



T. C.
GİRESUN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Araştırma/Uygulama İzin Talep Formu

1. Öğrenci Bilgileri :

Öğrenci Adı Soyadı:	Sevgi Sevil Özgan Mısırcı	Anabilim Dalı:	İletişim Bilimleri Anabilim Dalı
Öğrenci Numarası:	172014001	Bilim Dalı:	İletişim Bilimleri
Danışmanı:	Günseli Bayraktutan	Programı:	<input type="checkbox"/> Tezli Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/> Tezsiz Yüksek Lisans
Cep Telefonu	05057122085	E-posta	ozgansevgi2800@gmail.com

2. Araştırma Bilgileri:

İzin Talebine Esas Konu	<input checked="" type="checkbox"/> Tez <input type="checkbox"/> Araştırma Projesi <input type="checkbox"/> Seminer <input type="checkbox"/> Ders <input type="checkbox"/> Diğer:.....
Araştırmanın/Çalışmanın /Uygulamanın Konusu:	Özgürlük Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun
Uygulama/Araştırma İzin Şekli	<input checked="" type="checkbox"/> MEB İzni <input type="checkbox"/> Kütüphane/Araştırma/Uygulama İzni <input type="checkbox"/> Müze/Ören Yeri Araştırma/Uygulama İzni <input type="checkbox"/> Mezarlıklar ve/veya Belediye Alanı İçerisine Giren Araştırma Uygulama İzni <input type="checkbox"/> Hastane İzni <input type="checkbox"/> Diğer:.....
Açıklamalar: (Araştırma ve Çalışmaların ne şekilde yapılacağı kısaca açıklanmalıdır.)	Anket uygulaması
Uygulama Araştırma Tarihi:	01 /06 / 2023 - 01/12/ 2023
Uygulama / Araştırmanın Yapılacağı Kişi veya Kurumlar:	1- Dijital Oyun Oynayan Bireyler 2- Orta Öğretim Kurumlarında Okuyan Öğrenciler 3- Dijital Oyun Sektöründe Çalışanlar 4- Üniversite Öğrencileri 5-

Yukarıda belirttiğim araştırmaya/çalışmaya/uygulamaya veri sağlamak amacıyla belirtilen tarih aralığında ve kurum (lar)da veri toplama aracım/açıklamalara uygun olarak çalışma yapmak üzere gerekli izinlerin alınması hususunda gereğini bilgilerinize arz ederim.

 Sevgi Sevil Özgan Mısırcı Öğrenci	 Prof. Dr. Günseli Bayraktutan Danışman
UYGUNDUR 19/07/2023 Prof. Dr. K. K. Karadağ Anabilim Dalı Başkanı	

GİRESUN ÜNİVERSİTESİNE

13/07/2023

BAŞVURU NO	20230713541844624
ÜNİVERSİTE ADI	GİRESUN ÜNİVERSİTESİ
ENSTİTÜ ADI	Sosyal Bilimler Enstitüsü/İletişim Bilimleri Anabilim Dalı Doktora Programı
BÖLÜM ADI	
ÜNVAN	Öğrenci
TC KİMLİK NUMARASI	35305489502
KONU	Özgürlük Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun
ARAŞTIRMA TÜRÜ	Doktora Tezi
ÖRNEKLEM GRUBU	Öğretmen, Öğrenci,
KAPSAMI	Okul/Kurum,
İLLER	GİRESUN
KURUM TÜRLERİ	Özel Anadolu Lisesi, Özel Fen Lisesi, Özel Akşam Lisesi, Özel Temel Lise, Özel Meslekî ve Teknik Anadolu Lisesi, Özel Güzel Sanatlar Lisesi, Resmi Anadolu Lisesi, Resmi Fen Lisesi, Resmî Sosyal Bilimler Lisesi, Resmi İmam - Hatip Anadolu Lisesi, Resmi Meslekî ve Teknik Anadolu Lisesi, Resmi Çok Programlı Anadolu Lisesi, Resmi Güzel Sanatlar Lisesi, Resmi Spor Lisesi, Resmi Bilim Sanat Merkezi,
İLETİŞİM BİLGİLERİ	Adres:Çıtlakkale Mah. Çıtlak Sok. Yuvam Apt. A Blok Daire: 10- Telefon:(505) 712-2085- Eposta:ozgansevgi2800@gmail.com

Yukarıda bilgileri bulunan proje uygulamaları için Milli Eğitim Bakanlığında gerekli izinlerin alınması hususunda gereğini bilgilerinize arz ederim.

Ek listesi

Tez Önerisi
Katılım Kabul Formu

Veli Onam Formu
Veri toplama araçları



İmza
SEVGİ SEVİL ÖZGAN MISIRCI
Öğrenci

Dilekçe ve eklerinin üst yazı ile GİRESUN VALİLİĞİ İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜNE
ulaştırılması gerekmektedir.

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞINA BAĞLI OKUL VE KURUMLARDA
GERÇEKLEŞTİRİLECEK ARAŞTIRMA UYGULAMALARINA İLİŞKİN

ARAŞTIRMA İZİNİ BAŞVURU TAAHHÜTNAMESİ

1. Araştırmam boyunca anayasa/kanun ve yönetmeliklere uygun davranacağımı,
2. Araştırmayı yürüteceğim okulun/kurumun kurallarına uyacağımı,
3. Araştırmam boyunca hiç kimseyi araştırmama/çalışmama katılmaya zorlamayacağımı,
4. Araştırmayı/çalışmayı bana tahsis edilen mekân/sınıf ve zamanda gerçekleştireceğimi,
5. Araştırmanın olası fiziksel/ruhsal zararları konusunda katılımcıları bilgilendireceğimi,
6. Araştırmam/ çalışmam sırasında topladığım kişisel bilgileri koruyacağımı,
7. Araştırmam/çalışmam için gerektiği kadar veri toplayacağımı,
8. Araştırma/çalışma sırasında öğrencilerin derslerinde/çalışmalarında herhangi bir kayıplarının olmayacağını,
9. Araştırmam/çalışmam sırasında herhangi bir ticari faaliyette bulunmayacağımı, katılımcıları herhangi bir ürün/eser/tedaviye yönlendirmeyeceğimi,
10. Araştırma izin evraklarını okul yönetimine teslim edeceğimi,
11. Araştırma/çalışma sırasında izni olan evrakları kullanacağımı,
12. Tıbbi araştırmalarda araştırma/çalışmanın uygulama sırasında etik kurallara uyacağımı,
13. Araştırma/çalışma sırasında topladığım ses ve görüntü kayıtlarını güvenilir ortamlarda saklayacağımı ve araştırma/çalışma sonrasında imha edeceğimi,
14. Genelge hükümlerine aykırı davranmam ve herhangi bir yanlış ifade, beyan ve maddi gerçeği gizleme gibi durumlarda adli ve idari işlemlerin yürütülmesini kabul edeceğimi,
15. İzin alınmış araştırmalarda/projelerde insanlarla ilgili yapılacak anket, görüşme, gözlem, alan araştırması, uygulama ve incelemelerde sağlık, güvenlik, insan hakları, mevcut mevzuat hükümleri, hukukun genel ilkelerini ihlal etmeyeceğimi ve etik ilkelere uyacağımı,
16. Araştırma ile ilgili sonuç raporlarını çalışmanın bitiş tarihinden itibaren 30 gün içinde izin aldığım birime ulaştıracığımı,

Kabul ettiğimi beyan ederim.

Araştırmanın Adı : Öğretlik Sonunu Gerekçesinde
Dijital Oyun
Araştırmacı : Sevgi Sevil Özgen Mıncı

Tarih

18/07/2023

İmza

İsim - Soyisim

Sevgi Sevil Özgen Mıncı



T.C.
GİRESUN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Sosyal Bilimler Fen ve Mühendislik Bilimleri Araştırmaları Etik Kurulu

Sayı :E-50288587-050.01.04-154412
Konu :3 Mayıs 2023 tarihli ve 05/GD-1
sayılı Etik Kurul Kararı

04.05.2023

DAĞITIM YERLERİNE

İlgi : Sevgi Sevil ÖZGAN MISIRCI'nın 02.05.2023 tarihli başvurusu.

Sosyal Bilimler Fen ve Mühendislik Bilimleri Araştırmaları Etik Kurulumuza sunmuş olduğunuz "*Özgürlük Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun*" başlıklı çalışmanız 3 Mayıs 2023 tarihli ve 05/GD-1 sayılı Etik Kurulumuzca değerlendirilmiş olup etik açıdan **uygun** bulunmuştur.

Bilgilerinize sunulur.

Prof. Dr. Eyüp NEFES
Kurul Başkanı

Dağıtım:

Gereği:

Sayın Sevgi Sevil ÖZGAN MISIRCI
Giresun

Bilgi:

Sayın Günseli BAYRAKTUTAN

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Doğrulama Kodu: F11EAC77-14EE-47A9-8F5D-9A51D6884603

Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/>

Giresun Üniversitesi Rektörlüğü Güre Yerleşkesi Gaziler Mah. Prof.

Ahmet Taner Kışlalı Cad. 28200 Merkez/GİRESUN E-Posta Adresi:

bilgi@giresun.edu.tr İnternet Ağı: www.giresun.edu.tr

Telefon No : (454) 310 10 00 Belgegeçer No : (454) 310 11 19

KEP Adresi : gru@hs01.kep.tr

Bilgi için: Adem USTA

Öğretim Elemanı

Telefon No:(454) 310 11 24



ÖZGÜRLÜK SORUNU ÇERÇEVESİNDE DİJİTAL OYUN

TEZ ÖNERİSİ

Hazırlayan

SEVGİ SEVİL ÖZGAN MISIRCI

Tez Danışmanı

Prof. Dr. Günseli Bayraktutan

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	i
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

NEGATİF VE POZİTİF ÖZGÜRLÜK

1. Özgürlük Kavramının Tarihsel Gelişimi Ve Temel Bağlamları	3
1.1. Özgürlük Kavramının Tarihsel Gelişimi	4
1.2. Özgürlük Kavramının Temel Bağlamı: Ontolojik Özgürlük.....	6
2. ÖZGÜRLÜĞÜN İKİ HALİ: NEGATİF VE POZİTİF ÖZGÜRLÜK.....	12
2.1. Negatif Özgürlük	14
2.1.1. İç Bir Zorunluluk: İnsan Doğası	15
2.1.2. Dış Bir Zorunluluğun Yokluğu: Özgürlük	16
2.1.3. Başkalarının Müdahalesi Olmadan Seçebilmek: Negatif Özgürlük.....	18
2.2. Pozitif Özgürlük.....	20
2.2.1. Özerk Bir Varlık Olarak İnsanın Özü: Akıl.....	21
2.2.1. 2. Zorunluluk Bilinci: Pozitif Özgürlük.....	23
Değerlendirme.....	29

İKİNCİ BÖLÜM

GELENEKSEL OYUN KURAMLARI VE ÖZGÜRLÜK

2.1. Özgürlük Kavramının Oyunla Olan İlişkisi.....	32
2.2. Oyun Yaşam Özdeşliği.....	34

2.3.	Bir Dünya Da Olma Hali Olarak Oyun Evreni.....	38
2.4.	Gönüllü Bir Etkinlik Olarak Oyun: Negatif Özgürlük.....	45
2.5.	Paidia ve Ludus: Özgürlüğün İki Hali	50
2.6.	Geleneksel Oyun Kuramlarında Pozitif Özgürlüğün Olanığı.....	52
2.6.1.	İradi Bir Entropi: Sınırsız Özgürlük.....	53
2.6.2.	Hayat Oynadığımız Bir Oyunsa, oyun özgür bir etkinlik olabilir mi?.....	54
2.6.3.	Zorunluluğun Bilinci Olarak Oyun Oynama: Pozitif Özgürlük.....	57
	Değerlendirme.....	61

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DİJİTAL OYUN KURAMLARI VE ÖZGÜRLÜK

3.1.	Dijital Oyun Kavramına İlişkin Tanımlar ve Yaklaşımlar.....	64
3.2.	Dijital Oyunun Ontolojik Yapısı.....	68
3.2.1.	Bir Üst İlke Olarak Anlamlı Oyun.....	69
3.2.2.	Tasarım Olarak Dijital Oyun Dünyası.....	73
3.2.3.	Dijital Oyunda Özgürlüğün Ontolojik Temeli: Etkileşim (İnteractivty)...	85
3.2.4.	Etkileşim Düzeyine Göre Oyun Türleri: Açık Dünya Oyunları Ve Kapalı Dünya Oyunları.....	94
3.2.5.	Dijital Oyunda Seçimin Negatif Ve Pozitif Özgürlük Boyutu.....	99
	Değerlendirme.....	103
	KAYNAKÇA.....	104

1.GİRİŞ

Bu çalışmanın konusu, “özgürlük sorunu çerçevesinde dijital oyun” dur. Dijital oyunlar, 20. yüzyılın ikinci yarısında, İkinci Dünya Savaşı’nı takip eden yıllarda ortaya çıkmış, günümüzde devasa bir sektöre dönüşmüştür (Kızılkaya, 2010, s.62). Dijital oyunun büyük bir sektör olarak ortaya çıkması, küreselleşme sürecinde, bu süreci geliştiren yeni medya imkanlarıyla olmuştur. İnternet tabanlı yeni medya imkanlarını kullanan dijital oyun, günümüzde, sinema sektörü kadar ticari açıdan önemli bir kültür endüstrisi ürünüdür (Binark, Bayraktutan, 2008, s. 40-41). Fakat dijital oyun bir kültür endüstrisi ürünü olmakla birlikte aynı zamanda kültürel bir edimdir; yaratmış olduğu endüstriyel etkinin ötesinde, kültürün diğer boyutlarıyla olan etkileşimi de oldukça önemlidir (Binark ,2007, s. 11-12, akt. Akbulut, H. (2009), s. 46). Bu çalışma, dijital oyunu, bir kültür endüstrisi fenomeni olmaktan ziyade insanın varoluşsal ve ahlaki bir problemi olan özgürlük sorunu bağlamında incelemektedir. İnsan kültürüne ait iki kadim kavramı, özgürlük ve oyun kavramını, geçmiş ve şimdi ile bağıntılı bir biçimde yan yana getirmekte, birbiriyle olan ilişkisini hem oyunun ontik yapısı içinde hem de ontik yapının bir parçası olan oyuncunun alımlama pratiği içinde incelemeyi amaçlamaktadır..

BÖLÜM 1

1.1.Problem Durumu

Bu çalışma, dijital oyun ve özgürlük ilişkisini, oyunu işlevsel boyutuyla inceleyen alanlar üzerinden değil, oyunu oyun olarak, doğrudan ontik yapısı üzerinden inceleyen görüşler üzerinden incelenmektedir. Bu açıdan tezin problem durumunun daha iyi ortaya konulabilmesi için öncelikle felsefe alanyazımında özgürlük kavramının nasıl ele alındığını incelemek ardından ise hem geleneksel oyun kuramlarında hem de dijital oyun kuramlarında özgürlüğün yerini saptamak gerekir.

1.2.Amaç

Yukarıda çerçevesi çizilen sorun ve sorulardan hareketle bu tezin amacı, dijital oyun kültürü içinde özgürlük meselesini, ludolojinin (amaç, kurallar ve oyuncu tavrı) ilkeleri üzerinden incelemek, genel olarak oyuna, özel olarak da dijital oyuna özgü olan özgürlüğü, “ludik özgürlük” olarak kavramlaştırmaktır. Bu tez amacı doğrultusunda bir yandan hem geleneksel oyun kuramlarına hem de dijital oyun kuramlarına yansıyan, parçalı ve dolaylı bir görünüm arz eden özgürlük tartışmalarını, eleştirel bir gözle inceleyip, eksik olan

noktaları bularak “ludik özgürlük” kavramı altında birleştirmeyi, böylece dijital oyunlarla ilgili bir özgürlük kavramına ulaşmayı hedeflemektedir. Bu tez hedefini gerçekleştirmek için bir medya metni olarak dijital oyunların anlatılarının çözümlemesini yapacak, diğer yandan da oynar-kitlenin özgürlüğü alımlama pratiğini anlamaya dönük bir araştırma içine girecektir. Çünkü özgürlük sadece dijital oyun anlatısının ontik yapısına gömülü, onu içeren bir husus değil, aynı zamanda oyuncunun duyduğu bir pratiktir.

Bu çalışmada mevcut kuramsal tartışma ve söz konusu iddialar iki düzeyde sınanacaktır:

- Metinsel bazda, hem geleneksel oyun kuramlarında dile getirilen hem de dijital oyuna özgü bir takım özellikler düşünülerek tartışılan özgürlük kavramı, oyunun ontik öğeleri içinde kalınarak, oyun metnine yansıyan biçimsel tarzı üzerinden analiz edilecektir.
- Oyuncunun alımlama pratiği olarak, doğrudan oyuncuya gidilecek ve oynama pratiği içinde oyuncunun oyundan aldığı zevkin gerisinde özgürlüğün olup olmadığı ve bu özgürlüğün nasıl bir özgürlük olduğu soruşturulacaktır.

Metinsel bazda yapılan analiz, ludoloji bağlamında gerekli olan adımları karşılarken, oyuncunun alımlama pratiği üzerinden yapılacak olan alan araştırması, bu tezin medya çalışmaları alanında yer alabilmesini sağlayan bir doğrultuya sokacaktır. Çünkü dijital oyunların yeni medya olarak kabulü ile oyuncunun etkileşimi önemli bir konu haline gelmiş, özellikle oyuncu deneyimi üzerine çalışmalar artmıştır. Bu tez, oyunun en temel öğeleri olan zevk, özgürlük gibi öğeleri bir nedensellik içinde incelemekte ve bu öğelerin oyuncunun oyun oynama pratiği içindeki yerini, doğrudan oyuncunun alımlama pratiği üzerinden soruşturmayı amaçlamaktadır.

Bu inceleme sonucunda aşağıdaki iddialar sınanacaktır:

- Genel olarak oyundan özel olarak da dijital oyundan alınan zevkin özgürlükle bir ilişkisi vardır.
- Oyundan alınan zevk, oyuncunun oyun evreninde yaşamış olduğu özgürlükten ileri gelir.
- Gerek geleneksel oyunda gerekse de dijital oyunda, oyundan alınan zevk sadece negatif özgürlükten ileri gelmez aynı zamanda, oyunun kurallı yapısını içeren pozitif özgürlükten gelir ve bu iki özgürlük, oyuncunun içsel özgürlüğünde anlam kazanır.

- Özgürlük kavramı, oyunun ontik yapısı içinde oldukça önemli ve kurucu bir ögedir. Bu durum dijital oyun sürecinde bu kuruculuk, özellikle yeni medya imkanlarıyla birlikte artarak sürmüştür.
- Oyuncu, zevk ve özgürlük ilişkisi, dijital oyun imkanlarıyla birlikte daha da görünür olmuştur.
- Dijital oyun ve özgürlük ilişkisinde özgürlük dijital oyunun anlatsal boyutunda değil, oyununun ludik unsurlarında ortaya çıkmaktadır. Dijital oyunda özgürlük hissi, hikayeden bağımsız, dijital oyunun ludik yapısıyla ilişkilidir.
- Dijital oyunda hikayenin özgürlükle ilişkisi, özgürlüğü var kılan bir ilişki değil, olanı etkileyen bir ilişkidir. Dijital oyunda hikaye, oyuncunun özgürlük hissini daraltabilir veya genişletebilir. Fakat doğrudan dijital oyun ve özgürlük ilişkisini ortaya çıkaran bir neden değildir.

1.3. Önem

Günümüzde dijital oyunlara ilişkin pek çok araştırma yapılmakla birlikte, bu araştırmaların çoğu dijital oyunları, oyunun yararı ya da zararı üzerinden bir incelemeye tabi tutmakta, psikolojist bir bakış açısıyla oyunları, bir bağımlık ya da hastalık çerçevesinde üzerinden olumsuz bir manada incelemektedirler. Hatta bu araştırmalarda zararlı olarak çerçevelenen dijital oyunlardan dolayı ebeveyn, çocukları, gençleri kurtarmak adına kaygılı bir arayış içine girmektedirler. Bu durumu değiştirmek için ise dijital oyunların karşısına geleneksel oyunları koymaya, çocukları gençleri zoraki bir biçimde geleneksel oyunu oynamaya yönlendirmektedirler. Bu durum ebeveynin bilmediği ve zararlı gördüğü bir şeyden kaygı duymasını sağlamakta hem de yeni çağın bir gereği olan dijital araçlardan çocukları ve gençleri uzak tutmaya çalışarak çağın gerekleri dışına bireyin çıkmasını sağlamaktadır. Oysaki oyun insanın en kadim eylemidir ve bu edimde diğer insani ve kültürel edimler gibi dönüşüme uğramakta, o çağın gereklerine uygun materyal içeriklerle karşımıza çıkmaktadır. Bu tez hem geleneksel oyun tarafından içerilen hem de dijital oyunla kimi dönüşümlere uğrayan özgürlük kavramını inceleyerek, dijital oyunun insan yaşamı ve kültürüyle olan ilişkisine özgürlük kavramı çerçevesinden bir perspektif sunacak, oyuna özgürlüğü dahil ederek, dijital oyunun insanın en temel istemi olan, özgürlük istemine karşılık geldiği gösterilmeye çalışılacak böylece, oyun ve oyuncu ediminin tek tip bir çerçeveden incelenmesinin dışına çıkılarak, kültürel araştırmalar alanı içinde bir yerden dijital oyuna bakılması sağlanacaktır. Günseli bayrak tutanın 'Dijital Oyun Çalışmalarında Yöntem: Genel Bir Bakış' adlı makalesinde bu tip araştırmaların, kültürel çalışmalar alanına

yeni bir soluk getireceğini söylemekte, toplumsal cinsiyet, etik, ideoloji ve hatta bu tezin konusu olan özgürlük gibi konuların yeniden sorgulanmasını sağlayacağını belirtmektedir (2009, s.347). Bu tip bir sorgulamayla, sadece oyunların zararları üzerinden oyunlara bakılması dışında bir bakışla dijital oyuna bakılması sağlanabilecektir. Ayrıca bu bakış açısı sadece soyut bir alanı etkilemeyecek, pratik yaşamımızda seçimler yaparken de rehber olabilecektir. Örneğin, bu çalışmada dijital oyunla kurulan özgürlük bağının, günümüz ebeveynleri ve öğretmenleri açısından değerlendirilmesi, bu kesimlerin oyuna dayalı eğitim materyali seçerken bile tercihlerine etki edebilir. Bu tez doğrudan değil ama dolaylı bir biçimde, dijital oyuna dayalı bir eğitim materyali seçilecekse, bu oyunun çocuklar ya da gençler için istenen, sıkılmadan oynanan bir eğitim materyali olması gerektiğini ima eder. Oyun tabanlı eğitim materyalinden bir verim alınabilmesi için oyundan gelen zevkin, özgürlükle bağlantılı olduğu, her iki unsurun birbirini gerektirdiği, şayet bir oyunda bunlar olmadığında oyuncunun bunu seçmeyeceğini, zorla seçtirilse bile bunun oyunun ontik yapısında bulunan özgürlük boyutuna uymadığını, bu özellikleri taşımayan bir oyunun oyun değil, sadece bir eğitim aracı olarak kalacağını bilinmesini sağlar. Böylece, eğitim amacıyla kullanılacak oyunların belirli özelliklerin olması gerektiği, bu özellikler olmadığında, bu türden yatırımın verimsiz bir yatırım olacağı ve talep edilmeyeceği bilinerek, kaynakların verimsiz kullanımının önüne geçilebilir.

Ayrıca dijital oyunları yukarıda söz edilen perspektifin dışında inceleyen pek çok çalışma vardır. Bu çalışmalar dijital oyunu zaman, mekan, oyuncu gibi pek çok özellik üzerinden incelemektedir. Özgürlük konusu ise bütün bu alanları içine almaktadır. Bu çalışma, bütün bu alanları özgürlük kavramı üzerinden yeniden incelenmeye tabi tutacaktır. Bu anlamda alanyazına özgürlük perspektifli bir katkı sunarak, alanyazınını genişletecektir.

Bu çalışma, dijital oyun üzerine yapılacak gelecekteki kuramsal çalışmalar için, yöntem açısından bir örnek oluşturabileceği gibi, araştırmanın sonuçları da hem metinsel analizi ile hem de alımlama analiziyle alanyazına önemli bulgular taşıyacaktır.

Özellikle, araştırmanın ilk aşamasında örneklem olarak seçilecek olan hikaye tabanlı oyun, metinsel analizde kullanılan yöntemle ilerideki dijital oyun ve özgürlük araştırmaları için bir örnek oluşturacaktır. Araştırmanın ikinci aşaması ise, dijital oyunların oyuncularını ile gerçekleştirilen derinlemesine görüşmeler olacak, böylece oyuncu kitlenin özgürlüğü alımlama pratiği ortaya konularak, hem dijital oyun alanyazınına hem de iletişim alanyazına katkı sağlayacaktır.

1.4. Sayılılar

Bu çalışma alanyazınına ilişkin yapılan tarama sonucunda, başta geleneksel oyun kuramları olmak üzere, bu kuramlarda özgürlük kavramının önemli bir yer tuttuğunu, oyunu oyun yapan temel bir özellik olarak varsayıldığını tespit etmiştir.

1.5. Sınırlılıklar

Dijital oyunlar, 20. yüzyılın son çeyreğinde ortaya çıkan, günümüzde ise devasa bir sektöre dönüşen kültür endüstrisinin bir ürünüdür. Fakat bu tezde, dijital oyun, bir kültür endüstrisi fenomeni olmaktan ziyade, insanın varoluşsal ve ahlaki bir problemi olan özgürlük sorunu bağlamında incelenmektedir. Dolayısıyla bu çalışmada, dijital oyunların tüketim görünümleri ekonomi politik açıdan bir eleştiriye tabi tutulmayacağı için dijital oyun ve özgürlük ilişkisinin ekonomi politik bir çerçevede bu tezde incelenmeyecektir. Yalnız bu tezde, dijital oyun sektörü ve özgürlük ilişkisi ekonomi politik bir açıdan incelemese bile, eleştirel teori ve ekonomi politik açıdan araştırılmaya değer bir sorun olarak durmaktadır. Çünkü özgürlük soyut bir kavram olsa bile insanlığın özgürlük isteminin gerçekleşmesi, çoğu zaman bireysel iradenin dışında, toplumsal ve ekonomik ilişkilere içinde toplumsal aktörlerin, kamu dediğimiz insan topluluğunun iradesi içinde gerçekleşme zemini yakalamaktadır. Bu tez böyle bir çalışmanın hem kavramsal çerçevesine hem de bulgularına yön verebilir. Bu anlamda, bu tip çalışmalar içinde bir kaynak olma özelliği gösterebilir.

BÖLÜM 2

2.1.YÖNTEM

Bu tez çalışmasında nitel ve nicel yöntemler bir arada kullanılacağı için karma araştırma yöntemi benimsenmiştir. Nitel ve nicel araştırma yöntemlerinin bir arada kullanılmasıyla ilgili iki farklı görüş bulunmaktadır. İlk görüşe göre nicel ve nitel yöntemlerin toplumsal gerçekliği anlamının farklı yolları olduğunu, bu sebeple bir arada kullanılamayacaklarını savunur. İkinci görüş ise, bu iki yöntemin aslında farklı araştırma problemlerine uygun farklı yollar olduğunu, dolayısıyla bu farklı yöntemlere uygun araştırma tekniklerinin güçlü yönlerine odaklanılabileceği ve bir arada kullanılabileceğini belirtmektedir. İşte bu ikinci görüş doğrultusunda, aynı araştırma içerisinde her iki yöntemden faydalanılması durumu, yöntemsel çoğulculuk ya da üçgenleme şeklinde ifade edilmektedir. Karma yöntemi, “görmenin birden fazla yolu” şeklinde tanımlayan Creswell (2015), nicel araştırma teknikleriyle elde edilen verilerin, araştırmacıyı, araştırma problemi

ile ilgili genel bir anlayışa, nitel araştırma teknikleriyle elde edilen verilerin ise, aynı problemle ilgili daha ayrıntılı bir anlayışa ulaştırabildiğini ifade etmektedir. Özellikle bir çalışmanın sonuçlarının, araştırma sorusunu açıklamaya yetmediği durumlarda karma yöntem kullanılabileceğini ifade edilmektedir. Araştırma soruları göz önünde bulundurularak nitel ve nicel veriler ikna edici ve titiz bir şekilde toplanır ve araştırmanın vurgusuna göre nicel veya nitel veri türlerinden birine veya her ikisine öncelik verilebilmektedir (Creswell, 2015: 8-10).

Saha çalışmasına nicel aşama ile başlanıp elde edilen bulgular çerçevesinde daha özel sonuçlara ulaşmak için nitel aşamaya geçilerek yarı yapılandırılmış görüşmelerle desteklenmesinin araştırmayı düşünülmektedir. Dolayısıyla, bu çalışmada uygulanan anket ile oyuncuların (gamer) oyun oynarken yaşadıkları özgürlük deneyimine ilişkin daha genel bir anlayışa ulaşılması amaçlanmakta iken nitel yöntemler ile de nicel yöntemle elde edilen problemlerin daha ayrıntılı düzeyde irdelenmesi ve oyuncuların (gamer) oyun oynarken yaşadığı özgürlük deneyimine ilişkin derinlemesine bir değerlendirme yapılması amaçlanmaktadır.

2.2. Evren Örneklem

Her iki veri toplama tekniğinde, araştırma evreni, amaçsal örnekleme dayalı bir şekilde oluşturulacaktır. Bu anlamda hem anket tekniğine dayalı veriler toplanırken hem görüşme tekniğine dayalı veriler toplanırken araştırma evreni, dört oyuncu türü üzerinden incelenecektir. Bu oyuncu türleri şunlardır:

- Oyuncu (gamer), oyun oynamayı seven, bunu sosyal etkinliklerle kıyaslamayan, her oyunu oynayan, belli zamanları değerlendiren oyuncu,
- Oyun meraklısı (pro-gamer), olarak adlandırılan, oyun oynamayı bir boş zaman etkinliği olarak gören, oyun konusunda daha seçici, ilgisini çeken oyunları oynayan,
- Sıkı oyuncu (hardcore gamer), oyun oynamayı bir boş zaman etkinliği olarak görmeyen, oyun oynamaya sosyal aktiviteleri içinde önemli bir yer ayıran, belli bir oyun türünü seçen ve istikrarlı bir biçimde, o oyun türünü oynayan oyuncu,
- Oyun Ustası (game master) denilen, oynadıkları oyunda hatalar bulabilen, bazı oyunlarda danışman konumunda olan kişiler olacaktır.

2.3. Veri Toplama Araçları

Bu tez çalışmasında doküman/kayıt incelemesi, anket ve yarı yapılandırılmış görüşme tekniğiyle veri toplanacaktır.

2.4. Verilerin Toplanması

Anket ve görüşme tekniği

2.5. Verilerin Analizi

İstatistiksel çözümlene yöntemleri ve görüşme analizleri yapılacaktır

2.6. Çalışma Süresi

01 /06 / 2023 ile 01/12/ 2023 tarihleri arası

KAYNAKÇA

- Ağaoğulları, M., A. (2009). Kent Devletinden İmparatorluğa. Ankara: İmge Kitabevi.
- Akbulut, H. (2009). Gelenekselden Digitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü. Digital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu içinde. Binark M., Bayraktutan, S. G. ve Fidaner I. (der.). İstanbul: Kalkedon.
- Arendt, H. (1996). Geçmişle Gelecek Arasında, (Çev. Bahadır Sina Şener), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bardak, M, Topaç, N (2010). Oyun Ve Oyun Materyalleri. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Açık Ve Uzaktan Eğitim Fakültesi Yayınları.
- Berlin, I. (2007). İki Özgürlük Kavramı. (Çev. Erdoğan, M), Liberal Düşünce Dergisi, 12 (45) , 59-72.
- Binark, M (2007). Yeni Medya Çalışmalarında Yeni Sorular Ve Yöntem Sorunu. 21-45, Yeni Medya Çalışmaları, (Der. Binark, M), Ankara : Dipnot Yayınları.
- Binark, M., Bayraktutan S, G. (2008). Kültür Endüstrisi Olarak Digital Oyun. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark M. ve Bayraktutan-Sütçü G. (2009). “Dijital Oyun Çalışmalarında Yöntem: Genel Bir Bakış”. Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu içinde. Binark M., Bayraktutan-Sütçü G. ve Fidaner I. (der.). İstanbul: Kalkedon
- Caillois, R. (2001). Man, Play And Games. Urbana and. Chicago: University Of Illinois Press.
- Demirbaş, Y. (2017). Oyun Çalışmalarında Dijital Anlatı İle Oyun Biçimi Karşıtlığı Ekseninde Süren Tartışmalara Farklı Bir Bakış. Moment Dergi, 4(2). 352-373.
- Epiktetos, (Tarihsiz), Düşünceler ve Sohbetler, (Çev. Burhan Toprak), İstanbul: İnkılâp Kitabevi.
- Fink, E. (1957). Mutluluğun Vahası: Oyunun Ontolojisi Üzerine.
- (<https://www.ludozofi.com/anasayfa/k%C3%BCt%C3%BCphane/mutlulugun-vahasi/>)

Garite, M. (2003) The Ideology of Interactivity (or, Video Games and the Taylorization of Leisure), Level Up Conference Proceedings, Utrecht, University of Utrecht, (Çevrimiçi) <http://www.digra.org/wpcontent/uploads/digital-library/05150.15436.pdf>, 20 Aralık 2013.

Gökberk, M. (1996). Felsefe Tarihi. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Hacıkadıroğlu, V. (2000). İnsan Felsefesi, İstanbul: Cem Yayınevi.

Hegel, G. W. F. (1995). Tarihte Akıl, (Çev. Sözer, Ö.), İstanbul :Kabalıcı Yayınevi.

Hobbes, T. (2005). Leviathan, (Çev. Lim, S.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Horkheimer, M. (1998). Akıl Tutulması, (Çev. Koçak, O.), İstanbul :Metis Yayınları.

Huizinga, J. (2018). Homo Ludens. (Çev. Düz, O.), İstanbul: Alfa Yayınları.

Kızılkaya, E. (2010).Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem Ve Anlatı. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Kuçuradi,İ.(1996). Etik.Ankara:Türkiye Felsefe Kurumu.

Leino, O. T. ∞ min to Oasis of Happiness: Promises of Freedom and Play in Pocket, The Philosophy of Computer Games Conference 2014 Istanbul.

Scruton, Roger (2007). Spinoza, (Çev. Hakan Gür), Ankara: Dost Yayınevi.

Suits, B. (2012). Çegirge: Oyun, Yaşam Ve Ütopya. (Çev.Sertabiboğlu, S.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Suits, B. (1967). What Is a Game?. Philosophy of Science , 34 (2), pp. 148-156.

Suits, B.(1967). Is Life a Game We Are Playing?, 77 (3), pp.209-213.

Taylor, Charles (1995). Modernliğin Sıkıntıları. (Çev. Canbilen, U), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Tekindal, M., Uğuz Arsu, Ş. (2020). Nitel Araştırma Yöntemi Olarak Fenomenolojik Yaklaşımın Kapsamı Ve Sürecine Yönelik Bir Derleme. Ufkun Ötesi Bilim Dergisi, 20 (1), 153- 182.

Wood, Ellen Meiksins (2009). Yurttaşlardan Lordlara. (Çev. Oya Köymen), İstanbul :Yordam Kitap.

Yıldırım, A., Şimşek, H. (2016). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemler, Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yüksel, Okan (2014). İnternet Gazeteciliği Ve Blog Yazarlığı. Ankara: Sinemis Yayınları

Aarsseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One, Game Studies, 1(1).

Adillon, J. (2019). The Open, the Closed and the Emergent: Theorizing Emergence for Videogame Studies, Game Studies, 19 (2).

Akbulut, H. (2009). Gelenekselden Digitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü. Digital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu içinde. Binark M., Bayraktutan, S. G. ve Fidaner I. (der.). İstanbul: Kalkedon.

Barmanbek, B. (2009), Dijital Oyun Tasarımı. Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu içinde. Binark M., Bayraktutan-Sütçü G. ve Fidaner I. (der.). İstanbul: Kalkedon

Barmanbek, B. Fidaner, I. B. Kazanı, M. (2009). Dijital Oyun Kültürü Sözlüğü, . Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu içinde. Binark M., Bayraktutan-Sütçü G. ve Fidaner I. (der.). İstanbul: Kalkedon

Bartle, R. (2006). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs, The Game Design Reader A rules of Play Anthology, Salen, K., Zimmerman, E. (der.), Massachusetts: Massachusetts İnstitute of Technology. s. 757-759.

Binark, M., Bayraktutan S, G. (2008). Kültür Endüstrisi Olarak Digital Oyun. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Binark M. ve Bayraktutan-Sütçü G. (2009). “Dijital Oyun Çalışmalarında Yöntem: Genel Bir Bakış”. Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu içinde. Binark M., Bayraktutan-Sütçü G. ve Fidaner I. (der.). İstanbul: Kalkedon

Büyükbaykal, C., Cansabuncu, İ. (2020). New Media And Dıgıtal Media Gaming In Turkey , e-Journal of New Media, 4(1), s.7.

Caillois, R. (2001). Man, Play And Games. Urbana and. Chicago: University Of Illinois Press.

Kaplan, M.Y. (2009). Oyun Uzmanlığı: Profesyonel Bir Kariyer. Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu içinde. Binark M., Bayraktutan-Sütçü G. ve Fidaner I. (der.). İstanbul: Kalkedon.

Malliet, S., Meyer, G. (2005). The History of The Video Game, Handbook Of Computer Game.Raessens, Salen, K., Zimmerman, E. (der.). Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.

Sakallıoğlu vd. (2014). Oyun Nedir ve Oyun Türlerinin Tanımlanmasında Sosyal Oyunların Yeri, Akademik Bilişim'14 - XVI. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, Mersin Üniversitesi.

Salen, K., Zimmerman E. (2005). Game Design and Meaningful Play. Handbook Of Computer Game.Raessens, Salen, K., Zimmerman, E. (der.). Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.

Samur, Y. (2016). Dijital Oyun Tasarımı, İstanbul: Pusula Yayınları.

Sayılgan, Ö. (2014). Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyunlar Ve 'Etkileşimliliğin İdeolojisi' Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi: İstanbul.

Sepetçi, T. (2017). Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri Ve Sosyal Etkileşim, Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi: Antalya.

Sezen, İ. T. (2011). Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda kal, Bizimkinde Oyna Dijital Oyunları Anlamak. Oyun, Anlatı, Yazılım ve Platform Perspektiflerinden Dijital Oyunlar içinde. Gülin Terek Ünal ve Uğur Batı (Der.). İstanbul: Derin.

Tuzgöl, K. (2018). Lacanyen Psikanalitik Kuram ve Öznenin Konumu, Türkiye Bütüncül Psikoterapi Dergisi, 1 (1). 41-53.

Hançerlioğlu, O. (2015). Felsefe Sözlüğü, Remzi Kitabevi: İstanbul

Hazar, Z. vd.(2017). Ortaokul Öğrencilerinin Oyunsallık, Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. International Journal of Human Sciences, (14) 4, 4322.

Wolf, M.(2005). Genre and The Video Game, Handbook Of Computer Game.Raessens, Salen, K., Zimmerman, E. (der.). Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.