

Sayın Katılımcımız

Katılacağınız bu çalışma, ... Özgürlük Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun adıyla, Sevgi Sevil Özgan Mısırcı tarafından 01 /06 / 2023 ile 01/12/ 2023 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: Bu araştırma, dijital oyun ve özgürlük ilişkisini, hem oyun ontolojisinden hareketle hem de oyuncunun oyun oynarken duyduğu özgürlük deneyiminin ne tür bir özgürlük anlayışı olduğunu nicel ve görgül araştırmalar yardımıyla anlamayı ve betimlemeyi amaçlamaktadır.

Araştırmanın Nedeni: Bilimsel araştırma Tez çalışması

Araştırmanın Yapılacağı Yer(ler): Ortaöğretim Kurumları

Araştırma Uygulaması: Anket

Görüşme

Gözlem

O.....

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı'nın ve okul/kurum yönetiminin izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çalışmada sizden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir. Veriler sadece araştırmada kullanılacak ve üçüncü kişilerle paylaşılmayacaktır.

Uygulamalar, kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden rahatsız hissederseniz cevaplama işini yarıda bırakabilirsiniz.

Katılımı onaylamadan önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Araştırmacı : Sevgi Sevil Özgan Mısırcı

İletişim Bilgileri :05057122085 ozgansevgi2800@gmail.com

Yukarıda bilgileri bulunan araştırmaya katılmayı kabul ediyorum.

18/07/2023

İsim-Soyisim İmza:

Katılımcı Adı-Soyadı :

Telefon Numarası :

Sevgi Sevil Özgan
Mısırcı
[İmza]

Ek-1

Sayın Veli;

Çocuğunuzun katılacağı bu çalışma, “Özgürlük Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun” adıyla, 01 /06 / 2023 ile 01/12/ 2023 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: Bu araştırma, dijital oyun ve özgürlük ilişkisini, hem oyun ontolojisinden hareketle hem de oyuncunun oyun oynarken duyduğu özgürlük deneyiminin ne tür bir özgürlük anlayışı olduğunu nicel ve görgül araştırmalar yardımıyla anlamayı ve betimlemeyi amaçlamaktadır.

Araştırma Uygulaması: Anket / Görüşme / Gözlem şeklindedir.

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı'nın ve okul yönetiminin de izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamen gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çocuğunuz çalışmaya katılıp katılmamakta özgürdür. Araştırma çocuğunuz için herhangi bir istenmeyen etki ya da risk taşımamaktadır. Çocuğunuzun katılımı **tamamen sizin isteğinize bağlıdır**, reddedebilir ya da herhangi bir aşamasında ayrılabilirsiniz. Araştırmaya katılmama veya araştırmadan ayrılma durumunda öğrencilerin akademik başarıları, okul ve öğretmenleriyle olan ilişkileri etkilemeyecektir.

Çalışmada öğrencilerden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamen gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir.

Uygulamalar, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden çocuğunuz kendisini rahatsız hissederse cevaplama işini yarıda bırakıp çıkmakta özgürdür. Bu durumda rahatsızlığın giderilmesi için gereken yardım sağlanacaktır. Çocuğunuz çalışmaya katıldıktan sonra istediği an vazgeçebilir. Böyle bir durumda veri toplama aracını uygulayan kişiye, çalışmayı tamamlamayacağını söylemesi yeterli olacaktır. Anket çalışmasına katılmamak ya da katıldıktan sonra vazgeçmek çocuğunuza hiçbir sorumluluk getirmeyecektir.

Onay vermeden önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Araştırmacı :Sevgi Sevil Özgan Mısırcı

İletişim bilgileri :05057122085 ozgansevgi2800@gmail.com

*Velisi bulunduğum sınıfı numaralı öğrencisi
.....'in yukarıda açıklanan araştırmaya katılmasına izin veriyorum.*
(Lütfen formu imzaladıktan sonra çocuğunuzla okula geri gönderiniz*).

.../.../.....

İsim-Soyisim İmza:

Veli Adı-Soyadı :

Telefon Numarası :

EK.1.DİJİTAL OYUN VE ÖZGÜRLÜK İLİŞKİSİNİN ÖLÇÜLMESİNE YÖNELİK ANKET SORULARI

Bu anket, Prof. Dr. Günseli Bayraktutan danışmanlığında Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Bilimleri Anabilim Dalı Doktora programı öğrencisi Sevil Özkan Mısırcı tarafından dijital oyun ve özgürlük ilişkisini belirlemeye yönelik yürütülen bir tez çalışmasıdır. Eğer çalışmayla ilgili bir şikayetiniz, öneriğiniz veya sorunuz varsa bunu çalışmanın araştırmacısı Sevil Özkan Mısırcı'ya iletebilirsiniz.

Sorularınız için: ozkansevli2800@gmail.com

Katılımınız için teşekkür ederim.

1- Lütfen size uygun cevabı işaretleyiniz.

KİŞİSEL BİLGİLER						
1	Cinsiyetiniz	Erkek ()	Kadın ()			
2	Yaşınız	14-20 ()	21-25 ()	26-30 ()	31-35 ()	36 ve Üstü ()
3	Öğrenim Durumunuz	Lise ()	Yüksekokul ()	Fakülte ()	Yük. Lisans ()	Doktora ()

2- Lütfen dijital oyun oynama sıklığınızı belirtiniz.

- Her Gün ()
- Haftada Bir Kez ()
- Haftada Birkaç Kez ()
- Ayda Bir Kez ()
- Ayda Birkaç Kez ()
- Daha Seyrek ()

3- Lütfen dijital oyun oynama sürenizi belirtiniz

- 1-3saat ()
- 4-5 saat ()

6-7 saat ()

7 saat ve üzeri ()

4. Hangi Evren Yapısına Sahip Oyunları Oynuyorsunuz?

Kapalı Dünya Oyunları ()

Açık Dünya Oyunları ()

Her ikisi ()

5. Hangi Tür Oyun Oynarsınız? (Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz)

Aksiyon-Macera ()

Zeka Oyunları ()

Rol Üstlenme Oyunu ()

Birinci Elönden savaş (Nişancı) oyunları ()

Üçüncü Elönden savaş (Nişancı) oyunları ()

Simülasyon Oyunları ()

Spor Oyunları ()

Strateji Oyunları ()

Hikaye Tabanlı Oyun ()

Hepsi ()

6. Hangi Tür Oyuncusunuz?

Dijital oyun oynamayı seven, bunu sosyal etkinliklerle kıyaslamayan, her oyunu oynayan, belli zamanları değerlendiren bir oyuncuyum ()

Oyun oynamayı bir boş zaman etkinliği olarak görmem. Oyun, sosyal aktivitelerim içinde önemli bir yer kaplar. Belli bir oyun türünü seçer ve istikrarlı bir biçimde, o oyun türünü oynarım ()

Oynadığım oyunda, hatalar bulabilirim. Oyun hatalarını bulup ve bazı oyunlarda danışman konumundayım ()

Oyun oynamanın en üst kariyer basamağında bulunan, oyunla doğrudan ilgili olmayan bütün basamakları geçen bir oyuncuyum. Oyun uzmanı, kariyer ve sektör tanımı olarak yayıncı firmalarda iş planlama ve geliştirme, finans yönetimi gibi konularda sorumlu personelim ()

Değerli katılımcılar;

Aşağıdaki ifadeleri okuyarak, hangi düzeyde katıldığınızı 1-5puan arasında, puanlayınız. "1" daha az katıldığınızı, "5" ise daha çok katıldığınızı ifade edin

6.

SORU NO	Oyuncunun, Oyuna ve Oyun Oynamaya İlişkin Öznelik Algısı	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Katılıyorum	Kısmen katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1	Dijital oyunda oyuncu, gerçek yaşamın ağırlığından kaçıp kurtulduğu için, kısa bir sürede olsa gerçek dünyanın baskısından kurtulduğu için kendini öznelik hisseder	()	()	()	()	()
2	Dijital oyunda oyuncu, oyuncu, gerçek dünyada yapamadığı, eksikliğini hissettiği, enellendiği şeyleri (uçmak, sosyalleşmek, öldürmek, savaşmak, çok hızlı koşmak gibi...vd.) oyunda yaptığı için kendini öznelik hisseder.	()	()	()	()	()
3	Dijital oyun, gerçek yaşamın zorunluluklarından kaçıp, kendimi öznelik hissedebileceğim bir alan yaratır	()	()	()	()	()
4	Dijital oyunda oyuncu, oyunun bir parçası olduğunu hissettiği oyunlarda kendini öznelik hisseder	()	()	()	()	()
5	Dijital oyunda oynama seçenekleri paralı olsa bile oyuncu, birden fazla oynama seçeneği olduğu için kendini öznelik hisseder	()	()	()	()	()
6	Dijital oyun oynarken oyuncu diğer oyuncularla eşit imkanlara sahip olduğu için kendini öznelik hisseder	()	()	()	()	()
7	Dijital oyunda oyuncu oyun oynarken, oyundan gelen herhanlı bir zorunlulukla karşılaşmadığı için kendini öznelik hisseder	()	()	()	()	()
8	Dijital oyunda oyuncu her istediğini yaptığı için öznelik hisseder	()	()	()	()	()
9	Dijital oyunda kontrol tamamen oyuncunun elinde olduğu için oyuncu kendini öznelik hisseder	()	()	()	()	()

10	Dijital oyunda oyuncu, kendi hızını takip etmeye izin veren oyunlarda özgür hisseder	()	()	()	()	()
11	Oyun karakteri üzerinde daha fazla kontrole sahip olduğum oyunları oynadığımda özgür hissederim	()	()	()	()	()
12	Hanç zorlukların üstesinden gelmek isteyip istemediğimi seçmeme izin veren oyunları oynarken özgür hissederim	()	()	()	()	()
13	Dijital oyunda oyuncu, kurallara uyararak oyunun iç işleyişini keşfettiği, oyunda yeni yollar bulduğu zaman kendini özgür hisseder	()	()	()	()	()
14	Dijital oyunda oyuncu, kendini, oyuncuya sunulan oynama seçeneklerinin ötesinde, seçenek yaratma imkanı bulunduğu için özgür hisseder	()	()	()	()	()
15	Dijital oyunda oyuncu, kendimi tanıma, yeteneklerimi keşfetme, tercihler yaparak özünü gerçekleştirme imkanı bulunduğu için özgür hisseder	()	()	()	()	()
16	Dijital oyun, oyundan gelen zorunluluklara, kısıtlamalara rağmen oyuncunun kendi isteklerini hayata geçirme kapasitesi sunar	()	()	()	()	()
17	Dijital oyunda oyuncu, dijital oyunun kurallarını, zorunluluklarını bilir ve ona göre oynar	()	()	()	()	()
18	Dijital oyunda oyuncu, kurallara göre oynadığında, oyunla bütünleşir ve kendini özgür hisseder	()	()	()	()	()
19	Dijital oyunda özgürlük, oyundan gelen zorunluluk olan kuralların bilincine varmak ve ona göre oynamaktır	()	()	()	()	()

Aşağıdaki ifadeleri okuyarak, hangi düzeyde katıldığınızı evet ya da hayır seçeneklerinden birini işaretleyerek yanıtlayınız.

20. Oyuncu kapalı dünya oyunu oynarken, kendini oyunun gerçekliğine daha çok kaptırır

Evet () Hayır ()

21. Oyuncu açık dünya oyunu oynarken, kendini oyunun gerçekliğine daha çok kaptırır

Evet () Hayır ()

22. Oyuncu kapalı dünya oyunları oynarken kendini özgür hisseder

Evet () Hayır ()

23. Oyuncu açık dünya oyunları oynarken kendini özgür hisseder

Evet () Hayır ()

24. Açık dünya oyunlarında oyuncu, gerçek dünyanın ağırlığından, sıkıntısından daha çok kurtulur

Evet () Hayır ()

25. Kapalı dünya oyunlarında oyuncu, gerçek dünyanın ağırlığından, sıkıntısından daha çok kurtulur

Evet () Hayır ()

26. Açık dünya oyunlarında belli bir hedefin olmaması oyuncuyu özgür hissettirir

Evet () Hayır ()

27. Kapalı dünya oyunlarında belli bir hedefin olması oyuncuyu özgür hissettirir

Evet () Hayır ()

28. Oyun karakteriyle oynamak oyuncuyu özgür hissettirir

Evet () Hayır ()

29. Avatarla oynamak oyuncuyu özgür hissettirir

Evet () Hayır ()

30. Hikaye tabanlı oyunlar oynamak oyuncuyu özgür hissettirir

Evet () Hayır ()

EK. 2. DİJİTAL OYUN VE ÖZGÜRLÜK İLİŞKİSİNE İLİŞKİN GÖRÜŞME SORULARI

1. Oyun oynama amacınız nedir?
2. Dijital oyun oynarken kendinizi özgür hisseder misiniz? Neden?
3. Belli kuralları ve hedefleri olan oyunları mı yoksa belli kuralları ve hedefi olmayan oyunları mı oynamayı seversiniz ?Neden?
4. Kuralları çok sıkı ya da çok esnek olması, oyun oynama edimini ve özgürlüğünüzü etkiliyor mu?
5. Oyunun size oynama/oynayış seçenekleri sunması özgürlüğünüzü artırır mı? Neden?
6. Oyunu hile yaparak mı oynamayı yoksa kurallarına uygun mu oynamayı seversiniz? Neden?
7. Hangi dünya yapısına sahip (açık ya da kapalı) oyunlar oynamayı seversiniz? Neden?
8. Hangi dünya yapısına sahip oyun kendinizi özgür hissedersiniz ? Neden?
9. Oyunun hangi mekanik özellikleri seçiminizi etkiler?
10. Oyunu avatarla mı oynamayı seviyorsunuz yoksa karakterle mi? Neden?