DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Oyun ve Kültür	NMD 320	Bahar	02+02+00	Seçmeli	3	5

Akademik Birim:	Yeni Medya
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim
Ön Koşullar	Yok
Öğrenim Dili:	İngilizce
Dersin Düzeyi:	Lisans
Dersin Koordinatörü:	- -
Dersin Amacı:	Bu dersin amacı, öğrencilere oyunlar ve kültür alanındaki temel araştırma konularını, teorik kavramları ve akademik tartışmaları tanıtmaktır. Dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler, oyunlar ve kültür arasındaki ilişkiyi açıklayan kavramları belirleyebilecek, teorik tartışmaları değerlendirebilecek ve derste tanıtılan kavramlar ve teorik çerçeveler kullanarak oyunları analiz edebilecektir.
Dersin İçeriği:	Bu ders kapsamında, öğrencilere oyun çalışmaları alanındaki çağdaş kavramlar, oyunlar ve kültürle ilgili ana konular, transmedya anlatı, temsiliyet, sanat, sosyal medya ve oyunun daha geniş toplumsal bağlamlardaki rolü tanıtılacaktır.
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	• **1-** Oyunlar ve kültür alanındaki temel araştırma konuları, teorik kavramlar ve akademik tartışmalar hakkında anlayış geliştirmek. • **2-** Oyunlar ve kültür arasındaki ilişkiye dair kavramları belirlemek, teorik tartışmaları değerlendirmek ve sınıfta ele alınan kavramlar ve teorik çerçeveleri kullanarak oyunları analiz etmek. • **3-** Oyunları, medya ve kültür genelinde daha geniş tartışmalara ve araştırmalara olanak tanıyan kültürel olarak önemli nesneler olarak ele almayı öğrenmek.
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Ders, ders anlatımları ve sınıf içi tartışma oturumları ile yönetilecektir. Öğrencilerden, haftalık oturumlara atanmış okuma materyalini inceleyerek derse katılmaları beklenmektedir. Ders sonrası tartışma oturumlarında, dijital araç-gereçlerin yaygın olarak kullanılacağı göz önünde bulundurularak, öğrencilerin dizüstü bilgisayar, akıllı telefon veya diğer uygun cihazları beraberinde getirmeleri önerilir.

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Ders Hazırlık & Oyun ve Kültür Çalışmalarına Giriş	
2	Homo Ludens	
3	Oyun Eylemi vs. Video Oyunları (Playing vs Gaming)	
4	Rol Yapma (Roleplaying)	
5	Kimlik ve Temsiliyet	
6	Rekabet vs. İşbirliği	
7	Ara Sınavlar	
8	Vaka Çalışması: Monopoly'nin Başına Ne Geldi?	
9	Oyunlar ve Şiddet	
10	Mikroişlemler, Bahis ve Kumar	
11	Dijital Dağıtım Platformları	
12	Transmedya ve Alternatif Gerçeklik Oyunları	

13	Vaka Çalışması: Death Stranding ve “Yalnız Birlikte” Olmak	
14	Final Makale Tartışmaları	

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

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

- Walther Kampmann, B., (2003), Playing and Gaming: Reflections and Classifications. The international journal of computer game research, 3 (1).
- Deterding, S. & Zagal, J. P., (2003), The Many Faces of Role-Playing Game Studies in José P. Zagal & Sebastian Deterding (Eds.) Role-Playing Game Studies. Routledge
- Williams, Dmitri, Nicole Martins, Mia Consalvo, and James D. Ivory. 2009. “The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games.” New Media & Society 11 (5): 815–34. https://doi.org/10.1177/1461444809105354.
- Witkowski, E. (2023), Competition and Cooperation in (eds Wolf, M. J. P. & Perron, B.) The Routledge Companion to Video Game Studies. Routledge.
- Waddell, J. C. & Peng, W. (2014). Does it matter with whom you slay? The effects of competition, cooperation and relationship type among video game players. Computers in Human Behavior (38). 331-338.
- Raworth, K. (2021, June 12). Amacından Saptırılmış Bir Oyun: Monopoly. vesaire. https://vesaire.org/amacindan-saptirilmis-oyun-monopoly/
- Pilon, M. (2015, April 11). The secret history of monopoly: The capitalist board game’s leftwing origins. The Guardian. https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2015/apr/11/secret-history-monopoly-capitalist-game-leftwing-origins
- Tilo Hartmann, K. Maja Krakowiak & Mina Tsay-Vogel (2014) How Violent Video Games Communicate Violence: A Literature Review and Content Analysis of Moral Disengagement Factors, Communication Monographs, 81:3, 310-332, DOI:10.1080/03637751.2014.922206
- Johnson, M.R., & Brock, T. (2019). How are video games and gambling converging? Gambling Research Exchange Ontario, Guelph, Ontario, Canada.
- Lemmens, Jeroen S. “Play or Pay to Win: Loot Boxes and Gaming Disorder in FIFA Ultimate Team.” Telematics and Informatics Reports, vol. 8, Oct. 2022, p. 100023, https://doi.org/10.1016/j.teler.2022.100023.
- Blancaflor, E., & an Miguel, J. M. G. (2022). Analyzing Digital Game Distribution in Gaming Industry: A Case Study. Proceedings of the 2nd Indian International Conference on Industrial Engineering and Operations Management. 2nd Indian International Conference on Industrial Engineering and Operations Management, Warangal, Telangana, India.
- Joseph, D. (2021). Battle pass capitalism. Journal of Consumer Culture, 21(1), 146954052199393. https://doi.org/10.1177/1469540521993930
- Werning, S. (2019). Disrupting video game distribution: A diachronic affordance analysis of Steam’s
- platformization strategy. Nordic Journal of Media Studies, 1: 103-124. doi:10.2478/njms-2019-0007.

DİĞER KAYNAKLAR

- Wolf, Mark J P, and Bernard Perron. 2014. The Routledge Companion to Video Game Studies. New York, Ny: Routledge.
- Huizinga, Johan. (1938) 2016. Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. Angelico Press.
- Salen, Katie, and Eric Zimmerman. 2004. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, Mass. The Mit Press.

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	**Sayı**	**Katkı Payı (%)**
Proje	1	50
Ödev	2	20
Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar	1	30
Total:	**4**	**100**

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yükü (saat)
Ders Saati	14	3	42
Proje	1	30	30
Ödev	2	15	30
Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar	1	23	23
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	PY11
OC1											
OC2											
OC3											

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek