

Hyper Casual Oyunlarda devamlılık niyeti: Bir literatür taraması

Continuance intention in Hyper Casual Games: A literature review

Ahmet Talha Duran¹  Erkan Bil² 

¹Öğr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Uluslararası İşletmecilik Anabilim Dalı, Türkiye, e-mail: ahmettalhaduran@gmail.com

²Doç. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Siyasal Bilgiler Fakültesi, İşletme Bölümü, Üretim Yönetimi ve Pazarlama Anabilim Dalı, Türkiye, e-mail: erkanbil@comu.edu.tr

Öz

Hyper Casual oyunlar, oyunculara basit ve anlaşılır oyun mekanikler sunarak geniş bir kitleye hitap eden mobil oyun türleridir. Bu oyunlar, genellikle hızlı bir şekilde oynanabilen ve düşük öğrenme süreci gerektiren tasarımlara sahiptir. Bu durum, Hyper Casual oyunları cazip kılsa da bu tür oyunların sürdürülebilirliği ve başarısı sadece oyuncu edinme stratejilerine bağlı değil, oyuncuların oyunu uzun vadede düzenli olarak oynama isteği, yani devamlılık niyetine de bağlıdır. Devamlılık niyeti, oyuncuların oyunu sık sık ve uzun süre oynamaya devam etme arzusunun ifadesidir ve bu niyetin artırılması, oyuncu bağlılığı ve oyun gelirleri açısından önem taşımaktadır. Bu çalışma, Hyper Casual oyunlarda devamlılık niyetini ve bu konuda gerçekleştirilen araştırmaları temel almaktadır. Çalışmada, oyuncu bağlılığı, uzun vadeli etkileşim ve devamlılık niyetini artırmaya yönelik stratejiler derinlemesine literatür taraması gerçekleştirilerek kapsamlı bir şekilde analiz edilmektedir. Ayrıca, bu çalışmada oyun tasarımı, kullanıcı etkileşimi ve oyuncu deneyimi ile ilgili yapılan araştırmalar ışığında, Hyper Casual oyunlarda oyuncu devamlılığını artırmak için uygulanabilir öneriler sunulmaktadır. Derinlemesine literatür taraması gerçekleştirilerek elde edilen bulgular, Hyper Casual oyunlarda devamlılık niyetini; algılanan kullanım kolaylığı, akış, algılanan oyunsallık ve tatminin etkilediğini göstermektedir. Bu araştırmada 1989-2024 yılları arasında Google Scholar, PubMed, IEEE Xplore, ScienceDirect ve ACM Digital Library veri tabanlarında gerçekleştirilen literatür taraması ile daha spesifik bir inceleme hedeflenmiştir.

Anahtar kelimeler: Hyper Casual Oyunlar, Tatmin, Devamlılık Niyeti, Kullanım Kolaylığı, Akış

JEL kodları: Z13, L83, D12, M15, O33

Citation/Atf: DURAN, A. T. & BİL, E. (2024). Hyper Casual Oyunlarda devamlılık niyeti: Bir literatür taraması. *Journal of Life Economics*. 11(4): 139-148, DOI: 10.15637/jlecon.2509

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Ahmet Talha Duran
E-mail: ahmettalhaduran@gmail.com



Bu çalışma, Creative Commons Atif 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Abstract

Hyper Casual games are a type of mobile game that offers simple and intuitive gameplay mechanics, appealing to a broad audience. These games are typically designed to be played quickly and require a low learning curve. While this simplicity makes Hyper Casual games attractive, their sustainability and success are not solely dependent on user acquisition strategies. They also rely on the players' intention to continue playing the game regularly over the long term, referred to as continuance intention. Continuance intention expresses the desire of players to frequently and persistently engage with the game, and increasing this intention is crucial for player retention and game revenue. This study addresses continuance intention in Hyper Casual games, building on existing research in this area. It thoroughly analyzes strategies aimed at enhancing player engagement, long-term interaction, and continuance intention through an in-depth literature review. Additionally, based on research related to game design, user interaction, and player experience, the study provides practical recommendations for increasing player retention in Hyper Casual games. Findings from the in-depth literature review indicate that continuance intention in Hyper Casual games is influenced by perceived ease of use, flow, perceived playfulness, and satisfaction. The study specifically targets a more detailed examination through a literature review conducted in databases such as Google Scholar, PubMed, IEEE Xplore, ScienceDirect, and ACM Digital Library, covering research from 1989 to 2024.

Keywords: Hyper Casual Games, Satisfaction, Continuance Intention, Ease of Use, Flow

JEL codes: Z13, L83, D12, M15, O33

1. GİRİŞ

Son yıllarda, Hyper Casual oyunlar mobil oyun endüstrisinde önemli bir popülerlik seviyesine ulaşmıştır. Bu oyun türü, oyunculara hızlı ve erişilebilir bir oyun deneyimi sunarak geniş bir oyuncu kitlesine hitap etmektedir (Pizzo, 2023). Hyper Casual oyunlar genellikle çok basit mekanikler ve minimal öğrenme gereksinimleri ile tanımlanmakta ve bu sayede oyuncuların hemen keyif alabilmelerine olanak sağlamaktadır (Zelevskaya, 2022). Bu oyunların temel özelliği, oyunculara kısa süreli eğlence sunarak hızlı bir şekilde popülerlik kazanmalarını sağlamaktır. Ayrıca, bu oyunlar genellikle reklam destekli ve uygulama içi satın alımlar gibi gelir modelleri kullanarak ekonomik fayda sağlamaktadır (Korman, 2021).

2023 yılı itibarıyla Hyper Casual oyunlar, mobil oyun pazarında önemli bir etki yaratmıştır. Bu oyunlar, basit ve hızlı oynanabilir yapıları sayesinde geniş bir oyuncu kitlesine hitap etmiş ve büyük bir popülerite kazanmıştır. Hyper Casual aksiyon oyunları dikkat çekici bir performans sergileyerek 3,99 milyar indirme ile pazarın ikinci büyük kategorisi olmuştur (Clement, 2023). Bu veriler, Hyper Casual oyunların pazar üzerindeki geniş etkisini ve büyüme potansiyelini açıkça ortaya koymaktadır. Hyper Casual oyunlar hızlı,

tempolu ve erişilebilir oyun deneyimleri sunarak oyuncuların ilgisini çekmekte ve mobil oyun pazarında güçlü bir varlık göstermektedir (Pizzo, 2023).

Hyper Casual oyunların başarısı yalnızca kullanıcı kazanma stratejileri ile sınırlı kalmamaktadır. Uzun vadeli oyuncu bağlılığı ve devamlılık niyeti, yani oyuncuların oyunu düzenli bir şekilde oynama arzusu, bu oyunların sürdürülebilirliği açısından önemli bir unsur olarak görülmektedir. Devamlılık niyeti, oyuncuların bir oyunu sık sık ve uzun süre oynama isteğini tanımlamakta ve bu niyetin artırılması, oyunun ekonomik başarısını ve uzun ömürlülüğünü etkileyebilmektedir. Bu bağlamda, oyun tasarımcılarının oyuncu bağlılığını teşvik etme çabaları önemli bir etki oluşturmaktadır (Yang vd., 2019).

Özellikle oyun içi ödüller, kişiselleştirilmiş deneyimler ve sosyal etkileşimler, oyuncuların uzun vadeli bağlılıklarını artırma potansiyeline sahip araçlar olarak değerlendirilmektedir. Bu araçlar, oyuncuların oyuna olan ilgilerini korumalarına yardımcı olurken oyun deneyimlerini de daha tatmin edici hale getirebilmektedir (Hammari vd., 2014).

Diğer bir önemli unsur ise oyun tasarımıdır. Oyun tasarımcıları, oyuncuların ilgisini ve bağ-

lılığını sürdürebilmek için çeşitli oyun mekanikleri ve etkileşim stratejileri geliştirmektedir. Oyuncu deneyimini sürekli olarak iyileştirmek ve anlamlı geri bildirimler sağlamak, oyunların başarısını etkileyen ana faktörlerden olabilmektedir. İyi tasarlanmış oyun mekanikleri, oyunun daha sık ve uzun süreli oynanmasını teşvik etmektedir (Zhang vd., 2023).

Bu çalışmada, Hyper Casual oyunlarda devamlılık niyetinin önemi detaylı bir şekilde ele alınmaktadır. Konuyla ilgili literatür taraması yapılarak, oyuncu tatmini ve bağlılığını artırmanın yolları, oyun tasarımı stratejileri ve oyuncu etkileşimini geliştirmeye yönelik yaklaşımlar kapsamlı bir şekilde incelenmiştir. Bu araştırma, mevcut literatürü bir araya getirerek, Hyper Casual oyunlarda oyuncu devamlılığını artırmak için etkili yöntemler ve uygulamaları belirlemeye yönelik bir perspektif sunmayı amaçlamaktadır. Bu araştırma, oyunun uzun vadeli başarısını hem akademik hem de endüstriyel açıdan destekleyen faktörlerin derinlemesine anlaşılmasını ve özellikle oyuncu bağlılığına yönelik yenilikçi stratejilerin geliştirilmesini hedeflemektedir.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Çalışmanın bu bölümünde Devamlılık Niyeti'ni etkileyen faktörler detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Bu faktörler yapılan derinlemesine literatür taraması ışığında çalışmaların sonuçlarına göre belirlenmiştir (Czikszentmihalyi, 1990; Davis, 1989; Joo, 2013; Ohk vd., 2015).

2.1. Devamlılık Niyeti

Devamlılık niyeti kullanıcıların bir ürün, hizmet veya uygulamayı düzenli olarak kullanma eğilimlerini ifade eden bir kavram olarak tanımlanmaktadır. Bu niyet, kullanıcının belirli bir deneyimi sürekli olarak sürdürme ve tekrar etme arzusunu yansıtmaktadır. Özellikle dijital platformlar, oyunlar ve uygulamalar bağlamında devamlılık niyeti, kullanıcıların uzun vadeli bağlılıklarını ve etkileşimlerini sürdürebilme olasılıklarını artırmaktadır. Yüksek bir devamlılık niyeti, genellikle kullanıcı sadakati ile ilişkilendirilmekte bu da ürün veya hizmetin sürdürülebilir başarısı için kritik bir unsur olarak değerlendirilmektedir (Yan, 2021).

2.1.1. Devamlılık Niyetini Etkileyen Temel Faktörler

Bu çalışmada, devamlılık niyetini etkileyen faktörler, ilgili literatür çerçevesinde; Algılanan Kullanım Kolaylığı, Akış, Algılanan Oyunsallık ve Tatmin gibi dört temel başlık altında incelenmektedir.

2.1.1.1. Algılanan Kullanım Kolaylığı

Algılanan kullanım kolaylığı, kullanıcıların uygulamaları zahmetsizce, kolayca ve özgürce kullanmalarını sağlayan ve bu sayede diğer uygulamalara kıyasla bu tür uygulamaların daha fazla tercih edilmesine yol açan önemli bir faktör olarak görülmektedir (Davis, 1989). Bu kolaylık, kullanıcıların uygulamayı kullanırken tatmin olmalarını sağlamakta ve bu da doğal olarak uygulamanın daha uzun süre kullanılmasına katkıda bulunmaktadır (Ohk vd., 2015).

2.1.1.2. Akış

Akış, bir kullanıcının herhangi bir uygulama ile etkileşim halindeyken, zamanın nasıl geçtiğini fark etmeden ve dış dünyadan tamamen soyutlanarak, kendisini tamamen bu uygulamaya kaptırma durumu olarak tanımlanmaktadır (Czikszentmihalyi, 1990). Bu derin odaklanma ve kendini kaptırma hali, kullanıcının deneyiminden büyük bir tatmin elde etmesine neden olmaktadır. Artan tatmin seviyesi, kullanıcıların uygulamaya olan bağlılığını güçlendirmekte ve bu bağlılık, dolaylı olarak uygulamayı uzun vadede kullanma niyetlerini, yani devamlılık niyetlerini olumlu yönde etkilemektedir. Kullanıcıların akış deneyimini yaşamaları hem uygulamaya olan ilgilerini hem de uygulama ile geçirdikleri süreyi artırarak, kullanıcı bağlılığı ve devamlılık niyeti üzerinde önemli bir etki oluşturmaktadır (Joo, 2013).

2.1.1.3. Algılanan Oyunsallık

Algılanan oyunsallık, kullanıcıların bir uygulama ile etkileşim sırasında aldıkları keyif ve uygulamayı ilginç bulma durumları olarak tanımlanmaktadır (Hsu, 2012). Kullanıcıların bir uygulamayı ilginç bulması ve keyif alması, uygulamadan aldıkları tatmin seviyesini artırmakta bu da uygulamaya olan devamlılık niyetlerini olumlu yönde etkilemektedir (Lin, 2005).

2.1.1.4. Tatmin

Tatmin, kullanıcıların bir ürün veya hizmetten beklentilerinin tam anlamıyla karşılanması durumunda veya beklentilerin ötesine geçilmesi sonucunda oluşan memnuniyet durumu olarak tanımlanmaktadır. Bir ürün veya hizmetin, kullanıcıların ihtiyaçlarını ve beklentilerini eksiksiz bir şekilde karşılaması, tatmin duygusunu pekiştirmektedir. Tatmin, yalnızca beklentilerin karşılanmasıyla sınırlı kalmayıp, bu beklentilerin aşılması durumunda da artmakta ve kullanıcıların ürüne veya hizmete yönelik olumlu duygularını ve bağlılıklarını güçlendirmektedir (Chiu vd., 2007). Tatmin ile birlikte gelen olumlu duygular ve bağlılık, kullanıcıların bu ürün veya hizmete karşı olan devamlılık niyetini pozitif yönde etkilemektedir (Kim vd., 2021).

2.2. Hyper Casual Oyunlarda Önemli Örnekler ve Başarı Hikayeleri

Hyper Casual oyunların başarısı, belirli oyunların büyük popülarite kazanmasıyla dikkat çekmiştir. Bu oyunlar, basit oyun mekanikleri ve etkileyici tasarımları ile büyük bir kullanıcı kitlesine ulaşmış ve oyun dünyasında önemli bir etki oluşturmuştur (Zelevskaya, 2022). Bu oyunlara en iyi örneklerden birisi 8 ay içerisinde 50 milyon indirmeye ulaşan Flappy Bird oyunudur (Dogtiev, 2022). Bunun yanı sıra Sensortower'ın raporuna göre 4 yıl içerisinde 50 milyon dolar hasılat toplayan Crossy Road oyunu da en iyi örneklerden birisi olmaktadır (Yeh, 2018). Benzer şekilde Paper.io oyunu da Splitmetrics'in verilerine göre 70 milyondan fazla indirilmiştir.

2.2.1. Flappy Bird

Dong Nguyen tarafından geliştirilen Flappy Bird, 2013 yılında piyasaya sürülmüş ve oyun endüstrisinde önemli bir etki oluşturmuştur. Oyunun temel olarak basit ama oynanış olarak zorlu yapısı, bu oyunu kısa sürede dünya genelinde popüler bir hale getirmiştir. Flappy Bird, tek bir dokunuşla kontrol edilen bir kuşun, engellerden kaçınmasını amaçlayan basit bir mekaniğe sahiptir. Bu mekanik, oyunun bağımlılık seviyesini artırmaktadır. Ayrıca grafiklerinin minimalist bir tarza sahip olması, oyunun temel mekaniğine odaklanılmasını kolaylaştırmaktadır. Flappy Bird'ün başarısı, mobil oyunların viral olma ve

basit tasarımların büyük etkiler oluşturabilme potansiyelini ortaya koymaktadır (Saner, 2014).

2.2.2. Crossy Road

Crossy Road, Hipster Whale tarafından 2014 yılında geliştirilmiş ve oyun dünyasında önemli bir başarı yakalamıştır. Bu oyun, klasik oyun tarzını modern bir dokunuşla yeniden tasarlamıştır. Crossy Road, oyuncuların bir karakteri trafiğin üzerinden geçirmesi gereken basit bir mekaniğe sahiptir. Ancak oyun buna ek olarak eğlenceli ve çeşitli karakterler sunmaktadır. Oyunun grafik yapısı, retro bir görünüme sahip ve oyun mekaniği kolaylıkla anlaşılabilir bir tarzdadır. Crossy Road'un başarısı, retro oyun unsurlarının modern oyun tasarımıyla nasıl birleşebileceğini ve bu kombinasyonun geniş bir oyuncu kitlesi tarafından nasıl benimsenebileceğini ortaya koymaktadır (McWhertor, 2015).

2.2.3. Paper.io

Paper.io, Voodoo tarafından geliştirilen ve 2016 yılında piyasaya sürülen bir diğer başarılı Hyper Casual oyundur. Bu oyun, minimalist bir grafik tarzı ve bağımlılık yapan oynanış dinamikleri ile tanınmaktadır. Paper.io'da oyuncular, kontrol ettikleri renkli kağıt parçalarını harita üzerinde genişleterek rakiplerinin bölgelerine saldırmayı ve kendi bölgelerini genişletmeyi amaçlamaktadırlar. Oyun, basit ama etkili bir strateji ve hızlı tempolu oynanış sunmakta ve böylelikle oyuncuları uzun süre içerisinde tutabilmektedir. Paper.io'nun başarısı, minimalist tasarım ve bağımlılık yaratan mekaniğin nasıl etkili bir şekilde birleşebileceğini ve bu tarz oyunların neden bu kadar popüler olduğunu vurgulamaktadır (Jordan, 2018).

2.3. Hyper Casual Oyunlarda Uygulanan İş Modelleri

Hyper Casual oyun geliştiricileri, gelir elde etme konusunda belirli stratejiler kullanmaktadır. Bu stratejiler, oyunların geniş bir kitleye ulaşmasını kolaylaştırmakta ve aynı zamanda geliştiricilere sürdürülebilir bir gelir akışı sağlamaktadır.

2.3.1. Uygulama İçi Reklamcılık

Hyper Casual oyunların büyük bir çoğunluğu, gelirlerini uygulama içine entegre edilen rek-

lamlardan elde etmektedir. Bu reklamlara genellikle oyun bölümleri arasında veya oyun oynanırken rastlanmaktadır. Reklamlar, genellikle video reklamlar, afiş reklamlar veya tam ekran reklamlar şeklinde olabilmektedir. Bu tür bir reklamcılık, oyuncuların oyunu ücretsiz olarak oynayabilmesine olanak tanırken, geliştiricilere de gelir sağlamaktadır. Uygulama içi reklamcılığın avantajı, reklam verenlerin geniş bir oyuncu kitlesine ulaşırken oyuncuların oyun deneyimini kesintiye uğratmamaları olarak öne çıkmaktadır (Korman, 2021).

2.3.2. Mikro Ödemeler

Bazı Hyper Casual oyunlar, oyun içi satın alımlar ve mikro ödeme yöntemleri kullanarak ek gelir elde etmektedir. Bu mikro ödeme yöntemleri, tasarımsal iyileştirmeler, özel karakterler veya oyun içi avantajlar gibi çeşitli öğeler için yapılabilmektedir. Mikro ödeme yöntemleri, genellikle küçük miktarlarda ücretler içermekte ve oyunculara, oyun deneyimlerini kişiselleştirme veya geliştirme fırsatı sunmaktadır. Bu yöntem, oyunculara ödeme yapma seçeneği sunarak, aynı zamanda geliştiricilere ek gelir sağlamaktadır (Zelenskaya, 2022).

3. YÖNTEM

Çalışmanın amacı doğrultusunda, öncelikle devamlılık niyetine etki eden faktörler ile ilgili literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Bu literatür taraması sonucunda, konuyla ilgili sınırlı sayıda çalışma bulunduğu tespit edilmiştir. Bu nedenle, devamlılık niyeti kavramı üzerine sistematik bir literatür taraması yapılmıştır. Sistematik literatür taramaları, araştırmacılara konuyla ilgili mevcut çalışmaları özetleme ve çalışmalar arasındaki farkları ortaya çıkarma imkanı sunmaktadır (Cook vd., 1997).

Literatür taraması sonucunda yaklaşık 50 adet akademik çalışma detaylı bir şekilde incelenmiştir. Bu süreçte konuyla doğrudan ilgili olmayan bazı çalışmalar değerlendirme dışı bırakılarak 10 adet araştırma çalışmaya dahil edilmiştir.

Literatür taramasında kullanılan veritabanları arasında Google Scholar, PubMed, IEEE Xplore, ScienceDirect ve ACM Digital Library yer almaktadır. Bu veritabanları, akademik makaleler,

dergiler, konferans bildirileri ve tezleri kapsayan geniş bir literatür yelpazesi sunmaktadır.

4. DEVAMLILIK NİYETİNİ ETKİLEYEN FAKTÖRLERE YÖNELİK YAPILAN AKADEMİK ÇALIŞMALAR

Konuyla ilgili gerçekleştirilen çalışmalara yönelik bilgiler aşağıda yer almaktadır:

4.1. Algılanan Kullanım Kolaylığı

Olivia (2022), Algılanan kullanım kolaylığının devamlılık niyeti üzerinde doğrudan pozitif bir etkisi olduğunu ve tatmin aracılığıyla da dolaylı olarak olumlu bir etkisi olduğunu bulmuştur.

4.2. Algılanan Oyunsallık

Liu vd. (2021)'ne göre algılanan oyunsallık, tatmin aracılığıyla devamlılık niyeti üzerinde dolaylı bir etkiye sahiptir. Bu durum, kullanıcıların oyundan aldıkları keyif ve eğlencenin, genel tatmin seviyelerini artırdığını ve bu artışın da devamlılık niyetini olumlu yönde etkilediğini ifade eder. Yani, bir oyun kullanıcıları için ne kadar eğlenceli ve ilgi çekici olursa, bu durum onların oyun deneyiminden daha fazla tatmin duygusu yaşamasına yol açar. Artan tatmin seviyesi ise kullanıcıların oyunu uzun vadede tekrar oynama isteğini güçlendirir. Dolayısıyla, algılanan oyunsallık, doğrudan değil, tatmin aracılığıyla devamlılık niyeti üzerinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu etkileşim, kullanıcıların oyunla olan bağlılıklarını artırarak, oyun deneyimini daha sürdürülür ve tatmin edici hale getirir (Liu vd., 2021).

4.3. Akış

Xin vd. (2010)'e göre sonuçlar, akışın tatmin üzerinde olumlu bir etkisi olduğunu göstermektedir. Yüksek akış deneyimi, kullanıcıların etkinlikten daha fazla tatmin duymalarına yol açmaktadır. Artan tatmin seviyesi ise kullanıcıların bu etkinliği veya hizmeti uzun vadede tekrar kullanma niyetlerini olumlu yönde etkilemektedir. Bu bağlamda, akışın tatmin üzerindeki olumlu etkisi, dolaylı olarak devamlılık niyetini güçlendiren bir faktör olarak ortaya çıkmaktadır (Xin vd., 2010).

Tablo 1. Hyper Casual Oyunlarda Devamlılık Niyetini Etkileyen Faktörlere Yönelik Yapılan Akademik Çalışmalar

Yazar-Yıl	Araştırma Konusu	Araştırma Bulguları
Chiu vd. – 2007	Adalet ve Kalitenin Öğrencilerin Tatmini ve Web Tabanlı Öğrenme Devamlılık Niyetine Entegre Edilmiş Etkilerinin İncelenmesi	Sonuçlar, bilgi kalitesi, sistem kalitesi, sistem kullanımı, dağıtıcı adalet ve interaktif adalet gibi faktörlerin tatmin üzerinde anlamlı ve olumlu etkiler yarattığını göstermektedir. Ayrıca, süreçsel adalet ve tatmin, öğrencilerin web tabanlı öğrenmeye devam etme niyetlerini şekillendirmede önemli rol oynamaktadır. Bu bulgular, kullanıcı tatminini ve devamlılık niyetini etkileyen çeşitli faktörlerin önemini vurgulamaktadır ve web tabanlı öğrenme sistemlerinin geliştirilmesinde dikkate alınması gereken önemli noktaları ortaya koymaktadır.
Lin vd. – 2005	Algılanan Oyunsallığın Beklenti-Doğrulama Modeline Web Portalı Bağlılığında Entegre Edilmesi	Sonuçlar, algılanan oyunsallık, doğrulama ile tatmin ve algılanan yarar gibi faktörlerin, kullanıcıların bir web sitesini yeniden kullanma niyetine önemli ölçüde katkıda bulunduğunu göstermiştir.
Jang vd. – 2020	Mobil Artırılmış Gerçeklik Oyunlarında Devam Eden Kullanım Niyeti	Mobil artırılmış gerçeklik (AR) oyunlarında oyuncuların devamlılık niyetleri, oyunun eğlenceli ve ilgi çekici özellikleri tarafından önemli ölçüde etkilenmektedir. Çalışma, oyuncuların AR oyunlarındaki devamlılık niyetinin, oyunun sağladığı yenilik ve gerçekçilik düzeyine bağlı olarak arttığını göstermiştir. Ayrıca, oyun içindeki sosyal etkileşimler ve kişisel tatmin, oyuncuların oyuna olan bağlılıklarını güçlendiren diğer önemli faktörler olarak belirlenmiştir.
Nguyen – 2015	Mobil Oyunlarda Algılanan Keyif ve Devam Etme Niyeti	Mobil oyunlarda oyuncuların algıladıkları keyif seviyesi ile oyuna devamlılık niyetleri arasında pozitif bir ilişki bulunmuştur. Yani, oyuncular yüksek bir keyif algıladıklarında, oyuna devam etme olasılıkları artmaktadır. Oyun tasarımcılarının oyuncu deneyimini artırmak için keyif verici unsurları ön planda tutmaları gerektiğini göstermektedir.
Ohk vd. – 2015	Algılanan Yarar, Algılanan Kullanım Kolaylığı, Etkileşim ve Navigasyon Kolaylığının Mobil Uygulamalardaki Tatmin Üzerindeki Etkisi	Bu çalışmanın önemli bulguları ve bunların etkileri aşağıda özetlenmiştir. İlk olarak, algılanan yarar, etkileşim ve algılanan kullanım kolaylığı, tüketici tatminini olumlu bir şekilde etkilemiştir. İkinci olarak, tüketici tatmini, mobil uygulama kullanımının sürekliliği üzerinde olumlu bir etki yapmıştır.
Olivia – 2022	Algılanan Kullanım Kolaylığı ve Algılanan Yararın E-Cüzdan Devamlılık Niyeti Üzerindeki Etkisi	Çalışmada, Algılanan Kullanım Kolaylığının devamlılık niyeti üzerinde hem doğrudan pozitif bir etkisi hem de müşteri tatmini aracılığıyla dolaylı bir olumlu etkisi olduğu bulunmuştur. Algılanan Keyif doğrudan devamlılık niyeti üzerinde etkili olmamakla birlikte, müşteri tatmini aracılığıyla dolaylı bir olumlu etkiye sahiptir. Ayrıca, Müşteri Tatmininin devamlılık niyeti üzerinde olumlu bir etkisi olduğu belirlenmiştir.
Pizzo - 2023	Hyper Casual ve Hibrit Casual Video Oyunları: Dijital Eğlence Perspektifi	Bu oyunlar sezgisel doğası ve tasarımının, özellikle dijital uçurum tarafından marjinalleştirilenler tarafından benimsenmesini ve çekiciliğini artırır. Hyper Casual ve Hibrit Casual Video Oyunları, katılımcıların sadeliği karmaşıklığa tercih etme eğilimlerini içeren dijital eğlence faaliyetlerindeki trendleri yansıtarak, giderek daha karmaşık hale gelen dijital eğlence biçimlerine kıyasla yeni bir perspektif sunmaktadır.
Wang vd. – 2020	Kitlesele Kaynak Kullanım Oyunlarına Yönelik Devamlılık Niyetini Anlamak	Kitle kaynaklı oyunlara yönelik devamlılık niyeti, oyuncuların sosyal etkileşimden aldıkları tatmin ve oyun topluluğuyla kurdukları bağlarla doğrudan ilişkilidir. Çalışma, oyuncuların bu tür oyunlara devamlılık niyetinin, sosyal destek, rekabetçi unsurlar ve topluluk üyeleriyle etkileşim yoluyla güçlendiğini ortaya koymuştur. Ayrıca, oyunun sağladığı kişisel başarı ve eğlence de devamlılık niyeti üzerinde olumlu bir etkiye sahiptir.
Ye vd. – 2023	Kadınların Mobil Oyunları Oynamaya Devam Etme Niyetini Etkileyen Faktörler	Mobil oyunların algılanan zorluklarının, yeniliklerinin ve maliyetinin, kadın mobil oyuncuların algılanan keyfi üzerinde önemli olumlu etkileri olduğunu göstermektedir; mobil oyunların taşınabilirliği, kadın mobil oyuncuların algıladıkları kullanım kolaylığı üzerinde önemli olumlu etkiler yaratmıştır; algılanan keyif ve kullanım kolaylığı, kadın oyuncuların mobil oyunları oynamaya devam etme niyetleri üzerinde önemli olumlu etkiler yaratmıştır; buna karşılık, mobil oyunların güvenliği, kadın mobil oyuncuların algıladıkları kullanım kolaylığı üzerinde önemli bir etkiye sahip olmamıştır.
Zheng - 2020	Kullanıcıların Mobil Oyun Uygulamaları ile Devamlılık Niyetinde Tüketim Duyularının Rolü	Hem Pozitif Duyular hem de Negatif Duyular , mobil oyun uygulaması kullanıcılarının tatmini ve devamlılık niyetleri üzerinde etkili olmaktadır. Bu bulgu, teknoloji devamlılık teorisinin genişletilmesine önemli bir katkı sağlamaktadır.

Kaynak: Chiu vd. (2007), Lin vd. 2005, Jang vd. (2020), Nguyen (2015), Ohk vd. (2015), Olivia (2022), Pizzo (2023), Wang vd. (2020), Ye vd. (2023), Zheng (2020).

4.4. Tatmin

Kim vd. (2019)'e göre mobil uygulama kullanıcı tatmini, devamlılık niyeti üzerinde olumlu bir etkiye sahip bir faktör olarak analiz edilmiştir. Bu çalışma, kullanıcıların uygulama deneyimlerinden tatmin duymalarının, onların uygulamayı uzun vadede kullanma niyetlerini güçlü bir şekilde etkilediğini ortaya koymuştur. Tatmin, kullanıcıların uygulamayı tekrar kullanma isteklerini artırarak bağlılıklarını pekiştirir ve bu nedenle devamlılık niyetinin önemli bir belirleyeni olarak görülür.

Bu çalışmalar, Hyper Casual oyunlarda oyuncu devamlılığını artırmak için geliştiricilere önemli ipuçları sunmaktadır. Oyunların kullanım kolaylığı, oyunsallık, akış ve tatmin gibi unsurların göz önünde bulundurularak tasarlanması, oyuncu memnuniyetini ve uzun vadeli başarıyı artırabilir.

Tablo 1'de özetlenen çalışmalar, devamlılık niyetini etkileyen faktörlerin geniş bir yelpazeye yayıldığını göstermektedir. Kullanım kolaylığı, oyunsallık, akış ve tatmin, bağlılığı artırmada kritik rol oynamaktadır. Ayrıca, devamlılık niyetini sürekli olarak iyileştiren tasarımlar uzun vadeli başarının anahtarlarıdır.

Bu sonuçlar, Hyper Casual oyun geliştiricileri için, oyuncu bağlılığını artırmak ve başarılı oyunlar tasarlamak adına önemli stratejiler sunmaktadır. Özellikle kullanım kolaylığı, oyunsallık, akış ve tatmin oyuncuların oyuna olan bağlılıklarını güçlendirebilir.

5. SONUÇ

Bu çalışma, Hyper Casual oyunlarda oyuncuların devamlılık niyetini etkileyen faktörleri sistematik literatür taraması yoluyla incelemeyi ve bu faktörlerin oyun geliştirme süreçlerine nasıl entegre edilebileceğini değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Hyper Casual oyunlar basit ve hızlı oynanabilir yapılarıyla geniş bir oyuncu kitlesine hitap ederken, bu oyunların uzun vadeli başarısını sağlamak için oyuncu devamlılığını artırmak kritik öneme sahiptir. Çalışmada, literatürde yer alan araştırmalar incelenerek ve çeşitli örnekler üzerinden analizler yapılarak devamlılık niyetini etkileyen ana unsurlar özetlenmiştir.

Hyper Casual oyunlarda devamlılık niyeti, kullanım kolaylığı, oyunsallık, akış ve tatmin gibi birçok faktörün etkileşimiyle belirlenmektedir. Bu faktörleri anlamak ve optimize etmek, geliştiricilerin oyunlarını daha ilgi çekici ve uzun ömürlü hale getirmelerine yardımcı olabilmektedir.

Oynanabilirlik ve kullanıcı deneyimi, Hyper Casual oyunların temel ilkelerinden birisidir ve oyunculara hızlı, anlaşılır bir oyun deneyimi sunmaktır. Bu oyunlar genellikle minimal bir tasarım ve basit mekanikler kullanarak, oyuncuların hemen oyuna dahil olmalarını sağlamaktadır. Bu yaklaşım, oyun erişimini kolaylaştırır ve oyuncuların herhangi bir karmaşık öğrenme sürecine ihtiyaç duymadan eğlenceli bir deneyim yaşamalarını sağlar. Bu basitlik, oyuncuların oyunla hızlı bir şekilde etkileşime geçmelerine olanak tanır ve oyunun geniş bir kitleye hitap etmesini sağlar.

Konuyla ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde algılanan kullanım kolaylığının, devamlılık niyeti üzerinde doğrudan pozitif bir etkisi olduğu ve tatmin aracılığıyla da dolaylı olarak devamlılık niyetine pozitif etkiler yarattığı tespit edilmiştir. Olivia (2022) tarafından yapılan araştırma, kullanıcıların bir uygulamayı ne kadar kolay kullanabileceklerinin, onların uygulamayı uzun vadede kullanma isteklerini artırdığını ve tatmin seviyelerini yükselttiğini göstermiştir. Algılanan keyif, doğrudan devamlılık niyeti üzerinde etkili olmamakla birlikte, tatmin aracılığıyla dolaylı olarak olumlu bir etki sağlamaktadır.

Algılanan oyunsallığın tatmin aracılığıyla devamlılık niyeti üzerindeki etkisi, Liu ve arkadaşları (2021) tarafından ortaya konmuştur. Bu çalışma, kullanıcıların oyundan aldıkları keyif ve eğlencenin, genel tatmin seviyelerini artırdığını ve bu artışın da devamlılık niyetini olumlu yönde etkilediğini göstermektedir. Çalışmanın sonuçlarına göre eğlenceli ve ilgi çekici bir oyun deneyimi, kullanıcıların uygulamadan daha fazla tatmin duymalarını sağlamakta ve bu durum, uzun vadeli kullanım isteğini güçlendirmektedir.

Akış deneyiminin tatmin üzerindeki pozitif etkisi Xin ve arkadaşları (2010) tarafından vurgulan-

mıştır. Bu çalışma, yüksek akış deneyimlerinin kullanıcıların etkinlikten daha fazla tatmin duymalarına yol açtığını ve bu tatminin de devamlılık niyetini olumlu yönde etkilediğini göstermektedir. Akışın, kullanıcıların uygulama veya hizmete olan bağlılıklarını artırdığı ve tatmin düzeylerini yükselttiği görülmektedir.

Son olarak, tatminin devamlılık niyeti üzerindeki etkisi Kim ve arkadaşları (2019) tarafından incelenmiştir. Bu çalışma, mobil uygulama kullanıcı tatmininin devamlılık niyeti üzerinde pozitif bir etkiye sahip olduğunu ortaya koymuştur. Kullanıcıların uygulama deneyimlerinden tatmin duymaları, uygulamayı uzun vadede kullanma niyetlerini güçlü bir şekilde etkileyerek, tatminin devamlılık niyetinin önemli bir belirleyeni olarak değerlendirildiğini göstermektedir.

Bu bulgular, algılanan kullanım kolaylığı, algılanan oyunsallık ve akış deneyiminin tatmin aracılığıyla devamlılık niyetini olumlu yönde etkilediğini ve tatminin devamlılık niyeti üzerindeki merkezi rolünü vurgulamaktadır. Bu unsurların etkili bir şekilde bir araya getirilmesi, Hyper Casual oyunların hem oyuncu katılımını hem de memnuniyetini artıracığı söylenebilir. Geliştiricilerin bu faktörleri optimize etmeleri, oyunlarının uzun vadeli başarısını güvence altına alabilir ve oyuncuların oyundan keyif almalarını sağlayabilir. Her bir unsurun dikkatlice yönetilmesi, oyunların yüksek düzeyde oyuncu bağlılığı ve tatmini sağlamasına olanak tanıyarak başarılı ve sürdürülebilir bir oyun deneyimini ortaya çıkarabilir.

6. ARAŞTIRMACILAR İÇİN ÖNERİLER

Araştırmacıların, Hyper Casual oyunlarda devamlılık niyetini etkileyen faktörler üzerinde daha fazla derinlemesine çalışma yapması hem sektöre hem de literature önemli katkılarda bulunabilir. Özellikle, kullanım kolaylığının, oyunsallığın ve akışın oyuncular üzerindeki uzun vadeli etkilerini anlamak için niteliksel ve niceliksel araştırmalar yapılabilir. Bu tür araştırmalar, oyuncu deneyimini daha iyi anlamaya ve iyileştirmeye yardımcı olabilir.

7. UYGULAYICILAR İÇİN ÖNERİLER

Oyun geliştiricileri, oyuncuların deneyimini algılanan kullanım kolaylığı, algılanan oyunsallık, akış ve tatmin kavramlarına dayanarak optimize edebilirler. Öncelikle, oyunların öğrenme sürecini minimumda tutarak, oyuncuların kolaylıkla anlayabileceği ve kullanabileceği basit oyun mekanikleri tasarlayabilirler. Bu, oyuncuların oyunu zahmetsizce ve özgürce deneyimlemelerini sağlayarak algılanan kullanım kolaylığını artırabilir. Algılanan oyunsallığı yükseltmek için oyun içi etkileşimlerin eğlenceli ve ilgi çekici olmasına odaklanılabilir. Sık ve tatmin edici ödüller sunmak, oyuncuların oyundan keyif almalarını ve oyunu ilginç bulmalarını sağlayabilir. Örneğin, günlük ödüller veya başarıların tanınması gibi mekanikler, oyuncuların tekrar oyuna dönme isteğini artırarak oyunsallık hissinin pekiştirebilir. Akış deneyimini teşvik etmek amacıyla, oyun mekanikleri oyuncuları sürekli motive edecek şekilde tasarlanabilir. Oyuncuların zamanın nasıl geçtiğini fark etmeden oyuna kendilerini kaptırmaları, akış deneyimini güçlendirerek oyuncuların oyunu uzun süre oynamalarını sağlayabilir. Tatmin açısından, oyunculara sunulan ödüller ve başarılar, beklentilerini karşılayacak şekilde yapılandırılabilir. Aynı zamanda oyun içi gelir modelleri oyuncu deneyimini bozmadan dengeli bir şekilde uygulanabilir. Reklam tabanlı gelir elde etme ve uygulama içi satın alımlar, oyunculara değer katacak biçimde dikkatlice düzenlenebilir. Son olarak, sosyal etkileşimleri teşvik eden özellikler (liderlik tabloları, arkadaşlarla yarışma, topluluk etkinlikleri gibi) entegre edilerek, oyuncular arasında rekabeti ve topluluk duygusunu artırmak mümkün olabilir. Bu, oyuncuların oyunla daha uzun süreli ve derinlemesine etkileşimde bulunmalarını sağlayarak devamlılık niyetini güçlendirebilir.

KAYNAKÇA

- CHIU, C. M., CHIU, C. S., & CHANG, H. C. (2007). Examining the integrated influence of fairness and quality on learners' satisfaction and Web-based learning continuance intention. *Information systems journal*, 17(3), 271-287.
- CLEMENT, J. (2023). Leading mobile game subgenres downloads worldwide 2023. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1353074/mobile-game-downloads-by-genre/> [Erişim Tarihi: 17/08/2024]
- COOK, D. J., MULROW, C. D., & HAYNES, R. B. (1997). Systematic Reviews: Synthesis of Best Evidence for Clinical Decisions. *Annals of Internal Medicine*, 126(5), pp. 376-380.
- CZIKSZENTMIHALYI, M. (1990). Flow: The psychology of optimal experience. *New York: Harper & Row*. 75-77.
- DAVIS, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS quarterly*, 319-340.
- DOGTIEV, A. (2022). Flappy Bird Revenue. How much did Flappy Bird make? <https://www.businessofapps.com/data/flappy-bird-revenue/>. [Erişim Tarihi: 20/08/2024].
- HAMARI, J., KOIVISTO, J., & SARSA, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025-3034). IEEE.
- HSU, C. L., CHANG, K. C., & CHEN, M. C. (2012). The impact of website quality on customer satisfaction and purchase intention: perceived playfulness and perceived flow as mediators. *Information Systems and e-Business Management*, 10, 549-570.
- JANG, S., & LIU, Y. (2020). Continuance use intention with mobile augmented reality games. *Information Technology & People*, 33(1), 37-55.
- JORDAN, J. (2018). Paper.io- A Case Study. Pocket Gamer. Retrieved from <https://www.pocketgamer.com>. [Erişim Tarihi: 13/08/2024].
- JOO, Y. J., JOUNG, S., & KIM, E. K. (2013). Structural relationships among e-learners' sense of presence, usage, flow, satisfaction, and persistence. *Journal of Educational Technology & Society*, 16(2), 310-324.
- KIM, B. G., KIM, K. W., & SEO, H. I. (2019). Effects of mobile app service characteristics on user satisfaction and continuance usage intention. *Journal of Information Technology Applications and Management*, 26(3), 99-120.
- KIM, N. H., SO, H. J., & JOO, Y. J. (2021). Flipped learning design fidelity, self-regulated learning, satisfaction, and continuance intention in a university flipped learning course. *Australasian Journal of Educational Technology*, 37(4), 1-19.
- KORMAN, R. (2021). What are hyper-casual games and how do you monetize them? [online] IS.com. Erişim: <https://www.is.com/community/blog/what-are-hyper-casual-games-and-how-do-you-monetize-them/> [Erişim Tarihi: 15/08/2024].
- LIN, C. S., WU, S., & TSAI, R. J. (2005). Integrating perceived playfulness into expectation-confirmation model for web portal context. *Information & management*, 42(5), 683-693.
- LIU, H., SHAO, M., LIU, X., & ZHAO, L. (2021). Exploring the influential factors on readers' continuance intentions of E-Book APPs: personalization, usefulness, playfulness, and satisfaction. *Frontiers in Psychology*, 12, 640110.
- MCWHERTOR, M. (2015). The Success Story of Crossy Road [Online]. Polygon, <https://www.polygon.com>. [Erişim Tarihi: 08/08/2024].
- NGUYEN, D. (2015). *Understanding perceived enjoyment and continuance intention in mobile games*. Thesis (Master), Aalto University.
- OHK, K., PARK, S. B., & HONG, J. W. (2015). The influence of perceived usefulness, perceived ease of use, interactivity, and ease of navigation on satisfaction in mobile application. *Advanced Science and Technology Letters*, 84(2015), 88-92.
- OLIVIA, M., & MARCHYTA, N. K. (2022). The influence of perceived ease of use and perceived usefulness on E-wallet continuance intention: intervening role of customer satisfaction. Thesis (PhD), Petra Christian University.
- PIZZO, A. D. (2023). Hypercasual and hybrid-casual video gaming: A digital leisure perspective. *Leisure Sciences*, 1-20.
- SANER, E. (2014). Dong Nguyen and Flappy Bird. The Guardian. <https://www.theguardian.com>. [Erişim Tarihi: 04/08/2024].
- WANG, X., GOH, D. H. L., & LIM, E. P. (2020). Understanding continuance intention toward crowdsourcing games: A longitudinal investigation. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(12), 1168-1177.
- XIN DING, D., HU, P. J. H., VERMA, R., & WARDELL, D. G. (2010). The impact of service system design and flow experience on customer satisfaction in online financial services. *Journal of Service Research*, 13(1), 96-110.
- YANG, H. L., & LIN, R. X. (2019). Why do people continue to play mobile game apps? A perspective of

individual motivation, social factor and gaming factor. *Journal of Internet Technology*, 20(6), 1925-1936.

YAN, M., FILIERI, R., & GORTON, M. (2021). Continuance intention of online technologies: A systematic literature review. *International Journal of Information Management*, 58, 102315.

YE, P., LIU, L., GAO, L., & MEI, Q. (2023). Factors Affecting Woman's Continuance Intention for Mobile Games. In *Research Anthology on Game Design, Development, Usage, and Social Impact*. IGI Global. (pp. 1795-1817).

YEH, O. (2018). Crossy Road Revenue Hops Past. <https://sensortower.com/blog/crossy-road-revenue-10-million>, [Erişim Tarihi: 19/08/2024]

ZHANG, L., SHAO, Z., BENITEZ, J., & ZHANG, R. (2023). How to improve user engagement and retention in mobile payment: a gamification affordance perspective. *Decision Support Systems*, 168, 113941.

ZHENG, L. (2020). The role of consumption emotions in users' mobile gaming application continuance intention. *Information Technology & People*, 33(1), 340-360.

ZELEVSKAYA, O. (2022). *Hyper-casual games: definition, genre history and specifics*. Thesis (Bachelor), Masarykova Univerzita.