

# SELEN ÇALIK BEDİR

## DOKTOR ÖĞRETİM ÜYESİ



E-Posta Adresi : selencalikbedir@beykoz.edu.tr  
Telefon (İş) : 02169122252

### Öğrenim Bilgisi

Doktora 2013 1/Ocak/2017	KYOTO SEIKA ÜNİVERSİTESİ MANGA Tez adı: "Playing" Anime: A Comparative Media Theoretical Approach to Anime as a Specific Medium (2017) Tez Danışmanı:(AA AA,Prof. Jaqueline Berndt)
Yüksek Lisans 2008 5/Ekim/2010	İSTANBUL BİLGİ ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ/KARŞILAŞTIRMALI EDEBİYAT (YL) (TEZLİ) Tez adı: Vision and illusion: Perception of blindness in literature (2010) Tez Danışmanı:(AA AA)
Lisans 2004 27/Haziran/2008	BOĞAZIÇI ÜNİVERSİTESİ FEN-EDEBİYAT FAKÜLTESİ/BATI DİLLERİ VE EDEBİYATLARI BÖLÜMÜ/İNGİLİZ DİLİ VE EDEBİYATI PR. (İNGİLİZCE)

### Akademik Görevler

DOKTOR ÖĞRETİM ÜYESİ 2019	BEYKOZ ÜNİVERSİTESİ/SANAT VE TASARIM FAKÜLTESİ/ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON BÖLÜMÜ
ÖĞRETİM GÖREVLİSİ 2017-2018	DOSHISHA WOMEN'S COLLEGE/FACULTY OF LIBERAL ARTS/Department of International Studies/International Studies)
ÖĞRETİM GÖREVLİSİ 2016-2018	DOSHISHA UNIVERSITY/CENTER FOR JAPANESE LANGUAGE AND CULTURE/Center for Japanese Language and Culture/Japanese Language and Culture)

### İdari Görevler

Bölüm Başkanı 01.09.2021	BEYKOZ ÜNİVERSİTESİ/SANAT VE TASARIM FAKÜLTESİ/ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON BÖLÜMÜ
-----------------------------	---

### Dersler \*

Öğrenim Dili Ders Saati



Games between the local and global” (/Sözlü Sunum)(Yayın No:8223556)

4. ÇALIK BEDİR SELEN (2021). “Harboring Unpredictability in Digitalized Anime Worlds”. Mechademia International Conference: Kyoto 2021 (/Sözlü Sunum)(Yayın No:7320842)
5. ÇALIK BEDİR SELEN (2023). "Storytelling, Storyliving, Storybeing: Juggling Different Levels of Play in Contemporary Narrative Engagement". Occupied by Play: Rethinking Reading and Learning in Japan (/Sözlü Sunum)(Yayın No:8220259)
6. ÇALIK BEDİR SELEN (2022). Manga Meets VR: Technological Challenges for the Mangesque. Manga in a Postdigital Environment (/Sözlü Sunum)(Yayın No:8223560)
7. ÇALIK BEDİR SELEN (2019). “Overlay and Overwrite: Discussing Gamelikeness Through Accel World.”. Anime: A Transdisciplinary Perspective (21-22/03/2019) (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)(Yayın No:6366090)
8. ÇALIK BEDİR SELEN (2018). “Playing Games and Their Likes: Addressing Media Specificity through ‘Gamelikeness’”. Comics Games: Aesthetic, Ludic, and Narrative Strategies (/Sözlü Sunum)(Yayın No:6366114)
9. ÇALIK BEDİR SELEN (2015). “Following the News on Cartoon Magazines: The Changing Role of Turkish Cartoon Magazines in Relation to Local and Global Mediascapes”. Comics Forum 2015 - “POLITICS: A Conference on Comics” International Symposium (/Sözlü Sunum)(Yayın No:8223564)
10. ÇALIK BEDİR SELEN (2015). Playful Limits: Rethinking Differences between Anime and Games through Gurren Lagann. Anime Identity: Style, Narrative, Medium (Kyoto International Manga Museum International Symposium) (/Sözlü Sunum)(Yayın No:7745049)

## **C. Yazılan ulusal/uluslararası kitaplar veya kitaplardaki bölümler:**

### **C2. Yazılan ulusal/uluslararası kitaplardaki bölümler:**

1. Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion, Bölüm adı:(Combinatory Play and Infinite Replay Underdefined Causality in the Neon Genesis Evangelion Anime Series and Games) (2021)., ÇALIK BEDİR SELEN, Stockholm University Press, Editör:Jose? Andre?s Santiago Iglesias, Ana Soler Baena, Basım sayısı:1, Sayfa Sayısı 394, ISBN:978-9-176-35167-3, İngilizce(Bilimsel Kitap), (Yayın No: 7320360)
2. Neo-Sinema: Teknig?e ve Teknolojiye Dair Okumalar, Bölüm adı:(Oyunvari Anlatılar: Nedenselliğin Çöküşüyle İlintili Anlatı Üretimi ve Tüketimi) (2021)., ÇALIK BEDİR SELEN, Doruk Yayınları, Editör:Emre Ahmet Seçmen, Basım sayısı:1, Sayfa Sayısı 616, ISBN:9789755539034, Türkçe(Bilimsel Kitap), (Yayın No: 7320379)

## **F. Sanat ve tasarım etkinlikleri :**

1. Ulusal, SANATSAL YARIŞMALARDA JÜRİ ÜYELİĞİ /Ulusal yarışmalarda /, 04.05.2019-04.05.2019, 8. Atıf Yılmaz Kısa Film Festivali (Ön Jüri), Mersin, (No: 346501)