

To Cite This Article: Babacan Çörekci T. and Kavut İ.E. (2022). Size-Dependent Change of the Items that Define the Space In Game Spaces: It Takes Two Example. *Journal of Interior Design and Academy*, 2(2), 149-172.

DOI: 10.53463/inda.20220108

Submitted:06/03/2022

Revised: 26/10/2022

Accepted: 13/11/2022

SIZE-DEPENDENT CHANGE OF THE ITEMS THAT DEFINE THE SPACE IN GAME SPACES: IT TAKES TWO EXAMPLE

Oyun Mekânlarında Mekânı Tanımlayan Öğelerin Boyuta Bağlı Değişimi: It Takes Two Örneği

Tuğçe BABACAN ÇÖREKÇİ¹, İsmail Emre KAVUT²

Öz

Mekânın anlamlandırılabilmesi ve tanımlanabilmesi için kullanıcıların içinde bulundukları ve etkileşim halinde oldukları mekânları duyuları, bilgi ve tecrübelerinden faydalanarak algılaması gerekmektedir. Mekânın tanımlanması ile mekânın örgütsel sistemleri arasında bir ilişki bulunmaktadır. Bir mekânı tasarlayarak yerleri yaratmak tasarımcının görevlerinden biridir. Tasarım eğitimi sürecinde kullanıcının ihtiyaçları doğrultusunda gerekli mekân düzenlemeleri yapılarak kullanıcının ihtiyacını ve mekânın gereksinimlerini karşılamak önemlidir. Oyun ile öğrenme tasarımcılara bir kavramı deneyimleme imkanlarının olamadığı durumlarda kurgusal mekânlarda bu deneyimi kazanabilme olanağını sağlar. Kullanıcı deneyiminin yanı sıra oyuncular için mekânsal öğeleri ve bunların tasarımın temelinde yer alan oran, ölçek, renk, ritim, denge, ahenk ve düzen gibi kavramların deneyimlenmesi de sağlanabilmektedir. Kurgusal mekânlar ve özellikle oyun mekânları oyuncuya kararlarını kendi verebilmesi ve mekânı bütünüyle deneyimleyebilme olanağı sağlaması bakımından mekânın tasarımını temel alan mimarlık, iç mimarlık disiplinlerinde öğretim materyali olarak kullanılabilir niteliktedir.

Anahtar Kelimeler: Kurgusal mekân, mekân algısı, mekânsal boyut, oyun ile öğrenme, ölçek

Abstract

In order for the space to be meaningful and defined, users need to perceive the spaces they are in and are in constant interaction with their knowledge and experience through their senses. There is an relationship between the definition of space and the organizational systems of space. Creating places by designing a space is one of the tasks of the designer. In the design education process, it is important to meet the needs of the user and the requirements of the space by making the necessary space arrangements in line with the needs of the user. Game based learning provides designers with the opportunity to gain this experience in fictional spaces in cases where they do not have the opportunity to experience a concept. In addition to the user experience, it is also possible for the players to experience the concepts such as ratio, scale, color, rhythm, balance, harmony and order, which are the basis of any design. Fictional spaces and especially game places can be used as teaching materials in the disciplines of architecture and interior architecture as they allow the player to make their own decisions and to experience the space completely.

Keywords: Fictional space, game based learning, perception of place, scale, spatial dimension

¹ **Correspondence to:** Res. Assist., İstanbul University, İstanbul, babacan@istanbul.edu.tr, ORCID No: 0000-0003-0606-6505

² Assoc. Prof. Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, İstanbul, emre.kavut@msgsu.edu.tr, ORCID No: 0000-0003-2672-4122

1. GİRİŞ

Yer (place) ve mekân (space) kavramları mekân ile uğraşan mimarlık, iç mimarlık gibi disiplinlerde özellikle önem kazanmaktadır. Bir mekânın yere dönüşüm sürecinde mekânın kullanıcısının önemli bir yeri vardır. Kullanıcıların fiziksel özellikleri, ihtiyaçları mekânı tanımlarken ve kendilerine ait yerlerini oluşturmalarında etkilidir. Bir mekânın kullanıcı tarafından tanımlanarak, yere dönüşmesi sürecine yardımcı olan mekânı tanımlayan elemanlar, mekânın örgütlenmesi ve bu örgütlenmenin kullanıcı üzerindeki etkileri kullanıcının yer ile ilişkisini şekillendirmektedir. Mekânın örgütlenmesi ve mekânı tanımlayan elemanların yerleştirilmesinde mekânın tasarlanması ve yerlerin yaratılmasını konu alan tasarım alanında çalışmalar yapan mimarlık ve iç mimarlık gibi disiplinlerin yeri çok önemlidir.

Tasarım eğitiminde öğrencilere oran, ölçek, renk, ritim, denge, ahenk ve düzen gibi kavramlar öğretilerek bunların mekânda etkileri üzerinde durulmaktadır. Bu soyut bilgileri fiziksel ürün olarak maket üzerinden değerlendirmeleri istenen öğrencilerin bu soyut kavramları anlamakta ve gerekli çözümleri yapabilmekte zorlandıkları yerler olabilmektedir. Özellikle teknoloji çağında her tür bilgiye hızla ulaşabilen öğrencilerin farklı örnekler ile bu soyut kavramları öğrenmeleri sağlamak için pek çok ara yüz mevcuttur.

Kurgular ve kurguların geçtiği kurgusal mekânlar son yıllarda öğretici bir araç olarak kullanılabilir. Tasarım öğrencilerinin sinema, edebiyat ve oyun gibi çeşitli kurgularda oran, ölçek, renk, ritim, ahenk ve düzen gibi soyut kavramları keyif aldıkları bir arayüzde görsel olarak algılamalarını ve deneyimlemelerini sağlayarak açıklamak ve anlaşılır kılmak mümkündür. Bu kurgular arasından oyun özellikle deneyim yolu ile öğrenme süreçlerinde oyuncuların pek çok farklı senaryoyu deneyimleyebilmesine olanak sağlaması bakımından önemli bir eğitim aracıdır.

Bu araştırmada Hazelights Studios firması tarafından geliştirilip 2021 senesinde piyasaya sürülen It Takes Two oyununun mekânları üzerinden bir inceleme gerçekleştirilmiştir. Kullanıcının boyutlarının değişimi ile mekânı tanımlayan elemanların değişimi, nesnelerin yeni kazandığı işlevler Ching'in (2007) tanımladığı mekânı tanımlayan elemanlar, Özdemir 'in (1994) mekânın örgütsel etkileri ve Cross'un (2001) kullanıcıların yer ile ilişkileri ile ilişkilendirilerek değerlendirilecektir. Bu değerlendirmeler sonucunda kullanıcıların mekânlarda değişen deneyimlerinin mekâna etkileri incelenecek ve tasarım eğitiminde oyun karakterleri üzerinden deneyimlenen bu durumların öğrencilerin soyut kavramları algılama süreçlerindeki etkileri araştırma ile ilişkilendirilerek sunulacaktır.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Kavramsal Çerçeve altında mekân algısı (perception of place), mekânı tanımlayan elemanlar, kurgusal mekân, oyun mekânları ve son olarak oyun ile öğrenme konularına yer verilecektir.

2.1. Mekân Algısı

Stenros'a göre (1993) algı, gerçekliği anlama ve onun hakkında bilgi edinme ve çevre ile etkileşim içinde olma yolumuzdur. Göler (2009) insanı bir algı, biliş ve davranış mekanizması olarak tanımlar. Algının ise duyular yoluyla çevreden bilgi edinme eylemi olduğunu ifade eder. Algı kişilere göre değişen bir olgudur ve hareket algının oluşmasında büyük bir rol oynamaktadır. Özen'e (2006) göre algılama, çevresel bilginin duyular aracılığı ve zihinsel bir süreçte okunması şeklinde gerçekleşen aktif bir süreçtir. İnceoğlu (2010) bireyin gereksinimleri ve onlardan kaynaklanan güdülerinin, bireyin bilgi birikimi ve deneyimlerinin de algılama süreçlerinin işleminde önemli rol oynadığını ifade etmektedir (Güleç Solak, 2017).

Bir mekânı deneyimlemek algıya dayalıdır ve çevresel deneyimi mümkün kılan mekânsal yönelim, tanımlama ve temsil yoluyla gerçekleşebilir (Stenros, 1993). Aslan, Aslan ve Atik (2015) mekân algısını insanın sürekli etkileşim halinde olup bulunduğu mekânı duyular yolu ile bilgi ve tecrübelerinden faydalanarak algılaması olarak yorumlar. Algılamanın büyük bir bölümünü görsel algı oluştururken; boyutsal, ısısal ve işitsel algı çeşitlerinin de insanın mekânı algılaması sürecinde rol oynadığından bahsederler.

İç mekân algılaması en temel tanımıyla, bakanın kendisi ile çevresinde gördüklerinin birbirlerine göre konumlarını algılaması olarak tanımlanabilir (Aslan vd., 2015). Bir mekânı oluşturan mobilya, aksesuar, zemin gibi tüm bileşenlerin görsel etkileri, onların tasarım öğeleri olan; nokta, çizgi, renk, form ve dokunun uyarıcı özelliklerinden etkilenecek bunların her birine anlam yüklenmesiyle oluşur (Dommelen, 1971; akt: Aslan vd., 2015)

Mekânın algılanması sürecinde insanın mekân ile etkileşimi oldukça önemli bir noktada yer almaktadır. İnsan mekânı bu etkileşimler doğrultusunda algıladığı ve kendisi için tanımlı bir yere dönüştürür. Mekânın tanımlanması ve birey için bir anlam ifade etmesi yoluyla mekânın kullanıcısı ve mekân arasında dönüşümlü bir bağ oluşur. Ayalp (2012) bir kişi ile bir mekân arasında karmaşık bir etkileşim olduğundan bahseder. Kişinin mekânı tanımladığı gibi, mekânın da kişiyi tanımladığını; kişi mekâna anlam verirken, mekânın da kişiye anlam verdiğini belirtir. Yani kültürel, psikolojik, ekonomik ve fiziksel boyutlarında kişi ve mekân arasında karmaşık ve ikili bir etkileşim olduğunu ifade eder. Kullanıcıların fiziksel özellikleri, ihtiyaçları mekânı tanımlarken ve kendilerine ait yerlerini oluşturmalarında etkilidir.

Mekânın algılanması özellikle çevre psikolojisi altında incelenen yer duygusu (sense of place) konusu ile ilişkilidir. Zendehtdelan, Pouyanfar ve Ahmad (2013) bireyin mekânı algılayarak mekâna birtakım anlamlar yüklediğini; bu anlam ve algıları çözdüğünde yer duygusunun oluştuğunu belirtir. Yer duygusu Steele (1981) tarafından 3 grup altında incelenmiştir. Bu gruplardan yer duygusunu belirli bir ortamda bir kişinin belirli deneyimi (uyarılmış, heyecanlı, neşeli, geniş ve benzeri duygular) olarak tanımlarken; yerin ruhunu (spirit of place) bazı yerlere özel bir "his" veya kişilik kazandıran özelliklerin birleşimi (gizem ruhu veya bir kişi veya grupla özdeşlik ruhu gibi) ve ortamı (setting) hem fiziksel hem de sosyal unsurlar dahil bir kişinin yakın çevresi olarak tanımlamıştır (Cross, 2001). Cross (2001), Steele'in (1981) tanımından ve pek çok farklı literatürde yapılan yer duygusu tanımlarından yola çıkarak kullanıcıların yer ile ilişkisini biyografik (biographical), manevi (spiritual), ideolojik (ideological), anlatısal (narrative), metalaştırılmış (commodified), bağımlı (dependent) olmak üzere 6 farklı grup altında incelemiştir. Cross'un (2001) tanımlamasına göre biyografik yer ilişkisi bir yerde doğmak ve bir yerde yaşamak yoluyla, zamanla gelişen bir ilişki olarak tanımlanırken, manevi ilişki aidiyet duygusu hissetmek olarak tanımlanır, yaratılabilen bir şey değil basitçe hissedilen bir duygudur. İdeolojik ilişkiler ahlaki kurallara göre yaşamak, yere karşı insanların edindiği sorumluluklar olarak tanımlanmaktadır. Anlatısal ilişkiler ise yaratılış mitleri, aile hikayeleri, siyasi hikayeler ve kurgusal hikayeler dahil olmak üzere hikayeler aracılığıyla bir yer hakkında bilgi edinme yoluyla oluşmaktadır. Metalaştırılmış ilişkiler arzu edilen özelliklerin ve yaşam tarzı tercihlerinin bir listesine dayalı bir yer seçme, gerçek yerlerin ideal olanlarla karşılaştırılması olarak tanımlanmaktadır. Bağımlı ilişkilerin oluşumunda ise seçim eksikliği, başka bir kişiye bağımlılık veya ekonomik fırsatların sınırlı oluşu etkilidir.

2.2. Mekânı tanımlayan elemanlar

Mekân sadece dört duvarla tanımlanabilen bir alan olarak düşünülmemelidir. Relph (1976) yeri, bireyin mekânı kullanımıyla ortaya çıkan anlamlar aracılığıyla şekillendirilmiş, doldurulmuş mekân olarak tanımlamaktadır. Bir alan duvarlar, bölücüler ve yapısal elemanlar olmadan da tanımlanabilir ve anlamlandırılarak bir yere dönüşebilir. Ayalp (2012) yer kavramını, bireyin mekânı kullanımıyla ortaya çıkan mekânın bir boyutu olarak nitelendirmektedir. Yer ile insanın varoluşu arasında çok boyutlu bir bağ bulunmaktadır, insanlar yaşamlarını sürdürebilmek için bilinmeyen bir evrende yaşam çevresini inşa ederek yeri var eder (Koçyiğit ve Gorbon, 2012).

Algıya dayalı mekânı analiz etme yöntemlerine çevresel analiz denir. Çevre analizi hem algıların hem de bunların ortaya çıkardığı görüntülerin analizine dayanır (Stenros, 1993).

Bir oda ölçeğinde bile, mobilyalar ya bir mekân alanı içinde biçimler olarak durabilir ya da bir mekânsal alanın biçimini tanımlamaya hizmet edebilir. Bir binadaki her bir mekânın biçimi ve çevrenmesi, etrafındaki boşlukların biçimini ya belirler ya da bu biçim tarafından belirlenir. Herhangi bir üç boyutlu form, kendisini çevreleyen uzayın hacmini doğal olarak ifade eder ve kendisine ait olduğunu iddia ettiği bir etki alanı veya bölge oluşturur (Ching, 2007). Mekânı ayrıştıran ve tanımlayan öğeler Ching (2007) tarafından yatay ve dikey öğeler olmak üzere 2 grupta incelenmiştir. Yatay Öğeler arasında Taban Düzlemi, Yükseltilmiş Düzlem, Alçaltılmış Düzlem ve Üst Düzlem bulunurken; Dikey Öğeler kendi içinde Dikey Doğrusal Elemanlar, Tek Dikey Düzlem L-Şekilli Düzlem, Paralel Düzlemler, U- Şekilli Düzlem ve Dört Düzlem (Kapatma) şeklinde gruplanmaktadır.

Mekânı tanımlayan yatay öğelerden taban düzlemi yatay bir düzlem olarak basit bir uzay alanını tanımlar ve alan çeşitli malzeme ve doku farklılıkları ile görsel olarak güçlendirilebilir. Yatay bir düzlemin tanımlayıcı bir öge olabilmesi için yüzeyi ile çevresindeki alanın yüzeyi arasında renk, ton veya dokuda algılanabilir bir değişiklik olması gerekir.

Yükseltilmiş taban düzlemi ise yer düzleminin üzerinde belirli bir yükseklikte yer alan hacmi yükseltilmiş dikey yüzeyler ile tanımlanan bir yatay bir düzlem olarak tanımlanabilir.

Alçaltılmış Taban Düzlemi yer düzlemi altında kalan yatay bir düzlem, bir alan hacmini tanımlamak için alçaltılmış alanın dikey yüzeylerini kullanır.

Üst Düzlem olarak adlandırılan yukarıda yer alan yatay bir düzlem, kendisi ile yer düzlemi arasında bir boşluk hacmi tanımlar. Üst düzlemi desteklemek için kolonlar veya direkler gibi dikey doğrusal elemanlar kullanılırsa, alan boyunca alan akışını bozmadan tanımlanan alanın sınırlarını görsel olarak belirlemeye yardımcı olurlar.

Mekânı tanımlayan dikey öğelerden dikey doğrusal elemanlar, bir uzay hacminin dikey kenarlarını tanımlar. Kenarları ve köşeleri tanımlanmadan hiçbir mekân hacmi oluşturulamaz. Dört sütun, daha büyük bir oda veya ortam içinde ayrı bir alan hacminin köşelerini oluşturabilir.

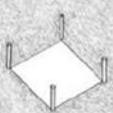
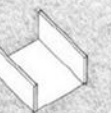
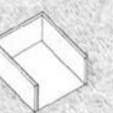
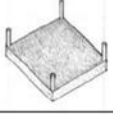
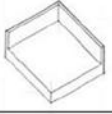
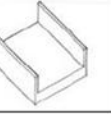
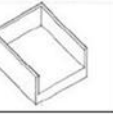
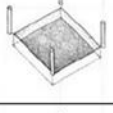
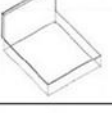
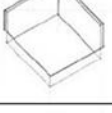
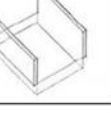
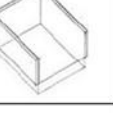
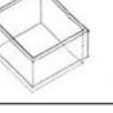
Tek bir dikey düzlem, cephenin olduğu alanı ifade eder. Bir düzlemin yüzey rengi, dokusu ve deseni, onun görsel ağırlığı, ölçeği ve oranı hakkındaki algımızı etkiler.

Dikey düzlemlerin L şeklinde bir araya gelmesi ile köşesinden dışa doğru bir uzay alanını tanımlar. Bu alan, iki düzlemin bir araya geldiği köşede güçlü bir şekilde tanımlanmış ve belirli bir alanı çevrelemiş olsa da köşeden uzaklaştıkça hızla dağılır.

İki paralel dikey düzlem, karşılıklı paralel olarak konumlandırılmış düzlemler arasındaki boşluk hacmi tanımlar. Düzlemler tarafından oluşturulan alanın açık uçları, mekâna güçlü bir yön hissi verir. Paralel düzlemler birleşerek köşe oluşturmadığından ve alanı tam olarak çevrelediğinden, mekân dışa dönüktür.

Dikey düzlemlerin U şeklinde bir araya gelmesi alanın açık ucuna doğru yönlendirilen bir alan hacmini tanımlar. Dikey düzlemlerin U-şekilli birleşimi hem içe odaklı hem de dışa yönelimli bir uzay alanını tanımlar. Alanın kapalı ucunda alan iyi tanımlanmıştır. Alanın açık ucuna doğru dışa dönük hale gelmektedir.

Dört dikey düzlem, içe dönük bir alanın sınırlarını belirler ve bir kabuk oluşturur. Alan tamamen kapalı olduğundan, tanımladığı alan doğal olarak içe dönüktür.

	Dikey Doğrusal Elemanlar	Tek Dikey Düzlem	L şekilli Dikey Düzlemler	Paralel Düzlemler	U şekilli Dikey Düzlemler	Dört Düzlem (Kapatma)
Taban Düzlemi						
Yükseltilmiş Taban Düzlemi						
Alçaltılmış Taban Düzlemi						
Üst Düzlem						

Şekil 1. Mekânı tanımlayan yatay ve dikey öğelerin birbiri ile ilişkileri (Ching, 2007).

Mekânı tanımlayan yatay ve dikey öğeler bir araya gelerek pek çok farklı mekânı tanımlayabilir ve ayrıştırabilir. Üst düzlem ve Dikey Doğrusal elemanların bir araya gelmesi kentsel mekânda bir üst örtüyü anımsatırken, üst düzlem ve dört dikey düzlemin bir araya gelişi konut yapısının bir odasını, Yükseltilmiş Taban düzlemi ve U şekilli dikey düzlemler bir performans sahnesini tanımlayabilir (Şekil 1).

Özdemir (1994) ise mekânsal örgütlenme sürecinde mekân bileşenleri ve öğelerinin etkili olduğunu ifade eder. Mekân bileşenleri mekânın yapısal strüktürüne ait elemanlarken, mekânsal öğeler mekânın oluşumundan sonra mekânda yerlerini alan donatı ve aksesuarlardır. Özdemir (1994) mekânı

oluşturan bileşenlerin mekânsal örgütlenmede farklı şekillerde yer aldığını, mekânın birey mekânı algılamasında etkili olduğunu ifade eder ve sınırlayıcı, belirleyici, yönlendirici, odaklayıcı, süreklilik sağlayıcı, anlam taşıyıcı, birleştirici ve ayırıcı roller üstlenebileceğini belirtir. Sınırlayıcı olarak zeminde döşemeden farklı olarak bir halının kullanılması, geniş bir açık alanda iki işlevin birlikte sürdürülmesi için bölücü işlevi göre bir donatının bulunması mekânın tanımlanmasına olanak sağlayabilmektedir. Bir mekâna yerleştirilen televizyon gibi o alanın işlevini ifade eden donatılar belirleyici elemanlardır. Aynı şekilde televizyonun yerleştirildiği yöne göre oturma elemanlarının yerleştirilmesi ile televizyon yönlendirici ve odaklayıcı eleman olarak da bir işlev kazanır. Mekânın içinde yer alan bileşen ve öğeler mekânın tanımlanması sürecinde sistemli bir şekilde pek çok farklı rol üstlenebilirler (Özdemir, 1994).

2.3. Kurgusal Mekân

Kurgusal mekân kavramının keşfi, Ehn'in (1988) tasarımın her zaman gelenek ile halihazırda var olan ve gelecekte var olabilecek olan arasındaki aşkınlık arasındaki gerilime yakalandığı iddiasında çerçevelenebilir. Malmgren (1985) kurgusal mekânı, yerleşik uygulamalardan gelen öğelerin yeni bir grup oluşturmak üzere oluşturulmuş öğelerle birlikte belirlendiği melez bir yapı olarak tanımlamıştır. Kurgusal alan kavramı, katılımcı tasarımdaki katılımcıların yerleşik gündelik pratiklerin değiştirildiği veya askıya alındığı bir tasarım alanı yaratma sürecini anlamak arayüz sağlar. Edebi teoriden esinlenerek, kurgusal mekân üretiminin, sahne dekorlarının aracılık ettiği hayali oyunları uygulayan katılımcılar açısından anlaşılabilirliği tartışılmaktadır (Dindler, 2010).

Edebi anlatıdaki olayların, karakterlerin ve nesnelerin ortamlarının ve çevrelerinin alanı olan mekân, diğer alanlarla (öykü, karakter, zaman ve ideoloji) birlikte kurgusal bir evren oluşturur. Worth (2004) bireylerin kurgusal bir dünyaya girdiğinde ya da kurgusal dünyanın hayallerine dahil olmasına izin verdiklerinde fiziksel kurallardan bağımsız bu mekânlara olan şüpheli yaklaşımlarını bilinçli bir şekilde bırakmadıklarını ifade eder. Birey herhangi bir şeye inanıp inanmamaya isteyerek karar veremez, tüm görsel veya duyuşsal ipuçları aksini söylüyorsa fiziksel mekânda var olmayan bir şeye isteyerek inanabilir. Kurguyla uğraşırken, birey eleştirel bir yetiyi bırakmasa da daha çok yaratıcı bir yeti kullanır. Birey aktif olarak şüpheyi bırakmasa da aktif olarak inanç yaratır. Birey kurgusal alanlara girmeyi öğrendikçe yeni bir alanı deneyimlemek için daha fazla istek duymaya başlayabilir (Worth, 2004). Ronen (1986) kurgusal mekânların bazı özelliklerini betimlemek amacıyla, mekânın, yazılı metinler tarafından kullanılan kelimeler ile inşa edilmiş anlamsal bir yapı olduğunu ifade eder ve bu kurgusal yapıyı çerçeve olarak adlandırır. Çerçeve, kurgusal bir yer, kurgusal karakterlerin, nesnelerin ve yerlerin gerçek veya potansiyel çevresidir, çeşitli kurgusal varlıkların konumunu

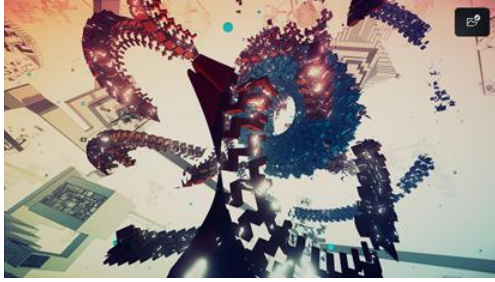
belirleyen mekânsal bir kavramdır. Çerçeveler, öyküdeki olay ve durumlara gelişebilecekleri alanı sağlayan kurgusal yerler ve konumlardır. Çerçeveler, kurgusal evrenin genel organizasyonundaki konumlarına göre farklılık gösterir. Ronen (1986) çerçeve olarak adlandırdığı olay örgüsünün geliştiği kurgusal alanın özelliklerini genel (public)/ özel (private); açık (open)/ kapalı (closed) ve şahsi (personal)/ şahsi olmayan (impersonal) olarak 3 grupta inceler. Olay örgüsüne göre kurgusal mekânların özellikleri süreç içinde değişebilmektedir. Worth (2004) bireyin, edebi kurgusal dünyadan farklı olarak filmin kurgusal dünyasını karşılaştırılabilir bir şekilde deneyimlediğini ifade eder. Birey tiyatrodan otururken, bir roman okurken olay örgüsünün açılımını deneyimledikleri gibi, kurgunun gelişimini de aynı şekilde izleyebilmektedir. Ancak birey film izlerken hayal gücü, okuyarak deneyimlediği yazılı olarak yaratılmış bir dünyaya girdiğinde olduğu gibi devreye girmez. Film ile görüntüler önlerinde net bir şekilde sunulurken, edebiyatla kendi görüntülerini yaratırlar. Bununla birlikte film, izleyicilerin edebi kurguların okuyucusuna açıkça söylediği bazı şeyleri hayal etmelerini de sağlayabilir.

2.4. Oyun Mekânları

Hutchison (2010) video oyunları oynamanın gerçek dünya deneyiminin, bir bilgisayar masasında, bir televizyonun önündeki kanepede ya da bir otobüste işe ya da okula giderken vakit geçirmek olabileceğini ancak, oyuncunun gerçek dünyadaki yer bağlamından bağımsız olarak, video oyununun içindeki sanal dünyanın, oyuncuları saatlerce sarıp içine aldığı ifade eder. Davies (2007) oyun oynamanın “sihirli bir çember” olarak tanımladığı farklı bir dünyaya adım atmaya gerektirdiğini belirtir. Sihirli çember kavramını, oyunları kapalı sistemler olarak ele alarak oyuncuların bir oyuna katıldığında, aynı anda bu oyunla bir tür sözleşmeye girdiklerini oyun dünyasını, kurallarını ve sınırlarını anlamayı ve kabul etmeyi kabul ettiklerini belirten bir kavram olarak tanımlar. Gerçek dünyayı bir oyun alanı olarak kullanan oyunların gün geçtikçe yaygınlaşması ve bunu yaparak oyun ile gerçeklik arasındaki sınırları bulanıklaştırmaları oyun alanının sınırlarını genişletmekte ve gerçeklik ile kurgusal arasındaki sınırı bulanıklaştırmaktadır. Bu oyun dünyası ile oyun dışı dünya arasında bir karışıklık yaratarak hem oyun sırasında hem de potansiyel olarak oyun sonrasında oyuncuların yer algısını değiştirebilmektedir. Mekân algısına sahip oyun geliştiricileri “mekân tasarlamak (designing spaces)” yerine “yerler yaratmak (creating places)” alışkanlığı ile kültürel olarak anlamlı ve oyuncularda duygusal olarak yankı uyandıran yerler yaratır (Hutchison, 2010). Bu bağlamda oyun tasarımcıları, iç mimarlardan, mimarlardan, şehir plancılarından ve mekânsal tasarımla ilgili diğer kişilerden büyük ilham alabilir (Davies, 2007).

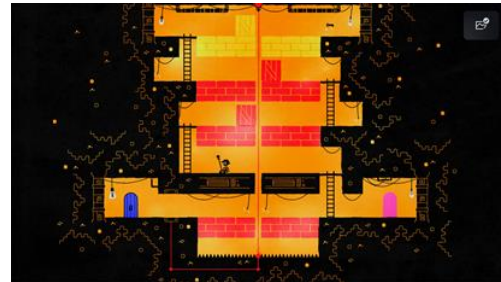
Oyun mekânları, oyunu oynayan birey için pek çok deneyim fırsatı sunar. Bu mekânlar dünyada mevcutta yer alan mekânlardan oluşabileceği gibi, fiziksel dünyanın kurallarından bağımsız şekillenen alanlar olarak da var olabilir. Bu çeşitli mekânlar özellikle tasarım eğitiminin temelinde yer alan oran, ölçek, renk, ritim, denge, ahenk ve düzen gibi soyut kavramların deneyim yolu ile öğrenebilmesi için bir ortam sağlayabilir niteliktedir.

Oyun mekânlarının kurguları gereği tanıdığımız fiziksel dünyadan ayrıldığı mekânlarda soyut kavramları da deneyimleyebilmek mümkün olmaktadır. Manifold Garden oyununda fizik yasalarının geçerli olmadığı bir mimari mekân yer almaktadır. Geometri her yönde sonsuz bir şekilde tekrar eder niteliktedir ve düşmek sizi başladığınız yere geri götürür. Oyuncular bakış açını değiştirerek bu kurgusal dünyayı yeni şekillerde görmek için yerçekimini manipüle edebilirler. Oyuncunun evrenin kurallarına hâkim olduğu bu oyun mekânında yeni bir dünya inşa edilir (Şekil 2).



Şekil 2. Manifold Garden oyun mekanında ritim ve denge (Playstation,2021)

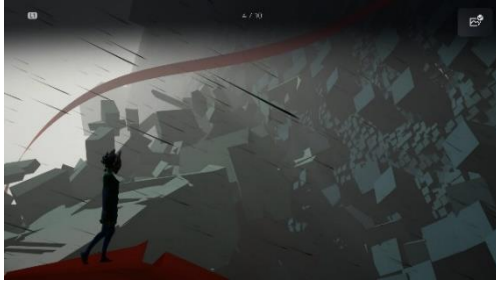
Hue oyun kurgusunda renkler ön plandadır. Oyuncunun yönettiği karakterin geçmesi gereken alanların rengine uygun olarak renk karışımlarını renk çarkı üzerinden sağlaması gerekmektedir (Şekil 3).



Şekil 3. Hue oyun mekanında renk (Playstation,2021)

Bound, hoş olmayan bir boşanma ve bunun bir parçası olan ebeveynler, bu ebeveynleri tartışırken izleyen çocuklar, bu tartışmaların sonuçları ve hem çocukluk hem de yetişkinlik döneminde kavgacı bir bölünmenin sunabileceği potansiyel duygusal zorluklar hakkında bir oyundur (Heineman, 2016).

Geniş açıklıkları geçmek için geometrik şekillerden oluşan platformları oluşturmak için müziğin ritmine uygun dans hareketlerinin kullanılması gerekmektedir (Şekil 4).



Şekil 4. Bound oyun mekanında ahenk ve düzen (Playstation,2021)

Lost in Random, bir zarın her şeyi karanlık ve çarpık bir peri masalıdır. Bu oyunun mekânında bireylerin günlük hayatlarında kullandıkları objeler mekânlara dönüşmüş olarak karşımıza çıkıyor. Oyunun ana karakteri bir zar boyutundadır ve çaydanlıkta yaşamaktadır (Şekil 5).



Şekil 5. Lost in Random oyun mekanında oran ve ölçek (Playstation,2021)

Tearaway Unfolded kurgusunda ise tüm dünya kağıttan oluşmaktadır. Oyuncular, gökyüzünde gizemli bir şekilde açılan bir portala mesaj iletmekle görevli olan haberci karakterleri kontrol ederler. Oyun boyunca, haberciler ulaşmak ve kağıt dünyalarını kurtarmak için birçok oyun mekânını yeniden şekillendirerek kendi rotalarını oluşturmak durumunda kalmaktadır (Şekil 6).



Şekil 6. Tearaway Unfolded oyun mekanında ahenk ve oran (Playstation,2021)

2.5. Oyun ile Öğrenme

Oyunlar, uygulama ve çeşitlilik yoluyla insanlara belirli bir disiplinin (veya uygulamanın) sorunları ele alma ve çözme yollarını deneyimleme fırsatları sunar. Oyunlar, özellikle bilgisayar veya video oyunları, birçok yönden öğrenmek için etkileşimli olmaları ve insanlara sonuçları etkileme yeteneği vermeleri açısından faydalıdır. İnsanları yeni dünyaları test etmeye ve diğer bakış açılarını düşünmeye teşvik ederler. İnsanları çok değişkenli sistemler aracılığıyla sorunları keşfetmeye teşvik ederler (Marlow, 2009).

Oyun Temelli Öğrenme (GBL- Game Based Learning), “oyun bağlamına yerleştirilen belirli sorun senaryoları” olarak tanımlanabilir. Eğitimde dijital oyunların kullanılmasının aksine, Oyun temelli öğrenme, eğitmenin oyunlarda bulunan en iyi uygulamaların geleneksel müfredat tasarım süreciyle nasıl bütünleştiğini düşünmesini gerektirir. Oyun temelli öğrenme yöntemleri ile bir eğitim müfredatı tasarlamak, öğrencileri öğrenme hedeflerine ulaşmaları için motive etmenin etkili bir yolu olabilir. Eğitmenler, müfredatın tasarım sürecini oyun temelli öğrenmenin olguları eşleştirerek, öğrenme etkinlikleriyle uyumlu oyun niteliklerinin ve oyun öğelerini belirleyerek derslerinin temelini oluşturan yapıya göre bu eşleşmeleri yapabilmektedir (Alaswad & Nadolny, 2015).

Bilgisayar oyunları ve genel olarak oyunlar eğitim amaçlı kullanıldığında, öğrenme süreçlerinin çeşitli yönleri desteklenir. Öğrenciler, bir çözüm seçmek veya belirli bir noktada karar vermek için farklı alanlardaki bilgileri birleştirmeye teşvik edilir, kararlarına ve eylemlerine göre oyunun sonucunun nasıl değiştiğini test edebilirler, diğer ekip üyeleriyle iletişim kurmaya ve sonraki adımları tartışmaya ve müzakere etmeye teşvik edilir, böylece diğer şeylerin yanı sıra sosyal becerilerini de geliştirir. Oyun temelli öğrenme kavram ve yaklaşımlarının yüksek öğrenme değerine sahip olduğu belirli eğitim alanları vardır. Bu alanlar, eleştirel düşünme, grup iletişimi, tartışma ve karar verme gibi becerilerin yüksek önem taşıdığı disiplinler arası konulardır. Bu tür konular, tek başına öğrenilirse, çoğu zaman gerçek dünya bağlamlarında uygulanamaz (Pivee, Dziabenko, & Schinnerl, 2003).

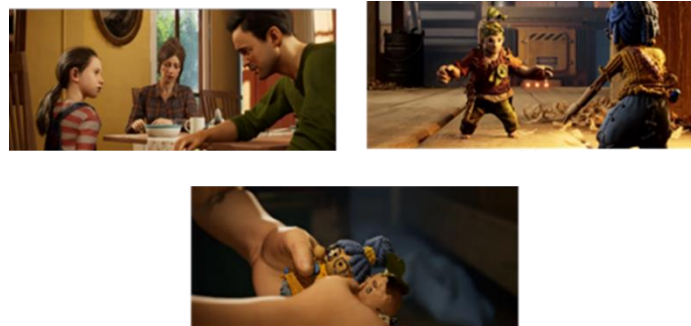
Tasarım stüdyosu, çoğu mimarlık okulunun müfredatlarının %30 ila %50'sini tasarım eğitimi ve öğretimine ayırdığı mimarlık eğitiminin temelini oluşturur. Tasarım stüdyosu, geleceğin tasarımcılarının şekillendiği ortam olarak nitelendirilebilir. Tasarım sürecinin sezgiye, mantıksal işleme ve titiz akıl yürütmeye dayalı olarak işlemesi amaçlanmıştır (Salama, 2005). Tasarım eğitiminde farklı öğrenme etkinlikleri aracılığıyla deneyim çok önemlidir. Temel amaç, tasarım olarak küresel bir ortak dil kazanmak için tasarım öğrencilerinin analitik ve soyut düşünme yoluyla algısal becerilerini geliştirmektir. Ayrıca bazı dışsallaştırma yöntemleriyle bu soyut kavramsal fikrin

somut bir tasarım ürününe nasıl aktarılacağı öğretilir. Konseptin bir tasarıma aktarılması sürecinde, tasarım eğitimi için en önemli anahtar kelimelerden biri denemedir (Demirbaş, 2008).

Marlow (2009) oyunların, sürece dahil bireylerin ve ortamların gerekliliklerini ve sorunlarını keşfederek tasarım öğrencilerinin bir konu hakkında daha derin ve daha kapsamlı bir anlayış kazanmalarına yardımcı olabileceğini savunur. Daha aktif keşif ve daha az pasif dinleme sunmaları bakımından eylemde bulunmayı ve sonuçları hissetmeyi kolaylaştırırlar. Tasarımcıların oyunların mekân tasarlama ve yerler yaratma süreçlerine destek verebileceği gibi; tasarım eğitiminin temelini oluşturan oran, ölçek, renk, ritim, denge, ahenk ve düzen gibi (Sarioğlu Erdoğan, 2016) kavramlarının kurgusal mekânlar aracılığı ile mekânda etkilerinin öğrenciler tarafından deneyimlenerek kavranması sağlanabilir.

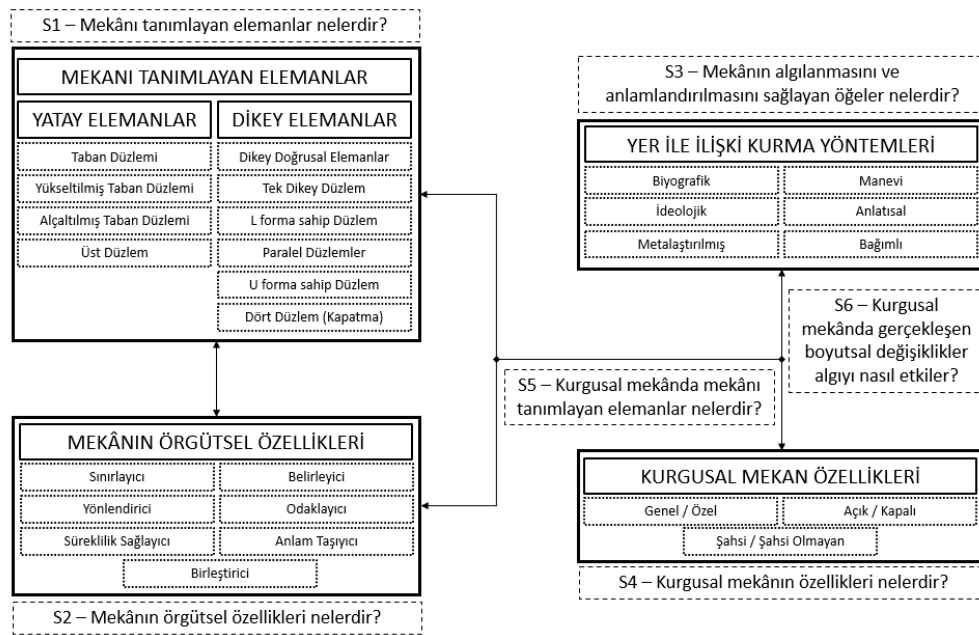
3. YÖNTEM

Hazelight Studios tarafından geliştirilen ve EA (Electronic Arts) tarafından 26 Mart 2021 tarihinde yayınlanan Bulmaca oyunları kategorisinde yer alan It Takes Two adlı oyunun mekânları üzerinden bir inceleme yapılmıştır. The Game Awards'da Yılın oyunu (Game of the year), En İyi Oyun Yönlendirmesi (Best Game Direction), En iyi Anlatı (Best Narrative), En iyi Aile Oyunu (Best Family), En iyi Çoklu oyuncu (Best Multiplayer) alanlarında aday olarak gösterilmiştir, Yılın oyunu, En iyi çoklu oyuncu, En iyi aile oyunu alanlarında ödül almaya hak kazanmıştır (The Game Awards, 2021). It Takes Two oyununda boşanma aşamasında olan bir çift olan Cody ve May karakterinin, çocukları Rose'un bir dileği ile küçülüp el ile tutulabilen birer kil ve ahşaptan oluşan oyuncaklara dönüşmesini konu alır (Şekil 7). Cody ve May çocukları Rose'a ulaşmak için yeni boyutları ile eski insan boyutlarına uygun yapılmış evin yeni mekânlarını keşfederek başa çıkmaları gereken pek çok durum ile karşılaşır.



Şekil 7. It Takes Two oyununda Cody ve May karakterlerinin insan formları, oyuncuğa dönüştükleri formları, oyuncakların Cody ve May onlarda bedenlenmeden önceki durumları (Electronic Arts & Hazelight Studios, 2021)

Bu oyunda karakterlerin boyutların küçülmesi ile mekânı tanımlayan öğeler de değişiklik göstermiştir. Mekânı tanımlayan öğelerinin değişimi araştırma modelinin oluşumunda etkili olmuştur. Çalışmanın araştırma modeli oluşturulurken “Mekânı tanımlayan elemanlar nelerdir?”, “Mekânın örgütsel özellikleri nelerdir?”, “Mekânın algılanmasını ve anlamlandırılmasını sağlayan öğeler nelerdir?”, “Kurgusal mekânın özellikleri nelerdir?”, “Kurgusal mekânda mekânı tanımlayan elemanlar nelerdir?”, “Kurgusal mekânda gerçekleşen boyutsal değişiklikler algıyı nasıl etkiler?” soruları araştırma modelinin oluşumunda etkili olmuştur (Şekil 8). Araştırma modelinin oluşturulması sürecinde incelenen literatürde mekânı tanımlayan elemanlar konusunda Ching’in (2007) Form, mekân ve düzen kitabında form ve mekân altında yer verdiği mekânı tanımlayan eleman gruplamalarından faydalanılmıştır. Mekânın örgütsel özelliklerinin incelenmesi için Özdemir’in (1994) mekânın bileşen ve öğelerinin oluşturduğu örgütsel sistemlerin mekândaki rolleri tanımlamasından yararlanılmıştır. Yer ile ilişki kurma yöntemleri başlığı altında yer alan kavramlar Cross’un (2001) yer duygusu tanımlarından faydalanarak oluşturduğu kullanıcıları yer ile ilişkileri alanındaki çalışmalarından faydalanılmıştır. Kurgusal mekânın özellikleri araştırma modeline dahil edilirken Ronen’in (1986) kurgusal mekân alanında kurgusal mekânların tanımlanabilir bir alan olabilmesi için belirlediği özellikler değerlendirilmiştir. Oyunun görselleri incelendiğinde araştırma modelinde mekândaki değişimler üç ana başlıkta toplanmıştır. Bu başlıklar mekânı tanımlayan nesneler, mekâna dönüşen nesneler ve yeni işlev kazanan nesneler olarak gruplanmıştır. Bu gruplar altında oyun mekânları ve mekânı tanımlayan öğelerin dönüşümü incelenmiştir.



Şekil 8. Araştırma modeli

4. OYUN MEKÂNLARINDA MEKÂNI TANIMLAYAN ÖĞELER

Fiziki mekânlarda kullanıcının antropometrik ölçülerine göre mekân tasarımı şekillenmektedir. Evrensel tasarım kriterlerine göre mekânı tasarlamak günümüzde özellikle tasarımcılar tarafından dikkat edilen bir konudur.

4.1. Oyun Mekânının Genel Özellikleri

Araştırmada incelenmiş olan Hazelight Studios tarafından geliştirilmiş It Takes Two oyunu 9 bölümden oluşmaktadır. Bu bölümler evin farklı bölümlerini konu aldıkları gibi hayali mekânları da içermektedir. Bölümler sırasıyla Kulübe (The Shed), Ağaç (The Tree), Yastık Kalesi (The Pillowfort), Uzay İstasyonu (Space Station), Sihirli Kaleye Giden Yol (The Road to the Magic Castle), Zamanın Kapıları (Gates of Time), Kar Küresi (Snowglobe), Bahçe (Garden) ve Tavan arası (The Attic) isimlerini almaktadır. Oyun sürecinde oyunun hikayesinin anlatıldığı bölümlerde tek ekranda olay örgüsü çözümlenirken, oyunu oynama aşamasında ekran ikiye bölünmektedir. Oyunun isminden de anlaşılacağı üzere oyun tekli oynanamamaktadır, iki kişinin birlikte oynaması gerekmektedir. Oyun sürecinde ekranın ikiye ayrılması da bu sebeptir. İki oyuncunun oyun sürecinde kazandıkları farklı özellikleri ile birbirleri ile yardımlaşarak bölümleri tamamlamaları beklenmektedir.



Şekil 9. It Takes Two oyunu karakterlerinden Cody ve May'in çocukları Rose'a ait olan oyuncak fil Cutie ile insan formlarındaki oran ilişkisi, küçülüp oyuncak boyutlarına geldiklerindeki oran ilişkisi (Electronic Arts & Hazelight Studios, 2021)

Cody ve May oyunun başında insan formlarında olarak gördüğümüz oyunun ana karakteri olan anne ve baba karakterleridir. Evliliklerinde yaşamakta oldukları anlaşmazlıklar sebebi ile boşanma kararı alırlar. Bu karardan kendini suçlayan küçük kızları Rose'un bir dileği üzerine sihirli bir kitap ve Rose'un gözyaşları sonucunda elde tutulabilen birer oyuncuğa dönüşürler. Oyun bu yeni formlarından kurtulup insan formlarına geri dönebilmek için kızlarına ulaşmaya çalışmalarını konu alır. Yeni boyutları sebebiyle insan boyutlarına uygun olan evlerinde çeşitli problemler ile karşılaşır. İnsan formlarındayken elle tutup yerlerini değiştirebildikleri objeler karakterlerin boyut değişikliği sebebi ile onların iki katı olan artık elle tutamayacakları objelere dönüşürler (Şekil 9).

4.2. Değişen Boyuta Bağlı Mekânı Tanımlayan Öğeler

Oyun mekânı karakterlerin boyutlarının küçülmesi mekânlar yeni işlev kazanan objeler ile tanımlanmaya başlamaktadır. Bu öğelerin araştırma modelinde belirtilmiş olan araştırma soruları ve belirlenen araştırma başlıkları altında değerlendirmeleri yapılmıştır. Oyun sürecinde yer alan mevcut mekânların karakterlerin yeni boyutlarına göre yeni mekânsal örgütlenmeleri oyun görselleri üzerinden incelenmiştir.

4.2.1. Mekânı tanımlayan nesneler

Oyundaki kurgusal karakterler olan Cody ve May karakterlerinin boyutlarının değişmesi ile insan boyutlarında içlerine sığamayacakları, aralarından geçmeyecekleri pek çok nesne onlar için birer mekâna dönüşmeye başlamıştır. Kızları için oluşturdukları “Yastık Kalesi”nde yastıkların dizilişi yeni boyutlarında onlar için Ching’in (2007) mekânı tanımlayan yatay öğeler olarak gruplandığı yükseltilmiş ve alçaltılmış yatay düzlemlere dönüşmelerini sağlamıştır. Bu düzlemler sayesinde üst yüzeylere tırmanabilecekleri merdiven benzeri oluşumlar ve içlerinden geçip yürüyebildikleri koridorlar elde edilmiştir. İnsan boyutlarında oturmak için ya da günlük küçük objeleri depolamak için kullandıkları nesneler yeni boyutlarında karakterler için birer mekâna dönüşmüştür. Bulundukları yere göre depolama işlevi için kullandıkları kutular bir alanı tanımlayan dikey öğelerden paralel düzlemler grubunda mekânı tanımlayan bir eleman olarak bulunurken, bir başka konumda bulunduklarında onlar için bir üst örtü oluşturur (Tablo 1). Karakterlerin bulunduğu yere göre objelerin işlevleri ve tanımladıkları alanlar değişmektedir. İnsan formlarında koridorları sabit duvarlar tanımlarken yeni karakter boyutlarında pek çok farklı donatı bir koridoru onlar için tanımlayabilir hale gelmektedir. Mekânın örgütsel etkileri bakımından oluşturulmuş yastık kalesi baba karakteri olan Cody ve kızları Rose ile yaşama çevresinde birlikte oynamaları için yaptıkları bir mekân olarak karşımıza çıkar. Bu açıdan insan boyutlarında anlam taşıyıcı ve birleştirici bir mekân olarak örgütlenir, ancak mevcut küçük boyutlarında oyun karakterleri için yastık kalesi olarak deneyimlenen mekân yastıklar ve sandalyeler ile hareketlerinin kısıtlanması ile sınırlayıcı, paralel dikey düzlemlerin koridorlar yaratması ile yönlendirici ve koridorların sonunda yer alan açıklıklar ile odaklayıcı örgütsel özellikler kazanmaktadır. Yer ile ilişki kurma bakımından ise yastık kalesi alanı karakterler için kızları ile oluşturdukları bir alan olması bakımından manevi, anlatısal yöntemler ile ilişkilendirilir, yeni boyutlarında ise bu alandan geçmek zorunda olmaları bakımından bağımlı bir mekân ilişkisi oluşturduğu ifade edilebilir (Tablo 1).

Tablo 1

Mekânı Tanımlayan Nesnelerin Oyun İçi Görseller Üzerinden Mekânı Tanımlayan Ögelere Göre İncelenmesi

Oyun Mekânı		Mekânı Tanımlayan Elemanlar										Mekânın Örgütsel Etkileri						Yer ile İlişki Kurma Yöntemleri						
		Yatay Elemanlar				Dikey Elemanlar																		
		Taban Düzlem	Yükseltilmiş Taban Düzlemi	Açaltılmış Taban Düzlemi	Ust Düzlem	Dikey Doğrusal Elemanlar	Tek Dikey Düzlem	L forma sahip Düzlem	Paralel Düzlemler	U forma sahip Düzlemler	Dört Düzlem	İkiz Düzlem	Sınırlayıcı	Belirleyici	Yönlendirici	Odaklayıcı	Süreklilik Sağlayıcı	Anlam Taşıyıcı	Birleştirici	Biyografik	Mânevî	İdeolojik	Anlatısal	Metalaştırılmış
		X	X		X			X		X	X			X				X		X		X		
		X	X		X			X	X	X	X			X	X			X			X		X	
		X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X										X
			X	X	X	X	X								X	X		X	X			X		

4.2.2. Mekâna dönüşen nesneler

Oyunun ilk bölümünde Cody ve May karakterlerinin boyutlarının küçülmesi ile insan boyutlarında elle tutabildikleri nesnelerin bazıları bütünüyle bir mekânı tanımlar hale gelmiştir. Yan yatmış bir koli ile bir boya kutusu savaştıkları düşmanlarına karşı bir saklanabilecekleri bir yaratırken, eski bir pikap görevleri gereği konser verebilecekleri bir alana dönüşebilmektedir (Tablo 2). Pikap kapalıyken onlar için tek bir düzlem ile mekânı tanımlayan dikey bir düzlem ile mekân tanımlarken, açıldığı ve sahneye dönüştüğü durumda mekânı tanımlayan yatay öğelerden yükseltilmiş taban düzlemi ve

mekânı tanımlayan dikey öğelerden U şekilli düzlemler ile farklı bir mekâna dönüşmektedir. Bu açıdan bu boyutlarında mekân olarak tanımladıkları alanlar nesnelerin yerine ve işlevine göre değişebilmektedir. Mekânın örgütsel sistemine göre boya kutusunun bir gizlenme alanına dönüştüğü görselde yeni tanımlanan mekân kapalı bölümüyle sınırlayıcı ancak açık kalan alanıyla odaklayıcı etkiler göstermektedir. Pikap ise oyun sürecinde bir sahneye dönüşmesi ile plağın oturduğu dönen mekanizmanın yer aldığı bölüm karakterlerin durması gereken alanı belli etmesi ile odaklayıcı, May karakterinin müzik sevgisini ifade etmesi ve pikabın yine bu karaktere ait olması yönüyle anlam taşıyıcı ve kızlarına ulaşabilmeleri için tamamlamaları gereken görevi ifade etmesi ile belirleyici etkilere sahiptir. Karakterlerin yer ile kurdukları ilişkiler bakımından boya kutusu ve karton kutunun bir sığınağa dönüşmesi bağımlı bir etki yaratmaktadır, pikabın tanımladığı mekân ile kurdukları ilişki ise insan anıları ile ilişkilendirmeleri sebebiyle manevi, anlamsal olarak değerlendirilebilir. May karakterinin uzun süre müzikten uzak kalması ve bu yeni boyutunda tanımlanan mekân sayesinde yeniden müzik ile bağ kurması yoluyla metalaştırılmış bir ilişkinin varlığı da değerlendirilebilir.

Tablo 2

Mekâna Dönüşen Nesnelerin Oyun İçi Görseller Üzerinden Mekânı Tanımlayan Ögelere Göre İncelenmesi

Oyun Mekânı	Mekânı Tanımlayan Elemanlar										Mekânın Örgütsel Etkileri					Yer ile İlişki Kurma Yöntemleri							
	Yatay Elemanlar					Dikey Elemanlar																	
	Taban Düzlem	Yükseltilmiş Taban Düzlemleri	Açıklanmış Taban Düzlemleri	Üst Düzlem	Dikey Doğrusal Elemanlar	Tek Dikey Düzlem	L formu sahip Düzlemler	Paralel Düzlemler	U formu sahip Düzlemler	Dört Düzlem Elemanları	Sınırlayıcı	Belirleyici	Yönlendirici	Odaklayıcı	Süreklilik Sağlayıcı	Anlam Taşıyıcı	Birleştirici	Biyografik	Manevi	İdeolojik	Anlatsal	Metalaştırılmış	Bağımlı
		X		X		X			X		X			X									X
		X	X			X			X			X		X		X		X		X	X		

4.2.3. Yeni işlev kazanan nesneler

Oyun sürecinde Cody ve May'in pek çok yeniden işlev kazanmış nesne ile karşı karşıya geldiğine şahit olmaktayız. Tavan aralarında bulunan dürbün pencereye ulaşabilmeleri için bir köprü işlevi kazanmışken, mutfaklarında erzak depolamak için kullandıkları kavanoz içinde hapis kaldıkları bir alana dönüşür. İnsan boyutlarında ellerinde tuttukları bazı objeler yine elde tutulabilir şekildedir ancak işlevleri tamamen değişmiştir. Ağaç içindeki sincap yuvasında mahsur kaldıkları bölümde sincapların çöpe atılmış bulaşık deterjanı kapağından yaptıkları bir silah ve yine çöpten aldıkları soda kapakları ve teller ile oluşturdukları bir sandalye görebilmekteyiz (Şekil 10).



Tavan arasında bulunan dürbün karakterler için bir köprü işlevi kazanmıştır.



Erzak depolamak için kullandıkları kavanoz sincaplar tarafından karakterleri tutsak etmek için kullanılmıştır.



Bulaşık deterjanı kapakları karakterlerin kendini savunması için bir silah oluşturmak amacı ile kullanılmıştır.



Soda kapakları teller ile birleştirilerek bir sandalye oluşturmak için kullanılmıştır.

Şekil 10. Karakterlerin insan boyutlarında ellerinde tutarak kullanabildikleri objelerin yeni boyutlarında kazandığı yeni işlevler (Electronic Arts & Hazelight Studios, 2021)

Yeni işlev kazanan nesnelerden bazıları ise yeni bir mekân tanımlamak için kullanılmıştır. İnsan boyutlarında ardiye alanı olarak kullandıkları tavan arasında yer alan eski CD'leri amfi üzerine erişebilmeleri için çift kollu bir merdiven oluşturmak için düzenlenmiştir. Tavan arasında yer alan eski kitaplar pek çok farklı yükseklikte yer alan raflara erişmek için yine bir merdiven sistemini oluşturmuşlardır. Bu merdiven sistemleri örgütsel etkileri bakımından yönlendirici ve erişimleri gereken alanı belirtmesi bakımından odaklayıcı sistemlere dönüşmüştür. May karakterine ait eski bir atlı karınca şeklindeki müzik kutusu artık üzerine binip eğlence amaçlı kullanabilecekleri bir alandır (Tablo 3). Bu atlı karınca yer ile ilişki kurmaları açısından manevi ve anlatsal bir bağın oluşmasını desteklemiştir. Ardiyede depoladıkları kurdele onları gitmeleri gerek yöne doğru yönlendiren bir

taban düzlemi oluşturarak bir kırmızı halıya dönüşmüştür, bu mekânsal örgütlenme sistemi olarak yönlendirici ve odaklayıcı etkilere sahip olduğu gibi yürüyüş alanlarını belirlemesi yoluyla aynı zamanda da sınırlayıcı bir donatı olarak mekândaki hareketlerini kısıtlamıştır. Noel ağacını süslemek için kullandıkları ağaç ışıkları ise konser verme görevlerini tamamlamak için sahneye dönüşen pikabın sahne ışıkları olarak yeni işlevlerini kazanmıştır.

Tablo 3

Yeni İşlev Kazanan Nesnelerin Oyun İçi Görseller Üzerinden Mekânı Tanımlayan Ögelere Göre İncelenmesi

Oyun Mekânı	Mekânı Tanımlayan Elemanlar										Mekânın Örgütsel Etkileri					Yer ile İlişki Kurma Yöntemleri				
	Yatay Elemanlar					Dikey Elemanlar														
	Taban Düzlem	Yükseltilmiş Taban Düzlemi	Açık Taban Düzlemi	Dikey Düzlem	Dikey Doğrusal Elemanlar	Tek Dikey Düzlem	L formu sahip Düzlem	Paralel Düzlemler	U formu sahip Düzlemler	Dört Düzlem (Kavramsal)										
	X	X		X		X			X		X			X	X				X	X
		X			X	X		X				X	X		X		X	X	X	
	X		X			X							X	X			X		X	
	X					X	X	X				X	X							X

5. SONUÇLAR

Mekânın birey için bir anlam ifade etmesi mekân ve kullanıcısı arasında bir bağ kurulmasına olanak sağlar. Mekânın anlamlandırılabilmesi ve tanımlanabilmesi için kullanıcıların içinde bulundukları ve sürekli etkileşim halinde oldukları mekânları duyuları yoluyla bilgi ve tecrübelerinden faydalanarak algılaması gerekmektedir. Bir mekânı oluşturan duvarlar, zemin, donatılar ve aksesuarlar bu mekânın algılanıp kullanıcı tarafından anlamlandırılması için birer eleman haline gelir. Bir mekânın tanımlanabilmesi için duvarlar ile kapatılmış bir alan olması gerekli değildir, çeşitli donatılarla ve aksesuarlar ile de bu tanımlama sağlanabilir. Mekânın tanımlanması ile mekânın örgütsel sistemleri arasında dönüşümlü bir ilişki bulunmaktadır. Bir mekânı yapısal elemanlar ya da hareketli donatı elemanları ile yatay ve dikey düzlemde tanımlamaya başlamak bu alanın ve çevresindeki ilişkili mekânların işlevlerini tanımlamaya başlar. Bu tanımlama ile kullanıcılar mekânlarının sınırlarını belirleyerek mekânlara bir anlam yüklemeye başlar ve mekân kullanıcı için bir yere dönüşür.

Mekânın yere dönüşümü sürecinde mekânın kullanıcısı büyük bir rol üstlenmektedir. Mekânın kullanıcısının algılar yolu ile mekânı tanımlaması gibi mekân da kullanıcısında yarattığı hisler, duygular ile bu algıyı güçlendirir. Mekânın kullanıcı üzerinde yarattığı algılarda en büyük rol mekânın tasarım sürecindedir. Mekânda yaratılmak istenen duygular, yönelimler mekânın tasarımı ve kurgusu ile şekillendirilebilir.

Bir mekânı tasarlamak ve yerleri yaratmak tasarımcının temel görevlerinden biridir. Bir kullanıcı veya kullanıcı grubu için tasarlanan mekânların deneyimler yoluyla algılanabilir ve kullanıcı tarafından tanımlanabilir olması önemlidir. Bu mekânı yaratmak ve kullanıcının deneyimini şekillendirmek ise mekânın tasarımcısının sorumluluğundadır. Tasarım eğitiminin büyük bir bölümü kullanıcı deneyimini anlamak ve buna uygun tasarımı yapabilmekten geçer. Tasarım eğitimi sürecinde belirlenen kullanıcı kimliğinin ihtiyaçları doğrultusunda gerekli mekân düzenlemeleri yapılarak kullanıcının ihtiyacını ve mekânın gereksinimlerini karşılamak önemlidir. Bu bir konut yapısı de kamusal bir yapı da olsa mekânı kullanıcının ihtiyacı ve mekânın işlevi şekillendirir. Kullanıcının deneyimini ve ihtiyaçlarını anlamak her zaman kolay olmayabilir. Belli bir konseptin tasarıma dönüşebilmesi için tasarımcının bu deneyimi öncelikle kendisinin kavraması gerekmektedir. Tasarım sürecinde soyut kavramsal bir fikrin somut bir tasarım ürününe dönüşebilmesi için öncelikle soyut kavramların çok iyi bir şekilde anlaşılması gerekmektedir. Tasarım eğitiminin özellikle ilk yıllarında öğrenciler soyut kavramları tanımlamayı ve somut bir şekilde ifade etmeyi öğrenmektedir. Soyut kavramlar her birey tarafından farklı algılanabilen kavramlardır bu sebeple bu kavramların anlaşılabilir somut ürüne dönüştürülmesi aşamasında deneyim çok önemli bir yerdedir.

Oyun ile öğrenme tasarımcılara kendilerinin bir kavramı deneyimleme imkanlarının olamadığı durumlarda kurgusal mekânlarda bu deneyimi kazanabilmeleri olanağını sağlar. Kurgusal karakterler mekânı deneyimlerken bireyler bunu hayal ederek deneyimler. Bu şekilde bireyler kendi konforlarını etkilemeden pek çok senaryoyu deneyimleme şansını elde eder. Özellikle günümüzde sayısı gittikçe artan dijital ortamda kolaylıkla erişilebilen oyunların tasarım süreçlerinde kurgusal mekânın önemi büyüktür. Bu bilince sahip oyun geliştiricileri mekânı tasarlama ve oyun karakterleri için yerler yaratma sürecine oldukça önem verirler. Oyunların mekânları gün geçtikçe karakterleri ile gelişen ve karmaşıklaşan sistemleri oyunculara sunmaya devam etmektedir. Bu kurgusal mekânlar dünya üzerinde aşına olduğumuz mekânları bize sunabildiği gibi dünyanın fiziki kurallarından bağımsız mekânları da deneyimleme şansını oyunculara sağlar. Çeşitli soyut kavramların anlaşılabilmesi için eğitim müfredatlarının bir parçası haline gelebilir. Bu öğrenciler için mekânı fiziksel olarak deneyimlemeseler bile hayallerinde canlandırdıkları kavramlarını somutlaştırmalarını sağlamak için bir yöntem oluşturabilir.

Bu araştırma kapsamında incelenen It Takes Two oyunu özellikle mekânı deneyimleyen bireyin ölçeğinin değişmesi ile mekânsal özelliklerin, mekânı tanımlayan elemanların ve mekânın örgütsel etkilerinin değişiminin deneyimlenebildiği bir ara yüz sağlamaktadır. Oyun karakterlerinin ölçeğindeki bu değişim mekânlardaki deneyimlerinin de değişmesine bu sebeple yerler ile kurdukları ilişkilerin de yeniden şekillenmesine sebep olmaktadır. Oyun sürecinde karakterlerin mekânlar ile ilişkileri karakterlerin mekânlar ile sürekli etkileşim halinde olmasından dolayı insan boyutundan el ile tutulabilecek küçük objelerde hayat bulan karakterlerin yeni boyutları ile insan boyutlarına uygun olan evlerini yeniden keşfetmesi ve yeniden tanımlanan mekânlarda edindikleri deneyimler gözlenebilir. Bu karakterler üzerinden mekânı deneyimleyen oyuncu mekânın değişimini, yeniden tanımlanan mekânları ve yeni işlev kazanan ve mekânın tanımlanması işlevinde önemli yeri olan elemanları sanal bir ara yüz üzerinden deneyimleyebilmektedir. Kullanıcı deneyiminin yanı sıra oyuncular için mekânsal öğeleri ve bunların tasarımın temelinde yer alan oran, ölçek, renk, ritim, denge, ahenk ve düzen gibi kavramların deneyimlenmesi de sağlanabilmektedir.

Öğrenciler kimi zaman deneyimleyemedikleri soyut kavramları anlamakta güçlük yaşayabilmektedir. Bedensel bir deneyimi yaşamaları pek mümkün olmasa da bu deneyimi günümüzün gelişen teknolojileri ile kurgusal mekânlarda elde edebilmeleri mümkündür. Kurgusal mekânlar ve özellikle oyun mekânları oyuncuya kararlarını kendi verebilmesi ve mekânı bütünüyle deneyimleyebilme olanağı sağlaması bakımından mekânın tasarımını temel alan mimarlık, iç mimarlık disiplinlerinde öğretim materyali olarak kullanılabilir niteliktedir. Özellikle geleceğin tasarımcılarının deneyim ve empati yolu ile kullanıcıların değişen ihtiyaçlarını öğrenmeleri, mekânların tanımlanabilmesi için

gerekli elemanların ve mekânın örgütsel etkilerinin edindikleri teorik bilgiler ile harmanlanarak deneyim aracılığıyla öğrenilmesi bu süreçleri kavrayabilmelerini destekleyecektir.

Teşekkür ve Bilgi Notu

Makalede, ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur. Çalışmada Etik Kurul izni gerekmemiştir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazarlar herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamı olduklarını beyan etmektedirler.

KAYNAKÇA

- Alaswad, Z., ve Nadolny, L. (2015). Designing for game-based learning: the effective integration of technology to support learning. *Journal of Educational Technology Systems*, 4(43), 389-402. doi:10.1177/0047239515588164
- Aslan, F. , Aslan, E. ve Atik, A. (2015). İç mekanda algı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi* , 5 (11) , Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/iujad/issue/8730/614922>
- Ayalp, N. (2012). Cultural identity and place identity in house environment: Traditional Turkish house interiors.V. Niola ve Ka-Lok Ng (Yay. haz.), *Recent Researches In Chemistry, Biology, Environment And Culture, Proceedings of the 2nd International Conference on Arts and Culture (ICAC '11)* (s. 64-69) içinde. Montreux, Switzerland. Erişim Adresi: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:171090780>
- Ching F. D. K. (2007). *Form defining space. Architecture : form space and order* (3rd ed.) 1st edition:1943 (s.110-182). Amerika Birleşik Devletleri: John Wiley and Sons,
- Cross, J. E. (2001, Kasım). *What is sense of place?* 12th Headwaters Konferansı. Western State College, Gunnison, Amerika. Erişim Adresi: https://mountainscholar.org/bitstream/handle/10217/180311/FACFSOLO_Cross_2001_Headwaters%20XII_Sense%20of%20Place.pdf?sequence=4
- Davies, H. (2007). *Place as media in pervasive games*. IE '07: Proceedings of the 4th Australasian conference on Interactive entertainment, Erişim adresi:https://www.academia.edu/9655602/Place_as_Media_in_Pervasive_Games?source=swp_share
- Demirbaş, O. O. (2008). *An experiential learning journey: basic design studio. designing design education*, Designtrain Congress, Amsterdam, Holland. Erişim Adresi: https://www.researchgate.net/publication/237228976_AN_EXPERIENTIAL_LEARNING_JOURNEY_BASIC_DESIGN_STUDIO
- Ehn, P. (1988). *Work-oriented design of computer artifacts*. Stockholm, Sweden: Gummessons.
- Electronic Arts (Yayıncı) ve Hazelight Studios (Geliştirici) (2021). *It Takes Two*. İsveç: Hazelight

- Göler, S. (2009). *Biçim, renk, malzeme, doku ve ışığın mekân algısına etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul) Erişim Adresi: https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=EU7TRZBmzF02pEl8_AwWEA&no=Tbn5ITJ50jCkEJhzkKhb7
- Gulec Solak, S. S. (2017). Mekân-kimlik etkileşimi: Kavramsal ve kuramsal bir bakış space-identity interaction: a conceptual and theoretical overview . *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi* , 6 (1) , 13-37 . Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/mjss/issue/40509/485519>
- Heineman D., S. (2016). “Bound” is a Beautiful Game about Ugliness. Erişim adresi: <https://medium.com/@DrHeineman/bound-is-a-beautiful-game-about-ugliness-339d7492798>
- Koçyiğit, R. G. & Gorbon, F. (2016). Mimarlıkta yersizleşme ve yerin-yeniden üretimi . *Tasarım + Kuram* , 8 (13) , 95-113 . DOI: 10.23835/tasarimkuram.240897
- Malmgren, C. (1985). *Fictional space in the modernist and post-modernist American novel*. Pensilvanya, USA: Bucknell University Press.
- Marlow, Cr. (2009). *Games & learning in landscape architecture*. 10th International Conference on Information Technologies in Landscape Architecture – Digital Landscape Architecture 2009, Valletta, Malta. Erişim Adresi: https://www.researchgate.net/publication/239920443_Games_Learning_in_Landscape_Architecture
- Özdemir, İ. (1994) *Mimari mekânın değerlendirilmesinde mekân örgütlenmesi kavramı, konutta yaşama mekânları* (Doktora Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon), Erişim Adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=hIMz7hX-saadtQbCfFC7SA&no=hIMz7hX-saadtQbCfFC7SA>
- Pivee, M., Dziabenko, O., ve Schinnerl, I. (2003). Aspects of game-based learning. *Proceedings of I-KNOW '03* (s. 216-225) içinde. Austria. Erişim Adresi: https://www.academia.edu/2376082/Aspects_of_game_based_learning
- Playstation (2021, 6 Kasım). Games, Sony Interactive Entertainment Europe Limited. Erişim adresi: <https://www.playstation.com/en-tr/games/indies/?smcid=cdc%3Aen-tr%3Aps5-games%3Aprimary%20nav%3Amsg-games%3Aplaystation-indies>
- Relph, E. (1976). *Place and placelessness*. London: Pion.
- Ronen, R. (1986). Space in fiction. *Poetics Today*, 7(3), 421–438. <https://doi.org/10.2307/1772504>
- Salama, A. M. (2005). A process oriented design pedagogy: KFUPM sophomore studio. *CEBE Transactions*, 2(2), 16-31. DOI:10.11120/tran.2005.02020016
- Sarioğlu Erdoğan, G. P. (2016). Temel tasarım eğitimi: bir ders planı örneği. *Planlama*, 26(1), 7-19. doi: 10.5505/planlama.2016.52714
- Stenros, A. (1993). Orientation, identification, representation - space and perception in architecture. *The first EAEA (European Architectural Endoscopy Association) Conference* (s. 169-196) içinde. Tampere, Finland. Erişim Adresi: <http://cumincad.scix.net/data/works/att/275e.content.pdf>
- Steele, F. (1981). *The sense of place*. Boston, Mass.: CBI Pub. Co.
- The Game Awards. (2021, 9 Aralık). The Game Awards 2021. Erişim adresi: <https://thegameawards.com/nominees>

- Worth, S. E. (2004). Fictional spaces. *The Philosophical Forum*, 35(4), 439–455. <https://doi.org/10.1111/J.0031-806X.2004.00184.X>
- Zendehdelan, A., Pouyanfar, E., & Ahmad, H. (2013). The perception of the sense of place in public spaces' quality through the five senses: Case study of Naqsh-e-Jahan square, Isfahan, Iran. *Journal of Basic and Applied Scientific Research*, 3(2), 1012-1020. Eriřim adresi: [https://www.textroad.com/pdf/JBASR/J.%20Basic.%20Appl.%20Sci.%20Res.,%203\(2\)1012-1020,%202013.pdf](https://www.textroad.com/pdf/JBASR/J.%20Basic.%20Appl.%20Sci.%20Res.,%203(2)1012-1020,%202013.pdf)
-

