



T.C.  
GİRESUN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TEZ KONUSU ÖNERME FORMU

I- ÖĞRENCİ BİLGİLERİ

NUMARASI,ADI, SOYADI : 172014001 Sevgi Sevil Özgan Mısırcı  
ANABİLİM DALI : İletişim Bilimleri  
DANIŞMANI : Prof. Dr. Günseli BAYRAKTUTAN  
PROGRAMI :  TEZLİ YÜKSEK LİSANS  DOKTORA  
İLETİŞİM TEL : 05057122085

İlk Defa

Tez Konusu Değişikliği Nedeniyle X

II- TEZ BİLGİLERİ

- TEZİN ADI : Özgürlük Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun
- TEZİN İNGİLİZCE ADI : Digital Game Within The Framework of The Problem Of The Freedom
- TEZİN ANABİLİM DALI VE ALANI : İletişim Bilimleri Anabilim Dalı\İletişim Bilimleri
- ANAHTAR KELİMELELER : Dijital Oyun, Özgürlük, Ludoloji
- KEYWORDS : Digital Game, Freedom, Ludoloji
- TEZ ÇALIŞMASINI DESTEKLEYEN KURUM YA DA KURULUŞLAR : Yok
- ÖĞRENCİNİN ALDIĞI DERSLER VE KREDİLERİ

DERSLER (KODU, ADI)	KREDİSİ	GEÇME NOTU
1. İLTBS-615, ÇAĞDAŞ DÜNYA SİNEMASI	15,00   15,00	100
2. İLTBZ-601, İLETİŞİM ÇALIŞMALARINDA ANAHTAR KAVRAMLARI	15,00   15,00	97
3. İLTBS-618, YENİ MEDYA VE TOPLUM	15,00   15,00	92
4. İLTBZ-630, MEDYA POLİTİKALARI	6,00   6,00	90
5. İLTBS-627, MEDYA VE TOPLUMSAL CİNSİYET ÇALIŞMALARI	6,00   6,00	90
6. İLTBS-629, MEDYA VE İLETİŞİM TARİHİ	6,00   6,00	90
7. ISL620, FEODAL TOPLUMDAN 20. YY.'A İŞLETMECİLİK	3,00   7,50	96
8. İLTBS-610, MEDYA VE SİYASAL İLETİŞİM	15,00   6,00	90
9. İLTBS-634, MEDYA VE İDEOLOJİ	6,00   6,00	80
10. İLTBZ-600, SEMİNER	6,00   6,00	90
11. İLTB-631, DOKTORA YETERLİLİK	24,00   24,00	B
12. İLTB-633, UZMANLIK ALAN DERSİ	6,00   6,00	B

Tarih: 14/06/2021

Öğrenci  
Sevgi Sevil Özgan Mısırcı

Danışman  
Prof. Dr. Günseli Bayraktutan

Anabilim Dalı Başkanı  
Doç. Dr. Serpil Karlıdağ

ENSTİTÜ YÖNETİM KURULU KARARI

Tarih : 03/06/2021

Karar No: 2021/28

UYGUNDUR

UYGUN DEĞİLDİR

**Tezin konusu ve amacı:**

Bu tezin konusu, digital oyun ve özgürlük ilişkisidir. Bu tez, digital oyun kültürünü, bir kültür endüstrisi fenomeni olmaktan ziyade, insanın varoluşsa, ahlaki bir problemi olan özgürlük sorunu bağlamında, salt kültürel bir ürün olarak incelemektedir. Bu tez, digital oyun kültürü içinde özgürlük meselesini, digital oyunun öğeleri ve oyuncu tavrı üzerinden incelemeyi amaçlamaktadır. Bu incelmeyi yaparken, bir yandan medya metni olarak dijital oyun anlatılarının bir çözümlemesini yapmayı; diğer yandan da oynar-kitlenin özgürlüğü alımlama pratiğini anlamaya çalışmaktadır. Çünkü özgürlük sadece digital oyun anlatısının ontik yapısına gömülü, onu içeren bir husus değil; aynı zamanda oyuncunun duyduğu bir alımlama pratiğidir. Oyunun ontik bütünlüğü içinde özgürlüğe yer veriliyorsa şayet, kuramlarda söz konusu edilen özgürlüğün mutlaka oyuncun oynama pratiği içinde bir karşılığı vardır; oyun için özgürlüğün önemi de, oyuncunun oynama pratiği içinde anlam kazanır.

**Tezin önemi:**

20. yüzyıldan beri digital oyun sektörü, devasa bir gelişim içine girmiştir. Digital oyun sektörü büyüdükçe kültürel planda yeri ve önemi gitgide artmakta, pek çok bilgisel alanının dikkatini çekmektedir. Digital oyun çalışmalarına ilişkin gerek dünyada gerekse de Türkiye’de önemli bir literatür oluşmaktadır. Bu literatüre bakıldığında digital oyun ve özgürlük ilişkisine değinilse bile doğrudan bu ilişkiyi inceleyen çalışmalar, sadece Digital Oyun Felsefesi başlığı altında 2104 yılında Bilgi Üniversitesi’nin yaptığı bir konferansta tartışılmıştır. Bu konuyla ilgili ülkemizde bir kitap ya da tez bulunmamaktadır. Bu tez, digital oyun üzerine çok geniş bir literatür olsa bile, digital oyun ve özgürlük ilişkisini doğrudan inceleyen çalışmalar olmadığı için bu boşluğu dolduracak, alanyazına bu anlamda katkı sunacaktır. Böylece bu tez, hem yaptığı kavramsal analizlerle hem de alan araştırmasıyla bir ilk olacak ve ortaya koyduğu bilgilerle alan yazını genişletecek, digital oyun ve özgürlük ilişkisine dair yapılacak diğer çalışmalara kavramsal bir çerçeve sunabilecek.



## **Çalışmanın Yöntemi, Planı Ve Olanakları**

Bu tezde, konuya uygun nitel araştırma yöntem ve teknikleri kullanılacaktır.

**Araştırmanın planı ise kuramsal çerçeve ve araştırma bölümleri olmak üzere iki düzeyden oluşmaktadır:**

1. düzey, kuramsal tartışma bölümü olup, iki temel bölüm üzerinden yapılacaktır:
  - a. Geleneksel oyun kuramları ve özgürlük ilişkisi
  - b. Digital oyun kuramları ve özgürlük ilişkisi
2. düzey soruşturma ise kavramsal düzeyde yapılan tartışma ve iddiaları sınanması olacaktır. Bu düzeyde araştırma yapılacaktır. Bu araştırma iki türlü olacaktır:

1. Digital bir örnek oyun seçilerek, bu oyun üzerinden ludolojinin temel ilkeleri ve oyun öğeleri bağlamında özgürlük araştırması yapılacak ve oyunun ontik yapısı içinde özgürlüğün yeri araştırılacak.

2. Oyuncunun alımlama pratiği olarak, doğrudan oyuncuya gidilecek ve oynama pratiği içinde oyundan aldığı zevkin gerisinde yatan özgürlük duygusu ve nitelikleri soruşturulacaktır.

Düzyer analiz, ludoloji bağlamında gerekli olan adımları karşılarken; 2. düzey araştırma ise iletişim bağlamında gerekli olan araştırmayı karşılayacaktır. Böylece, 2. düzey de yapılacak olan alan araştırması, oyuncunun alımlama pratiğini araştıracağı için söz konusu tezi medya çalışmaları alanında yer alabilecek bir doğrultuya sokacaktır.

Digital oyun kültürüne ilişkin pek çok çalışma olmasına karşılık, digital oyun ve özgürlük konusu sadece bir konferans etkinliği olarak çalışılmış, dolayısıyla iki kavramı yan yana getiren çalışmalar alanyazında yok denecek kadar azdır. Bu anlamda hem digital oyun hem de özgürlük konusu genellikle ayrı ayrı literatürler üzerinden incelenecek ve bu iki kavramın özgün bir şekilde bir araya getirilmesine çalışılacak. Bu anlamda bu tez, digital oyun ve özgürlük ilişkisine ilişkin gelecekte yapılacak çalışmalar açısından temel olma olanağı vardır. Ayrıca alan araştırmasıyla sadece teorik bir çerçeve sunmamakta aynı zamanda, kuramsal düzeyde tartışılan ilkelerin alan araştırmasına konu olabilecek, bilimsel yöntem ve ilkelerle araştırılabilecek ilkeler olduğu gösterilecek. Böylece oyun ontolojisinin metafizik bir yönelimde olmadığı, sınanabilir ilkeler üzerinden geliştiği gösterilebilir.

## KAYNAKLAR

Bateson, Martin & Martin, Paul: Oyun, Oyunseverlik, Yraticılık Ve Buluş, Çev. Melih Pekdemir, Ayrıntı Yayınları, 2020.

Binark, Mutlu, Bayraktutan, Günseli & Fidaner, Işık, Barış: Dijital Oyun Rehberi, Oyun Tasarımı, Türler Ve Oyuncu, İstanbul, Kalkedon Yayıncılık, 2009.

Binark, Mutlu; Bayraktutan Sütçü, Günseli: 'Sayısal Oyun Kültürü Haritasında Oyun-Oyuncular ve Dijital Oyuncuların Habitusları', Türkiye'de Sayısal Oyun Endüstrisi: Mevcut Durum, Gelecek Beklentileri, Galatasaray Üniversitesi 8. Teknoloji ve İletişim Günleri.

Fink, Eugen: Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun, Çev. Necati Akça, Dost Kitabevi, 2015.

Caillois, Roger: Man, Play and Games, çev: Meyer Barash, USA, University of Illinois Press, 2001.

Huizinga, Johan: Homo Ludens, Çev. Orhan Düz, Alfa Yayınları, 2018.

Suits, Bernard. Çekirge Oyun, Yaşam Ve Ütopya, Çev. Süha Sertabiboğlu, Ayrıntı Yayınları, 2012.

Tezin Konusuna İlişkin Anabilim Dalında Benzer Araştırmalar Yapıldı mı?

EVET

HAYIR

Yanıtınız Evet İse (Yüksek Lisans ya da Doktora)

1. TEZİN ADI: Özgürlük Sorunu Çerçevesinde Digital Oyun  
ÖĞRENCİNİN ADI: Sevgi Sevil Özgan Mısırcı  
DANIŞMANI: Günseli Bayraktutan
2. TEZİN ADI: Özgürlük Sorunu Çerçevesinde Digital Oyun  
ÖĞRENCİNİN ADI: Sevgi Sevil Özgan Mısırcı  
DANIŞMANI: Günseli Bayraktutan
3. TEZİN ADI: Özgürlük Sorunu Çerçevesinde Digital Oyun  
ÖĞRENCİNİN ADI: Sevgi Sevil Özgan Mısırcı  
DANIŞMANI: Günseli Bayraktutan

**Açıklama :**

Bu form 4 sayfa olup bir tanesi Enstitüye bir tanesi Anabilim Dalına gönderilmek üzere 2 kopya doldurulacaktır.

**Elektronik ortamda doldurulmayan ve eksik bilgisi olan formlar kesinlikle işleme alınmayacaktır.**