

İLİŞKİSEL SOSYAL BİLİMLER KONGRESİ
ARCHER . BOURDIEU . TILLY 13-14 NİSAN 2017 YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ

İlişkisel Sosyal Bilimler Kongresi Özet Kitapçığı
<http://anyflip.com/clbv/fwgk/basic>

Kongre Özet Kitabı

<http://www.iliskiselsosyalbilimler.com>
bilgiiliskisel@gmail.com

I. İLİŞKİSEL SOSYAL BİLİMLER KONGRESİ

Kongre Özet Kitabı

13-14 Nisan 2017

Yeditepe Üniversitesi

Editörler:

Gül BAKAN

Merve ÇAŞKURLU BELGESAY

M. Ergül ÖZKUTAN

İrem TEKİN

Yayına Hazırlayanlar:

Pınar ALPAR

Sena ARAY

Sema COŞAR

Recep ÇİMEN

Doğancan KOBAS

Kongre Bilim Kurulu

Kongre Başkanı

Öğr. Gör. Gül BAKAN, Yeditepe Üniversitesi, İletişim Fakültesi,
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Bilim Kurulu

Prof. Dr. Nadir SUĞUR | Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Ümit TATLİCAN | Adnan Menderes Üniversitesi

Prof. Dr. Billur ÜLGER | Yeditepe Üniversitesi

Doç. Dr. Özgür ARUN | Akdeniz Üniversitesi

Doç. Dr. Güney ÇEĞİN | Pamukkale Üniversitesi

Doç. Dr. Ali ESGİN | İnönü Üniversitesi

Doç. Dr. Meltem ERİNÇMEN KANOĞLU | Yeditepe Üniversitesi

Doç. Dr. Vefa Saygın ÖĞÜTLE | Muğla Üniversitesi

Doç. Dr. Hasan ŞEN | Muğla Üniversitesi

Doç. Dr. Neda ÜÇER | Yeditepe Üniversitesi

Yrd. Doç. Dr. Özgür BUDAK | Ege Üniversitesi
Yrd. Doç. Dr. Barış BÜYÜKOKUTAN | Boğaziçi Üniversitesi
Yrd. Doç. Dr. Burak ÖZÇETİN | Kadir Has Üniversitesi
Öğr. Gör. Gül BAKAN | Yeditepe Üniversitesi

Bu kitap,

I. İlişkisel Sosyal Bilimler Kongresi için sunulan bildiri özetlerini içermektedir.

Bu kitapçıkta yer alan bildiri özetlerinin hakları yine yazara aittir. Bildiri metinlerindeki hata, anlam bozukluğu ve yanlışlarından metin yazar(lar)ı sorumludur.

Kongre Düzenleme Kurulu

Onursal Başkan

Prof. Dr. İlker C. BIÇAKÇI, Yeditepe Üniversitesi, İletişim Fakültesi Dekanı

Düzenleme Kurulu Başkanı

Doç. Dr. Neda ÜÇER, Yeditepe Üniversitesi,

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Öğr. Gör. Gül BAKAN, Yeditepe Üniversitesi,

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Sekretarya

İrem TEKİN, Doktora Burslu Öğrenci

Nehir DAĞLI, Yüksek Lisans Burslu Öğrenci

Merve AYDIN, Yüksek Lisans Öğrencisi

Düzenleme Kurulu Üyeleri

Doç. Dr. Banu BIÇAKÇI, Yeditepe Üniversitesi,

Halka İlişkiler ve Tanıtım Bölümü

Doç. Dr. Güney ÇEĞİN, Pamukkale Üniversitesi, Sosyoloji Bölümü

Öğr. Gör. Merve ÇAŞKURLU BELGESAY, Yeditepe Üniversitesi,

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Öğr. Gör. M. Ergül ÖZKUTAN, Yeditepe Üniversitesi,

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Kongre Hazırlık Ekibi

Danışmanlar

Öğr. Gör. Z. Erdinç AKIN, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Öğr. Gör. Manuel Rey GONZALEZ, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Öğr. Gör. İrem Ayşegül İNSEL, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Öğr. Gör. Yasemin ÜLGEN MULUK, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Öğr. Gör. Erkan ÜNALAN, Radyo Televizyon Sinema Bölümü

Melike KERPEL, Lisansüstü Burslu Öğrenci

Öğrenciler

Öğrenci Koordinatörü

Buse Pelin LİKOĞLU, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Sunum

Onuralp ACAR, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü Öğrencisi

Aylin Sena ATASAYAN, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Web

Recep ÇİMEN, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Tasarım

Pınar ALPAR, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Sena ARAY, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Sema COŞAR, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Doğancan KOBAS, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Fotoğraf ve Video Çekim

Uğur ÖZDEMİR, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Züleyha VARZI, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Kayıt ve Danışma Masası

Bert Murat BÖRKE, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi Mehtap

DEĞİRMENCI, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Buse KARAGÜL, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Nilay ŞAHİN, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Beyza ŞAHİN, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Teknik Ekip

Mert AKINCI, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Murathan BİLİKTÜ, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Fevzi ÇELİKESER, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi Recep

ÇİMEN, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

İhsan ORUÇ, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Deniz TUNA, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Burak TÜMKE, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Yiğit TÜMER, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Aydın Berkay TÜRK, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Karşılama ve Konaklama

Pırıl ARIKAN, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Aylin Sena ATASAYAN, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Zeynep Nejla ATMACA, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

E. Hazal COŞKUN, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Özüm Ceren İLHAN, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Deniz İNCE, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

Buse Pelin LİKOĞLU, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi
İlayda ÖLÇER, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi
Hacer ÖZUYMAZ, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi
Beyza TÜRKKANLI, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Öğrencisi

KONGRE
PROGRAMI

IV. OTURUM

Hatice Merve MANAP
Ahmet Altan ve Habitusu: Bourdieu'cu Bir Okuma
Denemesi

Reyhan YILDIZ
Kadın Mücadelesinin Bilinç Merkezi: Kadın Kütüphanesi

Tülin CANDEMİR, Tülin SEPETÇİ, Tülay CANDEMİR
Sanal Uzamda Kimlik Oluşumu: "The Witcher 3" Oyununun
İlişkisel Çözümlemesi

Sanal Uzamda Kimlik Oluşumu: "The Witcher 3" Oyununun İlişkiselÇözümlemesi

Tülin CANDEMİR1
Tülin SEPETÇİ 2
Tülay CANDEMİR 3

Bilgisayar oyunları Kitleleri dönüştürmek ve manipüle edebilmek amacıyla günlük yaşamda çok önemli bir yer edinmiştir. Sanal uzamda bilgisayar oyunları daha çok insanın, gelişen teknoloji ile birlikte daha gerçekçi etkileşimli ortamlar yaratmakta, insan algısının her yönünü saran alıntılar oluşturmaktadır. Bu anlamda bilgisayar oyunları yalnızca eğlence amaçlı değil, aynı zamanda toplumsal cinsiyet ideolojisinin ve kültürel birikimlerin yansıtan bir araçtır. Bu koşullar kapsamında dil, din, ırk, sınıf ve cinsiyet gibi toplumsal farklılıklar bilgisayar oyunlarında yeniden üretim süreci içerisinde gerçekleşmektedir. Özellikle bu çalışma cinsiyetçilik temelinde incelendiğinde bilgisayar oyunlarında toplumsal cinsiyetle yeni kimlik oluşumunu teknolojik donanımla nasıl yeniden üretildiğini sorgulayacaktır. Bilgisayar oyunu yarattığı sanal uzam ahlaki engellerin, başarısızlık korkusunun, yasakların kalktığı bir dünya olmakla kalmaz, kişiye aktif olma şansı da sunarak gerçek dünyaya bir alternatif oluşturur. Bunun başlangıç noktası olarak bilim ve teknoloji çalışmaları, simülasyon, yazılım, kural temelli sistem ve Frederic Vandenberghe'nin; Şeyleşme teorisi, teşhis koyma niyeti taşıyan kapsayıcı bir teori olarak, cemaat yitimine (anomi), anlam yitimine (büyübozumu) ve özgürlük yitimine (tahakküm) sebep olan sistemik metalaşma, sömürü ve yabancılaşma süreçleri ile modern benliğin yabancılaşması biçimindeki fenomenolojik tanım arasında bağ kurulacaktır. Küresel ve yerel, sosyal yapı ve yaşantılanmış deneyim, içsel ve dışsal arasında kurulan bağlantı problemi ile kimlik oluşumunun etkileri belirlenecektir. Baudrillard'ın 'Simülasyon Kuramı' dahil olmak üzere çeşitli alanlardan yararlanarak kimlik ve video oyunlarını kuramsallaştırmak amacıyla holistik kuramsal çerçeveler ortaya konulup tartışılmaya çalışılmaktadır. "The Witcher 3" Oyununun karakter kimlikleri belirlenmiş cinsiyet rollerinin ataerkil sisteme ve var olan ideolojik yapıya

uygun olarak yeniden üretildiđi oluřan yeni kimliklerin gerçek yařamla iliřkilendirilmesiyle çözümlenecektir.

Anahtar Kelimeler: Sanal Uzam, Kimlik, Bilgisayar Oyunu, İliřkisel

1Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü, 26
tulincandemir@gmail.com

2Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İliřkiler ve Tanıtım Bölümü,
tlin_sepeti@yahoo.com

3Pamukkale Üniversitesi Teknik Bilimler Yüksekokulu Grafik Tasarım Bölümü,
tycandemir@hotmail.com