DİJİTAL OYUN TASARIMCILARININ ÜRETKEN YAPAY ZEKÂYA YÖNELİK KABUL DÜZEYLERİNİN BETİMSEL ANALİZİ

Arş. Gör. Sera Bütün
Galatasaray Üniversitesi / İletişim Fakültesi / İletişim Bölümü
sbutun@gsu.edu.tr, ORCID:0009-0004-0243-0765

Doç. Dr. Bahadır Uçan
Yıldız Teknik Üniversitesi / Sanat ve Tasarım Fakültesi / İnteraktif Medya Tasarımı Anabilim Dalı
bucan@yildiz.edu.tr, ORCID:0000-0003-4062-0469

Özet

Dijital oyun tasarımcılarının ve üretkenlerinin üretken yapay zekâ (ÜYZ) teknolojilerine adaptasyonu, yaratıcılık ve teknoloji temelli bir alan olan dijital oyun ve oyun medyasının pratiklerini dönüştürme potansiyeline sahiptir. Dolayısıyla, bu araştırma, öncelikle dijital oyun sektöründe üretim gerçekleştiren kişilerin bu teknolojileri benimseme seviyelerini ortaya koymayı hedeflemektedir. Bu doğrultuda, Karaoğlan Yılmaz, Yılmaz ve Ceylan (2024) tarafından geliştirilen dört faktör ve 20 maddeden oluşan "Üretken Yapay Zekâ Kabul Ölçeği" kullanılmıştır. Beşli Likert tipi olarak yapılandırılan bu ölçek; performans beklentisi, çaba beklentisi, kolaylaştırıcı koşullar ve sosyal etki boyutlarını içermektedir. Veriler, çevrimiçi anket yoluyla dijital oyun tasarımı sürecinde aktif olarak görev alan 81 katılımcıdan toplanmıştır ve bu çalışmada her bir maddenin betimsel analizine yer verilmiştir. En yüksek ortalama, çaba beklentisi (4.08) boyutunda gözlemlenmiştir. Bu durum, katılımcıların ÜYZ uygulamalarını kullanmayı genellikle kolay bulduklarını ve bu teknolojilerle kurdukları etkileşimlerin anlaşılır ve erişilebilir seviyelerde olduğunu düşündüklerini göstermektedir. Bununla beraber, performans beklentisi (3.95) boyutunun da yüksek bir ortalamaya sahip olması, katılımcılar tarafından ÜYZ uygulamalarının verimlilik arttırıcı ve karşılaşılan çeşitli problemlerin çözümünde faydalı araçlar olarak algılandığını ortaya koymaktadır. Kolaylaştırıcı koşullar (3.71) boyutu ise ortalama ile orta düzeyde bir tutuma işaret etmekle beraber kullanıcıların bu teknolojikleri kullanımı sırasında ihtiyaç duyduklarında yardım alabileceklerine ya da teknolojik uyumluluğun yeterli olduğuna kısmen inandıklarını göstermektedir. Sosyal Etki (3.44) ise en düşük ortalamaya sahip boyut olarak dikkat çekmektedir. Bu boyutun diğer faktörlere kıyasla daha düşük değerlendirilmesi, katılımcıların ÜYZ kullanım kararlarında sosyal çevrelerinden ziyade bireysel kararlarının

daha belirleyici olduğunu göstermektedir. Genel ortalama tüm maddeler üzerinden hesaplandığında: 3.82'lik bir değer elde edilmiş ve böylece katılımcıların ÜYZ'yi benimseme ve kullanma yönündeki tutumlarının genellikle pozitif olduğu görülmüştür. Tüm bunların sonucunda çalışmanın, yaratıcı endüstriler içinde yer alan ve daha önce Türkiye'de gerçekleştirilen ÜYZ odaklı çalışmalarda yeterince temsile sahip olmayan dijital oyun endüstrisi bileşenlerinin bu tür inovasyonlara yönelik yaklaşımlarını ortaya koyması bakımından literatüre yeni bir katkı sunduğu düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: *Üretken Yapay Zekâ, Dijital Oyun Tasarımı, Teknoloji Kabulü*

Abstract

The adaptation of digital game designers and producers to generative artificial intelligence (GAI) technologies holds the potential to transform the practices of digital games and game media, a field rooted in creativity and technology. Accordingly, this study primarily aims to reveal the levels of adoption of these technologies by individuals who are actively producing within the digital game industry. In this regard, the "Generative Artificial Intelligence Adoption Scale," developed by Karaoğlan Yılmaz, Yılmaz, and Ceylan (2024), consisting of four factors and 20 items, was utilized in the study. Structured as a five-point Likert scale, this scale includes the dimensions of performance expectancy, effort expectancy, facilitating conditions, and social influence. Data were collected via an online survey from 81 participants actively involved in the digital game design process, and this study presents a descriptive analysis of each item. The highest average was observed in the effort expectancy dimension (4.08). This indicates that participants generally find GAI applications easy to use and consider their interactions with these technologies to be clear and accessible. Additionally, the high mean score in the performance expectancy dimension (3.95) reveals that participants perceive GAI applications as tools that enhance efficiency and are useful in solving various problems encountered during their work. The facilitating conditions dimension (3.71) points to a moderate level of attitude, suggesting that users partially believe they can receive support when needed or that the technological infrastructure is sufficiently compatible. Social influence (3.44), on the other hand, stands out as the dimension with the

lowest mean. The relatively lower rating of this dimension compared to the others suggests that individuals' decisions to use GAI are more determined by their personal agency rather than by their social environment. When the overall average across all items is calculated, a value of 3.82 is obtained, indicating that participants generally hold a positive attitude toward adopting and using GAI. In conclusion, it is considered that this study provides a novel contribution to the literature by revealing the approaches of components within the digital game industry—a sector within the creative industries that has been underrepresented in previous GAI-focused studies conducted in Turkey—toward such innovations.

Keywords: *Generative Artificial Intelligence*, *Digital Game Design*, *Technology Acceptance*