

05. Dil becerilerinin geliřtirilmesinde oyunlařtırmanın kullanımı: Bir bibliyometrik analiz alıřması

Iřıl ZTÜRK¹

Perihan Gülce ZKAYA²

APA: ztürk, I. & zkaya, P. G. (2023). Dil becerilerinin geliřiminde oyunlařtırmanın kullanımı: Bir bibliyometrik analiz alıřması. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Arařtırmaları Dergisi*, (36), 93-120. DOI: 10.29000/rumelide.1369067.

Öz

Bu arařtırmada dil becerilerinin geliřiminde oyunlařtırmanın kullanıma yönelik yapılmıř olan alıřmaların Web of Science (WoS) veri tabanındaki eğilimi incelenmiřtir. Betimsel arařtırma olarak desenlenen arařtırma kapsamında WoS veri tabanında yer alan dil becerileri ve dil eğitimi üzerinde oyunlařtırmanın kullanılmasına dayanan 78 alıřmanın bibliyometrik analizi yapılmıřtır. Bu alıřmalar 2014-2022 yılları arasında daęılım göstermektedir. Arařtırma kapsamında elde edilen veriler; makale ve atıf sayıları, en ok atıf alan yazarlar, en ok atıf alan makaleler, en ok kullanılan anahtar kelimeler, en etkin lkeler, en etkin kurumlar, en etkin dergiler olmak üzere yedi kategoride bibliyometrik analize tabi tutulmuřtur. Ayrıca en ok atıf alan yazarlara, makalelere, en ok kullanılan anahtar kelimelere, en etkin lkelere, kurumlara, dergilere yönelik bibliyometrik aę haritalarına yer verilmiřtir. Bibliyometrik analizler ve aę haritaları VOSviewer_1.6.16 programı kullanılarak gerekleřtirilmiřtir. Bu doęrultuda analizler sonucu ortaya ıkan veriler tablolařtırılmıř ve elde edilen verilere yönelik aę haritaları oluřturulmuřtur. Oluřturulan tablolar ve aę haritaları betimlenerek yorumlanmaya alıřılmıřtır. Dil eğitimi ve dil becerilerinin geliřimi konusunda oyunlařtırmanın kullanıldıęı alıřmaların bibliyometrik analizinin yapıldıęı bu alıřmada oyunlařtırmanın dil becerileri alanında son yıllarda yaygınlařan ve poplerlięini arttıran bir yöntem olduęu görlmüřtür. Yayınların en fazla ikinci dil öğretiminde ve dil becerileri aısından genel olarak okuma ve yazma becerisi alanında yoęunlařmıř olması dięer dil becerilerinde de oyunlařtırma yöntemine yönelik alıřma yapılması ihtiyacı doęurmuřtur. Arařtırma sonularından hareketle dil becerilerinin geliřiminde oyunlařtırmanın kullanımı üzerine yapılan alıřmaların dnyadaki eğilimini incelemenin, Türke eğitiminde ve Türke dil becerilerinin geliřtirilmesinde oyunlařtırmanın kullanımı konusunda alıřma yapmak isteyen arařtırmacılar iin yol gösterici nitelikte olacaęı dřünölmektedir.

Anahtar kelimeler: Oyunlařtırma, dil becerileri, Türke eğitimi, Türke dil becerileri, bibliyometrik analiz

¹ YL ğrencisi, Muęla Sıtkı Koman Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Türke Eğitimi Bilim Dalı (Muęla, Türkiye), isilozturk148@gmail.com, ORCID ID: 0009-0003-5911-554X [Arařtırma makalesi, Makale kayıt tarihi: 25.07.2023-kabul tarihi: 20.10.2023; DOI: 10.29000/rumelide.1369067]

² Dr. ğr. Üyesi, Muęla Sıtkı Koman Üniversitesi, Eğitim Fakltesi, Türke Eğitimi Ana Bilim Dalı (Muęla, Türkiye), gozkaya@mu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0001-9630-9739

The use of gamification in the development of language skills: A bibliometric analysis study

Abstract

In this study, the trend of using gamification in the development of language skills is investigated in studies conducted on the Web of Science (WoS) database. The research, designed as a descriptive study, includes a bibliometric analysis of 78 studies based on the use of gamification in language skills and language education available in the WoS database. These studies are distributed between 2014 and 2022. The data obtained within the scope of the research were subjected to bibliometric analysis in seven categories: article and citation numbers, most cited authors, most cited articles, most used keywords, most active countries, and most active institutions and journals. The created tables and network maps were described and interpreted. This study focuses on the bibliometric analysis of studies that employ gamification in language education and the development of language skills. It was observed that gamification has become a widespread and increasingly popular method in this field in recent years. The fact that most of the publications are concentrated in second language instruction and, generally, in the areas of reading and writing skills has also highlighted the need for research in other language skills. Based on the research findings, it is thought that examining the global trend of studies on the use of gamification in the development of language skills will be a guiding resource for researchers interested in working on the implementation of gamification in Turkish language education and the development of Turkish language skills.

Keywords: Gamification, language skills, Turkish language education, Turkish language skills, bibliometric analysis

Giriş

Eğitim ortamlarında öğrencilerin bir dersten yeteri kadar verim alabilmesinin arkasında yer alan unsurlardan bir tanesi derse karşı öğrencilerde motivasyonun, güdülenmenin ve sınıftaki eğlenceli, ilgi çekici atmosferin sağlanabilmesidir. Geleneksel yöntemlerle sürdürülen derslerde öğrenciler genellikle sıkılmakta ve derse karşı olumsuz tutum geliştirme eğilimi içinde olmaktadır. Tam da bu noktada öğrencilerin motivasyonlarını arttıran, ilgilerini çekip merak uyandıran ve onları heyecanlandıran yeni yöntem ve yaklaşımlara ihtiyaç duyulmaktadır. Son yıllarda bilimde ve teknolojiye gerçekleşen değişim eğitim alanında da etkili olmuş; öğrenme-öğretme sürecinde yeni yöntem ve yaklaşımları beraberinde getirmiştir. Son dönemde ortaya çıkan yöntemlerden biri de oyunlaştırmadır. İlk olarak dijital medya endüstrisinde 2008 yılında bir terim olarak ortaya çıkan ancak 2010 yılının ikinci yarısında birkaç endüstri oyuncusu ve konferanslarla popüler hâle gelip yaygınlaşmaya başlayan oyunlaştırma en genel anlamda “oyun tasarım öğelerinin oyun dışı bağlamlarda kullanılması” (Deterding, Dixon, Khaled ve Nacke, 2011, s. 10), oyunsal düşünme ve oyunlaştırma unsurlarından olan oyun mekaniklerinin oyunlaştırılmış olan sisteme karşı, kullanıcıların ilgilerini çekmek ve problemlerin çözümü için kullanılması süreci (Zicherman ve Chuningham, 2011) olarak tanımlanmaktadır.

Teknolojiyi derslere entegre ederek eğitim ortamlarının materyal açısından zenginleşmesini sağlayıp öğrencilerin derse karşı motivasyonlarını ve tutumlarını olumlu yönde etkileyen oyunlaştırma, sınıf içerisinde öğrencilerin akranları ile birlikte öğrenme sürecini takip etmelerine ve öğrenmeyi gerçekleştirmelerine olanak sağladığı için derslerde iş birlikli bir anlayış ile de sürdürülebilir. Bu yönü ile eğitimde oyunlaştırma yönteminin kullanılması; öğrencilerin, bağımsız öğrenme, iş birlikli öğrenme

ve problem çözme becerilerini geliştirebilir (Yılmaz ve Karaoğlan Yılmaz, 2019). Ayrıca oyunlaştırmanın öğrencilerin ilgilerini çekebilecek arayüz tasarımlarına olanak sağlaması ile konu ilgi çekici hâle gelip ders monotonluktan uzaklaşacaktır. Eğitimde oyunlaştırmanın kullanılması, yapılandırmacı yaklaşımın temel aldığı anlayışlardan biri olan yaparak-yaşayarak öğrenmeye olanak sağlamaktadır. Yapararak-yaşayarak öğrenmenin derslerde kullanılması konuların daha etkili ve anlaşılır kılınmasına ve öğrenmede kalıcılığın arttırılmasına yardımcı olur.

Bilim ve teknolojiadaki hızlı gelişim ve değişim süreci öğretim sürecini ve bu doğrultuda öğrencilerden beklenen rolleri de etkilemiştir. Artık öğrencilerden bilgiyi üreten, yaşamında işlevsel olarak kullanabilen/uygulayabilen, problem çözme becerisi yüksek, eleştirel düşünebilen, iş birlikli bir anlayışla çalışmalarını yürütebilen, iletişim becerileri gelişmiş, empati yapabilen ve yeniliklere ayak uydurabilen bireyler olmaları beklenmektedir (MEB, 2019). Oyunlaştırma işte tam da bu noktada öğrencilerin daha üst düzey becerileri kazanmalarına yardımcı bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. Yapararak-yaşayarak öğrenmeye olanak sağlayan, sınıf içi iletişimi güçlendiren, iş birlikli bir yaklaşımla yürütülebilen, problem çözme becerilerini kuvvetlendiren ve öğrencilerin teknolojiadaki yeni gelişmelere ayak uydurabilmelerine imkân sağlayan oyunlaştırma üzerine Lee ve Hammer'ın (2011, s. 4) belirttiği gibi "eğitim ve oyun unsurlarını bir araya getirmek, fıstık ezmesi çikolatanın buluşması gibi olabilir ve iki harika lezzetin birlikte çalışması özellikle 21. yüzyıl becerilerini geliştirmek için önemli olan sonuçlara yol açacaktır."

Eğitimin her alanında olduğu gibi dil eğitiminde de çağı yakalayan, teknoloji destekli yöntemlerin tercih edilme eğilimi artmaktadır. Dil eğitiminin temel amacı öğrencilerin dört temel dil becerilerinin geliştirilmesidir. Bu bağlamda dil eğitiminde oyunlaştırma yönteminin kullanılmasının; öğrencilerin yeni bir dil öğrenmeye karşı kaygılarını azaltacağı, oyunlaştırma etkinlikleri sırasında öğrencilerin konuşma, dinleme, okuma becerilerini aynı anda kullanmalarına olanak tanıyacağı, bu sayede dil eğitimini kolaylaştıracağı ve dil eğitimi alanına yeni bir soluk getireceği düşünülebilir. Bal (2018) tarafından yapılan bir araştırmada, oyunlaştırmanın Türkçe öğretimine katkısına yönelik öğretmen görüşlerine başvurulmuş, öğretmenlerin genel olarak Türkçe derslerinde oyunlaştırma yöntemini kullanmanın öğrencilerin anlatma becerilerinden ziyade anlama becerilerinin gelişimi üzerinde daha etkili olduğu kanaatinde oldukları belirlenmiştir. Ancak oyunlaştırmanın öğrencilerin yazma ve konuşma becerileri üzerinde de etkili olduğu düşünülmektedir. Oyunlaştırma yöntemi sayesinde öğrencilerin oyun esnasında kendilerini ifade etmeleri gerekeceği için konuşma becerilerine katkı sağlayıp iletişim becerileri kuvvetlenecektir. Ayrıca yazma becerisini destekleyici oyunların geliştirilmesi durumunda öğrencilerin yazma becerileri üzerinde de oyunlaştırmanın etkili olacağı düşünülmektedir. Nitekim okuma ve yazma bozukluğu olan dört öğrenciye oyunlaştırma yöntemi kullanılarak okuma ve yazma eğitimi verilen bir çalışmada oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin okuma ve yazma becerileri üzerinde anlamlı etkisinin olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Sella, A. C., Tenório, J. P., Bandini, C. S. M., ve Bandini, H. H. M., 2016). Ayrıca Okuyan ve Özdemir'in (2023) de belirttiği gibi dil öğretiminin yapıldığı derslerde, özellikle de öğrencilerin ana dili derslerinde oyunlaştırma yönteminin kullanılması dil öğretiminin kalıcı ve anlaşılır olmasına katkı sağlayacaktır. Yapılan başka bir çalışmada da derslerde oyunlaştırma yönteminin kullanılmasının öğrencilerin derse karşı ilgi ve motivasyonlarında artış sağladığı sonucuna ulaşılmıştır (Sarı ve Altun, 2016). Yapılan çalışmalardan yola çıkarak dil eğitiminde oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin motivasyonlarını arttırıcı etkisinin olduğu ve öğrenilenlerin kalıcılığını arttırdığı söylenebilir. Tüm bunlara ek olarak oyunlaştırma yöntemi öğretmenlere "ders içeriğini zenginleştirici unsurlar" (İnal, 2020, s. 336) da sunacaktır. Bu sayede etkinlikler öğrencilerin birden çok duyusuna hitap edecek şekilde hazırlanabilecektir. Bahsi geçen etkinliklerin ayrıca teknoloji ile entegre edilerek hazırlanması sonucunda etkinlikler hem öğrencilerin

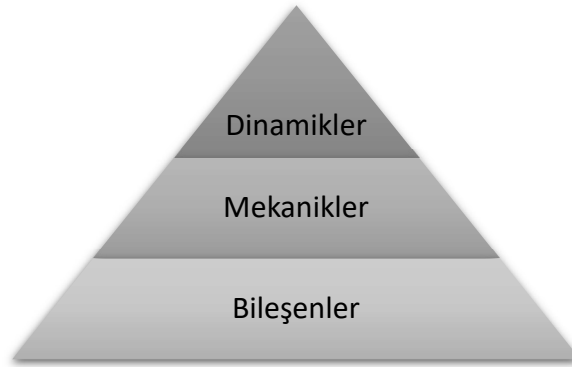
ilgisini çekecek hem de sınıf ortamını eğlenceli bir hâle getirecektir. Sınıf ortamının eğlenceli hâle gelmesi ile birlikte de geleneksel sınıflara nazaran öğrencide derse karşı güdülenme ve derse katılma arzusu daha yüksek oranda olacak; buna paralel olarak dersten alınacak verim de artış gösterecektir.

Kuramsal çerçeve

Bu bölümde oyunlaştırma ile ilgili genel bilgilere yer verilmiştir.

Oyunlaştırmanın unsurları

Werbach ve Hunter (2012), geliştirmiş oldukları modelde oyunlaştırma unsurlarını üç alt kategoride ele almışlardır. Ele alınan unsurlar dinamikler, mekanikler ve bileşenlerdir. Oyunlaştırma unsurlarının hiyerarşik sıralamasına Şekil 1’de yer verilmiştir.



Şekil 1. *Oyunlaştırmanın Unsurları (Werbach ve Hunter, 2012)*

Dinamikler: Dinamikler oyunlaştırılmış sistemde göz önünde bulundurulması ve yönetilmesi gereken fakat hiçbir zaman direkt olarak oyunun içine girmemesi gereken en soyut oyunlaştırma unsurlarıdır (Werbach ve Hunter, 2015). Dinamikler oyuncuların direkt olarak etkileşim kuramadıkları fakat oyunlaştırma tasarımında çok önemli bir yere sahip olan, oyunlaştırmanın oyuncu üzerinde yaratacağı etkinin tasarlanmasında faydalanılan kurgusal tasarım öğeleri olarak tanımlanmaktadır (Tunga ve İnceoğlu, 2016). Bozkurt ve Genç-Kumtepe (2014) oyunlaştırma dinamiklerini neredeyse her oyunda var olan ve oyunlaştırma tasarımının temel prensiplerini oluşturan bir kavram olarak açıklamışlardır. Ayrıca Hunicke, LeBlanc ve Zubek (2004) göre dinamikler oyun tasarımına estetik özellikler kazandırmak için çalışan unsurlardır. Dinamikler kendi içinde beş alt kategoriye ayrılmaktadırlar.

Mekanikler: Werbach ve Hunter’a göre (2012) mekanikler bir oyunun fiilleridir ve oyun sürecini ileriye taşıyıp oyuncu etkileşimi oluşturan temel süreçlerdir. Ayrıca oyunlaştırmanın var olan yapısı içerisinde daha belirgin bulunan eylemleri tanımlamak için kullanılan unsurlardır. Bu unsurlar oyun içerisinde oyuncuyu istenilen yöne yönlendirebildiği gibi oyun sürecine farklı bir tarz veya his de katabilir (Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014). Ayrıca mekanikler oyunda yer alan belirli bileşenleri, veri temsili ve algoritmalar düzeyinde açıklar. Yani bir oyun bağlamında oyuncuya sağlanmış olan çeşitli eylemler, davranışlar ve kontrol mekanizmalarını içermektedir. Oyunun içeriği ile birlikte mekanikler genel oyun dinamiklerini desteklemektedirler (Hunicke vd., 2004). Mekaniklerin varlığı bize motivasyonu yüksek bir kullanıcı oluşturmayı mümkün kılar (Buncball, 2010). Mekanikler kendi içinde on alt kategoriden meydana gelmektedir.

Bileşenler: Oyunlaştırma süreci tasarlanırken akla ilk gelen unsurlardan bir tanesi ve en belirgin olanı oyunlaştırmanın bileşenleridir. Bileşenler “mekaniklerin ve dinamiklerin alabileceği daha belirgin formlar” olarak tanımlanmaktadır. Ayrıca her bir mekaniğin bir veya daha fazla dinamiğe bağlı olması gibi, her bir bileşen de bir veya daha fazla üst düzey öğeye bağlıdır (Werbach ve Hunter, 2012, s. 80-81). Bileşenler genel olarak oyuncu ile etkileşime giren oyun tasarımının unsurları olarak tanımlanabilir (Tunga ve İnceoğlu, 2016, s. 273). Daha çok oyunlaştırmaya estetik bir görünüm kazandırmak için kullanılmakta olup oyuncunun tasarlanmış olan oyun sistemi ile etkileşime girdiğinde onda uyandıracak olan ve arzu edilen duygusal tepkileri tanımlamaktadır (Hunicke vd., 2004, s. 2). Bileşenler kendi içinde on beş alt kategoriden oluşmaktadır.

Werbach ve Hunter’ın (2012) oyunlaştırma tasarımında yer alan mekanikler, dinamikler ve bileşenlerin tüm alt unsurlarının oyun tasarımında kullanılmaması gerekir. Burada önemli olan tasarlanan oyunu eğlenceli ve işlevsel hâle getirecek olan temel unsurları belirleyip kullanmaktır. Dolayısıyla oyun tasarımında yapılması gereken ilk iş ihtiyaca hizmet eden oyun dinamiklerinin seçilmesidir. Daha sonra seçilen dinamiklere uygun mekanikler ve son olarak da mekaniklere uygun bileşen seçimi yapılır (Erümit ve Karakuş, 2015). Dinamikler, mekanikler ve bileşenlerin alt kategorilerini oluşturan unsurlara Tablo 1’de yer verilmiştir.

Tablo 1. Dinamikler, Mekanikler ve Bileşenlerin Alt Kategorilerini Oluşturan Unsurlar

Dinamikler	Mekanikler	Bileşenler
Kısıtlamalar	Meydan Okuma	Kazanımlar
Duygular	Şans Faktörü	Avatar
Öyküleme	Rekabet	Rozetler
İlerleme	İş Birliği	Zorlu Mücadele
İlişkiler	Geri Bildirim	Koleksiyonlar
	Kaynak Toplama	Çarpışma
	Ödül	İçeriği Serbest Bırakmak
	İşlemler/Alışveriş	Hediye Verme
	Sıra	Lider Cetveli
	Kazanma Durumları	Seviyeler
		Puanlar
		Arayış
		Sosyal Grafik Takımları
		Sanal Eşyalar

D6 oyunlaştırma tasarım modeli

Werbach ve Hunter (2012) tarafından oyunlaştırma sürecinin tasarlanabilmesi adına bir model oluşturulmuştur. Oluşturulmuş olan model kendi içinde altı basamaktan oluşmuş olup temelde iş hayatı için tasarlanmıştır fakat günümüzde eğitim gibi farklı alanlar için de kullanılmaktadır. D6 oyunlaştırma tasarım modelinin basamakları Şekil 2’de sunulmuştur.



Şekil 2. D6 Oyunlaştırma Tasarımı Modeli (Werbach ve Hunter, 2012)

Hedefleri belirleme: Oyunlaştırma tasarımının ilk aşaması olup aynı zamanda oyun tasarımının ne amaç ile yapıldığına dair cevabın verildiği aşamadır. Etkili bir oyunlaştırma sistemi için hedeflerin belirlenmesi çok önemlidir (Werbach ve Hunter, 2012). Belirlenen hedefler doğrultusunda diğer aşamalar yapılandırılır.

Hedef davranışları betimleme: D6 Oyunlaştırma Tasarımı Modeli'nin ikinci aşaması olan hedef davranışları betimleme aşaması oyunlaştırmanın ne amaçla yapıldığı belirlendikten sonra oyunculardan ne yapmalarının istendiği ve beklenen davranışların nasıl ölçüleceğinin belirlendiği aşamadır. Çünkü davranışlar ve ölçümler en iyi birlikte ele alındığında değerlendirilir. Ayrıca burada önemli olan nokta belirlenen hedef davranışların belirgin olacak şekilde ifade edilmesidir (Werbach ve Hunter, 2012). Bu aşamanın eksiksiz olarak tamamlanması gelecek aşamaların doğru ilerleyebilmesi adına önem taşımaktadır. Tunga ve İnceoğlu'na (2016) göre hedef davranışları ölçecek olan ölçme araçlarının doğru tespit edilmesinde hedef davranışları betimleme aşamasının eksiksiz tamamlanması önemlidir.

Oyuncu türlerini belirleme: Werbach ve Hunter (2012), oyun sistemini kullanacak olanların özelliklerinin iyi bilinmesi ve farklılıklarının dikkate alınarak bir sınıflandırma yapılması gerektiğini belirtmişlerdir. Oyuncu türlerini belirleme aşamasında önemli olan oyun tasarımının hitap edeceği kitlenin özelliklerine uygun bir şekilde oluşturulmasıdır. Erümit ve Karakuş'a (2015) göre tasarlanan oyun sistemini hangi kullanıcıların ne şekilde kullanacağını bilmesi ve buna uygun olarak kullanıcıların dikkatini çekecek etkinlikler yapılması önemli olan diğer noktalardan biridir.

Etkinlik döngüsü tasarlama: Temelde oyunlaştırmanın tasarım sürecinde kullanılan iki farklı türde etkinlik döngüsü bulunmaktadır. Bunlar; bağlılık döngüsü (engagement loops) ve ilerleme basamaklarıdır (progression stairs) (Werbach ve Hunter, 2012). Bağlılık döngüsü oyun içinde sistemin oyuncuya yapılan eylemler karşısında nasıl bir cevap vereceğini etkinlik düzeyinde tanımlar (Tunga ve İnceoğlu, 2016). Ayrıca bu döngü oyuncunun süreçte neler yapacağı, nasıl yapacağı ve sistemin yapılanlara nasıl cevap vereceği ile ilgilidir (Werbach ve Hunter, 2012). İlerleme basamakları ise oyunlaştırma sürecinin genel akışının nasıl ilerleyeceği ile ilgilidir (Tunga ve İnceoğlu, 2016, s. 276). Ayrıca Werbach ve Hunter'a (2012) göre ilerleme basamakları oyuncuların oyun içerisindeki

performanslarına geniş bir açı ile bakabilmeyi de sağlar. Bağlılık döngüsü ve ilerleme basamaklarını oluşturan unsurlar Şekil 3 ve Şekil 4'te sunulmuştur.



Şekil 3. Bağlılık Döngüsü (Werbach ve Hunter, 2012)



Şekil 4. İlerleme Basamakları (Werbach ve Hunter, 2012)

Eğlence öğelerini ilave etme: Eğlence oyunun ve oyun tasarımının temelidir (Kuutti, 2013). Oyun tasarımı yapılırken eğlence unsurları göz ardı edilmemelidir. Çünkü kullanıcılar oyunlaştırılmış olan sistemi eğlenceli bulurlarsa geri gelmeleri olasıdır. Eğlence öğelerini ilave etme aşamasında yapılması gereken şey oyunlaştırılmış sistemin estetik olarak çekici olup olmadığını ve kullanıcıların tekrardan gelmelerini sağlayacak olan eğlence unsurlarının eklenip eklenmediğinin kontrolünü yapmaktır (Werbach ve Hunter, 2012).

Uygun araçları belirleme: Oyunlaştırma tasarımının son aşaması olan bu aşamada oyunlaştırma modelinin başında belirlenmiş olan hedeflere ve oyuncu türlerine uygun olarak oyun dinamikleri ile mekaniklerinin oyunlaştırma sürecine dahil edilerek oyunlaştırma tasarımının gerçekleştirilmesidir (Tunga ve İnceoğlu, 2016). Yani oyun tasarımına en uygun araçların, tekniklerin, yazılımların, programların kullanılmasını içerir (Werbach ve Hunter, 2012).

Eğitimde oyunlaştırma yönteminin kullanımının öğrencilerin akademik başarıları, motivasyonları ve tutumları üzerindeki olumlu etkilerini ortaya koyan çalışmalar (Çin, 2022; Genç Ersoy, 2017; Hüner, 2018; Kalkan, 2016; Karabacak, 2018; Polat, 2014; Tunga, 2016; Türkmen, 2017) mevcuttur. Bahsedilen sonuçlara benzer şekilde Kunduracıoğlu'nun (2018) yaptığı oyunlaştırma ile ilgili Türkiye'de yapılan lisansüstü çalışmaların analizine dayanan araştırmasında da oyunlaştırmanın kullanımının motivasyon,

tutum ve akademik başarıya olumlu etkileri olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca alanyazında oyunlaştırmanın akademik başarıya etkisini ortaya koyan meta-analiz ve meta-sentez çalışmalarının (Altan, 2022; Özcan, 2019; Şimşek, 2021) olduğunu söylemek de mümkündür.

Eğitimde oyunlaştırmanın kullanımına yönelik Yükseköğretim Kurulu (YÖK) tez veri tabanında toplam 28 lisansüstü tez çalışmasına ulaşılmış olup bu tezlerden sadece bir tanesinde oyunlaştırma yönteminin Türkçe dil becerilerinin gelişimine olan katkısının incelendiği görülmüştür. Sözü edilen çalışma sınıf öğretmenliği alanında yapılmış olan bir doktora tez çalışmasıdır (Genç Ersoy, 2017). Eğitimde oyunlaştırmanın öğrencilerin akademik başarıları, motivasyonları ve tutumları üzerindeki olumlu etkisini ortaya koyan birçok çalışma varken Türkçe eğitimi alanında çok az çalışmaya rastlanması dikkat çekicidir. Türkçe dersi bir beceri eğitimi dersidir. Türkçe eğitiminin temel amacı öğrencilerin dil becerilerini geliştirmek, onlarda dil bilinci ve dil sevgisi kazandırmaktır. Bu doğrultuda öğrencilerin dil becerilerini geliştirmede etkili olacak, motivasyonlarını arttıracak yöntemlerin tercih edilmesi; Türkçe eğitiminin temel amacına ulaşmasına yardımcı olacak, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmenin yanı sıra onlara dil bilinci ve dil sevgisi de kazandıracaktır.

Dikkat çekici olan bir diğer husus ise alanyazında eğitsel oyun ve oyunlaştırmanın genel olarak aynı kavramlar olarak kabul edilmesi ve birbirinin yerine kullanılmasıdır. Yapılan birçok çalışmada eğitsel oyun ve oyunlaştırma aynı kavram olarak algılanmış ve eğitsel oyun içerikli çalışmalar oyunlaştırma kavramı ile adlandırılmıştır. Fakat oyunlaştırma ile eğitsel oyun aynı şey değildir. Eğitsel oyunlar, farklı oyunlar aracılığı ile anlatılmak istenen konunun aktarılması mantığına dayanırken oyunlaştırma, öğretilecek olan konuların bir bütün halinde oyunlar içerisine aşamalı olarak yerleştirilmesi ve “bir öğrenme bağlamına oyun düşüncesi ve felsefesi ile bir tasarım yapılmasıdır” (Sezgin, Bozkurt, Yılmaz ve Linden, 2018, s. 175). Ayrıca eğitsel oyunların tamamında teknolojiye yararlanma gibi bir zorunluluk yokken oyunlaştırmada teknoloji oyunlara entegre edilmelidir. Ayrıca eğitsel oyunlardan farklı olarak oyunlaştırma dinamiklerden, mekaniklerden ve bileşenlerden meydana gelmektedir ve bu unsurlar oyunun içine dengeli bir şekilde yerleştirilmelidir.

Alanyazın incelendiğinde, “eğitsel oyun”, “dijital oyun” ve “oyun temelli öğrenme” anahtar kelimeleri ile WoS veri tabanında taranan ve VOSviewer_1.6.16 programı kullanılarak yapılan “Eğitsel Oyunlar Üzerine Gerçekleştirilen Bilimsel Çalışmaların Bibliyometrik Analizi” çalışması (Boztepe ve Koç, 2022), Yök Tez veri tabanından elde edilmiş veriler ile gerçekleştirilmiş olan “Sosyal Oyunlaştırma Üzerine Yapılan Sosyal Bilimler Alanındaki Tezlerin Bibliyometrik Analizi” çalışması (Köse ve Çilingir Ük, 2019), WoS veri tabanındaki verilerin incelenmesine dayanan “Eğitimde Oyunlaştırmanın Bibliyometrik Haritalandırılması” çalışması (Dikmen ve Bahadır, 2022), eğitimde oyunlaştırma kullanımına ilişkin yapılmış olan çalışmaların içerik analizine dayanan “Eğitimde Oyunlaştırma: Araştırma Eğilimleri” (Karataş, 2014) adlı çalışmaların var olduğu görülmektedir ancak alanyazında dil becerileri üzerinde oyunlaştırmanın kullanımına dayanan bibliyometrik bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu nedenle bu araştırmada dil becerileri üzerinde oyunlaştırma yönteminin kullanımına ilişkin WoS veri tabanında var olan çalışmalar bibliyometrik bir yaklaşım kullanılarak analize tabii tutulmuş, tablollaştırılmış ve yorumlanmıştır.

Bu çalışmada WoS veri tabanında yer alan dil becerileri ve dil eğitimi üzerinde oyunlaştırmanın kullanılmasına dayanan 78 çalışmanın bibliyometrik analizi yapılmıştır. Bu doğrultuda araştırmanın amacı dil becerileri konu alanında oyunlaştırma kullanıma yönelik yapılmış olan çalışmaların Web of Science (WoS) veri tabanındaki eğilimini incelemektir. Bu kapsamda çalışmada şu sorulara yanıt aranmıştır: (1) Dil becerilerinin gelişiminde oyunlaştırmanın kullanımıyla ilgili çalışmaların ve

çalışmalara ait atıf sayılarının yıllara göre dağılımı nasıldır? (2) En çok atıf alan yazarlar kimlerdir? (3) En çok atıf alan makaleler hangileridir? (4) En çok tercih edilen anahtar kelimeler hangileridir ve anahtar kelime ağ yapısı nasıldır? (5) Dil becerilerinin gelişiminde oyunlaştırmanın kullanımına yönelik alana katkı sağlayan ve birbiri ile iş birliği içinde olan en etkin ülkeler hangileridir? (6) Dil becerilerinin gelişiminde oyunlaştırmanın kullanımına yönelik alana katkı sağlayan en etkin kurumlar hangileridir? (7) Dil becerilerinin gelişiminde oyunlaştırmanın kullanımına yönelik en etkin dergiler hangileridir ve bunların ağ yapısı nasıldır?

Yöntem

Araştırmanın deseni

Araştırmada betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Çalışmada dil becerileri konu alanında oyunlaştırma kullanıma yönelik yapılan çalışmaların WoS veri tabanındaki eğilimini incelemek amacıyla ilgili çalışmalar tespit edilmiş; bibliyometrik tekniklerle analiz edilmiş ve elde edilen bulgular raporlanmıştır. Bibliyometrik analiz, “belirli bir alanda belirli bir dönemde ve belirli bir bölgede kişiler ya da kurumlar tarafından üretilmiş yayınların ve bu yayınlar arasındaki ilişkilerin sayısal olarak analizidir.” (Ulakbim, 2023). Bibliyometrik analizle ilgili tanımlamalara Al ve Tonta (2004) ve Zan’ın (2019) yapmış oldukları çalışmalarda da ulaşılmıştır. Onlara göre bibliyometri, yayınların ya da belgelerin yazar, konu, yayın bilgisi, atıf yapılan kaynaklar, vb. gibi belirli özelliklerinin niceliksel yönden yapılacak olan analizidir. Ayrıca bibliyometrik analizler hem tanımlayıcı hem de değerlendirici nitelikte olabilirler. Tanımlayıcı nitelikteki bibliyometrik analizlere belirli bir yılda yayımlanmış olan makale sayısının tespit edilmesi, değerlendirici nitelikteki bibliyometrik analizlere ise bir makalenin kendisinden sonra yayımlanmış olan araştırmaları ne şekilde etkilediğini belirlemek amacı ile yapılan analizler örnek olarak verilebilir (Al ve Tonta, 2004; Zan, 2019).

Verilerin toplanması

Araştırmaya dahil edilen veriler 12.04.2023 tarihinde WoS veri tabanının taranması ile elde edilmiştir. Bu araştırmanın tarama ölçütleri; “gamification and language”, “gamification and speaking”, “gamification and writing”, “gamification and reading”, “gamification and listening”, “gamification and grammar”, “gamification and vocabulary” konu başlıklarında; Social Science Citation Index (SSCI), Art & Humanities Citation Index (AHCI), Conference Proceedings Citation Index- Social Science & Humanities (CPCI-SSH), Book Citation Index- Social Science & Humanities (BKCI-SSH) ve Emerging Source Citation Index (ESCI) atıf dizinlerinde ve core collection üzerinde tarama işleminin gerçekleştirilmesi olarak belirlenmiş ve 2023 yılında yayımlanan çalışmalar analize tabii tutulmamıştır. Bahsedilen ölçütler aynı zamanda araştırmanın sınırlılıklarını da oluşturmaktadır. Tarama sonucunda dil becerileri konu alanında oyunlaştırma ile ilgili 2014-2022 yılları arasında yayımlanmış olan 78 çalışma elde edilmiştir. WoS’ta tespit edilen çalışmalar yayın türleri bakımından incelendiğinde 42 makale, 25 bildiri, 6 derleme, 3 kitap bölümü, 1 erken erişime açılmış makale, 1 erken erişime açılmış derleme çalışması tespit edilmiştir. Çalışmalar yayın dili bakımından incelendiğinde 70 çalışmanın İngilizce, 5 çalışmanın İspanyolca, 1 çalışmanın Almanca, 1 çalışmanın Portekizce, 1 çalışmanın Korece olarak yayımlandığı tespit edilmiştir.

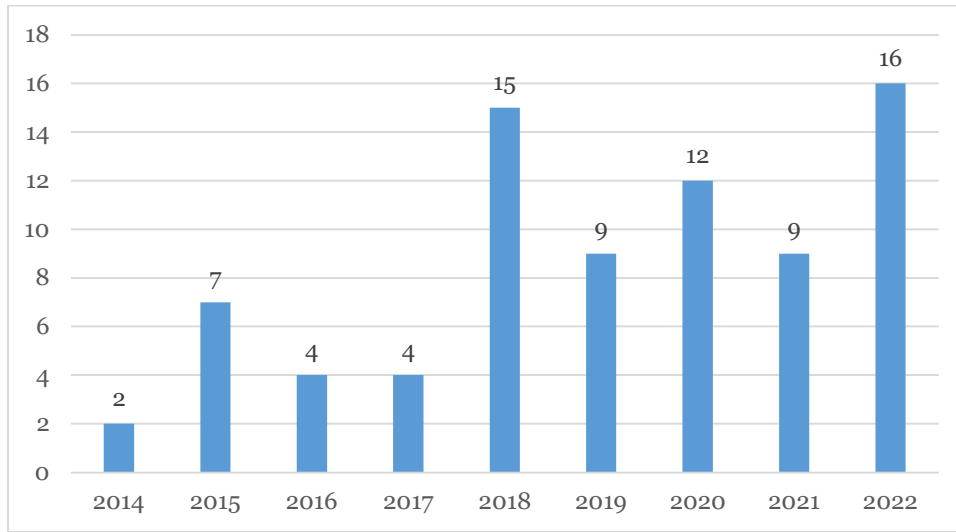
Verilerin analizi

WoS veri tabanında dil becerileri konu alanında oyunlaştırmaya dayanan 78 çalışma bibliyometrik analize tabii tutulmuştur. Çalışmada bibliyometrik analizler; makale ve atıf sayıları, en çok atıf alan yazarlar, en çok atıf alan makaleler, en çok kullanılan anahtar kelimeler, birbiri ile iş birliği içinde olan ülkeler, en etkin kurumlar, en etkin dergiler olmak üzere yedi kategoride gerçekleştirilmiştir. İlgili kategorilerde tespit edilen verilere yönelik bulgular tablo hâlinde sunulmuş olup ayrıca en çok atıf alan makalelere, en çok atıf alan yazarlara, en çok kullanılan anahtar kelimelere, birbiri ile iş birliği içinde olan ülkelere, en etkin kurumlara ve en etkin dergilere yönelik bibliyometrik ağ haritalarına yer verilmiştir. Bibliyometrik analizler ve ağ haritaları VOSviewer_1.6.16 programı kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Bu doğrultuda analizler sonucu ortaya çıkan veriler tablolaştırılmış ve ağ haritasına dökülmüştür. Oluşturulan tablolar ve ağ haritaları betimlenerek yorumlanmaya çalışılmıştır.

Bulgular

Çalışmaların yıllara göre dağılımına yönelik bulgular

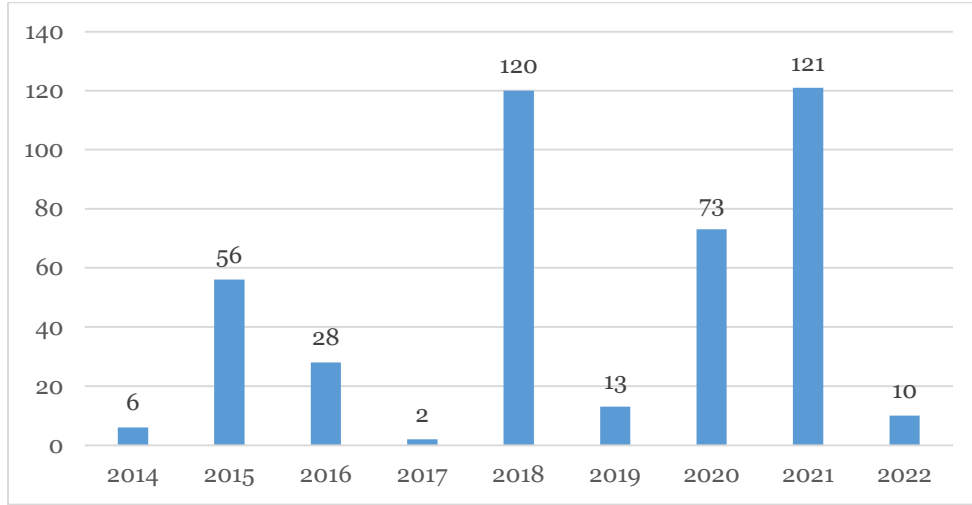
Dil becerileri alanında oyunlaştırmının kullanımına yönelik WoS'ta tespit edilen toplam 78 çalışmanın ve bu çalışmalara ait tespit edilen toplam 429 atfın yıllara göre dağılımı Şekil 5 ve Şekil 6'da gösterilmiştir.



Şekil 5. Çalışmaların yıllara göre dağılımı (2014-2022)

Şekil 5'e bakıldığında dil eğitimi alanında oyunlaştırmının kullanımına yönelik ilk çalışmanın 2014 (n. 2) yılında yapılmış olduğu görülmektedir. Bu alanda en fazla çalışma ise 2022 (n. 16) yılında ardından 2018 (n. 15) yılında yapılmıştır. Yapılan çalışma sayılarında yıllara göre düzenli bir artış söz konusu olmamıştır. Fakat tabloya bakıldığında çalışmaların son yıllarda ivme kazandığı ve son dönemlerde oyunlaştırmının dil eğitiminde tercih edilen bir yöntem olduğu görülmektedir.

Çalışmalara ait atıf sayılarının yıllara göre dağılımına yönelik bulgular



Şekil 6. Çalışmalara ait atıf sayılarının yıllara göre dağılımı (2014-2022)

Şekil 6'ya bakıldığında çalışmaların almış olduğu toplam atıf sayısının en fazla 2021 yılında en az ise 2017 yılında olduğu görülmektedir. Şekil 5.'te dil becerileri konu alanında oyunlaştırmanın kullanımına yönelik en fazla çalışmanın 2022 yılında yayımlanmış olduğu görülmektedir. Fakat yukarıda yer alan şekilde 2022 yılına ait çalışmaların atıf sayılarının çalışma sayısına oranla düşük olduğu görülmektedir. Bunun sebebinin çalışmaların nispeten yeni yayımlanmış olması olduğu düşünülmektedir. Ayrıca Şekil 6'ya göre 2018 ve 2021 yılları çalışmaların en çok atıf almış oldukları yıllar olarak tespit edilmiştir.

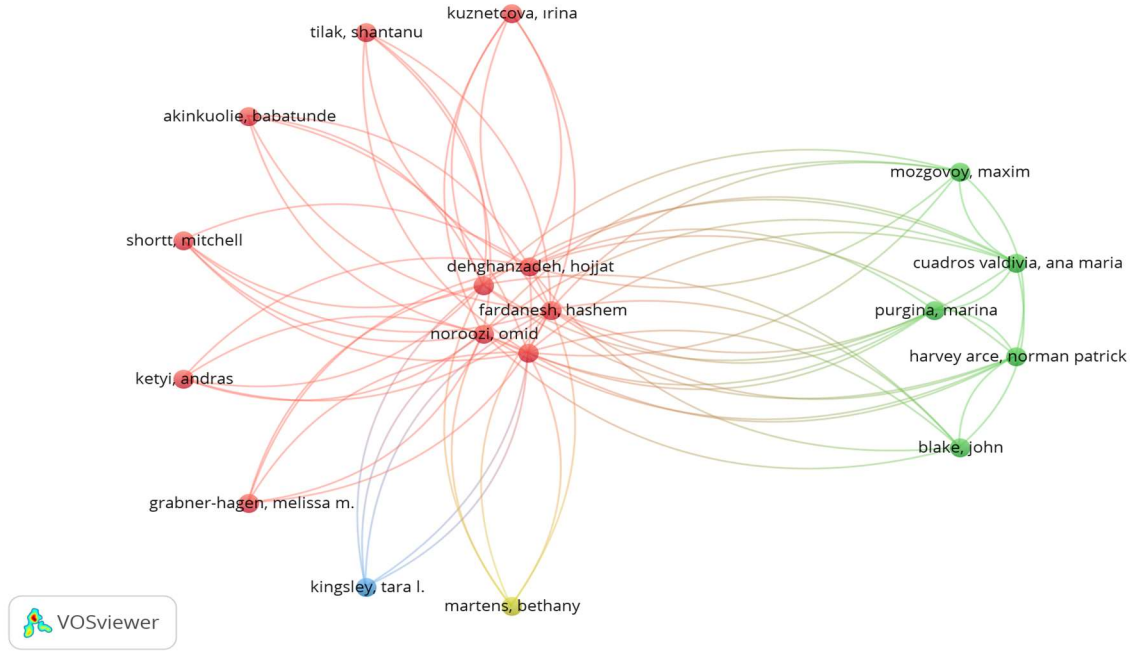
En çok atıf alan yazarlara yönelik bulgular

Dil becerilerinin geliştirilmesinde oyunlaştırma yönteminin kullanımına dayalı yapılan çalışmalar arasında en çok atıf almış olan yazarları (citation-authors) tespit etmek amacı ile yapılan analizde "1 yayın ve 5 atıf" eşliğini karşılayan 203 yazardan eşik değerlerini karşılayan 55 yazar analize tabii tutulmuştur. Anlamli veriler elde edebilmek adına yapılan analizde eşik değeri "1 yayın ve 5 atıf" olarak belirlenmiştir. Fakat 38 yazarın tümü arasında bir bağlantı kurulamadığı için 18 yazar analize tabii tutulmuştur. Analiz sonuçlarına göre alanda en çok atıf alan 10 yazara ait bulgular Tablo 2'de, en çok atıf almış yazarlara ilişkin ağ haritası Şekil 7'de belirtilmiştir.

Tablo 2. En Çok Atıf Almış Olan Yazarlara Ait Tablo

Sıra	Ad	WoS Atıf Sayısı	Yayın Sayısı	Toplam Bağlantı Gücü
1	Hojjat Deghanzadeh	52	1	11
2	Fardanesh, hashem	52	1	11
3	Javad Hatami	52	1	11
4	Omid Noroozi	52	1	11
5	Ebrahim Talee	52	1	11
6	Thomas Chiu Kin Fung	48	1	0
7	Khe Foon Hew	48	1	0

8	Yau Wai Lam	48	1	0
9	Jorge Francisco Figueroa Flores	45	1	0
10	Chih-Ming Chen	28	1	0



Şekil 7. En çok atıf almış olan yazarlara ait ağ haritası

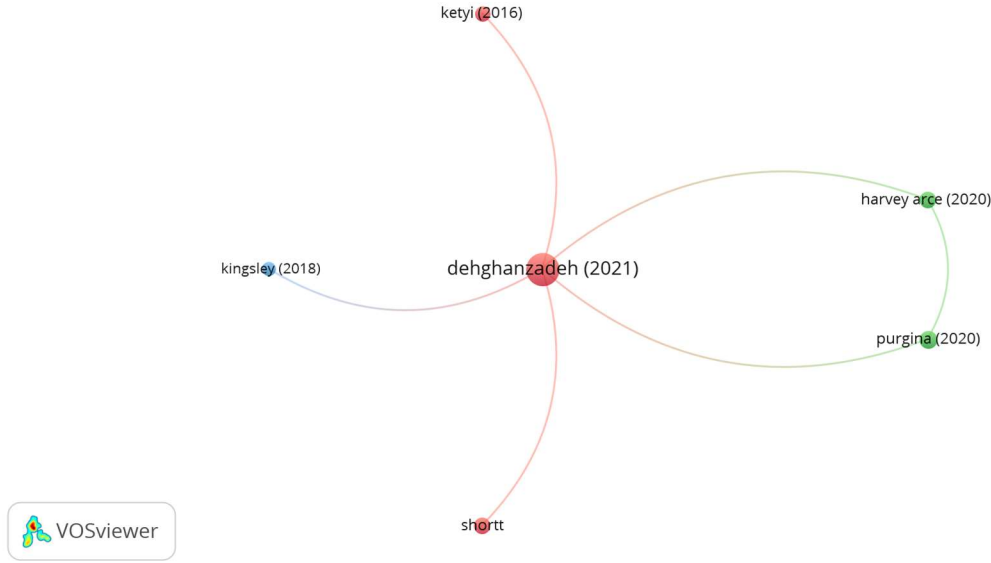
Ağ haritası incelendiğinde 4 küme ve 18 ayrı yazardan oluşmuş olduğu görülmektedir. İlk küme olan kırmızı kümede (11 düğüm) öne çıkan yazarların Hojjat Deghanzadeh, Fardanesh Hashem, Javad Hatami, Omid Noroozi ve Ebrahim Talee (Atıf sayısı:52, Yayın sayısı:1, TBG:11) olduğu görülmektedir. İkinci küme olan yeşil kümede ise öne çıkan yazarlar Ana Maria Cuadros Valdivia ve Norman Patric Harvey Arce (Atıf sayısı:13, Yayın sayısı:1, TBG:8) adlı yazarlardır. Üçüncü küme olan mavi kümede yer alan tek yazar Kingsley Tara (Atıf sayısı:9, Yayın sayısı:1, TBG:5) ve son küme olan sarı kümede yer alan tek yazar Bethany Martens'dir (Atıf sayısı:13, Yayın sayısı:1, TBG:5).

En çok atıf alan makalelere yönelik bulgular

Bu alanda en çok atıf almış olan makaleleri (citation-documents) belirlemek amacı ile yapılan analizde "5 atıf" eşliğini karşılayan 78 makaleden 20 makale tespit edilmiştir. Analiz sonuçlarına göre alanda en çok atıf alan 10 makaleye ait bulgular Tablo 3'te, en çok atıf almış makalelere ilişkin ağ haritası Şekil 8'de belirtilmiştir.

Tablo 3. En Çok Atıf Alan Makaleler

Sıra	Yazar/lar	Yayın Yılı	Yayın adı	Dergi Adı	WoS Atıf Sayısı
1	Deghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talee, E., ve Noroozi, O.	2021	Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review	Computer Assisted Language Learning	52
2	Lam, YW; Hew, KF; Chiu, KF	2018	Improving argumentative writing: Effects of a blended learning approach and gamification	Language Learning & Technology	48
3	Jorge Francisco Figueroa Flores	2015	Using Gamification to Enhance Second Language Learning	Digital Education Review	45
4	Chen, CM; Li, MC; Chen, TC	2020	A web-based collaborative reading annotation system with gamification mechanisms to improve reading performance	Computers & Education	28
5	Li, XH; Chu, SKW	2021	Exploring the effects of gamification pedagogy on children's reading: A mixed-method study on academic performance, reading-related mentality and behaviors, and sustainability	British Journal Of Educational Technology	23
6	El Tantawi, M; Sadaf, S; AlHumaid, J	2018	Using gamification to develop academic writing skills in dental undergraduate students	European Journal Of Dental Education	21
7	Ishaq, K; Zin, NAM; Rosdi, F; Jehanghir, M; Ishaq, S; Abid, A	2021	Mobile-assisted and gamification-based language learning: a systematic literature review	Peerj Computer Science	19
8	Purgina, M., Mozgoyov, M. Ve Blake, J.	2020	WordBricks: Mobile technology and visual grammar formalism for gamification of natural language grammar acquisition	Journal Of Educational Computing Research	16
9	Reitz, L; Sohny, A; Lochmann, G	2016	VR-Based Gamification of Communication Training and Oral Examination in a Second Language	International Journal Of Game-Based Learning	16
10	Ling, L. T. Y.	2018	Meaningfu Gamification and Students' Motivation: A Strategy for Scaffolding Reading Material.	Online Learning	15



Şekil 8. En çok atf almış makalelere ilişkin ağ haritası

Dil eğitimi ve dil becerilerinin geliştirilmesinde oyunlaştırma yönteminin kullanımına yönelik yapılan çalışmalar arasında en çok atf almış olan makalelere ait ağ haritasının 3 ayrı kümeden oluştuğu görülmektedir. İlk küme olan kırmızı kümede öne çıkan makalenin Tablo 3’de de ilk sırada yer alan toplam 52 atıf ile Deghhanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talee, E., ve Noroozi, O. yazarlığında, bu alanda en çok tercih edilen dergilerin başında gelen “Computer Assisted Language Learning” adlı dergide 2021 yılında yayımlanmış olan “Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review” adlı makale olduğu görülmektedir. Makale İngilizceyi ikinci dil olarak öğrenenlerde oyunlaştırma yönteminin kullanımına dair yapılan çalışmaların bir derlemesini oluşturmuş olup makalede 2008-2019 yılları arasında yapılmış olan 22 çalışma incelenmiştir. “Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review” adlı makalenin henüz güncel sayılabilecek bir çalışma olmasına rağmen hem bu alanda yapılan çalışmalar arasında en çok atf alan makale olması hem de en çok tercih edilen en etkin dergilerin başında yer alan dergide yayımlanmış olması dil becerileri konu alanında oyunlaştırma kullanımına dayanan makaleler arasında “Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review” adlı makalenin en popüler makale olmuş olduğu söylenebilir.

İkinci küme olan yeşil kümede öne çıkan makalenin ise toplam 16 atıf ile Purgina, M., Mozgoyov, M. Ve Blake, J. yazarlığında, *Journal of Educational Computing Research* adlı dergide 2020 yılında yayımlanmış olan “WordBricks: Mobile technology and visual grammar formalism for gamification of natural language grammar acquisition” adlı makale olduğunu görmekteyiz. Çalışmada WordBricks adlı bir mobil uygulama tasarlanmış olup bunun dil bilgisi öğretimindeki etkililiği üzerinde durulmuştur.

Üçüncü küme olan mavi kümede ise yer alan makalenin 9 atıf ile Kingsley, Tara, L., Grabner-Hagen, Melissa M. yazarlığında “The Reading Teacher” adlı dergide 2018 yılında yayımlanmış olan “Vocabulary by Gamification” adlı makale olduğunu görmekteyiz. Bu çalışmada oyunlaştırmanın öğrencilerin kelime öğrenme becerilerine olan etkisi incelenmiş ve oyunlaştırma bünyesinde yapılmış olan etkinlikler açıklanmıştır.

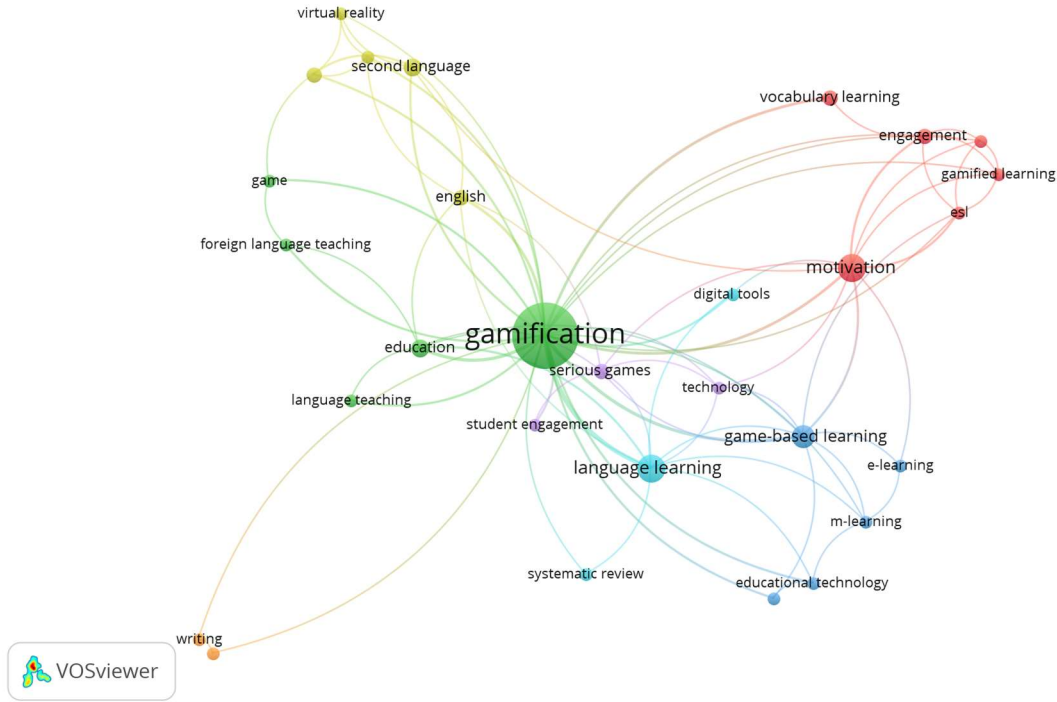
Bu alanda en çok atıf almıř olan makaleler incelendiğinde en fazla ikinci dil öğretimi konu alanında çalıřılmıř olduđu görölmektedir. Dil becerileri açasından bakıldıđında çalıřmaların okuma ve yazma dil becerisi konu alanında eđilim gösterdiđi tespit edilmiřtir. Ayrıca çalıřmalarda yabancı dil, dil bilgisi ve kelime öğrenme konularında da çalıřılmıř olduđu görölmektedir. Ayrıca Tablo 3 incelediğinde en çok atıf alan makalelerin son yıllarda yayımlanmıř olması dil becerilerinin geliřtirilmesinde oyunlařtırma yönteminin son yıllarda tercih edilmeye bařlanan bir yöntem olduđunu göstermektedir.

En çok tercih edilen anahtar kelimelere yönelik bulgular

Bu alanda en çok tercih edilen anahtar kelimeleri (co-occurrence- author keywords) belirlemek amacı ile yapılan analizde en az “2” defa kullanılma eřik durumunu 280 anahtar kelimedenden 31 anahtar kelime karřılamıřtır. Fakat WOSviewer programı tarafından ađ haritası oluřturulurken analiz sürecine 29 anahtar kelime dahil edilmiřtir. Yapılan analizde eřik deđeri “2” olarak belirlendiđi takdirde anlamlı bir ađ haritasının oluřtuđu görölmüřtür. Bu sebeple yapılan analizde eřik deđeri “2” olarak belirlenmiřtir. Analiz sonucu elde edilen anahtar kelimelerden en çok tercih edilenlere yönelik bulgular Tablo 4’te, ađ haritası ise Őekil 9’de belirtilmiřtir.

Tablo 4. En Çok Tercih Edilen 10 Anahtar Kelime

Sıra	Anahtar Kelime	Bađlantı	Toplam Bađlantı Gücü
1	Gamification	27	57
2	Motivation	11	16
3	Language Learning	10	18
4	Game Based Learnig	10	14
5	Serious Game	8	9
6	Education	7	11
7	Second Language	6	8
8	English	6	8
9	Esl	6	7
10	Engagement	6	7



Şekil 9. En çok tercih edilen anahtar kelimelere ait ağ haritası

En çok tercih edilen 10 anahtar kelimeye ait bulguların yer aldığı Tablo 4 incelendiğinde çalışmalarda en çok tercih edilen anahtar kelimenin “gamification” kelimesi olduğu görülmüştür (TBG:57; Bağlantılar:27). Bu anahtar kelimeyi “motivation” (TGB:16, Bağlantılar:11); “language learning” (TGB:18, Bağlantılar:10); “game based learning” (TBG:14, Bağlantılar:10) anahtar kelimeleri takip etmektedir. Ayrıca yukarıda verilen ağ haritası incelendiğinde 29 anahtar kelimenin 7 küme etrafında toplandığı görülmektedir (TBG:116). Kümeler sırası ile; 1. Küme kırmızı küme (6 düğüm); 2. Küme yeşil küme (5 düğüm); 3. Küme lacivert küme (5 düğüm); 4. Küme sarı küme (5 düğüm); 5. Küme mor küme (3 düğüm); 6. Küme mavi küme (3 düğüm); 7. Küme turuncu küme (2 düğüm) olarak sıralanmaktadır.

İlk küme olan kırmızı kümede öne çıkan anahtar kelime “motivation” kelimesidir (TBG:16, Bağlantılar:11). Kümede yer alan diğer kelimeler sırası ile “engagement”, “esl”, “game elements”, “gamified learning” ve “vocabulary learning”tir. Kırmızı kümede motivasyon kelimesinin bu denli öne çıkmasının nedeni araştırmalarda genellikle motivasyon değişkeninin önemsendiği ve çalışma sonuçlarında genel olarak oyunlaştırmanın öğrenci motivasyonu üzerinde olumlu etkilerinin olduğu sonucuna ulaşılması olabilir.

İkinci kümeyi oluşturan yeşil kümede öne çıkan anahtar kelime “gamification” kelimesidir (TBG:57, Bağlantılar:27). Yeşil kümede yer alan diğer kelimeler sırası ile “education”, “foreign language teaching”, “game” ve “language teaching”dir. Bu kümede genel olarak oyunlaştırmanın kullanım alanları üzerinde durulmuştur. Oyunlaştırmanın eğitim, oyun, dil eğitimi ve yabancı dil öğretimi konu alanları ile olan ilişkisi belirtilmiştir.

Üçüncü kümeyi oluşturan lacivert kümede öne çıkan anahtar kelime “game based learning” kelimesidir (TBG:14, Bağlantılar:10). Bu anahtar kelimeyi kümede sırası ile “m-learning”, education technology”,

“foreign language learning” ve “e-learning” anahtar kelimeleri takip etmektedir. Lacivert kümede oyunlaştırmanın uzaktan öğrenme, çevrim içi öğrenme, eğitimde teknoloji kullanımı gibi teknoloji ile olan bağlantısı üzerinde durulmuş ve oyunlaştırmanın oyuna dayalı öğretim mantığına dayandığı belirtilmiştir.

Dördüncü küme olan sarı kümede öne çıkan anahtar kelime “english” ve “second language” kelimeleridir (TBG:8, Bağlantılar:6). Bu kelimeleri kümede sırası ile “foreign language”, “learning” ve “virtual reality” anahtar kelimeleri takip etmektedir. Sarı kümedeki anahtar kelimeler genel olarak oyunlaştırmanın özellikle İngilizce ve ikinci dil öğreniminde kullanılan ve sanal gerçeklik gibi alanlar ile ilişkilendirilebilen bir yöntem olduğu üzerinde durulmuştur.

Beşinci küme olan mor kümede öne çıkan anahtar kelime “serious game” kelimesidir (TBG:9, Bağlantılar:8). Serious game (ciddi oyun), oyunların eğlence dışında bir amaçla (eğitim, bilim, sağlık vb) kullanılmasıdır (Kapp, 2012). Kümede yer alan diğer kelimeler sırası ile “technology” ve “student engagement” anahtar kelimeleridir. Mor kümede oyunlaştırmanın sadece eğlence amaçlı bir uygulama olmaması üzerinden teknoloji yardımıyla öğrencilerin gelişimini destekleyici yönüne vurgu yapılarak oyunlaştırma ile öğrenci destekli teknoloji kavramları ilişkilendirilmiştir.

Altıncı kümeyi oluşturan mavi kümede öne çıkan anahtar kelime “language learning” anahtar kelimesidir (TBG:18, Bağlantılar:10). Kümede yer alan diğer kelimeler sırası ile “digital tools” ve “systematic review” anahtar kelimeleridir. Bu kümede oyunlaştırmanın dil öğretiminde dijital bir araç olarak kullanımına ilişkin derleme çalışmaları üzerinde durulmuştur.

Yedinci ve son küme olan turuncu kümede öne çıkan anahtar kelimeler “instructional design” ve “writing” kelimeleridir (TBG:2, Bağlantılar:2). Bu kümede oyunlaştırmanın eğitim tasarımı ile olan bağlantısı ve yazma ile arasındaki ilişki belirtilmiştir.

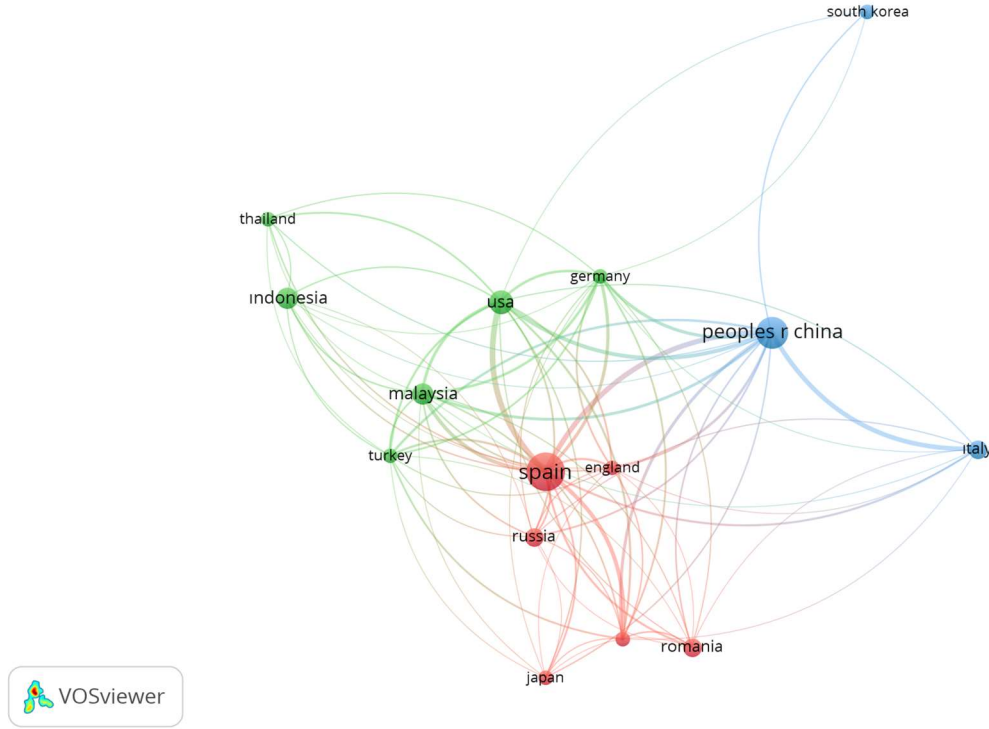
Birbiri ile ilişki içerisinde (iş birliği içinde) olan en etkin ülkelere yönelik bulgular

Bu alanda iş birliği içinde olan ülkeleri (bibliographic coupling-countries) belirlemek amacı ile yapılan analizde “2 yayın ve 1 atıf” eşik değerini karşılayan 39 ülkeden 15 ülkeye ait veriler elde edilmiş ve en etkin 10 ülke belirlenmiştir. Yapılan analizde anlamlı veriler oluşması bakımından “2 yayın ve 1 atıf” eşik değeri tercih edilmiştir. Analiz sonucu elde edilen ülkelere ait bulgulara Tablo 5’te yer verilmiş; ülkelere ait iş birliğine yönelik ağ haritası Şekil 10’da belirtilmiştir.

Tablo 5. İş Birliği İçinde Olan En Etkin 10 Ülkeye Yönelik Bulgular

Sıra	Ülke	WoS Atıf Sayısı	Yayın Sayısı	Toplam Bağlantı Gücü
1	Çin	76	9	168
2	ABD	71	5	131
3	Malezya	25	4	78
4	Suudi Arabistan	23	2	69
5	Japonya	18	2	19
6	Endonezya	17	4	18
7	Almanya	16	2	75
8	İtalya	6	3	47

9	İspanya	6	13	187
10	Türkiye	4	2	46



Şekil 10. İş birliği içinde olan ülkelere yönelik ağ haritası

Ağ haritası incelendiğinde 15 ülkenin bu alanda iş birliği içinde olduğu ve 3 ayrı küme oluşturduğu görülmektedir. İlk küme olan kırmızı kümede öne çıkan ülkenin İspanya (Yayın sayısı:13, Atıf sayısı:6, TBG:187) olduğu görülmektedir. Tablo 5'e bakıldığında İspanya atıf sayısı bakımından 9. sırada yer almasına rağmen yayın sayısı ve toplam bağlantı gücü bakımından diğer ülkelerden daha üretken ve etkin bir konumdadır. Kümede yer alan diğer ülkeler etkinlik durumlarına göre sırası ile Suudi Arabistan (Yayın sayısı: 2, Atıf sayısı:23, TBG:69), Japonya (Yayın sayısı:2, Atıf sayısı: 18, TBG:19), İngiltere (Yayın sayısı:2, Atıf sayısı:3 TBG:42), Rusya (Yayın sayısı:3, Atıf sayısı:1, TBG: 33) ve Romanya'dır (Yayın sayısı: 3, Atıf sayısı:1, TBG:26).

İkinci küme Türkiye'nin de içinde bulunduğu yeşil kümedir. Burada öne çıkan ülkenin ABD (Yayın sayısı:5, Atıf sayısı: 71, TBG:131) olduğu görülmektedir. ABD'nin ardından kümede en etkin olan ülke ise Malezya'dır. (Yayın sayısı:4, Atıf sayısı:25, TBG:78). Kümede bulunan diğer ülkeler sırası ile Almanya (Yayın sayısı:2, Atıf sayısı:16, TBG:75), Endonezya (Yayın sayısı:4, atıf sayısı:17, TBG:18), Türkiye (Yayın sayısı:2, Atıf sayısı:4, TBG:46) ve Tayland'dır (Yayın sayısı:2, Atıf sayısı:2, TBG: 16).

Üçüncü küme olan mavi kümede öne çıkan ülke Çin'dir (Yayın sayısı:9, Atıf sayısı:76, TBG:168). Çin ayrıca en çok atıf alan ülkeler arasında 76 atıf sayısı ile ilk sırada gelmektedir. Dil becerileri konu alanında yapılmış ve en çok atıf alan 10 makaleden 2 makalenin (Lam, Hew ve Chiu, 2018; Li ve Chu, 2021) Çin'de yayımlanmış olması bu sonucu destekler nitelikte bir bulgudur. Kümedeki etkililik

durumuna göre diğer ülkeler sırası ile İtalya (Yayın sayısı:3, Atıf sayısı:6, TBG:47) ve Güney Kore'dir (Yayın sayısı:2, Atıf sayısı:1, TBG:5).

Ağ haritası incelendiğinde Türkiye'nin başta İspanya, ABD, Çin olmak üzere (Malezya, Suudi Arabistan, Japonya, Rusya, Romanya, Almanya, İngiltere, Endonezya, Tayland) 12 farklı ülke ile ilişki içinde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca Türkiye bu alanda çalışan ülkeler arasında yayın sayısı bakımından 12. sırada, atıf sayısı bakımından 10. sırada yer almaktadır. Türkiye'de çalışılmış olan 2 makaleden biri Muhammet Demirbilek, Tarik Talan, Khadeegha Alzouebi yazarlığında "International Journal of Technology in Education" adlı dergide yayımlanan "An Examination of the Factors and Challenges to Adopting Gamification in English Foreign Language Teaching" adlı makaledir. Makalede İngilizcenin yabancı dil olarak öğretiminde oyunlaştırma kullanımına yönelik öğretmen görüşleri alınmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre çalışmaya katılan öğretmenlerin çoğunun derslerinde oyunlaştırma yöntemini kullandığı, oyunlaştırmanın öğrencilerin dil becerilerinin gelişimine katkı sağladığı, dil öğrenimini kolaylaştırdığı ve derse katılımı arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Makale 2022 yılında yayımlanmış olup henüz atıf almamıştır. Yayımlanan diğer makale ise 4 atıf ile Fezile Özdamlı yazarlığında 2018 yılında "International Journal Of Learning Technology" adlı dergide yayımlanan "ARCS motivation model adapted to gamification applications on a programming language course" adlı makaledir. Makalede oyunlaştırmanın öğrencilerin akademik başarıları ve motivasyonları üzerindeki etkisini incelemek üzere 8 haftalık bir uygulama süreci gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda oyunlaştırma uygulamasının öğrencilerin akademik başarıları ve motivasyonları üzerinde olumlu yönde etki sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu bulgulardan hareketle Türkiye'de dil eğitiminde ve dil becerilerini geliştirmede oyunlaştırmanın kullanımına yönelik çalışmaların yeni yeni yapıldığı, dil becerilerinin geliştirilmesinde oyunlaştırma yöntemine dayalı daha fazla çalışmaya ihtiyaç duyulduğu görülmektedir.

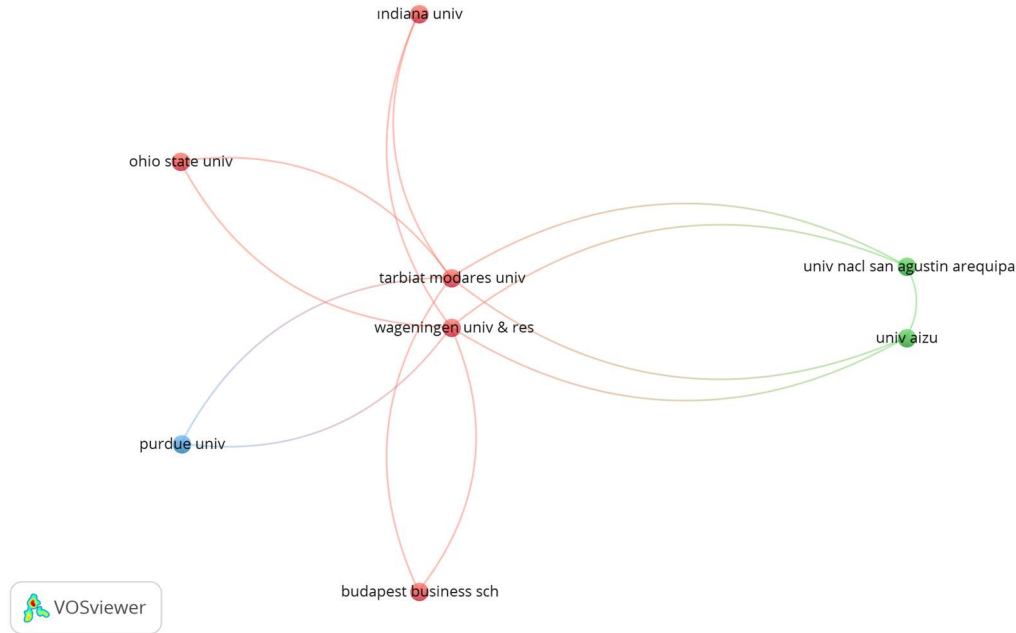
Alanda en etkin olan kurumlara yönelik bulgular

Oyunlaştırmanın dil becerileri konu alanında çalışıldığı yayınlara en çok etki sağlayan kurumlara (citation-organization) yönelik yapılan analizde "en az 1 yayın ve 5 atıf" eşik değerini sağlayan kurumlar tespit edilmiştir. Eşik değeri belirlenmesi sonrasında 111 kurumdan 31 kurum analize tabii tutulmuştur. Anlamlı bir ağ haritası elde edilmesi sebebi ile analizde "en az 1 yayın ve 5 atıf" eşik değeri belirlenmiştir. Bu alandaki en etkin 10 kuruma ait bilgiler Tablo 6'da yer almaktadır. Ayrıca en etkin kurumlara ait ağ haritası Şekil 11'de belirtilmiştir.

Tablo 6. Alanda En Etkin 10 Kuruma Yönelik Bulgular

Sıra	Kurum	Ülke	WoS Atıf Sayısı	Yayın Sayısı	Toplam Bağlantı Gücü
1	The University of Hong Kong	Çin	71	2	1
2	Tarbiat Moderes University	İran	52	1	7
3	Vageningen University & Research	Hollanda	52	1	7
4	Univ este – Universidad Del Este	ABD	45	1	0

5	National Chengchi University	Tayvan	28	1	0
6	Univ dammam (Imam Abdulrahman Bin Faisal University)	Suudi Arabistan	21	1	0
7	Sch educ dept (Indiana Univ, Sch Educ, Kokomo)	ABD	19	1	0
8	University Kebangsaan Malaysia	Malezya	19	1	0
9	University of Management& Technology Lahore	Pakistan	19	1	0
10	University of Punjab	Hindistan	19	1	0



Şekil 11. Alanda en etkin olan kurumlara ait ağ haritası

Tablo 6 incelendiğinde atıf sayısı bakımından en etkin kurumun The University of Hong Kong olduğu görülmektedir. (Atıf sayısı:71, Yayın sayısı:2 TBG:1). Dil becerileri konu alanında en çok atıf alan 2. makale olan Lam, YW; Hew, KF; Chiu, K. yazarlığındaki “Improving argumentative writing: Effects of a blended learning approach and gamification” adlı makalenin The University of Hong Kong adlı kurumda çalışılmış olması bu bulguyu destekler niteliktedir. Ardından Tarbiat Moderes University ve Wageningen University & Research kurumları gelmektedir (Atıf sayısı:52, Yayın sayısı:1, TBG:7).

The University of Hong Kong atıf sayısı bakımından en üretken kurum olarak görülse de toplam bağlantı gücüne baktığımızda Tarbiat Moderes University ve Vageningen University & Research kurumlarının etkinlik bakımından daha önde olduğu görülmektedir. Toplam 52 atıf ile en çok atıf alan yazarların

başında gelen Hojjat Deghazadeh'in Vageningen University & Research kurumunda ve H. Fardanesh'in de Tarbiat Moderes University kurumunda çalışıyor olması bu durumu açıklar niteliktedir.

Alanda en etkin olan kurumlara ait oluşturulan ağ haritası 3 küme ve 7 kurumdan meydana gelmektedir. İlk küme olan kırmızı kümede öne çıkan kurumların Tarbiat Moderes University ve Vageningen University & Research (Atıf sayısı:52, Yayın sayısı:1, TBG:7) oldukları görülmektedir. Bu kurumları sırası ile Ohio State University (Yayın sayısı:1, Atıf sayısı:13, TBG:2), Indiana University (Yayın sayısı:1, Atıf sayısı:9, TBG:2) ve Budapest Bussines School (Yayın sayısı:1, Atıf sayısı:11, TBG:2), kurumları izlemektedir.

İkinci küme olan yeşil kümede öne çıkan kurum University of Aizu (Yayın sayısı:1, Atıf sayısı:16, TBG:3) kurumudur. Kümede yer alan diğer kurum ise Universidad Nacional de San Agustin de Arequipa (Yayın sayısı:1, Atıf sayısı:13, TBG:3) kurumudur.

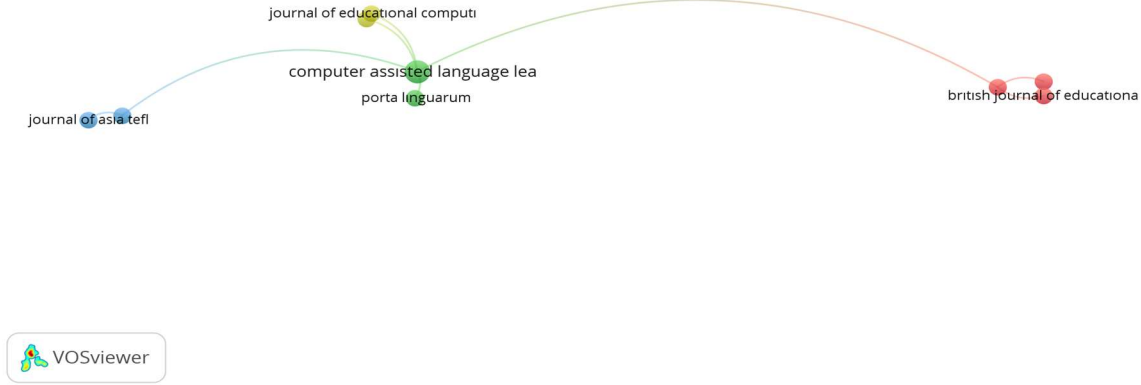
Son küme olan mavi kümede yer alan tek kurum Purdue University (Yayın sayısı:1, Atıf sayısı:9, TBG:2) kurumudur. Ağ haritasında yer alan kurumlar birbirleri ile bağlantılı ve dil becerileri konu alanında oyunlaştırmanın kullanımına ilişkin çalışma yapan kurumlardır. Yapılan analizin dil eğitimi ve dil becerileri alanında oyunlaştırma yöntemine dayalı çalışma yapmak isteyen araştırmacılara başvuracakları ve takip edecekleri kurum konusunda yol gösterici nitelikte olacağı düşünülmektedir.

En çok atıf alan dergilere yönelik bulgular

Bu alanda en çok tercih edilen dergileri (citation-source) tespit etmek amacıyla yapılan analizde “en az 1 yayın ve 2 atıf” eşliğini sağlayan 70 dergiden 31 dergi analize tabii tutulmuştur. Analizde anlamlı bir ağ haritası elde edildiği için “en az 1 yayın ve 2 atıf” eşik değeri tercih edilmiştir. Ardından en çok yayın yapan en etkin 10 dergiye ait bulgular tablolştırılmıştır. Belirtilen 10 dergiye yönelik bulgular Tablo 7’de, alanda en etkin dergilere ait ağ haritası Şekil 12’de belirtilmiştir.

Tablo 7. En Çok Atıf Alan Dergilere Ait Bulgular

Sıra	Dergi	WoS Atıf Sayısı	Yayın Sayısı	Toplam Bağlantı Gücü
1	Computer Assisted Language Learning	65	2	5
2	Language Learning & Techonology	48	1	0
3	Digital Education Review	45	1	0
4	Computer & Education	28	1	0
5	British Journal Of Educational Technology	23	1	1
6	European Journal Of Dental Education	21	1	0
7	Peerj Computer Science	19	1	0
8	Journal Of Educational Computing Research	16	1	2
9	International Education Of Game-Based Learning	16	1	0
10	Online Learning	15	1	1



Şekil 12. En çok atıf alan dergilere ait ağ haritası

Tablo 7 ve Şekil 12 incelendiğinde dil eğitimi ve dil becerileri konularında oyunlaştırma yöntemine dayanan çalışmalar arasında hem yayın sayısı hem de atıf sayısı bakımından en etkin derginin “Computer Assisted Language Learning” dergisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Yayın sayısı:2, Atıf sayısı:65, TBG:5). Alanda 52 atıf ile en çok atıf alan Deghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talee, E., ve Noroozi, O. yazarlığındaki “Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review” adlı makale de bu dergide yayımlanmıştır. Ayrıca analiz sonucu ortaya çıkan dergilere yönelik olarak oluşturulan ağ haritası incelendiğinde dergilerin 4 kümede toplandığı görülmektedir.

Kırmızı kümede (3 Düğüm) en etkin dergi olan “British Journal of Educational Technology” (Yayın sayısı: 1, Atıf sayısı:23, TBG:1) dergisinin yanı sıra “Online Learning” dergisi (Yayın sayısı:1, Atıf sayısı:15, TBG:1) ve “Revista De Psicodidactica” dergisi (Yayın sayısı:1, Atıf sayısı:3, TBG:3) de bulunmaktadır.

Yeşil kümede (2 Düğüm) öne çıkan derginin alanda da en etkin dergi olan “Computer Assisted Language Learning” dergisi olduğunu (Yayın sayısı:2, Atıf sayısı:65, TBG:5) ve dergiyi “Porta Linguarum” dergisinin (Yayın sayısı:1, Atıf sayısı:11, TBG:1) takip ettiği görülmektedir.

Mavi kümede (2 Düğüm) öne çıkan dergi “The Reading Teacher” (Yayın sayısı:1, Atıf sayısı:9, TBG:2) dergisidir. Ayrıca kümede bulunan diğer dergi “The Journal of Asia TEFL” dergisidir (Yayın sayısı:1, Atıf sayısı:2, TBG:1).

Son küme olan sarı kümede (2 Düğüm) öne çıkan dergi “International Journal of Emerging Technologies in Learning” dergisidir (Yayın sayısı:1, Atıf sayısı:13, TBG:2). Kümede bulunan diğer dergi ise “Journal of Educational Computing Research” dergisidir (Yayın sayısı:1, Atıf sayısı: 16, TBG:2). Yukarıda verilen ağ haritası ve tablonun bu alanda çalışma yapan araştırmacılara yayınlarını gönderebilecekleri ve dil becerileri, oyunlaştırma ve eğitim teknolojileri konu alanında yeni çıkan yayınları takip edebilecekleri kaynak/dergi bakımından yol gösterici nitelikte olacağı düşünülmektedir. Yapılan analiz sonucu ortaya çıkan dergilerin genel olarak eğitim teknolojilerine yönelik yayın yaptıkları

göz önüne alınırsa arařtırmacılar eğitim ile teknolojiyi, dil becerileri ve oyunlařtırmayı bütünleřtiren yayınları takip edebilmek adına bu dergileri tercih edebilirler.

Sonuç ve tartiřma

Web Of Science veri tabanında dil becerileri konu alanında oyunlařtırmanın kullanımına yönelik yapılmıř çalıřmaların bibliyometrik analizine dayanan bu makalede dil eğitimi ve dil becerilerinin geliştirilmesinde oyunlařtırma yönteminin kullanımına dayalı çalıřmalar arasında en çok atf alan yazarlar, makaleler, en çok tercih edilen anahtar kelimeler, en etkin dergiler, kurumlar ve birbiri ile iř birlięi içinde çalıřan ülkelere ait bulgular tablolalařtırılmıř ve analiz sonucu ortaya çıkan aę haritaları yorumlanmıřtır.

Arařtırma sonuçlarına bakıldıęında WoS veri tabanında kategorilere uygun 78 çalıřmanın yer aldıęı görülmekte olup çalıřmalar 2014-2022 yılları arasında daęılım göstermektedir. Yıllara göre daęılıma bakıldıęında dil becerileri alanında oyunlařtırmanın en yoęun çalıřıldıęı dönem 2022 yılıdır (n.16). Bu bulgudan yola çıkarak oyunlařtırma yönteminin dil becerileri üzerinde daha çok son yıllarda kullanılmaya ve çalıřılmaya bařlandıęı ve yeni yeni yaygınlařmaya bařladıęı söylenebilir.

Dünyada oyunlařtırmanın dil becerileri üzerindeki etkisinin incelendięi çalıřmaların 2022 yılında bu denli artış göstermesinin nedenlerinden birinin 2020 yılında ortaya çıkıp küresel olarak tüm dünyayı etkisi altına alan Covid-19 salgını ile hayatımızda önemli bir yer edinen teknolojiye karřı ilginin ve ihtiyacın artış göstermesi olduęu düşünölmektedir. Küresel çapta gerçekteřen salgın her alanda deęiřimi gerekli kılmıřtır. Özellikle eğitim alanında çevrimiçi eğitim kavramını hayatımıza kazandırdıęı için eğitimde dijitalleřmeyi gerekli kılmıřtır. Küresel çaplı salgının getirmiř olduęu eğitimde dijitalleřme hareketinin özellikle en fazla çalıřmanın yapıldıęı 2022 yılında oyunlařtırma yönteminin popölerleřmesinin arkasında yatan etmenlerden biri olduęu düşünölmektedir.

Ayrıca alanyazında oyunlařtırmanın okuma dil becerisi (Chen, Li ve Chen, 2020; Kuswandi ve Fadhli, 2022; León, Ferrer, Parra, Campoy, Trigueros ve Martínez, 2022; Li ve Chu, 2021; Sanchez), yazma dil becerisi (Bal, 2019; El Tantawi, Sadaf ve AlHumaid, 2018; Pingmuang ve Koraneekij, 2022; Yavuz, Özdemir ve Çelik, 2020; Zhihao ve Zhonggen, 2022) ve dil öğretimi (Harvey Arce ve Cuadros Valdivia, 2020; Kayımbařıoęlu, Öktekin ve Hacı, 2016; Marti-Parreño, Méndez-Ibáñez, Summerfield, McDaniel ve Giménez-Fita, 2015) konu alanlarında çalıřılmıř olduęu arařtırmalar ve oyunlařtırma ile ilgili eğitim ve sosyal bilimler alanında yapılmıř olan arařtırmaların bibliyometrik analizine dayanan çalıřmalar da (Boztepe ve Koç, 2022; Dikmen ve Bahadır, 2022; Karatař, 2014; Köse ve Çilingir Ük, 2019) mevcuttur. Bu doęrultuda oyunlařtırmanın dil becerilerinin geliřiminde son dönemlerde tercih edilen ve yaygınlařmaya bařlayan bir yöntem olduęu söylenebilir.

Bu alanda yapılan çalıřmalar arasında en çok atf almıř olan makaleye yönelik yapılan analiz sonucunda Deghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talee, E., ve Noroozi, O. yazarlıęında 2021 yılında "Computer Assisted Language Learning" adlı dergide yayımlanan "Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review" adlı makalenin toplam 52 atf ile en çok atf alan makale olduęu tespit edilmiřtir. Çalıřmanın ikinci yabancı dil alanında oyunlařtırma kullanımına dayanan çalıřmaları derleyen nitelikte bir çalıřma olması ve nispeten güncel olarak kabul edilmesi bu alanda çalıřmaların yeni yeni ortaya konduęunu gösteren bir bulgudur. Ayrıca en çok atf almıř olan 10 makale incelendięinde dört temel beceri alanında en çok okuma ve yazma becerisi üzerinde çalıřıldıęı tespit edilmiřtir (Chen vd., 2020; El Tantawi vd., 2018; Lam vd., 2018; Li ve Chu ,2021; Ling,

2018). Çalışmada incelenen diğer değişkenlere bakıldığında okuma ve yazma becerisinden sonra en çok yabancı dil ve kelime öğretimi üzerinde çalışılmıştır. Diğer dil becerileri konu alanlarında da oyunlaştırmanın etkisinin araştırılacağı yayınlara ihtiyaç vardır. Araştırmacıların yapılacak olan çalışmalarda konuşma ve dinleme becerileri alanlarına eğilim göstermeleri önerisinde bulunulabilir.

Türkiye’de çalışılmış olan 2 yayından biri Muhammet Demirbilek, Tarik Talan, Khadeegha Alzouebi yazarlığında 2022 yılında “*International Journal of Technology in Education*” adlı dergide yayımlanan “*An Examination of the Factors and Challenges to Adopting Gamification in English Foreign Language Teaching*” adlı makaledir. Makale 2022 yılında yayımlanmış olup henüz atıf almamıştır. Yayımlanan diğer makale ise 4 atıf ile Fezile Özdamlı Yazarlığında 2018 yılında “*International Journal Of Learning Technology*” adlı dergide yayımlanan “*ARCS motivation model adapted to gamification applications on a programming language course*” adlı makaledir. Elde edilen bulgular doğrultusunda Türkiye’de bu alandaki çalışmaların yeni yeni yapıldığı, dil becerilerinin gelişiminde oyunlaştırmanın kullanımına yönelik daha fazla çalışmaya ihtiyaç olduğu söylenebilir.

Analize dâhil edilen çalışmalarda en çok tercih edilen anahtar kelimelerin sırası ile “gamification”, “motivation”, language learning”, “game based learning”, “serious game”, “education”, “second language”, “english”, “esl” ve “engagement” olması oyunlaştırmanın motivasyonu artırıcı bir etkisinin olduğunu ve eğitimde genellikle ikinci dil, dil öğretimi ve İngilizce öğretiminde kullanılıyor olduğunu göstermektedir.

Alanda en çok atıf alan dergiyi tespit etmek için yapılan analiz sonucunda en çok tercih edilen derginin “Computer Assisted Language Learning” adlı dergi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. En çok atıf almış olan “*Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review*” adlı makale de “Computer Assisted Language Learning” adlı dergide yayınlanmıştır. Oyunlaştırma üzerine çalışan araştırmacıların çalışmalarını yönlendirmeleri açısından alanda en çok atıf alan dergilere başvurmaları ve dil becerilerinin geliştirilmesi, oyunlaştırma ve eğitim teknolojileri alanlarında yeni çıkan yayınları takip edebilmeleri adına bu dergilerden yararlanmaları önerilebilir.

Bu alanda çalışan en etkin kurumu belirlemek adına yapılan analiz sonucuna göre The University of Hong Kong bu alanda çalışan en etkin kurumdur. Bu bulgu çalışmanın beklenen bir sonucudur. Çünkü alanda en etkin ülkelerin başında 76 atıf sayısı ile Çin gelmektedir. Dil becerileri konu alanında oyunlaştırma kullanıma dayalı olarak yapılmış ve en çok atıf alan 10 makaleden ikisinin (Lam vd., 2018; Li ve Chu, 2021) Çin’de yayımlanmış olması bu sonucu destekler nitelikte bir bulgudur. Fakat İspanya hem yayın sayısı hem de toplam bağlantı gücü bakımından diğer ülkelerden daha üretken ve etkin bir konumdadır. Türkiye ise en etkin ülkeler arasında yayın sayısı bakımından 12. sırada, atıf sayısı bakımından 10. sırada yer almıştır. Bu alanda çalışma yapmak isteyen araştırmacılara, dil becerileri konu alanında oyunlaştırmanın kullanımına dayanan çalışmalarda en çok atıf alan kurumların başında gelen The University of Hong Kong, Tarbiat Moderes University ve Vageningen University & Research kurumları takip etmeleri önerilebilir.

Ayrıca alanda en etkin ülkelerin başında gelen Çin ve ABD’de teknolojinin diğer ülkelere oranla daha fazla gelişmiş olması çalışma ve atıf sayılarının fazlalığını açıklarken dikkati çeken bir diğer nokta da oyunlaştırma yönteminin uygulanabilmesi adına ihtiyaç duyulan yazılımların, uygulamaların ve programların genellikle ABD ve Çin gibi teknoloji alanında önde gelen ülkelerde üretilmiş olmasıdır. Ülkemizde gerek oyunlaştırmanın temelini oluşturan oyun tasarımları için gerekse derslerde eğitsel oyunların ve teknolojinin istenilen düzeyde kullanımı için gerekli olan araçların, yazılımların,

programların tasarımı ve üretiminde çok büyük bir eksiklik mevcuttur. Bahsedilen araçlar, yazılımlar ve programlar büyük bir çoğunlukla yurt dışında üretildiđi için ülkemizde özellikle eğitimciler açısından bahsedilen araçları, programları ve yazılımları kullanmak çeřitli zorlukları da beraberinde getirmektedir. Ülkemizde gerek bu tür yazılımlar ve programların olmaması gerekse herhangi bir Türk uygulamanın yabancı uygulamalar kadar yaygınlařmaması bizde programları kullanabilmek adına ciddi sıkıntılara yol açmaktadır. Genellikle bir yazılım uzmanından veya web tasarımı uzmanından yardım alınarak bahsedilen sıkıntıların önüne geçilmeye çalıřılmaktadır. Sözü edilen sıkıntıların nedenlerinden bir tanesi de öğretmen adaylarının ve öğretmenlerin teknopedagojik alan bilgilerinin istenilen düzeyde olmamasıdır. Bu dođrultuda öğretmen yetiřtiren lisans programlarında pedagojik alan bilgisinin yanında öğretmen adaylarının teknopedagojik alan bilgilerinin gelişiminin desteklenmesi önem arz etmektedir. Çünkü yazılım ve program kullanma açısından gerekli eğitimleri almadan mezun olan öğretmenler derslerinde teknolojik araçları ve programları kullanamamakta ve teknolojiye gereken önemi verememektedir. Derslerde teknolojiye önem verilmemesi de teknolojiden uzak ve yeniliklere ayak uydurmakta zorlanan bireyler yetişmesi demektir. Bahsi geçen durumun önüne geçilebilmesi adına öncelikle atılması gereken adım öğretmen yetiřtirme programlarının teknolojiyi merkeze alacak ve öğretmenlerin teknopedagojik alan bilgisi açısından yetkin bireyler olarak yetiřtirilmesine önem verecek şekilde düzenlenmesidir.

Dil eğitimi ve dil becerilerinin gelişimi konusunda oyunlařtırmanın kullanıldıđı çalıřmaların bibliyometrik analizinin yapıldıđı bu çalıřmada oyunlařtırmanın dil becerileri alanında son yıllarda yaygınlařan ve popülerliğini arttıran bir yöntem olduđu görülmüřtür. Yayınların en fazla ikinci dil öğretiminde ve dil becerileri açısından genel olarak okuma ve yazma becerisi alanında yoğunlařmış olması diđer dil becerilerinde de oyunlařtırma yönteminin etkisinin arařtırılacađı çalıřmalar yapılması ihtiyacını dođurmuřtur. Ülkemizde de dil becerileri konu alanında çalıřmaların yeni yeni yapılmaya bařlandıđı, yayın ve atıf sayımızın nispeten az olduđu göz önünde bulundurulursa yeni yapılacak çalıřmalar için arařtırmacılara diđer dil becerileri alanında eğilim göstermeleri önerilebilir. Arařtırmacılara dil becerilerinin yanı sıra dil bilgisi, kelime öğretilmesi konularında veya Türkçe dersi akademik başarı düzeyi üzerinde de oyunlařtırmanın etkilerini ölçecek arařtırmalar yapmaları önerilebilir. Ayrıca yapılan çalıřmaların uluslararası alanda görünür olmasını sađlamak adına çalıřmaları oluřtururken en çok tercih edilen anahtar kelimeleri dikkate alarak çalıřmalarını oluřturmaları yerinde bir tercih olacaktır. Dil eğitiminde oyunlařtırma yöntemini kullanmak isteyen arařtırmacıların yukarıda bahsedilen hususlara dikkat ederek çalıřmalarını yürütmeleri önerisinde bulunulabilir.

Kaynakça

- Al, U., ve Tonta, Y. (2004). Atıf analizi: Hacettepe Üniversitesi kütüphanecilik bölümü tezlerinde atıf yapılan kaynaklar. *Bilgi Dünyası*, 5(1), 19-47. <https://doi.org/10.15612/BD.2004.497>
- Altan, M. S. (2022). *Oyunlařtırmanın yabancı dil öğrencilerinin akademik başarıları üzerine etkisi: bir meta analiz çalıřması* [Yayımlanmamıř yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Aykut, B. (2022). *The effects of differentiated gamification treatments on middle school students' academic achievement, motivation and attitudes in second language learning* [Yayımlanmamıř yüksek lisans tezi]. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi.
- Bal, M. (2018). Çok katmanlı okuryazarlık bağlamında oyunlařtırmanın Türkçe öğretim sürecine katkısı. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 6(1), 183-201.
- Bal, M. (2019). Use of digital games in writing education: an action research on gamification. *Contemporary Educational Technology*, 10(3), 246-271.

- Bunchball, I. (2010). Gamification 101: An introduction to the use of game dynamics to influence behavior. *White paper*, 9, 1-18.
- Burke, B. (2014). *Gamify: How gamification motivates people to do extra ordinary things*. Brookline MA: Gartner Inc.
- Bozkurt, A., ve Genç-Kumtepe, E. (2014). Oyunlaştırma, oyun felsefesi ve eğitim: Gamification. *Akademik Bilişim*, 14, 147-156.
- Boztepe, S., ve Koç, A. (2022). Eğitsel oyunlar üzerine gerçekleştirilen bilimsel çalışmaların bibliyometrik analizi. *Journal of Sustainable Educational Studies (JSES)*, 3(3), 159-179.
- Chen, C. M., Li, M. C., & Chen, T. C. (2020). A web-based collaborative reading annotation system with gamification mechanisms to improve reading performance. *Computers & Education*, 144, 103697.
- Çin, S. (2022). *Oyunlaştırma temelli matematik eğitiminin öğrencilerin akademik başarılarına, motivasyonlarına ve girişimcilik becerilerine etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talae, E., & Noroozi, O. (2021). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), 934-957.
- Demirbilek, M., Talan, T., & Alzouebi, K. (2022). An examination of the factors and challenges to adopting gamification in english foreign language teaching. *International Journal of Technology in Education*, 5(4), 654-668.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L.E. (2011, September, 28-30). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, Tampere, Finland.
- Dikmen, M., ve Bahadır, F. (2022). Bibliometric mapping of gamification in education. *Journal of Educational Reflections*, 6(2), 50-67.
- El Tantawi, M., Sadaf, S., & AlHumaid, J. (2018). Using gamification to develop academic writing skills in dental undergraduate students. *European Journal of Dental Education*, 22(1), 15-22.
- Fiş Erümit, S., ve Karakuş, T. (2015). Eğitim ortamlarında yeni bir yaklaşım: Oyunlaştırma. *Eğitim Teknolojileri Okumaları 2015* (1. Baskı, s. 395-418) içinde. Ayrıntı Yayınları.
- Genç Ersoy, B. (2019). *Türkçe dersinde oyunlaştırmanın ilkökul öğrencilerinin söz varlığına ve motivasyonlarına etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Anadolu Üniversitesi.
- Harvey Arce, N. P., & Cuadros Valdivia, A. M. (2020). Adapting competitiveness and gamification to a digital platform for foreign language learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(20), 194-209.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, 4(1), 1722. <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- Hüner, O. (2018). *Oyunlaştırmanın ikinci dil eğitiminde akademik başarı ve motivasyon üzerine olan etkileri* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.
- İnal, E. (2020). Eğitimde oyunlaştırmanın yabancı/ikinci dil öğretiminde uygulanabilmesine yönelik kritik bir boyut: Öğretici yeterlikleri. *DILET2020 Proceedings Book*, 336-343 https://www.researchgate.net/profile/Tuba-Uzundiz/publication/351057728_NORVEC_VE_TURKIYE_BILISIM_TEKNOLOJILERI_OGR ETIM_PROGRAMLARININ_KARSILASTIRILMASI/links/6081bf242fb9097c0c01d4c9/NORVEC-VE-TUeRKIYE-BILISIM-TEKNOLOJILERI-OeGRETIM-PROGRAMLARININ-KARSILASTIRILMASI.pdf#page=347

- Kalkan, A. (2016). *3B sanal dünyalarda oyunlaştırmanın ortaokul 5. sınıf öğrencilerinin başarı, akış ve tutumlarına etkisinin araştırılması* [Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi]. YÖK Açık Bilim/<https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/56614>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Karabacak, Ö. (2018). *Oyunlaştırma uygulamasının öğrencilerin akademik motivasyon ve İngilizce öz-yeterlilik düzeylerine etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.
- Karataş, E. (2014). Eğitimde oyunlaştırma: Araştırma eğilimleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(2), 315-333.
- Kayımbaşıoğlu, D., Oktetin, B., ve Hacı, H. (2016). Integration of gamification technology in education. *Procedia Computer Science*, 102, 668-676.
- Kingsley, T. L., & Grabner - Hagen, M. M. (2018). Vocabulary by gamification. *The Reading Teacher*, 71(5), 545-555.
- Koç Avcı, E. ve İsaetli, İ. (2017). Eğitimde oyunlaştırma. *Ekonomik, Toplumsal ve Siyasi Analiz Dergisi*. 1(9), 20-33.
- Köse, B., Ük, Z. Ç. (2019). Oyunlaştırma üzerine yapılan sosyal bilimler alanındaki tezlerin bibliyometrik analizi. *In SETSCI Conference Proceedings*, 4(8), 119-129.
- Kuswandi, D., & Fadhli, M. (2022). The effects of gamification method and cognitive style on children's early reading ability. *Cogent Education*, 9(1), 2145809.
- Kuutti, J. (2013). *Designing Gamification*. [Master's Thesis, University of Oulu]. <http://jultika.oulu.fi/files/nbnfioulu-201306061526.pdf>
- Martí-Parreño, J., Méndez-Ibáñez, E., Summerfield, L., McDaniel, S., & Giménez-Fita, E. (2015). The use of gamification in foreign language teaching: A case of study. *In EDULEARN15 Proceedings*, 1546-1553.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2019). *Türkçe Dersi (İlkokul ve Ortaokul 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) Öğretim Programı*.
- Lam, Y. W., Hew, K. F., & Chiu, K. F. (2018). Improving argumentative writing: Effects of a blended learning approach and gamification. *Language, Learning and Technology*, 22(1), 97-118.
- Lee, J. J. & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5.
- León, A. M., Ferrer, J. M. R., Parra, J. M. A., Campoy, J. M. F., Trigueros, R., & Martínez, A. M. M. (2022). Play and learn: Influence of gamification and game-based learning in the reading processes of secondary school students. *Revista de Psicodidáctica (English ed.)*, 27(1), 38-46.
- Li, X., & Chu, S. K. W. (2021). Exploring the effects of gamification pedagogy on children's reading: A mixed - method study on academic performance, reading - related mentality and behaviors, and sustainability. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 160-178.7
- Ling, L. T. Y. (2018). Meaningful Gamification and Students' Motivation: A Strategy for Scaffolding Reading Material. *Online Learning*, 22(2), 141-155. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1181400>
- Okuyan, S. ve Özdemir, C. (2023). Almanya'da iki dilli yetişen Türk öğrencilere oyunlaştırma ile atasözleri öğretimi: Kelimelerle okey oyunu. *Journal of Research in Turkic Languages*, 5 (1), 1-20.
- Özdamlı, F. (2018). ARCS motivation model adapted to gamification applications on a programming language course. *International Journal of Learning Technology*, 13(4), 327-351.
- Pingmuang, P., & Koraneekij, P. (2022). Mobile-assisted language learning using task-based approach and gamification for enhancing writing skills in efl students. *Electronic Journal of e-Learning*, 20(5), 623-638.

- Prados Sanchez, G., Cózar-Gutiérrez, R., del Olmo-Muñoz, J., & González-Calero, J. A. (2023). Impact of a gamified platform in the promotion of reading comprehension and attitudes towards reading in primary education. *Computer Assisted Language Learning*, 36(4), 669-693.
- Purgina, M., Mozgovoy, M., & Blake, J. (2020). WordBricks: Mobile technology and visual grammar formalism for gamification of natural language grammar acquisition. *Journal of Educational Computing Research*, 58(1), 126-159.
- Polat, Y. (2014). *Bir vaka incelemesi: Oyunlaştırma yöntemi ve İngilizce öğrencilerinin motivasyonu üzerine etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Çağ Üniversitesi.
- Sarı, A. ve Altun, T. (2016). Oyunlaştırma yöntemi ile işlenen bilgisayar derslerinin etkililiğine yönelik öğrenci görüşlerinin incelenmesi. *Türk Bilgisayar ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 7 (3), 553-577.
- Sella, A. C., Tenório, J. P., Bandini, C. S. M., & Bandini, H. H. M. (2016). Games as a measure of reading and writing generalization after computerized teaching of reading skills. *Experimental Psychology, Research*, 29(1),1-12.
- Sezgin, S., Bozkurt, A., Yılmaz, E. A. ve Linden, N. V. D. (2018). Oyunlaştırma, eğitim ve kuramsal yaklaşımlar: öğrenme süreçlerinde motivasyon, adanmışlık ve sürdürülebilirlik. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 45, 169-189.
- Şimşek, E. (2021). *Çevrim içi öğrenme ortamlarında oyunlaştırma uygulamalarının etkilerine yönelik bir meta-sentez* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Atatürk Üniversitesi.
- Tunga, Y. (2016). *E-öğrenme ortamlarında oyunlaştırma kullanımının öğrenenlerin akademik başarısına ve derse katılım durumuna etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ege Üniversitesi.
- Tunga, Y., ve İnceoğlu, M. M. (2016). Oyunlaştırma tasarımı. 3. *Uluslararası Eğitimde Yeni Yönelimler Konferansı*, 267, 279.
- Türkmen, G. P. (2017). *Oyunlaştırma yöntemiyle öğrenmenin öğrencilerin matematik başarılarına ve derse yönelik tutumlarına etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Erciyes Üniversitesi.
- Yavuz, F., Ozdemir, E., ve Celik, O. (2020). The effect of online gamification on efl learners' writing anxiety levels: a process-based approach. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 12(2), 62-70.
- Yılmaz, R. ve Karaoğlu Yılmaz, F.G. (2019, Eylül, 12-14). *Bir oyunlaştırma ve biçimlendirici değerlendirme aracı olarak kahoot kullanımına yönelik öğretmen adaylarının görüşlerinin incelenmesi*. II. Uluslararası Eğitimde ve Kültürde Akademik Çalışmalar Sempozyumu, I-SASEC 2019, Mersin, Türkiye.
- Werbach, K., Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business* (Vol. 1). Philadelphia: Wharton Digital Press.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: dynamics, mechanics, and components for the win*. University of Pennsylvania Press.
- Zan, B. U. (2019). Doğrudan atıf, ortak atıf ve bibliyografik eşleşme yaklaşımlarına dayalı olarak araştırma alanlarının değerlendirilmesi. *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 14(2), 501-516.
- Zhihao, Z., & Zhonggen, Y. (2022). The impact of gamification on the time-limited writing performance of English majors. *Education Research International*, 2022.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Sebastopol, Canada: O'Reilly Media.
- <https://cabim.ulakbim.gov.tr/bibliyometrik-analiz/bibliyometrik-analiz-sikca-sorulan-sorular/#:~:text=Bibliyometri%20Nedir%20%3F,aras%C4%B1ndaki%20ili%C5%9Fkilerin%20say%C4%B1sal%20olarak%20analizidir>