

“İnternet Oyunları” Paneli

**Hakan Tüzün¹, Kürşat Çağiltay², Yusuf Andiç³, F. Mutlu Binark⁴,
Günseli Bayraktutan-Sütcü⁴, Armağan Yavuz⁵**

¹ Hacettepe Üniversitesi, BÖTE Bölümü

² Orta Doğu Teknik Üniversitesi, BÖTE Bölümü

³ Tüm İnternet Evleri Derneği

⁴ Başkent Üniversitesi, İletişim Fakültesi

⁵ TaLeWorLds

htuzun@hacettepe.edu.tr, kursat@metu.edu.tr, yusuf@yusufandic.com, binark@baskent.edu.tr,
bayrakt@baskent.edu.tr, armağan@taleworlds.com

Hakan Tüzün, Hacettepe Üniversitesi

İnternet Oyunları Tanıtımı: Kavram, Tarihçesi, Günümüzdeki Durumu ve Fırsatlar

Kürşat Çağiltay, Orta Doğu Teknik Üniversitesi

Daha Etkin Eğitim ve Öğretim için İnternet Oyunları

Yusuf Andiç, Tüm İnternet Evleri Derneği

İnternet Oyunlarında İstatistikler, İşleyiş ve Hukuki Süreçler

F. Mutlu Binark - Günseli Bayraktutan-Sütcü, Başkent Üniversitesi

Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün Oynanması: Silkroad Online'da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği

Armağan Yavuz, TaLeWorLds

İnternetin Bağımsız Oyun Geliştiricilerine Sağladığı Olanaklar

Anahtar Sözcükler: Bilgisayar Oyunları, Video Oyunları, Çevrim-İçi Oyunlar, Devasa Oyunlar.

Panelde, ilk olarak ODTÜ Simge'den Kürşat Çağiltay eğitsel içerikli (serious) oyunların eğitim sürecindeki rolünü ve önemini anlattı. Türkiye'de eğitsel içerikli oyun geliştirimi için yapılanları, (ODTÜ Modelleme ve Simülasyon Bölümünde 2009 Güz döneminde başlayacak olan yüksek lisans programı da dahil) kısaca aktardı.

Hakan Tüzün, Quest Atlantis adlı eğitsel içerikli oyun örneği üzerinden toplumsal sorumluluk ilkelerinin oyunculara nasıl kazandırıldığını açıkladı.

Yusuf Andiç, TİEV'in 2007 yılında gerçekleştirdiği Türkiye'de İnternet Kafelerde oynanan oyunlarla ilgili araştırma bulgularını sundu.

Ardından İnternet kafelerde oynanan oyunlara yönelik hukuki düzenlemeleri tartışmaya açtı.

Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan Sütcü ise SilkroadOnline oyununu etnografik çalışmalarının arayüzeyi olarak kullanarak, dijital oyunlarda klan örgütlenmeler, liderlik ve hayali cemaatin inşasında rol oynayan unsurları, RL habitusun sanal uzama taşınması konularını irdelediler.

Armağan Yavuz ise Mount and Blade adlı rol yapma oyunu üzerinden İnternet üzerinden oyunun satılması ve pazarlanmasını bağımsız oyun geliştiriciler için yararlı bir mecra olarak örneklendirdi.

Panel, dijital oyunlara bağımlılık ve şiddet içerikleri bağlamı/ya da vurgusu ile bakan “anadamar” bakışın dışında farklı disiplinlerden araştırmacıları ve endüstriden farklı aktörleri bir araya getirerek, yeni bir tartışma ortamının üretilmesine katkı bulundu.

Kaynaklar

[1] Binark, M., Bayraktutan-Sütücü, G., & Fidaner, I.B. (2009). Dijital oyun rehberi : Oyun tasarımı türler ve oyuncu, İstanbul: Kalkedon.

[2] Tüzün, H., Yılmaz-Soylu, M., Karakuş, T., İnal, Y., & Kızılkaya, G. (2009). The effects of computer games on primary school students' achievement and motivation in geography learning. *Computers & Education*, 52(1), 68-77.

[3] Binark, M., Bayraktutan-Sütücü, G. (2008). Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun, İstanbul: Kalkedon.

[4] Bakar, A., Tüzün, H., & Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin algıları: Sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35, 27-37.

[5] Tüzün, H., Arkun, S., Bayırtepe-Yağız, E., Kurt, F., & Yermeydan-Uğur, B. (2008). Evaluation of computer games for learning about mathematical functions. *i-manager's Journal of Educational Technology*, 5(2), 64-72.

[6] Karakus, T., Inal, Y., & Çağıltay, K. (2008). A descriptive study of Turkish high school students game-playing characteristics and their considerations concerning the effects of games. *Computers in Human Behavior*, 24(6), 2520-2529.

[7] Barab, S., Dodge, T., Tuzun, H., Job-Sluder, K., Jackson, C., Arici, A., Job-Sluder, L., Carteaux Jr., R., Gilbertson, J., & Heiselt, C. (2007). The quest atlantis project: A socially-

responsive play space for learning. In B. E. Shelton & D. A. Wiley (Eds.), *The educational design and use of simulation computer games* (pp. 159-186). Rotterdam, The Netherlands: Sense Publishers.

[8] Andiç, Y. (2007). Dengeler değişiyor?. *İnetr'07 Bildiriler Kitabı*, Ankara (pp. 136-138).

[9] Barab, S., Dodge, T., Thomas, M. K., Jackson, C., & Tuzun, H. (2007). Our designs and the social agendas they carry. *The Journal of the Learning Sciences*, 16(2), 263-305.

[10] Tüzün, H. (2007). Blending video games with learning: Issues and challenges with classroom implementations in the Turkish context. *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 465-477.

[11] Bayırtepe, E., & Tüzün, H. (2007). Oyuntabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri (The effects of game-based learning environments on students' achievement and self-efficacy in a computer course). *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54.

[12] Inal, Y., & Çağıltay, K. (2007). Flow experiences of children in an interactive social game environment. *British Journal of Educational Technology*. 38(3), 455-464.

[13] Alkan, S., & Çağıltay, K. (2007). Studying computer game learning experience through eye tracking. *British Journal of Educational Technology*. 38(3), 539-543.

[14] Tüzün, H. (2006). Multiple motivations framework. In M. Pivec (Ed.), *Affective and emotional aspects of human-computer interaction: Game-based and innovative learning approaches* (pp. 59-92). Amsterdam, Netherlands: IOS Press.

- [15] Tüzün, H. (2006). Eğitsel bilgisayar oyunları ve bir örnek: Quest atlantis. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 30, 220-229.
- [16] Kaplan Akilli, G., & Cagiltay, K. (2006). An instructional design/development model for the creation of game-like learning environments: The FIDGE model. In M. Pivec (Ed.), Affective and emotional aspects of human-computer interaction: Game-based and innovative learning approaches (pp. 93-112). Amsterdam, Netherlands: IOS Press.
- [17] Can, G., & Çağiltay, K. (2006). Turkish Prospective Teachers' Perceptions Regarding the Use of Computer Games with Educational Features. Journal of Educational Technology & Society. 9(1), 308-321.
- [18] Barab, S. A., Thomas, M. K., Dodge, T., Carteaux, B., & Tüzün, H. (2005). Making learning fun: Quest Atlantis, a game without guns. Educational Technology Research and Development, 53(1), 86-107.
- [19] Durdu, P.O., Tüfekci, A., & Çağiltay, K. (2005). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri. Euroasian Journal of Educational Research, 19, 66-76.
- [20] Tuzun, H. (2004). Motivating learners in educational computer games. Unpublished doctoral dissertation, Indiana University, Bloomington.