



**İstanbul
Bilgi Üniversitesi**
LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES



ECREA 2012 Ön-Konferansı

Dijital Oyun Deneyimi: Kullanımlar, Etkiler ve Oyun Kültürü

Türkiye Özel Paneli Bildiri Çağrısı

Dijital oyunlar son yıllarda biçimsel anlamda giderek çeşitlenmiş; etkileşim modelleri ve sunulan deneyimler bağlamında farklılaşmışlardır. Oyuncu reflekslerine dayalı aksiyon oyunlarından oyuncuların bir arada deneyimlediği rol yapma oyunlarına, partilerde toplu oynanan dans ve müzik oyunlarından gerçek mekanlarda yaşanan mobil deneyimlere uzanan çağdaş dijital oyun yelpazesi giderek belli içerikleri “aktaran” yapılar yerine birer “deneyim kaynağı” olarak görülmeye başlanmışlardır.

Dijital oyun deneyimini anlamak çağdaş iletişim bilimlerinin önemli sorunsallarından biridir. Oyun türlerinin her geçen gün artan sayısı yanında deneyimin oyuncu ve dolayımlanan içerik arasında gerçekleşmesi de bu sorunsalın kaynaklarından biri olup; çözüm arayışlarında kullanıcı, platform, (sosyal) bağlam ve genel olarak kültürün de dikkate alınması gerektiğini göstermektedir.

Öte yandan, her ne kadar alana önemli katkılar sağlamış olsalar da, iletişim çalışmalarının ve psikolojinin geleneksel kullanım ve etki modelleri dijital oyunlara özgü özellikleri tanımlama ve haritalama noktasında yeterince etkin olamamaktadırlar. Buna karşılık, oyun çalışmaları temelli kuram ve çözümleme yöntemlerinin ise anaakım iletişim ve medya araştırmaları ile bağlantılandırılmasında zorluklar yaşanmış ve bunların dijital oyun alanının dışında kullanılabilirliği sorgulanmıştır.

ECREA Digital Games Research Temporary Working Group organizasyonu ile Bilgi Üniversitesi işbirliği ve ev sahipliğinde, BUG Bahçeşehir University Game Lab ve DIGRA Turkish Chapter platformlarının akademik desteğiyle gerçekleştirilecek “**Dijital Oyun Deneyimi**” başlıklı ECREA 2012 ön-konferansı bu soruna odaklanmakta ve dijital oyunların kullanımı, etkileri ve oyun kültürü üzerine önemli tartışmalar başlatmayı hedeflemektedir. Ön-konferansta; üretime yönelik araştırmalar, içerik analizi, etki ve kullanım araştırmaları, kültürel analizler ve tasarım odaklı anlayışlar gibi farklı disiplinlerden yaklaşımlar, yöntemler ve bakış açılarını içeren çalışmalar yolu ile oyun deneyimi üzerine geniş bir tartışma alanı açılabilmesi hedeflenmektedir. Ön-konferans kapsamında düzenlenecek “**Türkiye Özel Paneli**” ise yukarıda ele alınan başlıklar bağlamında Türkiye’de gerçekleştirilen dijital oyun konulu bilimsel çalışmaların bir arada sunulmasına imkan sağlayacak bir etkinlik olarak tasarlanmıştır. Panel, dijital oyun

deneyimi ana başlığı altında; örnekleme Türkiye olmak şartı olmaksızın; başta iletişim olmak üzere farklı disiplinlerden gelen dijital oyun odaklı araştırmalara ve kuramsal çalışmalara açıktır.

Panel konuları (bunlarla sınırlı olmamak kaydı ile) şöyledir:

- Gündelik yaşam ve dijital oyun kültürü
- Dijital oyunların kullanımları
- Dijital oyun deneyimlerinin etkileri
- Oyuncuların nitelikleri ve deneyimleri
- Oyun deneyimlerini tasarlamak
- Farklı oynama biçimlerinin karşılaştırılması
- Oyun tarafından sarılma deneyimi
- Oyun deneyimi ve oynama motivasyonları
- Oyun içerik analizi ve deneyim
- Oyun deneyimi araştırmalarında metodoloji
- Sanal dünyalarda avatarlar, özdeşleşme ve temsil
- Özel bir oyun deneyimi olarak dijital oyunlarda sosyal etkileşim
- Oyun deneyimine yönelik kuramsal ve ampirik yaklaşımlar

Bildiri sahiplerinin 500 kelimeyi aşmayacak İngilizce özetlerini 31 Mayıs 2012 tarihine dek ecrea2012.dg.tr@gmail.com adresine göndermeleri gerekmektedir. Tam metinlerin gönderim tarihi ise 30 Temmuz 2012'dir. Panel dili İngilizcedir. Özet ve bildiriler APA stilinde yazılmalı, özetlerle birlikte ayrı bir sayfada aşağıdaki iletişim bilgileri gönderilmelidir.

- Başlık
- Yazarın adı
- Kurum
- Adres
- E-posta

Panel, ECREA 2012 Dijital Oyun Deneyimi Ön-Konferansı kapsamında gerçekleştirilecektir. Açıklanacak olan ön-konferans kayıt koşulları geçerlidir.