DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Video Oyunu ve Kültürleri	KHAS 1342	Bahar	03+00+00	Seçmeli	3	5

Akademik Birim:	Ortak Dersler Bölümü
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim
Ön Koşullar	-
Öğrenim Dili:	İngilizce
Dersin Düzeyi:	Lisans
Dersin Koordinatörü:	- -
Dersin Amacı:	Bu ders, - Video oyunlarının nasıl tanımlanıp tarif edilebileceği - Video oyunları anlatısı ve estetiğinin nasıl analiz edilebileceği - Video oyunu kültürü ve oyuncuları ile ilgili eleştirel bir bakış açısı geliştirme - Video oyunundaki söylem, temsil politikalarını sosyo-politik ve etik açıdan analiz etme - (özellikle farklı dijital öznellikler deneyimlendiğinde) video oyunu deneyimlerini tarif etme becerilerini geliştirmeyi hedefler.
Dersin İçeriği:	Tetris oyunundan Kitlesel Katılımlı Çevrimiçi Rol Yapma oyunlarına kadar video oyunları, hem kültür hem de bir kültür nesnesi olarak, giderek ağ toplumu haline gelen dünyamızla ilgili bizlere çok şey söyler. Bu dersin amacı video oyunları içeriği, kültürü ve oyuncuları ile ilgili sosyal, psikolojik ve etik sorular çerçevesinde eleştirel bir bakış açısı oluşturmaktır. Program, öğrencilere, belgesel, tartışma ve akademik araştırma metinleri üzerinden kendi ilgi ve deneyimlerini derinlemesine keşfetme imkânı sunar. Dönem boyunca, öğrencilere, sınıf içi tartışma ve münazara gruplarında oynadıkları oyunlarla ya da izledikleri oyun tanıtım filmleri ile ilgili deneyim ve analizlerini paylaşabilecekleri ödev ve çalışmalar verilir. Haftalık verilen okumaları özetleyip örneklendirme ve eleştiri getirmeleri öğrencilerin konu ile ilgili araştırma sorusu oluşturmasına yardımcı olur. Dersin ana projesi, her bir öğrencinin oynarken deneyimlediği dijital öznellikleri de kapsayan, oyunun tarifi, analizi ve oyunla ilgili eleştirel bir soru ortaya koyduğu, sınıf olarak hazırlanan Video Oyunu Eleştiri Kitapçığı'dır.
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	• **1-** Video oyunu ve kültürlerini temel özellikleri ile tanımlar ve tarif eder • **2-** Video oyunlarını psikolojik, sosyal, politik veya etik açıdan analiz eder • **3-** Bir araştırma sorusu oluşturacak şekilde video oyunu / oyuncuları ve kültürleri ile ilgili sorunsalı tanımlar ve argümanını, akademik araştırma ile oluşturup destekler • **4-** Video oyunu kavram / anlatısını tasarlar • **5-** Video oyunları ile ilgili akademik tartışmalara aktif olarak katılım sağlar.
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Ders anlatımı & Münazara ve tartışma • 60-90 dk. Ders anlatımı • 90 dk. Öğrencilerin haftalık konularla ilgili sunum ve tartışmalar Okuma & Yazma Haftalık konu / makaleleri okuma / özet 1. Video Oyunu Kavram Tasarlama 2) Kısa Sınav 3) Araştırma Proje Önerisi 4) Video Oyunu Araştırma Projesi (Final Ödevi)

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Haftalık Ders Programı ve İçeriğine Giriş Oyun nedir?	"Videogames: The Movie" https://www.youtube.com/watch?v=8Ryn7qm3CvI (0:00 – 4:21) Aktivite: Oynadığım Oyunlar
2	Oyun hali nedir? Video oyun türleri nelerdir?	"Minecraft: The Story of Mojang" https://www.youtube.com/watch?v=cBF2ugTzXqQ (07:30-10:40)
3	Video oyun estetiği ve neden video oyunlarını oynarız? Sunum 1: Deneyim olarak video oyunları	"The Aesthetics of Play – Why we play games and the Search for Truth and Beauty in Game Design." https://www.youtube.com/watch?v=lONsZwjVDzg "Video Games as Experience" (Video Games As Culture, Muriel & Crawford)
4	Video oyunu anlatıları Sunum 2: Video	"Storytelling Tools to Boost your Indie

	oyunu, empati ve özdeşleşme	Game's Narrative and Gameplay" https://www.youtube.com/watch?v=8fXE-E1hjKk "Video Games Beyond Escapism: Empathy and Identification" (Video Games as Culture, Muriel & Crawford)
5	Video oyunu oyuncuları: Haz, rekabet ve işbirliği Sunum 3: Video oyunu oyuncuları ve kimlik	"Video Gamers and (post)Identity" (Video Games as Culture, Muriel & Crawford)
6	Video oyunu oyuncuları: Aktör ve topluluk Sunum 4: Video oyunu - aktörler	"Video Games and Agency within Neoliberalism and Participatory Culture" (Video Games as Culture, Muriel & Crawford)
7	Video oyunu: kimlik – toplumsal cinsiyet Sunum 5: Temsil pratikleri – Kadın Video Oyunu Kavram Tasarımı 1	"Introduction: Identity, Representation, and Video Game Studies beyond the Politics of the Image." "I Turned Out to Be Such a Damsel in Distress: Noir Games and the Unrealized Femme Fatale." (Gaming Representation: Race, Gender and Sexuality in Video Games)
8	Video oyunu: kimlik – ırk, etnisite, engellilik Sunum 6: Temsil ve Irk Video Oyunu Kavram Tasarımı 2	"Game Studies and the Racial Imagination" (Aghora et. al, Video Games and Humanities) "Representing Race and Disability: Grand Theft Auto: San Andreas As a Whole Text." (Gaming Representation, Malkowski & Russworm)
9	Video oyunu ve korku: Zombiler Sunum 7: Resident Evil	"Zombies, Zombies Everywhere: What is one to think" (The Playful Undead and Video Games) "Resident Evil and Infectious Fear" (The Playful Undead and Video Games)
10	Dijital Oyunların Etik boyutu Video Oyunu Kavram Tasarımı Teslim Tarihi 15 Nisan 2023	Games and Ethics Theoretical and Empirical Approaches to Ethical Questions in Digital Game Cultures. Video Oyunu Proje Önerisi (Araştırma sorusu /Video oyun(ları) / Referans Listesi)
11	Video oyunu ve gerçek dışı tarih Sunum 8: Gerçekdışı tarih Video Oyunu Proje Önerisi	"Shaping the Past: The Surround and Practice of Making Games about the Past." (Games and Ethics) Geri Bildirim
12	İktidar ve şiddetin oyunlaştırılması Münazara Video Oyunu Proje Önerisi	"Gamification of Terror: Power Games as Liminal Spaces" (Games and Ethics) Geri Bildirim
13	İşçi ve Emekçi Bayramı	
14	Video oyunu ve politika Münazara Video Oyunu Proje Önerisi Video Oyunu Araştırma Projesi Teslim Tarihi: 15 Mayıs 2023	"Playing War and Genocide: Endgame: Syria and Darfur is Dying" (Understanding Popular Culture and World Politics in the Digital Age) Geri Bildirim

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Aghora, N. Filippaki, I. Kempshall, C. MacCallum-Stewart, E. McCall, J. and Pöhlmann, S. (2022). "Game Studies and the Racial Imagination" in Video Games and Humanities Vol. 8: The World is Born from Zero.

Auchter, J. (2016). "Playing War and Genocide: Endgame: Syria and Darfur is Dying" In Hamilton, C. and Shepherd, L. (Eds.), Understanding Popular Culture and World Politics in the Digital Age. London: Routledge.

Groen, M., Kiel, N., Tillmann, A. And Weßel, A.,(2020). Games and Ethics Theoretical and Empirical Approaches to Ethical Questions in Digital Game Cultures. Berlin: Springer.

Malkowski, J. and Russworm, M. (2017). Gaming Representation: Race, Gender and Sexuality in Video Games. (Eds.). USA: Indiana University Press.

Muriel, D. & Crawford, G. (2018). Video Games As Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society. London and NY: Routledge.

Webley, S. J. & Zackariasson, P. (2020). The Playful Undead and Video Games: Critical Analysis of Zombies and Gameplay.

Aghora, N. Filippaki, I. Kempshall, C. MacCallum-Stewart, E. McCall, J. and Pöhlmann, S. (2022). Video Games and Humanities Vol. 7: Shaping the Past, Counterfactual History and Game Design Practice in Digital Strategy Games. Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH.

DİĞER KAYNAKLAR

"Storytelling Tools to Boost Your Indie Game's Narrative and Gameplay"
https://www.youtube.com/watch?v=8fXE-E1hjKk

Video oyunu tanıtım filmleri – YouTube

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	1	10
Ödev	2	25
Sunum/Jüri	1	15
Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar	1	10
Final Sınavı	1	40
Total:	**6**	**100**

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yükü (saat)
Ders Saati	14	3	42
Uygulama	10	1	10
Proje	1	10	10
Ödev	2	10	20
Sunum/Jüriye Hazırlık	1	10	10
Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler	11	3	33
Toplam İş Yükü (saat):			**125**

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10
OC1										

OC2										
OC3										
OC4										
OC5										

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek