

Derleme Makale / Review Article

İşletmelerde Oyunlaştırma Uygulamaları

Gamification For Organizations

Tuana İRKEY¹

<u>Gönderim Tarihi</u>	<u>Revizyon Tarihi</u>	<u>Kabul Tarihi</u>
<u>03.04.2019</u>	<u>23.05.2019</u>	<u>19.11.2019</u>

Önerilen Atıf / Suggested Citation:

İrkey, T., 2019, İşletmelerde Oyunlaştırma Uygulamaları. *Anadolu Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 3(3), 359-370.

Öz

Günümüzde işletmelerde küreselliğin ve teknolojik gelişmelerin gereksinimlerini karşılamak için iç ve dış süreçlerinde bağlılık ve motivasyonunu artırarak iş süreçlerini iyileştirerek stratejik hedeflerine ulaşma ihtiyacı doğmuştur. Bu ihtiyacı karşılamak için Oyunlaştırma (*Gamification*) uygulamaları kullanılabilir. Oyunlaştırma en temelde oyun tasarımı unsurlarının ve oyun ilkelerinin oyun dışı bağlamlarda uygulanmasıdır. İşletmeler de stratejik hedeflerini gerçekleştirmek için hedef kitlelerinin ihtiyaç ve istekleri doğrultusunda seçecekleri oyun unsurlarını iş süreçlerine ve/veya yazılımlarına uygulayabilirler. Bu doğrultuda oyunlaştırmanın bir düzen içinde uygulanabilmesi amacıyla literatür taraması yapılarak oyunlaştırmanın temelleri ve işletmelerde tasarımı ve uygulanması için önerilen adımlar, yöntemler ve modeller işlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: oyunlaştırma, iş süreçleri, işletme uygulamaları, bağlılık, motivasyon

Abstract

Nowadays, organizations are challenged by globalization and technological developments and in order to overcome these challenges it is necessary to improve their processes internally and externally by increasing engagement and motivation. Gamification applications could help organizations in this manner. Gamification is basically the implementation of game design elements and game principles in non-game contexts. Companies can also apply game elements they choose to their business processes and/or software to achieve their strategic goals in line with the needs and requests of target audiences. Thus, a literature review conducted to make sure the gamification is implemented systematically, and the steps, methods and models proposed for the design of gamification has been examined.

Key Words: gamification, business processes, business practices, commitment, motivation

1. GİRİŞ

İnsanlık tarihine bakıldığında çağlar arası geçiş çok sık görülmez ancak bir geçiş gerçekleştiğinde toplumun her alanı yeniden düzenlenir: Devlet politikaları, ticaret, finans,

¹ Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yüksek Lisans Öğrencisi, e-posta: tuanairkey@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-0169-5460>.