

GUZUM OYUN KARTI ANKETİ RAPORU

Toplam Katılımcı: 215 kişi

Yöntem: Yüz yüze uygulama

Hedef Grup: 18–35 yaş arası Eskişehir’deki gençler

Tarih: 2025 Kasım (Hazırlık) 2025 Aralık ve 2026 Ocak (Saha Uygulaması ve Analiz)

A. BASİT VE SAYISAL VERİ ANALİZİ BÖLÜMÜ

1. Katılımcı Profili

1.1 Yaş Dağılımı

Yaş Aralığı	Kişi Sayısı	Oran
18-22	106	%49,3
23-27	53	%24,7
28-35	56	½26,0

Örneklemin yaklaşık yarısı 18–22 yaş grubundadır. Diğer iki yaş aralığı dengeli bir dağılım göstermektedir (ankete katılan toplam kişi sayısı 215).

1.2 Moda / Tasarım / Yaratıcı Sektör İlişkisi

Kategori	Kişi Sayısı	Oran
Öğrenci	78	%36,3
Sektörde çalışan	67	%31,2
İlgili ancak sektör dışı	49	%22,8
İlgisiz	21	%9,8

Katılımcıların %67,5’i sektör içi ya da eğitim bağlamında sektöre doğrudan temas etmektedir.

2. Kartların Algısal Etkisi

2.1 İlk Etki

Yanıt	Kişi	Oran
Bilgilendirici	66	%30,7
Düşündürücü	63	%29,3
Şaşırtıcı	39	%18,1
Etkisiz	26	%12,1
Sarsıcı	21	%9,8

Bilgilendirici ve düşündürücü yanıtların toplam oranı %60'dır.

2.2. Dil Değerlendirmesi

Değerlendirme	Kişi	Oran
Dengeli	159	%74,0
Fazla akademik	29	%13,5
Fazla basit	27	%21,6

Katılımcıların dörtte üçü dili dengeli bulmuştur.

2.3 Hak İhlallerini Görünür Kılma Etkisi (1-5 Ölçek: 1 En Az / 5 En Yüksek)

Puan	Kişi	Oran
5	43	%20
4	96	%44,7
3	47	%21,9
2	8	%3,7
1	21	%9,8

4 ve 5 puan verenlerin toplam oranı %64,7'dir. 1 ve 2 puan verenlerin toplam oranı %13,5'tir.

3. Oyun Yapısı Tercihleri

3.1. Tekli Yanıtlar (En Yüksek Tercih Edilenler)

Oyun Yapısı	Kişi	Oran
Eşleştirme / strateji kurma	58	%27
Moderatörlü tartışma	43	%20
Rol yapma / senaryo	38	%17,7
Bilgi yarışması	26	%12,1
İş birlikçi grup oyunu	14	%6,5

Ek olarak katılımcıların %15'e yakını birden fazla seçenek işaretlemiştir. Çoklu yanıtlar hibrit model eğilimine işaret etmektedir. Bu durumda en az tercih edilenler %12,1 ile bilgi yarışması modeli ve %6,5 ile iş birlikli grup oyunu modelidir.

4. Grup Büyüklüğü Tercihi

Katılımcı Sayısı	Kişi	Oran
5-8 kişi	137	%63,7
10+ kişi	40	%18,6
2-4 kişi	38	%17,7

Katılımcıların yaklaşık üçte ikisi 5-8 kişilik grup yapısını tercih etmiştir.

5. Uygulama Alanı

Alan	Kişi	Oran
Kültürel / sanatsal mekanlar	79	%36,7
STK atölyeleri	67	%31,2
Sergi alanları	49	%22,8

Üniversite dersleri	20	%9,3
---------------------	----	------

Kültürel alanlar ve STK atölyeleri toplamda %67,9 oranında tercih edilmiştir.

6. Deneyim Tasarımı Tercihleri

Deneyim Türü	Kişi	Oran
Kültürel mekanda interaktif deneyim	60	%27,9
Katılımcı üretim süreci	44	%20,5
STK savunuculuk atölyesi	42	%19,5
Sergi formatında keşif	35	%16,3
Ders modülü	34	%15,8

İlk üç seçenek toplamda %67,9 oran oluşturmaktadır.

Genel Veri Özeti

1. Katılımcıların çoğunluğu genç ve sektörel temaslıdır.
2. Kartların dili yüksek oranda dengeli bulunmuştur.
3. Görünürlük etkisi yüksek puanlanmıştır.
4. Oyun tercihlerinde strateji ve tartışma formatı öne çıkmaktadır.
5. Orta ölçekli grup (5-8 kişi) baskın tercihtir.
6. Kültürel ve sivil alan uygulaması önceliklidir.
7. Katılımcı üretim modeli önemli bir eğilim göstermektedir.

B. DETAYLI VERİ ANALİZİ BÖLÜMÜ

1. Katılımcı Profili Analizi

Örneklemin yaş dağılımı genç yoğunluklu bir yapı göstermektedir. Katılımcıların yaklaşık yarısı (%49,3) 18–22 yaş aralığındadır. 23–27 yaş grubu %24,7 oranında temsil edilirken, 28–35 yaş grubu %26 oranındadır. Bu dağılım, verinin özellikle genç yetişkin perspektifini güçlü şekilde yansıttığını göstermektedir.

Moda, tasarım ve yaratıcı sektörle ilişki incelendiğinde katılımcıların %36,3'ü öğrenci, %31,2'si doğrudan sektörde çalışan, %22,8'i sektöre ilgili ancak dışarıdan konumlanan bireylerden oluşmaktadır. Yalnızca %9,8'lik kesim sektörle ilgisiz olduğunu belirtmiştir. Bu durum, yanıtların büyük ölçüde konuya temas eden veya konuyu anlayabilecek bir örneklemden geldiğini göstermektedir. Katılımcıların yaklaşık üçte ikisinin sektörle doğrudan veya dolaylı ilişkili olması, algısal ve içerik değerlendirmelerinin bilinçli bir zemin üzerinde gerçekleştiğini düşündürmektedir.

2. Kartların Algısal Etkisi

Kartların ilk algısal etkisi değerlendirildiğinde “bilgilendirici” (%30,7) ve “düşündürücü” (%29,3) yanıtlarının baskın olduğu görülmektedir. Bu iki kategori birlikte değerlendirildiğinde katılımcıların %60'ı kartları bilgi üretici ve zihinsel tetikleyici olarak tanımlamıştır.

“Şaşırtıcı” yanıtı %18,1 oranında kalırken, “sarsıcı” yanıtı %9,8 seviyesindedir. “Etkisiz” değerlendirmesi %12,1 oranında görülmektedir. Bu oran, kartların algısal etki üretme kapasitesinin genel olarak yüksek olduğunu göstermektedir; zira olumsuz veya nötr etki oranı düşük kalmaktadır.

Kartların diline ilişkin değerlendirmede katılımcıların %74'ü dili “dengeli” olarak tanımlamıştır. “Fazla akademik” ve “fazla basit” değerlendirmeleri sırasıyla %13,5 ve %12,6 oranındadır. Bu dağılım, metin tonunun hedef grup tarafından genel olarak uygun bulunduğunu göstermektedir. Akademik bulunma oranının sınırlı kalması, içeriğin erişilebilirliğini destekleyen bir veri olarak değerlendirilebilir.

3. Hak İhlallerini Görünür Kılma Kapasitesi

1–5 ölçeğinde yapılan değerlendirmede katılımcıların %44,7'si 4 puan, %20'si 5 puan vermiştir. Bu iki kategori birlikte değerlendirildiğinde katılımcıların %64,7'si kartların hak ihlallerini görünür kılma konusunda yüksek düzeyde etkili olduğunu düşünmektedir.

Orta düzey (3 puan) değerlendirme %21,9'dur. Düşük etki algısı (1 ve 2 puan) toplamda %13,5 oranındadır. Bu dağılım, algısal etki açısından yüksek bir yoğunlaşmaya işaret etmektedir. Katılımcıların üçte ikisinden fazlasının yüksek etki puanı vermesi, içerik ile amaç arasında güçlü bir örtüşme bulunduğunu göstermektedir.

4. Oyun Yapısı Tercihleri

Oyun mekanik tercihleri incelendiğinde en yüksek oran %27 ile “eşleştirme / strateji kurma oyunu” kategorisindedir. Bunu %20 ile “moderatörlü tartışma temelli masa oyunu” ve %17,7 ile “rol üstlenme ve senaryo temelli oyun” takip etmektedir. “Bilgi yarışması” tercihi %12,1 seviyesinde kalırken, “rekabetsiz iş birlikçi grup oyunu” %6,5 oranında tercih edilmiştir.

Dikkat çeken bir unsur, katılımcıların yaklaşık %15’inin birden fazla seçenek işaretlemiş olmasıdır. Bu durum, tekil oyun mekaniklerinden ziyade hibrit yapı beklentisini göstermektedir. Çoklu tercihlerin varlığı, oyun formatına dair keskin bir tek model yerine birden fazla bileşeni içeren sistem beklentisine işaret etmektedir.

5. Grup Büyüklüğü Tercihi

Katılımcıların %63,7’si oyun formatının 5–8 kişilik gruplar için tasarlanması gerektiğini belirtmiştir. 10+ kişi tercihi %18,6, 2–4 kişi tercihi ise %17,7 seviyesindedir. Bu dağılım, orta ölçekli grup dinamiğinin açık ara baskın tercih olduğunu göstermektedir.

Küçük bireysel veya çok kalabalık performatif formatlardan ziyade, etkileşimli ve tartışmaya imkân tanıyan orta ölçekli bir yapı eğilimi gözlemlenmektedir.

6. Uygulama Alanı Tercihleri

Kart oyununun uygulanması gereken alanlara ilişkin değerlendirmede kültürel ve sanatsal mekânlar %36,7 oranıyla ilk sıradadır. STK atölyeleri %31,2 ile ikinci sırada yer almaktadır. Sergi alanları %22,8 oranında tercih edilirken üniversite dersleri %9,3 seviyesinde kalmıştır.

Bu dağılım, oyunun öncelikle kamusal ve kültürel bağlamda konumlandırılması gerektiğine işaret etmektedir. Akademik ortam tercihi diğer alanlara kıyasla daha düşük düzeydedir.

7. Deneyim Tasarımı Tercihleri

“Bu kartlarla nasıl bir deneyim tasarlanmalı?” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde en yüksek oran %27,9 ile kültürel/sanatsal mekânda interaktif deneyim alanı modelidir.

%20,5 oranında katılımcı gençlerin kendi kartlarını üretebildiği katılımcı bir süreç modelini tercih etmiştir. %19,5 oranında STK savunuculuk atölyesi modeli öne çıkmaktadır. Sergi keşif formatı %16,3 ve ders modülü %15,8 oranındadır.

İlk üç seçenek birlikte değerlendirildiğinde toplam %67,9 oranına ulaşmaktadır. Bu durum, deneyimin pasif değil katılımcı ve etkileşimli biçimde tasarlanması beklentisini göstermektedir.

C. GENEL DEĞERLENDİRME

Yüz yüze gerçekleştirilen 215 katılımcının yer aldığı saha çalışması, kartların hedeflenen yaş grubunda güçlü bir karşılık bulunduğunu göstermektedir. Katılımcı profilinin yarıya yakınının 18–22 yaş aralığında olması, projenin genç odaklı hedefiyle uyumlu bir örneklem ortaya koymaktadır. Aynı zamanda sektörle doğrudan veya dolaylı ilişkili katılımcı oranının yüksek olması, verilen yanıtların konuya aşina bir kitle tarafından üretildiğini göstermektedir.

Kartların algısal etkisi incelendiğinde, katılımcıların büyük çoğunluğunun içerikleri bilgilendirici ve düşündürücü olarak değerlendirdiği görülmektedir. Dil kullanımının önemli ölçüde “dengeli” bulunması, içeriğin erişilebilirlik düzeyinin hedef grupla uyumlu olduğunu ortaya koymaktadır. Hak ihlallerini görünür kılma kapasitesine verilen yüksek puanlar, kartların yalnızca estetik bir üretim değil, aynı zamanda farkındalık üretme aracı olarak algılandığını göstermektedir.

Oyun yapısı tercihlerinde tek bir modelin baskın olmadığı, ancak strateji ve tartışma temelli yaklaşımların öne çıktığı görülmektedir. Katılımcıların çoğunluğu oyunun 5–8 kişilik gruplar halinde oynanmasını tercih etmiş; uygulama alanı olarak kültürel ve sanatsal mekânlar ile sivil toplum atölyeleri öne çıkmıştır. Deneyim tasarımı ilişkili tercihler ise pasif izleyicilikten ziyade katılımcı ve etkileşimli modellerin beklendiğini göstermektedir.

Bu bulgular, Pavyon Sanat’ın Guzum Projesi kapsamında üretilen kartların hedef kitlesi tarafından içerik, dil ve etki düzeyi bakımından güçlü bulunduğunu ortaya koymaktadır. Kartlar yalnızca bilgi aktaran materyaller olarak değil, kamusal ve kültürel alanlarda deneyime dönüşebilecek potansiyele sahip araçlar olarak algılanmaktadır. Veriler, projenin hem farkındalık hem de katılım üretme kapasitesinin somut biçimde karşılık bulunduğunu göstermektedir.