

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**STRATEJİ OYUNLARI MEKANLARININ OYUN-İNSAN-MEKAN
ETKİLEŞİMİ BAĞLAMINDA İRDELENMESİ VE BİR TASARIM ÖNERİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Onurcan ALBAYRAK

İç Mimari Tasarım Anabilim Dalı

İç Mimari Tasarım Uluslararası Yüksek Lisans Programı

MAYIS 2015

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**STRATEJİ OYUNLARI MEKANLARININ OYUN-İNSAN-MEKAN
ETKİLEŞİMİ BAĞLAMINDA İRDELENMESİ VE BİR TASARIM ÖNERİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Onurcan ALBAYRAK
418121006**

İç Mimari Tasarım Anabilim Dalı

İç Mimari Tasarım Uluslararası Yüksek Lisans Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. S.Banu GARİP

MAYIS 2015

İTÜ, Sosyal Bilimler Enstitüsü'nün **418121006** numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi **Onuracan ALBAYRAK**, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı **“STRATEJİ OYUNLARI MEKANLARININ OYUN-İNSAN-MEKAN ETKİLEŞİMİ BAĞLAMINDA İRDELENMESİ VE BİR TASARIM ÖNERİSİ”** başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Doç. Dr. S.Banu GARİP**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Prof. Dr. Gülay KELEŞ USTA**
İstanbul Kültür Üniversitesi

Öğr. Gör. Dr. Bahadır NUMAN
İstanbul Teknik Üniversitesi

Teslim Tarihi : **4 Mayıs 2015**
Savunma Tarihi : **27 Mayıs 2015**

Tüm oyun severlere,

ÖNSÖZ

Tez çalışmam boyunca her zaman yanımda olan ve benden desteklerini esirgemeyen tez danışmanım Doç. Dr. S.Banu GARİP'e, hem lisans hem de yüksek lisans eğitimim süresince, birlikte çalışma şansı bulduğum, üzerimde fazlasıyla emeği olan Prof. Dr. Gülay KELEŞ USTA'ya ve jüri üyesi Öğr. Gör. Dr. Bahadır NUMAN'a katkılarından dolayı teşekkürlerimi sunarım. Tez çalışmamdaki proje aşamasına olan yardım ve yönlendirmelerinden dolayı, Öğr.Gör.Dr. Özge CORDAN'a ve Dr. Demet DİNÇAY'a teşekkürlerimi sunarım.

Tez süresince yanımda olan bütün İMIAD ailesine, moral ve destekleriyle beni motive eden tüm arkadaşlarıma, tez süresince oyun ve psikoloji bağlamında yardımları dokunan değerli oyunculara teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca tüm eğitim hayatım boyunca yanımda olan ve desteklerini bir an olsun esirgemeyen sevgili aileme teşekkür ederim.

Mayıs 2015

Onurcan ALBAYRAK
İç mimar

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER	ix
KISALTMALAR	xi
ŞEKİL LİSTESİ.....	xiii
ÖZET.....	xv
SUMMARY	xvii
1. GİRİŞ	1
1.1 Amaç	2
1.2 Kapsam.....	2
1.3 Yöntem	3
2. OYUN VE OYUNUN PSİKOLOJİ ÜZERİNE ETKİLERİ	5
2.1 Oyunun Tanımı	5
2.2 Oyun Türleri, Oyun Mekanları ve Tarihsel İncelemesi	6
2.2.1 Strateji Oyunları ve Oyun Mekanları	7
2.2.1.1 Antik Yunan’da Tabla Oyunları.....	9
2.2.1.2 Eski Roma’da Tabla Oyunları.....	10
2.2.1.3 Günümüzde Tabla Oyunları.....	15
2.3 Oyunun İnsan Psikolojisine Etkileri.....	16
2.3.1 Oyunun Psikoloji Bilimindeki Yeri	16
2.3.2 Oyun Kavramının İnsan Hayatındaki Değişimi.....	20
2.3.2.1 Çocukluk Dönemi	22
2.3.2.2 Yetişkinlik Dönemi	24
2.3.3 Oyun Seçiminde İnsan Karakterinin Yeri	25
2.4 Bölüm Sonucu	30
3. OYUN MEKANLARINDA OYUN-İNSAN-MEKAN ETKİLEŞİMİ	31
3.1 İç Mekanda Algı, Psikoloji ve Oyun	31
3.2 İç Mekan Atmosferi, Anlam ve Oyun	36
3.3 İç Mekanda Sosyal Etkileşim ve Oyun	45
3.4 Oyun Mekanları.....	47
3.4.1 Oyun Mekanlarının Tarihsel İncelemesi	48
3.4.2 Kutu Oyunu Mekanları	49
3.4.3 Kutu Oyunu Mekanlarının Dünya ve Türkiye’deki Örnekleri.....	52
3.5 Bölüm Sonucu	56
4. BİR OYUN ALANI TASARIMI: “STRATEJİK KUTU OYUNLARI MEKANI”	57
4.1 Çalışmanın Konusu ve Amacı.....	57
4.2 Çalışmanın Kapsamı ve Yöntemi.....	58
4.3 Yer Seçimi	59
4.4 Oyun Alanı Tasarımı: “Stratejik Kutu Oyunları Mekanı”	60
4.4.1 Seçilen Oyun Türü ve Özellikleri	60

4.4.2 Tasarım Konsepti ve Kullanım Senaryosu.....	62
4.4.3 İşlevsel Kararlar	65
4.4.4 Estetik Kriterler	68
4.4.5 Teknik Gereksinimler.....	69
5. SONUÇ	73
KAYNAKLAR.....	75
EKLER.....	79
ÖZGEÇMİŞ	89

KISALTMALAR

2D	: İki Boyutlu
3D	: Üç Boyutlu
İTÜ	: İstanbul Teknik Üniversitesi
İMİAD	: Uluslararası İç Mimari Yüksek Lisans Programı
MÖ	: Milattan Önce
MS	: Milattan Sonra
TDK	: Türk Dil Kurumu
vb.	: ve benzeri
vs.	: vesaire
yy.	: yüzyıl

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1 : Akhileus ile Aias’ın oyun oynarken tasvir edilişi.	9
Şekil 2.2 : Antik Yunan’da ve Eski Roma’daki önemli tabla oyunları.	15
Şekil 3.1 : Boston “EastPAX” organizasyonu kutu oyunları mekanı.....	53
Şekil 3.2 : “Warhammer World” oyun turnuva mekanı	54
Şekil 3.3 : “Pegasus Oyuncak” kutu oyunları mekanı	55
Şekil 3.4 : “Oversoul” kutu oyunları mekanı.....	56
Şekil 4.1 : Tasarım Süreci.....	57
Şekil 4.2 : Oyun turnuva mekanı örneği	58
Şekil 4.3 : Osmanlı Kibritleri Anonim Şirketi Fabrikası	60
Şekil 4.4 : Warhammer oyun tablası ve motif örneği	61
Şekil 4.5 : Warhammer masaüstü strateji oyunu oynanışı.....	62
Şekil 4.6 : Konsept eskiz çalışması.....	64
Şekil 4.7 : Portal kavramı diyagramı	65
Şekil 4.8 : Giriş ve lobi alanı mekansal yerleşim planı	66
Şekil 4.9 : Lobi alanını anlatan perspektif	66
Şekil 4.10 : Oyun alanı mekansal yerleşim planı	67
Şekil 4.11 : Oyun turnuva alanı perspektifi	68
Şekil 4.12 : Lobi alanı perspektifi.....	69
Şekil 4.13 : Aydınlatma planı	71
Şekil 5.1 : Stratejik masaüstü oyun mekanları tasarım ilkeleri diyagramı.	74
Şekil A.1 : Yerleşim planı	80
Şekil A.2 : Aydınlatma planı	81
Şekil B.1 : Turnuva mekanı 1. Varyasyon.....	82
Şekil B.2 : Turnuva mekanı 2. Varyasyon.....	83
Şekil B.3 : Turnuva mekanı 3. Varyasyon.....	84
Şekil C.1 : Lobi alanı perspektifi.....	85
Şekil C.2 : Kafe, kütüphane ve satış birimleri perspektifi.....	86
Şekil C.3 : Turnuva mekanı perspektifi.....	87

STRATEJİK OYUN MEKANLARININ OYUN-İNSAN-MEKAN ETKİLEŞİMİ BAĞLAMINDA İRDELENMESİ VE BİR TASARIM ÖNERİSİ

ÖZET

Oyun ve oynamak, geçmişten günümüze insanlığın en önemli eğlence ve sosyal faaliyetlerinden birisi olmuştur. Bazı oyunlar geçmiş çağlardaki yapısını, ihtiyaçlarını ve mekansal anlayışını korumakta iken, bazı oyunlar ise değişim ve dönüşüm geçirmiş ve günümüz koşullarına adapte olmuşlardır. Oluşan bu adaptasyon süresince oyunun mekansal ihtiyaçları da değişim göstermektedir.

Günümüz koşullarında yoğun bir hayat temposu yaşayan yetişkinlik çağındaki birçok insan, oyuna gerekli önemi göstermemekte ve gerekli vakti ayıramamaktadır. İnsanlar, oyuna genellikle boş vakitlerini değerlendirebilecekleri bir faaliyet olarak bakmaktadırlar. Oysa ki oyun, özel olarak vakit ayrılması gereken bir etkinliktir. Yapılan psikolojik çalışmalar, oyun oynayan ve oyun oynamayan insanlar arasındaki farklılıklar ile ilgili etkileyici örnekler sunmaktadırlar. Geçmişten günümüze oyun ile ilgili olarak yapılan tanımlamaların bir çoğunda, oyunun çocukla olan ilişkisinden bahsedilmiştir. Fakat yapılan araştırmalar oyunun yetişkinler için de bir gereklilik olduğunu göstermektedir. İnsan ile ilgili yapılan bazı tanımlamalarda insan ve oyun kavramlarının birbirlerine olan bağı anlaşılmaktadır.

Tez çalışması kapsamında, oyun kavramı, oyunun tarihsel gelişimi ve oyunun insan psikolojisine olan etkileri incelenmiş ve elde edilen bu bilgiler doğrultusunda oyunun insan hayatındaki önemi irdelenmiştir. Bu sayede oyun ve oynama kavramlarının, insanın yaşantısındaki önemi ortaya çıkmıştır.

Oyun ile ilgili elde edilen bilgiler devamında, mekan algısı, mekan atmosferi, insan-mekan-oyun bağlamında sosyal etkileşim konuları incelenmiştir. Böylelikle oyuncular için mekan tasarımı dikkat edilmesi gereken unsurlar ortaya çıkmıştır. Oyun mekanları ile ilgili yapılan incelemeler ışığında, mevcut oyun mekanı kullanıcılarının görüşleri alınmış ve mevcut mekanlar gözlemlenerek deneyimlenmeye çalışılmıştır. Bu durum da tasarım kararlarının ve işlevsel kararların alınmasına yardımcı olmuştur.

Tez çalışmasının son bölümünde, bir “Kutu oyunları mekanı” tasarım örneği oluşturulmuştur. Bu çalışma sırasında oluşturulan konseptte uygun olduğu düşünülen bir yer seçimi yapılmıştır. Mekanın, işlevsel ve tasarım kararları alınırken tezin içeriğini oluşturan bilgilerden yararlanılmıştır.

Çalışmanın sonuç ürünü olarak, oyuncuların kendilerine ayırdıkları oyun vaktini en verimli şekilde kullanabilecekleri bir iç mekan tasarımı önerisi oluşturmak hedeflenmiştir. Oluşturulan bu tasarım önerisinin, gerektiğinde farklı oyun tiplerindeki kullanımlara hitap edebilecek esneklikte olması ve oyun-insan-mekan etkileşimi bağlamında belirlenen tasarım kriterlerini karşılaması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun mekanları, Mekan atmosferi, Tasarım kriterleri, Oyun-insan-mekan etkileşimi

EXAMINING STRATEGICAL GAME SPACES IN THE CONTEXT OF GAME-HUMAN-SPACE INTERACTION AND A DESIGN PROPOSAL

SUMMARY

The notion of game and playing has been one of the most important fun activities since the beginning of humanity. Some examples of the games conserve their structure, needs and perception of space while some examples are changing and adapting to the needs of the modern-era. Besides, spatial needs of games are changing in the process of adaptation.

In scope of the current circumstances, adults who are living with stress and under intense work pressure, don't give importance to games. For that reason, they don't spend any time for games within their lives. Most of the adults that are playing games uses their free time. However, game is an activity which should need considerable amount of time. The researches in psychology present differences between people who play games and who do not. Most of the definitions related with games implicate the relation between children and games. However, some research findings show that game is also a need for adults.

The notion, the historical development and the psychological effects of games are examined in the scope of the thesis. The information gathered from the research helped to understand the importance of games for human life.

The issues of space perception, atmosphere of space, and social interaction are discussed in the context of human-space-game interaction. In this way the factors that are important for the design of game spaces' are approved. The opinions of current game space users from different spaces are collected and selected game spaces are observed in the scope of this research. The design criterias and functional requirements are determined through data collected from the underlined methods.

A design proposal for board games space is created as a sample within the last part of the thesis. An ideal site is selected in connection with the concept. The information gathered from literature helped to determine the design criterias and functional decisions.

As a final product of the thesis, the design of the interior space was proposed for the purpose of providing players to use their special game time in the most efficient way. The design proposal aims to be flexible for adaptation of various game types to space, and meet the design principles for the interaction of game-human-space.

Keywords: Game spaces, Atmosphere of space, Design criteria, Interaction of game-human-space

1. GİRİŞ

Oyun kavramı ve oynamak, insanlığın var oluşundan bu yana insan yaşamında varlığını korumaktadır. Genellikle çocuklarla birlikte ele alınan oyun kavramı aslında yetişkinler için de bir ihtiyaç olabilmektedir. Oynamak, insanlara farklı bakış açıları kazandırır ve insanların problemleri çözmeleri hususunda onlara yardımcı olur. Günümüzde insanların oyunlara yeterli ilgiyi göstermeyişinin nedenleri arasında, oyun oynamaya uygun olan mekanların yeterli sayıda ve kalitede olmaması önemli bir neden olarak gösterilebilir. Oyun oynamaya uygun bir mekan bulunamaması durumunda ise, oyuncular alternatif mekanlar bulmaya çalışmaktadırlar. Bu durum, oyuncunun oynayacak bir rakip bulamaması ve zamanla ilgi duyduğu oyundan soğumasıyla sonuçlanabilmektedir. Oyun ve eğlence bir ihtiyaçtır. Bundan dolayı insanlar, boş vakitlerinde oyun oynamak yerine, kendilerine oyun oynayacakları bir zaman dilimi ayırmak durumundadırlar. Ayrılacak olan bu zaman dilimi ise bu işlev için bir mekan ihtiyacını beraberinde getirmektedir.

Bir oyun mekanının temel amacı, mekan kullanıcılarının oyuna ayırmış oldukları zaman içerisinde, ortaya çıkabilecek ihtiyaçlarını karşılayabilmek ve oynama eyleminin en doğru biçimde yaşanmasına olanak vermektir. Oyunların ve oyuncuların ihtiyaçları değişiklik gösterdiğinden dolayı, oynanacak mekanın bu değişikliklere uyum sağlayabilmesi gerekmektedir. Bu esnekliğin yanı sıra, uzun süreli oyunlar için kullanıcıların ihtiyaçlarında çeşitlilikler ortaya çıkabilmektedir. Oyun oynanacak mekanın, tüm bu değişkenler göz önünde bulundurularak, verimli bir şekilde çalışması düşünülmelidir.

Tez çalışmasında öncelikle oyun ve oynamak kavramları üzerinde durulmuş, tarihsel ve psikolojik bağlamlarda incelenmiştir. Oyun mekanlarında oyun-insan-mekan etkileşiminin önemi ele alınmış ve bu bağlamda “algı”, “atmosfer”, “psikoloji” ve “sosyal etkileşim” konuları irdelenmiştir.

1.1 Amaç

Tez çalışmasında, oyun kavramı, oyunun tarihçesi, oyunun psikoloji bilmindeki yeri incelenilerek, oyunun insan hayatındaki önemi irdelenmiştir. Bu bilgiler ışığında amaç, oyun oynamanın insanın günlük yaşamındaki öneminin ortaya konması ve oyun-insan-mekan etkileşimi bağlamında strateji oyunları mekanları iç mekan tasarım kriterlerinin araştırılmasıdır.

Oyun oynayan birey, oyundan olduğu kadar, oyun mekanının da getirilerinden faydalanmak durumundadır. Oyun çeşitliliği ile birlikte farklılaşabilmesi gereken oyun mekanlarının değişen durumlara uyum sağlayabilmesi de beklenmektedir. Bu durum, oyun mekanlarının önemini ortaya koymaktadır.

Bu çalışmanın sonucunda, oyuncuların kendilerine ayırdıkları oyun vaktini en verimli şekilde kullanabilecekleri bir iç mekan tasarım önerisi oluşturmak, oluşturulan bu tasarım önerisinin, olası senaryolara cevap verebilecek esneklikte olması ve oyun-insan-mekan etkileşimi bağlamında belirlenen tasarım kriterlerini karşılaması hedeflenmiştir.

Tasarlanacak olan mekanın niteliksel olarak, kullanıcıya oyun aktivitesi boyunca işlevsel, estetik ve mekanik anlamda konforlu bir deneyim sağlayabilmesi amaçlanmıştır. Bu deneyim sırasında iç mekan kurgusunun oluşturulduğu yapının özenle seçilerek, oyun mekanı anlamında niteliksel bir farklılık ortaya koyması hedeflenmiştir.

1.2 Kapsam

Tez çalışması dört bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde tezin amacı, kapsamı, yöntem ve teknikleri gibi bilgiler belirtilerek tezin giriş kısmı açıklanmaktadır. İkinci bölümde oyun kavramının insan hayatındaki önemi, oyunun tarihçesi ve tarih içindeki değişimi, oyunun psikoloji bilmindeki yeri konularına yer verilmektedir. Tez çalışmasının üçüncü bölümünde oyun-insan-mekan etkileşimi açısından önemli olan “iç mekan algısı”, “iç mekan atmosferi”, “psikolojik faktörler” ve “sosyal etkileşim” konuları ele alınmakta ve oyun iç mekanları bağlamında kutu oyunları mekanlarının örnekleri incelenmektedir.

Çalışma, kapsam olarak “stratejik oyun mekanları”nı ele almaktadır. Bu bağlamda, çalışmanın dördüncü bölümünde çalışma alanı olarak Florya Kibritthane Binası seçilmiş ve bir stratejik kutu oyunu mekanına dönüştürülmüştür.

1.3 Yöntem

Öncelikle oyun kavramı ve oyun-insan-mekan etkileşiminde önemli olan “algı, psikoloji, mekan atmosferi ve sosyal etkileşim” konuları ile ilgili literatür araştırması yapılmıştır. Buna ek olarak oyun ve oyun mekanları tarihsel süreç içerisinde çeşitli örnekler üzerinden irdelenmiş ve tez çalışması kapsamında bu örneklerle yer verilmiştir. Tüm bu bilgiler ışığında stratejik oyun mekanları için tasarım kriterleri belirlenmiş ve seçilen bir mekanda tasarım önerisi geliştirilmiştir. Ortaya çıkan tasarım önerisi sonrasında, bahsedilen konular tekrar irdelenmiş ve tez çalışmasına eklenmiştir.

Tez çalışması ile eş zamanlı olarak yürütülen İTÜ İç Mimarlık Yüksek Lisans Programı “IMIAD” Proje III dersi kapsamında belirlenen tasarım kriterlerinin ortaya konması için bir tasarım çalışması yapılmıştır. Tasarım çalışması için Florya Kibritthane binası seçilmiştir. Seçilen mevcut oyun mekanlarında fotoğraf ve video çekimleri yapılmıştır. Bununla birlikte kullanıcıların oyun mekanları içerisindeki davranışları gözlem yöntemiyle incelenmiş ve kullanıcılarla görüşmeler yapılmıştır. Yapılan gözlemler oyuncularla birlikte vakit geçirerek ve oyun oynayarak ortaya çıkmıştır. Mevcut oyun mekanı kullanıcılarıyla yapılan görüşmeler, yapılan gözlemler sırasında oluşmuştur. “IMIAD” programı Seminer dersi kapsamında, konu ile alakalı bir oyuncu tarafından, oyun ve mekan bilgileri ile ilgili verilen seminerde de mekan ve oyun gereksinimleri ile ilgili bilgi edinilmiştir. Analizlerden elde edilen veriler göz önünde bulundurularak Florya Kibritthane binası için bir iç mekan tasarımı önerisi geliştirilmiştir. Geliştirilen tasarım önerisi ardından değerlendirmeler yapılmış ve bu öneri ile ilgili sonuçlar tartışılmıştır.

2. OYUN VE OYUNUN PSİKOLOJİ ÜZERİNE ETKİLERİ

Kaynaklarda oyun ile ilgili yapılan tanımlamalar derlendiğinde şu sonuca varılmaktadır. İnsanların tek başlarına ya da birlikte eğlenmek ve vakit geçirmek için düzenledikleri, belli kuralları olan etkinliklere oyun denir. Oyunlar ve oyun oynamak günümüzde olduğu kadar tarih boyunca da bütün toplumlarda hayatın içinde önemli yer tutmuştur. Huizinga (1938) insanı “homo ludens” (oyun oynayan insan) olarak tanımlamaktadır.

2.1 Oyunun Tanımı

Sözlüklerde ve diğer kaynaklarda oyun üzerine yapılan tanımlamaların bir çoğunda yetişkinlerden bahsedilmemektedir. Merriam-Webster Sözlüğü’nde oyun şu şekilde tanımlamıştır “Çocukların bazen kurallara göre bazen de içlerinden geldiği gibi yaptıkları eğlence türünden etkinlikler.”. Oxford İngilizce Sözlüğü’nde oyun şu şekilde açıklanmıştır “Eğlenceli bir şekilde yapılan beden eğitimi veya etkinlikler; özellikle çocuklar veya küçük hayvanlar arasında kendi kendine oluşan eylemler.”. TDK Güncel Türkçe Sözlüğü’nde oyun “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence.” şeklinde tanımlanmıştır.

Oyunlar çocuklar için olduğu kadar gençler ve yetişkinler için de severek yapılan bir faaliyet olmuştur. Buna rağmen oyun, oynamak ve oyuncak genellikle çocuklukla birlikte anılmaktadır. Örneğin Eski Yunan’da oyun, çocukları daha ciddi işlerle meşgul olan yetişkinlerden ayıran bir kavram olmuştur. Eski Yunanca’ da çocuk anlamına gelen “pais” kelimesinin, “paizo” (oynamak, eğlenmek) ve “paidia” (oyun, eğlence) kelimeleri ile aynı kökten türemiş olması bunu göstermektedir (Huizinga, 1938). Arkeolojik bulgular ve antik yazın, Eski Yunan ve Roma’da oyun oynamanın hem çocuklar hem de yetişkinler arasında çok yaygın olduğunu göstermektedir .

2.2 Oyun Türleri, Oyun Mekanları ve Tarihsel İncelemesi

Oyun kavramı bir çok parametreye bağlı olarak değerlendirilebilmektedir. Bu değerlendirme parametreleri arasında, oyunun oynandığı mekan, oynanan oyunun türü, oyunu oynayan kişi sayısı gibi örnekler verilebilmektedir. Oyunlar, türlerine göre sıralandığında dört ana başlık altında toplanabilmektedir.

Caillois'e (2005) göre bu sıralama şu şekildedir. Agon olarak isimlendirilen yarışma oyunları, herhangi bir konuda karşılaşma içeren ve genellikle spor konusunda örnekleri bulunan oyun tipidir. Alea olarak isimlendirilen tabla oyunları, zar, pul, motif gibi oyun araçlarının kullanıldığı, kimi zaman kazananı şans faktörünün belirlediği oyunlardır. Mimicry olarak isimlendirilen taklit etme oyunları, oyuncunun hayali bir durumu ya da hayatın içinden bir kesiti teatral bir biçimde performe etmesi sonucunda oluşan oyunlardır. Ilinx olarak isimlendirilen denge oyunları, insan bedeninin yalın halde ya da bir nesne yardımıyla dengesini kaybedip, tekrar kazanmasıyla oynanan oyunlardır. Bu oyun tiplerinin tamamında oyunun temel amacı olan eğlenme eylemi ön plandadır.

Günümüzde çocuk oyunlarında ve kırsal kesim insanların eğlence anlayışlarında eski adetlerden kalanlar, oynanan oyunlarında ortaya çıkabilmektedir. Aries (1962), "Çocuklar insan toplulukları içindeki en tutucu kesimi oluşturuyor." demektedir. Bu söylemi destekleyici bir örnek olarak, okul çağındaki çocukların, ergenlik çağındakilerin ve yetişkinlerin dahi tercih ettiği "hulahup" çevirme oyunu verilebilmektedir. Bundan çok önceki zamanlarda hulahup gibi çemberler, yetişkinlerin dini bayram günlerinde yaptıkları tören danslarında kullanılmıştır. Örneğin, 16. yüzyılın sonlarına doğru Felix Platter adında gezgin bir İsviçreli öğrenci, Fransa, Avignon'da, Büyük Perhiz'in arife gününde festivalin bir parçası olarak yapılan geleneksel "çember dansı"nın kendisinde uyandırdığı hayranlığı anlatmıştır. Bu olaydan yaklaşık 300 sene sonra Philippe Aries, bu türden çember dansını Cote Basque'ın uzak köylerinde seyrettiğini anlatmaktadır. (Aries, 1962).

Bazı eski adetler tarih süresince değişerek çocuk oyunlarına dönüşebilmektedir. Bazı oyunlarsa, tam ters şekilde gelişerek yetişkinlere özgü gelenekleri oluşturabilmektedir. Bazı oyuncaklar ve sporlar hem oyun hem de ayinsel amaçlı kullanılabilmektedir. Huizinga'ya(1938) göre oyunlar sadece dine katkıda bulunmamakta, aynı zamanda geleneklerin gelişimine de yardımcı olmaktadır (Huizinga, 1938).

Schwarzman(1978), bazı toplumlardaki oyunları özel kılan şeyi ortaya çıkaran antropolojik çalışmalardan şu şekilde söz etmektedir. “Kültürlerin birbirleriyle karışması gibi bir olasılık her zaman olsa da, coğrafi açıdan uzak ve felsefi açıdan da ayrı kalmayı becerebilen grupların oyunları hala önemli farklılıklar gösteriyorlar.”(Schwarzman, 1978).

2.2.1 Strateji Oyunları ve Oyun Mekanları

Tabla olarak adlandırılan düz bir yüzey üzerine çizilmiş oyun sahasında oynanan oyunlara tabla oyunları denir. Tabla oyunları strateji ve yarış olmak üzere iki çeşit olarak gruplandırılabilir. Strateji oyunlarında taraflar rakibin pullarını kuşatarak ve alarak oyunu kazanmaya çalışırlar, genellikle zar kullanılmamaktadır. Yarış oyunlarında ise amaç pulları başlangıç düzeninden belirli bir bitiş yerine taşımak ve mümkün olduğunca çabuk toplamaktır. Pulların kaç birim hareket ettirileceği zar atarak belirlenmektedir. Bundan dolayı strateji oyunlarından farklı olarak yarış oyunlarında şans önemli bir rol oynamaktadır (Kurke, 1999).

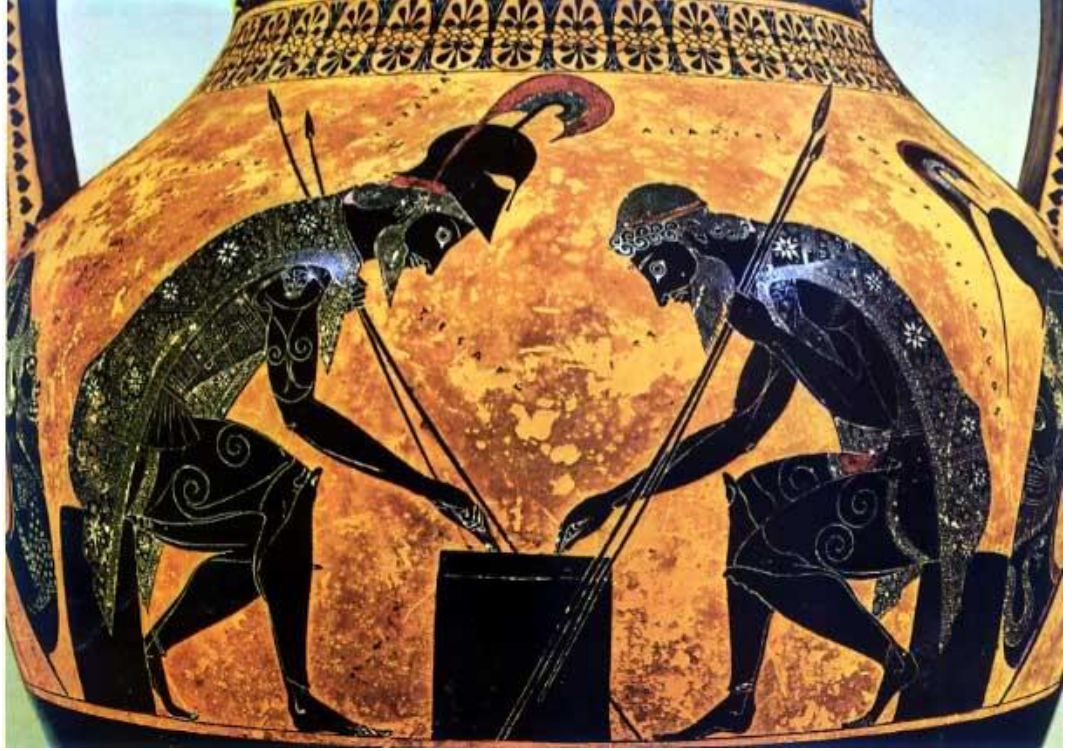
Strateji oyunları ve oyun mekanlarının tarihiyle ilgili yapılan araştırmalarda Yunan ve Roma dönemine ait verilerin kullanılmasının nedeni olarak, bu iki medeniyetin de yaşadıkları dönemlerde olan gelişmiş pozisyonu, egemen oldukları toprak parçaları, medeniyetlere ait verilerin yeterli sayıda olması gibi nedenler gösterilebilmektedir.

Eski Yunan tabla oyunları literatürde tam olarak açıklığa kavuşmamıştır. Bu oyunların nasıl oynandığı ve isimlerinin ne olduğu halen tartışmalıdır. Konu üzerine en önemli kaynak olan MS 1 ve 2. yüzyıllarda yaşamış Romalı tarihçi Suentonius’ un “Yunan Oyunları Üzerine” adlı eseri günümüze ulaşmamıştır (Bener, 2013). Bu yüzden Eski Yunan tabla oyunları hakkında kullanılabilir olan kaynaklar Pollux(MS 2. yy), Eustathios (MS 12. yy) gibi yazarların temel olarak Suetonius’ un kitabına dayanarak oluşturmuş olduğu eserlerdir. Söz konusu yazarların Eski Yunan’ da tabla oyunlarının nasıl oynandığı hakkında yeterli bilgi birikiminin bulunmadığı düşünülmektedir. Oyunlar hakkında verdikleri bilgilerin kendilerinden önceki başka antik kaynaklara dayandığı düşünülmektedir. Bundan dolayı, yüzyıllar boyunca birçok yazılı kaynaktan aktarılacak ve farklı dillere tercüme edilerek günümüze ulaşan bilgilerde birçok tutarsızlığa ve çeşitli yorumlara rastlanmaktadır (Parlet, 1999).

Birçok antik yazar “petteia” adlı bir tabla oyunundan bahsetmektedir. Fakat günümüzde petteia spesifik bir oyunun adı olarak değil, Eski Yunan’ da oynanan tabla

oyunlarının genel adı olarak kabul edilmektedir. Petteianın yanı sıra Eski Yunan tabla oyunları için kullanılan diğer bir isim de zar anlamına gelen “kybos” kelimesinden türemiş “kubeadır”. “Kubeia”nın Eski Yunan’da zarla oynanan tabla oyunlarına verilen genel ad olduğu düşünülmektedir (Austin, 1940). Yunan tabla oyunlarını iki başlık altında toplamak mümkündür (Austin, 1940). “Petteia” strateji tabla oyunlarının genel adıdır; zarla oynanan tüm yarış oyunları için ise “kubeia” terimi kullanılmıştır. Austin’e (1940) göre, zamanla “petteia” kelimesi kullanımdan kalkmış ve “kubeia” her iki tür tabla oyunu için de geçerli olan, kapsayıcı bir terim haline dönüşmüştür.

Yunan vazo sanatında MÖ 540-480 yılları arasında üretilen çok sayıda vazo resmi Akhilleus ile Aias’ı Şekil 2.1’deki gibi tabla oyunu oynarken betimlemektedir (url-1). Bu sahnenin ilk defa Eksekias ile ortaya çıktığı ve ondan sonra yüz elliye aşkın Atina vazosunda tekrar edildiği anlaşılmaktadır. Eksekias’ın MÖ 540-530 yıllarına tarihlenen siyah figür tekniğinde yapılmış karınlı amfora üzerinde Akhilleus ile Aias bir oyun masasına karşılıklı olarak oturmuş bir tabla oyunu oynarken tasvir edilmiştir (Moore, 1980). Vazo üzerinde kahramanların adları ve attıkları zarlar yazılıdır. Aias üç, Akhilleus ise dört atmaktadır. Moore (1980)’a göre, yüksek zar atmasından başka Akhilleus’un oyunu kazanmakta olduğuna işaret eden detaylar şunlardır: Aias’ın oyun masasına daha çok eğilmiş olduğu farkedilmektedir, Aias miğfer takmaması nedeniyle savunmasızdır, oturduğu düzlem daha yüksek olduğu için Akhilleus’un göz seviyesi nispeten yukarıda kalmıştır, Akhilleus mızraklarını daha rahat bir tavırla tutmaktadır (Bener, 2013).



Şekil 2.1 : Akhileus ile Aias’ın oyun oynarken tasvir edilişi.

Troya Savaşı sırasında böyle bir sahne geçtiğine dair bir kanıt olmamakla birlikte kayıp bir epik şiirde böyle bir sahne olduğuna dair kanıtlar olduğunu yazar. Şiire göre kendilerini oyuna kaptırmış iki kahraman düşmanın yaklaştığını bildiren trompet seslerini duymazlar ve Troyalıların kamplarına girmiş olduklarını farketmezler (Moore, 1980).

2.2.1.1 Antik Yunan’da Tabla Oyunları

Polis

Polis oyunu hakkındaki bilgiler esas olarak Pollux’un Onomastikon adlı eserinde, Kratinos’tan alıntı yaparak anlattığı bilgilere dayanmaktadır (Kurke, 1999). Önemli eski komedi şairlerinden Kratinos MÖ 519-422’de yaşamıştır. Buna dayanarak bu oyunun Eski Yunan’da Kurke(1999)’in de belirttiği gibi, MÖ 5. yüzyılda oynanan tabla oyunlarından biri olduğu söylenebilmektedir (Kurke, 1999).

Pollux, polisin çizgilerle karelere ayrılmış, oyun ile aynı adı taşıyan bir tabla üzerinde oynandığını belirtmektedir. Pollux ayrıca “köpek” (tekil “kuon”, çoğul “kunes”)

olarak adlandırılan oyun pullarının iki farklı renkte olduğunu ve rakip oyuncunun bir pulunu almak için onu iki tarafından kuşatmak gerektiğini belirtir. Pollux'un aktardığı bu bilgilerden polisin tıpkı günümüz dama ve satranç oyununda kullanılan tablalar gibi bir oyun tablası üzerinde oynanan bir strateji oyunu olduğu ortaya çıkmaktadır. Ayrıca pulların hepsinin aynı isme sahip olması değerlerinin birbirine eşit olduğunu göstermektedir; bu bakımdan oyun satrançtan ziyade dama oyununa benzemektedir. Oyunda kullanılan pul sayısı oyun tablasındaki karelerin sayısı ile ilişkilidir. Photius her bir tarafın otuzar olmak üzere toplam atmış oyun puluyla oynadığını söylemektedir. Oyun tablasının şekli, pulların toplanış yolu ve polis gibi bir strateji oyunu olması nedeniyle, bir Roma tabla oyunu olan ludus latrunculorumun Yunan tabla oyunu polisten türetilmiş olduğu kabul edilmektedir (Austin, 1940).

Pente Grammai

Eski Yunancada “beş çizgi” anlamına gelen pente grammai ismi oyunun üzerinde oynandığı tabladan almaktadır. Pollux'a göre pente grammai beş çizgi üzerinde beş oyun puluyla oynanan bir tabla oyunudur (Austin, 1940).

Pente grammai oyununun kurallarının ne olduğu konusunda kesinlik bulunmamaktadır. Sophokles “beş çizgili oyun tablası ve zarın atılması”ndan bahsetmektedir (Austin, 1940). Ancak yine de zarın kullanılıp kullanılmadığını kesin olarak bilinmemektedir.

2.2.1.2 Eski Roma’da Tabla Oyunları

Ludus Latrunculorum

Antik Latin Edebiyatı’nda ludus latrunculorumdan bahseden ilk eser Varro’nun MÖ 1. yüzyılda kaleme aldığı De Lingua Latina’dır; fakat Romalıların bu oyunu daha erken tarihlerde oynadıkları düşünülmektedir. Ludus latrunculorumun büyük ihtimalle bir Yunan tabla oyunu olan polisten türetilmiş olması bu görüşü desteklemektedir (Austin, 1934).

Karelerden oluşan bir oyun tablası üzerinde oynanan iki kişilik bir strateji oyunudur. Varro, ludus latrunculorumun çizgilerle ayrılmış bir oyun tablasında, renkli camlar ya da değerli taşlardan yapılmış pullar ile oynandığını söylemektedir (Austin, 1934). Varro dahil hiçbir antik çağ yazarı, ludus latrunculorum tablasının kaç kareden oluştuğu konusunda bir bilgi vermez, ancak Roma İmparatorluğu sınırları içinde çeşitli

yerlerde bulunan tabla örnekleri kare sayısının sabit olmadığını göstermektedir. Hatta aynı bölgelerde bulunan tablalarda bile farklı sayıda oyun yeri bulunmaktadır. İngiltere’deki Roma yerleşim yerlerinde, özellikle de Hadrianus Duvarı boyunca, çok sayıda ludus latrunculorum tablası bulunmuştur. Bunlar arasında 7x7, 7x8, 8x8 ve 9x10 kareden oluşan örnekler bulunmaktadır (Bener, 2013).

En yaygın ludus latrunculorum tablası 8x8 karelik olan tiptir. Parlett (1999), oyun tablasını bu şekilde yapmanın nispeten kolay olmasına ve tablanın stratejik bir oyun kurmak için yeterince büyük, diz üstünde rahatça kullanmak ve taşımak için de yeterince küçük olmasına bağlamaktadır (Parlett, 1999). Bu tabla tipine bir örnek olarak Hadrianus Duvarı’nda pullarıyla birlikte ele geçen taşınabilir bir taş oyun tablası gösterilebilir. Mısır’da Abu Şaar’da bulunan Roma askeri gazinosunda oldukça özensiz, çarpık çizilmiş altı tane ludus latrunculorum tablası ele geçmiştir. Ludus latrunculorum Romalı askerler arasında çok yaygın olan bir oyundur; bu yüzden bu oyunun tablalarına çoğunlukla askeri yerleşim yerlerinde rastlanması tesadüf değildir (Austin, 1935). Zaten oyunun adı da askeri niteliğini ifade etmektedir. Latince paralı asker ya da haydut anlamına gelen “latro” kelimesinden türemiştir (Bener, 2013). Austin’in (1935) de belirttiği gibi ludus latrunculorum basitçe “asker oyunu” anlamına gelir. Oyunu kazanan tarafın imparator olarak adlandırılması bu oyunun askeri niteliğini gösteren diğer bir unsurdur (Fields, 2003).

Ludus latrunculorum oyununda büyük olasılıkla aynı değere sahip pullar kullanılmaktadır (Austin, 1935). İki tarafın pulları renkleri ile birbirinden ayrılmaktadır. Toplam pul sayısı tablanın büyüklüğüne göre değişmektedir. Schaedler’e (1996) göre, antik kaynaklarda ludus latrunculorum oyun pullarını ifade eden “latro” (asker), “miles” (lejyoner) ve “belator” (savaşçı) gibi farklı terimler yer almıştır.

Oyuncuların bu oyunu oynamaya nasıl başladıkları konusunda literatürde iki farklı görüş bulunmaktadır. Yaygın olan görüşe göre, oyun pulları başlangıçta satrançta olduğu gibi karşılıklı olarak sıraya dizilmektedir. Schalder’in (1996) paylaştığı görüşe göre ise bir başlangıç dizilişi bulunmamaktadır. Oyuncular sıraları geldikçe tabla üzerine pullarını yerleştirmektedir ve pulların tamamı tablaya konulmadan pullar hareket ettirilmemektedir.

Birçok antik çağ yazarı eserlerinde ludus latrunculorum oyununun kurallarından bahsetmektedir. Ovidius, bir oyuncunun karşı tarafın pullarını almak için o pulu kendi iki puluyla kuşatması gerektiğini söyler(Austin, 1935). Bu nedenle oyuncular pullarını tabla üzerinde yalnız bırakmamaya çalışmışlardır. Seleius Bassus (MS 1. yüzyıl), karşı tarafın pullarının yolunu kesmenin, böylece ilerlemesini engellemenin mümkün olduğundan bahseder. Seneca da yolu kesilen, durdurulan oyun pullarının hemen oyun dışı kalmadığını söyler(Bener, 2013). Kazanılan pullar elde toplanmıştır. Seneca, en çok pul toplayan oyuncunun oyunu kazandığını belirtir. Ludus latrunculoruma değinen bir şiirinde Laus Pisonis, C. Calpurnius Piso adlı bir kişinin bu oyunu oynamada uzman olduğunu, cesaretle, enerji ve akılla oynandığını anlatmaktadır (Austin, 1935).

Üçtaş Oyunu

Üçtaş oyununun Eski Yunanca ya da Latince nasıl adlandırıldığını bilinmemektedir. Oyunun tarihi antikçağın erken dönemlerine kadar uzanmaktadır (Austin, 1940). Eski Mısır'da Kurna Tapınağı'nın çatısındaki taş levhalar üzerine yapılmış, MÖ 1400'lere tarihlenen üçtaş oyununun değişik varyasyonlarına ait çok sayıda tabla bulunmuştur(Austin, 1940). Ayrıca Troya'da yapılan kazılarda bir üçtaş tablasının kalıntıları ele geçmiştir. Her ne kadar üçtaş oyununun Eski Yunan'da da oynandığı düşünüyor olsa da günümüze ulaşan üçtaş tablaları çoğunlukla Roma döneminde tarihlenmektedir (Bener, 2013).

Bu oyun iki kişilik bir strateji oyunudur. Oyunculardan her biri, rakibin pullarından renk ya da şekil ile ayrılan üçer pula sahiptir. Oyun tablası bir daire ya da kare şeklindedir. Dairenin ya da karenin çevresi üzerinde eşit aralıklarla belirlenen noktalardan daire ya da karenin merkezine çizilen çizgiler oyun tablasını dilimlere ayırır. Bu çizgilerin sayısı değişebilir, çizgiler aynı zamanda oyun pullarının yürütüldükleri yolları gösterir. Pullar tablanın çevresindeki ya da merkezindeki noktalarda konumlandırılır (Austin, 1935).

Yapılan araştırmalarda Efes'te yedi ve Didim Apollon Tapınağında üç tane sekiz çizgili daire şeklinde üçtaş tablası tespit edilmiştir(Bener, 2013). Kudüs'te MÖ 35 yılında Büyük Herodes'in inşa ettirdiği ve Marcus Antonius'a ithafen Antonia Kalesi adını verdiği kalede yapılan kazılarda kalenin giriş kısmında büyük bir taban taşı üzerine çizilmiş bir üçtaş oyun tablası bulunmuştur (Bener, 2013).

Günümüzde üçtaş oynanan tablalar, Eski Yunan ve Roma’da kullanılan tablalarla aynıdır. Dolayısıyla oyunların kuralları açısından da benzerlik olduğu tahmin edilmektedir. Üçtaş oyunu iki aşamalıdır. Birinci aşamada oyuncular tablanın üzerindeki boş oyun yerlerine (çizgilerin kesişim noktaları) sırayla pullarını yerleştirirler. Üçtaş genellikle zar kullanılmayan bir oyun olarak bilinmektedir fakat bazı durumlarda oyuna kimin başlayacağını belirlemek için zar kullanılmıştır (Bener, 2013).

Üçtaştan türetilen oyunlar isimlerini oyuncuların sahip oldukları pul sayısından, almaktadır. Bunların arasında Antik Dünya’da en yaygın olarak oynanan dokuztaşdır (Young, 1953). 1953 yılında Frigya Krallığı başkenti Gordion’da yapılan kazılarda bir taş bloğun üzerine çizilmiş bir dokuztaş tablası ele geçmiştir(Young, 1953). Persler MÖ 6. Yüzyılda Frigra Kent Kapısı’nın üst kısımlarını kendi mimari projelerinde kullanmak amacıyla yıkmışlar ve buraya Pers Kapısı’nı inşa etmişlerdir(Young, 1953). Esasında bu taş blok Frigya Kent Kapısı’nın inşasında kullanılmıştır. Young’a göre MÖ 6. Yüzyılda Pers Kapısı’nın inşası sırasında işçiler bu tablada dokuztaş oynamışlardır (Young, 1953).

Mankala

Mankala ilk olarak Afrika kıtasında oynanmaya başlandığı düşünülen bir strateji oyunu olarak bilinmektedir. Pulların sürekli olarak bir çukurdan ötekine taşınmasına dayanan oyunun adı Arapça taşıma, geçirme, bir şeyi başka bir yere götürme anlamına gelen, Türkçeye de girmiş olan nakil kelimesinden gelmektedir(Bener, 2013). Antik kaynaklarda bahsi geçmediğinden Eski Yunanca ya da Latince ismi bilinmemektedir. Günümüzde halen oldukça yaygın bir oyundur (Bener, 2013).

Mankalanın tarihi Neolitik Dönem’e dek uzanmaktadır(Bener, 2013). Ain Ghazal’da (İsrail) yaklaşık olarak MÖ 5870 (+/- 240) tarihlenen kireçtaşından bir mankala tablası bulunmuştur(Bener, 2013). Tablanın uzunluğu 39cm dir; eni geniş olan tarafta 23cm, dar olan taraftaysa 16cm dir. Altışar çukurdan oluşmuş iki sırası vardır. 3cm çapı olan dairesel çukurların derinliği de hemen hemen aynıdır. Mankalanın Eski Mısır’da da oynandığı bilinmektedir(Bener, 2013). Örneğin Luksor ve Karnak’da hanedanlık öncesi döneme tarihlenen mankala tablaları bulunmuştur. Antik mankala kurallarının oyunun modern versiyonlarından çok farklı olduğu tahmin edilmemektedir.

Günümüzdeki mankala çeşitlerine bir örnek olarak; Safranbolu ve köylerinde oynanan altiev oyunu verilebilir (Bener, 2013).

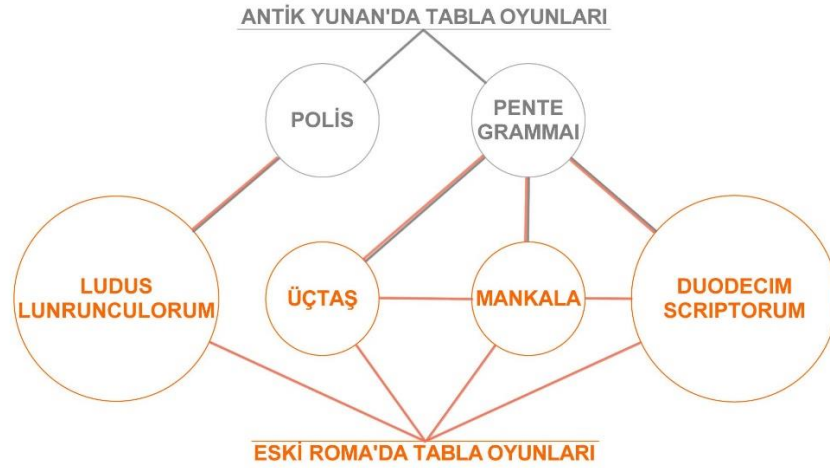
Mankala tabla çeşitleri; dikdörtgen tablalar ve çukurlu tablalar olarak iki sınıfta toplanabilmektedir(Bener, 2013). Bir taş üzerine kazılarak elde edilen kare modüller yan yana eklenerek dikdörtgen oyun tablasını oluşturur. Kare modüller genellikle iki sıradan oluşmaktadır ve her iki sıra beş ila on beş arasında değişen kare modüller barındırmaktadır(Bener, 2013). Bunlardan en yaygın olarak kullanılanı ikiye altılık modüllere sahip olan dikdörtgen biçimli mankala tablasıdır. Çukur tablalar adından da anlaşılacağı üzere yan yana oyulmuş çukur sıralardan oluşur. Anadolu’da mankala için kullanılan isimlerden biri “Çukur Beş Taş”tır (Bener, 2013). Çukurların sıralama sistemi dikdörtgen biçimli tablalar ile benzerlik göstermektedir. Çukurlar genellikle iki sıradan oluşmaktadır ve her iki sırada üç ila on beş arasında değişen çukurlar barındırmaktadır (Bener, 2013).

Duodecim Scriptorum

Duodecim Scriptorum, Roma İmparatorluğu’nda çok sevildiği bilinen, iki kişinin on beşer pul ve üç zar ile oynadığı bir yarış oyunudur (Austin, 1934). Adı Latince on iki nokta oyunu anlamına gelmektedir(Austin, 1934). Tarafların pulları renk ya da biçim yoluyla birbirinden ayrılmaktadır. Oyun tablasında her biri üzerinde on iki hanenin yer aldığı üç sıra vardır. Roma İmparatorluğu’nun hüküm sürdüğü bir çok yerde duodecim scriptorum tablası bulunmuştur(Austin, 1934). Bütün bu tablalar incelendiğinde hem sıralar üzerindeki hanelerin hem de bunları ortadan ikiye ayıran işaretlerin çok çeşitli olduğu görülür. Kullanılan şekiller arasında daireler, kareler, artı ve çarpı işaretleri, yaprak motifleri, çeşitli harfler, monogramlar, hilaller ve bir takım erotik semboller bulunmaktadır (Austin, 1934).

Doudecim scriptorum hem şansa hem de stratejik yeteneğe bağlı bir oyundur(Austin, 1934). Bu bakımdan iyi ve kötü şans konulu deyişler oyunun doğasına oldukça uygundur. Örneğin LUDERE NESCIS PERDIS PLORAS VINCIS GAUDES, “Oyun oynayamıyorsun, kaybedersen ağlayacaksın, kazanırsan mutlu olacaksın”, VICTUS LEBATE LUDERE NESCIS DALUSO RI/LOCU(M), “Mağlup, kaybol! Oyun oynayamıyorsun, bırak da gerçek bir oyuncu yerine geçsin” anlamına gelmektedir (Parlett, 1999). Bu sözler kaybedeni küçümsemekte, iyi oyuncuya cesaret vermekte ve kazananı da övmektedir (Bener, 2013).

Oyun tablaları üzerindeki yazıtlar kimi zaman politik olaylara savařlara ve askeri zaferlere atıfta bulunmuřtur(Parlett, 1999). Örneęin HOSTES VICTOS GAUDET LUDITE ROMANI “Düşman yenildi, İtalya çok kutlu, Romalılar oynayın” anlamına gelmektedir. Bu durumda oyun tablası savař alanı olarak görülür. Oyuncular arasındaki rekabet savařmayı çağrıştırmakta ve oyunculardan birinin başarısı Roma İmparatorluğu’nun zaferini temsil etmektedir (Parlett, 1999). Antik Yunan’da ve Eski Roma’daki tabla oyunları ve bu oyunların birbirleriyle olan benzerlik ilişkileri Şekil 2.2’de gösterilmiştir.



Şekil 2.2 : Antik Yunan’da ve Eski Roma’daki önemli tabla oyunları.

2.2.1.3 Günümüzde Tabla Oyunları

Geçmişten kullanılan, mankala, satranç, dama, tavla gibi bazı tabla oyunları günümüzde de kullanılmaktadır. Bu tip oyunlar, geçmişte yaşanan savař ya da yarış gibi gerçek hayat hikayelerinin simüle edilmiş halini temsil etmektedir. Oyuncular belirli bir oyun düzeni ile oyunları oynamaktadırlar.

Günümüzde oynanan tabla oyunlarında da temel prensipler aynıdır. Oyuncular oyunu bir masa düzlemi üzerinde veya oyunun kendine ait olan tablasının üzerinde oynamaktadırlar. Bu oyunlarda da geçmişte olduğu gibi bir olay simüle edilir. Bu olay bir savař, bir yarış yada hayatın içinden bambařka bir kesit olabilmektedir.

Günümüzde oynanan tabla oyunlarında da oynanan oyunun gerekliliklerine ve düzenine göre; zar, pul, motif gibi oyun araçları kullanılabilir. Oyun tablasına yada oynanacak oyunun alanına göre, oyun mekanlarının ihtiyaçları deęişiklik gösterebilmektedir. Bir başka deyişle günümüz tabla oyunları da geçmişte olduğu gibi hayatın belirli bir kesitinin, bir masa düzleminde yada oyunun kendisine ait olan

tablada oynandığı ve oynanan oyun türüne göre mekan ihtiyaçlarının değişebileceği oyunlar olarak adlandırılabilir.

2.3 Oyunun İnsan Psikolojisine Etkileri

Oynamak insanı canlandırmakta ve düşünmeye sevketmektedir. İnsan zihninde yeni bir bakış açısı oluşturur ve böylelikle insanların sorunlarını daha rahat çözmesi ve farklı bir şekilde bakabilmesi için alternatif bir yol gösterebilmektedir. Oyunun ya da eğlencenin olmaması bir insanı köreltebilmektedir. Terr (2000) oyunu eğlenceye yönelik bir etkinlik olarak tanımlamaktadır. 1938’de yetişkinlerin oyunları üzerine yazılmış bir klasik olan “Homo Ludens” (Oyuncu İnsan) adlı kitabında Hollandalı tarihçi Johan Huizinga da bu görüşü desteklemektedir. Huizinga’ya (1938) göre oyunun herhangi bir tanımlaması yapılacaksa, İngilizce kökenli bir kelime olan “fun” (eğlence) kelimesi bu tanımlamanın içerisinde mutlaka bulunmalıdır. Huizinga bu kelimenin tam karşılığını Almanca veya Felemenkçe dillerinde bulamadığını belirtmektedir (Terr, 2000).

2.3.1 Oyunun Psikoloji Bilimindeki Yeri

Huizinga (1938), oyunun tanımlamasını yaparken, onu “gönlümüzde ciddiye almadığımız bir şey” diye açıklamaktadır. Buna rağmen dışarıdan seyreden birine oyun çoğunlukla ciddi görünmektedir. Oyun kendi içinde çözülmeyi bekleyen bir gerilim ve heyecanlı bir bekleyiş taşımaktadır. Oyun oynayabilmek için çoğunlukla odaklanma ve oyuna kendini vermek gerekmektedir. Şikago Üniversitesi’nden psikolog Mihaly Csikszentmihalyi, insanın kendisine zevk veren şeylere derin yoğunlaşması üzerine bazı deneyler yapmıştır. Csikszentmihalyi (1975) oyunu; “Gerçekleşmesi mümkün olan bir şeyin peşinde koşmaya dayalı bir etkinlik.” olarak tanımlamaktadır.

İnsan oyun oynarken bütün sınırlamalarından kurtulabilmektedir. Hatta insan bazı durumlarda kendi benliğinin dahi dışına çıkarak, kendisine yeni bir kişilik yükleyebilmektedir. Oyun sırasında farkındalık seviyesi belirli bir süreliğine eksilebilmektedir. Oyuncu geçmişte yaşadıklarını, kendisine her an hata yaptırabilecek

eksikliklerini ve kendisini unutabilmektedir. İnsan, özgürlüğü için oyunun içinde kendisini kaybetmeye ihtiyaç duyabilmektedir.

Oyun konusunda yapılan psikolojik araştırmalarda, oyun son derece önemli ve ilgi çekici bir davranış şekli olarak değerlendirilmektedir. Oyun psikolojik tedavilerde, çocukların iç dünyasını daha iyi anlamaya yarayan bir yöntem, ya da psikolojik sorunları olan çocuklara uygulanan bir yöntem olarak kullanılabilmesinin yanı sıra, araştırılan bir bilimsel projenin uygulama biçimine de yön verebilmektedir. Örneğin ruhsal sarsıntı geçiren insanlar üzerine yapılan çalışmalardan birinde “Travma sonrası oyunu” adında bir oyun türü bulunmuştur (Terr, 2000). Geçmiş yaşantısında sarsıntı geçiren insanların sonraki yıllarda ortaya çıkarmış olduğu ürünler, kültürel ve sosyal hayatta farklı biçimlerde boy gösterebilmektedir. Korku filmleri, romanlar, şiirler veya sanatın diğer alanlarında ortaya çıkabilmektedirler. Bu ürünlerden bazıları güçlü ve eski izleri silebilecek nitelikte olabilmektedir.

Travma sonrası oyun çok geniş bir alana yayılabilmektedir. Başından geçen kötü bir olaydan sonra oynadığı oyunun, bir çocuğun doğasında korkutucu olma ve aynı zamanda da vazgeçilmez olma eğilimi bulunmaktadır (Terr, 2000). Çocuk oynadığı bu oyundan hem korkmakta, hem de ona karşı koyamayıp oynamaya devam etmektedir. Sarsıntı veren olaydan kurtulmak için oynanan bu oyuna devam etme isteği genellikle yetişkin birisi olana kadar, hatta çok daha sonrasında dahi devam edebilmektedir. Terr (1983), bu konu ile ilgili olarak şunu söylemektedir: “Bir kişinin oynadığı oyunun aslında o kişinin özel dünyasına açılan kapı olduğunu söyleyebiliriz.”

Ergenlik çağındaki insanlar bir oyuna, spor veya benzer bir etkinliğe başlayıp başlamayacaklarına karar vermeden önce, oynayacakları oyunun kendilerine uygun olup olmadığını da doğru bir biçimde seçmelidirler (Csikszentmihalyi, 1975). Bu yaştaki sporcular kişisel başarı dürtüleriyle takımlarının genel ihtiyaçlarını nasıl dengede tutacaklarını bulmak zorundadırlar. Kendilerine karşı yöneltebilecek önyargılı, ırkçı, dinci, cinsiyetçi ve kötü niyetli tavırlara karşı nasıl bir tutum takınacaklarını da iyi bilmek zorundadırlar. İçinde bulundukları durum kendilerini ne kadar öfkeliyorsa veya üzse de, kendilerine hakim olmak ve soğukkanlılıklarını korumak durumundadırlar.

Ergenlik çağından itibaren bir çok insan oyun oynama alışkanlığını yitirebilmektedir. Terr’e (1981) göre oyuncular, oyunu bırakma nedenlerini gittikçe gelişen düşünce

kapasitelerine ve olgunluklarına bağladıkları zaman yanılığa düşmektedir. Bir gencin oyunu bırakması için onu zorlayan sosyal baskılara dayanabilmesi büyük bir güç gerektirir. Ayrıca oyun oynamaya zaman ayırabilmesi de bir o kadar zordur. “Hayatımızdaki dönüm noktalarında oynadığımız oyundan vazgeçmeye eğilim gösteriyoruz.” (Terr, 1981).

Oyundan vazgeçme durumlarının büyük bir kısmı oyuncunun kendi vaktini doğru değerlendirmemesiyle gerçekleşebilmektedir. Bazı durumlarda da kişiler oyun oynayacakları vakti ertelemek için farklı sebepler gösterebilmektedirler. Bu sebepler arasında, kişilerin yoğun çalışma temposu, iş hayatı bittikten sonra ortaya çıkacak olan vakti oyunla değerlendirme gibi sebepler gösterilebilmektedir. Terr (1979) bu konuyu şu şekilde açıklamıştır “Orta yaşlarımıza geldiğimizde artık çoğumuz nasıl oyun oynamamız gerektiğini unutmuş olabiliyoruz. Kendimize göre bir oyun bulduktan sonra planlar yapıyoruz fakat bir süre sonra bunları da rafa kaldırıyoruz.”(Terr, 1979).

Oyun için sorun oluşturan diğer unsurlardan bazıları patolojik özellikler, şizofrenik ve paranoyak eğilimler olmaktadır (Terr, 2000). İçine kapalı bir insan, kağıt falı bakmak gibi tek başına oynanan oyunların dışında, birçok etkinliğe uzak kalabilmektedir. İnsan kendi başına bilgisayar oyunu oynayabilmektedir. Fakat bir noktadan sonra insana en çok benzeyen ve en ilgi çekici sanal dünya karakteri bile, insanı oyun oynamaktan vazgeçirebilmektedir. İnsanın bir mekanda başka oyuncularla sosyalleşmeyip kendi kendine oynadığı oyunların sonuçları ile ilgili olarak Terr (1979) şunları söylemiştir.”Odanın içinde sizden başka birisi daha varmış gibi bir duyguya kapılmaya başlayabilirsiniz. Kuşkucu bir insan da oynamakta zorluklarla karşılaşacaktır.”(Terr, 1979).

Her türlü kişilik probleminin bir oyuna zarar verme olasılığı bulunmaktadır. Farklı psikolojik davranışlar sergileyebilen bu türlü kişiler öfkeli, kuşkucu veya içine kapalı olabilmektedirler. Bu nedenle yapılan oyun etkinliğinin aslında eğlenceye yönelik olduğunu anlayamayabilmek gerekmektedir.

Narsisizm, hastalarının kendilerine olan aşırı odaklanma sorunu nedeniyle, dikkatlerini dış faktörlere yeterince verememe durumudur(Csikszentmihalyi, 1975). Depresyon oyunla çatışan diğer bir ruh hali olarak nitelendirilebilmektedir. Depresyon içinde bulunan kişilerin tedavisinde, psikiyatristler anhedoni (hazsızlık) denilen bir

belirtinin olup olmadığını incelemektedir. Anhedoni, bir kimsenin keyif veren herhangi bir etkinlikten haz alamama durumudur(Csikszentmihalyi, 1975). Bu tip psikolojik durumlar da oyunun ruhuna katkıda bulunamamaktadır.

Terr (1981) oyunun psikolojik davranışlar ile olan ilgisini şu şekilde nitelendirmiştir ”Ruhsal sağlığı ölçmek için oyun bir barometre görevi görür. Bir çocukla ebeveyn arasındaki ilişkinin ne kadar sağlıklı olduğunu saptamak için, beraber oynadıkları oyunları gözlemlemek gayet iyi bir yoldur. Kendini sağlıklı hisseden herkes kendini oyuna verebilseydi, oyun daha iyi bir barometre rolünü üstlenebilecekti.”.

Psikolojik travma alışılmamış ve hayatımızı tehdit eden bir olay veya olaylar dizisi sonucunda duygusal bir sarsıntı geçirmek demek olan, bir insanı aşırı oyun oynamaya yönelten önemli bir neden olarak tanımlanmaktadır (Terr, 1981). Bu durumu “Travma sonrası oyunu” olarak adlandırmaktadır. Travma sonrası oyununda; travma geçiren insanlar, başlarına gelen olayın etkisinden kurtulup onu kontrol altına alabilmek için, başlarına gelen felakete çok benzeyen bir temada hiç durmadan oyun oynamaktadırlar. (Terr, 1981).

Oyunun psikolojik tedavisi genel olarak üç aşamadan oluşmaktadır (Chikszentmihalyi, 1981). Bunlar: boşaltım, yeni bir bakış açısı edinme ve düzettir. Boşaltım, yeni bir bakış açısı edinme ve düzeltme aşamasıdır. İnsanların yaşadıkları üzücü olaylar sonucu ruhsal dünyalarında ortaya çıkan iç çatışmalar, çocuklarda güçlü bir duygu birikimine yol açmaktadır(Chikszentmihalyi, 1981). Ancak oyunların konusunu yaşadıkları bir olaya benzeterek, çocuklar bu yoğun duygu birikimlerini bir ölçüde hafifletilebilmektedir. Bu durum boşaltım veya yeniden canlandırma olarak adlandırılmaktadır. Bunun sonrasında çocuklar aynı oyunu çeşitli şartlarda ve çevrelerde oynayarak, sorunlarını yeni ve daha geniş bir açıdan görebilmektedirler. Daha sonra çocuklar, aynı oyuna farklı sonlar getirerek veya oyunda düzeltmeler yaparak, bir sonraki sefer aynı olay başlarına geldiğinde sonucun hep aynı kalmayacağını görmüş olabilmektedirler (Chikszentmihalyi, 1981).

Duygusal sorunların tümünü çözmek için boşaltım yöntemi tek başına yeterli olmamaktadır. Boşaltım deneyimi bir noktaya kadar etkili olmasına karşın, getirdiği rahatlık büyük bir sorununun altından kalkamayacak kadar yeterli olamayabilmektedir. Chikszentmihalyi’ye (1981) göre oyunun iyi bir tedavi niteliği taşıması için boşaltım yönteminin yanı sıra yeni bir bakış açısı edinme ve düzeltme

yollarının da kullanılması gerekmektedir. Bu tip olaylar karşısında terapik yorumlar yeni bakış açıları sunmaktadırlar. Bu bakış açıları ya oyunun dışından olabileceği gibi oyunun içinden de olabilmektedir. Bu şekildeki yorumlar insanın her zaman olan beklentilerine ve iç çatışmalarına yeni bir boyut kazandırabilmektedir. İnsan sorunlarına karşı belli bir aşama kaydedebilmek için, sorunlarına farklı yaklaşmak ve yeni bir gözle bakmak durumunda olabilmektedir. (Chikszentmihalyi, 1981).

Yaptıkları işi kişisel bir oyuna çevirebilen insanlar, işlerinde daha başarılı ve daha mutlu görünmektedir. Bu tip insanların çalışma konsantrasyonları artabilmektedir ve bu eğilim oyun oynamak gibi zevk veren bir sürece dönüşebilmektedir. Csikszentmihalyi (1981), bu yüksek konsantrasyon gücünü “akıcılık” olarak adlandırmaktadır. Başarılabilmesi mümkün olan kişisel hedefler, doğal olarak ortalamanın üzerinde bir konsantrasyon gücü sağlamaktadır. Bir yandan da insanın kendi içinde oynadığı bir oyun görevi görmektedir. Boş vakit diye adlandırılan zaman dilimi, oyun ile aynı anlama gelmemektedir. Boş vakit dinlenme zamanı olarak tanımlanmaktadır. Oyun ise etkinlik içinde olmaktır. (Chikszentmihalyi, 1981).

2.3.2 Oyun Kavramının İnsan Hayatındaki Değişimi

Oyunu sadece küçük çocuklara özgü bir şey olarak görme eğilimi, Antik Yunan kültürüne kadar uzanmaktadır. Oyun ve eğitim kelimelerinin ikisi de “çocuk” (pais) için kullandıkları kelimelerden türetilmiştir. Yunan dilinde, oyun (paitheia) ve eğitim (paitheia) kelimeleri söylendiğinde, aradaki fark yalnızca değişik hecelere yapılan vurgudan anlaşılmaktadır(Huizinga, 1938). Her ikisi de çocuk kelimesinden türediğine göre bunun anlamını çocukluk dönemi bittiğinde oyun ve eğitim döneminin de bitmesi gerektiği şeklinde yorumlanılabilmektedir. Yunanlıların başka bir kelimesi olan agon “rekabet” anlamına gelmektedir(Huizinga, 1938). Bu kelimeyi olimpiyatlardaki oyunlar da dahil olmak üzere toplumlarında yer alan çeşitli rekabet durumlarını belirtmek üzere kullanmışlardır. Oyunun sözlüklerdeki karşılığına bakıldığında zaman, çalışmanın karşısı olarak açıklandığı görülmektedir. Yapılan tanımlamalarda bir değer saptaması da bulunmaktadır. Çalışmak gerekli bir şey, oyun ise anlamsız, gereksiz, çocuklara özgü bir şey olarak nitelendirilmektedir.

Sözlüklerin ve düşünürlerin oyunla ilgili bu açıklamalarına ve tanımlamalarına karşı oyun oynamamış insanlar ile ilgili örneklere bakarak bir çıkarımda bulunulabilir.

Charles Whitman, 1 Ağustos 1996 günü Texas Tower'daki Austin Üniversitesi'nde rastgele ateş ederek çok sayıda insanı vurmuştur (Terr, 1979). Polis tüm şehirde Whitmanı aramış ve cansız bedenini ele geçirmiştir. Stuart Brown isimli psikiyatrist, bu kitle katilinin psikolojik otopsisini analiz ederken Charles Whitman'ın çocukken hiç oyun oynamamış olduğunu öğrenmiştir. Babasının fiziksel saldırılarından kurtulmak için çocukluğu boyunca izci faaliyetlerine katılıp çeşitli izcilik ödülleri almıştır. Öğretmenleri Whitman'ı , okul bahçesinin duvarlarından birine yaslanıp, oyun oynayan akranlarını seyrederken hatırlamaktadırlar. (Terr, 1979).

Normal bir çocukluk dönemi için oyun gerekli bir şey olarak görülmektedir. Oyunun önemi hakkında şu ana kadar sahip olunan bilgilerin çoğu hayvanlar üzerinde yapılan gözlemler sonucunda elde edilmiştir. Gelişkin türlerde oyun oynama dürtüsü yetişkinlikle beraber durmaz. Oyun yavru hayvanlar için olduğu kadar, yetişkin hayvanlar için de biyolojik olarak önemlidir. Bu açıdan bakılırsa , ev hayvanlarının günlük davranışlarını gözlemlemek bilgi verici olabilmektedir(Smith, 1971).

Yetişkinlikle beraber, genç çocuklarda belli bir cesaret dürtüsü ortaya çıkmaktadır ve oyunlarını dış dünyaya, sokaklara taşımayı tercih etmektedirler(Smith, 1971). Yetişkinlikle beraber, çocukların oyunlarında bir dönüm noktasına gelinmektedir. Terr'e (1979) göre yetişkinlerin tercih ettiği oyun türü çocukken en çok zevk aldıkları oyun neyse ona paralellik göstermektedir. Çoğunlukla, yetişkinler kendilerine yeni oyun alanları bulsalar da, bazı insanlar çocukluğunda en çok sevdiği oyunları yeniden şekillendirip, günlük yaşantılarına uyarlamaktadırlar (Terr, 1979).

İnsanlar oynadıkları oyunları kendilerine özgü anlamlar yükleyip şekillendirmektedirler. İnsan yaşantısı daha karmaşık hale geldikçe, bu anlamlar da zenginleşmeye devam etmektedirler. Çocukken oynanan itiş kakış oyunlarının yetişkinlik döneminde insana ne türlü yararlar sağladığı insanın kendi hayatına yapacağı gözlemler yardımıyla anlaşılabilir. Bu sayede çocukluk boyunca bu oyunların nasıl bir gelişim gösterdiği de açıklanabilmektedir. Oyun üzerine araştırmalar yapan, Peter Smith ve Kevin Connolly, (1980) İngiltere'deki birkaç anaokulunda çocuklar üzerine incelemeler yapmışlardır. Bu incelemede, üç dört yaşlarında kız ve erkek çocukların oynadıkları oyun alanlarının büyüklüklerini sürekli olarak farklı ölçülerde tutmuşlardır. Sonra çocukların sayısını iki misli arttırarak, çocukların oynadıkları oyuncakları paylaşmak durumunda kalmasını amaçlamışlardır. Çocuklara daha büyük bir oyun alanı sağlandığında, kavga oyunları daha sık oynanır

hale gelmektedir. Aynı durum mekanda bulunan oyuncak sayısı azaldıkça da görülmektedir. Bu itiş kakış oyunlarının daha fazla oynanmasına neden olan diğer etmenlerden biri, çocukların aynı yaş aralığında olmaları ve grubun oldukça geniş tutulmasıdır. Bir diğer neden ise, çocukların istedikleri oyunu oynamalarında serbest bırakılmalarıdır(Smith, 1980).

2.3.2.1 Çocukluk Dönemi

Çocuklar 7-12 yaş arasında spora ve sanata yönlendirildiklerinde kendi yöntemlerini geliştirmeye başlarlar. Bu yöntemler veya teknikler bol pratik yaparak ortaya çıkabilmektedir. Genellikle ilkokul çağındaki çocukların çoğu o sırada hangi spor gündemdeyse onu tercih etmektedirler. Bu dönemde tenis, golf, beysbol, basketbol, yüzme, jimnastik gibi sporlara büyük bir hevesle başlanır ayrıca birçok çocuk da müzik ve dans dersleri almaya, tiyatro atölyelerinde çalışmaya, şarkı söylemeye ve diğer sanat dallarıyla uğraşmaya başlar. Bu gelişim evresi boyunca, çocuklar ayrıca çeşitli hobilere merak salmakta ve hevesli birer koleksiyoncu olmaktadır. Çocukluk çağındaki insanların hobileri, kişilik ve meraklarıyla ilgili olarak değişiklik göstermektedir.

Ergenlik çağındaki oyunlar bu dönemin en önemli etkinlikleridir. Ama ilkokul yıllarındaki oyunların aksine, ergenlik çağındaki oyunlar bir geçiş dönemine ait olukları için daha zor ve karmaşıktırlar. Bu çağındaki çocuklar bir yandan oyunu bırakmak için büyük bir baskı altındayken, diğer yandan onları daha tehlikeli ve büyüklere özgü oyunlara sürükleyen başka bir baskıyla karşı karşıyadırlar (Terr, 1979). Üstelik oyunlara fazla dalıp zamanı boşa harcama riski de bulunmaktadır. Oyundan vazgeçmek veya büyük oyunlara girişmek gibi aklı çelen olasılıklar sağlıklı bir genci bir oyun ikilemine sokabilmektedir. Bu ikilem yirmili yaşların başına veya ortalarına kadar çözülmeyebilmektedir. Büyüyen çocukların oyun oynamaya devam etmelerini teşvik etmek gerekmektedir. Dengeli bir yaşam kurmaları ve hem zihinsel hem de bedensel sağlıklarını korumaları kısmen bu oyuncu kişiliklerine bağlı olmaktadır (Terr, 1979).

Bir genç, hayatındaki birçok baskının üstesinden gelip kendine iyi bir yol çizebilmek için birtakım amaçlar edinmek durumundadır. On beş veya on altı yaşındaki bir insan saptadığı hedeflerin yapılabilir olduğuna ve bunları başarabilecek güce sahip olduğuna inanmalıdır(Chikszentmihalyi, 1981). Ergenlik çağı; gittikçe artan fiziksel gücün

kontrolü, zihinsel gücün geliştirilmesi, cinsel gücün ortaya çıkması, gencin kendinden daha güçlü olanları kabullenmesi gibi güç kavramlarıyla ilgilidir (Chikszentmihalyi, 1981).

Bedenlerinin yanı sıra düşünce ve plan yapma kapasiteleri de geliştikçe, gençler yavaş yavaş ortaya çıkan yeteneklerini risk almakta kullanmaya başlamaktadırlar (Smith, 1971). Oyunların bir parçası olan cesaret ve meydan okuma, gençlerin başarılı olmalarına ve güç elde etmelerine yol açabilmektedir. Buna karşılık yine aynı türde meydan okumalar kötü sonlar ile sonuçlanabilmektedir. Çocukları gözlerinin önünde olmadığı zaman, anne ve babalar haklı olarak endişelenmeye başlamaktadırlar. Diğer yandan çocuklar yalnız kalmadıkları veya küçük gruplar halinde kendi kendilerine olmadıkları sürece oyun oynamanın, yaratıcı olmanın, beceri geliştirmenin tadını çıkartamamaktadırlar. Bu aktivite aynı zamanda kişinin hayatı boyunca birçok alanda cesaretini koruması için önem arz etmektedir. Ama özel bir oyun şekli olarak riske girmenin cazibesi özellikle ergenlik çağındaki kişilere aittir (Terr, 1981)

Smith (1971) genç çocukların oynadıkları oyunlarda kendilerini tehlikeye atmalarını “oyunun karanlık yüzü” diye nitelendirir. Aynı türden davranışlar erişkin hayvanların oyunlarında da gözlemlenmiştir. Genç çocuklar da tehlikeli oyunlara girmektedirler. Bu şekilde ihtiyaç duyduklarında kendilerine her zaman sevgi veren, zamanında boy ölçüşüp yarıştıkları, hatta hayat boyu kendilerine bakmaya hazır ebeveynlerinden tamamen kopuk kendi ayakları üzerinde durmanın önemli olduğunu hissedebilmektedirler (Smith, 1971). Kendi aralarında ebeveynlerinin dikkatli olmalarını söyleyen uyarılarını neredeyse istisnasız hepsi eski kafalı veya cahilce olarak nitelendirirler. Bazen, annelerin ve babaların uyarılarına şüpheyle yaklaşır, onların yetersiz insanlar olduklarını veya kendilerini kışkırttıklarını düşünebilmektedirler. Eski kuşak insanlarını hem ikiyüzlü hem de saf bulurlar (Smith, 1971).

Smith (1971), ergenlik çağındaki çocukların oynadıkları oyunları şu şekilde değerlendirmiştir: “Cesaret oyunlarının yanı sıra, ergenlik çağında mükemmel hale getirilen eğlence şekillerinden biri de yalnız oynanan oyunlarıdır. Bu oyunlar daha bir bebek kundaktayken, hepsi birbirinden farklı on küçük ayak parmağı örtünün altından çıkmış kıpır kıpır oynarken başlar, ama en ayrıntılı, karmaşık ve yaratıcı hallerini ergenlik çağında alırlar.”

Çocukların fantezi oyunları yedi sekiz yaşlarında doruğa çıkarken, büyüme çağının başlarında durulur gibi gözükmemektedir. Yine de bu dönemdeki çocuklar diğer çocuklarla oynadıkları fantezi oyunlarından vazgeçmemektedirler. Genellikle bu tip oyunlar, çocukların kişisel mekanları olan kendilerine ait odalarda ya da buna benzer mekanlarda oynanmaktadır. Çocukluktan kopup, daha kişisel fantezi oyunlarına yönelinen ergenlik öncesinden, ergenlik dönemine geçiş aşamasına genel olarak bakıldığında, oyuncu tavırlarının hala değişmediği farkedilmektedir.

Terr (1979) ergenlik dönemindeki çocukların kendi kendilerine oynadıkları oyunlar hakkında şunları söylemektedir. “Ergenlik dönemindeki bazı şanslı çocuklar; yazmak, çizmek, bilgisayarla oynamak, video kamerayla film çekmek gibi tek başına oynanan oyunlar sayesinde yetişkinlikte seçecekleri mesleklere karar verebilmektedirler.”.

2.3.2.2 Yetişkinlik Dönemi

Yetişkinlikte oynanan oyunların oluşumunda bir takım nedenler bulunmaktadır. Çocukluk korkuları, insanın kayıpları, dilekler, hayattaki tercihler ve hayata karşı isyanlar gibi birçok nedeni olabilmektedir. Oyun oynamanın yetişkinler için de bir ihtiyaç olduğu düşünülmektedir. Oyun oynama insana keyif vermekte, bütünlük duygusunu ve bir yere ait olma duygusunu kazandırmaktadır (Chikszentmihalyi, 1981). Oyuncunun hayatında yeni düşünceler ve yeni bakış açıları edinmesine olanak sağlamaktadır. Yetişkinlik dönemindeki bir insanın üzerindeki gerginliği atmasına yardımcı olabilmektedir. Bazı durumlarda kitap yazmak için dahi ilham verebilmektedir. Oyun, insanın sosyal ilişkilerinde de önemli rol oynamaktadır. Fagen (1984) oyunla ilişkili olarak şunları söylemektedir: “Yeniliklere ve belirsizliklere ayak uydurmaya çalıştığımız bir dünyada, oyun bizi geliştirmekte olan bir gezegene hazırlar.”.

İnsanlar hayatlarının bazı dönemlerinde yaşamlarını gözden geçirip, yaşantılarını etkileyecek kararlar alabilmektedirler. Yetişkin bireyler oyun oynama sıklığını git gide azaltmaktadırlar. Bu durumun nedenleri arasında; yetişkinlerin oyun oynamak için fazla meşgul olduklarını düşünmeleri, oyun oynamanın yetişkinlere çocukça gelmesi, oyun oynarken vakitlerini boşa geçirmiş olduklarını hissetmesi gibi düşünceler bulunmaktadır.

Uyku sırasında vücut neredeyse yarı felçli halde uzanırken görülen bir rüya, birçok etkinliğin yaşandığı bir deneyimdir. Buna benzer bir başka durum da, vücut hareketsizken veya monoton olarak hep aynı hareketi tekrarlarlarken zihinde oluşan

birçok etkinliğin yaşandığı bir deneyimdir. Bu tip senaryolar aynı zamanda son derece güvenli olabilmektedir. Çünkü uygunsuz her türlü sosyal durum önceden bilinir, her şey ona göre planlanır, tamamlanır ve ancak bu aşamalar tamamlandıktan sonra harekete geçilmektedir(Chikszentmihalyi, 1981). Tek başına yaşanan böyle bir deneyim çok amaçsız veya anlamsız görünebilir ama kişinin hayatında, sosyal değerlendirmelerini daha iyi yapmasını ve ona göre daha iyi kararlar almasını sağlamaktadır. İnsan zihninde kurduğu bu senaryolarda herhangi bir riske girmediği için, genellikle kurduğu bu senaryolardan keyif alabilmektedir (Chikszentmihalyi, 1981).

Yetişkinler kendi hayatlarından bazı kesitleri inceledikleri ve karşılaştıkları sorunlar ile alakalı sorularla zihinlerinde oylanmaktadırlar. Bu türlü zihinsel oyunlar karşı tarafın bakış açısının da gözlemlenmesine yardımcı olmaktadır. Karşı tarafın davranışına göre insan, kendi kişisel stratejisini belirleyebilmektedir. Tek başına oynanılan bu zihinsel oyunlar insanı güçlendirebilmektedir (Terr, 1979).

Psikiyatrik çalışmalarda yetişkinlerdeki birtakım karakter özelliklerinin ve düzensizliklerin oyunu bozduğunu gözlenmiştir. Örneğin zıt değerlilik (kararsızlık), eğlenceyi ortadan kaldıran bir özelliktir. Oyun kişilerin kendilerini yaşadıkları dünyadan soyutladıkları bir etkinlik olduğundan dolayı, bu tip kararsızlıklar oyuncu konsantrasyonunu bozabilmektedir. Oyundaki kararlar anında ve kesin olarak verilmek durumunda olabilmektedir. Mükemmeliyetçilik de oyunun zevkini kaçırabilen bir başka enken olarak görülmektedir (Terr, 1981).

2.3.3 Oyun Seçiminde İnsan Karakterinin Yeri

Biyolojik farklılıklar ve insan karakteri, insanların oyun alanlarını ve oyun tarzlarını seçmesinde birtakım çeşitlilikler göstermesinin sebebi olarak görülmektedir (Chikszentmihalyi, 1981). İnsan belli şekillerde büyütülmesine rağmen, henüz yeni yürümeye başladığında, hatta daha da öncesinde, ilk olarak utangaç kişiliği ortaya çıkabilmektedir. Aynı şekilde, başkalarıyla anlaşabilme yeteneği de insanın erken yaşta gösterebildiği özelliklerindendir(Chikszentmihalyi, 1981). Bunun gibi faktörler kişinin hayatı boyunca sergileyeceği davranış biçimlerini belirleyen faktörlerdir. Çekingenlik ve girişkenliğin insan kişiliğini belirleyen birer unsur oldukları

düşünülmektedir. İnsan kişiliğini belirleyen bu faktörler, kişinin oyun ve oyun alanı seçimini de şekillendirebilmektedir.

Kişiliğin oyun alanı seçimini nasıl etkilediğini gösteren bir örnek olarak, 1995'te Amerika Açık Tenis Turnuvası erkekler finalinde karşı karşıya gelen ve kişilik olarak birbirlerine hiç benzemeyen Amerikalı tenisçilerden Andre Agassi ve Pete Sampras'ın tercih ettikleri oyun alanlarının büyüklüğü arasındaki fark gösterilebilmektedir. Agassi, kişilik olarak dışa dönük ve dost tavırlı biri olarak nitelendirilirken, Sampras kişilik olarak, daha içe dönük ve utangaç birisi olarak nitelendirilmektedir. Tenis kortuna giderken yürüdükleri mesafeler arasındaki fark, ikisinin doğuştan gelen özellikleri arasında ne denli bir ayrım olduğunu göstermektedir. Sampras maçın başlamasını beklediği soyunma odasından, Agassi ise, televizyon muhabirlerinin ve kameramanların yarattığı bir kalabalık içinde, iki dakika süren bir geçit töreniyle stadyumun dışından oyun alanına gelmiştir. Bu durum, kişi karakterinin, oyun alanını belirlenmesindeki önemini göstermektedir.

Nature Genetics dergisinin 1996 Ocak sayısında, genetik olarak ideal oyun alanlarının nasıl seçildiğine ilişkin bilimsel bir veri yayımlanmıştır. Bu dergide, biri İsrailli diğeri de Amerikalı iki ayrı araştırma grubunun, insanlardaki yenilik arayışı dürtüsünü belirleyen bir gen buldukları haberi açıklanmıştır. On birinci kromozom üzerinde tespit edilen bu gen, dahili bir beyin uyarıcısı olan Dopamine D4'ün alıcı sinirlerine belirli sinyaller göndermektedir. Araştırma gruplarına kendilerini yenilik peşinde koşan insanlar olarak tanımlayan kişilerdeki bu genin, kendilerini içine kapalı ve ağırkanlı olarak tanımlayan kişilerdeki genden daha uzun olduğunu belirlenmiştir. Genleri üzerinde, Dopamine'e sinyal gönderen proteini yapmak için daha fazla yer bulunan bu kişiler diğerlerinden kolaylıkla ayrılmaktadırlar. İsrailli ve Amerikalı araştırma gruplarına göre bazılarında daha uzun olan bu gen, bu insanların daha dışa dönük, dürtüsel hareket eden, araştırmacı kişilikler oluşturmalarına yol açmaktadır. İnsanların bu kişiliklerini geliştirmelerinde, sadece bulunan bu son genin değil, diğer genlerin de bir payının olduğunu belirtmektedir (Ebstein, 1996)

Cloninger(1998), ikizler üzerinde yaptığı karşılaştırma deneyimlerinden aldığı sonuçlarla şöyle bir önyargıda bulunmuştur “Eninde sonunda bu Dopamine denilen madde, insanların yaradılışlarının şekillenmesinde ve insan oyunlarında temel bir faktör olarak görülecektir.”. Cloninger'in teorisine göre normal bir insan kişiliğinin oluşumunda, önce dört davranışsal özellik ortaya çıkmaktadır. Yenilik arayışı,

zarardan kaçınma, ödöl bağımlılığı ve devamlılık. Buna göre çocuklar bu dört temel özelliğin çeşitli kombinasyonlarıyla doğmaktadır. Bu kombinasyonlar da çocukların oyun alanlarını belirlemelerinde etkili olmaktadır (Cloninger, 1998).

Cloninger(1998), doğuştan gelen kişisel özelliklerin biçimleyicisi olan dört kimyasal maddeyi seçmiş bulunmaktadır. Bu dört madde; dopamine (yenilik arayışı), norepinephrine (zarardan kaçınma), acetylcholine (ödöl bağımlılığı) ve serotoninidir (haz alma). Bu bileşimler beyinsel faaliyetler aracılığıyla düzenlenmektedirler. Bu beyinsel genetik faaliyetler de, büyük olasılıkla insanın oyun alanı seçimini ve bir oyunu oynama tarzını belirlemektedir (Cloninger, 1998).

Lewis'in bir grup bebekle yaptığı deneysel bir çalışmada bu konu üzerine odaklanılmıştır. Kız-erkek sayısı eşit olan, yürümeye yeni başlamış otuz iki Amerikalı bebek için oyun toplantıları düzenlemiştirler. Araştırmacıların üç aylık kız ve erkek çocuklarının oyunları arasında çarpıcı farklılıklar bulunmaktadır. Küçüklerin, anneleriyle katıldıkları bu serbest oyun seanslarının başlangıcında kız çocukları, örneğin annelerinin kucağını terk etmekte erkeklere göre daha isteksiz davranmaktadırlar. Araştırmacılar çocuklarla anneleri arasına küçük bir engel koyduklarında, kız çocukları hareketsiz kalıp ağlamakta ve çevrelerindekiyle, gelip yardım etmeleri için işaret etmektedirler. Buna karşılık erkek çocuklar ayağa kalkıp bu engeli incelemekte ve çevresinden geçmenin bir yolunu bulmaya çalışmaktadırlar (Lewis, 1983).

Lewis ve Goldberg'in (1983) bu on üç aylık bebeklerle yaptıkları deneylerden aldıkları sonuç, kızlar ve erkeklerin oyunları arasında temel bir biyolojik farklılık olduğunu kanıtlamaya yardımcı olabilmektedir. Ama aynı çocuklar anneleriyle beraber bu projeye ilk katıldıklarında, yani henüz altı aylıkken, annelerin çocuklarına kız ya da erkek oluşlarına göre farklı davrandıkları gözlemlenmektedir. Kız anneleri çocuklarını hep yanlarında tutmaya ve onlara daha çok ilgi göstermeye önem vermektedirler. Daha altı aylıkken bile bebeklere cinsiyetlerine göre farklı davranılmaktadır. Bir bebeğin doğuştan gelen özelliğiyle büyütülmüş tarzını açıkça birbirinden ayırmak, bu denli erken bir evrede bile olası görünmemektedir (Lewis, 1983).

Bir başka örnek, stratejik bir tabla oyunu olan satranç üzerinden ortaya çıkmaktadır. Satranç oyuncularından bir çoğunun uzun zamandır iddia ettiğine göre bu oyun tamamen erkeklerin egemenliğindedir ve biyolojik kökenli olduğu düşünülmektedir.

Satranç şampiyonları ve büyük satranç ustalar evrensel bir şekilde hep erkektir. Satranç, erkek okullarında, özel kulüplerde, parklarda oynanan bir oyundur. Aralık 1996'da Manhattan Satranç Kulübü'nün 225 üyesinden yalnız 12'si kadın olduğu bilinmektedir. Aynı tarihte dünya çapında 450 büyük ustanın 6'sının kadın olduğu bilinmektedir (Terr, 2000).

Sosyal açıdan belli bir destek görmedikçe kadınların satrançta kısa zamanda ilerleme kaydetmelerinin mümkün olmadığı söylenmektedir. Annelerin kızlarına satranç öğretme gibi bir eğilimi bulunmamaktadır. Buna karşın babalar çoğu zaman, bu oyunu oğullarına ve kızlarına öğretmektedirler. Rekabeti arttırmak ve özendirmek için birkaç tane, kadınlar arası satranç turnuvası da düzenlenmiştir. Bu turnuvalarda bazı kadınlar kendilerini sadece diğer kadınlarla kıyaslamakta ve onlarla rekabet etmektedirler. Kadınların daha az bağımsız ve çevrelerine daha düşkün bir tavır içinde büyütüldükleri düşünülmektedir. Satrancın sosyal anlamının temsili bir savaş simülasyonu olduğu düşünüldüğünde, bu özelliğin de kadınlara fazla çekici gelmediği öngörülebilmektedir.

Cinsiyetin oyun seçimindeki etkilerini anlatan bir başka örnek olarak, antropoloji araştırmacıları Nicholas Blurton Jones ve Melvin Konner(1973) bir çalışma yapmışlardır. Kalahari San'lı çocuklarla (10 erkek, 13 kız) Londralı çocuklar (10 erkek, 11 kız) ayrı gruplar halinde oynarken onları gözlemlenmişlerdir. Bu çalışmadaki amaçları, kız ve erkeklerin tercih ettikleri oyunlar arasındaki gözle görünür farkın ne kadarı kültürel ne kadarının biyolojik olduğunu saptamaktır. Buşman çocukların kovalama ve savaşma oyunlarında göze çarpan kız erkek farklılıklarının, İngiliz şehirlerinde büyümüş olan çocukların gösterdikleri farklılıklar kadar fazla olmadığı anlaşılmıştır. Londralı kızların, bu itişmeli kakışmalı oyunlara Kalahari Sanlı çocuklara göre çok daha az ilgi duydukları belirtilmektedir Jones(1973), Kalahari San kültüründe bile, kızların ve oğlanların oyunları arasında cinsiyetlerine bağlı farklılıklar saptamışlardır. Savaş oyunlarında Buşman erkek çocuklar kız çocuklara göre fark edilir derecede hareketli ve hevesli oldukları tespit edilmiştir. Büyük bir olasılıkla bu farklılıklar doğuştan gelen özelliklere işaret etmektedirler (Jones, 1973).

İnsan kendisini eğlendirirken dileklerine göre hareket etmektedir. Bu dilekler arasında sevilme, kazanma, üstün olma ve dünyayı yaşanır bir yer haline getirme gibi örnekler gösterilmektedir. Oyun oynarken kurulan hayaller çoğunlukla oyuncunun gerçek

yaşantısından uzakta olmaktadır. Oynanılan golf, dama ve bazı kutu oyunları gibi oyunlar şehrin bir bölümünü, büyük şirketleri, hatta krallıkları oyuncunun ele geçirmesine yardımcı olmaktadır. Neşe dolu bir ortamda oynanmalarına rağmen aslında bu oyunlar birer küçük savaş olarak nitelendirilmektedirler. Oynadığımız oyunları fantezilerin şekillendirdiğini söylerken, yenmek veya en iyi olmak gibi birçok duygunun, bizi yönlendirdiği gerçeğini unutmamak gerekir. Terr'e(2000), göre "Oyunun bize sağladığı yarar, her zaman başarıyı tatmasak bile, bir gün en iyi yere ulaşabileceğimiz umudunun içimizde canlı tutulmasıdır." (Terr, 2000).

Ümit etmek kavramının insanları motive ettiği düşünülmektedir. Bunun nedeninin ümit etmenin kazanmak için insanın odaklanmasını ve galip gelmek istemesini sağlaması olduğu düşünülmektedir. Bu da insanın kazanmasına yardımcı olmaktadır. Bunun dışında oyun oynamak kişinin bakış açısını değiştirerek, sorunlarına farklı bir noktadan bakmasını sağlamaktadır. Bu düşüncelere dayanarak oyunun genellikle içinde bulunduğumuz anı veya geleceği temsil ettiği düşünülebilir.

İnsanların oyunlarda büründüğü roller, çoğunlukla oyun oynayan kişinin dürtülerini ve kendisini savunma ihtiyacını yansıtır. Yer değiştirme kavramı fantezi oyunlarında insanların başvurduğu çok önemli bir savunma mekanizmasıdır. Bazı fanteziler çok ani, doğrudan doğruya ve herhangi bir duygu aktarımı olmadan kendilerini ifade etmektedirler. Yer değiştirme insanı kendisinden alıp götürerek, içinde bulunduğu zamandan, mekandan, hatta cinsiyetinden bile ayırabilmektedir.

Yetişkinlere özgü bazı spor ve oyunlarda rakibi huzursuz etmeye çalışmak, herkes tarafından kabul edilen ve uygulanan bir yöntem haline gelmiştir. Yönetmeliklerde yazılı olmasa da, psikolojik oyunlar ahlaki açıdan kabul edilmekte ve yapılması doğal karşılanmaktadır. Örnek olarak satranç oyununu ele alındığında, hamle yaparken çok ağır davranmak, maça geç gelmek, rakip üzerine anlamlı veya anlamsız bakışlar atmak gibi birçok konuda rahatsız edici hareketlerde bulunarak ve alışılmışın dışında davranarak rakibin sınırları bozulabilmektedir. Bütün bunlar göz yumulan, hatta oyuncuların beklenen hareketler haline gelmiştir. İnsanların ailelerinden öğrendikleri ahlaki kuralları hayatları boyunca katılacakları bütün oyunlarda ve seyredecekleri bütün karşılaşmalarda kullanılması gerekmektedir. Bunun tersi bir davranış ahlaki kurallara karşı çıkmak olmakta ve seyircileri rahatsız edebilmektedir. Bu noktada, spor veya diğer oyunların hepsinde haklı bir mücadele olması beklenmektedir.

2.4 Bölüm Sonucu

Oyun kavramı adına yapılmış olan psikolojik ve tarihsel incelemeler ışığında; oyun kavramının geçmişten günümüzde insan hayatındaki rolü ve önemi anlaşılmıştır. Oyun kavramının literatür çalışmasının ardından, geçmiş çağlarda ne tip oyunlar oynandığı ve bu oyunların ve oyun mekanlarının günümüzde nasıl hayat bulduğu incelenmiştir. Konuyla ilgili yapılan araştırmalar sonucunda, gerek medeniyetlerinin uygarlığı gerekse, sahip oldukları coğrafya bakımından günümüze ulaşan en verimli kaynakların Antik Yunan ve Roma dönemine ait olduğu anlaşılmaktadır. Bu sebepten dolayı oyunun tarihsel gelişimi bölümünde bu iki uygarlığa ait bilgilerden faydalanılmıştır.

Oyunun hakkında incelenen psikolojik araştırmalar sonucunda, oyunun yalnızca çocuklar için değil, yetişkinler için de ne denli önemli bir olgu olduğu ortaya çıkmaktadır. Bu kapsamda, oyunun psikoloji bilmindeki yeri, oyun kavramının insan hayatındaki değişimi ve oyun seçiminde insan karakterinin yeri gibi konular üzerinde durulmuştur.

Sonraki bölümde, mekan kavramı algı, atmosfer, anlam konuları açısından incelenerek; bu konuların oyun kavramıyla olan ilişkisi irdelenmiştir. Bu bilgiler ışığında oyun mekanlarının özellikleri ortaya koyulmuştur. Dünyadaki ve Türkiye'deki oyun mekanları incelenerek, mevcut oyun mekanlarının sahip olduğu, işlevsel gereksinimler, estetik kriterler ve mekanik gereksinimler irdelenmiştir.

3. OYUN MEKANLARINDA OYUN-İNSAN-MEKAN ETKİLEŞİMİ

Oyun mekanı kullanıcıları, bir başka deyişle oyuncular, kimi zaman oyun aktivitelerini tek başlarına tamamlayabilirken, kimi zaman da bir veya birden çok oyuncuyla bu aktivitelerini tamamlayabilmektedirler. Bu durum oyun eyleminin insanların birbiriyle etkileşimindeki bağdaştırıcı unsur görevi üstlendiğini göstermektedir. Tek başına oynanan oyunların bir kısmı insanın herhangi bir oyun aracına ihtiyaç duymadan, kendi zihninde kurduğu oyunlar olabilmektedir. Bu durumda oyuncunun, başka bir oyuncuyla doğrudan etkileşimi söz konusu değildir. Fakat içinde bulunduğu mekan, oyuncunun zihninde oynadığı oyunlara yön verebilmektedir.

Birden fazla oyuncunun birlikte oyun oynadığı durumlarda, oyuncular herhangi bir oyun aracı olmadan zihinlerinde kurdukları oyunları birbirlerine sözlü olarak aktarabilmektedirler. Bu durumda ise mekan, oyuncuların düşüncelerini yönlendiren bir kavram olabilmektedir. Bu sayede oyuncunun mekan ile etkileşimi yine oyun aracılığıyla ortaya çıkmış olmaktadır. Birden fazla oyuncu ile oynanan oyunlarda, oyun araçlarının kullanıldığı durumlar düşünüldüğünde, mekanın oyun ve insanla nedensel etkileşim halinde olduğu ortaya çıkmaktadır. Birden fazla insan oyun eylemi sayesinde bir mekanda toplanabilmektedirler.

3.1 İç Mekanda Algı, Psikoloji ve Oyun

Algı, bir şeye dikkatini yönelterek, o şeyin bilincine varma, idrak; olarak tanımlanmaktadır (Günel, 2006). İnsanlar, dikkatlerini yöneltme sırasında duyu organlarını kullanmaktadırlar. Bazı algı durumlarında tek bir duyu organı kullanılırken, bazı algı durumlarındaysa birden fazla duyu organı kullanılmaktadır. İnsanlar kimi zaman bir varlığı, nesneyi yada durumu algılamak için odaklanmak durumundayken, kimi zaman algı kendiliğinden oluşmaktadır. Algı kavramı, duyu organlarının yanı sıra, insanın tecrübelerine, konuya bakış açısına, düşünme biçimine göre değişebilmektedir (Günel, 2006).

Mekan algısı sırasında ortaya çıkan deneyimler, kişinin mekan içindeki tutumu ve etkileşimi ile bütünüştür. Duyular, kişinin mekan içerisindeki hareketleriyle, algı değişikliklerine sebep olabilmektedir. Porter (1997), hareketin algı unsurlarını uyaracağını ve bu durumun da zihindeki mekan algısını farklılaştırabileceğini söylemektedir. Algının çeşitlenmesi sırasında, kullanıcının deneyimlediği mekan farklılıkları önem göstermektedir. Aynı hacmin farklı bölümlerinde bile algıda değişiklik hissedilebilmektedir. Örneğin açık alanlarda atmosfer koşulları mekan algısını şekillendirirken, kapalı mekanlarda ise bu koşullara benzer şekilde, havalandırma, iklimlendirme, aydınlatma gibi koşullar mekan algısını şekillendirmektedir. Porter (1997) bir mekana girildiğinde kafa, göz, beden hareketlerinin görsel bir çevre oluşturduğunu söylemektedir. Algılanacak mekanın görüş alanı dışında olma durumunda bile insan çevresine bakarak o mekana ait bilgi alabilmektedir. Yakın ya da uzak mesafe bulunan odak noktalarına dikkat ederek mekana uyum sağlanabilmektedir. Mekan algısı konusunda insan duyuları kıyaslandığında, en çabuk uyum sağlayan duyu, görme duyusu olarak değerlendirilmektedir. Diğer duyular, gözün algısından daha sonra devreye girmektedir (Porter, 1997). Bu duyu organlarından alınan bilgilerin kombinasyonları insan zihninde bir sonuç ürün oluşturarak çevresel algının yorumlanmasını sağlamaktadır. Bu algı yorumu insanın kendi tecrübeleri ve ruh hali gibi etmenler tarafından kişiselleştirilerek dönüştürülebilmektedir (Porter, 1997).

İç mekan tasarımında tasarımcının iletmek istediği mesajların kullanıcılar tarafından algılanması tasarımcı ve kullanıcı arasındaki iletişimi tanımlar. Tasarımcı, mekan kullanıcısının doğrudan farkedemediği bir algı ve iletişim ortamı oluşturmaktadır (Günel, 2006). Bu iletişim ortamı, tasarımcı mekanı tasarlarken oluşturduğu yada kullandığı öğelerin mekan dili sayesinde ortaya çıkmaktadır. Bir başka deyişle tasarımcının zihninde oluşturduğu mekan hayat bulurken, tasarımsal öğelere verilen anlam, kullanıcının zihninde algılayıcı bir boyut ortaya çıkarmaktadır. Mekan kullanıcısında oluşan algının önemi düşünüldüğünde, tasarımcının ortaya çıkaracağı mekanda kullanacağı tasarımsal öğelerin önemi ön plana çıkmaktadır (Günel, 2006).

Tasarımcı ve kullanıcı arasında ortaya çıkacak olan bu iletişimin gerçekleşebilmesi için, tasarımcının zihninde kurguladığı ve oluşturduğu tasarımda kullandığı kavramları ifade eden somut nesnelerin, mekan kullanıcısı tarafından doğru bir biçimde çözümlenmesi gerekmektedir. Yanarates (2003) bu konuyla alakalı olarak şunları

söylemiştir “Düşünürken kullanılan mekan dilinin, uygulanırken kullanılan mekan diline çevrilmesi gerçekleşmiş olmaktadır”. Tasarımcı bir anlamda çevirmenlik yaparken, kullanıcı da bir anlamda okuma eylemi yapmaktadır (Yanarateş, 2003). Bu durum tasarımcının ve mekan kullanıcısının algısal bağlamda ne denli önemli olduğunu göstermektedir. Mekan, kullanıcıya göre insan etkinliklerini ve davranışları için hazırlanmış göstergelerden oluşmaktadır. Göstergelerin doğru anlamı, kullanıcının yaşadığı kültürden, kişisel birikimlerinden edindiği deneyimlerle mantıksal ilişkiler kurularak elde edilmektedir (Gür, 2000).

Mekan tasarımında kullanılan öğeler ya da yapı elemanları, kendi bünyelerinde barındırdıkları renk, bezeme, stil, ölçü, biçim ve kompozisyon yardımıyla mekanı tanımlamakta; algının oluşmasına yardımcı olmaktadır (Günel, 2006). Yapı elemanlarına ait bu tip özellikler, mekan kullanıcısının algısının oluşması aşamasında tatmin hissini ortaya çıkaran ve kullanıcının mekana ait hissiyatının uyanmasını sağlayan unsurlardır. Bu nedenle, mekan öğeleri doğrudan kullanıcının mekandan beklediği psiko-sosyal kaliteyi etkilemektedir. Kullanıcı mekanın genel anlamını oluştururken, mekan öğelerinin sahip olduğu tekil anlamların kompozisyonunu derlemektedir. Mekansal öğelerin anlamsal kompozisyonu sonucunda, mekanın genel anlamının ortaya çıkması aşamasında her bir mekansal oğenin ya da yapı elemanının kendine ait olan renk, bezeme, stil, ölçü, biçim gibi kavramlarında yapılacak olan değişiklikler, mekan algısını etkileyerek mekan kullanıcısının tatmin hissinde düzensizlikler oluşturabilmektedir. Mekanın kullanıcı ile olan ilk iletişimi, mekansal öğelerin anlamını ortaya çıkartan, renk, bezeme, stil, ölçü, biçim gibi kavramların tekil algısıyla başlamaktadır (Günel, 2006).

Renk, mekan kullanıcısının göz yardımıyla beyinde oluşturduğu ışıksal bir veridir. Bu veri, görülen cismin sahip olduğu renk değerlerinin yanı sıra gözün sahip olduğu refleksler ve filtrelerle de bağlantılıdır. Algılanan renk verisinin, o rengin bütünleyicisi olan diğer renk veya renkler grubu ile algılanması yoluyla renk dengesi, renk uyumu veya başka bir deyişle renk harmonisi elde edilmektedir. Farklı formlar ve renklerin, sevinç, üzüntü, haz, mutluluk, huzur, gerginlik, saldırganlık gibi farklı duygular uyandırdığı çeşitlik psikolojik deneylerle kanıtlanmıştır (İzgi, 1999). Bu sebepten, renk kullanımı ve kullanıcının algısında oluşan renk verisi, mekanın psiko-sosyal kalitesini etkileyen bir faktör olarak ortaya çıkmaktadır.

Bezeme ya da doku, yapının işlevsel ve kurgusal oluşumu ile doğrudan ilişkiye sahip olmayan, yapının oluşumunda kullanım zorunluluğu bulunmayan bir ek olarak tanımlanabilmektedir. Bezemenin mekanda kullanılmasının nedeni, iki ya da üç boyutta kullanılan renk ve biçimler yardımıyla yapıyı güzelleştirmek, zenginleştirmek, ilgi çekici hale getirmek ve mekan kullanıcısının, mekana karşı olan beğenisini arttırmaya çalışmaktır. İzgi (1999) bezeme kavramıyla alakalı olarak şunları söylemiştir: “Kullanıcının özellikle iç mekana yönelik ekler, düzenlemeler yaparak, aksesuarlar kullanarak çeşitli yollardan bezeme girişimleri ile dekore etmesi yaygın bir davranış biçimidir ve kullanıcıya tinsel bir doyum verir” (İzgi, 1999).

Stil kavramı, temel olarak bir tasarımcının, bir amaç altında toplanmış bir grubun, bir dönemin ya da akımın ayırt edilebilirliğini ve özgünlüğünü ortaya çıkartan tüm etmenler ve değerlerdir. Stilin kökeninde bir başka stile tepki yaratan düşünsel potansiyel, teknolojik gelişme veya sosyal bir devrim yer alır (İzgi, 1999). Farklı stiller, mimarların fikirlerini, ideojilerini, kişisel beğenilerini özgürce sergilemeleriyle ve teknolojik gelişmelerle ortaya çıkmaktadır (Gülşen, 1999). Oluşturulan ya da kullanılan stiller, mekan kullanıcısında farklı algısal bakış açıları ortaya çıkartabilmektedir. Bunun nedeni, mekan kullanıcısının algısında oluşan stili daha önce deneyimleyip, deneyimlemediğiyle alakalı olabilmektedir. Mekan kullanıcısı algıyı oluşturan stili daha önce deneyimlediyse, önceki deneyiminde ortaya çıkan algısal sonuçlara benzer bir deneyim ortaya çıkabilmektedir. Yeni deneyimlediği bir stil ise, bir sonraki benzer stil deneyimi için kullanıcıda bir önyargı oluşturabilmektedir. Bu bilgiler ışığında stil kavramının mekanın psiko-sosyal kalitesini etkileyen bir faktör olduğu ortaya çıkmaktadır (Günel, 2006).

Ölçek kavramı, mekanın oluşumunda algıyı etkileyen en temel faktörlerden biridir. Tasarımcının oluşturacağı ya da kullanacağı ölçüler neticesinde, oluşturulacak olan mekanın hacmi ortaya çıkmaktadır. Ölçü kavramı, oluşturulacak mekan, obje ya da nesneye boyutunu kazandırma aşamasıdır. Gür (1996), ölçü kavramıyla ilgili olarak şunları söylemiştir; “Mekan ölçüsünün saptanması, insan-eylem-donatı ilişkilerinin boyutlandırılmasıdır.”. Ölçü kavramının mekanın işlevi doğrultusunda kurgulanması gerekmektedir. Aksi takdirde mekanın işlevine aykırı olan ölçüler kullanıcının algı mekanizmasında istenmeyen sonuçlar doğurabilmektedir (Arcan ve Evci, 1999). Belirli mekanlarda kullanıcıların mekan ölçülerinden beklentileri bulunmaktadır. Renk, bezeme, stil, biçim gibi kavramlar, kurgulanan işlevle ne kadar örtüşürse de ölçü

kavramı işleve uygun olmadığı takdirde, mekan kullanıcısında algısal problemlerden dolayı, tasarımcının hoşnut olmadığı sonuçlar ortaya çıkabilmektedir. Bir yapının tasarım ve uygulama süreçlerinde ölçü kavramı, o yapının kurgusunu, standartlarını ve kalitesini belirleyen bir araç görevi üstlenmektedir. Yaşamın sürdürüldüğü yapısal çevre, mekan kurgularının yanı sıra, ölçekleri, birbirleri ile ilişkileri ve orantıları ile de insanları ve toplumları etkisi altına almaktadır. Onların yaşamlarını, fizyolojik ve tinsel olarak düzene koymaktadır. İnsan ile yapı arasındaki ilişkiler, yapının kurgusal bütünlüğünü oluşturan parçaların, birbirleri ile ilişkileri ve yapı çevresi arasındaki ilişkiler bir oran düzenini ortaya çıkarmaktadır (Günel, 2006). Çağlar boyunca mimarlıkta ve diğer sanat dallarında orantı ile güzellik arasında bir bağlantı olduğu varsayılmış ve buna ulaştıran koşullar aranmıştır (İzgi, 1999).

Biçim, temel olarak nesnelerin ya da objelerin diğer nesne yada objelerden ayrılmasını ve fark edilebilir olmasını sağlayan öğelerin kurgulanmasıdır. Gestalt kuramına göre bütün, biçim kümeleri ve biçim kalıpları olarak algılanmaktadır. Biçimin yorumlanması, görsel iletişimin başlaması ve algılamının sürmesi ile geçerlilik kazanmaktadır (Günel, 2006). Genel bir kabul olarak biçimi belirleyen faktör ölçü kavamında olduğu gibi, işlevdir. Bir işlevin ne gibi biçimsel gereksinimleri olduğunu, o işlevin ihtiyaçları belirlemektedir. Bir başka deyişle biçim, işlevin ihtiyaçlarına cevap verecek nitelikte seçilmelidir. Kütle, mekan ve yüzey arasındaki ilişkiler, sarma, kapsama, iç içe girme, birleşme, bölünme, sıralama ve süreklilik biçimi oluşturmaktadır (Arcan ve Evci, 1999). Mekan ve mekansal öğeler, üretildiği anda içeriğindeki biçimle birlikte var olur. Biçim değerlendirilirken tatmin duygusu ortaya çıkmaktadır. Tatmin duygusunun yanı sıra, biçimler dikkat çeker, merak uyandırır, heyecan verir, coşku veya nefret uyandırır (Aydınlı, 1993).

Kompozisyon kavramı, yapıyı oluşturan tasarım sürecinde yer alan bileşenlerin ve mekansal öğelerin bir araya getirilerek örgütlenme aşamasıdır. Üç boyutlu bir çevre düzeni içinde yer alacak kütle ve kütlelerin yapısal ve mekansal kurguları, oyunları oluşturan iki boyutlu bileşenlerin içerdikleri değerler ve zaman boyutu bağlamındaki her türden ilişkilerin, örgütlenmesi, düzenlenmesi, sanatsal düzeye ulaşması kompozisyonun özünü oluşturmaktadır (İzgi, 1999). Kompozisyon, görsel bir bütünlük ortaya koymak için, düzen, oran, uygunluk, ritim, denge gibi ilkelerle oluşturulmalıdır (Günel, 2006). Aydınlı'ya (1993) göre mimari kompozisyonda en önemli ilke, bütünlüktür, yani mekansal öğelerin bütüne ait olması, bütüne uygun

olması, hiçbir ögenin birbirine yabancı ve uyumsuz olmamasıdır. Mimari ögeler bir sistem içinde, görsel ilkeler bağlamında bir araya getirilmelidir. Kompozisyon aynı zamanda bir üslubun karakterini de yansıtır (Aydınlı, 1993). Algısal anlamda, mekan elemanları kullanılarak oluşturulan kompozisyonların tamamı işlevle ilişkili olmak durumundadır.

Oyun mekanları esnek olarak tasarlanması gereken mekanlardır. Bunun nedeni, oyun mekanlarında bir çok farklı tipte oyun oynanmasıdır. Farklı tipteki oyunların farklı olarak düzenlenmiş mekanlara ihtiyaç duyması söz konusudur. Bu durumda oyun mekanından oynanacak oyun çeşitliliğine göre esneklik göstermesi beklenmektedir. Bunun yanı sıra oyun mekanı, oynanacak oyunun senaryosuna göre geniş hacimlere ihtiyaç duyabilen iç mimari elemanlar yardımıyla dekore edilebilmektedir. Bu durum da mekandaki esneklik ihtiyacını desteklemektedir. Esneklik ihtiyacı beraberinde; renk, bezeme, stil, ölçü ve biçim konusunda da mekanın değişebilir, dönüşebilir olmasını gerektirmektedir.

3.2 İç Mekan Atmosferi, Anlam ve Oyun

Atmosfer kavramı temel olarak bir kullanıcı herhangi bir mekanı deneyimlediğinde zihninde oluşan ilk izlenim olarak tanımlanmaktadır. Zumthor (2006), insanın bilgi birikimi ve olaylara bakış açısı değiştikçe, mekan atmosfer algısının da değişebileceğini belirtmektedir. Atmosfer kavramı bir hiçlikten ya da bir kaostan oluşabilmektedir. Bu noktada devreye mekanı oluşturan ögeler ve dış unsurlar girmektedir. Mekan atmosferini etkileyen ögeler arasında; yapının taşıyıcıları, yapıda kullanılan renk, doku, malzeme seçimleri, kullanılan mobilyalar, çevrede bulunan insan kalabalığı, akustik gibi bir çok parametre bulunmaktadır. Bir başka deyişle mekansal atmosfer kavramı, insan duyuları ve deneyimleri yardımıyla, çevresinde bulunan ve olup biten her şeyi değerlendirmesi sonucunda zihninde oluşan anlık fikirdir (Zumthor, 2006).

Zumthor (2006), mekan atmosferini oluşturan farklı bileşenleri açıklamaktadır. Bunlar:

- Mimari vücut,
- Malzeme uyumu,

- Mekanın sesi,
- Mekanın sıcaklığı,
- Mekanı çevreleyen nesneler,
- Soğukkanlılık ve cazibenin arasında,
- İç-dış çekişmesi,
- Samimiyet düzeyleri,
- Nesnelerin ışığı'dır.

Herhangi bir iç mekan incelendiğinde, birçok farklı renk, bezeme, stil, ölçek, biçim kullanılabildiği farkedilmektedir. Zumthor (2006), ortaya çıkan bu durumu mimari vücut olarak nitelendirmektedir. Bu görüşe göre insan vücudunda bulunan, hücre, doku, organ gibi vücut parçaları birlikte kullanıldığında bir uyum ve bütünlük oluşturmaktadır. Bu durum mimaride de geçerlidir. Kullanılan mimari öğeler yan yana gelerek atmosfer algısına destek vermektedirler.

İç mekan atmosferini etkileyen unsurlardan bir diğeri, iç mekanda kullanılan malzemelerin birbirleri ile olan uyumudur. Mekan tasarımında kullanılan malzemeler kendi aralarında bir iletişim halindedir. Malzemeler arasında olan bu iletişim yapıyla bütünlüşerek bir uyum oluşturmalıdır. Mekan tasarımında kullanılan malzemeler; kesim tipine göre, farklı kimyasal maddeler yardımıyla şekillenmesine göre, üzerine düşen ışık tipine göre, mekan kullanıcıları üzerinde farklı algısal tanımlamalar ortaya çıkartabilmektedir (Zumthor, 2006). Kotler (1973), mekan atmosferini oluşturan malzeme kavramının, mekan kalitesini etkileyen bir olgu olduğundan bahsetmektedir. Örneğin satış ve pazarlama yapılan bir mekanda kullanılacak malzemenin, sergilenen ürünün kalitesiyle örtüşmesi gerekmektedir. Bu tip mekanların tasarımında kullanılan malzeme bir yandan mekan atmosferini oluşturarak mekana değer katarken, diğer yandan sergilenecek ürünü ön plana çıkartıp, ürüne değer katabilmektedir (Kotler, 1973).

Mekan tasarımlarında, atmosferi etkileyen bir diğer unsur da akustik kavramıdır. Zumthor(2006), mekan atmosferini etkileyen akustik kavramını mekanın sesi olarak adlandırmıştır. İç mekandaki ses oluşumu, mekan kullanıcıları, kullanılan malzemeler, malzemelerin uygulama biçimi, çevresel etmenler gibi birçok parametreye bağlıdır. Bazı mekan tasarımlarının atmosferlerinde kesin bir sessizlik beklenirken, bazı mekan tasarımlarının atmosferlerinde de gürültü beklenmektedir. Bu ses farklılıkları mekan

kullanıcılarının, mekandan beklentileri ile ilgilidir. Örneğin bir toplantı salonunda küçük bir ses çıksa bile, dinleyicilerin ve konuşmacıların konsantrasyonu bozulabilir. Bunun aksi bir örnek olarak da, ses ve gürültü düzeyinin yüksek olduğu bar, gece klübü gibi mekanlar gösterilmektedir. Bu tip mekanlarda da kullanıcılar kendilerini gürültü ve kaosun içine bırakmak istemektedirler. Gece klübü mekanlarında olduğu gibi, kullanıcıların mekan atmosferinden bekledikleri gürültü ve kaos olabilmektedir. Bu durum da akustiğin mekan atmosferini ne denli etkileyebildiğini göstermektedir. Kotler(1973)'e göre farklı mekan atmosferleri örneği; işleve ait olarak kullanıcının mekana karşı beklentilerinin özgün olabileceğini anlatırken, işlev farklılığından dolayı oluşan atmosfer değişimini de açıklamaktadır (Kotler, 1973).

Isıl konfor kavramı, mekan atmosferini etkileyen bir diğer unsur olarak değerlendirilmektedir. Zumthor (2006), mekan atmosferini etkileyen ısı konfor kavramını mekanın sıcaklığı olarak adlandırmaktadır. Bazı mekan tasarımlarında, atmosferik şartlardan dolayı mekanlar, kullanıcıları bünyesinde toplayabilmektedir. Örneğin sıcak ve nemli bir yaz günü insanlar iklimlendirme konforunun sağlandığı kafe ve restoranlarda kendilerini daha mutlu ve huzurlu hissetmektedir. Bu durum, ısı konfor kavramının mekan atmosferini nasıl etkilediğini gösteren bir örnek olarak gösterilebilmektedir. Isıl konfor kavramı fiziksel olduğu kadar, psikolojik olarak da mekan kullanıcısı açısından önemli olmaktadır (Zumthor, 2006).

İç mekan atmosferini etkileyen kavramlardan bir diğeri de, mekan kullanıcısının çevresinde bulunan objelerdir. Zumthor (2006), mekan kullanıcısının çevresinde bulunan bu objeleri, mekanı çevreleyen nesneler olarak adlandırmaktadır. İç mekan atmosferini etkileyen objeler konusunda, boş bir kitaplık ile, içi kitap ve mekan kullanıcısı için özel anlamları olan objelerle dolu bir kitaplık arasındaki algısal fark örnek olarak gösterilebilmektedir. Bu iki örnek arasında bulunan kullanıcı algısı ve mekan atmosferi bağlamında büyük farklılıklar bulunmaktadır. Hatta aynı örnek üzerinden devam edilecek olunursa, mekan kullanıcısının bilgi birikimi doğrultusunda, kullanılan kitaplar ve objeler arasındaki fark bile mekan atmosferini etkileyebilmektedir. Bu tip objelerin iç mekan tasarımında kullanılması, mekanın kullanıcı tarafından yaşanan bir mekan atmosferi olarak algılanmasına yardımcı olmaktadır. Kullanılan objelerin boyutları ve anlamları değişiklik gösterebilmektedir. Preston(2008)'a göre iç mekan tasarımında kullanılan objeler ve dekorasyon elemanları, işleve uygun bir biçimde seçilerek, mekan kullanıcısının zihninde dolaylı

yoldan mekan atmosferinin işleve uygun bir biçimde tasarlanmış olduğu hissi verilebilmektedir (Preston, 2008).

Mekan kullanıcısının atmosfer algısını etkileyen bir diğer faktör olarak, kullanıcıyı yönlendiren unsurlar gösterilebilmektedir. Zumthor (2006), mekan kullanıcısını yönlendiren bu unsurları soğukkanlılık ve cazibenin arasında olarak adlandırmıştır. Bazı durumlarda mekan kullanıcıyı yönlendirmektedir. Mekan kullanıcısı farkında olmadan, mekan tasarımın kişi üzerindeki etkisi sayesinde kendisini, aslında gitmeye amaçlamadığı bir noktada bulabilmektedir. Bu durum çeşitli mekansal elemanlar, ışık, ses, görüntü yardımıyla olabilmektedir. Mekan kimi zaman kullanıcıyı bir noktada durdurur ve bu noktada hareketsiz kalmasını sağlar. Bu pozisyon, kullanıcının durduğu noktada hareketsiz bir biçimde, başka bir objeye odaklanmasını sağlamaya yardımcı olabilmektedir. Bir başka durumda, mekan kullanıcıyı hızlı bir şekilde bir noktadan başka bir noktaya taşımaktadır. Bu duruma örnek olarak yangın koridorları gösterilebilir. Mekan tasarımının kullanıcının bilinç altını ele geçirerek onu bir noktadan başka bir noktaya yönlendirmesi, mekan atmosferini doğrudan etkileyen bir neden olarak gösterilmektedir (Zumthor, 2006).

Mekanın içinin ve dışının uyumu da atmosfer algısını etkileyen faktörlerden biri olarak gösterilmektedir. Zumthor (2006) bu durumu iç ve dış arasındaki çekişme olarak adlandırmaktadır. Herhangi bir yapının cephe tasarımı ve çevre düzeni kullanıcı üzerinde belirli bir takım algısal yorumlar oluştururken, aynı yapının iç mekanı bambaşka bir dilden konuşabilmektedir. Bu durumun tersi, yani iç ve dış mekanın uyum durumu da söz konusudur. Bir mekanın cephe ve çevre düzeninin mekan kullanıcısına aktarmak istediği algı yorumu ile aynı yapının iç mekan tasarımının mekan kullanıcısına aktarmak istediği algı yorumunun farklı ya da benzer olması, bu yapı tasarımının uygun olup olmadığını belirleyememektedir. Bunun nedeni mekan karakterlerinin işleve ve çevresel faktörlere bağlı olarak değişebilmesidir. Tasarım dili olarak aynı şekilde oluşturulmamış olmalarına rağmen dış ve iç mekan arasında uyum söz konusu olabilmektedir. Bu sayede mekan kullanıcıları algısal anlamda farklı yorumlamalar ortaya koyarak, mekan algılarını kişiselleştirebilmektedirler. İç-dış dengesi, mekan içinde sergilenen ürüne bağlı olarak değişebilmektedir. Ürünün ön plana çıkartılmak istendiği durumlarda mekan tasarımında zıtlık kavramı aranabilmektedir. (Kotler, 1993).

Yapı elemanlarının ya da mekan objelerinin ölçüleri arasındaki ilişki de mekan atmosferini etkileyen bir diğer kavramdır. Zumthor (2006), mekan objelerinin ölçüleri arasındaki ilişkiyi samimiyet düzeyleri olarak aktarmaktadır. Mekan atmosferinde önemli olan, kullanılan yapı elemanlarının ya da mekan objelerinin doğrudan ölçüleri ya da oranları değildir. Atmosfer algısını etkileyen asıl faktör bahsedilen elemanların arasındaki ölçü ve oran ilişkisidir. Bir yapıda kullanılan objelerin tamamının insan ölçeğine kıyasla büyük yada küçük bir ölçekte düşünülmesi de tasarımcının mekan kullanıcılarına vermek istediği algı yorumunu aktarmasına yardımcı olabilmektedir. Örneğin iki boyutlu bir çizim üzerinden, herhangi bir yapı tasarımına bakıldığında, mekan ölçüleri ve oranları ile ilgili fikir yürütülebilmektedir. Fakat mekan ölçülerinin, mekan kullanıcısının atmosfer algısına olan etkisini anlayabilmek için, mekanı yaşayarak tecrübe etmek gerekmektedir. Bu durumda bir duvar kalınlığının, ya da kapı genişliğinin, mekan atmosferi üzerindeki etkisi ortaya çıkmaktadır (Zumthor, 2006).

Mekan atmosferine etkisi olan bir diğer unsur ise yapı tasarımında kullanılan aydınlatma elemanlarıdır. Aydınlatma elemanları mekana doğrudan olan etkilerinin dışında, mekan kullanıcısında algı değişiklikleri sağlayacak olan yan etkiler de getirmektedirler. Yan etkilere örnek olarak aydınlatma elemanının herhangi bir hacmin çevresinde bıraktığı gölge, malzemeler üzerindeki yansıması gibi etkiler gösterilebilmektedir. Zumthor (2006) aydınlatma elemanlarının mekan atmosferine olan katkısını nesnelerin ışığı olarak adlandırmıştır. Bazı tasarımlarda kullanılan malzemenin yansıtma değerine göre, malzemenin bulunduğu biçim yada bezeme için ek aydınlatma ihtiyacına gerek duyulmayabilir. Bu tip malzemeler çevrelerindeki aydınlık seviyesini kendilerine çekerek, mekan kullanıcısının atmosfer algısında değişiklik sağlayacak düzeyde aydınlık sağlayabilmektedirler. Aydınlatma, hacimsel biçimler üzerinde bir gölge oluşturmaktadır, oluşan bu gölge mekan atmosferinde derinlik sağlayarak mekan kullanıcısının atmosfer algısında değişikliklere sebep olabilmektedir. Mekan atmosferinde aydınlatmanın önemi temel olarak görme duyusuyla ilgilidir. Mekanın aydınlatılan parçaları ile karanlık parçaları arasında ortaya çıkan mekan atmosferinde büyük farklılıklar bulunabilmektedir. Bu sayede mekan kullanıcısı kendi görmek istediği noktadan ziyade, aydınlatmanın olanak verdiği noktayı görebilmektedir (Preston, 2008).

Oyun-insan-mekan etkileşimi bağlamında mekan algısı ve mekan atmosferi ile, mekan kullanıcısı için bir anlam oluşmaktadır. Bu inceleme sürecinde tasarımcının mekan atmosferine katmak istediği ve kullanıcının algıladığı veriler birbirinden farklı olabilmektedir. Tasarımcının vermek istediği ve kullanıcının algıladığı anlam örtüştüğünde, oluşturulan mekanın işlevine uygun bir biçimde sonuç verdiği söylenebilmektedir. Mekan kullanıcılarının algılayabileceği anlamlar, kullanıcının içinde yaşadığı toplumun kültür normlarına, kullanıcıların eğitim ve sosyal seviyelerine bağlıdır. Mekan tasarımı ortaya çıkarken, tasarımcının vermek istediği anlamı doğru bir şekilde aktarabilmesi için, mekan kullanıcısının sosyal değerlerini doğru bir biçimde analiz etmesi gerekmektedir.

Anlam kavramı, Gins'e (1979) göre "Herhangi bir şeyi düşünme isteği, tam olarak bilinmeyenden mevcut anlamı çıkarmak, anlamın farkına varılması." şeklinde tanımlanmaktadır. Hesselgern (1996), anlam duygusunun insan bilincinde gerçekleşen ilk zihni işlem olduğunu söylemektedir. Yapısal çevre, mekan kullanıcılarının tanımlama, değer verme ve yargılama sistemlerine bağlı olarak belirli anlamlar ifade etmektedir. Bu anlam yüklerine estetik duygular, birey ve toplum psikolojisi, kültür, tarihi geçmiş, sosyal yaşam, dini görüşleri kapsayan inançların oluşturduğu dünya görüşünü ilave etmek yerinde olacaktır (Günel, 2006).

Gür (2000) anlamı bir nesneye veya düşünceye duygusal değer ve kaygı veren özellik olarak tanımlamaktadır. Mekansal veya maddesel somut öğeler; fark edilebilir, okunabilir biçimsel bir kod oluşturmaktadırlar. Kullanıcı katıldığı mekansal iletişim ortamı sayesinde bu kodları okuyarak değerlendirir. Bunun sonucunda anlam ortaya çıkar (Yanarateş, 2003).

Tasarımcı ortaya koyduğu ürün yardımıyla mekan kullanıcılarına bir takım mesajlar verebilmektedir. Mekan kullanıcılarının bu mesajı tasarımcının aktarmak istediği gibi algılayabilmesi için, anlatılan mesajda tasarımcının kullanmış olduğu dilin açık, anlaşılabilir ve algılanabilir olması gerekmektedir. Tasarımcının ortaya koyduğu ürünün, tasarımcı ile mekan kullanıcısı arasındaki iletişimi sağlayabilmesi için bu iki grubun kullandığı dillerin ortak bir paydada buluşması gerekmektedir (Günel, 2006).

Rapaport'a (1990) göre anlam, açık bir şekilde ve güçlü bir dille anlatıldığında mekan kullanıcısına daha rahat iletilmektedir. Bundan dolayı anlamın anlaşılabilir ve kodlanabilir olması gerekmektedir. Bahsedilen iletişim dili, fiziksel ya da fizyolojik

olarak adlandırılmamaktadır, buna rağmen anlamsal biçimler taşıyan mantıksal yapılar olarak tanımlanmaktadır. İletişim dilini oluşturan etmenler, duygusal değerler, işleve bağlı oluşturulan ürünün netliği, kültürel durum, ifade edilen konunun hitap ettiği kitle, ve kitlenin bu konuya olan hakimiyeti olarak sıralandırılabilir (Rapaport, 1990).

Cüceloğlu (2002) algı kavramını, çevredeki nesne ve olaylara anlam verme süreci olarak açıklamaktadır. Tasarımcı tarafından yüklenen anlamın, açıkça algılanabildiği mekanlarda kullanıcı tatmininden söz edilebilmektedir (Günel, 2006). Bundan dolayı, mekan ile kullanıcı arasında geçen iletişim süreci boyunca mekanın, tasarımcının aktarmak istediği verileri taşıyan unsurlarının anlamlı ve anlaşılabilir olması gerekmektedir. Var olan mekan ile mekan kullanıcısının algılamış olduğu mekan arasındaki farkın minimuma indirilmesiyle, tasarımcı ile mekan kullanıcısı arasındaki iletişim gerçekleşmiş olmaktadır.

Hersberger (1974), yapısal çevre ile ilgili her şeyin, insan belleğinde idrak, kavram ve fikir olarak ortaya çıkan, sunusal anlamlar olduğundan söz etmektedir. Örneğin ilk önce dikdörtgen obje görülür, daha sonra bu dikdörtgen obje anlaşılır, kapı koluna dokunulduğunda bronz malzemenin serinliği hissedilir, algılama süreci bu şekilde devam etmektedir. İç sunulara karşı gösterilen tepki sonucunda tepkisel anlam ortaya çıkmaktadır. Tepkisel anlam, duygusal, değerlendirici, eleştirici olabilmektedir. Kişinin ağrı çekmesi, tikslenme veya aşağılama hissi, sunulan çevrenin değeri hakkında oluşan kararlar bu duruma örnek olarak gösterilebilmektedir (Hersberger, 1974).

Hersberger (1974), mekansal anlamı oluşturan farklı bileşenleri açıklamaktadır. Bunlar:

- Sunumsal anlam,
- Göstergesel anlam,
- Duyusal anlam,
- Değerlendirici anlam,
- Hüküm verici anlam'dır.

Sunumsal anlam formun tanınmasıyla ortaya çıkmaktadır. Mekan kullanıcısı ilk olarak gördüğü formun en basit düzeyde tanımını yapmaktadır. Bunun devamında, görülen formu açıklayıcı ve nitelendirici ikinci bir tanımlama oluşmaktadır. Daha sonra, algılanan objenin mekan kullanıcısı ile arasındaki mesafe önem kazanmaktadır,

mesafe anlaşıldıktan sonra, obje hatlarının detayları ortaya çıkmaktadır. Mekan kullanıcısı algılamış olduğu objenin durumuna, kendi bakış açısından bakarak karar vermektedir. Mekan kullanıcısı algılamış olduğu objeyi bulunduğu mekandan soyutlayarak, biçim, renk, ve statü özelliklerini belirlemektedir. Belirlenen obje, zihindeki diğer objelerle kıyaslanarak kategorize edilmektedir (Hersberger, 1974).

Göstergesel anlam, bir takım biçimler, objeler ve olaylar ile alakalı insan zihninde oluşan fikirler sebebiyle biçimin kendisinden daha önemli olarak görülmektedir. Bu tip biçimler diğer nesneler ya da olaylar için bir simge veya sembol görevi üstlenmektedir. Göstergesel anlam kendi içinde bir takım çeşitlilikler barındırmaktadır. Bu çeşitliliklerin en temel düzeyi, kullanımın tanımlanmasıdır. Örneğin, bir yapıda çalışmak, hareket etmek, yaşayabilmek için tasarlanan mekanın, oluşturulan formun, düşünülen renk konseptinin, mekan kullanıcısının kullanabileceği şekilde tanımlanması en önemli unsurlardan biridir. Tasarımsal öngöründe sunumsal ve göstergesel anlam arasında oluşan farklılık önem arz etmektedir. Bir tasarımcı, tasarladığı hacmin, sunumsal anlamına öncelik verirken, aynı durumda mekan kullanıcısı göstergesel anlamına önem verdiğinde, tasarımcı ile mekan kullanıcısı arasında gerekli iletişim sağlanamayabilmektedir (Hersberger, 1974).

Duygusal anlam, çevrenin kullanıcı üstündeki etkileri şekil aldıktan sonra, şekil alan bu etkilere karşı kullanıcının sahip olduğu iç tepki olarak açıklanmaktadır. Duygusal anlamda oluşan etkiler; mekan kullanıcısı üzerinde heyecan, sıkılma, tatmin olma gibi birçok farklı duygu tipine sebep olabilmektedir. Mekan kullanıcısı, bulunduğu mekandaki kullanım amacını anlayamadığı durumda dahi biçimsel özellikler mekan kullanıcısını tatmin edebilmektedir. Duygusal anlam, deneyimlere bağlı olarak öğrenilmiş bir tepki olarak görülmektedir. Bu tepkiler; otonomik tepkilerden farklılaşarak, psikolojik düzeyde örtüşen kişilikler arasında da farklılıklar gösterebilmektedir. Bu durum, kullanıcının sahip olduğu bilgi birikimi ve hayata bakış açısı ile ilgili olabilmektedir (Hersberger, 1974).

Değerlendirici anlam, çevrenin mekan kullanıcıları üzerindeki etkilerine tepki olarak oluşturulan bir anlam çeşitidir. Değerlendirici anlam, mekan kullanıcıları üzerinde oluşan ani duygularla alakalıdır. Örneğin, mekan kullanıcısı bulunduğu çevreden heyecan duyarak, etkilerinden hoşnut kalabilmektedir. Fakat daha sonra bu çevrenin sıkıcı olduğu sonucuna vararak, bulunduğu mekandan haz almayabilmektedir. Mekan kullanıcısı geçmiş deneyimlerinde barındırdığı değerler, kriterler ve standartlar

yardımla bulunduđu mekanı deęerlendirir ve mekanı bu kavramların süzgecinden geçirerek bulunduđu alanın, hoş olup olmadığına, güzel, çirkin, asil, sıradan olduğuna karar vermektedir. Deęerlendirici anlamda amaç ve mekan kullanıcısının deęerleri ön plandadır. Tasarımcılar genellikle ürünlerini eşit kültür seviyesindeki gruplar için yapamamaktadırlar. Bundan dolayı tüm mekan kullanıcılarının, mekan tasarımını eşit düzeyde deęerlendirmesi mümkün olmamaktadır (Hersberger, 1974).

Hüküm verici anlam; mekan kullanıcısı çevreden etkilendikten, ve bu etki durumunun sebep olduğular deęerlendirildikten sonra, ne yapacağına karar vermesi anlamına gelmektedir. Tasarım dilindeki hüküm verici anlam ile, günlük dilde kullanılan hüküm verici anlam, tam olarak birbiriyle uyuşmamaktadır. Günlük dilde kullanılan hüküm verici anlama, işaret tabelaları örnek olarak gösterilebilmektedir. Mekan kullanıcısı bu tip tabelaları farketdiğinde ne yöne hareket edeceğine dair bir hüküm vermektedir. Tasarımcı oluşturduğu tasarımda, mekan kullanıcısının bu denli kolay anlayabileceğı bir ürün ortaya çıkartamayabilmektedir. Hüküm verici anlam, mekan kullanıcısının sahip olduğı diğer tüm anlamların analizi sonucu ortaya çıkan bir anlam türüdür. Bu anlam tipinde, mekan kullanıcıları duygularının ve deęerlendirmelerinin sonucunda ne yapacağına karar vermekte ve onu uygulamaktadır (Hersberger, 1974).

Atmosfer kavramı diğer tüm mekan tasarımlarında önemli olduğ gibi, oyun mekanları tasarımında da büyük önem taşımaktadır. Oluşturulan mekan tasarımında, kullanıcı olan oyuncular, mekandan farklı beklentiler içerisinde olabilmektedirler. Bu durum, oynanacak oyunun konseptine ve oyunun kendine ait ihtiyaçlarına ve özelliklerine bağı olabilmektedir. Mekan kullanıcısı, tasarımcının oluşturacağı atmosfer ile birlikte kendini oyuna verebilmektedir. Esneklik kavramı burada da anlam kazanmaktadır. Oluşturulacak mekanın sahip olacağı atmosferin esnekliğı, oynanacak oyun konseptine göre güçlendirilmelidir. Bu sayede oyuncu oynayacağı oyuna uygun bir atmosfer hissedebilmektedir.

Oluşturulacak atmosfer sayesinde mekan, oyuncu üzerinde bir anlam oluşturmaktadır. Bu anlamın ortaya çıkmasında tasarımcı ile mekan kullanıcısı olan oyuncunun iletişimi önemlidir. Bir başka deyişle, tasarımcının aktarmak istediğı anlamın, oyuncuya ulaşabilmesi için, oyuncu topluluğunun sahip olduğ bilgi birikimine, kültür düzeyine ve oynanan oyunların konsept bilgilerine sahip olması gerekmektedir. Tasarımcı ve oyuncu aynı noktada buluştukları anda, oyuncu kendini oyun atmosferine kaptırarak, oyun eylemini gerektirdiğı şekilde yerine getirebilmektedir. Böylelikle

oyuncu, hoşça vakit geçirmek için kendisine ayırdığı vakti, verimli bir şekilde değerlendirmiş olmaktadır.

3.3 İç Mekanda Sosyal Etkileşim ve Oyun

En temel anlamıyla sosyal etkileşim, bir insanın ya da grubun bir konu hakkındaki duygu ve düşüncelerinin, başka bir insan ya da grubun bir konu hakkındaki duygu ve düşünceleri sayesinde değişmesi yada yorumlandırılması olarak tanımlanmaktadır (Arkonaç, 2005). Bu durum iki grup arasında bir etkileşim meydana getirmektedir. İrdelenen mekansal algı, atmosfer ve anlam kavramları doğrultusunda sosyal etkileşim kavramı incelendiğinde; tasarımcının ortaya koyduğu ürün ile birlikte oluşan atmosfer kavramı, mekan kullanıcısı üzerinde bir algı ve algı sonucunda bir anlam oluşturmaktadır. Tüm bu iletişim sürecinin sonucunda, mekan-kullanıcı arasında bir sosyal etkileşim meydana gelmektedir.

Sakallı (2001) sosyal etkileşim kavramını; “Bir başka deyişle bir veya birden fazla kişinin, bilinçli veya bilinçsiz olarak bir diğer kişinin yada kişilerin herhangi sosyal, ekonomik, politik konuda duygu, düşünce ve davranışlarını değiştirme şeklidir.” olarak tanımlamaktadır (Sakallı, 2001). Sosyal etkileşim kavramı iç mimari tasarımda düşünüldüğü zaman, mekan yoluyla insanla etkileşim haline giren tasarımcı, ortaya çıkarttığı ürün yardımıyla , mekan kullanıcılarının oyun oynayarak sosyal etkileşimde bulunmasına yardım etmiş olur.

Oyun kavramı yetişkinler için bir ihtiyaç olmasına rağmen, günümüz koşullarında yetişkinler oyunu boş zamanlarını değerlendireceği bir aktivite olarak görmekte ve oyun kavramına gereken özeni gösterememektedirler. Bu durumda tasarımcı oluşturacağı ürün yardımıyla, mekan kullanıcıları ile iletişime geçerek, yetişkin bireyin oyun ile ilgili düşüncelerini değiştirebilme fırsatına sahip olabilmektedir. Oyun kavramı, bir mekana ihtiyaç duymaksızın, oyuncular arası bir sosyal etkileşim oluşturmaktadır. Bu durum tek bir oyuncunun tek başına oynayacağı oyunlarda olabileceği gibi, birden fazla oyuncuyla oynanan oyunlarda da söz konusudur. Oyuncu tek başına oynadığı oyunlarda bazı durumlarda, belirli oyun araçları kullanmaktadır. Oyun aracı bir tasarımcı tarafından ortaya çıkmış olduğu için, bu aracı ortaya çıkartan tasarımcının fikirleri, oyuncuyu etkileyebilmektedir. Oyuncunun kendi kendine oynadığı oyunlar genellikle zihinde oynanan bir oyun türüdür. Bu durumda oyuncu kendisini bazı hayat kesitlerinde hayal etmektedir. Oluşturulan hayallerde, oyuncu

kendi zihninde oluşturduğu kişilerle etkileşime geçebilmektedir. Oyunu oynayan kişi sayısı arttıkça, bireylerin sosyal etkileşimi de artmaktadır. Oyun insanları bir fikir üzerinde toplayarak, oyuncular arasında sosyal etkileşim oluşturmaktadır.

Sosyal etkileşim sırasında, etkileyen kişi, sosyal etki kaynağı, etkilenen kişi, sosyal etki hedefi olarak adlandırılmaktadır (Sakallı, 2001). Sosyal etkileşim içerisinde değer kavramları ortaya çıkmaktadır. Topluluklar, özgün yaşam tarzları ve beğenilerine göre bir sanat ve sanatçı kavramı oluşturmaktadırlar. Bu durum her topluluğun kendi estetik anlayışını ortaya koymaktadır. Bundan dolayı, diğer toplulukların beğenilerinden oluşan sanat ve sanatçıları kendi beğeni filtrelerinden geçirilerek değerlendirilmektedir. Sosyal etkileşim bu noktada bir topluluğun, diğer topluluğu etkileme isteği şeklinde ortaya çıkmaktadır.

Sosyal etkileşimin nedenleri arasında, toplulukların ortaya çıkartmış olduğu sosyal kurallar ve doğru bilgiye olan ihtiyaçları gösterilmektedir (Arkonaç, 2005). Sosyal etkiyi oluşturan kavramlar arasında; sevilme, sayılmak, kabaul görmek gibi sosyal kurallar bulunmaktadır. Bilgiye dayalı sosyal etkileşim kavramında ise kişinin eksiksiz ve düzgün bir bilgi edebilmesi için diğer kişi yada topluluklardan bilgi alması yada o gruba katılması gerekmektedir (Arkonaç, 2005).

Fiziksel çevrenin etkileşimi düşünüldüğünde, insan ya da topluluk çevresinin en güçlü öğelerinden olan dil kavramı ortaya çıkmaktadır. Sosyal bilgiler, dil ve davranışlar yardımıyla öğrenilmekte ve aktarılmaktadır. Tüm sosyal toplulukların kendilerini ifade edebilmelerini sağlayan, kendilerine ait bir dilleri bulunmaktadır. Bazı durumlarda dil kavramı sözel yada yazılı bir şekilde ifade edilebildiği gibi, bazı durumlarda da işaretler, simgeler, biçimler ve yapılar yardımıyla ifade edilebilmektedir. Bu noktada, tasarımcı devreye girmektedir. Tasarımcı ortaya koyduğu ürünle birlikte, sözel bir ifade kullanmaksızın, mekan kullanıcılarının duygu ve düşüncelerine hitap edebilmektedir. Bu durumda sosyal etkileşim, tasarımın dili yardımıyla mekan kullanıcılarına geçmektedir. Tasarımcının kullanmış olduğu dilin, mekan kullanıcılarında bir anlam ortaya çıkartabilmesi, bu iki grubun arasında sosyal etkileşim oluşmasına sebebiyet vermektedir. Bundan dolayı mekan tasarımcısı, kullanacağı dili doğru bir biçimde seçerek, mekan kullanıcılarına ulaşabilmektedir.

Geçmişten günümüze oyun kavramı, toplumların birbiriyle etkileşimini sağlayan yollardan biri olmuştur. Bu sayede insanlar hem eğlenirken, hem de sosyalleşmişlerdir.

Bir başka deyişle oyun kavramı insanların sosyal etkileşimini sağlarken aynı zamanda, kişilerin ihtiyacı olan eğlenceyi onlara sunabilmektedir. Belirli bir toplumun oynadığı bir oyun zaman içerisinde başka toplumlarada sıçramakta ve bu toplumlarda da popüler olmaya başlamaktadır. Oyun kavramı olarak bir sosyal etkileşim aracı olmasının yanı sıra aynı zamanda toplumların sosyolojik olarak etkilenmesini sağlayan bir etmendir. Oyun oynanan mekan ise, oyuncuların birbirleriyle, oyuncuların oyunla ve oyuncuların mekanla olan etkileşimini sağlamaktadır. Yetişkinlerin çeşitli bahanelerle oyun oynamayı ertelemesinin nedenleri arasında, algısal, atmosferik ve anlamsal bir oyun mekanı örneği, ya da bu tip bir mekan standartının olmaması gösterilmektedir.

3.4 Oyun Mekanları

Temel olarak oynanacak oyunların ya da sergilenecek teatral performansların mekansal ihtiyaçlarına cevap verebilen, oyuncuların temel olan oyun oynama ihtiyacının yanında oyun sürecinde ortaya çıkabilecek yan ihtiyaçlarını karşılayabilecek mekanlara oyun mekanı denir. Bu mekanlar oynanacak oyunun tipine göre çeşitlilikler gösterebilir. Binlerce kilometre uzunluğundaki Fransa Bisiklet Turu (Le Tour de France), sahip olduğu ve sürekli değişen parkuruyla büyük bir oyun alanı olarak değerlendirilebilirken bir ağacın gölgesine yerleştirilmiş satranç tablası da bir oyun alanı olarak değerlendirilebilmektedir.

Oyun mekanının ihtiyaçları oynanacak oyun tipine göre çeşitlilikler gösterebilmektedir. Örneğin yarış oyunlarının prestijli örneklerinden olan Formula 1 serisi, asfalt bir pist, yarış takımlarının yarış sırasında bakım yapabilecekleri bir alan, güvenlik önlemleri için pist etrafında ayrılmış özel alanlar, seyirci tribünleri gibi birçok alt mekana ihtiyaç duyarken tavla oyunu için, oyun tablasının sabit durabileceği bir zemin yeterli olabilmektedir.

Mekanın şekillenmesini sağlayacak parametreler arasında oynanacak oyunun türüne bağlı olarak; dijital gereksinimler, mekanik gereksinimler, sistem ihtiyaçları, atmosfer ile ilgili ve topografik ihtiyaçlar oynayan kişi ya da takım sayısı, zar, tabla, top gibi oyun araçları gibi birçok etmen vardır. Bu etmenler optimize edilerek oyun mekanı şekillendirilebilmektedir.

3.4.1 Oyun Mekanlarının Tarihsel İncelemesi

İnsanlık tarihi boyunca oyun, toplumun vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Oynanan oyun çeşidine göre toplum, oyunlar için çeşitli mekanlar tasarlamış ve organize etmişlerdir. Kimi zaman da oyun, kendi mekanını oluşturmuştur. Buluntulara göre ilk oyunların, kemik parçaları, ahşap plakalar ve taş parçalarıyla oynandığı ortaya çıkmıştır (Bener, 2013). Oyuncuların bu oyun aletlerini açık alanlarda birbirlerine atarak puan almak ve öne geçmek gibi bir yöntemle oynadıkları sanılmaktadır. Bu ve bunun gibi örnekler oyuncuların ilk oyunlarını bir nevi savaş simülasyonları üzerine oynadıklarını göstermektedir. Zaman içinde bu oyunlar gelişerek, oyuncuları da simgeleyen pul, motif gibi oyun araçlarının bir tabla üzerine yerleşmesiyle oluşan oyunlara dönüştürmüştür. Bir başka deyişle oyuncular kendi oynadıkları savaş simülasyonlarını bile daha basit ve verdiği zararı azaltıcı bir hale dönüştürmüşlerdir.

Geçmişte oynanan birçok oyunun zaman içinde değişip, dönüştüğünü fakat altında yatan fikrin sabit kaldığını görebilmekteyiz. Bahsedilen, doğal mekanlarda, insanların birbirlerine taş, ahşap ve kemik parçaları fırlatarak oynadıkları bu oyunun günümüzde “paintball” şekline dönüşmesi örneğinde olduğu gibi. İlk çağlarda insanlar bunu bir savaş simülasyonu ve bir eğlence aracı olarak görüyorlardı ve buna uygun olarak belirli zaman aralıklarında toplanıp oyunun gerektirdiği şekilde hazırlanıp, belirli bir mekana giderek bu savaş simülasyonu oyununu oynuyorlardı. Bu oyun belki de oyunu oynayan toplumu savaşa hazırlıyor, gelecek olası tehlikeleri önceden sezebilmelerine yardımcı oluyor, toplum arasındaki güven duygularını arttırıyordu. Günümüzde ise “paintball” oyunu karşılıklı iki ya da daha fazla takımın, oyuna uygun kıyafetler ve ekipmanlar yardımıyla, genellikle doğal ortama uygun şekilde tasarlanmış bir mekanda, gerekli teknik oyun araçları kullanılarak oynadığı bir oyundur. Bu oyunda ana amaç rakip takımın bayrağını ele geçirmek olsa da, oyunun oyunculara kazandırdığı özellikler arasında takım olarak hareket etme, takım içerisindeki oyuncuların birbirlerine olan güveninin artması, takım ilişkilerinin düzeltilmesi gibi birçok özellik bulunmaktadır. Bunun yanında oyunun en önemli gereksinimlerinden olan hoş vakit geçirme de oyuncuların bu oyunu tercih etmelerine sebep olan en önemli unsurlardan biridir.

Bu iki oyunu birbiriyle karşılaştırdığımızda, zamanın insanlık tarihine etkisi dışında olan olguların sabit kaldığı, bir başka deyişle oyunun oyunculara kazandırdıklarının pek fazla değişmediği görülmektedir. Bu örnekte oyunun amacının değişmemiş

olması, oyun mekanını da değiştirmemiştir. Günümüzde daha sınırlı bir alan, standartlaşmış ekipmanlar kullanılmaktadır. Geçmişte ve günümüzde birbiriyle benzerlik gösteren birçok oyunun, mekanının da benzerlik gösterdiği görülmektedir. Yapılan kazılarda elde edilen bilgiler doğrultusunda eski uygarlıkların şehir meydanlarında ve buna benzer bölgelerinde sabit oyun tablalarının bulunduğunu görmekteyiz. Bu tip buluntular eski uygarlıklarda da oyun mekanlarının halkın yoğunlukla kullandığı açık ve kapalı mekanlarda oyun oynadıklarını işaret eder. Bunun dışında bazı yunan vazo resimleri üzerinde bulunan iki kumandanın karşılıklı oyun oynama tasvirinden anlaşıldığı üzere, antik çağlarda oyun, halkın her kesiminden insanın, bir çok farklı mekanda oyun oynadığının bir ispatı niteliğindedir.

Günümüzde ise oyun mekanları, oyun tiplerine göre bölünmüş durumdadır. Bazı oyun komplekslerinde birçok tür oyunu bir arada deneyimleyebilme fırsatı sunulmaktadır. “E3” fuarı örneğinde olduğu gibi birçok farklı ülkeden, dijital oyun severler bir araya gelip, bir sonraki yıl piyasaya sürülmesi beklenen oyunların tanıtımlarına katılmaktadır. Bu tip fuarlarda oyuncular bir yandan piyasaya sürülecek oyunları incelerken, bir yandan da bazı oyun turnuvalarına katılabilmektedirler. Bu unsur da oyun fuarını aynı zamanda bir turnuva mekanı haline dönüştürmektedir. Sırasıyla takımlardaki oyuncu sayısına göre dizilmiş olan oyun konsollarından ya da bilgisayar sistemlerinden oluşan bir düzenek üstünde oyuncular takımlar halinde ya da bireysel olarak karşılaşmaktadırlar. Eski çağlardaki anfityatroda, ya da arenalarda gladyatörlerin oynadıkları oyunları, seyircilerin izleyebildikleri gibi, günümüzde de seyirciler, teknoloji sayesinde evlerinden ya da fuar alanında bu turnuva karşılaşmasını seyredebilmektedirler. Bazı oyun fuarlarında dijital oyunların yanında kutu oyunları gibi oyunlar da sergilenmektedir ve bu tip oyunlar için de turnuvalar düzenlenmektedir.

3.4.2 Kutu Oyunu Mekanları

Kutu oyunları, temel olarak belirli bir düzende, kartlar, zarlar, oyun motifleri, oyun tablası ya da sahası gibi oyun araçlarını içinde barındıran, genellikle bir masa düzlemine ihtiyaç duyulan, kişi sayısı ve yaş aralığı değişken olan oyunlardır. Oyun süresi, kullanıcılar, oyuncu sayısı, oyun tipine göre farklılıklar gösterebilmektedir. Oyun süresi unsuru, oyun mekanı tasarımını etkileyen temel faktörlerden biridir.

Temel olarak kutu oyunları bir masa tablasında oynandığı için, oyuncular masa düzlemine ve masa etrafında bulunan oyuncu sayısına uygun bir oturma düzenine ihtiyaç duyarlar. Bazı oyunlarda oyuncular oturdukları bölgede hareketsiz bir şekilde oyuna hakim olabilirken, bazı oyunlarda da bulundukları masa düzleminin etrafında hareket etmeleri gerekmektedir. Seçilen oyun tipine göre kullanılacak olan masa düzlemi, oturma elemanları gibi mobilya türleri de değişiklik gösterebilmektedir. Bazı kutu oyunlarında tek bir oyunu onlarca oyuncu aynı anda oynayabilmektedir. Bazı oyun senaryolarında metrelerce uzunluğundaki bir masa etrafına sıralanmış karşılıklı iki takımın oyuncuları saatlerce tek bir oyun senaryosunu oynayabilmektedirler. Söz konusu durum değişiklikleri, oyun mekanı tasarımını da önemli ölçüde etkilemektedir. Kullanıcı ihtiyaçlarının değişken olması, mekan ihtiyaçlarını da değişime sürüklemektedir. Bu faktör de mekanı temel olarak değişebilir, dönüşebilir bir mekan tasarımı oluşturmak konusunda yönlendirmektedir.

Birçok kutu oyunu mekanında oyuncular, oyun oynayacakları mekandan oyunlarını ve diğer ihtiyaçlarını da temin edebilmektedirler. Bazı oyun mekanlarında ise, oyuncular kendi kutu oyunlarını ya da oynayacakları oyuna ait bazı oyun araçlarını yanlarında getirerek oyunlarını oynayabilmektedirler. Aynı zamanda oyuncuların, oyun araçlarını ve oyuna ait ihtiyaçlarını bu mekandan temin etmeleri gerekebilmektedir. Oyun oynanacak mekanda, oynama eyleminin karşılanacağı bir mekan dışında, oyunlara ait bilgilerin ve yayınların bulunduğu bir kitaplık-kütüphane bölümü, oyun araçlarının, kartlarının ve motiflerinin satışının yapılabileceği bir satış alanı gibi alt mekanlara ihtiyaç duyulabilmektedir.

Kutu oyunları saatlerce, hatta bazı durumlarda, günlerce sürebildiği için, mekan kullanıcılarının da günlük fizyolojik ihtiyaçlarını karşılayabilmeleri gerekmektedir. Bu şartlar göz önünde bulundurulduğunda, kullanıcıların oyun oynamak dışında bulunan temel ihtiyaçları arasında yemek yeme, temizlik, dinlenme gibi ihtiyaçları da bulunmaktadır. Tasarımcının oyun mekanı tasarımı sırasında bu unsurları da göz önünde bulundurması gerekmektedir.

Temel olarak kutu oyunları mekanlarında bulunması gereken işlevler, yeterli sayıda kullanıcının oyun oynayabilmesine yetebilecek, yapılması olası turnuvalara olanak sağlayabilecek, oyun oynama etkinliği dışındaki zamanlarda, gerekli oyun eğitimleri, oyunla ilişkili hobi eğitimlere hizmet edebilecek bir oyun alanı, bazı oyun grupları için ana mekandan soyutlanmış özelleştirilmiş oyun alanı, oyun ve hobi kitaplarının

sergileneceđi, kiralama ve satış işlerinin yapılabilceđi kitaplık-kütüphane alanı, oyun araçlarının, modellerin, oyun motiflerinin ve hobi araçları gibi oyuna yardımcı elemanların kiralama ve satışının yapılabilceđi bir satış alanı, oyuncuların ve seyircilerin beslenme ihtiyaçlarını karşılayabilecek bir yemek yeme alanı, oyuncuların sıhhi konforlarını sağlayabilecek bir kişisel bakım ve temizlik alanı, oyuncuların ve seyircilerin dinlenmelerine olanak sağlayan ve ergonomik konfor ihtiyaçlarını karşılayabilecek bir dinlenme alanı olarak sıralanabilmektedir.

Oyunlar kendi içerisinde çeşitlik gösterebildiđi gibi, arzulanan mekan atmosferi de çeşitlik gösterebilmektedir. Bazı oyunlarda kesin bir sessizlik ve sadelik beklenirken, bazı oyunlarda oyun sırasında ses ve ışık efektleriyle birlikte oyuna katkıda bulunması beklenmektedir. Fakat dinlenme bölümü gibi işlevi oyun türüne göre deđişiklik göstermeyen alt mekan parçalarında ise kesin bir sakinlik ve fiziksel konfor beklenmektedir. Kutu oyunu mekanları ve alt mekanları oyuncu-seyirci etkileşimi açısından incelendiđinde kullanıcılar oyunlarını oynarken, genellikle diđer oyuncularla ve seyircilerle sosyal etkileşim halindedirler, fakat oyun turnuvalarında oyuncuların seyirciler ile olan etkileşimi dolaylı olarak sağlanmaktadır. Bir başka deyişle seyirciler oyunları seyrederken aynı zamanda oyuncuların oyun konforunu da bozmamaları gerekmektedir. Bu durum da mekan tasarımının hacimsel anlamda önemini ortaya koymaktadır. Seyirciler fiziksel olarak oyunları takip edebildikleri gibi, çok sayıda oyuncudan oluşan turnuvalarda birden fazla oyuna hakim olabilmek için, seyircilerin oyunları dijital olarak takip edebilmeleri gerekebilmektedir.

Kutu oyunları mekanları tasarımlarında oyuncuların estetik beklentileri, oyuna konsantre olup konforlu ve keyifli bir biçimde oyun oynayabilmeleri sağlamak üzerinedir. Bazı oyun turnuva konseptlerinde de oyun mekanına kurulan teatral sahneler ve dekorlar yardımıyla oyuncuların kendilerini oyunun içinde bir parça olarak hissedebilmesi hedeflenmiştir. Oyun oynanacak mekanın farklı senaryo konseptlerine ait teatral ve dekoratif ürünlerin rahatlıkla yerleşebilmesine müsaade eden hacimsel bir alana sahip olması gerekmektedir.

Aydınlatma, kutu oyunlarının oynanabilmesinde önemli yer tutmaktadır. Kimi oyunlar saatlerce sürebildiđinden dolayı aydınlatma seviyesi hem oyuncuyu tatmin edecek düzeyde hem de oyuncunun fiziksel konforunu rahatsız etmeyecek düzeyde tutulmalıdır. Bazı oyunlar için aydınlık seviyesi yüksek bir ortam gerekirken, bazı

oyunlar için de aydınlık seviyesi düşük hatta kimi oyun senaryolarına göre karanlık ortam arzulanabilmektedir.

Kutu oyunu mekanları, bir yandan oyuncular için, uzun sürebilecek olan oyun ve oyun turnuvalarında, mekânsal planlama, ergonomi, ısı konfor ve aydınlatma gereksinimleri düşünülerek, diğer yandan mekanın ek kullanıcıları olan seyircilerin ihtiyaçlarını karşılayabilecekleri, mekan hacminin, konsept senaryolara uygun bir biçimde değişip dönüşebileceği esnek bir hacim olarak tasarlanmalıdır. Bu tasarım sürecinde mekanın temeli olan oynama eylemindeki “eğlenerek vakit geçirme” ilkesi göz önünde bulundurularak, kullanıcıların mekandan aldıkları keyfi optimum seviyede tutmak gerekmektedir.

3.4.3 Kutu Oyunu Mekanlarının Dünya ve Türkiye’deki Örnekleri

Kutu oyunlarına olan ilgi ülkemizde ve tüm dünyada giderek artmaktadır. Bu mekanlara olan ilgi artışı sonucunda kullanılan mekanlar özelleştirilip, oyun oynamanın yan işlev olduğu mekanlardan ana işlevi oyun üzerine mekanlar haline dönüştürülmüştür. Kutu oyunları mekanları kimi zaman oyun üreticisi firma tarafından organize edilirken kimi zaman ise işletme sahipleri birçok oyunu bir arada bulunduran kutu oyunu mekanları işletmektedirler.

Dünyadaki ve ülkemizdeki kutu oyunları mekanlarında, kutu oyunlarının, oyun araçlarının, oyun motiflerinin satıldığı ve bu oyunların oynanabildiği örnekler olduğu gibi, bir kafeye ya da bara entegre olmuş şekilde kutu oyunlarının oynatıldığı mekanlar da bulunmaktadır. Dünya genelinde bazı oyun fuarlarında da kutu oyunlarının tanıtımları ve turnuvaları düzenlenmektedir. Bu da oyun fuarlarını aynı zamanda bir kutu oyunu turnuva mekanına dönüştürebilmektedir.

Dünya çapında ilgi gören oyun fuarlarından biri olan “PAX” 2004 yılında ortaya çıkmıştır. “Pany Arcade Expo” isimli bu fuar fikri “Pany Arcade” web çizgi romanı yazarlarının ortak fikirleri olarak uygulamaya geçmiştir. “Panny Arcade” isimli çizgi roman ilk olarak 1998 yılında internet ortamı üzerinden yayınlanmaya başlamıştır, 2010 yılında bu çizgi romanı takip eden okur sayısı 3.5 milyona ulaşmıştır. “PAX” organizasyonu, ortaya çıktığı günden buyana dünyanın farklı bölgelerindeki fuar merkezlerinde kurulmaktadır.

“PAX”, fuar katılımcıları için kendi bünyesinde, oyuncuların eski ve yeni konsol oyunlarını ücretsiz bir şekilde oynayabilecekleri bir dijital oyun bölümü, oyun

geliştiricileri ve üreticilerinin, firma ve oyun tanıtımlarını yapabileceği bir tanıtım alanı, oyuncuların mini oyun konsollarını ve bu konsollar için üretilmiş oyunları deneyimleyebileceği bir mini konsol oyun alanı, oyuncuların, oyun ve oyunla ilişkili konularda bilgilendirilmelerini sağlayan paneller, Bilgisayar oyuncularının, oyun oynayabilecekleri bir bilgisayar oyunu alanı, Masaüstü kutu oyunlarının oynanabileceği bir kutu oyunu alanı barındırmaktadır. Şekil 3.1’ de örnek kutu oyunları mekanı gösterilmiştir (url-2).



Şekil 3.1 : Boston “EastPAX” organizasyonu kutu oyunları mekanı

“Warhammer World” stratejik kutu oyunları mekanlarına örnek olarak gösterilebilmektedir. “Warhammer World” , “Games Workshop” firmasının Nottingham şehrinde bulunan genel merkez binasındaki ziyaretçi alanıdır. “Warhammer World” kendi bünyesi altında, oyuna ait etkinliklerin yer aldığı bir etkinlik holü, oyuncuların masaüstü kutu oyunlarını oynayabileceği bir oyun alanı, oyun motiflerinin ve oyun araçlarının, satış, bakım ve tamir işlemlerinin yapılabileceği bir satış alanı, mekan kullanıcılarının ihtiyaçlarına cevap verebilecek bir kafe alanı, hediyelik eşyaların satışının ve sergisinin yapıldığı bir hediyelik eşya alanı

barındırmaktadır. Şekil 3.2’de “Warhammer World” oyun turnuva mekanı gösterilmiştir (url-3).



Şekil 3.2 : “Warhammer World” oyun turnuva mekanı

Ülkemizde kutu oyunları mekanları genellikle, hobi kulüpleri üyeleri tarafından kullanılmaktadır. Bundan dolayı genellikle bu tip mekanlar, yıllardır bu tip kutu oyunlarını oynayan, kutu oyunu mekanlarını tecrübe etmiş kişiler tarafından ya da bu kişilerin gözetiminde tasarlanmıştır.

“Pegasus Oyuncak” 2006 yılında İstanbulda kurulmuştur. Bu mekan kutu oyunlarının yanı sıra, çeşitli kart oyunları, fantastik rol yapma oyunları ve oyun figürleri konusunda uzmanlaşmıştır. Bu mekanda birçok stratejik masaüstü kutu oyunlarının turnuvaları düzenlenmektedir. Mekan bünyesinde; oyunların ve figürlerin sergilendiği bir vitrin alanı, oyun kitaplarını barındıran bir kütüphane alanı, oyun araçları ve motiflerinin sergilendiği bir sergi alanı, kütüphane ve sergi alanına hitap eden bir satış birimi, mekanın hizmet ettiği oyunların oynanabileceği bir oyun alanı, stratejik masaüstü kutu oyunlarının turnuvalarının düzenlenebileceği bir turnuva alanı ve mekanın genel ihtiyaçlarını karşılayabilecek ek hizmetler bulunmaktadır. Şekil 3.3’ te “Pegasus Oyuncak” kutu oyunları mekanı gösterilmiştir (url-4).



Şekil 3.3 : “Pegasus Oyuncak” kutu oyunları mekanı

“Oversoul” 1997 yılında Ankarada kurulmuştur. Bu mekanda oyun figürleri ve oyun araçlarının satışının yanı sıra çeşitli kutu ve kart oyunlarının oynanma imkanı bulunmaktadır. “Oversoul” mekanı stratejik masaüstü oyun turnuvalarına ev sahipliği yapmaktadır. Mekan bünyesinde, Oyun motiflerinin, oyun araçlarının ve oyun kitapların sergilendiği bir sergi alanı, sergilenen ürünlerin satışının yapıldığı bir satış birimi, mekan kullanıcılarının çeşitli stratejik masaüstü kutu oyunlarını bir oyun alanı, bu oyunların turnuvalarının düzenlenebileceği bir oyun turnuva alanı, oyuncuların dinlenebilmeleri için bir bahçe alanı ve mekanın genel ihtiyaçlarını karşılayabilecek ek hizmetler bulunmaktadır. Şekil 3.4’ te “Oversoul” kutu oyunları mekanı gösterilmiştir (url-5).



Şekil 3.4 : “Oversoul” kutu oyunları mekanı

3.5 Bölüm Sonucu

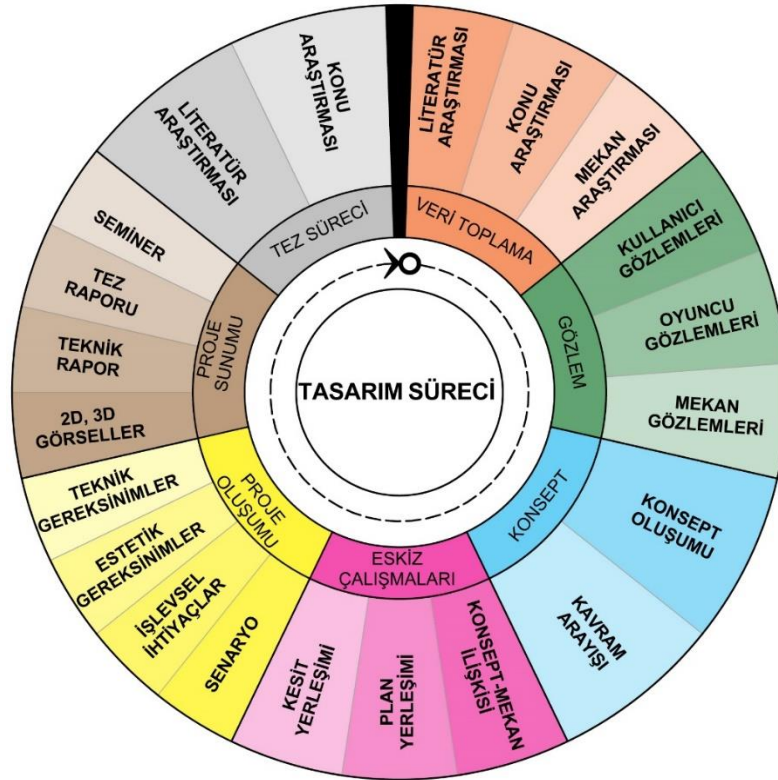
Ülkemizde kutu oyunları mekanları genellikle, hobi kulüpleri üyeleri tarafından kullanılmaktadır. Bundan dolayı genellikle bu tip mekanlar, yıllardır bu tip kutu oyunlarını oynayan, kutu oyunu mekanlarını tecrübe etmiş kişiler tarafından ya da bu kişilerin gözetiminde tasarlanmıştır. Fakat gün geçtükçe daha çok ilgi duyulan ve özelleşmiş mekanlara ihtiyaç duyan oyun mekanlarının tasarımı bir iç mimarlık problemi olarak ele alınmalıdır. Bu bölümde; ele alınan ve oyun mekanlarının tasarım kriterlerinin tespitinde önemli etkileri olacağı düşünülen mekan algısı, mekan atmosferi, anlam, sosyal etkileşim konuları bağlamında oyun-insan-mekan etkileşimi üzerine yapılan literatür çalışmaları ve kutu oyunları mekanları hakkında örnek inceleme ve oyuncularla yapılan görüşmeler sonucunda edinilen bilgiler ve gözlemler sunulmuştur.

Sonraki bölümde, stratejik kutu oyunları mekanı konusunda bir oyun alanı tasarımı oluşturulmuştur. Bu oyun alanının çalışma konusu, çalışma amacı, çalışma kapsamı, çalışma yöntemi, yer seçimi gibi nedenler açıklanmıştır. Oluşturulan projeye ait, işlevsel kararlar, estetik kriterler ve mekanik gereksinimler anlatılmıştır.

4. BİR OYUN ALANI TASARIMI: “STRATEJİK KUTU OYUNLARI MEKANI”

4.1 Çalışmanın Konusu ve Amacı

Tez çalışması ile eş zamanlı olarak yürütülen İTÜ İç Mimarlık Yüksek Lisans Programı “IMIAD” (Intertational Master of Interior Architectural Design) Proje III dersi kapsamında belirlenen tasarım kriterlerinin ortaya konması için bir tasarım çalışması yapılmıştır. Projenin temel amacı, tez çalışması süresince elde edilen bilgilerin ve belirlenen tasarım kriterlerinin, tasarım sürecinde deneyimlenerek örnek bir çalışma olarak kullanılmasıdır. Bu kapsamda proje konusu olarak bir turnuva türü olan “fantastik masaüstü oyunları” seçilmiştir. Bu turnuva türü içerisinde kapsamlı bir örnek olan ve aynı zamanda tasarımcı tarafından da oynayarak deneyimlenen “Warhammer Fantasy Battle – Warhammer 40.000” oyunları başta olmak üzere diğer turnuvalara da hizmet verebilecek bir turnuva mekanı tasarlanması amaçlanmıştır. Tasarım süreci şekil 4.1’de anlatılmıştır.



Şekil 4.1 : Tasarım Süreci

4.2 Çalışmanın Kapsamı ve Yöntemi

Bu süreçte öncelikli olarak turnuva mekanları için halihazırda belirli tasarım kriterlerinin var olup olmadığı araştırılmıştır. Bu araştırmada kaynak olarak tanımlanabilecek yeterli veri ortaya çıkmamıştır. Daha sonrasında tasarımcı kendi proje konusu ile alakalı Türkiye genelindeki kullanıcılara ulaşmayı ve onlardan elde edebileceği bilgiler doğrultusunda belirli bir veri dizisi elde etmeyi amaçlamıştır. İlk olarak internet ortamından proje konusu ile ilişkili mekanlara ulaşarak bu turnuva mekanlarının hangi işlevlere ihtiyacı olduğu öğrenilmiştir. Bu turnuva mekanlarına örnek Şekil 4.2’ de gösterilmiştir (url-6). Bu sırada turnuvalara katılan oyuncuların da ihtiyaçları araştırılmıştır. Bu doğrultuda internet ortamında oyunların ve turnuvaların düzenlendiği mekanlardaki oyuncular ve oyuncu grupları ile iletişime geçilmiştir.

Türkiye’deki en büyük fantastik masaüstü oyunları grupları olan “Karargah” ve “Türk Savaş Oyunları Topluluğu”ndaki üyelerle görüşülmüştür. Bu üyelerden edinilen bilgiler doğrultusunda İstanbul’da bulunan “Pegasus Oyuncak Mekanı” incelenmiştir. Mekanın işlevsel analizi, proje öncesinde yapılmış olan işlev analizleriyle benzerlikler göstermektedir. Mekan içerisinde bir satış birimini, bir kütüphaneyi, oyun ve turnuva işlevlerinin karşılanabileceği bir bölüm gibi ana işlevleri içermektedir. Bu ana işlevlerin yanı sıra küçük bir mutfak birimi ve wc gibi servis mekanları da bulunmaktadır. Mekanın kullanıcı profili; yaşları 9 ile 55 arasında değişen erkek ağırlıklı üyeleri barındırmaktadır. Bu üyeler özellikle hafta sonlarını fantastik masaüstü oyunları oynayarak geçirmektedirler. Türkiye’deki toplam Warhammer oyuncu sayısının 430 civarında olduğu, bu oyunculardan yaklaşık 250 kadarının düzenli olarak bu oyunu oynadığı bilgisi edinilmiştir. Yapılan araştırmalar neticesinde aktif oyuncuların büyük bir çoğunluğunun İstanbul’da yaşadığı öğrenilmiştir.



Şekil 4.2 : Oyun turnuva mekanı örneği

Bu oyuncuların turnuvalar açısından deneyimli olanlarıyla görüşülerek turnuvalar hakkında genel bir bilgi edinilmiştir. Bu görüşmelerde kullanılan mekanın işlevsel açıdan gereksinimleri, konfor koşulları, aydınlatma sistemi ve akustik ihtiyaçları konusunda kullanıcıların görüşleri alınmıştır. Bu süreçte birçok oyunun gereksinim duyduğu iç mekan özellikleri ile ilgili olarak masa boyutları, gerekli olan aydınlatma ihtiyacı, turnuva süreleri gibi kendi tasarım kriterlerini, kural kitapları gibi oyuna özgü olan kaynakların içinde barındırdığı anlaşılmıştır.

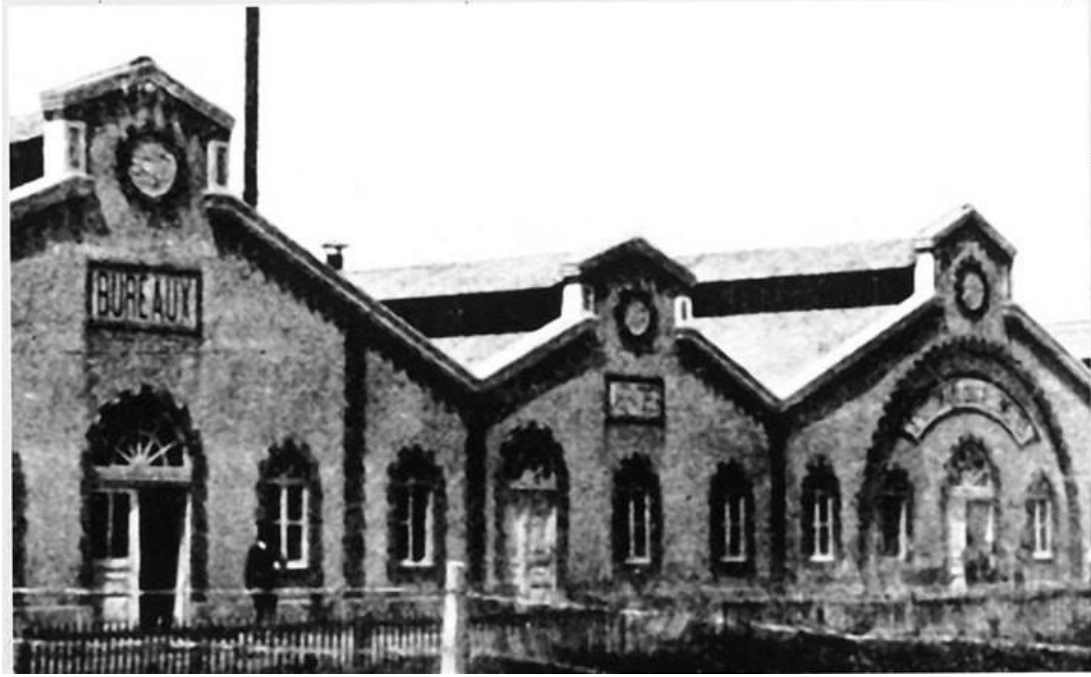
4.3 Yer Seçimi

Mekan kullanıcılarıyla yapılan görüşmeler sonucunda, oyuncuların her hafta sonu mekanı yoğun bir şekilde kullandıkları anlaşılmaktadır. Aynı zamanda, İstanbul dışındaki şehirlerden ve yurtdışından turnuvalara ve oyunlara katılmak için gelen oldukça fazla sayıda oyuncu olduğu bilgisi öğrenilmiştir. Yer seçiminde en önemli kriter mekanın hem şehrin kalabalığından ve gürültüsünden uzak olması, hem de ana ulaşım noktalarına mümkün olduğunca yakın olmasıdır. Öncelikle Atatürk Havalimanı çevresinde alan analizleri yapılmıştır ve yapılan analizler sonucunda Florya'daki Kibritthane isimli eski fabrika yapısının tüm bu ihtiyaçlara cevap verebileceğine karar verilmiştir.

Kibritthane yapısının geçmişte ve günümüzdeki kullanımı incelendiğinde şu sonuçlara ulaşılmıştır;

”19. yüzyılın sonlarına doğru yatırım yapmak isteyen yabancı girişimciler arasında bulunan Fransızlar, İstanbul’da modern bir kibrit fabrikası kurmak üzere çalışmalara başlarlar. Osmanlı Kibritleri Anonim Şirketi (Soci  t   Anonym des Allumettes Ottomanes) 1898 yılının Mart ayında kurulur. Osmanlı Kibritleri Fabrikası, o d  nemin b  y  k fabrikalarından biri olacak hatta Avrupa’ya kibrit ihra   edecektir. B  y  k   o  unlu  u kadınlardan olu  an iki y  z i   i ve elli personel   alı  maktadır. Osmanlı Kibritleri Fabrikası, 1900’l   yılların ba  larına dek   retime devam edecek ancak verimli olamadı  ı i  in bir s  re sonra kapatılacaktır. Y  z yılı a  kın bir zaman dilimine meydan okuyan yapı, bug  n zamanın b  t  n hoyratlı  ına ra  men h  l   ayaktadır. G  n  m  zde genel olarak farklı tekstil firmalarının katalog   ekimleri i  in

kullanılmaktadır.”. Kibritthane yapısının Osmanlı Kibritleri Anonim Şirket’i dönemindeki kullanımı Şekil 4.3’ te gösterilmektedir (url-7).



Şekil 4.3 : Osmanlı Kibritleri Anonim Şirketi Fabrikası

4.4 Oyun Alanı Tasarımı: “Stratejik Kutu Oyunları Mekanı”

Tasarım sürecinde öncelikle senaryoya bağlı olarak kurulan üç temel fonksiyon Kibritthane yapısının mevcut olan üç bloğuna adapte edilmiştir. Bu üç temel fonksiyon; “imalathane”, “konaklama bölümü” ve en önemli kısım olan “turnuva mekanı” olarak belirlenmiştir.

4.4.1 Seçilen Oyun Türü ve Özellikleri

“Warhammer” oyunu kendine özgü fantastik dünyasındaki, birçok farklı ırka mensup karakter modellerini içinde barındıran, kendine özgü coğrafyasının ve fantastik mekanlarının tasviri biçiminde oluşturulmuş oyun alanlarında oynanan fantastik bir masaüstü oyunudur. “Warhammer” oyunu ilk olarak 1980’li yılların başında “Games Workshop” firması tarafından oluşturulmuştur. Bu oyunun kendi senaryolarını anlatan, ırkların tarihlerini, kahramanlarını, askeri birliklerinin özelliklerini anlatan her ırka ait farklı bir oyun kitabı vardır. Bu kitapların dışında oyunun genel ve özel kurallarının bulunduğu bir kural kitabı da vardır. Şekil 4.4’ te gösterildiği gibi

oyuncular, karakter modellerini ve haritalarını hazırlayıp rakipleriyle birlikte oyun oynarlar (url-8).



Şekil 4.4 : Warhammer oyun tablası ve motif örneği

“Warhammer” oyunu iki kişiyle oynanabileceği gibi farklı senaryolar ışığında takımlar halinde de oynanabilir, bu senaryolar oyuncuların talebine ve yaratıcılıklarına göre değişebilir. Oyuna başlamadan önce her bir oyuncu oyuna başlayacağı ırk ile ilgili olan kitaptan, oluşturacağı strateji ve taktiksel konsept doğrultusunda ordusunu belirler. Daha sonra ordusunu oluştururken belirlediği karakterlerin modellerini hazırlayıp oyun alanına yerleştirir. Oyun her bir oyuncu için yedi ana turdan oluşur, her turda her bir oyuncu için dörder turdan oluşur. Bu dört tur sırasıyla hareket etme, ateş etme, büyü ve hücum şeklindedir. Bir oyuncu bu sırayla hareketlerini tamamladığında sırasını diğer oyuncuya geçirmiş olur. Tüm oyuncular kendilerine ait bu dört turu tamamladığında oyunun bir turu da tamamlanmış olur. Yedi tur sonunda oyun kurallarında göre kazanan ve kaybeden oyuncu belli olur. Bir başka deyişle “Warhammer” özgün fantastik dünyasında geçen bir masaüstü savaş simülasyonu oyunudur. Örnek oyun oynanışı Şekil 4.5’ te gösterilmektedir (url-9).



Şekil 4.5 : Warhammer masaüstü strateji oyunu oynanışı

Bu oyunu oynamak için oyuncular oyun kitapları ve karakter modellerinin dışında bir mekana ihtiyaç duyarlar. Oyun süresi senaryoya bağlı olarak ortalama dört saat ile on saat arasında değişebilir. Çok özel senaryolarda bir günü aşkın bir oyun süresi ortaya çıkabilir. Bu durum oyun oynanacak mekanın konfor ihtiyaçlarının önemini ortaya çıkarmaktadır. Ergonomik gereksinimler ve kullanıcı ihtiyaçları göz önünde bulundurulduğunda oyuncuların temel olarak oturur ve ayakta vaziyette oyun tablası çevresinde rahat ve konforlu bir biçimde hareket etmeleri gerekmektedir. Bu konfor gereksinimlerinin yanında oyuncuların, yeme, içme, dinlenme ve kişisel temizlik gibi ihtiyaçlarını da bu mekanda karşılamaları gerekebilmektedir.

4.4.2 Tasarım Konsepti ve Kullanım Senaryosu

İşlev

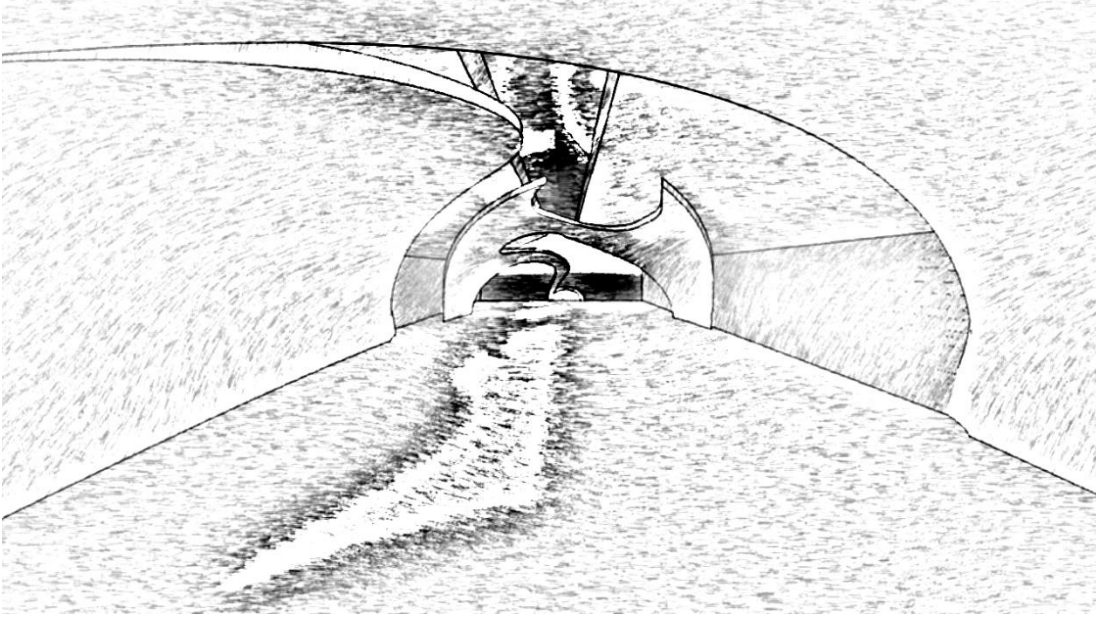
Turnuva mekanının kapsadığı işlevler, mekanın genel kontrolünü ve yönetimini elinde barındıran, turnuvaların oluşturulduğu ve kontrolünün yapıldığı danışma-kasa birimi, model ve maket malzemelerinin satışının yapılacağı, modellerin sergileneceği bir satış birimi, fantastik kitapları, turnuvalarla ve oyunlarla ilişkili diğer kitapları barındıran bir kütüphane, tüm mekana hizmet eden aynı zamanda oyuncu yakınlarının vakit

geçirebileceği kafe-lobi birimi, tiyatral oyunların veya turnuva oyunlarının kullanımına açık olan özelleştirilmiş çok amaçlı oyun alanı, turnuva tipine göre esnek bir şekilde dönüşebilen turnuva alanı, turnuva alanına hizmet edecek olan mutfak alanı ve genel kullanıma hizmet veren servis mekanlarından oluşmaktadır.

Senaryo – Konsept oluşumu

Mekanı kullanacak kişilerin bu mekana turnuvalara katılmak ya da oyun oynamak için gelecekleri düşünülmüştür. Bir başka deyişle günlük hayatlarından uzaklaşıp, zihinlerini tazelemek ve eğlenmek için bu mekanı tercih etmeleri planlanmıştır. Bundan dolayı şehrin stresinden ve yoğunluğundan uzakta olması ve ulaşım ağlarına yakın olması gibi özellikleri için seçilen Kibrithane yapısında ihtiyaç anında insanların karavanlarıyla gelebilecekleri, bahçesinde çadır kurabilecekleri, kişisel temizlik ihtiyaçlarını giderebilecekleri, yeme – içme fonksiyonlarını da barındıran bir senaryo oluşturulmuştur. Senaryo kapsamında oyuncuların Türkiye’nin ve dünyanın farklı bölgelerinden oyun turnuvalarına katılmak için bu mekana gelip, ihtiyaç durumunda bir hafta süren turnuvalara katılacakları düşünülmüştür.

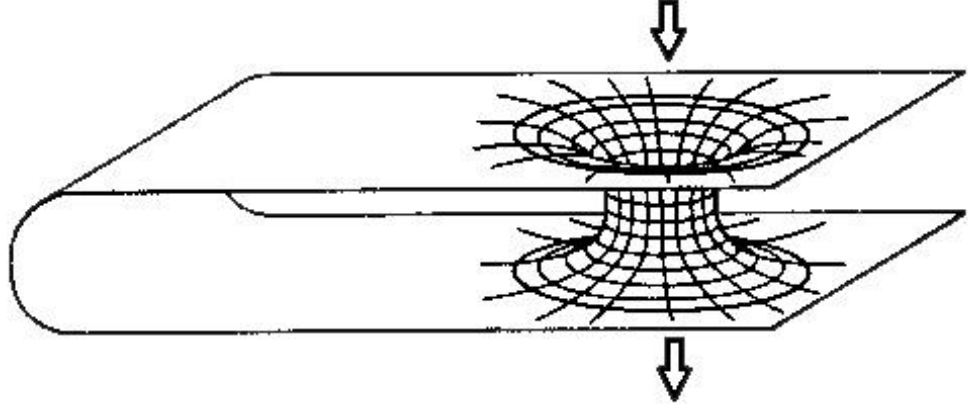
Konsept oluşturulurken ilk olarak bu mekana gelecek insanların işlerini, uğraşlarını bir kenara bırakarak stres atmaya ve eğlenmeye odaklanacakları fikri hayal edilmiştir. Bununla ilgili olabilecek metaforlar oluşturulmuş ve portal kavramı üzerinde yoğunlaşmıştır. Portal kavramı bir dünyadan, başka bir dünyaya geçiş şeklinde ele alınmıştır. Konsept, portal fikrinde olduğu gibi, mekan kullanıcılarının bu fabrika görünümünden beklemeyecekleri formlarla desteklenen bir tasarım ile kurgulanmıştır. Daha sonrasında form arayışlarına başlanmıştır. Konsept eskiz çalışması Şekil 4.6’ da gösterilmektedir.



Şekil 4.6 : Konsept eskiz çalışması

Bir sonraki aşamada portal kavramınının, form üzerinden değil, mekanın bir parçası olarak kullanılması denenmiştir. Bu kullanım aşamasında, özelleştirilmiş oyun alanının giriş bölümünün turnuva mekanı ile genel kullanım alanından ayıran bir portal şeklinde kullanılması ve aynı zamanda bu portalın özelleştirilmiş oyun alanıyla arasındaki ilişkisi düşünülmüştür.

Portal, tasarım sürecinde karadelik olarak tanımlanmıştır. Karadelik, temel olarak maddenin boyut değiştirirken kullandığı köprüdür. Şekil 4.7’ de portal kavramı grafiksel olarak ifade edilmektedir (url-10). Bu fikirden yola çıkılarak özelleştirilmiş oyun alanına simetrik iki giriş verilip, kullanıcıları karanlık ve basit bir labirentten geçirerek, özelleştirilmiş oyun alanına ulaşmaları hedeflenmiştir.



Şekil 4.7 : Portal kavramı diyagramı

4.4.3 İşlevsel Kararlar

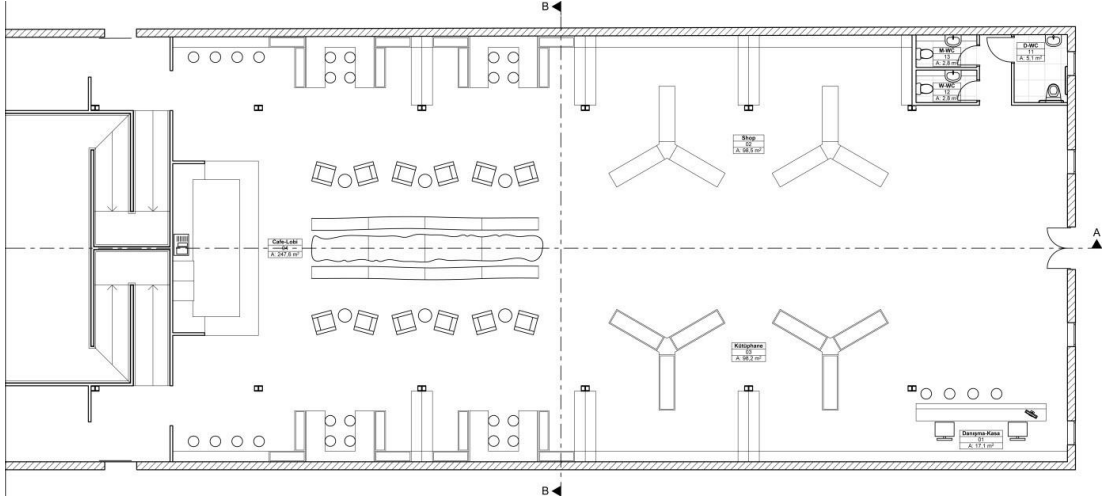
Tasarım Kararları

Oyuncuların mekana değil oyuna odaklanmaları amaçladığı için fonksiyonellik tasarım kararlarında önemli bir yer tutmaktadır. Fabrika yapısının özgün dokusuyla yarışılmayıp, bu dokuyu koruyarak eklenecek minimum sayıdaki mimari elemanla plan şemasının şekillendirilmesi amaçlanmıştır.

Kullanılacak mobilya, aydınlatma ve diğer objeler de aynı anlayışla belirlenmiş, mekan kullanıcılarının oyun oynarken duydukları konfor ihtiyaçlarının en üst düzeyde karşılanması amaçlanmıştır.

Plan yerleşimi

Kurgulanan plan yerleşiminde, kullanıcılar mekana ana giriş kapısından girdikten sonra, danışma ile karşılaşması düşünülmüştür. Bunun devamında mekanın simetrik yapısıyla örtüşen bir tasarım anlayışı sürdürülmüş ve bu plan şemasının tamamına yayılmıştır. Danışma-kasa biriminden sonra karşılıklı şekilde konumlandırılmış, satış birimi ve kitaplık işlevleri yerleştirilmiştir. Bunun devamında mekan kullanıcılarının ihtiyacına cevap verebilecek kafe-lobi alanı yer almıştır. Şekil 4.8’ de bu plan yerleşimi gösterilmiştir. Genel kullanım alanını ikiye bölen özelleştirilmiş oyun alanı kafe-lobinin hemen sonrasında konumlandırılmıştır. Bunun sonrasında da mekanın asıl işlevi olan turnuva mekanı yer almıştır.



Şekil 4.8 : Giriş ve lobi alanı mekansal yerleşim planı

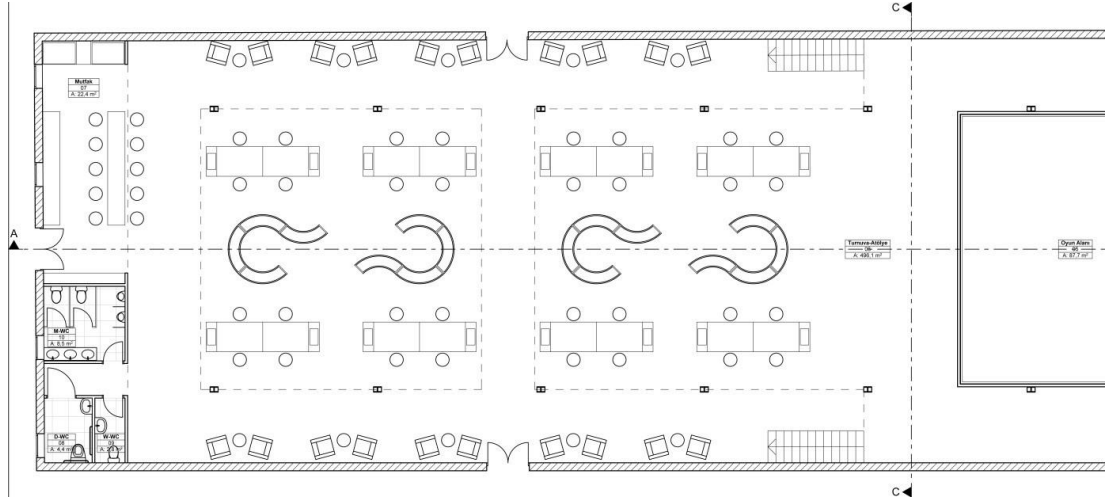
Satış birimi ve kütüphane mekanlarında kullanılan çelik kolonlar ve duvar arasında konumlandırılmış raf üniteleri sade mekan hassasiyetini desteklemektedir. Bu mekanlarda raf ünitelerinin yanı sıra kullanıcıların aldıkları modelleri inceleyecekleri ve kitap okuyabilecekleri, kafe-lobi alanına da uzanan oturma elemanları da yerleştirilmiştir. Lobi alanı Şekil 4.9’ da gösterilmektedir.



Şekil 4.9 : Lobi alanını anlatan perspektif

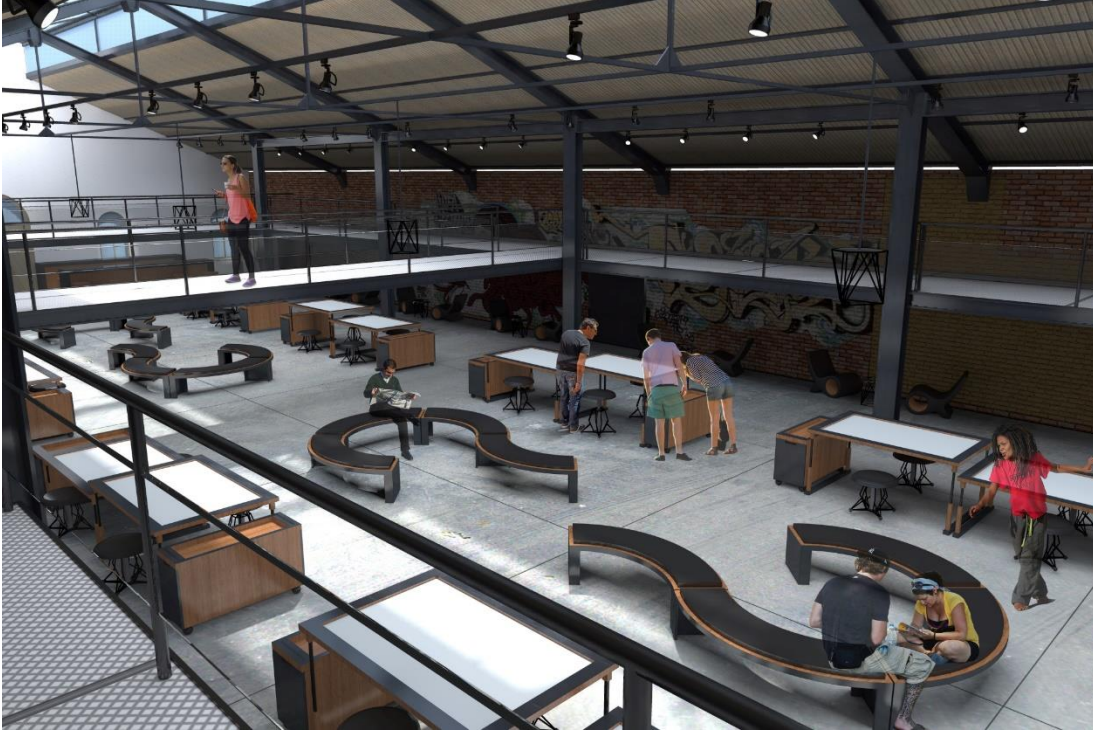
Özelleştirilmiş oyun alanının, bulunan iki labirent girişiyle mekanın en özgün parçası olması düşünülmüştür. Aynı zamanda mekanın sürekli kullanıcılarının sıkılmadan bu labirenti kullanabilmeleri için kısa tutulması da önem arz etmektedir. Bu sebeple

kullanıcıların tek bir u dönüşüne sahip olan küçük bir labirent planlamasından sonra özelleştirilmiş oyun alanına ulaşmaları düşünülmüştür. Bu alanın fonksiyonel kullanıma göre bölünüp, ayrılabilen bir mekan olması amaçlanmıştır. Şekil 4.10’ da oyun alanına ait mekansal yerleşim planına yer verilmiştir.



Şekil 4.10 : Oyun alanı mekansal yerleşim planı

Turnuva-atölye alanı yapılacak turnuvanın ihtiyaçlarına göre değişebilen-dönüşebilen bir mekan olarak planlanmıştır. Bu mekanda turnuva yöneticilerine hizmet eden bir bölüm, oyuncuların dinlenebileceği oturma alanları, oyuncuların yeme-içme ihtiyaçlarını karşılayabilecekleri küçük bir mutfak alanı ve turnuvanın gerçekleşeceği masa sistemleri için uygun hacimsel alanlar gerekmektedir. Bunların dışında seyirci de mekan tasarımındaki bir diğer önemli faktördür. Seyircilerin oyuncu konsantrasyonunu bozmaması açısından, oyunu takip edebilecekleri fakat aynı zamanda oyuncuların dikkatlerini dağıtmayacağı şekilde tasarlanmış özel bir seyir alanına ihtiyaç duyulmuştur. Kibritane yapısının fiziksel özelliklerinden dolayı yüksek olan çatısı bu ihtiyacın karşılanması için elverişli bir hacim sağlamaktadır. Mekanın yüksekliği değerlendirilerek oyuncuların dinlenme alanının üst kısmına denk gelecek şekilde bir seyir katı konumlandırılmıştır. Bu katın orta kısmında bulunan açıklıklarla seyircilerin rahat bir biçimde oyunu izlemelerinin sağlanması amaçlanmıştır. Oyun turnuva alanı perspektifi Şekil 4.11’ de gösterilmektedir.



Şekil 4.11 : Oyun turnuva alanı perspektifi

4.4.4 Estetik Kriterler

Malzeme-renk-mobilya seçimleri

Konsept kararlarında Kibrithane yapısının kendi özüne saygı duymak öncelik kazanmaktadır. Bu sebeple kullanılabilir durumda olan bütün mimari elemanların mevcut haliyle korunması düşünülmüştür. Zeminde deforme olmuş halde bulunan brüt betonun, yenilenerek tüm zemin tasarımında kullanılması kararlaştırılmıştır. Mekanın mevcut duvarları harman tuğladan yapılmıştır ve bir çoğunun üzerinde farklı zamanlarda yapılmış olduğu düşünülen boyalar, grafitiler ve çeşitli sokak sanatları bulunmaktadır. Bu sokak sanatlarının ve boyamaların olduğu haliyle korunması tercih edilmiştir. Tasarımcının eklemiş olduğu duvarlar ise siyah renge bürünerek mümkün olduğunca gizlenmeye çalışılmıştır. Özellikle mekanın ortasında bulunan özelleştirilmiş oyun alanının tamamen siyah duvarlara sahip olmasının nedeni portal ilkesidir. Çatıda bulunan fakat kullanılamaz durumda olan ahşap kaplamanın orijinaline sadık kalınarak yenilenmesi önerilmektedir.

Fabrika yapısının brutalist tasarım yapısına uygun olarak masif ahşap ağırlıklı mobilyaların kullanılması amaçlanmıştır. Renk tonlarına uygun olması açısından meşe

ağacınının kullanılması uygun görülmüştür. Masa, sehpa, puf ayaklarında ise konstrüksiyona hitap edebilecek strüktürel metal çubuklarla tasarım desteklenmiştir.

Turnuva alanında bulunan masa düzlemlerinin yüksekliğinin, oynanacak oyunun ihtiyacına ya da kullanıcının konfor seviyesine göre değişebilmesi gerekmektedir. Bundan dolayı mekanik bir sistemle oluşturulmuş, yükseklik seviyesi 650mm ile 950mm arasında değiştirilebilen bir masa tasarımı yapılmıştır. Bunun yanı sıra turnuva mekanındaki plan şeması değiştikçe kullanıcıların dinlenmeleri için tasarlanan donatıların da dönüşmesi amaçlanmıştır. Bu ihtiyaca cevap verebilecek bir oturma elemanı tasarlanmıştır. Lobi alanında kullanılan malzeme-renk-mobilya tercihlerini anlatan bir perspektif Şekil 4.12’ de gösterilmiştir.



Şekil 4.12 : Lobi alanı perspektifi

4.4.5 Teknik Gereksinimler

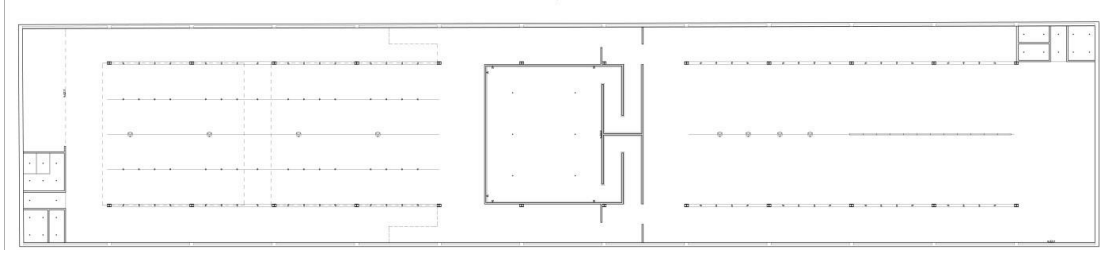
Aydınlatma

Kullanıcı ihtiyacına göre, mekanın en önemli değişkenlerinden birinin aydınlatma tasarımı olması düşünülmüştür. Mekanın ana giriş kısmındaki işlevlerde büyük bir değişim hareketi olamayacağı için sabit aydınlatma elemanları kullanmanın yeterli

olduğu kararı alınmıştır. Mekanın girişinde danışma ve wc bölümlerinin arasında konumlandırılan “ledline” sistemiyle, kullanıcılarının ihtiyacı olan aydınlatma düzeyine erişilmiştir. Dükkan ve kütüphane mekanları için çelik konstrüksiyonda konumlandırılan bakış açısı değiştirilebilen spot armatürlerle objelerin yeterli ışığı alması sağlanmıştır. Kafe-Lobi bölümünde ise mekanı loşlaştırmak ve şövalye masaya destek vermek amaçlı sarkıt aydınlatmalar kullanılmıştır.

Özelleştirilmiş oyun alanında bulunan labirent kısmında kullanıcıların tamamen karanlıkta kaldıktan sonra aydınlığa ulaşmaları amaçlanmıştır. Bu nedenle labirent bölümünde, kullanıcılar sadece yollarını bulabilsinler diye koridorun zemininde duvara bitişik olan kısımlara 6 cm eninde ışık yolları oluşturulmuştur. Tasarlanan bu ışık yolları, özelleştirilmiş oyun alanına girdikten sonra da devam ettirilmiştir. Bu alanda teatral oyunlar da sergilenebileceği için, ışık açılarının ve seviyelerinin değişken olmasına ihtiyaç duyulmuştur. Bu sebeple duvara bağlı bakış açısı değiştirilebilen spotlar mekanın kritik olduğu düşünülen noktalarına konumlandırılmıştır. Bunun dışında genel aydınlatmaya ihtiyacı olan durumlarda kullanılabilmesi için tavana yeterli sayıda gömme spotlar yerleştirilmiştir.

Turnuva mekanının temel kriteri olan mekan esnekliğine hizmet verebilmesi için aydınlatma sisteminin de hareketli olması gerekmektedir, yapılan şematik turnuva yerleşim planlarında, masaların turnuva alanındaki üç temel aks üzerinde konumlandıkları ortaya çıkmıştır. Bu sebepten dolayı bu üç aks üzerine denk gelecek raylı sistemler oluşturulmuştur. Oynanacak oyunun aydınlık ihtiyacına göre aydınlatma seviyesinin ayarlanabileceği ve turnuvanın masa düzenine göre hareket edebileceği bir aydınlatma sistemi tasarlanmıştır. Bunun dışında oyuncular oyun esnasında ışıkla yeterince iç içe olacakları için, dinlenme alanlarında ek olarak bir aydınlatma sistemi kullanılmamıştır. Sadece turnuva mekanın aydınlatmasından faydalanan loş bir ortam yaratılması amaçlanmıştır. Seyir terası için de benzer bir yaklaşım izlenmiştir, mekanın tamamında çatıyı duvardan kopartarak, Kibritthane yapısının karakteristik özelliğini ortaya çıkartacak led şerit aydınlatma dışında bir aydınlatma sistemi kullanılmamıştır. Oyuncuların oyuna odaklandıkları sırada mekanın, oyuncuyu ilgilendirmeyen farklı bir bölümünde oluşabilecek olan hareketi algılamamasını istendiği için böyle bir çözüm yoluna gidilmiştir. Aydınlatma planı Şekil 4.13’ de gösterilmiştir.



Şekil 4.13 : Aydınlatma planı

Akustik

Akustik mekanın olası önemli problemlerinden biri olarak görülmektedir. Bununla ilgili ilk öneri, özelleştirilmiş labirentin bulunduğu aksın tavanından çatıya kadar gerilmiş bir akustik perde sistemiyle, akustiği dengelemek ve ses yutuculuğu sağlamak olarak düşünülmüştür. Bir diğer öneri ise, özellikle turnuva mekanındaki çatı bölümünde akustik paneller konumlandırmaktır.

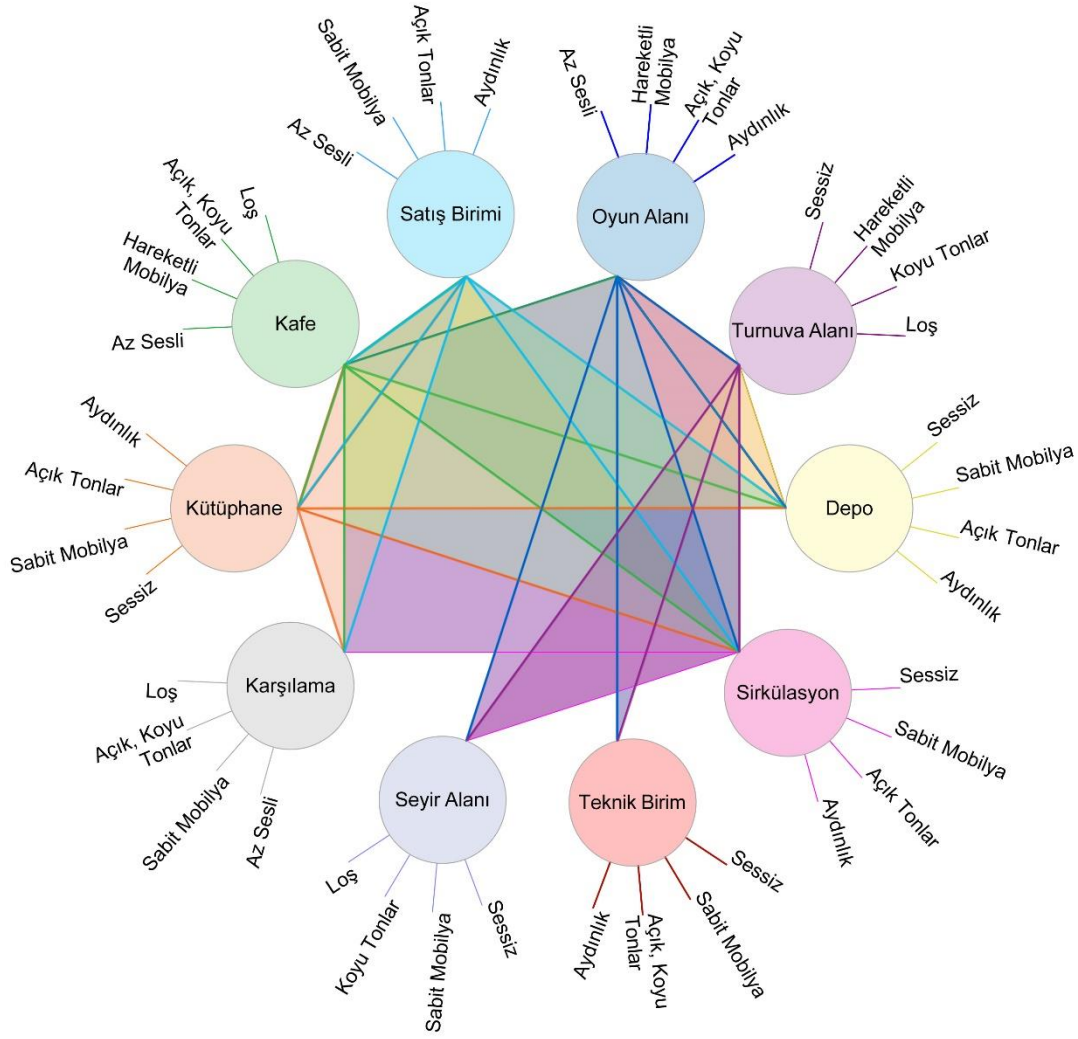
5. SONUÇ

Oyun ve oynamak, insanın eğlenme faaliyetini yerine getirmesinin yanı sıra insan hayatında karşılaşılabilecek bazı problemlere karşı farklı bir bakış açısı sunarak, problemin çözümüne de yardımcı olmaktadır. Bu nedenle oyun, insanın boş vakitlerini değerlendireceği bir eylem olmaktan çıkıp, özel olarak vakit ayrılması gereken bir etkinlik haline gelmektedir. Oyun eylemi, beraberinde bir mekan ihtiyacı da getirmektedir.

Tez çalışması kapsamında, oyun kavramı, oyunun tarihsel gelişimi ve oyunun insan psikolojisine olan etkileri incelenmiştir. Bunun yanı sıra, mekan algısı, mekan atmosferi, ve sosyal etkileşim konuları insan-mekan-oyun bağlamında irdelenmiştir.

Mekan kullanıcıları ile yapılmış olan görüşmeler ve gözlemler ışığında, oyun mekanlarında iç mekan atmosferi ile ilişkili ve teknik olarak yeterli kalitenin sağlanamadığı, ve oyuncuların bunun eksikliğini hissettiği anlaşılmıştır. Bununla birlikte Avrupa'da benzer mekanlar incelenmiş ve örnek olarak tez içerisinde sunulmuştur. Elde edilen veriler ışığında, bir tasarım önerisi ortaya konmuştur. Bu çalışma aşamasında, mekan kullanıcıları ile yapılan görüşmeler ve gözlemler önemli bir yer tutmaktadır.

Tasarım sürecinde öncelikle mevcut mekan incelemeleri, mekan kullanıcıları ile yapılan görüşmeler ve gözlemler neticesinde mekanda olması gerektiği ortaya çıkan işlevler belirlenmiştir. Bunun beraberinde seçilen yapının iç mekan tasarımında farklı oyun gereksinimlerinin karşılanmasını sağlayacak esnek kullanım ilkelerine önem gösterilmiştir. İç mekan atmosferiyle ilişkili olarak farklı özellikteki alt mekanlarda farklı atmosferler oluşturacak mobilya, malzeme, renkler üzerinde çalışılmıştır. Elde edilen tüm verileri bütüncül olarak içeren tasarım kriterleri belirlenmiştir. Sonuç olarak tasarım kriterlerini sağlaması düşünülen bir tasarım önerisi ortaya konmuştur.



Şekil 5.1 : Stratejik masaüstü oyun mekanları tasarım ilkeleri diyagramı.

Şekil 5.1’ de oyun turnuva mekanında bulunması gereken alt mekanlar, bu mekanların birbirleri ile olan ilişkileri ve önemli tasarım kriterleri ifade edilmektedir. Gelecek tasarımlara bir örnek veri olarak tez çalışması kapsamında belirlenen mekanların işlevsel kararları, estetik kriterleri ve teknik gereksinimleri özetlenerek açıklanmaya çalışılmıştır.

Oluşturulan örnek mekan sonrası, yapılan literatür çalışmaları yardımıyla örnek mekan tasarımında algısal ve anlamsal kavramlara yeterli önemin gösterilmediği tasarımcı tarafından anlaşılmıştır. Seçilen binanın yapısal özelliklerinden ötürü, ısıtma-havalandırma, akustik gibi mekanik konulara ait yeterli çözüm önerilerinin sunulmadığı tasarımcı tarafından algılanmıştır.

KAYNAKLAR

- Arcan E.F. ve Evci F.** (1999). *Mimari Tasarıma Yaklaşım*. Tasarım Yayın Grubu, İstanbul
- Arkonaç A. S.** (2005). *Sosyal Psikoloji*. Alfa Yayınları, İstanbul
- Aries P.** (1962). *Centuries of Childhood: A Social History of Family Life*. New York: Alfred A. Knopf
- Austin R. G.** (1934). "Roman Board Games I," *Greece&Rome*, c.IV, s. 25
- Austin R. G.** (1935). "Roman Board Games II," *Greece&Rome*, c.IV, s. 79-80
- Austin R. G.** (1940). "Greek Board Games," *Antiquity*, c.XIV, s. 260
- Aydınlı S.** (1993). *Mimarlıkta Estetik Değerler*. İ.T.Ü. Mimarlık Fak. Baskı Atölyesi, İstanbul
- Bener S. S.** (2013). *Antikçağda Oyun ve Oyuncaklar*, Kitap Yayınevi,
- Cailliois R.** (2005). *The Definition of Play, The Classification of Games.*, in *The Game Design Reader* , pp. 122-148, Eds. Zimmerman E.& Salen K.,The MIT Press, London
- Cloninger C. R.** (1998). "The Genetics and Psychobiology of the Seven-Factor Model of Personality": K. R. Silk, *The Biology of Personality Disorder*. Washington, D.C. : APPI
- Csikszentmihalyi M.** (1975). *Beyond Boredom and Anxiety: The Experience of Play in Work and Games*. San Francisco: Jossey-Bass
- Csikszentmihalyi M.** (1981). "Leisure and Socialization." *Social Forces* V.60, Oxford Journals
- Csikszentmihalyi M.** (1991). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial
- Cüceloğlu D.** (2002). *İnsan ve Davranışı, Psikolojinin Temel Kavramları*, Remzi Kitabevi, İstanbul
- Ebstein R. P., R. H. Belmaker, M. Katz, L. Nemanov, E. R. Bennett, D. Blame, Y. Osher, B. Priel, R. Umansky, C. Novick** (1996). "Dopamine D4 Receptor (D4R4) Exon III Polymorphism Associated with Human Personality Trait of Novelty Seeking." *Nature Genetics* 12 (1) s.78-80
- Fagen R.** (1984). "Play and Behavioural Flexibility" : P. K. Smith, *Play in Animals and Humans*, Oxford, England: Basil Blackwell
- Hersberger R.G.** (1974). *Predicting the Meaning of Architecture*, in *Designing for Human Behavior*, Hutchinson and Ross, Inc., Stroudsburg

- Hesselgren S.** (1996). *The Language of Architecture*. Applied Science Publishers Ltd., London
- Huiziga J.** (2006). *Homu Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, 2. Baskı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul
- Gins A.** (1979). *The Mechanism of Meaning*. Hanry N. Abrams Inc. Publishers, New York
- Gülşen, A.** (1999). Son Dönem mimarlık eğilimleri ve anlam-begeni kavramlarının Türk mimarisindeki yansımaları, Mimar, Anlam, Beğeni sempozyumu, Türk Serbest Mimarlar Derneği, Ankara
- Günel B.** (2006). İnsan-Mekan İletişim Modeli Bağlamında Konutta Psiko Sosyal Kalitenin İrdelenmesi (doktora tezi), İ.T.Ü., İstanbul
- Gür Ş. Ö.** (1996). Mekan Örgütlenmesi. Gür Yayıncılık, Trabzon
- Gür Ş. Ö.** (2000). Konut Kültürü. YEM, İstanbul
- İzgi U.** (1999). Mimarlıkta Süreç, Kavramlar-İlişkiler. YEM Yayınları, İstanbul
- Jones N. G. B. , Konner M. I.** (1973). “*Sex Differences in Behaviour of London and Bushman Childeren.*” B.P. Michael, J.H. Crook, Comparative Ecology and Behaviour of Primates. Londra: Academic Press,
- Kotler P.** (1973): Atmospherics As a Marketing Tool. *Journal of Retailing*. Vol.49. no.4.
- Kurke L.** (1999). “*Ancient Board Games and How to Play Them,*” *Classical Philology*, c.XCIV, s. 253
- Moore M. B.** (1980). “*Exekias and the Teknıbşab Ajax,*” *AJA*, c.LXXXIV, s. 418
- Parlett D.** (1999). *Oxford History of Board Games*, Oxford, Oxford University Press, s. 234
- Porter T.** (1997). *The Architect’s Eye*, E&FN Spon, London
- Preston J.** (2008): Interior Atmospheres. Architectural design, 0003-8504; v. 78, No.3. Profile; No.193, Wiley: Chichester, West Sussex.
- Rapoport A.** (1990). *History and Precedent in Environment Design*. Plenum Press, New York
- Sakallı N.** (2001). Sosyal Etkiler. İmge Kitabevi, Ankara
- Schwartzman H.** (1978). *Transformations: The Anthropologists’ of Childeren’s Play*. New York, Plenum
- Sutton-Smith B.** (1971). “Sixty Years of Historical Change in the Game Preferences of American Childeren” New York, John Wiley
- Terr L.** (1979). “Childeren of Chowchilla: A study of Psychic Trauma.” *Pschyanalytic Study of the Child*, 34
- Terr L.** (1981). “Forbidden Games’: Post- Traumatic Child’s Play” . *Journal of the American Academy of Child Psychiatry*
- Terr L.** (1983). “Life Attitudes, Dreams, and Psyhic Trauma in a Group of ‘Normal’ Children.” *Journal of the American Academy of Child Psychiatry*

- Terr L.** (1983). "Play Therapy and Psychic Trauma": C. F.Schaefer ve K. J. O'Connor, Handbook of Play Therapy. New York: John Wiley
- Terr L.** (2000). Sevgi ve Çalışmanın Ötesinde: "*Oyun Yeteşkinler için Neden İhtiyaçtır*" Literatür Yayınları:46
- Yanarates D.** (2003). Mekan Dili ile Düşünmek, Yapı. 265, 28
- Young R. S.** (1955). "*Gordion Preliminary Report,*" *AJA*, c.59, s.12
- Url 1** < <http://s224.photobucket.com/user/magmaman77/media/Arxaia%20Ellada/Exekias4.jpg.html>
- Url 2** < <http://east.paxsite.com/gallery> > Alındığı tarih: 13.12.2014
- Url 3** < http://www.leagueofpainters.com/wp-content/uploads/2014/01/m3390045a_WHW_events_hall_2013_749x300.jpg > Alındığı tarih: 20.01.2015
- Url 4** < http://www.pegasusoyuncak.com/index.php?option=com_content&wiew > Alındığı tarih: 04.02.2015
- Url 5** < <http://oversoul.com.tr/gg.html> > Alındığı tarih: 06.02.2015
- Url 6** < <http://www.leagueofpainters.com/?p=771> > Alındığı tarih: 26.05.2014
- Url 7** < <http://www.kibrithane.com/> > Alındığı tarih: 12.05.2014
- Url 8** < <http://imgarcade.com/1/warhammer-game-board/> > Alındığı tarih: 26.05.2014
- Url 9** < <http://www.groundzerocomics.com/?p=676> > Alındığı tarih: 30.02.2014
- Url 10** < <http://exopermaculture.com/2014/05/21/osho-beyond-enlightenment-into-white-hole/> > Alındığı tarih: 05.05.2015

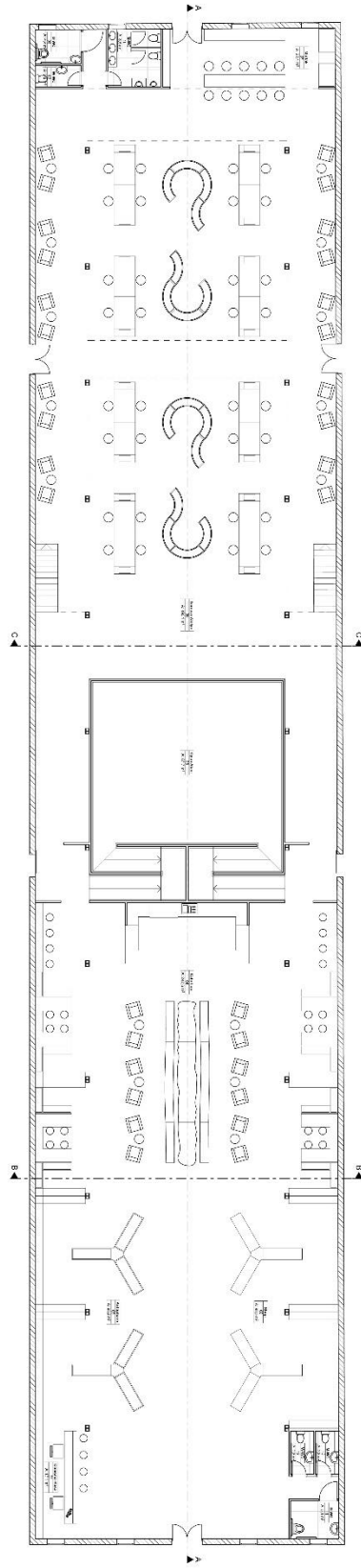
EKLER

EK A: Planlar

EK B: Turnuva Mekanı Yerleşim Varyasyonları

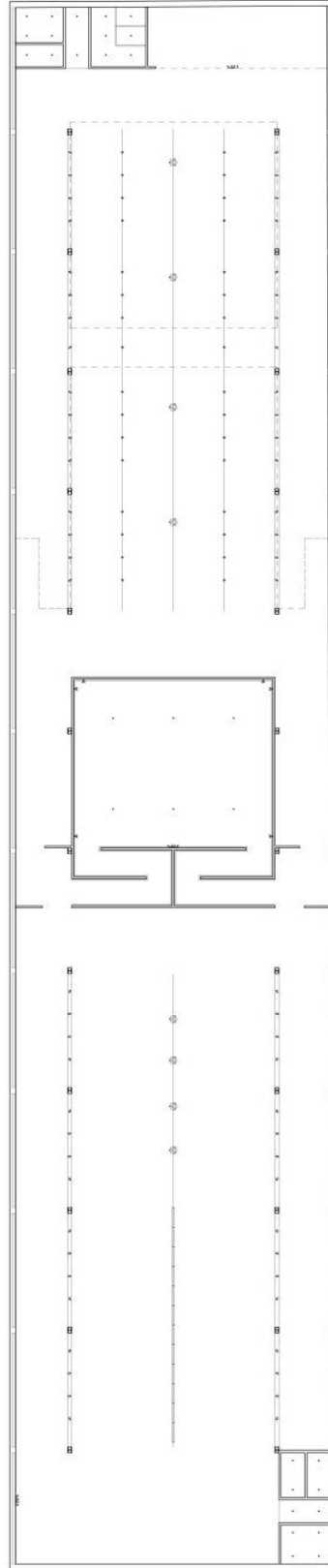
EK C: Üç Boyutlu Görseller

EK A

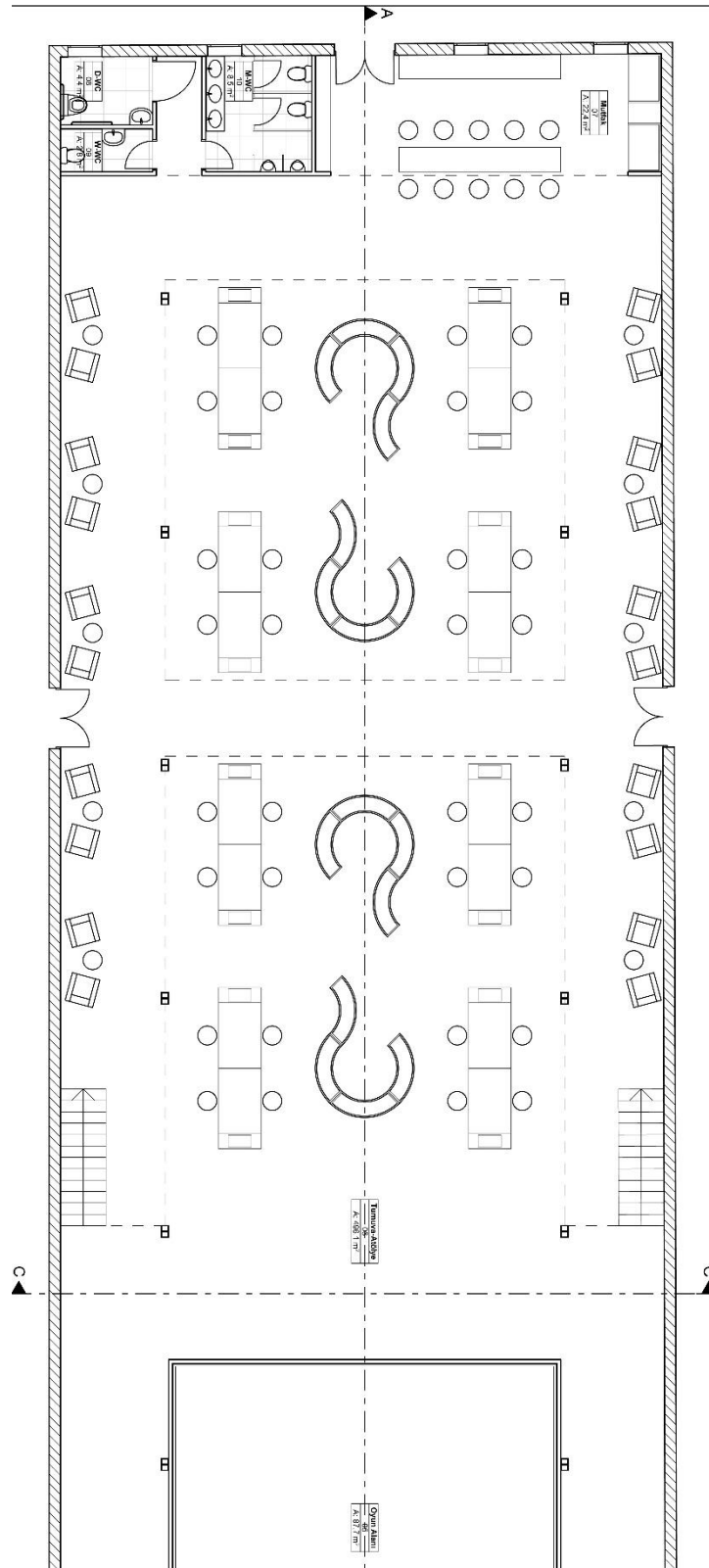


Şekil A.1 : Yerleşim planı

EK A

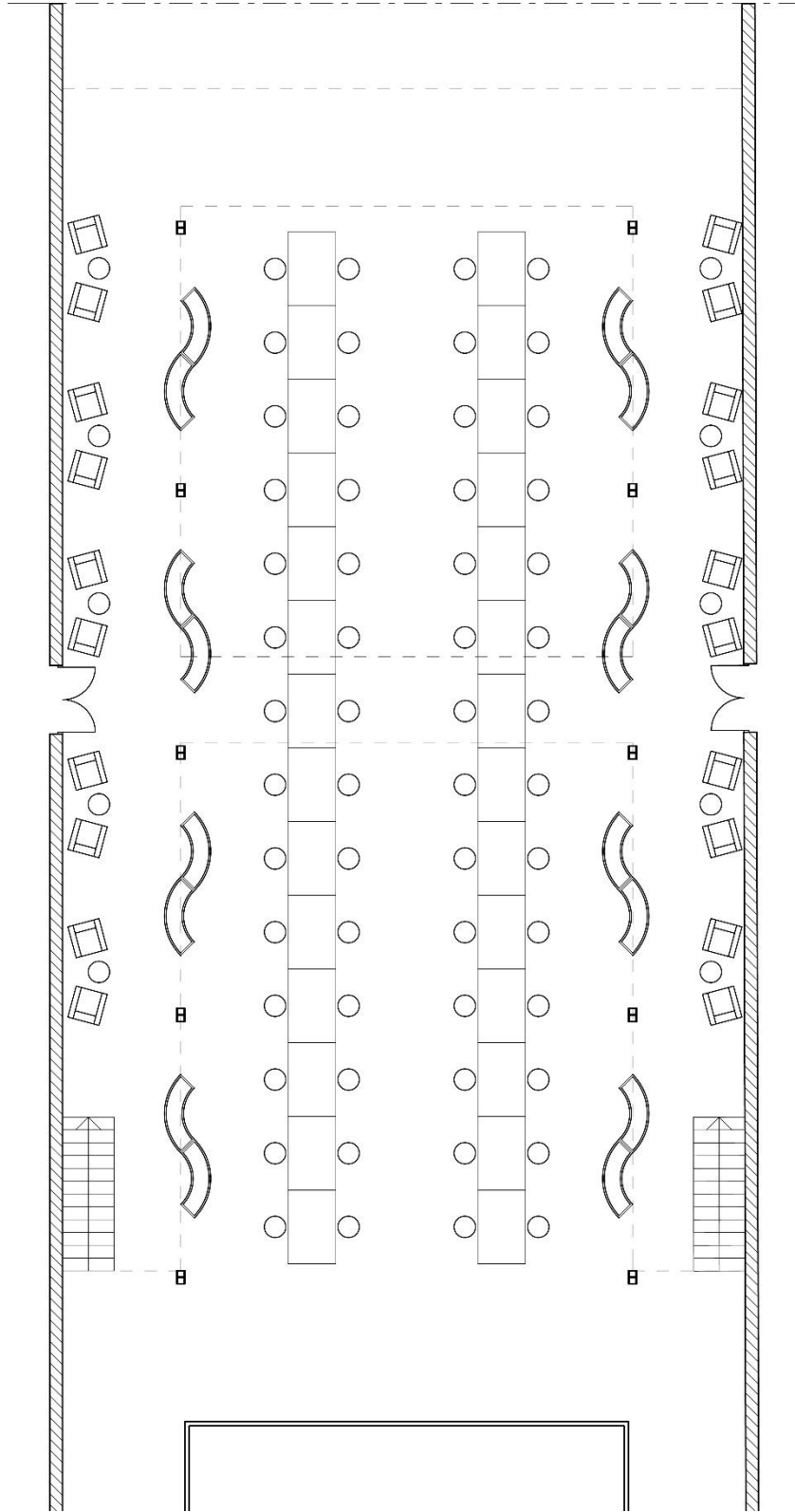


Şekil A.2 : Aydınlatma planı

EK B

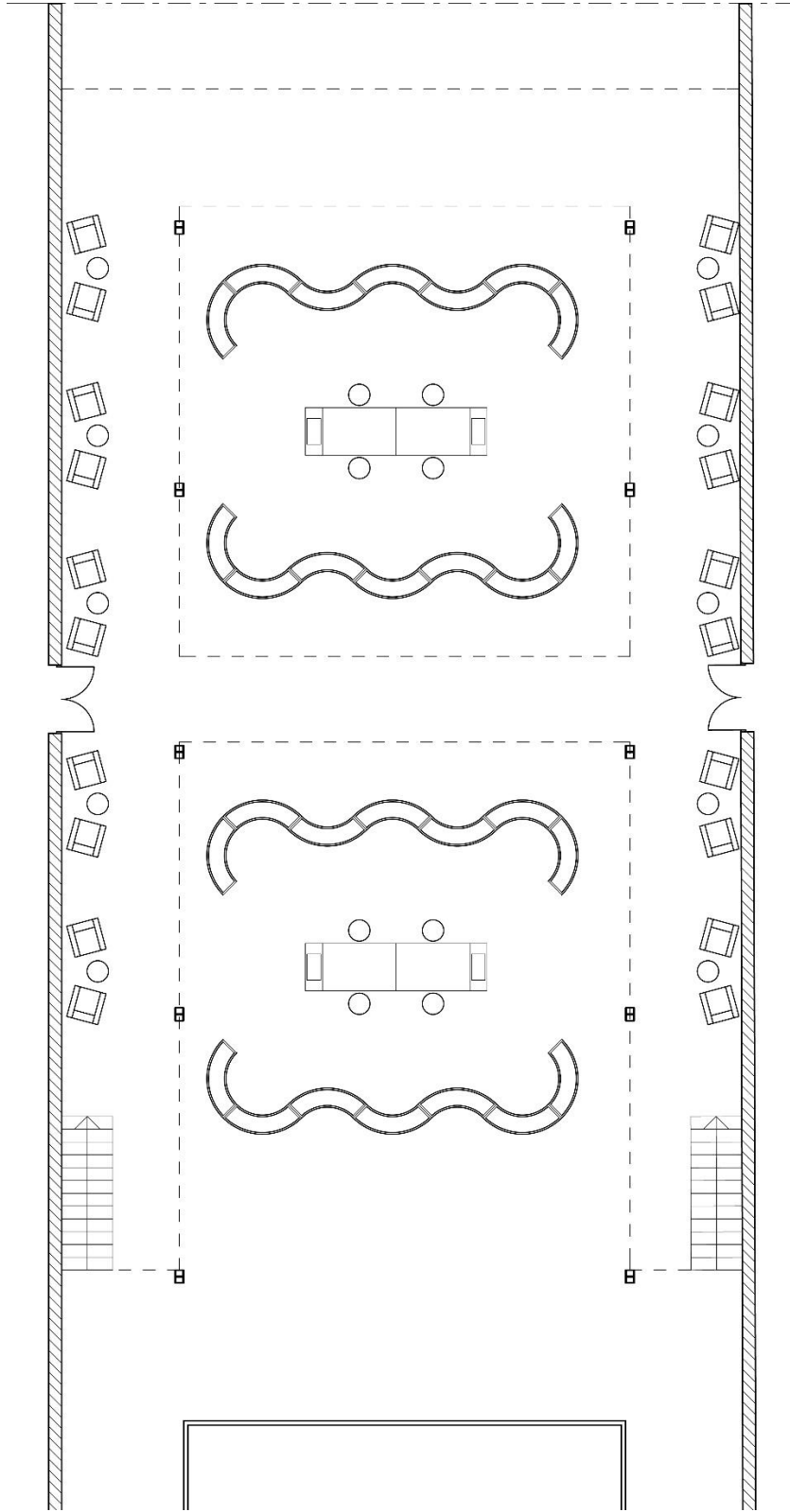
Şekil B.1 : Turnuva mekanı 1. Varyasyon

EK B



Şekil B.2 : Turnuva mekanı 2. Varyasyon

EK B



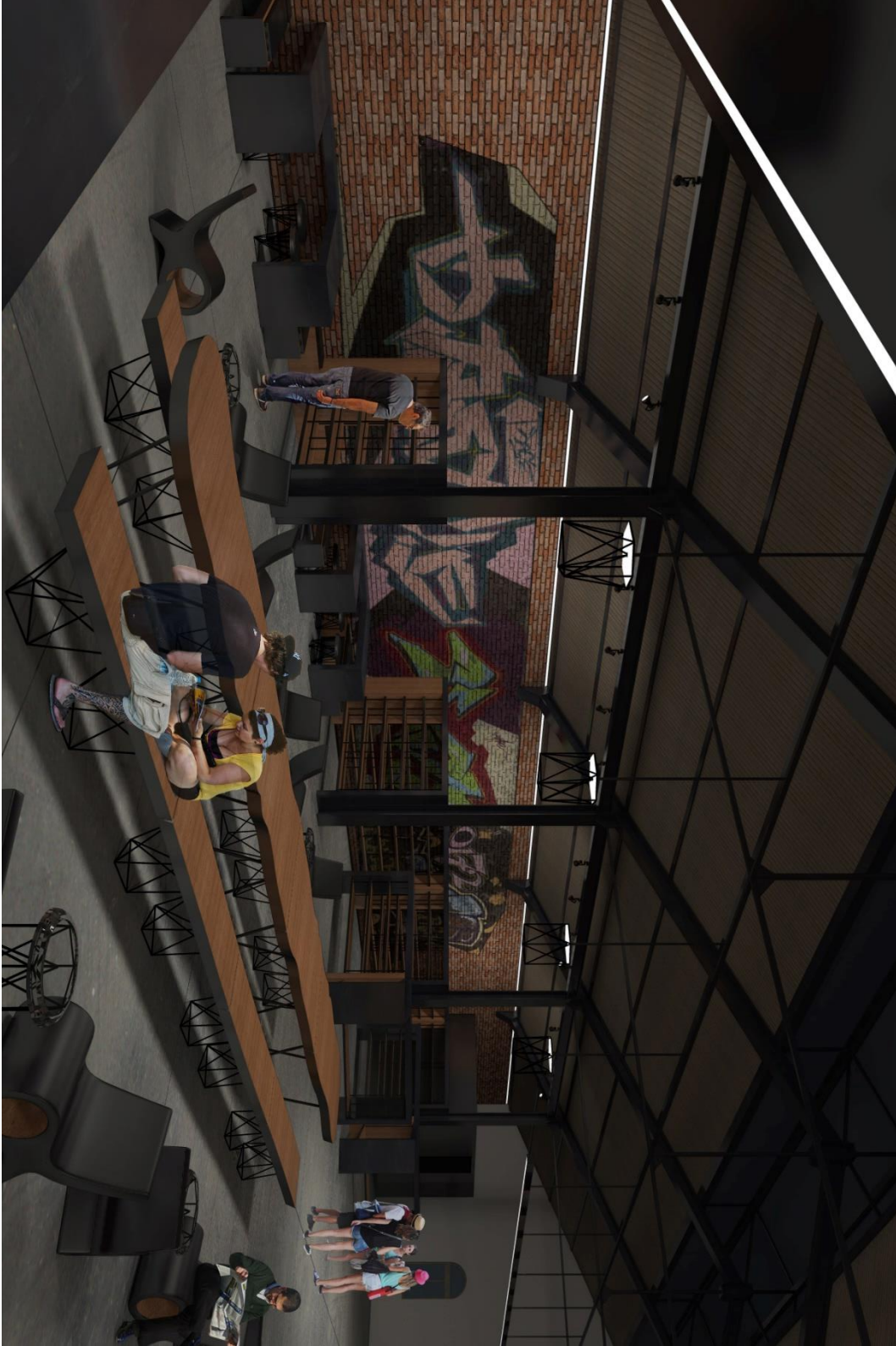
Şekil B.3 : Turnuva mekanı 3. Varyasyon

EK C



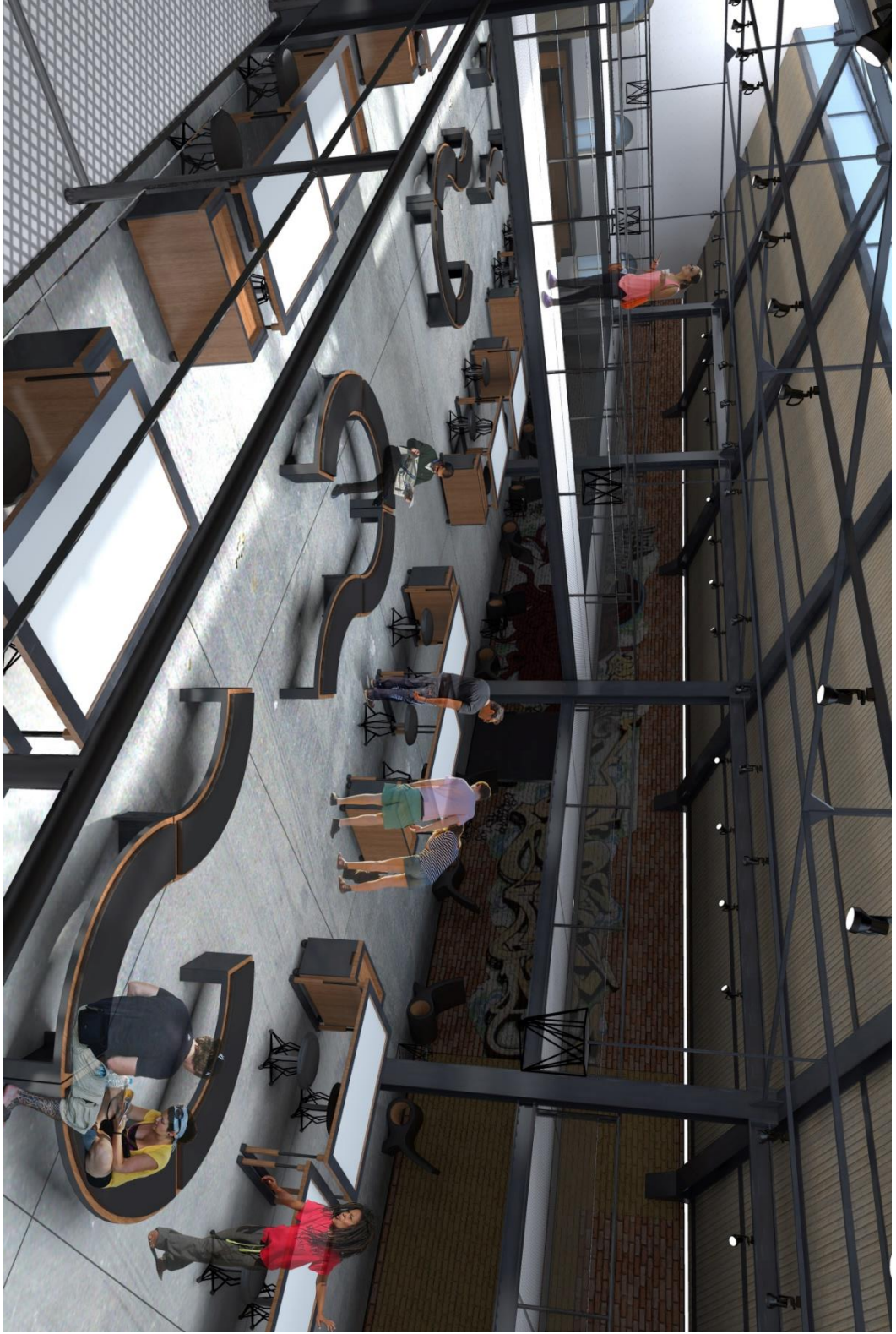
Şekil C.1 : Lobi alanı perspektifi

EK C



Şekil C.2 : Kafe, kütüphane ve satış birimleri perspektifi

EK C



Şekil C.3 : Turnuva mekanı perspektifi

ÖZGEÇMİŞ



Ad Soyad : Onurcan ALBAYRAK

Doğum Yeri ve Tarihi : Trabzon, 08.11.1989

E-Posta : onurcanalbayrak@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans** : 2012, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü

MESLEKİ DENEYİM VE ÖDÜLLER:

MOSDER 7. Ulusal Ev Mobilyaları Tasarım Yarışması: Finalist

TEZDEN TÜRETİLEN YAYINLAR, SUNUMLAR VE PATENTLER:

DİĞER YAYINLAR, SUNUMLAR VE PATENTLER:

Circular oturma elemanı. Tescil Numarası : 201201531