process of creative drama and gamification. For example, the game, which is supposed to be natural and free for a child today, is fully structured and evolving toward teacher-centered play due to the characteristics of modern urban life. The fact that free-play with teacher-centered gameplay involves conflict requires a rethink of the entire set-up of the gamification process. The modern school system, which has been built, will be very important in the context of this discussion, as well as the bureaucratic concepts of parents and childhood. (Waters, 2012).

The structured game and free game dilemma are perhaps one of the most fundamental contradictions in today's modern education system. In this regard, especially in the application of gamification, it can be said that it has a structure that focuses more on a one-sided outcome-focused behavioral outcome than critical thinking. This means that badges and points given in e-commerce applications are used for gamification, an employee of the month practices in chain markets, social media domination, and the points given to reader reviews on web pages, reward-oriented physical games. The attempt to achieve a purely behavioral outcome through gamification should be questioned because it could lead to the reconstruction of the dominant ideology. The creative method of drama stands as a more flexible and democratic method than gamification.

In the unilaterally developed situation, the discussion of the banking education system, which Freire, the education scientist, in a sense claims, is raised. According to Paulo Freire, every human being is capable of transforming itself and collective space by taking action on their own world as an ontological entity. When a person is provided with the appropriate environment and tools to confront them, they begin to analyze the world they live in with their contradictions. Freire sees a man as a creature with the right and potential to say his own words, and name and change the world. However, the formal education system is not a construct that reveals the potentially transformative power of man. According to Paulo Freire, the existing education system is the "banking education" model (Freire as cited in Sezgin, 2015, 155) that provides cover over social inequalities.

If we read the fiction in the gamification process through the banker education system review, we can uncover the key aspects of our critical view of the gamification process. If the gamification content is unilaterally occurring and the playmaker is only one person in the game, then it is essential to question the gamification.

With the research results in mind, the following recommendations are presented:

- The concept of gamification must be carefully examined by academics and practitioners working in creative drama, and a bridge of learning pedagogy must be established between both areas. This communication will contribute to the richness of both areas.
- A scientific workshop on “gamification, play, game-based learning, creative drama in education” between academics and field experts in Turkey will be very useful.
- Examples of course applications in creative drama and gamification education should be opened in digital archives.
- A Turkish-wide discussion on ethical behavior should be launched in the process of gamification.

References

- Adıgüzel, Ö. (2019). *Eğitimde yaratıcı drama*. Ankara: Yapı Kredi Yayınları
- Aydın, K. ve Hanağası, U, B. (2017). Sosyoloji ve siyasaal arařtırmalarda karşılařtırmalı yöntem. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (33), 57-86.
- Bahçeci, F. ve Uşengül, L. (2018). Eğitim ve öğretim uygulamalarında yeni bir yaklaşım: oyunlaştırma. *Trakya Eğitim Dergisi*. 8(4), 703-720.
- Bai,S., Hew, F.K., Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*,30.
- Caillous, R. (2001). *Man, play and games*. Chicago: University of Illionis Press
- Çalık, A. (2021). Gamfed Türkiye ders planı takımı sunar: 24 oyunlaştırılmış ders planı: deste-düzine kavramı. GamFed web sitesinden 15 Kasım 2022 tarihinde erişildi: <https://www.oyunlastirma.co/ders-planlari/gamfed-turkiye-ders-planlari-takimi-sunar-24-oyunlastirilmis-ders-planlari-deste-duzine-kavrami/>
- Çepni, S. (2021). Proje, tez ve araştırma makalelerinin kavramsal ve kuramsal çerçevesi nasıl yapılandırılmalı. *Fen, Matematik, Giriřimcilik ve Teknoloji Eğitimi Dergisi*, 4(3), 203-216.
- Detertding, S., Khaled, R., Dixon, D., Nacke, L. (2011) From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. DOI: 10.1145/2181037.2181040
- Eren, Ö. (2009). *Bilgisayar oyunlarında dramatik yapı: ana akım ve alternatif yaklaşımlar*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens, oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kapp, K., Valtchanov, D., Pastore, R. (2020) Enhancing motivation in workplace training with casual games: a twelve month field study of retail employees. *Educational Techology, Research and Development*, 2263-2284.
- Karaosmanođlu, G. ve Metinnam, İ. (2021). *Çocuk ve drama*. Ankara: İzge Yayıncılık.
- Karaosmanođlu, G. ve Metinnam, İ. (2022). Üniversite öğrencileri drama dersini neden seçiyorlar? Ankara Üniversitesi örneđi. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 17(2), 139-162.
- Karl M. Kapp. (2012) *The gamification of learning and instruction*. San Fransisco: Pfeiffer Publishing.
- Kocadere, S, Çađlar Ş., Bayrak F., Nuhođlu Kibar P. (2019). Herkül’ün hikâyesi: Eğitsel bir oyun geliştirme modeli önerisi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 9(1), 230-250.
- Metinnam, İ. (2017). *Yaratıcı dramayla kültürel temas alanları oluşturmak: Sanat eğitiminde katılımcı bir eylem araştırması örneđi*. Yayımlanmamış doktora tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Samur, Y. ve Şahin, M. (2017). Dijital çağda bir öğretim yöntemi: Oyunlaştırma. *Ege Journal of Educational Technologies*, 1(1), 1-27.
- Sezgin, B. (2015). *Oyun, tiyatro, drama ilişkisi: Kuram ve uygulama*. İstanbul: BGST Yayınları.
- Sezgin, B. (2019). Oyunlaştırma sürecinde eleřtirel yaklaşımlar. *1.Uluslararası Oyun Kongresi tam metin bildiriler kitabı*, 138-146.
- Şahin, E. ve Yađbasan, R. (2012). Fizik eğitiminde yaratıcı drama ve örnek bir ders planı: Gel-git olayı. *Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, (34).
- Şenşekerci, E. ve Bilgin, A. (2008). Eleřtirel düşünme ve öğretimi. *Uludađ Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 9(14), 15-43.
- Water, T. (2012). *Schooling, childhood, and bureaucracy: Bureaucratizing the child*. London: Palgrave Macmillan.
- Yılmaz, E.A. (2022). *Sekizinci sanat oyun, Homo Ludens’in metaverse yolculuđu*. İstanbul: Destek Yayınları.
- Yu-kai, C. Yazarın kişisel web sitesinden 15 Kasım 2022 tarihinde erişildi: <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>
- Zeybek, N. (2021). *Matematik öğretimi için oyunlaştırılmış ders tasarımı model önerisi*, Yayımlanmamış doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

