



## Education and Technology in Information Science (ETIS)

Dergi sayfası: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/etis>



### ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

**Makale Bilgisi / Article Information**  
Geliş Tarihi / Received: 05.10.2022  
Kabul Tarihi / Accepted: 23.02.2023

**Hakemli Yazılar / Refereed Papers**

**Bu makaleye atıf yapmak için / To cite this article**

Çetintaş, H. B. ve Hisoğlu, D. (2023). Kütüphane hizmetlerinde oyunlaştırmaya yönelik kütüphanecilerin algısı, farkındalığı, hazırbulunuşluğu: Rize ili örneği. *Education and Technology in Information Science*, 1(1), 1-12.

## Kütüphane Hizmetlerinde Oyunlaştırmaya Yönelik Kütüphanecilerin Algısı, Farkındalığı, Hazırbulunuşluğu: Rize İli Örneği

*Perception, Awareness, Readiness of Librarians  
towards Gamification in Library Services: Example  
of Rize City*

**H. Buluthan ÇETİNTAŞ<sup>1,\*</sup>  , Derya HİSOĞLU<sup>2</sup> **

1 Doç. Dr., Necmettin Erbakan Üniversitesi Uygulamalı Bilimler Fakültesi,  
Yönetim Bilişim Sistemleri Bölümü, Konya/TÜRKİYE,  
halitbuluthan.cetintas@erbakan.edu.tr

2 Yüksek Lisans Öğrencisi, Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, Bilgi ve  
Belge Yönetimi Bölümü, Erzurum/TÜRKİYE,  
derya.hisoglu20@ogr.atauni.edu.tr

\*Sorumlu yazar (Corresponding): H. Buluthan ÇETİNTAŞ

### Öz

Bilgiyi sunan, bilginin kuşaktan kuşağa aktarılmasını sağlayan kütüphaneciler değişen dünya şartlarına bağlı olarak sürekli kendilerini yenilemeli ve geliştirmelidirler. Günümüz kullanıcılarını kütüphanelere çekebilmek, onlara etkin ve verimli bir şekilde bilgiyi sunmak adına çeşitli yöntemlere başvurumaktadırlar. Bu yöntemler arasında resim sergileri, bilgi okuryazarlığı seminerleri, ebru sanatı faaliyetleri, sinema saatleri, oyunlaştırma gibi pek çok faaliyet yer almaktadır. Oyunlaştırma, oyun mekaniklerinin oyun dışı ortamda kullanılarak bir görevin daha eğlenceli bir şekilde yerine getirilmesidir. Oyunlaştırmanın ele alındığı bu çalışmanın amacı, Rize ili bünyesindeki akademik ve halk kütüphanelerinde çalışan kütüphanecilerin oyunlaştırma ile ilgili algularını, farkındalıklarını, hazır bulunma durumlarını ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda Rize ilinde görev yapan sekiz kütüphaneciye yarı yapılandırılmış görüşme tekniği uygulanmıştır. Elde edilen verilere göre kütüphanecilerin, oyunlaştırmayı tanım olarak bildikleri, genel olarak olumlu yönde algıladıkları ve yarısının oyunlaştırmanın farkında olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca katılımcılar, oyunlaştırmanın uygulanabilmesi için kütüphanelerde buna uygun materyal, donanım gibi unsurların olması gerektiğini ifade etmişlerdir.

**Anahtar Sözcükler:** Oyunlaştırma; akademik kütüphaneler; halk kütüphaneleri.

### Abstract

Librarians, who present information and ensure the transfer of knowledge from generation to generation, should constantly renew and develop themselves depending on the changing world conditions. They resort to various methods in order to attract today's users to libraries and present information to them effectively and efficiently. Among these methods, there are many activities such as painting exhibitions, information literacy seminars, marbling art activities, movie hours, and gamification. Gamification is the fulfillment of a task in a more fun way by using game mechanics in a non-game environment. The aim of this study, which deals with gamification, is to reveal the perceptions, awareness and readiness of librarians working in academic and public libraries in Rize province. For this purpose, semi-structured interview technique was applied to eight librarians working in Rize. According to the data obtained, it has been determined that librarians know gamification as a definition, perceive it in a positive way in general, and half of them are aware of gamification. In addition, the participants stated that in order for gamification to be implemented, there should be elements such as appropriate materials and equipment in the libraries.

**Keywords:** Gamification; academic libraries; public libraries.

### Dergi İletişim / Journal Communication

Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü / Atatürk University, Faculty of Letters, Department of Information and Document Management

Posta Adresi / Postal Address: Atatürk Üniversitesi Yeni Edebiyat Fakültesi 25400, Yakutiye, Erzurum/ TÜRKİYE / TURKEY

Tel/Phone: +90 442 231 11 11 / 8122



## Giriş

Bilgiyi sunan, bilginin kuşaktan kuşağa aktarılmasını sağlayan kütüphaneciler değişen dünya şartlarına bağlı olarak sürekli kendilerini yenilemeli ve geliştirmelidirler. Günümüz kullanıcılarını kütüphanelere çekebilmek, onlara etkin ve verimli bir şekilde bilgiyi sunmak adına çeşitli yöntemlere başvurmuşlardır. Bu yöntemler arasında resim sergileri, bilgi okuryazarlığı seminerleri, ebru sanatı faaliyetleri, sinema saatleri, oyunlaştırma gibi pek çok faaliyet yer almaktadır.

Kütüphanelerin işlev ve amaçlarını yerine getirmek için düzenledikleri faaliyetler oyunlaştırmayla dikkat çekici ve eğlenceli bir ortam oluşturmuştur. Örneğin, kullanıcılara kütüphaneyi tanıtmak veya kütüphaneden nasıl yararlanacağı hakkında bilgi vermek için oyunlaştırma yöntemini uygulamak etkili ve verimli bir öğrenme ortamı sağlayabilmektedir (Altuğ ve Kılıçarslan, 2018, s. 209).

Kütüphanelerde oyunların kullanımı meslek açısından tartışılan bir konudur. Kimine göre alakasız, zaman ve kaynak israfı olarak görülüyorken kimine göre bilgiye erişimde kullanılan yöntemlerden birisidir. Oyunlaştırma kütüphanelerde kullanıcıları teşvik etmek için bir araç olarak görülmekte, kütüphaneyi az ziyaret eden veya hiç ziyaret etmemiş olanlar için eğlenceli bir hal almaktadır (Hill, 2016, s. 34-35).

Kütüphanecilik alanında oyunlaştırma ile ilgili birçok çalışma yapılmıştır. Bu çalışmalar arasında kavramsal olan çalışmalarda (Altuğ ve Kılıçarslan, 2018; Bigdeli vd., 2016; Hill, 2016; Felker ve Phetteplace, 2015; Spina, 2013; Deterding vd., 2011) oyunlaştırmının tanımı, kütüphanelerde oyunlaştırmının ne olduğu, oyunlaştırmının kütüphane kullanıcılarının motivasyonunu artırdığı gibi konular üzerinde durulmuştur. Literatürde oyunlaştırmının tasarlandığı ve yapıldığı çalışmalar da (Hanshaw ve Alley, 2021; Jung ve Wang, 2021; Marzal ve Cardama, 2021; Reed ve Miller, 2020; Kocadere, 2019) bulunmaktadır. Ancak literatüre bakıldığında kütüphanecilerin oyunlaştırmaya yönelik algı ve farkındalığını ele alan çalışma (Adeyemi vd., 2021) olup akademik kütüphanecilere yönelik gerçekleştirilmiştir. Dolayısıyla çalışmamız hem akademik hem halk kütüphanecilerinin oyunlaştırma ile ilgili algı ve farkındalığını ele alması bakımından özgün bir çalışma olup literatürü destekleyecektir.

## Oyunlaştırma Kavramı

Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde meydana gelen, bizzatı bir amaca sahip olan, bir gerilim ve hoşnut olma duygusu ile alışılmış hayattan başka türlü olmak bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir (Huizinga, 2013, s. 45). Oyunlaştırma, oyun tasarım öğelerinin oyun dışı ortamlarda kullanılmasıdır (Deterding vd., 2011, s. 2). Kapp'a göre (2012) ise oyunlaştırma insanları öğrenmeye teşvik etmek, harekete geçirmek, insanların problemlerini çözmek gibi hedefleri gerçekleştirmek için oyun tabanlı mekaniklerin kullanılmasıdır. Oyunlaştırma sadece bir oyundan ibaret değildir. Oyunlaştırma projeleri oyun dışı bir ortamda birçok kişinin aşına olduğu oyunların dilini kullanmaktadır. Puanlar, skor tabloları, rozetler, seviyeler, rekabet, başarı oyunlaştırmının öğeleridir (Higher, 2014, s. 41).

Oyunlaştırma ilk olarak 2003 yılında kullanılmaya başlanan bir terim olmasına rağmen 2011 yılında gerçek anlamda sıkça kullanılıp, iş yerlerinde bir problemi çözmeye yöntemi olarak karşımıza çıkmıştır. Girişimci Gabe Zichermann oyunlaştırma ile ilgili ilk web sayfasını oluşturmuş ertesini yıl G-Summit adlı oyunlaştırma içerikli ilk konferansı düzenlemiştir (Yılmaz, 2018).

Temelde oyun öğelerinin kullanıldığı oyunlaştırma da bir görev eğlenceli bir halde yerine getirilmektedir. Yerine getirilen görev karşılığında katılımcıya ödül verilmektedir. Ödüllerin somut olarak benimsenmesi katılımcının dış motivasyonunu artırır. Ancak katılımcıya deneyim, başarı gibi iç motivasyonunu artırıcı soyut ödüller de kazandırmaktadır. Oyunlaştırma motivasyonun yanı sıra, etkileşimi de artırmaktadır (Kirsch, 2014, s. 4; Spina, 2013, s. 7).

## Kütüphanelerde Oyunlaştırma

Kütüphaneler, her geçen gün artan sorunlarına çözüm bulmak için yeni yollar ve yenilikçi yaklaşımlar kullanmalıdır. Bu sorunlardan bazıları kütüphanecilerin kütüphane web sitelerinin tanıtımı ve kullanıcıların kütüphane oryantasyonuna katılımını nasıl artırabilecekleridir. Bunlar gibi daha birçok soruna çözüm bulmak amacıyla fiziksel ya da çevrimiçi ortamlarda oyunlaştırma uygulanabilir (Bigdeli vd., 2016, s. 2). Oyunlaştırmanın kullanımının amaçları arasında kullanıcıları eğlendirerek öğrenmeye teşvik etme, kütüphane ile kullanıcı arasındaki etkileşimi sağlama, motivasyonu artırma, kütüphane kaygısını azaltma sayılabilir (Bigdeli vd., 2016; Hill, 2016; Felker ve Phetteplace, 2015; Higher, 2014; Marczewski, 2013; Kapp, 2012).

Oyunlaştırmanın başarılı bir şekilde amaca uygun olarak gerçekleştirilebilmesi için kütüphanecilere pek çok görev düşmektedir. Kütüphaneciler ilk olarak hedef kitleyi dikkate almalıdırlar. Katılımcıların ilgi, istek, yaş gibi faktörleri değerlendirilmelidir. Daha sonra kütüphaneci oyun tasarlamadan önce kendisine şu iki soruyu sormalıdır: a) İlk olarak bu projede hedefler nedir? b) Oyunlaştırma bu hedefe ulaşmada bana nasıl yardımcı olacak (Spina, 2013, s. 9)?

Kütüphanelerde oyunlaştırmanın uygulandığı pek çok örnek mevcuttur. Amerika'da yer alan James Madison Üniversitesi Kütüphanesi, "Tic-Tac-Toe" adlı bulmaca oyununu kaynak gösterme ve atıf yapma ile ilgili olacak biçimde tasarlamıştır. Bulmacadaki küçük karelere tıklandığında ekrana kaynak gösterme ve atıf yapma ile ilgili sorular gelmektedir (Altuğ ve Kılıçarslan, 2018, s. 215). Türkiye'de yer alan Özyeğin Üniversitesinde "Libero" oyununda SEC 101 dersi alan üniversiteye yeni başlayan öğrenciler kütüphanenin kullanımıyla ilgili eğitimlere katılıp puan biriktirmektedirler (Altuğ ve Kılıçarslan, 2018, s. 219). Oyunlaştırma akademik kütüphanelerde olduğu gibi halk kütüphanelerinde de uygulanmaktadır. Roma'daki halk kütüphanelerinin kırk dört tanesinin web sitesinde oyunlaştırma bölümü kullanıma sunulmuştur. Sitede kütüphane ağına üye olma, ödünç kitap alma, zamanında kitabı iade etme, kitaplar ile ilgili yorum ve derecelendirmeler puan kazandırırken, kitabı geç iade etme, web sitesine saygısızca yapılan yorumlar puan kaybettirmektedir. Her takvim yılında en yüksek seviyeye ulaşan kullanıcıya kütüphane kartı ücretsiz olarak verilmektedir (Colasanti vd., 2020, s. 673).

## Araştırmanın Amacı ve Soruları

Kütüphaneler yeni bilgilerin keşfedileceği mekanlardır. Kütüphane hizmetlerinin sağlanmasında daha fazla yöntem ve etkinliklere ev sahipliği yapmak öğrenmeyi teşvik etmektedir. Bu yöntemlerden birisi de oyunlaştırmadır. İyi tasarlanmış oyunlar kütüphane kullanıcı etkileşimini teşvik emekte, aynı zamanda ilgi çekici, eğitici deneyimler sunmaktadır (Felker ve Phetteplace, 2015, s. 19). Dolayısıyla bu çalışmanın amacı Rize ili bünyesindeki akademik ve halk kütüphanelerinde çalışan kütüphanecilerin oyunlaştırmaya yönelik algılarına, farkındalıklarına, hazırlıklarına yönelik bir inceleme yapmak ve literatüre katkı sağlamaktır. Bu amaç doğrultusunda çalışmada üç adet araştırma sorusu bulunmaktadır.

A.S.1. Rize ilindeki akademik ve halk kütüphanelerinde çalışan kütüphanecilerin oyunlaştırmanın kütüphane hizmetlerine uygulanması konusundaki algısı nedir?

A.S.2. Rize ilindeki akademik ve halk kütüphanelerinde çalışan kütüphanecilerin kütüphane hizmetlerinde oyunlaştırmanın uygulanmasına yönelik farkındalık düzeyi nedir?

A.S.3. Rize ilindeki akademik ve halk kütüphanelerinde çalışan kütüphanecilerin kütüphane hizmetlerinde oyunlaştırmanın uygulanması için hazır olmalarını belirleyen faktörler nelerdir?

### Yöntem

Betimsel nitelikte olan bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden olan durum çalışması yöntemi tercih edilmiştir. Durum çalışması araştırması, yaşam içerisinde güncel sınırlı bir durum ya da belli zaman içerisindeki durumlar hakkında detaylı ve derinlemesine bilginin toplandığı, bir durum betimlemesi ya da durum temalarının ortaya çıkarıldığı nitel bir yaklaşımdır (Creswell, 2020). Araştırma kapsamında kütüphanecilerin oyunlaştırmaya yönelik algı ve farkındalıklarını derinlemesine incelenmesi amaçlandığından yöntem uygun görülmüştür.

### Örneklem

Çalışmamızın örneklemini Rize ilinde bulunan Bilgi ve Belge Yönetimi, Kütüphanecilik, Arşivcilik mezunu meslekten sekiz kütüphanecidir. Bunlardan beş kütüphaneci akademik kütüphanede, üç kütüphaneci ise halk kütüphanesinde çalışmaktadır. Kütüphanecilerden üç katılımcı erkek, diğer beş katılımcı ise bayandır.

### Veri Toplama

Araştırmaya göre en uygun veri toplama yönteminin görüşme olduğuna karar verilmiş, veri toplama aracı olarak 4 adet açık ve kapalı uçlu sorulardan oluşan görüşme formu kullanılmıştır. Ancak araştırma sürecinin derinlemesine incelenmesinin sağlanması için katılımcılar ile yürütülen mülakatlar esnasında ek sorular da sorulmuştur. Sorular literatürden (Reed ve Miller, 2020; Bigdeli vd., 2016; Hill, 2016; Felker ve Phetteplace, 2015; Kirsch, 2014; Spina, 2013; Kapp, 2012; Deterding vd., 2011) faydalanarak hazırlanmıştır. Ayrıca Adeyemi ve diğerlerinin (2021) akademik kütüphanecilere sordukları sorular değerlendirilmiş ve görüşme formu bu sorulara göre değişiklikler ve eklemeler yapılarak oluşturulmuştur. Görüşme formunun, araştırma sorularına uygunluğunun test edilmesi amacıyla farklı bir kütüphaneci ile pilot görüşme gerçekleştirilmiştir. 25 dakika süren görüşme sonucunda, hazırlanan soruların araştırmanın amacına uygun olduğuna karar verilerek sorularda herhangi bir değişiklik yapılmamıştır. Ortalama 25 dakika süren görüşmelerde katılımcıların çalıştıkları kurumlara gidilmiş ve notlar oluşturulmuştur. Görüşme notları transkript edildikten sonra katılımcılara gösterilip onayları alınmıştır.

### Veri Analizi

Nitel araştırmalarda veri analiz sürecinde bilgi tanımlama ve temalar (kategoriler) geliştirmek için kodlar kullanılır. Oluşturulan bu kodlar bir sınıflama yapmayı gerektirir. Ortak bir fikir oluşturmak için bir araya getirilmiş birkaç koddan oluşan geniş bilgi birimlerine tema veya kategori denir (Creswell, 2020). Çalışmadaki temalar elde edilen bulgulardan ve literatürden (Adeyemi vd., 2021; Reed ve Miller, 2020; Bigdeli vd., 2016; Hill, 2016; Felker ve Phetteplace, 2015; Kirsch, 2014; Spina, 2013; Kapp, 2012; Deterding vd., 2011) faydalanarak oluşturulmuş olup katılımcıların verilerini değerlendirmek için betimsel analiz yöntemi uygulanmıştır. Akademik kütüphanelerde çalışan katılımcılar AK1, AK2, AK3, AK4, AK5 şeklinde halk kütüphanesinde çalışan katılımcılar ise HK1, HK2, HK3 şeklinde sınıflandırılmıştır. Ayrıca alt temaların yinelenme sıklıkları (frekansları) da ifade edilmiştir.

## Bulgular

Katılımcıların oyunlaştırma ile ilgili algı ve farkındalıklarını ölçmek amacıyla katılımcılara sorulan sorular doğrultusunda yapılan bu araştırmada elde edilen bulgular aşağıdaki gibidir.

### Soru 1. Size göre oyunlaştırma nedir?

Katılımcıların görüşleri doğrultusunda oyunlaştırma ile ilgili algılarına yönelik bulgular elde edilmiştir. Katılımcıların hepsi oyunlaştırmayı tam olarak bilmediklerini söylediler de oyunlaştırmayı ne olduğu sorusuna cevap verebilmişlerdir. Halk kütüphanelerinde çalışan katılımcılar ile akademik kütüphanelerde çalışan katılımcıların tanımları arasında çok fark yoktur. Ancak halk kütüphanelerinde çalışan katılımcıların tanımlarının çocuklara göre yapıldığı görülmektedir. Katılımcılar oyunlaştırmayı tanımladığında, gerçek hayatta öğretilen kavramların veya bir durumun oyun oynanarak ilgi çekici eğlenceli bir şekilde akıldan tutulmasını sağlama şeklinde yanıt vermişlerdir. Aşağıda bazı katılımcıların oyunlaştırma ile ilgili tanımları yer almaktadır.

AK2. “Bana göre oyunlaştırma diyelim ki bir konu öğreteceğiz böyle bir amacımız var, bu amacın ilgi çekici ve eğlenceli bir şekilde oyun oynanarak yerine getirilmesi olabilir.”

AK5. “Oyunlaştırma bence gerçekte var olan bir durumun katılımcılara ödül verilerek pekiştirmesini sağlama olabilir. Örnek verecek olursam öğrencilerin kütüphane kaynaklarını bir dizi kurallar içerisinde bireysel olarak değil de rakipleriyle rekabet içerisinde bulması”

HK1. “Bir durumu oyunla çocuğa eğlenceli bir şekilde öğretmeye çalışma”

HK3. “Öğreteceğimiz bir konu ile ilgili çocuklarda farkındalık kazandırma, eğlenerek öğrenmelerini sağlama”

Ayrıca Tablo 1’de katılımcıların görüşleri mevcuttur. Tablo 1’de oyunlaştırmayı tanımladığına göre oluşturulan temalar gerçek bir durumun ele alınması, motivasyonu artıran süreç, öğrenmeyi destekleme, oyun oynama, ödül vererek pekiştirme, eğlence öğeleriyle destekleme şeklindedir. Altı katılımcı gerçek bir durum temasını kapsayan tanımlar yapmışlardır. Halk kütüphanelerinde çalışan katılımcıların tamamı tanımlarında oyun oynamaya yer vermişlerdir. Ödül temasına sadece iki katılımcı tanımlarında yer vermiştir. Öğrenme temasına altı katılımcı tanımlarında yer vermiştir. Tanımlarında eğlenceye en çok yer veren katılımcılar halk kütüphanelerinde çalışanlar olup, akademik kütüphanelerde çalışan iki katılımcı eğlence temasını içeren tanımlar yapmışlardır.

**Tablo 1**

*Katılımcıların Oyunlaştırma Kavramı İle İlgili Görüşleri*

Kodlar	Katılımcılar	Frekans
Gerçek bir durumun ele alınması	HK1, HK2, HK3, AK2, AK4, AK5	6
Motivasyonu artıran süreç	HK2, HK3, AK1	3
Öğrenmeyi destekleme	HK1, HK3, AK1, AK2, AK3, AK5	6
Oyun oynama	HK1, HK2, HK3, AK2, AK3, AK5	6
Ödül vererek pekiştirme	HK2, AK5	2
Eğlence öğeleri ile destekleme	HK1, HK3, AK2, AK4	4

## Soru 2. Oyunlaştırmanın kütüphane hizmetlerinde uygulandığını biliyor musunuz? Çalıştığınız kurumdan ya da çevrenizden örnekler verebilir misiniz?

Katılımcıların oyunlaştırmaya yönelik farkındalıklarını belirlemek amaçlanmış olup toplam sekiz katılımcıdan yarısının oyunlaştırmanın kütüphanelerde uygulandığını bildiği sonucuna ulaşılmıştır. Bazı katılımcılar çalıştığı kurumdan veya çevresinden örnekler vererek açıklama yapmıştır. Aşağıda katılımcıların örnekleriyle ilgili cümleleri yer almaktadır.

AK1. “emin olmamakla birlikte etkinlik olarak arkadaşımın çalıştığı İstanbul’da bir halk kütüphanesinde denk geldiğimi söyleyebilirim, hatırladığım kadarıyla çocuklara yapılan masal saatinde kütüphaneci arkadaşım çocuklara masalın içindeki karakterin taktığı şapkalarından çocuklara verdi masalı okuyarak çocukların o karakteri canlandırmalarını istedi en iyi canlandırana ödül olarak elma vereceğini söyledi... sanırım bu bir oyunlaştırma idi. Hepsi çok mutlu görünüyordu. Çocukların dikkatini çekmek, onları kitap okumaya teşvik etmek güzel bir şey”

AK4. “Duydum ama çok sınırlı, akademik kütüphanelerde çok az rastladım. Kütüphane etkinlikleri için sosyal medya da bir akademik üniversite kütüphanesinin hazine avı adlı oyununa denk geldim. En çok kitap okuyana ödüller vardı, benim çalıştığım kütüphane için kütüphane haftası etkinlikleri adı altında kafamda bir fikir oluşturdu ama yapmadık.”

HK1. “Genellikle okul öncesi gruplara uyguladığımızı tahmin ediyorum, yaptıklarımızın oyunlaştırma olup olmadığından emin değilim, gönüllü öğretmenlerimiz kütüphanemize gelip okul öncesi çocuklarla buluşmakta, onlarla oyun oynayarak kütüphane ve kitabı sevmelerini desteklemektedir.”

HK2. “Galiba kütüphanemizde yaptık. Kütüphane haftası etkinlikleri kapsamında sosyal medyadan duyuru yapılmıştı. Yıl içerisinde, en çok kitap okuyanlara yarışma düzenlendi. Her gruptan en çok ödünç kitap alan 3 ‘er kişiye kütüphane haftasında ödülleri verildi.”

Tablo 2’ de katılımcıların oyunlaştırmanın kütüphane hizmetlerinde uygulandığını bilip bilmeme durumları biliyorum, bilmiyorum, emin değilim şeklinde yer almıştır. Akademik kütüphanelerde görevli katılımcıların çoğunluğunun oyunlaştırmanın kütüphanelerde uygulandığını bildiği görülmektedir.

**Tablo 2**

*Katılımcıların Oyunlaştırmanın Kütüphane Hizmetlerinde Uygulandığını Bilip Bilmeme Durumları*

Cevaplar	Katılımcılar	Frekans
Biliyorum	AK2, AK4, AK5, HK3	4
Bilmiyorum	AK3	1
Emin değilim	AK1, HK1, HK2	3

## Soru 3. Sizce kütüphanelerde oyunlaştırma uygulanmalı mı? Neden?

Katılımcıların oyunlaştırmanın uygulanmasına yönelik algılarını belirlemek amacıyla Sizce kütüphanelerde oyunlaştırma uygulanmalı mı? Sorusu sorulmuş olup akademik kütüphanelerde çalışan katılımcılardan iki kişi dışında diğerleri uygulanması gerektiğini düşünmektedir. Halk kütüphanelerinde çalışan katılımcılardan hepsi kesinlikle uygulanmalı yanıtını vermişlerdir. Tablo 3’te yanıtlar daha detaylı yer almaktadır.

**Tablo 3***Katılımcıların Kütüphanelerde Oyunlaştırmanın Uygulanmasına Yönelik Cevapları*

Cevaplar	Katılımcılar	Frekans
Evet	AK1, AK2, AK4, HK1, HK2, HK3	6
Hayır	AK3, AK5	2

Kütüphanelerde oyunlaştırmanın kullanılmasının nedenleri arasında kütüphane oryantasyonu, iletişim, eğlendirme, öğrenme süreçlerini destekleme, kütüphanelere teşvik etme gibi amaçlar Tablo 4’te detaylarıyla verilmiştir. Tablo 4’e göre en çok ifade edilen amaç kütüphanelere teşvik etme olup katılımcılar oyunlaştırmanın kütüphane kullanımını artırdığını desteklemiştir. Oyunlaştırmanın kütüphane oryantasyonu için uygulanabileceğini düşünen katılımcılar sadece akademik kütüphanelerde çalışanlardan oluşmaktadır. Eğlendirme amacı ise akademik kütüphanelerde çalışan katılımcılar tarafından dile getirilmemiştir ancak halk kütüphanelerinde çalışan katılımcılara göre eğlendirme amacı olduğu görülmektedir. Sosyalleşme ve iletişim halinde olma amacı halk kütüphanelerinde görevli katılımcılar tarafından dile getirilmemiştir. Öğrenme süreçlerini destekleme amacı ise toplam dört katılımcı tarafından ifade edilmiştir. Aşağıda katılımcıların nedenleri ile ilgili açıklamaları mevcuttur.

**Tablo 4***Katılımcılara Göre Kütüphanelerde Oyunlaştırmanın Uygulanmasının Amaçları*

Kodlar	Katılımcılar	Frekans
Kütüphane oryantasyonu	AK1, AK2, AK3, AK4	4
Eğlendirme	HK1, HK2, HK3	3
Etkileşim, iletişim	AK1, AK2	2
Öğrenme süreçlerini destekleme	AK2, AK4, HK1, HK3	4
Kütüphane kullanımını artırma, kütüphaneye teşvik etme	AK2, AK3, AK4, AK5 HK1	5

*AK3. “Bence oyunlaştırma akademik kütüphanelerde olmamalı, elbette kütüphane kullanımını teşvik eder, kütüphane hizmetlerini tanıtımında yardımcı olabilir ama ben halk kütüphaneleri için daha uygun olduğunu düşünüyorum. Bilimsel çalışmaların yapıldığı üniversiteler ciddiyet yeridir. Günümüz kuşağı çok farklı sırf ödül kazanacağı diye kütüphaneyi kullanmaları, tanınmaları bana mantıklı gelmiyor açıkçası...”*

*AK2. “Evet uygulanabilir, ama yerine göre mesela yeni üniversiteye başlayan öğrenciler için olabilir. Uygulanmasının nedenleri arasında kütüphane kullanımını öğretmek, kullanımı artırmak, kütüphane hizmetlerini tanıtmak, iletişimi sağlamak olabilir diye düşünüyorum.”*

*HK3. “Kesinlikle uygulanmalı çünkü çocukların bir şeyler öğrenirken aynı zamanda hoşlandıklarını görmek beni de çok mutlu ediyor. Ayrıca anneleri de çok mutlu oluyor...”*

*HK1. “Uygulanmalı çünkü çocukları eğlendirmek, kitabı kütüphaneyi sevdirmek, öğretme gibi amaçları sıralayabilirim.”*

#### **Soru 4. Kütüphanelerde oyunlaştırmanın uygulanabilmesi için gerekli olan materyaller ve teknik donanımlar gereklidir?**

Akademik kütüphanelerde çalışan katılımcılar bu soruya cevap olarak maddi kaynak, personel, bilgi teknolojilerinden anlamak, destekleyen yönetici, gençlere yönelik oyun materyalleri (satranç, vb.),

gerekli ortam, zaman gibi faktörleri söylemişlerdir. Halk kütüphanelerinde çalışan katılımcılar bu soruya cevap olarak ilk sırada oyuncak yanıtını vermiştir. Maddi kaynak, personel, bilgi teknolojilerinden anlamak, destekleyen yönetici diğer faktörler arasında yer almıştır. Aşağıda katılımcıların düşüncelerine yer verilmiştir.

*AK4. “Destekleyici idare, insan kaynakları, ödül almak için bütçe, alan, zaman bunlar olabilir, mesela alan nasıl gerekli? Akademik kütüphanelerde sınav haftası okuma salonunda yapılması pek uygun olmaz dolayısıyla kütüphane bünyesinde farklı bir mekân gerekli...”*

*AK1. “Gençlere yönelik oyun malzemeleri, web sayfasında yapılacaksa bilgi teknolojilerinden anlayan, oyun tasarımından anlayan personel, bütçe, ortam, oyunun öğrencilere yönelik olması, mesela gençlere anket yapılarak görüşleri alınabilir, bunlar geliyor aklıma...”*

*HK1. “Oyuncaklar olabilir. Ödül olabilir, bir kalem bir kitap bir alkış gibi, tabi ki bunlar için maliyet gerekli olabilir”*

*HK2. “Çocuklar için kukla, puzzle, tren gibi oyuncakların bulunduğu alan oluşturulmalı. Şu an çalıştığım kütüphanede oyun atölyesi mevcut, başka ne olabilir, istekli personel olabilir, maliyet olabilir.”*

Tablo 5’te de görüldüğü gibi katılımcılara göre en çok ifade edilen maddi kaynak faktörü yedi katılımcı tarafından ifade edilmiştir. Akademik kütüphanelerdeki katılımcıların tamamı bütçenin olması gerektiğini düşünmektedir. Oyunlaştırmanın yapılabilmesi için gerekli olan oyunlarla ilgili teknik bilgi akademik kütüphanelerdeki katılımcıların çoğunluğu tarafından gerekli görülürken, halk kütüphanelerinde çalışan katılımcıların hiçbirisi teknik bilgi ile ilgili yorum yapmamışlardır. Halk kütüphanelerinde çalışan katılımcıların hepsi oyun araçlarının olması gerektiğini düşünmektedir. Oyunlaştırmayı destekleyen daire başkanı veya müdürler ile ilgili halk kütüphanelerinde çalışan katılımcılar hiçbir ifade de bulunmamışlardır. Akademik kütüphanelerde görevli katılımcılardan sadece iki kişi bu konuya değinmiştir. Halk kütüphanelerindeki katılımcılara göre oyunlaştırma ile ilgili uygun ortam ve zaman dile getirilmemişken, akademik kütüphanelerde görevli katılımcılardan üç kişi uygun ortam ve zamanın gerekli olduğunu vurgulamıştır. Kütüphanecilerin bilgi teknolojilerine uyumu ise halk kütüphanelerindeki katılımcılar tarafından hiç dile getirilmemiştir. Personelin oyunlaştırmaya isteğinin olması faktörüne sekiz katılımcıdan üçü değinirken bunlardan ikisi akademik, biri halk kütüphanesinde çalışmaktadır. Bir diğer faktör ise kullanıcıların oyunlaştırmaya ilgi ve istekli olmasıdır. Bu faktör sadece akademik kütüphanelerde çalışan katılımcılar tarafından gerekli görülmüştür.

**Tablo 5**

*Katılımcılara Göre Kütüphanelerde Oyunlaştırmanın Uygulanabilmesi için Gerekli Olan Materyal ve Teknik Donanımlar*

<b>Kodlar</b>	<b>Katılımcılar</b>	<b>Frekans</b>
Teknik bilgi	AK1, AK2, AK3, AK4	4
Oyun materyalleri	AK1, HK1, HK2, HK3	4
Yönetimin desteği	AK4, AK5	2
Maddi kaynak	AK1, AK2, AK3, AK4, AK5, HK1, HK2	7
Uygun ortam ve zaman	AK1, AK2, AK4	3
Bilgi teknolojileri	AK1, AK2, AK3	3
Personel	AK4, AK5, HK2	3
Kullanıcı kabulü	AK1, AK5	2



## Tartışma

Son yıllarda hızla yayılan bir kavram olan oyunlaştırma eğitim, sağlık, pazarlama gibi birçok alanda uygulanmaktadır. Bu alanların başında gelen kütüphaneler çağı takip etme, kendini yenileme ihtiyacıyla oyunlaştırma tekniğine başvurmaktadır (Altuğ ve Kılıçarslan, 2018, s. 209). Kütüphanelerde uygulanan bu kavramın kütüphaneciler tarafından ne kadar bilindiği önemlidir. Katılımcıların oyunlaştırma ile ilgili algılarını değerlendirmek için oyunlaştırma kavramını tanımlamaları istenmiştir. Çalışmamızın birinci görüşme sorusu olan “oyunlaştırma nedir?” sorusuna katılımcılarımızın hepsi cevap vermiştir. Bu cevaplar literatürde (Kapp, 2012; Deterding vd., 2011) yer alan tanımlarla benzerlik göstermektedir. Verilen cevaplarda gerçek bir durumu ele alma, motivasyonu artıran yöntem, öğrenmeyi kolaylaştırma, oyun oynama, ödül vererek pekiştirme, eğlence öğeleriyle destekleme biçimindeki temalarla oyunlaştırmanın tanımları yapılmıştır. Bu temalar yalnız başlarına oyunlaştırmayı ifade etmemekle birlikte aslında hepsi oyunlaştırma sürecinin birer parçasıdır. Oyunlaştırma, oyun tasarım öğelerinin oyun dışı ortamlarda kullanılmasıdır (Deterding vd., 2011, s. 2). Felker ve Phetteplace’e (2015) göre oyunlaştırma, sorunları çözmek kullanıcıların ilgisini çekmek için oyun mekaniklerini ve oyun düşüncesini gerçek dünyaya uygulama süreci olarak tanımlanır. Oyun ve benzeri yapılar mevcut sistemlere veya süreçlere aşılanır. Oyunlaştırma ve oyun kelimeleri eş anlamlı değildir. Oyunlar oyunlaştırmanın bir parçasıdır. Oyunlaştırmada oyun tabanlı mekaniklerin estetik bir şekilde kullanılarak öğrenmeye teşvik etme, problem çözme, motive etme gibi amaçları vardır. Oyunlaştırma sürecinin sonunda olumlu sonuçlar ve davranış değişikliği meydana gelir. Oyunlaştırma da temel amaç eğlenmek değil temel amaç eğlenirken aynı zamanda öğrenmektir (Kapp, 2012).

Halk kütüphanelerinde çalışan katılımcıların oyunlaştırmaya yönelik görüşleri çocuk kullanıcı grubuna göre şekillenmiştir. Çocukların okudukları literatürle etkileşimini derinleştirmek amacıyla oyunlaştırmayı uygulamak için halk kütüphaneleri muazzam alanlardır. Çocukların okudukları kitaplardan bir karakterin kişiliğini aldıkları, kostüm giydikleri bir oyun düşünelim. Her çocuk oyun çerçevesinde özel bir güç seçer, güçlerini bir meydan okuma olarak kullanır hep beraber bir engeli aşmak için birlikte çalışırlar. Böyle bir oyun çocukların okuma zevklerini geliştirebilir. Onları ilgi alanlarına göre daha fazla kitap okumaya teşvik edebilir (Felker ve Phetteplace, 2015). Spina’ya (2013) göre oyunlaştırma uygulanmadan önce hedef kitlenin göz önünde tutulması önemlidir. Kullanıcının ilgi, istek, yaş gibi özellikleri değerlendirilmelidir. Dolayısıyla akademik ve halk kütüphanelerinde kullanıcı özellikleri değerlendirilerek oyunlaştırmanın uygulanmasına karar verilmelidir. Çocukların dikkatini çeken bir oyunlaştırma gençlerin ilgisini çekmeyebilir.

Kütüphanecilikte son dönemlerde uygulanan bu kavramın katılımcıların ne kadar farkında oldukları önemlidir. Dolayısıyla çalışmamızın ikinci görüşme sorusu “oyunlaştırmanın kütüphane hizmetlerinde uygulandığını biliyor musunuz, çalıştığınız kurumdan ya da çevrenizden örnekler verebilir misiniz?” olup katılımcıların yarısının bildiği gözlemlenmiştir. Emin değilim şeklinde cevap veren katılımcıların oyunlaştırmayı uyguladığı veya denk geldiği ancak uyguladığı veya denk geldiği bu kavramın oyunlaştırma olduğunu bilmemesi dikkat çekicidir. Yine bir başka dikkat çekici sonuç akademik kütüphanecilerin halk kütüphanelerinde çalışan kütüphanecilere göre farkındalık düzeylerinin daha yüksek olduğudur. Adeyemi ve arkadaşlarının (2021) çalışmasında Nijeryalı akademik kütüphanecilerin çoğunluğunun farkında olmadıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Görüşmemizin üçüncü sorusu “sizce kütüphane hizmetlerinde oyunlaştırma kullanılmalı mı, neden?” olup bu soruya halk kütüphanelerinde çalışan katılımcıların hepsi evet yanıtını verirken akademik kütüphanelerinde çalışan beş kütüphaneciden üçü evet yanıtını vermiştir. Hayır yanıtını veren

iki akademik kütüphanecinin oyunlaştırmayı akademik kütüphanelere uygun bulmadıklarını düşünmeleri dikkat çekicidir. Hayır yanıtını veren iki akademik kütüphanecinin ifade ettiği nedenler Adeyemi ve arkadaşlarının (2021) bulgularıyla paralellik göstermekte olup zaman kaybı, kaynak israfı, ciddiyet eksikliği, akademik kütüphaneye uygun olmadığı gibi nedenler yer almaktadır. Ancak oyunlaştırmayı genel olarak değerlendirdiğimizde oyunlaştırmanın kütüphanelere ve kullanıcılara yarar sağlayabileceğini destekleyen çalışmalar (Jung ve Wang, 2021; Marzal ve Cardama, 2021; Colasanti vd., 2020; Reed ve Miller, 2020) mevcuttur. Çalışmamızda katılımcıların çoğunluğuna göre kütüphanelerde oyunlaştırmanın uygulanmasının olumlu olarak algılandığı görülmektedir. Son olarak “kütüphanelerde oyunlaştırmanın uygulanabilmesi için neler gereklidir?” sorusuna cevap olarak katılımcıların hepsi yanıt vermiştir. Elde edilen temalar teknik bilgi, kütüphanecilerin ve kullanıcıların istekli olmaları, maddi kaynak, uygun ortam, oyun malzemeleri, bilgi teknolojileri olup Adeyemi ve arkadaşlarının (2021) bulgularıyla paralellik göstermektedir.

### **Sonuç**

Yeni nesil kullanıcılara hitap etmek isteyen akademik ve halk kütüphaneleri oyunlaştırmayı bir yöntem olarak kullanabilirler. Web ortamında ya da fiziki ortamda kullanılacak olan bu yöntem iyi bir şekilde tasarlanırsa olumlu sonuçlar doğurabilmektedir. Kütüphanelere olan ilgiyi artırabilir ve kullanıcıları cezbedici bir hal alabilir. Dolayısıyla kütüphanecilerin oyunlaştırma ile ilgili algı ve farkındalıkları önemsenmelidir. Bu çalışmada kütüphanecilerin oyunlaştırmanın tanımını bildikleri, katılımcılardan yarısının farkında olduğu, katılımcıların çoğunluğuna göre uygulanmasının yararlı olacağı düşünülmektedir.

Bu çalışmada katılımcı sayısı sınırlı tutularak sadece Rize ili bünyesindeki akademik ve halk kütüphanecileri değerlendirilmiştir. Bu nedenle çalışmanın bulgularının Türkiye’yi kapsayacak şekilde genelleştirilmesi söz konusu değildir. Ancak Türkiye’deki akademik ve halk kütüphanecileri arasında oyunlaştırma konusundaki farkındalığın artırılması, oyunlaştırma konusundaki algının genel olarak olumlu yönde olması, oyunlaştırmanın kütüphaneye uygulanmasını kolaylaştıracak gerekli kaynakların ve araçların sağlanması bakımından literatüre katkı sağlayacağını söylemek mümkündür.

### **Teşekkür**

Bu çalışmanın gerçekleştirilmesine katkı sağlayan kütüphanecilerimize sonsuz teşekkürlerimizi sunarız.

### **Çıkar Çatışması**

Yazarlar arasında çıkar çatışması bulunmamaktadır.

### **Maddi Destek**

Çalışma kapsamında herhangi bir fon ya da kurul desteği alınmamıştır.

### **Kaynakça**

- Adeyemi, I. O., Esan, A. O. ve Aleem, A. (2021). Application of gamification to library services: Awareness, perception, and readiness of academic librarians in Nigeria. *Electronic Library*, 39(5), 767-781. <https://doi.org/10.1108/EL-05-2021-0096>
- Altuğ, E. ve Kılıçarslan, Z. (2018). Kütüphanelerde oyunlaştırma. *Türk Kütüphaneciliği*, 32(3), 208-222. <https://doi.org/10.24146/tkd.2018.38>

- Arkün Kocadere, S. (2019). Kütüphane oryantasyonunun oyunlaştırılması: Bir uygulama önerisi. *Türk Kütüphaneciliği*, 33(1), 6-23. <https://doi.org/10.24146/TKD.2019.46>
- Bigdeli, Z., Haidari, G., HajiYakhchali, A. ve BasirianJahromi, R. (2016). Gamification in library websites based on motivational theories. *Webology*, 13(1), Article 146. <http://www.webology.org/2016/v13n1/a146.pdf>
- Colasanti, N., Fiori, V. ve Frondizi, R. (2020). Promoting knowledge circulation in public libraries: The role of gamification. *Library Management*, 41(8-9), 669-676. <https://doi.org/10.1108/LM-04-2020-0064>
- Creswell, J. W. (2020). *Nitel araştırma yöntemleri: Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni*. Siyasal Kitabevi.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. ve Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *MindTrek '11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* içinde (ss. 9-15). <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Felker, K. ve Phetteplace, E. (2015). Accidental technologist: Gamification in libraries. *Reference & User Services Quarterly*, 54(2), 19-23. <https://doi.org/10.5860/RUSQ.54N2.19>
- Hanshaw, J. ve Alley, A. (2021). Confronting the beast: Using gamification in library strategic planning. *College & Research Libraries News*, 82(10), 477. <https://doi.org/10.5860/crln.82.10.477>
- Higher, A. W. (2014). The potential for using gamification in academic libraries in order to increase student engagement and achievement. *Nordic Journal of Information Literacy in Higher Education*, 6(1), 39-51. <http://eprints.hud.ac.uk/21134>
- Hill, C. (2016). Play On: The use of games in libraries. *The Christian Librarian*, 59(1). <http://www.acl.org/Followthisandadditionalworksat:http://digitalcommons.georgefox.edu/tclhttp://digitalcommons.georgefox.edu/tcl/vol59/iss1/6>
- Huizinga, J. (2013). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme [Homo Ludens : A study of the play-element in culture]*. Ayrıntı.
- Jung, K. ve Wang, L. (2021). A study on the effect of gamification on use-intention and participation in libraries. *ICIC Express Letters, Part B: Applications*, 12(1), 9-15. <https://doi.org/10.24507/ICICELB.12.01.9>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons. [https://books.google.com.tr/books?hl=tr&lr=&id=M2Rb9ZtFxccC&oi=fnd&pg=PR12&dq=The+Gamification+of+Learning+and+Instruction&ots=JyLj436A4J&sig=EaKX6Fc1AKbVZfjO6Kjz\\_WGvN2Q&redir\\_esc=y#v=onepage&q=The%20Gamification%20of%20Learning%20and%20Instruction&f=false](https://books.google.com.tr/books?hl=tr&lr=&id=M2Rb9ZtFxccC&oi=fnd&pg=PR12&dq=The+Gamification+of+Learning+and+Instruction&ots=JyLj436A4J&sig=EaKX6Fc1AKbVZfjO6Kjz_WGvN2Q&redir_esc=y#v=onepage&q=The%20Gamification%20of%20Learning%20and%20Instruction&f=false)
- Kirsch, B. (2014). *Games in libraries: Essays on using play to connect and instruct*. McFarland & Company. [https://books.google.com/books?hl=tr&lr=&id=XVWoAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Kirsch+BA&ots=CS-Qhpng3I&sig=onmUU7dN\\_0SsAwNiB9x5ZYsXFvM](https://books.google.com/books?hl=tr&lr=&id=XVWoAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Kirsch+BA&ots=CS-Qhpng3I&sig=onmUU7dN_0SsAwNiB9x5ZYsXFvM)
- Marczewski, A. (2013). *Gamification: A simple introduction*. [https://books.google.com/books?hl=tr&lr=&id=IOu9kPjLndYC&oi=fnd&pg=PA3&dq=Marczewski,+A.+\(2013\).+Gamification:+A+simple+introduction&ots=kJMuZHjOVX&sig=FMI53XMNK8nPwrB47qrQccS9gk](https://books.google.com/books?hl=tr&lr=&id=IOu9kPjLndYC&oi=fnd&pg=PA3&dq=Marczewski,+A.+(2013).+Gamification:+A+simple+introduction&ots=kJMuZHjOVX&sig=FMI53XMNK8nPwrB47qrQccS9gk)
- Marzal, M.-Á. ve Cardama, S. M. (2021). Gamification as a strategy for visual literacy skills-based education: A proposal for educational libraries. *Journal of Library & Information Services in DiStance Learning 2021*, 15(4), 236-252. <https://doi.org/10.1080/1533290X.2021.2005215>
- Reed, K. N. ve Miller, A. (2020). Applying gamification to the library orientation. *Information Technology and Libraries*, 39(3). <https://doi.org/10.6017/ITAL.V39I3.12209>
- Spina, C. (2013). Gamification: is it right for your library. *AALL Spectrum*, 17(6), 7-25. <https://www.aallnet.org/main-menu/publications/>

Yılmaz, E. (2018). *İş'te oyunlaştırma: Yeni nesil motivasyon*. Ceres Yayınları.  
<https://books.google.com/books?hl=tr&lr=&id=Q3HLDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=er-can+altu%C4%9F+y%C4%B1lmaz+yeni+nesil+motivasyon&ots=lfqawqfma2&sig=mgQNgcpf0B3BBy-MrSE7hayEF9I>