

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

| Dersin Adı                          | Kodu  | Yarıyıl | T+U+L<br>(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,<br>- Video oyunlarının nasıl tanımlanıp tarif edilebileceği<br>- Video oyunları anlatısı ve estetiğinin nasıl analiz edilebileceği<br>- Video oyunu kültürü ve oyuncularını ile ilgili eleştirel bir bakış açısı geliştirme<br>- Video oyunundaki söylem, temsil politikalarını sosyo-politik ve etik açıdan analiz etme<br>- (özellikle farklı dijital öznellikler deneyimlendiğinde) video oyunu deneyimlerini tarif etme becerilerini geliştirmeyi hedefler.  |         |                       |              |             |      |
| Dersin İçeriği:                     | Tetris oyunundan Kitlesel Katımlı 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 oyuncularını 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 oluşturmalarına 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):      | <ul style="list-style-type: none"><li>• 1- Video oyunu ve kültürlerini temel özellikleri ile tanımlar ve tarif eder</li><li>• 2- Video oyunlarını psikolojik, sosyal, politik veya etik açıdan analiz eder</li><li>• 3- Bir araştırma sorusu oluşturacak şekilde video oyunu / oyuncularını ve kültürlerini ile ilgili sorunsal tanımlar ve argümanını, akademik araştırma ile oluşturup destekler</li><li>• 4- Video oyunu kavram / anlatısını tasarlar</li><li>• 5- Video oyunları ile ilgili akademik tartışmalara aktif olarak katılım sağlar.</li></ul>  |         |                       |              |             |      |
| 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<br>Oyun nedir?                                      | "Videogames: The Movie" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8Ryn7qm3CvI">https://www.youtube.com/watch?v=8Ryn7qm3CvI</a> (0:00 - 4:21) Aktivite: Oynadığım Oyunlar  |
| 2     | Oyun hali nedir? Video oyun türleri nelerdir?   | "Minecraft: The Story of Mojang" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cBF2ugTzXqQ">https://www.youtube.com/watch?v=cBF2ugTzXqQ</a> (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." <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IONsZwjVDzg">https://www.youtube.com/watch?v=IONsZwjVDzg</a> "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" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8fXE-E1hjKk">https://www.youtube.com/watch?v=8fXE-E1hjKk</a><br>"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.



|     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|-----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| OC2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| OC3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| OC4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| OC5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Katkı Düzeyi:** 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek