

*Türkiye’de Dijital Oyun Çalışmalarının 10 Yılı: Bir TUBİTAK-SOBAG Araştırmasının Boylamsal Etki Değerlendirmesi**

Serra Sezgin, Mutlu Binark, Haydar Yalçın, Günseli Bayraktutan**

Öz

Bu çalışma, 2007-2008 yıllarında yürütülen ve TÜBİTAK SOBAG tarafından desteklenen 107K039 numaralı “Dijital Oyun Kültürü ve Türkiye’de Gençliğin İnternet Kafe Kullanım Pratikleri: Çevrim İçi ve Çevrim Dışı Kimlik Egzersizleri, Hareketsiz Toplumsallaşma ve Sanal Kariyer Yapma-Ankara’da Etnografik Alan Çalışması” başlıklı projenin boylamsal olarak akademik çıktı ve önerilerinin değerlendirilmesini içermektedir. Son 10 yılda dijital oyun alanyazınında ve endüstride önemli dönüşümler meydana gelmiştir. Bu dönüşümler, araştırma projesinin akademik sonuçlarının ve önerilerinin, söz konusu değişiklikleri konu edinen akademik yayınlar üzerinden genel bir değerlendirmesinin yapılmasını gerekli kılmıştır. Çalışmada, 2017 yılı itibarıyla, söz konusu projenin 10 yıllık bilançosunun çıkarılması; yayınlarının alanyazındaki rolünün, onlara yapılan atıf ve atıfların bağlamı üzerinden ortaya konulması ve özdüşünümsele bir yaklaşımla değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Çalışmanın temel sorunsalı, söz konusu araştırma projesinin akademik sonuçları ve önerilerinin, hangi akademik yayınları, nasıl bir zeminde, hangi izlekte beslediğini ortaya koymaktır. Bu doğrultuda 2007-2017 yılları arasında, projenin bilimsel üretimlerine atıfta bulunan makale, bildiri, kitap, kitap bölümü ve tezler taranarak, atıfların hangi esere, hangi bağlamda yapıldığı saptanmıştır. Sonuç olarak, ülkemizde dijital oyun endüstrisi ve oyun kültürü alanında var olan akademik çalışmaların, söz konusu projenin bilimsel üretimlerine, yoğun olarak dijital oyunun tanımı, türleri ve dijital oyun endüstrisi konularında başvurdukları görülmüştür. İncelenen 10 yıllık süre zarfında dijital oyun alanyazınındaki eserlerin de dijital oyun türlerine ilişkin sınıflandırmalarında, oyunu mekân ve oyuncu bağlamında da ele almaya ağırlık verdikleri gözlemlenmiştir.

Anahtar sözcükler: Dijital oyun, oyun kültürü, atıf analizi, boylamsal etki, özdüşünüm.

* Geliş tarihi: 12/05/2018 • Kabul tarihi: 10/06/2018

** Serra Sezgin, Ankara Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü
sezgin.serra@gmail.com;

Mutlu Binark, Hacettepe Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü
binark@hacettepe.edu.tr;

Haydar Yalçın, İzmir Katip Çelebi Üniversitesi, Sosyal ve Beşeri Bilimler Fakültesi, Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü
haydar.yalcin@gmail.com

Günseli Bayraktutan, Giresun Üniversitesi, Tirebolu İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü
gunselibayraktutan@gmail.com.

*10 Years of Digital Game Studies in Turkey: Longitudinal Effect Evaluation of a TUBITAK-SOBAG Research**

Serra Sezgin, Mutlu Binark, Haydar Yalçın, Günseli Bayraktutan**

Abstract

This study includes the longitudinal evaluation of academic outputs and proposals of the 107K039 coded project titled “Digital Game Culture and Youth’s Internet Cafe Utilizations in Turkey: Online and Offline Identity Exercises, Immobile Socialization and Virtual Career Building- Ethnographic Field Study in Ankara” which is conducted between 2007-2008 and supported by TUBITAK SOBAG. In the last 10 years, important transformations have taken place in the field of digital games and in the industry. These transformations necessitated a general evaluation of the academic results and proposals of the project through the academic publications about these changes. In this study, it was aimed to reveal the 10 years old balance of the project by 2017, and to evaluate the role of the academic publications of the project, through the context of references and citations and to evaluate it with a self-reflective approach. The main problem of this study is to show how academic results and proposals of the research project feed academic publications and on what grounds. In this direction, between 2007 and 2017, the articles, papers, book chapters and theses which referred the scientific production of the project were searched and it was determined in which direction and context these references were made. As a result, it is founded that the academic studies in the digital game industry and game culture in our country, intensively referred to the scientific productions of the project, mainly about the definition of digital games, genres and digital game industry. It is also observed that the works in the digital game area focused on the classification of digital game and approached game in the context of space and player.

Keywords: Digital game, game culture, citation analysis, longitudinal effect, self-reflection.

* Received: 12/05/2018 • Accepted: 10/06/2018

** Serra Sezgin, Ankara University, Communication Faculty, Department of Journalism. sezgin.serra@gmail.com;

Mutlu Binark, Hacettepe University, Communication Faculty, Department of Radio, Television and Cinema binark@hacettepe.edu.tr;

Haydar Yalçın, İzmir Katip Çelebi University, Faculty of Humanities and Social Sciences, Department of Information and Document Management haydar.yalcin@gmail.com.

Günseli Bayraktutan, Giresun University, Tirebolu Communication Faculty, Department of Radio, Television and Cinema gunselibayraktutan@gmail.com.