TC
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI
SANATTA YETERLİK TEZİ

ALTERNATİF BİR BİLGİ ARACI OLARAK MASA OYUNU TASARIMI VE KENT TEMALI MASA OYUNLARINDA ÖZGÜN GÖRSEL DİL

Hazırlayan
Ayşegül Pınar Acar

Danışman
Doç. Tuğcan Güler

İzmir / 2021

YEMİN METNİ

Sanatta Yeterlik Tezi olarak sunduğum *"Alternatif Bir Bilgi Aracı Olarak Masa Oyunu Tasarımı Ve Kent Temalı Masa Oyunlarında Özgün Görsel Dil"* adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

…./…./2021

Ayşegül Pınar Acar

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün …… / …… / ……. tarih ve …… sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisanüstü Öğretim Yönetmeliği' nin …….. maddesine göre *Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik* öğrencisi *Ayşegül Pınar Acar*'ın *"Alternatif Bir Bilgi Aracı Olarak Masa Oyunu Tasarımı ve Kent Temalı Masa Oyunlarında Özgün Görsel Dil"* konulu tezi incelenmiş ve aday …… / ……. / ……... tarihinde, saat ……'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra ……. dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin …….. olduğuna oy …… ile karar verilmiştir.

BAŞKAN

ÜYE ÜYE

ÜYE ÜYE

ÖZET

İçinde bulunduğumuz dünyada bugün itibariyle "oyun" kavramı, artık sadece çocukların vakit geçirdiği bir yaşam aktivitesi değil, varoluş amaçlarının sorgulandığı, birbirinden farklı pek çok yaşamsal alanda çözümlenmesi ya da kurgulanması gereken "yenilikçi" bir araç halindedir. İnsanın varoluşuyla birlikte varlık gösterdiğine inanılan oyunlar, insan kültürünün içinde ve kültürü şekillendiren sistemsel yapılar olarak yorumlanışından terapiye, sanata, iletişime, eğitim bilimlerine ve pazarlamaya kadar, birbirinden farklı alanlarda etkinliği sürekli sorgulanan ve yeni yöntem önerilerine araç oluşturan, sürekli devinen, kendine has yapılardır.

"Alternatif Bir Bilgi Aracı Olarak Masa Oyunu Tasarımı ve Kent Temalı Masa Oyunlarında Özgün Görsel Dil" başlıklı tez çalışması ise, pek çok oyun türü arasından masa oyunlarının, görsel iletişim ve özellikle bilgi iletişimi alanında etkili araçlar olabileceği savunusuyla şekillendirilmiştir. Bu yönde öncelikle insanın bilgiyi kavrayış süreci, fizyolojik arka planı ve alanında güçlü bulunan yaklaşımlarla incelenmekte, oyunların bu kavrama ve anlamlandırma süreciyle nasıl ilişkilendirildiği, geniş bir literatür taraması ardından güncel örneklerle analiz edilmektedir. Sonrasında kapsamlı bir çatı oluşturan oyun kavramından masa oyunlarına odaklanılmış, kendi içinde özgün bu sistemlerin, insan kültürü için bilgi iletişimi paydasında nasıl evirildiği işlenmiştir. İncelemeden edinilen izlenimle, bilgi iletişimi hedefiyle masa oyunu tasarlama sürecinde dikkat edilmesi gereken unsurlar, güncel iyi örnekler üzerinden, oyun mekanikleri, oyun anlatısı ve görsel tasarım katmanlarında tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu doğrultuda pratikte öne çıkan değerler, çalışmanın olası ilkelerini sağlamaktadır.

Ayrıca tez çalışmasının üçüncü bölümünde, çalışmanın uygulama projesi olarak sunulan bilgi içerikli masa oyunu kurgusu *"İzmir1900: Tarihi Yaşatan Oyun"* için alt yapı oluşturmak adına, üç adet kent temalı masa oyunu analiz edilmektedir. Kent kültürü ve kent imgesi gibi kavramların, kent temalı masa oyunlarını görsel açıdan nasıl şekillendirdiği sorgulanmıştır. Tez çalışmasının tamamından edinilen izlenimlerle geliştirilen bu uygulama çalışması, aynı zamanda, tema belirleme, oyun anlatısı ve görsel kurgu süreçlerinde, bilgi aracı olarak yapılandırılacak bir masa oyununun nasıl geliştirilebileceğine dair yöntem önerisi niteliğindedir.

ABSTRACT

In the world we live in today, the concept of "game" is no longer just a life activity that children spend time, but an "innovative" tool that needs to be analyzed or fictionalized in many different vital areas where the purposes of existence are questioned. The games, which are believed to exist with human existence, are unique structures that are constantly questioning for their effectiveness in different fields from social siences that their interpretation as systemic structures shape the culture to the fiel of art or to therapy, to communication, educational sciences and marketing, and been considered as new mediums for new method proposals in these areas.

The thesis titled "Board Game Design as an Alternative Informational Tool and Original Visual Language in City-Themed Board Games" was shaped by defense that among many game types board games can be effective tools in the field of visual communication or especially in informational communication. In this direction, first of all, the process of human understanding of information is examined with its physiological background and approaches that are strong in the field, and how games are associated with this comprehension and interpretation process are analyzed with current examples after a large literature review. In this direction, firstly the process of human understanding of information is examined by including its physiological background and strong approaches in the field. And after a large literature review and over current examples, it has been analyzed how games are associated with this comprehension and interpretation process. Afterwards, from the concept of the game that formed a comprehensive framework, it has been focused on board games and was studied how these unique systems evolve in the denominator of information communication for human culture. With the impression obtained from the analysis, the elements that should be considered in the process of designing a board game with the aim of information communication were tried to be determined in game mechanics, game narrative and visual design layers through current good examples. In this direction, the values that stand out in practice provide the possible principles of the study.

In addition, at the third part of the thesis, three city-themed board games are analyzed in order to create the infrastructure for the informational board game "Izmir1900: The Game That Keeps History" presented as the application project of the study. It has been questioned how concepts such as urban culture and city image shape the urban-themed board games visually. This application study, developed with the impressions gained from the whole thesis, is also a method proposal on how to develop a board game to be structured as an information tool in the processes of theme determination, game narrative and visual editing.

ÖNSÖZ

Tez çalışmasına ilham olan, oyunların alternatif iletişim araçları olarak kullanılması fikri, aslında 2015 yılında tez danışmanım Doç. Tuğcan Güler tarafından yürütülen "Kent Kültüründe Görsel İfadeler" isimli sanatta yeterlik dersini almamla doğdu. Ders akışında, yaşadığımız şehir olan İzmir'in tarihine dair gerçekleştirmiş olduğumuz yoğun araştırmalardan edindiğim bilgilerin, bugünün İzmirlileri için, aslında çok kıymetli fakat ulaşılması zor halde, şehirdeki farklı arşivlerin raflarında gizli kaldığın fark ettim. Bu bilgileri olası hedef kitleme, özellikle de bugünün İzmir'inde yaşayan genç nesile aktarabilmek için poster, broşür ya da kitap tasarımı, belki video kurgu medyalarını kullanmaktansa, bilgilerin merkezine kullanıcıları yerleştirebileceğim yeni bir araç deneme fikri oldukça cazip gelmişti. Zira kişisel tasarım tavrım, mümkün olan her koşulda mesajı kullanıcının deneyiminde şekillendirmekken, bugünün İzmirlisini geçmişin İzmir'ine götürme çabası, daha önce denemediğim ve oldukça ilgi çekici bir üretim yapabilmeme ihtimal oluşturuyordu.

Bilgi iletişiminde deneyimi ve etkileşimi aktif kılabileceğim medyaları araştırırken, çocukluğumdan beri sosyal paylaşımı sebebiyle deneyimlemeyi sevdiğim masa oyunları dikkatimi çekti. Ülkemizde özgün üretimlere rastlamak mümkün olmayıp, bu mecranın tasarım sürecine pek hakim olmasam da, teması tarih sahnesinden bir İzmir olan özgün bir masa oyunu tasarlamaya karar verdim. Araştırma verilerimin tamamını oyunun etkileşim aktif her katmanına işledim. Bunu yaparken tarih çalışmalarının objektivitesine sağdık kalmaya çalışıp, görsel iletişimi etkili kullanmak, ayrıca oyunsal değerleri fark edip bunları da gözetmek oldukça önemliydi. Sonuçta aldığım ders özgün bir oyun tasarımı prototipiyle sonuçlandı ve bana Sanatta Yeterlik çalışmamı – ve sonrasında kariyerimi – üzerine inşa edebileceğim bir başlangıç oluşturdu.

Oyun tasarımı, ülkemizde potansiyeli henüz keşfedilmiş çok genç bir alan. Dünyada bu disiplin, akademik boyutta kırk yılı aşkın süredir varlık göstermekteyken, pratik hayatta çok daha uzun süredir profesyonel karşılık buluyor. Öte yandan ülkemizde ancak son on yıldır, pratik hayatın olmasa da akademik çalışmaların odağında. Masa oyunu tasarımı ise bu geniş çatı altında maalesef çok daha az ilgi duyulan bir alt disiplin.

Oysa geçmişi insanlık tarihi kadar eski olan bu paylaşım aracının, basit bir oyun deneyimi sunmaktan çok daha "ciddi" amaçlar için kullanılabileceği, gerek araştırmalarım sırasında karşılaştığım, gerekse derinlemesine incelediğim örnekler aracılığıyla özümsediğim güçlü bir fikir. Masa oyunu deneyimi toplumumuz için "çocuklukta kalmış" basit bir eğlence olabilir; çoğumuz için satranç ya da dama gibi soyut örnekleriyle deneyimlenmiş, sadece çok şanslılarımızca özgün anlatılara sahip tematik örnekleriyle kavranmış olabilir. Fakat uluslararası düzeyde değerli bir iletişim pratiği olarak algılanan bu aracın, eğlenceden bilgi iletişimine, pazarlamadan kavramsal sanata, çok geniş bir üretim potansiyeli bulunmaktadır.

Masa oyunlarının, çağın teknolojisi ile iç içe şekillenen video oyunları kadar güçlü bir illüzyon oluşturmasa da nesnel kavranışıyla hayal gücünü tetikleyen, sağladığı içsel deneyim sebebiyle iletişimde çok daha ikna edici bir araç olduğu, çalışmanın çeşitli aşamalarında farklı avantajlarıyla dile getirilmiştir. Her bir üretimin sistematik özgünlüğü, oyun tasarımcısı ve görsel konsept yaratıcısına sağladığı tatmin kadar, oyuncusuna sunduğu kavrayış ve keşif süreci açısından da değerlidir. Tüm bu artı değerler yanında üretim süreci video oyunlarına kıyasla çok daha bağımsız ve ekonomik koşullar gerektirmektedir. Daha küçük çaplı bir yaratıcı ekiple nitelikli çalışmalar üretmek mümkünken, bu alanın tespit edilen doğrularıyla akademik dünyada karşılık bulması, potansiyelinin derinlemesine çalışılarak, alana daha fazla profesyonel yetiştirilmesi, tarafımca gerekli bir çaba olarak görülmektedir.

Bu noktada, akademik gelişim sürecime şahit olan ve her aşamasında desteğini esirgemeyen hocam Doç. Tuğcan Güler'e teşekkür etmek isterim. Yol göstericiliğiyle dahil olduğum TÜBİTAK 1512 Proje sürecim sonunda, kendisinin dersinde başlayan ve sonrasında benim için profesyonel bir işe ve bir Sanatta Yeterlik tezine dönüşen *İzmir1900: Tarihi Yaşatan Oyun* isimli çalışmam, nesnel bir masa oyunundan dijitale uyarlanmış, böylece çağı yakalayan bir uygulama tasarımı olarak hayata geçmiştir. Yine bu çalışmanın hayata geçmesinde çok önemli katkıları olan, Dokuz Eylül Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi İşletme Bölümü Öğretim Üyesi Prof. Dr. Engin Özgül'e de, en ihtiyaç duyduğum anda, fikrimin kendi hayat yolculuğunda değere dönüşebilmesine, inancı ve desteğiyle yol oluşturduğu için teşekkür ederim. Katkılarıyla

Türkiye'de bir ilk üretim olan bilgi içerikli dijital masa oyunum, kullanıcılarına ulaşmaya bir adım daha yaklaştı.

Teşekkürlerimi sıralarken, sanatta yeterlik eğitimim ve tez çalışmamın gelişim sürecine ufuk açıcı sohbetleri ve değerli bakış açısıyla değer katan hocam Prof. A. Mümtaz Sağlam'a; yine çalışmamın gelişiminde değerlendirmeleriyle desteklerini esirgemeyen hocalarım Prof. Dr. H. Yakup Öztuna'ya ve Doç. Dr. A. Feyzi Korur'a, yaratım sürecinde heyecanıma ortak oldukları için teşekkür ederim. Akademik gelişimim sırasında yolumu kısa süreli de olsa aydınlatan Prof. Ulufer Teker'i de anmak isterim, kendisiyle daha fazla paylaşım içinde olabilmeyi dilerdim.

İzmir için değer yaratmaya kararlı, mimar arkadaşım Hasan Cenk Dereli'ye, fikrimi daha fazla insana ulaştıramama sayısız kez fırsat oluşturduğu için; arkadaşlarım Ayşe Topçuoğulları ve Berdan Eren'e hayallerimi gerçekleştirebilmeme aracı oldukları için, Gizem Hız Altıntaş ve Fulya Cambazoğlu'na ilham verici sohbetleri ve paylaşımlarıyla beni besledikleri için teşekkür ederim.

Ruhumun eşi Burak'a, evliliğimizle birlikte büyüttüğüm altı yıllık sanatta yeterlik çalışmam süresince gösterdiği sabır ve sağladığı konfor alanı için, ilham veren sohbetlerimizde, hayretle keşfettiğim her küçük ayrıntıda, varlığı ve inancıyla beni çoğalttığı için; aileme, annem Günay, babam Turan ve kardeşim Oğuzhan Tuğan'a, sonsuz sevgileri ve güvenleri ile büyüyen hayallerime ortak oldukları için; ve son olarak kızım Ela'ya gelişiyle çalışmamı tamamlamamda en önemli motivasyon kaynağım olduğu için teşekkür ederim.

"Alternatif bir Bilgi Aracı Olarak Masa Oyunu Tasarımı ve Kent Temalı Masa Oyunlarında Özgün Görsel Dil" başlıklı çalışmanın, ortaya koyduğu yöntem önerileri ve değerlendirmeleriyle, eğitim bilimlerinden görsel sanatlara ve oyun çalışmaları yönünde kariyer oluşturmak isteyen yaratıcılara ilham vermesi dileğiyle,

İzmir, 2020

İÇİNDEKİLER

ALTERNATİF BİR BİLGİ ARACI OLARAK MASA OYUNU TASARIMI VE KENT TEMALI MASA OYUNLARINDA ÖZGÜN GÖRSEL DİL

YEMİN METNİ i
TUTANAK ii
ÖZET iii
ABSTRACT iv
ÖNSÖZ vi
İÇİNDEKİLER ix
ŞEKİL LİSTESİ xii
GİRİŞ 1

BİRİNCİ BÖLÜM
BİLGİ VE ÖĞRENMEDE OYUN ETKİSİ

1.1. Bilgi ve Öğrenme Eylemi 8
1.1.1. Beyin Temelli Öğrenme Kuramı 10

1.2. Öğrenme Sürecinde Oyun: Bilginin İçselleştirilmesi 15
1.2.1. Oyun Kavramını Çerçevelemek 16
1.2.2. Oyunda Bilgi Edinimini Destekleyen Unsurlar 20
1.2.2.1. Anlatı 22
1.2.2.2. Motivasyon 28
1.2.2.3. Simülasyon 35
1.2.2.4. Deneyim 39
1.2.2.5. Tekrar 42

1.3. Eğitim Hedefli "Ciddi Oyunlar" ……44
1.3.1. "Ciddi Oyun" Kavramının Gelişimi …… 45
1.3.2. Ciddi Oyunların Tür ve Özellikleri ……..46

İKİNCİ BÖLÜM
BİLGİ ARACI OLARAK MASA OYUNU TASARIMI

2.1. Masa Oyunu Tanımı …… 57

2.2. Bilgi Kültürünün Taşıyıcısı Olarak Masa Oyunlarının Gelişimi ……60
2.2.1. Antik Oyunlar …….. 61
2.2.1.1. Yarış Oyunları …….. 63
2.2.1.2. Strateji Oyunları ……... 67
2.2.2. Uzak Asya'nın "Resimli Oyunları" ……77
2.2.3. Batının "Eğitici Aile Oyunları" ……...88
2.2.4. Avrupa Stili "Tasarımcı Oyunları" ……109
2.2.4.1. Oyun Mekaniklerinin Çeşitliliği …… 113
2.2.4.2. Oyun Temaları ……119
2.2.4.3. Nitelikli Görsel Anlatım …… 124
2.3. Bilgi Aracı Olarak Masa Oyunu Tasarımı ……129
2.3.1. Bilgi İletişimine Elverişli Oyun Mekanikleri ……..……. 131
2.3.2. Bilgi Temelli Oyun Anlatısı Oluşturma ……..……..……144
2.3.3. Masa Oyunlarında Bilgi ve Görsel Temsil ……155
2.3.3.1. Bilginin Mekanı: Oyun Tahtası Tasarımı ……...156
2.3.3.2. Bilginin Taşıyıcıları: Oyun Unsurları Tasarımı …….171

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM:
KENT TEMALI MASA OYUNLARINDA ÖZGÜN GÖRSEL DİL

3.1. Kent Kimliğini Temsil Eden Öğelerin Masa Oyunu Görsel Tasarımlarına Yansıması……. 191
3.1.1. Warsaw: City of Ruins ……..195
3.1.2. Lisboa ……204
3.1.3. Paris …….. 217

3.2. Bilgi İçerikli Oyun Tasarımı Proje Süreci: "İzmir 1900 Tarihi Yaşatan Oyun"... 225
3.2.1. Hedef Bilgi İçeriği: Tema Belirleme ve Veri Analizi ……...227
3.2.2. Oyun Tasarımı ve Bildirişim Kurgusu ……..227
3.2.3. Bilişsel Canlandırmayı Destekleyen Özgün Görsel Dil ……... 232

SONUÇ ……242
KAYNAKÇA ……..252
EK.1. 19. YY SONLARINDA İZMİR …… 264
ÖZGEÇMİŞ

ŞEKİLLER LİSTESİ

Resim 1: Öğrenme Kuramları Tablosu……9
Resim 2: Bilgiyi İşleme Modeli ……...12
Resim 3: Harry Potter Anlatısı Video ve Masa Oyunu Uyarlamaları ……..24
Resim 4: Catan (2015) Oyun Kartları……...26
Resim 5: Molecules Oyunu……..…….27
Resim 6: Octalysis Şeması……...……30
Resim 7: Kolejka Masa Oyunu……37
Resim 8: Edgar Dale'in Deneyim Konisi …… 40
Resim 9: "Counties Work" oyunu ekran görüntüleri……50
Resim 10: "Elude" oyunu ekran görüntüleri ……..51
Resim 11: "Energy 2020" oyunu ekran görüntüleri……... 52
Resim 12: "Energy 2020" oyunu sonuç ekranı "2020 için yaşanabilir bir dünya yarattın!"…… 54
Resim 13: Senet Oyunu temsili oyun tahtası ve hamle düzeni……...63
Resim 14: Senet Oyun Tahtası ……...64
Resim 15: Mangala Tahtası……..…….. 66
Resim 16: Mangala Tahtası…….……... 66
Resim 17: Phaistos Diski …….…….... 67
Resim 18: Temsili Hnefa-Tafl oyun kurulumu……..... 70
Resim 19: Hnefa-Tafl oyun parçaları …….……... 71
Resim 20: Temsili Chaturanji oyun kurulumu …….. 73
Resim 21: Lewis Chessmen ……... 75
Resim 22: Gyan Chauper Paftası ……... 79
Resim 23: Shi-no-ko-sho Sugoroku (tr. "Samuray, Çiftçi, Zanaatkar, Tüccar" oyunu) ……81
Resim 24: "The Warlike Spirit" Sugoroku (tr. "Savaşın Ruhu") …….. 83
Resim 25: "Heroes of the Mountain Gate" Sugoroku (tr. "Dağ Kapısının Kahramanları") …….…… 84
Resim 26: Shinʾan Gendai Fujin Sugoroku (tr. "Modern Kadının Yaşamı") ……85
Resim 27: Denki Kyoiku Sugoroku …… 86

Resim 28: A New, Moral and Entertainment Game of The Reward of Merit …….. 89
Resim 29: Jeu du Grand-Homme …….. 90
Resim 30: The Tar of All Weathers; or The British Colonies, A Geographical Game..93
Resim 31: A New Game, Russia versus Turkey……94
Resim 32: The Circle of Knowlege; A New Game of Wonders of Nature, Science and Art …….. 96
Resim 33: The Traveller's Tour Through United States …….. 99
Resim 34: Game of the District Messenger Boy ……..…… 101
Resim 35: The Landlord's Game 1904 ……..……...103
Resim 36: The Landlord's Game 1906….……105
Resim 37: The Landlord's Game 1936….……106
Resim 38: Tikal Masa Oyunu..……116
Resim 39: Colosseum Masa Oyunu Gösteri ve Kaynak Kartları…….117
Resim 40: Cytosis: A Cell Biology Board Game ……120
Resim 41: Freedom Masa Oyunu ……122
Resim 42: Brass Lancashire Masa Oyunu ……...125
Resim 43: Grimm Forest Masa Oyunu ……127
Resim 44: Everdell Masa Oyunu ……..……128
Resim 45: Concordia Masa Oyunu ....……..141
Resim 46: Trekking the World Masa Oyunu ……...143
Resim 47: Warsaw: City of Ruins Masa Oyunu ……. 149
Resim 48: Freedom: The Underground Railroad Oyun Tahtası ……. 158
Resim 49: Freedom: The Underground Railroad Oyun Tahtası – Yakın Plan…… 160
Resim 50: Freedom: The Underground Railroad Oyun Tahtası – Yakın Plan Görüntüler…… 161
Resim 51: Freedom: The Underground Railroad Oyun Tahtası, Sol Parça, boş ve oyun sırasındaki kurulumu ile gösterilmektedir ……... 162
Resim 52: Cytosis: A Cell Biology Board Game Oyun Tahtası ……. 164
Resim 53: Hücre içi birimleri temsili görsel ……... 165
Resim 54: Cytosis: A Cell Biology Board Game Oyun Tahtası – Yakın Plan ….. 166
Resim 55: Cytosis oyun tahtası ile kart tasarımları arası ilişki ……167

Resim 56: Cytosis oyun ambalajı ve tasarıda kullanılan renk paleti…… 168
Resim 57: Det Store Spil om Kobenhavn……..170
Resim 58: 7 Wonders Oyun Kartları…… 173
Resim 59: Çeşitli masa oyunlarından alınan örneklerle piyon tasarımları ……..175
Resim 60: Freedom: The Underground Railroad, Karakter tasarımları ile gerçek kişiler arası görsel ilişki ……..176
Resim 61: Freedom: The Underground Railroad, aksiyon kartları tür/renk ayrımı. 178
Resim 62: Freedom: The Underground Railroad, aksiyon kartları ……. 179
Resim 63: Freedom: The Underground Railroad, kaynak jetonları……. 180
Resim 64: Freedom: The Underground Railroad, zar ve piyonları…….. 180
Resim 65: Cytosis: A cell Biology Board Game, hücre bileşiği kartları……..182
Resim 66: Cytosis: A cell Biology Board Game, olay ve kartları……183
Resim 67: Det Store Spil om Kobenhavn…….185
Resim 68: Kent İmgesi ve Elemanları……..192
Resim 69: Warsaw: City of Ruins (Capital) Masa Oyunu……... 197
Resim 70: Varşova kent görüntüleri ve Warsaw: City of Ruins Masa Oyunu kapak illüstrasyonu……..198
Resim 71: Warsaw: City of Ruins Masa Oyunu tablası……....200
Resim 72: Warsaw: City of Ruins Masa Oyunu, dönem karoları tasarımı…….. 202
Resim 73: Warsaw: City of Ruins Masa Oyunu, "Kilometre Taşı" karoları tasarımı…… 203
Resim 74: Lisboa Masa Oyunu ……... 205
Resim 75: Lisboa oyun tahtası, Soylular Bölümü, Başmühendis Manuel Maia, Başbakan Marki de Pombal, Kral D. Jose I……206
Resim 76: Lisboa örnek "oyuncu portfolyosu" panosu ……207
Resim 77: Lisbon kenti 1756 yılı Liman ve Baxia Bölgesi Haritası……..209
Resim 78: Lisboa oyunu çarşı görselleştirmesi……..209
Resim 79: Sao Vincente de Fora Manastırı Duvar Seramikleri ……210
Resim 80: Sao Vincente de Fora Manastırı duvar seramikleri ile Lisboa oyun tahtası görsel düzenlemelerinin karşılaştırması ……211
Resim 81: Lisboa Masa Oyunu, ikon tasarımları……... 212

Resim 82: Lisboa Masa Oyunu, ikon tasarımlarının oyun kartlarına uygulanışı…. 213
Resim 83: Lisboa Masa Oyunu, oyun kartı tasarımları, ön yüz uygulaması……213
Resim 84: Lisboa Masa Oyunu, "Oyuncu Portfolyosu" kartlarında gösterilen Gaiola Pombalina yapılanması ……214
Resim 85: Lisboa Masa Oyunu, kamu binaları proje kartları…….. 215
Resim 86: Lisboa Masa Oyunu, oyun tahtası…….. 216
Resim 87: Paris Masa Oyunu……... 218
Resim 88: Paris Masa Oyunu, Yapı Karoları…… 219
Resim 89: Paris Masa Oyunu, Oyun Tablası, Mahalle Tasarımları…… 220
Resim 90: Paris Masa Oyunu, Anıt Yapı Karoları…… 221
Resim 91: Paris Masa Oyunu; Zafer Puanı Çemberi Başlangıcı, Bonus Kart Örnekleri ve Oyuncu Piyonları…….222
Resim 92: Paris masa oyunu görsel stilizasyonu ve Art Nouveau eserlerin karşılaştırılması…….223
Resim 93: Çeşitli bölgeleri konu alan İzmir Kartpostalları (Alsancak ve Karşıyaka)…… 232
Resim 94: "İzmir 1900: Tarihi Yaşatan Oyun" Oyun Tahtası Tasarımı……. 233
Resim 95: "İzmir 1900: Tarihi Yaşatan Oyun" Oyun tahtası, "mahalle" alanlarının yapılanışı…….. 235
Resim 96: "İzmir 1900: Tarihi Yaşatan Oyun" Oyun tahtası, ikon seti tasarımı…. 236
Resim 97: 19.yy sonunda farklı etnik grupların giyim ve görünüşlerini belgeleyen fotoğraflar ……237
Resim 98: 19.yy sonundan Portre Fotoğrafları…….238
Resim 99: "İzmir 1900: Tarihi Yaşatan Oyun" Talih Kartları – arka yüz tasarımı…239
Resim 100: "İzmir 1900: Tarihi Yaşatan Oyun" – Işıkçızade Ekrem Bey Karakteri, Karakter tasarımı, piyon tasarımı ve talih kartı, kimlik kartı ve talih kartı içerik alanı tasarımı…… 239
Resim 101: "İzmir 1900: Tarihi Yaşatan Oyun" Temsili görsel canlandırma……. 238
Resim 102: "İzmir 1900: Tarihi Yaşatan Oyun" Yakın plan görüntüler…….. 238

GİRİŞ

Bilgi, sosyal, ekonomik ve kültürel katmanlarıyla, yaşamakta olduğumuz çağın tartışmasız en değerli metasıdır. "Bilgi Çağı" olarak adlandırılan bu çağda, bilginin toplumun en küçük yapı taşı "bireye" ulaştırılması ve ulaştığı noktada bilişsel gelişim sağlaması maksimum önem arz eder. Çünkü bilgi toplumunun gelişimi bireye, katılımcı demokrasiye ve sivil inisiyatife bağlıdır.

Günümüzde bilgi çok geniş kanallardan, kapsamlı ve her koşulda erişilebilir haldedir. Bilgisayarın ve uzantısı olan çağdaş teknolojik araçların hayatımıza girmesiyle bugün dijital yayınlar, en sık kullanılan bilgi iletişim kanalı sayılabilir. İnternet denen veri ağı mekanizması, dünyanın her yerinden her türlü bilginin istenen anda sisteme yüklenebilmesine ve eş zamanlı paylaşılabilmesine olanak verirken, başta bilginin güvenilirliği olmak üzere, zaman ekonomisi açısından da kullanıcı tarafında farklı sorunlar yaratabilmektedir. Merak eden herkes için bilgi, yatay ve dikey spektrumda, internet dediğimiz küresel demokratik ağda mevcuttur; ancak konsantre değildir, planlı ve aşamalı, yani organize değildir. Bu ağda bilgi, kimsenin bütününe sahip olamadığı, tutarlılığından eş zamanlı emin olamadığı bir metadır. Oysa bilginin sahip olunabilirliği, ulaşılabilirliği ve mobilitesi kadar, güvenilirliği de önemlidir. Güvenilebilir bilgi ise, çağımızda hala kitaplar ve benzeri basılı yayın araçları gibi, belge niteliğini koruyan araçlarla sağlanmaktadır. Güvenilirliğin sağlanması açısından en önemli faktör kuşkusuz yayıncı kuruluşun denetleme mekanizmasıyken, bu medya için olmazsa olmaz bilgi üretimi ve değerlendirme mekanizmasının diğer medyalara adapte edilebilme olasılığı, bilgi güvenilirliği sağlandığı ölçüde, bilgi aktarımı için alternatif yeni medyalar doğurabilir.

Çağın gerekliliği bilginin ulaşılabilirliği ve verimli kullanılması iken, görsel iletişim tasarımcılarının profesyonel yetenekleri doğrultusunda var olan bilgilerin topluma daha etkili aktarılması yöneliminde arayışlara girmesi, aslında şaşırtıcı değildir. *"Alternatif Bir Bilgi Aracı Olarak Masa Oyunu Tasarımı ve Kent Temalı Masa Oyunlarında Özgün Görsel Dil"* başlıklı çalışma, günümüzde sosyal aktivite aracı olarak kullanılan masa oyunlarının birer bilgi iletişim aracı olarak da ele alınabileceği

savunusuyla oluşturulmuş; öğrenmenin fizyolojik yapılanışı ile bu medyanın kullanım olasılıklarını karşılaştırarak temellendiren kapsamlı bir öneri niteliğindedir. Savunu, masa oyunlarının görsel kapasiteleri ve yarattıkları canlandırma ortamının doğası ile kullanıcıda etkili bir deneyimi teşvik ettiğini; bu sürece bilginin entegre edilmesi durumunda verimli bir bilgi iletişim aracı yaratılabileceğini ortaya koymaktadır.

Genel olarak "oyun" kavramı, günümüzde kültürel antropolojiden eğitim bilimlerine, iletişim bilimlerinden pazarlamaya kadar çok çeşitli alanların inceleme konuları arasında olsa da, özellikle Ludoloji ve "Oyun Çalışmaları" başlıklı akademik alanların merceği altındadır. Üretime ve oyun tüketimine dair sosyolojik analizlerin yapıldığı bu disiplinlerde ortaya konan tespitler, tanımlamalar, yöntem önerileri ve sınıflandırmalar, genellikle video ve dijital oyunlar üzerine yapılan incelemelerle sağlanmaktadır. Oysa aynı disiplinler söz konusu tespitlerini, genel olarak "oyun" kavramıyla ve farklı çağların oyun anlayışlarıyla temellendirerek ortaya koymaktadırlar. Araştırma sürecinde incelenmiş olan çıkarımların, bu çalışmanın konusu olan masa oyunlarına odaklanmasa da kapsadığı, video oyunlarının sunduğu belirtilen avantajların bazılarının masa oyunları ortamında da zaten var olduğu fark edilmiştir. Dolayısıyla araştırma çalışması süresince bu alanın alan yazınından sıklıkla faydalanılmıştır.

Çalışmada, masa oyunlarının bilgi iletişimi sırasında yazınsal kaynaklara nazaran daha etkili araçlar olacakları fikri, beynin bilgiyi işleme süreci ve *Beyin Temelli Öğrenme* teorileri paralel alınarak; ayrıca deneyim odaklı ve yapılandırmacı öğretim yaklaşımlarına araç oluşturacak şekilde desteklenmektedir. Tıpkı kastedilen diğer basılı yayın araçları gibi, masa oyunları da içerikleri amaca yönelik planlandığında, görsel, dokunsal ve metinsel katmanlarıyla birer bilgi aktarım aracı haline gelebilirler. Üstelik lineer anlatım sunan kitapların aksine, yapısal avantajlarıyla bir deneyim ve koşulsuz öğrenme ortamı sağlayabilirler. Tıpkı kitaplar gibi basılı materyallerdir, kalıcı ve taşınabilir haldedirler. Dahası çok oyunculu oldukları için sosyal bir paylaşım ortamı da oluştururlar. Dolayısıyla bilgiyi tutmak ve dağıtıma sunmak için çeşitli açılardan elverişli alternatif bir medya olabilirler.

Masa oyunu konsepti, temelde bir oyun tahtası üzerinde ayrılmış alanlarda, iki ya da daha fazla oyuncunun bir kurmaca oyun içinde rakiplerini yenme motivasyonuyla hamleler yapması prensibine dayanır. Bu sistemde oyun tahtası, belirlenen temaya göre oyunculara adapte olabilecekleri bir çevresel canlandırma ortamı sunmaktadır. Tıpkı sinema ve tiyatro gibi gösteri sanatlarının, izleyicisini hedeflenen zaman dilimine ve olay akışına çekme kabiliyetleri gibi, masa oyunları da sahip oldukları anlatı katmanıyla oyuncularını ortak bir anda, ortak hedeflerle sonuca ulaşmak için akıl yürütmeye ve çıkarımlar yapmaya teşvik edebilirler. Bugün en temel özelliklerini taşıyan dama ve satranç oyunlarıyla ya da özgün birer temaya sahip olup farklı senaryo ve kurallarla tasarlanmış Monopoly, Cludo, Risk, Catan gibi dünya çapında yüksek satışlarla öne çıkan oyunlarla örneklenebilirler. Ancak çalışma kapsamında daha çok, tahta düzleminin sunduğu canlandırma evrenle, temaları doğrultusunda birer simülasyon ortamı oluşturan, böylece oyuncuların anlatıyı içselleştirebildiği, daha niş bir kitle için üretilen tematik masa oyunlarına odaklanılmıştır. Söz konusu yapılar üzerinden türün bilgi aktarımına elverişli katmanları tespit edilmeye çalışılmakta; böylece masa oyunlarının alternatif birer bilgi aracı olarak yeniden yorumlanabilmeleri için belirli bir yöntem önerisi oluşturulması hedeflenmektedir. Çalışmada, masa oyunlarının manipüle edilebilecek içeriklerinin yanı sıra, görsel tasarımlarıyla da oldukça özgün, nitelikli stillerle donatıldığı görülmüş ve bu nedenle özellikle bir tasarım anasanat dalının incelemesine alınması gerekliliği tutarlı bulunmuştur.

İncelenen örnekler değerlendirildiğinde, masa oyunlarının birer eğitim materyali olarak kullanılması yaklaşımının, var oluş amaçlarına çok da yabancı olmadığı görülmektedir. Satranç, Dama, Go, Luibo gibi antik medeniyetlerden günümüze ulaşan soyut masa oyunlarının dahi öğreticilik işleviyle ilişkilendirilebilmesi bir tarafa, Asya toplumlarından başlayarak, özellikle sanayi devri Amerika'sında toplumsal ortak değerler oluşturmak için, değişen yaşam koşullarını aynalar şekilde çeşitli temalarda oyunlar tasarlandığı, yayın evleri ve oyun şirketleri tarafından üretilerek kullanıma sürüldüğü görülmektedir. Yine sanayi sonrası toplumunun bilgi çağına geçişi olarak işaret edilen yıllarda masa oyunlarının, Avrupa merkezli bir üretim disipliniyle, pratik olarak yeniden evrildikleri, toplum faydası gözetilerek farklı mekaniklerle tekrar yorumlandıkları

gözlemlenmiştir. “Klasik Amerikan Aile Oyunlarından” yapısal farklılıklarla ayrışan bu yeni nesil masa oyunlarında, özellikle önceki devrin oyun motivasyonu olan bireysel rekabet faktörünün, yeni yapılandırılan toplum için iş birliği ve birlik anlayışı aşılamak üzere tekrar yorumlanması çarpıcıdır. Bu değerlendirmeler sonucunda, masa oyunlarının süreç içinde toplumsal yaşamla birlikte, kültürle iç içe evrildikleri, çeşitli devirlerde toplumsal yönelimlerle tekrar tekrar şekillendikleri, günümüzde hala geçerliliğini koruyan görsel ve yazınsal anlatı araçları olarak, ortak değerleri nesiller arası taşımak üzere ikincil işlevleriyle de kullanılmaya devam ettikleri söylenebilir. Kastedilen gelişim süreci tez çalışmasının ikinci bölümünde detaylarıyla değerlendirilmektedir.

Çağlara ve farklı coğrafyalara göre değişim gösteren toplumsal yaşamın izleri masa oyunlarının temaları üzerinden rahatlıkla izlenebilirken; günümüzün var oluşsal yansımalarından olan şehirlerin, ideolojik ya da imgesel varlıklarıyla özellikle *Avrupa-Stili* masa oyunlarında karşılaşılan temalardan biri olması da ayrıca ilgi çekici bulunmuştur. Dünyanın kültür varlıklarından görülen kentlerin, gerek tarihsel arkaplanlarıyla, gerekse bugünün deneyimini şekillendiren imgesel varlıklarıyla masa oyunlarına konu olması, pratikte kentlerin hali hazırda sahip olduğu marka değerlerinden ekonomik olarak faydalanmak üzere alınmış üretim kararları olarak görülebilir. Fakat bir tasarımcı için bu tema, iletişim açısından pek çok potansiyel barındıran ideal bir çıkış noktasıdır ve görsel yaratım açısından çeşitli stilizasyon denemelerine elverişli bir ifade kanalı olarak değerlendirilebilir.

Çalışma bu noktada tez çalışmasının ikincil odağı olan kent imgesine ve bu imgenin masa oyunu düzleminde nasıl canlandırılabileceğine yönelmektedir. Kentlerin hangi özgün değerleriyle masa oyunu düzlemlerine taşındığı, kente dair hangi perspektifin oyunlara tema alınmasıyla, oyun tasarımının ve görsel stilizasyonun ne şekilde etkilenebileceği, sorgulanan ve sistematize edilmeye çalışılacak değerler arasındadır. Bu amaçla gerçekleştirilen üç vaka analizinin ardından tez çalışması, çalışmanın bütününden edinilen izlenimlerin yansıtıldığı, İzmir şehri hakkında tasarlanmış bir masa oyunu uygulamasıyla sonlanmaktadır. Çalışmada 19. yy sonunda şehrin sahip olduğu sosyal ve kültürel profil, bugün yaşadıkları şehrin tarihsel birikiminden kopuk olan kent sakinlerine, *“İzmir1900: Tarihi Yaşatan Oyun”* başlıklı

masa oyunu aracılığıyla “bilgi” niteliğinde aktarılmaktadır. Kent tarihine dair oluşturulan yazınsal kaynakların geniş bir bölümü taranarak edinilen bilgiler, “rol yapma” mekaniğinin esas alındığı bir oyun senaryosuna dönüştürülmüş halde, bu masa oyunu aracılığıyla, kullanıcıya kendi deneyim planlarında aktarılabilmektedir.

Tez çalışması anlatımında incelenen tüm oyun örnekleri, makul ölçüde bilgi içerikli oyun anlatılarına örnek olabilecek üretimler arasından seçilmiştir. İncelemeler sonucunda görülmüştür ki; masa oyunu tasarımları başlı başına özgün bir yaratım alanıdır. Sanatsal yaratıcılığa düzlem oluşturan, etüd edilebilecek pek çok parçadan oluşmaktadır. Sistemli bir bütünlüktür ve sistemi çözüldüğünde, grafik tasarımcıya bilgi iletişiminde yaratıcı yorumlar geliştirebileceği alternatif bir medya ortamı sağlayabilir. Birbirinden farklı pek çok alandan bilginin, kitap sayfaları arasından çıkarak, görsel iletişim ve deneyimin aktif kılındığı masa oyunları düzleminde aktarılabileceği fikri, bu tez kapsamında incelenen çalışmalar ve sonrasında uygulanan tasarım ürünüyle doğrulanmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM
BİLGİ VE ÖĞRENMEDE OYUN ETKİSİ

BİRİNCİ BÖLÜM
BİLGİ VE ÖĞRENMEDE OYUN ETKİSİ

Oyunların bilgi iletiminde etkili araçlar olabileceği savunusu, özellikle 1950'li yıllardan itibaren eğitim bilimciler ve öğrenim psikolojisi uzmanlarının çalışma konuları arasında yer almış, günümüzde ise genel kabul görmüş bir yaklaşımdır. Oyunlar, görsel ve işitsel kavramaya dayanan deneyim süreçleriyle, kullanıcılarında iç görü yaratmaya elverişli ortamlardır. Yaratılacak bu iç görü ile herhangi bir akademik bilgi için kişide yaşamsal kayıtlar oluşturulması, böylece kişide bilginin bellek üzerinde eşleştirilebileceği yeni düzlemler yaratılması olasıdır.

Bu başlık altında öncelikle "bilgi" ve "öğrenme" kavramları ele alınarak, öğrenme kuramlarının bilgi edinimine yaklaşımları değerlendirilecek; özellikle oyunları öğrenme ortamlarında aktif araçlar olarak kabul eden iki güncel yaklaşıma yer verilecektir. Beynin öğrenme sürecindeki eylemlerini gözlemleyip, etkili öğrenme ortamlarına dair nesnel prensipler ortaya koyan "Beyin Temelli Öğrenme Kuramı", oyunların öğrenme sürecindeki aktif faydalarıyla da örtüşen prensipleriyle, çalışmada daha geniş yer verilecek yaklaşımdır. Öğrenme eyleminin süreç içindeki aşamalarını ve beynin yarı-kürelerinin bu aşamalardaki fiziksel etkileşimini inceleyen kuram, temelde içsel motivasyon, duyuşsal (5 duyu ile) ve duygusal kavrayış ile fark edilerek bir arada işlenen bilginin, üst düzey verimle uzun süreli belleğe işlendiğini savunmaktadır (bu özelliklerin pek çok tematik oyun deneyiminde gerçekleştiği görülebilir). Bu temelden hareketle incelemenin devamında, oyunlarda bilgi aktarımına olanak sağlayan bazı katmanlar saptanmış, örnek çalışmalar üzerinden yapılan değerlendirmelerle somutlaştırılmaya çalışılmıştır. Ayrıca Oyunların, eğlence dışında farklı amaçlarla ve özellikle bilgi aktarımı hedefiyle kurgulandığı başlı başına bir tür olan "Ciddi Oyunlar" da bölüm dahilinde incelenmekte; oyun tasarım süreçlerinde öne çıkan özelliklerine, alanda gerçekleştirilmiş akademik çalışmalar ve örnekler üzerinden yer verilmektedir.

1.1. Bilgi ve Öğrenme Eylemi

Bilgi, epistemolojiye göre süje ve obje arasındaki ilişkiden doğan her türlü ürün, odaklanılan konu ve açılımına göre oldukça karmaşık bir kavramdır. Epistemolojide gündelik bilgi, teknik bilgi, bilimsel bilgi, sanat bilgisi, dini bilgi ve felsefi bilgi olarak sınıflandırılarak incelense de genel anlamda insanın yaşamsal sürecini sürdürmek için çevresini gözlemleyerek anlamlandırdığı; sonradan kullanmak üzere belleğine aldığı; sosyal çevresiyle paylaştığı ve çeşitli bağlantılarla yenilerini üretebildiği soyut ilkelerdir. Duyu yoluyla edinilen veri, bilginin yapı taşıdır. Veri, bilişsel anlamlandırma sonrasında düşünsel bir ürüne dönüştüğünde bilgi olarak adlandırılır (Cevizci, 2015).

Öğrenme ise, bilgilerin sonradan kullanılmak üzere zihinde depolanması sürecidir. Öğrenme aynı zamanda kavranılan bilginin bir davranışa dönüşmesidir (Çetin, 2013). Öğrenme süreci özellikle eğitim bilimleri ve nörofizyolojik incelemelerle psikoloji anabilim dallarının odağı altındadır. Öğrenmenin ilkelerini ve imkanlarını sorgulayan bu alanlarda gerçekleştirilen kapsamlı araştırmalar sonucunda pek çok kuram ve teori ortaya konulmuş, bu kuramlar temel alınarak çeşitli eğitim stratejileri belirlenip hayata geçirilmiştir.

Öğrenme eylemi, davranış kuramcılarına göre kişide oluşan bir davranış değişikliği (klasik koşullanma, edimsel koşullanma ve sosyal öğrenme); bilişsel öğrenme kuramcılarına göre zihinde meydana gelen algılama, düşünme, anlama, duyuş(his) ve yaratma süreçleri sonunda gelişecek yorumlama becerisidir. Duyuşsal öğrenme kuramı savunucuları ise öğrenmeyi kişide bir benlik inşası olarak görmekte, öğrenme ve eğitim sürecini toplum yararına bireyde benlik ve ahlak geliştirme sistematiği olduğunu savunmaktadırlar (Çetin, 2013).

Davranışçı Öğrenme Kuramları	Bilişsel Öğrenme Kuramları	Duyuşsal Öğrenme Kuramları	Nörofizyolojik Öğrenme Kuramları
• Klasik Koşullanma • Edimsel Koşullanma • Bitişiklik Kuramı • Bağdaşıklık Kuramı • Sosyal Öğrenme	• Anlamlı Öğrenme • Geshtalt Psikolojisi • Buluş Yoluyla Öğrenme • Bilgiyi İşleme Modeli • Yapılandırmacılık	• Benlik İnşası	• Bilgiyi İşleme Modeli • Öğrenme Stilleri • Beyin Temelli Öğrenme

Resim 1: Öğrenme Kuramları Tablosu

Kaynak: Çetin, 2013; Derleyen: Ayşegül Pınar Acar

Öğrenme kuramları daha çok kavramsal çerçevelerdir. Öğrenme sırasında bilginin edinilmesi, işlenmesi, depolanması ve kullanılması (davranışa dönüşmesi) aşamalarını konu alırlar ve birbirlerine karşıt olarak değil, birikimli olarak oluşturulmuşlardır. Öğrenme sürecini keşfetmek ve anlamlı bir çerçeve yaratmak için farklı bilim alanlarında yapılan araştırmalar çeşitlendikçe, öğrenmenin tanımı da değişmiş; bahsedilen yaklaşımlar birbirinden beslenerek ideal öğrenme ortamının ilkelerini belirlemeye odaklanmıştır.

1950'lerden itibaren gelişen ve beynin işlem halinde tepkilerini gözlemlemeye olanak sağlayan teknolojiler (MRI, fMRI, PET, TMS, MEG, EEG), öğretim kuramcıları tarafından bilginin edinilmesi sürecini izlemek üzere de kullanılmıştır. Bahsedilen gözlem ortamı özellikle 1990 ve 2000 yılları arasında, *Beyin (Nörofizyoloji) Temelli Öğrenme* Kuramına temel oluşturmuştur. Nörobilim ve Bilişsel Öğrenme Kuramları saptamaları üzerine yapılandırılmış olan bu kuram, bahsi geçen teknolojilerin sağladığı kanıt gözlemlerle beynin öğrenme aktivitelerini belgeleyebilmiş en güncel öğrenme yaklaşımıdır. Kuramın öncü çalışmalarını, 1949 yılında yayımlanan "Davranışın Örgütlenişi" (İng.: *Organisation of Behaviour*) başlıklı kitabıyla Psikolog Donald Olding Hebb gerçekleştirmiştir. Hebb'in Nörofizyoloji Kuramına göre öğrenme "beyindeki nöron hücreleri arasında kurulan yeni sinir ağlarıdır" (Senemoğlu, 2012: 341). Bu önermeden çıkışla, özellikle 1990'lardan itibaren pek çok araştırmacının, beynin farklı işlevlerdeki yarı-kürelerinin bir arada kullanılmasını etkili öğrenmenin koşulu olarak

benimsedikleri, yaptıkları yayın ve uygulama çalışmalarıyla alanı besledikleri görülmektedir.

Günümüzde öğretim teknolojilerini doğrudan etkileyen bir diğer yaklaşım da *Yapılandırmacılıktır.* Bu kuram bilginin en etkili deneyerek, gerçekleştirerek ve yaşam içinde kavranarak edinildiğini savunmaktadır. Bu dinamiklerle şekillendirilmiş bir sosyal öğrenme ortamında, kişi herhangi bir bilgiyi, yaşadıklarını yorumlayarak bir hayat deneyimi haline getirebilecek ve ancak bu şekilde kişide oluşan içsel deneyimle hedeflenen davranış değişikliği yaratılabilecektir. Yapılandırmacılıkta öğrenici, düzenlenmiş bir bilgi haritasını yürür fakat kavrayışa kendisi ulaşır. Gerek çevresiyle tartışarak, gerekse aktif şekilde deneyerek kişisel bilgi kayıtlarını oluşturması önemlidir. Bu yaklaşım temel alınarak pek çok aktif öğrenme ortamı yaratılabilmektedir. Deneyler, oyunlar, alan gezileri ve farklı ölçeklerdeki simülasyonlar, bu yaklaşımda kullanılan en önemli araçlardır (Lainema & Saarinen, 2010).

Genel olarak bakıldığında pek çok eğitim bilimci, beyin araştırmacısı ve psikolog, öğrenme aktivitesinin her bireyde benzersiz gerçekleştiğini, ancak öğrenme stillerinin belli yönelimlerde gruplanabileceğini savunmaktadır. Stres, korku ya da sevinç gibi duyguların beyin fonksiyonlarını etkilemesi gibi, bu tutumlara yatkınlığın ve bireysel yaşam birikiminin kişinin öğrenme aktivitesini doğrudan etkilediği görüşünde birleşirler. Beynin öğrenme sürecindeki fonksiyonlarının doğru çözümlenmesi, etkili öğrenme ortamları hazırlamak için önemli bir yol olarak görülmektedir (Akt: Duman, 2010). Fizyolojiyi göz ardı etmeden ve ondan destek alarak bir öğretim süreci planlamak mümkündür ve yapılandırmacılık işte bu ilkeyi savunmaktadır.

1.1.1. Beyin Temelli Öğrenme Kuramı

Bahsedilen öğrenme kuramları arasından *Beyin Temelli Öğrenme* Kuramı, bu çalışmanın bakış açısını temellendirmek adına esas alınıp değinilecek en makul yaklaşımdır. Bu kurama göre öğrenme nörokimyasal bir süreçtir ve beyin bir paralel işlemcidir. Bilgiler, beynin farklı loblarında, uyarıcılara tepki olarak gelişen ve nöronlar arası bağlantıları sağlayan aksonlardan, sinaptik bağlarla bilişe işlenmektedir. Fakat tüm

öğrenme süreci sadece bu unsurlara indirgenemez. Beynin iki farklı yarı-küresi, yarı-kürelerdeki dörder lob ve orta beyin, herhangi bir öğrenme aktivitesinde bütünsel olarak aktiftir (Caine & Caine, 1990).

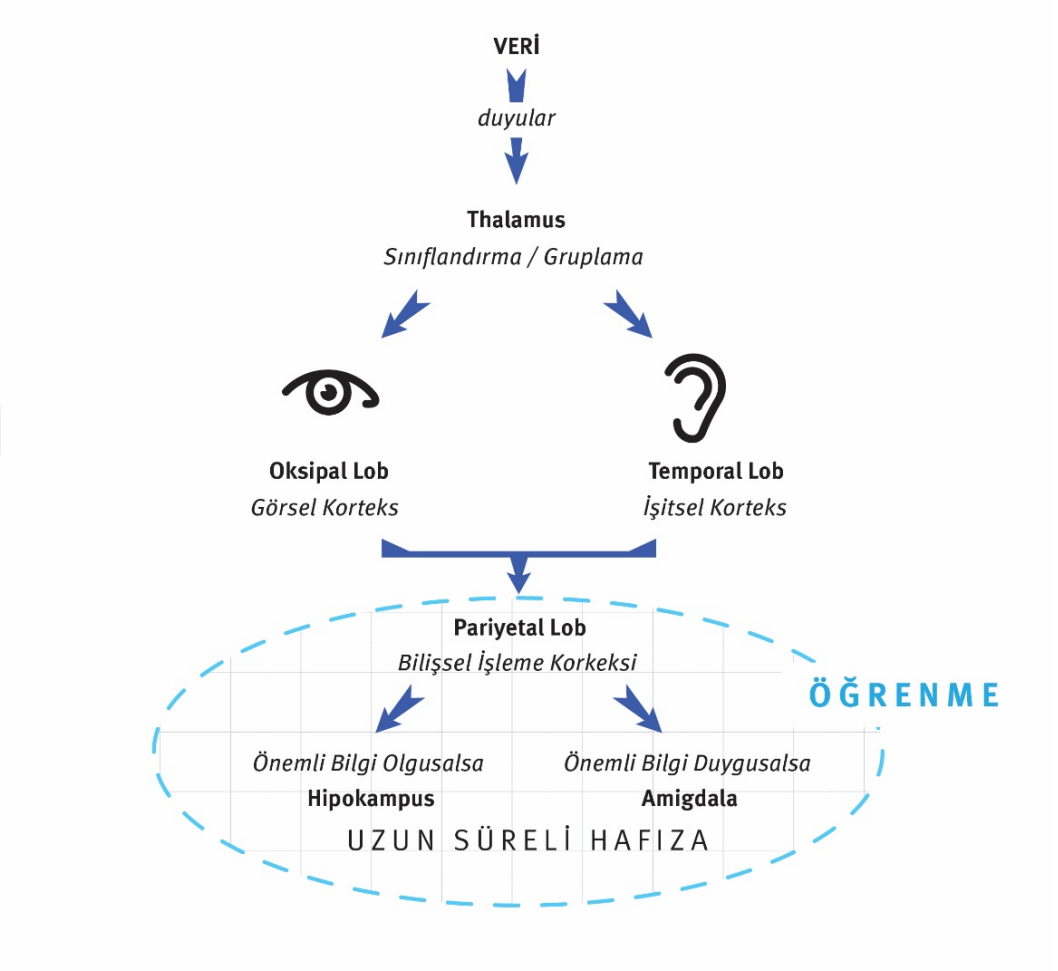
Beynin iki yarım küresi, vücutta farkı işlevleri yerine getiren yönetim merkezleridir. Farklı tür bilgiler bu yarı-kürelerde farklı şekilde algılanıp kaydedilir ve depolanır; farklı fonksiyonlarla geri çağırılır ve kullanılırlar. Beynin yarım küreleri birbirlerinden üstün değillerdir ve bir arada çalışabilirler. *Beyin Temelli Öğrenme* ve *Bilişsel Öğrenme* kuramlarına göre etkili öğrenme, bu yarı-kürelerin ikisini de aktif kılacak materyaller ve yöntemlerle sağlanabilir (Caine & Caine, 1990).

Beynin sol yarım küresi mantıksal sıralamalar, karar verme, harfleri yorumlama, sözel işlemler, analitik çözümlemeler ve tümevarıma yatkındır. Sıralı ve birikimli öğrenme, bilgilerin semantik sıralaması, ayrıntılara odaklanma, sayısal hesaplamalar ve dil öğrenme/kullanma sol yarım küre daha aktifken gerçekleşmektedir. Ayrıca vücudun sağ bölgesini yönettiği bilinmektedir. (Senemoğlu, 2012: 367; Altmışdört, 2013: 46; İnci, 2014).

Sağ yarım küre ise daha çok görsel algılamalar, şekilsel (fotoğraflar, haritalar, diyagram, çizimler) ve duyusal işlemeler, uzamsal farkındalık, duygular, içgüdüler ve sezgilerin kullanılması aşamalarında aktiftir. Bütüncül kavrama içinde olduğu, çoklu odaklanma ve tümden gelimci çıkarımlarla çalıştığı belirtilmektedir. Vücudun sol yanının kontrolü bu yarım küre tarafından gerçekleştirilir (Senemoğlu, 2012: 367; Altmışdört, 2013: 46; İnci, 2014).

İki yarı-kürenin işlevleri gibi beynin iki farklı öğrenme işlemi yürüttüğü belirtilmektedir; ezbere dayalı (sözel, metinsel) öğrenme ve uzamsal öğrenme (Caine & Caine, 1990: 68). Sözel öğrenmenin okuyarak ve duyarak sağlandığı durumlarda, bilginin uzun süreli belleğe geçmesi çok sayıda tekrarla mümkündür. Söz konusu bilgilerin örüntüleme yöntemiyle aktarılması süreci desteklemektedir. Uzamsal öğrenmede ise (üç boyutlu kavrama, duyu organlarıyla deneyimleme, deney ve gözlem süreçleri) Hipokampus aktiftir ve görece daha az tekrar söz konusudur. Bu işlemde bilginin uzun süreli belleğe alınması farklı duyu organlarından gelen kayıtlarla eşlenmekte ve

sonrasında kullanıma çağırıldığında bütünsel olarak Hebb'in değindiği "hücre topluluğu" açılımlarıyla sağlanmaktadır (Senemoğlu, 2012).



Resim 2: Bilgiyi İşleme Modeli

Kaynak: Sprenger, 2002; Derleyen: Ayşegül Pınar Acar

Beyinde bilgilerin işlenmesi süreci nörofizyolojik olarak şu şekilde özetlenmektedir:

> *" 1. Bilgiler duyular yoluyla beyne gider. 2. Koku dışında tüm duyusal bilgiler thalamusa taşınır. 3. Thalamus, korteksteki bilgileri çeşitli yerlere göndermek için gruplandırır. 4. Görsel bilgiler oksipital lobdaki görsel kortekse, işitsel bilgiler temporal lobdaki işitsel kortekse ulaştırılır. 5. Bilgi önemli ve olgusal ise hipokampus adı verilen limbik yapı bu bilgiyi uzun süreli hafızaya gönderir. 6. Bilgi önemli ve duygusal ise amigdala adı verilen limbik yapı bilgiyi uzun süreli hafızaya*

gönderir. 7. Neokortekste bilgiler, örüntüleme ve anlam için incelenir ve çalışılır" (Sprenger, 2002; akt: Tüfekçi, 2005)

Yaklaşımın öncü isimlerinden eğitim bilimciler Renate Nummela Caine ve Geofrey Caine'in 1990 yılında yayınladıkları "*Understanding a Brain-Based Approach to Learning and Teaching*" (Tr: "Öğrenme ve Öğretimde Beyin Temelli Yaklaşımı Anlamak") başlıklı makaleleri, etkili öğrenme için önerdikleri on iki ilkeyle, alanda yayın yapan araştırmacıların sıklıkla atıf yaptığı bir kaynak haline gelmiştir. Bu ilkelerin başında, beynin "paralel bir işlemci" olarak kabul edilmesi gelmektedir. Pek çok fonksiyonu eş zamanlı gerçekleştirebilen beyin, sunulan herhangi bir bilgiyi de iki yarım kürenin eş zamanlı çalıştığı süreç sonunda işlemekte, yani öğrenmektedir. Buna göre "iyi bir öğretim", tıpkı beyin gibi, paralel işlemenin her boyutunun planlandığı, sol ve sağ beynin bir arada işe koşulduğu (metinsel anlatımın yanında, duyu ve deneyim süreçlerinin de devreye alındığı) bir süreçle gerçekleşmelidir. Bu şekilde iki yarım küre arasındaki aksonların daha aktif bağlantılarla güçleneceği varsayımı mevcuttur (1990: 66).

Öte yandan öğrenme fizyolojiktir ve beyin tıpkı diğer organlar gibi fonksiyonlarını yerine getirmek için beslenmeye ve sağlıklı salgılanan hormonlara gereksinim duyar. Caine ve Caine bu noktada "beslenme" kavramına biyolojik beslenme ve bilişsel beslenme olarak yaklaşmakta; bilişsel beslenmeyi ise algı ve deneyimlerin yorumlanması ile özdeşleştirmektedirler. Stres ve tehdit sırasında salgılanan hormonların nöron aktivasyonunu olumsuz etkilediğini, böylece öğrenme sürecinin de sekteye uğradığını belirtmektedirler. Aynı ilke ile paralel belirledikleri bir başka ilke ise, öğrenme sürecinin tehdit halinde bloke olduğu; ancak zihni zorlayıcı şartlarda daha aktif hale getirilebileceğidir. Böylesi bir durumda bilgiye ulaşma sürecinin, öğrenicide içsel motivasyon oluşturacağı savunulmaktadır (Caine & Caine, 1990: 66).

Aynı makalede yazarlar, beynin ilk kez gördüğü şeyi anlamlandırma davranışının zorunlu bir içgüdü olduğuna değinmiştir. Hayatta kalma içgüdüsüyle özdeş halde, gözlemleme, anlam arama ve önceki bilgi ile ilişkilendirip kaydetme davranışı "kendiliğindendir". Böylece öğrenilenlerde anlam aramanın, "örüntüleme" yoluyla bilişe işlendiği belirtilmektedir. Yeni öğretiyle şekillenen nöron hücreler, tıpkı Hebb'in

savunduğu gibi, önceki öğreti gruplarıyla eşlenerek kaydedilir. Bu nedenle sağlıklı bilgi aktarımı, ancak öğrenicilerin önceki (ve süreç içinde edinilen) bilgilerini, hedef bilgiler ile eşleştirerek kaydedebilecekleri bir kurguda mümkündür (yapılandırılmış öğrenme). Duygular da "örüntüleme" davranışında aktif kayıtlardır. Beynin yapısı gereği duygular ve biliş kesinlikle birbirinden ayrılamaz. Herhangi bir öğrenme ortamında öğrenici, hissettiği duyguyu, tıpkı duyu organlarının verileri gibi, yeni bilgi ile ilişkilendirerek kaydeder. Böylece duygunun tekrar hissedilmesi ile bilginin geri çağırılması ya da bilginin kullanımı sırasında eşlenen duygunun tekrar hissedilmesi, ilişkili ve muhtemeldir (Caine & Caine, 1990: 67).

Caine ve Caine ayrıca aynı makalede uzamsal belleğin beynin öğrenme sürecindeki etkinliğini vurgulamakta ve öğretinin günlük hayat deneyimine entegre edildiği süreçleri, *Beyin Temelli Öğrenme* teorilerinin en önemli etkeni olarak nitelemektedir. Buna göre, "olgular ve beceriler uzamsal hafızada depolandığında daha iyi anlaşılır ve hatırlanır…Öğretmenler sınıflarına gerçek yaşam aktivitelerini dahil etmelidir: demonstrasyonlar, projeler, alan gezileri, bazı deneyimlerin görsel canlandırmaları, oyunlar, hikayeler, benzetmeler, drama ve daha pek çoğu" bilginin içselleştirilmesi için oldukça önemli etkinliklerdir. (1990: 69)

Bu çıkarımların tümü tez savunusunu da destekler niteliktedir. Oyunlar (ve özelde masa oyunları) görsel ve metinsel iletileri eş zamanlı kullanıcıya sundukları gibi, öğretici içerik inşasıyla, ilişkisel anlamlar bütünlüğü sağlayabilirler. Öğretimde yapılandırmacı yaklaşımla uyumlu halde, kişinin önceki bilgileriyle ilişkiler kurarak yeni bilgiyi şekillendireceği öğrenim süreçleri, oyun senaryolarına doğrudan entegre edilebilir. Caine ve Caine'in vurguladığı gibi, oyunlar öğrenim sırasında duygu kayıtları oluşturmada oldukça elverişli ortamlardır; herhangi bir oyunun herhangi bir anında heyecan, korku, zafer duygusu ya da mutluluk duyulması zaten olasıdır. Bilgilerin bu duygulanımlarla ilişkilenmeleri, teorik olarak kişinin sonradan bilgiyi kullanması sırasında eşleşmiş duyguyu tekrar oluşturacak ya da söz konusu duygu hissedildiğinde bilgi geri çağırılacaktır.

1.2. Öğrenme Sürecinde Oyun: Bilginin İçselleştirilmesi

Oyun, zihinsel gelişim ve öğrenmenin ayrılmaz bir parçasıdır. Doğadaki neredeyse her türün yavrusu gelişim çağında çevresini oyun oynayarak keşfeder. Kas ve refleks gelişimler her yavruda basit boğuşma oyunlarıyla sağlanır; avlanma gözlem ve taklit oyunlarıyla kavranır. Oyunda galip gelen yavru gerçek dünyada da hayatta kalmaya bir adım daha yakındır.

Tüm türler doğadaki varlıklarını sürdürmek için neredeyse bu içgüdüyle doğmuşlardır. Ancak "oyun" kavramı çerçevesinde özellikle insana odaklanıldığında, pek çok etkinlik gibi oyunun da, diğer türlerden farklı olarak oldukça kompleks bir yapıya büründüğü görülür. Tüm canlılar beslenir, sadece insan besinini yetiştirir, pişirir, farklı tatlar yaratır, yerel mutfak kültürleri oluşturur. Tüm canlıların ritim duygusu vardır, fakat sadece insan müzik yapar, orkestra kurar, bir konçerto besteler. Tüm canlılar iletişim kurar, fakat insan için edebiyat vardır, tiyatro vardır, plastik sanatlar ve görsel iletişim vardır. Tüm canlılar bir yuvada yaşayabilir fakat insan inşa eder, estetik kaygılarla mimariyi yaratır. Daha pek çok alanda çeşitlendirilebilecek bu etkinlikler gibi, oyun da öğrenmenin ve yaratıcı eylemlerin önemli bir parçası olarak, insan topluluğunun oluşturduğu kültürde varlığı sürekli devinen bir olgu halini almıştır.

Oyunun, insanın varoluşsal güdülerinden biri olarak çevreyi kavrama sürecinin yansıması olduğu, oyun ve öğrenme kavramlarını ilişkilendiren en önemli ifadedir. İçsel güdülenme halinde, merak, coşku ve heyecan duygularıyla, çevresini ve kendi yerini keşfettiği bu etkinlik sonunda çocuk, doğal olarak öğrenir. Kendi kurmaca düzleminde çocuğun yeni olaylara karşı karar alma mekanizmasını geliştiren bu yaşam aktivitesi, başkalarıyla paylaşıldığında toplumsal kurallara adaptasyon sürecini barındır. Çocuk oynadığı oyunla sorumluluk alır, toplumsal kuralları öğrenir; düşünce, duygu ve ilişkiler açısından oyun yoluyla kontrol kazanır.

Öte yandan oyun etkinliğinin, yetişkin bireyler için de varlığını sürdürdüğü, fakat çocuğun öğrenme sürecinden farklılaşarak, sadece bir eğlence (oyalanma) aracına dönüştüğü yadsınamaz bir gerçektir. Bu değişime rağmen, insan oynamaya devam eder ve bu yüzeysel açıklamanın derinine inildiğinde, yetişkin insanın da tıpkı çocuk gibi,

farklı oyun süreçlerinde yeni yaşam deneyimlerinin peşinde olduğu fark edilebilir. Oyun yetişkinler için bir dijital kurgu (video oyunları) olabilir, spor karşılaşması, bir bulmaca alanı ya da bir tiyatro sahnesi olabilir; yine de oyun formlarının tümü kişiye yeni bir yaşam deneyimi vaat eder. Oyunun her türü için katılım mutlaka gönüllülük esasına dayanır; bu sebeple etkinlik sonunda kazanan ya da kaybeden taraf olunması süreçte duyulan hazzı azaltmaz. Öte yandan öğrenme sürecinin de ancak istek ve ilgiyle verime ulaşabileceğine değinilmiştir. Davranışın temeline inildiğinde görülmektedir ki; oyun ve öğrenme yaşamın her döneminde sürdürülen, kimi zaman iç içe kimi zaman uzaktan ilişkili süreçlerdir. İki etkinliğin örtüştürüldüğü sistemlerin, ne derece verimli sonuçlar doğurabileceği, bu başlık altında incelenecektir.

1.2.1. Oyun Kavramını Çerçevelemek

Pek çok antropolog oyunu insanlar ve hayvanlar için hayatın merkezinde konumlandırmıştır. 1950'li yıllardan itibaren Ludwig Wittgenstein'ın da aralarında olduğu pek çok filozof, sosyolog ve akademisyen oyunun tanımını ve kültür içindeki varlığını saptamak üzere pek çok yazın ortaya koymuştur. Tümünün yaptığı tanımlamalar birbirinden farklı olsa da çoğunlukla oyun, kendi yapısı ve kuralları ile reel dünyadan ayrılmış, ortak bir hayal ortamında, oyuncularına rekabet sonucu galibiyet ve bu sebeple memnuniyet vadeden bir etkinlik olarak çerçevelenmektedir (Barmanbek, 2009: 97; Flanagan, 2009: 5).

Oyun, aslında pek çok araştırmacıya göre, "sadece oynamaktan" çok daha fazlasıdır. Oyun çalışmaları yazınında öne çıkan temelde 2 ana kamp vardır; oyunu doğal bir fonksiyon ve sosyal bir iletişim hali olarak görenler (Turner ve Sutton-Smith); ve oyunu içsel ve gönüllü bir süreç olmanın yanında, bir toplumsal ritüel, sınıflaşma ve sosyal yapılanma için önemli bir unsur olarak görenler (Huizinga ve Caillois) (akt: Flanagan, 2009).

Yirminci yüzyılın oyun araştırmalarında öncü isimlerden biri olan Antropolog Brian Sutton-Smitth oyun kavramını, çocuk oyunlarından başlayarak incelemekte ve oyun etkinliğine "evrim içinde canlı türlerini esnek tutarak adaptasyonu kolaylaştıran,

gerçek dünyanın risklerinden korunmuş deneyim süreci" olarak işaret etmektedir. Oyunu özünde gönüllülük, motivasyon ve özgür iradeyle ilişkilenmiş, realiteden kaçışlar sunan, temelde heyecan verici bir aktivite olarak tanımlayan Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play* (Tr: "Oyunun Çift Anlamlılığı") isimli kitabında oynama etkinliğini, "öğrenme olarak oyun", "güç karşılaşması olarak oyun", "fantezi olarak oyun", ve kendisi olarak oyun şeklinde 4 gruba ayırmıştır. Ona göre oyun, geleneksel ve agresif biçimleriyle güç karşılaştırma, aidiyet ve bağlanma eylemi, gerçek hayat fonksiyonlarının temsilen tekrarı ve bir eğlence etkinliği olarak temel dışavurum araçlarından biridir (akt: Flanagan, 2009: 5).

Johan Huizinga ise, oyun çalışmalarının temel kaynaklarından olan *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (İng: *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*) isimli kitabında (1955), Sutton-Smith'in aksine, yetişkinler için oyun kavramına odaklanmakta ve oyunun kültürü ritüel ve sosyal geleneklerle şekillendirdiğini savunmaktadır. Ona göre oyun mutlaka birden fazla katılımcının, kuralları belirlenmiş bir karşılaşmaya gönüllü olarak girdikleri, gerçek yaşamdan soyutlanarak, reel olmayan bir ilişki paylaştıkları, oyun alanının "sihirli çemberinde" sistemin sunduğu kazanç ve kayıpları elde ederek, katılımcıların yanında izleyicileri de kapsayan alternatif bir gerçekliği deneyimledikleri kurgulardır. Oyunu bu kadar geniş çerçevede ele alan Huizinga, kültürü yapılandıran her etkinlikte, "kurulmuş" toplumsal kuralların oyunla yaşama işlendiğini savunmaktadır. O'na göre toplumda tekrar eden her ritüel (din, gösteriler, okullardaki eğitim süreçleri, demokratik seçimler, vs.) kitlesel adaptasyonu sağlamak üzere farklı ölçeklerde oyunlaştırma barındırır (Huizinga, 1955).

Huizinga da oyunu bir yaşama fonksiyonu olarak konumlandırmıştır; fakat çocuğun yaşamı kavramasından çok öte, insan toplumunun oyunu bir sistem olarak yaşamın her alanına işlediğini savunmuştur. Oyunun insana dair kültürel bir temsiliyet taşımasından önce, rasyonalite dışında bir refleks olarak "canlı" davranışlarında var olduğunu kabul etse de, insan aklının devreye girmesiyle sistemli (kurgu) oyun ile kültürü iç içe gelişen unsurlar olarak bütünleştirmiştir. Tüm bu sebeplerle antropolojik olarak oyunun toplum yaşamından ayrılamayacağını savunmaktadır(Huizinga, 1955: s.19).

Yakın dönem oyun araştırmacılarından Katie Salen ve Eric Zimmerman, oyun kavramına daha rasyonel yaklaşmışlar ve olguyu "oyuncuların kurallarla belirlenmiş sanal bir çatışmaya girerek, sayılabilir sonuçlar elde ettikleri bir sistem" olarak tanımlamışlardır. Ancak bunun ötesinde kullanıcıda "anlamlı" bir deneyim oluşturabilen oyunların nitelikli sayılabileceğini ve ancak bu yapının oyuncuda bağlılık geliştirebileceğini de savunmaktadırlar (2004: 93). Onlara göre, basit ya da katmanlı yapıda herhangi bir "anlam" nitelikli her oyunda mutlaka bulunmalıdır. Örneğin basketbol kurgusunda anlam basitçe topu çemberden geçirmek iken; takım oluşturularak kurulan bir basketbol "oyununda" topun çemberden geçmesinin yanında, süreçte kurdukları strateji ve iş birliği de oyuncuda anlamlar bütününü yapılandırır. Bu bakış açısıyla yaklaşıldığında, satranç oyununda taşların temsil ettikleri olguların, gerçekleştirilebilecek hamle türlerinin, oyun tahtasının görsel betimlemelerinin ve oyunun başarı hedefinin oyuncu için farklı anlam katmanları oluşturduğu fark edilebilir. Satranç kurgusu her oyuncunun özgün katılımıyla (etkileşim) her seferinde farklı geri bildirimlere ve özgün benlikleri için farklı anlam ilişkilerine kapı açmaktadır. Salen ve Zimmerman'a göre "anlamlı oyun", oyunun temel anlatısı ile birlikte, oyuncuların oyun kurgusu ile etkileşimi ve edindikleri deneyimden doğmaktadır. Oyuncunun oyun ile etkileşimi, oyun sırasında yapmayı tercih ettiği hamlelerin oyunun akışını nasıl etkilediği ile yakından ilgilidir. Bu hamlelerin diğer oyuncuların oyunlarında yaratığı muhtemel değişimler, gerilim potansiyeli ile birlikte kullanıcıda dikkat yoğunluğunu güçlendirecektir. Her oyun eninde sonunda oyuncusuna bilişsel bir katkı sağlamakta; oyunlarda içeriğin bilinçli yönetilmesi ise oyun sistemini başlı başına bir medya haline getirebilmektedir (Salen & Zimmerman, 2004: 49).

Tüm bunlardan ayrı olarak Greg Costikyan, oyun kavramına bir yan anlam daha yüklemiş; oyunu yaratım güdüsü açısından bir araç, rasyonel ve estetik ifade biçimleriyle başlı başına bir sanat formu olarak konumlandırmıştır (2013). Costikyan da, Salen ve Zimmerman gibi, oyunu bir alternatif anlatı aracı olarak incelemiş ve kazanma/kaybetme motivasyonlarının ötesinde oyunların daha büyük amaçlarının olabileceğine dikkat çekmiştir (akt: Flanagan, 2009: 6, 7).

> *"... insanlar hayvanların yapmadığı şeyi yapmışlardır: onlar, içgüdüsel bir davranış olan oynama eyleminden, anlatımcı ve anlam dolu şekilde incelikle işlenmiş bir kültür yaratırlar. Oyun kelimesini yaratırlar.... basitten öteye geçen oyun, insan kültürü tarafından katmanlı bir yapıya taşınmış ve rafine edilmiştir. Tıpkı müziğin ses zevkimizin sonucu olan bir sanat formu olması ya da romanlar ve filmlerin insanın anlatma güdüsünden gelen sanatsal formlar olmaları gibi; "oyun" da oynama dürtümüze dayanan sanatsal bir şekildir." (Costikyan, 2013: 7)*

Alanın öncü isimlerinin yorumları incelendiğinde oyunu çerçeveleyen unsurları şöyle sıralamak olasıdır: oyunlar, kuralları olan, konusu bağlamında gerçek dünyadan ayrı sanal bir alanda gerçekleşen, niceliksel hedeflerle oyuncudaki rekabet duygusundan beslenen, etkileşimli deneyim süreçleridir. Gönüllü ve tekrarlanabilir bir etkinlik olmalı, çeşitli vaatlerle kullanıcısı için memnuniyet oluşturmalıdır. Etkileşim (yani oyuncu) ve anlam (yani oyun anlatısı) oyunun olmazsa olmazlarıdır. Bu ikisinin doğru kurgulanışıyla oyun, sadece "oynama eylemi" bağlamından çıkarak yeni işlevler yüklenebilir.

> *"Bir eğlence deneyimi olurken bile bir oyun özel bir hedef kitleye belirli bir mesajı vermek için yapılandırılabilir. Oyun tasarımcısı Raph Koster'ın da belirttiği gibi, oyunlar kalıplarla ilgilidir ve tıpkı bir medya metni gibi, iyi bir masa oyunu bu kalıpları – estetik, karakterler, hikaye ve oyun teması – hem bariz hem de saklı mesajları taşımak için kullanabilir." (Booth, 2015, s. 3)*

Geniş çerçevede bakıldığında, oyunların tümünün belirli iletişim hedefleriyle, toplumsal ya da bireysel düşünce süzgeçlerinden geçerek yaratılmış oldukları görülebilir. İşaret edildiği gibi sistemli oyunların, doğal işleviyle bir iletişim aracı ve öğrenme sürecini doğrudan besleyen unsurlar olarak kullanılması, incelemenin devamında açıklanacak katmanları nedeniyle oldukça uygundur.

1.2.2. Oyunda Bilgi Edinimini Destekleyen Unsurlar

Her toplumda biçimlendirici temel bir eylem ve ortak kültürün yaratılmasında önemli bir etken olarak oyun oynamak, insan davranışlarının doğal bir parçasıdır. Ancak oyunun eğitim ya da öğrenme eylemiyle doğrudan ilişkili yanları, barındırdığı doğal motivasyonun yanında, en ilkel formları olan taklit ve üstün gelme yapılarından kaynak bulur. Bu formların kişide empati ile kavrayışı ve fiziksel/bilişsel gelişimi doğal olarak sağladığı söylenebilir. Öte yandan oyunların bilgi aktarımı ve eğitim amacıyla kullanılması yaklaşımı, günümüzde akademik olarak da temellendirilmiş, alışıldık bir tekniktir. Farklı yaş grupları için farklı tür oyunların kullanımı, yapılandırmacılık ve deneyimle öğrenme yaklaşımlarıyla ilişkili olarak, aktif öğrenme süreçlerinde sıklıkla başvurulan yöntemlerdendir. Oyunların sürece en büyük katkıları kuşkusuz içeriğe yönelik sağladıkları motivasyon ve oyun senaryosunun sosyal öğrenme sonucu kişide yarattığı içsel deneyimdir. Bu iki etki temel alınarak, oyun kurgularında bilgi edimini destekleyen unsurlar bu başlık altında somutlaştırılmaya çalışılacaktır.

Oyunların bilgi aktarımı ve eğitim hedefiyle kullanılması, John Dewey'in 1899 dolaylarında ortaya koyduğu, sonradan yapılandırmacılık da dahil pek çok eğitim kuramına çıkış oluşturacak, yaparak öğrenme, aktif öğrenme ve deneysel eğitim savlarına dayanmaktadır. Konunun uygulamalı esaslarla akademik çalışmalara konu edilmesiyse özellikle 1980'lerden itibaren yaygınlık kazanmıştır (Guralnick & Levy, 2010).

Kaszap, Ferland ve Stan, oyunların eğitimle ilişkisini derinlemesine analiz ettikleri çalışmalarında, "oyun" kelimesine, özellikle kelimenin Almancadaki ve eski İngilizcedeki kökenlerini (*gamen, gomen*) dayanak alarak, "gözlemleyerek çalışma ve pratik yaparak öğrenme" anlamlarıyla vurgu yapmaktadır. Öğrenme teorileriyle ilişkilendirmek üzere, Caillois'ten alıntılayarak, oyunu dört biçimde incelemişler; yarış/rekabet, taklit (mimesis ya da simulakra), şans ve heyecan/coşku (vertigo) formları arasından, özellikle yarış ve taklit hallerini, öğrenme eylemi ile doğrudan ilişkileri dolayısıyla öne çıkarmışlardır (2013).

Başlangıç olarak, basit çocuklukta görülen ve anne-babanın tekrarı olarak başlanılan "taklit" oyunlarına, "dahil olunan toplumu kavramaya yönelik bilişsel

etkinlikler" olarak işaret edilmektedir. Empati duygusunu geliştiren bu tavır, öğrenmenin ilk aracıdır (Kaszap, Ferland, & Stan, 2013). Çocuklar kurdukları her oyunda belirli roller üstlenme eğilimindedirler; izledikleri futbolcu, sokakta gördükleri polis, doktor, astronot, farklı bir yer, farklı bir zaman… Bu eğilim yetişkinlerin oyuna yönelişlerinde de benzerdir; özellikle video oyunlarında protagoniste adaptasyon neredeyse bir reflekstir. Dolayısıyla kavrayış sürecinde empati ve canlandırma, yerine koyarak çözüm geliştirme kendiliğindendir. Bahsedilen bu form, günümüzde eğitim hedefiyle geliştirilen simülasyon oyunlarından rol yapma tabanlı tüm oyun kurgularına, "öğretmek" amacıyla başvurulan en temel mekaniktir.

Öte yandan "yarış/rekabet" formu tüm yarışları, spor dallarını, tüm masa oyunlarını, sözel ya da fiziksel savaşları, bir canlıya (hayvan ya da insan) yönelik yapılan avlanma etkinliklerini ve birden çok kişiyle rakip takıma üstün gelmek ya da daha büyük bir amacı elde etmek üzere gerçekleştirilen işbirliklerini kapsamaktadır (Kaszap, Ferland, & Stan, 2013). Bu yapı, fiziksel gelişimin yanında bilişsel gelişimin de temel itkisi sayılabilir. Bağlamında gözlem, analiz, strateji ve süreç yönetimi gibi aşamaların bütüncül birlikteliğidir.

Yapılandırılmış ve kural temelli süreçler olarak oyunlar, yüksek düzeyde kavrayış ve sosyal etkileşim gerektirir, kişide bu yönleri beslerler. Özellikle işbirliği mekaniğiyle tasarlanmış oyunlar, oyuncuları oyun sistemine karşı birlikte çalışmaları yönünde zorladığından, sürecin gerektirdiği bilgi paylaşımı sebebiyle, oyuncuda yüksek düzeyde iletişim becerisini geliştirirler (Mayer & Harris, 2010). Dil öğretmek ya da pratik sağlayarak okuma ve matematik becerilerini geliştirmek, oyunların sık rastlanan faydalarındandır. Fakat bunun ötesinde, belirli tarihsel olayları kavratmak, biyolojik oluşumları, fizik ve kimyasal etkileşimleri belletmek ya da kitlesel davranış kalıpları oluşturmak gibi daha geniş hedeflere yönelik tasarlanmış oyunlara da rastlanabilmektedir.

Bu temel özelliklerden hareketle, oyunların bazı katmanlarda bilgi iletimine adeta kanal oluşturabilecek unsurlar barındırdığı tespit edilmiştir. Bu unsurlar neredeyse her oyunda vardır ve özellikle bu başlık altında sıralanan yapılar hedefe yönelik doğru organize edildiğinde, akademik ya da yaşamsal her türlü bilginin kolaylıkla alıcısına

iletilmesi, iletilen bilginin hafızada kalmakla birlikte bir davranış oluşturması oldukça mümkündür. Örneğin özellikle tematik oyunlarda yer alan anlatı unsuru, "bilginin" senaryolaştırılarak kullanıcıya sunulmasına elverişli bir katmandır. Bir oyun anlatısı haline getirilen bilgi, görsel, işitsel ve nesnel boyutta somut bir canlandırmaya dönüşür. Böylece oyuncu bilgiyi içsel bir deneyimle, kendi oluşturduğu çıkarımlar üzerinden kavrayabilir. Oyunların tekrar tekrar oynanabilir yapıları, bilginin pekişmesi için gerekli tekrar koşuluna da hizmet eder ve istekle katılınan oyun sürecinde bilgi, neredeyse bir anı olarak uzun süreli belleğe daha etkili işlenebilir.

1.2.2.1. Anlatı

Anlatı, her oyunu güçlü ya da zayıf kılan en önemli unsurdur. Oyuncu oyunda gerçekleştirdiği etkinin anlamını kavradığı sürece oyuna bağlı kalır; ancak anlatı, anlamdan ya da oyundaki hedeflerden çok daha fazlasıdır. Anlatı oyundaki – başı ve sonu olan – hikayedir. Oyun kurucu hikayesini serer, düğüm ve çözüm bölümünün oyuncunun kararlarına göre şekillendiği süreci başlatır. Ulaşılması istenen hedefler belirlenmiştir, oyuncunun akıl yürütmesi beklenen ihtimaller sınırsız değildir. Yine de oyuncu, anlatının içinde seçimleriyle şekillenecek hikayeyi deneyimlemek için bu anlatının bir parçası olmayı kabul eder.

Bugün, bizi kendisine bağlayan, tekrar tekrar oynamayı seçtiğimiz tüm oyunlara baktığımızda, onları diğerlerinden ayıran en önemli unsurun anlatı olduğunu görürüz. Örneğin *Satranç* oyunu, at, kale, vezir ve şahıyla, karelere bölünmüş bir yüzeyde hareket ettirilen taşlardan çok daha fazlasıdır. Bir dama ya da tavladan daha fazladır. Görsel olarak imlenmiş ve fonksiyonları farklılaştırılmış taşları, oyuncuya yaptığı hamleyi daha büyük ölçekte düşündürmek üzere somutlaştırılmıştır. *Monopoly* oyununda oyuncu, sadece yeni oyun alanlarını tutmaya odaklanmaz; kendisini bir "emlak devi" yaparak daha büyük bir kurgunun parçası olur. En güncel video oyunları ise neredeyse bir sinema filminden farksız anlatılarıyla, oyuncusuna hiç yaşayamayacakları maceraları koltuklarından kalkmadan yaşama fırsatı sunmaktadır. Oyuncu, kıyamet sonrası bir çevrede zombilerden kaçarken (*the Last Of Us, 2013*) ya da insan toplumuna isyan eden bir android olarak (*Detroit Become Human, 2018*) yaptığı seçimlerle anlatıyı

şekillendirebileceği bu kurgulara isteyerek dahil olur. Oyunlarda kullanıcı, o an ve orada olmayan ihtimalleri tekrar tekrar yaşamak, seçimler yapmak, seçimlerinin sonuçlarını değerlendirmek ve hepsinin üstünde alternatif bir deneyim, yeni bir macera yaşamak, kendi hikayesinin kahramanı olmak için oyunları seçer. Kuşkusuz oyun anlatılarındaki kişisel deneyim, etkileşim faktörüyle birlikte, bu mecrayı diğer anlatı sanatlarından ayıran en önemli özelliktir.

Oyun üzerine çalışmalar yapan pek çok akademisyen oyunların rekabet unsuru ile kazanma ve kaybetme motivasyonuna dayandığını savunsa da Greg Costikyan bunun ötesinde oyunun bir anlatısı olduğunu ve kazanmak ve kaybetmek yerine oyunların seçimlerle ilgili olduğunu, lineer olmayan bir anlatının etkileşimli halde sunulması olduğunu savunmaktadır (akt: Flanagan, 2009: 6). Klasik bir anlatı, kişiselleştirmeye olanak sağlayan karakterler, değişmek üzere olan durumlar, değişim sırasında gelişen olaylar ve tümünün yer ve dışsal bir zaman akışında yapılandırılmasıdır (Salen & Zimmerman, 2004: 374). Aynı yapının oyun senaryolarını da oluşturduğu rahatlıkla söylenebilir. "Değişmek üzere olan durumlar" oyun sistemindeki hedeflerdir ve "gelişen olaylar" oyuncunun seçimleri ile şekillenecektir. Etkileşim faktörü sebebiyle oyun anlatıları çizgisel değil kısıtlı sapmalı (hikaye ancak oyunculara sunulan seçimler kadar sapabilir) ya da dairesel yapıdadır. Kişiselleşme konusunun da oyunlardaki karakter planları açısından önemine vurgu yapılmaktadır. Klasik bir edebi anlatıda (tiyatro ve sinema anlatıları için de geçerlidir), akışa dahil olan her karakterin mutlaka olay örgüsüne katkısı olması gerektiği gibi, oyundaki her karakterin de kişiselleştirilmiş özellikleriyle anlatının bir boşluğunu doldurması gerekir.

Günümüzde, popüler kültürün ürün geliştirme stratejisi gereği, anlatıların birden fazla medyaya uyarlanması söz konusudur. Çok satan bir romanın filminin çekilmesi, arkasından oyun sektöründe yeniden üretilmesi ya da özgün anlatıya sahip popüler bir dizinin, video oyunlara ve masa oyunlarına dönüştürülmesi oldukça sık rastlanan bir tutumdur. J. K. Rowling'in yazıdığı *Harry Potter* romanlarının, doğrudan sinemaya uyarlanması, sonrasında ise alt öyküleri ve öykülerin içindeki ayrıntılarıyla video ve masa oyunlarına çevrilerek piyasaya sürülmesi bu duruma örnek gösterilebilir. Son yılların popüler yayınlarından *Game Of Thrones* (George R.R. Martin, 1996) anlatısı için de

benzer süreçler gözlemlenmiştir. Bu şartlar altında oyun, öyküyü okuyan ya da izleyen tüketici için aynı anlatının (maceranın) ilk elden deneyimlenmesine fırsat sağlayan yeni bir medya halindedir.



Resim 3: Harry Potter Anlatısı Video ve Masa Oyunu Uyarlamaları

Derleyen: Ayşegül Pınar Acar

Salen ve Zimmerman oyunlarda anlatı unsurunun iki şekilde oyun mekaniklerine çatı oluşturduğunu belirtmektedirler; "gömülü anlatı" ve "gelişen anlatı" (2004). Gömülü anlatı, oyunun başlangıcı, gelişecek olaylar ve oyuncunun tamamlayacağı görevler için bir "sebep" oluşturmak üzere, bütüncül olarak tasarlanmış oyun senaryosudur. Gömülü anlatı aynı zamanda oyun için, oyuncuların etkileşimlerini ve oyun dünyası içindeki hareketlerini anlamlı şekilde yapılandıracak büyük hikaye yayını (ing: "story arc") da oluşturur. Oyun mekanikleri yapılandırılmadan önce, oyuncunun takip edeceği bir hikaye belirlenir ve oyundaki gerilim kurgusu bu hikayeye adapte edilir. Gömülü anlatıya sahip oyunlar, "gelişen anlatı" sistemine kıyasla, çizgisel anlatı sistemini benimseyen klasik

anlatı sanatlarına (edebiyat, sinema, tiyatro) daha yakındır. Tıpkı romanlar gibi büyük anlatı, parça parça küçük hikayelere, yani tamamlanması gereken alt görevlere bölünmüştür; alt görevlerin akışı önceden belirlenmiştir ve tamamlandıkça oyuncuyu büyük anlatıya ulaştırırlar. Tematik masa oyunları, interaktif drama ve aksiyon-macera türündeki video oyunlar ile FRP oyunları bu türden anlatı yaklaşımının örnekleridir.

Gelişen anlatı sistemleri ise oyuncunun yaptığı hamlelerle oyun akışını oluşturduğu oyunlardır. Bu türde, oyuncuya hamlelerini anlamlandırabileceği bir düzlem olarak bir başlangıç hikayesi verilebilir ya da verilmeyebilir. Önemli olan tüm oyun akşının iş birlikli ya da bireysel kararlarla her seferinde değişebilmesidir. Refleks ve bulmaca oyunları, yarış oyunları, spor karşılaşmaları ve bunlara dair simülasyon oyunları, "açık-dünya" olarak tanımlanan dijital oyunlar ve satranç, tavla, mangala gibi giderek soyutlanmış masa oyunları ile örneklenebilir. Bu türde daha çok, etkileşimle tamamlanan oyun hedefleri ön plandadır. Oyuncunun etkileşimini anlamlandırma amacı bu anlatı sisteminde de mevcuttur ve hikaye daha çok görsel temsiliyetle sağlanmaktadır. Yani *Tetris* (1985) oyunundaki parçaların eşleşen yapıları, belirgin bir "anlamdan" soyutlanmış olsalar dahi, form farklılıklarıyla büyük anlatıyı tamamlayan parçalardır. Öte yandan aynı saf mekaniğin üzerine, herhangi bir mesaj hedefiyle, örneğin uzay teması kurulabilir ve oyunun anlatasını bu noktada bu tema oluşturur. Bu durumda *Tetris* birim parçaları, anlatıyı doğrulamak üzere, metalik görsel etkilerle stilize edilecektir. Az rastlanmakla birlikte, iki anlatı türünün bir arada kullanıldığı oyunlar da mevcuttur.

Oyunlarda anlatı, somut göstergeler ve temsiliyetle bütünleşiktir. Çoğunlukla görsel göstergelerin metinsel anlatıyı betimlemesi, soyut bir kavram olan "anlamı" kullanıcının bilincinde somutlaştırmak, reel kavrayışa ulaştırmak hedefiyle kullanılır. Satrançta at şeklindeki taşın atlı askerleri temsil etmesi gibi, çoğunlukla göstergebilimin "metonimi" olarak işaret ettiği görsel-anlam ilişkisi kurulmaktadır. Daha önce de sözedildiği gibi, gerçek dünyadan ayrıştırılmış kurmaca kapalı sistemler olan oyun ortamlarında, birden fazla oyuncunun tek bir "sihirli çember" için ortak bir imge uzlaşısına varabilmesi, aynı kurmacanın katılımcıları olmaları açısından önemlidir. Metonimi tekniği ve ikonik göstergelerin görsel anlatı için tercih edilmelerinin nedeni, pek çok biliş düzeyince rahat anlaşılır betimlemeler olmalarıdır.

Örneğin bir oyunun anlatısı, dünyanın yedi harikasını ve farklı çağlarda gelişen yedi önemli medeniyeti konu alıyorsa, oyunculara sunulan oyun parçaları, antik ikonlar, papirüs dokusu, mimari yapıların doğrudan çizimi ve bir medeniyetin gelişmesi için gerekli olacak kaynakların ikonik resimlemeleri ile oluşturulacaktır (“*7 Wonders”*, Antoine Bouza, 2010). Ya da ıssız bir adada köy kurma ve çevresel kaynakları değerlendirip kurulu bölgeleri geliştirme anlatısına sahip *Catan* (Klaus Teuber, 1995) oyunu, çok az metinsel içeriğe sahip olmasına rağmen, kolay yorumlanabilen görsel iletişimi sayesinde (ikon yaklaşımı belirgindir), satıldığı farklı ülkelerde kolaylıkla adapte olunabilmiş ve benimsenmiş oyunlardan bir diğeridir.



Resim 4: Catan (2015) Oyun Kartları

Kaynak:11.05.2018 tarihinde şu adresten alınmıştır:

https://www.mightyape.co.nz/product/catan-5th-edition/1593782

İletişimin temel unsuru mesaj, mesajın belli bir sistem içinde yapılandırılmış hali ise anlatıdır. Anlatı bugün kurduğumuz iletişimin temelidir. Anlatı faktörü nedeniyle oyunlar bir iletişim aracı olarak değerlendirilmeli, bu yönde etkili kullanılmalıdır. Bilgi içerikli oyunların eğitim ortamlarında kullanılması üzerine yazılmış pek çok akademik yayın bulmak mümkünken, örnek çalışmalar incelendiğinde bilgi içeriğinin kullanıcıya oyun anlatısı katmanında sunulduğu, iletinin deneyimlenebilecek niteliklerinin ise oyun mekanikleri üzerinden “gerçekleştirildiği” görülebilmektedir.

Moleküler eşleşmelerin temel düzeyde “öğretildiği” bir kart oyunu olan *Molecules* (Daniel Dulek, 2016), açıklanan bu yapıya örnek gösterilebilecek başarılı çalışmalardandır. Oyunda birleştirilmek üzere oyunculara dağıtılan atom kartları

(Karbon, Oksijen, Hidrojen, vb.) ve masaya açılan hedef molekül kartları (Nitrik Asit, Karbondioksit, Su, vb.) vardır. Oyuncular ellerindeki kartlardan uygun olanlarla, masaya açılan molekül kartlarından birinin dizilimini gerçekleştirmeye çalışırlar. Tamamladıkları molekül kartları kazandıkları puanları oluşturur. Örneğin bir Hidrazin molekülü oluşturmak için dört Hidrojen atomu ve iki Nitrojen atomu gereklidir. Oyuncular tümüne sahiplerse kartları gösterildiği gibi birbirine bağlayarak "Molekül" kartında gösterilen puanları kazanabilirler; eksik kartları varsa diğer oyuncularla takas edebilir ya da desteden yeni kart seçebilirler. Her bir atom kartının yüzeyinde görülen atom rengi ve bağ sayıları reel kimya bilgisi yansıtmaktadır; yani Resim 5'teki görsel üzerinden örneklemek gerekirse, bir karbon atomu dört farklı atomla bağlanabilir ve kart tasarımına bu dört yöne olaşan kırmızı bağ çizgileriyle temsil edilmiştir. Böylece oyuncu oyunda ilerledikçe atom ve molekül yapılarına aşina hale gelecek, atomların bağ sistemlerini öğrenerek moleküllerin hangi bileşenlerden oluştuğu bilgisini kavrayabilecektir. Verilen bu örnekte, oyun anlatısı "moleküller bazı atomların birleşiminden oluşan, özel değerlere sahip yapılardır, ayrıca şuralarda kullanılırlar" iken oyun mekaniği kart dizme, ağ kurma ve müzakeredir; ayrıca oyundaki kartların rastgele çekiliyor oluşu, gerçek dünyadaki çevresel koşulların rastgeleliği ile de örtüşmektedir. Yani oyuncuya kavratılmak istenen x ve y atomunun birleştirilme süreci, bu mekanikler sayesinde kullanıcının deneyimleyebileceği bir sürece dönüşmüştür.



Resim 5: Molecules Oyunu, Tasarım: Daniel Dulek, 2016

Kaynak:11.05.2018 tarihinde şu adresten alınmıştır:

https://www.kickstarter.com/projects/429480392/molecules-a-chemistry-card-game

Anlatının etkileşimliliği, klasik ludoloji yaklaşımında oyunları anlatı araçları olarak konumlamaktan uzaklaştırsa da, çağdaş anlatı sanatlarındaki "açık yapıt" yaklaşımı, oyunları tekrar bu alan içine dahil etmiş, dahası alıcısına etkili ulaşan iletiler için oyunlaştırmayı retoriğin değişmezi haline getirmiştir. Yine de amaç oyunların birer anlatı aracı olup olmadığını tartışmaktan öte, kullanılan anlatı unsurunu, oyuna giriş oluşturan "arka plan hikayesi" dışında, hedef konu bağlamında anlam ilişkileri kurmayı daha olanaklı kılan bir katman olarak değerlendirmek olmalıdır. Bugün gelinen noktada oyunlardaki anlatı unsuru, medyayı diğer medyalarla girift bir ilişkiye zorunlu kılmakla birlikte, kitlesel iletişimi sağlayan medyaların tümünü birbirinden beslenen hibrit sistemler olarak yapılandırmaktadır.

1.2.2.2. Motivasyon

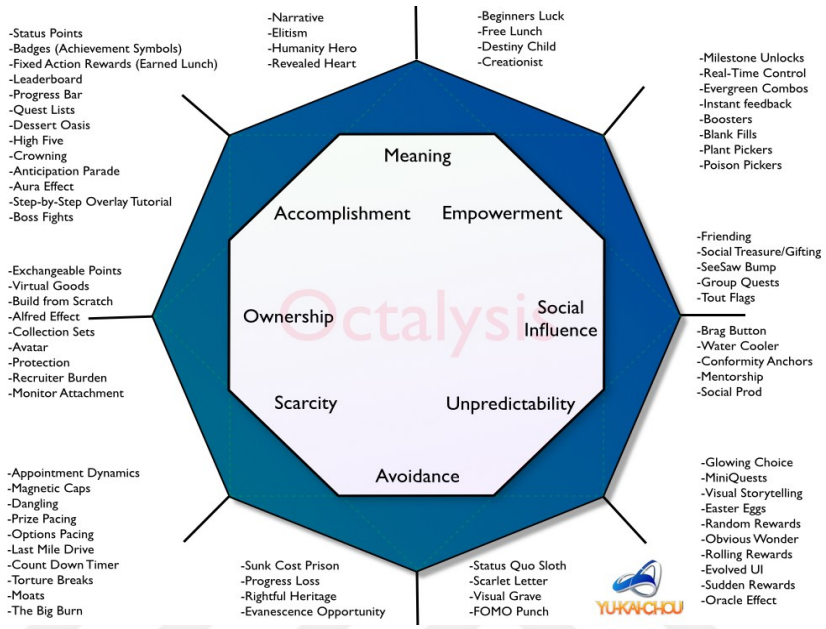
Bilgi ediniminde merak/ilgi ve motivasyon faktörü bilginin içselleştirilmesi için kaçınılmazdır. Oyunlar ise bu iki faktöre doğrudan sahip olmakla birlikte, gönüllülük esasına dayanan paylaşım ve işbirlikli yaratım ortamları sebebiyle, bilginin öğrenilmesi süreciyle uyumludur. Oyun ortamında birey eğlence içinde keşfederek çevresel farkındalığını geliştirir ve "oyunların barındırdığı eğlence motifi, sadece duruma bağlı bir duygu değil aynı zamanda öğrenmeye motive olunan açık fikirli bir tutumdur" (Kaszap, Ferland, & Stan, 2013).

Motivasyon, yani istekle bir davranışa başlama/sürdürme durumu psikoloji ve davranış bilimlerinin temel konularından biriyken, daha önce sözedildiği gibi öğretim teknolojilerinin de hedef kavramlarından biri haline gelmiştir. Oyunlar doğal yapıları gereği motive olunan, istekle dahil olunup istekle sürdürülen süreçlerdir. Hatta oyunların içsel motivasyonla kişiyi sürece angaje etme özelliği pek çok şekilde analiz edilerek, günümüzde başta pazarlama olmak üzere eğitim sektöründe de kullanılan "oyunlaştırma" (ing: *Gamification*) yaklaşımına çıkış oluşturmuştur. Bu paralelde, oyunları bilgi ileten araçlar olarak yapılandırma çabasında, bilginin adapte edilebileceği motivasyon katmanını, oyunlaştırma teknikleri üzerinden incelemek yerinde bir bakış açısı olabilir.

Oyunlaştırma tekniklerinde, tutarlı pek çok yaklaşım arasından Yu-kai Chou'nun yapılandırdığı *"Octalysis"* şeması, çizdiği net çerçeve ve insan içgüdülerinden temellendirdiği motivasyon unsurlarıyla, eğitim hedefiyle tasarlanacak oyunlara rehber oluşturabilecek en makul önermedir. Chou, oyun yapılarını derinlemesine inceleyerek tespit ettiği motivasyon unsurlarını, insanları gerçek yaşamda herhangi bir davranışa isteklendiren güdülerle ilişkilendirmiş, bunları sekiz temel itkiye indirgeyerek "Octalysis" adını verdiği grafiğe taşımıştır. Chou'ya göre oyunlar, rozetler, puanlar, ödüller ya da cezalardan çok daha fazlasıdır. Kişide herhangi bir davranış değişikliği ya da bir kazanım yaratmak isteyen her sistem, içinde anlam, gelişim, yaratıcılık, sosyal etki, sahiplik, kaçınma, belirsizlik ve kısıtlılık unsurlarını barındırmalıdır. Başka bir deyişle, ancak bu sekiz temel itkiyi dengeli şekilde barındıran sistemler (oyunlar) kullanıcısında yeteri kadar motivasyon oluşturabilirler (Chou, 2016: 3). Chou'nun çalışmasında detaylarıyla açıklanan bu unsurlar bir oyunun (ya da oyunlaştırılmış sistemin) sevilmesini, benimsenmesini, sürdürülmesini ve tekrar oynanmasını sağlamakla birlikte, bilgi aktarımı hedefiyle tasarlanacak oyun yapılarında mekaniklerin üzerine yapılandırılacağı temeli oluşturabilirler.

Octalysis şemasında Yu-kai Chou, oyunlarda kullanıcıyı motive eden birinci unsuru "Epik Anlam ve Çağrı" olarak isimlendirmiştir. İnsanlar herhangi bir davranışın kendilerinden daha büyük sonuçları olduğuna inandıklarında, bu davranışı gerçekleştirmeye motive olurlar. Kendilerinden daha büyük bir sistemin parçası olarak hareket etmek bir yana, bu temel itkinin içinde kahramanlık ve iz bırakma süreci vardır. Başka bir deyişle herhangi bir oyunun kullanıcısına gerçek hayatta karşılaşamayacağı bir anlam yaratma fırsatı sunduğunda çekiciliğinin arttığını, bu unsurun da olası kullanıcıları iyi bir davranışa motive etmek üzere oyun olmayan sistemlerde kullanılabileceğini belirtmektedir. FPS oyunları ve çoğunlukla kişiselleşmiş oyun karakterleriyle alternatif bir gerçeklikte akan oyunlar, bu faktör sebebiyle sık tercih edilen oyunlar arasında sivrilirler. Oyuncular, dünya savaşlarını kazanan komutanları, tüm canlıları yok edecek hastalıklara çare bulan doktorları, ya da belki adalet arayan isyancıları canlandırdıkları kurguları oynamayı severler. Aynı motivasyon unsuru, bir önceki başlıkta açıklanan anlatı faktörüyle de ilişkilidir. Fakat Chou'nın "Epik Anlam" olarak belirttiği

motivasyonda “destansı” bir anlatıya dahil olma, hatta onu gerçekleştirme hissi daha ön plandadır (Chou, 2016: 25).



Resim 6: Octalysis Şeması, Yu-Kai Chou, 2015

Kaynak:08.06.2018 tarihinde şu adresten alınmıştır:

https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/#.W0-inNUzbDc

İkinci temel itki “Gelişme ve Başarı”, Chou’nun “aşama kaydetmek, herhangi bir alanda beceri geliştirmek, ustalaşmak ve tam olarak zorlukların üstesinden gelmek için sahip olduğumuzu” belirttiği içsel motivasyona işaret etmektedir. Her oyun tekrar tekrar oynanabilirlik sürecinde mutlaka fiziksel ya da zihinsel gelişim sağlar. Böylece kullanıcı, doğrudan gelişim hissini yaşayabileceği bir ortama kavuşmuş olduğundan oyunlara bağlanır. Oyunda kullanıcının başarıyı hissetmesi için çeşitli zorlu görevler organize edilmeli; başarılarını gözleyebilmesi için geribildirim sistemleri tasarlanmalıdır. Aksi takdirde, kişisel gelişimin takip edilemediği durumlarda kullanıcıların oyunu tamamlamaya motive olmadıkları belirtilmektedir (Chou, 2016: 4). Oyunlarda kullanıcının doğrudan gözlemleyebileceği başlangıç-sonuç haritaları, giderek zorlaşan görevlerin oluşturduğu diyagram, ticaret temalı oyunlarda kazanılan paralar, sahip olunan ve giderek çoğalan değerler, biriktirilen bölge kartları, başarı rozetleri gibi akla gelebilecek her türlü gözlemlenebilir ölçü birimi bu temel itkiyi sağlamak üzere

kurgulanmaktadır. Bu yapı, oyunlaştırma süreçlerinde en çok başvurulan yöntem olsa da Chou'nun belirttiği gibi insanları motive eden unsurlardan sadece biridir. Hatta Huizinga'nın din, hukuk ya da modern eğitim sistemlerini oyun temelinde sorgulamasına neden olan yapı da budur. Bu yapının dahil edildiği her türlü yapay çevre, doğrudan oyunlaşmaya başlamaktadır.

"Sahiplik ve Aidiyet", oyunlardaki bir diğer motivasyon kaynağıdır. Kullanıcılar sahip oldukları ya da yönetebildiklerini düşündükleri şeyleri geliştirmek için çaba gösterme eğilimindedirler. Gerçek hayattaki birikimi çoğaltma çabası ile aynı güdüden kaynak bulan bu unsur, oyun sistemlerindeki sanal paralar ve mülkiyetlere karşılık gelmektedir. Öte yandan video oyunlarında kullanıcıların "avatar" olarak adlandırılan sanal profil görüntülerini düzenlemeye harcadıkları zamanın da "sahiplik" itkisinden kaynak bulduğu belirtilmektedir. Kişiselleştirilmiş oyuncu profilleri aidiyet duygusunu beslediğinden, uzun süreli oyunlarda oyuna geri dönüş (tekrar oynanabilme) oranını ve karakteri yaşatma için gösterilecek çabayı da arttıracaktır. Chou, bir süreç, bir proje ya da bir organizasyon için duyulan sahiplik hissinin de bu durumla ilişkili olduğunu, oyunlaştırılmış sistemlerde bu yöne ağırlık vererek kullanıcı motivasyonunun arttırılabileceğini vurgulamaktadır (Chou, 2016: 4).

Yu-kai Chou, kişinin yaratıcılığını ifade etme çabasının da bir temel itki olduğunu, oyunların yaratıcılığı geliştirme ya da ifade edebilme açılımında rutin hayattan farklılaşarak cezbedici hale geldiğini savunmaktadır. *Octalysis* şemasında bu faktör "Yaratıcılığın Güçlendirilmesi ve Geri Bildirim" olarak belirtilmiştir (2016). Aslında bu motivasyon, akışın oyuncunun seçimlerine göre şekillendiği tüm oyunlarda aktiftir. Modüler bir inşa oyuncağı olan LEGO, Chou tarafından bu itkiyi açıklamak üzere örneklendirilse de aynı motivasyon yapısına pek çok oyunda rastlamak mümkündür. Alansal strateji oyunları olan satranç, tavla, abalon, go gibi masa oyunları; modern video oyunlarından Age of Empires ve MineCraft; ya da daha çok kaynağı kişisel tercihlerinizle yönetmenize olanak sağlayan Avrupa Stili masa oyunlarının neredeyse tümü, bu temel itki sebebiyle tekrar oynanabilirliği yüksek kurgulardır. Sebep sadece modüler yapıdan kaynakla ihtimallerin çabuk tükenmemesi değil, kullanıcıyı bu oyunları tekrar tekrar

oynamaya iten kendi yaratıcılığının sınırlarını arama, çözümleme ve üretme fırsatı sunmasıdır.

Octalysis şemasında beşinci temel itki "Sosyal Etki ve İlişkisellik", değinilen bu unsurların bir ya da birkaçının kişinin sosyal çevresiyle paylaşılması durumunu çerçevelemektedir. İnsan sosyal bir canlıdır ve yaratıcılığını, birikimlerini ya da başarısını sosyal çevresiyle paylaşma, bu şekilde varlığını onaylatma eğilimindedir (Chou, Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards, 2016). Oyunların en temel yapısına bakıldığında en az iki oyuncunun yapay bir çevreyi, bir deneyimi, bir süreci paylaştığı görülebilirken; bu faktör sebebiyle tek kişilik bir süreç olan yapboz (ing: puzzle) bir oyun olarak kabul edilmemektedir. İzlemek ve görülmek, insanları herhangi bir eyleme motive edebilecek en güçlü yapılardandır. Başkasının yaparak geliştiği herhangi bir şeyi kendisi de deneyimler ve geliştirdiği yeni benliğine çevresinin tanık olmasını ister. Öğrenme kuramları arasında işlenen *Sosyal Öğrenme* ve *Yapılandırmacı Eğitimin* bir bölümü bu güdüden temellenmektedir. Çok oyunculu oyunlarda da rastlanan, gruba aidiyet, özel iletişim kodları kullanma, benzer kıyafetler giyme, takım olmak ve bir arada hareket etme kalıplarının tümü Chou'nun "Sosyal Etki ve İlişkisellik" olarak adlandırdığı güdüden kaynak bulmaktadır. Bu güdüden yararlanarak bir kişi ya da bir grubu, kazandırılması hedeflenen bir davranışa motive etmek oldukça mümkündür.

Merak ve beklenmeyen şeylere karşı uyarılma, aktif içgüdülerimizden bir diğeridir. Bu motivasyon kaynağı, *Octalysis* şemasında "Merak ve Öngörülemezlik" ismiyle yer bulmakla birlikte, öğrenme sürecinde oyunları destekleyen en önemli faktördür. Psikolog Daniel Kahneman'a göre entelektüel bilinç çoğunlukla "tembeldir"; yalnızca anlık dikkat gerektiren durumlarda, bir tehditle karşılaşmışsa ya da beynin daha önceden işlenmemiş yeni bilgi ile karşılaştığı hallerde devreye girmektedir (akt: Chou, 2015). Merakın psikolojik ve nörolojik süreçleri, bilimsel alanyazında hala bir "fenomen" olarak kabul görmekle birlikte, "bilgiye ulaşma güdüsü" olarak çerçevelenmekte ve keşfetme ve oynama (ing: play) aktiviteleriyle doğrudan ilişkilendirilmektedir (Kidd & Hayden, 2015). Yu-kai Chou, edimsel koşullanma kuramcısı Skinner'ın fare deneyinden örnek vererek, merak güdüsünün doyma güdüsünden daha güçlü bir motivasyon yarattığını savunmaktadır. Tıpkı Skinner'ın kutusundaki fare gibi, insan, sonucunda

ulaşılan bilginin sürekli değiştiği bir eylemi tekrar tekrar gerçekleştirmeye devam eder. Bu eylem bir futbol maçını izlemek, bir filmi ya da bir televizyon dizisini takip etmek, bir kitabı okumak, bir konsol oyununu deneyimlemek ya da bir rulet masasında bahis oynamak olabilir (Chou, 2015). Bilgi aracı olarak kurgulanacak bir oyunda, bilgi ile eşleşecek merak unsurunu besleyerek, bilgiye ulaşılan yola bağlılığı ve edinilen bilgiye verilen değeri arttırmak mümkündür.

"Kısıtlılık ve Sabırsızlık" *Octalysis* şemasındaki yedinci temel itkidir. "İnsanlar nadir bulunan, tükenmek üzere olan ya da elde etmek için beklemeleri gereken şeylere sahip olmayı isterler" (Chou, Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards, 2016). Online oyunlardaki "orduların tekrar toparlanması için geçmesi gereken süre", masa oyunlarındaki bir tur bekleme kuralı (Monopoly'de hapis hanesi), ayrıca oyuncuyu oyunda tutan ve süreçte nadir bulunan "canların" giderek tükenmesi (Süper Mario, 1983) kullanıcıları oyunda tekrar aktif olmak için sabırsızlandıran ya da daha fazla kaynak/ürün arayışına motive eden kurgu unsurlarıdır. 2009'da bağımlılık yapan oyunlarıyla ünlü Zynga Games tarafından piyasaya sürülen Farmville, ancak yeterince beklendiğinde gelişerek kazanca çevrilebilen mısırlarıyla bu yapıya örnek gösterilebilecek başarılı oyunlardandır. Oyunun belirttiği zaman aralığında geri dönüp hasat edilmeyen meyve sebzeler çürüyerek kaybolmakta, bu yapı ise bir sonraki paragrafta açıklanacak "kaçınma" motivasyonunu harekete geçirmektedir. Ayrıca pazarlamada, ürünlerin yalnızca bir gruba özel (elit) ayrıcalıklarla sunulması da yine bu motivasyonun etki alanına girmektedir. İnsanlar avantajlı grup olarak kısıtlanmış bu alana dahil olmak için yoğun istek duyarlar. "Kısıtlılık ve Sabırsızlık" motifi, bilgi iletme hedefiyle tasarlanmış bir Ciddi Oyuna, zamanı kısıtlama yöntemiyle, söz konusu bilginin önemini vurgulamak üzere oyunda az rastlanan nesnelerle ilişkilendirilerek (değerli taşlarla kodlanmış olabilir) ya da çeşitli aşamalar için gerekli özel yetenekleri toplatma yöntemlerinden biriyle kolaylıkla adapte edilebilir.

Chou'nun "Yitirme ve Kaçınma" başlığıyla yer verdiği sekizinci temel itkiye ise, bir öncekiyle benzer olmakla birlikte, gerilim dozu daha yüksek bir motivasyon unsuru olarak işaret edilmelidir. Yu-kai Chou bu unsuru "sahip olunan herhangi bir değerin yitirilmesi ya da bu doğrultuda bir olumsuzluğun gerçekleşmesinden kaçınma" olarak

özetlemektedir. Halihazırda sahip olunan değerlerin kaybedilmesinin, henüz sahip olunmayan pozitif hedef değerlere kıyasla kullanıcıda daha yüksek motivasyon oluşturduğu belirtilmiştir. Oyun süresince biriktirilen fakat, – gerek kurgudan kaynakla, gerekse rakip oyuncuların hamleleri sebebiyle – giderek yitirilen puanlar, rozetler, tekrar yaşam hakları ve özel aktivasyonlar sağlayan oyun nesneleri (silahlar, sağlık kitleri, vb.) bu temel itki nedeniyle, pek çok oyun yapısında güçlü motivasyon birimleri olarak kullanılmaktadırlar. Satranç oyununda olduğu gibi, pek çok soyut masa oyununda, oyuncunun kendisi ile özdeşleştirdiği birimlerin rakip oyuncu tarafından giderek oyun dışı bırakılması mekaniği bu başlık altında örneklenebilecek en temel yapıdır. Eğer tükenme/yitirilmeye yönelik bu gerilim, oyuncunun kendi tercihlerine göre şekillenen oyun kurgusundan kaynaklanıyorsa, kullanıcı kayba neden olacak davranışlardan kaçınmaya çalışmakta, gerilim eğrisine göre çevresel farkındalığı yanında ilişkisel algı düzeyi maksimum açıklığa ulaşmaktadır. *Beyin Temelli Öğrenme* yaklaşımında Caine ve Caine'in savunduğu ilkelerden biri de, son iki içsel motivasyonu destekleyecek şekilde, kontrollü gerilim hallerinde beyinin uyarıcılara karşı aktive olduğunu doğrulamaktadır. Yine bu motivasyondan kaynak bulan bir başka oyun tekniği, oyuncuyu gerçekleştirmesi gereken bir hamle sürecinde tetiklemek için kullanılan "tükenen zaman uyarıcısıdır."

Octalysis şemasında belirtilen sekiz mekanik, oyunlarda kullanıcıyı sürece motive eden en temel yöntemlerin konsantre fakat kapsamlı bir tespitidir. Oyun tasarımcısı ve akademisyen Jesse Schell oyunların "bağlayıcılığını" Maslow'un *İhtiyaçlar Piramidi* üzerinden incelese de (2008: 126); *Octalysis* şemasına bakıldığında her bir unsurun piramitte bir katmanı karşıladığı görülebilir. "Yitirme ve Kaçınma", "Kısıtlılık ve Sabırsızlık" ve "Merak ve Öngörülemezlik" piramidin tabanındaki fizyolojik tatmin ve güvenlik ihtiyacına denk gelirken; "Sahiplik/Aidiyet" ve "Sosyal Etki" ait olma ve sevgi ihtiyacına; "Gelişme/Başarı", "Yaratıcılık" ve "Epik Anlam" giderek kendini gerçekleştirme katmanlarına karşılık gelmektedir (Chou, 2017). Bu yöntem, tezin son bölümünde yer verilen bilgi içerikli oyun tasarımında da hedef bilgiyi pekiştirme amacıyla kullanılmış ve başarılı sonuçlar edinilmiştir.

1.2.2.3. Simülasyon

Simülasyon, yani Türk Dil Kurumu kaynaklarında belirtilen karşılığıyla "1. benzetim; 2. öğrence", oyun yapılarının barındırdığı, öğrenme etkinliğiyle doğrudan ilişkili etkin unsurlardan biridir. Teknik olarak "simülasyon" terimi, herhangi bir sürecin ya da sistemin işletilmesi için yapay bir ortam oluşturulması ya da reel sürecin taklit edilmesi durumuna işaret etmektedir. Fiziksel ya da dijital her oyun, konusu çerçevesinde kurgu bir yapay çevre içinde var olur; Huizinga için oyun yapılarının olmazsa olmazı "sihirli çember" de tam olarak bu durumu karşılamaktadır.

Oyunlardaki simülasyon unsuru, kullanıcısına başka bir an ve başka koşullarda, "olma", değişen şartları değerlendirme, seçimler yapma ve sonuçlarını görebilme fırsatlarını sunar. Eğitsel oyun türlerinden de biri olan "simülasyonlar, öğrenicileri başka bir dünyaya taşıyan deneyimsel alıştırmalardır. Öğreniciler, oyundaki görevlerini yerine getirirken kendi bilgi, beceri ve stratejilerini uygularlar" (Gredler, 2004). Oyunlardaki simülasyon (canlandırma) katmanı sayesinde, kullanıcıların empati ve özgüven gelişimleri desteklenebileceği gibi, oldukça soyut olan bazı kavramların oyun düzleminde somutlaştırılabilmesi de olasıdır. Bir tarihsel olay, bir felsefi kavram ya da birbirini etkileyen pek çok parametrenin yönetilmesi gereken karmaşık süreçler, nesnel oyunların uzamsal anlatılarında ve dijital oyunların derinlikli illüzyon ortamında öğreniciye kolaylıkla kavratılabilir.

Simülasyon oyunlarının kült örneklerinden biri olan SimCity (1989, 1992, 1999, 2003) tüm oyun unsurlarının oluşturduğu eğlence ortamının yanında, bir şehri farklı bileşenleriyle yönetme sürecinde oyuncularına, gelecek için ideal toplum, çevre bilinci ve katılımcı demokrasi anlayışını da aşılamaktadır. Bahsedilen karmaşık sistemlerden biri olan kamusal yaşama dair bilgiler, tüm alt bileşenleri ve ilişki ağıyla, bu strateji-simülasyon oyununda kullanıcılara aktarılmaktadır. Şöyle ki oyunda bir şehrin yöneticisi olan oyuncu, şehrin refahı için yeteri kadar okul, üniversite, kültürel etkinlik alanı, fuar ve kongre merkezleri inşa etmelidir. Oyuncunun yapılandırdığı yeşil alanlar, şehirde yaşayan halkın sağlığını ve refah düzeyini etkilemekte, dolayısıyla oyuncunun başarısının ölçütleri olarak görülmektedir. Ayrıca başarıyla büyütülen bir şehre, şehrin kapasitesiyle

ilişkili olarak hastane, itfaiye ve polis birimleri, adalet sarayı ve hatta yeterli büyüklükte su arıtma tesisi gibi yapılar inşa edilmelidir. SimCity'nin kurgusundaki birimler arası ilişki, aslında vatandaşlık bilgisi dersinin üniteleri olarak düşünülebilir. Tüm bu bilgiler, aralarındaki reel ilişkilerle, geleneksel öğretim araçları olan kitap sayfalarından okunduklarında yeteri kadar somut algılanamayabilir. Oysa böyle bir oyun kurgusunda, herhangi bir yaş aralığındaki oyuncu, şehrin yönetiminde sorumluluk alarak, sahip olduğu değeri geliştirmeye çalışacak, bu sırada yönetmeye çalıştığı birimler arasındaki bağlantıları hızlıca kavrayacak, oldukça soyut olan ilişki ağı somutlaşarak kişisel bir deneyime dönüşerek öğrenilecektir.

Simülasyon yapısının etkin kullanıldığı oyunlar arasında, tarihsel ve kültürel içeriklerin aktarıldığı örneklere de sık rastlanmaktadır. Polonyalı oyun tasarımcısı Karol Madaj'ın IPN (Instytut Pamięci Narodowej; ing. *Institute of National Remembrence)* için tasarladığı *Kolejka* (2011), bu noktada verilebilecek başarılı örneklerden biridir. "*Kolejka*" ismi Lehçe'de kuyrukta bekleme fiilini karşılamaktadır. Komünist rejim yıllarında Polonya halkının günlük hayatta yaşadıkları zorlukları konu alan masa oyunu, oyun yapısının simülasyon avantajını kullanarak, bugünün bakış açısıyla yeterince reel kavranamayacak dönemin toplumsal ilişkilerini, somutlaştırarak aktarma hedefini başarıyla gerçekleştirmektedir.

İşçi yerleştirme (ing: *worker placement*) mekaniğinde kurgulanan *Kolejka*'da her oyuncunun beş piyondan oluşan bir "ailesi" vardır ve farklı oyun fazlarında "aile bireylerini" temin edilmesi gereken ürünlerin satıldığı mağazalar önündeki kuyruklara yerleştirecektir. Her oyuncu, oyun süresince elindeki ihtiyaçlar listesine göre bir kıyafet, yiyecek, ev eşyası, temizlik eşyası ve mobilya türlerinden belirli miktarlarda temin etmelidir; piyonlar ve kuyruklar arasında doğru koordinasyonu sağlayarak kısıtlı miktarda dağıtılan ürünleri hafta bitmeden tamamlamalıdır. Oyunda ayrıca siyah renkli piyonlar da bulunur, "kara borsa" olarak tabir edilen çarpık ekonomi için onlar da ürün kuyruklarındaki yerlerini almaktadır(!). Tüm oyuncular sıralarına girdikten sonra, mağazalara günlük ürün teslimatı gerçekleşir. Ürün teslimatından sonra oyuncular aksiyon kartları çekerler ve kartlardan çıkan komutlar doğrultusunda kuyrukta avantajlı duruma geçebilirler. Örneğin "kucağında bebek taşıyan kadın" kartı sırada öne geçmeyi

sağlarken, “otoriteleri eleştiren adam” kartını oynayan oyuncu rakibinin piyonunu arka sıralara gönderme hamlesini gerçekleştirebilecek ya da “hükümette tanıdığı olan adam” kartını oynayan oyuncu sonraki el mağazalara hangi ürünlerin gönderileceğini öğrenebilecektir. Bu ve bunun gibi kart düzenlemeleriyle oyun tam olarak 1980’lerin komünist Polonya’sında günlük hayatın replikası haline gelmiştir.



Resim 7: Kolejka Masa Oyunu, Tasarım: Karol Madaj, 2011

Kaynak:22.08.2018 tarihinde şu adresten alınmıştır:
https://www.amazon.co.uk/Huch-Friends-878922-Kolejka-Board/dp/B00URLX2H0

Ayrıca oyununun dönemin toplumsal davranış kalıplarını aynaladığı belirtilmektedir. Komünist rejimin Polonya tarihinde oluşturduğu karanlık yılları bu oyun aracılığıyla genç nesile anlatma hedefinde olduklarını belirten oyunun tasarımcısı Madaj, oyuncuların bu oyun sayesinde bilmedikleri bir geçmişe dair çok yönlü sebep-sonuç ilişkisi kurabileceklerini, aldıkları kararlar ve gerçekleştirdikleri hamlelerle, aile büyüklerinin davranışlarına karşı empati geliştirebileceklerini dile getirmektedir (akt: Petzinger, 2011). Kutu içeriğindeki broşür sayesinde, dönemin koşullarına dair daha ayrıntılı bilgiler, uzun ürün kuyruklarını yansıtan fotoğraf kareleriyle birlikte sunulmaktadır. Böylece söz konusu masa oyunu bir belge niteliği de kazanmaktadır.

Bu örnekte de görülebileceği gibi simülasyon paydasında oyunlar, çeşitli olguları ya da soyut kavramları, çoğunlukla iletişim ve bellek oluşturma hedefinde somutlaştırma çabası olabilmektedir. Oyunların oluşturduğu simülasyon ortamının temelde bilgi edinme sürecini iki yönlü katkısı vardır. Bunlardan ilki beynin sağ ve sol yarı kürelerinin kavrayış yapılarını bir arada destekleyen içerikler sunabilmesidir. Öyle ki, sol beynin kavrayışı dizgiselken sağ beynin kavrama yapısı uzamsaldır ve oyunlar hem metinsel içerikleri hem de uzamsal canlandırma yapıları sebebiyle, bilgi aracı olarak oldukça elverişli düzlemlerdir. İkincil olarak, aynı canlandırma ortamı kullanıcıların kişisel çıkarımlar oluşturmalarına da olanak tanır. "Oyunların ve simülasyonların her ikisinde de, öğrenicilere oyun alanı deneyimini anılarında yer alan diğer benzer bilgilerle ilişkilendiren, böylece deneyimi kişiselleştiren ve daha akılda kalıcı hale getiren" unsurlar bulunur (Uram, Wilcox, & Thall, 2010). Yapılandırmacı öğretim araçlarından biri olarak kullanılan eğitici oyunlar, en sık simülasyon yapısında üretilmekte, konuları bağlamında bu ilişkisel dizilimle yapılandırılmaktadır.

Profesyonel ve kurumsal eğitimlerde sıkça kullanılan simülasyonlar, kullanıcılar/öğreniciler için yeni edinilmiş bilgiyi, deneyime çevirerek uzun süreli belleklerine aktarabilecekleri kurgu ortamı sağlarlar. Beynin bilgiyi işleme sürecinde de değinildiği gibi, edinilen herhangi bir bilgi ancak tekrar kullanıma alındığında, yani kayıtlardan tekrar çağırılarak reel sonuçlar edinmek üzere kullanıldığında "öğrenilmiş" kabul edilmektedir. Oyunların sağladığı kurgu canlandırma ortamı, öğreniciler için henüz edindikleri bilgiyi farklı boyutlarda tekrar tekrar geri çağırıp kullanabilecekleri koşulları sağlayacaktır.

Böylece gelinen son noktada, simülasyon oyunlarının asıl faydasının, yönetilebilir bir çevre replikası yaratarak güvenilir ve benimsenebilecek deneyim ortamını sağlamak olduğu söylenebilir. Gelişmiş grafik tasarım araçları video oyunları (dijital oyunlar) için derinlikli bir görsel çevre yaratmak üzere avantaj sağlayabilir, fakat ileti hedefiyle tasarlanmış nesnel/analog oyunların da (masa oyunları, kart oyunları vs.) aynı şekilde çok yönlü canlandırma ortamlarıyla, kullanıcının hayal gücünden de destek alarak, içselleşebilen deneyimler oluşturabileceği yadsınmamalıdır.

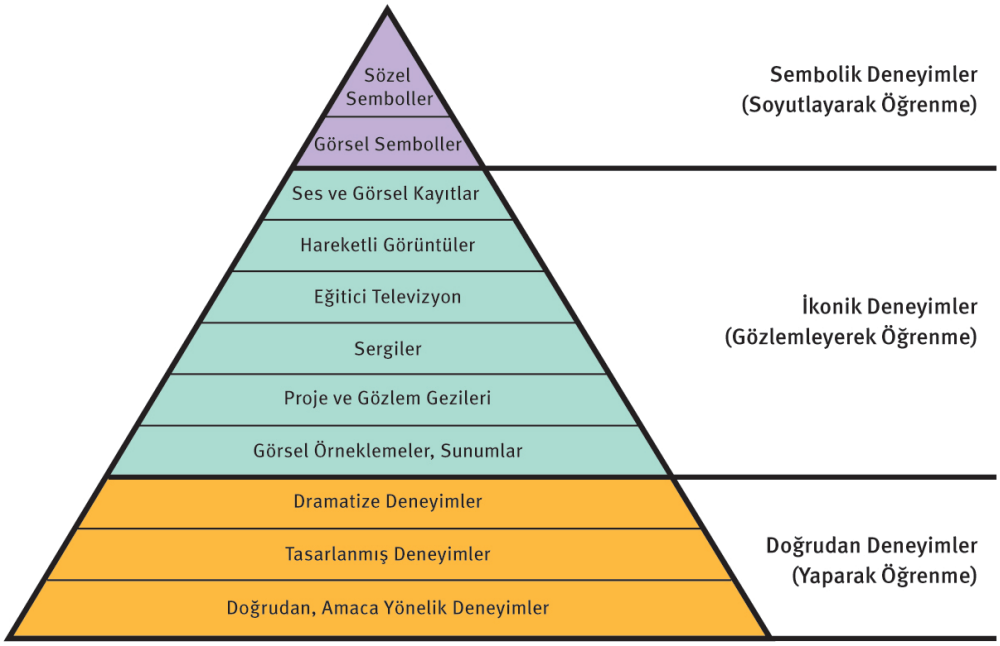
1.2.2.4. Deneyim

Oyun alanları genellikle hayal ürünü alanlar olsalar da, oyun içinde yaşanan deneyimler gerçek yaşamsal kayıtlar oluşturarak beyindeki hafıza merkezine işlenirler. Ve sırf bu özellikleri sebebiyle özellikle eğitim bilimlerindeki yapılandırmacı yaklaşımın çatısı altında, aktif öğrenme, deneysel öğrenme ve otantik öğrenme alanlarında etkili araçlar olarak kabul edilmektedirler. "Oyunlar, oyuncu ya da katılımcısına, önceden çeşitli yollarla anlatılan olguları doğrudan deneyimleyebilecekleri bilişsel ve epistemolojik ortamlar yaratırlar." (Flanagan, 2009, s. 6)

Daha önce de bahsedildiği gibi 19.yy sonunda John Dewey'in öncülük ettiği fikirlerin olgunluk kazanmasıyla, 20. yy ortalarından itibaren oyunların etkili öğrenme ortamları sağlayabilecekleri, eğitim bilimleri alanında alternatif araçların değerlendirmelerine odaklanan makale ve kitaplarda sık sık yer bulmuştur. Bunların en önemlilerinden olan Edgar Dale'in "Deneyim Konisi" yaklaşımı (1961), oyunların oluşturduğu deneyim ortamlarının bilginin ediniminde ne derece kapsamlı etkiler sağlayabileceğine dair önemli bir kaynaktır (akt: Lee & Reaves, 2007). Aslında Dale'in çalışmaları, *Beyin Temelli Öğrenme* yaklaşımıyla da tutarlılık içinde, sese ve görüntüye dayalı kayıtların, bilginin işlenmesinde yazınsal öğretilere kıyasla çok daha etkili olacakları savunusuyla şekillenmiştir; fakat oluşturduğu şema öğrenme sürecinde deneyim odaklı yöntemlerin etkilerini piramidin temeline konumlandırmakta, böylece deneyimsel kayıtlarının önemini vurgulamaktadır.

Dale'in ortaya koyduğu bu çalışma, dönemin teknolojik şartlarında henüz "yeni" olan ses-görüntüsel (ing. audio-visual) yöntemlerin etkilerini saptamakla kalsa da, sonraki dönemlerde gelişen teknolojiler eğitim hedefiyle simülasyon oyunları oluşturulmasına olanak sağlamış ve oyunlardaki deneyim unsurunun sağladığı avantajlar daha çok bu alanda gelişim kaydederek "ciddi oyunlar" olarak isimlendirilen yeni bir çalışma alanının doğmasına sebep olmuştur. Bu türe ilerleyen başlıklarda detaylarıyla değinilecektir, fakat burada kavranması gereken şey, kastedilen "oyun" medyasının yalnızca dijital içerikle sınırlı olmadığı, fiziksel oyunların da insan kültürünün içinde genç

bireylere herhangi bir ideolojiyi tutundurmak adına, okul ortamlarından günlük yaşama, pek çok alanda halihazırda kullanılmakta olduğudur.



Resim 8: Edgar Dale'in Deneyim Konisi

Kaynak: Lee & Reeves, 2007; Çeviri: Ayşegül Pınar Acar

Kaynak:28.08.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır:
https://www.jstor.org/stable/44429532?seq=2#metadata_info_tab_contents

Yapılandırmacı yaklaşımda, oyunların, barındırdıkları deneyim etkeni sebebiyle etkili araçlar olarak kabul edilmesinin sebebi, temelde, oyun sırasında edinilen bilginin kişinin keşif ve yorumlama süreçleri sonunda kazandığı kişisel ya da "otantik" bilgi olarak kaydedilmesidir. Lisa Galarneau çalışmasında bu durumu, eğitim bilimci Mark Prensky'den örnekleyerek, "istekle katılım, keşif, derinlemesine düşünme ardından, anlamın bireysel inşası" ifadeleriyle çerçevelemektedir (Galarneau, 2005). *Beyin Temelli Öğrenme* yaklaşımı ise deneyim faktörünü, bilgi edinimi sırasında nöron hücreleri arasında daha fazla sinaptik kurulmasına olanak sağladığı için değerli bulmaktadır. Buna göre deneyimle öğrenme sürecinde bilgi, çeşitli duyusal ve uzamsal kayıtlarla beyne işlenir, belleğe çok yönlü ve ilişkisel yapılanma ile kaydedildiği için geri çağırımı daha uyarıcı, kolay ve etkili olur.

Yapılandırmacı yaklaşımda öğrenici, bilginin süreçler ve öğeler arası ilişkilerle sistematize edildiği öğrenme ortamlarının merkezine yerleştirilir ve bilginin "keşfi" sırasında aktif bir rol üstlenmesi teşvik edilir. Öğrenme ortamı diğer öğrencileri içerebilir ve içermeyebilir; ya da konu bağlamında diğer bireylerin tepkilerinin ve davranışlarının simüle edildiği sanal bir ortam hazırlanabilir. Diğer katılımcıların bilgiye dair yorumları ve tepkileri çoğu zaman tahmin edilebilir ve zaten yönlendirilmiş düzeyde olacaktır. Ardından gerçekleşen analiz sürecinde, öğrenici gerektiğinde kendi geçmiş bilgileri üzerinden ilişkiler kurarak, gerektiğinde öğrenme ortamındaki nesnelerin ilişkili yapısını fark ederek, kazanması gereken kayıtları kendisi şekillendirecektir. Buradaki gözlem ve yorumlama sürecinde, iletilmesi hedeflenen bilgi tek bir doğru halinde değil, tanımlanan sorun için geliştirilebilecek olası çözümler halinde öğrenme ortamına adapte edilmiştir. Dolayısıyla geleneksel içerikte olduğu gibi doğrusal bir ilerleyiş ile ezber bilginin aktarılması ve akılda kalıcılığı değil, öğrenme sürecinde alternatif düşünme ve çözüm geliştirme yaklaşımı ön plandadır. Burada öğrenme eylemi, tam olarak öğrenici için bir deneyim halinde gerçekleşmektedir. Söz konusu deneyimin mümkün olduğu kadar gerçeklikten soyutlanmaması, fiziksel veya sanal olarak, doğrudan gerçek dünya kavrayışına işlenmesi önemlidir (Galarneau, 2005).

Görüldüğü gibi oyunlar (dijital oyunlar ve fiziksel oyunların tümü) bu akışın doğrudan adapte edilebileceği canlandırma ortamını kolaylıkla sağlayabilirler. Örneğin *Civilization* isimli bilgisayar oyununu oynayanlar, bir medeniyetin büyüme ve gelişimine liderlik etmeyi deneyimleyebilirler; sınırlarının ve medeniyetlerinin gelişmesi için teknolojik ya da tarımsal yolu seçmeye, savaş ya da diplomasiye yönelmeye, sonuçlarını gözlemleyebildikleri kendi hamleleriyle karar verirler. *Concordia (Mac Gerdts, 2013)* isimli masa oyununda antik Akdeniz medeniyetlerinde görülen "şehir devlet" yapısının ve kolonileşmenin sebeplerini empati yaparak öğrenebilirler. Ya da bir yaratıcı drama kurgusunda, atomların moleküllere dönüşme sürecini, kendilerinde bulunan eksik atomları diğer öğrenicilerde arayarak, deneyim ve sosyal ilişkiler içinde kavrayabilirler.

Tüm bu içerik kuşkusuz bu zamana kadar geleneksel öğretim yöntemleriyle, kitaplar aracılığıyla, doğrusal düzeyde de aktarılagelmiştir. Fakat geride kalan sanayi devrinin çalışan birey yetiştirme anlayışının yerini, giderek, alternatif düşünecek ve yeni

bilgiyi üretecek bireylere ihtiyaç duyan yeni çağ almaktadır. Dolayısıyla oyunların, sundukları bu bütüncül deneyim ortamları içinde, bireylere, aktif öğrenme ve sosyal öğrenme anlayışlarıyla paralel, ilişkisel farkındalık ve alternatif düşünebilme becerileri kazandırma potansiyelleri oldukça net fark edilebilmektedir.

1.2.2.5. Tekrar

Yeni öğrenilen bilgileri tekrar etmenin beyinde nasıl bir etki yarattığı bilinmezken dahi tekrarın hatırlama eylemi konusundaki önemi yadsınamaz durumdaydı. Özellikle 1950'lerden itibaren gerçekleştirilen nörobilimsel çalışmalar, tekrarlanan hareket ya da tekrarlanan bilginin, herhangi bir konuyu ya da eylemi daha nitelikli olarak hafızaya işlemedeki önemini ortaya koymuştur. Hebb'in Nörofiyoloji Kuramından başlayarak, biyoloji, psikoloji ve eğitim bilimleri alanlarında yapılan pek çok çalışma, bilginin öğrenimi sürecinde gerçekleştirilen her tekrarla beyinde yeni sinaptik bağların kurulduğunu, örüntülemenin her yeni tekrarda farklı ilişki bağlarıyla daha da güçlendirildiğini, böylece geri çağırım (hatırlama) ve kullanım potansiyelinin arttığını ortaya koymaktadır (Rock, 1957; Keleş & Çepni, 2006; Senemoğlu, 2012).

Oyunların bu süreçle ilişkisine karşılaştırmalı olarak geçmeden önce beynin tekrar aktivitesi ile ilişkili bellek yapısına kısa bir bakış yerinde olacaktır. "Sinir sistemindeki nöral gruplar topluluğunun dinamik bir özelliği" ve "öğrenilen bilgileri tekrarlama yeteneği" olarak iki farklı şekilde tanımlanan belleğin, kısa süreli ve uzun süreli bellek olarak ikiye ayrıldığı; kısa süreli belleğin sınırlı kapasitesinin yalnızca uyaran ilişkisinde aktive olduğu ve duyularla algılanan bilginin ayrıştırılmasından sonra önemli bulunan verinin olası ilişkiler kurularak uzun süreli belleğe transfer edildiği ve bilginin bu yapı aracılığıyla kortekse işlendiği oranda "öğrenildiği", Keleş ve Çepni'nin çalışmasında, biyolojik temelleri ortaya konularak, detaylarıyla açıklanmaktadır(2006: 75). Buna göre kısa süreli bellek az miktarda bilgiyi ancak daha fazla tekrarla algılayabilmektedir. Ayrıca, önceki başlıkla ilişkili olarak, girdilerin olağan deneyimlerle birleştirilmesi durumunda anlamanın kolaylaşacağı da vurgulamaktadır. Kısa süreli bellekte algılanan girdilerden bazılarının, ilgi düzeylerine göre ayrıştırılarak, kodlar halinde uzun süreli belleğe aktarılması kendiliğindendir. Yapılan tekrarlar sırasında,

veriye eşlik eden farklı çevresel kayıtlarla (ses, görüntü, koku, bilgiyi ileten kişi ya da diğer bilgi kanallarının fiziksel algılanışı ve duygu durum kayıtlarının tümü) örüntülenerek kodlanan bilgi, önceki kayıtlarla olası ilişkilerine göre ayrıştırılıp uzun süreli belleğe taşındığı için, her tekrar farklı sinaptik bağların kurulması olasılığını arttırmakta ve bilginin geri çağırımı daha kolaylaşacak şekilde çok yönlü yapıda hafızaya alınmasını sağlamaktadır.

Buna göre oyunların, tekrar tekrar oynanabilir yapılarıyla, yukarıda belirtilen öğrenim fizyolojisini aktif olarak desteklemeye uygun olduğu açıkça görülebilmektedir. Oyunlar aracılığıyla sunulan bilgide öğrenici, bilgiyi, duyuları aracılığıyla "deneyimlediği" ve uzamsal kayıtlar oluşturabildiği gibi; oyuna dahil olduğu her tekrarda söz konusu bilginin farklı bir yönünü fark ederek, yine farklı çevresel kayıtlarla çok boyutlu şekilde belleğine alabilmektedir. Bu durum, parçalı ve uzun süreli oyun anlatısına sahip dijital oyunlardan, tek oturumluk anlatılarda tamamlanan masa oyunları ya da drama çalışmalarına kadar, kurgulanan her oyun için söz konusudur. Örneğin biyolojideki bitki gelişimi temasıyla kurgulanmış bir masa oyununda, kullanıcı dahil olduğu bir oturumda güneşin etkilerini, klorofil ve karbondioksit aktivitesi kavrayabilirken; bir diğer oturumda topraktaki azot, potasyum, fosfor ve kalsiyumun bitki besininin üretilmesi için gerekliliğini fark edebilir; yine bir başka oturumda tüm bu etkenlerin birleşmesi için aralarında sağlanması gereken etkileşimi, oyundaki diğer oyuncularla kurması gereken bağı fark ederek kavrayabilir.

Kullanıcılar bir oyunu temelde başarma motivasyonu ile oynarlar ve gerekli başarıyı gösteremedikleri her oyun kurgusunu tekrar oynamaya eğilimlidirler. Bu durum oyunların insan bilincindeki gelişim motivasyonunu tetiklemesinden kaynak bulur ve sadece bu haliyle dahi öğrenmeyle ne derece ilişkili olduğu fark edilebilmektedir. Fakat bu inceleme içinde sorgulanan durum, oyunun gelişimi tekikleyen yönü değil, başlı başına bağımsız bilgilerin adapte edildiği oyun yapılarında, her tekrarla bu bağımsız bilginin yeni bir yönünün fark edilebilmesi ve belleğe işlenmesidir. Söz konusu bilgilerin belleğe işleniş biçimi, oyun deneyiminin öğrenme fizyolojisiyle doğrudan ilişkili yapısını desteklemektedir.

1.3. Eğitim Hedefli "Ciddi Oyunlar"

Oyunların bilgi iletişiminde birer araç olarak kullanılması konusu ele alındığında, bu pratiği karşılayan kavramın alan yazında *"Ciddi Oyunlar"* (ing. Serious Games) olarak isimlendirilen alanın dahilinde değerlendirilebileceği görülmektedir. Öğrenme eylemi, geçtiğimiz on yıl içinde derslik, sosyal çevre ya da dış mekanda gerçekleşen gözlem etkinliklerinin sınırlarını aşarak, giderek dijital kavrayışa yönelik etkinliklerle beslenen bir hal almıştır. Bu sosyal gelişimi izleyen akademik dünyada ise, özellikle dijital oyunların eğitim etkinliklerinde aktif kullanımının oldukça ilgi gören bir konu haline geldiği söylenebilir.

1980'lerden itibaren dijital oyunların, simülasyon tekniğiyle yetişkin eğitiminde etkili araçlar olarak kullanılmaya başlanması, oyunların eğlence amacı dışında farklı bir işlevle, "daha ciddi hedeflerle" de kullanılabileceğinin ipuçlarını sağlamıştır. Günümüzde oyunların, sadece "zaman öldürmek için" üretilmiş örnekleri yanında, eğitim, politika ya da kurumsal iletişim stratejileri paralelinde ideolojik bir tavır oluşturma hedefiyle üretilmiş pek çok örneğine rastlamak mümkündür. *Ciddi Oyunlar*, oyun çalışmaları alan yazınında, eğlence işlevi dışında, bahsedilen amaçlarla tasarlanmış oyunların tümüne verilen bir çatı isimdir (Bayraktutan Sütçü, 2009).

Eğitim bilimleri çalışmalarında "ciddi oyunlar" ifadesi, öğrenmeyi motive eden, beceri geliştirme ve müfredatla ilişkili konularda bilgi aktarımı hedefli, pedagojik içerikli oyunlar ve simülasyon ortamlarını kapsayan özel alanı çerçevelemektedir. Pedagojik planlamayla psiko-motor ve bilişsel becerileri geliştirebilecek oyunların, katılımlı ve işbirlikçi özellikleri baz alınarak, yapısalcı öğretim teknolojilerinin bir parçası olarak kullanılması, yeni çağda bireysel gelişime farklı katkılar sağlayacak önemli bir fırsat olarak görülmektedir. Öğretim bilimlerinin son alan yazınına bakıldığında, "eğitici oyunlar" ve "ciddi oyunlar" ifadelerinin eş anlamda kullanıldığı görülmüştür (Kaszap, Ferland, & Stan, 2013: 8). Yalnızca çocuk kullanıcıların değil, yetişkin kullanıcıların da hedeflendiği dil öğrenimiyle ilgili oyunlar, mesleki adaptasyon ve beceri geliştirme oyunları, sağlık sektöründe rehabilitasyon aracı olarak kullanılan oyunlar ve sosyal davranış geliştirmek üzere tasarlanmış olan kitlesel oyunlar bu alanda örneklenebilecek

çalışmalardır. *Ciddi Oyunların* dijital alt yapılarından kaynakla veri toplama, konum izleme ve değerlendirme özellikleri bulunan bazı örneklerinin ise "akıllı oyunlar" olarak anıldığı ve akademik çalışmaların veri sağlayıcıları olarak ayrıca değer gördükleri görülmektedir.

Bu başlık altında *Ciddi Oyunlar* ifadesinin karşılığında bilgi aracı olarak şekillendirilmiş oyun yapıları, alanın gelişimi izlenerek ve üretilmiş örnekler üzerinden detaylarıyla incelenecektir.

1.3.1. "Ciddi Oyun" Kavramının Gelişimi

"Ciddi Oyunlar" ifadesinin, 1980'lerin ikinci yarısından itibaren, Illinois Amerika'da kurulan *Öğrenme Bilimleri Enstitüsü* (Institute of Learning Sience) çalışmalarında, belirgin bir terim olarak kullanılmaya başlandığı kaydedilmektedir. Enstitünün, öğrenme teorisini temel alarak tasarladıkları bilgisayar simülasyonları, öğrenme sürecinde deneyimin etkilerinin test edilmeye başlandığı ilk örneklerdir. Enstitünün kurucularından Roger Schank, çalışmalarındaki temel tasarım yaklaşımını, "hedefleri belirlenmiş kurgu senaryolarla kişilere normal hayatlarında ulaşamayacakları hayat deneyimlerini yaşatmak, böylece çok yönlü düşünme ve karar alma becerilerini geliştirmek" olarak özetlemektedir (1992, akt: Guralnick ve Levy, 2010: 33)

Bu bakış açısıyla *Ciddi Oyunlar* teriminin, bugün çoğunlukla eğitici dijital oyunları kapsadığı söylenebilir. Öte yandan Kaszap, Ferland, ve Stan'in pratiğin kökenlerini derinlemesine inceledikleri çalışmalarında, alanın ilk örneği olarak 17. yüzyılda Fransız bir eğitim kurumunun ürettiği eğitici kart oyununa işaret etmeleri ilginçtir (2013). Hanedanlık temalı bu kart oyununun, ulusal tarihi ve Fransa coğrafyasını tahmin, takip ve hafıza yoluyla öğrencilere öğrettiği; ayrıca oyunun öğrencilere sosyal statüleri anlatmak alt amacını da taşıdığı belirtilmektedir. Yine aynı çalışmada 18.yy başlarından itibaren okullarda öğrencilerin, matematiksel problem çözme becerilerini, tarihsel canlandırmayı veya coğrafi kavramayı geliştirmek hedefiyle oyunların kullanıldığına değinilmektedir. 20. yüzyılın ortalarından itibaren ise, *Satranç* gibi bazı masa oyunlarının okullarda öğretimine başlandığı ve oyunun bu platforma taşındığında

zeka ile ilişkilendirildiği, yani "ciddi" statüsü kazandığı belirtilmektedir. Aynı dönemlerde bir ekonomi simülasyonu olan, sonrasında matematikteki "oyun teorisinin" temelini oluşturacak *Monopoly* oyununun da üniversitelerde ders dışı aktivite aracı olarak kullanılması dikkat çekicidir. İlerleyen yıllarda pek çok geleneksel masa oyununun ("Yılan ve Merdivenler" ve "Kaz Oyunu" gibi), yapısına bazı soru ve cevaplar adapte edilerek farklı eğitici içeriklerle beslenip, sınıf ortamlarında kullanılması gibi durumlara rastlanacaktır (Kaszap, Ferland, & Stan, 2013: 6).

90'lı yıllarda sosyo-yapısalcı paradigmanın ortaya çıkışı ile birlikte, etkileşimli teknolojik araçların sınıftaki öğrenme etkinliklerinde kullanılması durumu gelişmiş, çoğunlukla bu etkileşimli teknolojilere, video oyunları skalasından ürünler eşlik etmiştir. Özellikle internetin, GPS teknolojisinin ve farklı interaktif mobil platformların sağladığı avantajlar, okul projelerinde alan gözlem, takım çalışması ve iş birlikli problem çözme etkinliklerinin gerekliliklerini karşılamakla birlikte, farklı alanlarda eğitici projeler organize edilebilmesine de olanak tanımaktadır. Çocukların video oyunlarına yatkınlığı dolayısıyla, oyunların anlık eğlence boyutunu aşarak "bilgi çağında" daha "ciddi" öğrenme ortamlarını sağlayacak şekilde kullanabileceği fikri, bunu destekleyen organizasyonlar ve alan çalışmalarıyla birlikte, giderek tutarlı bulunan bir yaklaşım halini almıştır (Kaszap, Ferland, & Stan, 2013: 8). Günümüzde New York'ta, müfredatın tümünün oyunlarla öğrencilere öğretildiği, hatta öğrencilerin de bazı üniteleri oyun tasarımları gerçekleştirerek tamamladıkları "*Quest to Learn"* isimli bir devlet okulu bulunmaktadır.

1.3.2. Ciddi Oyunların Tür ve Özellikleri

"Ciddi Oyun" kavramının terim olarak çerçevesi çizilerek tarihsel süreçte geçirdiği gelişim evreleri incelendikten sonra; iletişim ve özellikle bilgi iletişimi süreçlerinde üretildikleri türlere ve ciddi oyun yapılarında görülen ortak özelliklere ayrı bir başlıkta değinilmesi tutarlı bulunmuştur. Çalışmanın devamında bahsedilen amaçlarla üretilmiş güncel *ciddi oyun* örnekleri incelenecektir.

Sawyer ve Smith'in çalışmasında *Ciddi Oyunlar* şu türler ve konularda gruplanmaktadır:

- Sağlık için oyunlar,
- Reklam-oyunlar (ing. Advergames),
- Alıştırma oyunları,
- Eğitim için oyunlar,
- Bilim ve araştırma için oyunlar,
- Üretim sektöründe oyunlar
- İş olarak oyunlar (bkz. *"Serious Games Taxonomy",* 2008).

Buna bağlı olarak, sağlık alanında rehabilitasyon ve davranış geliştirme, uzaktan öğrenme ve eğitim, bilim ve araştırmalar için bilginin toplanması veya üretilmesi, belgeleme ve çeşitli toplumsal meselelere karşı farkındalık yaratma hedefleriyle tasarlanmış strateji, rol yapma, simülasyon ve psiko-sosyo-motor becerileri geliştirme oyunlarının bulunduğu ve bu alanın üretimleri arasında değerlendirildiği görülmektedir (Sawyer & Smith, 2008; akt: Kaszap, Ferland, & Stan, 2013:9). Ayrıca *Ciddi Oyunların* dijital alt yapılarından kaynakla veri toplama, konum izleme ve değerlendirme özellikleri bulunan bazı örneklerinin "akıllı oyunlar" olarak anıldığı ve akademik çalışmaların veri sağlayıcıları olarak ayrıca değerlendirdikleri daha önce de belirtilmiştir.

Kaszap, Ferland ve Stan'a göre 21.yy da bir *Ciddi Oyun* şu özelliklerin birkaçını bir arada taşımalıdır:

- Bir ya da daha fazla oyuncuyu kapsayan, araştırma, buluş ve yarış oyunları (öğrenme sürecinde sosyal ilişki ve rekabet faktörleriyle sağlanan motivasyon),
- Önceden belirlenmiş anlamlı bir hedefe ulaşma yolunda, zorlu, kurallarla çerçeveli, ipucu toplama süreci,
- Geliştirilmiş bir kompleks yapı barındıran, kullanıcının bu yapıları fark edip amacı doğrultusunda kullanmasını sağlayacak her türlü etkileşimli uygulama,
- Oyun turları sırasında her oyuncunun gelişimine uyarlanmış, artan derecelerde zorluk ve eş zamanlı geribildirim (puan) sağlayan,

- Kullanıcının duygusal fantezilerinde, merak ve düşünceleri sürekli canlı tutmak için, rastgele şaşırtıcı unsurlar üreten,
- Özel temalarda sosyal durumlar için davranış geliştirme hedefi ya da yeni öğrenmeleri destekleme/aktarma potansiyelini barındıran oyunlar (2013: 8).

Huynh-Kim-Bang, Wisdom ve Labat, 2010 tarihli çalışmalarında, *Ciddi Oyunların* hedef bilgiyi eğlence ile besleyerek kullanıcıya iletmede etkili araçlar olduğunu değerlendirmiş; tasarım sürecine katkısı olması amacıyla *Ciddi Oyun* ürünlerini geniş bir spektrumda inceleyerek tekrar eden unsurları sınıflandırmaya çalışmıştır. İncelemelerinden çıkan sonuçla, öğretici oynanış biçimlerinin (ing. *Instructive Gameplay*) "Soru-Cevap", "Pavloviyen Etkileşim", "Yerinde Yapım" (ing: *InSituInteraction*), "Micro Dünya", "Öğretici Unsurlar", "Sosyal Etkileşim" ve "Yeni Perspektifler" yaklaşımlarından biri ya da birkaçıyla kurgulandığı belirtilmektedir. Soru-Cevaplar, oyunun her aşamasına adapte edilebilecek en elverişli unsurlardır; ancak cevapların elde edilmesinin ardından, ulaşılan cevapların kullanıcının gerçekleştireceği hamlelerinin temel unsurları olarak işlevlendirilmesi oyun tasarımını daha yaratıcı kılacaktır. Yazarların "Pavloviyen" olarak adlandırdıkları yöntem ise öğrenilmesi hedeflenen davranışların oyundaki ödül ve cezalarla kullanıcıya sunulmasıdır. "Yerinde Yapım" ve "Micro Dünya" olarak adlandırılan yöntemler, kullanıcıya gerçek sonuçlarla paralellik gösteren öğretiye uygun olay örgüsü simülasyonları ile tercihen oyun içinde küçük oyunlar planlanması durumlarını kapsamaktadır. "Yerinde Yapım" kurgularının, çoğunlukla psiko-drama tekniklerinden beslenerek, rol yapma pratiğiyle üretildiği belirtilmektedir. Bu yöntemin seçilmesi halinde oyun tasarımının beklentisi, kullanıcının bu simülasyonlar içinde kendi kararlarını vererek hedef bilgiyi içselleştirebilmesi olacaktır. Bahsedilen yöntemler, aynı zamanda ciddi oyun kurgularını besleyen pedagojik müdahalelerdir (Huynh-Kim-Bang, Wisdom, & Labat, 2010: 7-16).

Ciddi Oyunları öğretici etkileşimli anlatılardan ayıran en temel özellik, sunulan bilgiye uyumlu eğlence unsurlarıdır. Huynh-Kim-Bang, Wisdom ve Labat inceledikleri örnekler sonucunda *Ciddi Oyunlardaki* eğlence unsurlarını "ödüller" ve "eğlenceli içerik" olarak ikiye ayırmakta ve her bir başlığın altını farklı yöntemlerle doldurmaktadırlar. "Serious Boss" (son büyük engelin aşılması; bkz. "bölüm sonu canavarı"), "Mezuniyet

Seremonisi", "Nesne/Rozet Toplama", "Yerel Yarışlar", "Prodiji Etkisi" (öğrendiğini öğretme, bu şekilde başarı kazanma) olarak adlandırdıkları yöntemleri *Ciddi Oyunlarda* en sık görülen ödül sistemleri olarak öne çıkarmaktadır. "Eğlenceli içerik" yaklaşımında ise bilginin, bilgiye özel "fantazi dünyaları" kurarak, ya da öyküleştirilmiş halde kullanıcıya sunulduğunu belirtmektedirler. Ayrıca oyunların başındaki film plan anlatım videoları, oyun arası bilgi ekranları, simülasyonlarda oyun içinde "müze" mantığında planlanmış özel mekanlar ya da senaryo akışı içinde ulaşılan çevreden duyumlar, bilginin oyun akışı bozulmadan aktarılabileceği düzlemler olarak ciddi oyunlarda kullanılmaktadırlar. Bu yöntemlerin her biri hedef bilgiye özel planlandığında, didaktik anlatımın yerini motivasyona bırakacağı ve kullanıcının bilgiyi içselleştirme sürecinin maksimum verime ulaşacağı belirtilmektedir. (Huynh-Kim-Bang, Wisdom, & Labat, 2010: 7-16)

Yazarların incelemelerine göre bir ciddi oyun çalışması, proje hedeflerinin ve olası çıktıların belirlenmesi ile başlar. Hedef kullanıcılar, kullandıkları araçlar ve sosyal alışkanlıkları ile analiz edilir. İletilmek istenen bilginin kullanıcıya hangi kanaldan ulaşacağı (viral mikro oyunlar, sosyal medya, kişisel mobil araçlar ya da oyun paylaşım platformları) planlandıktan sonra, medyanın özelliklerine göre, bahsedilen öğretim yöntemlerinden bazıları seçilerek oyun kurgusu gerçekleştirilir. Çalışmalarında "Bilgi Uzmanı" ve "Oyun Uzmanının" başlangıçta birbirlerinden bağımsız projeksiyonlar ortaya koymalarının ve sonrasında ortak revizyonlarla tasarım sürecinin iki uzmanlığın iş birliğinde tamamlanmasının ideal bir sonuç doğuracağını savunmaktadırlar (Huynh-Kim-Bang, Wisdom, & Labat, 2010: 9). Ayrıca bu ortak çalışma sırasında, oyunların görsel anlatımını hedef kitlenin demografik yapısına ve medya kullanım alışkanlıklarına göre organize edecek grafik tasarımcının da katkısı göz ardı edilmemelidir.

Bugün dünyanın farklı ülkelerinde, çocuk, genç ve yetişkin eğitimine hizmet sağlayan, ayrıca sivil hayatın farklı kulvarlarında kitlesel bilinçlenme yaratmaya yönelik oyunlar geliştiren pek çok sivil ve ticari inisiyatif bulunmaktadır. Amerika'daki Wilson Araştırma Merkezine bağlı *Serious Games Inintiative* ve *iCivics* organizasyonları bunlardan ikisidir. Özellikle *iCivics* Amerika'nın kendine özgü hukuk sistemini, kamu kurumlarının yapısal özelliklerini ve kendi sivil haklarını, çocuk, genç, herkese oyunlarla

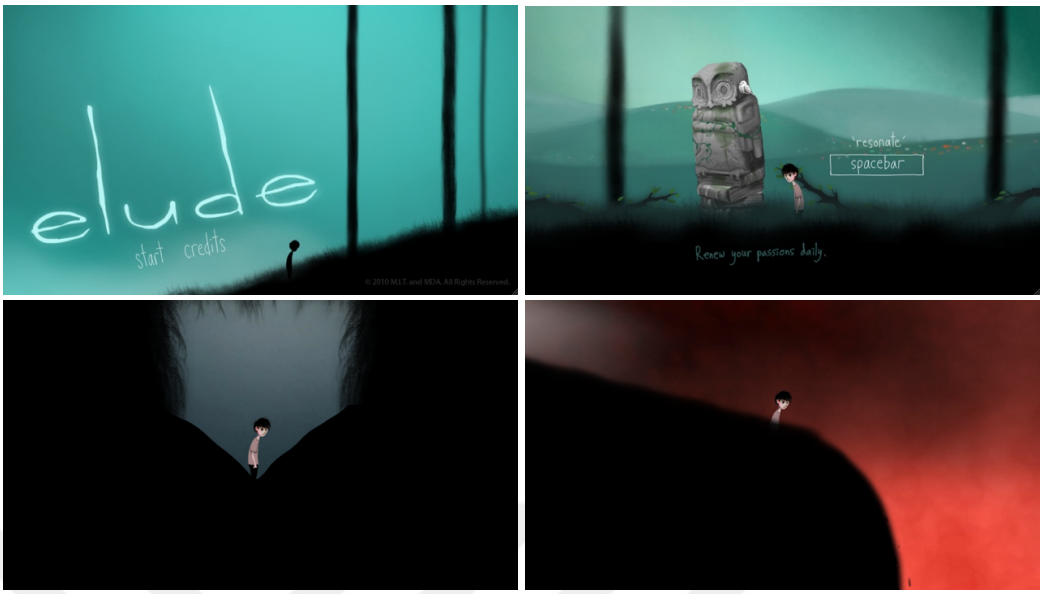
öğretme hedefiyle, sitesinde yirmi beş adet özgün ciddi oyun yayınlayan oluşumdur. Oyunların tümüne erişim ücretsiz olmakla birlikte öğrenci ve öğretmenlere Öğrenme Temelli Oyun (ing. *Learning Based Games; LGB*) sisteminde çeşitli hizmetler sağlayan ödüllü bir altyapıdır. Bu sitedeki oyunlarla kullanıcı, bir hukuk şirketi sahibi olarak Amerikan Anayasasını oluşturan maddeleri *("Do I Have a Right?"*) ya da bir ilçenin yöneticisi olarak Amerika'daki vilayet sistemini ("*Counties Work"* – bkz. Resim 9) tüm alt birimleriyle öğrenebilmektedir. Sitedeki oyunlar, yukarıda sıralanan tüm özellikleri taşımakla birlikte (araştırma, ipuçlarından hedefe yönlendirme, beklenmedik rastgele unsurlar üretme; soru-cevap, yerinde yapım, vb.), işlevsel faydaya dayalı görsel tasarımı sayesinde kullanıcının artan oyun temposunda paniklemeden bilgiye ulaşmasını sağlamakta oldukça başarılıdır.



Resim 9: "Counties Work" oyunu ekran görüntüleri, Tasarım: iCivics, 2017

Kaynak:10.06.2018 tarihinde şu adresten alınmıştır:

https://www.icivics.org/games/counties-work



Resim 10: "Elude" oyunu ekran görüntüleri, Tasarım: Doris C. Rusch & Gambit, 2010

Kaynak: 10.06.2018 tarihinde şu adresten alınmıştır:

http://gambit.mit.edu/loadgame/summer2010/elude_play.php

Gambit isimli Singapur merkezli oyun araştırmaları merkezi de, sosyal bilinçlenmeye yönelik yarattıkları oyunlarla dikkat çekmektedir. Ürettikleri oyunların tümü olmasa da bazıları *Ciddi Oyunlar* sınıfında değerlendirilebilecek yapıdadır. Yayınları arasında yer alan *Elude* (2010), oldukça ciddi bir psikolojik rahatsızlık olan depresyon hakkında toplumu bilinçlendirmek amacıyla tasarlanmıştır. Hastalıkla mücadele edenlerden ziyade, özellikle hastanın aile ve yakın çevresine, depresyonun nasıl çıkışsız hissettirdiğini, hastanın tepkilerinin sebeplerini ve aslında nasıl yardım beklediklerini anlatabilmek için kurgulanmış bir oyun olarak öne çıkmaktadır. Oyun ana karakterin "normal ruh halinde" bir ormanın içinde ilerlediği halde başlar. Ormanda, mutluluk veren "tutku nesneleri" vardır ve normal ruh halinde kalabilmesi için bu tutku nesnelerini toplaması gerekir. Yeterince nesne toplarsa ağaçların gövdeleri boyunca yükselecek, yükselemediği zamansa ormanın zeminindeki bataklıkta boğulacaktır. Yükselerek ağaçların gövdesini tamamladığında neşeli bir müzik eşliğinde gökyüzünde zıplamaya başlar, yani mutluluğa erişmiştir; fakat oyun süresi ilerledikçe düşerek yer altındaki bataklıkta kaybolur. Bu kurgu, oyunu oynayan depresyon hastalarına ise bazı sahnelerde yer alan yazılı mesajlarla, sürekli ilerlemeleri gerektiği, ayrıntılardaki güzelliği bulmaya çalışmaları, belki sanatla uğraşarak ama mutlaka her anlarını

doldurmaları gerektiği telkin edilmektedir. Görsel dili mesajla uyumlu renk ve stil kompozisyonları ile organize edilmiştir. Her biri ana karakterin yaşadığı duygu durumunun metaforu olan oyun planları, ses faktörüyle de desteklenerek, oyuncuya gerçekten "çöküş" ya da "yükseliş" hislerini; çoğunlukla da hedeflenen güvensizliği yaşatmaya yönelik kurgulanmıştır.



Resim 11: "Energy 2020" oyunu ekran görüntüleri, Tasarım: Tralalere, 2012

Kaynak: 10.06.2018 tarihinde şu adresten alınmıştır: http://www.2020energy.eu/game

Ayrıca incelemeler sırasında, *Serious.gameclassification* isimli bir web sayfasında, dünyanın farklı ülkelerinde farklı amaçlarla üretilmiş 3224 adet ciddi oyunun, amaç, sektör ve kullanıcı özelliklerine göre sınıflandırılarak arşivlendiği görülmüştür. Bu arşivde sürdürülebilir enerji temasından, cerrahi müdahale simülasyonlarına, öfke

kontrolü eğitimlerinden, reklam oyunlarına kadar çok geniş skalada üretilmiş pek çok ciddi oyun izlenebilmektedir. Bu oyunlar arasında dikkat çeken *2020 Energy* (2012), enerji verimliliğine ve sürdürülebilir enerji kaynaklarına dikkat çekmek ve oyuncuya çevresel farkındalık kazandırmak amacıyla tasarlanmış bir örnektir. Oyun akışında oyuncu, enerji kullanımı konusunda akıllıca kararlar vermeye çalışan kurgu karakterlere, seçimlerinin ekonomik, çevresel ve sosyo-kültürel etkilerini gözeterek (senaryo dahilinde bu perspektiflerden bilgiler aktarılmaktadır) tavsiyelerde bulunmak zorundadır. Soru-cevap mekaniğinde ilerleyen oyunda, her turda enerji tasarrufu, enerji verimliği ve sürdürülebilir enerji temalı kurgular üzerinden seçimler yaptırılır ve seçimlerinin etkileri ile gelecek on yılın projeksiyonu gösterilir. Aktarılan durumlar sırasında okunması gereken metinsel içerikle "biyo-yakıt", "eko-köy" ya da "dalga tribünleri" gibi terimler iletilmekte, yapılan her seçimin belirtilen üç katmanda sonuçları gösterilmektedir. Turu tamamlayan oyuncu, eğer seçimlerini dünyanın kaynaklarını verimli kullanmaya yönelik yaptıysa, 2020 yılında "yaşanabilir", "tahammül edilebilir" ve "adil" bir dünya yaratabilir (Resim 13).

Oyuncular bu sayfada, dünyanın farklı bölgelerde verimli enerji kullanımı ile ilgili gerçekleşmiş girişimler hakkında bilgi almaya da yönlendirilmektedir. Tema ve içeriğin oldukça başarılı ele alındığı bu ciddi oyun, oyun motivasyonları açısından yeterince etkili değildir. Sadece soru-cevap mekaniği ile ilerleyen anlatımı, daha çok etkileşimli anlatı grubunda değerlendirilebilecek yapıdadır. İletilen bilgiler oldukça önemli ve kullanıcıyı davranış değişikliğine motive eder nitelikte olsalar da, özellikle görsel dilin etkisizliği, oyun anlatısının kolay benimsenememesine neden olmaktadır (Resim 11).



Resim 12: "Energy 2020" oyunu sonuç ekranı "2020 için yaşanabilir bir dünya yarattın!"

Kaynak: 10.06.2018 tarihinde şu adresten alınmıştır:
http://www.2020energy.eu/game

Ciddi Oyunların görsel katmanları, belirli öğrenme amaçları için tasarlanmış bu yapay çevrenin "deneyim akışını" sağlayabilmesi için, kullanımı ve adaptasyonu kolaylaştıracak şekilde tasarlanmalıdır. Sistem, oyuncunun ilerleyişi hakkında eş zamanlı ve net geribildirimler sağlamalı, tercihen puanlamaları birden fazla zorluk seviyesine uyarlanmış olarak göstermelidir (Kaszap, Ferland, & Stan, 2013). *Ciddi Oyunları* hedefine ulaştıran en önemli etkenlerden biri de görsel anlatımdır. Oyun anlatısı doğal olarak ilk planda görsel yolla kavranmaktadır. Stili oluşturan her bir imaj, figür, ikon, hedef kullanıcının görsel tüketim alışkanlıklarıyla uyumlu olmalı, kullanıcıda herhangi bir algısal direnç oluşturmadan kabullenilmelidir. *Ciddi Oyunlarda* bilgi, oyunlaştırılmış senaryolara alt katmanlarda adapte edilmiştir. "Anlatı" başlığı altında bahsedildiği gibi, hikayenin – ya da *Ciddi Oyunlar* ölçeğinde değerlendirilirse iletilen bilginin – oyunsal unsurların önüne geçmemesi ya da oyundaki "heyecanın" (motivasyonun) hedeflenen bilgiyi aşmaması gerekir. Kullanıcının oyun serüveninde kazançları ve kayıplarıyla yaşadığı duygular, ara katmanlarda sunulan bilgi ile dengeli ve eşleştirilmiş olmalıdır. Aksi takdirde anlatının (metinsel ve görsel) oyuna ağır bastığı kurguda kullanıcı sıkılarak öğrenme ortamından ayrılacak ya da oyunun ağır bastığı durumlarda öğretiyi tam olarak kavrayamayacaktır.

Bilginin anlamlı bir entelektüel duygu olacağı önermesinin kabulü altında *Ciddi Oyunların*, kişide önceden hedeflenen bilinci oluşturmak üzere, alternetif öğrenme sağlayan etkin araçlar olarak kullanıldıkları söylenebilir. *Ciddi Oyunları*, öğrenme ortamlarında talep edilen bir yeni medya olarak öne çıkaran en önemli faktör, kuşkusuz, sağladıkları kişisel deneyimdir. Oyun senaryolarındaki etkileşim, genellikle öğrenicilerin oyunda ilerleyebilmek için çeşitli değişkenleri yönetebilmesini, içeriğin ötesine geçerek bilgileri benimseyebilmesini (bilgileri biriktirerek, sorulara cevap vererek ve görevleri tamamlamak için kişisel çözümlerini geliştirmeye çalışarak) ve kişisel tercihleriymişçesine oyun hedeflerini gerçekleştirirken hedef davranışa adapte olmalarını sağlamaya yöneliktir. İncelenen örnekler, bu oyunların hedef kullanıcıda çok yönlü düşünebilme, tespit ve değerlendirme gibi bilişsel etkinlikleri de geliştirmeye yönelik kurgulandıklarını göstermektedir. Kaszap, Ferland ve Stan'in kastettiği "kompleks yapı" bu ifadeyle somutlaştırılabilir.

Ciddi Oyunlar başlığı altında alan yazında yapılan taramada yalnızca dijital oyun örneklerinin incelendiği görülse de; tez savunusu gereği bakış açısı masa oyunlarına kaydırıldığında, içeriğine bilgi işlenmiş olması nedeniyle bu alana dahil edilmesi gereken pek çok üretime rastlanmaktadır. *7 Woders* (Antoine Bauza, 2010), *Kobenhavn* (Erik Bergholm, 2009), *Molecules* (Daniel Dulek, 2016), *Evolution* (Dominic Crapuchettes, Dmitry Knorre, Sergey Machin, 2016) ve bir yerli üretim olan *İhtilal* (Tunca Zeki Berkkurt, 2015), anlatıları ve kullanıcı etkileşimleri açısından yukarıda sıralanan koşuları karşılamaları nedeniyle bu alana dahil edilebilecek oyunlardan yalnızca birkaçıdır. Süphesiz dijital oyunlar kullanıcıya gerçekçi canlandırmalar sunmak üzere, daha başarılı ve pratik ortamlar sağlayabilirler. Üstelik gelişmekte olan sanal gerçeklik (VR) ve arttırılmış gerçeklik (AR) teknolojileri, oyunları öğrenim süreçlerine daha fazla entegre edecek yeni ortamlar da hazırlayacaktır. Yine de Kaszap, Ferland ve Stan'in de belirttiği gibi, kart ve masa oyunlarının bu alanın tarihsel gelişiminde önemli bir rol oynadığı ve oynamaya da devam ettiği yadsınamaz bir gerçektir.

İKİNCİ BÖLÜM:
BİLGİ ARACI OLARAK MASA OYUNU TASARIMI

İKİNCİ BÖLÜM:
BİLGİ ARACI OLARAK MASA OYUNU TASARIMI

Tez çalışmasının ikinci bölümünde "masa oyunu" olarak isimlendirilen türün bilgi iletişimi bağlamında incelenmesine odaklanılmaktadır. Bu bölümde öncelikle, henüz dilimize yeterince yerleşmemiş olan "Masa Oyunu" ifadesi için belirgin bir tanımlama oluşturulmaya çalışılacaktır. İncelemede, tarihsel süreçte toplumların geçirdiği evrelere göre şekillenen birer kültür ürünü olarak masa oyunları, özellikle bilgi iletme işlevi üzerinden ele alınmaktadır. Antik çağın, sanayi devrinin ve son olarak bilgi çağının toplumsal davranış kalıpları, dönemde üretilmiş masa oyunlarında izlenen oyun mekanikleriyle karşılaştırmalı olarak değerlendirilmekte; kültürün içinde bulunduğu döneme göre, "bilginin" pekiştirilmesi eğilimiyle masa oyunlarına yüklenen işlevler tartışılmaktadır.

Bölümün ilerleyen başlıklarında masa oyunu tasarım pratiğine dair çeşitli ilkeler ve sınıflandırmalara yer verilmektedir. Sıklıkla karşılaşılan oyun mekanikleri çerçevesinde ortaya konan sınıflandırma önerisinin devamında, özellikle bilgi iletişimi hedefiyle kurgulanabilecek masa oyunları için elverişli oyun yapıları saptanmaya çalışılmıştır.

2.1. Masa Oyunu Tanımı

"Masa Oyunu" kavramı, temelde bir oyun tablası üzerinde, iki ya da daha fazla rakip oyucunun, belirli kurallar ve anlam ilişkileri gereği, kendilerini temsil eden oyun parçalarını hareket ettirmeleri pratiğiyle gerçekleştirilen oyun türünü çerçevelemektedir. İngilizce "*board game*" ve "*table top game*"; Fransızca "*jeu de plateau*"; İtalyanca "*gioco da tavalo*" ifadeleriyle karşılandığı görülmektedir.

Yapısal olarak bir oyun tahtası(tabla) ve oyuncuları temsil eden ayrıştırılmış oyun taşlarından oluşan bu kurguda, oyuncu hareketleri zaman zaman bir zar ya da yüzeyi

işaretli herhangi bir nesneyle belirlenebilir. Oyuncuların sırayla gerçekleştirdiği hamleler, birbirlerine karşı üstünlüklerini belirleyecek puanlarla sonuçlanmakta, rakibi tüketmek ya da kendi kazançlarını arttırmak suretiyle oyun akışı sağlanmaktadır.

Oyun kurgusundaki tabla, masa oyunlarını, bir diğer kutu oyunu türü olan kart oyunlarından ayıran en önemli unsurdur. Kart oyunları oyuncu hanelerinde toplanan kartların niteliğine göre çeşitli kombinasyonlar oluşturmaya dayanırken; masa oyunlarında oyun akışı, olayların üzerinde cereyan ettiği oyun tahtasıyla doğrudan ilişkilidir. Oyun akışının oyunculara ait kartlarla sağlandığı bazı masa oyunu örnekleri görülebilir ancak bu yapılarda dahi asıl oyun, tamamen oyuncuların tabla üzerindeki konumlarına göre şekillenmektedir. Örneğin anonim bir oyun olan *Okey*, masada ve oyun taşlarıyla oynanmasına rağmen bir masa oyunu değil bir kart oyunudur. Öyle ki aynı oyun yapısının iskambil desteleriyle oynanan uyarlaması da mevcuttur. Masa ya da oyun istekaları olmasa dahi, sayısal oyun akışı bozulmadan devam edebilir. Buna karşın masa oyunlarının "sihirli çemberi" olan oyun tahtası, oyun kurgusunun olmazsa olmazıdır. Siyah ve beyaz karelenmiş bir düzlem olmadan satranç karşılaşması düşünülemeyeceği gibi, oyun tahtasında ayrılmış her bölge oyun sistemi için işlevseldir. Tüm oyuncular aynı tabla üzerindeki konumlarına göre birbirlerine üstünlüklerini kavrayabilir, tahta üzerinde belli alanları kuşatabilir ve komut alarak ilerleyebilirler. Bir tiyatro oyununun sahnesi gibi, oyun tablası da oyun anlatısının mekanıdır, zamanı ve çerçevesidir.

Özgün oyun anlatısı uyarınca şekillendirilmiş oyun tahtası, çoğu zaman oyuncuları eşitleyen bir sabit zemindir (bkz. satranç, dama, znt, go gibi antik oyunlar ve Snakes and Ladders, 1892; Mansion of Happines, 1843; Risk, 1959; Monopoly, 1935; Pandemic, 2008; Ticket to Ride, 2004, vb). Bazı durumlarda tahta, oyuna modüler bir yaratım ortamı sunabilir (bkz. Capital, 2016; Alhambra, 2003; Tsuro, 2004; Carcassone, 2000; Rocca Town, 2015, Cottage Garden, 2016, vb.). Bu masa oyunlarında, oyun tahtası oyuncular için kendi yaratıcılıklarını ifade edebilecekleri alternatif bir dünya halindedir; oyuncular, yıkık şehirleri yeniden kurabilir, rakiplerinin yerleşimlerini bozup puan kazanabilirler. Bazı çağdaş örneklerde ise oyun tahtası, tekrar tekrar dizilebilecek modülleri ile, oyun senaryosunun tekrar oynanabilirliğini yükseltebilir. *Catan* (1995), *Arkhom Horror* (2005) ve *Bruxelles* (2013) gibi örneklerde, tema ya da oyun tahtası

görsellerinin işlevi sabit kalsa da, oyun tahtasındaki bazı alanların yeri değiştirilerek yeni anlatı ihtimalleri oluşturulabilmektedir.

Masa oyunları için oyun tablası öyle bağlayıcıdır ki, geometrik formu dahi oyun akışını temsil halindedir. Oyunun 'sihirli çemberini' oluşturan tahtanın tasarımı, oyunun hangi nesnelerle oynanacağını, oyunun başlangıç ve bitiş sürecini, rakiplerin yapabileceği hamle biçimlerini ve hatta oyuna katılacak oyuncuların sayısını dahi belirtebilir (Flanagan, 2009). En ilkel masa oyunlarından *Senet,* örneğin, tahtasında sadece iki rakip oyuncuya yer verirken; *Satrancın* dörtgen tahtası, atası olan *Chaturanga* oyununun "dört ordu" ile temsil edilen dört oyunculu yapısından kaynak bulmaktadır. Oyun tahtasında hamle yapılabilecek alanlar öyle belirgindir ki "bu sınırlı mekan-zamansal (*ing.* spatio-temporal) birim içinde oyuncu kendini bilinçsizce sürece bırakabilir" (Csikszentmihalyi & Bennett, 1971; akt. Flanagan, 2009: 46). Oyun tahtasının yapılanışı, hamleleri de beraberinde getirecektir.

Masa oyunu kurgularında işlenen konular da, gerçek hayata dair çeşitli temsil ilişkileri sunabilmektedir. Zaman zaman günlük hayatta çözülemeyen konular, daha minyatür bir düzlem sunan oyun tahtaları üzerinde canlandırılmışlar, *Satranç* gibi savaş oyunları bu yolla ortaya çıkmıştır. Özellikle antik çağlarda oynanan bu ve bunun gibi oyunlar, gelecek ihtimalleri değerlendirmek, kısmen de "tanrıdan gelecek mesajları okumak" için kullanılmışlardır (Flanagan, 2009). Daha yakın dönemlerde gerçek hayata dair daha kompleks yapıların, masa oyunu tahtasında işlenen ilişki süreçleriyle "anlatılmaya" çalışıldığı görülebilir. Bir kentin tarihsel olaylarını kullanıcısına deneyimleten oyunlardan, küresel borsa sistemini konu alan oyunlara, şarap yetiştirme tekniklerinden, Mars'a ayak basmaya kadar çok çeşitli konuların, adeta zamanın aynası gibi masa oyunlarına tema olduğu söylenebilir.

Görüldüğü gibi yoğun bir temsil yapısı barındıran bu oyun türü, tam da bu nedenle, çağlar boyunca yapılandırılmış iletişimin aktif kullanıldığı alanlardan biri olmuştur. Masa oyunları görsel olarak pek çok betimleme barındıran üç boyutlu nesnelerdir ve oyun akışlarında içinden çıktıkları toplumun hayat görüşünden izler taşırlar. Özetle masa oyunları, üretildikleri devrin, bölgenin ve toplumun görsel ve

metinsel fikir ürünleridir. İçinde doğdukları topluma ait mesajları nesiller arası taşıyabildikleri gibi, taşınabilir nesneler olduklarından, güçlü oynanabilirliğe sahip örneklerinin toplumlararası düzeyde kabul gördüğü söylenebilir. Üstelik bazı masa oyunları ulaştıkları her toplumda yerel toplumsal yaşamın sistematiğinde yeniden yorumlanmışlar, böylece çağlar boyunca insan kültürü içinde varlıklarını sürdürmeye devam etmişlerdir.

2.2. Bilgi Kültürünün Taşıyıcısı Olarak Masa Oyunlarının Gelişimi

İnsan sosyal etkileşiminin hayatta kalan en eski somut ifade biçimlerinden olan masa oyunları, antik örneklerinden bugüne, doğdukları toplumların fikirlerini, düşünüş biçimlerini ve dünya görüşlerini yansıttıkları düşünüldüğünden, çoğunlukla tarihçi ve antropologların detaylı çalışmalarına araç olmuştur. Oyun çalışmalarında giderek ağırlık kazanan bir görüş, bazı masa oyunlarının toplumda bilgiyi pekiştiren araçlar olarak şekillendiğini savunmaktadır. Söz konusu yaklaşımın temelinde, eğitimi "kültürün kendisini nesilden nesile aktarması" (Adams & Edmonds, 1977) olarak tanımlamak ve oyunların tekrarlanabilir doğaları gereği bu aktarımın doğal bir aracı olduğu fikri yatmaktadır. Ayrıca masa oyunlarının işledikleri konular bağlamında oyuncusuna içsel bir fark ediş sağlaması, öğrenmenin "kişisel çıkarım" ayağıyla ilişkilendirilerek bu görüşe destek oluşturmaktadır. Bu bakış açısından hareketle, antik çağlardan bugüne bazı masa oyunlarının, toplumsal yapıdaki bazı "doğruları", kişiler arasında tekrarla pekiştirmek ya da topluluğun geneline "belletmek" hedefiyle yapılandırılmış olabileceği fark edilmiştir. Bu masa oyunu örneklerine ilerleyen başlıklarda yer verilecek, böylece tez içeriği giderek masa oyunlarının birer "bilgi aracı" olarak şekillendirilebileceği savunusuna evirilecektir.

"Oyunların içinde bulundukları toplumun norm ve inanışlarını yansıtma biçimleri hem oyunların kendisini hem de insan deneyimine sağladıkları iç görüyü anlamamız açısından önemlidir" (Booth, 2015, s. 3). Kuralları ve fiziksel özellikleri incelendiğinde, ait oldukları toplumların yaşadığı teknolojik gelişmelerin oyun yapılarına doğrudan yansıdığı görülebilmektedir. Avcı-toplayıcı toplum yapılanmasında *Mangala* gibi birikim oyunlarının; toplumsal yaşamın oluşturduğu sistemlerle, düşünsel üretimin hız kazandığı dönemlerde, yeni yaşam sistemlerinin konu edildiği masa oyunlarının;

yerleşik toplumlar ve kolonileşme dönemlerinde ise ilkel savaş ve çatışma oyunlarının (toplu takım oyunları ve strateji masa oyunlarının tümü) üretilmesi, sürekli tekrar eden bir motif gibidir. Öyle ki oyunların birer adaptasyon aracı olarak değer görmesiyle birlikte; sanayi devrinde liberal kapitalist sistemin yansıması olan ticaret, şehirlere göç, arsa alma ve ulaşım ağları inşa etme temalı masa oyunlarının günlük hayatta kullanımı daha sık görülmüştür. Bilgisayarın hayatlarımıza girişi ile bilgi çağına geçildiği kabul edilen 1970'li yılların ardından, oyunların bu üretime kolaylıkla adapte olan ilk alanlardan olması da yine bu savı destekleyen bir diğer göstergedir. Kültür, toplumların lokal ve küresel çapta ürettikleri teknolojik, ideolojik ve estetik ortak değerler kümesi iken, kültürel medya formlarından biri olan masa oyunlarının da bu gelişime doğrudan adapte olması son derece doğaldır.

Bu başlık altında masa oyunları, tez savunusunu desteklemek üzere, ait oldukları dönemlerde üstlendikleri toplumsal adaptasyon ve "bilgilendirme" işlevleri üzerinden ele alınacak; *"Antik Oyunlar", "Yeni Çağın Resimlenmiş Oyunları", "Batının Eğitici Aile Oyunları"* ve *"Avrupa Stili Tasarımcı Oyunları"* alt başlıklarında incelenecektir. İnceleme sırasında, oyunların kurallarını ve oynanış biçimlerini oluşturan mekaniklerin, toplumsal yapının değişimini yansıtırcasına kronolojik akışta giderek değiştiği fark edilmiştir. Bunu vurgulamak için de oyun mekanikleri yöneliminde dönem oyunları ayrıca alt sınıflarına ayrılarak incelenmektedir.

2.2.1. "Antik" Oyunlar

İnsanın toprağı, zamanı ve fiziği kavrayarak "Homo Sapiens" olarak ayrıştığı Neolitik dönem, kuşkusuz insan evriminde devrimsel bir süreçtir. Yerleşik tarım toplumuna geçiş, yontma alet ve eserler, tekerleğin bulunuşu gibi adımlar, bilginin sürekliliğiyle birlikte teknolojiyi de evirerek içinde bulunduğumuz toplum kültürünü gerçekleştirmiştir. Medeniyet geliştikçe ve tarım toplumuna geçildikçe, avlanma faaliyetinin sosyo-ekonomik yapıdaki önemini kaybettiği, avlanma benzeri davranışların minyatür oyun ortamlarına evrilerek, eğlence ve zaman değerlendirme araçlarına dönüştüğü gözlenebilir. Kaszap, Ferlan ve Stan'in ortaya koyduğu ilkel oyun davranışlarından ikisi yarış/rekabet ve taklit (mimesis) kalıpları örneğin, gelişen toplum

yapılarında tiyatro ve tekil ya da takım güç karşılaşmaları olan spor etkinliklerinde varlığını sürdürmüştür (2013). Bu formların ötesinde, bir noktada oyunların, bahsi geçen karşılaşma pratiğiyle, reel yaşam ortamını aşarak minyatür temsil alanlarına taşınması söz konusu olmuştur. Geçmişi 5000 yıl önceye uzanan masa oyunları, toplumsal gelişimin bir aşamasında, dünya soyutlamasına farklı bir boyut kazandırmış, ikincil bir temsil aracı haline dönüşmüştür. Galip gelme, bir olguyu gözlemleme, grup halinde sonuç odaklı plan oluşturma davranışları, artık bir nesne üzerinde alan yaratılarak, taşınabilir, verilebilir ve daha çok tekrarlanabilir bir yapıya ulaşmıştır.

Minos (Girit), Grek, Çin, Japon, Hint, Mezopotamya, Mısır ve Meksika uygarlıkları tarafından farklı coğrafyalarda fakat yakın zaman dilimlerinde kullanıldıkları bugüne ulaşan kalıntılardan izlenen antik masa oyunlarının, gerçek hayattaki farklı davranış kalıplarının temsili oldukları görülebilmektedir. Öyle ki bir dönemin "ekim" (ing: sowing) oyunları, belli dönemlerin kehanet oyunları, daha yakın çağların "alıkoyma" strateji oyunları, toplumların hayatı kavrayışlarından izler taşımaktadırlar.

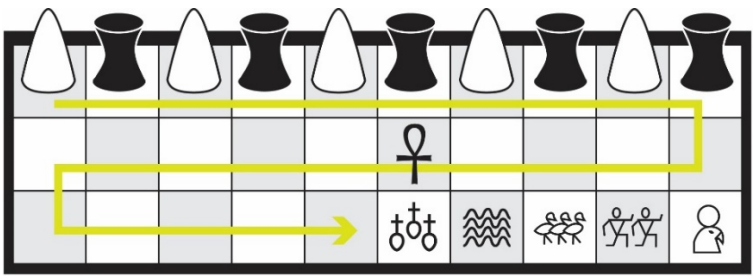
Antik masa oyunlarının yapılanışına bakıldığında iki temel oyun mekaniğinin öne çıktığı görülmüştür: yarış ve strateji. Tarih boyunca toplumların birbirlerinden etkilenerek farklı isimlerle farklı coğrafyalarda oynadığı bu oyunları, bu iki mekanikle gruplamak hem kronolojik sıralamayı hem de toplumların hayatı kavrayış düzeylerini algılayabilmek açısından yerinde bir yaklaşım olacaktır.

İnceleme sırasında karşılaşılan örneklerde oyun tahtaları üzerine işlenen görsel bezemelerin toplumsal statü göstergesi ya da geleneksel motiflerin tekrarı olduğu görülmüştür. Bu tavır iletişim hedefinde yadsınamayacak bir dışavurum çabası olsa da; bazı oyun tahtalarına işlenen görsel betimlemelerin doğrudan oyun senaryosunun taşıyıcıları olmaları daha ilgi çekici bulunmuştur. Yani sadece bezemecilikten öte, işlenen göstergeler bazı örneklerde doğrudan işlevi temsil etmektedir. İnceleme ekseni yalnızca bu özellikle dahi sınırlandırılabilecekken, tez çalışmasının çerçevesi gereği, antik masa oyunları içinden yalnızca bilgi iletme hedefiyle yapılandırılmış olabilecek örneklerin konu edilmesi daha uygun bulunmuştur.

2.2.1.1. Yarış Oyunları

Yarış mekaniği, en eski masa oyunu kalıntılarında gözlenebilen ilk oyun yapısıdır. Kaydedilmiş tüm örneklerde iki oyuncunun, kendisini temsil eden birden fazla oyun taşıyla, oyun alanındaki başlangıcı ve sonu belirlenmiş oyun yolunu rakibinden önce tamamlamaya çalıştığı görülür. Oyunların gerçek hayattaki davranış kalıplarının temsili oldukları görüşü bu yapıda dahi doğrulanabilir. İlk kalıntısı M.Ö. 3000 yılına uzanan *Mangala* oyununda karşılaşan iki oyuncunun amacı, toplaması gereken tohumları rakibinden önce bitirmekken, Mezopotamya ve Mısır oyunlarında amaç tanrısal gazaplardan korunarak bitiş noktasına ilk ulaşan oyuncu olabilmek, bir başka deyişle "Tanrının kutsadığı kişi" olabilmektir.

En eski masa oyunu kalıntılarına Mısır ve Mezopotamya coğrafyalarında rastlanmaktadır. M.Ö. 3500 dolaylarından itibaren, Babil, Sümer ve Mısır topraklarında, özellikle kral mezarlarında yapılan kazılarda, oynanışında farklılıklar tahmin edilse de ortak biçimsel özellikler taşıyan bazı masa oyunu kalıntılarına rastlanmıştır. *Senet, Mehen, Men* ve *Ur'un Kraliyet Oyunu* bunlardan birkaçıdır. Neredeyse tümünde taşınabilir bir oyun tahtası üzerinde (mermer, seramik, ya da tahtadan bir zemin), oyuncuların ilerleyecekleri, oymalar ve sedeflerle işaretlenmiş oyun haneleri bulunur. Oyuncu hamleleri zar benzeri çok yüzeyli araçlarla belirlenmekte, bu durumsa çoğunlukla çağın kadercilik anlayışıyla ilişkilendirilmektedir (Flanagan, 2009). Tahtalarında taşıdıkları çoklu tanrı sembolleri sebebiyle "tanrısal kabul" anlatısında kurgulandıkları varsayılmaktadır (Piccione, 2007, s.55).



Resim 13: Senet Oyunu temsili oyun tahtası ve hamle düzeni

Çizim: Ayşegül Acar, 2018 Kaynak: Piccione, 2007

Örneğin *Senet* tahtasının son hanesine belirgin şekilde işlenen Thoth sembolünün, oyunu önce tamamlayan kişinin bilgeliğin tanrısı Thoth tarafından kutsanacağı inancının temsili olduğu görüşü mevcuttur. Resim 13'te gösterildiği gibi ilerlenen oyunda, oyun tahtası toplamda altı sembolle işaretlenmiştir. Oynanışı kesin olarak bilinmemekle birlikte, Ankh sembolü Mısır yazınlarında sonsuz yaşamı temsil ettiğinden, oyun yolunun ortalarına denk gelen haneye işlenen Ankh sembolünün, adeta bir yeniden doğum fonksiyonu oluşturarak oyuncuya fazladan bir oyun hakkı sağladığı varsayılmaktadır. Ayrıca sondan dördüncü karedeki dalgalı çizgilerin Mısır topraklarının en önemli su kaynağı Nil'i temsil ettiği ve bu haneye gelen oyuncunun on üç hane gerileyerek Ankh'tan bir kare geriye düştüğü düşünülmektedir. Diğer işaretli hanelerinse kesin olmamakla birlikte oyunu bitirmek için zarda gelmesi gereken rakamları gösterdiği düşünülmektedir.



Resim 14: Senet Oyun Tahtası,
Mısır, Yeni kırallık M.Ö. 1390 – 1353, Seramik, Brooklyn Müzesi.
Kaynak:15.03.2018 tarihinde şu adresten alınmıştır:
https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/3536

Senet'i, çağdaşı yılan şeklindeki *Mehen*'den, ızgara zeminli *Men*'den ve Babil medeniyetinin en önemli oyunu "*Ur'un Kraliyet Oyunu*"ndan ayıran en önemli özellik, tahta üzerine işlenen bu dini anlatının, aslında bir toplumsal uyumlanma fonksiyonunu gerçekleştirmesidir. Bu dönemde toplumda oynandığı görülen tüm oyunlar, geniş çerçevede, birer zaman geçirme aracıyken, *Senet*'in toplumsal inanışları pekiştirmek ve

çevresel koşulların etkilerini oyun düzleminde senaryolaştırmak gibi farklı etki alanları vardır. Oyun yaklaşık 1500 yıl boyunca çocuk ve yetişkin farklı bireylerce oynanmış bir günlük yaşam aktivitesiyken, adeta toplumsal inanışları nesiller arası aktarma, tanrılarca onaylanan iyi davranışları yüceltme, tanrısal rollerin yaşamsal karşılıklarını toplumdaki bireylere tekrar tekrar hatırlatma (Bilgelik Tanrısı Thoth ve Ankh haneleri) ya da çevresel koşullar hakkında uyarma (Nil hanesi) işlevleri de yüklendiği görülebilmektedir.

En eski kalıntısı M.Ö. 3000'lere dayanan ve birbirine çok uzak coğrafyalarda çağlarca oynanan *Mangala* Oyunu da, antik oyunlar başlığı altında incelenebilecek, oynandığı medeniyetlerin yaşam koşullarına göre farklı anlatılar yüklenmiş masa oyunlarından bir diğeridir. En sık karşılaşılan oyun anlatısı, iki rahip oyuncunun ekili alanlarını geliştirerek düzenli hasat yapması ve tohumlarla temsil edilen "ürünlerini" rakibinden önce toplayarak oyunu bitirmesi mantığına dayanır. Reel yaşam tutumlarının (tarım, ekme/toplama) minyatür canlandırma ortamına yansıtılması bakımından, metafor düzeninin benimsendiği ilk oyun artefaktlarından kabul edilen *Mangala* sadece bir hesaplama ve dikkat oyunu değil, aynı zamanda toplumsal yaşamın gerekliliklerinin (öğretiler, inanışlar, vs.) kişilerce masa oyunlarında pekiştirildiği tipik örneklerdendir. Çoğunlukla sıradan tohumları temsil eden oyun taşları, denizcilik uğraşlarının fazla olduğu Bidjogo kabilesi için kano şeklindeki oyun tahtasında "karşıdan karşıya geçirilmesi gereken adamlar, kadınlar ve çocuklar" olabilmekte (Resim 15); ya da Port Harcourt'ta nehir kenarında konumlanmış bir başka kabilenin *Mangalasında* ise timsahtan kaçırılmaya çalışılan kabile üyelerini temsil edebilmektedir (Resim 16). Temelde bir zeka pratiği oyunu olan *Mangalanın,* içinde doğduğu toplumlarca bu denli farklı yorumlanması, oyunun kabile görgüsünü yeni nesillere aktarmak üzere bir araç olarak kullanıldığını düşündürmektedir.



Resim 15: Mangala Tahtası, Guinea-Bissau, 19.yy, Brooklyn Müzesi

Kaynak:15.08.2017 tarihinde şu adresten alınmıştır: https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/12712



Resim 16: Mangala Tahtası, Port Harcourt Nijerya, t.y. British Museum

Kaynak:15.08.2017 tarihinde şu adresten alınmıştır: http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx

M.Ö. 1600 dolaylarında Girit topraklarında oynandığı bilgisine ulaşılan *Phaistos* diski, Mısır'lıların *Mehen* oyunu gibi, içe dönük spiral düzene sahip olan, fakat her karesinin ideogramlarla işaretlendiği oyun tahtasıyla, içinden çıktığı toplumun anlatımcılığını ortaya koyan bir başka yarış oyunudur. Hanelerin tümünün bir dizi görsel sembolle kaplı oluşu, uzun zaman "*Phaistos Diski"* isimli bu kalıntının bir yazın tableti olarak yorumlanmasına sebep olsa da, antropolojik tartışmaların bir yönü diski bir oyun alanı canlandırması olarak kabul etmektedir (Alef & Shockley, 2012). Bu yaklaşımın temel çıkış noktası, diskte yer alan ideogramların bazılarının, bölünmüş alanların bir kaçında düzenli olarak tekrar ediyor olmasıdır. Özellikle "yeniden doğuş hakkını ifade etmesi muhtemel 'ölüm' sembolü sekiz yapraklı rozetin" çağdaşı olan *Senet* ve *T'au, Aseb* oyunlarında da görülmesi; üstelik hanelerin üç oyunda da benzer ritimde çakıştırılabilmeleri bu görüşü desteklemektedir. Aynı tekrar dokunun, 16.yüzyıldan itibaren Avrupa'da oynanan "Kaz Oyununda" da, tam olarak aynı oyun hanelerine yerleştirilmiş olması ayrıca şaşırtıcıdır (Aleff & Shockley, 2012).



Resim 17: Phaistos Diski, M.Ö. 1600, Alef, 2012.

Kaynak: 28.03.2018 tarihinde şu adresten alınmıştır:

http://www.phaistosgame.com/PopularArchaeologyArticle1.htm

Öncüllerinin tümü sayısal akışa sahipken; diskteki ideogramların ifade ettiği özgün oyun anlatısı sebebiyle "*Phaistos Diski",* öyküsel düzene sahip ilk oyun olarak çağdaşlarından ayrışmaktadır. Diskin dili çözülemese de görsel anlatı faktörü devreye girdiğinden oyun akışının dönemin toplumsal yaşamına dair izler taşıması oldukça muhtemeldir. Bu izlerin, oyun yolu üzerindeki tanrısal semboller ve balık, at, insan figürleriyle, oyunun doğduğu topraklardaki günlük yaşama, toplumsal inanışlara ya da çevresel koşullara dair oynayanlar arasında ortak bir kültür oluşturması ya da bu kültürü pekiştirmesi kaçınılmazdır. Dolayısıyla, disk üzerindeki sembollerin oyuna nesiller arası görgü akışı işlevi sağladığı, savunulabilir.

En ilkel masa oyunu mekaniği olan yarış motivasyonu M.S. 150 yıllarına kadar neredeyse tek yapı olarak varlığını sürdürmüştür. Bu dönem kalıntılarından izlendiği kadarıyla çoğu masa oyunu yalnızca günlük zaman geçirme araçları olarak kullanılmış, pek azı belirli bir öğretinin ya da bir yaşam felsefesinin uyarında işlevi biraz da olsa farklılaşmış araçlara dönüşmüştür.

2.2.1.2. Strateji Oyunları

Antik dünyaya, medeniyetlere ve oyun kültürünün evirilişine bakıldığında, özellikle milattan sonrası dönem için, zar ve benzeri belirteçlerin giderek ortadan kalktığı,

taşların yüzey üzerindeki alansal hareketine ve birbirleriyle ilişkisine dayanan yeni bir mekaniğin kullanımına geçildiği söylenebilir. Strateji oyunları öncelikle Antik Yunan'da, "Pessoi" oyunlarıyla ortaya çıkmıştır. *Petteia* ve *Poleis* gibi şehir oyunlarında, karşılıklı oynayan iki rakibin "adamlarını" temsil eden "pessoi" isimli piyonlar, oyun tahtası üzerindeki konumlanışlarıyla birbirlerinin önünü keserek "şehirlerini korurlar". Antik Yunan medeniyetinin M.Ö. 3.yy'dan itibaren akademik bilgi ile ilişkisi, şehir devlet yapıları ve sosyo-politik dönüşümlerin temelini oluşturan felsefe öğretilerinin tümü bir arada düşünüldüğünde, kültürün taşıyıcısı olan oyunların uğradığı bu yapısal dönüşümün nedenleri kolaylıkla fark edilebilir. Yarış oyunlarındaki linear ilerleme düzlemi, strateji oyunlarında yerini alansal gözleme ve çok noktalı çatışmaya bırakmıştır. Her oyuncunun sonuçta bir bütün olarak algılanan grup taşları, birlikte hareket eden bir takımın ya da bir ordunun unsurlarıdır ve son taş "yutulmadan" oyuncular yenilmiş sayılmaz. Bu yapıya bakıldığında ilk türde işlendiği gibi oyunların gerçek hayattaki davranış kalıplarının yansımaları olduğu fikri tekrar desteklenmektedir.

Masa oyunlarının tarihsel gelişimine dair ayrı ayrı değerli çalışmaları bulunan Muray, Bell ve Parlett, dönemin oyun mekaniklerini sınıflandırma çabasıyla yer yer birbirinden beslenen, yer yer ise birbirini detaylandıran anlatımlar ortaya koymuştur. Üçünün çabaları geniş çerçevede ele alındığında, özellikle bu çalışmada "strateji oyunları" olarak ele alınacak olan masa oyunlarını alt başlıklarda detaylandırdıkları görülebilir. Cengiz'in incelemesinde (2008: 21-25) aktardığına göre, Murray ve Bell için "hizalama ve konumlandırma oyunları", "savaş/kuşatma oyunları" (ki satranç gibi simetrik karşılaşma oyunları için kullanılan bu terim, aslında 20.yy ortalarında ortaya çıkan özel bir hobi oyunu türünün doğrudan ismidir, dolayısıyla çelişki oluşmaktadır), "av oyunları"; Parlett içinse "espas oyunları", "kovalama oyunları" ve "çıkarma oyunları" bazı ortak mekanikleri paylaşmaktadır. Fakat tümü, şansa dayalı (zar gibi bir dış belirteç) çizgisel ilerleme ve "önce bitirme" mekaniğine oturan yarış oyunlarından, akıl yürütme ve çevresel değerlendirme yoluyla alana yayılma paydasında ayrıştığından, bütüncül olarak "Strateji" türünün altında ele alınmaları daha doğru görünmektedir.

Strateji oyunlarında, taşların birbirinin yerine geçerek ve birbirlerinin üzerinden atlayarak "yutulduğu" (dama, draughts, solitaire, guti, qirkat/alquerque, lau kata kati, gol-

skuish/pretwa) ya da ana taşın ele geçirildiği (chaturanga/chaturanji, satranç); tekil ya da çoğul olarak rakip alana yayıldığı ve/ya yer değiştirdiği, bu şekilde rakibin kaçışsız bırakıldığı (petteia, go, taffl) ya da belirli dizilimlere geçerek rakibin taşının eksiltildiği (merel oyunları: "nine men morris", "six men morris" vs.) yapılar en sık rastlanan örneklerdir. Çoğunlukla kare ve üçgen formdan çıkışlı, çizgisel dizilim, ağ ve nokta oyunlarıdır.

Sözedilen yapılar matematiksel fonksiyon açısından çok geniş bir oynanabilirlik oluşturmaktadır. Strateji oyunlarındaki bu matematiksel altyapı, oyun motivasyonlarında da değinilen "yaratıcılık" faktörünün etkisiyle, çağlar boyunca dünyanın çok uzak coğrafyalarında tutunabilmelerine olanak sağlamıştır. Strateji oyunlarının, çağlar boyunca benimsendikleri toplumlarca, herhangi bir temadan ve dolayısıyla özel görsel belirteçlerden yoksun halde oynanmaya devam etmeleri şaşırtıcıdır. Bu yapıda matematiksel düzen o kadar güçlüdür ki, her oyuncu tarafından tekrar tekrar yaratılan fonksiyonlar her hangi bir anlatı ihtiyacından uzak benimsenebilir. Yine de bazı oyunların yerelden globale taşınabilen şekillenmiş figürlerle somutlaştırıldığı, adeta "kodlandığı" görülmektedir. *Hneffe-Taffl, Chaturanga* ve bu oyunun Avrupa'daki yorumu niteliğindeki *Satranç*, somutlaşan yapılardan bir kaçıdır. Milattan öncenin yarış oyunlarından farklılaşarak bu yapı, sadece bir günlük vakit geçirme aracı olarak değil, akıl pratiği ve düşünsel birer gelişim aracı olarak kabul görmüştür. Soylular, bürokratlar ve askerler arasında oynanan bu oyunlar, strateji etkeni sebebiyle, kaderci oyunlara kıyasla, daha fazla bilgiye yakın görülmüştür.

İskandinav coğrafyasının strateji oyunu olarak öne çıkan *Hnefa-Tafl*, figüratif oyun taşları ile, konu edilen türün oldukça dikkat çekici bir örneğidir. İlk kez, M.S. 400 dolaylarına tarihlenen kalıntılarıyla Belçika topraklarında rastlanmış olan bu oyun hakkında, Viking destanları Saga'lar üzerinden inceleme yapan pek çok akademik çalışma görmek mümkündür. "Viking Satrancı" olarak da anılan *Hnefa-Tafl*'ın Norveç, İzlanda, Britanya gibi İskandinav topraklarına yayıldığı ve M.S. 11.yy'a kadar oynanmaya devam ettiği belirtilmektedir.



Resim 18: Temsili Hnefa-Tafl oyun kurulumu

Kaynak: 20.09.2018 tarihinde şu adresten alınmıştır:

http://norse-mythology.net/what-did-vikings-do-for-fun/

Yazınlardan anlaşıldığına göre "tafl" ifadesi kuzey antik dilinde masa anlamına gelmekte; "Hnefa-Tafl" ifadesi ise "kralın masası" olarak çevrilmektedir (Davies, 2015). Oynanışına dair kesin bir yazın olmamakla birlikte rakip taşların kuşatılması mekaniğine dayanan strateji temelli bir oyun olduğu varsayılmaktadır. Sayıca eşit olmayan iki taraf arasında asimetrik kurulumda yapılandırıldığı görülmektedir. *Hnefa-Tafl'*da taraflardan biri (beyaz) sahip olduğu 12 "asker" taşla merkezdeki "kral" taşını koruyarak güvenle tahtadan çıkarmaya çalışırken; diğer taraf (siyah) 20 taşlık "ordusu" ile kralı ve kralın askerlerini düşürüp, kralı ele geçirmeye çalışır. Taşların oktagonal eksende hareket ettiği, iki rakip taş ("düşman asker") arasında kalan taşın "yenilerek" oyundan çıkarıldığı; kral taşının ise ancak dört taraftan kuşatıldığında yenildiği varsayılmaktadır. Kral taşı kuşatıldığında ya da köşelerdeki işaretli karelere ulaşmayı başardığında oyun sona erer (Kimball, 2013).



Resim 19: Hnefa-Tafl oyun parçaları, Birka Mezarı 523, M.S. 7. - 9.yy., Cam, Stockholm, Swedish History Museum

Kaynak: Gavin Davies, 2015: 76

"Kralın Masası" olarak isimlendirilen bu oyunda görsel anlatım, oyun tahtası ve taşları ile bütüncül olarak bir çatışma senaryosunu ortaya koyar haldedir. Taşlar oyun mekaniğini gösterir şekilde iki grup halinde betimlenmiş, tahta üzerinde rakiplerin bölgeleri ve hedefleri ayrı ayrı imlenmiştir. Aralarındaki kral taşı ile, adeta kendi yönetimi olan bir ada ülkesi gibi, oyun tahtasının merkezinde konumlanan beyaz taşlar, dört yönden saldıran ve sayıca fazla olan siyah taşlara karşı savunmadadır. Tahtanın köşelerinde işaretlenmiş alanlar, bölgeleri aynı renkle kodlanmış beyaz taşlar için bir hedef işlevindedir. Rakip taşların tahta üzerindeki yerleşimi ise, Viking kültürü göz önünde bulundurulduğunda, 1 taş önde 4 taş arkada kompozisyonu sebebiyle deniz üzerindeki takım gemiler olarak yorumlanabilir. Görüldüğü gibi *Hnefa-Tafl*, tüm görsel diliyle adeta bir ada işgali senaryosunu somutlaşmış halidir.

Hnefa-Tafl hakkında yazılı kaynaklarda belirtildiğine göre, yakın dönem oyun setlerinde (M.S. 8 - 11. yy.) taşlar giderek somutlaşarak daha figüratif betimlenir olmuş, kılıç ve kalkanlı askerler arasından kral figürü açıkça seçilir hale gelmiştir. En eski oyun kalıntılarında rakip oyuncuların asker taşlarının sadece renkle ayrıştırıldığı, çoğu zaman normal taş ya da kemikten oyuldukları, cam malzemeden şekillendirildikleri, kral taşının bu dönem örneklerinde bile oldukça figüratif yorumlandığı gözlenmektedir. Oyun alanları çoğu zaman kolay taşınabilirliği nedeniyle deri benzeri yumuşak malzemeye

işlenmekte, bu nedenle bugüne ulaşabilen sağlıklı bir örneğine rastlanamamaktadır (Kimball, 2013: 69).

Her antik oyun gibi Hnefa-Tafl'ın da içinde doğduğu topluma dair taşıdığı sosyo-kültürel izler tarihsel ve antropolojik çalışmalarda, oyun kuralları ve oyunun biçimsel özellikleri üzerinden tartışılmaktadır. Kimball'ın incelemesinde bu biçimlemenin izleri, Demir Çağı İskandinavyası'nın sosyo-kültürel yapılanmasında sürülmüş, oyun kuralları ve taşların konumlanışı ile dönem toplumundaki "*drottinn"* sınıfı arasında bağlantılar kurulmuştur. Öyle ki "*Drottin* grubu, güçlü bir lider etrafında toplanmış bir savaşçı gruptur… Lider, savaşçılar arasında gücü ve bilgeliğiyle öne çıkan ve saygı duyulan bireydir" (2013: 66). Ayrıca Kimball çalışmasında, *Hnefa-Tafl* oyununda bütün taşların aynı fonksiyonla hamle yaptıklarını, bu durumun renkleri dışında hiçbir biçimsel farka sahip olmayan taşların stilizasyonuna da yansıdığını; ayrışan tek taşın *Hnefi* (kral) olup, büyüklük ve detay belirteci ile diğerleri arasında vurgulandığını, bununsa grup içinde lidere verilen önemin belirteci olduğunu işlemektedir. Oyun mekaniği açısından bakıldığında bu görsel ayrıştırmanın taşların oyundaki fonksiyonlarının belirteci oluğu görülebilir: tüm taşlar çevresinde iki rakip taşla kuşatıldığında alıkoyulabilirken, yalnızca *Hnefi* gücü dolayısıyla dört yönden kuşatıldığında yenilmiş sayılır. Görsel farkındalığa dayalı bu oyunda, belirtecin görsel değere yüklenmesi de bu nedenle şaşırtıcı değildir. Ayrıca Viking toplumunun deniz tüccarı, savaşçı ve işgalci dinamikleri göz önünde bulundurularak, *Hnefa-Tafl'*ın savaş ve taktik pratiği yapmak üzere toplumda erkekler ve çocuklar arasında oynandığı belirtilmektedir (Davies, 2015). Bu noktadan itibaren, tez savunusunu destekler şekilde, oyunlara, henüz sadece pratik değerlerde dahi olsa, bilişe hitabeden işlevler yüklendiği görülmektedir. Kurguda saldırı ve savunma sürecinin canlandırıldığı bu strateji oyununun, oynandığı toplumlarda savaşçılar için bir ön hazırlık işlevi taşıdığı, karşılaşma sırasında anlık değişen durumlara karşı farkındalık ve pratik düşünme becerisi geliştirme amacıyla düzenli olarak oynandığı özellikle belirtilmektedir (Kimball, 2013: 70).

Antik masa oyunları arasında strateji mekaniğinde öne çıkan bir diğer oyun, M.S. 3-6.yy'lar arası uzak Asya merkezli olarak oynandığı görülen *Chaturanga/ Chaturaji'*dir. Modern satrancın öncülerinden kabul edilen bu oyunun diğer strateji

oyunlarından temel farkı, iki değil dört kişilik kurulumda oynanmasıdır. “Chaturanga” kelimesinin Sanskritçe’de “dört ordu”, “Chaturaji” ise “dört kral” anlamına gelmektedir (Graham, 1814; Murray, 1913; akt: Cengiz, 2008). Geleneksel *Chaturaji* kurulumu, 8x8 hanelik kare oyun tahtası üzerine, her bir kenarda birbirine dik olarak yerleştirilen dört farklı renk oyun takımından oluşmaktadır. Bir savaş simülasyonu olarak yapılandırılmış bu oyunda her sette birer adet “raja” (kral ya da “şah”), fil, at, kayık ve dörder adet piyon taşı bulunur. Taşların her biri ordunun dört kolunun temsilidir; atlı süvariler, filli süvariler, donanma ve piyadeler. Dönem insanının görsel anlatı araçlarında sıklıkla kullandığı ikonik dil, *Hnefe-Tafl*’da olduğu gibi, masa oyunlarına da yansımıştır. Fakat *Chaturaji*’de yapılandırılan anlatım bir kat daha derindir, donanmanın bir gemi minyatürüyle temsil edilmesi giderek metonimi tekniğine çıkış oluşturacaktır.



Resim 20: Temsili Chaturanji oyun kurulumu

Kaynak: 30.09.2018 tarihinde şu adresten alınmıştır:

https://www.mastersofgames.com/cat/board/chaturanga-chess.htm

Tüm oyun taşları, reel referanslarının davranışlarıyla bağlantılı olarak oyun tahtası üzerinde farklı fonksiyonlarla hareket etmektedir. Piyonlar piyadeler gibi tek kare ilerleyebilirken, kayık yatay ve dikey olarak önüne rakip taş gelene kadar ilerleyebilir (çünkü deniz sınırsızdır), at “L” şeklinde her yöne hamle yapabilir (piyadeleri geçerek daha hızlı hareket edebilir), fil diyagonal olarak iki kare ilerlerler (çünkü ağırdır) ve Raja tüm yönlerde bir kare ilerleyebilmektedir. Bu dizilim dönem Hindistan’ının sık kullandığı

bir savaş taktiğinin de temsilidir aynı zamanda. Hindistan'ın girdiği savaşlarda filleri kuşatma eylemi için kullandığı bilinmektedir; bu durumun fil taşının diyagonal hareketine referans oluşturduğu düşünülmektedir. Rakip oyunculardan birinin Raja'sını herhangi bir rakibin başlangıç noktasına ulaştırabilmesi ile oyunun ilk eli kazanılmış olur; ikinci kez rakip kralları alt eden oyuncu ise oyunun galibi kabul edilmektedir (Bodleander, 1995). Bazı çalışmalarda oyuncuların yapacağı hamlelerin zar aracılığıyla belirlendiği önerisi görülmektedir, fakat bu konuda kesin bir bulguya rastlanmamıştır.

Chaturaji'nin, zaman içinde Hindistan'dan çıkarak Çin, Japonya ve İran gibi farklı coğrafyalara ulaşmasıyla yapısal olarak farklılaştığı; İran'da *Shantraj* olarak anılan oyunda "Raja"nın "şah" olduğu, kurguya bir "Vezir" ya da "Ferz" taşı eklendiği, kayık taşınınsa kaleye ya da "arabalılara" (ing. *chariot*) dönüştüğü belirtilmektedir (Graham, 1814: 327; Suren-Pahlav, 1998). Tüm varyasyonlarında öne çıkan en önemli unsur, *Chaturanga/Chaturaji* taşlarının tümünün birbirinden farklı fonksiyonlarla ilişkilenmesi, bu durumun görsel olarak da ifade bulması ve bu yapıya çağdaşları arasında ilk kez rastlanıyor olmasıdır. Şu ana kadar incelenen örneklere bakılarak, ilişkisel bileşenleriyle döneminde ortaya çıkan en kompleks oyun yapısı olduğu söylenebilir. Üstelik oyun parçalarındaki görsel dile odaklanıldığında, referans alınan reel unsurların metonimi yaklaşımıyla oyun tahtası üzerinde temsil edildiği görülmektedir. İncelenen oyun üretimleri arasında bu gibi bir görsel temsiliyete ilk kez rastlanmakta, bu da *Chaturanga/Chaturajiyi* görsel iletişim açısından oldukça önemli bir noktaya taşımaktadır.

Chaturaji başlangıçta dört kişilik bir oyun kurgusuyken, zamanla özellikle İran'da iki oyuncunun oynayabileceği bir yapıya bürünmüştür, sonrasında ise 11 yy.'dan itibaren Avrupa'ya ulaştığında "satranç" olarak anılan ve yeni toplumsal yapıda şekilsel olarak da kısmen değiştirilmiş bir pratiğe ulaşmıştır. Bu kültürel yorumlamanın en önemli taşıyıcısı *Chaturanga* oyununa eklenen "Ferz" (Pers devlet hiyerarşisinde vezir figürü) ve sonrasında dönüştüğü "Quin" (Tr: Kraliçe) taşlarıdır. İran'da oynan *Shatranj'*da "Şah" taşının koruyucusu "Ferz", çok yönlü hamle yapabilme kapasitesi ile diplomasinin en güçlü temsili ve oyun tahtasının en fonksiyonel taşıdır. Oyunun Avrupa kültürü ile yoğurulması sırasında ise *"Ferz"* taşı, işlevi aynı kalmakla birlikte, bir kadın figür olan

"Kraliçe" taşına dönüşmüştür. Tahta üzerindeki taşların tümü çokluyken (2 fil, 2 kale, 2 at, 8 piyon), "Kral" ve "Kraliçe" tektir. Her yöne tek hamle yapabilen "Kral" taşının yanında, yapabileceği sınırsız çok yönlü hamleyle "Kraliçe" daha güçlü, fakat oyunun bitiş senaryosunda işlevsizdir. Diğer strateji oyunlarında olduğu gibi, *Satrançta* da oyunun bitişi Kralın düşüşüyle ilişkilidir. Öte yandan doğu kültürü ürünü olan "Fil" taşlarının Avrupa Satrancında "Piskopos" (ing. *Bishop*) olarak adlandırılması da ilginçtir; Avrupa politik düzeninin önemli aktörlerinden biri olan kilisenin temsili halindedir. Çaprazda sınırsız ilerleyebilme özelliğiyle, Kraliçeden sonra, tahta üzerindeki en fonksiyonel taştır. Ayrıca at taşı, saray erkanının bir parçası sayılan "şövalye" olarak anılmaya başlamıştır.



Resim 21: Lewis Chessmen, M.S. 1150-1200, Fildişi ve Balina Kemiği, Brithish Museum

Kaynak: 30.10.2018 tarihinde şu adresten alınmıştır;
http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details/collection_image_gallery.aspx?partid=1&assetid=156777001&objectid=404

"Nihayetinde yapılan değişikliklerle satranç bir savaş oyunu temsili olan kökenlerinden biraz daha uzaklaşarak, Orta Çağ Avrupa toplumunun sosyal ve feodal hiyerarşisini yansıtan bir yapıya bürünmüştür" (Murray, 1913; akt: Cegiz, 2008: 79). Bu özellikleri sebebiyle satranç oyunu, öncülleri ve modern hallerinin tümüyle, oyunların benimsendiği toplumlarca tekrar tekrar yorumlanmaya devam ettiğinin ve her yönüyle kültürel birer ifade aracı olduklarının en önemli kanıtıdır. Gözlemlenen tüm bu

değişiklikler, masa oyunlarının içinden çıktıkları toplumun yaşam alışkanlıklarının temsili oldukları savını da tekrar tekrar doğrulamaktadır.

Görüldüğü gibi, asırlar boyunca geliştirilip toplumun farklı kesimlerince oyanmış bu oyunların, kültürel üretimde estetik dışavurumu taşıyan araçlar olarak değerlendirilmesi son derece doğaldır. Yerlere oyulan oyun alanlarından sonra, tahtalara kazınan ya da kumaş ve derilere çizilen oyun alanlarının taşınabilir nesneler haline gelmesi, yüzeylerindeki bezeme teknikleri ile zaman içinde oyunları, sahip olunan ve miras bırakılan yaratı nesneleri olarak değerlemiştir. Oldukça okunabilir göstergelerle bezenmiş olan oyun alanları, bugünden bakıldığında çağı yorumlayabileceğimiz araçlar halindedir. Ait oldukları dönemlerin üretim teknolojilerini (seramik üretimi, sır kaplama, ağaç kaplama vb.), sosyal ve coğrafi koşullarını fiziksel özelliklerinde taşımaları, onları birer antik yapıt olarak değerlendirmemize ortam oluşturmaktadır.

İncelemelerden çıkarılacak sonuçla antik masa oyunlarında temel oyun mekaniğinin iki şekilde tekrara dayandığı görülmüştür: rakip oyuncunun önüne geçmek ve strateji ile rakibi kaçışsız bırakarak üstün gelmek. Özellikle Mısır-Mezopotamya coğrafyası oyunlarında (milattan önce toplumlarında kurgulanan oyunlarda da denebilir) şans faktörü oldukça ön plandadır. Strateji fonksiyonu dahi atılan zarın kullanıcıya izin verdiği hamlelere bağlıdır (tavla oyununda olduğu gibi). Oyunun dinamiği çoğunlukla iki rakip arasında öne geçme çabasına bağlıdır. Fark-mesafenin oyun tahtalarında sayılabilir birimlerle gözler önüne serilmesi, geri bildirimi güçlü oyunlar oluşturmakla birlikte, toplumun başlangıç seviyesindeki alan-görsel kavrayışı hakkında ipuçları sunmaktadır. Milattan sonra toplumların oyun yapılarında ise yalın geometrik şekillerle kurgulanan strateji oyunları daha sık rastlanır olmuştur. Şans faktörü yerini rasyonaliteye, linear karşılaşma yerini çoklu birimlerin alan üzerindeki karşılaşmalarına bırakmıştır. Milattan önce toplumlarının masa oyunları, adeta bir görsel anlatıya dönüşen oyun tahtası üzerinde, birim taşların zar ile ilerledikleri konumlarda “başlarına gelen olaylar” ile ilgiliyken; milattan sonra oyunlarında tahtanın görsel betimlemelerden giderek soyutlandığı, yalnızca karşıt güçlere ait bölgelerin yalın görsel anlatımlarla ayrıştırıldığı, bazı oyunlarda taşların daha figüratif ifadelerle üretildiği görülmüştür. Geniş çerçevede değerlendirildiğinde, bu durumu kaderci hayat anlayışının evrimiyle uyumlamak

mümkündür. Milattan sonra toplumlarının strateji oyunları, oyuncuların –şans değil– akıl yürütme yoluyla birbirlerini yok etmeleri pratiğine dayanırken, oyun tahtası görsel ifade açısından önceki önemini yitirir ve "bireyi" temsil eden oyun taşları görsel betimlemede ön plana çıkar. Yani toplumsal yaşamın yansıması olan oyunlarda da reelite ile paralel şekilde, kadercilik yerini bireye ve giderek özgür iradeye bırakmıştır. Strateji oyunları arasında bu durumun tek istisnası Go'dur. *Go* oyununda tahta yeryüzünü temsil ettiği için oyun taşlarından daha önemlidir; bazı durumlarda toplumsal statü göstergesi olarak ahşap oyun tahtasının doğadan motiflerle detaylıca işlendiği görülebilir. Bunun sebebi bu oyunun daha yaşlı olması ve oyun pratiğinin daha manevi anlamlar yüklenmesidir. Bu örnekte dahi oyuna yön veren şans değil oyuncuların rasyonel kararlarıdır.

Masa oyunları tarihin bir noktasında insanlığın mental ihtiyaçlarından doğmuş, yan değer olarak da kültürel birer ifade biçimine dönüşmüştür. Bu pratiğinin ortaya çıktığı ilk örneklerden itibaren görülmüştür ki, bu yapı öncelikle bir "zaman geçirme" aracıyken, kısa süre içinde hayattan süreçlerin yorumlanarak yansıtıldığı bir akıl yürütme ve tekrar gözlem aracı haline gelmiştir. Sırf bu özellik sebebiyle henüz bir "bilgi aracı" işlevine ulaşamasa da, bu incelemede değerlendirilen bazı türlerinin kendiliğinden "kültürel aktarım" işlevi kazandığını söylemek mümkün görünmektedir. Yinelenen bir zihinsel etkinlik olmakla birlikte masa oyunlarının insan hayatını temsil biçimleri ve zaman zaman toplumsal tutumları "genç nesillere belletme" işlevleri devam eden başlıklarda detaylarıyla incelenmeye devam edecektir.

2.2.2. Uzak Asya'nın "Resimli Oyunları"

Bugün bilinen yapıda, katlanarak küçültülebilen kartonların üzerine seri halde basılan masa oyunlarından bahsedebiliyorsak, bu pratiğin kökenlerinin uzak Asya'da aranması kaçınılmazdır. Bilindiği gibi Japonya ve Çin, kağıdı ilk kez üreten ve düşünsel eserlerini çoğaltmak amacıyla ilkel de olsa bir çeşit "matbaa" geliştiren ilk ülkelerdir. Önceki başlıkta bahsedildiği gibi, tahtalara oyulmuş, mermerlere kazınmış ya da kumaşlara işlenmiş masa oyunları Çin, Japon ve Hint medeniyetlerince günlük hayatta zaten benimsenmiş bir eğlence ürünü iken; yazılı kaynaklarını çoğaltmak için kullandıkları tahta baskı tekniklerini, kültürel anlatılarına sahne oluşturan masa oyunu

üretimlerine taşımaları, küresel olarak masa oyunu pratiğinde belirgin bir kırılma yaratmıştır.

Bugün de tüketim ve üretim açısından küresel oyun endüstrisi için başlı başına bir değer teşkil eden uzak Asya, M.S. ilk 1500 yıl içinde masa oyunlarını sorgulamış, form ve işlev açısından tekrar yorumlamış tek kültürdür. Özellikle Çin'de Song Hanedanlığı süresince (960 – 1279) resimlenmiş anlatıların ağaç baskı ile çoğaltılabilmesi, zaten günlük bir aktivite aracı olan oyunların, bu üretim pratiğinden etkilenmesine ortam hazırlamıştır. Baskı pratiğinin bu alanda kullanımından önce daha çok ağaç oyma masa oyunları (*Go, Padok, Xiangqi, Shogi, Ban-Sugoroku, Chaturanga, vb*.) ile taşlar ve deniz kabuklarına işlenen eşleştirme oyunları (*Awase, Mahjong, Domino, vb*.) halk arasında sık oynanan türlerken; bahsedilen teknolojinin günlük hayatta yer edinmesiyle oyunların kağıtlara taşınması hızla gerçekleşmiştir. Kadınların günlük hayattan figüratif betimlemelerle boyadıkları eşleştirme taşları (*Awase*) yerini kart oyunlarına bırakmış; tahtalara işlenen yarış oyunları (işaretli oyun alanında zar ile ilerlenen yerel bir yapı: *Ban-Sugoroku*) ise katlanabilir kalın kağıtlara boyanmış resimli karelerle geliştirilen yeni bir yapıya bürünmüştür (Flanagan, 2009: 74). "Japon Aydınlanması" olarak bilinen Edo Devri'nden (1603-1868) itibaren, entelektüel bilgi blok baskıyla çoğaltılan kitaplar sayesinde günlük hayata yayılırken, oyunların da aynı pratikten beslenen yeni formlara ulaşması ilgi çekicidir.

Asya'nın resimlenmiş masa oyunları incelenmeye başlandığında iki temel türün öne çıktığı görülür; *Gyan Chaupad* ve *Sugoroku*. İkisi de Hindistan, Çin ve Japonya'da, dönemin Budist tapınaklarında, oyuncusuna "sağlam bir ahlak anlayışı kazandırma" amacıyla yarış oyunu mekaniğinde geliştirilmişlerdir. Hindistan kökenli *Gyan Chaupad (Gya'n Chauper, Chaupad)*, yeryüzü ve yeraltının kadim güçlerini temsil eden kırmızı ve siyah yılanlar aracılığıyla oyuncusuna iyi ya da kötü davranışları öğütlemekte; Japon ve Çin kültürünün *Sugoroku*'su ise "kat edilen yollarda yapılan fedakarlıkların, sonunda ulaştıracağı başarıları" resimlemektedir. Gelişim ve iyi davranışların ödüllendirilmesi temel mekaniğinde ilerlediği için, ikisi de bir çeşit toplum mühendisliği aracına dönüşmüş, sonrasında "eğitici oyun" türünün ilk örneklerinden kabul edilmişlerdir.



Resim 22: Gyan Chauper Paftası, 18. yy, National Museum, India

Kaynak: 30.12.2018 tarihinde şu adresten alınmıştır;

https://en.wikipedia.org/wiki/Gyan_chauper

Gyan Chaupad'da kırmızı yılanlar iyi davranışları, siyah yılanlar kötü alışkanlıkları temsil etmektedir. Oyunun Nepal versiyonu *Na gapa sa* ise kırmızı yılanlar yerine merdivenlerle oyuncusuna erdem basamaklarını tırmandırmaktadır. Bazı kaynaklar bu yapının milattan sonra ilk yüzyıla tarihlendiğini belirtse de, bugünün müzelerinde gösterilen en eski tarihli örnekler 13. yüzyıl dolaylarındandır. Çok geniş coğrafyada birbirinden farklı isimlerle oynanan bu oyun (Moksha Patamı, Moshkapath, Jnana Bagi, Vaikuntapali, Leela) yetişkinlere hitap etmekte ve oynandığı her kültürde özbilinç gibi dini öğretileri temel almaktadır. Izgara şeklinde karelenmiş oyun "tahtası" (ki çoğunlukla kumaş ya da kağıttır) bazı yapılarda 72 haneye, bazı yapılarda 81, 84, 100, 101 ve 124 haneye ayrılmıştır. Oyun alanında zarla ilerlense de, ulaşılan karelerde yer alan metinsel içerik, çeşitli sebep-sonuç ilişkilerine dayanarak oyuncusuna seçimler yaptırmaktadır. Sol alttaki kareden hayata başlayan oyuncu (bazı oyunlarda re-ankarne

olarak "hayata gelir"), "erdemli" seçimler yaptıkça tahtanın üst bölümünde yer alan tanrıların katına yükselebilmekte, yanlış seçimler yaptığında ise kötülük temsili yılanların sırtından kayarak var oluşunun derinliklerine yuvarlanmaktadır. Bu özelliğe dayanarak, oynanışı izlendiğinde, ortaya çıkışından itibaren oyunun ahlaki bir öğreticilik fonksiyonu yüklendiği açıkça görülebilmektedir. Çok benzer bir yapının 17. yüzyıl sonrasında "Urefa Satrancı" ismiyle Osmanlı topraklarında da oynandığı, Sufizm inanışında Allah'ın isimleri ile erdeme ulaşma öğretisi şeklinde yorumlandığı bilgisine ulaşılmaktadır (Topsfield, 1985).

Bölgenin diğer belirgin oyun yapısı *Sugoroku*, süreçte *Gyan Chapad*'dan biraz ayrışmış, öğreticilik işlevi yıllar içinde daha da vurgulanır hale gelmiştir. "Ban-sugoroku" Çin'de oynanan, nard ve tavla köklerinden türemiş ve günlük yaşamda oldukça aktif kullanılan bir yarış oyunuyken, bir Budist rahip tarafından, tıpkı *Gyan Chaupad* gibi, "iyi ahlak kazandırma" hedefiyle yorumlanmış ve sonrasında bu topraklarda yüzyıllarca oynanacak başlı başına bir oyun türü olan "E- Sugoroku" formuna dönüşmüştür. Bu yapıda oyuncu oyun tahtasındaki spiral şeklinde içe kıvrılan yolda zar atarak ilerledikçe, ileri ve geri düşüşlerle bazı davranış kalıplarını ve bazı sistemlerin süreç içindeki gelişimini deneyimlemektedir (önceki başlıkta işlenen antik masa oyunu *Phaistos Diskine* yapısal benzerliği oldukça dikkat çekicidir*)*. İlk resimli *Sugoroku* örneklerinde kastedilen "sistemler", Budist rahiplerin ruhunu olgunlaştırmak için geçirmesi gereken evreler gibi dini konularken (bkz. *Xuanfo Tu*; İng. "*Selection of Buddhas*"; Tr. *Buda'ların Seçimi*); çok kısa sürede oyun anlatılarının toplumsal düzendeki günlük süreçleri konu alır şekilde, giderek seküler temalara evrildiği görülür (bkz. *Shengguan Tu;* İng. "*Promotion of Officials*"; Tr. "*Memurların Terfii*") (McGuire, 2014).

Asya'nın resimlenmiş masa oyunları, tez savunusu paralelinde, 14.yy'dan itibaren oyunların bilgi iletme hedefinde aktif araçlar olarak kullanıldığının ve pratiğin toplumsal olarak da kabul gördüğünün ilk belirgin göstergeleridir. Özellikle E-*Sugoroku'*larda zar ile ilerlenen hanelere birbirini takip eden görsel betimlemeler işlenmesi, bu yapıya yeni bir işlev kazandırmış, masa oyunlarını anlatımcılık açısından birer iletişim pratiğine dönüştürmüştür. Edo devri süresince, "aydınlanmanın çağdaş toplumunu" yaratmak üzere, toplumsal normları konu alan, şekillendiren ya da pekiştiren,

dinden bürokrasiye, politikadan kabuki temsillerine ve coğrafi tasvirlere kadar pek çok farklı konuda *E-Sugoroku* üretilmiştir. Budist öğreti temalı *Jödo Sugoroku*, seyahat temalı *Dochu Sugoroku*, kamu kurumlarını konu alan *Shusse Sugoroku* gibi bu kültüre özel isimlerle anılan türlerinin yanında; kadın yaşamına, sağlık ve hijyen konularına, çocuk oyunları ve masallarına, politika ve siyasetteki güncel konulara, tarihi olaylara ve savaş konularına, halk hikayelerine ve mevsimlere dair yayınlanmış pek çok *Sugoroku* görülmektedir (Salter, 2006).



Resim 23: Shi-no-ko-sho Sugoroku (tr. "Samuray, Çiftçi, Zanaatkar, Tüccar" oyunu), Kağıt, Ağaç Baskı, 18.yy, Japonya, Brithish Museum

Kaynak: 21.12.2018 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?objectId=781626&partId=1

Resim 23'de görülebilen *E-Sugoroku* örneğin, Japon kast sistemi "mibun" un dört katmanı olan samuray, çiftçi, zanaatkar ve tüccar figürlerini görsel bir anlatı şeklinde işlemektedir. Sanatçısı ve üretim amacı kesin olarak bilinmemekle birlikte, bu çalışmanın, toplumun genç bireylerine mibun sistemi hakkında bilgi vermek amacıyla üretilmiş olabileceği güçlü bir ihtimaldir. Mibun sisteminde en alt sınıf olan tüccarlar, çok çalışarak, kişiliklerini geliştirerek ve eğer sağlam toplumsal ilişkiler kurabilirlerse kendi ürününü üreten bir zanaatkara, topluma besin sağlayan çiftçiye ve en sonunda toplumun güvenliğini sağlayan erdemli samuraya yükselebilmektedir. Bu durum örnekte görülen *Sugoroku* anlatısına dıştan içe bir sarmal şeklinde yansıtılmıştır. Oyuna ilk karelerde, toplumda alt sınıf olan "tüccar" karakterinin günlük rutiniyle başlayan oyuncu zar ile anlatıda ilerledikçe, sırayla yukarıda anlatılan aşamaları geçerek, zanaatkarlığa ve çiftçiliğe yükselmekte, sonunda başarabilirse oyunu bir "samuray" olarak tamamlayabilmektedir. Bir tüccarın ne gibi işlerle meşgul olduğu; bir zanaatkarın demir dövebileceği, duvar örebileceği ya da müzik ve sanat yapabileceği; bir çiftçinin hayvancılık ya da tarım yaparak çevresine katkı sağlayabileceği, arka arkaya sıralanan karelerde resmedilmiş ve belki de bu şekilde oyuncusuna öğütlenmektedir. Bu tasvirler aslında bir çeşit meslek anlatımı gibidir. Oyun adeta oyuncularına, geliştirebilecekleri becerileri, seçebilecekleri hayat biçimlerinin gereklerini "öğütlemektedir". Resimli karelerin yanlarına işlenen kaligrafik formlar, oyunun ayrıca bir metinsel anlatıya sahip olduğunu gösterse de içerik hakkında net bir açıklamaya ulaşılamamıştır.

Sugoroku, saray da dahil, toplumun farklı sosyolojik sınıflarınca farklı amaçlarla oynanan bir kültür ürünüdür. Edo devrinin sonlarında Japoya veliaht prensi Yoshihito'nun eğitmeni tarafından tasarlandığı ve prense savaşan bir generalin davranışları öğretmek hedefiyle oynatıldığı bilgisine ulaşılan "*The Warlike Spirit*" bu savı destekleyen örneklerden biri olarak resim 24'de gösterilmektedir. Ukiyo-e sanatçısı Ogata Gekko'ya resimletilen oyun, sağ alt kısımdaki okul sahnesinden başlamakta ve askeri bir kariyere hazırlanmak için geçilmesi gereken adımlarla yükselerek devam etmektedir (Paget, 2016).



Resim 24: "The Warlike Spirit" Sugoroku (tr. "Savaşın Ruhu"), Sanatçı: Ogata Gekko, Kağıt, Ağaç Baskı, 19.yy, Japonya, Saint Luis Art Museum

Kaynak: 21.12.2018 tarihinde şu adresten alınmıştır;

https://www.slam.org/blog/a-game-of-nation-modernity-and-militarism/

Bu ve bunun gibi pek çok örnekte görülmektedir ki, Sugoroku üretimleri geleneksel Japon sanatı *Ukiyo-e* pratiği için de alternatif bir medya halindedir. Oyun yapımcılarının, özellikle yeni yılın gelişinin kutlandığı uzun tatil dönemi için yoğun bir üretime girdikleri, üretimlerin çoğunlukla Utagawa Toyokuni, Utagava Hiroshige, Kunisada Utagawa, Toyohara Kunichika gibi ünlü Ukiyo-e sanatçılarınca resimlendiği; bu durumun uzun yıllar Japonya'da bir gelenek halinde devam ettiği bilgisine ulaşılmaktadır (Toshidama Gallery, t.y.).



Resim 25: "Heroes of the Mountain Gate" Sugoroku (tr. "Dağ Kapısının Kahramanları"),
Kabuki oyunu betimlemesi, Sanatçı: Toyohara Kunichika,
Kağıt, Ağaç Baskı, 1865, Japonya, Toshidama Gallery
Kaynak: 12.01.2019 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://www.toshidama-japanese-prints.com/item_470/Kunichika-Heroes-of-the-Mountain-Gate-Sugoroku-Board.htm

Yüzyıllar boyunca Japonya ve Çin'de oynanmaya devam etmiş olan bu oyunun işlevi, 20. yüzyılın başından itibaren giderek çocuk eğitimine evrilmiş; "Yönen Gaho", "Shonen Sekai" ve "Shin Fujin" gibi çocuk dergilerinin ekleri olarak yayınlanır hale gelmiştir (Schulman, 2013). Özellikle savaş ve kahramanlık gibi konularda resimlenen *Sugoroku*'ların çocukların vatanseverlik duygularıyla yetiştirilmesi hedefiyle, Meji dönemi ve sonrasında devlet politikası olarak desteklendiği ve yayınlatıldığı belirtilmektedir. 20.yy erken uygulamaları olan bu örnekler göstermektedir ki, öncesinde karelerce resimlenerek donatılan oyun alanları, yerlerini girerek daha serbest kompozisyonlara bırakmış, zar atarak ilerleme mekaniği sabit kalsa da görsel tasarımlarda oyun yolları temaya özel yorumlanır hale gelmiştir.



Resim 26: Shinʾan Gendai Fujin Sugoroku (tr. "Modern Kadının Yaşamı"), "Shin Fujin" dergisi, Cilt: 3, Sayı:1, 1913: Yayıncı: Shiseido, Japonya. Princeton University Cotsen Children's Library.

Kaynak: 21.12.2018 tarihinde şu adresten alınmıştır;

https://blogs.princeton.edu/cotsen/tag/home-education-around-the-world-game/

Resim 27'de görülebilen *Sugoroku,* dönemin yaşam koşullarını belgeleyen ilginç örneklerden bir diğeridir. Elektrikli Ev Aletleri Geliştirme Derneği tarafından 1927

yılında dağıtılan "*Denki Kyoiku Sugoroku"* (tr. Ev Elektriği Eğitim Oyunu), elektrikli ev aleti olan ve olmayan evlerdeki yaşam senaryolarını karşılaştırarak, çocukları yeni elektrikli yaşama ısındırma hedefini gerçekleştirmektedir. Oyun, bir el süpürgesiyle zemini süpüren ev hanımı görüntüsüyle başlamakta, bir aşamada elektrikli ev aletleri kullanımına geçilmekte, sonunda ise evleri elektrikle ısınırken mutlu uyuyan aile bireyleriyle tamamlanmaktadır. Meji dönemi sonrasında üretilen *E-Sugorokular* oyunların bilgi iletme ve toplumsal bir davranışı tutundurma araçları olarak kullanılabileceğinin belirgin örnekleridir. Özellikle 20.yy başlarından itibaren halkı modern yaşama teşvik eden bu ve bunun gibi propaganda oyunlarına sık rastlanması dikkat çekicidir.



Resim 27: Denki Kyoiku Sugoroku, 1927, Sanatçı: Hogakubo Shimizu, Japonya. Princeton University Digital Library.

Kaynak: 21.12.2018 tarihinde şu adresten alınmıştır;

http://pudl.princeton.edu/objects/tq57nt77q

Görüldüğü gibi baskı, görsel anlatı sanatları açısından bir kırılma noktasıdır. Çağlar boyunca içinde doğduğu toprakların üretim teknolojileriyle yakından ilişkide gelişen oyunlarsa, bu kırılmadan doğrudan etkilenmiş ve insanların günlük yaşamlarında yeniliği yorumladıkları bir ürüne dönüşmüştür. Hikaye anlatıcılığı rolü, toplumun ideolojik yapılanmasıyla paralel olarak geliştikçe, görsel anlatı medyaları çoğalmış, masa oyunları bu medyalardan biri haline gelmiştir.

Asya toplumları, derin kültür örüntüleri ile bilinen en eski medeniyetlerdir. Bu dönemde masa oyunlarında işlenen temalara bakıldığında, oyunların bu örüntülemenin bir parçası olarak kullanıldığı rahatlıkla söylenebilir. Edo devrinde ulusal gelişmenin sembolü olarak yayımlanan Tokiado temalı sugorokulardan, Meji döneminin vatanseverlik propagandası haline gelmiş sugorokulara ve 20. yüzyılın çocuklarına "kadın erkek rollerini belleten" dergi yayını sugorokulara kadar pek çok masa oyunu, toplumsal adaptasyon sağlama amacıyla, özel girişimler kadar, kamusal iradeler tarafından da üretilmiş ve yayınlanmıştır. Söz konusu üretimlerde öğreticilik ve toplumsal adaptasyon çabası oldukça belirgindir.

Zar atarak bir anlatı süreci içinde ilerleme mantığı toplumda o kadar kabul görmüştür ki, gerek ticaret gerekse çatışma ilişkileri içinde Asya'nın kültür harcı oyunların, batıda Avrupa'ya ve ardından Amerika'ya taşındığı görülür. *Gyan Chaupad* yapısının, Victoria dönemi İngiltere'sinde yayınlanan bir oyunla Avrupa ve Amerika'ya taşındığı, uzun yıllar "Snakes and Leaders" ve "Chuttes and Leaders" isimleriyle bu topraklarda oynandığı görülür. *Sugoroku* ise, 16.yy'dan itibaren Avrupa'da rastlanan "Kaz Oyunu" (ing: Goose Game) ile yapısal olarak büyük benzerlikler taşımaktadır. İtalya ve Fransa bu geometriyi doğrudan benimseyip kendi görsel üslubuyla sentezleyerek, İncil'den anlatıları ya da ulusal hikayelerini yansıttıkları ahlaki eğitimi oyunlarına dönüştürmüştür. İzleyen süreçte ise Hollanda, Almanya ve İngiltere'de karşılaşılan üretimlerde, sanayi devri kent yaşamının izlerini görmek, bu süreçte oyunların tekraren "toplumsal adaptasyon" işlevini gerçekleştirdiğini söylemek mümkündür.

2.2.3. Batının "Eğitici Aile Oyunları"

Masa oyunlarının klasik batılı aile yaşamında yüklendiği "öğreticilik" işlevini irdelemek üzere, öncelikle geleneksel Asya oyunlarında karşılaşılan bu tavrın batı kültürüne 16. yüzyılda İtalya üzerinden taşındığını, 19.yüzyıldan itibaren ise sanayi devri İngiltere'sinden yayılarak tüm Avrupa ülkelerinde ev yaşamının önemli bir aktivitesi haline geldiğini anlamak gerekir. Orta çağ Avrupası'nda kilisenin "şeytani dürtüleri tetiklediği" gerekçesiyle şansa dayalı (zar), rekabet ve iddia barındıran oyunların tümünü Avrupa genelinde yasaklaması, masa oyunlarının kültürle evirilmesi sürecini batı dünyasında belirli bir dönem sekteye uğratmıştır. 19. yüzyıl öncesi Avrupa topraklarında satranç ve bazı kart oyunları dışında (eşleştirme ve bilgi kartları şeklindeki oyunlar), zar ile oynanan ya da herhangi bir anlatısı olan masa oyunlarına rastlanamamaktadır. Fakat yine aynı sebep, oyunların, kumar işlevinden sıyrılarak, "öğreticilik" vasfı yüklenmesine ortam hazırlamıştır. Yoğunlukla 19. yüzyılın başlarından itibaren çeşitli Avrupa ülkelerinde "*Game of Goose*" (tr: Kaz Oyunu) denen yapının "bilgi içeriği" adapte edilerek sıkça çeşitlendiği, dini öğretilerden günlük yaşamın yeniliklerine, astronomiden coğrafi oyunlara, çeşitli konularda içerik yüklenerek giderek "öğretici masa oyunlarına" (ing: Instructional board games) dönüştüğü gözlemlenmiştir.

Daha önce de bahsedildiği gibi, Avrupa'da 16. yüzyıldan itibaren karşılaşılan *Game of Goose*, bir Japon oyunu olan *Sugoroku* ile yapısal benzerlikler taşımaktadır. Tipik bir yarış oyunu olan bu türün, köklerini Japonya'dan aldığına dair yazılı bir değerlendirmeye ulaşılamamış; çoğunlukla antik Yunan oyunu *Phaistos Diski* ile matematiksel ilişkileri kurulmuştur. Fakat, dili henüz dahi çözülememiş *Phaistos Diski* yerine, Avrupalı bir tüccarın ticari ilişkileri sırasında Asya ülkelerinden birinde *Sugoroku* ile karşılaşması ve anlatı sisteminin olasılıklarını düşünerek oyunu Avrupa kültürüne uyarlaması daha muhtemel görünmektedir. Basılı en eski örneğine 1568 yılında Napoli'de rastlanan bu oyun (Adams & Edmonds, 1977), başlangıçta –kumar işlevi de olan- günlük bir eğlence aracıdır. Süreçte, kilise baskıları sebebiyle işlevini giderek dini öğretilere evirmiş, özellikle 19. yüzyıldan itibaren ise pek çok Avrupa ülkesinde tarihi ve coğrafi bilgiler içeren ya da yerel yaşam alışkanlıklarını konu alan örnekleri görülmeye başlanmıştır. Örneğin, Londra'da 1800'de üretilmiş olan "*Mansion of Happiness*" (tr.

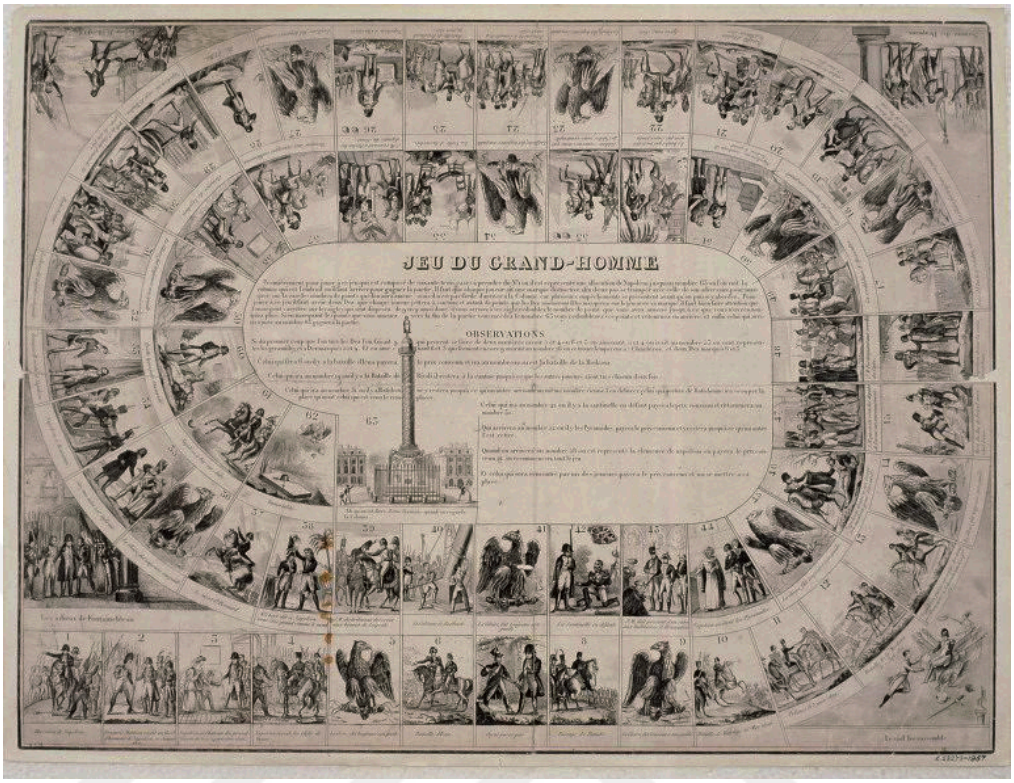
Mutluluk Konağı) kilise öğretilerini işlemekte, yine Londra'da 1801'de basıldığı belirtilen "*The New, Moral and Entertainment Game of The Reward of Merit*" (tr: "*Erdem Ödülünün Yeni, Ahlak ve Eğlence Oyunu*) günlük olaylar üzerinden çocuklara toplumda erdemli bireyler olmayı öğütlemekte; 1835 yılında Paris'te yayınlanan "*Jeu du Grand-Homme*" (tr: *Büyük Adamın Oyunu*) Napolyon Bonapart'ın yaşamındaki önemli olayları konu alırken ulusal tarih bilgilerini oyuncuya aktarmaktadır (Victoria and Albert Museum, t.y).



Resim 28: A New, Moral and Entertainment Game of The Reward of Merit, 1801, Oyun Tasarımı: George Fox, Ağaç blok üzeri kağıt kaplama, Litografi, Victoria & Albert Museum, Londra

Kaynak: 21.06.2019 tarihinde şu adresten alınmıştır;

http://collections.vam.ac.uk/item/O26339/jeu-du-grand-homme-board-game-veuve-turgis/



Resim 29: Jeu du Grand-Homme, 1835, Sanatçı: Veuve Turgis

Kağıt, Litografi, Victoria & Albert Museum, Londra

Kaynak: 21.06.2019 tarihinde şu adresten alınmıştır;

http://collections.vam.ac.uk/item/O26339/jeu-du-grand-homme-board-game-veuve-turgis/

Game of Goose, kaz temasından çıkarak, 19. Yüzyıl boyunca birbirinden çok farklı konulara öyle çok uyarlanmıştır ki, tıpkı *Sugoroku* gibi, Avrupa'da başlı başına bir tür haline gelmiştir. Temaları farklılaşsa da uyarlamaların tümü matematiksel olarak aynı yapı üzerine oturur. Her biri numaralanmış 63 karede tamamlanan bir oyun yolunun resmedildiği oyun tahtası üzerinde, iki ve üzeri oyuncuyla ve iki adet altılık zar ile oynanmaktadır. Her oyuncunun birer adet piyonu ve değişen miktarlarda temsili "oyun parası" vardır. Bazı oyunlarda bu birim "para", bazı oyunlarda ise sadece "sayıdır". Oyun yolunda beşinci kareden itibaren her dokuz karede bir (5, 14, 23, 32, 41, 50, 59. kareler), çeşitli duruşlarda kazlar resmedilmektedir. Oyunun temasına göre değişerek bu kazlar, bazı oyunlarda tramvayı çeken atlar (*Paardentramspeel, 1895*), bazılarında melekler (*Mansion of Happiness, 1835)*, bazı oyunlarda şahin (*Jeu de Grand-Homme, 1835)* ve çeşitli hayvanlardır. Bu karelere ulaşan oyuncu, bir önce zarda çıkan sayı kadar daha

ilerler. Ayrıca oyun yolunda başka özel kareler de vardır; 6 numaralı karede yer alan "köprü" oyuncuyu köprünün diğer ayağının ulaştığı 12nci kareye taşır; 12nci kare ise 6 numaralı kareye geri gönderir. 19'uncu kare bir "han/otel", 31'inci kare "kuyu", 42nci kare "labirent" ve 52nci kare "hapishanedir". Bu karelere ulaşan oyuncular, spiral şeklindeki oyun alanının ortasında bulunan "havuza" para ödemek ve bir tur beklemek zorundadırlar. Hatta "kuyu" ve "hapishane" kutularına düşen oyuncular, bir başka oyuncu zar atarak bu alana gelene ya da 5-4 ve 6-3 atana kadar kutudan ayrılamazlar. Elli sekizinci karedeki "ölüm" hanesi ise, oyuna en baştan başlamak üzere oyuncuyu ilk kareye geri göndermektedir. Oyuncular sonlara yaklaştığında kendilerini 63'üncü haneye ulaştıracak tam sayıyı atmak zorundadırlar; zarda çıkan sayı oyunu tamamlayabilmek için gereken sayıdan fazla çıkarsa, ilerleyip, kalan sayı kadar geri düşerler. Oyun süresince herhangi bir oyuncu zar atarak başka bir oyuncunun bulunduğu haneye ulaştığında, önceden o hanede bulunan oyuncu gerideki oyuncuyla yer değiştirir. Bu akışla oyunu ilk tamamlayan oyuncu, oyunun galibi sayılır ve altmış üçüncü karenin bulunduğu "havuzda" biriken "paranın" sahibi olur (Bolton, 1895). Bilgi akışının gerektirdiği bazı özel durumlarda, fonksiyonu olan hanelerin rakamları değişebilmekte, bazı uyarlamalarda daha fazla hanede oyun havuzuna para ödenmektedir. Dini öğreti içeren oyunlarda para ödeme haneleri yerini, iyi ya da kötü davranışları imleyen metinsel içeriğe göre ileri ya da geri düşüşlere bırakmıştır örneğin. Genel olarak bakıldığında *Game of Goose* yapısında bu sistematik üzerinden ilerlendiği söylenebilir.

Özellikle 19. Yüzyılın ilk yarısında üretilen *Game of Goose* örneklerinde, ülkelere ait anıtların, sanat eserlerinin, Avrupa ve Asya'daki gezi rotalarının popüler bir tema olarak işlendiği ve bu örneklerin özellikle "öğretici oyun" ve "coğrafya oyunu" olarak isimlendirildikleri görülmektedir. 1820 tarihli "*Wallis's Elegant and Instructive Game, Wonders of Art in Each Quarter of the World*" (tr: Wallis'in Seçkin Eğitici Oyunu, Dünyanın Sanat Harikaları), 1835 tarihli "*Jeu des Monuments de Paris*" (tr. *Paris Anıtları Oyunu*), "*L'Orient or the Indian Travellers"* (tr. Doğu; ya da Hindistan Yolcuları), "*European Travellers, An Instructive Game*" (tr. Avrupa Gezginleri), 1853 tarihli "*A Tour Through British Colonies and Foreing Possession*" (tr. İngiliz Kolonilerine Doğru bir Gezinti ve Yabancı Mülkler) bunlardan bir kaçıdır.

Sanayi devrinin getirilerinden biri olan kolonileşme teması, coğrafi öğreticilik ilkesiyle iç içe, özellikle İngiltere'de yayımlanan masa oyunlarına çokça konu edilmiş tipik anlatılardandır. *"The Tar of All Weathers; or, The British Colonies. A geographical Game"* (tr: İngiliz Kolonileri, Cografi bir Oyun) ile örneklenebilir. İki ve üzeri oyuncu arasında oynan bu oyun, el ile boyanmış, litografi baskı bir oyun alanında, üst merkezde İngiltere Kraliçesi Victoria, çevresine dairesel olarak yerleştirilmiş 39 adet koloni ülkesinden temsili illüstrasyonlar ve oyun alanının ortasında renklendirilmiş bir dünya haritasından oluşmaktadır. Kolonileri temsil etmek üzere, parça parça resimlenen ve oyun alanını dıştan çerçeveler şekilde yerleştirilen haneler numaralandırılmıştır. Numaraların diğer eşleri oyun alanının ortasındaki haritada, ülkelerin reel coğrafi konumlarına yerleştirilmiştir. *Game of Goose* yapısı gibi, birinci haneden oyuna başlayan oyuncu, bir fırıldak yardımıyla kaç hane ilerleyeceğini tespit eder ve çıkan sayı kadar haneler arasında ilerler. Ulaştığı hanede yer alan koloni ülkesinin ismini sesli söyleyerek, konumunu harita üzerinde işaretlemek zorundadır. Oyunun yanında temin edilen 16 sayfalık kitapçıkta, tüm koloni ülkelerinin isimleri, coğrafi, kültürel ve toplumsal özellikleriyle, bilgi içerikli kısa metinler halinde kullanıcıya sunulmaktadır. Bu kitapçık aracılığı ile cevaplaması gereken bilgilere ulaşan oyuncu, birkaç oyun sonunda hedeflenen "öğretinin" tümünü kazanmış olacaktır (CoinsWeekly, 2016). Oyun alanındaki resimlemeler, genel anlamda Victoria dönemi sanat anlayışının örneklese de, litografinin kısıtlılıkları sebebiyle ayrıntıdan yoksun manzara planları tercih edilmiş, Viktoryen bordürlerle birbirlerinden ayrıştırılmıştır. Simetrik yapılandırılan alan tasarımında, Kraliçe Victoria güçlü bir şekilde, oyun alanının (dünyanın) her köşesine hakim, üst ortada konumlanmakta; alanın alt sınırında, deniz aşırı kolonileşmenin asıl gücü İngiliz donanmaları, kraliyet tacı ve kılıcından aldıkları güçle resmedilmektedir. Kraliyet rengi olarak kırmızı kompozisyonun geneline yayılmıştır; kontrastı yeşil, koloni ülkelerine atfedilmişken, adeta kırmızının gücünü, sempatisini ve kapsayıcılığını vurgular tonlarda kullanılmıştır. Genel anlamda görsel tasarımda sembolizm oldukça yoğun, propaganda tavrı belirgindir. Bu oyun, bir devlet politikasının toplumun genç bireyleri arasında tutundurulması çabasının da göstergesidir.



Resim 30: The Tar of All Weathers; or The British Colonies, A Geographical Game, 1857, Yayıncı: David Ogilvy, Kağıt, Litografi, The Bodleian Libraries, Oxford

Kaynak: 22.06.2019 tarihinde şu adresten alınmıştır;

https://coinsweekly.com/teaching-history-through-games/

19. yüzyıldan 20. yüzyıl başlarına kadar üretilen masa oyunları arasında, savaş temalı "öğretici" oyunların sıklığı da dikkat çekicidir. *Game of Goose* yapısında, Almanların İngilizlere karşı savaştığı, Fransa'nın İspanya'yla savaştığı ya da Rusların Türklerle savaştığı oyunlar görmek mümkündür. 1853 tarihli "*A New Game, Russia versus Turkey"* (tr. "Yeni Bir Oyun, Rusya Türkiye'ye Karşı) bunlardan biridir. Kırım savaşından esinlenilen oyunda, iki oyuncu ya da takımlara ayrılan iki grup, savaşan iki ülkenin donanmalarını canlandırmaktadırlar. İki merkezli sarmal şeklinde planlanan oyun alanında, tahtanın sol yarısı Türk denizlerine, sağ yarısı ise Rus denizlerine ayrılmıştır. Taraflar oyun alanının kendilerine ayrılmış kısımlarında, spiralin ortasında belirtilmiş kalelerinden yola çıkarak, fırıldakta çıkan sayı kadar oyun yolunda ilerlerler. Eğer oyun

iki kişi arasında oynanıyorsa, kazanan, rakip takımın kalesine ilk ulaşan oyuncudur. Oyunun takımlar halindeki birden çok oyuncu arasında oynanması durumunda, taraflardan birinin oyuncularının tümüyle rakip kaleyi ele geçirmesi, oyunun galibini belirleyecektir (Victoria and Albert Museum, t.y). *Game of Goose'un* fonksiyonel haneleri, rakamsal olarak bu oyuna uygulanmamış olsa da, "donanmanın battığı, bakım gerektirdiği, başarılı bir atak gerçekleştirdiği" gibi komutlarla aynı fonksiyonların (fazladan hene ilerleme ya da gerileme, tur bekleme, para ödeme) tema özelinde işletildiği görülmektedir. Oyun süresince rakip oyuncuların aynı hanede karşılamaları durumunda ise önceden hanede bulunan oyuncu, yoluna en baştan başlayacaktır. İkonik bir dil kullanılan oyun alanının tasarımında, deniz temasından kaynakla, halatlar, minyatür gemi çizimleri ve mavi renk kullanımı, dikkat çekici bir stilizasyon oluşturmamakla birlikte, beklentileri karşılar niteliktedir.



Resim 31: A New Game, Russia versus Turkey, 1853,

Yayıncı: J. A. Reeves, Kağıt, Litografi, Victora and Albert Museum, Londra

Kaynak: 24.06.2019 tarihinde şu adresten alınmıştır;

http://collections.vam.ac.uk/item/O26333/a-new-game-of-russia-board-game-j-a-reeves/

Masa oyunlarının doğrudan öğretici hedeflerle tasarlandığı dönemlere verilebilecek dikkat çekici örneklerden bir diğeri ise, 1845 yılında Londra'da yayınlanan "*The Circle of Knowlege; A New Game of Wonders of Nature, Science and Art*"tır (tr. Bilgi Çemberi; Doğa, Bilim ve Sanat Harikaları Oyunu). 16 haneye bölünmüş iç içe 4 çemberden oluşan oyun alanı, ateş, su, hava ve topraktan oluşan dört elementi, dört dünya kıtasını (Asya, Avrupa, Amerika ve Afrika), dört mevsimi (yaz, kış, ilkbahar, sonbahar) ve dört bilim konusunu (elektrik, kimya, optik, astronomi) imleyen resimlemelerle işlenmiştir. Dıştan içe 3 çemberin içerikleri birbiriyle ilişkili iken, en içteki çember Zodyak'ın on iki sembolüne ve pusuladaki dört yön bilgisine ayrılmıştır. Fırıldak yardımıyla ilerlenecek hanelerin belirlendiği oyunda, ayrıca hanelerle eş şekilde numaralanmış bilgi içerikli oyun kartlarının da olduğu belirtilmektedir (Victoria and Albert Museum, t.y). Oyunun ilettiği bilgiler dıştan içe giderek konsantre hale gelmekte, bu durum bilginin birikimliliği konseptini de desteklemektedir. Oyuncular 3. haneye geldiklerinde elektriğin atmosferde var olduğunu ve şimşekler aracılığı ile doğal olarak günlük yaşamda karşılaşılabildiğin, öğrenirken, çemberin merkezine doğru ilerlediklerinde suyun hareketinden edinilen elektiriği ve – illüstrasyonlardan anlaşılabildiği kadarıyla – ampulün icadını öğrenebilmektedirler. Oyunda kullanılan bilgi kartlarına dair net verilere ulaşılamamaktadır fakat resmedilen planlar okunmaya çalışıldığında, en dıştaki çemberde ticaret ve sanayinin Avrupa kıtası ile özdeşleştirildiği; Amerika'nın bir hammadde alanı olduğu, yük gemileri ile keşfedildiği ve yerli halkın ya da köleliğin bu kıtanın normları arasında gösterildiği; ayrıca Asya'nın piramitler, savaşçı Moğol halkı ve develerle özdeşleştirildiği, Afika'nın ise köleleştirilen yerlileri ve tundra hayvanları ile konu edildiği görülebilmektedir. Dünyanın varoluşsal kuralları ile ilgili, oyuncusunu bilgilendirmek, birbirinden farklı bağlamdaki bu bilgileri birbirleri ile ilişkilendirerek "öğretmek" gibi hedefleri olduğu açıktır.



Resim 32: The Circle of Knowlege; A New Game of Wonders of Nature, Science and Art, 1845, Yayıncı: John Passmore, Kağıt, Litografi, Victora and Albert Museum, Londra

Kaynak: 24.06.2019 tarihinde şu adresten alınmıştır;

http://collections.vam.ac.uk/item/O26328/the-circle-of-knowledge-a-board-game-john-passmore/

19. yüzyıl süresince, eğitici ya da bilgi içerikli oyunlar dışında, Avrupa'nın farklı ülkelerinde birbirinden çok farklı konularda pek çok masa oyunu üretilmiştir. Oyun temalarının genellikle, sanayi devrinin değişen günlük yaşamında ikonik hale gelen olgular arasından seçildiği görülmektedir. "Çağdaş" yaşama ait reel sistemlerin daha küçük ölçekteki oyun düzlemlerinde tekrar canlandırması pratiğiyle bu tarihlerden itibaren sıklıkla karşılaşılmaktadır. İlk buharlı geminin Amsterdam limanlarından hareket ettiği 1826 yılından itibaren, Hollanda'da farklı yayıncılar tarafından çokça üretilen *"Het Stoomboots Spel"* (tr. Buharlı Gemi Oyunu) çağın gelişmelerinin toplum hayatına işleniş biçimine etkili örneklerdendir. Ya da İngiltere'de, Almanya'da ve Belçika'da, oyuncuların birbirinden farklı model bisikletlerini yarıştırdıkları, *Game of Goose* uyarlaması pek çok yarış oyunu görülmektedir. Yine 1885'te Hollandalı bir kitapçı tarafından yayınlanan *Paardentramspel* (tr: "Atlı Tramvay Oyunu") de günlük yaşamın izlerinin yansıdığı dikkat çekici örneklerdendir. Sanayi devri kent yaşamının vazgeçilmez parçası ve dönemin gelişmişlik düzeyinin göstergelerinden olan atlı tramvayları konu alan bu oyunda, oyuncular bir atlı tramvay sürücüsü olarak, oyunun sürdüğü 63 kare boyunca mümkün olduğu kadar çok yolcu toplamaya çalışırlar. Bu sırada oyundaki "otel" hanesi tramvay durağına, "kuyu" hanesi ise tramvayı bekleten polis figürüne dönüşmüştür. Oyuncular ilgili hanelerde para alıp bırakmak yerine, yolcu bindirip indirirler. Genellikle 8-16 yaş aralığındaki genç bireylerce oynandığı belirtilen bu oyunların, sayısal zekayı aktive etmekle birlikte, yerel kültürde ve güncel yaşamda karşılığı olan bir unsur hakkında farkındalık geliştirmek için tasarlandığı açıktır.

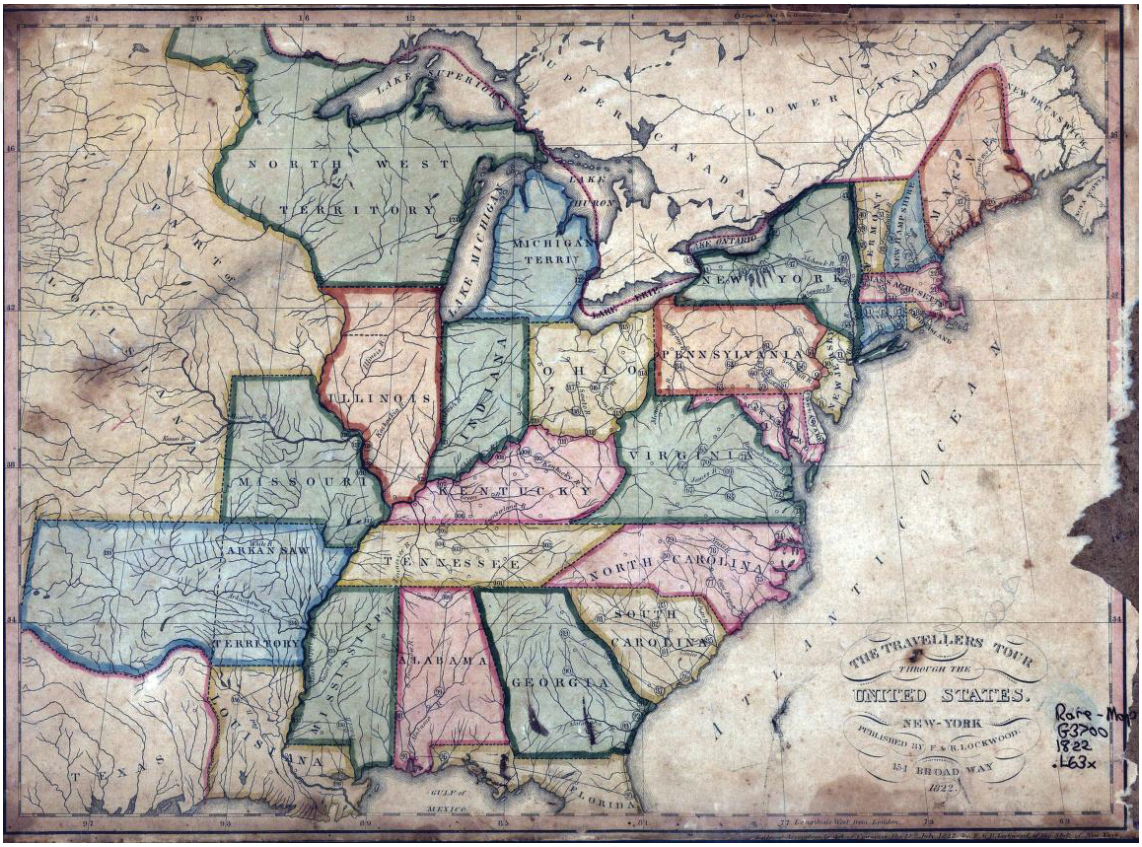
Game of Goose yapısı, milliyetleri aşarak, farklı yaş aralıklarından pek çok insan tarafından öyle kabul görmüştür ki, 19. Yüzyıl boyunca çok çeşitli temalarla sayısız uyarlaması yapılmıştır. Zar atarak ya da fırıldakla belirlenen sayıya göre, belirli bir hedefe ilerlemek, kolay uygulanabilirliği dolayısıyla asırlarca geçerliliğini koruyan bir oyun mekaniğidir. Zaman içinde toplumsal yapıda gerçekleşen değişimle, eğitimde karşılaşılan ödül/ceza yaklaşımının, bu dönem yayınlanan masa oyunlarına, günlük yaşamla ilişkilendirilebilecek davranış kalıplarının övülmesi ve yerilmesi şeklinde yansıdığı, böylece Pavlovian anlam ilişkileri kurulmasına ortam oluşturduğu açıktır. Ayrıca bu yapının yerelleşen oyun anlatılarıyla kurgulanması, aidiyet faktörü sebebiyle, ilgili

oyunların toplumlar arasında kabul görme olasılığını da güçlendirmiştir. Döneminde kitapçılar ve matbaalar tarafından çoğunlukla kağıt kanvaslara basılan ve bugün müzelerde sergilenen masa oyunlarının neredeyse tümünün, katlanan oyun kağıdının kitap kapağı şeklinde ciltlenmiş bir "ceket" arasına yerleştirilerek kullanıma sunulması da oldukça ilgi çekicidir. Özellikle kapağında "instructive" (tr: öğretici) yazan örneklerde, bilgi aracı olan kitaplarla bağdaşık şekilde, bu üretim tavrı belirgindir.

Game of Goose yapısı "fırsatlar ülkesi" Amerika'ya taşındığında bir takım şekilsel farklılıklar kazanmış, süreç içinde ise bu yapıdan çıkışla farklı mekanikler üretilmiştir. Masa oyunları, çeşitli Avrupa ülkelerinden Amerika'ya ticaret yapmak amacıyla taşınan aileler sayesinde kıtalar arası yolculuk yaptığında, öncelikle öğreticilik işleviyle günlük yaşama dahil olmuştur. "Öğreticilik" işlevi başlangıçta dini öğretiler ve coğrafi bilgiler etrafında temalanırken, zamanla günlük yaşamla pekiştirilebilecek farklı temalarla çeşitlenmiş, çocuklara çeşitli meslek dallarını ya da sosyal yaşam kalıplarını öğreten, bu sırada başarıyı "yapılandırılan yeni Amerikan toplumu" stereotipine uygun olarak öven anlatılarla çeşitlenmiştir (Adams & Edmonds, 1977).

1832 tarihli "*Mansion Of Happines*" ve 1860 tarihli "*Checkered Game of Life*" Amerika'daki öğretici masa oyunlarına – sıklıkla – ilk verilen örneklerdir. Ancak araştırmalar sırasında bu alanda verilebilecek daha eski bir örneğe, 1822 tarihli *"The Traveller's Tour Trough the United States"* (tr. "Gezginin Amerika Birleşik Devletleri Turu") isimli oyuna rastlanmıştır. F&R Lockwood isimli bir yayıncı tarafından, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki eyaletleri ve bu eyaletler içindeki şehirleri öğretmek hedefiyle üretilen oyunda, kullanıcı, harita üzerinde numaralanmış alanlar arasında dolaşarak bulunduğu şehrin ismini tahmin etmeye çalışır. Oyuncular, sayı belirten bir çark aracılığı ile belirledikleri hamlelerini, tıpkı *Game of Goose* yapısındaki gibi, Maryland limanından başlayan ve 140. hanede Luisiana'da son bulan oyun yolunda ilerlemek üzere gerçekleştirirler. Oyunun bazı zorlu versiyonlarında oyuncular, ulaştıkları şehirlerin isimlerinin yanında nüfus sayılarını da tahmin etmeye çalışırlar; doğru tahmin edilen nüfus sayıları oyunculara puan olarak yazılır ve yarışı önce bitirip en fazla puana ulaşan oyuncu oyunun galibi olur. Oyun haritasında Amerika'nın o dönemde yerleşim olan yalnızca 23 eyaletine yer verilmekte; batıda Illionis, Missouri, Arkansas ve Luisiana ile

harita son bulmaktadır. Oyunda *Game of Goose* yapısından yalnızca zar ile ilerleme ve yarış mekaniği ödünç alınmış, oyunun geri kalan tüm özellikleri (bilgi işleme, yaptırım vs.) özgün bir nitelikle yeniden yapılandırılmıştır. Bu yeniden yapılandırma, Amerika kıtasına ulaşan ya da burada doğan pek çok oyunda başlı başına bir özelliktir. Zar atarak (ya da fırıldak aracılığı ile) oyun yolunda ilerlemek ve süreç sonunda bitişe önce ulaşmak bir mekanikken, bu kıtada üretilen oyunlarda bu mekanik, sürece hizmet eden bir yapıya bürünmüş, başka özgün oyun mekaniklerinin de doğmasına ortam oluşturmuştur.



Resim 33: The Traveller's Tour Through United States, 1822, Yayıncı: F&R Lockwood, Kağıt, Litografi, New York Public Library, New York,
Kaynak: 14.07.2019 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47da-f0d2-a3d9-e040-e00a18064a99

19. yy ilk yarısına kadar Amerikan toplumu, çoğunlukla sivil savaşının gölgesinde, Protestan tarım toplumu gerekliliklerileyle şekillenmişken; bu dönem masa oyunlarının, yayılma ve toprak-alan kavrama güdüsünden dolayı coğrafi temalarla ve

ayrıca "iyi ahlak kazandırma" hedefiyle dini öğretilerle şekillendiği görülmektedir. 1829-1837 yılları arasında devlet başkanlığı yapan Andrews Jackson sonrasında ise, Amerikan toplumunun yaşam değer yargılarında büyük bir kırılma gözlenmiş, "Jacksonyen demokrasi" anlayışıyla evrilen toplumda, değişen başarı ve varlık anlayışı paralelinde bu büyük değişim, masa oyunu temalarına da yansımıştır (Dyson, 2015). Sanayi devriminin Avrupa'daki toplumsal yapıya etkileri ve bu etkilerin masa oyunlarından izlenebilmesi bir yana, döneminde Amerika'da üretilen masa oyunları, adeta, hedef kitlesi olan çocuk ve gençlere, gelişmekte olan Amerikan toplumunda yerleşmeleri gereken pozisyonları ve o pozisyonlarda nasıl yükselebileceklerini öğütlüyor gibidir. Kastedilen dönemin masa oyunları, oyuncularına genç bir postacıyken doğru adımları atarak postane şefliğine yükselmeyi (bkz. "*Game of the District Messenger Boy*", 1886, McLoughlin Brothers) ya da ofiste basit bir getir-götür elemanıyken şirket içi ilişkileri öğrenerek yöneticiliğe yükselmeyi (bkz. "*Office Boy*", 1889, Parker Brothers; *"Errand Boy"*, 1891, McLouglin Brothers) deneyimletebilmektedir.

Çeşitli incelemelerde, söz konusu dönemlerde sanayileşme ve şehirleşmeden kaynakla kentli aile hayatında büyük farklılıklar gerçekleştiği, çalışan anne ve baba figürü sebebiyle çocukların daha fazla vakti evde, yaşıtlarıyla geçirdiği belirtilmektedir. Tamamen pragmatik önermelerle bu vaktin, yeni yetişen nesli şekillendirmek için, sanayi toplumunun ihtiyaç duyduğu değerleri empoze etmek adına kullanılabileceği fikrinin böyle bir arka plandan doğduğuna işaret edilmektedir (Dyson, 2015). Böylece dönemin çocuk ve ergen literatürü kadar, masa oyunlarının temaları da, sıradan bir insanın sıfırdan başlasa bile, iyi ahlak, çalışkanlık, azim ve kararlılıkla, güçlü sosyal ilişkiler kurarak işinde zirveye ulaşabileceğini, zenginlik kazanıp mutlu ve refah içinde yaşayabileceğini işler olmuştur. Kişinin fakir olması ya da genç olması kesinlikle bir dezavantaj değil aksine bir "fırsattır". (Makalede bu fırsatın genç çalışan ya da işveren arasında hangi taraf için avantaj olduğu tartışılmaktadır. Hevesli genç çalışanların işgücü bedelleri normal çalışanlardan daha düşük olmasına karşın enerjileri daha yüksek bulunmakta, genç yaşta iş hayatına atılmayı teşvik eden bu tarz oyunlarınsa kapitalist ekonomide işverenin lehine sonuçlar doğurduğu belirtilmektedir- Dyson, 2015). Amerika'da küçük de olsa çok iş vardır ve her küçük iş çok büyük bir potansiyel barındırabilir. "Fırsatlar Ülkesi Amerika"

mitinin doğuşu ile kapitalist ekonominin giderek temellenmesinin aynı döneme denk gelişi tesadüf değildir. Avrupa'da gerçekleşen sanayi devrimi, Protestan tarım toplumu Amerika'sına büyük bir toplum mühendisliği projesiyle gelmiş; Avrupa'nın aksine hiçbir değere kökten bağlı olmayan Amerika'da, eğitim politikaları ve çeşitli medyaların da yardımıyla, herhangi bir dirençle karşılaşmadan kapitalist ekonomiyi doğurmuştur.



Resim 34: Game of the District Messenger Boy, 1886, Yayıncı: McLoughlin Brothers, Kağıt, Litografi, New York Historical Society Museum&Library, New York,
Kaynak: 28.07.2019 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://www.nyhistory.org/exhibit/game-district-messenger-boy-or-merit-rewarded-0

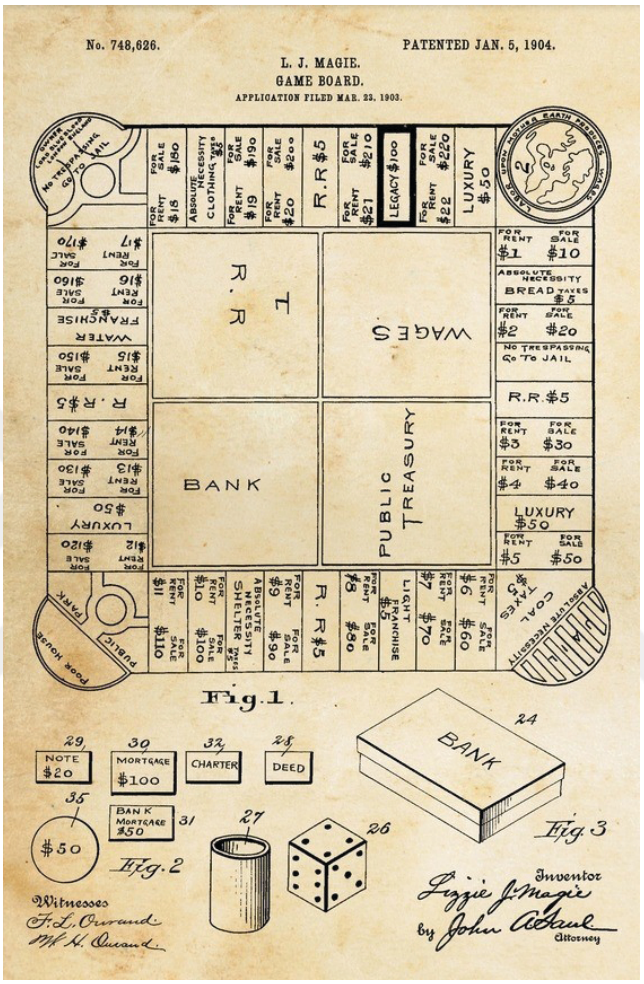
1886 yılında McLoughlin Brothers tarafından tescillenen "*Game of District Messenger Boy*" (tr: "*Bölgenin Postacı Çocuğu Oyunu*"), belirtilen dinamiklerin gözlendiği en tipik örneklerdendir. Oyun hem mekanik açıdan hem de ambalajındaki görsel ifadelerle dönem ideolojilerini birebir yansıtır niteliktedir. Oyun kutusu üzerinde görülebilen koşan üniformalı genç erkek, elindeki telgraf kağıdıyla istekli bir görev insanıdır. Arka planda görülen neoklasik yapılar, kompozisyonun üst bölümünde başlıkla ilişkili konumlanmış Amerikan bayrağı ve arada görülen tren lokomotifiyle, adeta sanayi devri Amerika'sının modern yüzünü canlandırır haldedir. Kutu üzerinde kullanılan tüm bordürlerde ve tipografik uygulamada dönemin Viktoryen tasarım anlayışının izlerini görmek mümkündür. Oyun alanı tasarımı ise, bir posta ofisinin bölümleri gibi, birbirine

geçişli odalara ayrılmış kare-sarmal oyun yolu şeklindedir. Oyuncu, alanın sağ alt köşesinde yer alan çarkı çevirerek 1-4 kare arası ilerler ve ulaştığı alandaki komuta göre birkaç kare ileri ya da geri atlayabilir. *Game of Goose* yapısının Amerika'ya ulaştığında farklılaştığı, rakamsal olarak hesaplanmış kaz, köprü, han, hapishane vb. karelerin, Amerika'da yayınlanan oyunlarda ortadan kalktığı daha önce belirtilmiştir. *District Messenger Boy* oyununda da durum aynıdır, ulaşılan her hanede, temayla ilişkili yepyeni komutlar, oyuncuyu farklı hanelere transfer etmektedir. Örneğin oyun yolunda "Doğruluk! Kutu Müfettişliğine terfi ettin", "Uyuşukluk! Azarlama hanesine geri dön", "Zekisin! Çavuşluğa terfi ettin" ya da "Hırsız! Doğru hapishaneye!" gibi ifadeler yer almaktadır. Yarışı önce bitirmeye çalışan oyuncular şans eseri bu hanelere ulaştığında oyun akışı tamamen değişebilmektedir.

Yayınlandığı dönemde, yoğunlaşan kent yaşamı dolayısıyla telgraf ve posta ağları modern yaşamın belirgin sembollerinden görülürken, doğrudan bu konuyu ele alan oyun da, paralel oranda popüler olmuştur. Aynı yapının yıllar içinde "*Game of the Telegram Boy*" (1888, McLoughlin Brothers), "*The Office Boy*" (1889, Parker Brothers), "*The Drummer Boy*" (1890, Parker Brothers), "*The Errand Boy*" (1891, McLoughlin Brothers), "*From Sailor Boy to Admiral*" (1900, C. W. Faulkner & Co) gibi çeşitli uyarlamalarla üretildiği görülmektedir.

1904'te Elizabeth Magie Phillips tarafından patentlenen "*The Landlord's Game"* (tr. Mülk Sahibi Oyunu), döneminde özgün bir mekanikle, üstelik doğrudan öğreticilik hedefiyle tasarlanmış en önemli oyunlardan olmakla birlikte, bu başlık altında ele alınacak son oyundur. Amerikan Devleti'nin patent verdiği ilk oyun olan *Landlord's Game* bugün dünyanın pek çok ülkesinde bilinen *Monopoly* oyununun çıkış kaynağıdır (Flanagan, 2009). Oyunun tasarımcısı Elizabeth Magie Phillips, Washington'da yaşayan bir stenografıtır; politika ve ekonomi yakın ilgi alanlarındandır. Dönemin sosyalist ekonomistlerinden Henry George'un kapitalizm karşıtı görüşlerini benimsemiş, George'un tekelciliği eleştiren "tek vergi" modelini simüle etmek ve içinde bulundukları ekonomik sistemin yanlış şekillendiğini göstermek için "*Mülk Sahibi Oyununu*" geliştirmiştir. Magie Philips, sosyalist görüşleri sebebiyle, kişilerin dünya üzerinde üretim yaptıkları alan dışında herhangi bir alana "sahip olarak" başkalarının haklarını gasp

ettiğini düşünmekte, bu kişilerin sahip oldukları her fazla mülk için kiracılarının üretimleri üzerinden vergi vermeleri gerektiğini savunmakta, kurguladığı oyunla da aksi durumun sonuçlarını oyunculara deneyimleterek göstermeyi hedeflemektedir.



Resim 35: The Landlord's Game, 1904,
Birleşik Devletler Ulusal Arşivleri Patent ve Tescil Ofisi,
Kaynak: 28.07.2019 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://en.wikipedia.org/wiki/The_Landlord%27s_Game

Döneminde sıklıkla rastlanan, başlangıç ve bitiş noktaları belirlenmiş yarış oyunları yerine, *Landlord's Game,* geometrisiyle fark yaratmış bir birikim (ya da tükenim) oyunudur (Pilon, 2015). Oyun tahtası, kare bir alanın çevresine yerleştirilmiş arazi temsili oyun hanelerinden oluşmaktadır. Oyuncular bu dairesel oyun yolu üzerinde zar atarak ilerledikçe, ulaştıkları konumları temsili oyun paralarından ödeme yaparak

satın almakta, satın aldıkları alanın üzerine kendi belirteçlerini yerleştirerek bölgelerinden geçen diğer oyunculardan "kira" toplamaktadırlar. Oyuncuların tümünün aynı kare alan içinde tur bazlı dönüp durdukları ve belirli bölgeleri işgal ederek "kira" topladıkları bu yapı, dönemin masa oyunlarında ilk kez rastlanan "işçi yerleştirme" (ing: "worker placement") mekaniğinin ilk örneğidir. Ayrıca oyuncuların, önceden belirlenmiş bir "sona" ilk ulaşan olmaya çabalamak yerine, kendilerine oyunun başında verilen oyun paralarını koruyarak/arttırarak oyunda en uzun süre kalan oyuncu olmaya çalışmaları da *Landlord's* Game'i dönemin masa oyunlarından ayırmaktadır.

Oyun alanı üzerinde oyuncular tarafından satın alınabilecek ve satılabilecek işyerleri ve mülkler bulunur. Oyuncular sahip oldukları paranın izin verdiği ölçüde bu alanlara sahip olmalı ya da kira vermelidir. Paraları tükenen oyuncular bankadan ya da birbirlerinden borç para alabilmekte, fakat karşılığında faiz ya da vergi ödemektedirler. Oyun alanının etrafında "Yoksullar Evi", "Halk Parkı" ve "Hapishane" bulunmaktadır. Borçlarını ödeyemeyen oyuncular "hapishane" karesine gönderilerek birkaç tur beklemekte, sonrasında tüm varlığını kaybetmiş olarak "yoksullar evi" hanesinden oyuna dönebilmektedir. Tüm bu özellikler sebebiyle Magie tasarladığı oyunu "hayatın ta kendisi" olarak nitelemiş, kazançları ve kayıplarıyla insanların gerçek bir ekonomik sistemi deneyimleyebileceği minyatür bir yapı olduğunu belirtmiştir (akt: Pilon, 2015). Oyunun dördüncü karesinde yer alan dünya çizimi üzerine yazılmış, ekonomist Henry George'a ithaf edilen "Ücretleri var eden, toprak ana üzerindeki işçi sınıfıdır" sözü, oyun tasarımcısının görüşünü belirtmenin yanında dönemin sosyo-ekonomik tartışmalarını yansıtması açısından da dikkat çekicidir (Aşır, 2018).

Landlord's Game için Magie'nin iki ayrı oynanış biçimi önerdiği belirtilmektedir. İlki, oyun yolunda herhangi bir alana sahip olan oyuncuların oyundaki bazı koşullarda "Kamu Fonuna" (ing: Community Chest) "lüks vergisi" ödediği, ayrıca tüm oyuncuların belirli aralıklarla hep birlikte zenginleştiği yapıdır. İkincisi ise daha tekelci bir yorumdur; oyuncular işgal ettikleri alanlar için diğer oyuncuların geçişlerinde kira alırlar ve bu şekilde birikimlerini arttırırken diğer oyuncuları tüketmeye çalışırlar. Pilon'a göre, Magie'nin bu düalisttik yaklaşımı ilk oynanış biçiminin ahlaki üstünlüğünü gösterme amaçlı bir öğretim tekniğidir. Yine de oyundaki kazanma dürtüsü, tükenme

hissinden daha ağır basmış, toplumsal kalkınmayı mümkün kılan oynanış modeli yerine, tekelci önerme oyuncular arasında popüler olmuştur (Pilon, 2015).



Resim 36: The Landlord's Game, 1906, Yayıncı: Economic Game Company, Kağıt, The Strong National Museum of Play, Rochester,

Kaynak: 28.07.2019 tarihinde şu adresten alınmıştır;

https://artsandculture.google.com/asset/the-landlord-s-game/iAGvEdGChNEsXQ

Landlord's Game ilk kez 1906'da Economic Game Company isimli New York'lu bir yayıncı tarafından yayınlanmıştır. Patentlenen oyunun kare düzlemine yerleştirilen araziler Magie'nin yaşadığı kasabanın bir modelini oluştururken, Ecomonic Company yayınladığı versiyonda oyun tahtasındaki bölgeler New York'tan lokal isimlerle donatılmıştır. "Halk Parkı" Central Park'a dönüşür, satın alınacak araziler Fifth Avenue ya da Wall Street olarak isim değiştirmiştir. Pilon'ın makalesinde belirtildiğine göre, daha "ciddi bir oyun" olarak görüldüğünden, çocuklardansa ileri yaş insanların

ulaşabileceği alanlarda dağıtımı yapılmış, üniversite kampüslerinde ve kütüphanelerde kendine yer bulmuştur (2015).



Resim 37: The Landlord's Game, 1936, Yayıncı: Parker Brothers,
Karton ve plastik, The Strong National Museum of Play, Rochester,
Kaynak: 28.07.2019 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://www.nytimes.com/2015/02/15/business/behind-monopoly-an-inventor-who-didnt-pass-go.html

Oyunun farklı bir tasarımcı tarafından sahiplenilerek bugün bildiğimiz *Monopoly* (1935, Parker Brothers) haline gelişi ise, yıllar süren telif hakkı davalarına konu olan karmaşık bir süreci kapsar. *Landlord's Game* olarak incelenen yapının 1904-1936 yılları arasında farklı versiyonlarla birkaç kez yayınlandığı, başlangıçta panentli olan bu ürünün belirtilen süreçte Elizabeth Magie Philips isminden ayrışarak giderek anonimleştiği ve sonrasında Charles Darrow adına Parker Brother's tarafından "Monopoly" ismiyle tekrar patentlendiği bilgisine ulaşılmaktadır. Parker Brothers 1936 yılında Darrow'un *Monopoly*'sini yayınladıktan sonra piyasadaki tüm benzer oyunların yayın haklarını satın almış; Elizabeth Magie'nin orjinal oyununu da satın alarak, 1939 yılında, "*Landlord's Game by Elizabet Magie Philips*" olarak bir kez daha yayınlamıştır. Resim 37'ta sunulan set, yayıncı firmanın, iki oyunun farkına (!) vurgu yapmak adına görsel tasarımı değiştirdiği, son yayınlanan *Landlord's Game* versiyonudur. Oyunun

Magie tarafından tasarlanan orijinal oyun tahtası son derece şematik ve kolay anlaşılır haldeyken; şematik versiyonun Darrow'a, daha domestik illüstrasyonlarla kurgulanmış versiyonun ise kadın olan Magie'ye ithaf edilmesi, dönemin iş yaşamındaki kadın/erkek algı kalıplarını ortaya koyması açısından ayrıca ilgi çekici bir ayrıntıdır.

Aynı dönemde üretilen oyunlara bakıldığında spor temalı masa oyunlarının (araba yarışı, kürek yarışları, beysbol, futbol, vb.) ve tren ya da gemi seyahati oyunlarının ("*The Amusing Hame of Innocence Abroad*", 1888, Parker Brothers; "*All Abroad for Chicago*" 1892, Parker Brothers) sıklığı da dikkat çekicidir. Sayılan temaların hiçbiri, "eğitici" niteliğiyle öne çıkmasa da, büyük bir değişim halindeki topluma yeni yaşam aktivitelerini tutundurma çabasının da göstergeleridir. Flanagan'ın çalışmasında, "*Bulls and Bears: The Great Wall Street Game"* (1883, McLoughlin Brothers) ve "*The Game of Playing Department Store"* (1898, Parker Brothers) oyunlarını örnekleyerek değindiği gibi, Amerika'da bu dönem çocuklar için üretilen masa oyunları, sadece birer vakit geçirme aracı olarak üretilmiş olsalar dahi, kapitalist ekonominin tüketim ayağını gerçekleştirecek genç nesilleri yetiştirmek üzere kullanılan birer medya halinedir, aynı zamanda (Flanagan, 2009, s. 81).

Bahsi geçen yıllar, masa oyunu tasarımı pratiğinin, özellikle tematik bağlamda, ekonomik bir sektör haline geldiği yıllar olarak işaretlenmektedir. Giderek yapılanan kapitalist Amerika'da, her sektör gibi oyun ve oyuncak sektörü de başlangıcından itibaren sistematize olmuş haldedir. W. & S.B. Ives, – sonrasında bu şirketi satın alan – Parker Brothers, McLaughlin Brothers, The Milton Bradley, Selchow & Righter, R. Bliss, E.I. Horsman ve J.H. Singer gibi büyük yayıncılar yanında, akışta bahsi geçen Economic Game Company gibi küçük oyun şirketleri de varlık göstermekte; oyunlar ticari birer ürün – ayrıca birer buluş – olduklarından yapımcıları tarafından patentlenmektedir. Tıpkı kitapların üzerinde yer alan yayın evi logoları gibi, oyun kutularının üzerinde de yapımcı isimleri yer almaktadır (bu yaklaşım sonrasında, tür olarak Avrupa Oyunlarını Klasik Amerikan Oyunlarından ayıran en tipik unsurlardan olacaktır). Tüm bu bilgiler dönemin sektörel aktivitesinin göstergeleridir fakat yılda üretilen 150 kadar patentli oyunun tümünün eğitici içerikli olduğunu söylemek mümkün değildir. Özellikle 1930'lardan itibaren pek çok Amerikan oyunu, kurulan uluslararası ticaret fuarlarında vitrine çıkar

olmuş, başta *Monopoly* olmak üzere pek çoğu önce İngiltere'de, sonra Avrupa'da ve yıllar içinde dünyanın farklı ülkelerinde satılır olmuştur.

Monopoly'nin uluslararası başarısını takip eden süreç, Amerikan oyun yapımcılarının oyun tasarımı eğilimlerini "eğitici" çerçevelerden, giderek daha evrensel hikayelerle "eğlence" niteliği ağır basan oyunlara evirmiştir. Bunun sebebi bahsi geçen büyük yapım şirketlerinin çeşitli sebeplerle sektörden çekilmeleri ya da yöneticilerini kaybetmeleri, böylece değişen jenerasyonla masa oyunlarına yüklenen "ulvi" eğiticilik payesinin, dönemin yöneticileri tarafından yeterince kazançlı görülmemesi olabilir (Whitehill, 1997). Başka bir deyişle, masa oyunları arasında bir tür haline gelen "aile oyunları" (ing: "family game") kavramı, 1940'lar sonrasında yerini girerek "parti oyunlarına" (ing: "partygame") bırakmıştır. Parker Brothers sektörün en aktif yayıncısı olarak varlığını sürdürürken, ürettiği ve bugün hala piyasada olan "*Clue*" (1949), "*Risk*"(1959), "Pictionary" (1985) ve "Tabu" (1989) gibi oyunlar, bahsi geçen parti oyunlarına verilebilecek en tipik örneklerdir.

Öte yandan, 20. Yüzyılın ilk yarısında atlatılan iki büyük dünya savaşı ve gelişen teknolojiler, toplumun eğlence tüketim alışkanlıklarını da değiştirmiştir. Özellikle 1940'lardan başlayarak 1970/80'lere uzanan süreçte, masa oyunlarının çocuklar için evde geçirilen zamanı değerlendirmek üzere, televizyon ve erken dönem video oyunlarına karşı, giderek popülaritesini kaybettiği, bunun yanında bilgi iletme işlevlerinden de tamamen sıyrıldığı söylenebilir. *Satranç*, *Go*, *Soliter*, "*Merrels"* ya da "*Battleship"* (tr: Amiral Battı) gibi soyut masa oyunları "zeka geliştirici" özellikleri gözetildiğinden okullarda oynatılmaya devam etse de; belirli bir anlatısı olan ("tematik") masa oyunlarının, ancak televizyon ve sinema gibi daha popüler medyaların uzantıları halinde varlıklarını sürdürdüğü görülmektedir. 1960/1970'ler süresince, popüler Hollywood yapımlarının ve televizyon dizilerinin uyarlamaları olan masa oyunları dışında, sektörün büyük bir durgunluk dönemine girdiği belirtilmektedir. Alan literatüründe "lisanslı oyunlar" olarak geçen bu türün gelişimine, tez çalışması perspektifiyle ilişkisizliği sebebiyle değinilmeyecek; ilerleyen süreçte masa oyunu tasarımlarında bir devrim gerçekleştirmiş, her biri konu edilen "bilgiyi" destekleyecek şekilde farklı mekaniklerle işlenmiş "Avrupa Oyunları" (ing: Eurogames) disiplininin incelemesine geçilecektir.

2.2.4. Avrupa Stili "Tasarımcı Oyunları"

"Avrupa Oyunları" (ing. *Eurogames*) terimi, günümüzde artık tam olarak coğrafi bir belirteç taşımamakla birlikte, özellikle 1980 dolaylarından sonra Almanya merkezli üretimi sıklaşan, günümüzde ise genellikle Avrupalı ve Amerikalı oyun geliştiriciler tarafından üretilen, oyun mekanikleri ve oynanış biçimleriyle "klasik" masa oyunlarından belirgin farklarla ayrışan masa oyunlarına verilen tür ismidir. "Klasik" masa oyunları ("Klasik Amerikan" olarak da adlandırılırlar), oyun anlatısı boyunca zar atarak oyun yolu üzerinde ilerleme mekaniğine dayanırken; Avrupa-stili masa oyunları, kurgulandığı temaya göre farklılaşan çok daha kompleks mekanikleri ile, oyun yolu üzerindeki pek çok birimi yöneterek "zafer puanı" toplama mantalitesinde temellenmektedirler. Avrupa-stili masa oyunlarını, klasik oyunlardan ayıran en tipik özellikler şans faktörünü devreden çıkaran stratejik oyun yapıları ve oyuncularını doğrudan rekabete itmek yerine, işbirlikçi oyun kurgusuyla dolaylı rekabete yönlendiren sistemleridir. Günümüzde, her biri kendi özelinde, tarihsel olaylardan sosyal ilişkilere, ülkeler arası ticaretten çiftçiliğe, sanattan biyolojiye, çok çeşitli temalarda üretildiği görülen bu oyunlar, "oyunla öğrenme" yaklaşımının temel araçları olarak okullarda kendilerine yer bulmaktadır. Pek azı doğrudan "öğreticilik" işleviyle şekillenmiş olsa da tümü serbest strateji altyapıları sebebiyle, zeka geliştirici araçlar olarak görülmekte, okul ortamlarında kabul görmektedir. Bu başlık altında, tarihsel gelişimlerinin en güncel noktasında, masa oyunlarının büründüğü son form olan Avrupa-stili masa oyunları incelenecek, öğreticilik işleviyle öne çıkan örnekleri üzerinden, "tasarımcı oyunları" olarak da anılan bu yapının tipik özellikleri değerlendirilecektir.

Avrupa-stili masa oyunlarının "karmaşık mekaniklerle" yapılanışı, yaklaşık 40 yıllık bir gelişim sürecine dayanmaktadır. Önceki başlıkta değinildiği gibi, 20. yy'ın ilk yarısı iki savaş arasında sıkışıp kalmış Avrupa ülkeleri için masa oyunları üretiminden pek söz edilememekte, Amerikan piyasasında ise yalnızca "parti oyunları" ile karşılaşılmaktadır. 1950'lerden sonra, masa oyunlarını, bugün en sık üretimi yapılan Avrupa Stili konseptine eviren ilk şey, insanlığın içinden geçmiş olduğu bu savaş imgesi olmuştur. İlk örnekleri, İngiliz Avalon Hill tarafından yayınlanan *Tactics* (1954) ve tasarımcısı Alan Calhamer tarafından yayınlanan *Diplomacy* (1959) ile, özellikle yetişkin

oyuncular arasında fenomen haline gelen "savaş oyunları" türü ortaya çıkar (Woods, 2012). Bu oyunlar bir masa üzerine yayılan altıgen ızgaralanmış oyun haritası, rakipler arası hamleleri belirleyen oyun kartları ve küçük asker modelleri halindeki oyun piyonlarıyla, belirleyicisi oldukları türün tüm özelliklerini taşımaktadırlar. Aktif rekabet ve strateji gerektiren uzun oyun süreleri ile bu oyunlar, kısıtlı fakat kararlı bir kitle tarafından benimsenmişken, Amerikan masa oyunu yapımcısı Parker Brothers, 1959 yılında Fransız tasarımcı Albert Lamorisse'in oyunu *Risk'i* yayınlar. Oyun sisteminin basitleştirildiği ve oyun süresinin zar sayesinde kısaldığı *Risk* ile birlikte, sonradan Avrupa stili masa oyunlarının en temel mekaniklerinden olan, "işçi yerleştirme" (ing. "worker placement) yeni bir mekanik olarak masa oyunlarına eklenecektir.

Savaş oyunlarının niş bir oyuncu kitlesi oluşturmasının ardından, bu kitleye hitaben ve bu kitleden kişilerce tasarlanan farklı oyun türleri, yapısal olarak masa oyunlarını Avrupa Oyunlarına eviren unsurlardan gösterilmektedir (Woods, 2012). Bu türlerin başında, 1974 yılında yayınlanan *Dungeons & Dragons* ile birlikte doğan "rol-yapma" oyunları (ing. "Role-Playing Games"-RPG) gelmektedir. *Dungeons & Dragons*, oyunlarda "rol-yapma" (ing. Role-Playing) mekaniğine sahip ilk oyun olmakla birlikte, başlı başına "masaüstü FRP (ing. "Fantasy-Role-Playing Game") ve RPG türünün en önemli taşıyıcısıdır. Rol-yapma oyunları temelinde, bir oyuncunun, her biri oyunun işleyişine etki edecek düzeyde kendine has özellikler taşıyan bağımsız karakterleri, bir oyun senaryosu dahilinde yönetmesi/yönlendirmesi mantalitesine dayanmaktadır. Bu yapıda, belirleyici kuralları oyun kitabında sabit olmakla birlikte, her bir oyun oturumu, bir oyun kurucu (anlatıcı) tarafından kurgulanan senaryoda oynanmakta ve oyuncular, oyun kurucunun kendilerine sunduğu seçim aşamalarında, karakterlerinin özelliklerine göre hamleler yaparak, takım halinde oyunu tamamlamaya çalışmaktadırlar. Tamamı fantastik orta dünya öğeleri taşıyan PRG senaryoları, anlatıcının hayal gücüne göre günler sürebilmektedir ve yapının en önemli taşıyıcıları oyun anlatısında yaratılan karakterlerin birbirlerini tamamlayan özellikleri/becerileridir. Bu çerçeveden bakıldığında, masa üstüne serilen bir "orta dünya" oyun haritası üzerinde oynanmakta olsa dahi rol-yapma oyunları, yazınsal anlatı yapılarından farksız kabul edilebilir. Rol yapma oyunlarına, Avrupa stili masa oyunları için temel oluşturan önemli türlerden biri olarak işaret eden

Stewart Woods'a göre "oyuncuyu hayali bir çevrede değişken hedefleri olan bir karakter olarak tekrar tanımlayan rol-yapma oyunları, oyunun potansiyelini yaratıcı bir ifade aracı ve bir sanat formu olarak öne çıkarmıştır" (Woods, 2012:31). Hatta bu nedenle rol-yapma oyunları (günümüzde dijital oyunlar da dahil), oyunlardaki yaratıcılığı oyun anlatılarında arayan "anlatımcılar" (ing. *Narrativist*) tarafından, kullanıcıyı etkileşimle anlatının merkezine alması açısından, "yaratıcı oyunun" en önemli temsilcisi olarak gösterilmektedirler.

Süreç içinde Avrupa Stili masa oyunlarına temel oluşturduğu söylenen bir diğer oyun türü, hobi oyuncuları arasında ayrı bir fenomen olan *18XX* serisidir (Woods, 2012: 37). 1974 yılında Francis Tresham tarafından tasarlanan *1829* isimli oyunla başlayan bu seri, oyuncuların bölge haritası üzerinde demir yolu ağları inşa ederek, farklı coğrafyalarda yetişen ürünlerin ticaretini yapmaları ve hisse alım-satımlarıyla demiryolu şirketlerini geliştirmeleri hedeflerine dayanmaktadır. *1829*'da Güney İngiltere haritasını konu alan oyun tahtası, tıpkı "savaş oyunları" gibi altıgen ızgaralanmıştır; fakat başlangıçta boş olan bu harita, oyuncuların farklı bağlantılar sağlayan kartlarını harita üzerine yerleştirmeleri ile oyun süresince doldurulur. Bu yapı ilerleyen yıllarda, Avrupa stili masa oyunlarında "karo dizme" olarak anılacak oyun mekaniğinin de başlangıcı sayılacaktır. Oyuncular haritaya yerleştirdikleri ve sürdürdükleri tren yolları üzerindeki kasabalara istasyonlar inşa edebilmekte (işçi yerleştirme) ve bu istasyonlardan her tur gelir elde edebilmektedirler. Yıllar içinde *1829*'un farkı tasarımcılar tarafından geliştirilen pek çok versiyonu üretilmiş, zamanla oyunu daha karmaşık hale getiren borsa ve şirket hisseleri sistemleri de oyuna eklenmiştir. 1974'te Hartland Trefoi Ltd. tarafından yayınlanmasının ardından, günümüze kadar farklı coğrafyalar için üretilen yirmiden fazla versiyonu yanında, 1829'un, yakın dönemin en bilindik tren oyunlarından bazılarına da ilham olduğu açıktır (bkz. *Ticket to Ride,* 2004, Days of Wonder).

Savaş oyunları açıkça tarihi ve hayali savaşların ardından modellenmişken, rol yapma oyunları oyuncunun kurgu bir çevreye ya da başka bir deyişle oyun sistemine karşı, diğer oyuncularla iş birliği içinde, galip gelmesi fikrini ortaya koymuştur. 18XX serisi ise, sonrasında Avrupa stili tasarımcı oyunlarının pek çoğunda rastlanacak, oyun alanını "kurma" ve oyun sisteminde "değerler borsası" oluşturma yaklaşımlarını

yapılandırmıştır. Üç türde de "simülasyon" ve "tema" faktörleri öne çıkmakta, oyunları daha önce sahip olduklarından daha yüksekte bir temsil kabiliyetine ulaştırmaktadırlar. Bu üç yapı sonrasında artık oyunlar yalnızca çocukların kavrayacağı şeyler olmanın ötesinde, strateji geliştirilebilen, yoğun konsantrasyonla "dahil olunan", yer yer bilgi birikimi gerektiren ve bilgiyi kendi düzlemlerinde geliştirebilen yapılar haline bürünmüştür.

İncelemelerden edinilen izleminle, bu oyun yapılarının hiçbirinin masa oyunu olmayıp, kendi niş kitlelerine sahip "hobi oyunları" olarak adlandırıldığı söylenebilir. Bahsi geçen dönemlerde daha çok Amerikan ve İngiliz oyun yapımcıları tarafından üretilen bu oyunların söz konusu kitleye kazandırdığı oyun deneyiminin, masa oyunlarına uyarlanarak daha geniş kitlelerce kabul görür hale gelmesi ise, 1980'lere yaklaşırken Almanya'da gerçekleştirilen bazı sektörel hamlelere dayanmaktadır. 1978 yılından itibaren Almanya'da oyun sektörünü hareketlendirmek üzere organize edilen *Spiel des Jahres* (tr. *Yılın Oyunu*) ödülü ve *Essen Oyun Fuarı,* bu hamlelerin başında gösterilmektedir (Woods, 2012).

Masa oyunlarının Avrupa'nın merkezindeki Almaya'da öncesinden farklı bir formatta tekrar şekillenmesi, aslında şans eseri değil, aksine tarihsel birikimi düşünüldüğünde barizdir. II. Dünya Savaşı'na kadar dünyanın oyuncak üretim merkezi olarak kabul edilen Almanya, savaş sonrası ekonomisini iyileştirdikten sonra, toplumsal psikolojiyi toparlamak ve yapılandırılan yeni toplumda hümanist bir tutum inşa etmek üzere, kendi öz değerlerinden biri olan oyunları potansiyel görmüş ve kullanmıştır. Almanya, yetişen yeni neslinin oynaması için desteklediği masa oyunlarını *Spiel des Jahres* ile tanıtırken önem verdiği en büyük kriter "fairplay" anlayışı, yani dürüst oyundur. Bu yıllarda üretilen ve desteklenen oyun yapılarına bakıldığında, hiçbirinin doğrudan çatışma barındırmadığı görülmektedir. O döneme kadar oynanan masa oyunlarının neredeyse tümünde amaç oyuncuların oyun süresince birbirlerini elemeleri ve sona kalan olmaları iken; bu yeni tür oyunlarda oyuncuların aynı oyun alanında ortak bir deneyimi paylaşırken, oyunun sonuna kadar geliştirdikleri stratejilerden kazandıkları puanlarla galip gelmeye çalıştıkları söylenebilir (bkz. *The Settlers of Catan*, Klaus Teuber, 1995). Yani oyuncular için tükenme değil birikim, elenme değil birliktelik,

kaybetmek değil kazanmak ön plandadır. "Öncenin" masa oyunu anlayışını değiştirerek yeni bir oyun kültürü oluşturan bu yapı, ilerleyen yıllarda "Alman Stili" (bkz. "*German-Style Board Games*" ya da "*German Games*") ifadesiyle adlandırılacak, sonrasında ise Avrupalı ve Amerikalı tasarımcıların benzer mekaniklere dayanan yeni oyunlar geliştirmeleriyle "Eurogames" ismini alacaktır.

Spiel des Jahres her yıl, oyun konsepti, oyun tasarımı, üretim kalitesi ve görsel tasarım açısından üretilen en nitelikli oyunlara verilirken; Almanya'da, sonrasında ise tüm Avrupa'da üretilen masa oyunu sayısı artmış, Almanya nitelikli masa oyunu üretiminde bir kriter haline gelmiştir. Ayrıca paralel dönemlerde Essen şehrinde organize edilen oyun fuarında, oyun yayıncıları ve tasarımcı sayısının da giderek arttığı görülebilmektedir (Woods, 2012). Hatta *Spiel des Jahres* ödülünün birkaç sene üst üste aynı tasarımcıların oyunlarına verilmesinin ardından, oyun tasarımcılarının birer marka değeri kazanması, bugünün Avrupa stili oyunlarıyla özdeşleşen bir başka standardizasyon getirmiştir. Oyun kutularına basılan tasarımcı isimleriyle form kazanan "tasarımcı oyunları" yaklaşımı, bugün "Klasik Amerikan" olarak adlandırılan oyunları Avrupa stili masa oyunlarından ayıran temel özelliklerdendir. Çünkü bu kavram tıpkı bir kitap yazarının kitabı üzerindeki sahipliğini kapaktan duyurması gibi, masa oyunlarını da birer fikir ürünü olarak tescillemektedir (Mayer & Harris, 2010). Birer telif aracı haline gelen bu oyunlar hem işin sektörel boyutunun hem de post-modern kültürel yapıda oyunun bir söylem, bir yaratım aracı olarak kabul gördüğünün göstergeleridir.

2.2.4.1. Oyun Mekaniklerinin Çeşitliliği

Avrupa Stili masa oyunlarını geçmişte kullanımda olan oyun formlarından ayıran temel karakteristikleri, bazı oyun örnekleri üzerinden incelemek yerinde olacaktır. Değinilmesi gereken ilk karakteristik oyuncuların tek bir tur içinde gerçekleştirebilecekleri hamlelerin seçenekliliğidir. Yani oyun sadece bir oyuncunun sıra kendisine geldiğinde zar atıp belirlenen yolda ilerlemesinden ibaret değildir; ilerlemek bir seçenek olabilir, öte yandan oyun tahtasındaki bir bölgede yeni bir yapı "inşa etmek" ya da elindeki kartların bazılarını takasa sunmak, oyuncuların diğer seçenekleri olabilir.

Avrupa stili masa oyunlarında "oyun", oyuncunun seçimleri ve sonucunda ortaya çıkan yeni durumlarda diğer oyuncuların neler yapmayı seçeceğidir.

Örneğin Avrupa-stili masa oyunlarının en tipik temsilcisi kabul edilen *Catan*'da, zar atışıyla yeni bir tur başladığında, zarın işaret ettiği kaynakların üretim alanlarına yakın olan oyuncular öncelikle ilgili kaynaklardan kart kazanır, sonrasında tur sahibi oyuncu elindeki kartların yeterliliğine göre "köy" "yol" ya da "şehir" yapmayı seçebilir ya da elinde bu unsurları inşa etmek için gerekli kaynak çeşitliliği yoksa diğer oyuncularla ya da oyun sisteminin kendisiyle farklı ödeme yöntemlerinde kart takasına gidebilir. Seçenekleri tükendiğinde "tamamladığını" bildirerek sırayı diğer oyuncuya devreder. 1995 yılında Klaus Teuber tarafından tasarlandığında *Catan*, sadece Essen Oyun Fuarının "en iyi yazılmış kurallar" ödülünü almakla kalmamış, bir tür olarak Alman-stili masa oyunlarını tanımlayan özelliklerin de belirleyicisi olmuştur. Oyuncuların, oyunun modüler kurgulanabilen altıgen oyun tahtasının temsil ettiği adaya, yeni yerleşen insan topluluklarını canlandırdığı oyun temasıyla *Catan*, "yapıcılığın" "yıkıcılık" yerine oyunlara nasıl asıl hedef haline geldiğinin de ilk temsilcisi olabilir.

Catan sisteminde oyuncular "buldukları" yeni kaynaklarla ada üzerinde medeniyetlerini geliştirmeye çalışmaktadırlar, bu sırada amaçları birbirlerini ada üzerinden yok etmek değil, kendi gelişimlerini ödüllendiren puanlar alarak, topladıkları "zafer puanları" ile en güçlü yerleşim olmaktır. Tüm oyuncular, oyunun sonuna kadar oyunda kalır. Puanları düşük olan oyuncunun her an birkaç akıllıca hamle ile öne geçme ihtimali vardır. Oyunun sistematiği, tıpkı hayatta olduğu gibi, tüm oyunculara eşit çalışır ve oyunun kaderini zar değil de daha çok oyuncuların tahta üzerinde geliştirdiği stratejiler (kasabalarını tahta üzerinde nereye kurdukları, kaç yol inşa edip hangi yöne yöneldikleri, hangi ürünlerin ticaretini yaptıkları, ellerinde ne kadar kart barındırmayı tercih ettikleri, vs.) belirler. Oynanabilirlik açısından satranç ile yarışabilecek matematiksel alt yapıdaki *Catan*'ın antik soyut masa oyunlarından en büyük farkı, savaşan iki ordunun temsili olmak yerine, adadan çıkan kaynakları en verimli şekilde yönetmeye çalışan dört insan topluluğunun bir arada yaşam mücadelesini yansıtmasıdır. Oyun teması, oyunun görsel stilizasyonunda Orta çağdan kalma bir atmosfer ile yansıtılsa da, çevresel koşulları verimli kullanmak ve sosyal ilişkilerde "iyi" olmak gibi toplumsal sistematikte zamansız

değerleri övmektedir. *Catan*'ın temel oyun mekaniği işçi yerleştirme ve kaynak yönetimidir. Öte yandan "açık arttırma" (ing. *Auction*) ve "müzakere" (ing. *Negotiation*) de Avrupa-stili masa oyunlarına eklenen yeni mekanikler olmuştur. Bu iki mekanik ayrıca, rol-yapma oyunlarının ardından, oyun deneyimine yeni bir boyut sağlayan "sosyal oyun" kavramını da desteklemektedir.

Wolfgang Kramer ve Micheal Kiesling tarafından 1999 yılında geliştirilen *Tikal*, yine seçim aktiviteleri açısından Avrupa stili masa oyunlarına verilebilecek nitelikli örneklerden biridir. Tikal, Guetemala'da yer alan en büyük Maya kentidir ve oyun bu bölgeye yapılan bir keşfi konu almaktadır. Oyun tahtası altıgen ızgaralanmış geniş alanda ormanla kaplanmış bir çevreyi betimlemektedir. Oyuncular sırayla açtıkları altıgen oyun kartlarını oyun tahtası üzerinde diledikleri yere yerleştirerek, orman altında kalan saklı alanları açığa çıkarmaya çalışırlar. Kapalı altıgen kartlar rastgele açıldığında kimi zaman bir tapınağın ilk katını açığa çıkarır, kimi zaman bir yanardağı, kimi zamansa saklı hazineleri. Her bir oyuncu açtığı kart üzerinde 10 puanlık hamle yapma hakkına sahiptir. Piyonlarını kazı istasyonundan açtığı kartın üzerine getirebilir, bu sırada atladığı her geçit başına 1 puan kaybeder; iki puan karşılığı açtığı kart üzerinde tapınak kazısına başlayabilir; beş puan karşılığı yeni bir kazı istasyonu oluşturabilir ya da kendi alanlarında kazı yapan ekibini geliştirebilir. Her oyuncu bu hamlelerden herhangi biriyle turunu tamamladığında, tüm oyuncular oyundaki gelişim düzeylerine göre yeni "aksiyon puanları" kazanırlar ve oyun tahtası çevresindeki "zafer puanı" yolunda kademe atlarlar. *Tikal*'le birlikte masa oyunları mekaniklerine bir yenisi daha eklenmiş, "karo dizme" (ing. *Tile placement*) olarak adlandırılan ve öncesinde *18XX* serilerinde karşılaşılan mekanik Avrupa-stili oyunlarda aktif kullanılan bir yapı haline gelmiştir.



Resim 38: Tikal Masa Oyunu, 1999, Tasarım: Wolfgang Kramer, Micheal Kiesling, Yayıncı: Ravensburger. Karton, tahta ve plastik.
Kaynak: 28.10.2019 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://keepexploringgames.com/our-games/tikal/

Hamle seçeneklerinin çeşitliliği üzerine Avrupa-stili masa oyunlarına verilebilecek bir diğer örnek Wolfgang Kramer tarafından tasarlanarak 2007'de Days of Wonder tarafından yayınlanan *Colosseum*'dur. Aslında *Colosseum,* Avrupa-stili masa oyunlarının "Klasik Amerikan" masa oyunlarından, oyun mekanikleri açısından ne derece farklılaştığına, nasıl katmanlandığına ve çağın mental ihtiyaçlarının oyun mekaniklerini nasıl çeşitlendirdiğine iyi bir örnektir. Oyun, tahmin edilebileceği gibi, dünyanın en ünlü antik kalıntılarından Roma Kolezyumu hakkındadır. *Colosseum*'da her bir oyuncu, arenada gösteriler düzenleyen bir yapımcı haindedir ve düzenledikleri gösterilerin görkemine göre puan almaktadırlar. *Colosseum* temelde kaynak yönetimi mekaniğinde çalışan bir oyundur. Oyuncuların, arenada gerçekleştirecekleri her bir gösteri için, oyundaki on iki kaynak arasından rast gele çektikleri kartlarla, farklı kombinasyonlarda dizilimler yapması gerekir (Dizi Oluşturma Mekaniği). Örneğin; "Spartaküs'ün Süvarileri" isimli gösteri kartının gerektirdiği kaynaklar üç gladyatör ve üç attır; "Drama Ultima" yı sahneye koymak için ise gerekli kaynaklar 3 oyuncu, bir ışık

ve iki sahne dekorudur (Resim 39). Kurduğu stratejiye göre eksik kaynağı olan oyuncu, "açık artırma" ya da "ticaret" aşamalarında ellerindeki kaynakları çeşitlendirebilirler. Oyunun amacı, herhangi bir aşamada gösteri kartlarının gerekliliklerini tamamlayarak arenada sahneye koymak, bu kartlarda yazan zafer puanlarını toplayarak, oyun sonu puanlamada en yüksek puana ulaşmaya çalışmaktır.



Resim 39: Colosseum Masa Oyunu Gösteri ve Kaynak Kartları, 2007,
Tasarım: Wolfgang Kramer, Yayıncı: Days of Wonder.
Kaynak: 28.10.2019 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://boardgamegeek.com/boardgame/27746/colosseum/images?pageid=8

Oyun, Roma Kolezyumunun aktif kullanıldığı beş yüzyılı temsilen, 5 turdan oluşmaktadır ve oyuncular her turu beş aşamada tamamlayabilirler. Birinci aşama, oyuncuların kuracakları gösteri için yatırım yaptıkları aşamadır. Yatırım aşamasında her bir oyuncu dört hamle seçeneğinden birini seçer; rastgele çektikleri kaynak kartlarının yoğunluğuna uyumlu yeni bir gösteri kartı satın almak, sahip oldukları arenayı geliştirmek, arenalarına soylu locası eklemek ya da beş puanlık sezon bileti satın almak. İkinci aşama, oyuncuların pazara çıkarak, sahip oldukları gösteri kartları için gerekli kaynakları satın aldıkları "açık artırma" aşamasıdır. "Açık Artırma" bu oyunla birlikte Avrupa-stili masa oyunları arasında oldukça sık kullanılan mekaniklerden biri olmuştur. Sonraki aşama "ticaret" aşamasıdır ki, bu aşamada da oyuncular kendi aralarında kaynak

takası yaparlar. “Takas” ve “açık artırma” mekanikleri, Avrupa-stili oyunları Klasik Amerikan oyunlarına kıyasla daha yapıcı kılan, “sosyal oyun” yaklaşımının en aktif gözlendiği mekaniklerdir. *Colosseum*’da bir diğer mekanik zar atarak ilerlemedir. Fakat zar ile ilerleme mekaniği, Amerikan oyunlarının ardından Avrupa-stili oyunlarda farklı yorumlanmakta ve oyun konsepti açısından en etkili yorumlardan biri *Colosseum*’da gerçekleşmektedir. Öyle ki, dördüncü aşamada oyuncular sırayla zar atarlar ve zarda çıkan sayı ile oyun tahtası üzerindeki altı piyondan birini kurdukları stratejiye göre hareket ettirirler. Bu hamle de diğer hamlelerde olduğu gibi seçeneklidir. Zardan çıkan sayı, soyluları temsil eden piyonlardan birini kendi arenalarına ulaştırmaya yetiyorsa, oyuncu bu piyonu hareket ettirmeyi seçebilir. Fakat sayı fazla gelip de piyon arenayı aşıyorsa, oyuncu oyun tahtasının diğer bölgelerinde konumlanmış diğer piyonları da hareket ettirebilmektedir, böylece oluşan son pozisyonla tahtadaki koşullar değişebilir ve diğer oyuncular da oluşan yeni koşullara göre yeni stratejiler geliştirmek zorunda kalabilirler. Turun son aşaması “kapanış seremonisidir”. Tüm oyuncular gösterilerine çekebildikleri izleyiciler ve gerçekleştirdikleri gösterilerin puanları toplamıyla “zafer puanı” sıralamasında yükselirler. En yüksek puana sahip oyuncu arenasına +3 puan daha kazandıracak oyun kartını alır; ayrıca bir sonraki tura ilk başlayan oyuncu olacaktır. *Colosseum* oyuncuların bu sıralamayla tamamladıkları beş tur sonunda tamamlanacak ve oyun sonunda tüm oyuncuların zafer puanları toplamı oyunun galibini belirleyecektir.

Toplamda ortalama 90 dakika süren bu oyunla oyuncular, Roma dönemi eğlence alışkanlıklarını deneyimleyerek öğrenebilmektedir. *Colosseum* oyuncularına, Roma dönemi arenalarının, genel geçer yazılı kaynaklarda ifade edildiği gibi, yalnızca gladyatörlerin vahşi hayvanlarla dövüştürüldüğü ilkel ortamlar olmanın dışında, farklı gösteri türlerine ev sahipliği yapan sosyal alanlar olduğunu, sunduğu oyun deneyimiyle göstermektedir. Ayrıca barındırdığı tüm mekanikler yanında, rol yapma mekaniği ile de oyuncular, farklı bir tarihsel dönemin toplumsal yapısı ve meslek kalıpları hakkında fikir edinebilmektetirler. Bunun yanında birbirinden çok farklı oyun unsurlarını bir arada yönetmeye çalıştıkları süreçte, pek çok konuda farkındalıklarını geliştirebilmektedir.

Avrupa-stili oyunların Klasik Amerikan masa oyunlarından ayrıldığı temel mekanikleri ve bu mekaniklerin bilgi çağının bireylerini yetiştirmedeki etkinliğini

çerçevelemek için, Brian Mayer ve Christoher Harris'in incelemesinden şöyle bir alıntı yapmak yerinde olacaktır:

> *"…Avrupa-stili masa oyunlarında, geleneksel Amerikan oyunlarındaki kadar sık olmasa da, zar ile ilerleme mekaniğine rastlanabilir… Bazı oyunlarda gelen zara göre ileri ya da geri hamleler yapmak oyuncunun tercihine kalır; bazı durumlarda bir zarın belirttiği kadar kare ilerlenebilir ve diğer zarda belirtilen rakama göre farklı bir yüzey için avantaj sağlanabilir. Avrupa oyunlarında zar ile ilerleme mekaniğinin tamamen ortadan kalktığı, oyuncunun gelecek hamlesini oyun alanı üzerindeki hareket ve aksiyon noktalarıyla belirledikleri durumlara da mevcuttur … Bunun dışında "işçi yerleştirme" mekaniği, "kaynak yönetimi" mekaniği ile birlikte yalnızca Avrupa-stili oyunlarda rastlanan bir diğer yapıdır. "Simültane hamleler", "rol yapma" gibi yalnızca Avrupa-stili oyunlarda rastlanan oyun mekanikleri, bu stilin oyuncu özelinde eleştirel düşünme, yorum yapabilme ve karar verebilme kapasitesine vurgu yapan önemli göstergelerindendir. Yine bir oyunu Avrupa-stiline dahil eden en önemli belirti, oyunların işbirlikçi oynanışı olabilir. Bu tip oyunlarda oyuncular ya oyunun sistemine ya da oyun içindeki bir tehdide karşı birlikte savaşırlar." (Mayer & Harris, 2010)*

2.2.4.2. Oyun Temaları

Oyun temalarının çeşitliliği, Avrupa-stili masa oyunlarını Klasik Amerikan aile oyunlarından ayıran bir başka özelliktir. Oyun tasarımında "tema" kavramı, bilginin işlenebileceği en net katman olarak öne çıkarken, Avrupa-stili masa oyunlarında sıklıkla karşılaşılan temaların yönelimleri, bilinçli ya da bilinçsizce, bu oyunların birer bilgi aracı olarak yapılandırıldıklarını ortaya koymaktadır. Bugünden geriye dönerek incelenebilecek binlerce tasarımcı oyunu vardır; ancak bazılarında özellikle çağın bilgiye yönelik meraklarının sorgulandığı, bazılarında tarihin derinliklerinde kalmış toplumsal travmaların masaya yatırıldığı, bazılarının ise çeşitli mesleklere dair adeta bir vizyon oluşturma hedefiyle kullanıcılarına deneyim planları sunduğu açıkça görülebilmektedir.

"Çağın bilgiye yönelik merakları" ifadesiyle kastedilen bilim, uzay ve arkeoloji konularında üretilen masa oyunlarıdır. Örneğin 2014'te geliştirilen *Evolution*'da (tasarım:

Dominic Crapuchettes, Dmitry Knorre, Ergey Machin) oyuncular geliştirmeleri gereken türlerin çevresel koşullara (oyun sistemine) karşı dayanıklılığını arttırmaya çalışırken evrim teorisini, farklı canlı türlerini ve hangi çevresel koşullara karşı hangi fiziksel özelliği kazandıklarını öğrenebilmektedir. Ya da *Terraforming Mars*'ta (Jacob Fryxelius, 2016) 2400'lerin Mars gezegeninde koloniler kurmayı hedefleyen oyuncular, bugünün bilgisiyle Mars atmosferi ve yaşama elverişli fiziksel koşulların manüplasyonu hakkında fikir sahibi olabilmektedirler.



Resim 40: Cytosis: A Cell Biology Board Game, 2017,
Tasarım: John Coveyou, Yayıncı: Genius Games.
Kaynak: 30.10.2019 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://www.geniusgames.org/products/cytosis-a-cell-biology-game

Amerika merkezli Artana Games'in neredeyse tüm oyunları, bilim temalıdır; *Tesla vs. Edison: The War of Currents* (Dirk Knemeyer, 2015) ve *Einstein: His Amazing*

Life and Incomparable Science (Dirk Knemeyer, 2017) yayınladıkları oyunlardan yalnızca ikisidir. Bilim temalı bir başka oyun da Genius Games tarafından yayınlanan *Cytosis: A Cell Biology Board Game'*dir (John Coveyou, 2017). Bu oyunda ise oyuncular, oldukça ağır sayılabilecek bir biyoloji konusunu, hücre içi molekül ve hormon taşıyıcısı Sitoz mekanizmasını, tüm yapısal özellikleriyle hücrenin canlandırıldığı bir oyun tahtası üzerinde, işçi yerleştirme mekaniğiyle basitçe deneyimleyerek öğrenebilmektedir.

Tarihsel olaylar ve toplumsal travmalar, tasarımcı oyunlarına sıklıkla konu edildiği görülen bir başka yönelimdir. Bunun sebebi, tarihin tüm gerçekliğiyle bugünü yapılandırdığı bilgilerin, kitap sayfaları arasında sıralanan metinlerden öte, aslında "yaşanmış" toplumsal kazanımlar oluşu ve bu yaşanmışlığın öğrenilmesi adına oyunların sunduğu deneyim ortamının benzersiz avantajlarıdır. Özellikle birbirinden farklı pek çok mekaniğin bir arada oyun tasarımını oluşturduğu Avrupa-stili masa oyunlarında, önemli anlarda karar verebilme ve verilen kararların sonuçlarının gözlemlenebilmesi durumu, "yaşanmışlık" hissini güçlendirerek, oyuncuyu bulunduğu andan, anlatı zamanına çekebilmekte, böylece öğretiyi içselleştirmesine olanak sağlamaktadır. Deney ve gözlemle kavranamayacak nitelikteki bu bilgilerin, adeta bir canlandırma ortamı sunun masa oyunları üzerinden kavranabilmesi mümkün kılınmaktadır. Tez çalışmasının "Simülasyon" başlığı ile izlenen kısmında konu edilen *Kolejka* (Karol Maday, 2011), yine bir Polonya yapımı olan ve II. Dünya Savaşının Varşova kenti üzerinde bıraktığı izlerin ve kentin tekrar yapılanışının aktarıldığı *Capital* ya da diğer adıyla *Warsaw: City of Ruins* (Filip Milunski, 2016), *Nations* (Rustan Hakansson, Nina Hakansson, 2013) ve yerli üretimlerden *İhtilal* (Tunca Zeki Berkkurt, 2015) bu yaklaşıma örnek verilebilecek oyunlardandır.

Bu alanda gösterilebilecek en nitelikli örneklerden biri de 2012 yılında yayınlanan *Freedom: The Underground Railroad* (Brian Mayer) oyunudur. *Freedom*'da oyuncular, Amerikan yönetimince kölelik sisteminin henüz kaldırılmadığı dönemlerde, Güney Amerika'dan Kanada'ya köleleri taşıyarak özgürleştirmeye çalışmaktadırlar. Önceki başlıkta değinilen, oyun sistemine karşı oyuncuların bir arada mücadele ettiği işbirlikçi yapı, bu oyunda aktif gözlenebilmektedir. 1850'ler Amerika'sında geçen *Freedom*'da oyun tahtası iki bölümden oluşmaktadır. Tahtanın sağ tarafı dönemin

Birleşik Devletler haritasına, sol tarafı ise “The North Star” isimli gazete parşömenine ayrılmıştır. Gazete parşömeni olarak görselleştirilen bu alan, aslında Amerikan tarihinde köleliğin kaldırılması ile özdeş bazı önemli kişi ve olayların, oyun sistemindeki akışı etkilemek üzere oyuna dahil edilebilmesi için tasarlanmış bir yüzeydir. “Gazete” fikri, aynı zamanda, oyunun yaratmak istediği atmosferi, adeta bir gerçek zaman algısı yaratarak desteklemektedir. Bu kısıma yerleştirilerek, oyunun sürdüğü üç tarihsel dönem süresince rastgele açılan kartlar, oyun akışını etkileyip, zaman zaman kölelerin kaçışını engellemekte, kimi zamansa özgürleşmenin yolunu açmaktadır. Harita tasarımı ise, güneyden Kanada’ya, gri, kırmızı, sarı, mavi, mor ve kahverengi rotalara bölünmüştür. Gri renkli hatlar kölelerin taşınabileceği istasyonları, renkli hatlarsa köleleri yakalamak üzere haritada gezinen birlikleri betimlemektedir. Herhangi bir köle “yakalayıcılar” ile eşleşen hatlardaki bir istasyona/şehre ulaştığında, yakalayıcılar köleye doğru bir kare ilerler; bu şekilde yakalayıcı ile aynı istasyonda çakışan köle, “kayıplar” hanesine eklenmek durumunda kalır.



Resim 41: Freedom Masa Oyunu, 2012, Tasarım: Brian Mayer, Yayıncı: Academic Games.
Derleyen: Ayşegül Acar. Kaynak: 30.10.2019 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://www.academygames.com/pages/freedom

Oyunda ayrıca her biri farklı becerilere sahip altı karakter bulunur; “Rahip, Taşıyıcı, İstasyon Şefi, Hissedar, Kahya, Temsilci”. İş birlikli yapıda oynanan

Freedom'da oyuncular, karakterlerinin becerilerine göre, köleleri taşımak, kanallar arası iletişim sağlamak, kölelik karşıtı hareket için fon toplamak ve kamuoyu oluşturmak gibi görevleri gerçekleştirerek oyunun sistemini kırmaya çalışırlar. Oyunun "The North Star" alanında açılan kartlar, tarihsel olarak gerçek içerikler aktarmakta, Amerikan tarihinin karanlık bir dönemini bugünün bakış açısıyla değerlendirmeye olanak sağlamaktadır. Ayrıca oyun süresince siyahi ırkı özgürleştirmeye çalışan oyuncuların, yaşadıkları içsel deneyim sebebiyle bugünün Amerikan toplumu hakkında ayrı bir farkındalık geliştirmesi muhtemeldir.

Çağın meslek profillerini de Avrupa-stili masa oyunları üzerinden izlemek mümkündür. Oyuncuların araştırmacı, arkeolog, bilim insanı, doktor, biyolog, astronot, sanatçı, tasarımcı, borsacı, mimar, tüccar, gazeteci, ajan, politikacı, sinema sektöründe bir yapımcı ya da petrol edüstrisine karşı alternatif kaynaklar arayan bir yatırımcı olabildiği masa oyunu örnekleri azımsanmayacak çoğunluktadır. Araştırılan kaynaklar arasında meslek profilleri üzerinden bir türleştirmeyle karşılaşılmasa da, *Pandemic* (Matt Leacock, 2008), *Peak Oil* (Tobias Gohrbandt & Heiko Günther, 2017), *Gallerist* (Vital Lacerda, 2015), *Viticulture* (Jamey Stegmaier, 2013), *Vinhos* (Vital Lacerda, 2016), *Terraforming Mars (*Jacob Fryxelius, 2016) gibi oyunların ortak paydalarını bu şekilde çerçevelemek yerinde olacaktır. Örneğin oyuncuların dünyaya yayılan salgın hastalıklara tedavi geliştirmeye çalıştığı *Pandemic*'te her bir oyuncu doktor, bilim insanı, araştırmacı, karantina uzmanı, kriz yöneticisi, operasyon uzmanı ve hareket memuru karakterlerinden birini seçerek, günlük hayatında karşılaşamayacağı mesleklerin yetkinlik ve becerileri hakkında bilgi edinebilmektedir. *Gallerist*'te New York sanat piyasasında yeni yetenekler keşfeden bir sanat yatırımcısı olabilmekte; *Vinhos*'ta butik bir şarap üreticisi olarak, nitelikli şaraplar için gerekli çevresel koşulları öğrenebilmekte, şaraplarını turistik bölgelerdeki otellere ve restoranlara satmanın yollarını arayabilmektedir. Bu oyunlar, 1880'lerde üretilen Klasik Amerikan "postacı çocuk" oyunlarıyla aynı misyonu paylaşır şekilde, dönemin dikkat çekici mesleklerine dair iyimser bir biliş düzeyi oluşturmayı hedefliyor gibidir.

Tema açısından bakıldığında Avrupa-stili masa oyunlarında en dikkat çekici yaklaşımlardan biri de oyun mekanikleri ve oyun teması arasındaki girift etkileşimdir

(Mayer & Harris, 2010). Çoğu durumda oyun tasarımı açısından yeterince etkili bulunan mekaniklerin, zamanın ruhunda ilgi çekici olacağına inanılan bir tema ile ilişkilendirilerek kurgulandığı; bazı durumlarda ise tema alınan konuda sistem işleyişinin tasarım aşamasında oyun mekaniğinin seçimini yönlendirdiği görülebilmektedir. Özellikle bilgi içerikli oyunlarda ikinci yaklaşımın daha sık uygulandığı söylenebilir. Örneğin *Kolejka*'da (bkz. s. 36) anlatım, Polonya'da komünist rejim dönemlerinde günlük tüketim malzemelerinin satın alınabilmesi için beklenen uzun kuyrukları konu alıyorken, konunun işçi yerleştirme mekaniği ile canlandırılması son derece tutarlı bir oyun deneyimi yaratmıştır. Bazı oyunlarda mekanikler ve oyun teması arasında yakalanan kusursuz denge işlenen konunun inandırıcılığını arttırabilmekte; farklı mekanikleri bir arada yürütmenin sağladığı bilişsel hakimiyet, hikayenin geçtiği konu üzerine benzersiz farkındalıklara kaynak oluşturabilmektedir.

2.2.4.3. Nitelikli Görsel Anlatım

Avrupa-stili oyunlar, oyun mekaniklerinin benzersizliği kadar, oyun deneyimini görsel açıdan bütünleyen grafik tasarımları ile de öne çıkmaktadırlar. Tıpkı 1800'lerde Asya ülkelerinde üretilen masa oyunlarının, onları resimleyen Ukio-e sanatçılarının isimleriyle anılması gibi, Avrupa-stili masa oyunlarında oyunu resimleyen sanatçının isminin, oyun tasarımcısı ile birlikte oyun kutusu üzerine basılması, günümüzde giderek sıklaşan bir kullanım biçimi halini almıştır. Yakın tarihin en tanınmış oyun illüstratörleri Ian O'toole, Alexandre Roche, Chris Quilliams, Vincent Dutrait, Antoine Bausa, Lina Cosette, David Forest, Andrew Bosley ve Catherine Hamilton gibi isimlerin çizgileri ile şekillenen oyunlarda, sanatçının isminin oyun kutusundan duyurulması, kullanıcı tarafında oyun tasarımcıları kadar oyunun marka değerine etki etmektedir (Woods, 2012: 161).

Spiel des Jahres'da ve Essen Oyun Fuarı'nda kutu oyunlarının, her yıl etkili ve özgün görsel stilleri üzerinden ödüllendirilmesi, görsel anlatımın Avrupa-stili masa oyunlarının standartları arasındaki temel etki unsurlarından biri olduğunun göstergesidir. Örneğin *Spiel des Jahres'*da "mizanpaj" ve "tasarım" başlıklarında verilen ödüller, oyun tahtası, kural kitapçığı ve oyun kutusunun görsel kompozisyon ve stilizasyon açısından

nitelikli oluşuna, oyun unsurlarının kaliteli üretimine (tahta, karton, kaliteli plastik oyun piyonları ve oyun kartlarının baskı kalitesi) ve bu unsurlar üzerindenki grafiklerin kullanıcı deneyimi açısından yarattığı etki ölçütüne göre verilmektedir (Woods, 2012: 51). Yani bir oyunun ödüllendirilmesinde, sanatçı tarafından anlatının yer ve zaman bilgisini canlandırmak üzere kurgulanan özgün görsel stil yanında, oyun unsurları üzerindeki yönlendirme grafiklerinin kullanıcı deneyimini şekillendirme boyutu da etkilidir. Avrupa-stili masa oyunları Klasik Amerikan oyunlarına kıyasla çok daha karmaşık bir yapılanış barındırdığından, oyunların görsel kurgusundaki bazı belirteçlerin kullanıcıya doğal bir kavrayış kazandırması beklenir ve bu görsel belirteçler oyuncunun oyuna adapte olmasını kolaylaştırabilir ya da zorlaştırabilir. "Kullanıcı deneyimi" olarak ifade edilen bu özelliğe "Bilginin Taşıyıcıları: Oyun Unsurları Tasarımı" başlığında detaylarıyla değinilecektir.



Resim 42: Brass Lancashire Masa Oyunu, 2017. Tasarım: Martin Wallace, Sanatçı: Lina Cosette, David Forest, Damien Mamoliti, Yayıncı: Roxley Games. *Derleyen: Ayşegül Acar. Kaynak: 10.11.2019 tarihinde şu adresten alınmıştır; http://mrcuddington.com/portfolio/brass-lancashire-game-board/*

Toplumun yaşam standartlarının yanında, gelişen tasarım ve üretim teknolojileri, çağlar boyunca masa oyunlarının şekillenişini etkilediği gibi günümüzde de etkilemeye devam etmektedir. Avrupa-stili masa oyunlarının görsel anlatımcılık açısından ortaya koyduğu bu yüksek standart, toplumun görsel tüketim alışkanlıklarıyla doğrudan ilişkilidir. Üretim bir beklenti doğurur ve oluşan beklenti tekrar üretimi tetikler. Tasarımcı oyunları sadece stilizasyonları açısından benzersiz ve dikkat çekici değildir, aynı zamanda oyun unsurlarının barındırdığı yönlendirme grafiklerinin başarısı da ödüllendirilmekte, bu nedenle her geçen gün iletişimi kuvvetlenmektedir. Masa oyunlarının günümüzde görsel okunurluk açısından bu derece anlatımcı oluşu, çağın insanının görsel okur-yazarlığının da göstergesidir, aynı zamanda. Tıpkı üretim ve beklenti arasındaki birbirini tetikleyen döngü gibi; tasarımcı oyunları kullanıcıyı görsel farkındalığa zorlar ve görsel okur-yazarlık seviyesi arttıkça oyunların görsel anlatım niteliğinde yükselme kaydedilir.

> *"Tasarımcı oyunları oyuncuları keşfetmeye, sorgulamaya, yorumlamaya ve pek çok kaynaktan edinilen bilgileri kullanarak pozisyon almaya zorlar. Bu oyunlar, oyuncuların oynarken etkileşim içinde olabilecekleri ve iş birliği yapabilecekleri daha sosyal bir ortam sağlar…. Tasarımcı oyunları, çeşitli becerilerin gelişmesine katkı sağlayan oyun mekanikleri ve pek çok içeriğin öğrenilmesini kolaylaştırabilecek oyun temalarının kombinasyonu ile ... öğrenimi desteklemek amacıyla kullanılması gereken değerli kaynaklardır." (Mayer & Harris, 2010, s. 10)*

> *"Yüksek kalitede tasarımcı oyunları, yükselen dijital oyun ortamlarının aksine, kullanıcılarında eleştirel sosyal yaşam becerilerini geliştirir. Son olarak bu oyunlar, üst düzey görsel niteliği ve birbirinden farklı temaları ile çağın temel hedefi olan bilgi okuryazarlığını teşvik ederler" (Mayer & Harris, 2010, s. 12).*



Resim 43: Grimm Forest Masa Oyunu, 2018. Tasarım: Tim Eiser, Sanatçı: Lina Cosette, David Forest, Noah Adelman, Yayıncı: Druid City Games.

Kaynak: 5.12.2019 tarihinde şu adresten alınmıştır;

http://mrcuddington.com/portfolio/the-grimm-forest-overview/



Resim 44: Everdell Masa Oyunu, 2018. Tasarım: James A. Wilson, Sanatçı: Andrew Bosley, Dann May, Yayıncı: Starling Games. *Derleyen: Ayşegül Acar. Kaynak: 10.12.2019 tarihinde şu adresten alınmıştır; https://boardgamegeek.com/boardgame/199792/everdell*

Kurgulanan oyunların dinamiklerine bakıldığında kolayca anlaşılmaktadır ki bilgi çağı olan 21. yüzyılın yaratıcı bireylerinin, bireysel özgünlükte, iş birliği arayan, gözlem yapan ve fikir üreten bu ideal davranışlarla yetişmesi hedeflenmektedir. Şüphesiz çocuklukta ya da gelişim çağında oynanan bu tür oyunların belirli bir davranış kalıbını kişiye aşılaması olasıdır. Avrupa stili oyunlar yaklaşık 40 yıldır oynanmasına rağmen, bu tezle istatistiksel gözlemlere dayanan rasyonel bir sosyal deneye rastlanmasa da, bu oyunların okul ve aile eğitiminde oluşturabilecekleri faydalara dair pek çok çalışmaya ulaşmak mümkündür. Aynı şekilde son 15 yılda tema ve mekanikler dengesinde tasarımcı oyunlarına gösterilen tüketici talebi, farklı alanlarda bilgiye ulaşmada alternatif arayışının belirtisi sayılabilir. Bu oyunlar topluma yaratıcı şekilde etki edebilmenin potansiyeliyle tasarımcılar açısından birer iletişim ve ifade aracı olarak üretilmekte; kullanıcılar açısından alternatif keşifler sunan ve birbirinden ilginç konuların farklı motivasyonlarla deneyimlenerek kavranabileceği araçlar olarak tüketilmekte; ayrıca oyun tasarımı ve kullanılan görsel stilin özgünlüğü açısından da farklı otoritelerce ödüllendirilmektedir.

2.3. Bilgi Aracı Olarak Masa Oyunu Tasarımı

Tez çalışmasının ilk bölümü oyun kavramının ve farklı oyun türlerinin bilgi iletişimi sürecinde aktif kullanımlarına, çeşitli teoriler üzerinden oyun yapılarında bulunan özelliklerle destek oluşturarak kurgulanmışken; ikinci bölüm masa oyunlarının birer bilgi iletişim aracı olarak tekrar yapılandırılabilmelerine odaklanmaktadır. Bu doğrultuda, masa oyunlarının, neredeyse var oldukları ilk dönemlerden itibaren, öncelikle tekrar ve kişisel deneyim alt yapılarıyla, doğal olarak bu amaçla kullanıldıklarının anlaşılması önemlidir. Değinilen kronolojik incelemeler sonucu masa oyunlarının, tarihsel akışta insan medeniyetinin şekillendiği toplumsal değişimlerle, aynı işlevlerini, farklı yeni işlevler de yüklenerek devam ettirdikleri açıktır.

Geniş perspektiften güncele odaklanıldığında, dünya genelinde üretilen ve oynanan masa oyunu yapıları incelenerek, ikincil ve üçüncül işlevlerinin ötesinde, yalnızca bilgi iletişimi hedefiyle yapılandırılacak bir masa oyununun tasarım sürecinde nelere dikkat edilmesi gerektiği, bu başlık altında tartışılacaktır. Bilginin, kitaplar aracılığı ile aktarımında kullanılan linear öğretim yöntemleri yerine, etkileşimle

şekillenen bu medyada oyun senaryosu akışına nasıl işlenebileceği, dahası basılı görsel materyaller olan masa oyunlarında, metinsel içeriğin görsel boyutta ne gibi tekniklerle "canlandırılabileceği" yine bu başlık altında değerlendirilecektir. Savunu odur ki, kastedilen basılı yayın araçları gibi masa oyunları da içerikleri doğru planlandığında, görsel, dokunsal ve metinsel katmanlarıyla birer bilgi aktarım aracı haline gelebilirler. Üstelik lineer anlatım sunan kitapların aksine, yapısal avantajlarıyla deneyim içinde koşulsuz öğrenme ortamı sağlayabilirler. Tıpkı kitaplar gibi basılı materyallerdir, kalıcıdır ve taşınabilir haldedirler. Dahası çok oyunculu oldukları için, akışlarındaki sosyal paylaşım ortamlarıyla, sosyal öğrenmeyi de destekleyebilirler.

Endüstriyel tasarım disiplininden Diego Beltrami'ye göre "masa oyunu Tasarımı genel anlamda *Oyun Mekaniği - Tema - Bileşenler* (oyun unsurları) üçlüsüne dayanmaktadır". Oyun mekanikleri, oyun ile oyuncular arasındaki etkileşimi ve kurallar bütününü tanımlayan terimdir. Tema, "estetik değerleri ve anlatıyı, oyunun nasıl çerçevelendiğini, ne hakkında olduğunu ve oyuncuya nasıl sunulduğunu ele alır". Bileşenler ise oyundaki tabla, kartlar, zarlar, paralar ve kural kitaplarını oluşturan fiziksel unsurlardır. "Endüstriyel Tasarım eğitimi almış tasarımcılar bu yapıyı hemen kavrayabilir, İşlev (mekanik) - Form (Tema) - Teknoloji (Bileşenler) üçlüsü ile doğrudan korelasyonu fark edebilirler. Bu korelasyonun ilginç yanı, varlığıyla, bu sürece diğer tasarım felsefeleri de uygulayabilmemizi ve oyun tasarımına, tasarımın duygusal tarafı, insan merkezli süreçleri ve bütüncül bir deneyim oluşturabilmesi gibi, diğer açılardan da yaklaşabilmemizi olanaklı kılmasıdır" (Beltrami, 2018). Dolayısıyla masa oyunu tasarımına bilginin entegre edilebilmesi süreçlerine bu üçleme çerçevesinden yaklaşılması son derece tutarlıdır. Bilgiyi tutmak ve dağıtıma sunmak için çeşitli açılardan elverişli bu alternatif medyada, metinsel bilginin deneyim ve görseleştirme boyutta nasıl şekillendirilebileceği yönünde oluşturulan içerik, özellikle görsel iletişim alanından tasarımcılar için, savunuyu çerçeveleyen bir yöntem önerisi niteliğindedir.

2.3.1. Bilgi İletişimine Elverişli Oyun Mekanikleri

Oyun tasarımının temeli olan ve "oyun mekanikleri" olarak anılan kavram, oyun durumunun sürekliliği için, oyuncuların oyun ile geçtikleri etkileşimde yaptıkları hamle türlerine verilen genel isimdir. Başka bir deyişle oyuncuların oyun sistemine dahil olmak için gerçekleştirecekleri hareket biçimleridir. "Oyun kuralları" kavramından farklı olarak, oyun mekanikleri oyunda yapılan hareket mekanizmaları olarak da anılabilirler. Örneğin satrançta kale taşının dikey ve yatay ilerleyebilmesi bir oyun kuralıysa, taşın kareler arasında ilerletilmesi durumu bir oyun mekaniğidir. Bu kavram yalnızca masa oyunları ile özdeşik olmamakla birlikte (dijital oyunlar, spor, tiyatro, temsil, her tür oyunda bu okuma mevcuttur), birbirinden farklı onlarca mekaniğin birbirleri arasında farklı kombinasyonlar oluşturarak binlerce farklı oyun tasarımını oluşturması durumu aktif olarak masa oyunlarında gözlemlenebilmektedir.

Kısa bir araştırma ile günümüzde, üretilmiş tüm masa oyunlarında görülen, toplam 172 oyun mekaniği olduğu bilgisine ulaşılmaktadır (boardgamegeek.com). Masa oyunları üzerine düzenlenmiş en kapsamlı veri tabanı olma niteliğindeki internet sitesi www.boardgamegeek.com'da yapılan taramada, özellikle "eğitici oyunlar" kategorisinde 7685 adet oyun listelendiği tespit edilmiştir. Kart oyunlarının, zeka oyunlarının ve soyut strateji oyunlarının da dahil olduğu bu listelemede, bu tür oyunlar dışarıda bırakılarak yapılan ikincil taramada, 2000 sonrası yayınlanan ve başarı puanı 6.0 alt sınırında toplam 117 masa oyunu olduğu bilgisine ulaşılmaktadır. Bilgi iletişimine elverişli oyun mekaniklerinin tespitinde, taramadan elde edilen bu 117 oyun arasında yapılacak veri analizinin, sağlıklı sonuçlar sağlayacağı düşünülmektedir. Öte yandan, "Eğitici oyunlar" kategorisinde değerlendirmeye alınan bu örneklerde tespit edilen bilgi fonksiyonunun, bazı oyunlarda özel tarihi olayların tarih ve içerik bilgilerinin iletilmesi, bazılarında fen bilimleri konularında karmaşık konseptlerin oyun durumuna yayılarak açıklanması, bazı oyunlarda tarihsel ya da güncel belirli mesleki pratiklerin ve düşünce biçimlerin kullanıcıya deneyimletilmesi, bazılarında bölgelerin coğrafi özelliklerinin öğretilmesi, bazılarında dini öğretilerin aktarılması ve birkaç tanesinde psikolojik analizlerin öz bilinç oluşturmak adına oyunculara deneyimletilmesi yoluyla işlendiğini belirtmek, ayrıca önemli olabilir.

Buna göre incelenen ürünlerde en sık karşılaşılan oyun mekaniklerinin sırasıyla el yönetimi (ing. “hand management”) (37), zar atma ve zar ile ilerleme (ing. “dice rolling” and “roll and move”) (26+8), koleksiyon/dizi oluşturma (ing. “set collection”) (25), kart çekme (ing. “Card Drafting) (23), değişken oyuncu güçleri ve rol yapma (ing. “variable player Powers” and “role playing) (16 + 4), simülasyon (ing. “simulation”) (19), noktalar arası hareket (ing. “point to point movemenet”) (19), alan üstünlüğü (ing. “area majority”) (18), işçi yerleştirme (ing. “worker placement”) (16), karo dizme (ing. “tile placement”) (14), aksiyon puanları (ing “action points”) (13), alan hareketi (ing. “area movement”) (12), açık arttırma (ing. “autciton/bidding) (12) ve ticaret yapma (ing. “trading”) (10) olduğu görülmüştür. Bu mekanikler arasında zar atma mekaniği ile zarla ilerleme mekanikleri ve değişken oyuncu güçleri ile rol yapma mekanikleri, teoride farklı mekanikler olsa da oyundaki bilgi işlevine katkıları bakımından benzer pratikler olarak görülmüş ve kullanım sıklığı karşılaştırmasında bir arada değerlendirmeye alınmışlardır. Ayrıca oyunların oynanış biçimlerindeki çeşitlilikte, kişi bazlı oyun yapıları kadar, tüm oyuncuların oyun senaryosuna karşı tek bir takımın farklı becerilerdeki üyeleri olarak ilerledikleri işbirlikçi oyun yapılarına (ing. “cooperative game”) ve ayrıca oluşturulan takımların birbirlerine karşı yarıştığı oyun yapılarına (ing. “team-based-game”) da rastlanmıştır. Bahsi geçen tüm bu mekanikler, tek tek açıklanmalarının ardından, çoğunun bir arada görülebildiği birkaç farklı oyun tasarımında ayrıca incelenecek ve bu şekilde aktif kullanım biçimleri örneklenecektir.

Değinilecek ilk mekanik ***El Yönetimi*** olabilir. Kart ve masa oyunu tasarımında kullanılan bu mekanizmada, oyuncu belirli dizilerde biriktirdiği kartlarını oyunun belirli bir aşamasında diğer oyunculara göstererek açtığında ekstra puanlarla ödüllendirilebilir. Kartların etkili bir şekilde oynanması durumu, kart dizilerinin niteliklerine, tahtada oynandıkları konuma ve rakiplerin oynadığı kartların oyuna etkilerine bağlı olarak değişebilir. İyi el yönetimi, verilen koşullar altında mevcut kartlardan en iyi değeri elde etmek anlamına gelir. Birçok kartın oyunda çoklu kullanımları vardır ve bu da "optimal" bir sırayı tanımlamak için karmaşık akıl yürütmeler gerektirir. *Pandemic* (Matt Leacock, 2008), *Pandemic Iberia* (Jesus Torres Castro, Matt Leacock, 2016) ve diğer türleri, *Concordia (Mac Gerdts, 2013)* ve daha pek çok oyun bu mekaniği, pek çok farklı

mekanikle birarada, oyun tasarımında kullanmaktadır. İncelemede ele alınan eğitici oyunlar arasında 37 oyunda farklı mekaniklerle bir arada bu mekaniğin kullanılmış olduğu gözlemlenmiştir.

Zar Atma ve ***Zar ile İlerleme*** mekanikleri bu incelemede bir arada değerlendirilmiştir ve toplamda 34 eğitici oyunda kullanıldığı görülmüştür. *Zar Atma* hareketi, bir oyunda pek çok amaçla kullanılabilir; bazı durumlarda oyunun sağlamakta olduğu kaynakların üretiminde (bkz. *Catan*) rast gelelik fonksiyonunu sağlaması açısından, bazı durumlarda (özellikle savaş oyunlarında) bir alanın hakimini belirlemek için (bkz. *Risk*) üstünlük tespiti amacıyla kullanılabilir. Bazı oyunlarda ise zar atarak oyuncuların tahta üzerinde yer değiştirmesi sağlanabilir (bkz. *Colosseum*); bu fonksiyonla kullanıldığında mekanik isim değiştirir ve "roll and move" terimi karşılığında "*Zar ile İlerleme*" olarak adlandırılan diğer mekaniğe dönüşür. En ilkel masa oyunlarından itibaren oyun akışında hareket sağlamak için ilk başvurulan ve oyun mekanikleri arasında kavranması en kolay yapıdır. Bu nedenle düşük yaş grubuna hitaben tasarlanan eğitici oyunlarda ve Avrupa stili oyunlara alışık olmayan hedef kitle için tasarlanan oyunların geliştirilmesinde daha sık tercih edildiği görülmektedir.

Kart Çekme mekaniği tıpkı zar atma gibi, oyuncuların hamle akışını yönlendiren ve oyuna rastgelelik sağlama fonksiyonuyla sıklıkla tercih edilen bir diğer mekaniktir. Oyun tahtasının çeşitli bölümlerine yerleştirilen kart destelerinden, her oyuncunun sırası geldiğinde ya da oyundaki bazı fonksiyonlar aktif olduğunda bir kart çekmesi mantığına dayanır. Oyuncular çektikleri karttan çıkan bilgiye ya da yönlendirmeye göre oyunda bazı hamleler yapabilir ve belki bu hamlelerle puanlar kazanabilmektedirler. Kartlar, aynı zamanda metinsel bilgi içeriğinin de oyun akışına işlenebilmesini sağlamaktadır. Örneğin tarihsel bir öğretinin hakim olduğu oyun tasarımında, kartlardan çıkacak olay bilgileri, oyuncuya zaman atlaması sağlayabilmekte ya da kartlara soru cevap fonksiyonu yüklenebilmektedir. Bu mekaniğin, incelemeye alınan 23 eğitici oyunda kullanıldığı görülmüştür.

Koleksiyon/Dizi Oluşturma olarak işaret edilen mekanik, oyuncunun oyun içinde bazı puanlar, ayrıcalıklar ya da statü elde etmek için, oyundaki kaynaklardan

bazılarını biriktirmesi gerekliliğine işaret etmektedir. Bazı durumlarda, daha önce incelenen *Kolejka* oyununda işlendiği gibi, oyunculara oyunu tamamlamak için belirli eşyaların temin edilmesi gerekliliğini temsil eden kartlar dağıtılabilir ve elindeki listeyi oyundan kazandığı ürünlerle tamamlayabilen ilk oyuncu oyunun galibi olur. Başka bir örnek de *Catan* oyunundan verilebilir; oyunda bazı "binalar" inşa etmek için kendine özgü bir dizi ile biriktirilmesi gereken kaynaklar vardır, bu dizileri tamamlayan oyuncular, oyunda işgal alanlarını geliştirmek üzere çeşitli işaretleyiciler "satın alırlar". Bu yapının da eğitici oyunlarda sıklıkla tercih edildiği, incelemede ele alınan oyunların 25'inde bu mekaniğin gözlemlendiği söylenebilir. *Dizi Oluşturma* mekaniğin, oyuncuların koşullu öğrenmelerine ve belirli konuları farklı bağlamlarıyla görebilmelerine ortam hazırlayabileceği açıktır. Özellikle biyoloji ve kimya konularında, element ya da hücresel aktivasyon gibi durumlarda, temin edilmesi gereken ortam şartlarının anlatılması için kullanılabilir. Örneğin kimyada elementlerin sıralaması ve birbirleri arasındaki ilişkiler, hali hazırda "periyodik tablo" isimli dizilimle öğretilmektedir; tabloda öğretilen madde hallerinin ve haller arası ilişkilerin, öğrenicinin kişisel deneyiminde, *Dizi Oluşturma* mekaniğinin işlendiği bir masa ya da kart oyunu aracılığıyla çok daha etkili öğretilmesi söz konusu olabilir. Diğer taraftan bakıldığında, tarih ya da sosyoloji konuların da olayların tetiklenmesi öncesinde olgunlaşması gereken ortamları yansıtmak gerektiğinde ve coğrafya konularında belki bölgesel tarım ürünlerinin öğretilmesi durumlarında, bu mekaniğin kullanışlı sonuçlar doğurabileceği görülmektedir.

Değişken Oyuncu Güçleri (ing. "various player powers") ve ***Rol Yapma*** (ing. "role playing") mekanikleri incelemede aynı çatı altında toplanmıştır. Bunun sebebi, pek çok oyun tasarımcısı tarafından *Rol Yapma* mekaniğinin, masa oyunları dışında daha çok Fantezi Rol Yapma (ing. FRP - anlatıcı tarafından belirlenen serbest senaryo üzerine, tamamen hayali bir ortamda, fantastik karakterlerin rollerine bürünerek oynanan bir tür oyun) oyunlarıyla eşleştirilmesi ve masa oyunlarında bu yapı yerine karşılaşılan mekaniğin "*Değişken Oyuncu Güçleri*" olarak adlandırıldığının görülmesidir. Veri tabanı incelendiğinde, *Rol Yapma* mekaniği ile eşleştirilen masa oyunlarında konuların yalnızca fantastik anlatımlardan oluştuğu, konu fantastik dünyaların dışında reel açılımlı bir olayı

ele aldığında mekaniğin isim değiştirerek "*Değişken Oyuncu Güçleri*" olarak anıldığı fark edilmiştir. İki durumda da temel mantık, oyunda oyuncuların kendileri olarak değil de oyun senaryosuna özel yapılandırılmış bir karakter olarak hamlelerini gerçekleştirmeleri ve oyun dengesini sağlamak adına bu karakterlerin her birinin kendine özgü becerilerinin olması durumudur. Bu mekanik bazı koşullarda asimetrik oyun akışı oluşturmak için kullanılır, bazı durumlarda daha gerçekçi bir simülasyon ortamı oluşturmak için kullanılır, bazı durumlarda ise işbirlikçi oyun yapısını tutarlı şekilde gerçekleştirmek için tercih edilmektedir. İncelemede ele alınan toplamda 20 eğitici masa oyununda bu mekaniğin kullanıldığı görülmüştür.

Konu edilecek bir diğer mekanik, masa oyunlarına yerleştirilen ***Simülasyon*** mekanizmasıdır. Gerçek olayları veya durumları modellemeye çalışan oyunlarda karşılaşılan bu mekanik daha çok tarihsel temalar için elverişlidir. Genellikle eğitici oyunlarda ya da savaş oyunları denen türde karşılaşılan *Simülasyon* yapısındaki oyunlara, *Rol Yapma* veya *Değişken Oyuncu Güçleri* ile *Kart Çekme* mekaniklerinin de eşlik etmesi beklenir. Gerçek tarihsel olayları gerçek karakterler üzerinden işleyerek aktaraın oyunlarda, simülasyon fonksiyonunun başarısı için, oyundaki karakterlerin hamle yapıları mutlaka referans karakterlerin bilinen özellikleriyle eşleştirilmiştir. Ayrıca oyun akışını etkilemek üzere kart destelerinden çıkacak aksiyonlar reel tarihsel olaylarla ilişkilendirilmiş haldedir. İncelemede ele alınan eğitici masa oyunlarından 19'unda simülasyon yaklaşımı gözlemlenmiştir.

Noktalar Arası Hareket mekaniği, oyun tahtasının değişken şekil ve büyüklükteki alanlara bölünmesi ve bu alanların kesişimindeki noktaların oyuncular için hareket dizisi sağlaması durumu ile karakterize edilir. Bu yapıda oyun tahtası çoğunlukla oyun temasına göre şekillenmiş bir harita halindedir. Harita üzerinde ulaşım için tanımlanan noktaların tamamı çizgilerle bağlanmıştır ve hareket sadece bu çizgiler boyunca gerçekleşebilir. İki noktanın yan yana veya yakın olması yeterli değildir; eğer aralarında bağlantı çizgisi yoksa, oyuncu taşını birinden diğerine taşıyamaz. Genellikle bu mekaniğe *Zar İle İlerleme* ya da *Kart Çekme* mekaniklerinin de eşlik etmesi beklenir. Fantastik kurgu temalarında da görülebilen bu mekaniğin, özellikle coğrafi bilgi aktarımı hedefli eğitici oyunlarda sıklıkla tercih edildiği görülmektedir. Bazı durumlarda oyun

haritası üzerindeki noktalar şehirleri temsil etmektedir, bazı durumlarda tren istasyonlarını ya da metro hatlarını, bazı durumlarda ise insan vücudunun işaretli bölgelerini. İncelemede ele alınan oyunlardan 19'unda bu yapı gözlemlenmiştir.

"Alan hakimiyeti" olarak da bilinen ***Alan Üstünlüğü***, oyun tahtası üzerindeki bölgelere ve belirlenmiş mülklere fiziksel olarak sahip olarak diğer oyunculardan üstün olma fikrine dayanan bir oyun mekaniğidir. Her bir oyuncunun kendisini temsil eden minyatürlerle tahta üzerinde kapladığı yerin ölçümlendiği bu mekanikte, oyun tahtasındaki belirli bir bölgeden toplanılacak puan o bölgeye en fazla birim yerleştiren oyuncuya verilebilir. Tüm tür ve oyun tarzlarında karşılaşılabilen *Alan Üstünlüğü* mekaniği, *Diplomasi* ve *Scrabble* dahil pek çok iyi bilinen oyunda görülebilmektedir; yine de tipik olarak *Risk* oyunuyla özdeşleştirilmiştir. Zaman zaman *Noktalar Arası Hareket* mekaniği ile bir arada kullanılarak coğrafi konularda bilgi aktarımına elverişli oyunlar yaratılabilir. İncelemeye konu eğitici masa oyunları arasından 18'inde, anlatımın ve başarının *Alan Üstünlüğü* mekaniği ile ilişkilendirilerek aktarıldığı görülmüştür.

İşçi Yerleştirme mekaniği, özellikle Avrupa Stili masa oyunları ile özdeşleştirilen bir yapıdır. Ele alınan eğitici oyunlardan 16'sında gözlemlenen bu yapıda, genellikle her oyuncunun kendi sırasında yapabileceği birden fazla aksiyon ve kendi parçalı hamlelerini temsil eden oyun figürleri vardır. Bir oyuncunun aynı tur içinde minimum üç hamle hakkı olduğu varsayıldığında, figürlerinden her birini oyun alanının çeşitli bölgelerinde farklı görevleri yerine getirmek üzere görevlendirebilecekleri söylenebilir. Bazı durumlarda oyuncuları temsil eden bu figürler, oyuncu için çalışan "işçiler" olarak anılır (bkz. *Tikal* ya da *Vinhos*), bazı durumlarda kaleyi koruyan şövalyelere ya da çiftçilere dönüşür (bkz. *Carcasone*), bazı oyunlarda ise bu figürler oyuncuya ait olan ailenin fertleridir (bkz. Kolejka). Oyuncular işçilerini oyun alanında bir bölgeye yerleştirdiklerinde, çoğunlukla o bölge bu oyuncu tarafından işgal edilmiş olur ve kendisi çekilmedikçe farklı oyuncular bu bölgenin ayrıcalıklarından yararlanamayabilir. Coğrafya, tarih, sosyoloji, fizik, kimya ya da biyoloji, her tür öğretinin sunulmasında kullanılabilecek bir mekaniktir. Ancak bu mekaniği kullanabilmek için Avrupa Stili oyun yapılarının iyi kavranması gerekir. Oyun tasarımı sürecinde hedef bilginin aşamalı bir anlatıma indirgenmesi gerekir ve tüm oyunculara

açık hamle seçeneklerinin, tema ile tutarlılık içinde, mümkün olduğunca çok çeşitlendirilebiliyor olması gerekir. *İşçi Yerleştirme* mekaniği etkili kullanılabildiğinde, oyuncuyu birkaç hamle ilerisini planlamaya zorladığı, çevresel kavrayışını arttırarak öngörülü olmaya ve stratejik kararlar almaya ittiği için, başlı başına zeka geliştirici ve öğretici oyunlar meydana getirir.

Karo Dizme mekaniği, temel olarak, oyuncuların bir oyun tahtasındaki alanları, desen tamamlama ya da strateji geliştirme yeteneklerine göre, birbirini takip eden şekiller halinde dizmesi, böylece oyun tahtaları boyunca yerleştirdikleri her karo için "zafer puanları" kazanarak ilerlemeleri mantığına dayanır. Bu mekaniğin oyunlarda iki şekilde uygulandığı görülmektedir. Birincisi, oyunun başında oyun tahtasının açık bir şekilde kurulmadığı yapıdır. Oyuncu her çektiği yeni karo ile oyun alanını kurmak ya da oyun alanının sınırlarını genişletmekle görevlidir. Bu yaklaşım *Carcassonne* (Klaus-Jürgen Wrede, 2000), *Tsuro* (Tom McMurchie, 2004) *ve Metro* (Dirk Henn, 1997) gibi oyunlarla örneklenebilir. *Karo Dizme* mekaniğinin bir başka kullanım biçimi, halihazırda karo alanları belirlenmiş olan oyun tahtasında, dizili karoları ters çevirerek ya da işaret edilen alanlara "okunabilir" karolar yerleştirerek oyun tahtasının görünüşünü değiştirmek olabilir. Örneğin *Terraforming Mars (2016)* oyununda, oyun tahtası altıgen gridlerde çizilmiş olarak henüz keşfedilmemiş Mars yüzeyini temsil etmektedir. Oyuncular yaptıkları hamlelerde, yüzeye yayılmış altıgen karoları görünür kılarak Mars yüzeyinde fiziksel özellikleri keşfedilen yeni bölgeler oluştururlar. *Tikal*'de de tıpkı *Terraforming Mars*'ta olduğu gibi oyun tahtası altıgen gridlere ayrılmış bir tropikal orman olarak resmedilmiştir. Bir yüzeyleri ağaç dokusu ile kaplı karolar, antik şehir keşfedildikçe ters çevrilir ilgili alanlara yerleştirilir ve böylece tahta üzerinde yeni kazı alanları açılmış olur. *Caverna*'da ise ilkel çağlarda mağarada madencilik yapan oyuncular, seçtikleri karoları işaretli alanlara yerleştirerek yaşadıkları mağaranın bazı bölgelerini evleri olarak dekore eder ya da maden alanlarına dönüştürürler. Çoğu durumda işçi yerleştirme ve alan üstünlüğü mekanikleri ile bir arada kullanılan bu yapıda, dizilen her karonun, onu açan oyuncuya "zafer puanı" sağladığı görülmektedir. Öğrenilmesi çok kolay olan ve çoğunlukla soyut zeka oyunları gibi ilerleyen *Karo Dizme* mekaniğinin, özellikle öğreti ile uyumlu bir davranış kalıbı oluşturulabildiğinde, kimyadan, biyolojiye, coğrafyadan

sosyolojiye, pek çok farklı disiplinde üretilecek öğretici masa oyununa araç olabileceği düşünülmektedir. İncelemede de toplam 14 oyunda, farklı mekaniklerle bir arada bu yapıya rastlanmıştır.

Özellikle aynı tur içinde birden fazla hamle yapma seçeneği olan oyun yapılarında görülebilen ***Aksiyon Puanları*** mekaniğinin de tipik bir Avrupa Stili oyun yapısında pek çok karşılığı vardır. Standart bir dizilimi ya da tarifi olmamakla birlikte bu mekanik, temelde oyuncuların kendi turları içinde yapmayı tercih ettikleri hamlelerle, birbirlerinden farklı puanlar toplaması anlamına gelir. Oyuncular topladıkları puanlarla, çoğunlukla oyun tahtasının etrafını saran zafer puanı yolunda birbirlerinin önüne geçebilirler. Bir oyun senaryosu içinde kişinin yapabileceği hamleler, konuya etkileri bakımından önem farklarına göre düşük/yüksek puanlarla ilişkilendirilebilmektedir. Tikal oyununda oyuncu hamleleri bu şekilde kısıtlanmıştır, örneğin. Bu mekaniğin de kullanıcının ilişkisel düşünebilme becerisinin ve konu bağlamında değerlendirme yeteneklerinin gelişmesine etki edebileceği muhtemel görülmektedir. İncelemede ele alınan oyunların 13'ünde bu mekanik gözlenmiştir.

Alan Hareketi (ing. "area movement") mekaniği, tıpkı "*Noktalar Arası Hareket"* mekaniğinde anlatıldığı gibi, çoğunlukla harita şeklinde düzenlenmiş oyun tahtasının alanlara bölünmesi ve kullanıcıların bu alanlar arasında yapabileceği hamleler ile ilişkili bir yapıdır. Noktalar Arası Hareketten farklı olarak bu yapıda oyun tahtası noktalarla işaretlenmemiş, birbirine komşu ve düzensiz alanlara bölünmüştür. Oyuncular, bitişik veya bağlantılı olması koşuluyla bu parçalar arasında piyonlarını hareket ettirebilmektedirler. Oyuncu hareket yönünü belirlemek için noktalar arasındaki çizgileri izlemek zorunda olmasa da ayrılmış alanların komşuluk ilişkilerini takip etmek zorundadır. Bahsedilen iki yapıya da *Alan Üstünlüğü* mekaniğinin eşlik etmesi muhtemeldir. İncelenen eğitici oyunlar arasında, *Noktalar Arası Hareket* mekaniğinden ayrı olarak, toplam 12 oyunda *Alan Hareketi* mekaniğinin kullanıldığı görülmüştür.

Yoğunluk olarak, incelenen eğitici masa oyunlarında nispeten daha az görülen ***Açık Arttırma*** mekaniği, oyuncunun oyundaki konumunu iyileştirmek için malların açık artırmasında ürünlere genellikle parasal bir teklif vermesi mantığına dayanır. Bu yapıda

oyuncuların tamamı, ortaya konan ürünlere teklif verebilir ve en üst teklifi veren oyuncu ürüne sahip olur. Sahip olunan bu ürün, oyuncunun oyunda bir üst aşamaya geçebilmek için kurmakta olduğu setin kilit taşı olabilir; bu durumda diğer oyuncular bu fonksiyonu bloke etmek için tekliflerini arttırmayı tercih edebilir. *Açık Arttırma* mekaniği ile çoğunlukla rekabeti yüksek, "pazar" ve sektör temalı oyunlarda karşılaşılmaktadır ve açık arttırmaya girecek şeyler oyunda oyuncular tarafından üretilen ürünler olabileceği gibi, kurulması için teklif gerektiren sanayi tesisleri de olabilmektedir. Örneğin *Power Grid* (Friedemann Friese, 2004) oyununda, oyuncular oyun haritasında noktalarla işaretlenmiş alanlara elektrik santralleri kurmaya çalışan elektrik şirketleridir ve her bir santrali kurmak için tüm oyunculara açık teklifler verirler. Bu durum aynı zamanda reel hayattaki "ihale" sistemini de simüle etmektedir. *Açık Arttırma* mekaniğinin bir başka işleniş biçimi de, *Catan* (1995) ve *Colosseum* (2007) gibi bazı oyunlarda *Ticaret Yapma* mekaniği ile birarada görülebilen, sahip olunan kaynakların değişimi halidir. Bu yapıda da oyuncular talep ettikleri ürünleri oyun tahtasından almak için sahip oldukları diğer ürünleri oyuna sürerler, ortadaki ürünlerin değeri, oyuncuların teklif vermesine göre değişebilir.

Bu noktada söz edilebilecek son mekanik, incelenen eğitici oyunların 10 tanesinde karşılaşılan ***Ticaret Yapma*** mekaniğidir. Açık arttırma mekaniği ile çoğunlukla karıştırılan bu yapıda, oyuncular sahip oldukları kaynakları ya da oyunda ürettikleri ürünleri (tarım ürünleri, hayvanlar, odun, taş, kömür, petrol, hisse senedi, nötron, protein, vs.), değeri sabit şekilde, değiş tokuş yapmaktadırlar. Bu şekilde sahip oldukları ürünleri, birikimlerini arttırmak için ya da oyun pazarında satışta olan farklı ve daha kapsamlı ürünlere dönüştürmek için, diğer oyunculardaolan ürünlerle değişim yaparak kullanabilmektedirler. Böylece, oyun senaryosunda farklı fonksiyonları harekete geçirmek üzere oyuncular birbirleriyle diyalog kurabilmekte, yine ilişkisel öğrenmeyi de tetikler şekilde, sahip oldukları kaynakları değere çevirmeyi öğrenebilmektedirler. Çoğunlukla dizi oluşturma mekaniği ile beraber kullanıldığı görülen bi yapının, özellikle çok oyunculu versiyonlarında oyun deneyimine yeni perspektifler sağlayabileceğini belirtmek yerinde olacaktır.

Bilgi içeriğinin adapte edilebileceği oyun mekaniklerini açıkladıktan sonra, iki masa oyunu örneği üzerinden bu mekanikleri somutlaştırmak yerinde olacaktır. Ele

alınacak ilk oyun, Essen Oyun Fuarı'nda 2013 yılının "En İyi Oyun" ödülünü kazanmış, Mac Gerdts tasarımı *Concordia* olacaktır. Roma İmparatorluğu'nun Akdeniz'de kurulu koloniler şeklinde varlık gösterdiği milattan önce dönemlerde geçen oyunda, oyuncular birer koloni lideri olarak, başkent Roma'dan çevre şehirlere ulaşıp imparatorluğun ticaret ağlarını geliştirmeye çalışırlar. Her oyuncunun iki tip kolonisti vardır, ayakta duran bir adam şeklindeki temsil edilen oyun taşı ile karadaki şehir devletlerine ulaşmaya çalışırken, gemi şeklindeki oyun taşı ile de deniz aşırı şehirlere koloni kurabilir. Bunu yaparken, koloni şehirlerinde üretilen tuğla, yemek, alet, şarap ve kumaş gibi ürünlerle en aktif ticareti sağlayan, en çok kaynak üreten ve en çok koloni şehri oluşturan oyuncu oyunun galibi olmaya yaklaşacaktır. Oyunda ayrıca, farklı imparatorların ve devlet adamlarının tarihi profilleriyle oyunun akışına etki edebileceği kartlar vardır. Her bir oyuncu, oyunun başından itibaren bu kartlardan bazılarına sahiptir. Oyun süresince sahip oldukları kaynaklarla, kendilerine bürokratik güçler ya da yeni avantajlar sağlamak üzere, tahtada yerleştirildikleri alanlardan yeni kartlar satın alabilir, böylece ellerini güçlendirerek diğer oyuncuların önüne geçmeye çalışabilirler.

> *"Concordia, önceden planlama ve rakibin hareketlerini dikkate almayı gerektiren bir strateji oyunudur. ... Oyun tahtasının bir tarafı 3-5 oyuncu için 30 şehir ile tüm Roma İmparatorluğu'nu gösterirken, diğer tarafı 2-4 oyuncu için 25 şehir ile Roma İtalya'sını gösterir. Tüm kartlar satıldığında veya ilk oyuncu 15. kolonisini kurduğunda, oyun biter. Oyunun bitişinden sonra oyuncular sahip oldukları tanrıların (Mars, Satürnus, Mercurius, Jupiter, Vesta, Minerva) avantajıyla en çok zafer puanına sahip olan oyuncu oyunun galibi olacaktır." (https://boardgamegeek.com/boardgame/124361/concordia)*



Resim 45: Concordia Masa Oyunu, 2013. Tasarım: Mac Gerdts, Sanatçı: Marina Fahrenbach, Mac Gerdts, Dominic Mayer

Derleyen: Ayşegül Acar. Kaynak: 02.03.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır; https://boardgamegeek.com/boardgame/124361/concordia

Oyun tahtasında hamle yapılabilecek tüm şehirler, bugünün İtalya haritasıyla da ilişkilendirilebilecek şekilde, noktalar halinde işaretlenmiş ve araları rota çizgileri ile birbirine bağlanmış halde tasarlanmıştır. Görüldüğü gibi bu oyunda karşılaşılan ilk mekanik *Noktalar Arası Harekettir.* Bunun yanında oyunun anlatımından da fark edilebildiği gibi, *El Yönetimi, Dizi Oluşturma, İşçi Yerleştirme* ve *Ticaret Yapma* mekanikleri de temaya dair oyuncu deneyimini arttırmak üzere aktif kullanılmaktadır. Oyuncular, haklarında bilgi edinebildikleri kartlar aracılığıyla Roma İmparatorluğu devlet adamlarının özelliklerini ve roller arasındaki bürokratik ilişkileri, oyun stratejilerini güçlendirme çabasındayken öğrenebilmektedir. Ayrıca ikonik şekilde canlandırılmış kaynaklarla, harita üzerinde görerek, İtalya'da hangi bölgede ne gibi üretimler yapıldığı bilgisine ulaşabilmektedirler. Yine sahip olduğu tema dolayısıyla oyuncuları imparatorluk tarihini araştırmaya yönlendirebilmesi de oyunun öğreticilik vasfını güçlendirmektedir. *Concordia* yapısı örnek alınarak, topraklarımızda yaşamış

antik medeniyetlerin günlük yaşamlarını ya da devletlerarası ilişkilerini konu alan oyun tasarımları yapılabileceği gibi, benzer mekanikler coğrafi bilgi içerikli kalıplara da dönüştürülebilir. Böylece öğrenicilerin, oyun serüveninde merakla yaklaştıkları oyun tahtası ve kartlar aracılığıyla, kitaplardan çok daha etkili şekilde, hedef bilgileri kendi deneyimlerinde keşfetmeleri yüksek olasılıktır.

Oyun mekanikleri incelenirken örnek gösterilebilecek pek çok eğitici oyun arasından bu incelemeye konu olacak bir diğer oyun, Charlie Bink tarafından tasarlanarak 2020 yılında Underdog Games tarafından üretime alınan *Trekking the World*'dür. *Trekking the World,* bir dünya haritası üzerinde görülmesi gereken noktalar olarak işaretlenmiş oyun tahtası ile aslında seyahat temalı bir öğretici oyundur. Birbirinden ayrı altı renk ile işaret edilen kıtalar arasında oyuncular, havaalanları arası seyahat edebilmekte, haritada *Noktalar Arası Hareket* mekaniği gereği birbirine bağlanmış konumlardan "hatıralar" toplayarak, bavul olarak işaret edilen oyuncu kartlarındaki dizileri tamamlamaya (*Dizi Oluşturma* mekaniği) çalışmaktadırlar. Bavul kartlarda işaret edilen "hatıralar" bölgenin özelliklerine göre değişen hediyelik eşyalar, anıtlar, kıyafetler ve kartpostallar olabilmektedir. Ayrıca harita üzerinde ulaştıkları konumlara göre bölgenin en değerli anıtlarının bilgisini okuyabilecekleri kartları da ellerindeki bazı kaynaklar karşılığında alabilmektedirler. Bölgelere dair topladıkları tüm unsurlar kendilerine zafer puanları kazandırmakta ve oyunun sonunda dünyadaki en farklı noktalara ulaşıp en fazla "hatıra" toplayan oyuncu, edindiği bilgilerle birlikte oyunun galibi olabilmektedir.



Resim 46: Trekking the World Masa Oyunu, 2020. Tasarım: Charlie Bink, Sanatçı: Csaba Bernath, Sebastian Koziner, Marta Danecka, Aleksey Shirokikh *Derleyen: Ayşegül Acar. Kaynak: 08.03.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır; https://boardgamegeek.com/boardgame/300442/trekking-world*

Oyunda beş görsel tasarımcı tarafından resimlenmiş toplamda 48 adet dünya harikası kartı (Ghiza Piramitleri, Atina Tapınağı, Iguaza Şelaleleri, Petra Tapınağı, Sidney Opera Binası, Ha Long Koyu, Serengeti Ulusal Parkı, Sagrada Famillia, vb.) mevcuttur. Bir yüzlerinde polaroid bir fotoğraf gibi tasarlanmış düzenleme ile hangi kıtanın harikası olduklarını ve nasıl kaynaklar karşılığı sahip olunabileceklerini temsil eden ikonlar bulunmaktadır. Kartın diğer yüzüne ise bu harikaların ya da ilgili bölgenin özelliklerini anlatan bir açıklayıcı metin işlenmiştir. Daha önce de belirtildiği gibi, oyun tahtası birbirinden ayrı 6 farklı renkle işaret edilen bölgelere ayrılmış şekilde, 48 farklı noktayı ve bunlar arasında hamle yapılabilecek yönleri işaret eden çizgileri barındırır. Oyun tahtası üzerindeki bölgeler aynı zamanda kıtanın doğal yaşamını temsil eden

grafiklerle bezenmiştir. Ayrıca oyun piyonları kadın ve erkek gezginler şeklinde üretilmiş; oyuncuların toplamaları gereken setleri biriktirdikleri kartlar da bavul şeklinde tasarlanmıştır. Belirtilen oyun unsurlarının tamamı temayı destekler görsel nitelikleriyle oyuncularına kolay okunur ve takip edilebilir şemalar sunmaktadır.

Kolay öğrenilebilirliği sebebiyle "başarılı bir geçiş oyunu" olarak nitelenen *Trekking the World,* kartları aracılığı ile sunduğu bilgilerin kapsamı ve yüksek nitelikli grafik kalitesiyle oyuncularına çok boyutlu bir öğrenme ortamı sağlamaktadır (www.boardgamegeek.com). Bu oyunda karşılaşılan ilk mekanik *Noktalar Arası Harekettir.* Ayrıca *Kart Çekme, El Yönetimi, Dizi Oluşturma, Kaynak Yönetimi* ve *İşçi Yerleştirme* mekanikleri devrededir. Kavranması çok zor bir oyun olmamakla birlikte oyun süreci, oyuncularını strateji geliştirmeye ve oyun akışı sırasında rakiplerin hamlelerini takip etmeye, böylece stratejilerini sürekli güncel tutmaya mecbur bırakmaktadır. Bu şekilde doğru dozda bir gerilim ortamında dikkat kesilen öğreniciler (öğrenme eğrisi), etkili bir öğrenme deneyimi de yaşayabilmektedir.

Görüldüğü gibi aktarılan mekanikler birbirlerinden çok farklı temalar için, birbirlerinden farklı kombinasyonlarla, özgün oyun yapıları oluşturabilmektedir. Oyun tasarımı sürecine hakim olmak için oyun mekaniklerinin anlamak önemlidir, yine de yeterli değildir. Öyle ki, oyunların matematiksel alt yapıları farklı akıl yürütmeler gerektirebilmektedir. Yine de aktarılmak istenen bilgi, holistik bir bakış açısıyla değerlendirilip, masa oyunu yapısını tamamlayan pek çok farklı unsurun birbirleri arasındaki etkileşime işlenerek, kullanıcıya kapsamlı anlam ilişkileriyle deneyimletilebilir.

2.3.2. Bilgi Temelli Oyun Anlatısı Oluşturma

Bilgi iletişimi hedefiyle bir masa oyunu kurgulanmaya başlandığında, şüphesiz ki ilk başvurulacak kaynaklar anlatı kuramlarıdır. Bu içeriğin aktarımına başlamadan önce belirtmekte yarar vardır ki, oyunları anlatı kurguları içinde oyuncuya sundukları deneyimle bütüncül bir sistem olarak kabul edenler kadar, bu yapıların sadece oyunsal dinamikler çerçevesinde ele alınıp anlatı faktörünün sağladığı avantajlardan tamamen

soyutlanarak değerlendirilmesi gerektiğine inananlar da vardır. Yaklaşımlar arasında görülen temel fark, klasik anlatıların sekans mantığına dayanan birikimli ve "kurulmuş" yapısı karşısında, oyun akışlarının oyuncu kararlarına bağlı etkileşimselliğidir (Juul, 2005; Frasca,1999; akt. Işığan, 2012: 28, 29) Bu iki farklı yaklaşımın oyun çalışmalarında "Naratologlar" (anlatımcılar) ve "Ludologlar" (oyuncular) olarak gruplaştığına, tez çalışmasının ilk bölümünde "anlatı" başlığı altında değinilmiştir. Fakat bu başlık içinde gerçekleştirilen incelemelerle, özellikle bilgi iletişimine yönelik yapılandırılan oyunlarda anlatı faktörünün kesinlikle yadsınamayacak bir kavrayış ortamı oluşturduğu temellendirilerek aktarılacaktır. Dolayısıyla tez çalışmasının yönelimleri, oyunların birer anlatı türü olarak kabul edilebileceği fikri benimsenerek şekillendirilmektedir.

Burada belirtilmesi gereken bir başka nokta da, "anlatı" ifadesiyle kastedilen şeyin, söylem ve bakış açısı anlayışıyla şekillendirilmiş "ileti" olduğu yaklaşımıdır (Köksal Çekiç, 2007). Bu yaklaşım, daha çok temsil kapasiteleriyle oyunlara yakın konumlanabilecek sinema ve tiyatro alanlarındaki anlatı kuramları üzerine yapılan incelemelerden edinilmiş bir izlenimdir. Yani herhangi bir sözün, bilginin ya da iletinin "anlatı" ya dönüşebilmesi için, dramatik öğelerin yanı sıra, bir perspektife ihtiyacı vardır. Kullanıcı herhangi bir anlatı ile etkileşime girdikten sonra, anlatıcının hedeflediği düşünce kalıplarını kazanmalı ve muhtemelen kendi bilinciyle de harmanlayarak, yeni bakış açıları geliştirmelidir.

Metinsel bilginin bir oyun senaryosuna dönüştürülmesi sürecinde öncelikle kavranması gereken, araştırma verilerinin klasik öyküleme unsurlarına ayrıştırılması gerektiğidir. Zira tarihsel bir içeriği işleyen filmleri, romanları ya da tiyatro oyunlarını, belgesel filmler ve ders kitaplarından ayıran temel yapı, "dönüştürüldükleri" bu öykü planıdır. Aristoteles'in Poetika'da ortaya koyduğu ve her tür anlatının yüzyıllardır üzerine inşa edildiği serim, çatışma/düğüm ve çözüm temeli üzerinde, öykülemeyi oluşturan tema, olaylar, zaman, mekan ve karakterler gibi öğeleri, bilgi içerikli olsun ya da olmasın, soyut oyunlar dışındaki tüm masa oyunlarında net şekilde görmek mümkündür. Bu da masa oyunlarının birer anlatısı olduğu izlenimini doğrulamaktadır.

Günümüzde üretilen pek çok tematik masa oyunu, önceden belirlenmiş bir zaman kesitinde, oyun tahtasının şekillendirdiği mekana işaret ederek başlar. Serim kısmında oyun tahtasının görsel stilizasyonu, anlatı hakkında ilk okumaları sağlamaktadır. Oyuncular bazı örneklerde tanımlanmış birer oyun karakteri olarak, bazı örneklerde ise kendi benlikleri halinde, oyun sistemine giriş yapacakları kapılardan geçerler. Bu aşamaya kadar oyuncuların gerçekleştirebileceği hamlelerin anlatıldığı kurallar kitapçığı hala oyun anlatısının serimini oluşturmaktadır.

Çatışma, oyuncular oyunda hamleler yaptıkça ve oyun akışındaki kartlar aracılığı ile değişebilen olaylar döngüsünde, oyun tahtasında değişen kombinasyonlar ve birbirlerine ya da oyun sistemine karşı oyuncuların (karakterlerin) "başına gelenler" ile gerçekleşir. Klasik bir yarış oyununda, başlangıç noktasından hedefe ulaşana kadar atladığınız her konumda karşılaştığınız yönlendirmeler, sizi oyun yolunda geri düşüren ya da şans eseri birkaç hane ileri taşıyan komutlar, yani "oyun durumları" ile *Avrupa-Stili* masa oyunlarında görülen, biriktirilmesi gereken değerler (ing. currency), yok edilmesi gereken virüsler, fethedilmesi gerken kaleler/şehirler gibi unsurlar, yani "oyun hedefleri", oyunun çatışma bölümünün parçalarıdır. Oyun durumlarını ve oyun hedeflerini sağlama yolunda, oyuncuların seçimleriyle her oynanışta farklılaşan olay örgüsü de yine çatışma/düğüm planının parçasıdır. Oyunda çatışma kısmı yapılandırılırken, oyuncuların rekabetini tetikleyen anlık değişimler planlamak, oyun anlatısı içine belirsizlikler işlemek be bu belirsizlik sürecini ani kayıplarla beslemek, oyunun bağlayıcılık motivasyonunu da arttıracaktır.

Anlatının çözüm aşaması ise, bir oyun yolunu ilk tamamlayan oyuncuyla ya da çağdaş masa oyunu yapılarında oyunda belirtilen aşamaların (biriktirilmesi gereken değerler, yok edilmesi gereken virüsler, fethedilmesi gerken kaleler/şehirler, vb.) herhangi bir oyuncu tarafından tamamlanması ile sağlanmış olur. Hedef bilginin bu üç aşama süresince tutarlı anlam ilişkilerine bölünerek dağıtılması, iyi bir oyun anlatısı oluşturmak adına önemli başlangıçlardan sayılabilir.

Bilginin anlatıya dönüştürülmesi sürecinde bilginin öyküleme öğelerine ayrıştırılması gerekliliğinin önemi daha önce belirtilmiştir. Bu noktada bahsi geçen

öyküleme öğelerinden her birini kendi başlığında incelemek ve masa oyunu kurgularındaki karşılıklarına işaret etmek yerinde bir tutum olacaktır. Teması belirlenmiş bir oyunda, bilginin kim tarafından, ne zaman ve nerede gerçekleşmekte olduğu ve hangi olayları kapsadığı/kapsayabileceği, oyun kurucunun, yani oyun tasarımcısının çalışmaya başlarken netleştirmesi gereken alanlardır.

1. Tema:

Oyun anlatısı oluştururken aktarılması hedeflenen bilgi, çoğunlukla masa oyundaki tema çerçevesinde, gerçekleşen olay örgüsüne işlenmiştir. Masa oyunlarında tema anlatının konusu olarak algılanmaktadır. "Tema", hedef bilginin geçtiği zaman-mekandan, bilgi aktarımından sonra oyuncuda yaratılması beklenen duygu duruma kadar genişletilebilecek çeşitlilikte kavranması gereken, geniş bir olgudur. Masa oyununu şekillendiren fiziksel özellikler, oyuncu sayısı, oyun tahtasının yapılanışı, karakter planları, olay örgüsü, görsel ikonografi ve oyun unsurlarının yaratılmasında tercih edilen materyaller, tamamı temanın temsilleridir. Hedef bilgi, sayılan bu temsil unsurlarının her bir katmanına işlenebileceği gibi, çoğunlukla oyun karakterlerinin başına gelen "olaylar" üzerinden somutlaştırılmaktadır.

2. Zaman:

Zaman, insan beyninin herhangi bir veriyi bilgi olarak kaydedebilmesi için işlemesi gereken katmanlardan biridir. Çünkü çevrenin duyularla kavranışına göre şekillenen insan beyni, herhangi bir fenomeni zaman ya da mekan bilgisi ile eşleştirmeden kalıcı kayıt altına alma yetisinden yoksundur. Bu nedenle okul sıralarında ya da kitap sayfalarında edinilen teorik bilgiler, ancak imgelemde uzamsal eşleşmeler oluşturularak kaydedilir ve ancak fiziksel kullanıma ulaşabildiklerinde "öğrenilmişliğe" dönüşür. Bu gibi bir gözlemin gerçekliğinin kanıtı olarak sunulabilecek noktasal bir bilimsel demece ulaşılamamıştır. Fakat pek çokları tarafından kabul görebilecek bu gözlem, işleyişin tam da bu noktasında anlatıların, hatta oyun anlatılarının, neden zamansal bir belirtece ihtiyaç duyduğunun sağlamasını oluşturmaktadır.

"Herhangi bir hikayede okur, öncelikle anlatımla yaratılan uzamsal zamana muhataptır. Bu uzamsal zaman içinde olaylar ve karakterleri alımlar, algılar ve yorumlar" (Çıraklı, 2015: 36). Anlatıbilimde "zaman" iki farklı tür olarak işlenmektedir, olay ve karakterlerin deneyimindeki "hikaye zamanı" ve anlatımla yaratılan -olay ve karakterlerin içinde bulunduğu- "uzamsal zaman". Çıraklı'nın çalışmasında detaylıca aktardığı üzere "hikaye zamanı" okuyucunun (oyunlar için oyuncunun/kullanıcının) deneyimi ile uzayıp kısalabilecek, gerekirse tekrarlanabilecek ya da zaman zaman yazar tarafından olayların aktarım sırası değiştirilebilecek, esnek bir yapıdır. Bu esneklikte okuyucunun (bizim incelememizde oyuncunun) kavrayışını şekillendirmek esastır. Öte yandan "uzamsal zaman" ise tüm olayların cereyan ettiği daha geniş bir zaman kesitidir; algılanan değil aktarılandır (2015: 36-38).

> *"Anlatı uzayının temel unsurları olan 'olay' ve 'karakter' varlık planına çıkabilmek için zamana ihtiyaç duyar. Ancak gerçek hayatta olaylar ve bireyler doğrusal bir zamansallık (temporal) ve kronolojiyle kayıtlıyken, anlatı evrenindeki zamansallık söylemle/anlatımla sınırlı, mekansal ya da uzamsal bir zamansallıktır." (Çıraklı, 2015: 36)*

Masa oyunlarında da "anlatı zamanı" yaklaşımına benzer zaman kalıplarını görmek mümkündür. Özellikle tarihsel içeriği olan oyunlarda, oyun süreci, "uzamsal zamanı" belirten evrelere ayrılmış olabilir. Bu evreler, gerçek zaman kesitlerine referans veren olaylarla dolu birbirinden farklı aksiyon kartı desteleri ile sağlanabilir. *7 Wonders (Antoine Bauza, 2010)*, *Warsaw: City of Ruins* (Filip Milunski, 2016) ve *Freedom: The Underground Railroad* (Brian Mayer, 2012) kastedilen yapıya örnek gösterilebilecek, akla gelen ilk üç oyundur. Üçünde de oyun senaryosunun akmakta olduğu farklı çağlar ya da oldukça somutlaştırılmış yıl aralıkları, birbirinden ayrı aksiyonlar barındıran kart desteleriyle ayrıştırılmaktadır. Örneğin *Warsaw: City of Ruins*, her bir oyun karosunda üstten görünüm bina kompleksleri resmedilmiş bir karo dizme oyunudur. Oyuncular ellerindeki karolarla, 1700'lerden günümüze iki dünya savaşı atlatmış Varşova şehrinin sokaklarını, caddelerini, önemli tarihi binalarını, dönemsel ihtiyaçlar doğrultusunda, kendi kurgularında tekrar yapılandırmaktadır. Oyun karoları, desteler halinde, dönemsel gelişmelerin bina görünümlerindeki farklılıklarla temsil edileceği 5 farklı aşamaya

ayrılmıştır. Doğrusal zaman akışında planlanan karo desteleri, önemli tarihsel olayların etkileri ile ayrıştırılmakta ve her bir aşama tamamlandığında açılan yeni desteler, şehrin büyümesi ve sosyal yaşam aktiviteleri gereği ihtiyaç duyulacak yeni kamusal alanlar ve bina komplekslerini barındırmaktadır.



Resim 47: Warsaw: City of Ruins Masa Oyunu, 2016. Tasarım: Filip Milunski, Sanatçı: Tytus Brzozowski, Grzegorz Molas

Derleyen: Ayşegül Acar. Kaynak: 18.04.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://boardgamegeek.com/boardgame/206803/warsaw-city-ruins

Oyuncular başarıyla planlanmış yaşanabilir alanlar kurdukça, yapıların birbiriyle kurdukları işlevsel ilişkilere ve uzaklık yakınlık ilişkilerine göre, zafer puanları ile ödüllendirilmekte, böylece rakiplerinin önüne geçerek oyunu kazanabilmektedir. Burada oyuncuya aktarılması hedeflenen bilgi, hangi dönemsel değişikliklerle şehirde ne gibi değişimler meydana geldiği, şehrin kültürel mirasını oluşturan hangi önemli binaların, hangi tarihlerde, hangi işlevleri karşılamak üzere kent profiline kazandırıldığı ve şehir

yapılanışında kamusal alanlar arasında ne gibi ilişkileri gözetmenin ketin yaşanabilirliğine etkisi olduğu gibi kavramlardır ve karoların barındırdığı görsel ifadelerin tümü, zaman-mekansal (spatiotemporal) betimlemeleri dolayısıyla bu anlam ilişkilerini oyunculara sağlayabilmektedirler.

Öte yandan, bu gibi oyunlarda, her bir evre içinde, oyun kurgusunun rastlantısallığı gereği, karakterlerin başına gelen olayların kronolojik düzende gerçekleşmemesi durumu da mümkündür. Bu yapı yukarıda "hikaye zamanı" olarak belirtilen olguyla eşleşmektedir. Örneğin *Freedom: The Underground Railroad* (Brian Mayer, 2012) oyununda kölelerin özgürlüklerine kavuşturulması süreci, oyundaki kart çekme mekaniğine göre, bazı aşamaları sağlayan aksiyon kartlarının önce çekilmesi durumunda, oyuncuların deneyiminde hızlanabilir ya da gecikebilir; bu akış her oturumda farklılaşabilir. Oyun akışında oyuncunun kavraması gerken hedef bilgi, Amerika Birleşik Devletleri yasalarındaki değişimle köleliğin kaldırılması sürecinde, güney ve kuzeyi birbirinden ayıran yaşam anlayışları, kölelik sistemini sağlayan yaşam koşulları ve bu sistemin karşısında insan eşitliğini savunan tarihsel figürlerin sürece katkılarıdır. Başka bir deyişle, köleliğe bakış açılarının hangi zaman birimlerinde, ne gibi olayların etkisiyle değiştiği ve geçişi ne gibi olayların hızlandırdığıdır. Rastgele çekilen kartların etkileri ile tüm bu figür ve aksiyonların oyun akışına dahil olma sırası değişkenlik gösterebilir, fakat asıl kavranması gereken olaylar ve yaşam koşulları arası ilişkiler ise bu değişkenlik oyun deneyiminde herhangi bir tutarsızlık yaratmaz, anlatımın gerçeklik algısı kırılmaz. Burada kavranan zaman çok daha ilişkisel olabilirken, olayların gerçekleştiği uzamsal zaman da tutarlılıkla anlatının dayanağı olmaya devam etmektedir.

Zamansal betimlemeler, bu kadar belirgin işlenmiş olmasa da, tarihsel olayları konu alan oyunlar dışında, aslında her tür masa oyununda mevcuttur. Sadece "hikaye zamanı" yapısında düzenlenmiş olması çok mümkündür. Özellikle daha soyut kavramların aktarıldığı, fen bilimleri temalı oyunlarda, zaman sadece hikayenin gelişimi ile oyuncu deneyiminde var olmaktadır. Anlatının çerçevelediği spesifik bir "uzamsal zaman" yoktur, günün herhangi bir saatinde, ayın herhangi bir gününde ya da zamanın herhangi bir döneminde oyun senaryosu gelişmekte olabilir. Yine bu gibi oyunlara *Cytosis: A Cell Biology Board Game* (John Coveyou, 2017), *Terraforming Mars* (Jacob

Fryxelius, 2016) ve *Pandemic* (Matt Leacock, 2008) örnek gösterilebilir. Oyunda rastgele dizilmiş aksiyon kartları, gerçek zaman ile ilişkilenebilecek herhangi bir derecelendirmeye ayrılmamıştır; aksiyon kartları açıldıkça oyunun akışında sona yaklaşabilir fakat oyun için belirlenen zaman kesiti yalnızca oyuncunun deneyiminde katedilmekte ve yalnızca onun imgeleminde gerçeklik kazanmaktadır.

3. Mekan:

Tıpkı "zaman" konusunda işlendiği gibi, mekan belirteci de bilgilerin kalıcı belleğe işlenebilmesi için önemlidir. Olaylar belirli bir zaman diliminde, belirli çevresel şartlarda, zaman zaman belirli kişiler tarafından gerçekleştirilir ve ancak bu şekilde tüm katmanlarda işlenebildiğinde kavranabilir.

Tematik masa oyunlarına bakıldığında her bir oyunun belirli bir mekanda geçtiği ve bu mekanın mutlaka oyun tahtasında görsel olarak canlandırıldığı açıkça görülebilmektedir. Mekan unsurunun oyun tahtası üzerinde görsel olarak canlandırılması, anlatının imgesel dünyasına giriş için önemlidir. Oyun tahtası tasarımı, oyun etkinliğinin gerçekleşmesi için sağlanması gereken "sihirli çemberi" oyuncular arasında oluşturur, bunu da özellikle mekanın görsel referanslarını oyuncuya vererek sağlar.

Daha önce de belirtildiği gibi, masa oyunu anlatıları, öncelikle zaman ve mekan unsurlarını tanımlayarak oyuncuya giriş verir. Oyun, bir masal ormanında (bkz. *Everdell*, 2018), bir insan vücudunda (bkz. *Age of Steam Expansion: Human Body/Snapses*, 2015), Mars'ta (bkz. *Terraforming Mars*, 2016), 1890'ların Brüksel'inde (bkz. *Bruxelles 1893*, 2013) ya da bir savaş meydanında (bkz. Satranç) geçebilir. Örneklenen bu oyunların tamamı birbirinden başka anlatılarla şekillendirilmiş olabilir, fakat hiçbiri mekan unsurundan bağımsız değildir ve aslında anlatılarını farklılaştıran başlangıç noktası da yine mekanlarının, yani oyun tahtasının farklı tasarımından çıkış bulur.

Bilgi aktarımı hedefli bir oyun anlatısı oluştururken, hedef bilginin somut ya da soyut kavramları içermesi durumunda, eğer oyunlaştırmanın temeli anlamı somutlaştırarak akılda kalıcılığı arttırmaksa, oyun anlatısının ilk planda zaman ve mekan katmanlarında işleme alınması gerekir. Örneğin antik çağ medeniyetlerine dair bir bilgi

içeriği planlandığında, seçilen medeniyetin yapılanış özelliği, kültürlerinin çevresel faktörlerden ne şekilde etkilendiği, doğadaki su ve yer şekillerinin, yerleşik kültürde insan yaşamını neden ve nasıl şekillendirdiği gibi bilgiler, pekala bir masa oyununun mekânsal bağlamında işlenebilir. Ya da sosyal bilimler dışında fen bilimleri konularına bakıldığında, örneğin kimyasal tepkimelerin reel düzlemde oluşmalarına olanak sağlayan çevresel koşullar, yine bir masa oyunu tahtasının yapılanışında, oyuncu etkileşimleri ile birlikte kurgulanarak verilebilir. En temel fizik konularından doğru akım ve alternatif akım sistemleri, örneğin, *Tesla vs. Edison: The War of Currents* (Dirk Knemeyer, 2015) oyununa konu olabilmekte, günlük hayatımızda da karşılık bulan bu konu, tarihsel ve sosyal katmanları yanında, enerji verimliliği konseptinin fiziksel mesafelerin enerji transferine kaybettirdiği güçler, tehlikeleri ve avantajları bağlamında, mekansal canlandırma içinde karşılaştırılarak sunulabilmektedir.

4. *Karaklerler:*

Bilgi içerikli bir oyun anlatısı oluşturma yolunda, hedef bilginin olayları gerçekleştirecek karakter planlarına ayrıştırılması da ayrıca önemli bulunmaktadır. Özellikle tarihsel bir hedef bilginin belirli kişiler tarafından gerçekleştirilen olayları içerdiği fark edilirse, oyun akışının oyuncular tarafından üstlenilecek rollere ayrıştırılması, son derece makul bir anlatım planı oluşturabilir (bkz. *Tesla vs. Edison: The War of Currents*, Dirk Knemer, 2015). Bu gibi durumlarda *Rol Yapma* ya da *Değişken Oyuncu Güçleri* mekanikleri, oyun anlatısının oyuncular tarafından içselleştirilebilmeleri açısından avantajlı yapılardır. Rol yapma oyunlarında oyuncular gerçekte var olan tarihsel kişilikleri canlandırabildikleri gibi, döneme dair kurgu karakterlerin rollerini de üstlenebilmektedirler. Öte yandan, tarihsel gerçekliği olan kişiliklerin, *Rol Yapma* mekaniği dışında, *Kart Çekme* mekaniği ile de oyun akışlarına işlendikleri örnekler mevcuttur (bkz. Concordia, 2013; bkz. Freedom: The Underground Railroad, 2012). Bu yapılarda oyuncular oyun akışının dışsal yöneticileridir. Bu gibi durumlarda, oyun akışında, "serim" dediğimiz çatışma yaratılan süreçler boyunca, tarihsel kişiliklerin işlenmesi hedeflenen özellikleri, çekilen rastgele kartlarda beliren komutlarla, oyuncuların hamle planlarını değiştirebilecek ölçüde oyun akışında kırılma yaratabilmektedirler.

Hedeflenen bilgi içeriğinin, tarihsel planlar dışında, güncel meslekler, üretim sistemleri ya da bilimkurgu gibi sosyal konuları kapsadığı durumlar da olabilir. Bu yapılarda oyuncuların, var olan karakterlerin rollerine bürünmeleri değil, konu edilen sistemleri gerçekleştirecek görev planlarına bürünmeleri durumu söz konusudur. Anlatıyı karakter yapılarına ayrıştırmak bu gibi örneklerde farklılaşan bir pratiktir. Oyuncular kendi benlikleri içinde oyun için gerekli rolleri üstlenirler. "Eğitici" etiketiyle eşleşmese de, bu yaklaşıma örnek verilebilecek *Terraforming Mars* (Jacob Fryxelius, 2016) oyununda oyuncular Mars'a gönderilen görevli astronot gruplarını; *Tikal* (Micheal Kiesling, Wolfgang Kramer, 1999) oyununda ise antik maya kentini toprak üstüne çıkarmaya çalışan kazı ekiplerini yönetmektedirler. *Peak Oil* (Tobias Gohrbandt, 2017) isimli oyunda oyuncular dünyanın en büyük petrol şirketlerinin yöneticileridir ya da *Vinhos*'ta (Vital Lacerda, 2010) her oyuncu bir bağ üreticisidir. İşbirlikçi bir oyun yapısı oluşturan *Pandemic* (Matt Leacock, 2008) oyununda ise, tüm oyuncular birbirlerinden farklı becerileri ile, dünyaya yayılmış virüsleri temizlemekle görevli bilim takımının üyeleridir, diğer örneklerden farklı olarak bu oyunda *Değişken Oyuncu Güçleri* mekaniği kullanılmıştır ve oyun kurgusundan kaynak bulan kısıtlılıklar ve becerilerle, oyunda aktif olan her oyuncu, diğer oyuncuların hamlelerine katkı sağlayıp, takımın başarısına etki edebilmektedir.

Konu edilmek istenen hedef bilgi içeriği, fen bilimlerine dair nispeten daha soyut sistemleri de içerebilir. Bu soyut konuların kavrayış noktasında somutlaştırılabilmeleri için, kurgusal olarak oyuncuların oyun temasına uygun "benlikler" üstlenmeye yönlendirilmesi söz konusudur. Bu yönlendirme bazı oyun yapılarında görev planları şeklinde sunulabilir, bazı örneklerde ise bahsi geçen soyut sistemlerde hali hazırda insan olmayan unsurların kişileştirilmesi yoluyla, oyunculara tanımlanan kurgu benlikler halinde görülebilir. Örneğim 2017 yapımı *Cytosis: A Cell Biology Board Game'*de (Tasarımcı: John Coveyou) oyuncular hücre içi ayrıştırıcılar olarak görevlendirilmiştir. Başka bir deyişle gözle görülmeyen hücre alt birimlerinden birinin rolünü üstlenmişlerdir ve hücre dışına salgılanacak enzimler, proteinler, hormonlar ve protein/hormon alıcılarını üreterek hücrenin dışına ulaştırmakla görevlidirler.

5. Olay Örgüsü:

Eğitici ya da bilgi içerikli olarak anılabilecek masa oyunlarında hedef bilginin, çoğunlukla oyun karakterlerinin başına gelen "olaylar" üzerinden somutlaştırıldığı görülmektedir. Oyunların etkileşimli anlatılar oluşunun yarattığı problemler, tam da bu noktada oyun tasarımcısına zorluk oluşturabilir. Oyunlarda olay örgüsü, klasik anlatılardaki gibi doğrusal değil çatallıdır. Yani olaylar, oyuncu seçimleri ile dallanabilecek şekilde alternatifli olarak yapılandırılmalı, bilgilerse bu ihtimaller arasında değişken anlam ilişkileriyle olaylara işlenmelidir. Olasılıklı olay örgüsü, karakterler arası etkileşimin yapısıyla bilgiyi taşıyabileceği gibi, *Noktalar Arası Hareket ve Dizi Oluşturma* mekaniklerine işlenmiş oyun hedeflerine, ayrıca tüm bu hedefleri gerçekleştirirken oyuncuların başlarına gelenler oyun durumları sürecine de işlenmiş olabilir.

Görüldüğü gibi hedef bilgi ister somut gerçeklikleri ister soyut kavramları içersin, oyunlar aracılığıyla gerçekleşecek iletişimde öncelikle soyut bir kavram olan bilginin somutlaştırılması esastır. Bu doğrultuda, oyuncunun bilgi açılımında şekillenen kurgu dünyaya giriş sağlayabilmesi için, anlatının "zaman" ve "mekan" katmanlarında temellendirilmesi ve bilgiyi gerçekleştirmek üzere yaratılmış karakter planları ile özdeşleşmesi gerekir. Tüm bu planlar, zaman, mekan ve karakterler, çoğunlukla görsel kavrayışa hitap eder şekilde, masa oyunlarındaki oyun tahtası ve oyun unsurlarının şekillenişinde somutlaştırılmaktadır. Görsel stilizasyon, öğreniciye, yazınsal bilginin aktarımından çok daha etkili bir kavrayış sağlayabilir. Hedef bilgi ayrıca, olay akışında oyuncular arasında gerçekleşecek etkileşim planlarına da işlenebilir. Böylece kavrayış, farklı katmanlarda farklı eşleştirmelerle iletilmekte ve bilgi kalıcı belleğe farklı mantık ilişkilerinde işlenerek kaydedilebilmektedir.

2.3.3. Masa Oyunlarında Bilgi ve Görsel Temsil

Masa oyunları, görsel iletişim araçları olarak ele alındığında, çözümlenebilecek iki grup yüzey ortaya çıkar; oyun tahtası ve oyun unsurları. Oyun tahtası, bir oyun durumunun mekanı olan yüzeydir. Daha önce de bahsedildiği gibi bazı yapılarda sabit bir tabla halindedir; tahta, mermer, seramik, kağıt ya da kartondan olabilmektedir. Bazı oyunlarda ise bu yüzey, oyun ilerledikçe kurulmakta olan parçalı bir mekan halindedir (bkz. *Karo Dizme Mekaniği*). Diğer tarafta oyun unsurları, farklı yapılardaki masa oyunlarında, oyun tahtası dışında kalan tüm oyun birimlerine; oyuncuları temsil eden piyonlara, oyun kartlarına, oyun paraları ya da diğer birikim unsurlarına, zar ve benzeri durum belirteçlerine, ayrıca bazı yapılarda görülen ıstaka benzeri kişisel birikim alanlarına verilen genel isimdir. Belirtilen birimlerin tümü, oyun teması paralelinde, özel görsel kodlamalar ve referans değerler içeren, böylelikle anlatının oyuncu imgeleminde somutlaşmasını sağlayan, görsel anlatım yüzeyleridir. Bu yüzeylerin tasarım değeri, reel yaşamdan farklı olan oyun ortamına geçişte, doğrudan oyun deneyimini biçimlendirmektedir.

Bu başlık altında, bilgi iletme işleviyle tasarlanacak bir masa oyununda, bahsedilen yüzeylerin yaratılması sırasında, hangi görsel anlatım tekniklerinin kullanılabileceği, özellikle anlatının "zaman", "mekan" ve "karakter" planları doğrultusunda hangi görsel değerlerle temsil edilebileceği, yazınsal kaynaklar ve gözlemlerden yararlanılarak tespit edilmeye çalışılacaktır. İçeriği oluştururken, anlatımın birkaç oyun örneğinde analiz edilerek somutlaştırılması oldukça makul görülmüştür. Özellikle temaları ve oynanış biçimleriyle "eğitici" ya da "bilgi içerikli" olarak nitelenebilecek kategoriden seçilen tarihsel bilgi içerikli *Freedom: The Underground Railroad* (Brain Mayer, 2012) ve biyoloji temalı *Cytosis: A Cell Biology Board Game* (John Coveyou, 2017) bilginin görselleştirilmesi sürecinde kullanılan tasarım yaklaşımlarını saptamak üzere inceleme altına alınacaktır. Birbirinden farklı konularda, farklı hedef kitlelere hitabeder şekilde tasarlanmış bu oyunlar, görsel stilleriyle de birbirlerinden bir o kadar ayrışmaktadırlar. Her masa oyunu kendine özgü stilizasyonuyla ayrı bir dünya oluştursa da, bir masa oyununda oyun tahtası ve oyun unsurlarının bürünebileceği görsel anlatımların çeşitliliğine iyi örnekler olacağı düşünülmektedir.

2.3.3.1. Bilginin Mekanı: Oyun Tahtası Tasarımı

Oyun eylemini insan kültürünün temel ifade alanlarından kabul eden ve içinde ritüel barındıran her yapıyı oyunsal bir temsil olarak gören Huizinga, "Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme" adlı kitabında, oyun ortamında "mekan" kurgusunu özel bir terim ile eşleştirmiş, oyuncuların sözsüz bir anlaşmayla etrafına toplandığı oyun mekanını "sihirli çember" olarak tanımlamıştır (1951). Huizinga, fiziksel yapılanışı ile gerçek dünyadan ayrılarak dahil olunan bu oyun mekanını, gerçekten büyülü bir ortam olarak görmekte, oyun çalışmalarının temel kaynaklarından kabul edilen Homo Ludens isimli kitabında şöyle tanımlamaktadır:

> *"Oyunun mekânsal sınırlılığı, zamansal sınırlılığından da çarpıcıdır. Her oyun ister maddi veya hayali, ister keyfe göre saptanmış veya zorunlu olmuş olsun, önceden belirlenmiş kendi mekânsal alanının sınırları içinde cereyan eder. ... Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, tiyatro sahnesi, sinema perdesi, mahkeme; bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır, yani tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallara tabi kılınmış yerlerdir. Bunlar bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış özel dünyalardır."(2006: 27)*

Oyun mekanının gerçek dünyadan fiziksel olarak ayrıştırılması durumunu ise, belirli bir amaç uğruna adeta trans haline bürünmüş oyuncunun dış dünyanın etkilerinden korunabilmesi işleviyle ilişkilendirmektedir:

> *"Bu sınırlandırma ister kutsal amaçlarla yapılsın, isterse düpedüz oyuna yönelik olsun, biçimsel olarak hep aynı işleve sahiptir. Koşu alanı, tenis kortu, oyun parkı ya da satranç tahtası, biçimsel olarak, tapınaktan veya sihirli çemberden farklı değildir. ... Kutsanmış olduğu için özellikle tehdit altında ve özellikle tehlikeli olan adanmış bireyi, zararlı etkilerden uzak tutma kaygısıyla, sınırlandırma ve ayrı tutma ihtiyacı güdülmektedir."(2006: 39)*

Hatta Huizinga, bu tespitlerinden yola çıkarak, sırf etkinlik alanları ayrıştırıldığı ve adeta bir sihirli çemberde var oldukları için, okulları, mahkeme salonlarını ya da askeri kışlaları da oyunsal mekanlardan kabul etmekte ve "sihirli çemberi" oyun durumunun,

oyunu ise insan kültürünün olmazsa olmaz unsurlarından biri olarak konumlandırmaktadır.

Pek çok oyun yapısında olduğu gibi masa oyunlarında da oyun alanı olan tabla (oyun tahtası) oyunun sihirli çemberidir ve oyun mekanını çerçevelemenin ötesinde, anlatı zamanının ve hatta oyun kurallarının dahi bilgisini taşıyan kilit unsurdur. Yüzey tasarımı olarak değerlendirildiğinde, görsel kavrayışa yönelik tasarlanan oyun tahtasının, taşıdığı stilistik izlerle anlatının geçtiği tarihsel aralığa işaret edebileceğini kavramak zor değildir. Okuyucuya, kendi zamanından çıkarak, oyunun sihirli dünyasına, anlatı zamanına girebileceği bir imgesel okuma sunmaktadır. Tahtanın resimlemesinde yararlanılan renk ve desenlerden, yer imleçleri olan tipografik öğelere kadar her görsel öğe, farklı referanslarla birbirinden ayrı anlamların taşıyıcıları olabilmektedir. Ya da tahta boyunca uzanan bir oyun yolu, görsel biçimlemeleriyle oyun süresinin başlangıcını ve bitişini (ya da hiç bitmeyen sarmal zamanını) işaret ediyor olabilir.

Öte yandan zamanın yüzeye yayılan ikonik belirteçleri dışında oyun tahtası, uzamsal şekillenişinde de pek çok bilgi taşır. Tahta üzerindeki bölgeler, bölgelerin birbirlerine uzaklığı ya da komşuluk ilişkileri, alana yayılışları ya da yükselerek yapılanışları, oyun taşlarının nasıl hareket ettirilebileceği ve kaç oyuncunun bu serüvene dahil olabileceği gibi bilgilerin belirteçleri olabilmektedir. Örneğin eşit ölçülerdeki kenarlarıyla bir satranç tahtası, aslında *Chaturanga* oyununun dört oyuncusunun karşılaşmasına ayrılmıştır. Ya da tahtadaki beyaz kareler beyaz filin, siyah kareler de siyah filin hamle yönünü göstermektedir. İncelemenin önceki bölümlerini örneklemek için konu edilen *Freedom: The Underground Railroad* (2012), *Concordia (2013)* ve *Trekking the World* (2020) oyunları gibi *Noktalar Arası Hareket* mekaniği taşıyan oyunlarda, oyun tahtası oyuncuların hamlelerini yapabilecekleri yönlerin göstergesi olabilmektedir.

Bu ve bunun gibi örnekler her masa oyunu için ayrı ayrı çeşitlendirilebilir. İncelemede ele alınacak ilk oyun, çalışmanın önceki bölümlerinde farklı yönleriyle incelenen *Freedom: The Underground Railroad* olacaktır. *O*yun tasarımı Brain Mayer tarafından gerçekleştirilen, görsel tasarımları ise Jarak Nocon ve Steve Paschal tarafından

yürütülmüş, Amerika merkezli Academy Games tarafından 2012 yılında yayınlanmış bu "eğitici" oyun, Amerikan Sivil Savaşı'na kadar olan süreçte, köleliğin kaldırılması yönünde gerçekleşen toplumsal olayları konu almaktadır. Tarihsel gerçekliği olan olaylar oyun senaryosuna oyun kartları ile işlenmiş haldedir, bu nedenle "eğitici" sıfatı yanında "bilgi içerikli" olarak da nitelenebilir. İşbirlikçi oyun yapısı yanında, *Noktalar Arası Hareket, Değişken Oyuncu Güçleri (Rol Yapma), Kart Çekme ve Zar Atma* mekaniklerinin, tema ile oldukça dengeli şekilde kurgulandığı bu oyun, karışık oyun yapısına rağmen görsel tasarımın oyun deneyimini olabilecek en iyi şekle taşıdığı, başarılı örneklerdendir.

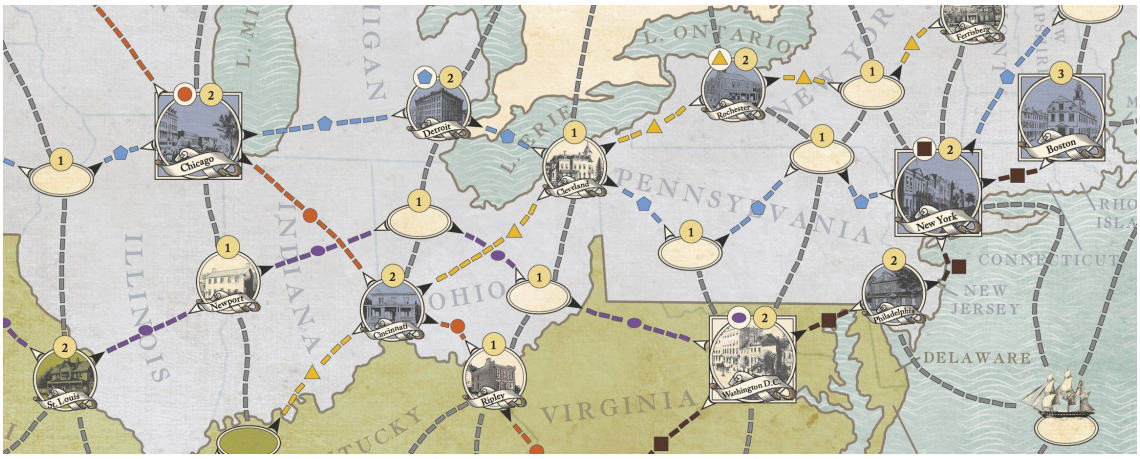


Resim 48: Freedom: The Underground Railroad Oyun Tahtası,
Grafik Tasarım: Jarak Nocon, Steve Paschal
Derleyen: Ayşegül Acar. Kaynak: 12.05.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://boardgamegeek.com/image/1668795/freedom-underground-railroad

Freedom: The Underground Railroad kurulumunda öncelikle oyun tahtasının "uzamsal zamanı" ve anlatı mekanını çerçevelemek üzere yapılandırıldığı dikkat çekmektedir. Resim 48'de görülebileceği gibi, oyun tahtası sağda Doğu Amerika haritasına ve solda "The North Star" (tr: Kuzey Yıldızı) olarak isimlendirilen gazete stilizasyonuyla ikiye ayrılmıştır. Sağdaki harita, 1865'te başlayan iç savaş yıllarından önce, gerek yasal gerekse ekonomik yapılanmalarıyla birbirinden ayrışan Doğu Amerika'daki kuzey ve güney eyaletlerini reel coğrafyalarında göstermektedir. Bu

eyaletlerin günlük yaşamlarını birbirinden ayıran en temel fark, güney eyaletlerinin tarım ekonomileri dolayısıyla siyahi ırkı köle olarak çalıştırabilecekleri kölelik sisteminin yasal olması, kuzeyde ise bu durumun insan haklarına aykırı bulunması sebebiyle yasaklanmasıdır. Bu noktada ufak bi hatırlatma yapmakta fayda vardır: Oyuncular bu oyunda, güney eyaletlerinde yaşayıp köleliğin ahlaki olmadığını savunan, kölelik karşıtı eylemleri ile güneydeki köleleri gizlice Kanada'ya ulaştırarak özgürleştirmeye çalışan toplumsal figürleri canlandırmaktadır. Harita üzerinde güney ve kuzey eyaletlerinin ayrıştırılması, tarımı temsil eden yeşil renk ve belki de özgürlüğü temsil etmek üzere mavi renk ile sağlanmıştır. Haritanın en kuzeyinde ise beyaza yakın bir renk ile Kanada toprakları resmedilmektedir.

Haritanın alt yüzeyinden Kanada'ya doğru, çeşitli durak noktaları ile birbirine bağlanan hatlar yerleştirilmiştir. Bazı duraklar New York, Boston, Chicago gibi şehir isimleriyle işaretlenmiştir, bazıları yalnızca boş dairelerdir. Bu şekilde ismen belirtilen şehirlerin ve boş durakların mavi, beyaz ve yeşil renkle işaretlenerek ayrıştırıldığı da görülmektedir. Mavi renkle işaretlenen şehirlerin köleliği yasaklayan yasalarla korunduğu, beyaz renkli şehir/durakların yasa olmasa da kamusal görüşün kölelik karşıtı olması sebebiyle "çekimser" sayılabilecek güvenli bölgeler olduğu ve yeşil renkle işaretlenen St. Luis şehrinin ise köleliğin yasal olduğu güney eyaletlerine dahil olduğu, haritanın sağ alt bölümüne yerleştirilen lejanttan okunabilmektedir. Bu farklılaşma oyun kuralları ile ilgili bir fonksiyonun taşıyıcısıdır aslında. Şehirlerin ve beyaz renkli durak dairelerinin üzerinde sarı yuvarlaklar içinde "2" ve "1" rakamları görülmekte ve bu rakamlar söz konusu bölge halklarının kölelik karşıtı görüşleri sebebiyle, oyunculara bağışlayacakları paraları göstermektedir. Yani oyuncular bu noktalara özgürleştirmek için taşıdıkları her köle için, birliklerine 1 ya da 2 dolar bağış kazanabilmektedirler. Bu sarı renkli yuvarlaklar içinde yazan rakamlar, oyun tahtasının geri kalanında ve diğer oyun unsurlarında da kazanılacak ya da kaybedilecek paraları işaret edecektir.



Resim 49: Freedom: The Underground Railroad Oyun Tahtası – Yakın Plan

Ayrıca bu şehirlerden bazılarında para ikonunun yanında farklı renklerde beşgen, üçgen, kare, yuvarlak ve elips şekillerin belirdiği görülmektedir. Söz konusu şehirlerin üstünden geçtiği bazı hatların ise yine bu renklerle eşleştirilmiş halde renklendiği, böylece gri renkte olan diğer hatlardan ayrıştırıldığı fark edilmektedir. Bunun nedeni, oyun sistemine işlenmiş, oyuncu hareketlerine karşı hamleler yapan "köle yakalayıcıları" olgusudur. Oyunda beş farklı geometrik şekil ve beş renkle imlenmiş "köle yakalayıcıları" vardır. Her biri görsel olarak kendi şekliyle eşleşen noktalardan oyuna başlar ve kuzeye taşınmak üzere oyun yoluna alınan köleler bu figürlerin hattına girdiklerinde kölelere doğru bir hane yaklaşırlar. Haritadaki şehir ve durak noktalarının tümünde, ayrıca, sayılan belirteçlere eşlik eden beyaz ve siyah oklar dikkat çekmektedir. Bu okların da fonksiyonu, köle yakalayıcılarının hatlar arasında hangi yöne ilerleyeceğine işaret etmektir. Siyah ok doğuya, beyaz ok ise batıya yönlendirmektedir. Her turun başında atılan zar ile belirlenen şekildeki yakalayıcı, okun işaret ettiği yöne zarın işaret ettiği hane sayısı kadar ilerler ve ulaştığı noktada herhangi bir köle bulunuyorsa yakalayıp haritanın ağ alt köşesindeki köle pazarına transfer eder.

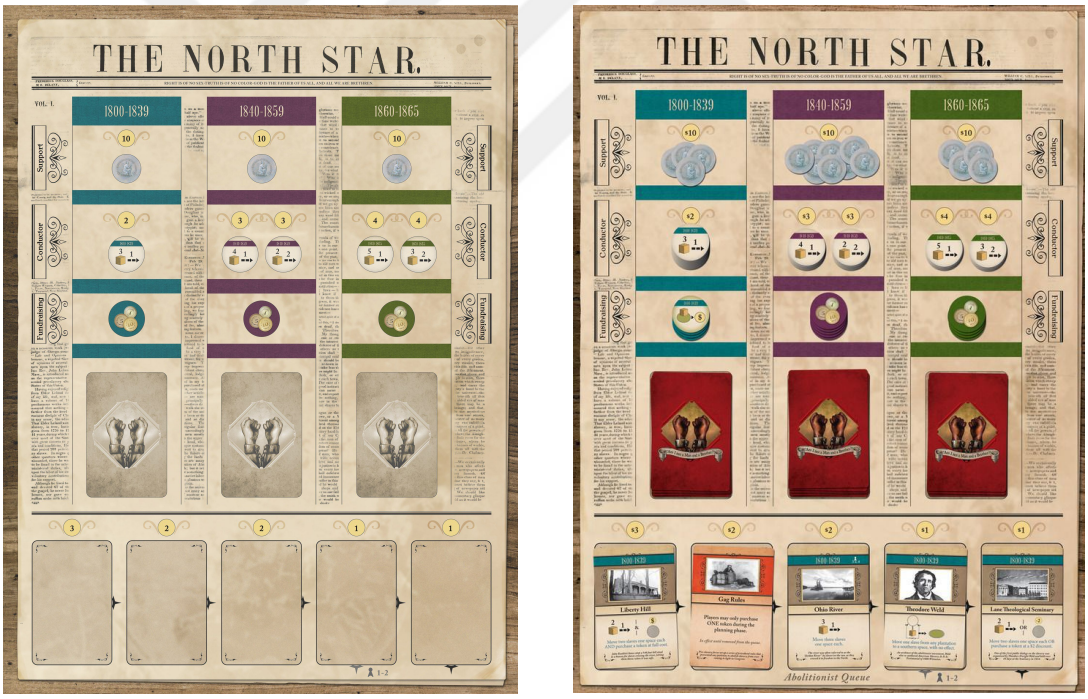


Resim 50: Freedom: The Underground Railroad Oyun Tahtası – Yakın Plan Görüntüler

Kölelerin özgürlük yolculuğuna mekan olan oyun yolu haritanın en güneyindeki Luisiana, Mississipi ve Georgia bölgelerine konumlanmış 3 merkezden başlamaktadır. Bu şehirlerin ismi belirtilmemekle birlikte, birinde 8, diğerinde 4 ve en sağdakinde 9 adet köle konumu bulunmaktadır. Oyunda ağaç küpler ile temsil edilen köleler ("Oyun Unsurları Tasarımı" başlığı altında detaylı değinilecektir), sağ köşedeki köle pazarından satın alınmaları ile bu alanlara yerleştirilerek, oyuncuların stratejilerine göre kuzeye kaçış yolculuklarına başlarlar. Oyun yolunu tamamlayarak kuzeydeki Kanada topraklarına ulaşabilen oyun birimleri, özgürleşen figürleri temsilen işaretlenen alana yerleşirler. Oyun yolunda yakalanıp köle pazarında satılamayan köleler ise haritanın sağ üst köşesindeki "kayıplar" bölümüne yerleşirler. Buradaki kart oyuncu sayısına göre değişebilmekle birlikte oyunun sonunu temsil eden kısımdır, aynı zamanda. Resimde görülen kartın gösterdiğine göre 3 kişilik bir oyunda, oyuncuların oyun sistemine karşı kazanabilmeleri için, 20 adet köle özgürleştirmeleri gerekir; bu hedef gerçekleşene kadar oyunda gelişen olaylarla 14 adet köle "kaybedilirse" oyun sonlanmış olur ve oyuncular kaybeder. Oyun matematiğini sağlamak için işaret edilen alandaki kurtarılması gereken

kölelerin sayıları, oyuna dahil oyuncular arttıkça artmakta, azaldıkça azalmaktadır. Örneğin iki kişilik bir oyunun işbirlikli kurgu potansiyeline göre özgürleşmesi gereken köle sayısı 10'a düşmekte, kayıp köleler için tanınan sayı 16 olmaktadır.

Tahta bir masa üzerine açılmış kaçış haritası şeklinde resmedilen oyun tablasının sol yarısı, yine aynı masa üzerinde yerleşitirilmiş "The North Star" gazetesine ayrılmıştır. Üstüste duran iki gazete sayfası şeklinde görselleştirilen bu alan, yukarıdan başlayarak gazete logotaypı ve sloganı *("Right is of No Sex - Truth is of No Color - God is the Father of Us All"; Türkçe karşılığı "Hak Cinsiyetsizdir, Doğru Renksizdir, Tanrı Hepimizin Babasıdır ve Hepimiz Kardeşiz"*), küpürler arasında yerleştirilen üç dikey sütun halindeki zaman bazlı tur kaynakları, turlara ait olay kartı desteleri ve en alt düzlemde de beş adet yan yana sıralanacak olay kartını taşımaktadır.



Resim 51: Freedom: The Underground Railroad Oyun Tahtası,
Sol Parça, boş ve oyun sırasındaki kurulumu ile gösterilmektedir
Derleyen: Ayşegül Acar. Kaynak: 12.05.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://boardgamegeek.com/image/1668795/freedom-underground-railroad

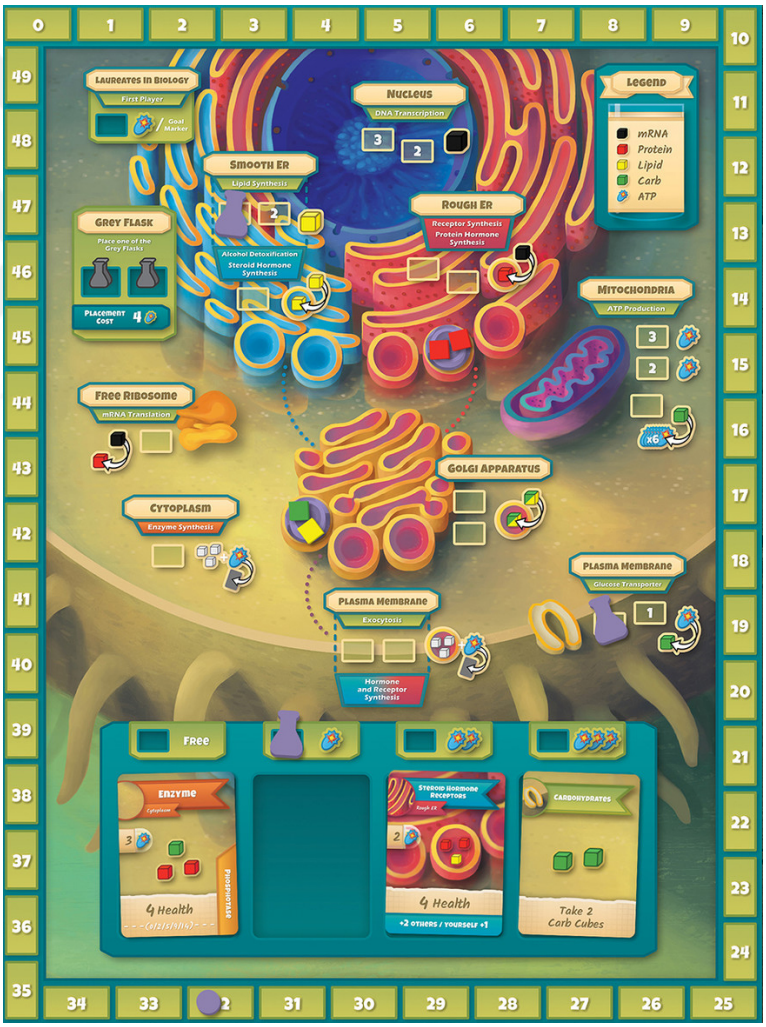
Bu alanda kullanılan tipografi "geçiş dönemi" olarak andığımız yazıyüzü geometrisinde, serifli bir fonttan seçilmiştir. Yazıyüzü anatomisini bilen profesyoneller

için zamanlama açısından yanlış bir seçim olsa da, kolay okunabilir, temiz bir font kullanıldığı söylenebilir; yine de döneme dair hedef kitlenin sahip olabileceği görsel imgelemle örtüşür düzeydedir. Hemen altında mavi, mor ve yeşil renklerle "1800-1839", "1840-1859", "1860-1865" şeklinde başlıklandırılarak işaretlenmiş sütunlar yerleştirilmiştir. Bu sütunlar da yatayda 3 bölüme ayrılmıştır ve oyuncuların sarı yuvarlaklarla belirtilen bedelleri ödeyerek satın alabilecekleri hamle yapılarını gösteren kaynakların temsil ettiği oyun birimleri bu kısma yerleştirilmektedir ("Oyun Unsurları Tasarımı" başlığında bu bölüme yerleşecek nesnelere ve fonksiyonlarına ayrıca değinilecektir). Yine söz konusu tarih aralıklarında gerçekleşmiş olan olumlu ve olumsuz olayların bilgilerini içeren ve oyun akışına etki edebilecek işlevdeki oyun kartı destelerine ayrılmış üç dikdörtgen alan, destelerin arka yüzlerindeki görselin silik bir versiyonu ile eşleştirilerek, sütunların en alt sırasına konumlandırılmıştır. Oyundaki tur bilgisine göre, ilgili tarih aralığından olay kartları, en alt satırdaki kendilerine ayrılmış beş haneye yerleştirilecektir. Oyun tahtasının sağ tarafındaki ile paralel bir ikonografi bu kısımda da geçerlidir, fakat bu kısımda sarı yuvarlaklarla işaretlenen rakamlar, oyuncuların toplayabileceği paraları değil birimlerin işaret ettiği becerilere sahip olmak için ödemeleri gereken bedelleri göstermektedir. Ayrıca alanın görselleştirmesinde kullanılan kıvrımlı süsleme grafikleri ve bordürler, yine dönemin görsel referansları ile uyumlu, kaligrafi ve linotipo biçimlemeleridir.

Oyunda anlatının "uzamsal zamanında" gerçekleşen olayların, günlük olayların aktarıldığı bir gazetenin ön sayfasından, bu derece doğal bir metaforla ilişkilendirilerek sunulması oldukça iyi düşünülmüş bir tasarım fikridir. Gazete ismi dahi, gecenin karanlığına sığınarak özgürlüklerine kavuşmaya çalışan insanların yollarına ışık tutmuş Kuzey Yıldızı ile ilişkilendirilmiş bir metafordur. Ayrıca oyun tahtası tasarımında kullanılan renk paleti, gravür tekniği görselleştirmeler, kağıt dokusu ve arka plandaki tahta masa dokusu, adeta bu anlatıyı konu alan bir tiyatro oyununun sahne tasarımı gibi, kullanıcıyı anlatının hedeflenen zaman ve mekanına taşımada oldukça başarılı bir imgesel düzlem oluşturur.

İncelemede ele alınacak ikinci oyun *Cytosis: A Cell Biology Board Game'dir.* Tez çalışmasının önceki başlıklarında, eğitici oyun örneklemelerinde sıklıkla değinilen

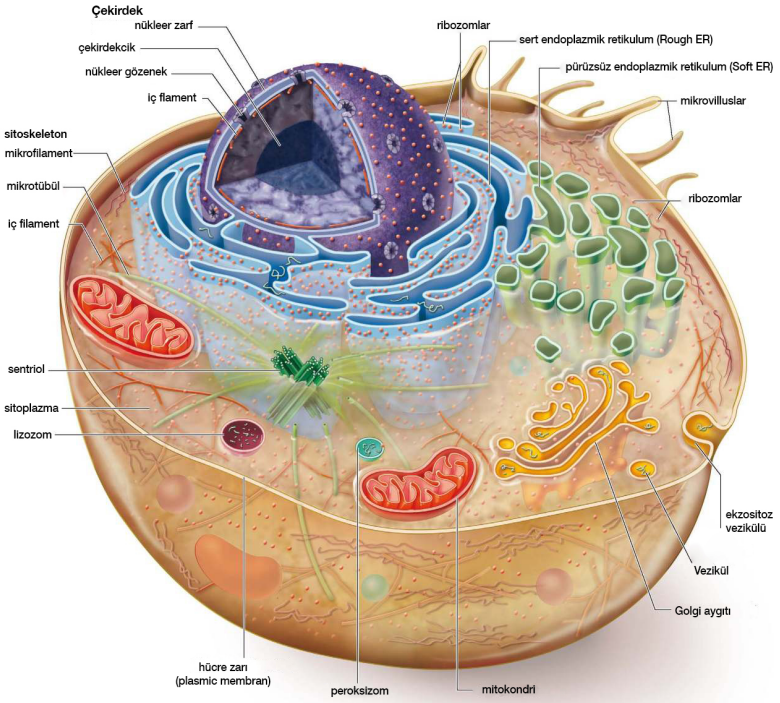
oyun, John Coveyou tarafından tasarlanmış, Genius Games tarafından 2017 yılında yayınlanmıştır. Oyunun görsel tasarımları, Tomasz Bogusz ve oyun tasarımcısı John Coveyou tarafından gerçekleştirilmiştir. Buna göre oyun tahtası, insan hücresine mikroskobik bir bakış halindedir. Önceki başlıklarda değinildiği gibi, bu oyun, insan hücresinin içinde molekül ve hormon taşıyıcısı Sitoz mekanizmasını konu alırken, tüm yapısal özellikleriyle hücrenin canlandırıldığı oyun tahtası üzerinde, hücre çekirdeğinden (nucleus) mitokondriye, Golgi parçacığından ribozomlara tüm alt birimler açıkça görülebilmektedir (Resim 52 ve Resim 53).



Resim 52: Cytosis: A Cell Biology Board Game Oyun Tahtası, Grafik Tasarım: Tomasz Bogusz, John Coveyou

Kaynak: 15.05.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;

https://tomaszbogusz.artstation.com/projects/1PeYZ



Resim 53: Hücre içi birimleri temsili görsel,
Kaynak: 15.05.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://blogglophys.wordpress.com/2015/02/12/cellule/

Görüldüğü gibi oyun tahtasının üst bölümünde bir çekirdek, çevresinde sert ve pürüzsüz endoplazmik retikulumlar, tahtanın alt bölümlerine doğru mitokondri ve Golgi aygıtı, en son enzim, hormon ve proteinlerin hücre dışına salgılanacağı hücre zarı (ing. *plasmic membran*) bulunmaktadır. *İşçi Yerleştirme* ve *Kaynak Yönetimi* mekaniklerinin ana yapıyı oluşturduğu oyunda, tahta üzerindeki bu alanlar, oyuncuların taşlarını yerleştirerek farklı oyun fonksiyonlarını (kaynak toplama ve seri tamamlama) aktive edecekleri istasyonlar durumundadır. Öyle ki bu bölümlerde sarı çizgili dikdörtgen şekilli alanlar, oyuncuların piyonlarının taban ölçülerindedir ve bazı dikdörtgenler içinde yazan rakamlar ise o istasyonların ürettiği kaynakları göstermektedir. Bazı istasyonlar mRNA (siyah küpler), bazı istasyonlar hücre içi enerji taşıyıcısı ATP disklerini üretmektedir; bazı istasyonlar ise bu iki kaynağın karbonhidratlara (yeşil küpler), lipitlere (sarı küpler) ve proteinlere (kırmızı küpler) dönüştürüldüğü ribozom ve Golgi aygıtı yapıları ya da enzim sentezlerinin oluşturularak hücre dışına taşınabileceği hücre zarı ve sitoplazma bölgeleridir.



Resim 54: Cytosis: A Cell Biology Board Game Oyun Tahtası – Yakın Plan,
Kaynak: 15.05.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://www.boardgamequest.com/cytosis-review/

Cytosis oyun tahtası, tüm diğer oyun unsurlarının bütüncül tasarımıyla, son derece iyi kurgulanmış bir görsel anlatım sunmaktadır. İkon iletişiminin aktif olduğu bu düzende, hangi istasyonun hangi kaynağı ne kadar ürettiği, hangi kaynağın nerede neye çevrilebileceği, oyun içi unsurların ikonik temsilleri ve basit ok çizimleri ile birleştiğine açıkça algılanabilmektedir. Ayrıca, oyun alanında belirlenen bölgelerin renkleri, tamamlanması gereken setleri belirten "hücre bileşiği" kartlarının tür bazlı renkleri ile de birebir uyum içindedir (bkz. Resim 55). Oyuncular Pürüzsüz ER'dan lipit hücreleri, Sert ER'dan ise mRNA moleküllerini toplayarak, "Vezikül" olarak isimlendirilen hücre içi taşıyıcı keseleri ile tahtanın orta bölümündeki Golgi Aygıtına taşınabilir, burada lipitlerini karbonhidratlara ya da karbonhidratlarını lipitlere çevirebilmektedir. Aradaki geçiş ya da başka bir deyişle üretilen molekül ve lipitlerin hücre içindeki yolculuğu, tahta üzerinde bu alana uygulanmış noktalar halindeki yol ile gösterilmektedir. Ayrıca tahta üzerinde (gerçeğe uygun şekilde) mRNA'ları proteinlere çevrilebildiği "özgür ribozom" alanı, enzimlerin sentezlendiği "sitoplazma" alanı, ATP üreticisi mitokondriler, atık maddelerin

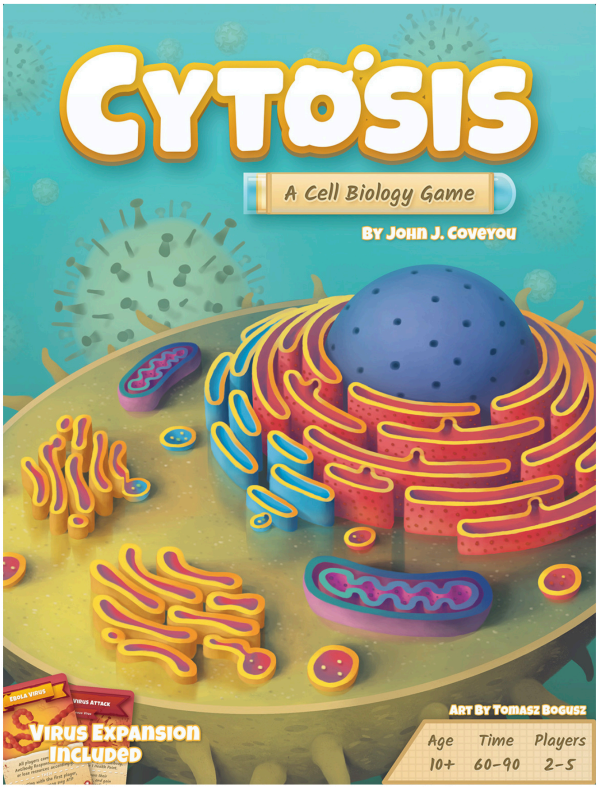
hücre dışına salgılanacağı plazma membrandaki ekzositoz alanı ve yine plazma membranın glikoz taşıyıcı özelliğinin vurgulandığı ATP disklerinin karbonhidrata çevrilebildiği alan açıkça görülebilmektedir.



Resim 55: Cytosis oyun tahtası ile kart tasarımları arası ilişki

Derleyen: Ayşegül Acar. Kaynak: 15.05.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://tomaszbogusz.artstation.com/projects/1PeYZ

Oyuncular kendilerine dağıtılan kartlardaki protein, hormon, enzim setlerini hücre içi yolculukta bu şekilde tamamladıktan sonra (*Dizi Oluşturma* mekaniği), doğal olarak tahtanın en alt sırasına ilerler ve bu şekilde hücre içi üretimlerini hücre dışına başarılı şekilde salgılayabilmiş olurlar. Tamamladıkları kartın "sağlık puanını" alıp, oyun tahtasının çeperini çevreleyen zafer puanı çizelgesinde disklerini ilerlettikten sonra, tahtanın en alt sırasında açık halde duran yeni bileşik kartlarından alarak oyuna devam ederler. Görüldüğü gibi oyun tahtası sadece görsel niteliğiyle bile oyuncuyu hamleleri arasında yönlendirmektedir.



Resim 56: Cytosis oyun ambalajı ve tasarıda kullanılan renk paleti

Derleyen: Ayşegül Acar. Kaynak: 16.05.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;

https://tomaszbogusz.artstation.com/projects/1PeYZ

Oyun tahtası üzerindeki yönlendirmeler çok açık ve oyunun görsel dili, fen bilimleri teması göz önünde bulundurulduğunda oldukça tutarlıdır. Tasarımda kullanılan renk paleti, Adobe Colors veri tabanında "biyoloji" ve "bilim" anahtar kelimeleri ile yapılan bir aramada karşılaşılan renk tonlarıyla birebir uyum içindedir. Ayrıca oyun tahtası da dahil, tasarlanmış grafik yüzeylerin tümünde kullanılan yazı karakterleri, tırnaksız ve el yazısı görünümündeki şekilsel özellikleri ile, neredeyse bir ders konusu olan bu temayı, eğlenceli ve benimsenebilecek bir tonda tutmayı başarabilmektedir. Oyun kutusu tasarında ve oyuncuların hanelerinde tamamladıkları setleri düzenleyebilecekleri kişisel kartlarında uygulanan kareli defter deseni de yine konunun bir ders içeriği olduğu izlenimini desteklemektedir.

Akış doğrultusunda oyun tahtası tasarımı incelenebilecek son oyun *Det Store Spil om Kobenhavn* olacaktır. *Kobenhavn* Danimarka'nın başkenti Kopenhag'ın tanıtımı için kurgulanmış bir masa oyunu olarak, 2009 yılında Hello Monday isimli iletişim ajansı tarafından özel bir proje halinde geliştirilip, We Are Sailing isimli oyun firması tarafından yayınlanmıştır. 2010 yılında ise prestijli ambalaj tasarım ödüllerinden The Dieline Awards'da ikincilik ödülüne değer görülmüştür. Günümüzün modern şehir kimliğinin her ayrıntısından gözlenebileceği oyunun, aslında *Monopoly* yapısının uyarlaması olduğu, fakat bazı oyun içi fonksiyonların şehrin sürdürülebilirlik idealini desteklemek üzere modifiye edildiği, internette hakkında ulaşılan az sayıda kaynakta belirtilmektedir (Andersen, 2010).

Oyun tahtası Kopenhag'ın temsili bir canlandırması olarak tasarlanan, yuvarlak yorumlu bir *Monopoly* oyun yolu şeklinde düşünülebilir. Tıpkı *Monopoly*'nin farklı ülkelerde yayınlanan versiyonlarında görülebildiği gibi, oyun yolu şehrin farklı bölgelerine işaret eden, arsa değerine göre farklı renklere ayrılmış haneler ayrılarak düzenlenmiştir. Haneler arasında hangi yönde hareket edileceğini belirtir şekilde, her hane 1'den 40'a doğru numaralandırılmıştır. Oyun yolunun merkezi ise, silik bir leke halindeki şehir haritasına ve renkli noktalarla oyun yolundaki bölgelerin gerçek konumları işaretlendiği infografiğe ayrılmıştır. Oyundaki "olay kartları" da bu alana yerleştirilmektedir. "Olay kartları", oyuncular oyun yolundaki "e" harfiyle işaretli etkinlik alanlarına geldikçe, tahtanın merkezinden çekilmekte ve Kopenhag tarihine ya da şehirde gerçekleşmiş önemli festivallere, sergi, bienal ve fuarlara dair bilgiler aktarılacak şekilde oyuna etki etmektedir. Ayrıca yine oyun yolunda kuzey – güney – doğu – batı yönlerinde siyah ile renklendirilmiş 4 adet "kamu alanı" bulunur, ki bunlar da şehrin modern kimliğine uygun şekilde liman, havaalanı ve karnaval alanı olarak işaretlenmiş merkezlerdir. 2000'lerin Kopenhag'ını canlandırırken İskandinav yaşam tarzına uygun olarak stilize edilen oyun yolundaki haneler, şehirde işaret ettikleri bölgenin ve caddenin siyah beyaz fotoğrafları ile görselleştirilmiş durumdadır.



Resim 57: Det Store Spil om Kobenhavn,
Tasarım: Hello Monday, Erik Bergholm
Kaynak: 20.05.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;
http://bodrenov.dk/product-visualisation/the-copenhagen-board-game-københavnerspillet/

Oyun yolundaki bölgeler, daha önce de belirtildiği gibi, farklı değerler ve farklı renklerde şehrin çeşitli bölgelerini işaret etmektedir. Oyuncuların, zar atarak ilerledikleri bu yolda, arsaları satın alıp, evler ve oteller inşa etmek yerine, ihaleye girip arsa değerine internet bağlantıları, parklar ve rüzgar türbinleri inşa etmek üzere yatırımlar yapmaları gerekmektedir. Zira oyunun amacı Monopoly gibi şehri ele geçirip diğer oyuncuları iflas ettirmek değil, şehre en fazla yatırım yapan kişi olmaktır. Örneğin havaalanı olarak işaretlenen bölgenin, şans hanesi gibi seyahat ödülleri dağıttığı, *Monopoly*'de "hapishane" olan alanın ise bu oyunda "Freetown" olarak işaret edilen festival alanına dönüştüğü belirtilmektedir (Andersen, 2010).

Kobenhavn oyun tahtası tasarımı, oyun yolunun sarmal yapısı ve haneler üzerindeki para belirteçleri ile oyuncuların bakış açısında oyunun mekanizmalarının ipuçlarını taşımaktadır. En kolay adapte olunabilen mekaniklerden biri olan *Zar Atma*

mekaniği temel alınarak tasarlanan bu oyunda, oyunun nasıl bir düzende akacağı tahmin edilebilir haldedir ve oyuncular oyun tahtasının sarmal yapısında rahatlıkla oyun deneyimine giriş yapabilmektedir. Hanelerin yüzey tasarımlarına bakıldığında, oyun etkileşimi farklarına göre fotografik temsillere ya da fonksiyonu farklılaşan hanelerde renk ayrıştırmalarına gidildiği görülmektedir. Ayrıca "etkinlik mekanı" olarak belirtilen hanelerin, anlaşılabildiği kadarıyla Frederik Kilisesi, Carlsberg Glyptotek, Rundetaarn, Opera Binası, Tivoli Bahçeleri gibi kent yaşamı için önemli mekanlarla eşleştirildikleri ve aslına uygun ikon tasarımlarıyla gri halde görselleştirildikleri de fark edilmektedir. Bu ayırt edici görselleştirmenin, fonksiyonu ayrı tutulan bu hanelerin fark edilebilirliğini güçlendirmeye yönelik düşünüldüğü varsayılabilir. Görsel stilizasyona genel bir bakışta, diğer oyun unsurlarının şehir kültürüne vurgu yapan özellikleri ile uyumlu şekilde, mekan bilgisini ve modern bir "anlatı zamanını" taşıyan tutarlı bir kanvas olduğu söylenebilir.

İncelenen üç oyunda da görüldüğü gibi, oyun tahtasındaki ikonografinin bu derece kolay okunabilirliği aslında tek bir amaca hizmet eder; günlük hayatta kullandığımız imgesel ifadelerle çok da ters düşmeyerek oyuncunun sisteme kolay adapte olabilmesini sağlamaya. Oyundaki görsel yapılanmanın, hedef kitlenin imgesel beklentileri ile uyumu sayesinde oyuncular, gerçek hayattan ayrı bir düzlem oluşturan oyun anlatısına, yabancılık çekmeden, kolaylıkla adapte olabilmektedir, bu da oyun deneyimini doğrudan etkilemektedir.

2.3.3.2. Bilginin Taşıyıcıları: Oyun Unsurları Tasarımı

Oyun unsurları olarak bu başlık altında değerlendirilecek nesneler, bir masa oyununda oyun kutusu ve oyun tablası dışında kalan neredeyse her şeydir. Oyun kartlarının grafik yüzeylerinden, kişisel kartların tasarımına, oyunda kullanılan karakter ya da piyonların tasarımlarından, zarlara ve birikim birimlerine, akla gelen nesnelerin tamamı, oyun deneyimini bütünleyen tasarım alanları olarak değerlendirilir. Hatta daha önce de belirtildiği gibi *Spiel des Jahres* ve Essen Oyun fuarı gibi oluşumlar her yıl masa oyunu tasarımlarını, bu bileşenlerin niteliklerine göre de ödüllendirmektedir. Özellikle oyun unsurları üzerindeki belirteçlerin oyunun akıcılığına ve anlaşılırlığına etkileri, masa

oyunlarının grafik tasarımcıları için zorlayıcı olup, bu organizasyonlarda verilen ödüllerin de odak noktasını oluşturmaktadır.

Oyun tablası tasarımı, tıpkı bir tiyatro oyunundaki sahne gibidir; oyun unsurları ise bu sahneyi bütünleyen kostüm ve dekor nesneleridir. Oyun unsurlarını endüstriyel özellikleri (malzeme, form) açısından değerlendirmek, özellikle bu sahneyi yaratan nesnelerin tüm anlatıyla uyumunu gözetmeyi gerektirirken, nesneler arasındaki görsel iletişimin kurgusu tıpkı bir tiyatro metnindeki didaskali (parantez içi açıklamalar) gibi görülebilir; ya da belki diyalogların kendisi halindedir. Özellikle *Avrupa-Stili* masa oyunları *Klasik Amerikan* oyunlarına kıyasla çok daha karmaşık bir yapılanış barındırdığından, oyunların görsel kurgusundaki bazı belirteçlerin kullanıcıya doğal bir kavrayış kazandırması beklenir ve bu görsel belirteçler oyuncunun oyuna adapte olmasını kolaylaştırabilir ya da zorlaştırabilir.

Oyun unsurlarının tasarımı dendiğinde akla gelen ilk alan, karakter tasarımıdır. Özellikle *Rol Yapma* ya da *Değişken Oyuncu Güçleri* mekaniklerinin aktif olduğu masa oyunlarında, oyuncuların anlatıya girebilmelerini kolaylaştıran görsel referanslar, oyunda canlandırdıkları personaları betimler. Oyun belirli bir tarihsel dönemi konu alıyorsa, dönem insanlarının nasıl giyindikleri, belki görev ya da etnik kimliklerine göre değişen giyim tarzları, saç ve sakal kesimleri, en az çevresel tasarım kadar önemlidir. Oyundaki karakter tasarımları bu gibi ayrıntıları taşıyabilir, hatta bu konularda bilgi iletme gibi bir işlev de yüklenebilir. Bu gibi bilgileri metinsel açıklamalarla aktarmak belki sayfalar sürecektir, oysa referanslar araştırılarak düzenlenen bir görsel stilizasyon, oyunun genel görsel anlatımını da bütünleyerek, görsel kanalda oyuncunun bahsedilen çevresel unsurlarla ilişkikler kurmasına ortam oluşturabilir ve hayal gücünü çeşitlendirebileceği bilgiler aktarır. Karakter tasarımları, karakterlere özel hamle kartı destelerine uygulanabileceği gibi, karakterlerin oyundaki becerilerini gösteren ve oyun boyunca oyuncunun hanesinde kalacak hatırlatma kartlarına ve bazı durumlarda elbette piyon tasarımlarına uygulanabilmektedir. “Hatırlatma kartı” olarak belirtilen bu yapı eğer bir koleksiyon oluşturma oyununda kullanılmışsa, oyuncunun kişisel kartının hem karakter becerilerini tanımlamaya, hem de birikimlerin kontrolüne ayrılan yüzeyler taşıması muhtemeldir.

Karakter tasarımlarından bağımsız olarak, oyun kartı tasarımları da bilgi iletişiminin aktif olduğu önemli unsurlardandır. Kart içerikleri bazı durumlarda oyun akışına etki eden aksiyonları taşıyabilir, bazı durumlarda kartın değerini ya da hamle özelliğini belirten, özellikle *Kart Çekme*, *Koleksiyon Oluşturma*, *Ticaret Yapma* gibi mekaniklerin aktif olduğu oyunlarda, alışıldık bir yapılanmayla, kart üzerindeki bazı alanların farklı fonksiyonlara ayrılmış olduğu söylenebilir. Tipik bir örneği *7 Wonders (Antoine Bauza, 2010)* oyun kartlarında rahatlıkla gözlemlenir; her kartta sol altta dikey yazan alan inşa edilen binanın türünü, sol üstte aşağıya doğru sıralanan ikonlar binanın inşa bedelini ve üst ortada yer alan ikonlar da binaların ürettiği kaynakları ya da kartların fonksiyonlarını tanımlamaktadır. Buna göre Resim 58'de soldan sağa doğru, şantiye bedelsiz olarak inşa edilebilmektedir ve odun üretir; mahkeme kartını inşa etmek için iki tuğla ve bir kumaş gerekir ve oyuncuya 4 zafer puanı kazandırır; arena inşa etmek için iki taş ve bir atın gerekir, ayrıca bir önceki turda "scriptorium" (tr: manastır yazıhanesi) inşa edilmişse bedelsiz oyun alanına katılabilir ve oyuncuya inşa ettiği her dünya harikası aşaması için üç altın ve bir zafer puanı kazandırır; filozof loncası ise 3 tuğla, bir papirüs ve bir kumaşa ancak inşa edilebilir ve oyuncuya sağındaki ve solundaki rakiplerinin inşa ettiği her bilim kartı için bir zafer puanı kazandırır.



Resim 58: 7 Wonders Oyun Kartları, Oyun Tasarımı: Antoine Bauza
Grafik Tasarım: Antoine Bauza, Miguel Coimbra
Kaynak: 02.06.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;
http://bodrenov.dk/product-visualisation/the-copenhagen-board-game-københavnerspillet/

Ayrıca bu örnekte de görülebileceği gibi oyun kartı tasarımlarında, kartta yer alan her görsel unsur gibi kartlara tanımlanan renkler de mutlaka oynanışa dair temsili bir

değer taşımaktadır. *7 Wonders*'ta toplam 7 kart rengi bulunur; kahverengi kartlar hammadde sağlayan üretim atölyeleridir, odun, taş ve altın üretirler; gri kartlar işlenmiş ürün atölyeleridir, medeniyet ilerledikçe desteye katılırlar ve kağıt, cam ve kumaş üretirler; sarı kartlar ticaret merkezleridir, inşa edildiklerinde doğrudan oyun parası kazandırırlar; kırmızı kartlar askeri yapıları; mor kartlar meslek loncalarını; yeşil kartlar bilim merkezlerini ve mavi kartlar da medeni yapıları göstermektedir. Bu yapılanma pek çok masa oyununda benzer bir tavır ve yerleşimle var olur, inceleme altına alınacak *Cytosis* oyununda da benzer bir alan kurgusuna rastlanacaktır.

Piyon tasarımları yine görsel anlatının boyut kazandığı bir başka unsurdur. Piyonların zaman zaman renkli karakter illüstrasyonları ile özel kesim kalın mukavvalar halinde oyun tahtası üzerindeki yerlerini aldıkları görülebilir; daha çok Avrupa-Stili masa oyunları ile özdeşlemiş halleri ise ahşap, küçük, şekilli nesneler halindedir. Bazı oyunlarda ise metal ya da polyester döküm figürinler olarak üretildikleri örneklere de rastlamak mümkündür. Oyun anlatısına göre şekil değiştiren tüm bu piyon üretimlerinin tümünde önemli olan, uzaktan seçilebilecek derecede, gerek renk, gerekse form özellikleri ile birbirlerinden ayrıştırılabiliyor olmalarıdır. Yine bu unsurda da şekil farklılığının taşıdığı bilgi, anlatıya göre karakterlerin demografik yapıları, kostüm özellikleri ya da çok tipik stilizasyonları olabilir. Örneğin Resim 59'da en solda görünen piyon uygulaması, Ninjaprint tarafından 2013 yılında üretilmiş *Hufvudstaden* oyununun karakterlerinden biridir. Oyun Stocholm şehrine dair bir tahmin oyunudur ve karakter tasarımındaki görsel anlatımcılıktan anlaşılabileceği gibi, karakterin kostümündeki nota sembolleri, bu karakterin bir müzisyen olduğuna işaret etmektedir. Grafik anlatımcılığın sınırları oldukça geniş olduğundan, piyon tasarım uygulamalarında baskı yapılabilen bu tarz malzemelerin seçilmesi, oyunun grafik arayüzüne de hatırı sayılır bir esneklik sağlamaktadır.



Resim 59: Çeşitli masa oyunlarından alınan örneklerle piyon tasarımları

Derleyen: Ayşegül Acar.

Ayrıca yine oyundaki birikim birimlerini oluşturan para ve nesne tasarımları, oyun anlatısına dair bilgi taşıyan diğer unsurlardır. Bu birikim birimleri, oyunun görsel diline uygun tasarlanmış kağıt paralar, kalın mukavvadan ya da plastikten canlandırılan bozuk paralar olabileceği gibi, oyun anlatısında "değer" temsili olan herhangi bir endüstriyel formda da olabilmektedir. Örneğin *Everdell* (James A. Wilson, 2018), orman sakini hayvanlar hakkında bir masa oyunu iken, oyundaki birikim unsurları, çakıl taşları, böğürtlenler ve odunlar halindedir; bağcılıkla ilgili bir oyun olan *Vinhos*'ta (Vital Lacerda, 2016) ise bu birimler şarap fıçıları ve şişelere dönüşmektedir. Görülebildiği gibi, oyun tasarımının özgünlüğü ve işlevselliği kadar, tüm bu alt birimlerin tasarımı sürecinde düşünülen ince ayrıntılar da oyunun stilizasyonu ile uyumlu halde anlatıyı besleyerek, oyun deneyimini tutarlı bir öğrenme ortamına çevirebilir.

Kısaca değinilen oyun unsurlarının, oyun anlatısını ne şekilde destekleyebileceklerine dair her oyun üzerinden bir inceleme yapılabileceği gibi, önceki başlıkta ele alınan üç oyun için gerçekleştirilen uygulamaların değerlendirilmesi de tez çalışmasının anlatım dizgesi açısından tutarlı olacaktır. Ele alınan oyunlardan ilki *Freedom: The Underground Railroad*'da, oyun unsurlarının iki kanaldan bilgiyi taşımakta olduğu söylenebilir. *Rol Yapma / Değişken Oyuncu Güçleri* mekaniklerinin aktif olduğu bu oyunda, dikkat çeken ilk oyun unsuru elbette oyuncuların rollerini üstlendikleri "Vaiz", "Taşıyıcı", "Hissedar", "Temsilci", "Yol Gösterici" ve "İstasyon Şefi" olarak isim bulan karakter tasarımlarıdır. Bu karakter illüstrasyonlarının, karakter

güçlerinin anlatıldığı oyuncu kartlarına ve oyunculara her aşamada yapabilecekleri hamlelerin aktarıldığı kişisel birikim kartlarına uygulandığı görülmektedir. Karakterlerin kostümleri dönemin giyim tarzına dair referanslar taşırken, illüstrasyonlara uygulanan bazı nesneler de yine karakterlerin oyun içindeki görevlerini temsil eder şekilde kurgulanmıştır.



Resim 60: Freedom: The Underground Railroad,
Karakter tasarımları ile gerçek kişiler arası görsel ilişki
Derleyen: Ayşegül Acar.
İllüstrasyon 08.06.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://www.kickstarter.com/projects/academygames/freedom-the-underground-railroad-by-academy-games

Karakterler yaratılırken, telif hakları sebebiyle kölelik karşıtı hareketin gerçek figürlerinden alıntılanan isimler kullanılmasa da karakter çizimlerinde hareketin öne çıkan bazı önemli isimlerinin görsel referanslarına yer verildiği tahmin edilmektedir. Kısa

bir araştırma ile karşılaşılan, Harriet Tubman, Frederick Douglass, Henry Highland Garnet, William Lloyd Garrison, Robert Purvis, Charles Sumner, Harriet Beecher Stowe gibi isimlerin portre fotoğrafları incelendiğinde, Taşıyıcı, Yol Gösterici, Vaiz, Temsilci ve İstasyon Şefi karakterlerinin çizimlerine esas oluşturdukları rahatlıkla gözlemlenebilir. Bu gibi tarihsel bilgi içerikli oyunlarda, oyun senaryosunun esnekliği ve telif hakları ilişkileri gereği, gerçek kişilerin isimleri oyun karakterlerine doğrudan verilmezken, görsel referansları ile karakter tasarımlarına adapte edilmeleri sık rastlanan bir tavırdır.

Kölelik karşıtı hareket içinde öne çıkan bu isimlerin, gerçek benlikleri ve harekete katkıların açıklandığı metinler ile oyundaki aksiyon kartlarında işlendikleri görülmektedir. Oyunda tarihsel bilgiyi iletme işlevini üstlenen bu kartlar, kölelik karşıtı kişilerin ülke genelinde aldıkları inisiyatifler ya da federal yönetimde etkilerine dair olayları işledikleri gibi, kölelik yanlısı karşı grubun, karşı hareketin başarısını aksatan eylemlerini de konu alabilmektedir. Tüm bu olumlu ve olumsuz olayların, oyunda turlar ilerleyip kartlar açıldıkça, oyuncuların köleleri özgürleştirmeye yönelik stratejilerini desteklemesi ya da "köle yakalayıcılarını" harekete geçirip oyun akışını olumsuz etkilemesi söz konusudur.

Olumsuz olayları içeren kartlar, uyarıcı kırmızı renkleri ile dikkat çekerken, oyuncu hamlelerine destek olacak olumlu kartlar parşömen üzeri kahverengi olarak ayrıştırılmıştır. Ayrıca gri renkle işaretlenen "rezerv kartları" kölelik karşıtı harekette öne çıkan isimlerin katkılarıyla, bazı özel ilerlemeleri de oyunculara deneyimletebilmektedir (Resim 61). Aksiyon kartlarının tamamı, oyun tahtasının sol alt kısmındaki yerlerine açılıp etkilerine göre oyuncular tarafından satın alınmakta ve akışı etkilemek üzere gerekli zamanlarda oyuncular tarafından oyuna sürülmektedirler.



Resim 61: Freedom: The Underground Railroad, aksiyon kartları tür/renk ayrımı

Derleyen: Ayşegül Acar.

Kaynak: 08.06.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;

http://www.gvlibraries.org/sites/default/files/Freedom%20Rules%20sm.pdf

Resim 62'de görülen aksiyon kartlarının mizanpajında, dört bölümleme dikkat çekmektedir. Kartların genelini kaplayan parşömen dokulu arka plan üzerinde, en üst kısım, kartın anlattığı olayın hangi tarih aralıklarında gerçekleştiğini gösteren mor, mavi ve yeşil şeritlere ayrılmıştır. Orta bölüm, yukarıda bahsedilen kart türü belirteci renkler ile kartın işlediği olayı temsil eden orijinal bir fotoğrafa, bu kısmın altındaki açık renkli bölüm de tarihsel olay anlatımına, komutlara ve kartın etki biçimini gösteren ikonik yönlendirmelere ayrılmıştır. Buradaki ikonik dilin kolay anlaşılabilirliği, mümkün olduğu kadar dilden bağımsız bir yönlendirmeyle oyuncuları yapacakları hamleye kolaylıkla yönlendirmektedir. Resimde görülen ikon anlatımlarından, Robert Purvis ve Josiah Henson kartlarının, oyun yolundaki köleleri temsil eden küpleri 2'şer hane ilerleten bir fonksiyonu olduğu, Samuel Joseph May kartının 1 köleyi New York şehrine taşıdığı, Thomas Garret kartının ise "köle yakalayıcıları" birer hane şekil kasabalara doğru yönlendirdiği okunabilmektedir. Ayrıca kart tasarımında kullanılan bordür ve süslemeler, zamanın ruhunu yansıtmak üzere tüm oyun grafiklerine yayılmış bir uygulama olarak oyun kartı tasarımlarında da görülebilmektedir.



Resim 62: Freedom: The Underground Railroad, aksiyon kartları

Kaynak: 08.06.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;

https://boardgamegeek.com/image/1962567/freedom-underground-railroad-promo-cards

Oyundaki çağlar süresince farklı faydalarla ilerleme sağlayan ve oyunda satın almalarla kazanılan değer birimleri olan jetonlar (ing. *Token*) üzerinde de benzer bir ikon dilinin sürdürülmüş olduğu görülmektedir. Resim 63'te görülen jetonlar üzerinden, en üst kısımda okunabilen zaman dilimi ayrımları dışında, jetonların işlevleri de tıpkı kartlardaki komutlar gibi rahatlıkla kavranabilmektedir. Bu jetonların çoğu, oyuncuların özgürlüğüne kavuşturmakla yükümlü oldukları köleleri hedefe ulaştırmadaki stratejilerinde katkı sağlayan yönlendirmeler içermektedir. Fark edilebildiği gibi, tarih içinde ilerledikçe (1800-1839 / 1840 – 1859 / 1860 – 1865), gerçek akışla ilişkili olarak, kölelik karşıtı hareketin güçlenmesi gibi jetonların yönlendirmeleri de oyunculara daha fazla avantaj sağlamaktadır.

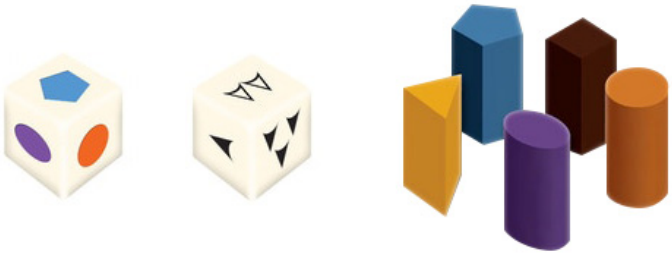


Resim 63: Freedom: The Underground Railroad, kaynak jetonları

Kaynak: 08.06.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;

https://www.kickstarter.com/projects/academygames/freedom-the-underground-railroad-by-academy-games

Yine bu oyuna özel tasarlanmış diğer unsurlar zarlar ve "köle yakalayıcıları" piyonlarıdır. Oyun tahtası, zarlar üzerindeki ikonik yönlendirmelerin uyumu ile piyonların form ve renkleri arasındaki uyum, dikkat çekici ve kolay algılanabilir haldedir. Oyunun başında "köle yakalayıcılarını" temsil eden üçgen, beşgen, kare, yuvarlak ve elips şekilli piyonlar, oyun tahtası üzerinde kendileri ile aynı renk ve geometrik şekillerle eşleşen konumlarına yerleştirilmiş haldedirler. Her yeni tur döngüsünde, oyuna özel üretilmiş altı yüzeyli iki zar atılır ve renkli zarın üstlerinde görünen şekille eşleşen "yakalayıcı" piyonu, diğer zarın üzerinde işaretli yöne doğru bir, iki ya da üç hane ilerler. Görüldüğü gibi bu kolay algılanabilirlik de yine oyuncunun oyunu takip edebilmek için sürekli kurallar kitapçığına yönelmesini engelleyerek, oyun akışı içinde kalmasını sağlamaya yöneliktir.



Resim 64: Freedom: The Underground Railroad, zar ve piyonları

Kaynak: 08.06.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;

https://www.kickstarter.com/projects/academygames/freedom-the-underground-railroad-by-academy-games

Konu itibariyle bu derece karamsar ve aktarılması sayfalar sürecek bu gibi bir tarihsel içeriğin, görsel tasarımın yarattığı atmosfer ve akışkanlık içinde, deneyim faktörünün de katkısı ile bu kadar kolay algılanabilir sürükleyici bir senaryoya dönüşmesi, masa oyunlarının bilgi iletişimi hedefiyle kurgulandıklarında, son derece başarılı iletişim ürünlerine dönüşebileceklerinin göstergesidir. Bu gibi bir ürün öncelikle

kullanıcılarında görsel farkındalığı güçlendirmekte, ayrıca kullanıcılarını gerçek olayları araştırmaya yöneltebilmektedir.

Akışta ele alınmış olan bir diğer oyun, *Cytosis: A Cell Biology Board Game* de kendi alanında son derece zor kavranabilen bir içeriğin, oyun tasarımı, oyun tahtası tasarımı ve oyun unsurları tasarımının birbiri içinde uyumu ve ayrıca görsel dilin kolay algılanabilirliği ile kolayca kavranabilmesine ortam sağlayan iyi uygulamalardandır. Önceki başlıkta işlendiği üzere, oyun tahtası tasarımı oldukça anlatımcı grafik yönlendirmelere sahipken, oyun unsurlarının şekilsel organizasyonundaki uyumlu görsel anlatımcılık da dikkat çekicidir. *Cytosis* içindeki oyun unsurları, başta oyunun kaynakları olan siyah, yeşil, sarı ve kırmızı küpler, ATP kaynakları, oyunun tamamlanması gereken setlerini gösteren oyun kartları, her oyuncunun oyun tahtası üzerindeki aktivitesini gösteren işçi piyonları ve taşıyıcı diskleridir.

Oyunda görsel anlatımcılığı dikkat çeken en önemli unsur oyun kartlarıdır. İki yüzeyine de tasarım uygulanan bu kartların, kapalı halde masanın üzerine yerleştirildikleri durumda görünür olan yüzeylerinde, ayrıştırıldıkları üç işlev, "olay", "hedef" ve "hücre bileşiği" yazmaktadır. Hücre bileşiği kartları, oyunda aktivitesi en yoğun kartlardır, bu nedenle arka yüzlerindeki tasarımlar oyunun ana temasını oluşturan (oyun kutusuna da uygulanmış olan) hücre içi illüstrasyonu ile işlenmiş durumdadır. Oyunda 5 tip hücre bileşiği kartı bulunmaktadır. Bunlar oyuncuların tamamlamak zorunda oldukları, enzim, hormon ve hormon alıcıları kartlarıdır; hücre dışına salgılanacak protein ve hormon sentezlerine dair bilgiler taşımaktadırlar. Hormon ve hormon alıcıları olarak belirtilen kartlar da ayrıca steroidler ve proteinler olarak ayrıştırılmış durumdadır. Tüm bu ayrıştırmalar, arka yüzeyleri aynı olan kartların ön yüzlerindeki tasarım farklarıyla kolayca algılanabilmektedir. "Protein hormon" ve "protein hormon alıcıları" kartlarının geniş yüzeyini kaplayan kırmızı renkli desen, aslında tahta üzerinde bu bileşiklerin salgılandığı Sert ER deseniyle eşleştirilmiştir. "Steroid hormon" ve "steroid hormon alıcıları" kartları ise tahta üzerinde bu sentezin salgılandığı Pürüzsüz ER deseniyle eşleştirilebilecek şekilde, mavi ağırlıklı çalışılmıştır. Aynı şekilde enzim kartlarının da geniş bir bölümü, Sitoplazma desenini taşımaktadır. Böylelikle kullanıcılar, kartları ellerine aldıklarında, tamamlamak üzere hazırlandıkları

hücre bileşiklerinin, tahta üzerinde nerelerden salgılandıklarını, kaynakları toparlamak için hangi konumlara işçilerini yerleştirmeleri gerektiğini rahatlıkla kavrayabilmektedir.

Kartların geneline bakıldığında, kart yüzeyinde 4/5'lik bölgenin kart sentezinin oyun tahtası üzerinde eşleştirilebileceği bölgenin deseniyle kaplandığı, kartın en altta kalan yüzeyinin yırtılmış defter kağıdı görüntüsüyle kartın komutlarını taşıdığı, en üst kısımda yerleştirilen mavi, kırmızı, yeşil ve sarı bantlarla kartların türlerinin ayrıştırıldığı ve hemen altında daha küçük bir şerit içinde sentezin salgılanacağı bölgenin isminin yazdığı görülebilmektedir. Tüm bunların ötesinde, kartların asıl iletişimi orta bölümde canlandırılan disk içindeki küp çizimleri ve hemen solundaki kartın bedelini gösteren rakamlı alan ile sağlanmaktadır. Buna göre Resim 65'te görülen sol alttaki kart, 2 yağ hücresi ve 1 karbonhidrat hücresinin bileşiminden elde edilen bir steroid hormonunu temsil etmektedir. Kaynaklarının çoğunu Pürüzsüz ER alanından toplayan oyuncu, taşıyıcı vezikülü üzerinde gösterilen renk ve adette küpü tahtanın en alt kısmına ulaştırabildiğinde, 2 ATP harcayarak bu kartı tamamlayabilir ve 7 sağlık puanı kazanarak puan çizelgesinde ilerleyebilir. Enzim kartları tasarım yüzeylerinde ayrıca, kaynakların birleşerek meydana getirdiği sentezin bilgisini de taşımaktadır. Örneğin sol üstteki enzim kartı 2 protein ve 1 karbonhidrattan sentezlenen fosfotaz enziminin kartıdır, sitoplazmada sentezlenen bu enzimin ismi, kartın sağ alt kısmında okunabilmektedir.



Resim 65: Cytosis: A cell Biology Board Game, hücre bileşiği kartları

Kaynak: 10.06.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;

https://tomaszbogusz.artstation.com/projects/1PeYZ



Resim 66: Cytosis: A cell Biology Board Game, olay ve hedef kartları

Kaynak: 10.06.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;

https://tomaszbogusz.artstation.com/projects/1PeYZ

Hücre bileşiği kartları dışında, olay kartları ve hedef kartları da oyundaki diğer kart gruplarıdır. Olay kartları, arka yüzde kadraja girmekte olan mikroskobik virüs görüntüleri ile eşleştirilmiştir. Her turun sonunda bir adet olay kartı açılır ve o sırada hücre içinde gelişmekte olan olaylara göre (hücreye bir virüs saldırısı olabilir, hücre vücuttaki solunumu güçlendirmek için ekstra enerji üretiyor olabilir, vs) tüm kaynakların ekstra üretim yapıp yapamayacağını bu karttan çıkan komut belirleyecektir. Kartın ön yüzünde, simetrik bir düzende önce olayın başlığı sarı bir bant içinde yazar, orta bölümde olayın hücrenin hangi bölümünde gerçekleştiğini gösteren illüstrasyon görülebilmektedir ve en alt kısmında metnin uzunluğuna göre büyüklüğü değişen şekilde yırtılmış kareli defter deseni arka planında, olayın ne olduğu ve tahta üzerinde hangi bölgelerin fazla kaynak üreteceği bilgisi aktarılmaktadır. Aynı zamanda bu kısma kartın arttıracağı kaynaklar, yine ikonik anlatımla işlenmektedir. Yani genel olarak kartın mizanpajına bakıldığında, metinsel içerik hiç okunmasa da, görsel anlatımla kartın fonksiyonu çözülebilmektedir; geniş alan kaplayan illüstrasyon olayın nerede gerçekleştiğini belirti ve hemen illüstrasyonun sağ alt köşesindeki ikonik canlandırma da hangi kaynağın o bölgede arttırılacağı bilgisini iletir. Oyundaki hedef kartlarının tasarımı hakkında söylenebilecek

çok fazla şey yoktur. Kartın oyun süresince görünür olan yüzeyi büyük ölçüde defter kağıdı deseni ile kaplanmıştır, ki bu geri kalan oyun unsurlarının tasarımı ile de uyumludur. Üstte "hedef" başlığının çevresi yıldız figürleri ile bezenmiştir ve kartın orta bölümü hedefin hangi kartların biriktirilmesi ile ilgili olduğunu açıklamaktadır. Oyuncular tamamladıkları kartların yoğunluğuna göre, oyunun herhangi bir noktasında, bitiş için kendilerine ekstra puanlar kazandıracak ek hedefler belirleyebilmekte, bunun için de tahtanın üst bölümüne açılan bu kartların üzerine işçilerini yerleştirmektedir.

Ayrıca diğer oyun unsurlarına bakıldığında, siyah küplerin hücre çekirdeğinden salgılanan mesajcı RNA'ları, sarı küplerin Pürüzsüz ER alanından salgılanan yağ hücrelerini, yani lipitleri, kırmızı küplerin Sert ER'da mRNA'larla değişime girecek proteinleri ve yeşil küplerin de hücre içinde farklı noktalarda yağlar ve ATP'lerin dönüştürüleceği karbonhidratları temsil ettiği görülebilmektedir. Yağ hücreleri ile kasların yakıtı proteinlerin küp renkleri temsil ettikleri değerle örtüştürülebilecek düzeydedir. Adenozin trifosfat temsilleri ATP diskleri ise, en önemli işlevleri hücre içi biyokimyasal reaksiyonlar için gereken kimyasal enerjiyi taşımak iken, mavi bir arka planda, "enerji" imgesiyle ilişkili sarı ve kırmızı renkli bir patlama ile görselleştirilmiştir. Bir *İşçi Yerleştirme* oyunu olan bu yapıda, oyuncuların "işçileri" ise konik deney tüpleri şeklinde form kazanmıştır. İlk planda içerdiği fen bilimleri teması dolayısıyla bu form tutarlı gelebilir, fakat deney tüpleri daha çok kimya konusu ile ilişkili olup, biyolojik örneklerin toplandığı tüplerin farklı bir formu vardır. Bu durum kullanıcı deneyiminde yaratacağı çelişki, ikinci tip bir form uygulanmasıyla giderilebilir.

Oyun unsurları tasarımının çeşitliliğine değinirken ele alınacak son oyun *Det Store Spil om Kobenhavn*'dır. Oyunun Kopenhag şehrinin modern profilini ele aldığına önceki başlıkta, oyun tahtası tasarımı incelenerek değinilmiştir. Fakat *Kobenhavn*'ın dikkat çekici yanlarına bakarken, oyun temasına dair daha güçlü görsel imgelem oluşturan katmanlarının, tabla tasarımından çok, oyun unsurlarının tasarımları ile taşıdıkları metafor değerleri olduğu kolaylıkla fark edilebilmektedir. *Kobenhavn* oyunu, şehrin modern yaşamını konu alan turistik sayılabilecek bir ürünken, aynı zamanda şehrin benimsediği sürdürülebilir şehircilik ilkelerini de tanıtmayı, oyuncularına bu yaşam biçimini benimsetmeyi amaçlamaktadır. Bu amaç, oyuncuları temsil eden piyonların

tasarımından, oyundaki yer belirteçleri rüzgar türbini, ağaç ve radar figürinlerine ve hatta tahta oyun zarlarına kadar tüm oyun unsurlarının endüstriyel formlarından okunabilmektedir.

Kobenhavn'da oyuncuları temsil eden piyonlar, bisiklet süren kent sakinleri olarak görselleştirilmiştir. Dünyanın bisikletle yaşam başkentlerinden biri olan Kopenhag'ı canlandırmak üzere alınan bu tasarım kararı pek de şaşırtıcı değildir. Altı kişilik bu oyunda, "Longjohn" ve "Christiania" isimleriyle bilinen kargo bisikletlerine binen yaşlı adam ve çocuklu anne figürleri, bisiklet süren kız çocuğu, fları boynundan savrulan şapkalı adam, katlanır bisikletiyle bir kadın ve yarış bisikleti süren erkek figürleri, adeta her yaştan vatandaşın şehrin günlük yaşamındaki görünürlüğünü temsil eden canlandırmalar sunmaktadır. Piyonların yansıtıcı yüzeyiyle pleksi malzemeden üretilmesi, şehrin günlük yaşamından kesit sunan oyuna, modern ve dikkat çekici bir görünüm kazandırmıştır.



Resim 67: Det Store Spil om Kobenhavn,
Tasarım: Hello Monday, Erik Bergholm
Kaynak: 12.06.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;
http://bodrenov.dk/product-visualisation/the-copenhagen-board-game-københavnerspillet/

Monopoly oyunundaki ev ve oteller yerine *Kobenhavn*'da karşımıza çıkan diğer oyun nesneleri, şehrin teknolojik yüzündeki kablosuz iletişim ağlarını temsil eden radar antenleri, geleceğin enerjisini üreten rüzgar türbinleri ve kentin doğayla barışık yapılanışını temsil eden ağaç figürleridir. Her bir oyuncunun, şehri geliştirmek üzere çeşitli bölgelere yatırımlar yapan girişimcileri canlandırdığı oyunda, her oyuncu henüz "yatırım yapılmamış" bir bölgeye geldiğinde, bölgenin değerine göre oyun parası ödeyip öncelikle bir park kurmak zorundadır. Daha önceden park kurarak sahip olduğu bölgeye, isterse sonrasında iletişim radarı ve en sonunda bir rüzgar türbini kurarak yatırımını geliştirebilir. Bu sırada tabii ki diğer kent sakinleri de, bu oyuncunun yaptığı yatırımlara "hizmet bedeli" ve çeşitli "vergiler" ödeyerek destek olacaktır. Böylece şehirdeki gelişim, sivil katılımla sağlanacaktır.

Kobenhavn oyunundaki tasarım uygulamaları arasında, geçmişten günümüze şehirde gerçekleşmiş önemli olaylar, fuar, organizasyon, sanat etkinlikleri ve festivallere dair bilgilerin aktarıldığı olay kartları ve oyun paralarının yüzey tasarımları, bilgi iletişimi aktif oyun unsurları arasında gösterilebilir. Ancak 2009'da piyasaya sürülen bu oyun için, söz konusu ürünlerin görsel değerlendirmelerini oluşturabilmek adına, internet ortamında detaylı kaynaklara ulaşılamamıştır.

Burada sözü edilmemiş fakat değinilmesinde gerek görülen bir başka yapı da oyun kuralları kitapçığıdır. Özellikle gerçeğe dayalı bilgi iletişimi hedeflenen masa oyunu tasarımlarında, oyun kuralları kitapçığının bir bölümü, oyunun konu aldığı bilginin, çeşitli referanslarla kullanıcılarına iletebileceği kısa makalelere ayrılmış durumdadır. Tez çalışmasının önceki bölümlerinde değinilmiş olan örnekler arasından, *Kolejka* (Karol Madaj, 2011), *Freedom: The Underground Railroad* (Brian Mayer, 2012), *Cytosis: A Cell Biology Board Game* (John Coveyou, 2017) oyunlarında bu uygulamaya özellikle dikkat edilmiştir.

Görüldüğü gibi oyun unsurlarının görsel ve endüstriyel tasarımları, oyunun temasını bütünleyecek şekilde, çeşitli ikonik ve sembolik göstergelerle düzenlenmektedir. Oyunların tamamı kendine özgü işler sistemlerdir ve bilgi içerikli oyunların yapılanışı, hedef bilgilerin aktarılması için planlanacak yaratıcı sistemler olarak

ele alınmalıdır. Genellikle doğal yaşam tavırlarından ayrı ortamlar oluşturduklarından, bu yapay düzlemlere adapte olunabilirliği sağlamada, görsel iletişimin başarısı önemli görülmekte, çeşitli festival ve etkinliklerde ödüllendirilmektedir. Oyuncuların kişisel keşif süreçlerinde doğrudan etkileşime girdikleri, masa oyunlarının görünür yüzleri, oyun tahtası ve oyun unsurları tasarımları, temaya dair insan imgelemi ve beklentileri ile çelişmeyen koşullar oluşturmak durumundadır. Oluşturulan ikon anlatımının başarısı ve temaya uygun görsel stilizasyon, bilgi aktarımı için gerekli imgesel ortamı destekleyerek, masa oyununa, oyun deneyimini yükselten önemli boyutlar kazandıracaktır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM:
KENT TEMALI MASA OYUNLARINDA ÖZGÜN GÖRSEL DİL

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM:
KENT TEMALI MASA OYUNLARINDA ÖZGÜN GÖRSEL DİL

Çağdaş oyun üretimleri arasında, şehir yaşamını farklı açılardan ele alan pek çok masa oyunu görmek mümkündür. Şehirlerin tarihsel arkaplanları kadar, güncel kent planlarında gerçekleşen polisiye hikayeler, iş yatırım ağları ve ulaşım haritaları ile şehirleri baştan yapılandırma gibi konuların, ayrıca şehre özel bir bölgedeki (pazar yeri, çarşı, iş merkezleri ya da turistik mekanlar gibi) sistem stratejilerinin günümüzde üretilen kent temalı masa oyunlarında karşılaşılabilen oyun anlatıları arasında olduğı söylenebilir. Özellikle çağın masa oyunu tasarım anlayışı olarak görülen *Avrupa-Stili* oyun yapılarında, günlük hayattan her tür sistemin oyun teması halinde işlenmesi olasıyken, insan yaşamında önemli yer kaplayan şehir deneyimlerinin de barındırdıkları küçüklü büyüklü sistemlerle yaratıcı masa oyunu üretimlerine konu olması şaşırtıcı değildir.

Şehirler, uzun yıllar üzerlerinde yaşayan insanların varlığı ve şehrin fiziksel görünüşüne etkileri ile şekillenen organizmalardır. Biriktirmiş oldukları kültürel bellek de yine üzerlerinde yaşayan insanların hayatı algılayış biçimlerini şekillendirmektedir. "Kent kültürü", "kent kimliği", "kent belleği" gibi kavramlar bundan yüz yıl öncesine kadar bu kadar sık tartışılan konular değilken, toplumsal düşünce kalıplarını aynalayan oyun yapılarına da bugünkü sıklıkta konu edilmediği söylenebilir. Henüz sanayi toplumuna geçişle kent yaşamındaki bazı sistemlerin klasik masa oyunu üretimlerine konu edilmesinden, *Het Stoomboots Spel* (1826), *Paardentramspel* (1885), *District Messenger Boy* (1886), *Landlord's Game* (1904) ve *Monopoly* (1935) gibi oyunlar ile örneklenerek, bir önceki bölümün incelemeleri sırasında bahsedilmiştir. Fakat bu oyunlarda daha çok topluma belirli bir ideolojiyi ya da yeni bir yaşam alışkanlığını tutundurma çabası ön plandadır. Buna karşılık çağdaş masa oyunlarında karşılaşılan kent temasının, önceki yapılara kıyasla daha fazla "kent belleği" ve "kent kimliği" kavramlarından beslendiği, kentlilerin ortak kültürü ile kentin ruhunu oluşturdukları yaşam alışkanlıklarını konu alan anlatılar halinde şekillendirildikleri fark edilmektedir.

Kent temasının, çağdaş oyun üretimlerinde zaman zaman öğreticilik işlevi ile ele alındığı, çoğu zaman ise, sadece kent yaşamında var olan sistemlere oyun mekanikleri penceresinden bir bakış niteliğinde, yaratıcı oyun tasarımlarına esnek bir alt yapı sağladığı söylenebilir. Oyun tasarımı, aslında belirli bir felsefeyi, bir gelişimi ya da işlediği şüpheli çeşitli sistemleri tekrar gözden geçirme ve yaratıcı çerçevede yorumlayarak kullanıma sunma çabasıdır. Herhangi bir yaratıcı düşünsel üretim ile paralel olarak, oyun tasarımcısı, aklına takılan herhangi bir konuyu araştırıp, sistemin işlerliğine dair içerikler toplayıp, oyun mekaniklerinin ara kesitinde yaratıcı etkileşimli anlatılara dönüştürebilir ve kullanıcının da katılımıyla, ortak bir düşünsel süreçte farklı ihtimallerle gerçekleşebilecek deneyimler üretebilir. Nasıl ki bir tiyatro oyunu yazarı ya da bir film yönetmeni için şehirler, üzerlerinde yaşanan insan ilişkilerine anlam katan mekanları oluşturmaktadır, masa oyunları için de tarihsel birikimleri ve mekânsal deneyim ilişkileri ile geniş bir konu çeşitliliği sağlayabilmektedir. Ayrıca kenti konu alan her tür iletişim çalışması, bilinçli bir toplum benliği oluşturma yolunda toplumsal belleği destekleme çabasıyla da örtüşmektedir.

Kent temasının özellikle 2000'ler sonrası masa oyunu üretimlerine sıkça konu olması, globalleşme paralelinde, kent kimliklerinin turistik açıdan merak uyandırması ile de ilişkilendirilebilir. Özellikle dünyanın ikonik şehirlerine dair masa oyunları üretilmesi, masa oyunu kullanıcılarının merak ettikleri şehirleri, oyun hikayeleri aracılığı ile, düşünsel pratikler olan oyun sistemleri üzerinden deneyimlemelerine olanak sağlamaktadır. Londra, New York, Paris, Amsterdam, Barselona, Lisbon, Kopenhag, Brüksel, Berlin, Roma, Floransa, Venedik, Viyana, Varşova ve hatta İstanbul gibi şehirlerin tarihsel arkaplanlarını ya da güncel yaşamlarını konu alan onlarca masa oyunu üretilmiştir. Bu oyunlar turistik açıdan kent tanıtımlarına katkı sağlamalarının yanı sıra, bu şehirlerde yaşayan günümüz kentlilerinin de yaşadıkları şehre dair farklı bilgiler edinip, kent kültürüne aidiyetlerini güçlendirebilmeleri açısından etkili araçlar halindedir. Ayrıca, kent belleğini oluşturan bilgilerin yeni nesillere bu gibi araçlarla aktarılması, yine üzerinde yaşayan insan kitlelerinin bilinç ve üretimleriyle gelişen kent organizmasının sürekliliğini sağlamada son derece etkilidir.

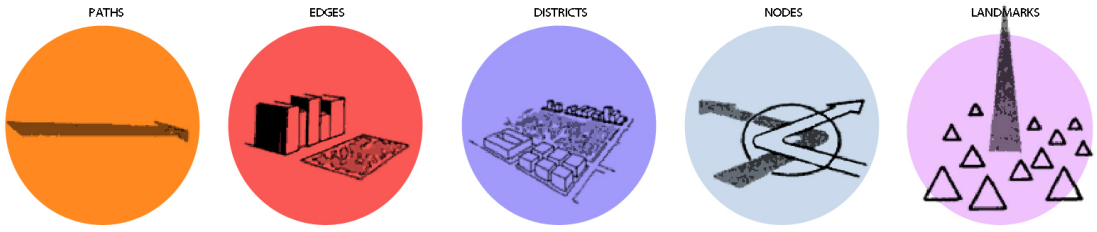
Bölüm içeriğinde, öncelikle "kent kimliği" ve "kent kültürü" kavramlarının masa oyunu medyasında hangi görsel referanslarla karşılık bulduğu analiz edilecek, arkasından İzmir kentine dair alternatif bir bilgi aracı olarak yapılandırılan "İzmir1900: Tarihi Yaşatan Oyun" başlıklı masa oyununun tasarım sürecine yer verilecektir. Çalışma sürecinin aşamalandırılması aynı zamanda bir yöntem önerisi niteliği taşımaktadır.

3.1. Kent Kimliğini Temsil Eden Öğelerin Masa Oyunu Görsel Tasarımlarına Yansıması

Mimarlık, şehir planlama gibi tasarım alanlarından halkla ilişkiler ve turizm gibi sosyal bilim alanlarına kadar farklı disiplinlerdeki kentleşme çalışmalarının, akademik olarak ayrı uzmanlık kürsüleri bulmasının ardından, "kent kimliği", "kent kültürü", "kentsel bellek" gibi kavramların, alanyazında daha sık tartışılan konular haline geldiği görülebilmektedir. Şüphesiz ki küreselleşme sürecinde apayrı metalar haline gelen şehirlerin, tarihsel dokuları, fiziksel koşulları ve sosyal yaşamları ile, bilinçli bir tasarım süreci olarak gerçekleştirilen markalama çalışmalarının sonunda, yükselen değerler haline gelmesi kaçınılmazdır. Tez çalışmasının ikincil ayağını oluşturacak görsel analizlerde, "kent kimliği" kavramının masa oyunlarının görsel tasarımlarında hangi görsel referanslarla canlandırıldığını kavramak amaçlandığından, bu yönde öncelikle ilgili kavramların kökenlerinin incelenmesi tutarlı bulunmaktadır.

Kent kimliği "bir kentin ya da çevrenin, doğal ve yapay elemanları yanında sosyo-kültürel özellikleri ile şekillendirdiği, bölgeye has imgesel öğeler" olarak tanımlanmaktadır. Sağlık ve Kelkit'e göre, "kentin 'ne' olduğu kadar 'nasıl' algılandığı da o kentin kimliği açısından son derece önemlidir" (2019: 65, 66). "Kent kimliği" kavramı, kimi zaman kentlerin varolduğu tarihsel dönemlerle ("Orta Çağ Kenti", "Milenyum Kenti" gibi), kimi zaman coğrafi bölgeleri ile ilişkilendirilmekte ("Akdeniz Kenti", "Avrupa Kenti" gibi); kimi zaman ise kentin kimliği içinde bulunduğu medeniyetten fazlaca kültürel iz taşıyorsa, ait oldukları uluslara atfen isimlendirilmektedir ("Osmanlı Kenti", "Yunan Kenti" gibi) (Ünlü, 2017: 76). Ayrıca "kent kimliği" kavramına dair incelemeler, "fiziksel kimlik, sosyal kimlik, kültürel kimlik, biçimsel kimlik ve kent işlevleri kimliği" gibi farklı sınıflandırmalar dâhinde de gerçekleştirilebilmektedir.

Her kentin kimliğinde, kentin süreklilik kazanmış olan ayırt edici özelliklerin bulunduğunu savunan şehir plancısı Kevin Lynch, 'kent imgesi' yaklaşımında sunduğu şemada kentsel imge öğelerini şehirdeki bölgeler, yollar, düğüm noktaları, kenarlar ve nirengi noktaları olarak beş ana elemana ayırmıştır. Bir kentte yaşayanların hafızasında yer alan benzersiz imajlardan oluşan "kent kimliği" konseptinin, o kentin imgesel bütünlüğünü oluşturduğunu, kent için yeni baştan üretilemeyen ancak süreklilik içinde gelişen özel bir olgu olduğunu belirtmektedir (akt: Sağlık & Kelkit, 2019). Yine bu tanımlamadan çıkışla, kent kimliğinin doğrudan "kentsel bellek" kavramı ile ilişkisi kavranabilmektedir. Kent kimliği, tarihsel süreçte biriken, kente dair fiziksel ve sosyal deneyimler ile o kentte yaşayanlar ve yaşamış olanların kendi etkileri özelinde kent belleğine işledikleri imgesel varlıktır. Kentin meydanlar, sokaklar ve yaşam alanları ile kentlilerin yaşam ihtiyaçlarına göre şekillenmesi; ulaşım hatlarının kesişimliğiliği; kentin bir deniz kenti oluşu, düz bir platoda oluşu ya da çevresinin dağlarla kaplı oluşu; büyüklüğü, yayvanlığı; merkez – çeper ilişkisi; iklim özellikleri paralellinde çarşı ve gezinti alanlarının ilişkisel yapılanışı, sayılan bu unsurların tamamı şehirdeki sosyal yaşamı etkilemekte, toplumsal psikolojiden, mimari yaplanmaya ve kentte üretilen el işi biçimlerine kadar pek çok dışa vurum aracını şekillendirmektetir. Böylece tüm bu unsurlar, kentlilerin söz konusu kente özel kimlik tanımlamalarına ortam oluşturmaktadır.



Resim 68: Kent İmgesi ve Elemanları, Kevin Lynch, 1960

Kaynak: 25.06.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;
http://mirandasurbandesignseminarcourse.blogspot.com/2016/10/module-3-influential-urban-design.html

Sayılan bu öğeler kent temasında üretilmiş neredeyse tüm masa oyunlarında ayrı ayrı fark edilebilmektedir. Lynch'in belirttiği gibi, adeta bu öğelerle tamamlandığında ancak bir masa oyunu tahtası tam olarak o kenti imleyebilmektedir. *Bruxelles 1893* (Etienne Espreman, 2013), *Lisboa* (Vital Lacerda, 2017), *Paris* (Michael Kiesling,

Wolfgang Kramer, 2020), *Det Stor Spil om Kobenhavn* (Erik Bergholm, 2009), *Warsaw: City of Ruins* (Filip Milunski, 2016) gibi şehir temalı oyunların tümünde, ele aldıkları zamansal çerçevede şehir imajını canlandırabilecekleri şekilde, şehrin en önemli meydanları, bölgeleri, ulaşım ağları ve nirengi noktaları görülebilmektedir.

Bu oyunlara bakıldığında fark edilen bir başka özellik de ele aldıkları kentin tarih sahnesinde aktif göründüğü dönemleri işliyor oluşlarıdır. Örneğin *Lisboa* oyununda, şehrin 1755'te yaşadığı birbirini izleyen deprem, yangın ve tusunami felaketlerinin ardından yerle bir oluşu ve yeniden yapılanışı konu alınmaktadır. Oyunun tasarımı kentin geçirmiş olduğu bu dönemi konu alarak, hem bugünün kentlilerine şehirlerine dair ayrı bir farklındalık kazandırmakta, hem de ulusal bir övünç kaynağı olan bu tekrar yapılanışı, süreçte ekonomik ve estetik değerlerin göz ardı edilmemesi durumu ile oyun deneyiminde yaşatarak, hedef kitle için Portekiz kültürünü yücelten bir imaj oluşturmaktadır. Aynı şekilde *Bruxelles 1893* oyunu Avrupa kültürüne damgasını vurmuş Art Nouveau hareketinin başkenti konumunda olan Bruksel'in, hareketin en aktif hissedildiği 1800 sonu dönemini çerçevelemektedir. Zira Brüksel kentini deneyimlerken fiziksel çevreden gözlemlenebilen en aktif kimlik özelliği şehrin mimari açıdan bu hareketin kalbi olması durumudur. Bir diğer Art Nouveau kenti olan Paris ise aynı isimli oyuna 1889'da ağırladığı Dünya Ticaret Fuarı'nın ardından şehirde gerçekleşen ticari yartırımlarla konu olmaktadır. *Warsaw: City of Ruins* oyunu, isminden de anlaşılacağı gibi Varşova şehrinin gördüğü iki dünya savaşını, köklü tarihsel birikimine rağmen şavaşlar arasında tamamen yok olan şehrin hangi değerler gözetilerek tekrar yapılandığını işlemekte ve tüm bu süreci çerçeveler şekilde 17. yüzyıldan günümüze gelişen farklı dönem aralıklarında şehrin yapılanışını ele almaktadır. Son olarak günümüze en yakın dönemin işlendiği *Kobenhavn* oyuna bakıldığında, Danimarka'nın başkentinin modern yüzüyle, özellikle teknolojik ve sürdürülebilir şehir kimliği vurgulayarak ele alındığı, bu nedenle 2000'ler sonrası bir zaman diliminin oyunun görsel anlatımına hakim olduğu görülebilmektedir.

Söz konusu tarihsel kesitler, aslında kent kimliğinin beslendiği "kentsel bellek" kavramı ile ilişkilidir. "Kent belleği, kent sakinlerinin kültürel, sosyal, tarihsel deneyimleriyle birlikte inşa ettikleri kollektif bellektir….Bir kentin hem fiziksel yapısının hem de içerdiği yaşam tarzlarının yarattığı değerler bütünüdür" (Erman, 2019: 54).

"Bilinçli olarak zihinde saklama gücü" ifadesiyle karşılanan "bellek" teriminin, bireysel ve toplumsal bilinç oluşturmadaki önemini vurgulayan Tülin Selvi Ünlü, çalışmasında "kentsel bellek" ifadesine şu etkileri açısından yer vermektedir:

> *"…bireyin ve toplumun, birey ve toplum olma yolundaki tarihsel yolculuğunu ne oranda hatırladığı, onun kültürel yapısına ilişkin önemli bir gösterge olarak karşımıza çıkar. Bu nedenle ister bireysel, ister kollektif bellekte, bilinçli olarak biriktirilen olaylar, kişiler, görüntüler, mekanlar, sesler, kokular ve benzeri her tür öğenin kayıt altına alınması ve geleceğe aktarılması büyük önem taşır"*

Kentsel belleğin şehirliler için en önemli harcı şüphesiz ki mekansal deneyimdir; kentin sokaklarında, park, meydan ve binalarında, sosyal çevreleriyle paylaştıkları yaşam kayıtları, tarihsel dokuda izler bırakabilir ve arasında sözel paylaşımlara olduğu kadar bireysel farkındalıklarla da paylaşılabilir. Deniz Onur Erman'ın çalışmasında değindiği şekliyle kentsel belleğin nesiller arası aktarımı, "…İnsanın köklerini, yaşadığı kentin derinlerine salmasına yardımcı olur. Sadece kendi geçmişine değil, yaşadığı coğrafyaya ve tarihine saygıyla bağlanmasına ve bu değerleri gelecek nesillere de aktarmak için çaba duymasına ortam oluşturur" (Erman, 2019: 54). Yani kentsel belleğin güçlendirilmesi, kente kimlik kazandırmanın yanında bireylerin toplumsal aidiyet geliştirmeleri için de önemlidir.

Daha önce de belirtildiği gibi masa oyunları, toplumsal deneyimleri yoğunlaştırmak ve belirli ideolojiler ile yaşam alışkanlıklarını tutundurmak üzere nesiller arası köprü görevi gören ifade araçlarıdır ve toplumsal yaşamdaki herhangi bir aktivite, bahsi geçen şekilde masa oyunlarına konu olabilmektedir. Tüm bu okumalardan hareketle, masa oyunlarının, varoluşlarından itibaren yitirmeden korudukları işlevleri üzerinden, kent kimliğini ve kentsel belleği sağlamlaştırmak için kent teması açılımında üretilmesinin oldukça makul bir tavır olduğunu söylemek mümkündür.

Öte yandan "kent kimliği" ve "kentsel bellek" kavramlarının, kent temalı masa oyunlarının görsel düzenlemelerine hangi değerlerle yansıtıldığının saptanması da üzerine çalışılabilecek ayrı bir konudur. Bahsi geçen mekânsal özelliklerin, alternatif bir canlandırma ortamı olan masa oyunlarına hangi görsel referanslarla yansıdığının,

yukarıda örneklenen masa oyunlarından üçü, *Lisboa* (Vital Lacerda, 2017), *Paris* (Michael Kiesling, Wolfgang Kramer, 2020) ve *Warsaw: City of Ruins* (Filip Milunski, 2016) oyunları üzerinden mercek altına alınması, araştırma hedefleri açısından tutarlı bir fikir oluşturacaktır. Adı geçen örneklerden de gözlemlenebileceği gibi, oyunların grafik arayüzlerinin geliştirilmesindeki konsept arayışı elbette bir serbest yaratım sürecidir ve değişmez doğrularının tespit edilmesi mümkün değildir. Ancak iyi uygulamalardan çıkışla ideal tasarım tavırlarının izlerinin sürülmesi ve tüme varımcı bir yaklaşımla medyanın görsel iletişim pratiklerine dair saptamalar yapılması, gelecek üretimler için makul bir çıkış noktası oluşturabilir.

3.1.1. Warsaw: City of Ruins

Warsaw: City of Ruins, 2016 yılında, oyun tasarımcısı Filip Milunski ile illüstratör Tytus Brzozowski, grafik tasarımcılar Grzegorz Molas ve Malgorzata Parczewska iş birliğinde, Polonya merkezli Granna Games tarafından yayınlanan, bilgi içerikli bir masa oyunudur. Bazı ülkelerde "Capital" (tr. Başkent) ismiyle de yayınlanan bu oyun, adından da anlaşılacağı gibi Polonya'nın başkenti Varşova şehrini konu almaktadır. Oyuncular, Varşova'nın başkent olduğu 16.yy'dan başlayarak günümüze kadar gelişen 6 çağ boyunca, şehirdeki bölgeleri baştan yapılandırmaya çalışırlar.

Karo Dizme mekaniğinde yapılandırılan oyunda, her bir oyun karosu dört modüle ayrılmış ve karışık olarak bu modüller, park alanları, konut bölgeleri, ticaret bölgeleri, endüstriyel bölgeler ve kültür alanları gibi farklı yerleşim tipleri ile görselleştirilmiştir. Her bir oyuncu bulundukları turda, ellerine rastgele gelen karolar arasından uygun yerleşim türlerini doğru anlam ilişkileriyle yerleştirerek, Varşova'nın ayrı bir bölgesini kurmaya çalışırlar. Turların sonunda farklı tür yerleşim bölgeleri, aralarındaki verimlilik ilişkilerine göre oyunculara para ve zafer puanları kazandırabilirmektedir. Örneğin park alanları komşu oldukları her bir yerleşim bölgesi için 1 zafer puanı kazandırmaktadır; ticaret bölgeleri komşu oldukları her bir konut alanı için 1 birim para kazandırmaktadır; kültür alanları karonun üzerinde işaret edilen rakam kadar zafer puanı kazandırmaktadır; endüstriyel bölgeler ise üzerlerinde işaret eden rakam kadar para kazandırmaktadır, fakat komşu olduğu her bir konut alanı için 1 zafer

puanı kaybettirirler. Şehrin önemli tarihi binaları da bağımsız karolar olarak ayrıca illüstre edilmiştir. Reel tarihsel referanslara göre çağ destelerine karıştırılan bu karolar şehir planına katıldığında oyunculara stratejik bazı avantajlar sağlayabilmektedir; örneğin ilk tur karoları arasında yer alan "Arsenal" (tr. Cephanelik) kartını bölgesine yerleştiren oyuncu, normal şartlarda I. ve II. Dünya Savaşılarının gerçekleşeceği 3. Ve 4. tur sonlarında bölgesinden çıkarması gerekirken karolardan muaf olacak, yani şehrine kurduğu cephanelikle bölgesini koruyacaktır.

Bu basit değer ilişkisinde oyuncular kurdukları şehir planlama stratejisine göre bölgelerine yatırım yapar, her bir tur sonunda kazandıkları paralar ve zafer puanları ile Varşova'nın en gelişmiş bölgesine sahip olmaya çalışırlar. Bu başarı oyun tahtası çevresinde işaretli zafer puanları patikasından takip edilebilmektedir. En yüksek puanla toplamda 6 turu tamamlayan oyuncu oyunun kazananı olurken, diğer oyuncular da Varşova'daki tüm tarihi yapıları, inşa edildikleri dönem ve işlevleri ile öğrenmiş olurlar.

> *"Varşova eşsiz bir şehirdir. 'Kendi ölümünden sağ kurtulduğu' söylenir ve gerçeklik payı da vardır. Polonya'nın başkenti Varşova, II. Dünya Savaşı sırasında büyük ölçüde tahrip edilmiş ve her bir tarihi yapısı eski fotoğraflarından referansla orjinaline uygun olarak tek tek inşa edilmiştir. Yeniden inşası istisnai bir kentsel gelişim sürecidir. Varşova, Sakson zamanlarından kalma zarif binaların, Dünya Savaşları arasındaki mimarinin, sosyalist blokların ve modern binaların bir kombinasyonudur. Varşova'nın Wola bölgesinin sokaklarında yürürken, bu çeşitliliği bir bakışta görebilirsiniz. Modern cam ofis binaları, savaş öncesinden kalma otomotiv garajları ile yan yanadır ve brüt beton binalar zamanın bozulma belirtilerini gösteren zarif eski evlerine dokunmaktadır. Bazıları bunu mekânsal bir karmaşa olarak görür, onlara göre şehir tam bir ucubedir. Bazıları ise kent sakinlerinin kararlılığını görmektedir. Her iki görüş de doğru çünkü Varşova tam olarak iki tarifin de anlattığı gibidir. Belki dünyadaki en güzel şehir değildir, ama güçlü ve kararlıdır. Hiçbir şey şehrin karakterini, bir arada barındırdığı çeşit çeşit binadan daha iyi yansıtmaz". (Kaynak: "Warsaw: The City of Ruins Masa Oyunu Kural Kitapçığı")*



Resim 69: Warsaw: City of Ruins (Capital) Masa Oyunu, 2016, Granna Games. Tasarımcı: Filip Milunski, Kapak İllüsttrasyonu: Tytus Brzozowski, İllürtasyon ve Grafik Tasarım: Grzegorz Molas ve Malgorzata Parczewska

Kaynak: 01.07.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://www.tabletopgaming.co.uk/reviews/capital-review/

Şehrin kimlik öğesi olarak belirlenen bu mimari çeşitlilik söylemi, *Warsaw: City of Ruins* oyununun kutu tasarımından oyun karolarına, neredeyse her görsel öğesinde fark edilebilmektedir. Oyunun kutusunu kaplayan şehir manzarası, Tytus Brzozowski'nin illüstrasyonunda, cam cepheli iş merkezleri ile tarihi Polonya mimarisini birleştirmektedir. Tytus Brzozowski Varşova hakkında yaptığı sürreal sulu boya illüstrasyonlarla tanınan bir sanatçıdır. Kendi tekniğinde sulu boya olarak resmedilen bu manzarada, kurallar kitapçığında yazan sunuş metninden de anlaşılabileceği gibi Wola bölgesi canlandırılmaktadır. Görsel plan üzerine serif karakterlerle yazılan oyun isminin alt kısmındaki üç sıra dalgalı çizgi oyunun logosunu oluşturur; denize kıyısı olmayan şehiri (içinden Vistul nehri geçmektedir) betimlemek için seçilen üç sıra dalgalı çizginin, şehrin savaşlar sırasında yıkılıp tekrar yapılanmasıyla ilişkili olduğu var sayılabilir.

Kapak illüstrasyonu, oyundaki anlatı zamanının görselleştirildiği oyun tahtasının arka yüzünde daha geniş izlenebilmektedir ve en dikkat çekici yapısı Polonya'nın sosyalist dönemlerinin de temsili niteliğindeki Kültür ve Bilim Sarayı'dır. Art deco mimari stilinin "Stalinist Gotik Stil" yorumuyla, inşa edilen bu yapı, bünyesinde barındırdığı tiyatro, kütüphane, spor salonları, bilim enstitüleri, üniversite birimleri, postane ve müze gibi kamusal ortak alanlarla, kent dokusunda iz bırakmış sosyalist düşüncenin yansımalarını taşıyan bir anıttır aynı zamanda (Gerasimenko & Ochkovskaya, 2018).



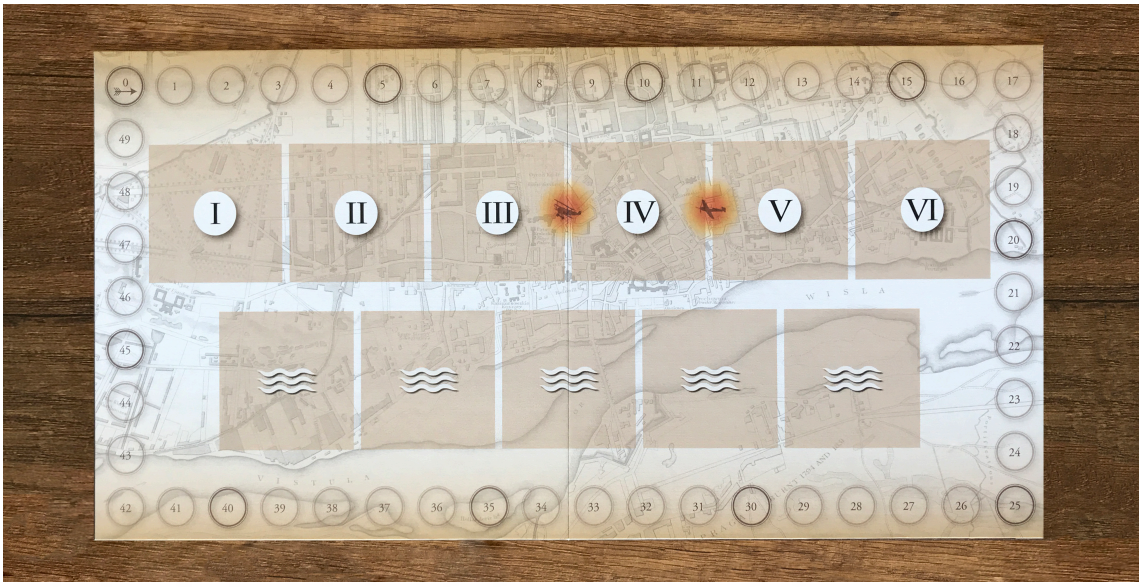
Resim 70: Varşova kent görüntüleri ve
Warsaw: City of Ruins Masa Oyunu kapak illüstrasyonu
Derleyen: Ayşegül Acar

Varşova kent kimliğine dair yayınlanan bir çalışmada, şehrin kimliğinde sosyalist mimarinin etkileri incelenerek, kentin mimari yüzünün kent sakinleri ve kenti keşfetmeye gelen ziyaretçilerin imgelemindeki yeri sorgulanmaktadır. Bu çalışmaya göre

Varşova bir başkent olarak, anıtsal yapıların taşıdığı anlamlarla ulusal kültürü ve benliği aynalamaktadır. Kültür ve Bilim Sarayı gibi anıtsal yapılar, şehrin Sovyetler Birliğine dahil olduğu dönemdeki katı ve kararlı yükselişini belgelerken, kent sakinleri için otoriter yönetimi, negatif düşünceleri ya da tersine psikolojiyle kurtuluşu ve özgürleşmeyi çağrıştırabilmektedir. Sarayın hemen yanında yükselen cam plazalar ise, şehirde sosyalist yönetimin etkisini kaybetmesinin ardından hızlıca kaydedilen "batılılaşma" ya da "Avrupalılaşma" çabasının göstergesi olarak değerlendirilmiştir. Öte yandan bölgedeki gökdelenlerin, Kültür ve Bilim Sarayı'nın görkemli yükselişinin etkisini hafifletmek için inşa edilmişçesine kümelenseler de, günümüz kent yaşamının algılanışında, şehrin belleğindeki sosyalist idealizmi yok edemedikleri değerlendirilmektedir. Söz konusu çalışmaya göre değerlendirmeye katılan kentliler ve yabancı turistlerin imgeleminde Varşova, şehir merkezinde II Dünya Savaşı sonrası geleneksel mimaride yeniden yapılandırılan Stare Miasyto bölgesiyle, Kültür ve Bilim Sarayının anıtsal yükselişiyle, Katolik kiliseler yaygınlığı ve Lazienki Parkı gibi geniş park alanlarıyla şekillenmektedir. Tüm bu öğeler ulusal benliklerinin aynası olarak nitelendirdikleri başkentlerinde, otantik benlikleriyle gurur duymayı, tarihsel birikimlerinden vaz geçmemeyi ve sahip oldukları inançlı, umutlu, iyimser bakış açısını temsil etmektedir (Gerasimenko & Ochkovskaya, 2018). Oyun tasarımına geri dönüldüğünde iste henüz daha oyun kutusundan karşılaşılan bu illüstrasyonun, makalede tespit edilen değerlerin tümünü yansıttığı söylenebilir.

Oyun kurulumunda dikkat çeken bir diğer görselleştirme oyun turlarıyla anlatı zamanının belirleneceği tabla tasarımıdır. Tarih temalı oyunlarda sık karşılaşılan şekilde, görselleştirmeye ağırlıkla kağıt ve toprak tonları hakimdir. 45 cm x 23 cm öçlülerinde ikiye katlanır şekilde üretilen tablaya genel bir bakışta, yüzeyin Varşova haritasıyla kaplı olduğu görülebilmektedir. Tablanın çevresi daireler içinde 0'dan 49'a kadar rakamlarla işaretlenmiş "zafer puanı" takip patikasına ayrılmıştır. Şehir haritasının oluşturduğu desen üzerinde ise kareler halinde ayrılan on bir alan mevcuttur. Bu alanlardan Roma rakamlarıyla işaretli olanlar, oyundaki farklı zaman aralıklarında kentin gelişimini şekillendirecek dönem destelerine; dalgalı üç çizgi ikonuyla işaretli olanlar ise turlar arasında kazanılacak "kilometre taşı" (ing. *Milestone*) anıt yapılarının işlendiği özel karolara ayrılmıştır. Oyundaki üçüncü ve dördüncü turun işaretlendiği karelerin hemen

sağında kağıt yanığı etkisi ile görselleştirilmiş uçak çizimleri, bu dönemlerin sonunda gerçekleşecek I. Ve II. Dünya savaşlarına işaret etmektedir. Bu yapı hem bir zaman imleci işlevi görmekte, hem de söz konusu turlar bittiğinde yaşayacakları kayıplar için, savaşın yıkıcılığına karşı şehir yapılanmalarında alabilecekleri önlemlere dair oyuncuları görsel olarak uyarmaktadır.



Resim 71: Warsaw: City of Ruins Masa Oyunu tablası

Fotoğraf: Ayşegül Acar

Kurulumda, arka yüzeyleri farklı renklerle işlenmiş dönem karoları, oyun tablasında aynı roma rakamlarıyla eşleşen karelere yerleştirilirler. Mat tonlarda da olsa kullanılan bu renkler, kuruluma canlılık kazandırmakta ve dönem karolarını ayrıştırmaktadır. Her biri onlatı karodan oluşan dönem destelerinin bir yüzleri açık mavi, lacivert, mor, turuncu ve sarı gibi renklerle işlenmiş grafik planlara, diğer yüzleri ise dört birimde kuşbakışı kurgulanmış farklı tiplerde yerleşim illüstrasyonlarına ayrılmıştır. Destelerin karıştırılarak bu alanara yerleştirilmesinin ardından, altındaki sıraya, her iki yüzünde de şehirde görülen önemli tarihi yapıların resmedildiğ kilometre taşı karoları yerleştirilir. Her turun bitişinde, bölgelerindeki binaların niteliğine göre oyuncular bu kamusal yapıları şehirlerine bedelsiz ekleyebilecekler ve karoların avantajlarını oyunlarına işleyebileceklerdir.

Altı dönemden oluşan oyunun başında her bir oyuncuya 6 birim para ve bir adet başlangıç karosu dağıtılır. Başlangıç karoları diğer birinci tur karolarından farklı olarak iki renkli olan (2 birim park ve 2 birim konut alanı) tek yapıdır. Sonraki dönemlerde şehrin gelişmesiyle ya da kent yaşamının daha kompleks işlevlere ulaşmasıyla ilişkili olarak, her bir karo dört ayrı yerleşim tipinin de işlendiği yüzeylere bölünebilmektedir. Daha önce de bahsedildiği gibi, yeşil, kırmızı, sarı, mor ve mavi renkle işaretli yerleşim alanları, dönem destelerinde reel tarihsel değere göre çeşitlenmektedir. İlk ve ikinci dönemlerin desteleri parklar, konut alanları, ticaret alanları ve kültür alanlarının görselleştirildiği birimlerden oluşmaktadır. 19. yy sonuna denk gelen üçüncü dönemde, sanayileşmeyle ilişkili olarak, desteye mavi renkli endüstri bölgeleri eklenir, aynı zamanda şehirde toplu ulaşım hatları da aktif hale gelmiştir. Üçüncü turun I. Dünya Savaşı ile bitişinin ardından, dördüncü turun karo destesinde aynı beş farklı tür birim gözlemlenebilir, fakat karolar üzerindeki birim alanların dağılımı daralmış, her karo dört farklı birimde tüm yerleşim kombinasyonlarını barındırır hale gelmiştir. Dördüncü turun sonunda II. Dünya Savaşı gerçekleşir, savaşın yıkıcılığıyla oyuncular bölgelerinden 2 karoyu kaybetmek durumunda kalırlar. Beşinci turda karoların üzerlerindeki illüstrasyonlar biraz daha değişmiş, konut bölgelerindeki binalar apartmanlara dönüşmüş (sosyalizm dönemi toplu konut betimlemeleri), şehrin sokaklarında arabalar görünür olmuş (lada marka arabalar), ticaret alanları market ve dükkan tabelalarıyla işlenir hale gelmiştir. Son olarak altıncı tur karoları 1990'lar ve 2000'leri kapsar, sosyalist dönem sonrası inşa edilen modern plazalar, sinemalar ve daha fazla endüstriyel alana karşılık daha az park bölgesi karo tasarımlarında dikkat çeken görsel farklılıklardır.

Yerleşim bölgeleri karoları dışında, her destede çeşitli sayıda kamusal alan ve tarihi yapı karosu bulunmaktadır. Örneğin ilk turda destelerin içinde tamamı 17.yyda inşa edilen "Arsenal" ile "Marywil" binaları ve Sigismund heykeli varken; ikinci tur destesi 18.yy yapılarından Jablonowski Sarayı, "Collegium Nobilium", "Holy Trinity" Evanjelik Kilisesi ve Lazienski Parkı olarak da bilinen "Kraliyet Banyoları Parkı" karolarını barındırmaktadır. Bu özel bina karolarının birbirinden farklı işlevleri vardır ve bu işlevler kart tasarımına uygulanan kolay algılanır ikonografi ile belirtilmektedir. Örneğin ticari işlevli bir han yapısı olan Marywil kartı, üzerindeki sarı bina ikonu ile karta sahip

oyuncuların sarı renki her ticaret bölgesi için iki kat para kazanacağını iletmektedir. Üçüncü tur destesi içinde yer alan ve 1900'ler başında şehre kazandırılan yapılardan olduğu belirtilen Varşova Teknoloji Üniverstesi, oyuncunun bu turda şehre eklenen endüstri bölgelerini çok daha maliyetsiz bölgelerine katmalarına olanak sağlamaktadır. Farklı turlarda oyuna katıldıkları görülen diğer önemli yapılar ise Okecie Havaalanı, Kopernik Bilim Merkezi, Ulusal Stadyum, modern konstrüksiyonuyla Varşova Üniversitesi Kütüphanesi ve Tarihi Şehir Meydanı karolarıdır. Özel bina karolarının tasarımlarında ¾'lük oranda yapı görselleştirmesi ve alt kısımda beyaz şerit içinde binaların gerçek işlevine göre farklılaşan oyunsal fonksiyonlarının gösterildiği ikonlar bulunmaktadır. Bu karoların da arka yüzlerine ise ait oldukları destelerin standart desenleri işlenmiştir.



Resim 72: Warsaw: City of Ruins Masa Oyunu, dönem karoları tasarımı

Fotoğraf: Ayşegül Acar

Oyunda ayrıca 6 dönem arasında, oyuncuların bölgelerindeki yapılanmanın değerine göre kazandıkları, 5 "kilometre taşı" karosu bulunmaktadır. Her bir kilometre taşı yapı karosu çift yönlüdür ve iki yüzeyindeki yapıların görselleştirmesinde kullanılan

teknik, “özel yapı karoları” ile aynıdır. Tasarım olarak özel yapı karolarından ayrıştıkları nokta ise kartların fonksiyonunun tanımlandığı beyaz yönlendirme bandıdır. Kilometre taşı karolarında bu alan kartın kime verileceğini tanımlamaya ayrılmıştır; hemen altında konumlandırılan altın rengi bant ise kartın fonksiyonunun açıklandığı bölümdür. Oysa görsel yönlendirmelerin tutarlılığı açısından beyaz bandın fonksiyonel yönlendirmelere, altın rengi işlenen bu bölümün ise kartın kazananının açıklandığı ikonografiye ayrılması daha makuldür. Saxon sarayı, Kültür ve Bilim Sarayı, Wianow Sarayı, Büyük Tiyatro, tarihi “Su Artıma Tesisleri”, Varşova Metrosu ve Wilson Meydanı olarak sıralanabilecek kilometre taşı yapıları, büyük olasılıkla mimari ve kültürel değerleri açısından şehrin kimliğinde daha önemli bulunan yapılardır. Ancak destelerin içinde yer alan özel yapı karolarında görselleştirilen binaların inşa tarihi ve mimari özelliklerine dair açıklamalara kurallar kitapçığında ayrılan bölümde yer verilmişken, kilometre taşı yapılarının özellikleri bu bölümde açıklanmamaktadır. Bu farklılık bilgi içerikli oyunda işlevsel bir aksaklık yaratmaktadır fakat yapılara dair bilgilere ulaşabilmeleri için kullanıcıları araştırmaya yönlendirdiği de söylenebilir.



Resim 73: Warsaw: City of Ruins Masa Oyunu, “Kilometre Taşı” karoları tasarımı

Fotoğraf: Ayşegül Acar

Tüm yerleşim karoları kuşbakışı kroki görünümlü birim görselleştirmeler olarak düzenlenmiştir ve oyun ilerledikçe renkli, büyüyen bir şehir oluştururlar. Özel yapı karoları ise standart karolardan farklı olarak, yandan görünüşte orijinal mimariyi gösteren

bir fotoğraf çekimi üzerinden, suluboya tekniğine uydurularak dijital illüstrasyonla görselleştirilmiştir. Söz konusu uygulama, oyuncuların bölgelerinin bütününe bakıldığında, görsel bir kırılma yaratmaktadır. Fakat belki de bu yaklaşım şehrin panoramasında hatrı sayılır derecede öne çıkan farkındalık öğesi olarak bu yapılara gerekli önemi verme yönünde alınmış bir tasarım kararı olabilir.

Warsaw: City of Ruins'in geneline bakıldığında, kolay öğrenilebilirliği, dil bağımsız kolay okunur ikonografisi ve olasılıklı esnek yapısı ile kent kimliğine dair bilgi aktarımı hedefini verimli şekilde gerçekleştiren, tekrar oynanabilirliği yüksek bir karo dizme oyunudur. Hedef kitlesi düşünülerek, *Avrupa-Stili* oyunlara başlangıç seviyesinde başarılı bir uygulama olarak değerlendirilmektedir. Görselleştirmede kullanılan sulu boya tekniğinin kent kimliğine dair özel bir bağlantısı olup olmadığını açıklayan herhangi bir bilgiye ulaşılamamıştır. Fakat oyunun konu ettiği simge yapılar, Kevin Lynch'in "kent imgesi" yaklaşımındaki bölgeler ve nirengi noktaları görselleştirmeleriyle uyumludur. Orijinal kapak illüstrasyonundan karo tasarımlarına kadar, oyundaki görsel dilin birbirini bütünleyen tutarlı bir yapısı vardır. Hedef bilgi içeriği, kullanılan oyun mekaniği ve tüm görsel kurgu ile son derece uyumludur. Bu nedenle başarılı bir oyun deneyimi oluşturan, iyi üretilmiş bir şehir oyunu olduğu söylenebilir.

3.1.2. Lisboa

Lisboa, Portekizli bir sanat yönetmeni ve oyun tasarımcısı olan Vital Lacerda tarafından tasarlanarak, Eagle-Gryphon Games tarafından 2017 yılında yayınlanan bir masa oyunudur. Oyun, isminden de anlaşılacağı gibi Portekiz'in başkenti Lizbon şehrini konu almaktadır. Şehrin tarihsel arkaplanından beslendiği ve oyun içeriğinde yerel kültüre dair izler taşıdığı için bilgi içerikli bir oyun olarak değerlendirilebilir. Öyle ki kentin 1755 yılında geçirdiği 9 richter ölçeğindeki deprem, arkasından şehirde meydana gelen beş günlük yangın ve son olarak da deprem sonrası oluşan tusunami, şehirdeki yaşam alanlarının %85'ini yok etmiş, bölgeye özel mimari doku ile birlikte krallığın başkenti olan şehirdeki kültürel mirasın büyük bölümü hasar görmüştür. Yıkılan kütüphaneler, dini yapılar ve yok olan eser galerinin ardından, Avrupa ortak kültürel belleğinde de büyük yıkım oluşturan bu felaket dizisi, teolojik, ekonomik ve kültürel pek

çok düşünsel tartışmaya zemin hazırlamıştır. Böyle bir arkaplandan hareket edilse de oyun, bilgi içeriğinden çok kendi içinde barındırdığı kompleks oyun mekaniği ilişkisi ile öne çıkmaktadır ve son yıllarda üretilmiş en sofistike Avrupa-stili örneklerinden kabul edilmektedir.



Resim 74: Lisboa Masa Oyunu, 2017, Eagle-Gryphon Games.
Tasarım: Vital Lacerda, İllüstrasyon ve Grafik Tasarım: Ian O'Toole
Derleyen: Ayşegül Acar, Kaynak: 06.07.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://boardgamegeek.com/image/4400401/lisboa

Şehrin neredeyse yok oluşunun ardından Markiz de Pombal, dönemin Başbakanı Sebastião José de Carvalho e Melo, Portekiz Kralı tarafından Lizbon'un yeniden inşaası için görevlendirilir ve bölgenin başmühendisi Manuel de Maia'dan şehrin kurtuluşuna dair planlar istenir. Bu planlardan biri şehrin tamamen boşaltılması, yıkıntılardan arındırılan Baxia bölgesinde geniş sokaklar ve meydanlarla baştan yapılandırılan bir ticaret alanı oluşturulmasıdır. Yeni çarşıda her sokak belirli ürün gruplarına ayrılacaktır. Eugénio dos Santos ve Carlos Mardel yeniden yapılanmadan sorumlu mimarlardır ve *Lisboa* oyunu tam da bu noktada başlar. Dört kişilik bu oyunda oyuncular, şehrin yeniden inşaasında rol alarak Kral ve Marki'nin gözünde değer kazanmak isteyen soyluların rolündedir, şehre yatırımlar yaparak yeni ekonomik yapılanmanın da parçası olmaya çalışırlar. (Kaynak: Lisboa Masa Oyunu Kural Kitapçığı)



Resim 75: Lisboa oyun tahtası, Soylular Bölümü,
Başmühendis Manuel Maia, Başbakan Marki de Pombal, Kral D. Jose I
Kaynak: 06.07.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://boardgamegeek.com/image/4400401/lisboa

Aksiyon seçimi, İşçi Yerleştirme, Kart Çekme, Kaynak Yönetimi ve *Ticaret Yapma* mekaniklerinin temayla uyumlu kombinasyonda aktif olduğu bu oyunda, oyuncular çeşitli hamleler arasında stratejilerini kurgulayabilirler. Oyun tahtası, solda aksiyon seçiminin gerçekleşeceği soylular bölümü, ortada kilise ve sağda yeni inşa çalışmalarının gerçekleşeceği çarşı alanlarına ayrılmıştır. Bu yapı aslında tam olarak dönemin Lizbon kentinde işleyen Portejiz bürokrasisi ile ticaret hayatı ilişkilerini simüle etmektedir. Oyuncular, başmühendisten olur alarak çarşıya inşa edecekleri dükkanlar için planlarını onaylatıp mimar görevlendirmesini isteyebilirler; Marki'den izin alarak deniz aşırı ticaret için gemi inşa edebilir ya da depolarında yeteri kadar yer ve çarşıda satacak uygun türden dükkanları varsa altın, kumaş, kitap ve inşaat aleti üretebilirler; Kral'ın olurunu alarak çeşitli avantajlar için Kardinal ile görüşebilir ya da çarşıda dükkanlarının olduğu caddede kamu binası açılmasını talep edebilirler, böylece kamu binası açılan caddelerde, inşa ettikleri dükkanın türüne göre oyundaki zafer puanlarının belirteci peruklardan kazanacaklardır. Perukların Avrupa burjuvazisi için önemi düşünüldüğünde, zafer puanları yerine kullanılan bu metaforun anlamı daha iyi kavranabilmektedir. Zira Portekiz'de iş hayatına yeni atılan birinin yalnız 1 peruğu olabilirken, kıdemli bir tüccarın

mal varlığı güçlendikçe peruk sayısı artabilmektedir. Perukların dönemin sosyal yaşamı içinde bir değer göstergesi olduğu, tüccar ve soyluların iş hayatı içinde ancak farklı tür peruklarla fark edilip itibar kazanabildiği, oyunun kurallar kitapçığında zafer puanı ilişkisinin açıklandığı bölümde özellikle belirtilmektedir.



Resim 76: Lisboa örnek "oyuncu portfolyosu" panosu

Kaynak: 06.07.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;

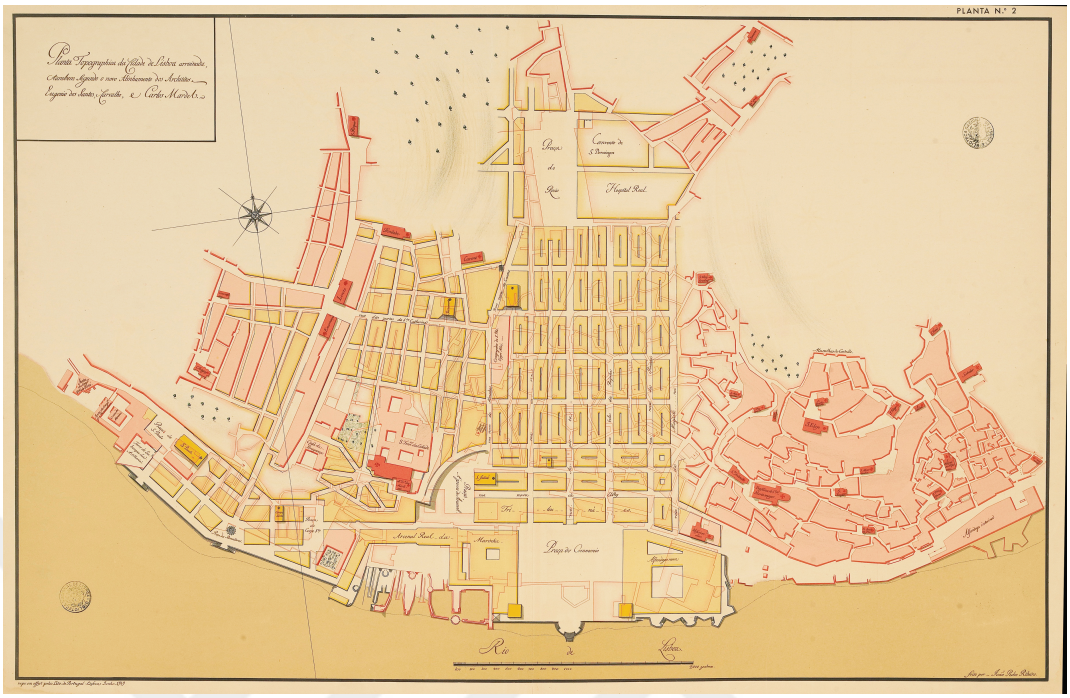
https://boardgamegeek.com/image/4400401/lisboa

Ayrıca her oyuncunun hanesinde kaynaklarını düzenleyip ticaret akışını yönetebileceği bir oyuncu tahtası bulunur; ki bu tahta oyuncunun "portfolyosu" olarak isimlendirilmiştir. Portfolyo panosunun görsel düzenlemesi Lizbon limanında bir alanı canlandırmak üzere planlanmıştır. Zira Lizbon limanı denizlerarası ticarette dönemim en aktif limanlarından biridir ve ancak limanda depoları ve gemileri olan tüccarlar Lizbon ticaret yaşamında önemli bir varlık gösterebilmektedirler. Tahtanın sol bölümü oyuncuların elindeki ticaret ürünlerinin depolandığı gümrük binasına ayrılmıştır. Orta alan oyuncuların oyun süresince kazanmaları ve yönetmeleri gereken kaynakları (molozları) sıralayacakları depolara; orta-üst bölüm gemilerini yükleyebilecekleri rıhtıma ve soylularla yaptıkları anlaşmaların ayrıcalıklarını sıralayabilecekleri kesite; orta-alt bölüm hazineden kazandıkları maddi kayıtlarına ve mimari projelerini yönetebilecekleri

ofislere; sağ üst bölüm kilise ve kardinal tarafından kendilerine sağlanan ayrıcalıkları sergileyecekleri alana ve sağ alt bölüm de işçilerini ve temsili evlerini sıralayacakları anlana ayrılmıştır.

Portfolyo panoları her oyuncunun kendi turu içinde yapabileceği hamlelerin takibi açısından önemlidir, bu nedenle kolay kavranabilir görsel yönlendirmeler içermesi önemli görülmüştür. Örneğin, oyuncuların kendi turları içinde yapabilecekleri aksiyonlardan biri olan gemi yükleme, reel hayatı aynalar şekilde diğer oyuncuların limanda bekleyen gemileri üzerinden de sağlanabilmektedir. Resim 76'deki portfolyo panosunun orta-üst kısmında görülen mor renkli gemiye, 3 tür ürün yüklenebilmektedir ve bu pozisyonda kapasitesi dolmuştur. Bir sonraki tur oyuncunun yapacağı hamlelerden ilki gemisini ticaret için uzak diyarlara yollamak ve sattığı ürünler karşılığında para ve nüfuzunu arttırmak olacaktır. Bu durumda tahtanın kolay okunabilir oluşu, diğer oyuncuların hazırda bekleyen gemilerine hamle yapabilmek açısından bir gerekliliktir. Öte yandan oyunun geneline yayılan görsel temanın uyumluğu bu alanın tasarımında da göz ardı edilmemiş, dahası makul bir rıhtım metaforuyla simülasyon hissi desteklenmiştir.

Bu yapıdan dahi anlaşılabileceği şekilde *Lisboa* oyunu "ağır" olarak nitelenen, öğrenmesi zor, oynadıkça ustalaşılan Avrupa-stili oyunlardan biridir ve her oyuncu hamleleri sırasında tahtada adamlarını yerleştirebileceği alanları gözlemlemenin yanında, portfolyosundaki kaynakları da iyi yönetmelidir. Yapılabilecek aksiyonlar oldukça çeşitli olduğundan hamle alanlarının ayrıştırılması, fonksiyonlarının ikonlarla net şekilde ifade edilmesi ve tüm grafiklerin temaya özgü anlatımcı şekiller olarak ele alınması, grafik tasarımcı açısından zorlayıcı bir süreç halindedir. Buna ek olarak *Lisboa* oyunu gibi, gerçek bir kentin belirli bir tarihsel dönemini işleyen oyunlarda kent yapısının reel referanslarla canlandırılması beklenmektedir. Bu örnekte oyun tahtasında çarşı alanının görselleştirilmesinin, Resim 77'te sunulduğu şekliyle 1756 yılı Baxia bölgesi şehir planı esas alınarak kurgulandığı gözlemlenebilmektedir. Ayrıca yine haritada görülebildiği gibi, Baxia bölgesinin sol kısmında kilise ve katedrallerin yoğunluğu dikkat çekicidir, bu nedenle oyun tahtasında ortada ve çarşı alanının solundaki bölüme katedral düzenlemesinin gerçekleştirilmesi anlamlı bulunabilir.



Resim 77: Lisbon kenti 1756 yılı Liman ve Baxia Bölgesi Haritası,

Kaynak: 06.07.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pombaline_Baixa_Lisbon_map_1756.jpg



Resim 78: Lisboa oyunu çarşı görseleştirmesi,

Kaynak: 06.07.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pombaline_Baixa_Lisbon_map_1756.jpg

Oyundaki görsel yapılanmadan bahsetmişken, 17. yy ve oyunun çerçevelediği 18.yy dolaylarında Portekiz'in denizlerarası ticarette aktif ihracat ürünlerinden ve yerel bir değer olan Azulejos seramiklerinin, oyunun görsel konseptine hakim olduğu rahatlıkla söylenebilir. Azulejos seramiklerinin Portekiz kültürü için önemine, özellikle mavi beyaz ağırlıklı seramiklerin Lizbon kentinin çevresel kimliğindeki etkin rolüne, hem oyunun kurallar kitapçığında hem de Lizbon kent kimliğine dair yazılan pek çok makalede yer verilmektedir. Bu seramikleri, benzer yapılanıştaki Moroca motiflerinden ve Delf seramiklerinden ayıran en önemli özellik, bina iç cepheleri yerine dış cephe kaplamalarına uygulanmaları ve özellikle 18.yüzyıldan itibaren seramiklere uygulanan geometrik şekillerin yerlerini girerek yerel tarih hikayelerini anlatan murallara bırakmalarıdır. Bu durum, yani seramiklerin mavi beyaz boyamalarında çeşitli dini ve ulusal tarih öykülerin resimlenmesi, hem yerel bir gelenek halindedir hem de *Lisboa* oyunun çerçevelemesi beklenen tarihsel konsept arayışına son derece uyumlu şekilde, gerekli grafik anlatımlara esnek bir zemin hazırlamıştır.

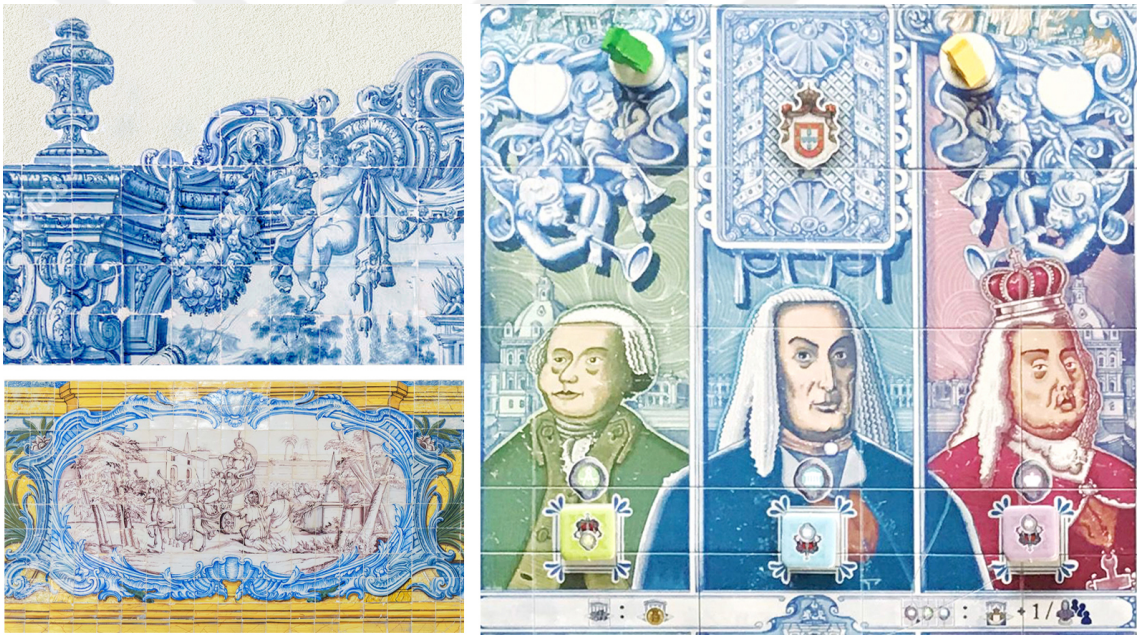


Resim 79: Sao Vincente de Fora Manastırı Duvar Seramikleri

Kaynak: 07.07.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;

https://www.picuki.com/media/1555458159333600381

Dönem seramiklerinde dikkat çeken maniyerist kompozisyon anlayışı (bkz. Resim 79), melek figürleri, geniş gökyüzü ve yeryüzü tasvirleri ve kıvrımlı bordürler ile Lisboa oyun tahtasındaki odak noktalarından soylular alanının kurgusuna da tasarımcı Ian O'Toole tarafından yansıtılmıştır (bkz. Resim 80). Ayrıca oyun tahtasındaki her ayrıntı, oyun kartlarındaki resimlemeler ve çoğunlukla kullanılan bordürler, oyunun kurallar kitapçığındaki grafik uygulamalar ile oyun ambalajı illüstrasyonu orijinal azul motifleri örneklenerek stilize edilmiştir. Yine tüm uygulamalarda, deniz kabukları ve inciler başta olmak üzere, Lizbon kent yaşamındaki deniz imgeleminden izler görmek mümkündür. Ian O'Toole oyunun görsel tasarım süreci hakkında şu demeçte bulunmuştur:



Resim 80: Sao Vincente de Fora Manastırı duvar seramikleri ile Lisboa oyun tahtası görsel düzenlemelerinin karşılaştırması
Derleyen: Ayşegül Acar

"Başından beri, Lisboa'nın Vital için tutkuyla bağlandığı bir oyun olduğu açıktı. Tüm oyunları iyi araştırılmış olsa da, kentinin tarihi hakkında sahip olduğu bilgi ile coşkun konuşmaları bulaşıcıydı. Çok fazla tartışma ve Vital'in topladığı birçok referans görüntüsünün incelenmesinin ardından, bunu görsel olarak benzersiz ve otantik bir oyun haline getirmek istedim. Lisboa'dan insanların oyunun her

bölümünde kendi şehirlerini görebilmelerini istedim…. Oyunun görsel teması için Azul stilizasyonundan daha belirgin ve daha otantik başka bir öğe bulamayacağımızı biliyordum. Bu karolarda bulunan hassas sanat ve şimdi çoğunun yontulmuş, çatlamış ve kırılmış olması arasında çarpıcı bir görsel bağlantı vardı. Üstelik bir kısmı kırılmış/ çatlamış karolar, doğal bir felaketin kalıntılarından harika bir şehrin tekrar inşa edilmesi temasıyla oldukça ilişkiliydi." (O'Toole, 2017)

O'Toole, oyun görsel dili için kent kimliği ile ilişkili çıkış noktasının belirlenmesinin ardından, son derece karmaşık olan mekanik ilişkileri sebebiyle projeye, oyun unsurları ve ikonografinin tasarımıyla başladığını belirtmektedir. Kendisi de bir sanat yönetmeni olan Vital Lacerda'nın önceki oyunlarında çok daha doğrudan ve ayrıntılardan arınmış görsel yönlendirmeler kullanmışken, özellikle tarihsel referansları olan *Lisboa* için gravür illüstrasyon tarzında bir ikonografi inşa etmenin daha makul bulunduğunu, böylece son derece baskın bu stilin herhangi bir kavram karmaşası oluşturmadan, oyunun her ayrıntısında sürdürülebildiğini belirtmektedir. Öncelikle oyundaki ticari kaynak öğeleri olan, kitaplar, kumaşlar, altın ve el aletlerinin renk skalası ve illüstrasyonları betimlenmiş, bu yapıya uygun olarak oyundaki çarşı ve borsa alanının düzenlemesi gerçekleştirilmiştir. Ayrıca soylular ve kiliseye ayrılan alanlarda aktive edilen fonksiyonların, oyun kartlarında da kullanılan ikon uygulamalarıyla kendi içinde ilişkili geometrik altyapılarla planlandığı belirtilmektedir.



Resim 81: Lisboa Masa Oyunu, ikon tasarımları

Tüm ikon tasarımlarına ek, aynı illüstrasyon stili, oyuncu portfolyoları, gemi kartları ve diğer oyun kartlarında da sürdürülmüştür. Oyun kartlarındaki ikonik

yönlendirmelere, tarih aralıklarının ayrıştırıldığı renk uygulaması ve geometrik seramik motiflerinden oluşan bordürler eşlik etmektedir. Kart tasarımlarının ayrıca kendi içlerinde sitematize edilen bir mizampajı paylaşması grafik bir süreklilik yaratmaktadır. Oyunun çerçevelediği 22 yıllık yeniden inşa sürecinde gerçekleşen olayların, tarihsel referanslara sadık kalarak oyunun aksiyon kartlarından bazılarına yansıtılması, *Lisboa*'yı bilgi içerikli bir oyun sınıfına dahil etmektedir.



Resim 82: Lisboa Masa Oyunu, ikon tasarımlarının oyun kartlarına uygulanışı



Resim 83: Lisboa Masa Oyunu, oyun kartı tasarımları, ön yüz uygulaması

Oyunun diğer yardımcı unsurları, oyundaki yeniden inşa sürecinde maddi kaynaklar da olacak kahverengi, kırmızı ve mavi moloz küpleridir. Kahverengi küpler

deprem yıkıntılarını, kırmızı küpler yangın molozlarını ve mavi külper sel kalıntılarını temsil etmektedir. Bu molozlar, tekrar inşa edilecek şehirin yeni binalarına "Gaiola Pombalina" olarak adlandırılan bir yapı tarzı için malzeme teşkil edecektir. Bu yapı tarzı deprem sonrası Lizbon'una özgü bir yerel değer olduğu için, bilgisi kurallar kitapçığında ayrıca aktarılmakta ve oyuncu portfolyolarında malzeme setlerinin depolandığı alanda grafik olarak işlenmektedir (bkz. Resim 8). Aynı şekilde, mimarlarla eşleştirilen proje kartlarına konu edilen, Baxia bölgesinde kralın izniyle açılacak, kamu binaları da bugün hala bölgede gözlemlenebilen ve oynayan kişilerce aşina olunan gerçek tarihi yapılardır. Sayılan bu görsel ifadelerin tamamı, *Lisboa* oyununu kent temalı bilgi içerikli bir oyun olarak bütünlemektedir.



Resim 84: Lisboa Masa Oyunu,
"Oyuncu Portfolyosu" kartlarında gösterilen Gaiola Pombalina yapılanması
Kaynak: 07.07.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;
http://ianotoole.com/?projects=lisboa



Resim 85: Lisboa Masa Oyunu, kamu binaları proje kartları

Kaynak: 07.07.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;

http://ianotoole.com/?projects=lisboa

Son değerlendirme olarak oyun tahtası tasarımına bakıldığında, tahtanın sol bölümün oyun fazlarına göre değişen aksiyon kartlarının açıldığı alan ile işçi yerleştirme hamlelerinin yapılacağı soylular ve kilise bölümüne, sağ bölümün ise oyunun üretim fonksiyonlarının gerçekleşeceği çarşı ve gemi inşası ile borsa bölümlerine ayrıldığı görülebilmektedir. Kevin Lynch'in "kent imgesi" yaklaşımıyla örtüşür şekilde, oyun tahtasının orta bölümündeki kilise fonksiyonu, şehrin en eski kilisesi Sé de Lisboa illüstrasyonu ile görselleştirilmiştir; çarşı alanının ise Baxia bölgesindeki gerçek cadde isimleri (Rua Aurea, Rua Augusta) ile işaretlenmiş durumdadır. Ayrıca oyuncuların etki derecelerinin ve "hazine" değerinin takip edileceği diyagramlar da orta ve alt kısımda konumlanmaktadır.



Resim 86: Lisboa Masa Oyunu, oyun tahtası

Kaynak: 07.07.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;

https://www.shutupandsitdown.com/cynthias-favourite-games-from-origins-17/

Görüldüğü gibi *Lisboa* oyunu grafiklerinin tamamında, kentin görsel kimlik öğesi olarak, belirgin bir yerel değer olan Azul seramikleri benimsenmiş; şehirdeki ikonik yapılar ile Museo Azulejos'da sergilenen eserler incelenerek, sütun görselleştirmeleri ve bordür motiflerinden örnekler toplanmıştır. Tam da oyunun çerçevelediği dönemde altın çağını yaşayan bölgeye özgü bu sanat eserlerindeki stilizasyon, oyunun grafik anlatımcılığı için de makul ölçüde esnetilerek, yer yer denizcilik motifleri, yer yer üç doğal felake dair figürlerle özgün tasarımlar kurgulanabilmiştir. İkonografide temayla uyumlu bir tonda kalınabilmesi için, genellikle masa oyunu görselleştirmelerinde görülen şematik anlatımların dışında kalan, daha illüstratif görselleştirmeler tercih edilmiş; yine de hedef canlandırma atmosferini destekleyen, kolay algılanabilir, oyun deneyimi açısından verimli grafik yönlendirmeler elde edilmiştir. 2017 yılında yayınlanan Lisboa 2018 yılında Portekiz'de yılın oyunu seçilerek, Jogo de Ano ödülünü kazanmış, 2017 yılı Dice Tower ve The Golden Geek ödüllerinde "en iyi sanat" kategorilerinde adaylıkları bulunmaktadır.

3.1.3. Paris

Paris, 2020 yılının Ekim ayında üretimi tamamlanan, Micheal Kiesling ve Wolfgang Kramer iş birliğinde tasarlanıp Game Brewer tarafından yayınlanan *Avrupa-Stili* bir masa oyunudur. Paris kentinin 1900 yılındaki ünlü Dünya Ticaret Fuarı başarısının ardından, şehirde gerçekleşen ticari hareketlenmenin oyun teması olarak ele alındığı kurguda, oyuncular şehirdeki emlak yatırımcılarının rolünü üstlenerek şehrin en hareketli bölgesi Chams-Elysées'de fırın, kafe, otel gibi yapılar kurmaya ve bu şekilde yatırım ağları geliştirmeye çalışırlar. *Kart Çekme, Karo Dizme, Kaynak Yönetimi* ve *Ticaret Yapm*a mekaniklerinin aktif olduğu oyun, kolay öğrenilebilir yapısı ve tema ile uyumlu mekanik ilişkileri ile oldukça dikkat çekicidir. Oyunun tasarımı, kentin gelişmekte olduğu ve dünya çapında ün kazanmaya başladığı bir tarihsel dönemi konu alsa da, fark edilmektedir ki incelenen diğer oyunlar, *Warsaw: City of Ruins* ve *Lisboa* gibi, bilgi aktarımı hedefli bir kurgu değildir. Tema gereği ele alınan dönemin reel fiziksel koşulları ve tarihsel değerlerine sadık kalmanın yanında, konunun yalnızca oyunsal yapıyı besleyen bir çeşitlilik unsuru olarak kullanıldığı görülmektedir.

Paris'in görsel tasarımları, *Great Western Trail* (Alexander Pflster, 2016), *Lorenzo il Magnifico* (Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Simone Luciani, 2016) ve *İstanbul* (Rüdiger Dorn, 2014) gibi pek çok oyunda imzası bulunan Andreas Resch'e aittir. Resch'in ayrıntılı betimlemelerle karakterize illüstrasyon stili, bu oyunda biraz daha grafik bir yapıya bürünmüştür. Görsel kurguda oyundaki grafik yönlendirmelerin netliği ve kolay algılanabilir sistemi, Paris'in sokak ressamlarından esinlenilerek düzenlenen pastel boyama yapı illüstrasyonları kadar dikkat çekicidir. Ele alınan dönemde şehir mimarisi Barok, Neo-Bizans ve Neo-Gotik stilin hakim olduğu kilise ve bazilikalar ile örtülüyken, yapı illüstrasyonlarında sayılan tarzların tamamı okunabilmekte ve bunun yanında 1900'ler başında etkileri yeni fark edilmeye başlanan Art Nouveau stilinin izleri de oyun grafiklerine bordürler ve kullanılan yazı karakteri aracılığıyla işlenmektedir.



Resim 87: Paris Masa Oyunu, 2020, Game Brewer.
Tasarım: Micheal Kiesling & Wolfgang Kramer,
İllüstrasyon ve Grafik Tasarım: Andreas Resch
Derleyen: Ayşegül Acar, Kaynak: 22.07.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://www.kickstarter.com/projects/gamebrewer/paris-0

Oyun tahtası, ortasında üç boyutlu Arc de Triomphe yapısı ile şehrin dünyaca tanınmış meydanı Charles de Gaulle'ü ve bu meydana açılan altı bölgeyi (gerçekte 12 cadde) sahnelemektedir. Merkezine zafer takını alarak radyal şekilde yerleştirilen 6 bölge, La Villette, Belleville, Saint-Germain, Chaillot, Batignolles ve Montmartre, Paris'in gerçek hayatta da tanınmış mahalleleridir. Arkaplanda sokak çevresi ve binaların kuşbakışı görünümde resimlendiği bu bölgeler, kiosk/büfe, pastane, kafe, restoran, tiyatro, otel ve konut yapıları gibi 6 farklı karo tipinin yerleştirileceği, 1'den 8'e kadar

numaralanmış alanlara ayrılmıştır. Bölgelerin döneminde sahip olduğu reel emlak değerlerine göre bu yapılar, karışık düzende bölgelerin numaralı alanlarına dağıtılmıştır (Resim 91). Örneğin Saint-Germain bölgesi çoğunlukla otellerin bulunduğu bir bölge iken, oyunda bölgenin en değerli yapısı olan 8 franklık alana bir otel karosu yerleştirilmektedir; Belleville bölgesinin en değerli yapısı bir restoran, Chaillot bölgesinin en değerli yapısı bir opera binası ve Batignolles bölgesinin en değerli yapısı bir aile apartmanıdır (Resim 89).



Resim 88: Paris Masa Oyunu, Yapı Karoları

Derleyen: Ayşegül Acar, Kaynak: 23.07.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;
https://boardgamegeek.com/boardgame/282954/paris/images



Resim 89: Paris Masa Oyunu, Oyun Tablası, Mahalle Tasarımları

Derleyen: Ayşegül Acar, Kaynak: 22.07.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;

https://www.dropbox.com/s/pptb9ad4650xwig/BinderParisPNP.pdf?dl=0

Öte yandan her bölgenin üst merkezinden yukarıya doğru yerleştirilecek şekilde anıt yapılar da oyunda organize edilmiştir. Bu yapılar yapılar, sağ alt köşelerinde belirtilen bina değerlerine ek olarak, sağ üst köşelerinde belirtilen ekstra kaynaklara sahip

tüm oyuncuların yatırım yapablecekleri ekstra karolardır. Bunlar arasında Notre Dame Katedrali, Les Invalides, Eiffel Kulesi, Lüksemburg Bahçeleri, Grand Palace, Louvre Müzesi gibi şehrin en ikonik yapıları, mor renk ile işaretlenmiş karolarda gözlemlenebilmektedir (Resim 90). Oyun tahtasının ve anıt yapı karolarının tasarımı ile oyuna dahil edilme biçimleri, incelenen diğer iki örnek oyunla da örtüşür şekilde, Kevin Lynch'in "kent imgesi" yaklaşımını tekrar hatırlatmaktadır. *Paris* oyununda da, işlenen kentinm imgesel varlığını şekillendirmek için Lynch'in savunduğu ana elamanlar, meydanlar, bölgeler ve nirengi noktaları, şehrin en tanınmış örnekleriyle görselleştirilerek tasarıma dahil edilmiştir.



Resim 90: Paris Masa Oyunu, Anıt Yapı Karoları

Kaynak: 22.07.2020 tarihinde şu adresten alınmıştır;

https://boardgamegeek.com/boardgame/282954/paris/images

Yapı karolarının tasarımı genellikle bir görsel sistematik barındırmaktadır. Sağ altta çember içinde görülebilen rakam, yapılar mahallelerdeki ilgili konumlara yerleştirildikten sonra yapıya yatırım yapıp sahibi olmak isteyen oyuncu tarafından kasaya ödenecek bedeli göstermektedir. Bazı yapı karoları oyun parası olan "Frank" değeri dışında ekstra kaynaklar gerektirebilir, kastedilen esktra kaynaklar karoların sağ üst köşelerinde ikonik anlatımlarla belirtilmektedir. Ayrıca bazı karolar, herhangi bir oyuncu taradından sahiplenildiklerinde oyuncuya çeşitli faydalar sağlamaktadır, bunlar zaman zaman zafer puanları, zaman zaman da bonus kart çekme fonksiyonları olabilir, bu tip fonksiyonları da karoların sol üst köşelerinde aynı dilde ikonlarla gösterilmektedir.

Örneğin Resim 88'de görülebilen yapı karolarından, 1, 2 ve 3 frank değerinde belirtilen üst sıradaki karolar, sahibine bonus kart çekme yararı sağlamaktadır; Resim 90'da görülen anıt yapı karoları ise sol kenarlarında kalkan ikonu içinde belirtilen rakamlar kadar yatırımcılarına zafer puanı kazandırır. Son olarak karo mizampajında sol alt kısımda görünüp çeşitlilik gösteren ikonlar ise yapının türünü ifade etmektedir. Tekrar Resim 88 üzerinden açıklanacak olursa, 1 numaralı karoda fincan ikonu bir kafeye, 2 numaralı karodaki yatak ikonu otele, 3 numara bir konut yapısına, 4 numaralı karoda kruvasan ile gösterilen yapı bir pastaneye, 5 numaralı karo gösteri merkezine, 8 numaralı karo ise bir gazete büfesine işaret etmektedir; ayrıca anıt yapılar için de kesilmiş bilet ikonu tercih edilmiştir. Yapı türleri, gösterge figürleri yanında çerçevelendikleri renklerle de ayrıştırılmaktadır; buna göre pembe renk restoran ve kafeler ile, mavi renk otellerle, gri renk konut yapılarıyla, kahverengi karolar pastanelerle, sarı karolar gösteri merkezleriyle, yeşil karolar büfelerle ve mor karolar da anıt yapılarla eşleştirilmiştir.



Resim 91: Paris Masa Oyunu; Zafer Puanı Çemberi Başlangıcı,
Bonus Kart Örnekleri ve Oyuncu Piyonları
Derleyen: Ayşegül Acar,

Oyun kurgusuna tekrar dönülecek olursa, oyun tahtasının, tez çalışması süresince incelenen başarılı örneklerde olduğu gibi, oyuncuyu oyun akşında aksaklık yaşamadan yönendirecek şekilde tasarlandığı görülmektedir. Oyuncu tarafından çekilen karoların tahtada yerleşeceği alanlar net belirteçlerle işaretlidir. Oyuncuların yerleştirilmiş karolardaki yapılara sahip olabilmeleri için, anahtar şeklindeki piyonlarını yatırım yapacakları mahallelerdeki bankalara yerleştirmeleri, buralardan kredi kazanıp, karolar üzerinde belirtilen bedelleri ödeyerek anahtarlarını buralara yerleştirmeleri gerekir. Yine bu aksiyon da oyun tahtası tasarımındaki görsel anlatımla oyuncuya hissettirilmektedir; bankaların önündeki anahtar alanları ve bankaların verebilecekleri kredi miktarları oldukça net algılanmaktadır. Oyun tablasının çevresini saran, üzerinde zafer puanı gösterge yolu ve bonus kartlarını barındıran parçalı çember, aynı şekilde tüm oyun unsurlarının görsel teması ile uyumludur; çeşitlenen fonksiyonları ile bonus kartları üzerindeki görsel yönlendirmeler de son derece kolay algılanabilir durumdadır.



Resim 92: Paris masa oyunu görsel stilizasyonu ve Art Nouveau eserlerin karşılaştırılması *Derleyen: Ayşegül Acar.*

Paris oyununun kutusundan oyun tablası tasarımına, karo tasarımlarından zafer puanları çizelgesine ve oyuncu hane tasarımlarına kadar her ayrıntısında dönemin karakteristiği olarak Art Nouveau izleri öne çıkmaktadır. Oyunun logo tasarımından itibaren tüm yüzeylerinde kullanılan yazı karakteri, Hector Guimard'ın Paris metro duraklarına kazandırdığı ikonik giriş tasarımlarından; karoları ve tüm kart yüzeylerini çerçeveleyen bordür ve köşegenler, stilin tanınmış sanatçıları Alphonse Mucha ve Victor Horta'nın eserlerinden izler taşır (Resim 91 ve 92). Böylece görsel dilin verdiği referanslar, henüz Paris'e gidip fiziksel olarak şehri deneyimlememiş bir insana dahi oyun anlatısının işaret ettiği tarihsel dönemi hayal edebilme olanağı sağlayacak kadar betimlemecidir.

Tikal ve Azul gibi çok sevilen oyunlarda da iş birlikleri bulunan efsanevi tasarımcılar Micheal Kiesling ve Wolfgang Kramer'in son kurgularından olduğu için *Paris*, henüz üretilmeden ilk kullanıcıları tarafından beğeniyle karşılanmış, kuralları net, kolay öğrenilebilir yapısıyla orta seviye bir *Avrupa-Stili* oyun olarak takdir toplamıştır. Fakat tasarım ayrıntıları incelendiğinde görülmektedir ki, oyun tasarımının başarısı kadar görsel tasarımların tutarlı stili ve kolay algılanabilirliği de oyun deneyimini yükselten önemli unsurdur. Kent temalı oyunlar arasında en güncel örneklerden biri olan *Paris*, alanın tanınmış isimleri tarafından hakkında henüz yeterli değerlendirme yayınlanmamış ve henüz herhangi bir yarışmada görsel tasarım açısından herhangi bir değerlendirmeye tabii tutulmamış da olsa, bahsedilen özellikleri sebebiyle bu incelemenin beklentilerini karşılayan, özgün ikonografisinin kent kimliğine dair belirli görsel referanslar üzerinden yapılandırıldığı akılcı yaklaşımıyla başarılı bir grafik tasarım örneği oluşturduğu söylenebilir.

3.2. Bilgi İçerikli Oyun Tasarımı Proje Süreci: "İzmir 1900 Tarihi Yaşatan Oyun"

Bugünün bakış açısıyla İzmir'in tarihsel birikiminin izleri, çevre mimarisinde fark edilebilse de kent tarihine dair nitelikli bilgiye ulaşmak günlük hayatta kolay ya da olası değildir. Bu yönde bir bellek oluşturmak amacıyla pek çok akademik araştırma yapıldığı görülmektedir; fakat tüm çalışmaların yayınları şehir kütüphaneleri ve arşivlerinde sıralanan kitaplarda mevcut olsa da yeterince kolay erişilebilir nitelikte değildir. Kültürel bir zemin oluşturan bu gibi bilgilere kolay ulaşılamaması, herhangi bir kentlinin, şehir kimliğiyle bağ kuramaması sebebiyle tarihsel çevreyi koruma bilincinden uzak yaşamasına neden olabilir. Bugün bulunduğu noktada pek de kozmopolit olmayan İzmir'in kültürel ve ticari potansiyeline dikkat çekmek ve belleğindeki hoşgörü ve tolerans bilincini vurgulamak amacıyla derin bir araştırmaya girişilmiş, ulaşılan bilgiler tez çalışmasının Ek'inde sunulduğu şekliyle, dosya haline getirilmiş; bilgilerin kişilere mevcut koşullardan daha etkili şekilde aktarılabilmesi için ise alternatif bir model geliştirilmiştir.

Araştırmalar sırasında, kültürel ve teknolojik alanda pek çok yeniliğin bu şehir üzerinden İmparatorluk topraklarına girmiş olduğu fark edilmektedir. İmparatorlukta hava gazı ile aydınlatılan ilk şehir İzmir'dir. Anadolu'nun ilk treni buradan hareket etmiş, ilk otomobili bu şehrin sokaklarında dolaşmış, İlk ticaret odası ve ilk borsa burada kurulmuştur. İlk futbol takımının İzmirli Levantenler tarafından kurulduğu ve ilk atletizm karşılaşmalarının bu şehirde gerçekleştiği de ulaşılan bilgiler arasındadır. İzmir'in ne derece aktif ve yaşayan bir şehir olduğunu ortaya koyan bu ve bunun gibi pek çok bilginin, kitap sayfaları arasından çıkarak, bugünün İzmirlisi tarafından tekrar kavranabilmesi önemli görülmüş; tüm bu bilgileri konsantre halde bugüne taşımak için etkili mecraların arayışına girişilmiştir.

Etkileşim ve deneyim esasına dayanarak hedef bilginin içselleştirilmesini sağlayan masa oyunlarının, bilgi iletişiminde çok boyutlu ve etkili araçlar olduğu, tez çalışması süresince savunulmaktadır. Tüm bu bilgilerden edinilen kazanımla, geçmişin İzmir'ini bugünün İzmirlisine kendi deneyimi üzerinden aktarmak ve şehrin kültürel mirasını kavrayan kullanıcılara içselleştirdikleri bilgilerle tarihsel çevreyi koruma

farkındalığı kazandırmak gibi bir amacı gerçekleştirmek üzere, etkileşimli iletişim mecralardan oyun tasarımının kullanılması yeterince tutarlı bulunmaktadır. Böylece İzmir tarihini konu alan, özgün bir masa oyunu tasarımı sürecine başlanmıştır.

"İzmir1900: Tarihi Yaşatan Oyun" tez çalışması süresince incelenen yöntemler uyarınca, masa oyunlarının kitaplara alternatif bilgi iletişim araçları olabileceğinin göstergesi olarak tasarlanan bir uygulama çalışmasıdır. Şehrin belleğindeki hoşgörü ve tolerans bilinci, üretilecek masa oyununda aktarılması hedeflenen öncelikli kavramlar olarak belirlenmiş ve bu yapının aktif gözlemlendiği savaş öncesi dönem, çalışmanın odağına alınmıştır. Kent tarihine dair bilgiler, yayımlanmış pek çok tarih kitabı, tez, makale ve arşiv çalışmasının sayfaları arasından çıkarılarak, reel referanslarla karakterize, etkileşimli bir oyun anlatısına dönüştürülmüştür. *İzmir1900*'ün üretimi sırasında gerçekleştirilen adımlar, tez çalışmasının geniş çerçevesinde saptanan yöntem ve yaklaşımların bir yaratım sürecinde uygulanması yoluyla, bilgi içerikli oyun tasarımı için bir yöntem önerisi olarak, bu başlık altında aktarılacaktır.

3.2.1. Hedef Bilgi İçeriği: Tema Belirleme ve Veri Analizi

Proje sürecine ilk olarak, ele alınan konu üzerine veri analizi gerçekleştirilerek başlanmıştır. Kent tarihine dair kitaplar, tez ve makaleler detaylıca taranarak, oyun kanalıyla aktarılacak bilgiler tespit edilmiştir. Buna göre, şehrin çok dinli, çok milletli ve çok kültürlü yapısının aktif hissedildiği, şehirdeki üretim ve hayat aktivitesinin en canlı olduğu ve bugünden bakıldığında şehir planı bazında bağ kurulabilecek, 19.yy sonu ve 20.yy başını kapsayan dönem, odaklanılması en makul dönem kabul edilmiştir.

Aktarılması hedeflenen kavramlar, öncelikle kültürlerarası iletişim ve hoşgörüdür. Bu iki kavram, bugün bilinmese de kozmopolit bir Osmanlı şehri olan İzmir'de, her bir etnik grubun farklılaşan mesleki dağılımları, sosyo-ekonomik profilleri, etnik kimliklere göre farklılaşan günlük yaşam alışkanlıkları, şehirde yer alan okullar, dini etkinlikler ve sosyal ilişkiler boyutunda somutlaşmaktadır. Yine aktarılması hedeflenen bu kavramları destekler nitelikte, yedi dilli bu şehrin bölgesel isimlendirmeleri ve bugüne miras kalan günlük deyimlerin kökenlerinin de oyun

anlatısında işlenmesi önemli bulunmuştur. Ayrıca şehrin bugüne miras kalan fiziksel çevresini tanımak, tarihi binaları ve yaşam alanlarını dönemsel işlevleri ile kavramak, böylece bugünün çevre deneyiminde farkındalık oluşturmak, oyun anlatısında dikkat çekilmesi önemli görülen diğer unsurlardır.

Tüm bu hedef kavram ve bilgileri sağlayan nitel ve nicel bilgiler, tez çalışmasının eki olarak sunulan raporda, araştırma verileri esas alınarak detaylarıyla açıklanmaktadır. Konu edilen tüm bilgiler oyun akışına, özellikle oyun mekanikleri ve etkileşim şemaları ile işlenecek, özgün ve uygulanabilir bir yapıya ulaşıldığında oyunun görsel tasarım boyutunda canlandırması aşamasına geçilecektir.

3.2.2. Oyun Tasarımı ve Bildirişim Kurgusu

Aktarılması hedeflenen bilgi ve tutumlar tespit edildikten sonra, bilgilerin adapte edilebileceği oyun mekanikleri farklı olasılıklarla değerlendirilmeye başlanmıştır. Buna göre reel hayatta ticaret bu şehirde kültürler arası barışı ve hoşgörüyü sağlamlaştıran unsurken, oyundaki karakterler arası etkileşimin, gerçek hayatı aynalayarak oyun anlatısında *Ticaret Yapma* mekaniğiyle canlandırılması uygun bulunmuştur. İzmir şehrinin 1900'ler başındaki günlük yaşamını canlandırmak oyun anlatısının odağı olarak belirlendikten sonra, şehirdeki farklı etnik kimliklerin, günlük yaşam alışkanlıkları ve sosyal ilişkilerine dair bilgilerinse *Rol Yapma* mekaniği ile somutlaştırılabileceği düşünülmüştür. Böylece *Rol Yapma* mekaniği şehirdeki kozmopolitenin temsili olarak, *Ticaret Yapma* mekaniği ise şehirdeki barış ortamının sağlayıcısı olan aktif ticari ilişkilerin temsili olarak oyun kurgusunda yer bulmuştur. Oyun anlatınsındaki dinamiklere göre yapılandırılacak karakterlerin, reel referanslar taşısalar da kurgu karakter planlarında canlandırılması, oyunda etkileşim esnekliğini sağlamak adına gerekli görülmüş ve tercih edilmiştir. Ayrıca oyuncuların hamlelerini rastgele düzende yönlendirmek için *Kart Çekme* mekaniğinin aktif olarak kullanılabileceği de varsayılmıştır. Bu yapının karakter etkileşimleri yanında, aktarılması hedeflenen kitabi bilgilerin taşıyıcısı olacak soru-cevap mekanizmasına ortam hazırlayabileceği öngörülmüştür. Çekilen kartlara aktarılmış soruların cevaplarının farklı bir kart destesinden karışıtırılarak bulunabileceği ihtimali, oyundaki gerilimi sağlayarak, bilgiye

ulaşma yolunda oyuncu motivasyonu arttırabilecektir. Son olarak oyun akışındaki hareketi sağlamak ve karakterlerin şehrin günlük yaşamındaki rastlantısal karşılaşmalarını aynalamak için, öğrenilmesi ve adapte olunabilmesi kolay bulunan oyun mekaniklerinden *Zar ile İlerleme* mekaniği oyun tasarımına dahil edilmiştir.

Seçilen oyun mekaniklerinin tamamı, aktarılması ve oyuncu deneyiminde canlandırılması hedeflenen bilgileri sağlamaya yöneliktir. Hedef bilgi ve oyun mekanikleri arasındaki tutarlı ilişki, çağdaş oyun tasarımlarında aranan önemli özelliklerdendir. Ayrıca oyun tahtası tasarımının, oyun evrenini şekillendirmek adına, iletilmek istenen hedef bilgiye göre yapılandırılması da sıklıkla karşılaşılan bir durumdur. Buna göre, şehrin 1900 başındaki kent profilinde farklı etnik grupların kendi aralarında oluşturdukları mahalle yapıları ve kentin iklimsel özellikleri sebebiyle çeperlere yayılan yerleşim bölgelerine dair bilginin, oyun tahtasında ayrıştırılan alanlar üzerinden aktarılabileceği düşünülmektedir. Amaç şehirdeki farklı etnik unsurların günlük yaşamda bir arada ve sürekli etkileşim halinde olduklarını iletmek iken, oyun akışındaki kurgunun oyuncuları günlük karşılaşmalara itmesi gerekliliği gözetildiğinden, *Monopoly* oyun yolu gibi, oyuncuların aynı yol üzerindeki farklı bölgeler arasında sürekli hareket halinde olmalarını sağlayacak, başlangıcı ve bitişi olmayan sarmal bir yapı, oyun yolu düzeni için tutarlı bulunmuştur. Böylece oyun tahtası, dönemin orijinal isimlendirmeleriyle, Frenk Mahallesi, Rum Mahallesi, Ermeni Mahallesi, Musevi Mahallesi, Türk Mahallesi, Cordelio (Karşıyaka), Bournabat (Bornova) ve Boudja (Buca) olarak adlandırılan sekiz bölge ile merkezine Konak Meydanı'nın yerleştirildiği sekizgen bir yapıya ulaştırılmıştır. Her bölgede, araştırmalardan edinilen bilgiler doğruldusunda okul, kilise, cami, istasyon, sinema, tiyatro yapıları, sosyal kulüp, çarşı, dükkan ve konut yapıları organize edilmesi planlanmış; oyundaki akışı sağlayacak komut kartlarının çekilebileceği hanelerin de bu yapılar arasına dağıtılabileceği düşünülmüştür.

Yeni nesil masa oyunlarında sıklıkla 6 ya da 4 kişilik oyun akışları görülürken, İzmir'in ilgili dönemdeki kozmopolit yapısını aktarmak üzere mümkün olduğu kadar fazla oyuncu etkileşimine yer vermeye; oyun tahtasının da yapısı uygun bulunduğundan, oyunun 8 oyunculuk kurgulanmasına karar verilmiştir. Her oyuncunun dönemin İzmir profilinde varlık gösteren kültürel kimliklerden birinin rolünü üstlenebileceği ve bu

personalar aracılığıyla ilgili etnik grupların yaşamlarına dair detaylı bilgiler aktarılabileceği düşünülmüştür. Böylece oyunun karakterleri, İngiliz iş adamı Johathan Bronx, Fransız otel işletmecisi Antoine Agustus, dokuma fabrikası sahibi Ermeni simsar Artem Araciyan, Musevi gümrük görevlisi Moshe Astor, Rum tavernacı Dmitrios Papadakis, Türk halı taciri Işıkçızade Ekrem Bey, Karşıyakalı konak hanımı Gülru ve Hollandalı gezgin Laurent Reizenger personaları ortaya çıkmıştır. Karakterler cemiyetlerinin önde gelen gerçek kişilerinden referanslar taşısa da, kişilik haklarının gözetilmesi gereği kurgu yapılarda modifiye edilmişlerdir. İsimleri etnik kimliklerine göre en sık kullanılan isimler arasından, anlamları da değerlendirilerek seçilmiş; mesleki profilleri birbirleri arasındaki oyun etkileşimi gözetilerek, alan yazında yapılan incelemeler sonucu sık icra ettikleri işler arasından düzenlenmiştir. Örneğin Museviler Osmanlı'da gayrimüslim azınlık arasında memuriyet görevlerine Türkler'den sonra en sık getirilen gruptur, bu nedenle İzmir limanında gümrük görevlisi olarak çalışması uygun bulunmuş, her gün "karataş/karantina" olarak isimlendirilen semtteki evinden konak meydanına yakın Fransız Gümrüğü Pier'deki işine tramvayla gittiği bir rutin oluşturulmuştur. Bu gibi kurgu karakterler oluşturmak aynı zamanda kültürel kimliklerine dair daha geniş bilgilerin aktarılabileceği esnek bir yapı da sağlamıştır.

Oyun karakterleri planlandıktan sonra, personalarının işaret ettiği farklı gruplardan İzmirlilerin yaşam alışkanlıkları ve birbirleriyle ilişki dinamikleri gözetilerek, oyuncuların "talih kartı" içeriklerinin kurgulanmasına geçilmiştir. Talih kartları, oyundaki hareketi ve oyuncular arasındaki etkileşimi sağlayacak, ayrıca döneme dair bilgi içeriklerinin de yüklenebileceği oyun unsurlarından biri olarak düşünülmüştür. Bu yapı sayesinde oyuncular, kendi deneyimlerinde şekillenen etkileşim ve oyun akışı içinde, farkında olmasalar da aslında dönemin koşullarına dair oldukça yoğun bilgiler edinmektedir. Şehirdeki hangi grubun hangi gelir seviyesinde olduğu bilgisi, bu kartlarda çıkan maddi kazanç ve kayıplar üzerinden iletilmektedir. Nüfus içinde hangi grupların çocuklarının hangi okullarda eğitim aldıkları, ibadetlerini hangi sıklıklarda hangi bölgelerdeki ibadethanelerde yaptıkları, hangi grupların birbirleri içinde daha sık ilişki içinde olduğu, evlilik ve aile birleşimi tercihlerinin yönelimleri, hangileri arasında anlaşmazlık ilişkileri olduğu, şehirdeki sosyal etkinliklerin daha sık hangi gruplar

tarafından takip edildiği ve farklılaşan eğlence anlayışlarına dair bilgiler de araştırma verilerinden edinilen çıkarımlarla yine bu kartlara işlenmiştir.

Daha da somutlaştırmak gerekirse, Işıkçızade Ekrem Bey karakterinin talih kartları daha çok kervancılık ve halıcılık işinde karşılaştığı kazanç ve kayıpları içerirken; şehirde bağış yaptığı Türk okullarının bilgisini de, çok çocuklu geniş aile yapıları içinde bayram ve benzeri özel günlerde biraraya gelip kurdukları büyük ziyafet sofralarını da içermektedir. Karşıyaka'da bir konağın dul sahibesi Alzade Gülru Hanım'ın kartları, kocasından miras kalan topraklardan edindiği ürünlerin ticaretini yapma komutlarının yanında, akrabası Ekrem Bey, Ermeni simsar ve İngiliz işadamı ile aralarındaki ticari diyaloğa, dönemin İzmiri'nde bir kadının sosyal yaşamda nasıl varlık gösterdiğine, sinemada kadınlar matinesi, piknik ve "deniz hamamı" gibi aktivitelerin rutinlerine dair bilgiler de içermektedir. Ermeni Artem Aracıyan'ın kartları, İzmir'de Ermeni nüfusun çoğunlukla pamuk ve kumaşçılık işinde olduğu, aynı zamanda Türk ve Rum Osmanlılarla iyi ilişkiler içinde olduklarından, şehrin yabancı tüccarları ve yerli hammadde sağlayıcıları arasında bağlantılar kuran simsarlık gibi işlerden de büyük gelir sağladıkları, şehirdeki Futbol takımlarına ve kız çocuklarının da eğitim gördükleri okullara bağışlar yaptıkları gibi bilgileri içermektedir. İngiliz ve Fransızların şehrin yabancı nüfusundan sayıldıkları, bu grupların daha çok rıhtımdaki Sporting Kulüp'te oyun geceleri ve balolar düzenledikleri, Ermenilerin sosyal kulüplerinin rıhtımın Ermeni mahallesine yakın kısmında yer alan Avcılar Kulübü olduğu, İzmir'de kurulan tarım borsası sisteminde iş adamlarının ve hammadde sağlayıcılarının nasıl ilişkiler içinde oldukları, şehre gelen gezginlerin İzmir'in hangi tarihsel değerlerine ilgi duyduğu, şehirde sık görülen yangın ve salgın hastalık gibi kazaların dağılımları, çok kültürlü yapıda farklı bayram ve kutlamalar ile şehrin çok kültürlü mutfağından ilginç isimlendirmeler de yine talih kartları akışlarına işlenmiş bilgilerdir.

Oyundaki gerilim unsuru, birinci bölümde "Motivasyon" başlığında aktarılan değerler de gözetilerek, "yitirme ve kaçınma" etkisinden kaynak bulur şekilde, talih kartlarına yansıtılan kazanç ve kayıplarla sağlanmaktadır. Oyunun başında her oyuncunun sosyal statülerine göre belirlenmiş miktarlarda oyun parası ve 8 adet motivasyon taşı bulunur. Talih kartları, personaların hayat standartlarına göre maddi

kazançlar ve kayıplar ile sosyal yaşam alışkanlıkları gereği planlanan motivasyon kazançları/kayıpları barındırmaktadır. Talih kartlarından çıkan görevlerle aralarında ticaret yaparak para kazanıp, hayat giderleri nedeniyle para kaybedebilmektedirler. Öte yandan aynı kartlardan çıkan etkinliklerle İzmir'de sosyalleşip motivasyon taşları da kazanabilmektedirler. Tüm oyun boyunca ellerindeki paraları ya da motivasyon taşlarını tüketenler oyundan ayrılmak zorunda kalır.

Oyunda planlanan ikincil motivasyon unsuru, kent tarihine dair doğrudan bilgiler içeren "Soru Kartları" yapısıdır. Oyuncular zar atarak oyun yolunda ilerledikçe, kırmızı hanelere ulaştıklarında oyun tahtasının merkezinde yer alan soru kartları destesinden kart çekerler. Kartlardan çıkan sorulara, bilgi kartları destesini tarayarak 1 dakika içinde cevap bulmak zorundadırlar. Bulabildikleri her cevapla İzmir tarihine dair birikimlerini arttırırlar ve herhangi bir oyuncu 8 soruyu doğru cevaplayıp gerekli bilgi birikimine ulaştığında oyun tamamlanmış olur, puanlama aşamasına geçilir. Kartlardaki sorular, kentteki mimari yapıların işlevinden, ilk kez İzmir'in ev sahibi olduğu yeniliklere kadar çeşitlenebilmektedir. Yerel dilde kültürlerarasılığı temsil eden terimler ve kelimeler (örn. Asfalya) ile İzmir mutfağına dahil özel türler (örn. Boyoz) de soru kartlarında yer almaktadır. Aslında bu yapı da birinci bölümde bahsi geçen motivasyon unsurlarından "kısıtlılık", "merak" ve "gelişme/başarı" itkileri ile ilişkilendirilmiştir.

Ayrıca oyunculara oyun alanı üzerinde sahiplik hissi sağlamak üzere, seçtikleri karakterin yaşadığı bölgenin aidiyeti verilmiştir. Oyun yolu üzerinde bazı noktalar oyun parası ödemelerinin yapıldığı konumlar olarak belirlenmiş, oyuncular tarafından yapılacak ödemelerin, "mahalle sahiplerine" yapılması kurala bağlanmıştır. Ayrıca fonksiyon olarak oyuncuların bazı durumlarda birbirlerinin mahalellerin sahipliğini geçici sürelerle edinmeleri sağlanmıştır. Bu şekilde, birinci bölümde bahsi geçen Octalysis Şemasındaki "aitlik" itkisi oyuna kazandırılmaya çalışılmıştır.

Bu oyunsal yapı tamamlanıp, kullanıcı motivasyonları düşünülerek, bilgi niteliği ile ilişkili bir etkileşim şeması oluşturulmaya geçilmiştir. 8 oyuncu için planlanan oyunda, karaterler arası etkileşimler, tüm oyuncuların oyunda bulunduğu koşullara göre kurgulanıp, eksik oyunculu ihtimaller için ayrı ayrı modifiye edilmiştir. Oyun yapısı ve

kurallar tamamlandıktan sonra, prototip aşamasında çeşitli tekrarlarla iyileştirme çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Oynanırlık belirli bir seviyeye ulaştıktan sonra ise görsel referanslar üzerinden oyunun grafik tasarımları gerçekleştirilmiştir.

3.2.3. Bilişsel Canlandırmayı Destekleyen Özgün Görsel Dil

İzmir1900 oyunu görsel tonu için, belirlenen tarihsel dönemden bugüne miras kalan, aslında çağın teknolojisininin de bir temsili olup günümüzde renklendirilerek yayınlanan foto-kartpostallar, ana referans noktası kabul edilmiştir. Amaç bugünün İzmirlisi için geçmişe dönük bir kent yaşamı canlandırmak iken, bugün belleğimizde İzmir imajını şekillendiren bu fotoğrafların kullanımı, yeterince tutarlı bulunmaktadır. *İzmir1900*, incelenen oyunlar arasında *Paris*'e yakın bir dönemi konu alsa da, Art Nouveau stilinin izleri söz konusu dönemde bu coğrafyaya uğramamış, kent dokusunda daha çok sanayi devri İngilteresi'nin etkileri, oryantalist yerel izlerle harmanlanmıştır. Bu stil ile örtüşen sarmal köşegenler ve dönemin tabela ve vitrin camlarını süsleyen tipografik etkiler, görsel konseptin ayrıntılarını oluşturmaktadır.



Resim 93: Çeşitli bölgeleri konu alan İzmir Kartpostalları (Alsancak ve Karşıyaka)
Derleyen: Ayşegül Acar.

Oyun tahtasının tasarımında özellikle renklendirilmiş foto-kartpostallarda kullanılan uçucu pastel tonlardan oluşturulan renk paleti, kastedilen dönemde güneşli bir İzmir öğleden sonrasını canlandırmak için makul bulunmuştur. Oyunda karakterlere ait

sekiz bölgenin sekizgen bir çeper oluşturacak şekilde yerleştirildiği oyun yolunda her bir mahalle, dönem kartpostalları ve yazınsal kaynaklardan edinilen izlenimle, farklılaşan zemin özellikleri, bölgelerden ikonik yapılar, varsa ibadethaneler, ulaşım yapıları, ayrıca reel bir etki yaratmak üzere en az bir kartpostal ve bölge ismini gösteren bir tipografik ifade ile kurgulanmıştır. Sekizgen yapıda şekillendirilen oyun tahtasının merkezinde kalan boş alanın ise, kent merkezinde yer alan Konak Meydanı olarak kullanılabileeği düşünülmüştür. Bu meydan şehirdeki tüm farklı etnik grupların ortak noktası, resmi törenlerin gerçekleştirildiği bir alandır. Çoğunlukla devlet işlerinin yürütüldüğü yapıları barındıran Konak meydanı, devlet erkini temsilen bir askeri kışla, bir hapishane, bir Türk İdadisi, Vilayet Konağı ve Osmanlı Padişahının tahta çıkışının temsili olan saat kulesini barındırmaktadır.

Sekizgen planda sunulan ve İzmir'de ele alınan dönemde kullanıldıkları adlarıyla oyun tahtasının ilgili kısımlarına yerleşitirilen bölgeler ile Konak meydanının mekânsal ilişkisi, Kevin Lynch'in "kent imgesi" yaklaşımıyla tutarlılık içindedir. Yaklaşımın savunduğu unsurlardan bölgeler, meydanlar, çeperler ve nirengi noktaları (her "mahallede" mutlaka konumlandırılan kilise, istasyon, köşk vb. ikonik yapılar) oyun tahtasında açıkça görülürken, kentin dönemin koşullarındaki çevresel kavranışı kullanıcının deneyiminde şekillenebilmekte ve İzmir'in coğrafi özelliklerini az çok bilen kullanıcı için, kuzey-güney yönünde tutarlılık içinde yerleştirilen bölgeler, güncel şehir planıyla ilişkilendirilebilmektedir. Zira oyun tahtası bu şekliyle, bölgelerin orijinal isimlerin kullanımıyla da bilgi aktarım hdefini gerçekleştirilmektedir.



Resim 94: "İzmir 1900: Tarihi Yaşatan Oyun" Oyun Tahtası Tasarımı

Tasarım: Ayşegül Acar.

Oyun yolu üzerindeki bölgeler, oyunculara hamle alanı sağlaması açısından sekizer haneye bölünmüş, bu haneler atlama taşları olarak şekillendirilmiştir. Bölgelerin reel özellikleri göz önünde bulundurularak ayrı ayrı fonksiyonlanan hanelerden bazıları farklı oranlarda para ödenen "dükkan", "çarşı", "depo", "istasyon", "kulüp", "taverna", "tiyatro", "sinema" ve "ibadethane" gibi yapılarla ilişkilendirilmiş; bazı haneler oyundaki talih kartlarını, bazıları ise soru kartlarını aktive edecek şekilde kurgulanmıştır. Fonksiyonu farklılaşan her bir yapı grubu, kavramayı kolaylaştırmak ve uyarıcı olması

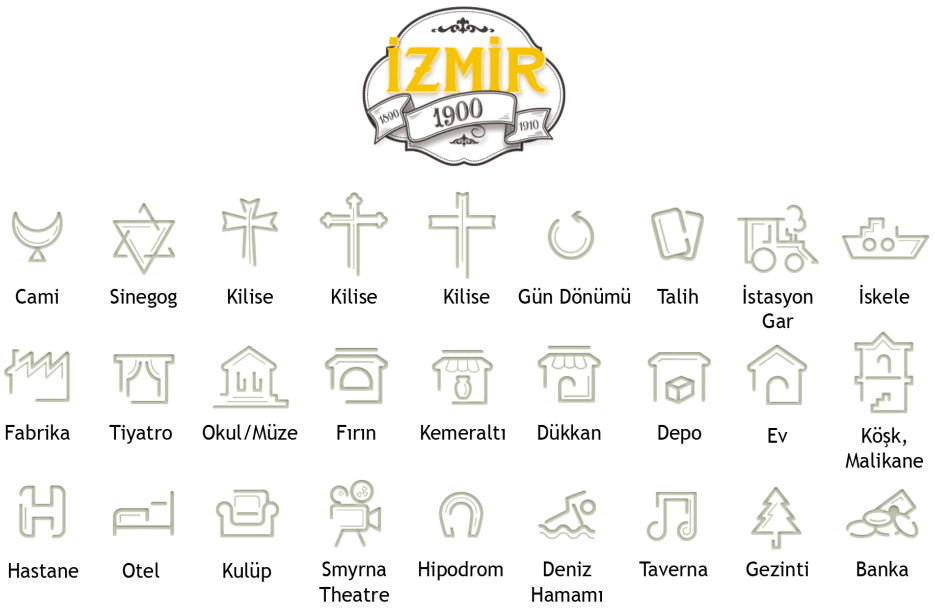
açısından farklı renklerle imlenmiştir. Bunlar arasında, renksiz haneler talih kartlarını, kırmızı haneler oyundaki soru kartlarını çekme fonksiyonuyla eşleştirilmiştir; oyundaki ödeme noktalarını gösteren yeşil haneler ise, tonlamaları koyudan açığa bir skala düzeninde, ödeme miktarına göre ayrıştırılmıştır.



Resim 95: "İzmir 1900: Tarihi Yaşatan Oyun" Oyun tahtası, "mahalle" alanlarının yapılanışı

Talih kartı yapısı kent tarihine dair pek çok bilgi içerdiğinden ve oyun akışında anlatı unsurunu öne çıkardığından, hane diziliminde sıklıkla tekrar etmesi sağlanmış, her mahallede en az üç hane bu fonksiyona ayrılmıştır. Yeşil renkli "ödeme haneleri" eşitlik oluşturmak açısından her mahalleye iki ya da üç yapı konumlanacak şekilde planlanmıştır. Bu dizilimde mahallelerin aktif yaşamları da gözetilmektedir, örneğin şehrin en aktif merkezlerinden olan Frenk Mahallesi en yüksek bedeli talep eden bir dükkana, bir sosyal kulübe ve bir sinemaya sahipken, şehrin daha mütevazi mahallelerinden biri olan Musevi Mahallesinde ödeme haneleri bir tiyatro ve cüzi miktarda bağış talep eden bir havradan oluşmaktadır. Ayrıca bilgi aktarım işlevini sürdüren soru kartı haneleri, kısıtlı ve dolayısıyla değerli bulunması açısından daha nadir, fakat ilişkilendirildikleri yapılarla merak uyandıracak şekilde konumlandırılmıştır. Örneğin Boudja bölgesindeki soru kartı haneleri bir hipodrom ve bir gezinti alanı ile; Musevi Mahallesindeki kırmızı hane bir fırınla; Cordelio'daki soru kartı hanesi deniz hamamı ile eşleştirilmiştir. Sebebi soru kartları arasında doğrudan bu alanlarla ilişkili öğrenilecek bilgiler olmasıdır.

Oyun tahtası tasarımında ayrıca geliştirilen bir uygulama da oyun yolundaki yapıların, görsel temayı tamamlar şekilde tasarlanmış bir ikon seti ile sunulmasıdır. İlk aşamada oyun yolundaki her hanenin metinsel olarak imlenmesi düşünülmüş, fakat sonrasında okunurluk sorunları fark edilmiş ve oyun tahtasının okuma gerektirmeyen dil bağımsız bir yapıya ulaşabilmesi için, görsel algılamayı daha da aktive eden ikonik anlatıma geçiş yapılması uygun bulunmuştur. İkon seti oluşturulurken şekilsel özelliklerinin oyunun logo tasarımındaki çizgisel yapıya uyumu gözetilmiştir. İkonların kolay algılanabilirliği farklı yaş gruplarından kullanıcıların görüşü alınarak tamamlansa da ilk okumada şüpheye yer bırakmamak için kullanım kılavuzunda ayrıca açıklamalarına yer verilmiş, ayrıca talih kartlarının içindeki yönlendirmeler için de bu ikon setinin kullanılmasına karar verişmiştir.



Resim 96: "İzmir 1900: Tarihi Yaşatan Oyun" Oyun tahtası, ikon seti tasarımı

Oyunun görsel tasarımları arasında önemli yere sahip bir diğer unsuru da talih kartlarıdır. Daha önce de belirtildiği gibi, *Rol Yapma* mekaniğine dayalı sekiz kişilik oyunda, kullanıcıların kendilerini özdeşleştirebileceği ve dönemin İzmirini farklı etnik unsurların günlük yaşamları üzerinden deneyimleyebilecekleri karakter planları, kişilerin oyun akışında bu grupların sosyal ve ekonomik ilişkilerine dair de pek çok bilgi edinebilecekleri önemli araçlar olarak görülmektedir. İzmir tarihine dair yapılan araştırmalarla, farklı sosyal grupların gerçek yaşamlarına dair ulaşılabilen bilgiler uyarınca kurgulanan talih kartı içeriklerini taşımak üzere, sekiz karakter tasarımı gerçekleştirilmiştir. Bunun için ise dönemin kent sakinlerinin fotoğrafları incelenerek, giyimleri, örtünme biçimleri, saç, sakal, bıyık kesimleri gibi görsel özellikleri sorgulanmıştır. İngiliz Levantenlerin, Frenklerin, Türklerin, Ermeni, Rum ve Musevi İzmir sakinlerinin, demografik yapıları da göz önünde bulundurularak, kostümleri ve görünüşlerinde ait oldukları toplulukların ne gibi izler taşıdıkları incelenmiş, edinilen izlenimler oluşturulan karakter tasarımlarına yansıtılmıştır.



Resim 97: 19.yy sonunda farklı etnik grupların giyim ve görünüşlerini belgeleyen fotoğraflar
Üst Sıra: Ermeni Kız ve Erkek Kolejleri ile Rees Ailesi grup fotoğrafları
Alt Sıra Missir ve Withall Aileleri fotoğraf arşivlerinden kareler
Derleyen: Ayşegül Acar

Ana tema ile uyumlu olacak şekilde, karakterlerin talih kartı tasarımlarına dönüşmesi süreci için de dönemin önemli taleplerinden biri olan stüdyo fotoğrafları ele alınmıştır. Bilindiği gibi fotoğraf 19.yy'ın önemli buluşlarındandır ve oyunun çerçevelediği dönemde kişilerin özenli kıyafetlerle stüdyolara giderek çektirdiği portre ve boy fotoğrafları, evlilik, bayram ve benzeri özel günlerde çektirdikleri aile fotoğrafları, bugünden bakıldığında döneme ayna tutan önemli belgelerdir. Doğunun oryantal kültürünü Batı dünyası için belgeleyen unsurlardan olan bu fotoğraflar, oyunun asıl görsel temasını şekillendiren çevresel foto-kartpostallar yanında, kastedilen estetiği de genişletmektedir.

Döneme dair görsel arşivler tarandığında karşılaşılan fotoğraflar genellikle İzmirli Levanten ailelerin geniş malikane bahçelerinde çektirdikleri, aile bireylerinin tümünü barındıran kompozisyonlardır ve bunlar dahi dönemin günlük yaşamsal kayıtları hakkında önemli bilgiler sunmaktadır. Stüdyo ortamında çekilen fotoğraflara ise nispeten daha az rastlanmasına rağmen, kişisel kartlar için karakter tasarımlarının adapte edileceği format olarak seçilmiş, görsel stilizasyon açısından da yeterince işlevsel bulunmuştur. Buna göre karakter tasarımları, referanslar uyarınca kurgulanan ortak çizgisel özelliklerde

oluşturulmuş, talih kartına dönüşme sürecinde ise, dönemin ruhunu yansıtan kıvrımlı çerçeveler önünde konumlanmış figürleri, kimlikleriyle uyumlu bulunan motiflerle bezeli arkaplanlarına önden gelen ışıkla gölge düşürecek şekilde görselleştirilmiştir. Böylelikle talih kartı yapısı için ortak bir grafik anlatım oluşturulmuştur. Ayrıca destede yer alan kartların ön yüzleri, daha önce de bahsedildiği gibi karakterlerin İzmir'de geçirecekleri günü çerçeveleyen olaylar için çeşitli komutlar içermektedir; örneğin Artem Araciyan'ın kartlarından biri, karakteri Bay Bronx ile etkileşime yönlendiren "Söke'deki tarlalarda pamuk zamanı. Bu yıl çıkan 2 ton pamuğa Bay Bronx talip... +110 P" metnini ve ayrıca daha silik şekilde "Bronx oyundaysa ödeme yapsın" komutunu içerebilir. Bu alanın tasarımı için de mümkün olduğu kadar sade bir düzenleme kullanılmış, merkezi bir yerleştirmeyle metin doğrudan yazılmış ve kartların bu yüzlerine de arka yüzle uyumlu şekilde karakterin ayırdediciliğini sağlayacak motifler uygulanmıştır. Her destenin en başında yer alan kimlik kartları da Resim 100'de görülebilmektedir.



Resim 98: 19.yy sonundan Portre Fotoğrafları

Soldan Sağa: Charles Rees, Halit Ziya Uşaklıgil, Julia Missir, Kimliği Bilinmeyen Kadın, Kimliği Bilinmeyen Adam, Kimliği Bilinmeyen Türk Kadını

Derleyen: Ayşegül Acar



Resim 99: "İzmir 1900: Tarihi Yaşatan Oyun" Talih Kartları – arka yüz tasarımı

Tasarım: Ayşegül Acar.



Resim 100: "İzmir 1900: Tarihi Yaşatan Oyun" – Işıkçızade Ekrem Bey Karakteri

Karakter tasarımı, piyon tasarımı ve talih kartı, kimlik kartı ve talih kartı içerik alanı tasarımı

Tasarım: Ayşegül Acar.

Son olarak oyunun diğer unsurlarının grafik tasarımlarının gerçekleştirilmesi sürecine geçilmiştir. Bunlar arasında, bir ticaret oyunu olan İzmir1900 için tasarlanan İzmir paraları, motivasyon taşlarının tasarımı, soru kartları ve bilgi kartlarının tasarımları sayılabilir. Yukarıda detaylarıyla değinilen oyun unsurlarının tasarımında oldukça yoğun bir grafik anlatım aktifken, oyun parası tasarımlarında mümkün olduğu kadar sade grafik düzenlemeler gerçekleştirilmiştir. Para unsurunun oyun dinamiğinde taşıması gereken bilgiye odaklanılmış, ürünler değer farklılıklarının belirteci olarak renkli kağıtlara basılmış ve kullanılan rakam biçimleri oyunun diğer unsurlarında görülen tipografi ile uyumlu, sade bir yapıya indirgenmiştir. Oyunda diğer bir birikim unsuru olan motivasyon taşları için ise "M" harfinin ürün üzerine kabartma olarak uygulanacağı, sarı renkli pleksi malzemeden taşlar düşünülmüş, fakat üretim aşamasında yaşanan teknik aksaklıklar sebebiyle ürünler kalın mukavvalara baskı alınan yuvarlak değer nesneleri şeklinde üretilmiştir. Soru kartları tasarımları ön yüzlerindeki gofraj bordürlü kırmızı plan ortasında soru işaretleri uygulanan yüzey tasarımları ile, arka yüzlerinde tıpkı talih kartları içerik alanı gibi merkezi bloklu düzenlenen metin alanı ile oluşturulmuştur. Bilgi kartlarının ise oyun tahtasının sekizgen yapısı ile uyumlu olacak şekilde, altıgen formda çift yönlü kartlar olarak üretilmesine; bir yüzeyine oyunun logosunun basıldığı kart destesinde, iç yüzeylerde görsel farkındalığı tetiklemek üzere içeriği ifade eden imgenin, oyunun diğer grafikleri ile uyumlu stilizasyonda metinle bir arada sunulmasına karar verilmiştir. Böylece bilgi kartlarının tümünün taranması gereken kısıtlı süreçte aktive olan beyin, metin okuyarak değil görsel okuyarak hedefine ulaşmaya yönlendirilebilecektir.

Tüm unsurların birarada uyumlu görsel organizasyonuyla *İzmir1900*, metinsel yayınlar arasında sıkışmış tarihsel bilgilerin, görsel kavrayışı ve hayal gücünü aktive eden oyun deneyiminin ardından, kullanıcının öz farkındalığıyla, farklı bir boyutta edinilebileceğini ortaya koyan alternatif bir ürün olarak tamamlanmıştır. "İzmir1900: Tarihi Yaşatan Oyun" başlıklı bu ürünün, sadece bir masa oyunu tasarımı olmasının ötesinde, beyinde metinsel okuma eyleminin gerçekleştiği sol lob ile görsel okuma eyleminin gerçekleştiği sağ lobu bir arada öğrenme sürecine koşması açısından, kitaba alternatif etkili bir araç olarak boyut kazandığı düşünülmektedir.



Resim 101: "İzmir 1900: Tarihi Yaşatan Oyun" Temsili görsel canlandırma

Tasarım: Ayşegül Acar



Resim 102: "İzmir 1900: Tarihi Yaşatan Oyun" Yakın plan görüntüler

Tasarım: Ayşegül Acar

SONUÇ

Oyun, günümüzde kazandığı pek çok formuyla, toplumda farklı yaş gruplarından pek çok kullanıcı için önemli bir yaşam aktivitesidir. Günlük yaşamdan ayrıştırılarak dahil olunan bu sanal sistemlerin bu derece bağlayıcı oluşu, farklı akademik alanlardan pek çok araştırmacıyı, kendi profesyonel kabiliyetleri doğrultusunda bu kavramı sorgulamaya, insan kültürünün içinde var oluşunu kavramaya ve bu etkenin faydalarını yine aynı kültürün içindeki bambaşka disiplinlerin alternatif araçları olacak şekilde yeniden yorumlamaya itmiştir. Özellikle 20.yy başlarından itibaren, oyunun toplumsal yapılanıştaki yerinin sorgulandığı felsefi çalışmaların (Huizinga, 2006) açtığı yoldan ilerleyen akademisyenlerin, sosyal bilimler çatısı altında iletişim bilimleri, eğitim bilimleri, psikoloji ile yaratıcı alanlardan plastik sanatlar ve görsel iletişim tasarımı disiplinlerinde oldukça nitelikli çalışmalar ortaya koydukları görülmektedir. Günümüzde artık oyunlar, sadece toplumun genç bireylerinin kullanımındaki boş zaman aktiviteleri değil; ülkelerin eğitim politikalarının birer parçası, profesyonel iş yaşamının eğitim araçları, pazarlama modelleri ve çok özel durumlarda sanatsal ifade araçları olarak dahi kullanılmaktadır.

"Alternatif Bir Bilgi Aracı Olarak Masa Oyunu Tasarımı ve Kent Temalı Masa Oyunlarında Özgün Görsel Dil" başlıklı tez çalışması, kastedilen disiplinlerden görsel iletişim tasarımı alanında, masa oyunlarının bilgi iletişimi için yeniden yorumlanabilecek etkili araçlar olabileceği savunusuyla oluşturulmuş öneriyi çerçevelemektedir. Bunun için öncelikle oyunların sunduğu etkileşim ortamının bilgi edinimi ve/ya öğrenme pratiğiyle nasıl bir düzlemde ilişkilendirilebileceği sorgulanmış, yapılan araştırma sırasında bu ilişkinin oldukça tutarlı olduğu tespit edilmiştir.

Bilgi, öğrenme ve oyun kavramları arasındaki bağlantıların sorgulanarak, çakışan ve uyumlanabilecek yönlerin tespiti çabasıyla başlayan bu çalışmada, öncelikle beynin yapısı ve bilgi edinimi sürecindeki aktivasyonunun detaylarıyla aktarıldığı birinci bölüm ile konuya giriş oluşturulmuştur. Profesyonel alanı dolayısıyla öncesinde yazarın pek de aşina olmadığı eğitim bilimleri alan yazınından pek çok çalışma taranmış ve oyunları öğrenme sürecinde etkili araçlar olarak kabul eden yaklaşımlar tespit edilmiştir.

Buna göre *Yapılandırmacılık* ve *Beyin Temelli Öğrenme* yaklaşımları, güncel öğrenme kuramları arasında tez savunusuna temel oluşturabilecek en uygun yaklaşımlar olarak kabul edilmiştir. *Beyin Temelli Öğrenme* kuramı ideal bir öğrenme sürecini, beynin farklı loblarının eş zamanlı işe koşulduğu bir yapılandırmayla çerçevelemektedir. Bu yaklaşıma göre, bilgi kullanıcıya sunulurken farklı duyu organları aynı anda uyarılmalı, konuyla uyumlu yaşamsal kayıtlar ve mümkünse hisler oluşturulmalıdır. Yazınsal ve uzamsal kayıtların bir arada tanımlandığı süreç sonunda belleğe işlenen bilgi, çok yönlü nöral ağlarla belleğe işlenecek ve geri çağırım potansiyeli çok daha güçlü olacaktır. *Yapılandırmacı* yaklaşım ise öğrenme sürecinde deneyim faktörünü, yaşamsal kayıtları ve öğrenicinin ulaşacağı öz farkındalığı değerli bulmaktadır. İnsanda öğrenme sürecini şemalandıran bu ilkeler, genel olarak oyunları etkili öğrenme ortamlarının önemli araçları olarak kabul etmenin yanı sıra, tez savunusuna da teorik bir destek alanı oluşturmaktadır. Zira masa oyunları kullanıcıda uzamsal kavrayışı ve görsel algılamayı aktif kılan süreçlerinde, özellikle rol yapma ve simülasyon mekanikleriyle, iletiyi yaşamsal boyutta pekiştirme özelliğine sahiptir. Metinsel bilginin entegre edildiği oyun anlatıları, kastedilen duyusal kayıtların da oluşturulmasıyla, doğal olarak beynin farklı bölgelerinin bir arada aktive etmekte, öğrenmenin sosyal etkileşim ve deneyim boyutunda şekillendiği etkili ortamlar oluşturabilmektedir.

Beyinin öğrenme mekanizmalarının tartışıldığı ilk bölümde, "oyun" kavramı genel hatlarıyla ele alınnmış, alana katkı yapan farklı akademisyenlerin olguyu tanımlama sürecindeki yaklaşımlarına birikimli olarak yer verilmiştir. Buna göre oyun durumunun doğasından kaynaklı anlatı, içsel motivasyon, canlandırma ve deneyim halleri ile oyun yapılarının tekrar tekrar oynanabilirlik özelliği, oyunlarda öğrenme fizyolojisi ile ilişkili bulunan ve hedef bilginin işlenebileceği katmanlar olarak incelenmiştir. Bilgi, öğrenme ve oyun kavramlarının ortak paydaları olan "Ciddi Oyunlar" (İng. Serious Games) ise, eğlence amacı dışında birer toplumsal farkındalık yaratmak ya da mesleki bir alanda eğitim sağlamak amacıyla tasarlanan oyun sistemleri olmalarından dolayı, tez çalışmasının başlığıyla ilişkilendirilerek, ilk bölümde incelemeye dahil edilmişlerdir.

Ciddi Oyun terimi eğlence amacı dışında tasarlanan oyunların tümünü çerçeveleyen bir ifadedir. Türkçe kullanımında tam olarak orijinal ifadenin sağladığı

anlamı karşılamasa da, inceleme sırasında Almanca ve Fransızca dillerinde üretilmiş makalelerde doğrudan çevirisinde kullanıldığı görülmüş ve ülkemizde kaydedilen oyun çalışmaları alan yazınında da bu ifadeyle yer bulduğu fark edildiğinden, ayrıca bir terim önerisine gidilmemiştir. Yine yapılan araştırmalar sırasında bu kavramın, son on yılın oyun çalışmaları yazınında oldukça popüler bir konu olduğu, *Ciddi Oyun* örnekleri incelenerek bu pratik hakkında sınıflandırmalar ve yöntem önerileri oluşturulmaya çalışıldığı ya da "ciddi amaçlarla" tasarlanan oyun projelerinin gelişim süreçlerine dair pek çok akademik makale yayınlandığı görülmüştür. Buna göre *Ciddi Oyunlar*, öncelikle okullardaki eğitim süreçlerini destekleyen araçlar olarak, sağlık alanında fiziksel ya da mental rehabilitasyon oyunları olarak, çeşitli markaların kullanıcılarına sunduğu tanıtım odaklı etkileşimli içerikler (ing. Advergames) olarak, özel ya da kamu kurumlarının personel eğitimlerinde kullandığı simülasyonlar olarak ve bilimsel çalışmalarda araştırma verilerini sağlamak amacıyla geliştirilen etkileşimli uygulamalar halinde üretilebilmektedir. Görüldüğü gibi sıralanan tüm bu üretimlerin birincil hedefi eğlenceli bir oyun üretmek değil; oyunu ve oyunsal öğeleri amaca yönelik bilinç geliştirmede araç olarak kullanmaktır. Yine de geliştirilen ürünler tam olarak birer oyundur. *Ciddi Oyunlar* üzerine yapılan bu araştırmadan edinilen izlenimle fark edilmiştir ki; bu oyunlarda söz konusu tasarım tavrı, oyun durumlarındaki motivasyon unsurlarını pedagojik yöntemlerle bir arada ve dengeli şekilde harmanlayarak, insanlarda öz bilinç yaratan etkili araçlar geliştirmektir. Kastedilen motivasyon unsurları *"1.2.2.2. Motivasyon"* başlığı altında ve *Ciddi Oyunlarda* kullanılan pedagojik yöntemler *"1.3.2. Ciddi Oyunların Tür ve Özellikleri"* başlığı altında detaylarıyla açıklanmaktadır.

Çalışmanın ikinci bölümü, masa oyunu tasarımına dair bir oyun tasarımcısı ya da bir görsel iletişimci tarafından bilinmesi faydalı görülen bilgilere ayrılmıştır. Öncelikle masa oyunu hakkında tanımlamalar ile birlikte bu aracın tarihsel arka planına yer verilmekte; özellikle kültürle birlikte evirilen bir yaratım aracı olarak, zaman içinde gelişen oyun yapıları analiz edilmektedir. Sonrasında masa oyunlarının bilgi aracı olarak tasarlanmaları yolunda manüple edilebilecek unsurlarının saptanması sürecine geçilmiş, bu doğrultuda en güncel örnekler de incelenerek oyun tasarımlarında sık kullanılan oyun mekanikleri, özellikle bilgi iletişimine elverişlilikleri bağlamında değerlendirilmiştir.

Ayrıca önceki bölüm incelemeleri arasında değindiği gibi, oyun anlatılarının olası bir çalışmada bilgiyi taşıyacak en önemli yapı olduğu düşünüldüğünden, bilgi içerikli oyun anlatısı oluşturma süreci bu kısımda detaylarıyla şemalandırılmaya çalışılmıştır. Bölümün son başlığında ise bilginin görsel boyutta masa oyunlarında nasıl canlandırıldığı, temaya özel ikonografilerle oyun tahtası ve oyun unsurlarının ne gibi yönlendirmeler barındırdığı analiz edilmiştir.

Buna göre ikinci bölüm içeriğinden edinilen bilgilerle, öncelikle çağa özel toplumsal yaşam koşullarının, masa oyunlarında görülen temel mekanikleri ve oyun anlatılarını şekillendirdiği olgusu saptanabilir. Bu ayrımın neredeyse bir sınıflandırmaya olanak sağlaması dolayısıyla, tarihsel gelişim süreci incelemesi, söz konusu doğrultuda kendiliğinden başlıklara ayrılmıştır. İlkel toplumların iki rakibi temel alan yarış oyunları (*Mangala, Senet, Tavla, Mehen, vb.),* giderek oyun tahtası üzerindeki alansal kavrayışa evrilen dört kişilik yarış ve strateji oyunları (*Pachisi, Chaturanga, Tafl, Satranç, vb.*), sonrasında köklü Asya medeniyetlerinin toplumsal yapılanışlarındaki bazı gelenekleri oyun anlatılarına işleyerek genç nesillerini eğittiği ve sahip oldukları teknolojik düzeyin de yansıması olan "resimli oyunları" (*Gyan Chaupad, Sugoroku*, vb.) masa oyunlarının süreç içinde kültürle bir arada nasıl evirildiğini ortaya koyan önemli göstergelerdir. Masa oyunlarının, evrimleri sırasında Asya medeniyetlerinde birer toplumsal adaptasyon aracı olarak kabul görmelerinin ardından, sanayi devri batı toplumlarına ulaşarak, bu fonksiyona ek tıpkı kitaplar gibi coğrafya, tarih konularında içerikler işlenip basılmaları, değişen "çağdaş yaşam alışkanlıklarının" yine bu üretimlere konu olması, sonrasında sektörel olarak giderek ticari değer kazanıp ve nihayetinde günümüzde kabul gören yapılarıyla sınırsız temada üretilen "Avrupa Stili Masa Oyunu" formuna ulaşmaları süreci, bu başlık altında tez çalışmasının bağlamı gözetilerek detaylarıyla aktarılmaktadır. Gelinen son noktada, Avrupa-stili masa oyunları için, gerek oyun mekaniklerinin çeşitliliği, gerekse dönem insanının belleğini ve geleceğe dair meraklarını yansıtır şekilde farklılaşan oyun temalarıyla, bu pratikte belirgin bir kırılma yarattığının belirtilmesi önemlidir. Bu stilde tasarlanan oyun yapılarıyla artık masa oyunları, oyuncuların bir zarın belirlediği hamlelerle başlarına gelecekleri bekledikleri bir düzlem değil, doğrudan kendi seçimleriyle anlatıların içine dahil olabilecekleri deneyimler halindedir. Kastedilen

deneyimler, Avrupa-stili masa oyunlarında, 18.yy Amerika'sında elektrik devre sistemleri kurulmasından, bir antik kent kazısına, mikro ölçekteki hücre biyolojisinden, bir şehrin yeniden inşasına ya da Mars'ta bir koloni kurmaya kadar çeşitlenebilmektedir. Belirtilen bu temalar dahi oyunların bilgiyle ne kadar ilişkili şekillendiğini, çağın yetişen genç bireylerinin analiz ve tahayyül yeteneklerini geliştirmek için ne derece elverişli araçlar olduğunu açıkça ortaya koymaktadır.

Belirtildiği gibi, yine bu bölüm içeriğinde güncel örnekler üzerinden yapılan incelemelerle; bilgi içerikli masa oyunu tasarlama yolunda oyun tasarımcılarına yol gösterebilecek pratik bilgilere yer verilmiştir. Buna göre bilgi içerikli bir masa oyunu tasarlanırken öncelikle belirlenmesi gereken unsur oyunun temasıdır. Tema, oyunun mekanı, zamanı, olay örgüsü ve olayları gerçekleştirecek karakterleri belirleyecektir. Tüm bu öğeler oyun anlatısında bilginin taşıyıcıları olarak gözetilmelidir. Tema ile uyumu oranında bilgiyi pekiştirecek olan oyun mekanikleri ise, oyuncunun oyun dünyasında gerçekleştirebileceği hamle yapıları olarak, oyun anlatısına dönüştürülmüş bilginin, oyuncunun deneyimine dönüşmesini sağlayacaktır. Dünyada üretilmiş masa oyunlarının kaydedildiği bir veri tabanında yapılan taramada, eğitim hedefli ya da bilgi içerikli masa oyunlarında sık kullanılan çeşitli kombinasyonlarla kullanılan 14 oyun mekaniği tespit edilmiştir. Bunlar el yönetimi, zar atma veya zar ile ilerleme, dizi oluşturma, kart çekme, rol yapma, simülasyon, noktalar arası hareket, alan üstünlüğü, işçi yerleştirme, karo dizme, aksiyon puanları, alan hareketi, açık arttırma ve ticaret yapma mekanikleridir. İlk bakışta mekaniklerden hiçbiri bilgi aktarımı konusuyla ilişkili görünmemektedir. Fakat, örneğin tarihsel bir içeriğin aktarılacağı tasarımda, rol yapma, simülasyon, dizi oluşturma ve kart çekme mekanikleri bir arada kullanılabilir; oyunculardan konu bağlamında tarihsel karakterleri canlandırmaları istenebilir, edinmeleri gereken bilgiler gerek soru-cevap formatında gerekse rastgele olay akışını canlandırmak üzere kart çekme mekaniğiyle oyuna dahil edilebilir. Ya da kimyasal tepkimelere dair bilgilerin aktarılacağı bir oyun tasarımında, oyunculardan kimyasal bileşikleri kart çekme, el yönetimi, dizi oluşturma ve ticaret yapma mekanikleri ile kurgulamaları beklenebilir. Tüm bu mekaniklerin nasıl aktiviteler oluşturduğu ve oyun tasarımlarında nasıl kullanılabileceği ilgili başlıkta detaylarıyla açıklanmaktadır. Bu

değerlendirmelerin ardından ikinci bölüm, masa oyunlarında görülen görsel dilin çözümlenmesi ile sonlandırılmaktadır. İncelemeler sırasında örneklenen masa oyunu tasarımlarının, çoğunlukla bilgi iletme hedefiyle öne çıkan üretimler arasından seçildiğini belirtmek bu aşamada yerinde olacaktır.

Çalışmanın üçüncü bölümü, tezin ikincil odağına yönelerek, kent temalı masa oyunlarında kentlerin özgün imgesel değerlerini canlandırmak üzere kurgulanan görsel stilizasyon değerlerini sorgulamaya ayrılmıştır. "Kent kimliği" ve "kent imgesi" kavramlarının netleştirilmesiyle, oyun anlatılarının kent yaşamına dair hangi bilgileri iletmek üzere organize edildiği, bu bilgilerin ne çeşit göstergelerle oyun yapısında temsil edildiği ve ele alınan kentlerin özgün kent kimliklerinin nasıl bir sistematik içinde oyunların görsel tasarımlarına taşınabileceği, incelemede sorgulanan değerlerdir.

Bölüm akışında ilk olarak kent temalı oyunların neden üretildiği, oyuncular üzerinde yaratabilecekleri farkındalık ve motivasyon etkileriyle değerlendirilmektedir. Buna göre kent temasının, çağdaş oyun üretimlerinde zaman zaman öğreticilik işlevi ile ele alındığı, çoğu zaman ise, sadece kent yaşamında var olan sistemlere oyun mekanikleri penceresinden bir bakış niteliğinde, yaratıcı oyun tasarımlarına esnek bir alt yapı sağladığı görülmüştür. Ayrıca kenti konu alan her tür iletişim çalışması, bilinçli bir toplum benliği oluşturma yolunda toplumsal belleği destekleme çabasıyla da örtüşmektedir. Kent temasının özellikle 2000'ler sonrası masa oyunu üretimlerine sıkça konu olması, globalleşme paralelinde, kent kimliklerinin turistik açıdan merak uyandırması ile de ilişkilendirilebilir. Özellikle dünyanın ikonik şehirlerine dair masa oyunları üretilmesi, masa oyunu kullanıcılarının merak ettikleri şehirleri, oyun hikayeleri aracılığı ile, düşünsel pratikler olan oyun sistemleri üzerinden deneyimlemelerine olanak sağlamaktadır. Londra, New York, Paris, Amsterdam, Barselona, Lizbon, Kopenhag, Brüksel, Berlin, Roma, Floransa, Venedik, Viyana, Varşova ve hatta İstanbul gibi şehirlerin tarihsel arka planlarını ya da güncel yaşamlarını konu alan onlarca masa oyunu vardır. Bu oyunlar turistik açıdan kent tanıtımlarına katkı sağlamalarının yanı sıra, bu şehirlerde yaşayan günümüz kentlilerinin de yaşadıkları şehre dair farklı bilgiler edinip, kent kültürüne aidiyetlerini güçlendirebilmeleri açısından etkili araçlar halindedir.

İncelemede "kent kimliğini temsil eden öğeler" ifadesiyle kastedilen durumu netleştirmek için kavramın sık tartışıldığı mimarlık ve şehir planlama disiplinlerinin alan yazınında kısa bir tarama gerçekleştirilmiş ve Kevin Lynch'in "kent imgesi" yaklaşımı ile karşılaşılmıştır. Buna göre bir kentin imgesel olarak varlık kazanabilmesi için kenti oluşturan bölgeler, meydanlar, yollar, şehrin çeperleri ve nirengi noktaları (ing. Landmark) arasındaki ilişkisellik önemlidir. Bu yaklaşım baz alınarak, kendine has imgesel değerler taşıyan kentlerin masa oyunu medyasında nasıl canlandırılabileceği bilgisine, aynı başlık altında gerçekleştirilen üç vaka analizi çalışmasıyla ulaşılmıştır. İncelenen *Warsaw: City of Ruins* (Filip Milunski, 2016), *Lisboa* (Vital Lacerda, 2017) ve *Paris* (Michael Kiesling, Wolfgang Kramer, 2020) oyunları sırasıyla Varşova, Lizbon ve Paris şehirlerinin farklı dönemlerini, birbirinden farklı iletişim hedefleri ve farklı görsel stilizasyonlarla ele alan üç masa oyunudur. Görülmüştür ki, kent imgesi öncelikle masa oyunu anlatılarında, ele alınan şehrin dünya tarihine damga vurduğu dönemle belirmekte ve kurgulanan oyun mekaniğiyle oyun ortamında canlandırılmaktadır. Bu durum iki dünya savaşı geçirmiş Varşova için savaşın yıkıcılığı ve geniş bir anlatı zamanına yayılan yeniden yapılanma halidir; Lizbon kenti için şehrin 1755 yılında arka arkaya yaşadığı deprem, yangın ve tsunami felaketi sonrası tekrar ayağa kalkışıdır; Paris şehri için ise 1900 yılında gerçekleşen ünlü Dünya Ticaret Fuarı başarısıdır. Söz konusu dönemlerin, masa oyunu tasarımına genellikle şehirleri oluşturan mimari öğeler, sokak görüntüleri ve varsa döneme ya da bölgeye özgü görsel referanslar kullanılarak yansıdığı görülmüştür.

Kastedilen mimari öğeler ve sokak görüntüleri, şüphesiz Lynch'in kent imgesi yaklaşımıyla örtüşmektedir; ele alınan üç oyunda da kentlerin önemli meydanları, sokak ve caddeleri, çarşı alanları oyun tahtalarında reel referanslarıyla örtüşür şekilde yer bulmaktadır. Öte yandan "ele alınan dönemlerin görsel referansları" ifadesiyle kastedilen değerler, sadece oyunun teması ile tutarlılık içinde, daha serbest bir araştırma ve yaratım sürecini gerektirebilir. Örneğin *Lisboa* oyunu Lizbon şehrinin 18.yy'ını konu alırken, döneme dair yapılan araştırma ile kent sokaklarında karşılaşılan duvar seramiklerinin yaklaşık olarak bu tarihlerde ortaya çıkmaya başladığı ve şehirde 18.yy sonlarında artan aktif deniz ticareti dolayısıyla Portekiz'i tanımlayan görsel ürünler haline geldiği bilgisine ulaşılabilir. Azulejos seramiklerinin Portekiz için önemi kavrandığında, oyunun görsel

teması kaçınılmaz olarak belirlenmiş olur ve görsel okumalar buna göre yapılabilir. Ya da *Paris* oyununda ele alınan dönem, belirgin Art Nouveau stilinin şehrin sokaklarında, bina cepheleri, kapı işlemeleri ve tabela boyamalarında karşılık bulduğu dönemdir. Dolayısıyla oyunun görsel anlatımlarına yansıyan kıvrımlı bordürler, tipografik öğeler ve renklerin kastedilen görsel stilin izlerini taşıması şaşırtıcı değildir. Tüm bu değerlendirmeler, oyun tasarımlarında karşılaşılan görsel öğelerin reel referansları ile ilişkilendirilerek ilgili bölümde detaylarıyla açıklanmaktadır.

Tüm bu bilgilerden kazanımla tez çalışması, İzmir şehri hakkında tasarlanmış bir masa oyunu uygulamasıyla sonlanmaktadır. Çalışmada 19. yy sonunda şehrin sahip olduğu sosyal ve kültürel profil, bugün yaşadıkları şehrin tarihsel birikiminin yeterince farkında olmayan kent sakinlerine, *"İzmir1900: Tarihi Yaşatan Oyun"* başlıklı masa oyunu aracılığıyla "bilgi" niteliğinde aktarılmaktadır. Öncelikle İzmir şehri hakkında derin bir veri araştırması gerçekleştirilmiş, dikkat çekilmesi hedeflenecek bilgiler tespit edilmiştir. Ulaşılan veriler ve hedef bilgiler ışığında anlamlı bir oyun senaryosu kurgulanmış ve tasarlanacak olan oyunun mekanikleri belirlenmiştir. Buna göre birbirinden farklı pek çok etnik grubun barış içinde yaşadığı İzmir'i canlandırmak üzere oyunun temel yapısı için *Rol Yapma* mekaniği yanında, şehirdeki aktif ticaret yaşamını canlandırmak üzere *Ticaret Yapma* mekaniği ve gerekli metinsel bilgiyi taşımak üzere *Kart Çekme* mekaniklerinin kullanılması, ayrıca oyun akışını sağlamada en kolay adapte olunabilen yapılardan *Zar ile İlerleme* mekanikleri kombinasyonunda bir oyun tasarımı oluşturulması tutarlı bulunmuştur. Sonrasında gelişen süreç görsel bir dramaturgi çalışmasına benzetilebilir. Tasarımın grafik dilini oluşturmada, ele alınan dönemin görsel referansları tespit edilmiş, çağdaş bir grafik tasarım ürününe dönüşebilmesi yönünde özgün görsel tema kurgulanmıştır. Dönemi çağrıştırmak üzere öncelikle dönem kartpostallarının plastik değerleri incelenmiş, bu değerler esas alınarak oyunun logo tasarımı ve oyun tahtası tasarımı oluşturulmuştur. Oyun tahtasının tasarımında Kevin Lynch'in yaklaşımındaki bölgeler, meydanlar ve nirengi noktaları ilişkisi göz önünde bulundurulmuş, dönem kartpostallarında görülen mimari öğeler, bugünden bakışla ilişkilendirilebilecek şekilde oyun tahtasındaki bölge tasarımlarına yansıtılmıştır. Ardından söz konusu dönemin fotoğrafları ve çeşitli etnik grupların giyimleri

incelenerek, özgün karakter tasarımlarına geçilmiştir. Karakterlerin oyun kartlarının tasarlanması, karakter tasarım dilini bütünleyen ikincil aşama olarak değerlendirilmiştir. Sürecin devamında aynı plastik değerler, kurallar kitapçığı ve ambalaj tasarımı yüzeylerinde yürütülerek, görsel dilin sürekliliği sağlanmıştır.

Oyunun tasarım sürecinde, tez çalışmasının birinci bölümünde ulaşılan, beynin öğrenme eylemi sırasında nasıl daha fazla aktive edilebileceğine dair bilgilerden; ikinci bölümünde ulaşılan, masa oyunu tasarımında bilgi iletişimi açısından elverişli oyun mekaniklerine ve üçüncü bölümde değinilen kent tamalı masa oyunu tasarımlarındaki görsel yönelimlere kadar, edilen pek çok bilgi uygulamaya alınmıştır. Tüm araştırma sürecinin kapsamlı bir çıktısı olarak tamamlanan bu ürünle, çalışmanın asıl savunusu olan alternatif bilgi araçları olarak masa oyunlarının tutarlılığı ortaya konulmaktadır. Oyunun işlerliğine dair kullanıcı testleri tamamlanmış ve oyunsal bütünlükte herhangi bir aksaklık tespit edilmemiştir. Bilgi verimliliği açısından ise kullanıcılar henüz yeterli miktarda karşılaştırmalı deneyim testine tabi tutulmadığından, ürünün verimliliğinin ölçülmesi gelecek çalışmaların konusu olabilir.

Masa oyunu tasarımı ülkemizde gelişmemiş bir pratik olmasına rağmen, Avrupa, Amerika ve Asya'da oldukça nitelikli üretimler gerçekleştirilen, kullanıcı kitlesi ve üretim ağı geniş, sistemli bir yaratıcı sektördür. Oyun yayıncıları, kendilerine has oyun tasarım stilleri olan oyun tasarımcılarını, özgün tasarım portfolyolarıyla öne çıkan illüstratörler ve grafik tasarımcılarla buluşturmakta, yüksek kalitede oyun üretimleri ile her sene rakipleri arasından sıyrılarak, sektörel fuarlarda daha fazla kullanıcıya ulaşmaya çalışmaktadır. Sektörün bu derece aktif olduğu oyun tasarımı pratiği, aynı zamanda uluslararası düzeyde pek çok sanat ve tasarım akademisinde kendine yer bulan, geleceğin profesyonellerinin yetiştirilmesine yönelik eğitim planları oluşturulan önemli bir disiplin olarak görülmektedir. Elbette gelişen teknoloji gereği, oyun tasarımı bölümleri eğitim planlarını dijital üretime yönelik geliştirmektedir ve bu alanda yapılan akademik çalışmaların çoğu daha çok dijital üretim pratiğinin analizine yöneliktir. Yine de incelemede ortaya koyulduğu gibi, neredeyse insanlığın var oluşundan itibaren varlığını sürdüren masa oyunu pratiği, insanlığın içinden geçtiği büyük dönüşüme de uyumlanacak ve farklı formatlarda varlığını sürdürmeye devam edecektir. Bugün dahi, nesnel olarak

deneyimlenen üç boyutlu var oluşlarının yanında, gelişen teknolojiye uyumlanarak dijital dünyada yayınlanan masa oyunu uygulamaları giderek çoğalmaktadır. Kullanıcıları için farklı bir sistematik içinde deneyimlenen basılı örnekleri, adeta birer koleksiyon nesnesi gibi üretilmekte; bunun yanında güncel yayınlardan en beğenilenleri internet ve mobil dünyada daha kısa deneyimler için tekrar dijitalleştirilmektedir. Böylece oyun tasarımcılarının yaratımları, fiziksel üretim ve dağıtım ortamının sınırlarını aşarak, nesnel olarak olmasa da, dünyanın farklı kültürlerinden ve coğrafyalarından daha fazla kullanıcıya ulaşabilmektedir. Tez çalışmasının uygulama projesi olarak üretilen *"İzmir1900: Tarihi Yaşatan Oyun"* başlıklı çalışma da, tezin tamamlandığı tarihte henüz yayınlanmamakla birlikte, bir TÜBİTAK projesine konu olmuş, oyunun mobil medyalar için tasarlanmış bir uygulama uyarlaması gerçekleştirilmiştir.

Araştırmada da belirtildiği gibi, oyun kurguları insan kültürü için bir iletişim biçimidir ve şu an dahi keşfedilememiş pek çok farklı alanda, farklı amaçlara araç oluşturacak şekilde yorumlanabilecek esnek bir yapı olarak düşünülmelidir. Masa oyunları nesnel olarak deneyimlenen üç boyutlu kavranışlarıyla, bilgi iletişiminde özellikle *Beyin Temelli Öğrenme* yaklaşımına uyumlu eğitim araçlarından biri olarak değerlendirilmeye son derece yatkındır; fakat bunun yanında *ciddi oyun* kavramı paralelinde iletişimin olduğu her alanda etkileşimli deneyimler yaratılabilecek etkili bir araç olarak kullanılabilir. Kamu ve özel kuruluşların personel ya da müşteri odaklı eğitimlerinden, herhangi bir mesleki eğitimin barındırdığı sistem ilişkilerine ve süreli ya da sürekli müze sergilemelerinin özel konseptlerine kadar akla gelebilecek pek çok konuda bilgi iletişimi hedefli masa oyunları geliştirilebilir. Çalışmada ortaya konan yöntem önerileri, gelecekte bilgi iletişimi hedefli oyun tasarımları geliştirecek tasarımcılara ilham olabilir ve bu sınırsız alanda pek çok yaratıcı proje üretilebilir. Masa oyunu tasarımı konusunda ülkemizde gerçekleşen ilk çalışmalardan biri olan bu çalışmanın, kapsamlı yapısı dolayısıyla, sonrasında gerçekleşecek pek çok çalışmaya klavuz oluştracak, nitelikli bir Türkçe kaynak olduğu düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

KİTAPLAR:

BERBER, Engin (1998). *İzmir 1920, Yunanistan Rehberinden İşgal Altındaki Bir Kentin Öyküsü.* İzmir: Akademik Kitabevi.

BEYRU, Rauf (2000). *19.Yüzyılda İzmir'de Yaşam.* İzmir: Literatür Yayıncılık.

BEYRU, Rauf (2011). *19. Yüzyılda İzmir Kenti.* İstanbul: Literatür.

BOOTH, Paul (2015). *Game Play: Paratextuality in Contemporary Board Games.* New York: Bloomsbury Academic.

CEVİZCİ, Ahmet (2015). *Bilgi Felsefesi.* İstanbul: Say Yayınları.

CHOU, Yu-kai (2016). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards.* Milpitas: Octalysis Media.

COSTİKYAN, Greg (2013). *Uncertinity in Games.* London: MIT Press.

ÇIRAKLI, Mustafa Z. (2015). *Anlatıbilim: Kuramsal Okumalar.* Ankara: Hece Yayınları.

FLANAGAN, Mary (2009). *Critical Play: Radical Game Design.* Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

GRAHAM, Maria (1813). *Letters on India.* London: Forgotten Books.

HUİZİNGA, Johan (2006). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme.* (I. Ergüden, Dü., & M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

KAYIN, E. – AVCI ÖZKABAN, F. (2013). *İzmir Kent Ansiklopedisi: Mimarlık* (Cilt 1). İzmir: İzmir Büyükşehir Belediyesi.

MAYER, B. – HARRİS, C. (2010). *Libraries Got Game: Aligned Learning Througn Modern Board Games.* Chicago: American Library Association.

SENEMOĞLU, Nuray (2012). *Gelişim, Öğrenme ve Öğretim: Kuramdan Uygulamaya.* Ankara: Pegem Akademi.

SALEN, K. – ZİMMERMAN, E. (2004). *Rules of Play: Game Fundemantals.* London: MIT Press.

SALTER, Rebecca (2006). *Japanese Popular Prints: From Votive Slips to Playing Cards.* Hanolulu: University of Hawai Press.

SCHELL, Jesse (2008). *The Art of Game Design.* Burlington, Amerika: Morgan Kaufman Publishers.

SERÇE, Erkan (2000). *İzmir 1905.* İzmir: İzmir Büyükşehir Belediyesi.

WOODS, Stewart (2012). *Eurogames: the Design, Culture and Play of Modern European Board Games.* Jefferson, North Carolina: McFarland&Company Inc.

YARANGA, Olaf (2002). *XIX. Yüzyılın İlk Yarısında Fransız Gezginlerin Anlatımlarında İzmir.* İzmir: İzmir Büyükşehir Belediyesi.

ZEMLİANSKY, P. – WİLCOX, D. (2010). *Design and Implementation of Educational Games.* New York: Information Science Reference.

KİTAP İÇİ BÖLÜM

BARMANBEK, Burak (2009). "Dijital Oyun Tasarımı". *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu* (ed. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütçü, & Işık Barış Fidaner), İstanbul: Kalkedon, s. 95-123.

BAYRAKTUTAN SÜTÇÜ, Günseli (2009). "Ciddi Oyunlar". *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu* (ed. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütçü, & Işık Barış Fidaner), İstanbul: Kalkedon, s. 313 – 322.

BEYRU, Rauf (1992). "19. Yüzyılda İzmir: Bir Levanten Şehrinin Yaşam Odakları", *Üç İzmir (ed.* Şahin Beygu), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, ss. 145-212.

CHATZİCONSTANTİNOU, Achillas (2011). "19. Yüzyıl Gezi Edebiyatında Levantenler" *Geçmişten Günümüze Levantenler (ed.* Fikret Yılmaz), İzmir: İzmir Ticaret Odası.

DYSON, John Paul (2015). "Play in America: A Historical Overview" *The Handbook of the Study of Play* (ed. James Johnson, Scott G. Eberle, Thomas S. Hendricks, & David Kuschner), Maryland: Rowman & Littlefield, ss. 41 – 49.

GREDLER, Margaret E. (2004). "Games and Simulations and Their Relationships to Learning", *Handbook of research on educational communications and technology* (ed. David H. Jonassen, & Marcy P. Driscoll), Mahvah, New Jersey, Amerika: Lawrence Erlbaum Associates, ss. 571-581.

GURALNİCK, David, & LEVY, Christine (2010). "Educational Simulations: Learning From the Past and Ensuring Success in the Future". *Design and Implementation of Educational Games* (ed. Pawel Zemliansky, & Diana Wilcox), New York: Information Science Reference.

KERİMOĞLU, Taner (2013). "19. Yüzyıl Osmanlı Reformları ve İzmir". *İzmir Ansiklopedisi Tarih* (Ed. K. A. Çakmak), Cilt 1, İzmir: İzmir Büyükşehir Belediyesi, ss. 111-119.

LAİNEMA, T., & SAARİNEN, E. (2010). "Explaining the Educational Power of Games", *Design and Implementation of Educational Games* (ed. Pawel Zemliansky, & Diana Wilcox), New York: Information Science Reference, ss. 17 - 31.

MASUKAWA, Koichi (2004). "Scenic Views: E-Sugoroku", *Asian Games: The Art of Contest* (Ed. I. L. Finkel, & C. Mackenzie), Asia Society, ss. 76 - 88.

MOSKOWİTZ, Marc L. (2013). "Weiqui Legends, Then and Now: Cultural Paradigms in the Game of Go". *Asian Popular Culture: New, Hybrid and Alternate Media* (ed. J. A. Lent, & L. Fitzsimmons), Plymouth: Lexington Books, ss. 1-16.

PICCIONE, Peter A. (2007). The Egyptian Game of Senet and the Migration of the Soul. *Board Games in Perspective: Proceedings of the Colloquium on Board Games of the Ancient World* (ed. Irving Finkel), Londra: British Museum Publications, ss. 54-63.

SEPETÇİOĞLU, Tuncay E. (2013). "XIX. Yüzyılda İzmir Kentinin Nüfus Bileşenleri: Türkler, Rumlar, Yahudiler, Ermeniler", *İzmir Ansiklopedisi Tarih (ed.* Kemal Arı, & Fevzi Çakmak), Cilt 1, İzmir: İzmir Büyükşehir Belediyesi, s. 129 - 136.

URAM, C., WİLCOX, D., & THALL, J. (2010). "Games and Simulations in Training: Factors to Consider When Designing for Adult Larners", *Design and Implementation of Educational Games* (ed. Pawel Zemliansky, & Diana Wilcox), New York: Information Science Reference.

MAKALELER:

AŞIR, Sabriye (2018). Kapitalist masa oyunu Monopoly'nin Sol Kökenleri. *Bütün Dünya*, Ağustos 2018, s. 53-58.

DEMİR, Mehtap (2018). Osmanlı Eğlence Hayatında Bir Alt Kültür Müzikli Kahvehâne: Amane Kahvehâneleri. *Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi Folklor Edebiyat Dergisi, 24*(93), 35 - 53.

ERMAN, Deniz O. (2019). Bir Kent Belleği Unsuru Olarak Yüzey Seramikleri ve Sao Bento Tren İstasyonu Örneği. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*(42), s. 51-68.

GERASIMENKO, Valentina V., & Ochkovskaya, Marina (2018, Mart). "Buildings from the Socialist Past as part of a City's Brand Identity: The case of Warsaw", *Bulletin of Geography Socio–economic Series*(39), s. 113–127.

KELEŞ, Esra, & Çepni, Salih (2006). "Beyin ve Öğrenme", *Türk Fen Eğitimi Dergisi*, 66-82.

ÜNLÜ, Tülin S. (2017). "Kent Kimliğinin Oluşumunda Kentsel Bellek ve Kentsel Mekan İlişkisi: Mersin Örneği", *Planlama, 1*(27), s. 75-93.

KÜÇÜKYILDIZ, Arslan (2011). "Satrancın Atası Olan Türk Zeka Oyunu Mangala", *Türk Yurdu* (292).

LEE, Suhwa & REAVES, Thomas (2009). "A Significant Contributor to the Field of Educational Technology", *Educational Technology, 49*(3), s. 43-45.

MCGUİRE, Beverley F. (2014). "Playing with Karma: a Buddist Board Game", *Material Religion, 10* (1), 4 - 29.

ROCK, Irvin (1957). "The Role of Repetition in Associative Learning", *The American Journal of Psychology, 70* (2), 186-193.

OCAK, Başak (2019). "Osmanlı Dönemi'nde Faaliyetlerini Sürdüren İzmir'deki Gayrimüslim Hastaneleri", *Belgi Dergisi*, *18 (2),* Temmuz 2019, ss. 1607-1624.

SAĞLIK, E., & Kelkit, A. (2019). "Kentsel Kimlik Bileşenlerinin Kent Kullanıcıları Tarafından Belirlenmesi: Örnek Kent Çanakkale", *Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 5*(1), ss. 63-79.

KONFERANS BİLDİRİLERİ:

ÖZGÜN, C. (2008). 19. Yüzyılın İkinci Yarısında İzmir'in Aydın Sancağı ile Ticari İlişkiler. *2. Ulusal İktisat Kongresi* (s. 1-20). İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.

GALARNEAU, L. (2005). Authentic Learning Experiences Through Play: Games, Simulations and the Construction of Knowledge. *Proceedings of DIGRA 2005 Conference, Changing Views: Worlds in Play.* Vancouver: Digital Games Research Association DiGRA.

İNTERNET KAYNAKLARI:

Adams, D. W., Edmonds, V. (1977). Making Your Move: The Educational Significance of the American Board Game, 1832 to1904. *History of Education Quarterly, 17*(4), 359-383. https://www.jstor.org/stable/367865 [13 Mayıs 2019]

Alef, P., Shockley, V. (2012). The Phaistos Disk: A New Approach. *Popular Archaeology*. http://popular-archaeology.com/issue/december-2012/article/the-phaistos-disk-a-new-approach [15 Mart 2018]

Altmışdört, G. (2013). Dil Edinimi ve Dil Öğrenimi Olgusuna Beyin ve Dil Gelişimi Açısından Bir Bakış. *Ege Eğitim Dergisi, 14*(2), 41-61. http://dergipark.gov.tr/download/article-file/56992 [2 Aralık 2017]

Andersen, M. C. (2010). Copenhagen Now as a Board Game. *Copenhagenize* http://www.copenhagenize.com/2010/01/copenhagen-now-as-board-game.html

Begeç, H. (2012, Aralık). Barok Esintilerinin İzinde Salepçioğlu Camisi. *İzmir Kültür ve Turizm Dergisi, 20, Aralık 2012* https://www.izmirdergisi.com/tr/dergi-arsivi/44-20nci-sayi/1851-barok-esintilerin-izinde-salepcioglu-camisi [1 Ağustos 2019]

Bodleander, H. (1995). *Chaturanga for four players.* Chess Variants: https://www.chessvariants.com/historic.dir/chaturang4.html

Beltrami, D. (2018). *Board Games as Experience Design* . UX Collective: https://uxdesign.cc/board-games-as-experience-design-e173fcbe2fc6 [3Temmuz 2020]

Bolton, H. C. (1895). The Game of Goose. *The Journal of American Folklore, 8*(29), 145-150. https://www.jstor.org/stable/533178 [14 Haziran 2019]

Caine, R. N., Caine, G. (1990). Understanding a Brain-Based Approach to Learning and Teaching. *Educational Leadership, 2*(48), 66-70.

https://pdfs.semanticscholar.org/8d58/b6af940e0117fcd4f52ef7e73e16690261f5.pdf [28 ekim 2017]

Chou, Y. (2015). Octalysis: Complete Gamification Framework. *Yu-kai Chou: Gamification & Behavioral Design* https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/#.W0-mNtUzbDc [8 Temmuz 2018]

Chou, Y. (2017). Gamified Marketing & Media Workshop (Octalysis) in Singapore. *SlideShare* https://www.slideshare.net/fdlink/gamified-marketing-media-workshop-octalysis-in-singapore [18 Temmuz 2018]

CoinsWeekly. (2016, Şubat 17). *Teaching History Through Games.* Coins Weekly: https://coinsweekly.com/teaching-history-through-games/

Köksal Çekiç, S. (2007). Sinema Sanatı ve Öyküleme. *Littera: Edebiyat Yazıları, 21*, http://www.littera.hacettepe.edu.tr/TURKCE/21_cilt/cekic.pdf [5 Haziran 2020]

Çetin, O. (2013). Öğrenme Kuramları ve Öğretim İlkeleri. http://oguzcetin.gen.tr/ogrenme-kuramlari.html [2 Aralık2017]

Duman, B. (2010, Ağustos). The Effects of Brain-Based Learning on the Academic Achievement of Students with Different Learning Styles. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri/Educational Sciences: Theory and Practice, 4*(10), 2077-2103. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ919873.pdf [28 Ekim 2017]

Huynh-Kim-Bang, B., Wisdom, J., Labat, J. M. (2010). *Design Patterns in Serious Games: A Blue Print for Combining Fun and Learning.* Serious Games LIP6: http://seriousgames.lip6.fr/DesignPatterns/designPatternsForSeriousGames.pdf [27 Mayıs 2018]

İzci, Y., Erbaş, Y. C. (2015). Hipokampus: Yapısı ve Fonksiyonları. *Türk Nöroşirurji Dergisi, 25*(3), 287-295. http://norosirurji.dergisi.org/pdf/pdf_TND_1095.pdf [2 Aralık 2017]

Kaszap, M., Ferland, Y., & Stan, C. A. (2013). How Scenarios Can Enhance Serious Games with Augmented Reality: "The Case of MITAR Serious Game". *International Conference on Technology, Knowledge & Society.* Champaign, Illinois, ABD: Common Ground Publishing. https://www.researchgate.net/publication/260080532 [18 Haziran 2017]

Kendall, T. (2007). Mehen: The Ancient Egyptian Game of the Serpent. *Ancient Board Games in Perspective: Papers From the 1990 British Museum Colloquium with Contributions* (Ed. I. Finkel), 33 - 45. Londra: British Museum Press. https://www.academia.edu/16628887/Mehen_The_Ancient_Egyptian_Game_of_the_Serpent [23 Mar 2018]

Kidd, C., Hayden, B. Y. (2015, Kasım). The Psychology and Neuroscience of Curiosity. *Neuron, 88*(3), 449 - 460. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4635443/ [4 Temmuz 2018]

Kimball, J. J. (2013). From Dróttinn to King: The Role of Hnefatafl as a Descriptor of Late Iron Age Scandinavian Culture. *Lund Archaeological Review, 19,* 61-76. https://www.academia.edu/6397112/From_Dr%C3%B3ttinn_to_King_The_Role_of_Hnefatafl_as_a_Descriptor_of_Late_Iron_Age_Scandinavian_Culture [20 Eylül 2018]

O'Toole, I. (2017, Eylül 26). Artist Diary: Lisboa, or "That Game Is Too Blue!". *Boardgamegeek*, https://boardgamegeek.com/blogger/7612/ian-otoole [13 Temmuz 2020]

Önkal, H. (2012). Kemeraltı Cami Dizisinin İncisi: Kestanepazarı Camisi. *İzmir Kültür ve Turizm Dergisi, 13, Nisan 2012,* https://www.izmirdergisi.com/tr/dergi-arsivi/40-16nci-sayi/1929-kemeralti-cami-dizisinin-incisi-kestanepazari-camisi [6 Ağustos 2019]

Paget, R. (2016, Ekim 20). A Game of Nation, Modernity, and Militarism. *Saint Louis Art Museum* https://www.slam.org/blog/a-game-of-nation-modernity-and-militarism/ [21 Aralık 2018]

Petzinger, J. (2011). The Waiting Game 'Communist Monopoly' Teaches Downside of Socialist Life. *Spiegel Online*, http://www.spiegel.de/international/zeitgeist/the-waiting-game-communist-monopoly-teaches-downside-of-socialist-life-a-740587.html [22 Ağustos 2018]

Pilon, M. (2015). Monopoly's Inventor: The Progressive Who Didn't Pass 'Go'. *The New York Times*, https://www.nytimes.com/2015/02/15/business/behind-monopoly-an-inventor-who-didnt-pass-go.html?fbclid=IwAR1PEvQ4jF_Am61SQuKmLvOZ5sFqF4uiz3MqnSrVBBZ25MQQJxUm0jR82pM [11 Ekim 2019]

Sawyer, B., Smith, P. (2008). *Serious Games Taxonomy.* https://thedigitalentertainmentalliance.files.wordpress.com/2011/08/serious-games-taxonomy.pdf [25 Mayıs 2018]

Schulman, M. K. (2013). Japanese Board Games at the Cotsen Children's Library. *Princton University Cotsen Childeren's Library*, https://blogs.princeton.edu/cotsen/tag/home-education-around-the-world-game/ [21 Aralık 2019]

Suren-Pahlav, S. (1998). CHESS; Iranian or Indian Invention?. *The Circle of Ancient Iranian Studies*, http://www.cais-soas.com/CAIS/Sport/chess.htm [12 Aralık 2018]

Topsfield, A. (1985). The Indian Game of Snakes and Ladders. *Artibus Asiae, 46*(3), 203-226. https://www.jstor.org/stable/3250203 [3 Mart 2019]

Uludağ, E. (2017, Ocak 12). İzmir Havagazı Fabrikasının Mimari Gelişim Süreci. *Erhan Uludağ,* http://www.erhanuludag.com/tr/izmir-havagazi-fabrikasinin-mimari-olarak-gelisim-sureci/ [8 Ağustos 2019]

Whitehill, B. (1997). American Game Companies. *The Big Game Hunter* https://thebiggamehunter.com/main-menu-bar/history/the-early-game-makers/ [10 Ekim 2019]

BASILMAMIŞ KAYNAKLAR

ÖZEÇOĞLU, Halil (2009). *Modernleşme Sürecinde İzmir'de Müslim ve Gayrimüslimlerin Eğitimine Karşılaştırmalı Bir Yaklaşım*, Doktora Tezi, dan. Doç. Dr. Abdullah Martal, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ortaöğretim Sosyal alanlar Eğitimi Anabilim Dalı, Tarih Öğretmenliği Programı, İzmir.

BULUT, Fatma (2010). *I. Dünya Savaşı yıllarında İzmir'de Eğlence Kültürü ve Toplumsal Yaşama Etkileri,* Yüksek Lisans Tezi, dan. Yrd. Doç. Dr. Türkan Başyiğit, Dokuz Eylül Üniversitesi Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi Enstitüsü, Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi Anabilim Dalı, İzmir.

IŞIĞAN, Altuğ (2012). *Etkileşimsellik Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun-Anlatı İlişkisi*, Doktora Tezi, dan. Prof. Dr. Beybin Kejanlıoğlu, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo-TV-Sinema Anabilim Dalı, Ankara.

İNCİ, Nuray (2014). *Beyin Temelli Öğrenme Tasarımlarının Öğrencilerin Akademik Başarı, Tutum Ve Öğrenmelerinin Kalıcılığı Üzerine Etkisi,* Doktora Tezi, dan. Yrd. Doç. Dr. Hilmi Erten, Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İlköğretim Anabilimdalı, Elazığ.

TÜFEKÇİ, Serap (2005). *Beyin Temelli Öğrenmenin Erişiye, Kalıcılığa, Tutuma ve Öğrenme Sürecine Etkisi,* Doktora Tezi, dan. Yrd. Doç.Dr. Melek Demirel Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı, Ankara.

EKLER

EK.1. 19. YY SONLARINDA İZMİR

Antik dönemlerden itibaren, coğrafi konumu gereği bir liman şehri olarak varlığını sürdüren İzmir'i, özellikle 17. yy sonrası, Osmanlı'nın doğu ve batı arasındaki ticaret kapısı olarak izlemek mümkündür. İzmir Osmanlı İmparatorluğu'nda Aydın ilinin merkezi konumundadır ve Anadolu'dan gelen mahsullerin Avrupa'ya, Avrupa'dan ithal ürünlerin de Osmanlı topraklarına geçiş yaptığı bir gümrüktür. Ayrıca Asya'yı Avrupa'ya bağlayan ticaret yollarının önemli güzergahlarından biridir. 19. yüzyıla kadar şehirde bulunan Avrupalı tüccarlar halı, ipek ve doğunun değerli dokumalarının ticaretini yapmaktayken, sanayi devri sonrası daha çok Avrupa'nın hammadde ihtiyacını karşılayan ürünlere yönelmişlerdir. Böylece İzmir'in hinterlandı daha fazla değer kazanmıştır. Osmanlı'da, özellikle 1840'lardan itibaren yabancılara verilen gümrük imtiyazları sonrasında ise İzmir, İngiliz, Hollandalı ve Fransızlar başta olmak üzere Avrupalı tüccarlar için bir çekim merkezi haline gelmiştir.

19. yüzyılda Osmanlı İmparatorluğu'nun pek çok büyük şehrinde olduğu gibi, İzmir de, Müslüman ve gayrimüslim Osmanlı vatandaşlarının yanında hatırı sayılır bir yabancı nüfusu barındıran bir ticaret şehri durumundadır. Fakat yüzyıl başında şehrin yine de çoğunlukla Osmanlı tebaası Ermeniler, Rumlar, Museviler ve Türk nüfusla varlık gösterdiği söylenebilir. Yüzyıl sonlarında gözlenen beklenmedik nüfus artışının, Avrupalı yaşam alışkanlıkları ile birlikte İzmir'e yerleşen "Levanten" aileler sayesinde kaydedilmesi ise, şehrin artan ticari potansiyeliyle ilişkilendirilmektedir. Çok milletli, çok dilli ve çok kültürlü şehir yaşamı, ticaret kültürünün sağladığı etkileşimle organik bir hoşgörüye ve toleransa ulaşmış durumdadır.

1905'te Osmanlı imparatorluk kayıtlarına (İzmir 1321 Nevsal-i İktisat) göre şehirde yaşayan yaklaşık 2 milyon kişiden, 1.272.886'sı Türk, 286.019'u Musevi, 254.354'ü Rum, 14.520'si Ermeni, 55.640 kişisi Levanten ve yabancı uyruklu; 1656 kişi Latin, geri kalan 2.350 kişi ise Katolik, Bulgar ve Protestan olarak belirtilmektedir (Akt: Serçe, 2000, s. 9). Bu dağılımda tek çelişki dinlere göre yapılan bu sayımın Ermeni nüfusunu net göstermeme ihtimalidir. Çünkü büyük çoğunluğu Gregoryen kilisesine bağlı

olan Ermenilerin dışında başka bir grup da Katolik olduklarından Rum nüfusla birlikte kaydedilmiş olmaları muhtemeldir (Sepetçioğlu, 2013).

> *"Batı kültürünün etkisi, 19. yüzyılda kentin yaşantısında açıkça izlenmektedir. Eğlence anlayışı, dekorasyon, giyim kuşam gibi yaşantıyı belirleyen birçok noktada Avrupa tarzı görüntülerle karşılaşmak mümkündü. Bu dönemde İzmir'i ziyaret eden gezginler, İzmir'in bir Doğu kenti gibi görünmediğini; buradaki Avrupalıların kendi ülkelerindeki gibi yaşadıklarını vurgulamaktadırlar. Balolara ve davetlere katılmak, tiyatro ve gösterileri izlemek, gazino, kafe, bar ve restoranlara gitmek, Marina'da ve Batı tarzı bir alışveriş imkanı sunan Frenk Sokağı'da gezmek, Kervan Köprüsü veya Bornova, Buca gibi yakın banliyölere geziler düzenlemek, 19. yüzyılın yaygın sosyal aktiviteleri arasında yer alıyordu. Tiyatro oldukça önemli sosyal faaliyetlerden birisini oluşturmaktaydı. Euterpe, Cammarano, Concordia, Kraemer, Olimpia, Eksaristeron, Smyrna, Kivotos, kentin tanınmış tiyatrolarından bazılarıydı" (Kayın & Avcı Özkaban, 2013, s. 42)*

> *Özellikle şehirde ikamet eden Levantenlerin, Batı kentlerindeki eğlence alışkanlıklarını, giyim kuşam biçimlerini, spor aktivitelerini İzmir'de de yaşama geçirdikleri görülecekti. Frenk mahallesindeki mağazalar, Batılı ürünleri İzmirli alıcılarıyla buluşturuyor ve Batılı yaşam biçimine özenti duyanlar için bir çekim merkezini oluşturuyordu. Kentte yeni açılan çeşitli kulüplerde, balo ve konserler gerçekleştiriliyor, kürek yarışları, atletizim, tenis ve kriket gibi spor müsabakaları düzenleniyordu. Burjuva yaşam biçimini sürdüren İzmirliler, alafranga tiyatro ve müziğin de en önemli alıcısı konumundaydılar. Ancak ilerleyen yıllarda, tiyatro popülerleştikçe orta ve alt sınıfların da beğenisini kazanacak ve kentte birçok tiyatro gösteriminin yapılmasını sağlayacaktı". (Kerimoğlu, 2013, s. 118)*

Dönem İzmir'i, barındırdığı kamusal yapılar açısından da fazlaca "batılı" bir kimlik göstermektedir. İzmir kent profilinin en önemli bölgelerinden rıhtım alanı (hatta yerli halk arasında "İngiliz Rıhtımı" olarak da anılır) pek çok Avrupa kentinin barındırdığı, fakat Osmanlı kentlerinde neredeyse hiç rastlanmayan, bankalar, postaneler ve konsolosluk binalarıyla bezenmiştir.

"Bu dönemde İzmir, İngiltere, Fransa, Avusturya, İspanya, Hollanda, İtalya ve daha pek çok Batı ülkesiyle değişen oranlarda ticaret yapıyordu. Yüzyılın ilk yarısında kentte Avusturya, Rusya, Fransa, Prusya, İngiltere, Sardunya, Amerika, Hollanda, Danimarka gibi ülkelerin konsolosluklarının bulunduğu bilinmektedir. Çağa uygun biçimde gelişen ekonomik yaşam, İzmir'de iletişim ve finans alanında yeni mekanizmaların kurulmasına ihtiyaç göstermiştir. Osmanlı kurumlarıyla çalışmak istemeyen yabancılar, ticari işlemleri için servis verebilecek posta bürosu, banka, sigorta şirketi gibi kurumlarını oluşturmuşlardır. Batılı ülkelerle sürdürdüğü yoğun ilişki, bu dönemde İzmir'in ekonomisine ve fiziksel gelişimine biçim veren başlıca unsuru teşkil etmiştir". (Kayın & Avcı Özkaban, 2013, s. 42)

Araştırmalarda karşılaşılan bu gibi metinler, bize 19.yy İzmirinin ne derece aktif bir şehir olduğuna dair ilk okumaları vermektedir. Osmanlı İmparatorluğu'ndaki pek çok liman kentinde buna yakın bir kozmopolitlik gözlenebilse de (örn. Selanik, Beyrut, İskenderiye) bu şehirlerin hiçbiri İzmir kadar Türk ve İzmir kadar Avrupalı değildir. İzmir'in konumundan ve tarihsel birikiminden kaynaklanan bu durum, takip eden alt başlıklarda detaylarıyla aktarılacaktır.

Yerleşim Alanları:

16. ve 17.yüzyıldan itibaren İzmir, farklı etnik grupların kendi yaşam kültürleri, inançları ve sosyal alışkanlıklarıyla şekillendirdikleri ayrı mahalleler halinde yapılanır. Şehirdeki Türk, Rum, Ermeni, Musevi ve Frenk mahalleleri, ilk planda dikkat çeken, mezarlıklar, duvarlar ve yer yer demir kapılarla birbirinden ayrıştırılmış beş bölgedir. Bu mahalleler, toplulukların kendi yaşam alışkanlıklarına ve ekonomik olanaklarına göre şekillendirdikleri dini yapıları, okulları ve hastaneleriyle, kendi içlerinde ayrı birer yaşam döngüsü barındıran alanlardır. Gelişen zaman ve nüfus artışı ile orantılı olarak bu örüntü, 19.yüzyıla da benzer özellikleri ile taşınmıştır. Türkler, Museviler ve Ermeniler şehrin iç ve yukarı bölümlerinde, Rumlar ve Avrupalılar (Frenk, Levanten) ise daha çok kıyı bandında yaşamayı tercih etmişlerdir.

Buna göre Kadifekale ve Değirmendağı bölgesi Türklerin; İkiçeşmelik, Mezarlıkbaşı ve Havra Sokağı Musevilerin; Basmane, Kahramanlar ve şimdiki Fevzipaşa

bulvarının bulunduğu alan Ermenilerin; Pasaport Mevkiinden başlayarak sahil boyunca uzanan kıyı hattı Frenklerin; Alsancak (Punta) Garı, sahil şeridi ve Ermeni mahallesi arasında kalan alan ise Rumların bölgesidir. İzmir şehrinin profili, yamaçlarda kırmızı çatıları, kubbe ve minareler arasından yükselen servi ağaçlarıyla Türk mahallelerini ve kıyıda çeşitli devletlerin bayraklarının dalgalandığı konsolosluk binaları, döşeme taşlı caddeleri, otel, tiyatro, "cafe" ve tavernaları yanında Avrupa stili mimari ile gösterişli Frenk yapılarını bir arada yaşatır (Kayın & Avcı Özkaban, 2013).

Şehirdeki ticaret hayatının önemli aktörlerinden Levantenlerin ise, Kasaba-Aydın banliyö tren hattının da aktif hale gelmesiyle, yüzyılın sonlarına doğru Bornova ve Buca gibi şehir merkezine uzak bölgelere yerleştiği ve büyük ailelerine geniş bahçeler içinde görkemli evler inşa ettirdikleri görülmektedir. Ayrıca 19.yy sonunda gelir durumlarına göre bazı Ermeni ve Musevilerin Karantina ve Karataş bölgelerine yerleştikleri, Rum ve Türklerin Karataş-Göztepe arasındaki sahil şeridinde mevsimlik yalılar yaptırdıkları ve benzer bir gelişimin Alaybey-Karşıyaka-Bostanlı hattında da yaşandığı gözlenmektedir. Bu yayılımın oluşmasındaki en büyük etken zamanla geliştirilen ulaşım hatlarının işlerliğidir (Kayın & Avcı Özkaban, 2013).

Denizcilik şirketleri, posta büroları, oteller, barlar, tiyatrolar vb. binaların yer aldığı Kordonboyu, şehrin modernleşmesinin en önemli sahnesini oluşturmuştur. Alsancak Garı'nın ötesinde Darağacı bölgesinde gelişmekte olan endüstri ise çelik makaslar, tuğla bacalar vb. unsurlarla çağın temsili niteliğindeki mekânsal bir gelişimi sergilemektedir. Havagazı Fabrikası, Pittaco Un Fabrikası ve çeşitli endüstriyel alanlardaki imalat-depolama işlevli yapıları barındıran bu alan, bu yöndeki uzmanlaşmasını belirgin bir biçimde sürdürmüştür. Bu bölgedeki havagazı binası ise, şehirdeki İngiliz Levantenlere tanınan imtiyazlardan biri olarak kurulmuş, İzmir'i imparatorluğun havagazı ile aydınlatılan ilk şehri unvanına kavuşturacak bir çağdaşlaşma temsilidir.

Bu anlatımların ardından, ele alınan dönemde şehrin yapılanışında öne çıkan bazı meydanları, bina ve yerleşimleri ayrı ayrı işlemek yerinde olacaktır. Konak Meydanı, Kemeraltı, Alsancak (Punta) Bölgesi, Havagazı Fabrikası, Punta ve Basmane Garları,

Fransız Gümrüğü Pier, Pasaport İskelesi, Arkas Müzesi ve Kültür Bakanlığı binası gibi sahil şeridinin tarihi yapıları, bugünden bakışla İzmir'in 19. yüzyıldaki halini anlayabilmek adına ipuçları sunmaktadır. Bilinen bu ve bunun gibi alanların, bugün mecvut olmayan fakat dönemin İzmir'inde simgesel değerleriyle öne çıkan yapılarla birlikte teker teker işlenmesi, şehrin ruhunu kavrayabilmek adına makul bir rehber oluşturabilir.

Konak Meydanı: Pagos dağının eteklerine yerleşmiş mahallelerin ardından, doğu çarşısı ile Fransız Gümrüğü arasında kalan bölge, 1900'lerin başında İzmir'in kamusal merkezi durumundadır. Meydanlar batılı şehir planlamacılığında önemli bir kültürel konuma sahipken, İzmir dışında pek az Osmanlı şehrinin bu tip bir yapılanışa sahip olması ilginçtir. Yabancı gezginler ve ticari gemiler açısından limandan şehre giriş niteliğindeki bu alanın, Osmanlı İmparatorluğu'nun son döneminde çok dilli, çok kültürlü, kozmopolit şehri İzmir'in merkezinde devlet erkini temsil etmek gibi bir misyonu vardır. Meydandaki yapılar 1829'da tamamlanan askeri kışla kompleksi *Sarı Kışla*, 1868-1872 yılları arasında inşa edilen neoklasik üsluplu *Hükümet Konağı*, Konağın bitişiğinde 1886'da eğitime başlayan *İzmir İdad-i mektebi*, 1901 yılında "modernleşen" Osmanlı'nın simgesi olarak inşa ettirilen oryantalist bezemeli mermer *Saat Kulesi*, firuze çinilerle süslü minyatür *Yalı Cami* ve meydanın Fransız Gümrüğü tarafındaki hattını çizen belediye binasıdır. Ayrıca meydanın güneyinde 1883 yılında Avrupa'da uygulanan planlar dikkate alınarak inşa edilen hapishane ve daha güneydeki *Gureba-i Müslimin* hastanesi Konak Meydanı'nın kamusal kimliğini tamamlamaktadır. Hastanenin az ilerisinde Değirmen Dağı yönünde bulunan ve Türkler arasında "Piçhane" olarak da bilinen *Yetimhane* binası, yine bu bölgenin referans yapıları arasında yer alır (Kayın & Özkaban, 2013).

"19. yüzyıldaki gelişmelerden biri de kent içindeki idari merkezleri ve bunlarla ilgili yapıların yenilenmesidir. Bu evrede yeniden düzenlenen "Konak Meydanı", "Hükümet Konağı" ve "Sarıkışla"nın inşasıyla farklı bir görünüme kavuşmuştur. Denize yönlenmiş "U" planlı bir avlu etrafında örgütlenen ve 1829 tarihinde hizmete giren Sarıkışla geniş bir alana yayılırken, binanın hemen yanında Talimhane Meydanı yer almıştır. Konak Meydanı'nın kimi kaynaklarda Kışla Meydanı olarak da anıldığı görülmektedir. 1868-1872 yılları arasında inşa edilen Neoklasik üsluplu Hükümet Konağı ise Konak Meydanı'nda denize karşı yönlenmiş ve Kemeraltı'nın ana girişinde konumlanmıştır. Hükümet Konağı'nın yakınında 1866'da eğitime başlayan ve savaş döneminde işgal komiserliği olarak kullanılacak olan İzmir İdadisi'nin tesis edilmiş olması, kamusal merkezin gelişiminin bir diğer boyutunu oluşturmaktadır. Konak Meydanı'nın temsiliyeti, 1901'de II. Abdülhamit'in tahta çıkışının yirmi beşinci yıldönümü anısına inşa edilen Saat Kulesi'nin de katılımıyla güçlenmiştir... Dönemin Batılılaşma ve modernleşme ideallerine vurgu yapan Saat Kulesi ve Sarıkışla üzerindeki Sultan tuğraları ve Osmanlı armaları, Konak Meydanı'ndaki idari erkin bir göstergesidir. 1883 yılında Avrupa'da uygulanan planlar dikkate alınarak inşa edilen hapishane, Konak Meydanı'nın kamusal kimliğini tamamlamaktadır. Ötedeki Gureba-yi Müslimin Hastanesi ile Milli Kütüphane'nin de bu çerçevede değerlendirilmesi mümkündür". (Kayın & Avcı Özkaban, 2013, s. 46-47)

Rıhtım/Birinci Kordon: Fransız Gümrüğünden Punta'ya kadar olan sahil şeridinde 1867 yılında yapımına başlanan rıhtım 1875 dolaylarında tamamlanmıştır. Fransız Gifre şirketi tarafından düzenlenen, Napoli taşı döşemeli rıhtım halk arasında "kordon" söylemiyle anılmaktadır. Özellikle Pasaport iskelesi ve Punta arasında kalan sahil şeridi boyunca sıralanan pek çok konsolosluk binası, otel, kafe, bar, tiyatro ve sinema yapıları ve sosyal kulüp yapıları bu bölgede yer almaktadır. Pasaport İskelesinden başlayarak kuzeye doğru sıralanan yapılardan öne çıkanlar arasında Otel Grand Hück, Alman ve İtalyan postaneleri, Grand Hotel Kramer Palace, Pathe sineması, Kramer sineması, İtalyan Okulu, Cafe de Paris, Sporting Club, Alhamra Cafe, Fransız Konsolosluğu ve görkemli yapısıyla Theatre de Smyrna sayılabilir. Punta Burnuna doğru daha ileride Alman, Hollanda ve Romanya Konsolosluk binaları bulunmaktadır. Adı geçen binaların devamı olan sahil şeridi varlıklı Avrupalı ailelerin konutların bulunduğu

bölümdür. Punta'daki dar Rum sokaklarına ulaşana kadar olan bu bölge daha çok "hoş manzara" anlamına gelen Belle Vue ismiyle anılmaktadır.

İngiliz Gümrüğü: Günümüzde Pasaport Vapur İskelesi olarak kullanılan bina 19.yy boyunca Avrupa ürünlerinin Osmanlı topraklarına giriş yaptığı gümrük idare amirliğidir. İngiliz, Hollandalı, İtalyan tüccarlarında daha sıklıkla kullandıkları gümrük iskelesi, kordon boyunca sıralanmış ve Punta bölgesini sahilden çeviren tek hat tren raylarıyla Alsancak Garına bağlanmaktadır. Bu hat zaman zaman gar ve gümrük binası arası ürün taşımacılığı için yük vagonları tarafından kullanılmakta, kimi zaman da İzmir'in ünlü atlı tramvaylarının ulaşım hattı işlevini üstlenmektedir (Kayın & Özkaban, 2013).

Fransız Gümrüğü: Bugün alışveriş merkezi olarak kullanımına devam edilen Konak Pier, 19.yy sonu ve 20.yy başlarında Fransız ticari ürünlerinin Osmanlı İmparatorluğuna girişinin yapıldığı gümrük binası olarak kullanılmıştır. Gemilerin demirleyebileceği rıhtım, ürünlerin bekletilebileceği depolar ve gümrük kayıt işlemlerinin yapıldığı alanları kapsayan kompleks şehrin merkezi olan Konak Meydanına, Basmane Garına ve İthal ürünlerin satıldığı Frenk Sokağına yakın konumu ile oldukça aktif ve işlevseldir. Yapının 1857 yılında, Basmane Garı ile birlikte, dönemin ünlü mimarlarından Gustave Eifell tarafından inşa edildiği düşünülmektedir (Kayın & Özkaban, 2013).

Basmane Garı: Basmane bölgesi ismini, 18. yüzyılda bir Ermeni tarafından işletilen basma fabrikasından almıştır. 19. Yüzyılın ikinci yarısında Fransızlar tarafından tamamlanan ve şehri Balıkesir, Manisa, Akhisar yönüne bağlayan Kasaba(Turgutlu) – İzmir demiryolu hattının son bulduğu tren garıdır. Gar binası Konak Pier ile birlikte ünlü Fransız mimar Gustave Eiffel tarafından inşa edilmiştir. 19. yy sonlarında Basmane Garına ulaşan malların Fransız Gümrüğüne (Konak Pier) taşınabilmesi için bir toprak yol şeklinde açtırılan doğrultu bugün kısmen Fevzi Paşa Bulvarı olarak hala işlerliğini sürdürmektedir.

Alsancak(Punta) Garı: Osmanlı İmparatorluğunun ilk demir yolu hattı olan Aydın-İzmir hattının 1858 yılında imtiyaz sahibi ORC (Oriental Railway Company)

tarafından tamamlanan binasıdır. Bir yerleşkenin parçası olarak konumlanan ve Endüstri Devrimi'nin metalik ruhunu yansıtan demir makaslarla karakterize olan Alsancak Garı, İzmir-Aydın hattının başlangıç noktasını oluşturmanın yanı sıra, Kemer-Şirinyer-Buca hattı aracılığıyla merkezden banliyölere erişim verir. Gar kompleksini tamamlayan binalar geneline bakıldığında Fransız gümrüğünde olduğu gibi depo alanlarına ve resmi büroların bulunduğu katlı yapılara rastlanır. Pay oranı açısından daha çok bir İngiliz işletmesi sayılabilecek gar binasının çevresinde İngiliz St. John Kilisesi, İngiliz postanesi, İngiliz Hastanesi (Bugün Anadolu Otelcilik Meslek Lisesi Binasıdır) ve demiryolu çalışanlarının yaşadıkları evler bulunmaktadır. Garın limana bakan cephesinden itibaren ise Darağacı bölgesinin başladığını ve bu alanda yine İngilizler tarafından işletilen bir havagazı fabrikası bulunduğunu; ayrıca iki adet yel değirmeni ile imgeleşmiş bir de un fabrikası bulunduğunu söylemek mümkündür (Kayın & Özkaban, 2013).

Kemeraltı: Daha çok Anadolu'dan gelen ürünlerin satıldığı Kemeraltı çarşısı (diğer adıyla Doğu Çarşısı), ismini Meles Çayı üzerinde bulunan su kemeri şeklindeki Kervan Köprüsü'nden almaktadır. 16. ve 17.yy dolaylarında Aydın ili çevresinden ve doğudan Avrupa'ya satılmak üzere şehre getirilen ürünlerin, deve kervanları ile taşınarak bu güzergah üzerinden çarşı ve gümrük bölgesine ulaştırıldığı belirtilmektedir. Türk ve Musevi mahallelerine yakın olan çarşıda, yükleme işlemleri için pek çok han, ibadethane (cami, havra vb.) ve dükkan mevcuttur. Çoklukla baharatçılar, halıcılar, kumaş ve züccaciye dükkanları, bakır kalay ve tabak çanak satıcıları, deri ve çuvalcılar, demirci ve nalburiyeler ve az miktarda antikacı ve kuyumcular mevcuttur (Yaranga, 2002).

Frenk Sokağı: Frenk Sokağı, İzmir'de Frenk hayatının en hareketli aktığı bölgedir ve 1900lerde birinci kordondan bir ve iki sokak içeridedir. Cadde boyunca küçük ürünlerin, saatçilerin, Avrupa modasını yansıtan kıyafet butiklerinin, ayrıca Avrupalı besin mahsullerinin satıldığı yüzlerce dükkan ve düzinelerce kafe sıralanır. Kemeraltı'nın doğu çarşısı oluşu kadar burası da batı çarşısıdır. Avrupalıların ulusal okul ve hastaneleri de bu bölge etrafında konumlanmıştır (Kayın & Özkaban, 2013).

Pasaport iskelesinden şehre giren ithal ürünlerin satıldığı çarşı olarak işaret edilebilecek Frenk Sokağı'na ait ayrıntılı bilgiye 1905 tarihli "Goad Sigorta Haritası"

çözümlenerek ulaşılabilmektedir. Haritaya göre yoğun ticaret işlevinin Büyük Vezir Han'ın önünden Mahmudiye Caddesi ile başladığı, St Photini Kilisesi'nden geçerek bugünkü Cumhuriyet Meydanı, Efes Oteli ve Atatürk Lisesi arasında kalan alanda var olduğu tahmin edilen *Fasula Meydanı*'na kadar devam ettiği görülmektedirBu meydan, Frenk Sokağına alışverişe gelenler için bineklerini bağladıkları bir başlangıç noktasıdır, adeta. Fransız Gümrüğü ve Pasaport iskelesinin arasında kalan bu ilk bölge daha çok Levanten ve Avrupalı tüccarların, yer yer de büyük Türk tüccar ailelere ait geniş depolarının sıralandığı Ferhaneler bölgesini de kapsamaktadır. "Verhaneler" olarak da bilinen bu alandan başlayarak belirtildiği şekilde Punta'ya doğru ilerleyen Frenk Sokağının ("Rue de Frank", "Frank Street", "Via dei Franchi") Fasula Meydanı'ndan sonra konut kullanımının daha da yoğunlaştığı, dükkan ve üst katlarında evlerin de yer aldığı ve ticaretin yine de aktif olduğu daha dar bir cadde halinde devam ettiği, Belle Vue denen bölgede son bulduğu belirtilmektedir.

> *"Avrupalıların çoğunlukta olduğu Frenk Sokağı, yabancı bir ülke görünümünde olup burada İtalyanca, Fransızca, İngilizce ve Flemenkçe konuşulmakta… Frenk Sokağı, darlığı, karmaşası, devinimi ve kalabalıklığıyla hemen her gezginin anlatısında yer almaktadır. Sokağın karmaşasına rağmen cadde üzerinde yer alan yapılar, güzel binalar olarak tasvir edilmekte ve yapıların zemin katları taş, üst katları ahşap karkas konstrüksiyonlarıyla depreme dayanıklı olduğundan, ancak yangına karşı korunaksız durumda bulunduğundan söz edilmektedir. Bu bölgede, "Frenkhane-ferhane-verhane" gibi adlarla anılan ve konsolosluklarla varlıklı tüccarların üzerlerinde işyerleri ya da depoları olduğu için akşamları kapattıkları pasaj ya da geçit benzeri sokaklar dikkat çekmektedir." (Kayın & Avcı Özkaban, 2013, s. 41)*

St. Photini Kilisesi: 1922 yılı büyük yangınından önce, Frenk Caddesi'nin Mahmudiye (Yaladika) adını taşıyan bölümünde bulunan Ortodoks Rum Kilisesi. 1658 yılında deniz kıyısında inşa edilen Aya Fotini, 1688 depremde yıkıldıktan sonra 1690 da yeniden yapılır. İlerleyen yıllarda kıyının doldurulması sonucu denizden uzaklaşan kilisenin 33 metre yüksekliğindeki çan kulesi 1856 da dikilir ve İzmir'de yaşayan Rumların sembolü haline gelir. İzmir'in en yüksek binası olması nedeniyle İzmir Rumlarının övünç kaynağı olan çan kulesine 1892 de büyük bir saat eklenmiştir. Fakat 1901'de İzmir'in bir Osmanlı şehri olduğunu vurgularcasına St. Photini yakınlarındaki

büyük meydana oryantalist bezemeli anıtsal bir saat kulesi daha inşa edilmiştir. Bu tarihten sonra şehrin en yüksek binası meydandaki bu saat kulesi olacak ve böylece Osmanlı İmparatorluk erki başka bir rakip tanımayacak şekilde temsil edilmiş olacaktır.

St. George Kilisesi: St Photini kilisesi yakınlarında var olan yapı İzmir Rumlarının kullanımında bir Ortodoks kilisesidir. İki kilise arasında Rum Evangelik Mektebi ismiyle bilinen bir rum okul müzesi bulunur. Rum Ortodoks cemaati, 18. yüzyılın ikinci yarısından itibaren, Osmanlı İmparatorluğu'nda eğitim faaliyetlerinde öne çıkan bir gruptur ve Evangelik Okul kütüphanesi 15.000 ciltlik birikimiyle dönemin en büyük kütüphanelerinden biridir (Serçe&Özbaş, 2011).

St. Etienne Kilisesi: Ermeni Mahallesi Haynots'un en büyük ibadethanesi olan St. Etienne'in Surp Istepannos olarak da anıldığı düşünülmektedir. Surp Istepannos Kilisesi'ni konumu, günümüzde Gazi Bulvarı'nın Basmane meydanına çıkışı olarak düşünülmektedir. Saint Etienne Kilisesine kaynaklarda ortodoks olarak işaret edilmekte, ancak çoğunluğu gregoryen olduğu bilinen Ermeni toplumunun, mahallelerindeki en büyük kilisenin neden bir ortadoks kilisesi olduğu bilgisine olaşılamamaktadır. Surp Istepannos Kilisesi'nden bahsederken, kiliseye bağlı iki okuldan da söz etmek gerekebilir. Kilisenin yakınında Surp Mesrobyan Erkek Okulu ile biraz uzakta Surp Hıripsimyants Kız Okulu bulunmaktadır. Mesrobyan Okulu, kilise binası gibi yıkılıp yeniden inşa edilmiş, Hıripsimyants Okulu Bir kadın hareketi öncüsü olan Hıripsime Gostantyan tarafından 1830 yılında, zamanına göre oldukça ilerici bir tavırla bir kız okulu olarak inşa edilmiştir. Surp Istepannos, diğer adıyla Saint Etienne Kilisesi, 1922 yangınında tamamen yok olan Ermeni mahallesi ile birlikte bugünkü kültürpark alanına dahil edilmiştir.

Evanjelik Kız ve Erkek Liseleri: Bugün Atatürk Anadolu Lisesi ve Namık Kemal Anadolu Lisesi olarak kullanılan binalar, Rum mahallesinin Frenk Caddesine ulaştığı bölgede, Güller sokağının bitişinde ve Mustafa Bey Caddesi üzerinde yer alan Rum Evanjelik okulunun son binalarıdır. Evanjelik okulu ünlü Helenistik eğitimin son temsillerindendir ve aslında 1770'lerden itibaren İzmir'de varlık göstermektedir. Okulun 50.000 kitap ve 180 el yazmasından oluşan kütüphanesi; ayrıca Anadolu'dan toplanan kabartmalar, heykeller, resimler, ikonlar, levhalar, kaideler, çömlek ve eski paralardan

oluşan Helen Müzesi de şehir için önemli bir kültürel değerdir. Fakat 1900'ler başına kadar okul mevcudiyetinin artmasıyla, sürekli farklı binalara taşınmıştır. 1907'den itibaren ise, bugün Atatürk Lisesi ve Namık Kemal Lisesi olarak bildiğimiz, anıtsal Helen mimarisi izleri taşıyan iki binaya taşınmak üzere inşaa çalışmalarına başlanmıştır. 1919-1922 yılları arasındaki Yunan İşgali sırasında kastedilen iki okulun inşaası tamamlanmış, Güller Sokağı'ndaki binanın Evanjelik Kız Mektebi, Namık Kemal Lisesi olarak bildiğimiz daha büyük binanın ise Evanjelik Erkek Mektebi olması planlanmıştır. Fakat okullar hizmete giremeden şehir Türk yönetimine teslim edilmiştir.

Fransız Rum Ticaret Okulu: Günümüzde Gaziosmanpaşa Bulvarında yer alan ve İzmir Konak Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi olarak ticaret mesleki eğitimi alanında faaliyetini sürdüren okul, 1854 yılında Fransız Lazarist Mektebi olarak kurulmuştur. İzmir ticaret hayatında aktif varlık gösteren Fransızlar tarafından kurulan okulda, yalnızca erkek öğrencilere, yatılı ve gündüzlü olarak, lise düzeyinde matematik, ticari mallar, konşimento, daktilo, borsa ve dil (Fransızca, İtalyanca, İngilizce, Almanca, Türkçe, Rumca) eğitimleri verilmektedir. 1909 yılında Yunanistan Kraliyeti tarafından geçerliliği tanınan okul, bu tarihten itibaren Cumhuriyet yıllarına kadar Fransız Rum Ticaret okulu olarak anılmıştır.

Bank D'Orient: Bankalar 1900'ler İzmir'inin çok kültürlülüğünü ve ticari aktivitesini yansıtan en önemli yapılarındandır. İzmir'de ticaret yapan neredeyse her yabancı tüccarın, kendi ülkesi üzerinden ticari kazancını planyalayabileceği bankalar mevcuttur. Bunlardan en biliniri 1904'te İzmir'de, Selanik'te ve İskenderiye'de, "Banque D'Orient" ismiyle birer şube açan Yunanistan Ulusal Bankası'dır (*National Bank of Greece*). Bugün kent profilinin bir parçası olmayan yapı St. Photini kilisesi sokağının başında yer almakta ve dairesel kule tipi girişe sahip anıtsal mimarisiyle dikkat çekmektedir.

İzmir Osmanlı Bankası: Konak mevkiinde Fransız Gümrüğünün hemen arkasında yer alan yapı, 1926 yılında İtalyan mimar G. Mongeri tarafından inşa edilmiştir. Birinci Ulusal Mimari hareketi izlerini taşıyan yapı, poligonal sekizgen kule girişiyle, kullanıcılarına görkemli bir karşılama sağlar. Binanın içindeki Bursa kemeri bitişli nişler

ve asma kat korkuluklarındaki Selçuklu yıldızları dikkat çekicidir. Günümüzde Fevzipaşa Bulvarı başında yer alan anıtsal yapı, Vakıflar Genel Müdürlüğü'nün iradesiyle Garanti Bankası Konak Şubesi olarak kullanılmaktadır.

İzmir Borsası: 19. Yüzyılın ikinci yarısında, tamamen bölgesel ihtiyaçlar doğrultusunda kurulan İzmir Ticaret Borsası, Osmanlı İmparatorluğu'nda kurulan ilk borsa sistemi olarak geçmektedir. Ancak bu tarihlerde özellikle de bölgedeki gayrimüslim iş adamları tarafından oluşturulan bu yapının, herhangi bir resmi temsil yetkisi yoktur. Sistem tamamen Londra ve New York'taki demir ve tütün borsalarının minyatürü olarak, bölgesel ürünlerin değerine satılmasını sağlamak amacıyla, bölgedeki tüccarların inisiyatifinde kurulan, kendi aralarında bir standardizasyon oluşturma çabasıdır. Ardından benzer bir sistem İstanbul'da Padişahın izniyle "Dersaadet Tahvilat Borsası" ismiyle resmi olarak açılmış, bu açılıştan ancak yıllar sonra borsa İzmir'de resmileşmiştir. Fransız Gümrüğü'ne yakın bir konumda işletilen İzmir Borsası, 1919'a kadar farklı binalarda etkinliğini sürdürmüştür. Borsa binalarının ilki, günümüzde İzmir kıyı şeridinin dikkat çeken yapılarından İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü binasıdır. Bina İzmir'in Yunan yönetimine geçişi itibariyle Yunan Milli Bankası'nın kullanımına ayrılmıştır. Cumhuriyet döneminde ise uzun yıllar devlet posta ofisi olarak kullanılmıştır. İzmir borsası 1928 yılından itibaren ise Cumhuriyet Bulvarının Gazi Bulvarıyla kesiştiği köşede yer alan tarihi binaya, bugün bilinen adıyla "Borsa Sarayına" taşınmıştır.

Hamidiye Sınayi Mektebi: Mithatpaşa Meslek Lisesi olarak da bilinen okul, vali Halil Rıfat Paşa ve dönemin Aydın valisi Mithat Paşa tarafından kurulmuştur ve İmparatorluğun ilk meslek lisesi modelidir. 1868 yılından itibaren, 1881 yılıdna bugün belirtilen binasına taşınan okulun eğitim planında, kunduracılık, çorapçılık, marangozluk, terzilik, halıcılık, demircilik ve mızıkacılık gibi meslek dersleri olduğu belirtilmektedir. Karantina bölgesinde inşa edilmiş bina, 1900'ler başında İzmir kıyı şeridinin önemli yapılarındandır ve taş işlemeli cephesiyle dikkat çekmektedir.

Asansör: Musevi Mahallesinin bulunduğu Karataş Semti'nde, Mithatpaşa Caddesi'nden yaklaşık 40 metre yükseklikteki Halil Rıfat Paşa Caddesi'ne çıkan Asansör, 1907 yılında Musevi cemaatinden varlıklı bir isim olan Nesim Levi tarafından

yaptırılmıştır. İstanbulda yer alan funiküler kullanımı gibi, asansör kulesi, tarihinde İzmir'in en teknolojik ulaşım araçlarından kabul edilmektedir.

Beth İsrael Sinagogu: Karataş semtinde yer alan ve günümüzde de İzmir'de yaşayan Yahudi cemaatinin kullanımındaki en görkemli sinangog olan Beth İsrael, aralarında cemaatin varlıklı isimlerinden Nesim Levi'nin de bulunduğu varlıklı isimlerin desteğiyle 1905-1907 yılları arasında inşa edilmiştir. Sinagogun en büyük farkı, cemaatin gelenekçilikten uzaklaşarak Avrupalılaşmasını temsil ediyor oluşudur. Mimari açıdan gelenekte mabedin ortasında yer alması gereken ve doğuya dönük konumlanan tevanın Beth İsrael'de kapı karşısında ve güneye dönük yerleştirildiği görülmektedir. Bu durum kastedilen modernleşmenin temsili olarak değerlendirilmektedir. Günümüzde hala bayram ibadetlerinin en kalabalığı, düğünler ve Bar-Mitzva törenleri bu sinagogda gerçekleştirilmektedir.

Havra Sokağı: Konak Mezarlıkbaşı semtinde 927 sokak çevresindeki alana verilen bu isim kaynağını bu çevrede yoğunlaşmış, birbirine çok yakın, hatta ikisi birbirine bitişik konumlanmış, toplamda 8 havra sokağından alır. En eskisi Etz Hayim sinagogu, ismen anlamı "Hayat Ağacı" anlamına gelmekle birlikte, Bizans döneminden kaldığı var sayılan en eski sinagogdur. Ardından Şalom sinagogu 14. yüzyıl, Portekiz ve Sinyora sinagogları 16. yüzyıl, Hevra Talmut Tora 17. yüzyıl, Algazi ve Bilkur Holim sinagogları 18. yüzyıl ve Bet Hillel Sinagogu ise 19. yüzyılda kurulmuştur. Yangınları ile bilinen İzmir'de bahsedilen sinagoglar pek çok yenilenme geçirmiştir. Ancak aralarında Şalom Sinagogu yangınlar konusunda özel bir yere sahiptir. İnanışa göre, 1841'de Kemeraltı'nda başlayarak Musevi ve Türk mahallelerinin çoğunu yok eden büyük yangın Şalon sinagogu kapısına gelip sona ermiştir. Bu durum mabedin girişinde yer alan İbranice kitabede yazmaktadır. Sinagogun tevası, tıpkı Balat'taki Ahrida Sinagogu gibi 15. yüzyıl İspanyol kalyonlarının güvertesine benzetilmiş. Bu arada farklı dönemlerde inşa edilmiş oksalar da Algazi ve Sinyora sinagoglarının da duvarlarının bitişik oluşu sıra dışı bir görüntü yansıtmaktadır. Bunun sebebi sinagogların birer ibadethane oluşu oranında, birer cemaat temsili olmaları ve eski Yahudilerde her topluluğun kendi sinagogunu kurma yaklaşımıdır. Göçmen topluluk sefaradların adetleri, değerleri ve hatta dilleri çoğunlukla birbirinden farklı olduğundan ve Yahudi cemaatinin genel olarak

içedönük yaşam alışkanlıkları aşikar olduğundan, cemaat içinde farklı topluluklar olabileceği ve her topluluğun kendi ibadethanesini kurması makul görülebilir.

Portekiz Sinagogu: Konak'ın Mezarlıkbaşı semtinde Agora antik kazı alanının hemen karşısında yer alan Portekiz Sinagogu, İsmi ile İzmir'de kurucularının hangi ülkeden göç ettiklerini belirten tek sinagogdur. 1569 yılında Kuzey Afrika ve Venedik'ten göç etmiş Portekiz asıllı Yahudiler tarafından kurulduğu tahmin edilmektedir. Hahambaşı Yosef Eskapa döneminde, yani 1620 yıllarında var olduğu bilinen altı adet sinagogdan biridir ve adı İzmir'de o dönemin en büyük sinagogu olarak geçer. 1976 yılında çok büyük bir yangın geçiren sinagog, 2017 yılında Ege İhracatçılar Birliği EGİAD tarafından restore edilerek kültür merkezi olarak kullanıma sunulmuştur.

Başdurak Camisi: Kemeraltı'nda Anafartalar Caddesi ile 863 sokak kesişiminde yer alan caminin 1652 yılında inşa edildiği tahmin edilmektedir. 17. Yüzyıl Osmanlı çarşılarında bulunan camilerin karakteristiğini yansıtan yapı, "fevkani" olarak adlandırılan türde, ibadethane altında camiye gelir sağlayan dükkanlardan oluşmaktadır.

Kestanepazarı Camisi: Kemeraltı'nda 16. Yüzyılda yok olan "iç liman" hattına yerleşmiş olan camilerden biridir ve mimari açıdan "örtü sistemi" ile farklılaşan yapılardan biri kabul edilmektedir. "Kemeraltı camilerinin çoğu, buranın yoğun bir iş merkezi olması nedeniyle fevkani bir düzenlemeye sahiptir. Şadırvanaltı Camisi ile Başdurak Camisi arasında yer alan Kestanepazarı Camisi de bu düzene uygun düşen, alttaki tonozlu galeriler/dükkânlar ile yükseltilmiş bir platform üzerinde kurulmuştur… İki ayrı yöndeki iki merdivenle ulaşılan yüksek ve geniş bir platform üzerinde kurulmuş yapı, kare planlı bir harim, onun kuzeyinde yer alan üç kemer gözlü bir son cemaat revakı ve harimin kuzey-batı köşesinde yükselen bir minareden oluşur." (Önkal, 2012). Kare plan üzerinde büyük bir kubbe ve çevresindeki dört küçük kubbeden oluşan mekân, duvarlarda açılmış geniş ve yüksek pencerelerle karakterize bir stile ve bol ışığa kavuşur.

Hisar Camisi: İzmir Hisarönü Semti Fevzi Paşa Caddesi'nde bulunan bu caminin bazı kaynaklarda Latin Kilisesinden dönüştürüldüğü bazı kaynaklarda ise Aydınoğlu Özdemiroğlu Yakup Bey tarafından 1597–1598 yıllarında yaptırıldığı yazılmaktadır. Cami, bugün mevcut olmayan iç liman ve hisarın güney kapısından

bulunduğundan bu ismi almıştır. Kesme taş ve moloz taştan yapılan cami kare planlı olup üzeri sekiz fil ayağı üzerine oturan merkezi bir kubbe ve onu destekleyen altı kubbe ile örtülüdür. Cami içerisindeki ahşap minberi sedef kakmalıdır. Mihrap yuvarlak bir niş şeklindedir. Caminin içerisi XVIII.-XIX. yüzyılın kalem işleri ile bezelidir.

Salepçioğlu Camisi: Konak'ta 850 sokak üzerinde, Kemeraltı Caddesi ve Birinci Beyler ile Kestelli Caddesi arasında kalan, eski Büyük Salepçioğlu Hanı arkasında yer alan cami, İzmir'in en varlıklı isimlerinden Salepçizade Hacı Ahmet Efendi tarafından 1907'de inşa ettirilmiştir. Kendine özgü ve barok esintiler taşıyan mimarisiyle İzmir'in en göz alıcı camilerindendir. Kemeraltı'ndaki diğer on yedi büyük cami gibi fevkani bir yapıdır. Fakat alt katta dükkanlar yerine medrese olarak kullanılan salonlar mevcuttur. Caminin vakfiyesinin Salepçioğlu Büyük ve Küçük Hanlarında yer alan dükkanlardan sağlandığı belirtilmektedir (Begeç, 2012).

Havagazı Fabrikası: İzmir Osmanlı İmparatorluğu'nda sokakları havagazı ile aydınlanan ilk şehirdir. Avrupa şehirleri ile kıyaslandığında geç kalmış bir gelişmişlik olarak 1862 yılında, alınan bir imtiyazla Darağacı bölgesinde inşa edilen havagazı üretim ve dağıtım tesisi, merkezi İngiltere'de yer alan "Lanloux & Sons" şirketi tarafından kurulduğu bilinmektedir. Fakat 1900'lü yıllara yeni girilmişken aydınlatma için elektrik kullanımı daha ucuz bir alternatif olarak öne çıkmaya başlamıştır. 1904 yılından itibaren İzmir'in aydınlatmasının elektrikle yapılması ve havagazının sadece mutfakta kullanılması gündeme gelmiştir. Elindeki pazarı kaybetmek istemeyen şirket uzun süre elektrik işini engelleyici olmuş olsa da I. dünya savaşı yılları başlarken İzmir'de elektrikle aydınlanmanın devreye girmesine mani olamamıştır (Uludağ, 2017).

Pittaco Un ve İplik Fabrikası: Halkapınar semtinde geniş bir alanda yayıpmış olduğu görülen fabrika, çoğunluk hisseleri Belçikalı tüccarların olan "İzmir Şark Sanayi Kumpanyası" tarafından 1892 yılında "Couzinery Pittaco" ismiyle kurulmuştur. 1895 yılında bölgede sık görülen iplik fabrikalarından birine dönüştürülüp sonrasında pamuk mensucat fabrikası olarak varlığına devam etmiştir.

Halkapınar Un Fabrikası: Günümüzde İzmir Büyükşehir Belediyesi Meslek Fabrikası olarak kullanılan yapı, 1908'de Osmanlı vatandaşı olan Yuan Tuzakoğlu ve

Vasil İstefanidi'nin girişimleriyle un fabrikası olarak inşa edildi. 1914'de İzmir'in sadece un sektöründe değil, bütün sektörleri içinde en büyük işletmelerden biri haline gelmiştir. Cumhuriyet döneminde ise bina elektrik fabrikası olarak kullanılmıştır.

Etnik Gruplar:

İzmir kent nüfusunun en geniş çoğunluğunu oluşturan Müslüman Osmanlıların (Türkler), kentin ticari yaşamında çok büyük yer tutmadıkları, çoğunlukla tarım, taşımacılık ve el işçiliği gibi uğraşı alanlarında varlık gösterdikleri belirtilmektedir. "Doğu Çarşısı" olarak da bilinen Kemeraltı'nda eğer, sandık imalatı, nalburiyeler, bakır, ahşap işçiliği ve dericiliğe yönelik dükkanlar yanında, ufak eşya dükkanları da çoğunlukla Türklerindir. 19. yy sonunda şehirde yeni yeni kurulan un fabrikası, değirmen, tütün ve incir fabrikası gibi kurumlarda işçi olarak da çalışmaktadırlar. Şehrin varlıklı kesimi içinde Türklerin nispeten daha az yer kapladığı, varlıklı olanlarının gelirlerini kervancılık, aileden kalan arazilerinden topladıkları mahsullerin yabancı tüccarlara satılması ve halı ticaretinden kazandıkları belirtilmektedir. Halı tacirliği 1900'ler başında neredeyse tamamen Türklerin tekelinde gibidir. Genellikle Fransa ve İngiltere'ye ihrac edilen Türk halıları, toptan olarak İngiliz ya da Fransız tüccarlara ya da parakende olarak, genellikle Kemeraltı Çarşısındaki dükkanlarında, şehre gelen turistlere satmaktadırlar. 1907'de ise İngiliz tüccarlar tarafından kurulan "Oriental Carpet Manufacturers Ltd." isimli bir işletmenin kurulduğu, bu işletmenin aynı zamanda bölgedeki iplik ve kök boya üreticiliğini de tetiklediği belirtilmektedir (Beyru, 2011, s.146). Osmanlı tebaası içinde en ayrıcalıklı konuma sahip Türk vatandaşlarının idari işlerin yürütüldüğü belediye ve devlet memuriyetlerinde ve askerlik gibi saygın görülen mesleklerde çalıştıkları da ayrıca belirtilmektedir (Beyru, 2011, s.185; Beyru, 2000; Beyru 1992, s. 212).

Türk mahalleleri, 19. yy İzmir'inin önemli aktörlerinden olan gezginlerin notlarında, çoğunlukla denizden bir bakışla "aralarından beyaz minareler ve kara servi ağaçlarının yükseldiği kırmızı çatılı taş evler" olarak betimlenmektedir. 1900 başlarında İzmir planına bakıldığında, Türklerin yoğunlukla Kadifekale eteklerinden başlayarak şehir merkezinin doğu ve güney bölgelerine yerleştiği, Değirmendağı bölgesinden Karataş'a doğru az katlı, mütevazı evlerde, yer yer Museviler ve daha az da Ermenilerle

komşu oldukları söylenebilir. Daha varlıklı Türkler'in şehrin farklı bölgelerinde mevsimlik evlerinin olduğu fakat özellikle merkezde çıkan yangınlardan dolayı giderek daha serin olan Cordelio ve Göztepe'deki gösterişli köşklerine, yalılarına yerleştikleri görülmektedir. Köklerine bağlı, tutucu ve daha az girişken bu halk, kendi değerleriyle şekillendirdikleri mahalleleri içinde, toprak zeminli dar sokaklarında sakin ve olaysız yaşamaktadır. "Yamaçlardaki Türk mahallelerinde organik bir sokak dokusu egemendir. Bu doku içinde iki katlı, avlulu, dış sofalı, çıkmalı ve yer yer ahşap kafesleri olan konut tipleri bulunduğu gibi; tek ya da iki katlı, iç sofalı, derin kapı nişleri bulunan, cephelerinde Neoklasik etkiler gözlenen, cumbalı tipik İzmir konutları da mevcuttur." (Kayın & Avcı Özkaban, 2013, s. 48)

Şehrin diğer etnik unsurları gibi kendi hastaneleri, okulları ve kendi ibadethaneleri mevcuttur. Örneğin şehir merkezinde Türk doktorlar ve sağlık elemanları tarafından işletilen "Gureba-i Müslümin" isimli bir halk hastanesi bulunur. Bu hastanenin yalnızca Müslüman Osmanlılara hizmet verdiğine dair bir bilgi olmasa da tüm etnik unsurların kendi hastanelerinin olduğu, buralarda kendi milletlerinden sağlık çalışanlarından hizmet aldıkları görülebilmektedir (Beyru, 2000). Şehirde eğitim hayatı açısından da Türkler'in devam ettiği okulların azlığı dikkat çekicidir. Osmanlı'da eğitim yapısı gereği ilkokul düzeyindeki mahalle mekteplerine kız ve erkek çocuklarının zorunlu olarak gittiği, ancak rüştiye ve idadilere yalnızca erkeklerin devam ettiği bilinmektedir. Rüştiye günümüz şartlarında üç yıllık ortaokul eğitimine karşılık gelmekte ve kaynaklar 1860 dolaylarında kurulmuş İzmir Rüştiyesinin varlığından söz etmektedir. İdadi eğitimi ise ortaokul ve lise birleşimi bir aralığı kapsayarak beş yıl sürmektedir. Buna göre 1900'ler başında "İzmir İdadisi" adıyla kent merkezinde yalnızca bir okulun varlığı, ayrıca dikkat çekicidir. Şehirdeki diğer etnik unsurlarca kurulan din ya da pozitif bilimler odağındaki okullarının çeşitliliğine bakılarak, İzmir halkı için eğitimin önemli görüldüğünü okumak mümkünken, Türklerin bu alanda zayıf kaldıkları görülebilmektedir. Bunun yanında şehirde Türkler için kurulmuş tek lise dengi okul Hamidiye Sınai Mektebi'dir. Bu okulun da Osmanlı'da Vali Mithat Paşa tarafından kurulan meslek lisesi modellerinin ilki olduğu belirtilmektedir (Kerimoğlu, 2013, s. 117).

Şehir yaşamında öne çıkan en aktif etnik grubun Rumlar olduğu, pek çok çalışmada belirtilmektedir. Türklerin varlık göstermediği neredeyse her alanda köşe başları Rumlar tarafından tutulmuştur. Ticarette çoğunlukla küçük esnaflık seviyesinde ve şehrin neredeyse her yerindedirler. 1900'ler başında şehirdeki 12 buharlı un değirmeninden 10 tanesi, 40 un deposundan 37'si, 40 fırından 30'u, 103 bakkal dükkanından 93'ü, 49 şekerlemeci iş yerinden 45'i, 16 sabun fabrikasının 12'si, 35 mobilya imalathanesinden 22'si, 15 sandalye atölyesinden 12'si ve 96 "lostradan" (ayakkabı satış ve tamirinin yapıldığı dükkan) 66'sı Rumlara aittir (Beyru, 2011, s.145; s.189). En yoğun yerleşim gösterdikleri, bugün Alsancak olarak bildiğimiz, Punta'da, Frenk bölgesinin hemen arkasında, kırtasiyeleri, bakkalları, hediyelik eşya dükkanları, butikleri ve en önemlisi Meyhane Boğazı'nda sıralanmış tavernaları işletmektedirler. Demir, bakır ve kalay atölyelerinin büyük çoğunluğu, çerçeveciler ve bisiklet tamircileri, halat imalatı ve denizcilikle ilişkili dükkanların neredeyse tümü; ayrıca şehirde olduğu tespit edilen 60 kuyumcudan 40'ı, 12 mücevheratçıdan 7'si ve 7 antika dükkanından 4'ü Rumlar tarafından işletilmektedir (Beyru, 2011, s. 190). Değirmenlerle birlikte, 19. Yüzyıl boyunca kurulan ve büyük çoğunluğu levanten ailelere ait olan kağıt, demir ve makina fabrikaları, çoğunluğu İngiliz ve Fransızlara ait tütün ve incir depoları ve şehirdeki demiryolu işletmelerinde işçi olarak çalıştıkları da ayrıca belirtilmektedir.

İzmir'de eğitim hayatına yönelik aktivitelerin çoğunda da Rumların öne çıktığı görülebilir. İzmir merkezi ve banliyölerinde ilkokul seviyesinde eğitim veren pek çok kilise okulunun yanı sıra, rüştiye seviyesinde 4 kız ve 2 erkek okulu; kilise eğitimi dışında rüştiye seviyesinde 3 öğretmen okulu ve 3 ticaret sınıfı bulunan, kız ve erkeklere yönelik Aya Fotini okulu; idadi seviyesinde yalnızca erkeklerin eğitim aldığı Aya Aroni ve Hermes isimli iki ticaret lisesi; ayrıca Helenistik düşünce çerçevesinde eğitim veren idadi seviyesinde bir kız ve bir erkek Evanjelik Mektepleri ve Omirio isimli yalnızca kızların eğitim aldığı bir adet öğretmen lisesi mevcuttur. Rum azınlık arasında kız ve erkek çocuklar, çoğunluğu ücretsiz olan bu okullarda en az ortaokul seviyesine kadar eğitim görmektedirler. İlkokul eğitimlerini ortadoks dini öğretiler çerçevesinde alan Rum çocukları, daha çok pozitif bilimere (aritmetik, fen, coğrafya, antik Yunan tarihi, felsefe) yönelik planlanan eğitimlerini ileri sınıflarda Fransızca, İngilizce, Rumca ve Türkçe

derslerle destekleyerek tamamlamaktadırlar. Ayrıca lise dengi kız okullarında resim, müzik, şan, piyano, el işleri, ev idaresi, beden eğitimi ve dans gibi derslerin de mevcut olduğu belirtilmektedir (Özeçoğlu, 2009, s. 157-174).

Şehirdeki ticari büroların kayıtları incelendiğinde mimarlık, doktorluk ve avukatlık bürolarının da çoğunlukla Rumlara ait olduğu kaydedilmektedir (Berber, 1998, s. 48). 92 sivil doktor muayenehanesinden 60'ı, 42 Eczaneden 26'sı, 29 mimarlık ofisinden 26'sı ve 72 avukatlık bürosundan 38'i Rumlara aittir (Beyru, 2011, s.196). Buna sebebiyet veren unsur, Rumların eğitim hayatına önem vermeleri ve varlıklı ailelerin şehirdeki kolej ve ticaret okullarını tamamlayan çocuklarını üniversite eğitimleri için çeşitli Avrupa şehirlerine göndermeleridir (Beyru, 2011, s.188). Osmanlı tebaası arasında Rumları ayrıştıran bir fark da kadınlarının tıpkı erkekler gibi aktif yaşamda yer almasıdır. Erkeklerle birlikte lise dengi okullara gidebildikleri, ev hizmetinde çalışarak kendi paralarını kazandıkları ve butik, terzi, lokanta gibi bazı ticari işletmelerin sahipleri oldukları belirtilmektedir (Beyru, 2011, s. 190).

Mahallelerinin giriftliğinden de anlaşılabileceği gibi, İzmir'de Frenk ve Levanten kesime en yakın etnik grup Rumlardır. Osmanlı tebaasına dahil oldukları halde çoğunlukla İngiliz konsolosluklarının himayesinde ticari ve sosyal ilişkilerini yürütmektedirler. Şehirdeki pek çok Levanten evi, İşletmesi İngilizlere ait tren istasyonları ve istasyonlar çevresine konumlanmış konut yapılarının neredeyse tümü Rum mimarlarca inşa edilmiştir. Çoğunlukla İngilizce konuşabilen Rumlar, yabancılarla birlikte şehirdeki kolejlerde okumakta, İngiliz kulüplerine girebilmekte, buralarda ve levanten ailelerin evlerinde çalışabilmekte, şehirde gerçekleşen İngilizce tiyatro ve operalara yoğun katılım göstermektedirler (Bulut, 2010).

Dahası şehrin eğlence hayatında da ticari hayatta olduğu kadar aktiflerdir. Tiyatro gruplarının çoğu Rum oyunculardan oluşmaktadır. Paskalya yortusu şenlikleri şehirdeki en şamatalı etkinliklerdir. Kendi aralarında, zaman zaman kilisenin hayrına, kimi zamansa sadece eğlence için Piyango etkinlikleri düzenledikleri belirtilmektedir (Bulut, 2010). Şehirde çok sık düzenlendiği belirtilen balolarda müzisyenler Rum, Musevi ve Türkler'in bir arada oluşturduğu gruplardan çıkmaktadır. Hatta Rum

ezgilerinin ağırlığında olsa da bu üç milletin bir arada oluşturdukları orkestraların icra ettikleri müziğin de "Smyrnieko" isimli özel bir tür olarak belirdiği de ulaşılan bilgiler arasındadır (Demir, 2018).

İzmir ticaret yaşamında daha çok aracılık rolünü üstlenen Ermeniler ise, Basmane Garından Fransız Gümrüğüne (Konak Pier) uzanan aynı zamanda Kemeraltı Çarşısının kuzey sınırını çizen alana ve bugünkü kahramanlar bölgesine yerleşmişlerdir. Doğu sınırında St. Etienne ve batıda St. Polycarp kiliseleri, "Haynots" ismiyle anılan mahallenin en önemli dini yapılarını oluşturmaktadır. Ermeniler'in İzmir'de sakin bir yaşam sürdüğü, Türklere en yakın yaşam alışkanlıklarına sahip oldukları ve diğer azınlıklara kıyasla Türkçeyi en iyi konuşan grup oldukları pek çok kaynakta vurgulanmaktadır. Sayılan nedenlerle İzmir'in ticari yaşamında daha çok simsarlık gibi görevler üstlendikleri; tekstil, kumaş ve baskı gibi işlere yoğunlaştıkları, Kemeralı'ndaki kuyumcu, saatçi, terzi, manifaturacı gibi esnafların çoğunlukla bu gruptan olduğu, ayrıca matbaacılık alanında da önemli bir profili oluşturdukları belirtilmektedir. Buna göre şehideki 14 müslin deposu ve toptancıdan 13'ü, 12 kumaş parakendecisinden 11'i, 20 şilte ve yatak yapımcısından 18'i, 53 manifaturacından 20'si Ermenilere aittir (Beyru 2011, s.191). Günümüzde İzmir'de "Basmane" olarak anılan semt, adını bu bölgede kurulan ve şehrin ilk fabrikalarından olan basma kumaş fabrikasından almıştır. Bu fabrikanın 19.yy başında padişahtan özel izinle, Ermeni bir girişimci tarafından, bugünkü Basmane Garının bulunduğu alanda kurulmuş olduğu, şehrin sanayileşmesinde önemli bir aktivite oluşturduğu ve pek çok İzmirliye iş olanağı sağladığı belirtilmektedir (Beyru, 1992, s. 181).

Çoğunlukla Gregoryen kilisesine kayıtlı olan Ermeniler, Osmanlı tebaasında genellikle en varlıklı etnik gruptur. Diğer büyük şehirlerde olduğu gibi İzmir'de de bankerlikle uğraşan Ermeni sayısı oldukça fazladır. 19. Yüzyılda şehri ziyarete gelen gezginlerin notlarında görülebildiği kadarıyla Haynots, düzenli taş sokakları ve taş işçiliği incelikli bakımlı evleriyle, şehrin en güzel mahallesidir. 1845'de bu mahallede gerçekleşen büyük yangın sonrasında mahallelerini yeniden yapılandıran Ermenilerin, gridal yapıya oturttukları sokak planları pek çok kaynakta övgüyle vurgulanmaktadır (Yaranga, 2002).

Ermenilerin ticaret hayatı dışında kentin sosyal yaşamına ve kültürel hayatına da önemli katkıları olmuştur. Sosyal etkinlik alanlarından biri olan Avcılar Kulübü 19.yy sonlarında kentte düzenlenen deniz sporlarını en çok destekleyen ve çoğunlukla düzenli yarışların organizasyonunda öne çıkan kulüptür. Yarışların ve çeşitli gösterilerin gelirleri ise kulüp tarafından okul ya da yetimhane gibi kurumların gelişimine aktarıldığı ulaşılan bilgiler arasında yer almaktadır. Örneğin 1894 yılında, Karataş ve İzmir rıhtımı arasında Avcılar Kulübünce düzenlenen bir kayık yarışının, geliri Hamidiye Sınai Mektebi'ne aktarılmak üzere gerçekleştirildiği görülmektedir (Güneş, 2002, s. 5-7). Bazı kaynaklar ise, 1891 yılında Avcılar Kulübünün organizasyonuyla gerçekleştirilen kürek ve yüzme yarışlarına, İmparatorluk sınırları içinde ilk düzenli yarışlar olarak işaret etmektedir; ancak bilgi farklı kaynaklardan doğrulanamamıştır (Güneş, 2002:5-7). Yine de Kulübün, Türkiye'de kurulan ilk Futbol takımından, yüzme ve kürek yarışlarına, musiki konserlerinden, kızların eğitimi için gerçekleştirilen çalışmalara kadar, Ermeni grubun aktif sosyal yaşamının merkezi niteliğinde olduğu aktarılmaktadır.

Ayrıca Ermeniler şehirdeki yerli halk arasında entelektüel birikime en çok değer veren gruptur. Musevi ve Türklere göre çok daha köklü eğitim kurumları olan Ermenilerin şehirde Surp Mesropyan isimli bir erkek okulu ve Hripsimyats isimli bir kız okulu bulunmaktadır. Ayrıca lise dengi bir de kolejleri olduğu belirtilmektedir. Mesropyan'ın, Ermenice yazılmış kitaplardan oluşan, 40.000 kitaplık bir kütüphanesi olduğu da ayrıca önemli bir bilgi teşkil etmektedir (Beyru, 1992, s. 182).

Tüm bu gayrimüslim nüfus içinde en yoksul halkın Museviler olduğu belirtilmektedir (Beyru, 200; Kayın & Avcı Özkaban, 2013). Museviler şehir içinde genellikle sinagog ve ibadet hanelerini kurdukları bölgelerin yakınlarında yerleşmişlerdir. Türk mahallesine ulaşana kadar, Kemeraltı'nın Kadifekale'ye doğru çıkışında, Mezarlıkbaşı denen bölgede, daha sonraları ise Karataş ve Karantina olarak bilinen alanlarda, kültürlerine özel bir mülk yapılanması olan Kortejolarında yaşamaktadırlar. Bu çerçevede gelişen mahallelerinin, kirli sokakları ve dökük, eski ,bakımsız binalarıyla, İzmir'in en kötü fiziksel koşullara sahip mahallesi olduğu belirtilmektedir. Ancak Musevilerin toplumsal olarak davranış biçimlerine de yansımış bu dış görünüşe önem vermeme halinin, hane yaşamlarında karşılığı olmadığı, evliliklerinin çok yüksek

teminatlarla gerçekleştiği ya da önemli ihtiyaçlar durumunda sinagogları aracılığıyla çok yüksek bütçeli yardımlar toplandığı da ayrıca aktarılmaktadır (Beyru, 1992, s. 188).

Museviler, Osmanlı toplumu içinde en sakin ve içe dönük gruptur. Aynı zamanda "en sağdık ve en tamahkar gayrimüslim grup" olarak da bilinen Museviler, kendi cemaatleri içinde de birbirine en bağlı topluluktur. Manevi yaşam, halkın sosyo-kültürel dinamiklerinin yapılanışında son derece aktiftir. Sosyalleşme kavramı, neredeyse sadece, sinagog ve havralarda gerçekleşen haftalık ayinlerde ve kutsal günler, doğum ve cenazelerde bir araya gelen cemaatin toplu ibadetlerinden ibarettir. "Yüzyıllar boyunca toplu göçler ve türlü sefalete sürüklenmiş bu toplumun, birbirine kenetlenmek ve tüm felaketleri birlikte atlatabilmek" adına yerleştikleri her bölgede olduğu gibi, İzmir'de de pek çok yardımlaşma derneği kurduğu, okullara, sinagoglara ya da başında bir yıkım geçmiş herhangi bir cemaat üyesine yardım etmek için düzenli para topladıkları belirtilmektedir (Beyru, 2000, s. 78)

"Genellikle politik ihtirasları olmayan, kendi işlerinde kendi geçimleri için çalışan" Musevilerin şehirde en çok Türklerle, kısmen de Ermenilerle iyi ilişkiler içinde olduğu bilinmektedir. Rumlar ve şehirdeki diğer azınlıkların ise bu gruba pek dostça davranmadığı, özellikle Rumların bazı dini bayramlarda kilise papazlarının kışkırtmasıyla Musevi mahallelerinde kavga çıkarabildikleri, döneme dair gezginlerin yayınladıkları notlar kaynak gösterilerek, ayrıca vurgulanmaktadır (Beyru, 1992, s. 186 - 187).

Dönem İzmir'inin aktif ticaret hayatı içinde Musevilerin pek yer almadığını söylemek yanıltıcı olmayacaktır. Mahallelerinin de çevresinde konumlandığı Kemeraltı çarşısı içinde küçük tamirhaneler (saat, ayakkabı, bisiklet, vs.), bakliyat dükkanları, baharatçılar, terziler, bakır kalay atölyeleri gibi işletmelerin sahipleri oldukları görülür. 19. Yüzyıl İzmir'inin popüler bir grubu olan yabancı gezginler için de tercümanlık ve tur rehberliği yapanların büyük çoğunluğu Musevi'dir. Ayrıca kazancı yüksek olmasa da belediye ve gümrük gibi kamu işletmelerinde memur olarak çalışabilmektedirler. Tüm bunların dışında şehirdeki fırınların büyük bir çoğunluğu Musevi ekmek ustalarına aittir. Toplum olarak oldukça içe dönük olsalar da, Musevi mutfağı İzmir mutfağına renk katan

özel tatlara sahiptir. Örneğin yüzyıllar boyunca İzmir lezzetlerinden biri olarak anılan "boyoz" isimli çörek, Musevi mutfağının bir parçasıdır. 1400'lerde İspanya'dan göçen sefaradlar tarafından bu topraklara taşınmıştır.

İzmir'in 20. Yüzyıl başındaki profili incelenirken değinilmesi gereken son grup Levantenlerdir. Bu grubun içinde bahsedilen topluluk, şehirde 16. yüzyıldan itibaren yerleşik durumdaki yabancılar ve 19. yüzyılın sanayi odaklı kapital ekonomisine dahilen İzmir'in kaynaklarından yararlanmak için bu topraklara yerleşen tüccarlardır. İlk grup, uzun süredir buralı oldukları için Avrupalılar tarafından "doğulu" anlamına gelen "levanten" sıfatı ile anılırken; ikinci grup, kendi milliyetlerine daha çok bağlı olup henüz "buralılaşmayan" Frenklerdir. Yabancılar için İzmir'in ticari bir çekim merkezi haline gelmesinde en büyük etkenin, özellikle 1800'lerden itibaren Osmanlı hükümetince kendilerine tanınan ticari imtiyazlar olduğu bilinmektedir.

Levantenler belirtildiği gibi, yüzyıllar önce İzmir'e gelmiş, geniş aileleriyle giderek şehrin banliyölerindeki büyük malikanelerine yerleşmişlerdir. İzmir'in hinterlandından transfer edilen kuru meyve, tütün ve pamuk gibi hammaddeleri Avrupa'ya ulaştırmak gibi işlere sahip olduklarından, önceleri şehrin merkezinde, gümrük alanlarına yakın deniz kenarı mahallelere, sonraları ise bu ürünlerin şehre giriş yaptığı bölgelere yerleştikleri görülmektedir. Kasaba, Manisa, Uşak ve Afyon güzergahından kervanlarla taşınan ürünleri karşılamak için İzmir'in kuzey-doğu girişi olan Bournabat köyüne; Aydın, Söke, Muğla ve Denizli gibi güney istikametlerinden gelen ürünlerin karşılanması için de güney-doğu girişi olan Boudja bölgesine yerleşmişlerdir. Bu grup yabancılar, kuzeyden ve güneyden, başta tütün, pamuk, incir, üzüm, zeytin, zeytin yağı, palamut ve halı ticareti yapan İngiliz, Fransız, İtalyan, Hollandalı ve Almanlardır. Yerleşik oldukları süre boyunca, şehire kendi hastanelerini, kendi bankalarını, sigorta şirketlerini, iletişim hatlarını ve kendi sosyal alışkanlıklarını taşımışlardır. Yerli halkla iş bağlantıları dışında herhangi bir ilişki kurmayıp, kendi sosyal statülerine denk gördükleri, kendileri gibi tüccar ailelerle sosyalleşebilecekleri balolar ve piknikler düzenlemekte, "deniz hamamları" ve körfezde tekne turlarıyla sıcak İzmir yazlarında sosyalleşmektedirler. Ayrıca şehir merkezinde ve kendi yoğunlaştıkları bölgelerde sosyal kulüpler kurdukları, bu kulüplere haftalık gelen uluslararası gazeteleri

okuyarak, kart oyunları ve bilardo oynadıkları ayrıca mevsimine göre balolar düzenledikleri görülmektedir (Chatziconstantinou, 2011, s. 9).

Çeşitli kaynaklardan görülebildiği kadarıyla Frenk Mahallesi, pek çok ithal ürünün görülebileceği dükkanları, sosyal kulüpleri, sinema ve gazinoları yanında, ithalat ve ihracat şirketleri, bankaları ve konsolosluk ofisleriyle ancak Avrupa'nın büyük şehirlerin sahip olabileceği bir hareketliliği İzmir'e katmaktadır. "Kordon" olarak anılan sahil boyu sakız tipi evlerle ve pek çok "kafe" ile süslüdür. İzmir'in havagazı ile aydınlatılan tek mahallesi olması dolayısıyla gece yaşamı nispeten aktiftir. Mahalleyi tarif eden bir incelemede bölgenin tasvirine ve bölgede akan hayata şöyle yer verilmektedir:

> *"Alsancak'taki ünlü Ayafotini kilisesinin yanındaki sokak, "Meyhane Boğazı" yani bugünkü Mustafa Bey Caddesiydi. Burada Yüzlerce meyhane ve taverna vardı. Kordon'da bugünkü Cumhuriyet alanında "Odeon" Tiyatrosu "Key" ve "Pathe" Sinemaları; Efes otelinin arkasında da İzmir Tiyatrosu yer alıyordu…Osmanlı Döneminde, 10km.yi aşan kıyı şeridi boyunca çift atlı tramway işlerdi." (Sara Pardo,2007 ; akt. Bulut, 2010, s.48)*

> *"İzmir kentinde 19. yüzyılda...Oyunların pek çoğu yabancı dilde sergilense de Elhamra tiyatrosunda Ermeni oyunculardan oluşan bir grup zaman zaman Türkçe oyunlar da sergilemekteydi. Yine sinemalar da çoğunlukla Kordon'daydı. Filmlerin alt yazıları çoğunlukla Fransızcaydı. Cinema da Paris, Cinema Pathe, tiyatro olarak da kullanılan Gay önde gelen salonlardandı" (Bulut,2010, s.54)*

Özellikle 1838'de gerçekleşen ticaret anlaşmalarıyla ise İmparatorluk vatandaşlarına tanınan ticari ayrıcalıkların ve tekellerin ortadan kalktığı, yabancıların neredeyse aynı şartlarda bu topraklarda iş kurabildikleri bilinmektedir. Bu nedenle İzmir'in bu dönem sonrası Avrupa'dan yeni göçler aldığı görülür. Bu ikinci grup, 20.yy başına kadar kendi milli kimliklerini yitirmeden, zaten batılı yaşam tarzına ulaşmış bu şehirde, rahatça yaşayabilmiştir. Daha önce de belirtildiği gibi, sonradan gelen bu grubun halk dilinde "frenk" olarak anıldığı ve önceden kıyı şeridine yerleşip sonraları banliyölere taşınan Levantenlerden kalan zarif evlerde, liman bölgesine yerleştikleri görülmektedir.

İhracatı popüler olduğu belirtilen besin ürünleri dışında, İzmir ve çevresinin Avrupa sanayisinin hammadde ihtiyacını karşılayacak maden kaynakları açısından da oldukça zengin olduğu ve madenlerin İzmir'in Levanten ve Frenk aileleri tarafından sıklıkla bir iş kolu olarak değerlendirdirildiği görülmektedir. Örneğin Bournabat'ın önde gelen levanten ailelerinden Paterson'ların İzmir'in güneyinde Muğla bölgesinde Krom madenleri işlettikleri, Osmanlı topraklarında ilk krom madeninin kurucusu oldukları bilinmektedir. Boudja'da yerleşik Forbes ailesinin Söke'de Linyit ve kömür madenleri işlettikleri, yine bu toprakların kaynakları olan mermer, zımpara taşı, kükürt gibi ürünlerin de Avrupa'ya ticareti yapılan temel maden türleri olduğu belirtilmektedir (Özgün, 2008).

İzmir'de tüm bu ürünlerin hızlı ve güvenli taşınabilmesi için ise, Avrupa teknolojisini takiben bir demiryolu inşa edilmesine gereksinim duyulmuştur. İlk demiryolu projesi Rees ailesi mensuplarının da içinde bulunduğu çok ortaklı bir İngiliz Şirket olan ORC tarafından, İmparatorluğun tanıdığı imtiyazla, 1856 yılında inşa edilmeye başlanmıştır. Punta bölgesindeki limandan başlayarak, Levantenlerin yoğunlukla yaşadığı Boudja bölgesini de içine alacak şekilde, Aydın rotasından Denizli'ye kadar ulaşması hedeflenen bu hattın inşası belirli bir dönem sekteye uğramış; hat henüz tamamlanmadan, Fransız Gümrüğü'ne (Pier) yakın olan Basmane konumundan başlayarak Manisa'ya ulaşacak İzmir-Kasaba hattı, 1865 yürürlüğe girmiştir. Fransız şirket trafından inşa edilen ve Bournabat bölgesini de rota dahiline alan bu ikinci hatla, Anadolu'nun ilk treninin Basmane Garından kalktığı bilinmektedir. Böylece İzmir 20. yy başında Boudja ve Bournabat yerleşimlerini şehre bağlayan iki demiryoluna sahiptir. Bu iki hattı besler şekilde, Frenk Mahallesindeki rıhtım boyunca İngiliz gümrüğü olarak bilinen "Pasaport" İskelesinden geçerek Konak meydanı yakınlarındaki Fransız Gümrüğü'ne (Pier) kadar ulaşan kısa bir demir yolu hattı daha mevcuttur. Bu hat, gündüzleri modernite ile özdeşleşmiş atlı tramvaylara, geceleri ise yük vagonlarına yol olmaktadır. Yine bu noktada, İzmir'in Avrupa metropolleri arasında bilinirliğini vurgulamak adına, Fransız Gümrüğü Pier binasının ve bu binayla ilişkili olan Basmane Garının, dönemin en ünlü mimarlarından Gustave Eiffel tarafından tasarlanıp inşa edildiğini belirtmek yararlı olacaktır.

Frenk ve Levantenler şehrin kıyı şeridi boyunca pek çok konsolosluk, postane ve banka işletmesi kurmuştur. Çoğunlukla deniz ticareti yapan bu tüccarların, Frenk Mahallesindeki kıyı şeridi boyunca, zaman zaman deniz taşımacılığı şirketleri, zaman zaman vapur kumpanyaları, yer yer de fazlaca yangın çıkan İzmir'de ticari işletmelerini korumak için sigorta ofisleri kurmaları da belirgindir (Beyru, 2011, s. 155-157; Chatziconstantinou, 2011, s. 88). Ayrıca sahil şeridinin Fransız Gümrüğü Pier'e doğru yaklaştığı bölgede, "frenkhane" ya da "ferhane" ve "verhane" olarak bilinen pasajlara sahip oldukları da görülmektedir. Kastedilen bölge halk dilinde "Verhaneler" olarak anılmakta ve pasajlardaki depo ve dükkanlar çoğunlukla frenklere, Ermenilere ve yer yer de Türklere ait kaydedilmektedir (Beyru, 2011, s. 177).

Levantenlerin şehrin mimari dokusunda bıraktığı izlere bakıldığında, en tipik örneklerin Alsancak (Punta), Bornova (Bournabat) ve Buca'da (Boudja) yer alan iki katlı cumbalı evler ile görkemli malikaneler ve şehrin farklı bölgelerinde karşılaşılan ibadethaneler olduğu açıktır. Fakat bunlar dışında, neredeyse her bir ulusa ait hastane ve okul binaları da, tarihe şahitlik etmiş yapılar olarak dikkat çekmektedir. 1900'ler başında şehirde, İngiliz, Fransız, Hollandalı, Alman ve İtalyanlara ait birbirinden farklı hastaneler olduğu belirtilmektedir (Osmanlı tebaası Ermeni, Türk ve Musevilerin kullandığı hastaneler bu yapılardan farklıdır). Bunlar arasıda bugüne ulaşan yapılardan "Hopital Francais" bugün Alsancak Devlet Hastanesi olarak, "English Seaman's Hospital" bugün Alsancak Nevvar Salih İşgören Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi olarak kullanılmaktadır. Ayrıca günümüzde Behçet Uz Çocuk Hastanesi'nin bulunduğu konuma yakın bölge, 19. Yüzyıl İzmirinde "Hastaneler Sokağı" olarak bilinmekte ("Rum İspitalyası Sokağı" ya da "Rue des Hospitaux") ve yapıları bugüne ulaşamasa da Rum hastanesi Agios Haramlabos'u, eski İngiliz Hastanesini, İtalyan Veba Hastanesi Saint Rocco'yu, Felemenk (Hollanda) Hastanesini ve Alman Hastanelerini barındırmaktadır (Beyru, 2011, s.78; Ocak, 2019).

Hastaneler dışında İzmir'de yabancıların kurduğu eğitim kurumları da belirgindir. Sahil şeridinin en önemli yapılarından olup, zarif mimarisi Cumhuriyetin ilk yıllarına kadar izlenebilen İtalyan okulu (günümüzde DEÜ Rektörük binasının bulunduğu konum), Fransız Propaganda Koleji, Fransız Saint Joseph Koleji ve Boudja'daki

Amerikan Koleji (Cumhuriyet yıllarında Kızılçullu Köy Enstitüsü ve günümüzde NATO Karargahı) bunlardan bazılarıdır. Yine bu okullarla birlikte anılarak günümüz İzmir profilinde dikkat çeken Atatürk Lisesi, Namık Kemal Lisesi ve Kız Lisesi yapıları ise, Levantenlere değil Osmanlı Rumlara aittir; sırasıyla Evanjelik Kız Mektebi, Evanjelik Erkek Mektebi ve İyonya Üniversitesi olarak kurulmuş okullardır. Daha önce de belirtildiği gibi Rumlar şehirdeki eğitim hayatında öne çıkan en aktif gruptur ve yabancı ailelerin dahi "nitelikli eğitim" için çocuklarını bu okullara gönderdikleri belirtilmektedir.

İzmir'deki Levanten kültürünün bir diğer tipik özelliği ise konuştukları dillerin çeşitliliğidir. Levanten aileleri gerçekleştirdikleri evlilikler sebebiyle tek uluslu değildirler, dolayısıyla İtalyanca Fransızca ve İngilizce pek çoğu tarafından akıcılıkla konuşulabilmektedir. Bunlar dışında ev hizmetlileri ve çocuk bakıcıları çoğunlukla Rum olduğundan Rumca da ortak dilleri arasında şekillenir. Belirtildiği gibi yetiştirildikleri okullarda tüm bu dillerde aldıkları mesleki ve akademik ağitim yanında, yaşadıkları ülkenin dili olan Türkçe'de eklenince Levantenlerin sahip oldukları dil becerisi oldukça makul kabul edilebilir.

İzmir'e Özel:

İlk yerleşim yeri Bornova'daki Yeşilova Höyüğü olan İzmir, aynı çevreyi paylaşan üç farklı alanda yapılanarak yaklaşık 8500 yıldır bu coğrafyada pek çok millete ev sahipliği yapmıştır. Cilalı taş devri ve Helenistik dönemden izler taşıyan kentin, çevresel koşullarıyla, dünya kültürüne mal olmuş şekilde, üretimde ve düşün dünyasında pek çok esere ilham olduğu düşünülmektedir. Öyle ki dünyanın ilk zeytinyağı işliği İzmir'in Urla ilçesindeki Klazomenai antik kentinde bulunmuştur ve kültürel mirasın en önemli eserlerinden kabul edilen "Illiada" ve "Odyssea" destanlarının, Homeros tarafından bu topraklarda yazıldığına inanılmaktadır.

Yüzyıllar sonra dahi İzmir'in, bir Osmanlı kenti olarak, Anadolu'nun az nüfuslu kasabalarından ayrı ve Payitahtın görkeminde İstanbul ile bile kıyaslandığında, ne derece aktif bir şehir yaşamı sürdüğü, kentte 19. yy sonlarında yaşanan pek çok gelişmeye bakarak, kolaylıkla tespit edilebilir. Söz konusu dönemde kentin, Avrupalı tüccarlar için

özellikle payitahttan uzak bir "levant cenneti" olarak değerlendirildiği bilinmektedir. Bu şartlar altında "modern" yaşama dair pek çok ilk de İzmir üzerinden Anadolu'ya geçmiştir. Hatta araştırmalar sırasında, bazı olguların tüm Osmanlı sınırları içinde, İstanbul'dan bile önce İzmir'de yaşandığı görülmüştür.

Bunlar arasında öne çıkan şeylerden biri, İmparatorluk'ta İstanbul'dan sonra ilk Ticaret Odasının 1885'te, ilk borsanın ise bazı kaynaklara göre 1891'te bazı kaynaklara göre 1895'te İzmir'de kurulmasıdır. İzmir'e özel olarak bahsedilen bu oluşumlar, şehrin aktif ticaret yaşamının önemli göstergeleridir. Öyle ki, zamanında Ticaret odası gibi bir birliğin kurulması ile Avrupalı iş adamları, Osmanlı'da farklı ticaret malları için imtiyazlar ve bazı ürünler (madencilik ve tarım ürünleri) üzerinden tekeller kazanabilecekleri resmi temsiliyetler kazanmıştır. Öte yandan oda yalnızca Avrupalı tüccarlardan oluşmamakta, aksine Osmanlı tebaasından Rum, Ermeni ve Türk tüccarların üyeliklerini izleyerek, yerli bir kimlik taşımasıyla öne çıkmaktadır. Ticaret odasını takiben, İzmir'den Avrupa'ya ihraç edilen ürünlerin değerinin belirlenmesi ve bir standarda bağlanabilmesi için bir Borsa Sistemi oluşturulmuş, 1895'te yayınlanan nizamname ile İzmir Ticaret Borsası kurulmuştur (Serçe & Yetkin, 1998). Fakat bu noktada belirtmekte fayda vardır ki, İzmir'deki tarım ürünlerinin gerektiğinde dış piyasalardaki değerlerine göre satılabilmesi için oluşturulan lokal borsa sistemi 1895'ten çok daha önce bu topraklarda aktiftir. Ancak bahsedilen yapı herhangi bir resmiyet taşımamakla birlikte, ilk kez İstanbul'da resmi olarak kurulan menkul kıymet borsası gibi uluslararası bir değer temsili değil, daha çok yerel ürün borsası değerlemesi halindedir.

Yerel ve ulusal yaşam için bir diğer öne çıkan değer, Anadolu'da ilk kez İzmir'e kurulmuş olan demiryollarıdır. 19. Yüzyılda geçilen sanayi devrinde, gelişmişliğin en önemli temsili olan demiryollarının yapımına ilk kez bu topraklarda, tahmin edilebileceği gibi İngiliz ve Fransız işletmelerce başlanmıştır. Yapımına başlanan ilk hat İzmir-Aydın demiryolu hattı olsa da, Anadolu'nun ilk treni 1865 yılında İzmir-Kasaba (Turgutlu) hattında hareket etmiştir. Yapımına İngiliz sermayeli Ottoman Railway Company tarafından 1856'da başlanan İzmir-Aydın demiryolu, Anadolu'daki tarım ürünlerini İzmir limanına taşımak üzere, Basmane-Buca-Gaziemir-Selçuk-Aydın bölgelerini; yapımı daha

önce tamamlanan, Fransız-İngiliz ortak yapımı İzmir-Kasaba hattı ise Basmane-Alsancak-Bornova-Manisa-Turgutlu bölgelerini birleştirmek için planlanmıştır.

Osmanlı'nın havagazı ile aydınlatılan ilk şehrinin İzmir olduğu, ilk tiyatro ve sinema salonunun İzmir'de açıldığı, ilk otomobilin İzmir limanından girerek bu şehirde dolaştırıldığı, ilk bira imalathanesinin 1846 tarihinde Madam Prokopp tarafından İzmir'de üretime başladığı pek çok kaynakta belirtilmektedir. Ayrıca, "Türkiye'nin ilk makarna fabrikası" olarak bilinen Piyale'nin, henüz daha Cumhuriyet ilan edilmemişken, 1922 yılında Hasan Tahsin Piyale tarafından İzmir'de kurulduğu ve ilk zeytinyağı fabrikasının, antik dönemlerden miras kalarak, 1945 yılında yine bu topraklarda kurulduğu bilinmektedir.

Topraklarında yaşayan insan kitlesi bu derece farklı olduğundan, İzmir'in sosyal etkinlikler açısından da pek çok yeniliğe ortam olduğunu söylemek mümkündür. Osmanlı İmparatorluğu'nda ilk resmi futbol takımı İngiliz Levantenler tarafından, 1894 yılında İzmir, Bornova'da kurulmuştur. Kısa süre sonra Rum ve Ermeni takımlarının da katılımıyla oluşturulan lig ise, İmparatorluğun ilk futbol ligidir. Futboldan sonra ilk resmi spor kulüpleriyle ilk atletizm karşılaşmaları da, ilk bisiklet yarışları da İmparatorluk topraklarında ilk kez İzmir'de gerçekleştirilmiştir. Bilinmektedir ki İmparatorluk topraklarında ilk düzenli at yarışı da yine İzmir'de yapılmıştır. İlk kez düzenli bir koşu halinde 1853 yılında, Padişah Abdulmecit'in şehri ziyaretini şerefine, Buca'da kurulan hipodromda gerçekleştirilmiştir. Bu tarihten bir süre önceden itibaren İngiliz, Fransız ve Levanten aileler, yetiştirdikleri atlarını yarıştırmakta, İngiliz aristokrasisinin eğlence aktivitelerinden biri olan bu yapıyı küçük ölçekli de olsa, İzmir sosyal yaşamının bir ayağı olarak burada gerçekleştirmektedir.

Yerel kültürde anlam kazanan bazı kelimelerden de bu başlık altında bahsetmek uygun olacaktır. "Boyoz", "sübye", "asfalya" ve "smyrneiko" gibi kelimeler, İzmir'in çok kültürlü yaşam belleğinden bugüne miras kalmış sözcüklerdir. Boyoz yöresel bir çörekken, sözcüğün etimolojik kökeni 1400 başlarında şehre İspanya'dan göçen sefaradlara dayanmaktadır. "Bollos" olarak yazılan ve küçük somun anlamına gelen bu sözcük, İzmir kahvaltılarının bugün de vazgeçilmez tatlarından biri olan tuzlu, yağlı, kat

kat kabaran çöreği ifade etmek için kullanılmaktadır. Farklı şehirlerde bir deniz hayvanı olarak bilinen "Sübye" ise İzmirliler için sefarad kültüründen miras kalan, soğuk bir içeceği ifade etmektedir. Kavun çekirdeği ve ezilmiş bademden yapılan bu geleneksel içecek, Musevilerin oruç bozarken içtikleri törensel bir içecek olarak da bilinir. "Asfalya" kelimesi Rumca sigorta anlamına gelse de, özellikle eski İzmirlilerin sinirlendiklerinde "tepelerinin tasının atması" anlamına gelen bir deyim içinde kullandıkları bir sözcüktür. Smyrnieko ise, mübadele öncesi İzmir'de yaşayan Rum, Ermeni, Musevi ve Türk müzisyenlerce yapılan, İzmir'e has bir müzik türüdür. Rembetikonun İzmir kültürüne özgü ezgilenmiş bir alt kolu olduğu söylenebilir. Ud, keman, kanun, santur, lavta, kemençe, def, gitar ve akordeon enstrümanları Smyrneiko ezgilerinde belirgindir.

İzmir'de bazı semt isimlerinin karşılıkları da ilginçtir. Örneğin Buca girişinde bugün Şirinyer olarak isimlendirdiğimiz alanın, 1900'lerin ortalarına dek, Rumca cennet anlamında kullanılan "Paradiso" kelimesiyle isimlendirildiği bilinmektedir. Şehrin önemli yerleşim bölgelerinden Basmane semti ismini, ilki 1740'larda bu bölgede yaşayan Ermeni tüccarlarca kurulmuş 5 basma fabrikasından almaktadır. 19. Yüzyıla kadar Müslüman Osmanlılarca yaşanan ufak bir köyken, bu yüzyılın sonlarında varlıklı Levantenlerin evlerine alan açan "Bournabat" ise, söylene söylene bugünün "Bornova" fonetiğine evirilmiş, "uzak diyar" anlamına gelen farsça "birun abad" kelimelerinden türemiştir.

ÖZGEÇMİŞ

Ad, Soyad : Ayşegül Pınar ACAR

Yabancı Dil : İngilizce

Eğitim

Yüksek Lisans : 2012, Dokuz Eylül Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı
"Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jenerikleri ve Grafik Tasarımcı Saul Bass'in Yaklaşımı"

Lisans : 2008, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü

2006, Akademia Sztuk Piecnych we Wroclawiu, Polonya
(Erasmus Bursu, 6 Ay)

Lise : 2004, Işılay Saygın Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi

İş Deneyimleri

2019- ... Öğretim Görevlisi, İzmir Ekonomi Üniversitesi Meslek Yüksekokulu Grafik Tasarımı Programı, İzmir.

2018- ... CEO, Grafik Tasarımcı ve Oyun Tasarımcısı,
Cultura Games Bilgi Oyunları, İzmir

2017 Grafik Tasarımcı, Mandal Ajans Reklam Hizmetleri

2014-2016 Araştırma Görevlisi, İzmir Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, İzmir

2011-2014 Araştırma Görevlisi (ÖYP), Çukurova Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü, Adana.

2013	Araştırma Görevlisi (Görevlendirme), Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü, İzmir
2010	Grafik Tasarımcı, Google Adwords Gonet Interactive Design Agency, İzmir
2009	Grafik Tasarımcı, Beta Ajans, İzmir.
2008	Grafik Tasarımcı, Reklam Merkezi, İzmir.
2008	Grafik Tasarım Departmanı(Stajyer), Designbridge Agency, Amsterdam.

İdari Görevler:

2019	İEÜ MYO Dijital Medya Komitesi (Bölüm etkinlikleri ve sosyal medya paylaşımları için hazırlanan görsel tasarım çalışmalarının organizasyonu)
2019	İEÜ MYO UNIGRAPH Tasarım ve Yaratıcılık Festivali, Organizasyon Komitesi, Tasarım Koordinatörü
2015	İzmir Üniversitesi 4.Fotograf Sanat Günleri, Tasarım Koordinatörü
2013	DEÜGSF Genç Beyin Fırtınası 13, Organizasyon Komitesi

Burslar

2007	Erasmus Staj Programı, Amsterdam
2006	Erasmus LLP Avrupa Ögrenci Hareketliligi, Wroclaw

Projeler ve Yaptığı Görevler:

2018	*2170414 Numaralı "İzmir1900 Eğitici Mobil Şehir Oyunları" Başlıklı TÜBİTAK Teknogirişim Projesi – Proje Yöneticiliği*

Eserler

Ulusal Hakemli Dergilerde Yayımlanan Makaleler

2017 *"Müze ve Sergilerde Etkileşimli Tasarım Çözümleriyle Bilgiyi Görselleştirmek",* Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yazıları, Mayıs 2017 (36), s.139-155.

2015 *"Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jenerikleri",* Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, Yaz 2015(14), s.11-21.

Sanat ve Tasarım Etkinlikleri

2020 "İlham Veren İşler" Davetli Karma Sergi, IZTO Sergi Salonu, İzmir.

2019 "İlham Veren İşler" Davetli Karma Sergi, MaviBahçe AVM, İzmir

2019 Hugo Boss OpexDay 2019, Pecha Kucha Konuşmaları, Davetli Sunum, İzmir

2018 İyi Tasarım/Good Design İzmir 3 etkinlikleri, "Birarada" temalı karma sergi, İzmir.

2017 "İzmir 1900: Tarihi Yaşatan Oyun" masa oyunu tasarımı, Kültür Bakanlığı Tescilli tasarım ürünü.

2017 "Bornova Oyunu", Bornova Belediyesi talebi üzerine geliştirilen, tasarım tescilli, bilgi içerikli masa oyunu tasarımı

2017 24. İzmir Avrupa Caz Festivali tanıtım materyalleri tasarım uygulamaları

2016 Pecha Kucha Night İzmir Vol.14 Tasarım Konuşmaları, Davetli Sunum

2015 "Yarının Ustaları" 7. Anadolu Kaligrafi ve Tipografi Etkinliği, Eskişehir.

2011 "Olmayan Yerde Grafik Tasarım" Yüksek Lisans Proje Sergisi, İzmir.

2010 "Gerçek Nedir?" Yüksek Lisans Proje Sergisi, İzmir.

2006 Works of Erasmus Students, Wroclaw, Poland.

Çalıştaylar

2016 İyi Tasarım/Good Design İzmir etkinlikleri, "İzmir1900 Oyun Atölyesi", Atölye Yürütücüsü

2013 GBF13 Prof. Tevfik Fikret Uçar Atölye Çalısması, Atölye Asistanı.

2012 "Publish Yourself" Andrews:Degen Design Studio, Atölye Asistanı.

Kullandığı Bilgisayar Programları

(İleri Düzey) Adobe Photoshop, Illustrator, Indesign;

(Orta Düzey) Blender 3D, AfterEfects, Premier Pro;

(İleri ve Orta Düzey) MS Office Programları

Son iki yılda verdiği önlisans düzeyindeki dersler:

Akademik Yıl	Dönem	Dersin Adı	Haftalık Saati		Öğrenci Sayısı
			Teorik	Uygulama	
2018-2019	-	-	-	-	-
	Bahar	MGT 102 Grafik Tasarım Tarihi	2	0	40-50
		MGT 20g Multimedya II	3	0	30-40
		MGT 210 Süreli Yaylın Tasarımı	1	2	30-40
		MGT 223 Baskı Teknikleri	1	2	20
2019-2020	Güz	MGT 201 Grafik Tasarım Proje	2	6	45-50
2019-2020	Bahar	MGT 102 Grafik Tasarım Tarihi	2	0	70-80
		MGT 201 Grafik Tasarım Proje	2	6	45-50