**Uyarlanmış ikilem oyunu**

**Talimatlar: Eğitim alanlar için Eğitmenler için**

|  |
| --- |
| **🏁 Amaç**  |
|  |
| Bu alıştırma, katılımcıların bir vaka bağlamında araştırma doğruluğu (AD) ile ilgili prensipleri, erdemleri ve kusurlu davranışları belirleyebilmesine yardımcı olmakta ve araştırma doğruluğuyla ilgili olarak ortaya çıkabilecek gerçekçi ikilemlerle karşı karşıya kalındığında benimsenecek alternatif eylem tarzlarını düşünme, seçme ve savunma olanağı veren bir çerçeve sunmaktadır. |
|  |
| **☑️ Gereklilikler** |
|  |
| Bu alıştırmayı deneyimlemeden önce ilgili talimatları okumuş olmanız gerekmektedir.Bunun yanı sıra, aşağıdaki konular hakkında da bilgi sahibi olmanız gerekmektedir:1. Erdem kavramı ve AD için önemi;
2. Norm kavramı;
3. Ahlaki ikilem kavramı;
4. Araştırmalarda Dürüstlük Konusunda Avrupa Davranış Kodu 1. Bölüm
 |
|  |
| Bu alıştırmaya verimli bir şekilde katılmak için pratikte araştırma deneyiminizin olması (örn., araştırmacı olarak çalışıyor olmanız) ya da geçmişte araştırma deneyimi edinmiş bir eğitmen/ eğitimci/ öğretmen olmanız gerekmektedir. |
|  |
|  |
| 🕐 **Süre (saat)**  **👥 Katılımcılar** 2 20👤 **Bu bölüm kimler için önemli? 💡Metot** |
|  |
| Araştırma doğruluğu eğitmenleri, Eğitim alan eğitmenler, Yüz yüze, katılımlı oturumlarAraştırmacılar |
|  |

|  |
| --- |
| 📋**Adımlar** |
| 1️⃣[**Hazırlık**](#ikilemoyunustep1)2️⃣[**Vakaların seçilmesi**](#ikilemoyunustep2)3️⃣ [**Vakalar için bir format belirlenmesi**](#ikilemoyunustep3)4️⃣[**Giriş – 5 dk.**](#ikilemoyunustep4)5️⃣ [**Grupların oluşturulması – 5 dk.**](#ikilemoyunustep5)6️⃣ [**Kuralların açıklanması ve katılımcıların oyunu oynamaları için izin verilmesi – 15 dk.**](#ikilemoyunustep6) 7️⃣ [**Bireysel tercihler üzerine diyalog kurulması – 10 dk.**](#ikilemoyunustep7)8️⃣ [**Tabloların doldurulması – 15 dk.**](#ikilemoyunustep8)9️⃣ [**Toplu bilgilendirme – 15 dk.**](#ikilemoyunustep9)🔟 [**Sonuçlar – 15 dk.**](#ikilemoyunustep10)1️⃣1️⃣ [**Değerlendirme**](#ikilemoyunustep11) |

**Bu bölüm ne ile ilgili?**

 Rotterdam İkilem Oyunu (RİO), Rotterdam Erasmus Üniversitesi tarafından geliştirilmiş, araştırma doğruluğuna ilişkin çeşitli konular üzerinde duran ve kısaca açıklanmış 75 ikilemden oluşan bir kart oyunudur. Oyun, araştırmacılardan oluşan ve çeşitlilik barındıran kapsamlı bir kitleyi hedeflemektedir ve araştırmacıların kariyerleri süresince karşı karşıya kalabilecekleri ahlaki ikilemlere ilişkin diyaloğu teşvik etmek üzere tasarlanmıştır. RİO pek çok farklı amaç için kullanılabilir. Örneğin, araştırma doğruluğu (AD) konularında farkındalığı artırmak için bir grup genç araştırmacının olduğu bir kurs ortamında eğitim aracı olarak kullanılabilir ya da aynı laboratuvar veya kurumda çalışan ekip üyeleri tarafından, birbirlerinin AD ikilemlerine ilişkin bakış açıları hakkında fikir edinme amaçlı olarak oynanabilir.

 Uyarlanmış RİO, VIRT2UE projesi kapsamında, araştırmacılar için günlük faaliyetlerde önemli olan erdem ve değerler üzerine odaklanmak ve Araştırmalarda Dürüstlük Konusunda Avrupa Davranış Kodu’nun (ECoC) prensiplerine ve içeriğine dikkat çekmek amacıyla geliştirilmiştir.

**Bu bölüm neden önemli?**

Çeşitli ahlaki ikilemler üzerine başkalarıyla birlikte eğlenceli bir yolla fikir yürütmek araştırmacıların kendi günlük karar ve eylemlerinin ahlaki içeriğine ilişkin farkındalık

kazanmalarını sağlamaktadır. Bu, araştırmacıları belirli bir ahlaki ikilemle karşı karşıya

**Devamı ⏬**

kaldıklarında kendilerinin olduğu kadar diğer paydaşların da pozisyon ve temellendirmelerini - AD değerleri ve ECoC prensipleri ışığında - göz önünde bulundurmaya ve anlamaya yöneltebilir. Bunun yanı sıra, RİO’nun uyarlanmış versiyonu, katılımcıların ECoC’ta sunulan prensip ve uygulamalar ışığında kendi tercih ettikleri eylem tarzı üzerine fikir yürütmelerine de yardımcı olmaktadır.

**Pratik İpuçları**

**Formatın belirlenmesi: oyunu küçük gruplar halinde ya da toplu olarak oynama**

Bu alıştırma hem büyük gruplar içerisinde hem de birkaç küçük grup ile kullanılmaya uygundur. Oyunu büyük gruplar halinde oynamanın genellikle daha eğlenceli olduğunu aklınızda bulundurun. Eğer oyunu katılımcılar arasında bağ kurmak için kullanmak isterseniz tercihiniz bu yönde olabilir. Gerçek uygulamaya geçmeden önce lütfen oluşturacağınız grupların homojen özellikler mi yoksa heterojen özellikler mi göstereceği üzerine düşünün. Homojen gruplar oluşturmak, farklı kültürel arka planların yaratacağı iletişim sorunlarını ortadan kaldırırken heterojen gruplar oluşturmak farklı bakış açılarına alan açılmasını sağlayacaktır.

Tek bir büyük grup ile çalışmayı tercih ederseniz ve alıştırmayı yüz yüze gerçekleştiriyorsanız, oyunu oynadığınız salonun köşelerini dört farklı eylem tarzını (A, B, C ve D) temsil edecek şekilde kullanmayı düşünebilirsiniz. Bu durumda herkesten ayağa kalkıp seçtikleri tercihi temsil eden köşeye gitmelerini isteyebilirsiniz. Bunu yaptığınızda eğitmen olarak grup tartışmalarını yönetirken aktif olmanız gerekecektir. Salonun köşelerinden bu şekilde faydalanmak katılımcıların kendi vücutlarını kullanmalarına izin verecek ve böylelikle duyguların ifade edilmesi için alan açılmış olacaktır.

Alıştırmayı küçük gruplar içerisinde gerçekleştirmeyi tercih etmeniz durumunda lütfen bütün gruplara aynı ikilemi verdiğinizden emin olun. Bu sayede tüm grupların ulaştığı sonuçların toplu olarak tartışılması mümkün olacaktır.

**Oyunun oynanması**

1. İlk katılımcı ikilemi sesli bir şekilde okur.
2. Her bir katılımcı, belirtilen dört alternatif eylem tarzından kendi tercihini en iyi yansıtanı seçer.
3. Her bir katılımcı bir tercih seçer ve ilgili tercih kartını, kartın arka yüzü yukarıda kalacak şekilde masanın üzerine koyar. (Tercih kartlarının arka yüzleri yukarıda kalacak şekilde konulması katılımcıların bağımsız bir tercih yapmasını sağlayacaktır.)
4. Grubun büyüklüğüne bağlı olarak her bir katılımcı sırayla eğitimin yapıldığı salonun kendi tercihini temsil eden köşesine geçerek ya da tercih kartının ön yüzünü çevirerek kendi tercih ettiği eylem tarzını açıklar.
5. Katılımcılar, bireysel tercihler üzerine bir diyalog yürütür ve bunu yaparken toplumsal olarak kabul gören, meşru sayılan yanıtlardan kaçınarak kendi özgün fikirlerini beyan ederler.
6. Nihai bir karara varılmadan önce grup bir fikir birliğine ulaşmaya çalışır. Bu aşamada katılımcıların alternatif eylem tarzları önermesine müsaade edilir.
7. Katılımcılar, seçilen ikilemle ilişkili olarak ECOC’ta belirtilmiş olan prensip ve erdemler üzerine fikir yürütebilmek amacıyla aşağıdaki tabloları doldurur.

**Tablo 1: Her bir ikilemde ECoC’ta belirtilen erdemlerden hangilerini tespit edebildiniz?**

|  |  |
| --- | --- |
| **PRENSİPLER** | **İKİLEM Nº \_\_\_\_\_** |
| Tasarım, metodoloji, analiz ve kaynak kullanımı açısından araştırma kalitesinin sağlanmasında **güvenilirlik.**  |  |
| Araştırmanın şeffaf, adil, eksiksiz ve önyargıdan azade biçimde geliştirilmesi, gerçekleştirilmesi, gözden geçirilmesi, raporlanması ve tebliğ edilmesinde **dürüstlük**.  |  |
| Meslektaşlara, araştırmaya katılanlara, topluma, ekosistemlere, kültürel mirasa ve çevreye **saygı**. |  |
| Fikir aşamasından yayımlanma aşamasına kadar; araştırmanın yönetim ve organizasyonu, eğitim, danışmanlık ve rehberliği ve geniş çaplı etkileri hususunda **hesap verebilirlik**. |  |

**Tablo 2. Bu ikilemde belirleyebildiğiniz başlıca kusurlu araştırma davranışları nelerdir?**

|  |  |
| --- | --- |
| **KUSURLU ARAŞTIRMA DAVRANIŞI** | **İKİLEM Nº \_\_\_\_\_** |
| **Uydurma,** araştırmaya dayanmayan sonuçlar üretmek ve bunları gerçekmiş gibi kayda geçirmektir. |  |
| **Çarpıtma,** araştırma materyal, ekipman veya süreçlerini manipüle etmek ya da veri veya sonuçları herhangi haklı bir gerekçeye dayanmadan değiştirmek, göz ardı etmek veya gizlemektir. |  |
| **İntihal,** orijinal kaynağa uygun bir biçimde atıf yapmadan başkalarının çalışma ve fikirlerini kullanarak orijinal yazar(lar)ın fikri üretimleri üzerindeki haklarını ihlal etmek. |  |
| Yazarlık konusunda manipülasyon yapmak ya da yayınlara katkıda bulunan diğer araştırmacıların rolünü önemsiz göstermek.  |  |
| Art niyetli bir biçimde bir araştırmacıyı kusurlu araştırma davranışında ya da başka kural ihlallerinde bulunmakla suçlamak. |  |
| Araştırmanın yarattığı kazanım ve başarıları yanlış lanse etmek. |  |
| Bulguların önem ve pratik uygulanabilirliğini olduğundan fazla göstermek.  |  |
| Kendi geçmiş yayınlarından büyük miktarda parçaları, çeviriler de dahil olmak üzere, orijinal yayına atıf vermeden veya bunu gereken şekilde belirtmeden yeniden yayınlamak (‘öz intihal’). |  |
| Kendi bulgularını ön plana çıkarmak ya da editör, hakem veya meslektaşlarını memnun etmek için kaynak seçerek atıfta bulunmak.  |  |
| Araştırma sonuçlarını gizlemek. |  |
| Fon sağlayıcıların/ sponsorların yanlılık oluşturmak veya yaymak için araştırma veya sonuçların raporlanması sürecinde bağımsızlığa gölge düşürmesine izin vermek. |  |
| Bir çalışmanın kaynakça kısmını gereksiz yere genişletmek. |  |
| Diğer araştırmacıların çalışmalarını geciktirmek ya da uygunsuz biçimde engellemek. |  |
| Kıdemini araştırma doğruluğu ihlallerini teşvik edecek şekilde kötüye kullanmak. |  |
| Başkalarının yaptığı olası araştırma doğruluğu ihlallerini görmezden gelmek ya da kurumların kusurlu davranışlara veya diğer ihlallere verdiği uygunsuz tepkilerin üzerini kapatmak.  |  |
| Araştırmaların kalite kontrolünü zayıflatan dergiler (‘yağmacı dergiler’) kurmak veya bunları desteklemek. |  |

**Tablo 3. Grup tarafından seçilmiş olan kararı verebilmek için araştırmacının aşağıdaki erdemlerden hangilerini haiz olması gerekir?**

|  |  |
| --- | --- |
| **ERDEMLER** | **İKİLEM Nº \_\_\_\_\_** |
| **Azimlilik** |  |
| **Hesap verebilirlik** |  |
| **Hazır bulunma** |  |
| **Yetkinlik** |  |
| **Sabır** |  |
| **Sebatlılık** |  |
| **Güvenilirlik** |  |
| **İçtenlik** |  |
| **Yaratıcılık** |  |
| **Dürüstlük** |  |
| **Nesnellik** |  |
| **Alçakgönüllülük** |  |
| **Dakiklik** |  |
| **İtimat edilebilirlik/ Doğru sözlülük** |  |
| **Diğerkamlık** |  |
| **İçe dönük düşünebilme** |  |
| **Amacın net olması** |  |
| **Ortak çalışma ruhu** |  |
| **Adaletlilik** |  |
| **Sadakat** |  |
| **Ölçülülük** |  |
| **Olumluluk** |  |
| **Saygılılık** |  |
| **Dürüstlük** |  |

1️⃣**Hazırlık**

Talimatları okuyun. Lütfen orijinal oyun kiti ile uyarlanmış RİO arasında amaçlar ve uygulama açısından farklılıklar olduğunu unutmayın. Bundan sonraki adımlarda oyunun uyarlanmış versiyonunun kullanımına ilişkin prosedürler anlatılacaktır. Bu versiyonda katılımcıların yalnızca oyunu oynamalarını değil, aynı zamanda kendi temellendirmeleri üzerine fikir yürütmelerini, kendilerinin ve diğer katılımcıların tartışma süreçlerini analiz etmelerini ve ele alınan vaka ile ECoC’un içeriği ve AD erdemleri arasında ilişki kurmak için birlikte çalışmalarını gerektirir. Bu nedenle bu versiyonun uygulanması daha uzun sürer ve daha zorludur.

Oturumdan önce:

* Tercih kartlarının çıktısını alın.
* Kullanılacak olan ikileme ilişkin açıklamaları içeren bir PPT sunumu hazırlayın ya da bu bilgileri içeren bir belge hazırlayıp çıktısını alın.
* Tabloların çıktısını alın.

2️⃣**Vakaların seçilmesi**

Orijinal oyun kitindeki vakaları inceleyin ve sınıflandırmanın hangi kriterlere göre yapıldığı hakkında bilgi edinin [1]. Tartışmak istediğiniz ikilemleri seçin. Lütfen vakaların konulara göre gruplandırıldığını unutmayın. Eğer eğitim spesifik olarak araştırma süreçleri, farklı tarafların rolleri ya da yayın etiği gibi konular üzerinde fikir yürütmeye odaklanacaksa eğitmenin bu konularla ilgili vakaları tercih etmesi mümkündür. Bunun yanında, vakaları seçerken eğitimi alan kişilerin özelliklerini de göz önünde bulundurun. Örneğin, oyunu doktora öğrencilerinden oluşan bir grup ile oynayacaksanız bu gruba uygun vakalar seçin.

Vakaları katılımcılar için daha anlaşılabilir kılmak adına üzerlerinde uyarlama ve değişiklikler yapmaktan çekinmeyin.

3️⃣ **Vakalar için bir format belirlenmesi**

Bu alıştırma hem büyük gruplar içerisinde hem de birkaç küçük grup ile kullanılmaya uygundur. Eğer eğitim esnasında daha çok *fikir yürütme/ yorumlama* süreçleri üzerine eğilmek istiyorsanız oyunu küçük gruplarla oynamayı tercih edin. Ancak öncelikli hedefiniz katılımcılarda *farkındalık yaratmaksa* daha büyük gruplarla çalışın. Lütfen eğitim gerçekleşmeden önce bu konudaki kararınızı vermiş olun (daha fazla bilgi için **Pratik İpuçları** bölümüne bakınız).

4️⃣**Giriş – 5 dk.**

Kendinizi tanıtın. Katılımcılara oyunun arka planı, amacı ve içeriğine ilişkin kısaca bilgi verin. Bu alıştırma esnasında paylaşılacak bilgilerin gizli kalacağını özellikle belirtin. Bu noktada katılımcılardan bir gizlilik beyanı imzalamalarını isteyebilirsiniz.

5️⃣ **Grupların oluşturulması – 5 dk.**

Katılımcıları dört kişilik gruplara ayırın. Grubun amaçlarına uyması halinde oyunun toplu olarak da oynanabileceğini unutmayın (**Pratik ipuçları** bölümüne bakınız).

6️⃣ **Kuralların açıklanması ve katılımcıların oyunu oynamaları için izin verilmesi – 15 dk.**

Kurallardan, kullanılacak materyallerden ve takip edilecek adımlardan bahsederek oyunun nasıl oynanacağını katılımcılara açıklayın (**Pratik ipuçları** bölümüne bakınız).

Tercih kartlarını ve tabloları dağıtın. Her bir oyuncuya dört adet tercih kartı verilmelidir (A, B, C ve D). Çıktısını almış olduğunuz olduğunuz, ikileme ilişkin bilgileri içeren belgeleri dağıtın ya da bu bilgileri içeren PPT sunumunu ekrana/ duvara yansıtın. (Bunlara alternatif olarak, katılımcılardan ikilem oyunu uygulamasını indirmelerini de isteyebilirsiniz. Bu durumda uygulamanın kullanım talimatlarını biliyor olmanız gerekir.) Bundan sonraki adım her grubun katılımcılarının kimin ilk önce başlayacağına karar vermesidir.

Katılımcılara diledikleri zaman size teknik sorular sorabileceklerini hatırlatın ve ikilem(ler)i tartışmak için ne kadar süreleri olduğunu bildirin.

7️⃣ **Bireysel tercihler üzerine diyalog kurulması – 10 dk.**

Katılımcıları oturuma toplu olarak devam etmeye davet edin. Kendilerini bireysel tercihleri üzerine fikir yürütmeye ve diyalog yaklaşımını kullanarak birbirleriyle sohbet etmeye teşvik edin. Toplumsal açıdan makbul olan yanıtların ne olduğuna ilişkin bir farkındalık oluşmasına yardımcı olun. Bunu katılımcılara aşağıdaki soruları yönelterek yapabilirsiniz:

* Bu durumda yapacağın şey ne olurdu? Neden?
* Bu durumda *ideal olarak* yapacağın şey ne olurdu? Neden?

8️⃣ **Tabloların doldurulması – 15 dk.**

Katılımcılardan grup halinde çalışarak tabloları doldurmalarını isteyin. Gruplara bir sonraki aşamada yürüttükleri tartışmanın sonuçlarını sunmak üzere grup üyelerinden birini sözcü olarak seçmelerini önerebilirsiniz.

9️⃣ **Toplu bilgilendirme – 15 dk.**

Katılımcılardan gruplar içerisinde tartışılanlara ilişkin kısa bir özet sunmalarını isteyin. Toplu bir oturum yapılması katılımcıların birbirlerine sorular sormasına, yapılan seçimlerin ardında yatan sebeplerin anlaşılmasına ve daha genel temaların belirlenmesine yardımcı olacaktır. Bu aşamada katılımcılardan diğerlerini aktif bir biçimde dinlemelerini ve görüşlerini açıkça dile getirmelerini isteyin.

🔟 **Sonuçlar – 15 dk.**

Gruptan genel olarak süreç üzerine fikir yürütmelerini ve bu alıştırma bağlamında öğrenme hedeflerinin karşılanıp karşılanmadığına ilişkin bir değerlendirme yapmalarını isteyin. Katılımcıları bu alıştırma ile neler öğrendikleri üzerine kısa bir diyalog yürütmeye yönlendirin.

Bu aşamada eğitmen katılımcılara aşağıdakilere benzer sorular sorabilir:

* Seçilen ikilem için ilgili prensip ve erdemleri belirlemek kolay oldu mu?
* Bu alıştırma sizin resmi olarak tanımlanmış prensipleri (ECoC) tespit edip bunlarla vakalar arasında bağlantı kurmanıza yardımcı oldu mu?
* Oyunu oynayan katılımcıların büyük çoğunluğu varılan nihai karara muvafakat etti mi?
* Anlaşmazlığa yol açan başlıca noktalar nelerdi?
* Katılımcıların bazı noktalarda hemfikir olmamasına sebep olan şeyler nelerdi (örn., kişilerin deneyimlerindeki, eğitimlerindeki, arka planlarındaki, değerlerindeki, normlarındaki vb. farklılıklar)
* Diğer seçenekler neydi?
* Herhangi bir alternatif seçenek önerildi mi?
* Tartışma sonucunda herhangi bir katılımcı fikrini değiştirdi mi?
* Ahlaki açıdan ideal olan şeyi YAPMAMANIZIN sebebi ne olurdu?
* Sizin iş ortamınızda ahlaki olarak iyi olana ulaşmak için neler gerekli?
* Tartışmada kullanılan en ikna edici argümanlar hangileriydi?
* Hangi noktalarda yeterince fikir birliğine varılmadığını düşünüyorsunuz?
* Gelecekte iş yaşamınızda bu gibi ikilemlerle en iyi hangi şekilde başa çıkabilirsiniz?
* Üzerinde daha yaygın bir şekilde anlaşmaya varılan değer ve ilkelere nasıl ulaşılır?

1️⃣1️⃣ **Değerlendirme**

Katılımcılardan oturumu ve sizin kolaylaştırıcı olarak performansınızı kısaca değerlendirmelerini isteyin. Bu noktada katılımcılara aşağıdakilere benzer sorular sorabilirsiniz:

* Verilen talimatlar yeterince açık mıydı?
* Ele alınan vakanın uygun olduğunu düşünüyor musunuz?
* Oturumun farklı bir şekilde gerçekleştirilmesine yönelik önerileriniz var mı?
* Bu oturumun güçlü yanları nelerdi?
* Geliştirilmesi gereken noktalar var mı?

**Notlar**

**Bu eğitimin içeriğinin hazırlanmasına katkıda bulunanlar:**

Mustafa Volkan Kavas, Joana Araújo, Ana Sofia Carvalho, Giulia Inguaggiato and Margreet Stolper.

Bu eğitim, N 741782 sayılı hibe sözleşmesi gereğince, Avrupa Birliği’ne ait H2020 araştırma programı tarafından fonlanan VIRT2UE projesi kapsamında geliştirilmiştir.

**Kaynakça**

1. [**https://www.eur.nl/en/about-eur/policy-and-regulations/integrity/research-integrity/dilemma-game**](https://www.eur.nl/en/about-eur/policy-and-regulations/integrity/research-integrity/dilemma-game)

Bu eğitimin içeriğinin hazırlanmasına katkıda bulunanlar: **Giulia Inguaggiato, Mustafa Volkan Kavas, Margreet Stolper**. Son düzenleme **02 Mart 2021** tarihinde yapılmıştır.