İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ÇOCUKLARIN SANAL ORTAMLARDA NASIL MEKANLAR TASARLADIKLARININ ARASTIRILMASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mimar Aylin AYVAZ

Anabilim Dalı : MİMARLIK

Programı : MİMARİ TASARIM

HAZİRAN 2007

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ÇOCUKLARIN SANAL ORTAMLARDA NASIL MEKANLAR TASARLADIKLARININ ARASTIRILMASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mimar Aylin AYVAZ
502041004

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 7 Mayıs 2007
Tezin Savunulduğu Tarih : 13 Haziran 2007

Tez Danışmanı : Doç. Dr. Gülçin Pulat GÖKMEN (Danışman, İ.T.Ü.)
Diğer Jüri Üyeleri : Prof. Dr. Gülen ÇAĞDAŞ (Mimarlık Bölümü, İ.T.Ü.)
Doç. Dr. Murat SOYGENİŞ (Mimarlık Bölümü, Y.T.Ü)

HAZİRAN 2007

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın gerçekleştirilmesinde katkısı bulunan desteğini ve sabrını benden esirgemeyen danışmanım Doç. Dr. Gülçin Pulat'a ve ailesine, özellikle alan çalışmasında yardımcı olan oğlu Cem ve arkadaşlarına;

Beni bugünlere kadar getiren ve uzakta da olsalar desteklerini hiçbir zaman eksik etmeyen anne ve babama;

Herzaman yanımda olan, hertürlü konuda yardımcı olan bana moral veren biricik kardeşim Pelin'e;

Bana her zaman destek olan ofis arkadaşlarıma ve tüm dostlarıma;

Ve çalışmaya katılan tüm çocuklara;

Teşekkürlerimi sunarım.

07 Mayıs 2007 **Aylin AYVAZ**

İÇİNDEKİLER

TABLO LİSTESİ v

ŞEKİL LİSTESİ vi

ÖZET viii

SUMMARY x

1. GİRİŞ 1

1.1. Araştırmanın Amacı 1

1.2. Araştırmanın Kapsam 2

1.3. Araştırmanın Yöntemi 3

2. ALGILAMA; ÇOCUKLARDA ÇEVRE ALGISI VE BİLİNCİN GELİŞİMİ: BELLEK, DENEYİM OLUŞTURULMASI 5

2.1. Algı Kavramı, Tanımı, Algılama 5

2.2. Algının Gelişimi 8

2.3. Öğrenme süreçleri 10

2.4. Çocuk Algısı ve Gelişimi 12

2.5. Çocuk, Algı ve Oyun İlişkisi 15

3. MEKAN KAVRAMI: SANAL – GERÇEK – MİMARİ MEKAN OLUŞUMU 18

3.1. Mekan Tanımı, Algılanması ve Mimari Mekan 18

3.2. Kurgu Mekan Kavramı 22

3.2.1. Edebiyatta Kurgu Mekan: Ütopya Kavramı 22

3.2.2. Sinemada Kurgu Mekan 26

3.3. Sanal Gerçeklik ve Mekan kavramı 27

3.3.1. Siberuzayda Mekan Kavramı 28

3.3.2. Siberuzayda İnsan 30

3.3.3. Sanal Gerçeklik / Siberuzay, Mekan, Birey İlişkisi 33

3.4. Siberuzay ve Bilgisayar Oyunları 33

3.4.1. Bilgisayar Oyunlarında Mekan Kavramı 34

3.4.2. Siberuzay, Bilgisayar Oyunları ve Mimarlık İlişkisi 34

4. MİMARLIK VE SANALLIK 38

4.1. Mimarlıkta Sanallık Kavramının İncelenmesi 38

4.1.1. Melez Ortamlar / Hibrid Mekanlar 40

4.1.2. İnteraktif Mimarlık 41

4.1.3.Mimarlığın sayısallaştırılması_ Akışkan Mimarlık (Liquid Architecture) Örneği 43

4.1.4. Sanal Müzeler 45

4.2. İnternet Ortamı 47
4.2.1. İnternet'te *'Var'* olmak 49
4.2.2. Sanal Ortamda Yaşam: İkinci Yaşam (Second Life) Örneği 50
4.2.3. 'The Sims' Oyunu 52
4.2.4. The Sims Oyununda Mekan Tasarımı 53

5. BILGISAYAR OYUNLARINDA SANAL – GERÇEK MEKAN KAVRAMLARININ ÇOCUKLAR ÜZERINDEN ARAŞTIRILMASI: ÖRNEK ÇALIŞMALAR 56

5.1. Çalışmanın Tanımlanması 56

5.1.1. Çalışmanın Yöntemi 56

5.2. Alan Çalışmaları 62
5.2.1. Elif 62
5.2.2. Mert 66
5.2.3. Bora 70
5.2.4. Zeynep 74
5.2.5. Gökay 77
5.2.6. Sıla 80
5.2.7. Nazlı Ece 83
5.2.8. Bahadır 86
5.2.9. Safa 89
5.2.10. Ezgi 92
5.2.11. Seda 95
5.2.12. Hazar 99
5.2.13. Ekim 102
5.2.14. Ali 106
5.2.15. Cem 109

5.3. Örneklerin Değerlendirilmesi 114

6. SONUÇ 124

KAYNAKLAR 127

EKLER 137

ÖZGEÇMİŞ 138

TABLO LİSTESİ

Sayfa No

Tablo 5.1 Çocukların tasarımlarının değerlendirilmesi..... …….. 115

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa No

Şekil 2.1 : Algılama Süreci şeması..... 12
Şekil 3.1 : Doom oyunundan örnek bir imaj 36
Şekil 3.2 : Quake oyunundan örnek bir imaj..... 36
Şekil 3.3 : Riven oyunundan örnek bir imaj…… 36
Şekil 4.1 : Marcos Novak'ın çalışmalarından bir örnek..... 45
Şekil 4.2 : 'The Sims' oyununda ev yapmak için kasaba seçenekleri..... 53
Şekil 4.3 : 'The Sims' arazi seçimini gösteren imaj..... 54
Şekil 4.4 : Seçilen arazi içerisinde evin duvarlarının oluşturulması.....54
Şekil 4.5 : Kapı ve pencereler oyun içerisindeki alternatifleri ve odalara yerleşimi ……..... 55
Şekil 5.1 : Çalışmaya katılan çocukların cinsiyet ve yaş dağılımı…….. 58
Şekil 5.2 : Katılımcıların yaşadıkların evlerin türü…… 58
Şekil 5.3 : Çocukların yaşadıkları evlerdeki oda sayısı……... 59
Şekil 5.4 : Çocukların bilgisayar kullanım amaçları……. 59
Şekil 5.5 : Çocukların oyun oynama süreleri…… 60
Şekil 5.6 : Çocukların oyunda sevdikleri özellikler…….. 60
Şekil 5.7 : Çocukları oyunda evleri oluştururken etkileyenler…… 61
Şekil 5.8 : Çocukların oyunda tasarlamayı sevdikleri mekanlar…… 61
Şekil 5.9 : Çocukların oyunda tasarladıkları evde yaşamak istemeleri…… 62
Şekil 5.10 : Elif'in yaşadığı evin krokisi…… 63
Şekil 5.11 : Elif'in yaptığı evin alt kat perspektifi……. 64
Şekil 5.12 : Elif'in yaptığı evin üst kat perspektifi…… 64
Şekil 5.13 : Elif'in kendisi için yaptığı oda…… 65
Şekil 5.14 : Evin alt katındaki mutfak ve TV odasının görünüşü…….. 65
Şekil 5.15 : Mert'in yaşadığı evin krokisi……... 67
Şekil 5.16 : Mert'in oluşturduğu evin alt kat perspektifi……. 68
Şekil 5.17 : Mert'in oluşturduğu evin alt katındaki mekanlar; salon, mutfak ve banyo……... 68
Şekil 5.18 : Havuz ve donatıları; barbekü, teleskop ve bazı oyuncaklar…… 68
Şekil 5.19 : Mert'in kendisi için tasarladığı odanın görünüşü……... 69
Şekil 5.20 : Mert'in kendi odasının dışarıdan görünüşü…… 69
Şekil 5.21 : Bora'nın yaşadığı evin çizimi…… 71
Şekil 5.22 : Bora'nın tasarladığı evin alt kat perspektifi……. 72
Şekil 5.23 : Bora'nın tasarladığı evin üst kat perspektifi…… 72
Şekil 5.24 : Bora'nın kendisi için tasarladığı odanın görünüşü…… 73
Şekil 5.25 : Zeynep'in yaşadığı evin çizimi…….. 74
Şekil 5.26 : Evin dışarıdan görünüşü…… 75
Şekil 5.27 : Evin perspektif görünüşü……... 75
Şekil 5.28 : Zeynep'in yatak odasının görünüşü……. 76
Şekil 5.29 : Gökay'ın yaşadığı ev…….. 77
Şekil 5.30 : Gökay'ın tasarladığı evin görünüşü……. 78
Şekil 5.31 : Gökay'ın odası olarak oluşturduğu mekan……. 78
Şekil 5.32 : Evin dışarıdan görünüşü…… 79
Şekil 5.33 : Sıla'nın evinin dışardan görünüşü..... 80
Şekil 5.34 : Sıla'nın oyun içerisinde oluşturduğu evin plan perspektifi..…… 81
Şekil 5.35 : Sıla'nın kendisi için oluşturduğu odanın görünüşü…… 81
Şekil 5.36 : Banyonun görünüşü……... 82
Şekil 5.37 : Evin mutfağının görünüşü…… 82
Şekil 5.38 : Nazlı'nın yaşadığı evin alt kat çizimi…… 83
Şekil 5.39 : Nazlı'nın yaşadığı evin üst kat çizimi……... 84
Şekil 5.40 : Nazlı'nın yaptığı evin dışarıdan görünüşü…….. 84

Şekil 5.41 : Nazlı'nın yaptığı evin planometrik görünüşü..... 85
Şekil 5.42 : Nazlı'nın kendisi için tasarladığı odanın görünüşü..... 85
Şekil 5.43 : Nazlı'nın evinin mutfağı..... 85
Şekil 5.44 : Evin dışarıdan görünüşü ve bahçesi..... 86
Şekil 5.45 : Bahadır'ın yaşadığı evin çizimi..... 87
Şekil 5.46 : Bahadır'ın oluşturduğu evin plan perspektifi..... 88
Şekil 5.47 : Bahadır'ın odası, banyo ve salonun kuşbakışı görünüşü..... 88
Şekil 5.48 : Bahadır'ın odası va banyonun yanındaki boşluğa yerleştirdiği jakuzinin görünüşü..... 88
Şekil 5.49 : Safa'nın yaşadığı evin krokisi..... 90
Şekil 5.50 : Safa'nın tasarladığı evin planı..... 91
Şekil 5.51 : Safa'nın kendi odasını gösteren perspektif..... 91
Şekil 5.52 : Safa'nın yaptığı evden bir perspektif..... 91
Şekil 5.53 : Ezgi'nin yaşadığı evin alt ve üst kat çizimi..... 93
Şekil 5.54 : Ezgi'nin tasarladığı evin alt kat görünüşü..... 93
Şekil 5.55 : Ezgi'nin tasarladığı evin üst kat görünüşü..... 94
Şekil 5.56 : Ezgi'nin tasarladığı evin mutfağı..... 94
Şekil 5.57 : Seda'nın yaşadığı evin çizimi..... 96
Şekil 5.58 : Seda'nın yaptığı evin üst kat perspektifi..... 96
Şekil 5.59 : Seda'nın yaptığı evin alt kat perspektifi..... 97
Şekil 5.60 : Seda'nın tasarladığı hobi odasının görünüşü..... 97
Şekil 5.61 : Seda'nın mutfağının görünüşü..... 98
Şekil 5.62 : Hazar'ın yaşadığı evin krokisi..... 100
Şekil 5.63 : Hazar'ın oluşturduğu kasabanın görünüşü..... 100
Şekil 5.64 : Hazar'ın yaşadığı evin alt kat görünüşü..... 101
Şekil 5.65 : Evin dışarıdan görünüşü..... 101
Şekil 5.66 : Evin mutfağının ve TV odasının görünüşü..... 101
Şekil 5.67 : Ekim'in yaşadığı evin kroki çizimi..... 103
Şekil 5.68 : Ekim'in tasarladığı evin perspektifi..... 104
Şekil 5.69 : Ekim'in tasarladığı evin salonunun perspektif görünüşü..... 104
Şekil 5.70 : Ekim'in tasarladığı evin planı..... 105
Şekil 5.71 : Ekim'in tasarladığı evin mutfağı..... 105
Şekil 5.72 : Ali'nin yaşadığı evin krokisi..... 107
Şekil 5.73 : Ali'nin tasarladığı evin alt kat görünüşü..... 108
Şekil 5.74 : Ali'nin tasarladığı evin üst kat görünüşü..... 108
Şekil 5.75 : Ali'nin kendisi için tasarladığı yatak odası ve çalışma odasının görünüşü..... 108
Şekil 5.76 : Cem'in yaşadığı evin krokisi..... 110
Şekil 5.77 : Cem'in tasarladığı evin dış görünüşü..... 110
Şekil 5.78 : Cem'in tasarladığı evin mutfak ve salon görünüşü..... 111
Şekil 5.79 : Cem'in tasarladığı evin üst kat görünüşü..... 111
Şekil 5.80 : Cem'in tasarladığı evin alt kat WC'leri..... 111
Şekil 5.81 : Cem'in tasarladığı çalışma odası..... 112

ÖZET

İçinde bulunduğumuz bilgi ve teknoloji çağında ortaya çıkan ‘sanal mekan’lar günlük hayatın bir parçası olmaya başlamışlardır. Oluşumu ve fiziksel çevre ile ilişkisi tüm kullanıcıların bu ortamlarda rahatlıkla varolmalarını sağlamaktadır. Teknolojik gelişmelerin ardından zaman, mekan ve mesafe tanımları farklılaşmış, kişilerin istedikleri zamanda istedikleri şekilde sanal ortamlarda varolabilmeleri, bu ortamları giderek daha cazip hale getirmiştir.

Çalışmanın amacı; sanal ve gerçek mekan kavramlarının araştırılmasıdır. Bu araştırmayı yapabilmek üzere sanallık ve gerçeklik kavramları, kullanıcı ile ilişkilerinden yola çıkılmış ve yapılacak alan çalışması için bilgisayar oyunları tercih edilmiştir. Kullanıcı grubu olarak da sanal gerçek mekan kavramları yeni oluşmaya başlayan 9 – 12 yaş aralığındaki ilkokul çocukları seçilmiştir.

Araştırmada ilk olarak algı, öğrenme ve çocuklarda algılama gelişimi üzerinde durulmuş; çocukların çevrelerini ve yaşadıkları mekanları nasıl agıladıkları ve algılama süreçleri incelenmiştir.

Mekan kavramı ele alınarak mekanların algılanması ve mimari mekan kavramları araştırılmıştır. Kurgu mekan ve sanal mekan kavramları üzerinde durulmuş, sanal gerçeklik, gerçek ve sanal mekan üzerine araştırmalar yapılmıştır. Siberuzay kavramı ve siberuzayda oluşturulan mekanlar ile bilgisayar oyunlarından faydalanılarak bazı örnekler üzerinde durulmuştur. Sanal mekanların sıklıkla kullanıldıkları bilgisayar oyunlarındaki mekanların kurgulanışı ve gelişimi incelenmiştir.

Mimarlık ve sanallık kavramlarının ilişkisi incelenmiş; sanal ortamda oluşturulan mekan örnekleri üzerinde durulmuştur. Artık günlük hayatın bir parçası haline gelen internet ortamı ve internette yaşam ile ilgili örnekler verilmiştir. Sanal ortamların mimarlık, mekan ve kullanıcı bakımından ne gibi alternatifler ve deneyimler sunduğu ya da sunabileceği araştırılmıştır.

Yapılan alan çalışmasında seçilen çocuklara sorular yönelterek ve çizdikleri krokilerden faydalanılarak yaşadıkları evler hakkında bazı veriler elde edilmiştir.

Çocukların ‘The Sims’ adlı bilgisayar oyunu ile oluşturdukları sanal mekanları tasarlarken gerçek mekanları ne kadar kullandıklarının; oluşturulan mekanların gerçek mekanlar ile ilişkilerinin gözlenmesi ve aralarındaki benzerlikleri ya da karşıtlıkların saptanması amaçlanmıştır.

Sonuç bölümünde ise, sanal ortamların oluşturulması sırasında mekan deneyiminin önemi üzerinde durulmuştur. İleride sanal mekanlar ile daha çok vakit geçirecek çocukların bu mekanlar ile ilişkileri ve bu ortamların kendilerine sunacağı sınırsız özgürlüğü kendi hayal güçleri ile ne kadar ilişkilendirdikleri sorgulanmıştır. Ortaya çıkarılan sanal – gerçek mekan algısının mimari tasarım için ne şekilde kullanılabileceği üzerine tartışılmıştır.

Anahtar kelimeler: algılama, gerçek – sanal mekan, internet, bilgisayar oyunları, siberuzay

SUMMARY

The “virtual spaces” arising in the age of knowledge and technology we have been living in have become a part of the daily life. Its constitution and relationship with the physical neighborhood achieve that all users easily exist in these environments. Following technological developments, the definition of time, space and distance has differed and the ability of people being existed anywhere and anyhow at their will has made these media more attractive.

The aim of the study is to search the concepts of the virtual and real spaces. To accomplish this research, it has been started with the concepts of virtuality and reality, their relationships with user and computer games have been preferred for the domain study to be carried out. The 9-12 aged children of elementary school, whose concepts of abstract space are about to form up have been selected as the group of users.

In the study, the perception, learning and perception improvement in children have firstly dwelt upon and how the children perceive their surrounding, the space they live in, and the perception process have been researched. Taking up the space concept, the perception of spaces and architectural space concepts have been researched. The fictional and virtual space concepts have been dwelt upon; some researches on the virtual reality, real and virtual space have been performed. Benefiting from the computer games along with the cyberspace concept and the spaces constituted in the cyberspace, some models have been dealt with. The space assembling in the computer games, which virtual spaces often make use of and their improvements have been examined.

The relationship of the architecture and virtuality has been studied; the space models constituted within a virtual environment have been dwelt upon. The examples regarding internet environment, which has become a part of the daily life, and living in internet have been demonstrated. What alternatives and experiences the virtual environments have presented or are going to present in terms of the architecture, space and user have been examined.

Asking questions to the children selected for the domain study executed and benefiting from the sketches they drew, some data have been obtained on the houses they live in. How far the children make use of the real spaces as they are designing the virtual spaces by means of the computer game named “The Sims”, the observation of the relationships of the spaces constituted with the real spaces and the determination of the similarities or disagreements have been aimed at.

In final section, the importance of the space experience during formation virtual space has been handled. The relations of the children with these virtual spaces, which they will pass more time in the future with and how much they link the limitless freedom that these environments are going to submit themselves with their own dreaming power have been inquired how the virtual – real space perception revealed will be used for the architectural designing has then been discussed.

Key Words: Perception, real – virtual space, internet, computer games, cyberspace.

1. GİRİŞ

Yirminci yüzyılın ikinci yarısına gelindiğinde elektronik devrimi ile ortaya çıkan bilgisayar çağı, günlük yaşantının ve neredeyse tüm disiplinlerin değişmesine neden olmuştur. Bilgisayar teknolojileri sayesinde tüm veriler sayısallaştırılabilir hale gelmiş; bilginin yapısı radikal biçimde değiştirmiştir. Bilgiye ulaşmada mesafe ve mekan problemi ortadan kalkmış; yeni buluşma alanı 'bilgisayar ortamı' halini almıştır.

Bilgisayar ortamında geçirilen sürenin her geçen gün artması ile bu ortam içerisindeki gereksinimler de farklılaşmıştır. Daha çok kişinin vakit geçirdiği bu ortamda mekanların oluşturulması gerekliliği ortaya çıkmıştır. Günlük hayatta olduğu gibi insanların karşılaştıkları, sohbet ettikleri, günlük işlerini hallettikleri ya da bazı konularda bilgiye ulaşabildikleri bir yer halini alan bu ortamın kimi zaman fiziksel ortam ile benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Mimarlık alanında temsil edilen ve temsiliyet ilişkisinin sorgulanmaya başlaması gerçeklik – sanallık üzerine tartışmaların ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Siberuzay, sanal mekan gibi kavramların ortaya çıkışı ile mimarlık anlayışının değişime uğramasına yol açmış; tasarım dünyasında yeni ufuklar sağlamıştır. Değişen yaşam tarzlarına paralel biçimde ortaya çıkan 'sanal mekan'lar kullanıcı profiline ve ihtiyaçlara göre oluşturulmaktadır. Bu mekanların gerçek mekanlar ile ilişkileri ve birbirlerinden ne kadar etkilendiklerinin araştırılması çalışma konusu olarak seçilmiştir.

1.1. Araştırmanın Amacı

Tez çalışmasının amacı; bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi ile yaygınlaşmaya başlayan internet ortamı ve beraberinde gelişen sanal mekanları, gerçek mekan kavramı ile karşılaştırarak insanların bu mekanlar ile ilişkilerini incelemektir. Sanal mekanlar artık günlük hayatın içinde vakit geçirilen mekanlar halini almış, 'mekan' kavramının da değişmesine sebep olmuştur. Artık pek çok gündelik faaliyet sanal ortam içerisinde varolmaya başlamış; insanlar günlük işlerini yapmak, birbirleri ile iletişim kurabilmek ya da sosyal aktivitelerde bulunmak için sanal mekanları

kullanmayı tercih eder hale gelmiştir. Giderek daha çok günlük hayat içerisinde yer almaya başlayan bu mekanların gelecekte daha yaygın bir biçimde kullanılacağı öngörüldüğünden, sanal mekanların algılanması ve deneyimlenmesi üzerine bir araştırma yapılmasının önemli olduğu düşünülmüştür. Mimarlık adına sanal mekanların gelecekte nasıl olacakları; bu mekanların kullanıcıları ve tasarımcıları arasındaki ilişkinin sorgulanması amaçlanmaktadır.

Sanallık kavramının açıklanması, etkilediği alanların incelenmesi, oluşumundaki esin kaynakları ve çeşitli örneklerinin ele alınması ile mimarlık alanındaki etkileri araştırılmıştır. Sanal mekanlar araştırılırken, sanal mekanların ortaya çıkışları ve yaygınlaşmaları ile çok küçük yaşlardan beri bu mekanları kullanan gençler ve sanal ortamlar ile ilişkilerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bilgisayar ve sanal ortamlar konusunda deneyim sahibi olan çocukların özellikle bilgisayar oyunları ya da internet aracılığı ile vakit geçirdikleri sanal ortamları nasıl ele aldıkları ve onları nasıl oluşturdukları incelenmiştir. Kendileri için mekanlar oluşturabilen ve bu mekanlarda sanal ortamda oluşturdukları karakterler ile yaşayan çocukların bu mekanları nasıl deneyimleri ve gerçek mekanlar arasında nasıl bir ilişki kurdukları 'The Sims' adlı bilgisayar oyunundan faydalanılarak araştırılmıştır. Oyun içerisindeki mimari detaylar ve malzemeler kullanılarak oluşturulan mekanlar ve bu mekanların oluşum süreçleri incelenmiştir.

1.2. Araştırmanın Kapsamı

Yapılan araştırmada, sanal ve gerçek mekan kavramlarından yola çıkılarak sanal ortamların oluşturulması; gerçek ortamdaki mekanlardan ne kadar etkilendikleri, birbirleri ile benzerlikleri ya da farklılıklarının incelenmesi amaçlanmıştır. Çocukların sanal ortamlar ile ilişkileri incelenirken sanal mekanları nasıl oluşturdukları, bu mekanlarda nasıl vakit geçirdikleri ve bu mekanları nasıl algıladıkları sorgulanmıştır. Kendi yaşadıkları mekanlar ile ilgili bazı sorular yöneltilerek çocukların yaptıkları tasarımlarda bu ortamdan ne kadar etkilendikleri ya da hayal güçlerini ne kadar kullandıklarını tesbit etmek amaçlanmıştır.

Araştırmada mimarlık ve sanal ortamın ortak konuları olan mekan ve algılama kavramları üzerinde durulmuş; algılamanın ortaya çıkışı ve gelişimi, çocuklarda algı ve mekan kavramları üzerine incelemeler yapılmıştır. Çocukların küçük yaşlardan itibaren tanıştıkları ve deneyimledikleri bu ortamları nasıl algıladıkları araştırılmıştır.

Mekan kavramı ele alınarak; çeşitli alanlarda karşılaşılan kurgu mekanlar incelenmiştir. İlk olarak edebiyatta ortaya çıkan ‘siberuzay’ kavramı ve bu ortamda yaratılan mekan örnekleri üzerine araştırma yapılmıştır. Günlük hayatta en çok karşılaşılan sanal mekan örneklerinden biri olan bilgisayar oyunları ele alınmış ve çalışma kapsamında yardımcı araç olarak seçilmiştir.

Mimarlıkta sanallık kavramının tanımlanması, etkilediği alanların incelenmesi, oluşumundaki esin kaynakları ve çeşitli örneklerinin ele alınması ile bu kavramın mimarlık alanındaki etkileri araştırılmıştır. Sanal ortamlarda oluşturulan mekanlar ve mimarlık ilişkisi incelenmiştir. İnternet ortamının sıkça kullanılması ve artık kişilerin internette de kendilerine alternatif yaşamlar oluşturmaları araştırılmış ve farklı mekan örnekleri incelenmiştir.

Araştırma sırasında sanal mekanlar ve gerçek mekanların incelenmesi için 9 – 12 yaşları arasındaki ilköğretim öğrencileri ile çalışma yapılmıştır. Çalışmada çocukların yaşadıkları mekanlar incelenmiş; hazırlanan anket soruları ve çocukların çizdikleri basit eskizler ile bazı verilere ulaşılmıştır. Daha sonra ‘The Sims’ adlı bilgisayar oyunu yardımıyla nasıl mekanlar oluşturdukları gözlemlenmiş; kendi evlerinden ya da yaşadıkları çevreden ne kadar etkilendikleri, kendi hayal güçlerini ne kadar kullandıkları incelenmiştir.

Çocuklar ile yapılan çalışmaların gruplara ayrılarak değerlendirilmesinin ardından sonuç bölümünde sanal mekanların nasıl ele alındıkları; kullanıcılar tarafından nasıl kullanıldıkları ve gerçek mekanlardan farklı olarak sundukları açılımların ne kadar farkında oldukları incelenmiştir. Gerçek mekanların bir alternatifi olarak görülen sanal mekanların; gerçek mekanların bir simülasyonu olarak mı yoksa gerçekten farklı bir şekilde mi ele alındıkları sorgulanmaktadır.

1.3. Araştırmanın Yöntemi

Araştırmaya başlarken öncelikle algılama, mekan, sanallık kavramları üzerine literatür araştırması yapılmış, farklı kaynaklardan ve sözlüklerden kavramların anlamları araştırılmıştır. Kitaplıklar ve internet ortamından ulaşılan kaynaklar ile literatür çalışması yapılmış; konu ile ilgili kaynaklara ulaşılmıştır. Kavramların açılımları yapıldıktan sonra sanal mekan, internet ortamı, bilgisayar oyunları ve mimarlık ilişkisi üzerine hazırlanmış tezler ve yazılmış makaleler incelenmiştir. İnternet üzerinden yapılan araştırmalarda bazı örneklere ulaşılmıştır.

Sanal mekanların kullanıldığı alanlar edebiyat(romanlar), bilgisayar ortamı ve sinema olarak ele alınmıştır. Gerçek – sanal mekan kavramlarını araştırmak üzere sanal mekanların kullanıldığı bilgisayar oyunları seçilmiş, oyunları kullanan çocuklar arasından soyut kavramları yeni tanıyan 9 – 12 yaş aralığındaki ilköğretim öğrencileri çalışma grubu olarak belirlenmiştir.

Çocuklar üzerinden yapılacak bir araştırma olduğu için, çocuk gelişim modelleri ve eğitim süreçleri incelenmiştir. Çocuklarda algılama ve mekan algısının gelişimi üzerine araştırmalar yapılmıştır. Sanal mekan oluşumunun sağlanabileceği bilgisayar oyunları incelenmiş; The Sims adlı oyun çalışma sırasında yardımcı araç olarak seçilmiştir. Oyunun ortaya çıkışı ve gelişimi araştırılmış, internetteki çeşitli forumlardan oyunda tasarlanan mekanlar incelenmiştir.

Alan çalışmasında 9 – 12 yaş aralığında toplam on beş çocuk ile görüşme yapılmıştır. Araştırma öncesinde çocukların yaşadıkları mekanlar hakkında bilgi edinmek, mekanları algılamaları, sanal mekanlar ile ilişkilerini sorgulamak amacı ile çoktan seçmeli yirmi iki sorudan oluşan bir anket hazırlanmıştır. Sanal mekanları tasarlarken kendi yaşadıkları fiziksel çevreden ne kadar etkilendiklerini inceleyebilmek için anket çalışması öncesinde katılımcılardan kendi yaşadıkları evi çizmeleri istenmiştir.

Çalışmanın ikinci aşaması olan sanal mekan tasarımı için çocuklardan ‘The Sims 2’ adlı bilgisayar oyununda oynayarak kendileri için istedikleri arsada ve istedikleri özellikleri taşıyan bir ev oluşturmaları istenmiştir. Çalışma sırasında bilgisayar ortamında mekan oluşturan çocuklar gözlenerek, mekanları oluştururken nelere dikkat ettikleri, yaşadıkları mekanlardan nasıl referanslar aldıkları ya da hangi mekan özelliklerini dikkate aldıkları incelenmiştir. Bir süredir (yaklaşık 1 – 2 sene) bu oyunu oynamış çocuklar ile yapılan çalışmanın ardından birbirleri ile benzerlik gösteren mekanlar gruplandırılarak değerlendirme yapılmıştır.

2. ALGILAMA

Bireyin dış dünya ile ilişki kurmasını ve bilginin aktarımını, duyum ve algı yolu sağlamaktadır. Çevre hakkındaki bilgiler ve gerçekleşen eylemler duyular ile beyine ulaşmaktadır. Algılamanın nasıl olduğunun anlaşılabilmesi için duyum mekanizmaları hakkında bilgi edinmek gerekmektedir. Bu bölümde algılama ele alınmakta; algı kavramı tanımlanmakta, algının gelişimi, öğrenme süreçleri, çocuk algısı ve gelişimi üzerinde durulmaktadır.

2.1. Algı Kavramı, Tanımı ve Algılama

Algı; bir şeye dikkati yönelterek o şeyin bilincine varma, idrak şeklinde tanımlanmaktadır (tdk online sözlük, Kasım 2006).

Algının sözlüklerdeki anlamı; *'duyular tarafından alınan uyarıların farkında olma; bilincine varma'* olarak ifade edilmiştir (webster online sözlük; Kasım 2006).

Çeşitli çalışmalarda algı; çevresel bilginin duyular aracılığı ile zihinsel bir süreç ile okunması olarak tanımlanmaktadır (Özen, 2004). Algılama olayı; duyulardan gelen verilere dayanarak dış dünya ile ilgili oluşturulan kuram olarak tanımlanmaktadır. Bu kuram soruşturmaya ve denemeye açık; geçici bir kuramdır. Daha sonra gelen veriler ile ya kuvvetlenir ya da zayıflayarak yerini başka bir kurama bırakmaktadır. Birey kuramını kendi yaşantısı ve deneyimleri ile oluşturur, dolayısıyla bu son derece öznel bir süreç olarak ortaya çıkmaktadır (Cüceloğlu, 1991).

Algılamanın iki süreç ile oluştuğu ve bu süreçlerin; duyulara dayalı *'duyumsal süreç'* ve bilgiye dayalı *'zihinsel süreç'* olduğu kabul edilmektedir (Lang, 1987). Duyumsal süreç; çevreden gelen bilgilerin ve verilerin duyular aracılığı ile yorumlandığı süreç olarak açıklanabilir. Zihinsel süreç ise; bu sürecin devamında duyular ile edinilen ya da fark edilmeyen çevresel bilgilerin deneyimlere bağlı olarak kavram haline getirildiği, zihinde oluşturulan süreç olarak tanımlanmaktadır (Kahvecioğlu, 1998).

Algı; kişinin o anda içinde bulunduğu durumu, daha önce yaşadıkları doğrultusunda kavrayışıdır. Algılananlar yalnızca uyarıcının doğasına değil, aynı zamanda önceki kişisel – duyusal yaşantılar, genel önyargılar, istekler, ihtiyaçlar, tutumlar ve amaçlar gibi içinde var olunan geri plana ya da kurguya bağlıdır (Sperling, 1979).

Duyum; ışık, ses, koku, tat, ısı gibi çevreden gelen uyarıların beden tarafından alınması sürecidir. Duyumu yorumlama ve anlamlandırma süreci algılama süreci olarak adlandırılmaktadır (Morgan, 1980).

Biliş, insan zihninin dünyayı ve çevresindeki olayları anlamaya yönelik yaptığı işlemlerin tümü olarak tanımlanmaktadır. Dıştan alınan uyarımların algılanması, önceki bilgilerle karşılaştırılması, yeni bilgilerin oluşturulması, elde edilen bilgilerin belleğe depolanması, hatırlanması ile zihinsel ürünlerin kalite ve mantık yönünden değerlendirilmesi, bilişsel faaliyetler olarak adlandırılmaktadır. Öğrenme, sorun çözme, geleceğe ilişkin plan yapma gibi karmaşık zihinsel süreçlerin genel adı olarak kabul edilmektedir. Düşünme, yargılama, karar verme, sorun çözümü, kavramlaştırma yeteneği, dil yeteneği gibi yüksek zihinsel süreçler ve daha basit olduğu düşünülen dikkat, algı, bellek gibi süreçler 'bilişsel süreç'lerdir. Bilişsel gelişimin araştırılması zordur; çünkü gözlemlenemeyen süreçleri içermektedir (Akkurt, 2001).

Beyin imgesinin her dönemde bilimin sırlarını yansıttığı düşünülmektedir. Newton tüm evreni mekaniğin yasaları ile açıklarken insan bedeni ve beyni de bir çeşit makineye benzetilmiştir. 18 ve 19. yüzyıllarda elektriğin keşfi ile beyin ve sinir sisteminin işleyişi de bir elektrik şebekesi gibi algılanmaya başlanmıştır. Daha sonra bilgisayar sistemlerinin keşfi ile birlikte pek çok karmaşık işlemi yapabilen bu makineler ile beyin arasında ilişki kurulması kaçınılmaz hale gelmiştir. Bilgisayarların bilgi depolama birimlerine 'bellek' adı verilmiştir. Giderek daha çok karmaşık hesap yapabilen daha hızlı bilgisayarlar üretilmiş ve insan beynine ne kadar yaklaşılabileceği sorgulanmaya başlanmıştır. Özellikle bilim kurgu filmlerinde bu konu üzerine pek çok hikaye kurgulanmıştır (Rose, 1991).

Beyin, iki yarım küreden ve dört loptan oluşmaktadır. Frontal lob, temporal lob, parietal lob ve oksipital lobların her biri insanda duygu, düşünce ve eylemin oluşmasında duyum ve algılama merkezleri olarak faaliyet göstermektedir. İnsanlarda gerek beyindeki sinir hücreleri ve kapasitesi, gerekse duyu organlarının yapısı ve işleyişi açısından bireysel farklılıklar bulunmaktadır. Öğrenmenin doğasını

kalıtım ve çevresel faktörler etkileşim içinde oluşturmaktadır (Blackmore ve Page, 1989).

Beyin bilgisayarda olduğu gibi ‘bilgi’ ile değil ‘anlam’ ile çalışmaktadır. Anlam, doğa ve çevresi ile etkileşim içerisindeki birey tarafından ifade edilen ve tarihsel bir süreç içerisinde geliştirilmiş ve şekillendirilmiştir. Bireylerin belleği diyalektik olgular ile oluşturulmuştur; kullanılan bilgiler(anılar) depodan çağırılıp kullanıldıktan sonra değişmiş olarak yerlerine konmakta; aslında her hatırlandığında yeniden yaratılmaktadır. Duyulara kaydolan bilgilerin hangilerinin kısa süreli belleğe transfer olacağını *tanıma* (recognition) ve *dikkat* (attention) süreçleri belirlemektedir. Tanıma, yeni gelen uyarıcıların özelliklerinin uzun süreli bellekteki bilgilerle karşılaştırılması eylemidir (Rose, 1976).

Akıl; aslında beynin var oluş tarzı olarak adlandırabilen; milyonlarca yıllık evrimin bir ürünü olarak ortaya çıkan oldukça karmaşık bir olgu olarak tanımlanmaktadır. Ancak beyin ve sinir sistemi üzerine yapılan araştırmalar geliştirildikçe ve sırları çözülmeye başladıkça doğaüstü etkenlere başvurmadan aklı ‘beyin faaliyetlerinin toplamı’ olarak açıklamak mümkün olmaya başlamıştır. Rose’a göre ‘akıl ve bilinç’ insanoğlunun ortaya çıkış yolunda evrimsel gelişimler sonucunda gelişmiş beyin yapılarının bir sonucudur (Rose, 1976).

Zeka içeriğini; algılanan duyumlar, anlamlaştırılan sözcük, kavram ve sayılar gibi simgeler; anlatılabilen düşünceler ve yapılan davranışlar oluşturmaktadır.
Zeka işlemlerini; içeriği bilme, bellek, yaratıcılık, yaşantılara dayalı olarak yapılan tepkiler ve bunların değerlendirilmesi oluşturmaktadır.
Zeka ürünlerini ise; zeka işlevleri sonucunda yapılan davranışlar oluşturur (Başaran, 1985).

Zeka türleri hakkında çeşitli görüşler bulunmaktadır. Edward Thorndike’a göre zeka soyut, mekanik ve toplumsal olmak üzere üçe ayrılmaktadır (Başaran, 1985). Howard Gardner ise zekayı; sözel, müzik, şekilsel, mantıksal, matematiksel, kendini tanıma, başkalarını anlama ve bedensel olarak yedi türü olduğu ileri sürülmektedir (Açıkgöz, 1996).

Piaget; zekayı uyum süreci olarak ele almaktadır. Herhangi bir organizmanın büyümesi onun çevresi ile etkileşim halinde bulunmasını zorunlu kılmaktadır. Uyum; organizma ve çevre etkileşiminde denge demektir. Zekanın işleyişi ve gelişimini

biyolojik bir modelle açıklamaktadır; bedensel büyüme de aslında birtakım uyumların sonucudur (Toker, Kuzgun, Cebe, Kaya 1968).

Galton; zekayı öğrenme gücü olarak görmüş; duyum keskinliği ile zeka arasında bağlantı kurulabileceğini düşünmüştür. O zamana kadar, duyu organlarının bütün insanlarda aynı şekilde işlediği ve sonuç olarak insanlar arasında duyum keskinliği bakımından fark bulunmadığı kabul edilmiş, gözlenen farkların ölçme hatasından ileri geldiği iddia edilmiştir. Galton'a göre tüm bilgiler duyular aracılığı ile elde edildiğinden; bireylerin duyu organları ne kadar duyarlı ve doğru çalışıyorsa kişi o kadar zeki olmaktadır (Atkinson & Atkinson & Hilgard, 1995).

Bellek; deneyimlerin hayal edilenlerin bir birleşimi olarak düşünülebilir. Yaşanılan zamana ve önceki zamanlara ait imajların, zihinde canlanmasını sağlayan bellektir. Binet'e göre; bellek alanı, duyum keskinliği ve tepki hızı gibi basit zihinsel öğeleri hatasız olarak ölçmek olanaklıdır ve bu alanlarda bireyler arasında farklar bulunduğu kabul edilmektedir. Ancak bu beceriler, zeka denilen gücün güvenilir göstergeleri değildir. Binet 'zeka' yı 'karmaşık işlemlerde kendini gösteren bir yeti' olarak tanımlamaktadır. Bu karmaşık işlemler şunlardır:

- Anlamak,
- Hüküm vermek,
- Akıl yürütmek,
- Düşünceye belirli bir yön vermek ve bunu devam ettirmek,
- Düşünceyi arzu edilir bir amacın gerçekleşmesine uyarlamak,
- Kendi kendini eleştirmek (kendi yanlışlarını bulup düzeltmek)

(Atkinson & Atkinson & Hilgard, 1995)

2.2. Algının Gelişimi

Bebek dünyaya geldiğinde, beynindeki sinirsel ağların temel yapısı şekillenmektedir. Genler, beyninin yalnızca "mimari"sini belirlemekte; yani, yeni doğan bir bebekte beyin; kalp atışı, nefes alma, vücut sıcaklığı ve basit tepkiler gibi, ancak yaşamın devamı için gerekli temel işlevleri yerine getirebilecek bir kapasiteye sahip olmaktadır. Sinir hücreleri, doğumdan sonra yoğun bir şekilde bağlar oluşturmaya başlamaktadır. Beynin, organizma içinde başlayan bu gelişimi, *çevresel uyarılar* ve *yaşanan deneyimlere* bağlı olarak şekillenmektedir. Nöronlar, duyumsal girdilerle, yani işitsel, görsel ve dokunmaya ait uyarılarla şekillenmeye ve aralarında bağlar oluşturmaya başlamaktadır. Beynin, genetik olarak belirlenen ve çevresel uyarılara

bağlı olarak şekillenen bu gelişimi, güçlü bir ayıklanma sürecini de beraberinde getirmektedir (Rose, 1991).

Çevreyi algılama duyu organları yardımı ile olur; bazı olayların ya da nesnelerin zihinde anlamlı bir bütün olabilmesi için birden çok duyuyu kullanmak gerekmektedir; algılama, birleşik bir deneyimdir. Duyum süreci ile çevredeki fiziksel değişimlere ilişkin ilkel yaşantılar oluşmaktadır. Duyum yaşantılarını yorumlama ve anlamlandırma algılama sürecidir. Farkında olma, algılamadan sonra olay ve nesnenin ayırıcı özelliklerini belirleme sürecidir. Farkında olma süreci belleğin kullanıldığı aşamadır. Tıpkı yaklaşmakta olan birisinin ayak seslerinin duyulması ve ses duyulduğunda ya da kişi görüldüğünde tanınması olarak örneklendirilebilir (Morgan, 1980).

Gestalt Algılama Kuramı: Almanya'da gelişen psikoloji okulu olan Gestalt psikolojisi savunucularına göre; uyaranların organizasyonunun, algının gerçekleşmesinde önemli bir rol oynadığı vurgulanmaktadır. '*Bütün kendisini oluşturan parçaların toplamından farklıdır'* ilkesini savunmaktadırlar.

İnsan, görmek istediğini görmeye eğilimlidir. Algıda seçicilik algılayıcının kişisel özelliklerine de bağlıdır. Genellikle bir şey istenilen veya beklenilen şekilde algılanmaktadır.

Algıyı Etkileyen Faktörler:

1. Birey çevresindeki obje, olay ve fikirleri '*anlamlı bir bütün'* haline getirmeye çalışmaktadır. Bu nedenle örgütlü olmayan uyarıcıların hatırlanması ve anlaşılması güç olmaktadır.
2. Algı görelidir; sesler, renkler, objelerin büyüklüğü, zaman ve hareket kişiye göre farklı algılanmaktadır.
3. Birbirine benzer uyarıcılar bir grup olarak algılanmaktadır.
4. Zamanda ve mekanda birbirine yakın uyarıcılar bir bütün olarak algılanmaktadır.
5. Farklı uyarıcılar farklı fikirler olarak algılanmaktadır (Cüceloğlu, 1991).

Algıda seçiciliği etkileyen faktörler iki çeşittir; uyaran faktörleri ve kişisel faktörler olarak sınıflandırılmaktadır. En çok karşılaşılan ve en önemli uyaran faktörü zıtlıktır; yani uyaranın çevresinden ve diğer uyaranlardan aşırı farklı olmasıdır.Organizma çevreden gelen uyarıcıların bazılarını seçer; bu durum 'algıda seçicilik' olarak adlandırılmaktadır. Çevredeki uyarıcılardan hangisinin seçileceği dikkate bağlıdır;

- Yabancı ve farklı uyarıcılar dikkat çekicidir.
- Çok yalın ve karmaşık uyarıcılardan çok, orta derecede karmaşık uyarıcılar daha dikkat çekicidir.
- Öğrenilmiş ipuçları dikkat çekmektedir.
- Bireyin beklenti ve ihtiyaçları dikkati etkilemektedir (Cüceloğlu, 1991).

2.3. Öğrenme Süreçleri

Öğrenme bir süreçtir; tekrar ya da yaşantı sonucu davranışta meydana gelen ve kalıcı olan değişiklikler ile şekillenmektedir. Davranışta kalıcı ve izli değişimlerin oluşması benzer uyaranların belli sayıda tekrar edilmesi ve kişi tarafından bu uyaranlara verilen tepkilerin pekiştirilmesine bağlıdır. Yetişkin davranışlarının hemen hemen tümü öğrenme yoluyla kazanılmaktadır(Gagne, Briggs ve Wager, 1988).

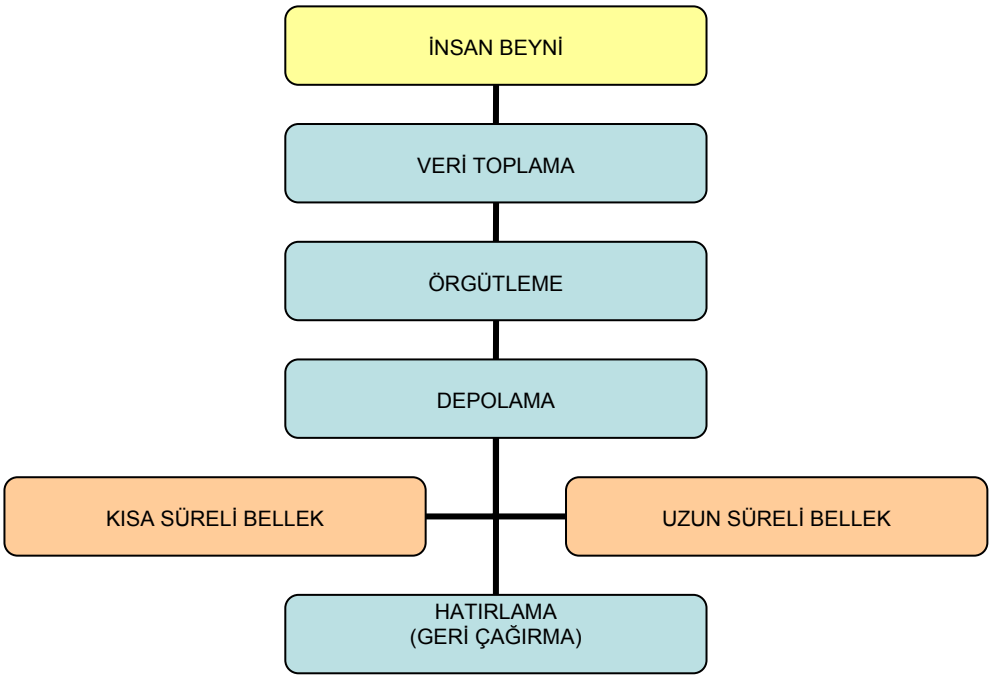
Dünya bilgiyle doludur ve her an görüntü, ses, tat, koku gibi çevreden gelen sinyaller ile bilgi aktarımı gerçekleşmektedir. Göze, kulağa ve diğer duyu organlarına gelen fiziksel uyarıcılar seçilerek sinirsel iletilere dönüştürülmekte ve hatırlanabilmeleri için sinir sisteminde başka değişmelere uğramaktadırlar. Hatırlanan bilgi ise, depolanan mesajların kasların hareketini kontrol edebilecek bir başka mesaj türüne dönüştürülmüş biçimidir. Sonuçta ortaya çıkan ürün, konuşma, yazma ya da öğrenileri ortaya koyan diğer etkinliklerdir. Dışardan gelen yeni bilgiyi alma işleminden başlayarak, davranış değişmesi olarak ortaya çıkıncaya kadar bilginin dönüştürülme biçimlerine “öğrenme süreçleri” adı verilmektedir. Öğrenme süreçleri başlıca şu adımlardan oluşmaktadır:

- çevredeki uyarıcıların alıcılar yoluyla alınması,
- duyusal kayıt yoluyla bilginin kaydedilmesi,
- bilginin seçilerek kısa süreli belleğe geçirilmesi,
- kısa süreli bellekte zihinsel tekrar yapılması,
- anlamlı kodlama,
- kodlanan bilginin uzun süreli bellekte kodlanması,
- işleyen belleğe geri getirme,
- bilginin gönderilmesi (tepki üretici),
- tepki üreticini (bilgiyi) kaslara göndermesi,
- öğrenenin çevresinde performansını göstermesi,

- yürütücü kontrol tarafından tüm bu süreçlerin denetlenmesi (Gagne, Briggs ve Wager, 1988).

Öğrenme süreci içerisinde dışarıdan gelen uyarıların yanı sıra önemli bir katkı kişinin yaşamı boyunca edinmiş olduğu tecrübeler, yani birikimlerdir. Bu birikimler kişiler arasında farklılık göstermektedirler. Kişilerin bir konuyu hafızalarında kodlamaları birbirinden farklıdır. Bu nedenle öğrenme kişiye özgü bir eylemdir (Gagne, Briggs ve Wager, 1988).

Bireyler öğrendikleri bilgiyi istedikleri yer ve zamanda uygulama yetisine sahiptirler. Bu da bireyin bilgileri belirli bir yerde depoladığını kanıtlar. Bilgiyi işleme kuramı; kişinin bilgiyi toplama, örgütleme, depolama ve hatırlama aşamaları ile ilgilidir. (Şekil -2.1) Buradaki öğrenme modeli bilgisayarın çalışma sistemine benzetilebilir. Öğrenmeyi etkileyen temel yapılar; duyusal kayıt, kısa ve uzun süreli belleklerdir. Duyusal kayıt duyu organlarından gelen uyarıların kaydedilmesi ile oluşan kayıtlardır. Kısa ve uzun süreli kayıt tıpkı bilgisayar ortamındaki bilgi depolanmasına benzer bir sistemle gerçekleşir; kaydedilen bilgilere daha sonra ulaşabilir ancak kısa süreli bellek, tıpkı bilgisayarda yalnızca bakmak için geçici olarak kaydedilen ve yeni bilgi geldiğinde otomatik olarak silinen bilgilere benzetilebilir. Kısa süreli belleğin kapasitesi oldukça sınırlıdır; bilgiyi koruma süresi yaklaşık 20 sn kadardır ve sürekli çalışarak duyusal kayıt ile gelen verileri bilgi haline getirmektedir. Uzun süreli belleğin kapasitesi ve sınırları belli değildir. Burada bilgiler kısa süreli bellekte duran bilgiler gibi etkin halde değil, edilgen halde bulunmakta; hatırlanmaları için biraz süre geçmesi gerekmektedir. İyi örgütlenmiş bilgiler diğerlerine göre daha çabuk hatırlanabilmektedir. Anısal bellek yaşanan olayların depo edildiği yerdir. Anısal bellek anlamlı belleğe göre daha güçlüdür, bilgilerin kodlanmasına gerek kalmamaktadır. İşlemsel bellek bir işin yapılması içine gerekli işlem ya da eylemlerin sırası ile saklandığı yerdir. Öğrenmeyi etkileyen belli başlı süreçler; tanıma, algı ve dikkat, bilgiyi kodlama, örgütleme, depolama ve hatırlamadır (Akman ve Erden 1997).



Şekil 2.1. Algılama süreci şeması

2.4. Çocuk Algısı ve Gelişimi

Gelişim; kişilerin doğumdan ölüme kadar geçirmiş oldukları düzenli; sürekli ve uyumlu ilerleme olarak tanımlanmaktadır. Gelişim süreci sırasında bazı davranışların ya da yetilerin kazanıldığı dönemler vardır; bu dönemler içerisinde kazanılmayan yetilerin daha sonraki dönemlerde kazanılması oldukça güç olmaktadır.

Gelişim dönemleri; *'bebeklik ve ilk çocukluk'* (0–6 yaş), *'orta çocukluk'* (6–12 yaş), *'ergenlik'* (12–18 yaş), *'genç yetişkinlik'* (18–30 yaş), 'yetişkinlik', 'yaşlılık' olarak sınıflandırılmaktadır. Her bir dönemin kendine özgü yerine getirmesi gereken (fiziksel-motor, sosyal-duygusal, bilişsel-dil) gelişim görevleri vardır.

Çocuklar zihin gelişiminin üçte ikisini, sinir sisteminin gelişimini yaklaşık olarak beşte dördünü ilk beş - altı yıl içerisinde tamamladıkları belirtilmektedir. Aynı şekilde, temel kişilik özellikleri de ilk beş yıl içinde oluşmaktadır. Her birey kendine özgü bir gelişim çizgisi gösterir; çünkü bireylerin doğuştan getirdikleri özelliklerle, çevreden aldıkları etkiler farklıdır. Her bir bireyin boyu, zekası, kişiliği, fiziksel görünüşü, kısaca her şeyi bir diğerinden farklıdır. Öğrenme; bilişsel gelişim sürecinin en önemli eşiklerinden biri olarak tanımlanmaktadır. Çocuklar, yaşamlarının ilk günlerinden

itibaren algıladıkları uyaranların benzer yönlerini görmeye, seçmeye ve onları kavramsal olarak birleştirmeye çalışmaktadırlar (Karadeniz, 2002).

Sosyal gelişim; bireyin; doğduğu andan itibaren içinde bulunduğu sosyal çevrenin, kültürün, değerlerine ve davranışlarına uyum sağlama süreci olarak tanımlanmaktadır. Çocuklar sosyal kuralların gerisindeki nedenleri anlamaya başlamaktadır. Bu dönemin başında, doğru ve yanlışı sadece anne-babalarının kendilerine uyguladığı yaptırımlardan kaçınmaya bağlı olarak öğrenmişken, yavaş yavaş bu kuralları içselleştirmeyi, benimsemeyi de öğrenmektedirler (Karadeniz, 2002).

Çocuklarda mekansal kavramların gelişmesi;

- Çocukların eylemleri, çevreleri ile etkileşerek önce devinimsel hareketlere dönüşür; daha sonra içselleştirilerek eyleme dönüştürülür.
- Mekansal kavramlar yalnızca algı düzeyinde oluşmazlar, aslında yaşam içerisinde var olan bir veri gibi gözükmesine rağmen aslında zihinsel alanda bir evrimleşme ile kazanılmaktadır.
- Çocuklarda mekan kavramı; tarihsel oluşumun tersine, mantıksal bir gelişim izlemiş, önce tipolojik ilişkiler, sonra paralel biçimde projektif ve metrik mekana ilişkin ilişkiler ortaya çıkartılmıştır (Akarsu, 1984).

Piaget'e göre çocuk algısı; çocuklarda bilişsel yapı dış dünyadan yalnızca izlenimler almakla kalmayıp zekalarını etkin bir tarzda yapılandırmaktadır. Piaget'e göre bilişsel yapı dört aşamada gelişmektedir:

1. 0–2 yaş arası Bilişsel Gelişim (Duyusal Motor) Dönemi
2. 2–7 yaş arası Bilişsel Gelişim (İşlem Öncesi) Dönemi
3. 7- 12 yaş arası Bilişsel Gelişim (Somut İşlemler) Dönemi
4. 12 yaş sonrası Bilişsel Gelişim (Soyut İşlemler) Dönemi (Yapıcı, 2006).

Piaget öğrenmenin çocuklarda doğal olarak bulunduğunu; tüm çocuklarda bulunan bu eğilimleri ortaya çıkarma işinin öğretmenler tarafından yapılması gerektiğini savunmaktadır. Öğrenme sürecinin lineer bir çizgi olmadığını; nitel kırılmalara ve kesintilere uğrayabileceğine dikkat çekmiştir. Araştırmacı çocuk gelişiminin aslında çelişkili bir süreç olduğunu; bu süreç içerisindeki her aşamanın bir önceki aşamaya dayandığını ve bu bir önceki aşamanın hem aşıldığını hem de muhafaza edildiğini belirtmektedir. Yeni doğmuş bir bebek kendisini çevresinden açıkça ayırt edememekte; yavaş yavaş kendisi ile dış dünya arasındaki ayrımın farkına

varmaktadır. Çocuk zihniyetinin yetişkin zihniyeti ile ilişkisi olmadığını; çocukların kendilerine özgü mantıkları olduğunu ve düşüncelerinin de 'benmerkezci' olduğunu savunmaktadır. Çocuklar kendileri gelişirler; kendi tarzlarında eğlenirler, aklın kavramsal bilgileri ile ilgileri yoktur ve çelişki bilmemektedirler. Ancak başkalarının düşünceleri ile temasa geçtiklerinde mantıklı olmaya başlamaktadırlar (Piaget, 1962).

1- Duyusal-motor dönem (0–2 yaş arası):

Bu dönemde bebek; artık çevresindeki eylemleri gerçekleştirebileceği bir döneme geçmektedir. Çevresel eylemleri basit algısal ve duyusal motor dönemin sonlarına doğru aşamalı bir geçiş ile birinci aya kadar reflekslerin yeterliliğine ihtiyaç duyulmaktadır. İkinci aşamada_ dördüncü aya kadar_ birinci sirküler tepkiler ortaya çıkmaktadır. Dört ve sekizinci aylar arasında çocuk artık kendi bedenini değil çevresini tanımaya ve nesneleri kullanmaya başlamıştır. Sekiz ve on ikinci aylar arasında araçlar ve sonuçları net bir şekilde ayırt edebilir hale gelmektedirler.

2- İşlem Öncesi Dönem (2–7 yaş arası):

Bu dönemde çocukların dil yetenekleri ve sembol oluşturma yetenekleri gelişmeye başlamıştır. Çocuk şimdiye kadar oluşturduğu geçmiş deneyimleri ile çevresine tepkiler vermeye başlamıştır; ancak sadece kendi bakış açısı ile düşünebilmektedir, kendisini başkasının yerine koyma yetisine sahip değildir. Dört – sekiz yaş aralığında somut işlemler düzeyinde hazırlıklar görülmekte; daha karmaşık düşünceler ve imgeler oluşturulmaktadır.

3- Somut işlemler Dönemi (7 – 12 yaş arası):

Çocuklar bu dönemde mantıksal düşüncenin temelini atarlar; işlemleri ters olarak düşünebilirler. Nesneleri özelliklerine _ağırlık, büyüklük ve ya niceliksel olarak_ göre sıralayabilmektedirler.

Yapılan araştırmada özellikle somut kavramları yeni öğrenmeye başlayan 9 – 12 yaş grubu arasındaki çocuklar ile çalışmalar yapılmıştır. Çocukların mekan kavramlarının ne kadar geliştiği, sanal ortam ve gerçek mekanlar arasında nasıl bir ilişki kurdukları incelenmek istenmiştir.

4- Soyut işlemler Dönemi (12 yaş sonrası):

Bu dönemde düşünceler artık her şeyin ötesinde önerme niteliği taşımaya başlamıştır; genç artık bilgilerini düzenlenmiş cümleler ile önermeler oluşturmaktadır. Artık ham bilgilerden faydalanarak matematiksel düşünce yapısını da kullanarak kavrama gelişmiştir (Piaget, 1952).

2.5. Çocuk, Algı ve Oyun İlişkisi

Oyun ve bilişsel gelişim arasındaki ilişki pek çok psikolojik araştırmada önem taşıyan bir konu olmaktadır. Piaget'in anlayışına göre oyun doğrudan doğruya bilişsel süreçler ve bilişsel gelişim bağlamında yer almalıdır. Dışarıdan gözlemlenebilen yollar ile diğer davranışlardan açık bir biçimde ayrılabilen bir davranış türü değildir (Piaget, 1962).

Oyun gelişimi saf bireysel süreçlerden ve doğuştan gelen özel sembollerden, toplumsal oyuna ve sembolizme doğru ilerleyerek gelişmektedir. Oyun ve çocuk gelişimi ilişkisini inceleyen ve özellikle Piaget'in fikirlerine karşıt fikirler öngören Vygotsky, oyunu nitelendirirken birbiriyle ilişkili iki temel öğenin varlığını vurgulamaktadır:

- İmgesel durum
- İmgesel durumdaki dolaylı kurallar

İmgesel bir durum yalnızca '*-mış gibi'* oyunların değil; aynı zamanda kurallı oyunlarında belirleyici bir niteliği olmaktadır. Örnek olarak satranç gibi belirli ve kurallı bir biçimde hareket edebilen aktörleri temsil eden taşlar ile imgesel bir dünya oluşturma mantığı ile oynanan bir oyunda kurallar dışında hareket edilemez. Çocukların oyunlar içerisinde üstlendikleri roller gözlendiğinde aslında istedikleri gibi davranmadıkları; üstlendikleri rollerin kısıtlayıcı etkileri nedeniyle aslında engellendikleri düşünülebilmektedir. Eğer çocuk bir oyunda 'anne' ya da 'baba' olursa kendi gözlemledikleri ve oluşturdukları annelik ve babalık davranış kuralları ile hareket edecektir ve kurallara uymak zorundadır. 'Gerçek hayatta çocukların gözden kaçırdıkları şeylerin, oyunda bir davranış kuralı haline geldiği kabul edilmektedir (Vygotsky, 1967).

Çocuklar basit bir –mış gibi oyunu içinde rol alarak bile, kendilerini oyunun kurallarına teslim ettiklerinde, kendilerini oyun dünyasına taşıyarak dış ortamsal sınırlamalardan bağımsızlaştırmaktadır. Oyunun kuralları artık Piaget'in söylediği

gibi; kendini sınırlamanın ve kendi kendini yönetmenin kuralları haline gelmektedir (Vygotsky, 1967).

Çocuklar, oyun aracılığı ile kendi isteklerini gerçekleştirmenin, kendi seçtikleri kurallara gönüllü olarak uymanın gerektiğini ve bireysel doyumlarının kurallı etkinliklerde işbirliğini artırabileceğini öğrenmektedirler. Oyun yaşamının ilk yıllarından itibaren çocuğun psikolojik ve sosyolojik gelişiminde önemli rol oynamakta; bu nedenle okul öncesi yıllarda oyun 'öncü etkinlik' rolünü üstlenmektedir (Piaget, 1962).

Çocuk oyun sırasında her zaman ortalama yaşının üzerindedir; günlük davranışının üzerinde performans göstermekte; dolayısıyla okul öncesi çocukların bilişsel gelişim açısından yararlarını görmek mümkün olmaktadır. Oyun ile ilgili araştırmalarda, çocukların birlikte –mış gibi etkinliklerini gerçekleştirme biçimleri üzerine odaklanmıştır. Oyun sırasında toplumsal dünyanın kaynaklarını kullanılmakta ve özellikle üç kategorideki öğelerin bazı kombinasyonlarından faydalanmaktadırlar:

- Katılımcılara verilen roller
- Eylem planları; öykü hatları ya da senaryolar
- Fiziksel nesneler ve ortamlar

Oyunlarda öncelikli olarak dikkat çeken kategori katılımcılara verilen roller olmuştur; Aslında daha önemlisi, gerçek hayat ile bağlantı kurulmasını sağlayan ana madde öyküler ve senaryolardır. Çocukların gözlemlediklerini kendi hayatlarına kurallar şeklinde yansıtmalarını sağlayan olgu bu rollerin oynadıkları senaryolar ve birbirleri ile kurdukları ilişkiler olarak görülmektedir (Vygotsky, 1967).

Oyun çocuklar için zevk vericidir, bu yüzden çocuk içsel olarak gönüllüdür. Oyuna katılanlar, oyun dünyasının kurallarının rehberliğinde, 'gerçek yaşam'dan kendi zaman ve mekan sınırları içinde ilerleyen geçici bir etkinlik alanına doğru adım atmaktadır (Vygotsky, 1967).

Oyunun bilişsel gelişimi ve öğrenmeyi tetiklemesinin asıl sebebi oyunun kurallarıdır. Çocuk imgesel ortamı gerçekleştirmenin ortamdaki dolaylı kurallara bağlı olmak ile gerçekleşeceğini öğrenmektedir. Bu kuralların kabul edilmesi gönüllü bir davranıştır, ancak gereklidir. Kimse onları zorlamamasına karşın çocuklar bu kuralları kabul ederler ve o kurallara uymazlarsa oyun oynayamayacaklarını öğrenirler. Öğrenmeyi, kuralları kavramayı, onların bir sistem oluşturduklarını görmeyi, onları inceleyerek biçimlendirmeyi sağladığı için oyun gelişimi sağlamaktadır (Vygotsky, 1967).

Piaget klasik öğrenme yöntemleri yerine farklı öğretim yöntemleri denenmesi gerektiğini savunmaktadır. ‘Edilgen zihin’, ‘dinleyici öğrenci’ kavramları yerine ‘etkin zihin’, ‘atılgan öğrenci – araştırıcı öğretmen’ ve ‘aktif okul’ kavramlarının geliştirilmesi için çalışmalar yapmıştır. Aktif okullardaki çocuklar, birbirleriyle iletişim kurarak, tartışarak ve işbirliği yaparak öğrenmektedir. Öğretmenler ders vermek, ders anlatmak için değil, gözlem yaparak ve sorular yönelterek eğitime yardımcı olmaktadır. Bu şekilde çocuklar yeni çözümler bulmaya, yeni düşünce yapılarına ulaşmaya yönelmiş olurlar (Piaget, 1952).

Piaget; ‘aktif yöntem’ adıyla yaygınlaşan yöntemlerin çoğunda öğrenmenin aslında sezgisel olduğunu ve zekadan çok algıya dayandığını belirtmektedir. Gerek görsel, gerek işitsel yöntemlerle yani film ve televizyon ve bilgisayar desteği ile yapılan öğretim, gerçek işlemsel değil, algısal ve soyut işlemsel süreçlerdir. Bu nedenle öğrenmede başarı sınırlı kalmaktadır (Piaget, 1952).

Nicolopoulou ve Scales’in yaptıkları bir araştırmada çocuklar tarafından oluşturulan öyküler üzerinden toplumsal ve sembolik farklılıklar ve cinsiyet farklılıkları incelenmiştir. Öyküler dikkatle incelendiğinde çocukların dünyaya, özellikle de toplumsal ilişkilere bakış biçimleri hakkında bazı veriler ortaya koydukları görülmüştür. Çocuklar, öykülerini oluştururken, sıklıkla farkında olmadıkları biçimlerde algılarını şekillendiren, kendileri için kültürel bakımdan mevcut olan imgelerden ve sembolik çerçevelerden yararlanmaktadırlar. Çocuklar dünyayı, kendileri ve başkaları için temsil etmek ve anlamlandırmak için başka sembolik ifade biçimleri kullanmaktadırlar (Nicolopoulou ve Scales, 1990).

3. MEKAN KAVRAMI: SANAL – GERÇEK – MİMARİ MEKAN OLUŞUMU

3.1. Mekan Tanımı, Algılanması ve Mimari Mekan

Mekan kavramı; nesnelerin konumlandırıldığı, sınırları tanımlanmış üç boyutlu alan ya da genellikle nesneler arasındaki izlerle sınırlandırılmış boş alanlar olarak tanımlanmaktadır. Bunların dışında 'belirli amaçlar için ayırtılmış alanlar' ve ard arda gelen şeyler arasındaki boşluk, sözlük anlamları arasında bulunmaktadır (webster online sözlük, Kasım 2006).

Mekan; 'boş bir alanın oluşturduğu mana ya da sınırları belirlenerek tarif edilen yer' olarak ifade edilmektedir. Boşluk ve zaman içerisinde bir sınırlandırılmışlık olarak da tanımlanabilen mekan kavramının belki de ilk özelliği algılanabilirliğidir. Algı mekanı, duyular ile algılanabilen bir mekanı tariflemektedir. Buna karşılık mekanın geometrik özelliklerinin de bulunması onun farklı alanlar içerisinde incelenebilirliğinin anlaşılmasında yardımcı olmaktadır. Pek çok mekan türü bulunmaktadır; sosyal mekan, iktisadi mekan, coğrafi mekan, kültürel mekan vb (Yücel, 1981).

Psikoloji, daha önceleri sanıldığı gibi mekanın tüm insanlar için ortak, mutlak ve değişmez mekan izlenimleri vermediğini ortaya çıkarmıştır. Piaget'in 'mekan bilinci' olarak adlandırdığı izlenimler birikimi anlık bireysel algılardan çok daha fazlasını ifade etmektedirler (Piaget ve Inhelder, 1956).

Çevre ve nesneler ile kurulan etkin ilişkiler, eylemsel süreçleri tanımlamaktadır. Gerçek mekan deneyimi olarak adlandırabilecek oluşum, yalnızca statik ve edilgen bir ilişkiden ibaret değildir; kişinin yaşam boyunca geliştirdiği günlük eylemlerden etkilenerek oluşturulmaktadır. Bu süreç içerisinde, mekan hakkındaki bilgiler, basit işlemsel süreçlerden en soyutlanmış kavramsal mekan düşüncelerine kadar bir dizi aşamadan oluşmaktadırlar. Schulz'un yaptığı sınıflandırmaya göre mekan türleri şöyle sıralanmaktadır:

Pragmatik mekan: günlük fiziksel eylemlerin oluşturdukları mekan bilgisidir.

Algı mekanı: duyular ile kavranan; kişiye göre farklılık gösteren yönelim ve izlenimleri içermektedir.
Varoluşsal mekan: insanların yaşadıkları çevre ile ilgili oluşturdukları kültür birikimlerinden de etkilenerek ortaya çıkan mekan imajıdır.
Kavramsal mekan: fizik evren ve mekansal ilişkiler ile ilgili oluşturulan düşünsel şemalardır (Schulz, 1971).

Literatürdeki mekan tanımlarına bakıldığında, Vitruvius'un insan vücudunun dikey duruşunu ilk mimari mekan olarak ele aldığını görülmektedir (Vitruvius, 1998). Bu yaklaşıma paralel bir bakış açısı olarak Schulz, Vitruvius'un kabul ettiği bu düşeyliğin yatay düzlemdeki yansımasını 'varoluşsal mekan' olarak tanımlamaktadır (Schulz, 1971). Aristo mekanı 'nesnelerin birlikteliği, ya da başka bir deyişle, en genişinden en darına kadar birbirini kapsayan tüm olguların birlikteliğinin başarısı' olarak kabul etmektedir (Von Meiss, 1990).

Yer ve mekan arasındaki sınır çizgilerinden birisi işlev olarak kabul edilmektedir. Bir yerin mekan olarak kabul edilebilmesi için, onun boşluk olmaktan çıkaracak, mekan halini almasını ve yer ile bütünleşmesini sağlayacak bir işleve ihtiyacı vardır. Sınırlandırma ve işlev kazandırma yeri mekana dönüştürmenin tanımlı hale getirmenin en basit, en bilinen yöntemlerinden birisidir.

Toplumsal ya da kamusal tüm mekan düzenlemeleri, bireye hizmet etmekte, bireyin ve bireylerin oluşturdukları toplumun kültürüne göre şekillenmektedirler. Bireylerin kendi kişisel beğenileri, istekleri ve ihtiyaçları doğrultusunda oluşturdukları mekanlar 'özel mekanlar' olarak tanımlanmaktadır. En bilinen anlamıyla özel mekan 'ev' olarak tanımlanmaktadır. Bireyler için ev, günlük yaşamlarını sürdürdükleri yerdir; bu yüzden sürekli kullandıkları ve tanıdık mekanlardır. Kişilerin yaşam tarzları ve ihtiyaçlarına göre belirlenen özel mekan tanımı bazen kişinin kendisine ait hissettiği evin bir odası ya da sokak gibi herhangi bir mekan olabilmektedir (Asiliskender, 2000).

Mekanı tanımlamak için yatay ve düşey düzlem elemanları kullanılabilir. Ancak kimi zaman, tanımlama yarıda bırakılarak, mekansal hareketlilik ve dışa dönüklük sağlanabilmektedir. Sosyal bir varlık olan insan zaman içerisinde kendisini yeniler ve geliştirir; aynı özellikleri yaşadığı mekandan da beklemektedir. Mekanın insana uyumu yalnızca tek bir birim mekan üzerinden değil, mekanların örgütlenmesi ile oluşturulan mekan grupları içinde geçerlidir (Yücel, 1981).

Mekanı algılanabilir hale getirmek, onu oluşturan nesneler arasındaki boşluğu anlamlı hale getirmek ile aynı anlama gelmektedir. Boyutsal ilişkiler, mekansal deneyimin, mekan içerisinde yaşatılması ile algılatılabilir. Mekanı yalnızca fiziksel olarak sınırlandırılmış, tanımlanmış bir alan olarak değil; görsel ve sembolik boyutlar içeren bir kavram olarak ele almak gerekmektedir. Biçimsiz bir şekilde düzlemi sınırlandırılması ya da görsel anlamda da bir hacmin oluşturulması mekanın oluşturulabilmesi için yeterli görülebilir. Hall (1966); mekan algısını ormanlık alanda yaşayan ilk insanların oluşturduklarını savunmaktadır. Bu düşünceye göre en yakın ağaç ile uzaktaki ağaç arasında kurulan ilişki, fiziksel olduğu kadar görsel anlamda da mekan duygusunu oluşturmaktadır. Mekanda sınırlayıcı olarak kabul edilen hacim; boşluk gibi görünmektedir; ancak mekandaki anlamlı boyutsal ilişkiler bu boşlukla oluşturulmaktadır. Mekanın doğru olarak algılanabilmesi için; mekandaki boşluğun biçimlendirilmesi önemli bir unsur olarak kabul edilmektedir; örneğin müzik içerisindeki notalar arasındaki boşlukların parçayı tanımlı hale getirmesi gibi ele alınmaktadır (Demirel; 2004).

Mekan, fiziksel anlamda durağan bir yapıya sahiptir; yapı ve ona ait mekanlar hareket etmezler; fakat insanlar mekan içerisinde hareket ettikçe mekan ve onu oluşturan parçalar ile konumsal ve boyutsal ilişkileri değişmektedir. Bakış açısının farklılaşması ile insanların zihninde algıladıkları mekana dair farklı ayrıntılar bir araya gelerek toplu bir mekan izlenimi oluşturmaktadır. Mekan görsel anlamda dinamik ve statik olarak iki gruba ayrılmaktadır. Bu düşüncede, koridor statik bir etkiye sahiptir; kullanıcı sadece bir aks üzerinde ilerlemekte ve yaşadığı mekansal etki hep aynı olmaktadır. Bir oda için ise durum farklıdır; farklı noktalardan bakıldığında algılanacak mekansal etki de farklılaşmaktadır; bu anlamda dinamik bir etkiye sahip olduğu ileri sürülebilir (Arnheim, 1977).

Mekan kişi tarafından öncelikle duyumsal olarak algılanmaktadır, daha sonra kişinin mekan içerisinde geçirdiği süreye bağlı olarak mekanı zihinsel olarak algılamaya başladığı kabul edilmektedir. Kişinin mekanı algılaması; mekan içerisinde ya da çevresinde kısa ve ya uzun süreli deneyim kazanması ve buna bağlı olarak mekanı hatırlaması ile ilgilidir (Yücel, 1981).

Mekan algısı, karmaşık bir süreçtir ve aynı zamanda bir çok değişkeni içermektedir. Algılanılan dünya herkes için ortak ve tek değildir; motivasyonlar ve geçmiş deneyimlerin ürünü olan farklı dünyalar söz konusudur (Schultz, 1971).

Mekanın algılanabilmesi için Lynch'in tanımladığı bileşenler kullanılmaktadır. Bunlar şöyle sıralanabilir:

Yol (paths): Gözlemcilerin alışkanlık, tesadüf ya da potansiyel olarak kullandıkları ya da kullanmaya devam ettikleri izler olarak tanımlanmaktadır.

Sınır (edges): Gözlemciler tarafından yol olarak kullanılmayan, doğrusal elemanlar olarak açıklanmaktadır. Herhangi iki bölüm arasındaki sürekliliği kıran sahil, demiryolu ya da duvar gibi sınırları ifade etmektedir.

Bölge (districts): Karakteristik ortak özelliklere sahip, şehri oluşturan büyük ya da küçük ölçekli alanları anlatmaktadır.

Düğüm noktası (nodes): Birleşme noktaları olarak algılanabilir; seyahatlerdeki duraklama yerleridir; yolların kesiştiği yönelim noktalarını ifade etmektedir.

Röper noktaları (landmark): Düzen içerisinde fark edilebilen durumları; mekansal organizasyon içerisindeki çeşitlilik ve farklılaşmayı anlatmaktadır. Genellikle fiziksel olarak hemen dikkat çekecek; dağ, dükkan, bina gibi öğeler kullanılmaktadır (Lynch, 1960). Mekan algı psikolojisini oluşturan bileşenler; sınır, mekanlar arası bağlantı, oryantasyon (yönelim), dolaşım olarak sınırlanmaktadır (Lynch, 1960).

Schulz'a (1971) göre mimarlık; var olan çevrenin ötesine uzanan bir imgenin somutluk kazanmasıdır ve mimari mekan da varoluşsal mekanın somutlaşması olarak tanımlanabilir.

Mimari mekan kavramının tanımlanmasında çalışmalar yapan Boudon, çalışmalarında gerçek mekan ile mekan düşüncesi arasındaki bilgi kuramsal ayrıma dikkat çekmektedir. Mimari mekanın tasarım ürünü olarak ele alınması gerekliliğini önemle vurgulayarak, mimarlıktaki 'ana biçim' ve 'ölçek' boyutlarının mimari düşünceyi geometrik düşünceden ayıran özellikler olduğunu belirtmektedir (Yücel, 1981).

Mimarın düşüncelerinin bir araya getirilmesi ile başlayan, mekanın diğer insanlar ile paylaşılabilecek bir fikir ürünü halini almaya başlaması ve daha sonra kullanıcılar tarafından deneyimlenebilecek şekilde inşa edilmesine kadar geçen süre oldukça önemli bir süreçtir. Düşüncelerin somut olarak aktarılması için bir takım araçların kullanılması gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Bu araçlardan en önemlisi belki de mekanı yaşanabilir ve algılanabilir bir ürün haline getirmede kullanılan 'geometri' olmaktadır (Dinçer, 2005).

3.2. Kurgu Mekan Kavramı

Bilimkurgu, kurgusal mekan ve zamanlarda (çoğu kez gelecek zamanlarda) yer alan dünyaları, toplumları ve canlıları yaratmakta ve gerçek hayattan oldukça farklı koşulları**,** farklı bilimsel ve teknik imkanları kullanarak tasvir etmektedir.

Kurgu mekanların temellerinin edebiyatta ortaya çıkan 'ütopya' kavramı ile atıldığı görülmektedir. Daha sonra özellikle sinemada bilimkurgu filmlerinde sanal mekanlar ve kurgu dünyalar sıkça konu edilmiştir. Bilgisayar teknolojilerinin gelişimi ile sanal ortamlarda oluşturulan kurgu mekanlar, sinema ve bilimkurgu romanları birbirleri ile ilişki içerisinde bulunmaktadır.

3.2.1.Edebiyatta Kurgu Mekan: Ütopya Kavramı

Ütopya kavramı sözlüklerde gerçekleştirilmesi imkansız tasarı ve ya düşünce olarak tanımlanmaktadır (tdk online sözlük, Kasım 2006).

Ütopya; Sir Thomas Moore tarafından 1516 yılında yazılmış, ideal toplum ve hayal ürünü bir adayı anlatan kitabın adıdır ve 'ütopya' kavramı ilk kez bu kitapta ortaya çıkmıştır. 'Kusursuz ya da ideal olarak düşünülmüş hayal ürünü bir mekan' olarak tanımlanmaktadır. Genellikle sosyal, politik ve ahlaki yönden ideal olan durumu ifade etmek için de kullanılmaktadır (webster online sözlük, Kasım 2006).

Eski Yunanca'dan türetilmiş olan 'ütopya' kavramı çift anlamlı bir kelimedir; olmayan yer anlamının yanı sıra; ideal, iyi olan yer anlamını da taşımaktadır. More (1516), kitabında insanlar arasındaki mutluluğun, insanlar arasındaki adalet ve eşitlik ile sağlanabileceğine ve bu düzene ulaşabilmek için ise baskı uygulanması gerektiğine inanmaktadır. Bu sebeple tasvir ettiği bu ülkede özel mülkiyet kavramı yoktur; herkes birbirinin aynı olan evlerde yaşamaktadır ve aynı zamanda yemek yiyip uyumaktadır. Toplumda yaşayan kişilerin gün içerisinde yapacakları önceden kararlaştırılmıştır ve sürekli olarak kontrol edilmektedir. Çok sayıda farklı kentten meydana getirilmiş olan ütopya ülkesinde tüm mekanlar ortaklık ilkesi ile bağlıdırlar; kilitleri ve anahtarları yoktur, kimse tarafından sahiplenemezler. Bir bakıma pek çok ütopyada olduğu gibi More'da ütopyasında aynı zamanda kendi anti-ütopyasını da oluşturmaktadır (Danışman, 2005).

Toplumlar varlıklarını sürdürebilmek için fiziksel bir çevreye ihtiyaç duymaktadırlar. Bu fiziksel çevre toplumun ihtiyaçları, gelenekleri, sosyal yapıları, devlet yapıları, üretim şekilleri gibi faktörler ile şekil almaktadır. Kent üzerinden inceleme yapılarak orada yaşayan topluluk ile ilgili pek çok bilgiye ulaşmak mümkün olabilmektedir.

Toplumların kentler ile kurduğu etkileşim, benzer bir şekilde düşünürler ya da mimarların düşünce ya da imajları ile ifade ettikleri 'ideal toplum' üzerindeki fikirleri ile benzetilebilir. Düşünürler ve toplumbilimciler tarafından üretilen ütopyalarda fiziksel çevre çoğunlukla bir ifade aracı olarak betimlenmektedir; ancak mimarlar ve şehirciler tarafından üretilen ütopyalarda asıl özne olarak yer almaktadırlar (Erdem, 2005).

Ütopyalar, üretildikleri dönemde var olan toplum özelliklerinde beslenerek alternatif yaşama biçimleri önermektedirler. Tasarımcıları için içinde yaşadıkları düzenin aksayan yönlerini ele alan belirsiz bir zamanda ve yerde konumlandırılmış pozitif bir vizyon oluşturmaktadırlar. Yaşanılan topluma ait olan sınıf farklılıkları, savaşlar ve sosyal problemler bu 'ideal' vizyon içerisinde yer almamaktadır; tam tersine her ütopyada eşitlik ve adaletin hakim olduğu mutlu bir topluluktan bahsedilmektedir. Ütopyalar geleceğe ilişkin olmasına rağmen oluşturuldukları toplumların izlerini taşımaktadırlar; geçmişten ve yaşanmış bazı gerçeklerden yola çıkılarak, ortaya çıkan bazı olumsuzluklardan etkilenerek ve olasılıklar sayesinde gelişmektedirler (Gürsel, 2005).

20. yy başlarına kadar üretilen ütopyalarda eşitlik ve adaletin katı fiziksel ve sosyal düzenlemeler olmadan sağlanamayacağı düşünülmektedir. Toplumda temel kavramların yeniden sorgulanması, aile kavramında köklü değişiklikler yapılması, hız ve ekonomiye dayalı bir çalışma hayatı tanımlanması; eğlence ve dinlenmenin ortak birer eylem olarak düşünülmesi, mekan düzenlemelerinin de bu doğrultuda yapılmasına sebep olmuştur. Ortaya çıkan bu ortamda insanlar arasındaki farklılıklar göz ardı edilmekte; kişiler özgün birer birey olarak değil, yaşadıkları toplumsal düzeni oluşturan parçalardan birisi olarak görülmektedirler (Erdem, 2005).

'Gerek insanoğlu gerekse giderek daha akıllı olmaya başlayan makinelerde fiziksel emeğin yerini zihinsel emek almaya başlayacaktır. Bu aşamada en önemli özelliklerden biri, ekonomide refahın kaynağı olarak üretimin yerini hizmetin almaya başlaması olacaktır. Bilgi toplumunu işçisi çelik ya da otomobil fabrikası yerine; bankada, bilgisayar şirketlerinde, lokantada ya da toplumsal hizmet kurumlarında çalışıyor olacaktır' (Fukuyama, 1999).

Oluşmaya başlayan bu yeni toplum ile mimarlık ve mekan kavramları da farklılaşmaya başlayacaktır. 20.yy başlarından beri şehir dokusunun oluşumunu etkileyen faktörlerden biri, merkezi bölgelerde yoğunlaşmış olan iş merkezleri

olmuştur. Görüşmelerin yüz yüze yapılıyor olması ve bilginin bir şekilde bu merkezlerde toplanması gerekliliği bu biçimlenişin oluşmasını gerekli kılmaktadır. Gelişmeye başlayan iletişim teknolojileri ile birlikte bazı iş faaliyetleri ofis dışında herhangi bir yerde yapılabilir hale gelmiştir; gelecekte pek çok işin ofisler yerine evlerden yürütülebileceği düşüncesi ortaya çıkmaktadır. Bunun yanı sıra iş dışında eğlence, alış veriş, bankacılık ve benzeri eylemlerde iletişim için yeterli donanıma sahip olan '*elektronik ev'* lerden yürütülebilecektir. '*Kamusal ve özel mekanların sınırlarını birbirleri içinde eritmeye başlayan bu değişim; geleneksel kent eşiklerinin de silinmesine sebep olacaktır'* (Muratoğlu, 2000).

Yeni kent ütopyaları mükemmel işleyen bir toplum ya da kent tanımları yapmak yerine; toplumun yeni yüzünü ve teknolojik gelişmeleri veri olarak ele alarak bu doğrultuda yeni yaşam biçimleri önermektedir. Bu önerilerde geleneksel ütopyalarda sıkça rastladığımız eşitlik, adalet ve işlevselliğe dayalı bir model oluşturmak yerine, rastlantısallık, karmaşa ve belirsizliğin hakim olduğu modeller ortaya çıkmaktadır.

'Distopya' kavramı genellikle ütopyanın karşıtı 'kabus durum' olarak nitelendirilmektedir. Özellikle 1. ve 2. Dünya Savaşları sırasında ortaya çıkan durumlarda kötü gelecek senaryoları oluşturulmuştur. Distopya bazıları tarafından 'ütopyaya başka bir bakış açısı' olarak tanımlanmaktadır. Orwell'in bahsettiği 'Big Brother' ya da Huxley'in 'Cesur Yeni Dünya' da bahsettikleri aslında kendi gözlerinde oluşturdukları ütopyaları olarak düşünülebilir (Gürsel, 2005).

İlk olarak E.M Foster'in (1909) yazdığı 'The Machine Stops' adlı hikaye siberuzay kültürünün başlangıcı olarak kabul edilmektedir. Hikayede siberuzay kelimesi henüz ortaya çıkmamış olsada tanımlanan durum siberuzay kavramına yakın özellikler taşımaktadır. Hikayede insanlar yeraltında oluşturulmuş büyük bir makinenin odalara bölünmüş parçalarında yaşamlarını sürdürmektedirler. Bu odaların her yerinde içerisinde yaşayanların tüm ihtiyaçlarını –yemek yemek, müzik dinlemek, duş almak gibi- karşılamak üzere oluşturulmuş butonlar bulunmaktadır. Bireylerin diğerleri ile iletişim kurmak için yalnızca birkaç düğmeye basmaları yeterli olmaktadır. Oda içerisindeki her yüzey dokunmatik ekranlar ile kaplı ve başka hiçbir şey mevcut değildir. Hikayenin başında tasvir edilen bu mekan, Foster tarafından distopik geleceğin bir sembolü olarak tanımlanmaktadır. Hikayenin sonunda insanlar artık makineye bağımlı bir hale gelmişlerdir; vücutları hareketsizlikten güçsüz kalmış; makine olmadan hiçbir ihtiyaçlarını karşılayamayacak duruma düşmüşlerdir.

Pasifleşen vücutlar yalnızca akılları ile tekno – space olarak adlandırılan mekanda var olabilmektedir (Foster, 1909).

1984 yılında William Gibson'un yazdığı 'Neuromencer' adlı hikaye ile siberuzay bir kavram olarak tanımlanmış ve isimlendirilmiştir. Gibson siberuzayı; bilgisayar ya da sanal gerçeklik kılığına girme halüsinasyonu olarak tanımlamaktadır. Siberuzay kavramının ortaya çıkışını telefon teknolojilerinin gelişimi ile eş zamanlı olarak kabul edilebilir. Telefon sistemleri ile siberuzayı oluşturan ağ sistemleri aynı altyapıyı kullanmaktadır.

Gibson hikayesinde siberuzayda gezen ve maceralar yaşayan bir kovboy karakterinin hayatını anlatarak siberuzayı ve içerisindeki yaşamı tasvir etmektedir. Hikayedeki baş karakter Case; vücudu bir et yığınından farksız olarak görmektedir; kendisinin de bu et yığını içerisinde bu gerçekliğe hapsedildiğini düşünmektedir. Bu yüzden bulduğu her fırsatta zihnindeki her şeyi, fantezilerini gerçekleştirebildiği siberuzayda yeni maceralara atılmaktadır. Hikaye özellikle insan ve makine arasındaki iletişimin gelişimini dilsel ve metaforik olarak çok iyi bir biçimde ifade etmektedir. Gerçeklik uzayının yeniden oluşturulması; yakın gelecek ve paralel dünya fantezileri ile bilimkurgu sembollerinden faydalanarak hikayesini anlatmaktadır. Hikayenin sonunda aslında ne gerçek hayatta, ne de siberuzay ortamında *ütopya* olmadığından bahsetmektedir. Teknolojik ütopyalar aslında gün geçtikçe içinde bulunulan ortama yakın bir hal almaya başlamaktadır (Gibson, 1984).

Siberuzay içerisinde var olabilmek için gerekli teknolojiye sahip olanlar ve olamayanlar arasında sınıf ayrımları oluştuğu kabul edilmektedir. İnternet teknolojisi ücretsiz değildir; ayrıca bu teknolojiyi kullanabilmek için pahalı ve kapsamlı donanımlara ihtiyaç duyulmaktadır. Siberuzayın kullanım açısından tüm insanlar için eşit haklar sunmadığı kabul edilmelidir.

Yakın gelecekte insanlar daha az izin gerektirecek teknolojiler ile gerçekçi sanal mekan deneyimleri yaşayabilir hale gelecektir. Bilgisayarlar çok daha güçlü, aynı zamanda daha ucuz ve yaygın bir hal alacaktır; bu durumun sanallığın çok daha fazla insan tarafından deneyimlenebilmesi ve giderek daha gerçekçi bir hal alması anlamına geldiği öngörülmektedir. Teknolojinin gelişmesi ve çok fazla veri ve sonuç elde edilebilir hale gelmesi; insan ve makine arasındaki sınırların yavaş yavaş ortadan kalkmasını sağlamaktadır. Siber ortamdaki bilgi dağarcığına ulaşabilmeleri

için siber kaşiflerin (cybernaut), vücutlarının esaretini kırarak, dijital duyular dünyasına dahil olmaları, bu yeni dünyada var olabilmek için verilerini ve duyularını oldukça iyi kullanmaları gerekmektedir. Öncelikle dünya genelinde yayılmaya başlayan buharlı tren ile mesafe kavramı değişmeye başlamış, ardından elektrik günlük hayatta kullanılmaya başlamıştır; telefonun yaygınlaşması ile bilgisayarlar ve ağ sistemleri herkesin hayatının ayrılmaz birer parçasını halini almıştır (Mitchell, 1995).

Bilimkurgu edebiyatında ortaya çıkan siberuzay öyküleri incelendiğinde, bu metaforun teknolojinin pozitif fonksiyonları, genel mekan gerçeklikleri ile ele alındığında 'ütopya' rolünü üstlenmektedir. Fiziksel dünyadaki karmaşıklıktan, sıkışmalardan kaçmak isteyen insanlar için yeni bir sığınak olarak görülmektedir (Hang-tat, 2003).

3.2.2.Sinemada Kurgu Mekan

Sanal mekan kavramının edebiyatta ortaya çıkmasının ardından sinemada da yansımaları görülmeye başlanmıştır. Sinema sektörü için oldukça yaratıcı bir konu olarak görülmüş ve pek çok filmde kullanılmıştır.

William Gibson'ın kitaplarından sonra 1995 yılında yönetmen Robert Longo'nun sinemaya aktardığı 'Johnny Mnemonic' siberuzay görünümünün son olarak sergilendiği bilimkurgu sineması örnekleri arasındadır. Filmde beynine yerleştirilen çip ile önemli bilgileri taşıyan Johnny'nin insan kimliğini geri kazanma çabaları anlatılmaktadır.

Sanal mekanları konu olarak alan filmlerden en önemlisi 1999 yılında Andy Wachowski'nin yönettiği 'The Matrix' filmi olarak kabul edilmektedir (Aydın; 2004). Bu filmde; yapay zeka (artificial intelligence) olarak ifade edilen makinelerin dünyayı ele geçirdiği ve insan ırkını sadece bir enerji kaynağı olarak kullanarak, insanlara hayali bir dünya yaşattıkları senaryo edilmektedir. Yapay bir dünya içerisinde yaşayan insanların gerçek bir hayat yaşadıklarını hissetmeleri konu edilmektedir.

1999 yılında çekilen ve yönetmenliğini Josef Rusnak'ın yaptığı 'On üçüncü Kat' isimli filmde 'The Matrix' filmine benzer olarak, gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki çarpıcı benzerlik işlenmektedir. Filme adını veren 13. kat, Los Angeles'da bir ofis binasının 13. katıdır. Burada filmin iki başrol oyuncusu olan Fuller ve iş arkadaşı Hall, bilgisayar ile sanal bir dünya meydana getirmişlerdir. Bu sanal

dünyada Los Angeles'ın 1937 yılındaki hali canlandırılmaktadır. Sistemi kuran bu kişiler ise 1999 yılında yaşamaktadırlar.

Sisteme bağlanan kişiler, gerçek hayatları zannettikleri yaşantılarının (1999 yılında Los Angeles'taki yaşamlarının) da aslında özel olarak tasarlanmış bir bilgisayar programı olduğunu, o güne kadar gerçek sandıkları herşeyin -şirketlerin, makamların, arabaların, bilgisayar sistemlerinin, ailelerinin, dostlarının vb...- bir hayal olduğunu anlamaktadır. Gerçekte tarih 2024 gibi çok daha ileri bir zamana aittir ve filmde gerçek bir yaşantı olarak yansıtılan tüm olaylar simülasyonun bir parçasıdır. Filmin en ilginç yönü ise filmdeki karakterlerin simülatör içinde simülatöre bağlanarak, kademeli bir hayat yaşamaları ve bu sanal ortamlardaki yaşantılarının gerçeklerle olan benzerliğini konu etmesidir.

3.3. Sanal Gerçeklik ve Mekan Kavramı

Sanal kelimesinin sözlük anlamı*;* 'gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, mevhum, farazi, tahminî' dir (tdk online sözlük, Kasım 2006).

Latincedeki 'virtualias' kökeninden gelen *sanallık,* kavram olarak varolmayan ancak sanrılar ile varolduğu kabul edilen şeyler için kullanılmaktadır. Gerçek ya da varolan değil, gerçeğin karşıtı yani sahte ya da yanlış da değildir (Vikipedia, özgür ansiklopedi, Kasım 2006).

Gerçekliğin ilginç katmanlarından biri; gerçekliğin karşısında bir kavram olarak görülen bir kavram olmasına rağmen aslında gerçek olan ama somut olmayanı tanımlayan kavramdır (Franck , 2000).

Sanal gerçeklik; bilgisayar tarafından hayali olarak yaratılan üç boyutlu dünya olarak tanımlanmaktadır. Kullanıcıları özel gözlükler ve fiberoptik eldivenler kullanarak bu dünyaya dahil olabilmekte ya da içerisindeymiş gibi hareket edebilmekte ve objeler ile ilişki kurabilmektedirler (webster online sözlük; Kasım 2006).

Sanal kavramı, bilgisayar ortamında yer alan, sanal mimarlık ise bilgisayar ortamında sunulan mimarlık anlamında kullanılmaktadır. Sanal mimarlık; 'küresel bilgi işlem sistemlerine bağlı, çoklu etkileşim içeren, dijital sistemlerle bütünleşmiş, farklı fiziksel konumlarda bulunan kullanıcıların içinde dolaşabildiği ve birbirleri ile iletişim kurabildiği mekansallaşmış bilgi' olarak ifade edilmektedir (Novak; 1998).

Sanal mekan; ‘gerçek mekanın simule edilmiş durumu, farklı bir benzeri, yansıması; farklı elemanlar ile oluşturulmuş, kendine has algısı olan mekan’ olarak tanımlanmaktadır. Bilgisayar ortamında canlandırılan üç boyutlu görüntülerin, bazı aygıtlar yardımıyla insanlara ‘gerçek dünya’ gibi gösterilmesi*; yapay gerçeklik, sanal ortam* olarak da tanımlanmaktadır. Özel aletler kullanarak bu ortama dahil olan kullanıcı gördüklerini gerçek olarak algılamaya başlamakta ve gerçek ve sanal olanı birbirinden ayırt edemez hale gelmektedir (Gibson, 1984).

Gerçek kavramı; hissedilen, koklanıp, tadılabilen ve görülebilen; kısaca duyular ile algılanabilen şeyler olarak tanımlanmaktadır. En basit şekli ile duyu organları ile verilerin beyne iletilmesi ve orada yorumlanması olarak tanımlanabilir. Gerçeklik aslında beyne gönderilen imajların yorumlanması ile ortaya çıkar; beyinde var olduğu kabul edilen şeyler kişiler için gerçektir.

Günümüzde bilgisayarla iletişimde fiziksel ortamdaki algıların yerini giderek sanal ortamdaki algılar almaya başlamıştır; tüm duyulara hitap edemeyen sanal ortamlar kullanıcılar için gerçekçi ortamlar oluşturmakta zorlanmaktadır. Ancak teknolojik gelişmeler ile artık sanal ortamda da duyular kullanılabilmektedir. Örneğin;

Görme duyusu……. Beyine iletilen elektrik sinyalleri
Duyma…….. ses
Dokunma……. elektronik eldivenler ile gerçekleştirilmektedir.

Kişilerin ekran ara yüzünü yok ederek sanal mekanlarda gerçekten oradaymış gibi bulunmaları stereo optik vizörler ve konum algılayıcı eldivenler ile mümkün olabilmektedir (Morgan ve Zampi, 1995).

Artık kişilerin kendilerini bir mekanda hissetmeleri için mekanda bulunmasına, hatta bu mekanın gerçekten dış dünyada var olmasına bile gerek yoktur. Yapay bir kaynaktan gelse de beynine iletilen imajların gerçekliğinin sorgulanması güçleşmiştir. Sanal da olsa, duyular ile elde edilen bu görüntüler zihinde ‘gerçek’ olarak algılanmaktadır.

3.3.1. Siberuzayda Mekan Kavramı

Siberuzaydaki çoğu mekan aslında halka açık; sokaklar ya da meydanlar gibi giriş izni gerektirmeyen mekanlar olarak kurgulanmaktadır. Özel mekanlar, elektronik

posta kutuları ya da evler gibi örneklendirilebilirler; kişiler gerekli anahtara ya da kendilerine ait olduğu gösterecek bir kanıta sahip değiller ise bu mekanlara ulaşmaları mümkün olmamaktadır. Sibermekanda bir yerden bir yere mantıksal bağlantıları takip ederek ulaşmak mümkündür. Gidilecek yerin adresi birbiri ardına açılan pencereler ve linkler ile tanımlanır; tıpkı sokak adları ya da numaraları ile tanımlanmış adresler gibi kurgulanmıştır. Açılan pencerelerin köşelerindeki çarpı işaretlerini tıklayarak bir önceki mekana geri dönülebilmektedir (Mitchell, 1995).

Siberuzayda mimari mekanlardan bahsederken, web sayfalarını mimari mekan olarak ele alıp incelemek mümkün olmaktadır. Mekanlar arasındaki komşuluk ilişkilerinde fiziksel mekanlarda olduğu gibi mesafenin bir önemi yoktur. İletişim kapılar ile rahatlıkla sağlanabilmektedir. Mekanlar arasında belirlenmiş bir hiyerarşi yoktur; kullanıcılar herhangi bir yerden mekana ulaşabilmektedir. Mekanların görünümlerinin fazla bir önemi yoktur; kullanıcılar kendi istekleri doğrultusunda onu değiştirme olanağına sahiptirler. Tasarlanan mekanlar tek ve değişmez eserler değillerdir; yaşayan bir organizma gibi değişim ve gelişim halindedirler (Özener, 2002).

Bankalar, müzeler, kütüphaneler, dükkanlar gibi mekanlar fiziksel plan şemalarına uygun bir şekilde sanal ortama aktarılmaya ve artık varlıklarını bu ortamda da sürdürmeye ve kişiler tarafından ziyaret edilmeye başlamışlardır. Yakın gelecekte tüm dünyanın elektronik ortamda yerini alacağı ileri sürülmektedir (Mitchell, 1995).

Siberuzayda mekanlar programlanabilir şekilde oluşturulmakta; tıpkı evin odaları ya da günlük hayatta kullanılan diğer mekanlar gibi planlanmaktadır; diğerleri ile görüşmek için sohbet odası gibi örneklendirilebilir. Bilgisayar ve yardımcı araçlar ile gerçekliğini kazanan bu mekanların içinde yer alan kişiler günlük hayatlarında yaptıkları şeyleri bu ortamda da yapabilmektedir. Gelecekte artık bilgisayar ara yüzleri binalar (mekanlar); binaların ise bilgisayar ara yüzleri halini almaya başlayacağı idda edilmekte, fiziksel ortam ile sanal ortamın birbiri içine girmeye başlayacağı, kişilerin içerisinde bulundukları mekanı ve gerçekliği algılarken yanılsamalar yaşayacağı ileri sürülmektedir (Mitchell, 1995).

Siberuzayda tasarım ile ilgili neredeyse tüm kuralları bilgisayar başındaki kişi oluşturabilir ve sürekli olarak değiştirebilir; mekanların sınırları, renkleri, dokuları farklılaşabilir ve kullanıcılar kendilerini istedikleri formda mekan içerisinde dolaştırabilirler; insan formunda bile olmalarına gerek yoktur. Tüm bu tasarımların

gerçekleşebilmesi için gerekli donanıma sahip bir bilgisayar sistemi, bu sistem içerisinde yaratılmış bir mekan ve bu mekanın algılanabilmesini sağlayabilecek uygun ara birimler gerekmektedir. Özellikle Marcos Novak'ın çalışmalarında 'avatarchitecture' olarak adlandırılan ve sadece bilgisayar ortamında var olabilen yeni mimarlık formu sayısal ve soyut mimarlığın son örneklerinden kabul edilmektedir (Novak, 1998).

Sanal ortamlar sayesinde aynı anda pek çok farklı yerde bulunabilme özelliği, yapılı ve düzenli çevre ihtiyacından bağımsızlaşarak *'mekansızlaşma'*ya doğru gitmektedir. Dijital teknolojiler gün geçtikçe mimari ve kentsel alanlarda gerçekleştirilen işlevleri kendi bünyelerine toplayarak; fiziksel çevredeki mekanları önemli biçimde etkilemeye başlamıştır. Örneğin istedikleri kitaba internet ortamından ulaşabilmenin ve satın alabilmenin kullanıcılar için çok büyük bir rahatlık olmaya başlaması kitap dükkanlarındaki satış oranlarını değişmesine yol açmıştır (Mitchell, 1995).

3.3.2. Siberuzayda İnsan

Sanal mekanların kullanılmaya başlaması ile birlikte sanal ortamlar oluşturulmuştur. Kişiler artık sanal ortamlarda varlık olarak bulunmakta, diğerleri tarafından tanınmaktadırlar. Kamera sistemleri kullanılarak elde edilen görüntü ve sesler diğer insanlar ile paylaşılmaktadır. İnsanlar kendi görüntüleri ve sesleri ile dünyanın herhangi bir yerinde eş zamanlı olarak var olabilmekte ve görüntünün görüntüsü üzerinden kendilerini birer *'televarlık'* tanımlayabilmektedirler. Herkes bu ortamda sanal olarak var olabilen birer '*sayborg'* gibi kabul edilmekte, birbirleri ile telekonferans yaparak karşılıklı görüşebilir duruma gelmektedirler. Bu durumda mekan, zaman ve çevre verileri artık önemini ve gerçekliğini yitirmektedir.

İletişimin yaygınlaşması ve öneminin artması ile ağ bağlantıları da önem kazanmaktadır. Büyük şirketler içinde alt yapı ve iletişim bağlantılarının en iyi düzeyde olması prestij meselesi halini almıştır. Bugünlerde artık şirketlere yalnızca gösterişli binalar yapmak ya da onları en kaliteli eşyalar ile donatmak yeterli olmamakta; en iyi biçimde teknolojik donanıma sahip olmak önemli bir ayrıntı halini almaktadır (Mitchell, 1995).

Kişilerin sanal ortamda varlıklarını sürdürebilmeleri ve birbirlerinin haklarına saygılı yaşamaları için fiziksel ortamdaki gibi kuralların oluşturulması gerekmiştir. Herkesin istediği her yere girebilmesi ya da istediği herkes ile iletişimde bulunması uygun

bulunmamaktadır. Kişilerin kullandıkları özel mekanlar, banka işlemlerini yaptıkları ya da birbirleri ile özel olarak konuştukları mekanlara giriş için güvenlik önlemleri alınmakta; bunun için kişilere güvenlik kodları verilmektedir. Tıpkı fiziksel mekanlardaki gibi istenirse tüm kapılar kilitlenmekte ya da aralık bırakılmaktadır. Sanal ortamda güvenlik ve dışarıdaki insanlar ile ilişkiler kişilerin kontrolündedir. Ancak güvenlik kodları ya da şifreler çalınabilmekte ya da kopyalanabilmektedir. İstenmeyen ya da yetkisi olmayan kişiler ortama girebilmektedir, fiziksel ortamda olduğu gibi bu tehlikenin varlığı ortaya çıkmıştır. Sanal ortamda inşa edilen kişisel mekan her zaman kişinin güvenli '*kale*'si olamayabilir (Mitchell, 2000).

Sanal ortam içerisinde sayfadan sayfaya dolaşarak fiziksel anlamda çok büyük mesafeler kat edilebilmektedir. Bir mekandan diğerine birkaç tuşa basarak gidilebilmekte, dünya üzerinde farklı noktalar ile iletişim kurabilmekte, oralarda var olunabilmektedir. Sanal mekanlar birbirlerine bağlı odalar ve kapılardan oluşurlar. Bir odaya giren kullanıcı odanın adresini, kapılarını (ulaşım yollarını) ve odadaki diğer kullanıcıları ve yazdıklarını ekranında görebilmektedir (Mitchell, 1995).

Sanal mekan yaratıcıları bu mekanı 'şehir metaforu'nu kullanarak oluşturmuşlardır, sanal mekan fiziksel ortamdaki mekana çok benzemektedir. Sanal mekanda yolunu kaybedenler için danışma merkezleri, ya da bir şeyler araştırmak isteyenler için kütüphaneler bulunmaktadır. Herhangi bir bilgiye ulaşmak ya da bilgi kaynağını bulmak için ortamdaki arama motorları yol gösterici olarak kullanılabilmektedirler. Mekanları birbirleri ile bağlamak için lobiler, halka açık mekanlardan geçilerek ulaşılan yarı özel mekanlar gibi fiziksel ortamdaki mekan ilişkilerinden faydalanılmıştır. Ağ bağlantıları ve oyunlar kişileri farklı sosyo - ekonomik gruplardan gelseler bile aynı mekanda toplamayı başarmaktadır (Donath, 1997).

Sanal mekanlarda iletişim fiziksel ortamdakinden daha farklı olmakta; vücut hareketleri ve mimikler olmadığı için kullanıcıların dikkatini çekmek, iletişimdeki monotonluğu yok etmek için farklı yöntemler geliştirilmektedir. Sanal konuşma ortamlarında kimin hangi sırayla konuşacağına ve kurallara uyulup uyulmadığını kontrol etmek için moderatörler bulunmakta; mekanlar onların yönetebileceği biçimlerde tasarlanmaktadır. Sanal mekanların tasarımları için farklı kavramlar kullanılmakta; hepsinin kendine özgü mantığı bulunmaktadır. Sanal mekanlar 'oda' mantığında tasarlandığında görsel ve işitsel olarak belli bir oranda mahremiyet sağlaması, kapılardan kontrollü giriş çıkış yapılması beklentisi ortaya çıkmaktadır (Baykan, 2002).

Fiziksel ortamdan farklı olarak, istenilen özelliklere sahip bir karakter sanal ortamda kişileri temsil etmek için kullanılabilmektedir. Diğer kullanıcıların ilgisini çekebilmek ya da gerçek hayatta sorun haline getirilen kusurları ortadan kaldırarak 'mükemmel' olmak ve sanal ortamda bunu diğerlerine de gösterebilmek gerçekleşmesi mümkün bir istek olarak ortaya çıkmaktadır (Christensen, 2002).

Siberuzayda kişiler kendilerini yeniden tanımlayabilseler de o ortama ait bir 'kişi' olabilmeleri için, tıpkı fiziksel ortamda olduğu gibi, kendilerini tanıtmaları ve tanımlamaları gerekmektedir. Vücudu sanal ortamda var etmek, başka bir deyişle kişiyi ifade edecek imajı oluşturmak kişilerin sanal ortamda en çok hoşlandıkları şeylerden biri olmaktadır. Kendilerini temsil eden 'sanal beden'i istedikleri şekle sokabilmekte, değiştirebilmekte ya da baştan oluşturabilmektedirler. Ayrıca bazı sanal gerçeklik siteleri aracılığı ile kendi fotoğraflarını internet üzerinden diğer kullanıcılar ile paylaşabilmekte ya da onların fikirlerini alabilmektedir. Bu durumu sanal ortamda var olmanın farklı bir şekli olarak düşünmek mümkündür. Sanal ortamda kişiyi temsil edecek imaj pek çoğu için oldukça önemlidir; vücut dili ve mimikler olmadan diğer kullanıcılar ile etkileşim halinde olmayı sağlayan ve dikkat çekici, diğerlerinden ayırt edici özellik olarak da düşünülebilecek bu imaj, aslında 'var olma'yı sağlamaktadır. Sanal ortamlarda yer alarak birbirleriyle iletişim kuran ve tanışan kişilerin sayısı azımsanmayacak kadar artmıştır (Christensen, 2002).

Harraway, ''Sayborg İçin Bir Manifesto'' adlı kitabında *'sayborg'* tanımını *'makine ve organizmanın melezleşmiş bir hali'* olarak yapmıştır. Araştırmacı sayborgun karakter özelliklerinin kişilerden esinlenilerek oluşturulduğunu ifade etmektedir. Sanal mekanda kişilerin çoğunun cinsiyetlerini gizledikleri ya da açıkça ortaya koymadıkları gözlenmektedir. Yapılan bazı araştırmalarda da kişilerin kendilerini ya da karşılarındaki kişiyi tanımlayabilmesinde en önemli bilgilerden biri cinsiyet olduğu ortaya çıkarılmıştır. Oluşturulan karakterlerin özellikleri gerçek ortamdaki durumları ile karşılaştırıldığında genellikle saç, kıyafet, göz rengi gibi ayırt edici özelliklerin fiziksel ortamdakiler ile örtüştüğü görülmektedir. Kullanıcıların çoğu kendilerini ifade etmekte özgür oldukları bu ortamda uç renkler ya da çok farklı tarzda kıyafetler tercih etmek yerine fiziksel ortamda da sıkça karşılaşılan saç ya da göz rengini; hatta günlük hayattaki gibi kot pantolon ve t-shirt vb giysileri, tercih etmektedir. Buradan kişilerin günlük hayattaki olmak istedikleri kişiyi birebir sanal ortamda yansıtmaya çalıştıkları düşünülebilir (Harraway, 1991).

3.3.3. Sanal Gerçeklik / Siberuzay, Mekan, Birey İlişkisi

Sanal gerçeklik (virtual reality-vr); kişinin bir veya birden çok duyusuna hitap eden ve kullanıcıların hareketleri ile gerçek zamanlı oluşan bilgisayar yaratımlı sanal bir dünyadır. Kullanıcının hareketi ile gerçek zamanlı bir etkileşim içerisinde olması sanal gerçeklik sistemlerini diğer sistemlerden ayıran en önemli özelliktir (Bertol, 1996).

Bazı kritiklere göre sibermekan konsepti, telefon teknolojilerinin gelişmesi ile başlamıştır. Teknolojinin gelişmesi ve ağ sistemlerinin artık her yere ulaşabilmesi sayesinde artık kişiler pek çok şeye kolaylıkla ulaşabilir hale gelmişlerdir. 'Siberuzay' kavramının ortaya çıkışı ise William Gibson'un 1984 yılında yazdığı 'Neuromencer' adlı kitap ile olmuştur. Gibson kitabında siberuzayı; 'kendine özgü coğrafyası, fiziği, doğası, kuralları olan, bilgi işçilerinin arayıp bulduğu, devamlı kontrol edilen, düzenlenen, gücün kazanılıp kaybedildiği, eğlenilebilir, öğretilebilir, *yeni insan'ın içinde yaşayıp ölebileceği bir uzay'* olarak tanımlamıştır (Gibson, 1984).

Bilimkurgunun başlangıç noktasında siberuzay düşüncesi yer almaktadır. Televizyon gibi siberuzay teknolojisi de gerçek dünyanın aslında var olmayan, görünmeyen bir türünü temsil etmektedir. 'Neuromencer' adlı kitapta görülmeyen ütopya olarak siberuzaydan bahsedilmekte; siberuzayda gezen bir kovboyun maceraları anlatılmaktadır. İnsan ve makine arasındaki ilişkinin aldığı şaşırtıcı boyutu, gerçekliğin ve gerçekliğin yansıması olarak oluşturulmuş bu uzayın ilişkisini başarılı bir şekilde ortaya koyarak; bilimkurgu sembollerinden faydalanmaktadır (Gibson, 1984).

3.4. Siberuzay ve Bilgisayar Oyunları

Sanal mekanlar arasında en yaygın olarak deneyimlenenlerden biri şüphesiz bilgisayar oyunlarıdır. Günlük hayatta her yaştan kullanıcıya hitap eden bu oyunlar pek çok kişinin bilgisayar başında uzun süre vakit geçirmesine sebep olmaktadır. Bilgisayar oyunları sahip oldukları grafik, ses ve görsel doku kaliteleri ile kullanıcıya gerçekçi, hatta gerçeküstü duyusal deneyimler sunabilmektedir. Oyunu oynayanlar bu yapıtları kullanarak adım attıkları hayal dünyasında kendi yollarını belirleyebilmekte ve deneyimlerini kendi özgür iradeleri ile oluşturmaktadırlar. Bu bağlamda bilgisayar oyunları 'yeni sanat formu' olarak adlandırılmaktadır; çünkü oyunculara duygularını açığa çıkarabilecekleri fantezi deneyimleri sunmaktadır.

3.4.1. Bilgisayar Oyunlarında Mekan Kavramı

Bilgisayar oyunları ve kullanıcı arasındaki interaktif iletişim bağlantısında kullanıcı dışında sanatçı(tasarımcı)ya da büyük iş düşmektedir. Oyun deneyimi tasarlanırken her ayrıntı düşünülmeli; oyuncunun her türlü hareketi ve duygusal reaksiyonu ihtimaller dahilinde hesaba katılmalıdır. Aktif bir şekilde oyunun içinde yer alan kişi kendi egosunu içinde bulunduğu fantezi dünyasına katmaktadır (Crawford, 1997).
Oyunların kurgusu ve ifade biçimleri günlük hayatın bir parçası halini almış olan geleneksel medya formları sinema ve televizyondan etkilenmektedir. Ancak onlardan farklı olarak kullanıcı ile interaktif iletişim kurarak, geleceğe dönük potansiyeller oluşturmaktadır (Bolter, 1999).

Bilgisayar oyunlarının ortaya çıkışının ardından jetonlar ile oynanan büyük makineler ve bu makinelerin bulunduğu oyun salonları günlük hayat içerisinde yerlerini almaya başlamıştır. Ancak özellikle 80'li yıllarda salonlardan çıkarak televizyon ekranı ve oyun konsolları ile oynanabilen hale gelen bu oyunlar evlerdeki yerini almıştır. Bilgisayar oyunları hem bireysel hem de paylaşılabilen bir yapıya sahiptir. Evlerde televizyon karşısında geçirilen zamana alternatif olmaya başlaması ile oyunlar ve televizyon ilişkisi kurulmaya başlamıştır. Özellikle 'Indiana Jones' (1984) gibi macera ya da aksiyon oyunları daha sonraları sinema ya da dizi versiyonları ile sinema, televizyon ve bilgisayar oyunları birbirlerine yakınlaşmıştır. Görsel efektlerin zenginleştirilmesi ve üç boyutlu görsellerin artık daha da gerçekçi bir hal alması ile birlikte Tomb Raider, Final Fantasy ve Resident Evil gibi oyunların sinema versiyonları izleyici tarafından yoğun ilgi görmüştür. Ayrıca karakterlerin içine girme; 'Being John Malkovich (John Malkovich Olmak)' (1999) ve gerçek ve kurgu olanın ilişkisini ve sınırlarını gösteren 'The Matrix' (1999) gibi filmler bilgisayar oyunlarının özellikleri ve kurguları kullanılarak ortaya çıkarılmıştır. Oyunların giderek popülerleşmesi ve sinema üzerinde etkin bir rol almaya başlaması bu alanda verilen eğitimin de sinemadan oyun tasarımına kaymasına yol açmıştır (Aydın, 2004).

3.4.2. Siberuzay, Bilgisayar Oyunları ve Mimarlık İlişkisi

Siberuzaydaki tasarım çalışmalarına / uygulamalarına bakılacak olursa en fazla kullanım alanının ve potansiyelin eğlence sektörü ve bilgisayar oyunlarında olduğu görülmektedir. Deneysel ya da ütopik mimariye pek çok örnek verilebilir ancak bu alandaki örnekleri gösterebilmek için bilgisayar oyunlarının tasarımlarından yola çıkmak ve bu tasarım süreçlerinden geçmek gerekmektedir. Bilgisayar oyunları; genellikle sayısal tasarım ya da gerçek çevrenin simülasyonu olarak, siberuzay

tanımında olduğu gibi, daha önce inşa edilmemiş ve hiçbir yere benzemeyen kendine özgü özellikler barındıran, orijinal dünyalar ile tanışmayı sağlamaktadırlar (Çatak, 2003).

Crawford'a göre oyunlar bulmacalara benzese de bulmacalardan farklı özelliklere sahiptirler. Oyunculara bir takım ipuçları verilerek çözmeleri beklenen mantıksal bir yapı oluşturulmuştur. Oyunlar bulmacalar gibi statik özellik taşımazlar; tam tersine oyuncuların hareketleri doğrultusunda değişime uğrarlar. Oyunlar temel bir hikaye üzerinden şekil alırlar ancak her seferinde aynı kurgu ile ilerlemez ve aynı sonuca varmazlar. Birden fazla zamansal süreç içerisinde oyuncunun kendi kararları doğrultusunda oluşturduğu bir yoldan geçer; hikayeler doğrusalken oyunlar doğrusal değildirler (Crawford, 1997).

Oyunlar kullanıcıya tam anlamıyla özgürlük sağlarlar; kullanıcı istediği şekilde oyunu değiştirebilir, kendi istekleri doğrultusunda oynayabilirler. 'SimCity' adlı oyunun tasarımcısı Will Wright'a göre 'SimCity' bir oyun değil oyuncaktır. 'Oyuncak bir topla çok çeşitli şeyler yapılabilir; sektirilebilir, döndürülebilir ya da atılabilir; futbol ya da basketbol gibi oyunlar oynanabilir. Ancak oyun, oyuncular tarafından belirlenmiş hedefler bütünü olarak oluşturulur. Oyuncak da oyun gibi interaktiftir; ancak hedefleri yoktur' (Çatak, 2003).

Oyunlar simülasyonlardan farklı özellikler taşırlar; temel farkları amaçlarıdır. Simülasyonlar, hesaplama ve değerlendirme yapmak için kullanılırken, oyun eğlence ve eğitim amacı taşımaktadır. Simülasyon nesnel, oyun ise öznel olarak tanımlanmaktadır. Bir bilgisayar oyunu, 'oyuncu olarak adlandırılan katılımcıların bir hedefe ulaşmak için, ellerindeki kaynakları, aldıkları kararlar aracılığı ile kontrol ettikleri artistik bir form' olarak tanımlanmaktadır (Crawford, 1997).

İlk kez ortaya çıkan üç boyutlu oyunlardan 'Doom' (1993) ve 'Quake' (1996) ile oyuncuların oyuna yeni mekanlar eklemesine olanak sağlanarak kendi dünyalarını geliştirmeleri sağlanmıştır (Şekil 3.1 ve 3.2). Doom; Uzaydaki bir insan kolonisini tehdit eden varlığa karşı girişilen mücadeleyi anlatan strateji – savaş oyunudur, 2005 yılında oyuna bağlı kalınarak sinema filmi de yapılmıştır. Quake ise; dünyayı ele geçirmeye çalışan uzaylılara karşı savaşan dünya ordusunun savaşlarını konu alan stratejik takım oyunudur (Önder, 2002).



Şekil 3.1. Doom oyunundan örnek bir imaj(http://www.reghardware.co.uk/2006/12/11/doom_is_13/)



Şekil 3.2. Quake oyunundan örnek bir imaj (http://doom3.planet-multiplayer.de/images/news/quake-4-20050916093835824.jpg)



Şekil 3.3. Riven oyunundan örnek bir imaj (http://www.riven.com/img/screenshots/r_image3.jpg)

Fotogerçekçi mekanların oyunlar içerisinde yer almaya başlaması ile birlikte bilgisayar oyunlarında yeni bir dönem başlamıştır. Cyan firmasının 1986 yılında geliştirdiği 'Myst' ve 1993 yılında geliştirilen 'Riven' adlı oyunlar ile siberuzaydaki mekan, zaman ve uzam kavramları ilişkileri başarılı senaryolar ile kurgulanmaya başlanmıştır (Şekil 3.3). Bu iki oyunda yaratılan kültürler, yazılan kitaplarla oluşturularak dünyalar arasında geçiş sağlanmaktadır. Özellikle Riven'de diğer oyunlardan farklı olarak detaylı biçimde yaratılmış mekanlar dışında diğer oyunlar gibi sorunları çözerek ilerleyen doğrusal yapı dışına çıkılarak özgür dolaşım sağlanmış, fantezi dünyasındaki gerçekliğin arttırılması sağlanmıştır (Çatak, 2003).

Siberuzayda sürekli bir planlama ve organizasyon söz konusu olduğundan barındırdığı strüktürlerin tasarlanması gerekmektedir. Bu ihtiyacı karşılayacak, gerekli tasarımları yapacak kişiler mimarlık eğitimi dışında grafik tasarımı ve programlama eğitimi almış kişiler olmakta, siberuzay tasarımcısı olarak adlandırılmaktadırlar (Benedikt, 2000).

Maxis firmasının 1989 yılında çalışmalarına başladığı 'Simcity' adlı oyunu ve farklı versiyonlarını geliştirmesi ile bilgisayar oyunlarında mimari mekanlar ve şehirler yaratmak mümkün hale gelmiştir. Bu yüzden oyun mimarlık alanından en çok destek gören oyunların başında gelmektedir. Bu oyunların gerçek birer üç boyutlu dünya simülasyonu olmadığı; hepsinin sanal gerçeklik platformunda yer aldığı ileri sürülmektedir (Önder; 2002).

4. MİMARLIK VE SANALLIK

4.1. Mimarlıkta Sanallık Kavramının İncelenmesi

Sanallık kavramı, sıklıkla elektronik ortama özgü bir kavram gibi düşünülse de farklı alanlarda daha geniş anlamlarda ortaya çıkmaktadır. Edebiyatta, sinemada, televizyonda ve mimarlıkta kullanım alanı bulmuştur. Özellikle mimarlıkta 'ütopya' kavramının ortaya çıkışı ile aslında var olmayan mekanların tanımlanması ya da Disneyland ya da Las Vegas gibi kurmaca mekanların oluşturulmasına 'sanal' denmesi söz konusu olmuştur (Sargın, 2002).

Venturi'nin Las Vegas'ı konu alarak yazdığı kitapta (1988) kendisine ait coğrafyası, kültürü olmayan başka bir 'şey'i temsil etmenin ötesinde, gerçekmiş gibi davranan sanal mimarlık öğelerinden söz edilmektedir. Las Vegas, kendi içerisinde tutarlı bir senaryo ile oluşturulmuş, şizofrenik olarak nitelendirilebilen mekanlar ve bu mekanların oluşturduğu kent belleği üzerinden incelenmektedir. Tek tek ele alındığında birbirlerinden oldukça farklı özellikler taşıyan imgeler, mekansal modeller içermekte; farklı kültür ve coğrafyalardan çeşitli öğeleri kendileri içerisinde bir tekrar ile kopyalayarak bireylere mekansal olarak farklı bir deneyim hazırlamaktadır. Burada bilgi ve eğlence arasındaki arayüz, mekanların 'meta'lara dönüşmesi sonucu ortadan kalkmıştır; eğlencenin ve mekana ait her şeyin zamanla tüketilebileceğini göstermektedir. Oluşturulan mekanlarda _mekan içerisinde bulunan kültürel imgelere ait özgün yere_ gerçekten gitmeden elde edilecek bilginin ve deneyimin Las Vegas 'taki sahte yüz ile deneyimlenebileceği ileri sürülmektedir (Venturi, 1988).

Walker; insan - bilgisayar ara yüzlü sanal mekanları kişilerin karşılıklı olarak iletişim kurabilecekleri ve üç boyutlu deneyimler yaşayabilecekleri ortamlar olarak tanımlamaktadır (Walker, 1990).

Sanallık ve mimarlık bilgisayar ortamında modellenmiş fiziksel mekanları, yalnızca ifade olarak var olan tasarımları ve fonksiyonel sanal mekanları kapsamaktadır. Çoğu sanal mekan ilk tasarlandığı hali ile kalmamakta; zaman içerisinde farklı

kişilerin tasarıma yaptıkları ekler ile gelişmekte, değişmekte ve son halini almaktadır (Walker, 1990).

Sanallık; gerçekliğin en ilginç katmanlarından biri olarak görülmektedir. Genellikle birbirlerinin karşısında yer alan bu kavramlardan sanallık aslında var olmayanı değil gerçek olan ancak somut olmayanı tanımlamaktadır. Bu nedenle mimarlık alanında kullanıldığında aslında oldukça yüksek potansiyel içeren bir mimarlıktan söz etmek mümkün olmaktadır. Bir şeyin içinde var olan 'öz'ü nesneye dönüştürmeden ortaya koyabilme olanağı sağlamaktadır. Sanallık; fiziksel var oluşun ötesinde gerçek olmayanı tanımlayabilmektedir (Franck, 2002).

Sanal ortamda mimarlık yapmak aslında kendi kurallarını yaratmak ve fiziksel bazı kuralları görmezden gelmek olarak nitelendirilebilir. Günümüzde bu alanda çalışmalar yapan mimarlar yerden hatta mekandan bağımsız tasarımlar yapmak için çalışmaktadırlar. Sanal ortamda var olan toplum için artık kendi ilkelerini oluşturarak, tek referansı kendisi olan mekanlar yaratılmaktadır (Uluoğlu, 2002).

Baudrillard'a göre sanal ortamlar 'simülasyon' olarak tanımlanabilirler. Ancak burada bahsedilen daha çok televizyon ekranlarından evlere giren medya imajlarıdır; farklı coğrafyalardan ve kültürlerden kopartılarak oluşturulmuş, 'öz' ile bağını yitirmiş ve artık temsili olmaktan çıkarak tek başına birer gerçeklik halini almaya başlamışlardır (Baudrillard, 1983).

Sanal ve fiziksel mekanlar birbirlerine benzemekle birlikte birbirlerinden farklılıklar da göstermektedirler. Siberuzayda fiziksel ortamdan farklı olarak yerçekimi, sürtünme ya da fiziksel kısıtlamalar ve ölçek kavramı yoktur. Siberuzay çok boyutludur; zaman hızlandırılıp yavaşlatılabilir; müdahaleye açıktır. Onun için siberuzayda tasarım işlevsellik ön planda tutularak yapılmaktadır (Baykan, 2002).

Siberuzaydaki mekanlar oluşturulurken onların rahatlıkla algılanabilmesi ve öznelleştirilebilmesi için referans noktaları ya da bir mekandan diğerine geçişi ve iletişimi sağlayan ara geçişler oluşturmaktadır. Sanal mekanların içi ve dışı belirgin olmakta; formlar fiziksel kısıtlamalar olmadığı için soyut ve gereksiz detaylardan arındırılmış bir biçimde sadece anlam barındırmaktadır (Bridges ve Charitos, 1997).

4.1.1. Melez Ortamlar / Hibrid Mekanlar

İletişim ağı (internet, telefon, televizyon vs.), artık 'gerçek' ortamlar ile etkileşime geçmenin yanı sıra aynı zamanda onları etkisi altına almaya başlamıştır. Dijital bilgi ve iletişim ağları ile ortaya çıkan sanal ortam, yalnızca fiziksel çevreyi değiştirmekle kalmayıp, aynı zamanda toplumsal olarak sosyal, ekonomik ve kültürel örgütlenmeleri de etkilemeye başlamıştır.

'Melez ortam' tanımı dijital medya alanı ve fiziksel ortamın birleşmesi ve kaynaşması olarak yapılmaktadır. Melez ortamlar, fiziksel nesneler ile bilgi – iletişim ağlarının uyumlu şekilde birleşmesiyle ortaya çıkmakta, mimarlık ve medya ortamının birleşmesinin bir sonucu olarak tanımlanmaktadır. Giderek günlük hayatta sıkça karşılaşılan bu ortamlar; 'akıllı ev'ler ya da ofise gitmeden çalışmanın mümkün olacağı iş ortamları ve ya kullanıcılar yerine karar veren ve hayatı kolaylaştıran teknolojik araçlar olarak kabul edilmektedir (Anders, 1998).

Melez olarak adlandırılan mekanlar hem fiziksel hemde dijital ortamların özelliklerini bir arada barındırabilir. Aynı anda sanal ve maddesel, yerel ve küresel, dokunsal ve soyut olabilmektedir (Sikiaridi, 2006).

Artık yapılar tasarlanırken donanımları (hardware) ve yapı projelerinin programlanması (software) anlamında çalışmalar yapılması gerekliliği ortaya çıkmıştır. Binalar, dijital araçlar yardımı ile *'programlanabilir'*; teknolojik destekler sayesinde değişik zamanlarda farklı işlev ve ihtiyaçlara cevap verebilecek, kendisini sürekli yenileyebilecek ve kullanıcısı ile etkileşime girebilecek bir hal almaya başlamıştır. Günümüzde yapılardaki güvenlik sistemlerinin geldiği nokta, artık kimlik tespitinin ve kişilerin bilgilerinin ulaşılabilirliği bu sektörün büyüme hızını göstermektedir (Mitchell 1995).

Tüm mimari projelerin ileride sanal mekanlar olarak tasarlanacakları ve fiziksel mekana dönüştürülecek ve sanal olarak kalacak kısımlarına daha sonraları karar verileceği öngörülmektedir. Bir organizasyonun ihtiyaçlarını karşılayan fiziksel ve sanal mekanlar topluluğuna 'cybrid' adı verilir. Bu kavram aynı zamanda gerçek binalara yapılan sanal ekler ya da siberuzaya eklenen fiziksel mekanlar olarak da tanımlanmaktadır (Anders, 1998).

4.1.2. İnteraktif Mimarlık

Sanal mekanların oluşturulması ile birlikte bu tür mekanların tasarımları ve bu tasarımların kullanıcılarla ilişkileri de önem kazanmaya başlamıştır. Kullanıcılar ile anında etkileşim kurabilen, onların istek ve ihtiyaçlarına cevap verebilen mekanlar oluşturulmakta, böylece sanal ve fiziksel ortamlar birbirleri ile giderek daha yakın ilişkiye girmektedirler; hatta aralarındaki sınırlar giderek bulanıklaşmaya başlamaktadır. Gelecekte mimarlık ürünlerinin de sanal ortamlardaki gibi kullanıcılar ile interaktif olarak etkileşime girip giremeyeceği merak edilen bir durum olmaktadır.

Gelecekte bireyin çevredeki fiziksel etkileri algılamasını sağlayan duyular anlamsızlaşarak, elektronik medya beyne ya da sinir sistemine doğrudan sinyal göndererek uyarıların alınmasını sağlayacak, mimarlık bu koşullarda radikal biçimde değişerek farklı açılımlar kazanacaktır (Ito, 1998).

Tasarım sürecine bilgisayar teknolojilerinin girmesi ile birlikte kağıt ve kalemin yerini giderek bilgisayar kullanılarak hazırlanan görsel imajların almakta, sanal olarak oluşturulan yapıların gerçekmiş gibi deneyimlenmekte, sanal mekanlar zamanla yerini fiziksel olana bırakmaktadır. Gerçek ve sanal mekanlar birbirlerini beslemeye devam etmektedir (Mitchell, 1995).

Akıllı mimari nesneler pek çok çevresel bilgi barındırmakta; bunlardan bir kısmını da kullanıcı hareketleri oluşturmaktadır. Kaydedilen verilerin çoğu aslında matematiksel veriler olmadığından yorumlanması oldukça zor olmaktadır.

İnteraktif mekan örnekleri giderek artmaktadır. Gelecekteki sanal müzeler ve sanal kütüphaneler için pek çok çalışma yapılmıştır ve prototipler hazırlanmıştır. Örneğin dünyadaki müzelerin büyük bir bölümü on-line olarak gezilebilir duruma getirilmiştir.

Dijital mimarlık, elektromanyetik ortamda depolanmış sayı gruplarından oluşan veritabanları ile tasarlanmaktadır. Bu veri tabanları ile gerçek materyallerden oluşturulmuş mimari sanal simülasyonlar yaratılabilir. Ortaya çıkan bu dijital mimarlık ürünü ideal fiziksel mekanı tasvir etmenin ötesinde siber uzayda yeni yaratıcı mekanlar oluşması için metafor oluşturmaktadır. Dijital mimarlık eğer bilgisayar ekranı ya da projeksiyon perdesi özel donanımlara sahip değil ise; gerçekte fiziksel olarak üç boyutlu değildir; ancak süreklidir. Tıpkı kelimeler ya da grafikler gibi aynı

bilgisayar ekranında mekanların ya da binaların farklı imajlarını bir arada görmek mümkün olmaktadır (Özen, 2004).

Siberuzay geleneksel kavramları, mekan deneyimlerini ve zamanı değiştirmektedir; mimari siber mekan fiziksel coğrafik konumlar barındırmamaktadır. Siberuzay ile istenilen herhangi bir zamanda ya da dünyanın herhangi bir yerinde bulunmak mümkün olmaktadır. Siberuzayda yerel bir tarih ya da zaman tanımı yoktur; siber uzayda kişiler ve bilgiler ışık hızında seyahat etmekte; çok kısa zamanda coğrafya değiştirebilmektedir (Benedikt, 1991).

80'li yılların sonlarına doğru sanal ortamlardaki simülasyonların ortaya çıkması aslında pilotların eğitimleri için tasarlanmış olan uçuş simülatörleri ile başlamıştır. Sanal dünyalar içerisinde deneyimler oluşturmak artık günümüzde pek çok mesleki alanda yaygın biçimde kullanılmaktadır. Örneğin NASA'nın hazırladığı çalışmada bir simülatör ile alınan bir taş örneği insan ölçeğine getirilebilmektedir. Bu simülatör yardımı ile farklı bir yüzey deneyimi yaşanması sağlanamaktadır. Ayrıca bilimkurgu filmlerinde de sanal ortamlar içerisinde oluşturulmuş mekanları konu alan hatta fiziksel ortam ile birbirlerine geçişleri üzerinden anlatılan hikayeler sıkça kullanılmaktadır (Çatak, 2003).

Simülatörler sayesinde pek çok spor dalı artık günümüzde evlerden de aynı heyecanı yaşayarak oynanabilen bir hale gelmiştir. Önceleri sadece monitör ve klavye ile gerçeklikten uzak bir şekilde yaratılmış olan oyunların yerini interaktif olarak oluşturulmuş, üç boyutlu alıcılar sayesinde her hareketin bilgisayar ortamındaki oyuna aktarılabildiği, oldukça gelişmiş oyunlar almaya başlamıştır. Spor yaparken kullanılan hareketleri yapmak, bunları yaparken çıkan sesleri duymak hatta kullanıcıya tepki olarak dönen direnci bile hissetmek mümkün olmaya başlamıştır. Artık kişiler evlerinde bile kayak yapabilmekte, yelkenli kullanabilmekte, beyzbol ya da tenis oynanabilmektedir (Çatak, 2003).

Sanal gerçeklik ve bilgisayar oyunları arasında gerçek bir eşleştirme yapılabilmektedir. Oyunların fantastik dünyası oyuncuların algılarına hitap edecek şekilde oluşturulmuş ve büyük bir gerçekçilik oluşturması sağlanmıştır. Pek çok oyuncunun aynı anda aynı kurgu dünyayı paylaşıyor olması; bu dünyanın kimi zaman bir savaş alanı, bir yarış arabası ya da uzay aracı olması kişileri sanal mekanların bir parçası haline dönüşmektedir.

Bugün artık pek çok sanal gerçeklik sistemi mimari uygulamalar için uygun ortamlar halini almaya başlamış, mimarların tasarım yapabilecekleri gelişime açık mekanlar oluşturmuşlardır. Gelecekte tasarım araçlarının sanal ortamdaki tasarıma uygun olarak geçmişte kullanılan araçlardan farklılaşacağı, hatta yeni araçlara bile ihtiyaç duyulabileceği ileri sürülmektedir. Serbest el eskizleri, çizimler, maketler yanında sanal mimarlığın tasarım yöntemlerine yeni bir katman olarak pek çok şey ekleyebileceği idda edilmektedir.

Sanal mimarlık; özellikle dijital ortamların var olmaya başlaması ile 'gerçek' olmaya başlayan mimari mekanları ifade etmektedir. Bu mimarlık fiziksel ortamdakinin aksine zamanlar arası, kültürler arası hatta mekanlar arası bir etkileşim ortamında var olmaktadır. Mimarlıkta '*deneyim*'in ön plana çıktığı aşamalarda sanal ortamlara eldiven ya da gözlük gibi yardımcı araçlar ile katılım sayesinde fiziksel deneyime oldukça yakın mimari deneyim sağlanabilmektedir (M. Benedikt, 1991).

4.1.3. Mimarlığın Sayısallaştırılması_ Akışkan Mimarlık (Liquid Architecture) Örneği

Teknolojinin gelişmesi ile farklılaşmaya başlayan günlük yaşam yaşanılan mekanların da değişmesine neden olmaktadır. Mimarlık teknolojiden etkilenmekte, üretim şekli, ortaya çıkan ürün ve sunumu farklılaşmaktadır.

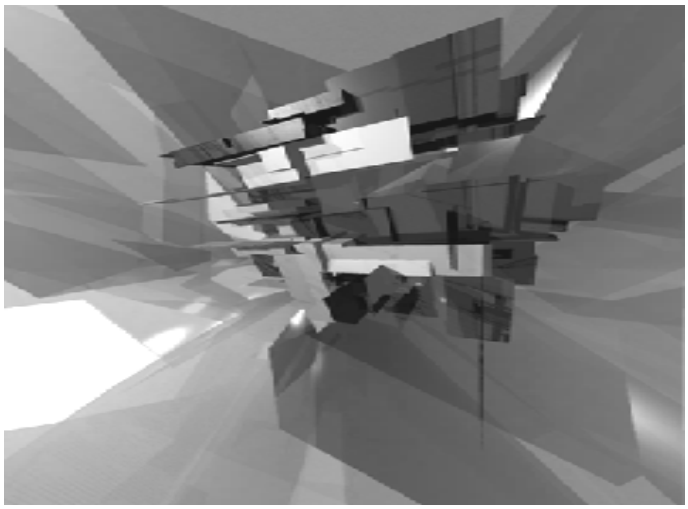
'Akışkan mimarlık' olarak adlandırılan yeni bir mimarlık denemesini ortaya koyan Novak, yaptığı çalışmalarda mimarlıkta çok dilli olmanın önemini vurgulamakta, bilgisayar teknolojilerinin gelişmeye başlaması ve günlük hayattaki kullanımının yaygınlaşmasının mimarlık alanında da etkilerinin görülmesi gerekliliğini savunmaktadır (Benedikt, 1991). Bilgisayarın yalnızca problem çözmeye yarayan araçlar olarak görülmesine ve tasarım sürecinde efektif olarak kullanılmamasına tepki göstermekte ve farklı metodlar geliştirilmesinin önemine değinmektedir (Novak 1998). Araştırmacı tasarımın nesneleri giderek basitleştirmek olmadığını tam tersine ilginç yollar kullanılarak giderek zorlaştırılması gerekliliğini savunmaktadır. Yansıtıcı malzemeler ile oluşturduğu mekan modelleri üzerinden elde ettiği imajlarda birbirleri üzerinde yansımalar yapan nesneleri fark etmiş, mekan üzerindeki etkilerini inceleyerek mekan tanımını tekrar oluşturmaya çalışmıştır. Novak için mekan; çok saf ve kusursuz bir imajdan farklı olmalıdır. Mekan değişirse mimarlık da değişmeli, bu oluşan yeni mekanda mimarlık ortaya çıkmalıdır. Mimarlığın imaj olarak değişmesinden öte; mimarlığın kendisinin de bu imajlar altında değişebilmesinin önemli olduğunu vurgulamaktadır (Benedikt, 1991).

Novak, endüstri ürünleri tasarımı alanında mimarlık için kullanılabilecek yöntemler için araştırmalar yapmıştır. Kullanılan programlar aracılığı ile CNC tezgâhlarına aktarılan tasarımların 'gerçek' birer nesne halini almasından etkilenerek, mimarlık ürününün de bu şekilde verilerin kullanılması ile gerçekleştirilebileceği fikrini ortaya koymuştur. Başta pek çok insan için oldukça uçuk bir fikir gibi görünmüş olsa da daha sonra Frank Gehry ve Jim Glymph'sin CATIA programı ile tasarladıkları ürünler ile bu fikrin aslında oldukça yaratıcı olduğunu ortaya çıkmıştır (Novak, 1998).

1984 yılında William Gibson'un 'siber mekan' kavramını ortaya atması ile birlikte bilgisayar teknolojilerinin tasarım alanında da kullanımı yaygınlaşmaya başlamıştır. Ortaya çıkan ilk çalışmalar ile birlikte oluşturulan mekanlar kişilerde benzer hisler uyandırmış; zihinleri o mekanın yapay bir çevre olduğunu bilmesine rağmen, bedenleri onu gerçek olarak kabul etmiştir.

Tasarım alanındaki teknolojilerin her geçen gün ilerlemesi ile birlikte, iki boyutlu tasarım ortamları, tasarımcıların çalışmalarına yetersiz kalmasıyla parametrik şemalar ile oluşturulan tasarımlar CNC tezgahlarında ya da dijital ortamda geliştirilmeye başlanmıştır; üretimler katı olmanın ötesinde akıcı birer ürün şekline dönüşmüştür. Goethe'nin statik, donmuş bir müzik olarak tanımladığı mimarlık, artık akıcı bir müzik haline gelebilecek bir ortam oluşturmaya başlamıştır. Doğadaki karmaşık yapılar hatta sinir hücrelerinin yapısı bile mimari ürün oluşturmak için veri olarak kullanılmıştır (Novak, 1998).

Araştırmalarına devam eden Novak, noktadan hiper noktaya, hiperçizgiye, düzlemden hiper düzleme, objeden hiper nesneye geçerek farklı çalışmalar yapmıştır. Geometri ve coğrafyayı birlikte hareketlendirerek üç boyutlu sonuçları dördüncü boyuta taşımaya çalışmıştır. Fiziksel ortamdan izler taşıyan ürünler ortaya çıkmış, çalışmalar ilerledikçe 'heykelsi şehir' kavramı gündeme gelmiş, beraberinde bazı standartlar oluşmaya başlamıştır. Fiziksel ortamda olduğu gibi sanal ortamda da prototip tasarımları söz konusu olmaktadır (Novak, 1998).



Şekil 4.1. Marcos Novak'ın çalışmalarından bir örnek
(*http://www.zakros.com/liquidarchitecture/liquidarchitecture.html)*

2000'li yıllara gelindiğinde mimarlar artık yalnızca algoritmaları kullanarak tasarımlar gerçekleştirmeye başlamışlardır. Bu durum belki de 'dijital mimarlık' için en önemli adımlardan biri olarak kabul edilebilir. Gelecekte mimarlığın hem bilgisayar ortamının hem içinde hem de dışında gerçekleşebilen, ihtiyaç duyduğu formları ve özellikleri taşıyabilecek ve kendisini yaşatabilecek bir hale geleceği ileri sürülmektedir. İç - dış, yakın - uzak, sanal - gerçek, biyolojik - mekanik, bina - beden, beden - zihin arasındaki farklılıklar giderek bulanıklaşmakta ve birbirleri ile birlikte var olmaktadırlar (Novak, 1998).

4.1.4. Sanal Müzeler

Sanal müze; müze mekanı ve müzede sergilenmekte olan eserlerin sanal ortamda aslına uygun olarak tasarlanması ve ziyaretçilere klavye aracılığı ile bu mekanları gezerek eserleri izleme ve inceleme olanağı sağlamasıdır. Bu ortamlar internet, CD, DVD'lerde yayınlanarak doğrudan ya da uzaktan erişilmesi mümkün olan etkileşimli bir bilgisayar uygulaması oluşturmaktadır.

Gerçek yaşamda müze kavramının ortaya çıkışı antik çağlara kadar uzanmaktadır. Kültürel mirasın depolandığı, saklandığı, korunduğu ve saklandığı kurumların başında kabul edilmektedir. Fransız İhtilali'ne kadar halktan kopuk olan, bilimin kutsal mekanı olarak görülen müzeler; sonraları kamusal mekanlar halini almaya

başlamıştır. Gerçek anlamda toplumla bütünleşmeleri ise 1960'lı yıllarda başlamıştır (Schweibenz, 2004).

Bilişim teknolojilerinin gelişmesi ve giderek yaygınlaşması ile birlikte pek çok kurum gibi müzelerde bilgisayar ortamında yer almaya başlamış ve 'sanal müze' olarak adlandırılmıştır. Sanal müze; farklı medya olanakları ile hazırlanmış sayısal nesneleri ve bu nesnelere ait bilgileri içerisinde barındıran, ziyaretçileri ile iletişimde klasik yöntemlerin dışında yöntemler geliştiren, tüm dünya çapında erişime olanak verecek şekilde mekanın ihtiyacının ötesinde tasarlanan müzeler olarak oluşturulmaktadırlar (Schweibenz, 2004).

Sanal müze kavramının temelleri, 20. yy ikinci yarısında Benjamin ve Malraux arasındaki 'sanat eserinin aurası' sorunsalı ile ortaya çıkmıştır. Benjamin 'in teknolojik gelişmeler sonucu sanat eserinin çoğaltıldığı bu çağda sanat eserinin aurasının bozulduğunu savunurken; Malraux, sanat eserine yeni auralar eklendiği fikrini savunmuştur. Bu tartışma ile teknolojinin henüz yeterince geliştirilmediği bir dönemde herkesin istediği yerden ulaşabileceği, 'duvarsız düşsel müze' kavramının gelişmesi sağlanmış, sanal müzelerin ilk adımı oluşturulmuştur (Çolak, 2006).

İnternet ortamındaki olanakları kullanan her müzenin sanal müze olarak kabul edilip edilemeyeceği, bir tartışma konusu olarak ortaya çıkmaktadır. Bazı müzelerin tanıtımı amacı ile oluşturulan web sayfalarının sanal müze tanımı ile karşılaştırılmaması gerektiği ileri sürülmektedir. Sanal müze olarak tanımlanabilmesi için müzenin üç önemli özelliği bir arada barındırması gerekmektedir. Bu özellikler; müzenin koleksiyonunun sayısallaştırılarak küresel erişime açılması; ziyaretçilerine sanal ortamda dolaşım imkanlarını sağlayabilmiş olması; uygulamaya özgün bazı hizmetleri kullanıcıya sunabilmesi olarak sıralanmaktadır (Yılmaz, 2006).

Sanal kavramı bazı kaynaklarda *'potansiyel olarak sunulan'* olarak açıklanmaktadır. Bu tanımlama, gerçekte binası olmayan ancak müze kurmak için potansiyeli olan bir kurumun koleksiyonunu sayısallaştırarak sanal müze oluşturulabileceğini göstermektedir. Fiziksel ortamda bir bütünlük içerisinde olmayan benzer nesnelerin, yapay bir ortamda birbirleri ile ilişkili, bir bütünlük oluşturacak şekilde kurgulanmaları sanal müzeleri ifade etmektedir (Yılmaz, 2006).

Sanal müzeler hakkındaki düşünceler gerçek müze deneyimi ile kıyaslanması sırasında ortaya çıkmaktadır. Günümüzde modern müzelerde artık klasik müze

anlayışının önüne geçilmiş, bu kurumlar daha şeffaf, geçirgen mekanlar halini almaya başlamışlardır. Sanal müzeler ziyaretçilerine sağladıkları bilgiler ve yaşattıkları kendilerine özgü deneyimler ile daha verimli müze deneyimleri sunabilmekte, klasik müze anlayışına yepyeni anlamlar katabilmektedirler. Sanal müze erişimleri yalnızca müze dışında kullanılmamakta, oluşturulan kablosuz erişim altyapıları sayesinde, gerçek müze içerisinde de sanal müze verileri kullanılarak ziyaretçilere daha kapsamlı müze deneyimleri yaşatılabilmektedir (Çolak, 2006).

Sanal müzeler ile kültür varlıklarının mümkün olan en geniş alanda çağdaş ve teknolojik imkanlar kullanılarak ucuz ve etkin bir şekilde tanıtılmasına yardımcı olunmaktadır. Sanal müze turlarında genellikle insanların göz seviyelerinde gördükleri çevre doğal hareketlere uygun bir biçimde normal yürüme temposunda kurgulanmaktadır. Sanal müze uygulamasında, bir merkeze ya da eksene bağlı olmadan hareket etme olanağı bulunmaktadır. Mekanın yapısal bütünlüğü hareket serbestliği ile çok daha iyi bir şekilde kavranabildiği için sanal tur içerisindeki gerçeklik algısının çok daha yüksek olduğu kabul edilmektedir. Sanal müzelerde ziyaretçiler pasif konumdan çıkarak aktif bir şekilde müze uygulaması ile etkileşim haline girmesi, kendi istekleri doğrultusunda müze dolaşımını planlamalarına olanak sağlamaktadır (Çolak, 2006).

4.2. İnternet Ortamı

Özellikle 1970'li yıllarda hız kazanmaya başlayan küreselleşme ve kapitalizmin yeniden yapılanması sürecinde iletişim ve bilgisayar teknolojileri büyük gelişme göstererek ekonomik, siyasal ve kültürel alanlarda oldukça önemli dönüşümlere yol açmıştır. İnternet ağlarının gelişmeye başlaması, mekan, gerçeklik, özgürlük gibi kavramların yeniden ele alınmasını sağlamış ve pazar payı olarak ortaya çıkarak küresel formların, değerlerin, kimliklerin ve hatta alışkanlıkların hızlı bir şekilde oluşmasına sebep olmuştur (Güzel, 2006).

Sınırların tanımsız hale gelmesini sağlayan internet, kültürel değerlerin hızlı bir şekilde küreselleşmesini; yeni bir toplum, bireyler ve onların birbirleriyle ilişkilerinin yeniden tanımlanmasına neden olmuştur. Ayrıca kişilere yeni kimlikler, kültürel formlar oluşturmaları için olanaklar sunarak; küresel bir kültürün oluşturulmasını ve giderek daha yaygın bir hale gelmesini sağlamıştır. Bir dönüm noktası olarak da kabul edilen internet ortamı; '*birden fazla bilgisayar sisteminin birbirine bağlı olduğu,*

yaygın ve sürekli büyüyen bir iletişim ağı' olmasının yanı sıra, yeni bir kültürel, siyasal ve ekonomik alan olarak tanımlanmaktadır (Polat, 2002).

McLuhan'ın (1995) 'evrensel köy' benzetmesi ile işaret ettiği şey aslında birbirinden giderek çok daha kolay haberdar olmaya başlayan dünya üzerindeki küreselleşme kavramı ve sınırların her geçen gün daha da bulanıklaşması durumudur. Zaman – mekan bileşenlerinin giderek önemini yitirmesi ile birlikte dünyanın giderek birbirine daha bağlı ve birbirinden daha haberdar olması kaçınılmaz hale gelmeye başlamıştır (Güzel, 2006).

İletişim teknolojilerinin gelişimi, bilginin serbest akışını sağlamış, bilgiye ulaşılabilirliği arttırmış, dünyanın en uzak köşelerinin teknoloji sayesinde yakınlaşmasını sağlamıştır. (Timisi, 2003) İletişim bu koşullarda belirli sınırlar içinde gerçekleşen bir etkinlik olmanın ötesine geçerek; küresel bir düzen haline dönüşmüştür (Morley ve Robins, 1995).

Bilişim teknolojilerindeki baş döndürücü gelişmeler giderek her şeyin eriyip sayısal kodlar ile ifade edilebildiği bir ortam oluşturmaya başlamış, tanımlanan bu yeni dünyanın merkezine de yeni iletişim ortamı olarak günlük yaşamda yerini alan internet ortamı gelmiştir (Uğur ve Bilici, 1998).

Ağların ağı olarak tanımlanan internet, fiziksel ya da elle tutulur bir araç olmaktan çok birbirine bağlı sayısız küçük bilgisayar ağlarından oluşan büyük bir bilgisayar düzenidir. İnternetin en önemli özelliği, birebir ve 'etkileşimci' iletişim sağlamaktadır. Tek taraflı bilgi aktarımı yerine kullanıcı taleplerine göre yönlendirilen bilgi akışı gündeme gelmiştir. Birden fazla bilgisayardaki bilgiyi tek bir kullanıcının kullanabileceği bir sistem oluşturan internet, bilgi dışında ses ve görüntü alış verişi de sağlamaktadır (Timisi, 2003).

Healy (1980), internetin, uygarlığın demir yolları ile başlayan ilişki kurma ve yayılma anlayışının son halkası olduğunu söylemekte, Kellner (2001) ise internetin devlet ve ekonomik çıkarların dışında yapılanmasına dikkat çekerek bu özelliğin aslında geleneksel egemenlik ilişkilerini tehdit ettiğini belirtmektedir. Poster'e (1999) göre ise internet bir iletişi aracı olmanın ötesinde bir toplumsal mekandır; yeni toplumsal ilişki biçimlerinin oluşturulması için oldukça uygun bir ortam sağlamaktadır. Bu anlamda ilk aşamada bilgisayar ağlarının insanların diğer iletişim biçimlerinin yerini almadığı ancak iletişimde bulunabilmek için yeni bir mekan alternatifi oluşturduğu söylenebilir.

Ancak daha sonraları giderek daha da yaygınlaşması ve günlük yaşamın bir parçası halini almasıyla diğer iletişim araçlarının önüne geçmeye başlamıştır. İnternet teknolojisi ve insanlara sunduğu sanal dünya, fiziksel dünyanın bedensel, mekansal ve zamansal sınırlarından bağımsız bir alan kurgusu üzerine inşa edilmiştir. Teknik özellikleri sayesinde internet özellikle diğer iletişim teknolojilerinden ayrılarak zaman ve mekan sınırlarını aşarak birey-birey ve birey-grup iletişimine izin vermektedir. Etkileşim özelliği sayesinde ise grupların aynı anda karşılıklı olarak iletişim kurmalarını; tıpkı fiziksel ortamdaki yüz yüze iletişimde olduğu gibi kolaylaştırmaktadır. Günlük hayatta yaşanan pek çok ilişki internet sayesinde farklı bir boyut kazanmakta ve sanal mekan, sanal gerçeklik, sanal topluluklar, kimlikler gibi yeni kavramları beraberinde getirmektedir (Timisi, 2003).

İnternet üzerinde oluşan alan, yaygın olarak 'sanal mekan' olarak adlandırılmaktadır. İnsan hafızasının ve kimliğinin küresel olarak dolaşıma girdiği, insanlar arası ilişkinin bilgi temelli toplayıcılığı aracılığı ile teknolojik ekonomik terimler içinde insan olmanın anlamını yeniden tanımlayan ve yeniden inşa eden bir alan olarak da tanımlanmaktadır (Timisi, 2003).

Sanal mekanda bilgiye dayalı kurumların ve çalışmalarının tıpkı fiziksel mekanda olduğu gibi bir kimliğe, tarza, mimariye ve çalışma gerçekliğine sahip olduğunu belirtmektedir. Sanal mekan, bir coğrafyaya, fiziksel mekana, yapıya ve yasaya sahiptir. Bu ortamda dolaşan bir kişi bilgiye doğrudan ulaşabilmekte, yönlendirmekte, yaratabilmekte veya kontrol edebilmektedir. Kullanıcı eğlenebilmekte, kendini eğitebilmekte, arkadaşlık edebilmekte, egemenlik kazanıp kaybedebilmektedir. Fiziksel hayatta olduğu gibi bu ortamda var olup yaşamakta ve bir süre sonra ortamdan çekildiğinde yok olup gitmektedir (Benedikt,1991).

4.2.1. İnternette *'Var'* Olmak

Günümüzde internet ortamı daha önce görülmemiş biçimde 'yeni tür ilişkiler' ve bu ilişkiler sonucu ortaya çıkan '*sanal topluluklar' (virtual communities)* oluşturmuştur. İnternet ortamında 'ulus' kavramını hayal edilmiş bir topluluk olarak ele almaktadır. En küçük ulusta bile kişiler; birbirlerini tanımamakta, çoğunluk hakkında hiçbir fikre sahip olamamaktadır. Ancak birbirlerini tanımamalarına rağmen her birinin zihninde toplamlarının hayali yaşamakta ve birbirlerinin varlıklarına inanmaya devam etmektedirler. Anderson yüz yüze temasın geçerli olduğu ilkel köyler dışında tüm toplulukların aslında hayal edilmiş topluluklar olduklarını savunmaktadır. Aslında bu tanıma göre internet ortamında buluşan ve bir topluluk oluşturan kullanıcıların

fiziksel ortamdaki topluluklardan çok da farklı olmadıkları ileri sürülmektedir (Anderson, 2004).

İnternet, bütün konuşmaların yazıldığı sessiz bir dünya olarak nitelendirilmektedir. Bu dünyada varlık, beden ve mekandan arınmıştır; yalnızca kelimeler ile ifade edilmiş bir biçimde var olmaktadır; *'hayal edilmiş ve hayali bir mekan'* olarak da tanımlanabilir. İnternetteki sanal topluluk kavramı insan ve teknolojinin şaşırtıcı bir biçimde bir araya gelmesi ile ortaya çıkmıştır. Internet ortamı, aynı anda her yerde bulunabilen bilgisayar ağları ve fiziksel mekandan bağımsız bir biçimde bu ağlar içerisinde yolculuk eden milyonlarca kullanıcı ile oluşmaktadır. Sanal topluluklar; 'kişisel ilişkiler ağının yaratılması için yeterli sayıda insan bir araya geldiğinde internet aracılığı ile yaratılan sosyal gruplar' olarak tanımlanmaktadır (Güzel, 2006).

4.2.2. Sanal Ortamda Yaşam: İkinci Yaşam (Second Life)

Siberuzay kullanıcıya uzanan yeni '*paralel bir dünya* 'olarak tanımlanmaktadır. Bu ortam birbirlerine bağlı bilgisayarlar ve onları kullanan kişiler tarafından kurulan bir çeşit bağlantı ortamıdır. Bazı kullanıcılar için burası yeni mekanlara açılan bir anahtar gibi kabul edilmekte; yeni kimlikler, yeni ilişkiler, kısaca yeni bir dünya olarak düşünülmektedir. Yalnızca yeni bir mekan olarak değil, aynı zamanda yeni bir yön, çevre, özne ve diğerleri ile bağlantı kurulmasını sağlamak amacı ile yeni bir kimliğe sahip olma gerekliliği olarak da yorumlanmaktadır. Bu yeni ortamda hareket edebilmek için gerçek ortamda olduğu gibi vücudu hareket ettirmek gerekmemektedir. Televarlık (tele-presence) olarak tanımlanan bu illüzyon bedeni terk ederek başka bir yerde var olma olarak açıklanmaktadır. Novak'a göre siberuzayda vücudun yerini akıl almıştır (Novak, 1998).

Sanal mekan gerçek mekanın aynadaki bir yansıması olarak düşünülebilir. Aynadaki yansıyan görüntü aslında bir imajdır ve gerçek değildir; (tıpkı sanal ortamda olduğu gibi) arkasında gerçek mekanın izlerini taşır ve onunla sürekli ilişki halindedir.

'İkinci Yaşam(Second Life)', gerçek hayatla eş zamanlı ilerleyen, internet tabanlı görsel bir dünya tanımlamaktadır. Üç boyutlu tasarlanmış olan bu dünya kişilere gerçek hayatta yapabildikleri her şeyi yapabilme olanağı sunmakta; istedikleri şeyi istedikleri zamanda yapabilme imkanı kullanıcıları en çok çeken özelliklerin başında gelmektedir. Burada fiziksel ortamda olduğu gibi gerçek araziler ve haritalar bulunmakta ve arazi satın almak, kendi evini, işyerini tasarlamak mümkün

olmaktadır. Her geçen gün artan katılımcı sayısı ile giderek genişlemekte ve büyümektedir (http://secondlife.com, Şubat 2007).

Sanal dünyadaki farklı ülkelerden katılımcılar, yaşadıkları mekandan giydikleri kıyafete hatta kullandıkları araçlara kadar istedikleri her şeyi kendileri tasarlayabilmektedir. Ancak bu sanal dünyanın çok hızlı ve plansız bir biçimde büyümesi, tıpkı gerçek dünyadaki gibi sürekli göç alan bir metropole benzetilmektedir.

Özellikle 2006 yılından sonra insanların dikkatini daha çok çekmeye başlayan 'İkinci Yaşam (Second Life)'ta bilgisayara yüklenen bir program sayesinde, kullanıcılar sanal ortam için oluşturdukları karakterler(avartar) aracılığıyla birbirleriyle iletişim kurabilmektedir. İlk bakışta bir oyun gibi görünse de bu ortamda kazanan, kaybeden veya dereceler alan katılımcılar yoktur. Birey fiziksel ortamda herhangi bir mekanı ziyaret ediyormuş gibi bu ortamı ziyaret etmekte, diğerleri ile karşılaşarak, sosyalleşmekte, kişisel ya da grup olarak etkinliklere katılabilmektedir (http://en.wikipedia.org/wiki/Second_Life , Şubat 2007).

Katılımcılara gerçek hayatları dışında ikinci bir hayat alternatifi sunan bu ortamda kişiler kimliklerini değiştirebilmekte, kendilerini ifade etmek istedikleri karakterleri seçebilmekte, istedikleri zaman bu karakteri yenileyebilmekte ya da değiştirebilmektedir. Her geçen gün yeni araziler ve yerleşimlerin eklenmesi ile giderek genişleyen bu ortamda oluşturulan haritalar ile istenilen mekanı gezmek mümkün olabilmektedir. Oyunlar aracılığı ile, fiziksel ortamdaki gibi dolaşarak ya da fiziksel ortamdan farklı olarak uçarak da bu sanal ortam keşfedilebilmektedir.

'İkinci Yaşam (Second Life)' kişisel binalar dışında mimari anlamda günlük fiziksel yaşamda gerçekleştirilememiş tasarımların yapılabilmesine olanak vermektedir. Deneysel çalışmalar yapmak için oldukça geniş olanaklara sahip bu ortamda pek çok kişinin bu imkanları dikkate almayarak ilk buldukları araziye standart bir ev seçip içine pek çok eşya yerleştirmeyi tercih ettikleri gözlenmektedir. Bu sanal dünyada kullanılacak mekanları tasarlayan ve onları katılımcılara satarak bu ortamda geçimini sağlayan tasarımcı / mimarlar olduğu görülmektedir. Mekan tasarımını profesyonel anlamda ele alan kişiler bu ortamda yerlerini almakta, ancak bu ortamın kentsel anlamda ele alınarak genel bir planlamanın henüz yapılmadığı; gelecekte bu tür çalışmaların fiziksel ortamdaki gibi ele alınmasının gerekli olacağı ileri sürülmektedir (http://secondlife.com/, Şubat 2007).

Gerçek ortamın bir yansıması olan bu alternatif ortamın bu kadar dikkat çekmesinin; bu kadar cazip olmasının nedenleri araştırılmaktadır, asıl nedenin belki de 'yeni' olmalarından kaynaklanan çekicilikleri olduğu düşünülebilir.

4.2.3. 'The Sims' Oyunu

'The Simcity', Maxis firmasının ortaya çıkardığı pek çok bilgisayar oyunundan biri olarak piyasaya sürülmüş bir oyundur. Piyasadaki diğer oyunlardan farklı özellikler taşıması nedeniyle insanların ilgisini çekmiş ve kısa bir süre içerisinde popüler hale gelmiştir. Oyunda oyun içerisinde yaratılabilen karakterleri yönetmek, ne yapmaları gerektiğini belirlemek, evlerini tasarlamak ve hatta ev içerisindeki eşyaları bile yerleştirmek mümkün olmaktadır. Oyunu oynayan kişi için bir bakıma 'yaratıcı' gücüne sahip olduğu söylenebilir. Oyun içerisindeki özellikler göz önüne alındığında 'bir yaşam simülasyonu' olarak tanımlanabilir. Bazı kişiler için gerçek hayatta bir sebepten dolayı yapılamayan şeyleri uygulayabilmek, gerçekçi tepkileri görebilmek için ortaya çıkan bir nevi 'sanal tecrübe' olarak da düşünülmektedir.

Oyundaki karakterler yapay zeka örnekleri olarak ele alınabilmekte; olaylar karşısında kendi tepkilerini ortaya koyabilmekte, ancak oyuncu / kullanıcı onları kendi istediği şekilde yönlendirebilmektedir. 'The Sims' oyunu teknik olarak 'yeniden oynanabilir' yapıda kurgulanmıştır; oyunda kazanma, kaybetme ya da oyunun sonu söz konusu değildir. Bu yüzden aslında oyundan çok 'oyuncak' gibi düşünülmesi daha doğru olacaktır (http://www.simstr.com/, Ocak 2007).

Oyunun özelliği mimari açıdan oldukça detaylı bir yapıya sahip olmasıdır. Aslında oyun tek başına mimari bir simülasyon olarak da ele alınmaktadır. Oyunun içerisine karakterlerin yaşantıları da eklenince daha dikkat çekici olacağı düşünüldüğü için mimari detaylar kadar karakterlerin özellikleri de detaylandırılmıştır (http://tr.wikipedia.org/wiki/The_Sims, Ocak 2007).

1995 yılında Maxis firması için çalışan Will Wright tarafından bugünkü haline benzer eskizleri yapılmaya başlanan oyun, zaman içerisinde gelişmiştir. Aynı firmanın daha önce geliştirdiği; kent tasarımına yönelik olan 'The Simcity' (1989) adlı oyunun bir devamı niteliğinde tasarlanmasına rağmen; ondan daha çok ilgi görmüştür. 1998 yılında deneme aşamasında iken piyasaya çıkarılmış, 1999 yılında ilk versiyonunun geliştirilmiş hali olarak, beta versiyonu ile bir kez daha oyun meraklıları ile buluşmuştur.

2000 yılına gelindiğinde firma ‘The Sims’ adını verdiği oyunu yeniden piyasaya çıkarmış; oldukça geliştirilmiş ve önceki versiyonlarına göre görselleri gerçeğe oldukça yakın olan bu oyun oldukça kısa bir sürede popüler olmuştur. 13 farklı dile çevrilmiş; dünyanın pek çok farklı ülkesinde en çok oynanan oyunlardan birisi haline gelmiştir (http://www.simstr.com/, Ocak 2007).

4.2.4. ‘The Sims’ Oyununda Mekan Tasarımı

Tezin araştırma kapsamında firmanın piyasaya sürdüğü en son versiyon olan ‘The Sims 2’ tercih edilmiştir. Önceki versiyonun aksine bu oyunda karakterleri (simleri) oluşturmaya gerek duymadan ya da belirli miktarda paraya sahip olmadan ev tasarlayabilmek mümkün olmaktadır.

Oyun sırasında klavye ve fare dışında ek bir araca gerek yokur. Oyun içerisinde kurgulanmış butonlar ile seçim yapmak; seçilen nesneleri mouse yardımıyla ekranda istenilen yere taşımak mümkün olmaktadır. Oyun içerisinde ‘ev tasarımı’ ile ilgili kısıma girildiğinde, kasaba alternatiflerinden başlayarak, büyük ölçekten küçük ölçeğe doğru seçenekler sunulmakta ve kullanıcı yönlendirilmektedir.



Şekil 4.2. ‘The Sims’ oyununda ev yapmak için kasaba seçenekleri

Oyunun içerisinde oluşturulmuş alternatif kasabalardan birisini seçerek ya da tamamen farklı öğeler kullanılarak oluşturulabilecek araziler arasından evin yapılacağı araziyi seçmek mümkündür (Şekil 4.2.). Arazi seçiminin ardından komşuluk yapılacak diğer evler arasında mevcut yollar ile ilişki kuracak şekilde istenilen büyüklükte bir arsaya yerleştirilmektedir. Daha sonra, eğer gerekli ise,

arsadaki mevcut yapıya göre çeşitli düzenlemeler yapılabilmektedir. Arazi eğimli ise gerçek ortamda olduğu gibi düzeltilebilmekte; ya da toprak ile dolgu yapılabilmektedir (Şekil 4.3.).



Şekil 4.3. 'The Sims' arazi seçimini gösteren imaj

Arazi ile ilgili düzeltmeler tamamlandıktan sonra evi oluşturmak için dış duvarları ve evin sınırları konmaktadır. Arsa içerisinde evin konturları belirlendikten sonra; ev içerisinde oluşturulacak mekanlar duvarlar ile bölünmekte; eğer iki katlı bir ev düşünülüyorsa üst kat için dış konturlar oluşturulmaktadır (Şekil 4.4.).



Şekil 4.4. Seçilen arazi içerisinde evin duvarlarının oluşturulması

Duvarlar tamamlandıktan sonra, oyuncunun istekleri doğrultusunda, mekanların detaylandırılması aşamasına geçilebilir. Mekanların tanımlanması bakımından, kapı ve pencere gibi detayların yerleştirilmesi önemlidir (Şekil 4.5). Kapı ve pencereler oyun içindeki alternatifler arasından seçilerek yerleştirilmektedir. Ayrıca mekanların zemin ve duvar kaplamalarını oyuncular istekleri doğrultusunda seçebilmektedir.

Oyun içerisindeki mekanları tasarlamak için aşamalar oyunu oynayan kişinin seçimlerine biçimlenmektedir.



Şekil 4.5. Kapı ve pencereler oyun içerisindeki alternatifleri ve odalara yerleşimi

5. ÇOCUKLARDA SANAL – GERÇEK MEKAN KAVRAMLARININ ARAŞTIRILMASI: ALAN ÇALIŞMASI

5.1. Çalışmanın Tanımlanması

Bu çalışmada sanal – gerçek mekan kavramlarının inceleme ve karşılaştırma alanı olarak bilgisayar oyunları seçilmiş, kullanıcı grubu olarak doğdukları andan itibaren teknoloji çağı içerisinde yer alan ve küçük yaşlardan itibaren bilgisayar kullanmaya başlayan çocuklar tercih edilmiştir. Çocuklar hem aktif olarak bilgisayar kullanan bireyler olmaları, hem de bilgisayar oyunlarına karşı daha ilgili oldukları için özel bir kullanıcı grubu oluşturmaktadırlar. Çalışmanın ilk aşamalarında bilgisayar oyunları ile ilgilenen üniversite öğrencilerinden oluşturulacak genç yetişkin bir grubun da çalışmaya katılması planlanmış, böylelikle iki grubun karşılaştırılması ve farklı sonuçların ortaya çıkarılması düşünülmüştür. Ancak süre yetmeyeceği düşünülerek uygulama sadece çocuklar ile yapılmıştır.

5.1.1. Çalışmanın Yöntemi

Özellikle son yıllarda popüler olan ve çocukların ilgisini çeken 'The Sims 2' oyunu içerisinde mimari nesneleri kullanarak mekan tasarlamak mümkün olmaktadır; bu sebeple çalışma sırasında bu oyunun araç olarak kullanılması düşünülmüştür. Çalışmaya katılan çocuklar yaşları dokuz ve on iki arasında değişen yaşlarda ilköğretim okulu öğrencileri arasından belirlenmiştir. Çalışmaya katılacak çocukların 'The Sims 2' oyunu hakkında bilgi sahibi olmaları ve ya daha önce bu oyunu oynamış olmalarına dikkat edilmiştir. On beş öğrenci ile görüşülmüş, onlara önce aile yapısı, oturdukları ev ve bilgisayar kullanımı ile ilgili yirmi iki soruluk çoktan seçmeli anket soruları sorulmuş, yaşadıkları evlerin basit birer krokilerini çizmeleri istenmiştir. Sonra araştırmacının diz üstü bilgisayarında kayıtlı 'The Sims 2' oyununda kendileri için bir ev tasarlamaları istenmiştir. Çocuklar evleri tasarlarken gözlem yapılmış, notlar alınmıştır, süre olarak bir, bir buçuk saat içinde evin tasarımının bitirilmesi istenmiştir. Çalışmalar farklı zaman dilimlerinde, farklı mekanlarda gerçekleştirilmiş; katılımcılar ile mümkün olduğunca tek tek görüşülmesine özen gösterilmiştir.

Çalışmada çocukların kendi yaşadıkları mekanları tanımladıkları ve bu mekanları ne şekilde algıladıkları incelenerek gerçek mekan konularında bazı verilere ulaşılmaya çalışılmıştır. Öncelikle yaşadıkları evleri kağıda çizmeleri istenmiş; elde edilen çizim ile oyun içerisinde oluşturulan ev arasındaki benzerlikler incelenmiştir. Gerçek hayatta aileleri ile yaşadıkları evden tasarladıkları eve taşıdıkları herhangi bir şey olup olmadığı, gerçek mekanın tasarladıkları sanal mekanı ne kadar etkileyeceği araştırılmıştır.

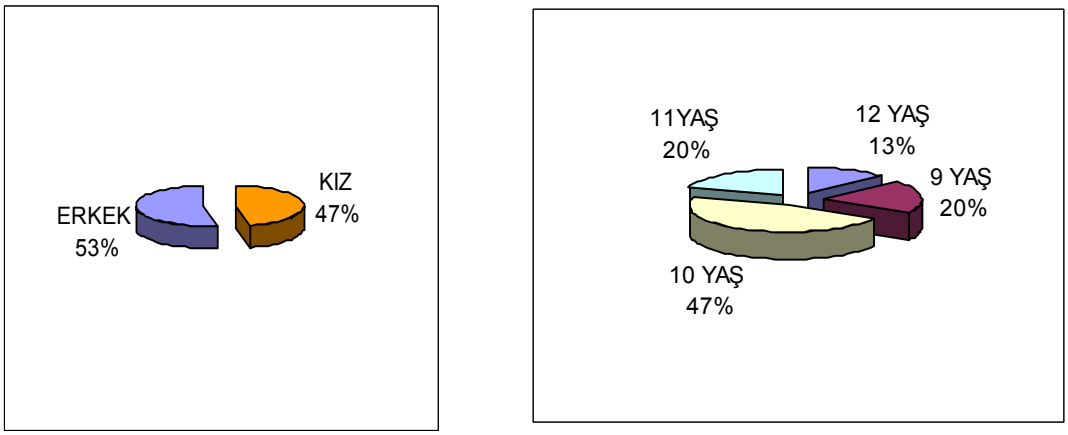
Çocukların çoğu ilk aşamada evlerini kağıda aktarmakta zorlanmış, ancak bir tanesi dışında hepsi evlerinin planını kroki olarak çizmişlerdir. Bazı çocuklar mekanları birbirinden bağımsız kutular şeklinde çizerek anlatmayı tercih etmiş; bazıları ise koridor ve merdiven gibi bağlantı elemanlarını kullanarak mekanların birbirleri ile ilişkilerini de ifade etmişlerdir.

Ankette çocuklara ilk olarak kendi aileleri ve yaşadıkları ev hakkında sorular sorulmuştur. Sonra bilgisayar kullanım amacı; sıklığı ve bilgisayar oyunları oynama sıklığına ilişkin sorular yöneltilmiştir. Daha sonra 'The Sims 2' oyununda ev tasarlayan çocuklara oyun sırasında evin tasarımında en çok nelerden etkilendikleri, birbirleri ile bu oyun hakkında ne kadar iletişim kurdukları, gerçek hayatta oyun ile ilişkilerini sürdürüp sürdürmediklerine ilişkin bazı sorular yöneltilmiştir. Oyunu tamamlayan çocuklara tasarladıkları ev gerçekten inşa edilse, bu evde yaşamak isteyip istemeyecekleri sorulmuştur.

Çalışmaya başlamadan önce iki çocuk ile pilot çalışma yapılmış, anket sorularının geçerliliği ve tasarımın ne kadar zaman aldığı tesbit edilmiştir. Çalışmanın süresi belirlenirken, çocukların oyundan sıkılmamaları ve oyun içerisinde pek çok alternatif bulunduğu için tasarladıkları eve yerleştirecekleri eşyaların katılımcının süreyi kullanımına göre sınırlı tutulması gerekliliği fark edilmiştir.

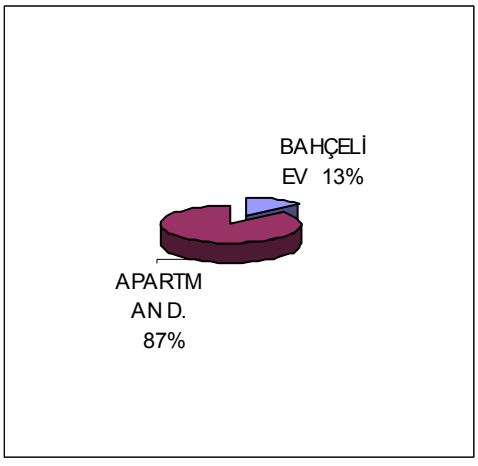
İlk görüşmede üç çocuk aynı ortamda bir araya getirilmiş ve çalışmanın sıra ile gerçekleştirilmesi sağlanmıştır. Ancak çocukların bir arada olması birbirlerinin tasarımlarını görmeleri, fikirlerinden etkilenmelerine ve dikkatlerinin dağılmasına sebep olduğundan, daha sonraki çalışmalarda çocukların tek tek çalışmaya katılmasına, özellikle birbirlerini tanıyan çocukların bir arada bulunmamalarına özen gösterilmiştir.

Çocuklardan bazıları oyunu daha önce pek çok kez oynamış olmasına rağmen; bazılarının yalnızca birkaç kez oynamış olduğu ya da oyunun farklı versiyonlarını oynamış oldukları öğrenilmiş; bu yüzden bazı aşamalarda zorlandıkları gözlenmiştir. Ankete katılan çocukların sekizi erkek ve yedisi kızdır. Yarısına yakını (%47) on yaşında, diğerleri 9 (%20), on bir (%20) ve on iki (%13) yaşındadır (Şekil 5.1).



Şekil 5.1. Çalışmaya katılan çocukların cinsiyet ve yaş dağılımı

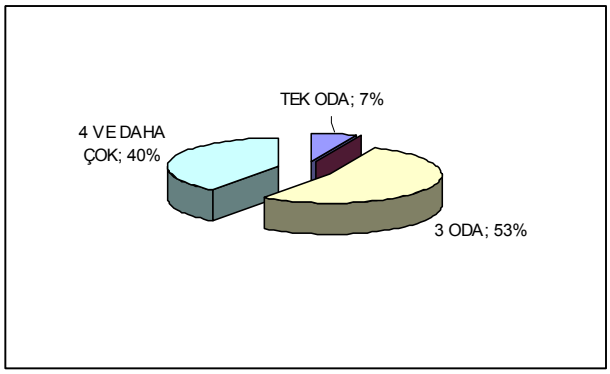
Ankette ilk aşamada çocuklara yaşadıkları evin ailelerine ait olup olmadıkları sorulmuş; ailelerin %80'inin kiracı; %20'sinin ev sahibi oldukları belirlenmiştir. Oyun içerisinde seçilen arazi içerisinde 'tek ev' tasarlayan çocukların gerçek ortamda böyle bir mekanda yaşayıp yaşamadıklarını belirlemek için oturdukları evin türü sorulmuş, büyük bir çoğunluğunun (%87); apartman dairesinde, diğerlerinin (%13) bahçeli, az katlı evlerde yaşadıkları görülmüştür (Şekil 5.2).



Şekil 5.2. Katılımcıların yaşadıkları evlerin türü

Oyun içerisinde oluşturacakları mekanlar ve ihtiyaç programı konusunda kendi yaşadıkları evden nasıl referans alacaklarını inceleyebilmek amacı ile katılımcılara evlerindeki oda sayısı ve ihtiyaçları için yeterliliği sorulmuştur. Oda sayısı salon

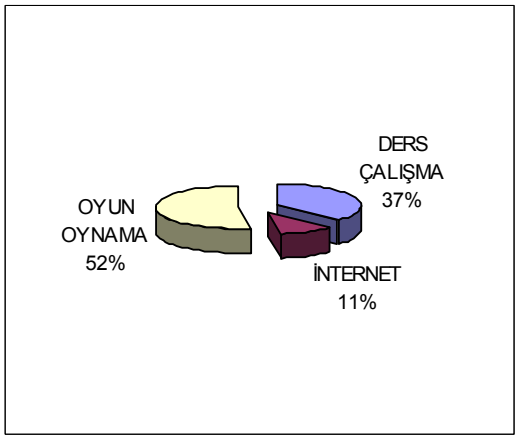
haricindeki mekanların sayısı olarak ele alınmaktadır. Katılımcılardan yarıdan fazlası (%53) üç odalı, yarıya yakını (%40) dört ve daha fazla odaya sahip evlerde, geri kalanı (%7), tek odalı bir evde yaşamaktadır (Şekil 5.3). Çocukların önemli bir bölümü (%73) yaşadıkları evin kendi ihtiyaçlarını karşıladığını düşünürken, yalnızca % 27si evlerinin ihtiyaçlarını karşılamadığını belirtmiştir.



Şekil 5.3. Çocukların yaşadıkları evlerdeki oda sayısı

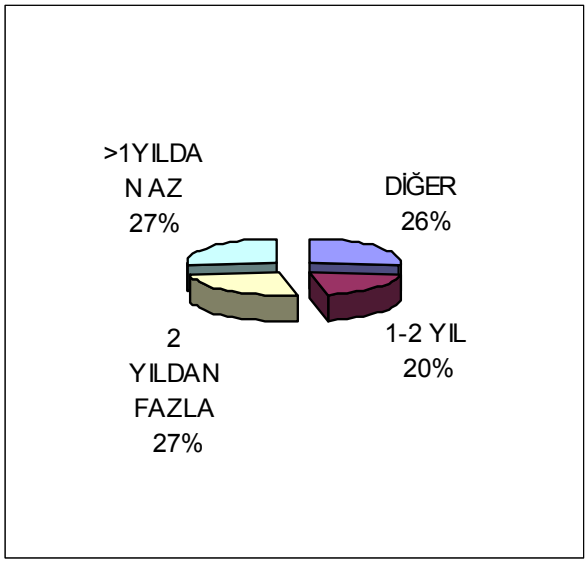
Çocukların bilgisayar kullanım düzeylerini ve sanal ortamlar ile ne kadar ilişki içerisinde olduklarını öğrenmek amacıyla kendi evlerinde bilgisayar olup olmadığı; var ise hangi oda da bulunduğu sorulmuştur. Biri dışında tüm çocukların evinde bilgisayar bulunduğu ve hepsinin düzenli olarak bilgisayar kullandıkları görülmüştür.

Katılımcılardan çoğu kendi odasında bilgisayara sahiptir ve istediği zamanlarda bilgisayar kullanabilmektedir. Çocuklar genellikle hafta içinde okul ödevlerini yapmak, özellikle hafta sonu oyun oynamak için bilgisayar kullandıklarını ve günde yaklaşık bir ya da iki saati bilgisayar başında geçirdiklerini belirtmişlerdir. Yarıdan çoğu (%52) bilgisayarı oyun oynamak; %37'si ders çalışmak, %11'i ise internete girmek için kullandıklarını belirtmiştir (Şekil 5.4). Önemli bir kısmının (%80) evinde internet bağlantısı vardır; %20'si ev dışında interneti kullanmaktadır.

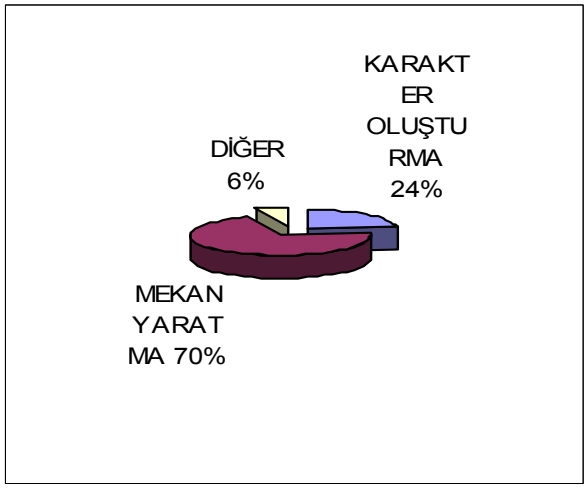


Şekil 5.4 : Çocukların bilgisayar kullanım amaçları

Çocukların çalışma yapılan 'The Sims 2' adlı oyuna ilişkin nasıl bilgilere sahip oldukları ne kadar süredir bu oyundan haberdar oldukları sorulduğundan, bir yıldan az ve iki yıldan fazla gibi cevaplar ile karşılaşılmıştır (Şekil 5.5). Katılımcıların çoğu (%70) oyun içerisinde en çok mekan oluşturmaktan hoşlandığını, %24'ü oyun içerisindeki 'Sim'leri oluşturmayı sevdiğini belirtirken yalnızca %1'i oyunun diğer özelliklerini ilgi çekici bulduğunu belirtmiştir (Şekil 5.6).

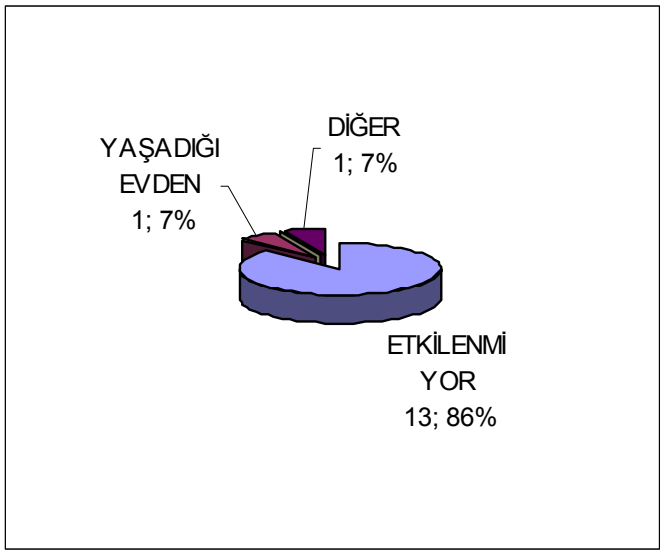


Şekil 5.5. Çocukların oyunu oynama süreleri



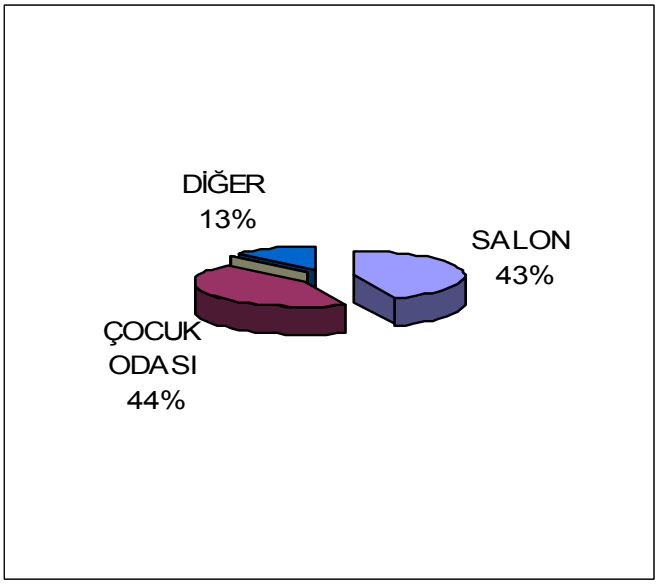
Şekil 5.6. Çocukların oyunda sevdikleri özellikler

Oyun içerisindeki mekanları oluştururken nelerden etkilendikleri sorulduğunda çocukların çoğu (%86'sı) hiçbir şeyden etkilenmediklerini ifade etmiştir. %7'si yaşadığı evden, %1'i ise farklı şeylerden etkilendiklerini belirtmişlerdir (Şekil 5.7).

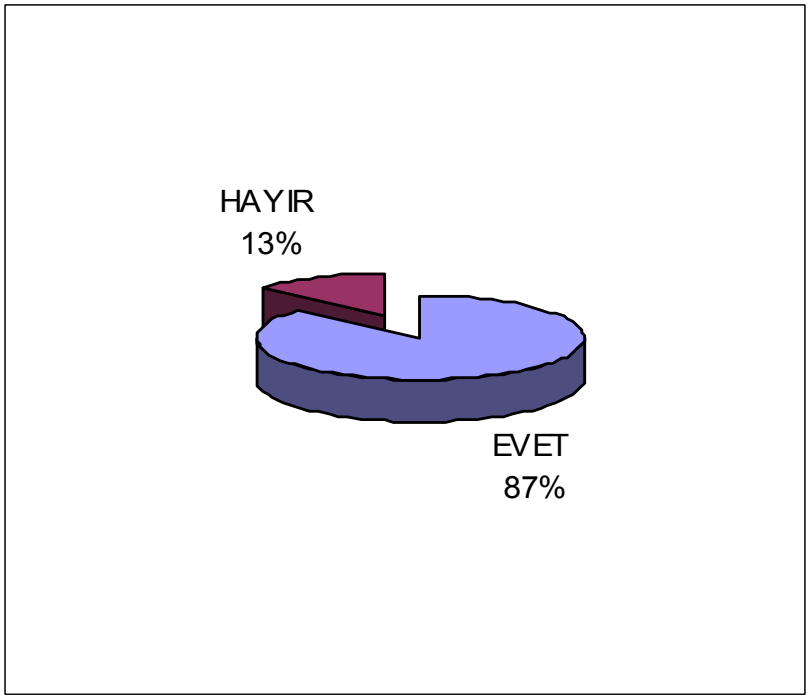


Şekil 5.7. Çocukları oyunda evleri oluştururken etkileyenler

Çocuklara oyun içerisinde en çok hangi aşamada zevk aldıkları sorulmuştur. Yarısından çoğu (%53'ü) oyunda evi tasarlamayı, %35'i evin içerisindeki eşyaları yerleştirmeyi, %12'si ise araziyi seçmek ve evin yakın çevresini tasarlamaktan zevk aldığını söylemiştir. Çocukların çoğu, çocuk odasını (%44'ü) ve salonu (%43'ü), %12'si ise diğer mekanları tasarlamayı sevdiğini belirtmiştir (Şekil 5.8). Çocukların çoğunun (%80'i) oyunu arkadaşları ile tartıştığı ve elde ettikleri bilgileri birbirlerine aktardıkları tespit edilmiştir. Son olarak çocukların büyük kısmı (%87'si) oluşturdukları evde yaşamak istediklerini belirtirken, %13'ü bu evde yaşamayı istemeyeceklerini belirtmiştir.



Şekil 5.8. Çocukların oyunda tasarlamayı sevdikleri mekanlar



Şekil 5.9. Çocukların oyunda tasarladıkları evde yaşamak istemeleri

5.2. Alan Çalışmaları

Bu bölümde çocuklar ile yapılan görüşmeler, görüşme sıralarına göre anlatılmaktadır. Görüşmeler değişik yer ve zamanlarda yapılmıştır. Görüşmeler sırasında çocuklara çoktan seçmeli anket soruları yöneltilmiş ve yaşadıkları evin basit birer krokisini çizmeleri istenmiştir. Çalışmalar araştırmacının dizüstü bilgisayarına kaydedilmiş; çocuklar oyunu oynarken gözlem yapılmış, gerekli notlar alınmıştır. Oyun sırasında ve çalışmalar tamamlandığında tesbitler değerlendirilmiştir ve tüm veriler gruplara ayrılarak tablo haline getirilmiştir.

5.2.1. Elif

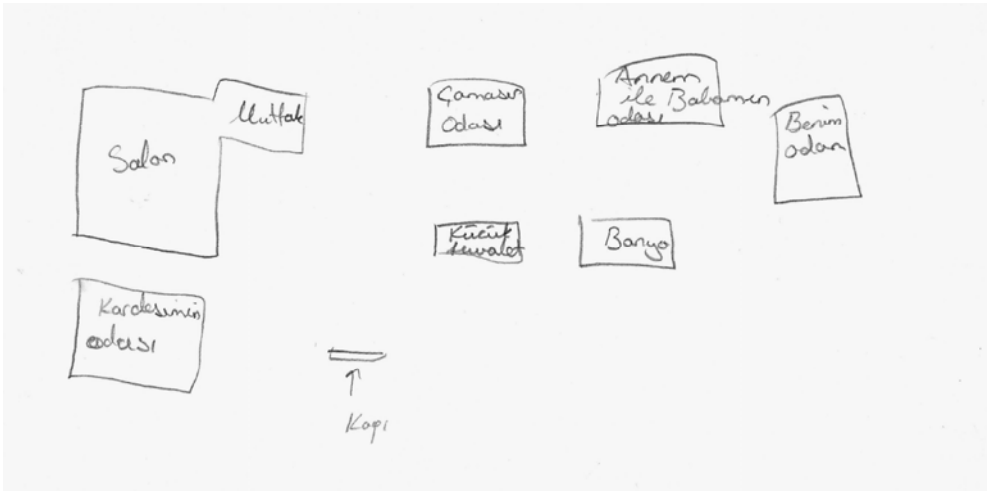
Elif ile görüşme annesinin üniversitedeki çalışma odasında yapılmış; yaklaşık 75 dakika sürmüştür. Elif on yaşındadır ve ilk okul dördüncü sınıf öğrencisidir.

Kişisel Bilgiler:

Elif'in ailesi dört kişiden oluşmaktadır; kendisinden küçük bir kızkardeşi bulunmaktadır. Annesi ve babası bir devlet üniversitesinde öğretim üyesi olarak çalışmaktadırlar. Evlerindeki bilgisayarın ebeveyn odasında bulunduğunu, ancak rahatlıkla kullanabildiğini ifade etmektedir. Bilgisayarı daha çok ders çalışma ve araştırma yapma amaçlı kullandığını belirtmiştir. Evlerinde internet bağlantısı bulunduğunu ve düzenli olarak internette vakit geçirdiğini ifade etmişti. The Sims adlı oyunu oynamaya yeni başladığını ancak mekan ve karakter yaratmayı çok sevdiğini ifade etmiştir. Mekanları oluştururken hayal gücünü kullandığını; herhangi bir yerden etkilenmediğini belirtmiştir.

Evine ilişkin bilgiler:

Kendilerine ait dört odalı bir apartman dairesinde oturmaktalar. Elif evlerinin ihtiyaçlarını karşıladığını ifade etmektedir.Elif, başlangıçta evini ifade etmekte zorlandı, mekanları basit bir şekilde ifade etti. Öncelikle girişi oluşturdu, evdeki odaları çizerken onları birbirlerinden bağımsız mekanlar olarak ifade etti, aralarında boşluklar bıraktı.



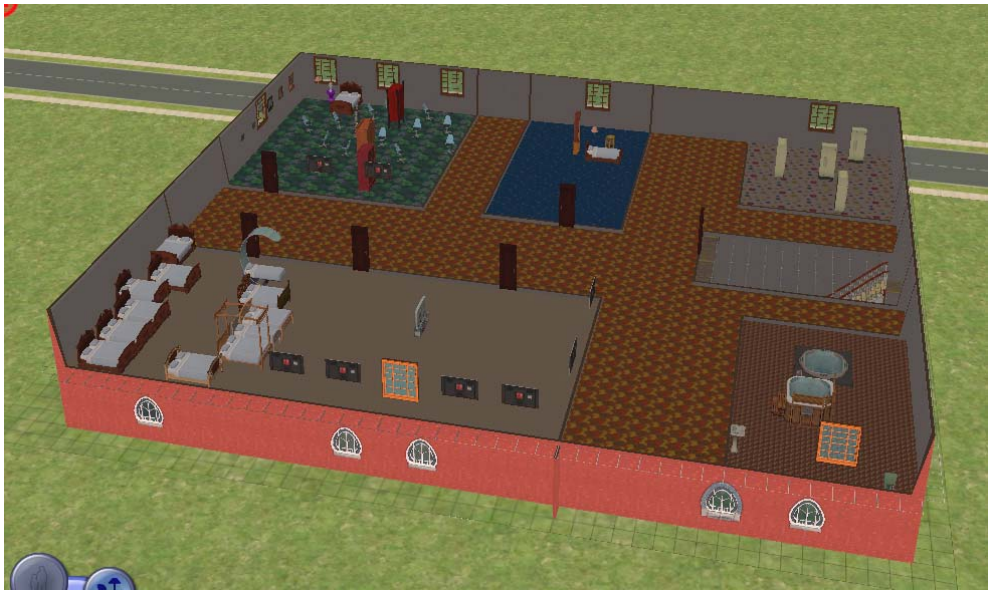
Şekil 5.10. Elif'in yaşadığı evin krokisi

Tasarıma ilişkin gözlemler:

Elif kendi arazisini seçtikten sonra, evi arazinin tümünü kaplayacak kadar büyük bir alanda oluşturdu ve iki katlı bir ev tasarlamak istedi. Öncelikle alt kattaki odaların iç duvarlarını oluşturdu; mekan bölüntülerini oluştururken birbirleri ile ilişkilerini de tasarladı. Kapı ve pencereleri her mekan için tek tek seçti ve özenle yerleştirdi (Şekil 5.11).



Şekil 5.11. Elif'in yaptığı evin alt kat perspektifi



Şekil 5.12. Elif'in yaptığı evin üst kat perspektifi

Üst katta kendi isteklerine göre mekanlar oluşturmak istedi; kendisi ve kardeşi için ayrı yatak odaları, birlikte oyun oynayabilecekleri 'yastık savaşı odası' olarak adlandırdığı özel mekanı oluşturdu. Üst kattaki mekanlar için bölme duvarları kurgulamadan önce merdiveni yerleştirdi; ancak daha sonra pek iyi olmadığına karar verdiğinden yerini değiştirdi (Şekil 5.12).



Şekil 5.13. Elif'in kendisi için yaptığı oda



Şekil 5.14. Evin alt katındaki mutfak ve TV odasının görünüşü

İç mekanları detaylandırmaya üst kattaki kendi yatak odasından başladı, eşyaları özenle seçti. Odasının daha aydınlık olması ve dışarısını izleyebilmek için diğer mekanlardan daha fazla pencere yerleştirdi. Kardeşi ya da başka birisinin odasına girerek eşyalarını karıştırmasını istemediğini belirterek odaya eşyaları dağınık şekilde yerleştirdi ve bu şekilde odasına girenleri şaşırtarak uzaklaştıracağını belirtti (Şekil 5.13).

Kendi odasının karşısında tasarladığı oyun odasına ise kırılma tehlikesi nedeniyle daha az pencere yerleştirdi; ancak odaya üç farklı giriş sağlayabilmek için kapılar yerleştirdi. Mekanlara donatıları yerleştirirken genellikle göz hizasından bakabileceği perspektif bakış açılarından faydalandı. Üst katta ayrıca bir banyo ve küçük bir mutfak tasarladı; ihtiyaçlarını karşılamak için alt kata inmek zorunda kalmak istemediğini belirtti (Şekil 5.12).

Alt kata eşyaları yerleştirmeye başladığında mutfak, banyo ve yatak odaları dışında oturma odası yerine TV odası oluşturmayı düşündü. Bu odaya üç farklı TV yerleştirdi ve karşısına da evde yaşayan herkes için bir TV koltuğu, birer de tekli koltuk yerleştirdi.

Elif, hayal gücünü kullanarak yaşamak istediği ailesi ile bir arada yaşayacağı bir ev tasarladı. Günlük hayatta memnun olmadığı odalar yerine kendi istekleri doğrultusunda mekanlar yerleştirdi. Ev içerisindeki eylemleri düşünerek mekan kurgularını oluşturdu ve ihtiyaçları ona göre belirleyerek eşyaları mekanlara yerleştirdi. Antreye ayakkabılarını rahat giyebilmek için birkaç sandalye koydu; üst kata eğer ihtiyacı olursa, bir şeyler atıştırabileceği küçük bir mutfak oluşturdu.

Notlar:
Bazı mekanları gerçek hayatta yaşadığı mekanlardan bağımsız olarak kurgulasa da detaylarda ya da eşyaları yerleştirirken gerçekçi öğeler kullandığı gözlendi. Özellikle alt kattaki odaları oluşturduktan sonra TV odasında zeminde parke kaplaması kullanmadı, döşeme üzerine desenli halı yerleştirdi.

Evi bitirdikten sonra oluşturduğu karakterlerde kendi ailesinin ‘Sim’lerini (karakterlerini) yapmak istedi; babasının fiziksel özelliklerini aynen oyuna aktarırken annesini görmek istediği gibi değiştirdi. Kendisinin ve kardeşinin yaş aralıklarını değiştirerek, kendisini olduğundan büyük, kardeşini ise küçük olarak ifade etti. Ankette verdiği cevapta tasarladığı bu evde yaşamak isteyip istemediğinden pek de emin olamadığını söyledi.

5.2.2. Mert

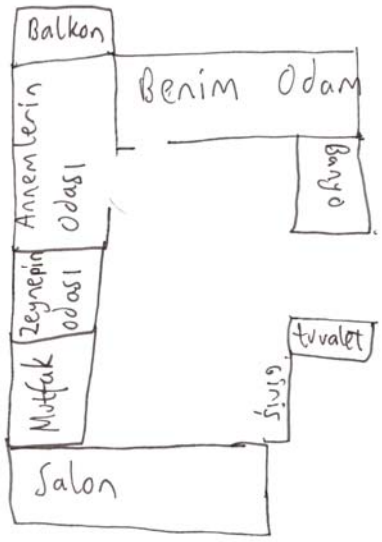
Mert ile yapılan görüşme iki arkadaşı ile birlikte üniversitedeki toplantı odasında gerçekleştirilmiştir, yaklaşık olarak 1 saat sürmüştür. Mert on yaşındadır ve ilkokul dördüncü sınıfa devam etmektedir.

Kişisel Bilgiler:

Mert'in ailesi dört kişiden oluşuyor, kendisinden küçük ilkokula giden bir kızkardeşi var. Annesi ve babası borsacı, üç odalı bir apartman dairesinde yaşıyorlar. Kendi odasında bilgisayarı olduğunu, bilgisayarda oyun oynamayı sevdiğini belirtmiştir. The Sims oyununu yaklaşık olarak bir, iki senedir oynadığını, oyunun içindeki karakterleri oluşturmaktan zevk aldığını ifade etmiştir.

Evine ilişkin bilgiler:

Mert'in yaşadığı evi ifade etmesi istediğinde, basit bir kroki çizmiştir. Mekanları ve birbirleri ile ilişkilerini başarı ile anlatmış, bazı odaların girişilerini boşluklar bırakarak ifade etmiştir. Evin girişini tanımlayarak evdeki koridor ve bağlantılar hakkında bilgi vermiştir (Şekil 5.15).

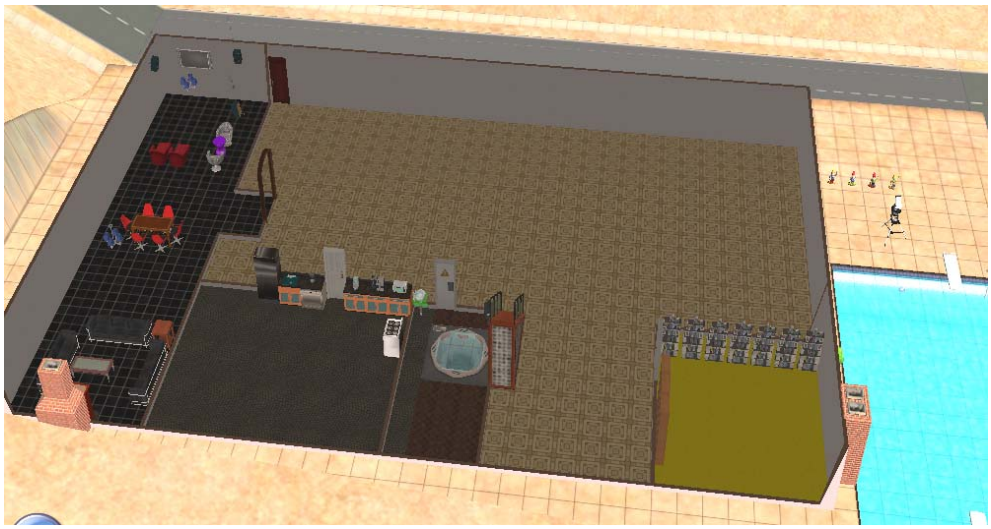


Şekil 5.15. Mert'in yaşadığı evin krokisi

Tasarıma ilişkin gözlemler:

Mert, oyun içerisinde farklı karakterler ve mekanlar oluşturmaktan hoşlandığını belirterek, kurak çöl kasabasını (strange town) tercih ederek kendisine oradan bir arsa seçti. Eğimli olan arsayı düzelterek kendi evini kuracağı alanı hazırladı. Alt kat dış duvarlarını oluşturduktan sonra, üst kat duvarlarını oluşturdu (Şekil 5.16).

İç mekanları oluşturmadan önce merdiveni yerleştirmek istedi ve mekan kurgusunu ona göre yapmayı tercih etti. Evin mevcut yol ile ilişkisini oluşturdu ancak mekanları eğimden dolayı toprağa dayanan cepheye kurguladı.



Şekil 5.16. Mert'in oluşturduğu evin alt kat perspektifi



Şekil 5.17. Mert'in oluşturduğu evin alt katındaki mekanlar; salon, mutfak ve banyo.



Şekil 5.18. Havuz ve donatıları; barbekü, teleskop ve bazı oyuncaklar



Şekil 5.19. Mert'in kendisi için tasarladığı odanın görünüşü



Şekil 5.20. Mert'in kendi odasının dışarıdan görünüşü

Alt kattaki mekanları oluşturduktan sonra gerekli eşyaları mekanların içlerine yerleştirdi. Evin alt katında oldukça büyük ve tanımsız boş mekanlar ortaya çıktı, buna rağmen mekanları ölçeklerine uygun olarak oluşturdu. Boşluğu ortadan kaldırmak için yeni mekanlar eklemedi ya da mevcut mekanları büyütmedi (Şekil 5.17).

Mekanları oluştururken eylemleri ve mekanları birbiri ile ilişkilerini dikkate aldı. Alt katta salon, mutfak, banyo oluşturdu. Üst kattaki mekanları oluşturmadan önce bahçeyi düzenlemek istedi. Arsada boş kalan yere havuz yaptı ve havuz çevresine barbekü, teleskop ve bazı oyuncaklar yerleştirerek daha tanımlı bir mekan halini almasını sağladı (Şekil 5.18).

Üst kata geçtiğinde özellikle kendi odasını oluştururken oldukça hevesli ve titiz davrandı. Havuza bakan cephede kendisine oldukça geniş bir oda tasarladı. Yatağını yerleştirdikten sonra çalışma masası, plazma TV, bilgisayar, oyun makineleri ve spor aletleri yerleştirdi. Odasını kişiselleştirmek için yarışmalardan kazandığını söylediği bazı kupaları ve heykelcikleri koydu. Odasının hemen yanına kendisinin kullanacağı bir banyo oluşturdu (Şekil 5.19).

Mert mekan oluştururken zorlanmamış; mekan ilişkilerini ve fonksiyonları seçerken dikkatli davranmıştır. Ancak mekanların büyüklüklerini hayal etmekte güçlük çektiği görülmüştür. Oluşturduğu mekanları detaylı olarak işlemiş; ıslak hacimlerde ve mutfakta gerekli donatıları yerleştirirken yaşadığı evden aldığı bazı referansları kullandığı (özellikle salon ve mutfak ilişkisi) gözlenmiştir. Kendi odasını oluştururken eşyalara çok önem vermiş; bazılarını daha sonra değiştirmiştir. Evdeki kapıları yerleştirmesine rağmen eve pencere yerleştirmeyi unutmuştur. Odasına havuza bakabileceği bir balkon ekledi ve balkona barbekü ve masa yerleştirdi. Balkonun korkuluklarını eklerken odasından havuza atlamak istediğini belirterek balkona atlama tahtası yerleştirdi (Şekil 5.20).

Notlar:
Üst katta kendi odasını dış mekan ile ilişkilendirirken evdeki diğer mekanlar için aynı özeni göstermediği gözlenmiştir. Çalışma sırasında arkadaşları ile aynı ortamda olduğundan zaman zaman dikkatinin dağıldığı gözlenmiştir. Çalışma süresi bir saate yaklaştığında artık sıkılmaya başladığı ve evin diğer mekanlarına eşya yerleştirmek istemediği görülmüştür.

Evi bitirdikten sonra kendi ‘Sim’ini yaratmak ve evin içerisine yerleştirmek istediğini belirtti. Sim’i yaratırken kendisinden referans almayıp, tamamen farklı özellikler taşıyan bir karakter oluşturdu. Sim’i tasarladığı evin içerisine yerleştirerek balkondan havuza atlamasını izlemek istedi.

5.2.3. Bora

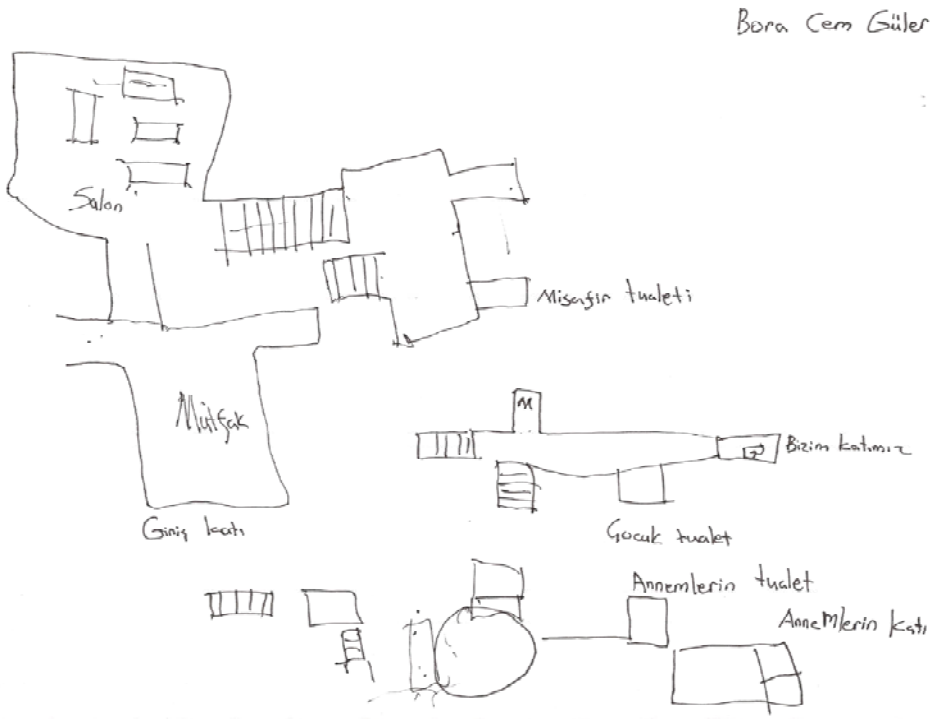
Bora ile çalışma iki arkadaşı ile birlikte üniverditedeki toplantı odasında gerçekleştirilmiştir, bir saatten daha kısa sürede tamamlanmıştır. Bora, on yaşındadır ve ilkokul dördüncü sınıf öğrencisidir.

Kişisel Bilgiler:

Bora'nın ailesi dört kişiden oluşuyor, ilkokula giden bir kızkardeşi var. Babası inşaat mühendisi, annesi avukat, özel bir sitede az katlı, bahçeli müstakil bir evde oturmaktalar. Evlerinin ihtiyaçlarını karşılayabildiğini, kendi odasında bilgisayarı olduğunu ifade etmiştir. Bilgisayarı daha çok ders çalışırken ve oyun oynarken kullandığını, bir yıldan fazla süredir The Sims oynadığını ve oyundaki karakterleri oluşturmayı sevdiğini belirtmiştir. Oyunda mekan tasarlarken oyun içerisindeki diğer evlerden etkilendiğini söylemiştir.

Evine ilişkin bilgiler:

Bora ailesi ile yaşadığı evi üç katlı ve bahçeli bir villa olarak tarif etti. Evini kağıt üzerinde çizerken katların birbirleri ile ilişkilerini de belirtti. Merdivenler ile ulaşılan farklı kotlardaki mekanları ve bu mekanların bağlantılarını detaylı olarak gösterdi. Odaları çizerken koridor ve merdivenleri daha belirgin biçimde ifade ederek, mekanları küçük kutular şeklinde gösterdi (Şekil 5.21).

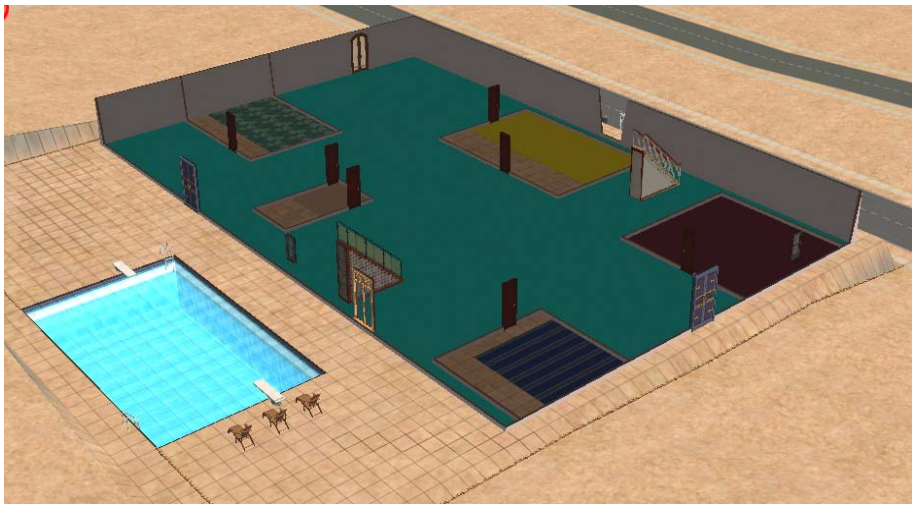


Şekil 5.21. Bora'nın yaşadığı evin çizimi

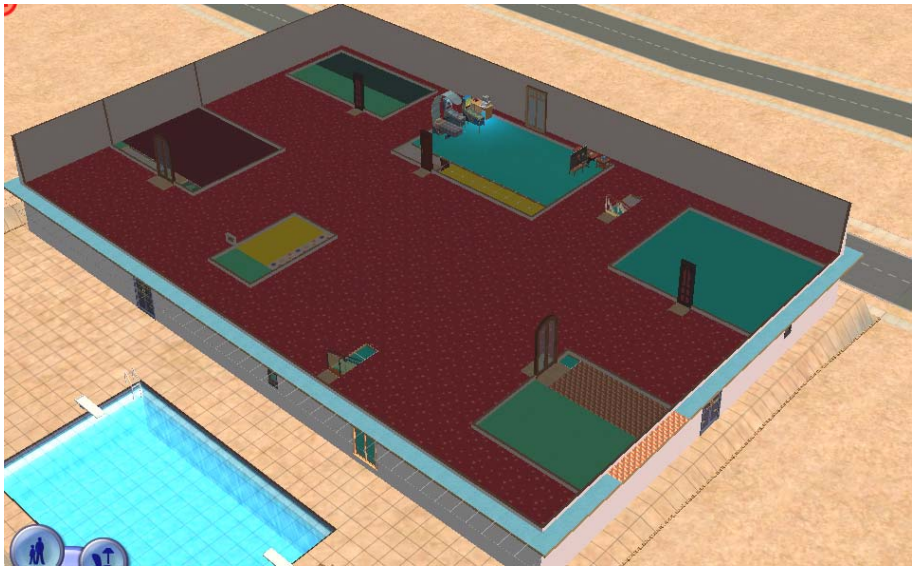
Tasarıma ilişkin gözlemler:

Araziyi seçerken daha önce ev yapmış olan arkadaşı ile komşu olmak istediğini belirtti ve Strangetown kasabasında bir arsa tercih etti. Eğimli olan araziyi uygun hale getirerek başladı; araziyi seçer seçmez ev ve havuz yapmak istediğini söyledi.

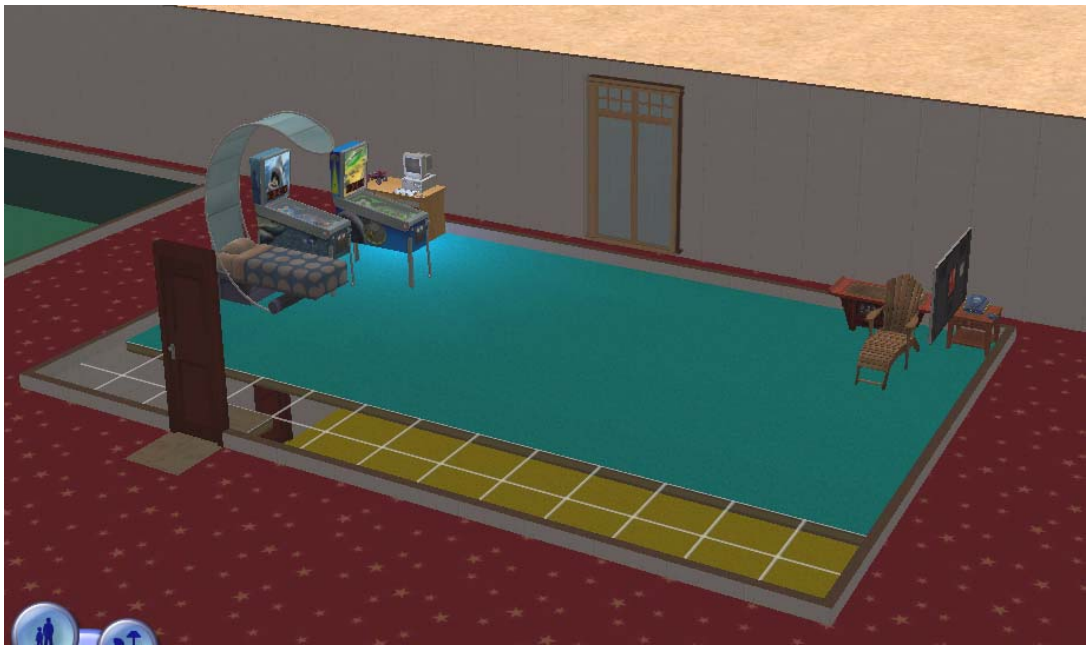
Evin dış duvarlarını tamamladıktan sonra, üst kat duvarlarını oluşturdu. Alt ve üst katta mekanları birbirinden bağımsız olarak oluşturdu; mekanların ilişkilerini dikkate almadı. Alt kat ve üst katı birbirine bağlamak için kendi evlerindeki gibi farklı merdivenler oluşturmak istedi; iki adet merdiven yerleştirdi (Şekil 5.22 ve 23).



Şekil 5.22. Bora'nın tasarladığı evin alt kat perspektifi



Şekil 5.23. Bora'nın tasarladığı evin üst kat perspektifi



Şekil 5.24. Bora'nın kendisi için tasarladığı odanın görünüşü

Oluşturduğu mekanların kapılarını ve zemin kaplamalarını seçti, yalnızca kendi odasını detaylı olarak tasarlamak istedi. Zemin kaplamalarını oluştururken bazı alanları oluşturmayı unuttu, bazı alanlarda ise farklı malzemeler tercih etti. Kendi odasına eşyaları seçerken ve yerleştirirken titiz davrandı. Odasına kendi ihtiyaçlarını karşılayacak eşyaları yerleştirdi ve özellikle çalışma masası, bilgisayar ve plazma TV gibi günlük hayatta sıkça kullanmayı sevdiği eşyaları tercih ettiğini söyledi. Eşyaları mekanın köşelerine yerleştirdi ortasının boş kalmasını tercih etti (Şekil 5.24).

Notlar:

Bora'nın birlikte geldiği arkadaşı Mert'ten etkilendiği ve onun tasarladığı evden bazı referanslar aldığı görülmüştür. Çalışma öncesinde kendisi için yapacağı evden bahsetmiş ve oldukça heyecanlı olduğu izlenmiştir. Evi oluştururken aynı ortamdaki arkadaşları yüzünden dikkati dağılmış, mekanları kurgularken özensiz davranmıştır. Evin bahçesine havuz oluşturmuş, ancak ev ve havuzun ilişkisini detaylandırmamıştır. Çalışma için düşünülen bir saatlik süre dolmadan sıkıldığı gözlenmiş, yalnızca kendi odası için eşya seçmesi istenmiştir.

6.2.4. Zeynep

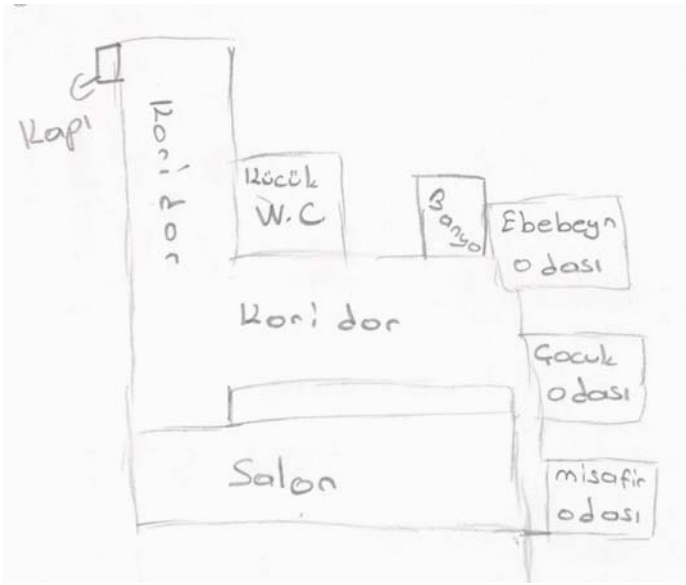
Zeynep ile çalışma araştırmacının evinde gerçekleştirilmiştir; çalışma süresi bir saat olarak planlanmış ancak evi daha fazla detaylandırmak istemesi üzerine bir saat on beş dakika kadar sürmüştür. Zeynep on bir yaşındadır ve ilkokul dördüncü sınıfa devam etmektedir.

Kişisel bilgiler:

Zeynep'in annesi emekli hemşire, babası ise doktordur. Zeynep evlerinde çalışma odası gibi bazı mekanlar olmasını istediğini belirterek evlerinin ihtiyaçlarını karşılamadığını söylemiştir. Hafta sonlarını yakındaki bir köyde bulunan çiftlik evlerinde geçirdiklerini belirterek, tasarlayacağı evin bu evlerden daha farklı bir ev olmasını istediğni belirtmiştir. Evlerinde oturma odasında bilgisayar bulunduğunu ve sıklıkla internet kullandığını ifade etmiştir. Yaklaşık bir senedir the Sims adlı oyunu oynadığını, en çok da oyun içerisinde mekan tasarlamaktan hoşlandığını belirtmiştir.

Evine ilişkin bilgiler:

Yaşadıkları ev üç odalı bir apartman dairesidir. Zeynep, yaşadığı evi çizerken öncelikle evin girişini tanımlamıştır. Koridorları ve mekanların birbirleri ile ilişkilerini ifade etmiştir (Şekil 5.25).



Şekil 5.25. Zeynep'in yaşadığı evin çizimi

Tasarıma ilişkin gözlemler:

Oyuna başlarken oyun içerisindeki alternatif kasabalar dışında yeni bir yer oluşturmak istediğini belirtti ve dağlık bir alan seçerek orada kendisine bir arsa belirledi.

Yakınında hiç ev olmayan arazide istediği yere 'tek ev' oluşturmayı tercih etti. Büyük bir arsa seçtiği için evin dış duvarlarını da oldukça geniş bir alanda oluşturdu. Başlarken iki katlı bir ev tasarlamak istediğini söylemesine rağmen iç mekanları oluştururken evin çok büyük olduğunu fark etti ve tek katlı bir evin yeterli olmasına karar verdi. İç duvarları oluştururken biraz zorlandı.



Şekil 5.26. Evin dışarıdan görünüşü



Şekil 5.27. Evin perspektif görünüşü



Şekil 5.28. Zeynep'in yatak odasının görünüşü

Evi oluştururken belirli bir geometrik forma bağlı kalmadan kendi istekleri doğrultusunda dış duvarları yerleştirdi. Evin girişini diğer odaların duvarlarından daha geride oluşturarak kolay algılanabilmesini sağladı. Oldukça büyük bir ev tasarladığı için mekanlara işlev verirken ve bazı mekanların ilişkilerini kurarken ve mekanlar arasında geçiş sağlayacak koridorları oluştururken zorlandı, bazı odaların koridor ile ilişkisini kuramadı. Mutfak, çalışma odası, ara sıra onlara misafir olan üvey ağabeyi ve misafirleri için yatak odaları, kendisi için yatak odası; odasının içerisinde banyo ve spor odası, kiler, hobi odası ve salon oluşturdu (Şekil 5.27).

Notlar:

Duvarları oluştururken ve eşyaları yerleştirirken özellikle plan düzleminde çalışmayı tercih ettiği gözlendi. Tasarladığı mekanları tek tek ele aldı, zemin kaplamalarını ve pencerelerini her mekan için ayrı ayrı seçti. Mekanları oluştururken karar vermekte zorlandı, zaman zaman değişiklikler yaptı.

Tasarladığı ev çok büyük olduğundan ve çalışma için ayırılan süreyi kullandığından yalnızca kendi odası için eşyaları yerleştirilmesi istendi. Eşyalarını özenle seçerek yerleştirdi; çok fazla eşya koymak yerine kendisi için gerekli olan eşyaları seçmeyi tercih etti. Televizyon karşısındaki koltukları seçerken renklerinin birbirleri ile uyumlu olmasına dikkat etti. Zeynep oyunu oynarken mekanlar için oldukça titiz davrandı, özellikle malzeme ve eşya seçimlerini yaparken kararsızlık yaşadı. Çalışmanın süresi içerisinde evini tamamlayamadı, daha sonra mekanlara eşya yerleştirmek için tekrar çalışma yapmak istedi.

5.2.5. Gökay

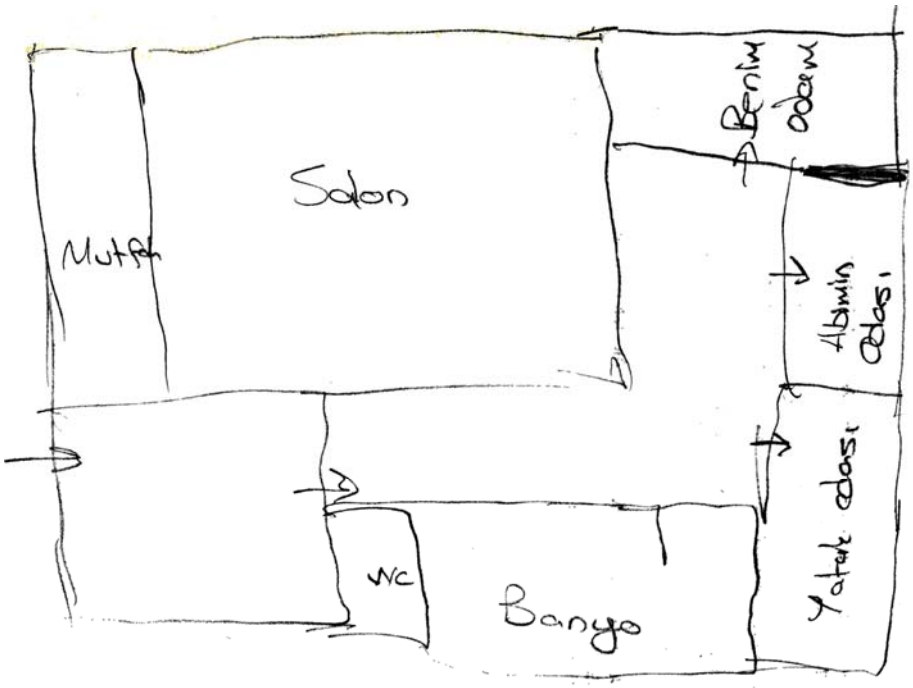
Gökay ile çalışma araştırmacının evinde gerçekleştirilmiştir. Çalışmaya birlikte katılan Zeynep ve Gökay'ın oyun süreleri daha sonra yüzme dersleri olduğu için birer saat olarak planlanmış, ancak Zeynep'in çalışma süresi uzadığından Gökay'a ayrılan süre yaklaşık elli dakika ile sınırlandırılmıştır. Gökay on bir yaşındadır, ilkokul dördüncü sınıf öğrencisidir.

Kişisel bilgiler:

Gökay üniversiteye giden bir ağabeyi vardır, annesi öğretmen, babası ise serbest olarak çalışmaktadır. Evlerinin kendi ihtiyaçlarını karşılayabildiğini, şu anda evlerinde bilgisayar bulunmadığını, ancak yakın zamana kadar evde bilgisayar kullandığını belirtmiştir. Bilgisayar ile oyun oynamayı sevdiğini yaklaşık bir senedir the Sims oyununu oynadığını ve oyun içerisinde mekan yaratmaktan hoşlandığını ifade etmiştir.

Evine ilişkin bilgiler:

Gökay ailesi ile üç odalı apartman dairesinde yaşamaktadır. Kendi evlerini ifade ederken, başta biraz zorlandı. İlk yaptığı çizimi beğenmediği için yeni bir çizim yaptı. Evdeki mekanları kendi içlerinde tutarlı bir ölçekte ifade ederek mekan ilişkilerini de belirtti. Odaların ve evin girişini oklar ile gösterdi (Şekil 5.29)



Şekil 5.29. Gökay'ın yaşadığı ev

Tasarıma ilişkin gözlemler:

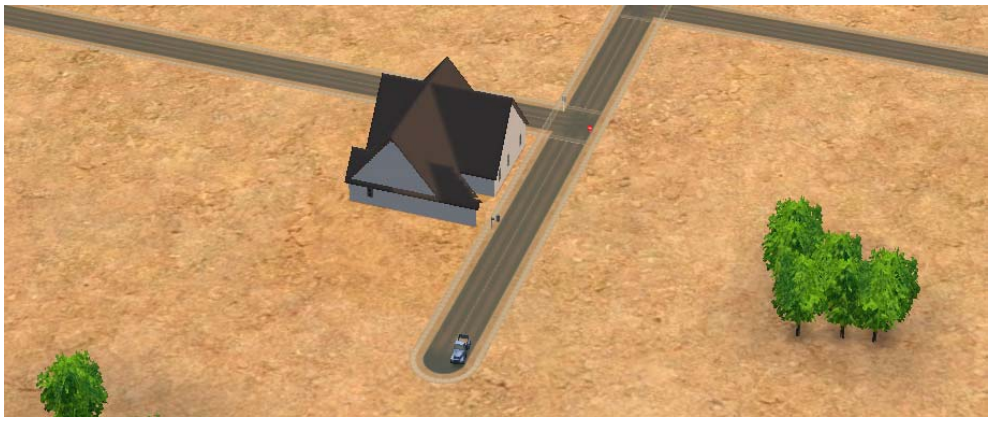
Mevcut kasabalardan birisinde ev tasarlamak yerine kendi arazisini oluşturmak istedi. Kendisine ait arazide yalnızca kendi evini oluşturdu ve çevreye herhangi komşu ev yerleştirmedi. Evin dış duvarlarını oluştururken herhangi bir şekle bağlı kalmadı; evin girişini oldukça farklı bir şekilde eğik duvarlar ile oluşturdu. İç duvarları oluşturarak zorluk çekmeden mekanları tasarladı (Şekil 5.30).



Şekil 5.30. Gökay'ın tasarladığı evin görünüşü



Şekil 5.31. Gökay'ın odası olarak oluşturduğu mekan



Şekil 5.32. Evin dışarıdan görünüşü

Yalnızca kendisi için bir ev oluşturmak istediğini ve kendisine ait mekanlar yaratacağını belirtti. Ölçek olarak küçük bir ev oluşturdu; ancak zaman konusunda sorun yaşandığı için yalnızca kendi odasını detaylı bir biçimde kurgulayabildi.

Odasını tasarlarken öncelikle pencere ve kapılarını yerleştirdi. Odaya yerleştireceği eşyaları özenle seçti ve birbirleri ile uyumlu olmalarına çok dikkat etti. Günlük ihtiyaçlarını karşılayacak eşyaları odasına yerleştirdi. Özellikle bilgisayar, TV, müzik seti gibi teknolojik aletleri koymayı unutmadı. Dart ve satranç tahtası gibi, çeşitli hobi aletleri eklemeyi ihmal etmedi (Şekil 5.31).

Hobi odası olarak düşündüğü odaya spor aletleri ve piyano yerleştirerek kendisine ait bir mekan daha oluşturdu. Kendi odası dışında spor odası, banyo, mutfak ve giriş holü tasarladı. Tüm mekanların kapı, pencere ve zemin kaplamalarını oluşturdu, ancak yalnızca kendi odası ve spor odasına eşya yerleştirebildi.

Kendi evinin yol ve arazi ile ilişkisini oldukça rahat kurguladı. Evinin çatısını da ilginç bir şekilde tasarlamak istedi. Bahçe için bazı düzenlemeler yapmak istediğini belirtti, ancak süreyi yeterince doğru kullanamadığı için düşündüklerini gerçekleştiremedi. Özellikle evinin bahçe ile ilişkili olmasını istediğini ve bahçede arkadaşları ile vakit geçirebileceği, partiler verebileceği mekanlar oluşturmak istediğini belirtti(Şekil 5.32).

Notlar:

Gökay, Zeynep gibi mevcut kasabalar dışında bir arazide yalnızca kendisinin yaşayacağı bir ev tasarlamayı tercih etti. Arazi olarak kurak bir alan seçildi, yakın çevresi ile ilgili tasarımlar yapmak için yeterli zamanı olmadığından arazi ve ev ilişkisini yeterince ele alamadı.

5.2.6. Sıla

Sıla ile yapılan çalışma annesinin kuaför dükkanında gerçekleştirildi. Çalışma süresi yaklaşık bir buçuk saat oldu. Yaşadıkları evi kağıt üzerinde ifade etmek istemedi; yalnızca anket çalışması ve The Sims oyununu oynamayı kabul etti. Sıla on yaşındadır ve ilkokul dördüncü sınıfa gitmektedir.

Kişisel bilgiler:

Sıla; kuaför olan annesi ile birlikte tek odalı bir dairede yaşadığını, evlerinin kendileri için yeterli olmadığını; kendisi için mekanlara ihtiyaç duyduğunu ifade etmiştir. Evlerinde salonda bilgisayar bulunduğunu, genellikle ders çalışmak için bilgisayar kullandığını belirtmiştir. Düzenli olarak internet kullandığını, the Sims oyununun ilgisini çektiğini; ancak daha önce yalnızca oynayan arkadaşlarını izlediğini belirtmiştir.

Tasarıma ilişkin gözlemler:

Oyun içerisindeki tanımlı kasabalardan Veronville'de bir arsa seçip orada bir ev yapmayı tercih etti. Kendisine orta büyüklükte bir arsa seçti ve tek katlı, küçük ölçekli bir ev oluşturdu (Şekil 5.33).

Arazi içerisinde dış duvarları oluşturduktan sonra, hangi mekanları oluşturacağını ve planladı. Zemin kaplamaları, kapı ve pencereleri yerleştirerek mekanları kurguladıktan sonra kendi odası ile eşyaları yerleştirmeye başladı (Şekil 5.34).



Şekil 5.33. Sıla'nın evinin dışarıdan görünüşü



Şekil 5.34. Sıla'nın oyun içerisinde oluşturduğu evin plan perspektifi



Şekil 5.35. Sıla'nın kendisi için oluşturduğu odanın görünüşü

Özellikle kendisi için oluşturduğu yatak odasını dikkatle düzenledi; eşyaları ve diğer malzemeleri özenle seçti, eşyaların birbirleri ile uyumlu olmasına dikkat etti. Duvarları duvar kâğıdı ile kapladı, pencerelere perde ve duvara bazı resimler yerleştirdi. Çalışma masası ve bilgisayarını yerleştirdi. Kendisi ve misafir için birer yatak yerleştirdi (Şekil 5.35).

Annesi için kurguladığı yatak odasında oldukça az eşya kullandı. Duvar ve zemin kaplamalarını dikkatle yerleştirdi. Banyo için oldukça büyük bir alan ayırmış olmasına rağmen yalnızca gerekli gördüğü eşyaları yerleştirdi. Diğer çocukların yaptığı gibi pek çok farklı küvet ya da jakuzi yerleştirmeyi tercih etmedi (Şekil 5.36).

Özellikle mutfak ve banyoda oldukça gerçekçi mekanlar oluşturdu; eşyaları yerleştirirken günlük hayattaki deneyimlerinden faydalandı (Şekil 5.37).



Şekil 5.36. Banyonun görünüşü



Şekil 5.37. Evin mutfağının görünüşü

Evi bitirdikten sonra çatısını oluşturdu ve dış duvarlarını boyadı. Evin dış görünüşünü tamamladıktan sonra, bahçesine ufak bir havuz oluşturdu ve havuz etrafına şezlonglar yerleştirdi. Bahçe için bir tasarım yapmadı (Şekil 5.33).

Notlar:

Sıla daha önce tek başına bu oyunu oynamamış olmasına rağmen, evi oluştururken zorlanmadı. Evin içerisindeki mekanları oluştururken ve özellikle eşyaları yerleştirirken oldukça titiz davrandı. Mekanlar ile ilgili duvar kaplamaları gibi ayrıntıları dikkate alarak, bazı odalardaki pencerelere perde yerleştirdi. Yaşadığı evi çizmek istemediği için oluşturduğu ev ile benzerlikler olup olmadığı gözlemlenemedi. Çalışma için uygun görülen bir saatlik süre içerisinde evi; daha sonraki yarım saatte ise kendisi için ‘Sim’ oluşturdu.

5.2.7. Nazlı Ece

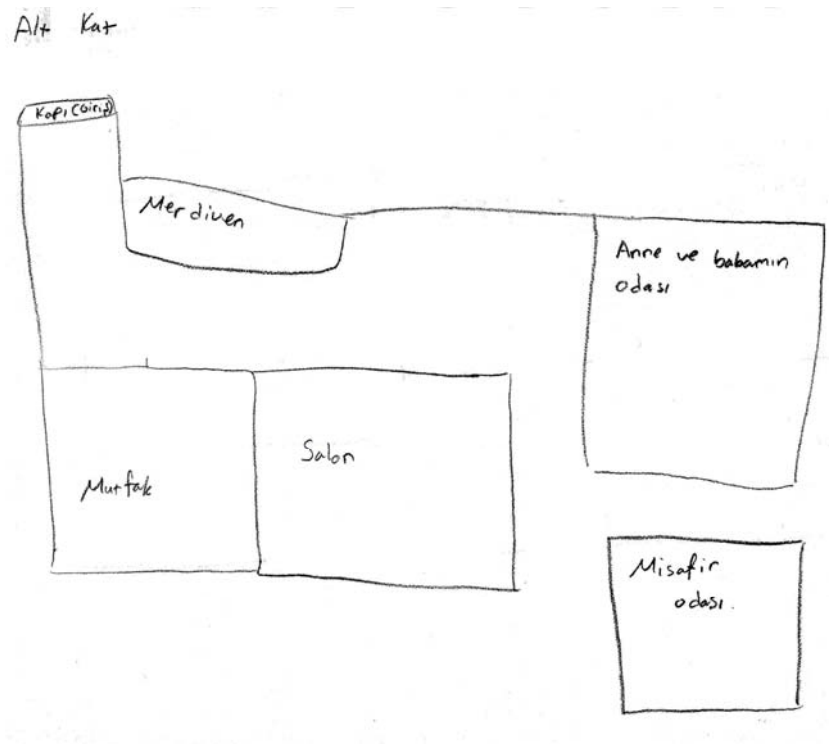
Nazlı ile çalışma kendi evlerinde Nazlı'ının odasında yapılmıştır. Çalışma yaklaşık olarak elli dakika sürmüştür. Nazlı on yaşındadır ve ilkokul dördüncü sınıf öğrencisidir.

Kişisel bilgiler:

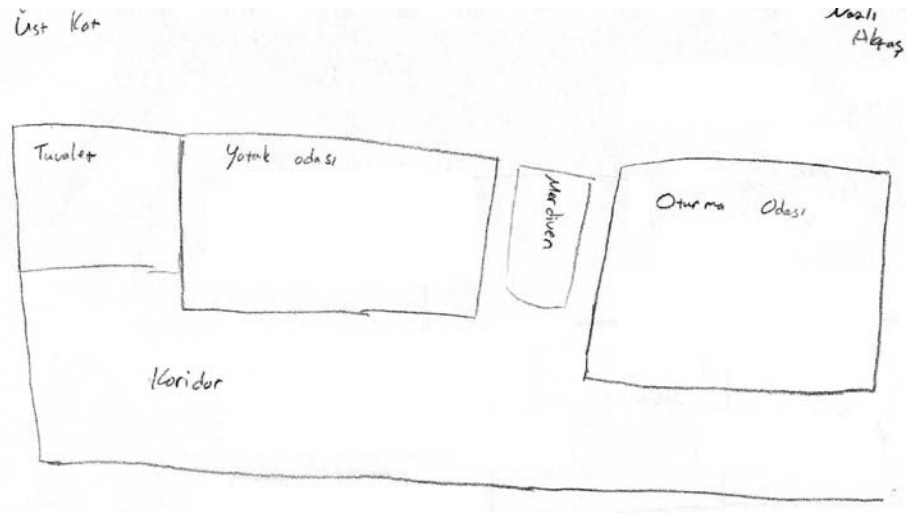
Nazlı tek çocuktur, annesi borsada çalışmakta, babası ise işletme mühendisidir. Evlerinin kendileri için yeterli olduğunu ve ihtiyaçlarını karşıladığını belirtmiştir. kendi odasında bilgisayarı bulunmaktadır, daha çok ders çalışmak için bilgisayar kullandığını, daha çok hafta sonu internette vakit geçirdiğini ifade etmiştir. İki yıldan fazla süredir the Sims oynadığını ve oyun içerisindeki karakterleri oluşturmayı sevdiğini söylemiştir.

Evine ilişkin bilgiler:

Bir apartmanın çatı dubleksinde yaşamaktadırlar, evleri dört odalıdır. Evlerinin krokisini çizerken iki katı da şematik olarak ifade etmiştir. Mekanların birbirleri ile ilişkilerini belirtmiştir (Şekil 6.38 ve 39).



Şekil 5.38. Nazlı'nın yaşadığı evin alt kat çizimi



Şekil 5.39. Nazlı'nın yaşadığı evin üst kat çizimi.

Tasarıma ilişkin gözlemler:

Kendisi için bir arazi belirledikten sonra yeterli büyüklükte bir ev oluşturdu. Farklı olarak evin sınırlarını zemini yükseltti (subasman oluşturdu); evin girişine bir teras oluşturdu ve terasa ulaşabilmek için basamaklar yerleştirdi. Evin yol ile ilişkisini kurguladıktan sonra eve girişini detaylı bir şekilde tasarladı (Şekil 5.40).



Şekil 5.40. Nazlı'nın yaptığı evin dışarıdan görünüşü

Evin giriş kapısını yerleştirdikten sonra, iç duvarları oluşturup, mekanları kurgulamaya başladı. Kapı ve pencereleri koyduktan sonra, hemen zemin ve duvar kaplamalarını seçti. Mekanların nasıl ilişkilendirileceğine karar vererek eşyaları yerleştirmeden önce, evin dışını tasarladı. Evin dış cephesini boyadı ve çatısını oluşturdu (Şekil 5.40). Eşyaları yerleştirmeye kendi yatak odasından başladı. Gerekli eşyaları seçti ve daha sonra oyuncaklar, telefon ve yangın alarmı gibi araçlar yerleştirdi (Şekil 5.42).



Şekil 5.41. Nazlı'nın yaptığı evin planometrik görünüşü



Şekil 5.42. Nazlı'nın kendisi için tasarladığı odanın görünüşü



Şekil 5.43. Nazlı'nın tasarladığı evin mutfağı

Evin mutfak ve banyosuna oldukça düzgün bir şekilde eşyaları yerleştirdiği gözlendi (Şekil 5.43).Evde oluşturduğu tüm mekanları detaylı olarak ele aldı. Evi tamamladıktan sonra, çevresini düzenlemek istedi. Evin yol ile ilişkisini ele aldı ve bazı bitkiler kullanarak evin girişini daha tanımlı hale getirdi. Bahçeye çeşitli büyüklüklerde ağaçlar yerleştirdi. Evin yan tarafına evde yaşayanların bahçede vakit geçirebilmeleri için masa ve sandalyeler yerleştirdi. Evin bahçesini çim ve yeşil öğeler yerleştirdi. Ayrıca evin arka tarafına küçük bir gölet yaptı (Şekil 5.44).



Şekil 5.44. Evin dışarıdan görünüşü ve bahçesi

Notlar:

Nazlı, evi yaparken ve yakın çevreyi oluştururken oldukça bilinçli ve titiz davrandı. Çalışma için düşünülen süreden önce tüm detaylarını ele alarak oluşturduğu evi tamamladı. Evin içindeki mekanlara ve dışarıdan görünüşüne önem verdi, iç-dış mekan ilişkisini dikkate aldı. Evin dışarıdan farklı gözükmesi için üst katta iki farklı kule oluşturdu; bu kısımlarda çatıyı farklılaştırdı. Yalnızca evin görünümünde farklılık oluşturmak için yaptığını ifade etti. Oyunu uzun süredir oynadığı için mekanları oluştururken zorlanmadığı, eşyaları seçerken ve yerleştirirken vakit kaybetmediği gözlendi.

5.2.8. Bahadır

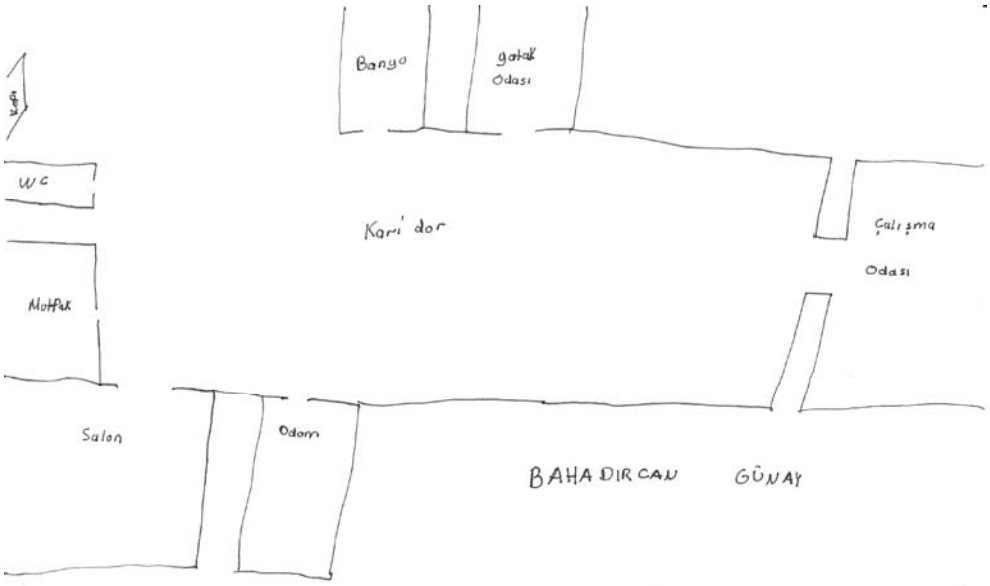
Bahadır ile araştırmacının evinde yaklaşık bir saat süren bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Bahadır dokuz yaşındadır ve ilkokul üçüncü sınıfa gitmektedir.

Kişisel bilgiler:

Bahadır'ın annesi ev hanımı, babası ise üniversitede öğretim görevlisi olarak çalışmaktadır, ilkokula giden bir kız kardeşi ve üniversiteye giden bir ağabeyi vardır. Bahadır, babasının yurt dışında çalışmakta, annesi ev hanımıdır. Kendi odasında bilgisayar bulunduğunu ve daha çok oyun amaçlı bilgisayar kullandığını ifade etmiştir. The Sims adlı oyunu yaklaşık iki senedir oynadığını, oyunda özellikle mekan oluşturmayı ve eski versyonlarında şehir kurmayı çok sevdiğini belirtmiştir.

Evine ilişkin bilgiler:

Ailesi ile üç odalı bir apartman dairesinde yaşadığını; evlerinin kendileri için yeterli olduğunu ifade etti. Evlerini çizerken mekanları ve girişlerini ifade etti. Odaların birbirleri ile ilişkilerini gösterdi ve bağlantıyı sağlayan koridoru vurguladı (Şekil 5.45).



Şekil 5.45. Bahadır'ın yaşadığı evin çizimi

Tasarıma ilişkin gözlemler:

Evini yapacağı araziyi seçtikten sonra arazi ile ilgili düzeltmeleri yaptı. Arazisinin büyük bir kısmını kaplayacak şekilde evin dış duvarlarını, ardından da evin mekanlarını oluşturmaya başladı. Evi kendisinin yaşayacağı şekilde, tamamen istek ve ihtiyaçlarına göre tasarladı. Önceleri evi iki katlı olarak düşünmüş olsa da daha sonra kendisi için tek katın yeterli olacağına karar verdi. Mekanların ilişkilerini kurguladıktan sonra zemin kaplamalarını seçti, pencere ve kapıları yerleşti (Şekil 5.46).



Şekil 5.46. Bahadır'ın oluşturduğu evin plan perspektifi



Şekil 5.47. Bahadır'ın odası, banyo ve salonun kuşbakışı görünüşü



Şekil 5.48. Bahadır'ın odası va banyonun yanındaki boşluğa yerleştirdiği jakuzinin görünüşü

Öncelikle kendi odasının eşyalarını yerleştirmek istedi. Kendisi için gerekli eşyaları tek tek seçti; birbiriyle uyumlu olmalarına özen gösterdi. Mekanları çok fazla eşya ile doldurmak yerine yalnızca ihtiyaç duyacağı eşyaları seçti ve onları dikkatle yerleştirdi. İnce uzun bir banyo oluşturduğu için içerisine klozet, lavabo ve duş koyarken biraz zorlandı; ancak uygun bir biçimde yerleştirdi. Kendi odası ve banyo arasındaki boş mekanı, jakuzi yerleştirerek değerlendirdi (Şekil 5.47).

Notlar:

Bahadır, evi oluştururken ve mekanların eşyalarını seçerken titiz davrandı. Çalışma için ayrılan süreyi iyi değerlendirdi, tüm odaları detaylı olarak oluşturdu. Banyo ve yatak odalarına ayna yerleştirmek istedi ve evin bazı bölümlerine (özellikle jakuzinin olduğu bölüme) ısıtmayı sağlayabilmek için kalorifer petekleri koymanın gerekliliğinden bahsetti (Şekil 5.48).

5.2.9. Safa

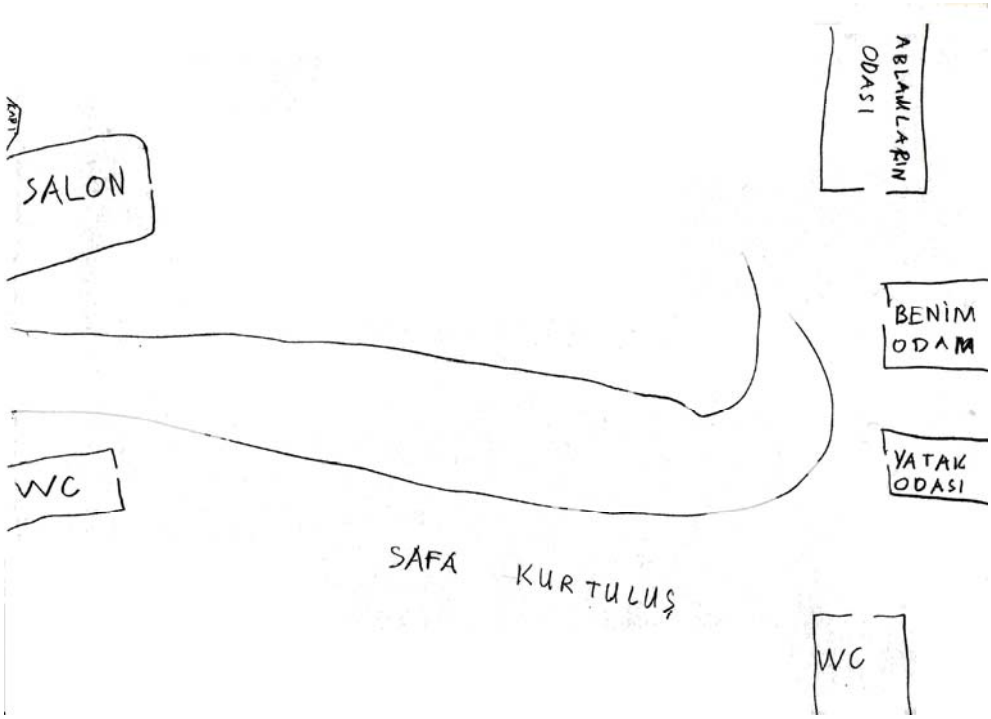
Safa ile çalışma araştırmacının evinde yapılmıştır. Çalışma yaklaşık bir saat sürmüştür. Safa dokuz yaşındadır, ilkokul üçüncü sınıf öğrencisidir.

Kişisel bilgiler:

Safa'nın annesi ev hanımı, babası elektrik teknikeri olarak çalışmaktadır, biri çevre mühendisi, biri psikolog, diğeri ise üniversite öğrencisi üç ablası vardır. Kendi odasında bilgisayarı bulunmaktadır, internet kullanmadığını ancak bilgisayarda oyun oynamayı çok sevdiğini belirtmiştir. The Sims oyununu yaklaşık bir senedir oynadığını, oyundaki mekanları oluşturmayı sevdiğini ifade etmiştir.

Evine ilişkin bilgiler:

Ailesi ile birlikte üç odalı bir apartman dairesinde yaşıyor. Evlerinin ihtiyaçlarını karşılamadığını düşünüyor, kendisine özel mekanlar istediğini ifade ediyor. Yaşadığı evi çizerken mekanları çok iyi ifade edemedi, birbirinden bağımsız kutular şeklinde gösterdi (Şekil 5.49). Mekanların birbirleri ile ilişkilerini kuramadı, orantısız bir çizim yaptı.



Şekil 5.49. Safa'nın yaşadığı evin krokisi

Tasarıma ilişkin gözlemler:

Safa, arazi seçimini yaparken kendisinden önce oyunu oynayan arkadaşı ile komşu olmak istedi ve yanındaki arsayı tercih etti. Dış duvarları oluşturduktan sonra, mekanları planlayarak birbirleri ile ilişkilendirdi. Kendisi, ablası, anne ve babası için birer yatak odası; banyo, oturma odası ve mutfak gibi mekanları oluşturdu. Zemin kaplamaları, pencere ve kapıları yerleştirdikten sonra kendi odasının eşyalarını seçerek mekanları oluşturmaya başladı (Şekil 5.50).

Tüm mekanları oluştururken mekan içerisindeki eylemleri düşünerek ihtiyaçları karşılamaya çalıştı. Gereksiz eşyalar ile boş kalan yerleri doldurmaya çalışmadı. Mekanları oluştururken büyüklüklerini ve ilişkilerini rasgele kurguladı. Kendi odası için birbiri ile uyumlu eşyalar kullanmaya çalıştı. Odasına bilgisayar yerleştirmeyi ihmal etmedi. Banyo ve odası arasına jakuzi yerleştirmek istedi (Şekil 5.51).



Şekil 5.50. Safa'nın tasarladığı evin planı



Şekil 5.51. Safa'nın kendi odasını gösteren perspektif



Şekil 5.52. Safa'nın yaptığı evden bir perspektif

Notlar:

Tüm mekanlarda gerekli eşyaları yerleştirdi. Özellikle mutfak ve salonda kendi evlerindeki düzene benzer bir yerleşim yaptığı gözlendi(Şekil 5.52). Mekanlar oluşturulduktan sonra eşyaları tek tek yerleştirmek yerine tüm mekanları birlikte ele almayı tercih etti. Evin yakın çevresi ile ilgili tasarım yapmadı. Evin dış mekan ile ilişkisini dikkate almadı, odalarda az sayıda pencere kullandı.

5.2.10. Ezgi

Ezgi ile araştırmacının evinde yaklaşık bir saat süren bir görüşme yapılmıştır.
Ezgi on yaşındadır ve ilkokul dördüncü sınıf öğrencisidir.

Kişisel bilgiler:

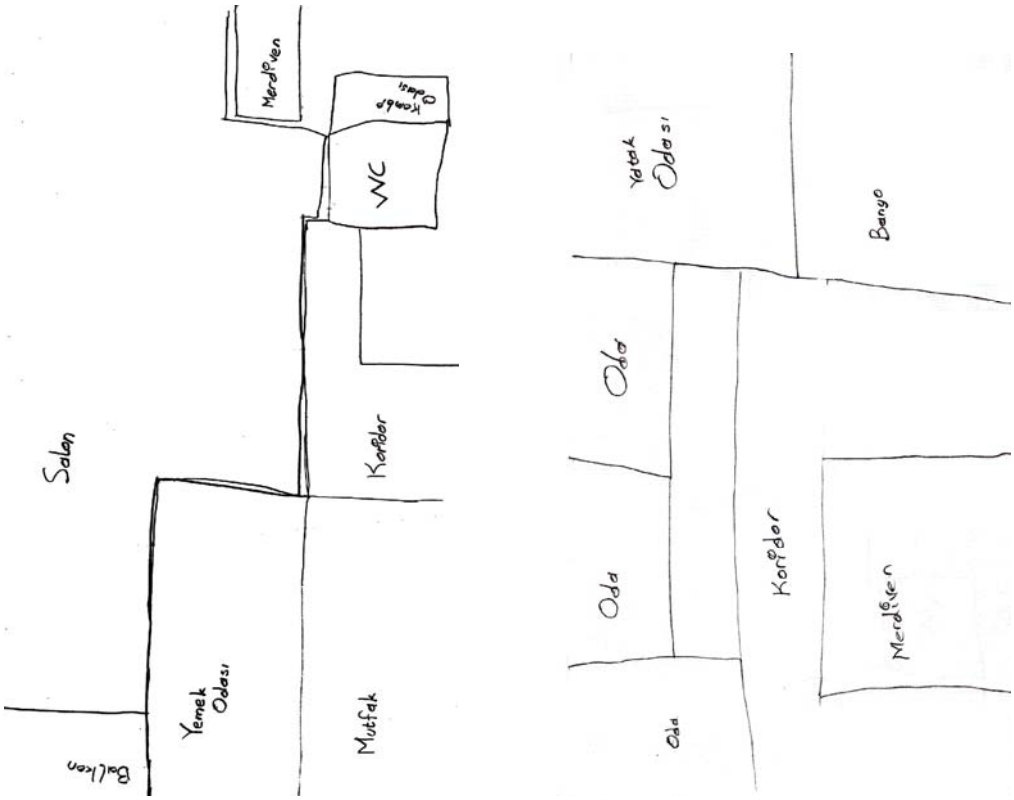
Annesi emekli bir memur, babası avukat olan Ezgi'nin üniversiteye giden bir ağabeyi vardır. Bilgisayar ile vakit geçirmeyi sevdiğini; ağabeyinin odasındaki bilgisayarı kullandığını, özellikle internet kullanmak ve oyun oynamaktan hoşlandığını belirtmiştir. The Sims oyununu yaklaşık bir senedir oynadığını, oyunu oynarken uzun süre bilgisayar başında vakit geçirdiğini ve en çok mekan tasarımı yapmaktan hoşlandığını ifade etmiştir.

Evine ilişkin bilgiler:

Ezgi; ailesi ile iki katlı bahçeli bir evde yaşamaktadır. Salon dışında altı odaya sahip bu evin ihtiyaçlarını karşıladığını düşünmektedir. Evlerinin çizimini yaparken mekanların birbirinden bağımsız kutular şeklinde ele almayıp birbirleri ile ilişkilerini ifade etmiştir. Alt ve üst katı farklı ölçeklerde çizmiştir. Mekanlar hakkında detaylı bilgi vermemiştir (Şekil 5.53).

Tasarıma ilişkin gözlemler:

Kendisi için oldukça büyük bir arazi seçti ve oldukça büyük bir alanda evinin dış duvarlarını oluşturdu. İki katlı olmasını istediğini belirterek hemen üst kat duvarlarını da yükseltti ve iç duvarları oluşturarak mekanları oluşturmaya başladı. Merdiveni yerleştirdikten sonra kapı ve pencereleri yerleştirdi ve zemin kaplamalarını seçti. Oluşturulan mekanlar büyük olduğu için içerisine mobilyaları yerleştirirken zorlandı. Ev büyük olduğu için mutfakta tezgahı kurgularken ve diğer eşyaları koymakta güçlük çekti (Şekil 5.54).



Şekil 5.53. Ezgi'inin yaşadığı evin alt ve üst kat çizimi



Şekil 5.54. Ezgi'inin tasarladığı evin alt kat görünüşü



Şekil 5.55. Ezgi'inin tasarladığı evin üst kat görünüşü



Şekil 5.56. Ezgi'inin tasarladığı evin mutfağı

Alt kattaki mekanlar için kapı yerine yalnızca kapı boşlukları bıraktı; mekanların birbirleri ile ilişkilerini kurgularken fazla zorlanmadı. Merdiveni her yerden kolaylıkla ulaşılabilmesi için ortadaki hole yerleştirdi (Şekil 5.54).

Üst katta kendisi için oldukça büyük bir oda tasarladı (Şekil 5.55). Ancak mekana eşyaları yerleştirmekte zorlandı ve kullanılmayan oldukça geniş alanlar ortaya çıktı (Şekil 5.56). Mekanların aydınlanması ve dış mekanlar ile ilişki kurmasını sağlamak amacıyla pek çok pencere yerleştirdi. Pencereleri yerleştirirken dışarıdan nasıl

göründüklerine dikkat etti. Evin yakın çevresi ile ilişkilerini kurgulamadı; dış mekan ile ilgili bir tasarım yapmadı.

Notlar:

Ezgi çalışma sırasında çok büyük mekanlar oluşturduğu için onlara işlev vermekte ve eşya yerleştirmekte zorlandı. Çalışma süresi içerisinde tüm mekanları detaylı olarak ele alamadığı görüldü. Evi tamamladıktan sonra kendi yaşadığı evi daha çok beğendiğini, tasarladığı bu evde yaşamak istemediğini söyledi.

5.2.11. Seda

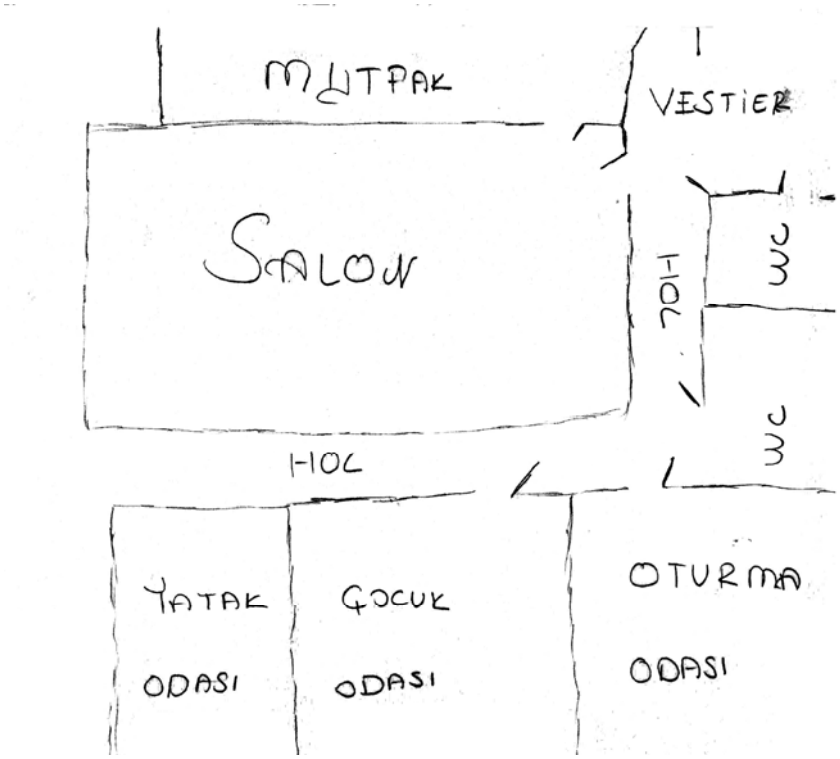
Seda ile araştırmacının evinde yapılan görüşme yaklaşık olarak bir buçuk saat sürmüştür. Seda on bir yaşındadır ve ilkokul dördüncü sınıf öğrencisidir. Oyunu oynamayı çok sevdiği ve tasarladığı mekanları oldukça detaylı ele almayı istediği için çalışma diğer çalışmalardan daha uzun sürmüştür.

Kişisel bilgiler:

Seda, tek çocuktur, annesi ev hanımı, babası pazarlamacı olarak çalışmaktadır. Kendi odasında bilgisayarı olduğunu belirtmiştir. Daha çok ders çalışmak için bilgisayar kullandığını, zaman zaman internete girdiğini ifade etmiştir. İki yılı aşkın süredir the Sims oyununu oynadığını, mekan oluşturmayı çok sevdiğini ifade etmiştir.

Evine ilişkin bilgiler:

Ailesi ile birlikte üç odalı bir apartman dairesinde yaşamaktadır. Evlerinin ihtiyaçlarını karşılamakta yeterli olduğunu belirtti. Çalışmaya başlamadan önce evini çizerken mekanların birbirleri ile ilişkilerini dikkate aldı, mekanların girişlerini de gösterdi (Şekil 6.57).



Şekil 5.57. Seda'nın yaşadığı evin çizimi

Tasarıma ilişkin gözlemler:

Kendisi için büyük bir arsa belirledikten sonra 'L' şeklinde dış duvarları oluşturdu; arazi içerisinde havuz yapacağı alanı da düşünerek duvarları yükseltti. Alt katta salon mutfak ve WC tasarlayıp duvarlarını oluşturduktan sonra üst kat duvarlarını oluşturmaya başladı (Şekil 5.58).



Şekil 5.58. Seda'nın yaptığı evin üst kat perspektifi



Şekil 5.59. Seda'nın yaptığı evin alt kat perspektifi



Şekil 5.60. Seda'nın tasarladığı hobi odasının görünüşü



Şekil 5.61. Seda'nın mutfağının görünüşü

Alt kattaki mekanları oluşturduktan sonra hemen üst kata geçerek oradaki mekanları tasarlamaya başladı. Üst katta tamamen kendisinin kullanabileceği mekanlar yarattı; yatak odası, kendi banyosu ve hobi odası oluşturdu. Merdiven için bir hol oluşturdu ve merdiveni başarılı bir şekilde yerleştirdi (Şekil 5.59).

Eşyaları yerleştirmeye üst kattaki mekanlardan başladı. Öncelikle kendi odasını tasarlamak istedi. Pencere ve kapıları yerleştirip zemin kaplamalarını seçti. Odasında olmasını istediği pek çok eşyayı özenle seçerek yerleştirdi. Bilgisayar, TV müzik seti gibi elektronik aletleri yerleştirmeyi unutmadı. Odasını süslemek için duvarlara bazı resimler ve birkaç tane de ayna yerleştirdi. Odasından kullanılacak şekilde tasarladığı banyo oldukça büyük bir mekan oldu, içerisine eşyaları koyarken biraz zorlandı; ancak mekanı doldurmak için pek çok eşya yerleştirmeyi tercih etmedi.

Kendisi için kurguladığı hobi odasına farklı eşyalar yerleştirdi. Mekanın ortasına küçük bir mutfak tasarladı, tezgahı ve dolapları oluşturdu; bar gibi çalışmasını istediğini belirtti. Arkadaşları geldiğinde alt kattaki mutfağa gerek duymadan hobi odasında rahatlıkla vakit geçireceklerini söyledi. Ayrıca merdiven holüne de koltuklar ve sehpalar yerleştirdi. Bu köşeyi kitap okumak müzik dinlemek için kullanmak istediğini belirtti (Şekil 5.60).

Alt kata geçtiğinde öncelikle salona eşyaları yerleştirdi, oldukça büyük bir mekan olduğu için kendi içerisinde bölümlere ayırmak istedi. Mutfak girişi, merdivenin iki

yanı gibi giriş çıkışları belirten yerlere süs kolonları yerleştirdi. Mutfağa diğer mekanlara göre daha az eşya yerleştirdi (Şekil 5.61). Eşyaları koyarken daha önce yerleştirdiği zemine kadar inen pencerelerin yerlerine dikkat etmedi. Bazı mekanlara kapıları yerleştirmeyi unuttu ancak evi bitirmeden bunu fark etti ve tüm mekanlara kapı ve pencerelerini yerleştirdi. Daha sonra banyoya eşyaları yerleştirdi ve evin diğer bölümlerine bazı eşyalar seçtikten sonra bahçeyi kurgulamak istedi. Havuzunu oluşturduktan sonra merdivenlerini ve aydınlatmalarını da koymayı unutmadı. Evin etrafını alçak bir çit ve çiçekler yerleştirerek tanımlı bir hale getirdi. Giriş kapısı da yerleştirdikten sonra yol ile ilişkiyi de tamamlamış oldu.

Notlar:

Seda oldukça büyük bir ev tasarlamış olmasına rağmen mekanları oldukça iyi planladı, işlevleri ve eşya yerleşimlerini düzgün bir şekilde oluşturdu. Evin iç ve dış mekan ilişkilerini başarılı bir şekilde kurdu. Bahçeyi düzenleyerek yakın çevre ile ilgili tasarımlar yaptı.

5.2.12. Hazar

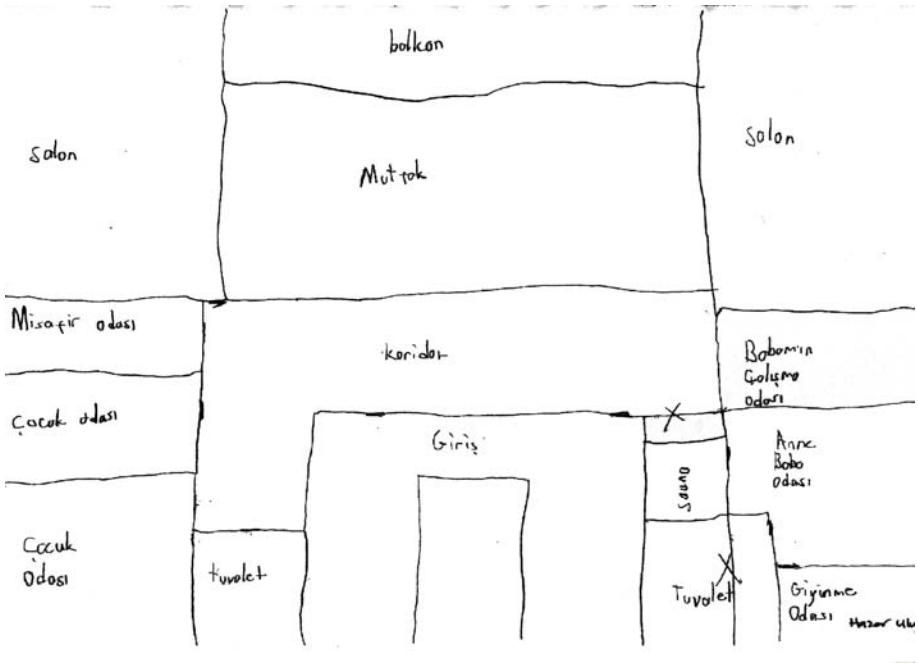
Hazar ile çalışma kendi evlerinde yapdı, çalışma yaklaşık olarak bir saat on beş dakika sürmüştür. Hazar on iki yaşındadır ve ilkokul beşinci sınıf öğrencisidir.

Kişisel bilgiler:

Hazar'ın lise birinci sınıfa giden bir ablası vardır, annesi ev hanımı, babası ise bir fabrikada yönetici olarak çalışmaktadır. Kendine ait odası ve odasında bilgisayar bulunmaktadır. Bilgisayarda vakit geçirmekten oldukça keyif aldığını, özellikle internet kullanmayı çok sevdiğini belirtmiştir. İki yılı aşkın süredir The Sims oyununu ile ilgilendiğini, daha önce farklı versiyonlarını da oynadığını ve bu oyunu oynamayı çok sevdiğini söylemiştir. Oyunda en çok mekanları oluşturmaktan zevk aldığını ve farklı eylemler için mekanlar yaratmaktan çok zevk aldığını belirtmiştir. Mekanları oyunda yarattığı karakterler için oluşturduğunu; karakterleri yaratmaktan ve onların özelliklerini belirlemekten çok hoşlandığını ifade etmiştir.

Evine ilişkin bilgiler:

Ailesi ile iki apartman dairesinin birleştirilmesi ile oluşturulmuş beş odalı bir evde yaşamaktadır ve evlerinin mekansal ihtiyaçları için yeterli olduğunu düşünmektedir. Evini çizerken mekan ve koridor ilişkilerini birbirleri ile orantılı bir şekilde basitçe çizmiştir (Şekil 5.62).

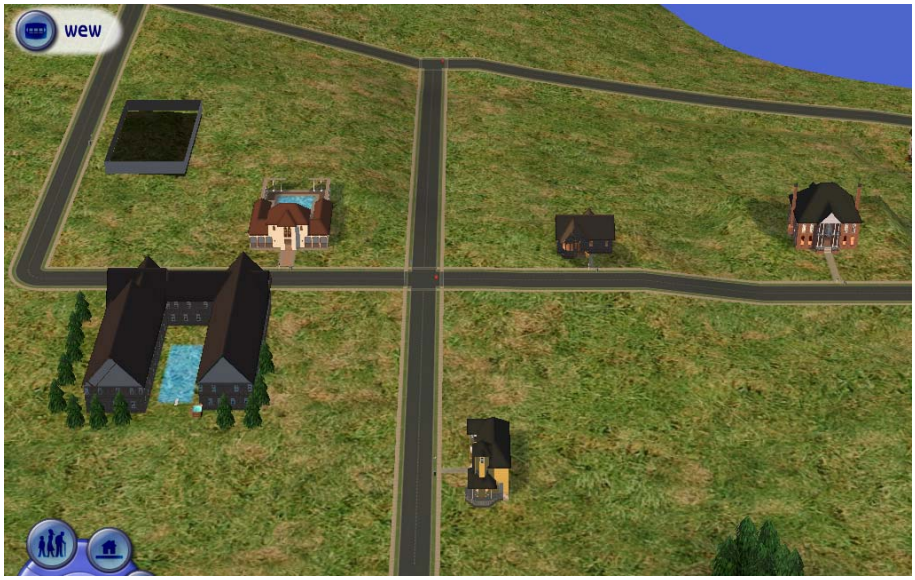


Şekil 5.62. Hazar'ın yaşadığı evin krokisi

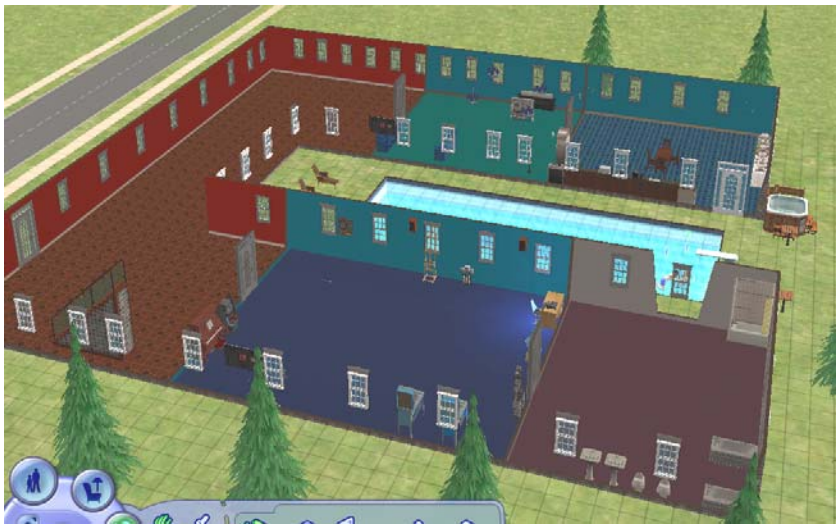
Tasarıma ilişkin gözlemler:

Hazar oyunu oynamaya başlarken öncelikle kendi 'sim'ini (karakter) yaratmak istedi ve oyun içerisinde kendisini görmek istediği gibi yarattı. Kendi görünümünden farklı özellikler ile oluşturduğu iki karakter için evini tasarlamak istediğini belirtti.

Kendisi için bir kasaba oluşturmak istedi. Boş bir arsa içerisinde kendi arazisini belirledi ancak öncelikle oyun içerisindeki mevcut evleri seçerek kendisine komşular oluşturdu. Kendi tasarlayacağı eve başlamadan yakın çevresinde ufak çaplı bir mahalle kurguladı (Şekil 5.63).



Şekil 5.63. Hazar'ın oluşturduğu kasabanın görünüşü



Şekil ekil 5.64. Hazar'ın tasarladığı evin alt kat görünüşü



5.65. Evin dışarıdan görünüşü



Şekil 5.66. Evin mutfağının veTV odasının görünüşü

Arazisi içerisinde oldukça büyük bir alan içerisinde bir ev tasarladı. Ortaya havuz yapmak istediğini en başından belirtti ve tüm odaların havuzu görebilmeleri için 'U' şeklinde dış duvarları oluşturdu. Evinin iki katlı ve oldukça büyük bir ev olmasını istediğini söyledi. Üst katı oluşturmadan önce alt kattaki iç mekan kurgusunu oluşturdu ve kapıları yerleştirdi; zemin kaplamalarını oluşturdu ve pencereleri yerleştirdi. Mekanlar büyük oldukları için iyi aydınlanabilmeleri için çok fazla pencere yerleştirmesi gerektiğini düşündü (Şekil 5.64).

Üst kat duvarlarını yükseltip iç duvarları oluşturduktan sonra zemin kaplaması, kapı ve pencereleri yerleştirdi. Alt üst kat kurgusunu oluşturduktan sonra merdiveni yerleştirdi. Ev ile ilgili mekan kurguları ve mekanların temel donatılarının (zemin kaplama, kapı, pencere gibi) yerleşimi bitmeden eşyaları yerleştirmek istemedi. Mobilyaları yerleştirmeden önce bahçedeki havuzu tasarladı. (Şekil 5.65) Alt katta mutfaktan başlayarak eşyaları özenle seçti ve büyük olmasına rağmen mekanları oldukça başarılı bir şekilde dekore etti. Mekanları oluştururken birbirleri ile bağlantıları için koridor oluşturmadı; bazı mekanlar birbirlerine açılan bir şekilde düzenledi (Şekil 5.66).

Notlar:

Hazar evini oluştururken bahçe düzenlemesi yapmayı planladı. Büyük bir ev tasarlamasına rağmen mekanları oluştururken çok fazla zorlanmadığı görüldü. Eşyaları yerleştirirken mekan ilişkilerini oldukça iyi kurguladı. Mekanlar arasında koridor oluşturmadığı, bu yüzden birbirine açılan odalar ortaya çıktığı gözlendi. Evin dış görünüşüne ve iç – dış mekan ilişkilerine oldukça önem verdi. Tüm mekanların mimari öğelerini (kapı, pencere, zemin ve duvar kaplamaları vb) eksiksiz yerleştirdi.

5.2.13. Ekim

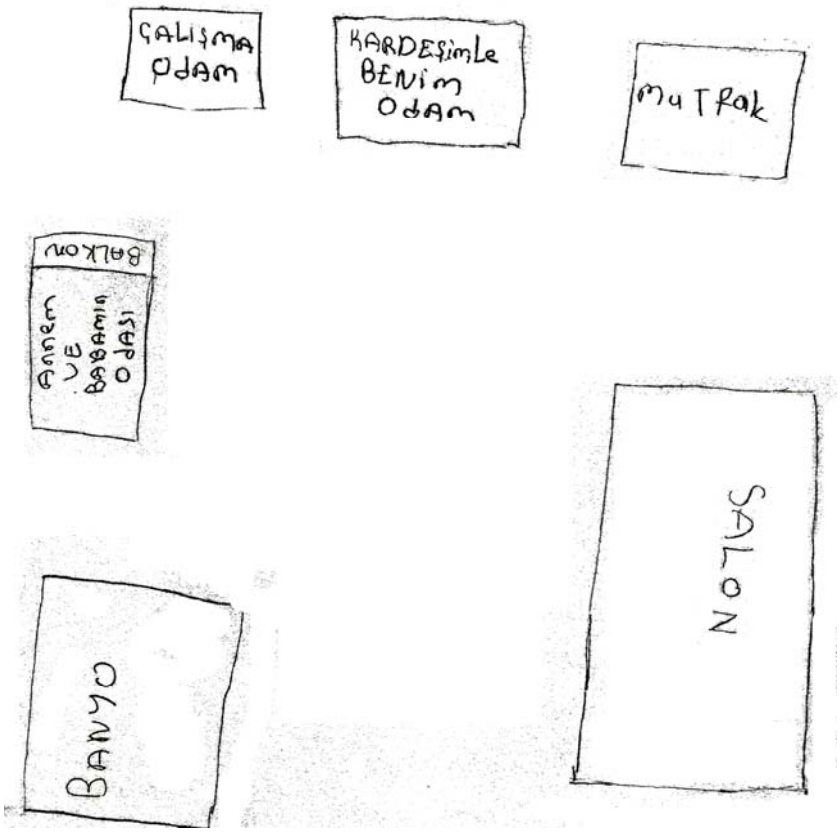
Ekim ile çalışma araştırmacının evinde yapıldı; çalışma yaklaşık olarak bir saat sürmüştür. Ekim on yaşındadır ve ilkokul dördüncü sınıf öğrencisidir.

Kişisel bilgiler:

Ekim'in beş yaşında bir kız kardeşi var, annesi ev hanımı, babası serbest olarak çalışmaktadır. Kendisi için farklı mekanlara ihtiyaç duyduğunu, daha farklı bir evde yaşamak istediğini ifade etmiştir. Kendi odasında bilgisayarı olduğunu, daha çok oyun oynamak için bilgisayar kullandığını belirtmiştir. The Sims oyununu oynamaya daha yeni başladığını, en çok mekan tasarlamayı sevdiğini söylemiştir.

Evine ilişkin bilgiler:

Anne, babası ve kardeşi ile üç odalı bir apartman dairesinde yaşıyor. Kardeşi ile aynı odayı paylaşmaktan memnun olmadığını belirtmiş ve kendisi için evlerinin yeterli olmadığını belirtti. Ekim, yaşadığı evin mekanlarını birbirlerinden bağımsız kutular şeklinde çizmiştir, birbirleri ile bağlantılarını, girişlerini ya da koridor ilişkisini göstermemiştir (Şekil 5.67).



Şekil 5.67. Ekim'in yaşadığı evin kroki çizimi

Tasarıma ilişkin gözlemler:

Kendisi için bir arsa belirledikten sonra, orta büyüklükte bir ev kurguladı. Dış duvarlarını belirledikten sonra evin iç mekanlarını oluşturmak istedi, ancak mekanları oluştururken zorlandı, bazı duvarları silip baştan yaptı. Giriş kısmını tanımlarken ve diğer odalar ile bağlantısını kurgularken kararsız kaldı. Salon, mutfak, banyo, ebeveyn yatak odası, kardeşi ve kendisi için bir yatak odası ve oldukça büyük bir antre tasarladı (Şekil 5.68).

Mekanlara pencerelerini ve zemin kaplamalarını yerleştirdikten sonra öncelikle salonun eşyalarını yerleştirmek istedi (Şekil 5.69).



Şekil 5.68. Ekim'in tasarladığı evin perspektifi



Şekil 5.69. Ekim'in tasarladığı evin salonunun perspektif görünüşü



Şekil 5.70. Ekim'in tasarladığı evin planı



Şekil 5.71. Ekim'in tasarladığı evin mutfağı

Salon için eşyaları seçerken oldukça titiz davrandı; koltukların birbirleri ile uyumlu olması, doğru bir şekilde yerleştirilmesi için uğraştı ve yerlerini birkaç kez değiştirdi. Pencerelere perdeler yerleştirdi; koyduğu yemek masasının üzerine vazo içerisinde çiçek koydu ve duvara resimler asarak mekanı detaylandırdı; daha yaşanır bir hal almasını sağladı.

Mekanları tek tek ele alarak detaylandırdı ve eşyaları seçerken ve yerlerini belirlerken biraz zorlandı ve kararsız kaldı. Banyo ve mutfakta gerekli eşyaları kolaylıkla yerleştirdi. Yatak odalarını tasarlarken oldukça detaylı düşündü ve

eşyaların birbirleri ile uyumlu renklerde olmalarına dikkat etti. Antreyi salon ile aynı büyüklükte oluşturdu; daha önce kendisi için bir mekan olarak tasarlamayı düşünmüştü ancak girişin oradan olacağını fark edince fikrini değiştirdi (Şekil 5.70).

Oyuna başlamadan önce kardeşi ile aynı odayı paylaşmaktan şikayet etse de tasarladığı evde de kardeşi ve kendisi için tek bir oda yaptı hatta ikisi için iki kişilik tek bir yatak koymayı tercih etti. Koltuk ve dolap gibi eşyaları yerleştirirken kardeşi ve kendisi için birer tane koymayı tercih etti. Odalarına bilgisayar ve TV koymayı unutmadı (Şekil 5.71).

Notlar:
Evi planlarken oldukça heyecanlı ve istekli olduğu gözlendi Mekanları oluştururken; özellikle birbirleri ile ilişkilerini oluştururken zorlandı, zaman zaman yardım istedi. Mekanları oluşturmaya başladıkça, içlerindeki eylemleri düşünerek eşyaları ona göre seçti ve gerekli detayları unutmadı. Ancak yalnızca salon girişi için kapı yerleştirdi; diğer mekanlara geçişin nasıl olacağını kurgulamayı düşünmediği görüldü. Kapıları unutmasına rağmen mekanlar için pencereleri yerleştirmeyi unutmadı, hatta bazı mekanlarda pencerelerin önüne perdelerini ve aydınlatma elemanlarını da yerleştirdi.

5.2.14. Ali

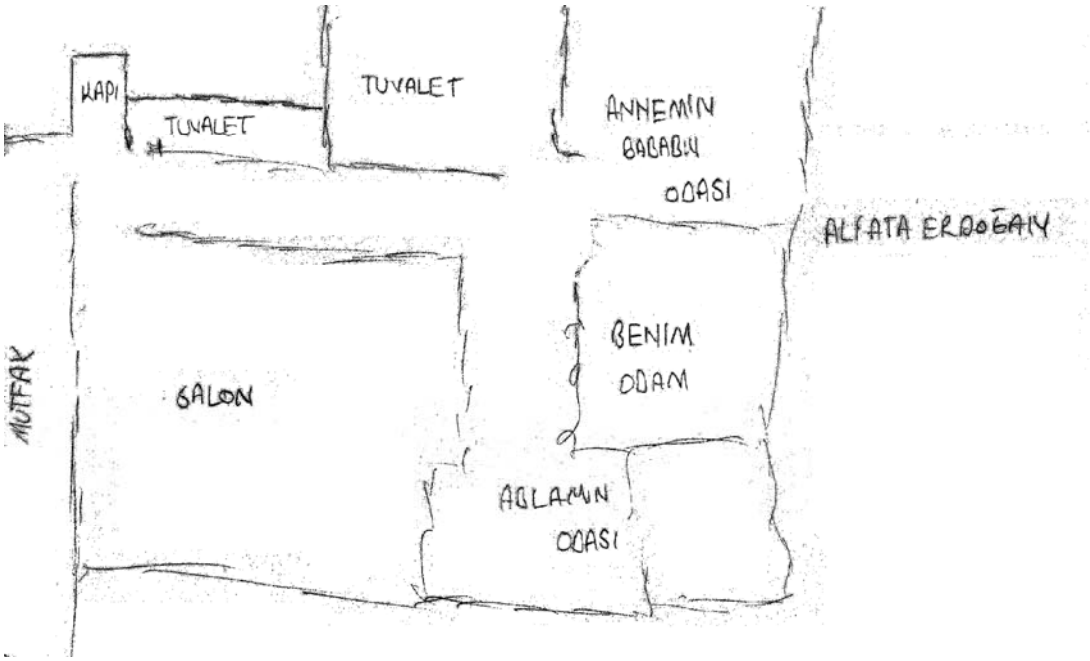
Ali ile araştırmacının evinde yaklaşık olarak bir saat süren bir görüşme yapılmıştır. Ali on iki yaşındadır, orta okul ikinci sınıf öğrencisidir.

Kişisel bilgiler:

Ali'nin lise son sınıfa giden bir ağabeyi vardır, annesi ev hanımı, babası ise serbest olarak çalışmaktadır. Kendisine ait odası ve bilgisayarı olduğunu, bilgisayar kullanmayı sevdiğini; dizüstü bilgisayarı ile evin istediği yerinde vakit geçirebildiğini ifade etmiştir. Bilgisayarı ders çalışmak için kullandığını ancak oyun oynamaktan da zevk aldığını; the Sims oyununu oynarken bilgisayar başında uzun süre geçirdiğini belirtmiştir. Arkadaşlarıyla birlikteyken de bu oyunu oynadıklarını, oyun içerisinde mekan tasarlamayı sevdiğini söylemiştir.

Evine ilişkin bilgiler:

Ailesi ile birlikte üç odalı bir apartman dairesinde yaşıyor. Evlerinin ihtiyaçlarını karşıladığını belirtti. Ali evlerindeki mekanları ve birbirleri ile lişkilerini çizerek ifade etti (Şekil 5.72).



Şekil 5.72. Ali'inin yaşadığı evin krokisi

Tasarıma ilişkin gözlemler:

Kendisi için 'Veronville' kasabasında boş bir arsa bularak öncelikle arazi ile ilgili düzeltmeleri yaptı. Evini tasarlamaya başladı; iki katlı olmasını istediğini belirtti ve o yüzden evin alt katını çok büyük yapmadı. Dış duvarları oluşturduktan sonra alt kattaki mekanları oluşturmaya başladı; antre, salon ve mutfak tasarlandıktan sonra merdiveni yerleştirmek istedi. Önceden WC olarak oluşturduğu duvarları silerek merdivenin orada olması gerektiğine karar verdi; alt katta WC yapmaktan vazgeçti. Salon ve mutfak girişleri için kendi evindeki gibi yalnızca kapı boşluğu oluşturmak istedi; rengini ve büyüklüğünü özenle seçti ve yerine karar verdi (Şekil 5.73).

Kapı ve pencereleri yerleştirdikten sonra zemin kaplamalarını seçti. Mutfaktan bahçeye çıkış olmasını düşündü; pencereleri mekan içerisindeki mesafeleri düşünerek yerleştirdi. Salona eşyaları seçerken ve yerleştirirken oldukça titiz davrandı; oturma gruplarının aralarına küçük sehpalar, ortaya büyük bir sehpa yerleştirdi.

Üst katı tasarlarken kendi odası, banyo ve çalışma odası olmasını düşündü. Kendi odasına bir balkon oluşturdu; balkonun zemin kaplaması ve korkuluklarını seçti. Kapı ve pencereleri yerleştirirken alt kattaki pencere hizalarını referans olarak aldı (Şekil 5.75).



Şekil 5.73. Ali'inin tasarladığı evin alt kat görünüşü



Şekil 5.74. Ali'inin tasarladığı evin üst kat görünüşü



Şekil 5.75. Ali'inin kendisi için tasarladığı yatak odası ve çalışma odasının görünüşü

Kendi odasını kurgularken oldukça sade eşyalar tercih etti. Bilgisayar, TV ve çalışma masası koymayı unutmadı. Oturma grubu yerleştirerek gelen arkadaşları ile odasında vakit geçirmeyi planladığını belirtti. Çalışma odasına pek çok kitaplık yerleştirdi. Çalışma masası ve koltuklar dışında çalışma odasında kullanılmayacak eşyalar (hobi araçları gibi) koymadı (Şekil 5.75).

Notlar:

Ali oyunu uzun zamandır oynadığı için mekanları oluştururken zorlanmadı. Büyük ölçekli odalar oluşturduğu için eşya yerleştirirken güçlük çekti. Evin yakın çevresi ile ilgili bir tasarım yapmadığı gözlendi.

5.2.15. Cem

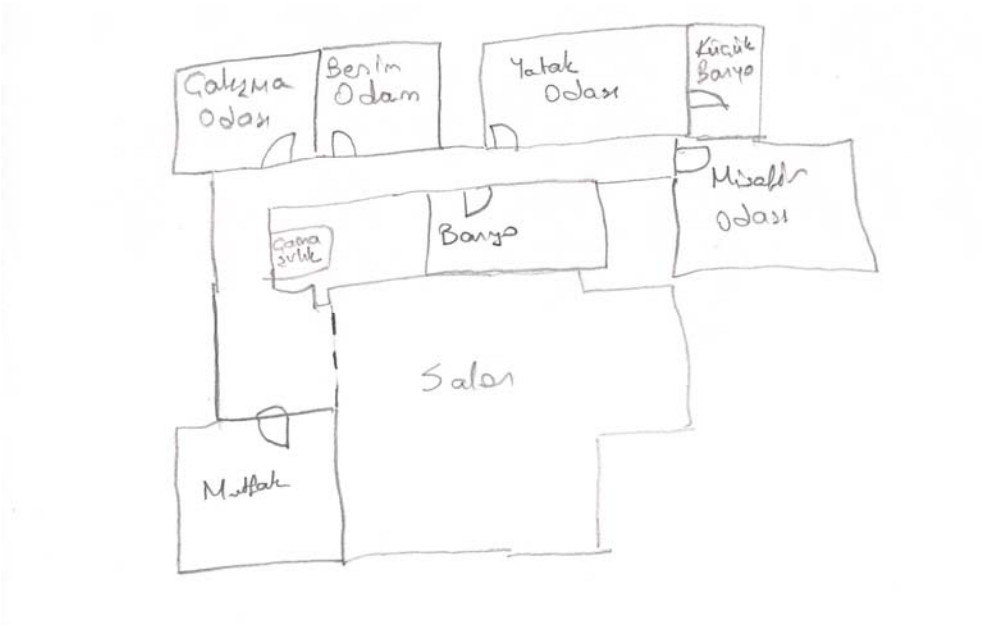
Cem ile babasının üniversitedeki ofisinde yaklaşık bir buçuk saat süren bir çalışma yapılmıştır. Cem on yaşındadır, ilkokul dördüncü sınıf öğrencisidir.

Kişisel bilgiler:

Cem tek çocuk, annesi ve babası bir devlet üniversitesinde öğretim üyesidir. Kendisine ait odası ve bilgisayarı olduğunu, bilgisayarda vakit geçirmekten çok zevk aldığını ifade etmiştir. Bilgisayar oyunlarını sevdiğini; the Sims oyununun farklı versiyonlarını da oynadığını ve oyunda farklı evler tasarlamayı çok sevdiğini belirtmiştir. Oyunu iki yılı aşkın süredir oynadığını ve oynarken uzun süre bilgisayar başında vakit geçirdiğini söylemiştir.

Evine ilişkin bilgiler:

Cem ailesi ile birlikte dört odalı bir apartman dairesinde yaşıyor. Evlerinin kendi ihtiyaçları için yeterli olduğunu düşünüyor.Yaşadığı evi çizerken zorlanmamış, odaların girişlerini ve koridorları orantılı olarak gösterdi (Şekil 6.76).



Şekil 5.76. Cem'in yaşadığı evin krokisi

Tasarıma ilişkin gözlemler:

Cem ile iki kez buluşuldu; yapılan ilk çalışma bilgisayardaki bir sorundan dolayı kaydedilemediği için ikinci kez aynı arazide bir ev tasarlaması istendi.

Kendisi için 'Veronville' kasabasında orta büyüklükte bir arsa seçti ve evi oluşturmak için arsa ile ilgili düzeltmeleri yaptı. Yol ile ev arasına mesafe bırakarak dış duvarları oluşturmaya başladı. Evi oluştururken bahçeyi nasıl tasarlayacağını planladı (Şekil 5.77). İç duvarları oluşturarak mekanları tasarlamaya başladı. Mekanları oluşturduktan sonra hemen kapıları yerleştirerek birbirleri ile ilişkilerini kurguladı. Salon için kapı yerine yalnızca boşluk bırakmayı tercih etti.



Şekil 5.77. Cem'in tasarladığı evin dış görünüşü



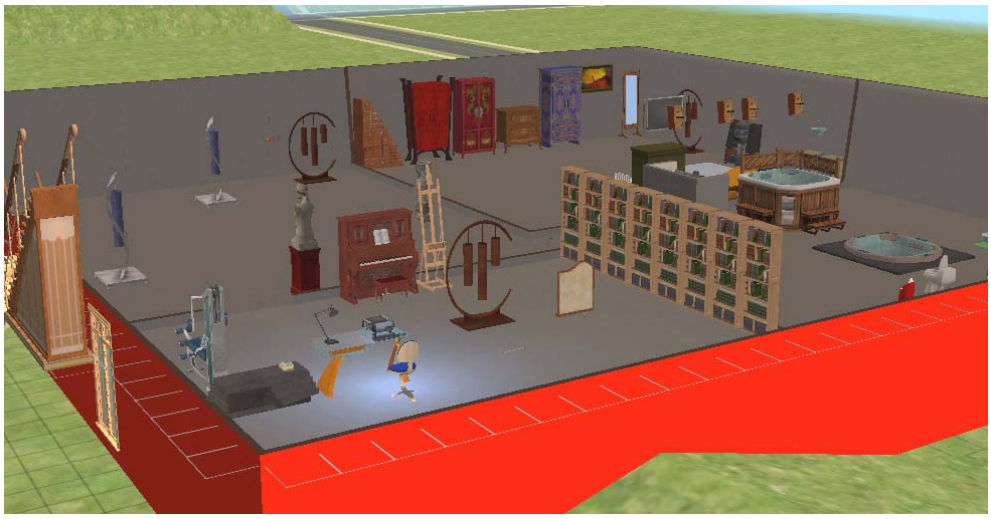
Şekil 5.78. Cem'in tasarladığı evin mutfak ve salon görünüşü



Şekil 5.79. Cem'in tasarladığı evin üst kat görünüşü



Şekil 5.80. Cem'in tasarladığı evin alt kat WC'leri



Şekil 5.81. Cem'in tasarladığı çalışma odası

Alt kattaki mekanlara (mutfak, salon, antre, bay ve bayan wc) karar verdikten sonra merdiveni yerleştirerek üst kat duvarlarını oluşturmaya başladı (Şekil 5.78). Alt katta zemin kaplamalarını oluşturdu; tuvaletler dışındaki mekanları parke ile kapladı. İki farklı tuvalet kurguladı ve bunların bay ve bayan için ayrı mekanlar olacağını ifade etti; bu yüzden zemin kaplamalarını da bay ve bayan için ayrı tuttu. Üst katta mekanların duvarlarını yükselttikten sonra eşyaları yerleştirmeye alt kattan başladı. Mutfak için öncelikle tezgah ve mutfak eşyalarını yerleştirdi. Daha sonra detay olarak duman detektörü, hırsız alarmı, duvar telefonu, çöp kutusu, mama sandalyesi ve açık büfe masası gibi eşyaları özenle yerleştirdi. Pencereleri yerleştirdi ve perdeleri seçti.

Mutfaktaki eşyaları yerleştirdikten sonra pencereleri koymak için evin dış cephesini detaylandırmaya başladı (Şekil 5.78). Evin tamamını kırmızıya boyadı ve çatısının nasıl görünmesini istediğine karar verdi (Şekil 5.77).Mekanları tek tek ele alarak her türlü detayı da düşünerek eşyaları seçti ve yerleştirdi. Mekanların aydınlatmalarını ve günlük hayatta kullanılan alarmlar, telefon ya da TV gibi elektronik araçları yerleştirmeyi ihmal etmedi. Pencerelerin yerlerini belirlerken evin dış cephesinden nasıl görüneceğine ve pencerelerin aralarındaki mesafelerin de eşit olmalarına dikkat etti. Tavana asılı aydınlatmaları yerleştirirken de aralarındaki uzaklıkların aynı olmasına, mekan içerisinde simetrik olmalarına çok özen gösterdi.

Salondaki eşyaları da yerleştirdikten sonra tuvaletler için donatı seçti; hazır kabinlerden yerleştirerek tuvaleti tasarladı. Kabinlerin karşılarına lavabo ve ayna yerleştirerek bu mekanları da detaylandırdı (Şekil 5.80).

Üst kattaki mekanları detaylandırmaya geçmeden önce bahçe ve yakın çevre ile ilgili çalışmalar yapmak istedi. Bahçede havuzu olmasını planlayarak yol ile ev arasında bıraktığı boşluğu değerlendirmeye çalıştı. Evin giriş kapısının önüne bir teras oluşturdu ve bu terasa ulaşılabilmesi için bir yol tasarladı. Bu yolu oluştururken evin önüne küçük bir gölet yapmak istedi ve havuzun yanına kadar uzanan bir su öğesi oluşturdu. Daha sonra terasa kadar giden giriş yolunu bir köprü haline getirdi ve güvenlik için köprünün korkuluklarını oluşturdu (Şekil 5.77).

Üst kattaki mekanları; yatak odası, çalışma odası, banyo ve antreyi tasarlamaya başladı. Mekan girişlerini ve kapıları yerleştirdi; zemin kaplamalarını seçti. Pencereleri yerleştirmeyi unuttu. Yatak odasına pek çok farklı modelde dolap koydu ve ayrıca bebek karyolası yerleştirdi. Yatağın karşısına havada asılı duran bir TV, etrafına da hoparlörleri dizdi (Şekil 5.79).

Çalışma odası için öncelikle çalışma masası, bilgisayar, sandalye ve kitaplık gibi eşyaları seçtikten sonra, farklı olarak piyano, resim sehpası, spor aletleri gibi farklı eşyaları da bu odaya yerleştirmek istedi (Şekil 5.81).

Banyoyu kurgularken, duş, klozet, lavabo yerleştirdikten sonra, sıcak ve soğuk havuz koydu ve bu havuzların birbirleri ile ilişkili olmasını sağladı. Merdiven holüne bazı heykeller ve süslemeler yerleştirdi. Daha sonra merdiven holüne bir kapı yerleştirerek bir balkon tasarladı. Bu balkondan çatıya çıkılabilmesini sağlamak için bir merdiven yerleştirdi. Bu balkondan teleskop ile yıldızların seyredilebileceğini belirtti (Şekil 5.79).

Notlar:
Cem, uzun süredir bu oyunu oynadığı için mekanları tasarlarken zorlanmadı, pek çok ayrıntıyı düşündü. Evin girişini ve ön bahçesini tasarladı, farklı su öğeleri kullandı. İç ve dış mekan ilişkisini oldukça iyi planladı, pencereleri yerleştirirken hem iç mekandan hem de evin dış cephesinden referanslar aldı. Evin dış görünümüne oldukça dikkat ettiği gözlendi.

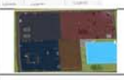
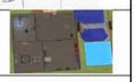
5.3. ÖRNEKLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Çocuklar ile yapılan çalışmaların tamamlanmasının ardından oyun içerisinde oluşturulan mekanlar ve çocukların çizdikleri evler tek tek incelenerek kendi içlerinde gruplara ayrılmıştır. Çocukların arazi seçimleri, arazi üzerinde yaptıkları değişiklikler, bahçe ve yakın çevre ile ilgili tasarımları, mekanları oluştururken izledikleri yöntemler, malzeme ve mobilya seçimleri, mekan ilişkileri, yatay ve düşeyde mekanlar arasındaki bağlantıların kurgulanması, detayların ele alınması gibi ana başlıklar oluşturulmuştur. Evlerin özelliklerinin gruplandırılması ve birbirleri ile daha kolay karşılaştırılabilmesi için bir tablo oluşturulmuştur (Tablo 5.1).

Çalışmaya katılan çocuklar, evlerini tasarlamak için oyun içerisindeki alternatif kasabalardan birini ya da kendi oluşturdukları araziyi seçmişlerdir. Çocuklardan beşi yeşillik ve düz bir arazi olan 'Veronville' kasabasını; beşi çorak bir çöl arazisi olan 'Strangetown' kasabasını; iki adedi az eğimli ve ağaçlık olan 'Pleasentview' kasabasını seçerken, üç çocuk kendilerine yeni birer arazi oluşturmuşlardır. Çocuklardan altısı seçtikleri arazide değişiklikler yaparak tasarladıkları evleri araziye yerleştirmeyi tercih etmiştir. Özellikle eğimli arazi seçen çocukların araziyi düzleştirdikleri gözlenmiştir.

Evleri tasarlayan çocukların yarısından azının evin dış görünüşü ya da bahçesi ile ilgili tasarımlar yaptıkları gözlenmiştir. Çocukların %87si bahçeli evlerde yaşamamakta; bu yüzden bazılarının tasarımlarında bahçe tasarlamayı ihmal ettikleri gözlenmiştir. Genellikle havuz yapmak isteyen çocuklar evlerin iç – dış mekan ilişkilerini doğru biçimde oluşturamamışlardır. Yaşadıkları evleri çizerken evin girişini özenle belirtmelerine karşın, tasarladıkları evlerde buna çok fazla dikkat etmedikleri görülmüştür.

Yaşadıkları evlerin krokileri ile oyun içerisinde tasarladıkları evler karşılaştırıldığında çocuklardan altı tanesinde yaşadıkları evlere oldukça benzer evler tasarladıkları görülmüştür. Beş tanesinde ise daha az benzerlik görülmüştür. Oda sayısı ya da mekan büyüklükleri karşılaştırıldığında yalnızca beş çocuğun kendi evlerinin ölçeğinde evler tasarladıkları gözlenmiştir. Özellikle mutfak ve salona eşya yerleştirirken çocukların yaşadıkları evdeki yerleşimden esinlendikleri gözlenmiştir.

	AD	ELİF	MERT	BORA	ZEYNEP	GÖKAY	SILA	NAZLI	BAHADIR	SAFA	EZGİ	SEDA	HAZAR	EKİM	ALİ	CEM
	EVLERİ						–									
	YAPTIKLARI																
ARAZİ	ARAZİ SEÇİMİ	VERONVILLE	STRANGETOWN	STRANGETOWN	ZEYNEP01 (KENDİ ARAZİSİ)	GÖKAY-27 (KENDİ ARAZİSİ)	VERONVILLE	STRANGETOWN	STRANGETOWN	STRANGETOWN	PLEASENTVIEW	PLEASENTVIEW	WEW (KENDİ ARAZİSİ)	VERONVILLE	VERONVILLE	VERONVILLE
	ARAZİDE DÜZELTME YAPILMASI	⊗	●	●	⊗	⊗	⊗	○	●	●	⊗	⊗	⊗	⊗	●	●
	EVİN YAKIN ÇEVRESİNİN TASARLANMASI	⊗	○	⊗	⊗	⊗	○	●	⊗	⊗	⊗	●	●	⊗	⊗	●
	BAHÇE TASARIMI	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	●	⊗	⊗	⊗	●	●	⊗	⊗	●
	EV VE YOL İLİŞKİSİNİN TANIMLANMASI	⊗	●	⊗	⊗	⊗	⊗	●	⊗	⊗	⊗	○	○	⊗	⊗	●
	EVİN GİRİŞİNİN TASARLANMASI	⊗	○	⊗	●	●	⊗	●	⊗	⊗	⊗	○	●	⊗	●	●
	AÇIK MEKAN OLUŞTURULMASI (BALKON,TERAS)	⊗	●	⊗	⊗	⊗	⊗	●	⊗	⊗	⊗	●	⊗	⊗	●	●
	EVİN DIŞ GÖRÜNÜMÜNE ÖNEM VERİLMESİ	⊗	⊗	⊗	○	○	●	●	⊗	⊗	⊗	●	●	●	●	●
	İÇ-DIŞ MEKAN İLİŞKİSİNİN KURULMASI	○	⊗	⊗	●	○	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●
	BAHÇEDE HAVUZ YAPILMASI	⊗	●	●	⊗	⊗	●	●	⊗	⊗	⊗	●	●	⊗	⊗	●
MEKAN KURGUSU	MEKAN ORGANİZASYONU	●	●	●	⊗	⊗	⊗	⊗	●	○	○	⊗	●	●	○	○
	ODA SAYISINDA BENZERLİK	⊗	⊗	●	⊗	⊗	⊗	⊗	●	●	⊗	⊗	⊗	●	⊗	●
	MEKAN İLİŞKİLERİNİN DOĞRU KURULMASI	○	○	⊗	○	●	●	●	⊗	⊗	⊗	●	○	○	●	●
	MEKAN BOYUTLARI EŞYA İLİŞKİSİNİN KURULMASI	○	⊗	⊗	○	●	○	●	⊗	⊗	⊗	●	○	●	⊗	●
	ALT-ÜST KAT İLİŞKİSİNİN DOĞRU KURULMASI	●	●	●	–	–	–	–	–	–	●	●	○	–	●	●
	FARKLI İŞLEVLERDE MEKAN OLUŞTURULMASI	●	⊗	⊗	●	●	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	●	●	⊗	●	●
	YALNIZCA KENDİ ODALARININ TASARIMINA ÖZEN GÖSTERİLMESİ	⊗	●	●	○	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	●	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
	MEKANLARIN TEK TEK ELE ALINMASI	●	●	●	●	●	○	○	●	⊗	●	●	○	○	○	●
	TÜM MEKANLARIN TASARIMINA ÖZEN GÖSTERİLMESİ	●	⊗	⊗	○	○	●	●	●	○	⊗	●	●	●	●	●
	HOBİLERİN YAPILAN TASARIMDA KULLANIMI	⊗	●	○	●	●	⊗	●	⊗	⊗	●	●	●	⊗	⊗	●
	KENDİLERİNE AİT EŞYA KULLANIMI	⊗	●	●	○	○	●	●	⊗	⊗	⊗	●	⊗	●	⊗	●
	KENDİ ODALARINA TV-BİLGİSAYAR YERLEŞTİRME	⊗	●	●	○	●	●	●	○	○	⊗	●	●	●	●	●
	MOBİLYA, NESNE BENZERLİKLERİ	●	○	○	○	⊗	○	⊗	●	○	⊗	⊗	⊗	●	●	●
	GERÇEKÇİ DETAYLAR KULLANIMI	●	○	○	○	●	●	●	●	●	⊗	●	○	●	●	●
	MALZEME KULLANIMINDA ÇEŞİTLİLİK	●	○	○	●	○	●	●	●	●	○	●	●	●	○	●
YAŞADIKLARI EVDEN ETKİLENME	YAŞADIKLARI EVDEN REFERANS ALMAMA	●	○	⊗	⊗	●	●	●	⊗	⊗	⊗	●	○	○	○	○
	HAYALİNDEKİ EVİ TASARLAMA	●	○	○	○	●	●	⊗	○	○	⊗	●	●	⊗	○	○
	MOBİLYA, NESNE BENZERLİKLERİ	●	○	○	○	⊗	○	⊗	●	○	⊗	⊗	⊗	●	●	●

●	TAMAMEN DOĞRU
⊗	KISMEN DOĞRU
○	YANLIŞ

Tablo 5.1. Çocukların tasarımlarının değerlendirilmesi

Çocuklardan beşinin hayal ettikleri evi oluşturdukları, kendi evlerinden hiç etkilenmedikleri ve özgün tasarımlar yaptıkları görülmüştür. Diğerlerinin az da olsa yaşadıkları evden ya da çevrelerindeki evlerden etkilendikleri gözlenmiştir.

Araştırma sırasında çocukların mekan boyutlarını oluştururken zorlandıkları gözlenmiştir. Dört çocuğun mekanları oluştururken ölçek sorunu yaşadığı, yalnız beş tanesinin bu konuda başarılı olduğu görülmüştür. Beş çocuk mekanların birbirleri ile ilişkisini kurgularken başarılı olduğu, beş tanesinin ise bu ilişkileri doğru kuramadığı gözlenmiştir.

Çocukların tasarladıkları evlerde farklı malzemeler kullanmaya özen gösterdikleri gözlenmiştir. On tanesi tasarladığı evin odaları için eşyaları ve kaplama malzemelerini birbirinden farklı özelliklerde seçmiştir.

Evlerini iki katlı olarak tasarlayan sekiz çocuktan biri alt ve üst kat ilişkisini kurgularken başarılı olamamıştır. Çocukların çoğu merdivenin yerine karar verirken zorlanmış, iki tanesi oyun sırasında merdivenin yerini değiştirmiştir.

Çocukların bir kısmı evlerinde salon, yatak odaları, banyo, wc, mutfak, hol gibi kendi yaşadıkları ya da günlük hayatta sıkça karşılaşılabilecek mekanlar ile bir ev tasarlarken, bazılarının ise özellikle kendi kullanımları için farklı özelliklere sahip mekanlar tasarladıkları gözlenmiştir. Çocukların yarısına yakını (yedi tanesi) tasarladıkları evde farklı işlevlerde mekanlar oluşturmak istemiştir. Sekiz tanesinin de kendilerine ait hobi odası ya da çalışma odası tasarladığı görülmüştür. Hobi odası, çalışma odası, spor odası ya da yastık savaşı odası olarak tasarladıkları bu mekanlar; aslında günlük hayatlarında yaşadıkları evlerde kendilerine ait yeterince mekana sahip olmadıklarını düşündüklerini göstermektedir.

Çalışma sırasında bazı çocukların oluşturdukları evin tüm mekanlarına önem verdikleri; hepsine aynı oranda eşya yerleştirdikleri gözlenirken, bazılarının yalnızca kendi odalarına önem verdikleri; diğer mekanlar ile ilgilenmedikleri görülmüştür. Üç çocuk zamanı iyi kullanamadığı ya da sıkıldığı için yalnızca kendi odalarının tasarımını geliştirmiş; dokuz çocuk ise evi bir bütün olarak ele alarak tüm mekanları aynı seviyede detaylandırmıştır. Mekanlara eşyaları yerleştirirken çocuklardan çoğu mekanları tek tek ele almış, bazıları ise evi bir bütün olarak ele almış ve birbirine benzer eşyaları (yatak yerleştirirken tüm yatak odalarına birer yatak koyulması gibi) farklı odalara yerleştirmiştir.

Çalışma sırasında çocukların oyun içerisindeki eşyaları seçerken özellikle elektronik aletlere önem verdikleri gözlenmiştir. Tasarımlarını gerçekleştirirken özellikle kendileri için oluşturdukları mekanlara televizyon, müzik seti ya da bilgisayar gibi, günlük hayatta sıkça kullandıkları araçları yerleştirdikleri gözlenmiştir. Çocuklardan 10 tanesi kendi odasına televizyon ve / veya bilgisayar yerleştirmiştir.

Çalışmaya katılan çocukların büyük çoğunluğunun kendileri için tasarladıkları odaya televizyon ve bilgisayar yerleştirdikleri gözlenmiştir. Günlük hayatta sıklıkla kullandıkları teknolojik araçlardan sanal ortamdaki mekanlarda da vazgeçemedikleri söylenebilir. Uzun süredir oyunu oynayan çocukların yatak odalarına ve özellikle mutfağa yangın ve hırsız alarmı yerleştirdikleri gözlemlenmiştir. Mutfaklara eşya koyarken neredeyse tüm çocukların mutfak tezgahı üzerine oyun içerisinde mevcut olan elektrikli mutfak aletlerinin çoğunu yerleştirdikleri gözlenmiştir. Buradan çocukların elektronik aletleri sanal ortamda da görmek istedikleri söylenebilir.

Çocukların büyük bir kısmı oluşturdukları mekanları tasarlarken ve eşyalarını yerleştirirken detaylara dikkat ederken; bazıları da yalnızca mekan içerisindeki işlevleri tanımlamaya yetecek kadar eşya kullanmıştır. Günlük hayatta kullanılan eşyalar dışında halı, perde, masa saati ya da kalorifer peteği gibi eşyalar seçtikleri gözlenmiştir. Çocuklardan on tanesinin mekanlar içerisinde gerçekçi detaylar kullandıkları, kendi evlerinde ya da başka evlerde gördükleri malzemeleri ya da eşyaları benzer şekillerde tasarımlarına yansıttıkları görülmüştür.

Çocuklardan çoğu oyun içerisinde bir ev tasarlamaya başlamadan biraz düşünüp isteklerini gözden geçirmiştir. Bazıları ise hemen dış duvarları oluşturarak iç mekanı nasıl kurgulayacağını ya da evin dış görünüşünün nasıl olacağını planlamamıştır. Çocukların çoğu (on bir tanesi) gerçekte yaşadıkları evler gibi dikdörtgen ya da kare formlu evler tasarlarken; dördü evlerinin oyun içerisindeki diğer evlerden farklı olmasına; dikdörtgen ya da kare gibi temel geometrik formların dışında olmasına özen göstermişlerdir. Farklı geometrik formlar ya da çatı biçimleri kullanmış, evlerinin dış görünüşünü de detaylandırmışlardır. Çocukların farklı olma çabaları, özellikle oyunu uzun süre oynamış olan çocuklarda dikkat çekmektedir.

Oyunu oynarken çocuklardan yedi tanesinin evin dış gürünüşüne önem verdikleri ve bazı tasarımlar gerçekleştirdikleri görülmüştür. Çocuklardan on tanesi iç ve dış mekan ilişkisini kurgularken başarılı olmuş, beş tanesi ise balkon ya da teras gibi

açık mekanları tasarımında kullanmıştır. Altı çocuk evin girişini daha tanımlı bir hale getirirken, iki çocuk evin yakın çevresi ve bahçe ile ilişkisini hiç dikkate almamıştır. Yalnızca üç çocuk tasarladıkları evin araç yolu ile ilişkisini dikkatlice kurgulamış, iki tanesi ise bu ilişkiyi hiç dikkate almamıştır. Dört çocuk evin bahçesi ile ilgili tasarımlar yapmıştır. Çocuklardan yarısına yakını (7 tanesi) bahçelerinde havuz olmasını istemiştir. Oyunu oynarken karakterleri mekanlar içerisinde dolaştırmaya alışık olan çocukların iç mekanlara dikkat ettikleri, evlerin dışarıdan görünüşüne ya da yakın çevrelerine önem vermedikleri düşünülebilir.

- **Yaşadıkları evin plan şemasına benzer şekilde tasarım yapanlar:**

Elif'in yaşadığı evin çizimi ile oyunda tasarladığı evdeki mekanları tasarlama biçimi arasında benzerlik dikkat çekmektedir. Mekanları birbirlerinden bağımsız birimler olarak kurgulamaktadır. Mekanların birbirleri ile ilişkilerinin zayıf, hatta bazıları arasında boşluklar oluşturulduğu gözlenmektedir. Kendi yaşadıkları evde girişi tanımlarken kendi tasarladığı evde evin giriş kısmı çok iyi tanımlanmadığı, apartman dairesi olan evlerinden farklı bir şekilde iki katlı olarak tasarladığı evde merdiveni yerleştirirken oldukça zorlandığı gözlenmiştir. Mekanları yaşadığı ya da günlük hayatta gözlemlediği bir kurgu ile oluşturmuştur; ancak mekanların içerisindeki eşyaları yerleştirirken hayal gücünden faydalanmıştır. Mekanları kendi istekleri doğrultusunda detaylandırmış olsa da bazı odalara kendi evlerindeki gibi halılar yerleştirmiş, mutfak ve banyonun zeminini diğer odalardan farklı malzeme ile oluşturmuştur.

Hazar'ın kendi yaşadığı ev karşılıklı iki apartman dairesinin birleştirilmesi ile oluşturulmuş; bu yüzden ortasında apartman boşluğunun bulunduğu 'u' şeklinde bir plana sahiptir. Oyunu uzun süredir oynadığı için kendisine farklı bir ev tasarlamak istediğini belirtmiş olsa da, 'U' planlı bir ev oluşturduğu ve ortasına büyük bir havuz yerleştirdiği görülmüştür. Ancak mekanları ilişkilendirirken kendi evlerindeki gibi koridorlar yerine birbiri içerisine açılan mekanlar oluşturduğu tesbit edilmiştir.

Bahadır'ın yaşadığı evin krokisindeki gibi, koridora bağlanan ince uzun odalar tasarladığı gözlemlenmiştir. Oluşturduğu mekanları ihtiyaçlarına göre detaylandırmış, jakuzi yerleştirdiği bölümün ısıtma ihtiyacını düşünerek kalorifer peteği yerleştirmek istemiştir. Eşyaları yerleştirirken kullanımlarını ve mekan gereksinimlerini dikkatle planlamıştır.

- **Yaşadıkları evdeki mimari detaylardan etkilenenler:**

Cem; evini tasarlarken salona girişi kendi yaşadıkları evdeki gibi kapı boşlukları ile tanımlamıştır. Mekanları ilişkilendirirken kendi evinden bazı referanslar aldığı görülmüştür. Mutfak ve salon ilişkisi ya da çalışma odası kendi yatak odasının yan yana kurgulanması gibi yaşadığı evden verileri tasarımına aktardığını göstermektedir.

Ali de Cem gibi salon ve mutfak girişlerini kapı boşluğu ile ifade etmek istemiştir. Yaşadığı evde de salon ve kapı girişi kapı boşluğu ile oluşturulmaktadır. Kendi evlerindeki bu ilişkiyi kendi tasarladığı evde de kullanmıştır. Salona ve mutfağa eşyaları yerleştirirken oldukça gerçekçi yaklaşmış; günlük hayatta gördüğü mekanların etkisinde kalmıştır. Salonda ortaya büyük bir sehpa yerleştirmek istemiş; oyun içerisinde büyük sehpa bulamayınca altı sehpayı yan yana kullanarak istediği boyutlarda sehpa oluşturmuştur.

Bora'nın yaşadığı evi çizerken mekanlardan çok sirkülasyon elemanlarını ön plana çıkardığı ve ölçek olarak da mekanlardan daha büyük olarak çizdiği görülmektedir. Kendisi için tasarladığı evde mekanları birbirlerinden bağımsız birimler olarak ifade etmiş ve oldukça büyük bir alanı sirkülasyon için ayırmıştır. Üç katlı bir evde yaşadığı ve katlar arasında farklı yerlerde merdiven bulunduğu için kendi tasarladığı eve de farklı noktalarda iki adet merdiven yerleştirmiştir.

Mert'in kendi evini oldukça büyük, iç mekanları daha küçük ölçekte tasarladığı görülmektedir. Detaylı olarak ele aldığı mekanlar dışında ev büyük olduğu için farklı mekanlar ve işlevler oluşturmamıştır. Yaşadığı evi çizerken mekanları küçük, sirkülasyon alanlarını daha büyük ifade etmiştir. Tasarladığı evde de mekanların kapladığı alan ve tanımsız alanların oranları birbirine yakındır. Günlük hayatta kullanılan mekan kurguları ile benzerlik göstermemektedir. İki katlı olarak tasarlanan evde alt katta ve üst katta yalnızca belirli alanlar tasarlanmış ve detaylandırılmış diğer alanlar ise tanımsız bir şekilde bırakılmıştır. Mert evini tasarlarken mekanlardaki işlevlere göre eşyaları yerleştirmiş; gerekli olan eşyaları günlük hayattaki düzene yakın bir şekilde oluşturduğu kendi odasını tasarlarken farklı malzemeler ve eşyalar kullanmaya özen gösterdiği görülmektedir. Mekanı oldukça detaylı bir şekilde ele almış; hayalindeki odayı yaratmaya çalışmıştır.

Elif, oluşturduğu mekanlarda zemin kaplaması, pencere ve kapıları yerleştirdikten sonra eşyaları yerleştirirken mekanların ortalarına kısmı halılar yerleştirmiştir.

Genellikle bu halıların desenli ve çok renkli olmasına özen göstermiş; çevresinde gördüğü detaylardan esinlenerek kurgulamıştır. Girişteki antreye ayakkabılarını giyenlerin oturabilmesi için koltuklar yerleştirmiş; mekanlar içerisindeki eylemleri dikkatle ele alarak, gerekli eşyaları özenle yerleştirmiştir.

Sıla'nın kendisi için tasarladığı oda da eşyaları yerleştirdikten sonra pencerelere perde koymak istediği görülmüştür. Çok büyük mekanlar oluşturmamasına karşın, eşyaları yerleştirirken mekanın bir kısmını kullanmış, homojen bir şekilde yerleştirememiştir.

Ekim'in oluşturduğu salonda pencerelere oldukça gösterişli perdeler seçtiği, yemek masanın üzerine vazoda bir çiçek yerleştirdiği gözlenmiştir. Kendi odasına eşyaları yerleştirirken yatağının iki tarafına komedin yerleştirdikten sonra birine gece lambası diğerine ise alarmlı saat koymuştur.

Seda, tasarladığı evin mutfağında farklı boyutta pencereler kullanmış; pencerelerin bir kısmına perde yerleştirmeyi tercih etmiştir.

Safa'nın tasarladığı salona eşyaları yerleştirirken oturma grupları ve yemek masası kullandığı, mekanın köşesine yerleştirdiği sehpanın üzerine telefon koyduğu gözlenmiştir.

- **Yaşadıkları evden referans almayarak hayal ettikleri mekanları tasarlayanlar, farklı formlar kullanarak tasarım yapanlar:**

Mert, yaşayacağı mekanı yapmak istediği şeylere göre detaylandırarak kişiselleştirdiği, kendi odasına balkon yaptığı ve balkondan havuza atlamak için tramplen yerleştirdiği görülmektedir. Gerçekte böyle bir şey olamayacağını bilmesine rağmen oyun içerisinde kurgulamış ve özellikle yarattığı karakterin atlayıp atlamayacağını gözlemlemek istemiştir. Kendi odası için eşyaları tek tek seçmiş, çeşitli yarışmalardan kazandığı kupalar yerleştirmiştir.

Elif'te Mert gibi özellikle kendi odasını farklı bir şekilde tasarlamayı; hayal ettiği odayı oluşturmayı planlamıştır. Odayı oluştururken pek çok yatak yerleştirmiş ve bu yatakları oyunlar içerisinde kullanacaklarını hayal etmiştir. Birbirlerinden saklanacakları ve birbirlerini kovalayacakları için mekana üç farklı kapı ile giriş sağlamış; birbirleri ile oyun oynarken tehlike oluşturmaması için yalnızca tek bir pencere yerleştirmenin daha doğru olacağını planlamıştır. Mekanların işlevlerini

tasarlarken ve içlerine eşyaları yerleştirirken tamamen hayal gücünü kullanmasına; günlük hayattaki mekanlardan çok etkilenmemesine rağmen, mekanları detaylandırırken oldukça gerçekçi düşündüğü, adeta mekanlar içerisinde yaşadığını hayal ettiği görülmüştür.

Cem tasarladığı evin alt katındaki tuvaletleri cinsiyete göre ayırmış; aynı zamanda genel kullanım mantığı ile her tuvalete WC kabinleri, lavabolar ve lavabolar ve aynalar koymuştur. Gerçek hayatta evine böyle bir şey yapmayacağına rağmen oyun içerisinde farklı şekillerde tasarımlar yapmayı tercih etmiştir.

Nazlı evi tek katlı olarak tasarlamış, ancak dış görünüşünün farklılaştırmak için iki farklı mekanı yükselterek farklı bir çatı kurgusu oluşturmuştur. Evin dış kaplama malzemeleri ve teras kaplamalarını detaylı bir şekilde ele almış, bahçe, yol, yakın çevre ilişkisine önem vermiştir.

Zeynep kendi tasarladığı evin girişini farklılaştırmış ve geriye çekerek dikkat çekmesini sağlamıştır. Arka cephede bir odayı uzatarak farklı şekilde kurgulamıştır. Çatıyı oluşturduktan sonra malzeme seçimine dikkat etmiş, birkaç alternatif denemiştir. Evin iç mekanlarını kurgularken her mekan için farklı tipte pencere yerleştirmiş, dış cephede oluşan farklılıklardan rahatsız olmadığı izlenmiştir.

Gökay, evini oluştururken Zeynep'ten etkilenerek evin girişini farklılaştırmaya çalışmıştır. Başta duvarları kareye yakın bir şekilde oluşturduğu duvarları evin giriş kısmında dar bir açı ile birleştirmiş ve farklı bir form tasarlamıştır. Evin içerisindeki mekanlarda farklılaşma görülmemektedir. Evin iç duvarlarını kurguladıktan sonra dış görünüşünü detaylandırmak istemiş, çatısını oluşturmuştur. Yalnızca kendisi için tasarladığı evde mekanları dik açılı kenarlarda kurgulamış, giriş holüne eşya yerleştirirken günlük hayatta vakit geçirdiği mekanların çoğu eğik açılı duvarlardan oluşmadığından zorlanmıştır. Oluşturduğu mekanlar arasında büyük holler ve boş alanlar bırakmıştır. Evde farklı bir form yaratmış olmasına rağmen iç mekanda ve evin genel tasarımında bu etki görülememiş; bu form arayışının rastgele olduğu düşünülmüştür.

Hazar, oyun içerisinde evi tasarlarken farklı bir form oluşturmak istemiştir. Havuz oluşturacağını ve evinin bu havuz ile mümkün olduğunca ilişki içerisinde olmasını istemiştir. Evi ve dışını kurgularken dış ve iç mekan ilişkisini göz önünde bulundurmuştur.

Seda tasarladığı evin diğerlerinden farklı görünmesini istemiştir. 'L' şeklinde dış duvarları yükselterek havuzun yerini planlamıştır; böylece havuz ve ev arasında yakın bir ilişki oluşturmuştur. Pencereleri yerleştirirken katları bağımsız düşünmüş; referans almamıştır. Havuza bakan merdiven holünden kullanılan bir balkon oluşturarak, bahçe, havuz ve ev arasında ilişkiyi kurgulamıştır. Bahçenin sınırlarını çiçekler yerleştirerek belirtmiş; evin yol ve komşu parseller arasındaki ilişkisini tanımlamıştır. Seda arkadaşları ile vakit geçirebileceği bir oyun odası tasarlamış, mekan içerisine hobi araçları, TV ve oturma grupları, kitaplık ve ortaya bir mutfak tezgahı yerleştirmiştir. Mekan içerisinde müzik çalışmaları yapabileceği bir kabin oluşturmak istemiş, ancak oyun içerisindeki malzemeler buna uygun olmadığından onun yerine mutfak oluşturmayı tercih etmiştir.

- **Tasarladıkları evlerin dış görünüşlerini ve yakın çevrelerini tasarlayanlar**

Sıla, evinin tasarımını bitirdikten sonra evin dış cephesini boyamış, çatısının nasıl olacağı ve nasıl bir malzeme ile kaplanacağına karar vermiştir. Evin bahçesine bir havuz yaparak havuz başına güneşlenmek için şezlonglar yerleştirmiştir.

Nazlı, evini tasarlarken bahçesini nasıl yapacağını planlamış, evin içini yaptıktan sonra dış cephesini detaylı olarak ele almıştır. Çatısını oluştururken iki farklı kule oluşturarak oyunun içerisindeki diğer evler gibi farklı kotlarda çatılar oluşturmuştur. Bahçesini düzenleyerek çim ile kaplamış, bir bölümünde küçük bir gölet oluşturmuştur. Evin yol ile ilişkisini kurmuş, evin girişine bir teras oluşturarak, girişin rahat algılanmasını sağlamıştır. Dış mekanda masa, sandalye ve barbekü yerleştirerek; yaşayan bir yer olmasını sağlamıştır.

Seda, evini bitirdikten sonra bahçesini tasarlamış, havuzu ve çevresini oluşturduktan sonra, bahçeye ağaçlar ve çiçekler yerleştirmiştir. Yol ile evin girişini ilişkilendirmek için çiçekler ile yürüyüş yolu tasarladığı görülmüştür.

Hazar evini havuzun çevresinde oluşturmuş, tüm mekanları havuz ve bahçe ile ilişkilendirmiştir. Mutfaktan bahçeye çıkılabilen ayrı bir kapı yerleştirmiş, bahçe ve ev ilişkisini arttırmıştır. Havuz çevresine şezlonglar yerleştirdiği, evin etrafına ağaçlar koyduğu gözlenmiştir.

Cem evini yoldan geride tutarak, arada kalan alanda havuz ve gölet oluşturmuştur. Gölet üzerine bir köprü tasarlamış, köprü çevresine duvarlar yaparak yerleştirdiği kapı ile girişin kontrollü olmasını sağlamıştır.

6. SONUÇ

Dünyada bilgisayarın günlük hayattaki yerini almasıyla birlikte bilgi çağı başlamıştır. Zamanın çoğunu bilgisayar başında geçirmeye başlayan insanlar, siberuzayla ve sanal mekanlarla tanışmaya ve günlük hayatta kullandıkları mekan alışkanlıklarını bu ortamlara taşımaya başlamışlardır. Bu durumda sanal ortamlar mekan tasarımcılarına / mimarlara ihtiyaç duymaktadır. Sanal mekan kullanıcıları, tıpkı gerçek mekanlarda olduğu gibi insanlardır; dolayısıyla sanal ve gerçek mekanlar arasında benzerlikler kurulması normaldir.

Sanal ortamların günlük hayat içerisinde en yoğun olarak kullanıldığı alanlar kuşkusuz internet ve bilgisayar oyunlarıdır. Geniş kitlelere ulaşabilen bu alanlar giderek gelişen teknoloji ile birlikte giderek daha gerçekçi mekanlar oluşturmaktadırlar. Mimari öğelerin ve tasarım ilkelerinin de dikkate alınması ile artık oyun tasarımı mimarların da ilgilendiği bir alan halini almıştır.

Araştırma konusu olarak bilgisayar ortamında oluşturulan sanal mekanlar ele alınmış; bu mekanların nasıl algılandıkları, gerçek mekanlar ile nasıl karşılaştırılabilecekleri incelenmiştir. Kullanıcılar artık sanal ortamlar içerisinde kendi isteklerine göre tasarımlar yapabilmekte, onları geliştirebilmekte ya da değiştirebilmektedir. Sanal ortamda oluşturulan bu mekanların gerçek mekanlardan ne kadar etkilendikleri, günlük kullanım deneyimlerinin her şeyin özgürce yapılabileceği bu ortama ne kadar aktarıldığı incelenmiştir.

Kitaplıklarda ve özellikle internette yapılan araştırmalarda örnek çalışmalara da ulaşılmıştır. İkinci Yaşam (Second Life) olarak adlandırılan sanal ortam son zamanlarda farklı ülkelerden kişilerin sanal olarak varoldukları bir dünyayı tanımlamaktadır. Bir süre sonra tıpkı gerçek hayattaki plansız büyüme, nüfus artışı gibi sorunların bu alternatif dünyada da yaşandığı; sanal ortamların bir nevi alternetif dünya olarak düşünüldüğü ancak tıpkı gerçek hayattaki gibi davranışlar sergilendiği gözlenmektedir.

Yapılan alan çalışmasında küçük yaşlardan beri bilgisayar kullanan ve sanal ortamlar ile iç içe olan, bilgisayar oyunları ile oynayan çocukların sanal mekanları nasıl algıladıkları ve tasarladıkları incelenmiştir. Çocukların sanal ortamlarda rahatlıkla var olabildikleri ve hatta birbirleri ile iletişim kurmak için bu ortamı tercih ettikleri gözlenmiştir.

Araştırmanın amacına uygun olarak yapılan çalışmalarda çocuklara, yaşadıkları ve tasarladıkları evler hakkında sorular sorulmuş; cevaplar psikolojik ve mimari olarak incelenmiştir. Çocuklar kendi yaşadıkları evleri çizerken çok fazla detay belirtmemelerine rağmen; mekanların ilişkileri ve birbirleri arasındaki bağlantıları ifade etmektedirler. Oyun içerisinde tasarladıkları evlerde, çoğu yaşadıkları evden etkilenmediklerini söylemiş olsa da yaptıkları çizimler ile karşılaştırıldığında mekanlar arasında benzerlikler bulunmuş, bazı ilişkileri aynen kullandıkları görülmüştür. Günlük hayatta kullandıkları eşyalardan sanal ortamlarda da vazgeçemedikleri, hayal ettikleri yaşam tarzını oluşturmaya çalıştıkları gözlenmiştir.

Oyun içerisinde mekanları oluştururken ölçek kavramını yeterince dikkate almadıkları, genellikle çok büyük mekanlar tasarladıkları ancak daha sonra bu mekanlara eşyaları yerleştirirken zorlandıkları, kendilerini mekan içerisinde hayal edemedikleri görülmüştür. Çocukların bu mekanları gerçek mekanlar gibi üç boyutlu olarak algılamakta zorlandıkları; ölçek ve mekan boyutları konusunda yeterli deneyime sahip olmadıklarını söylemek mümkündür. Bazılarının gerçek mekanlara göre oldukça büyük mekanlar oluşturmalarına rağmen bundan rahatsız olmadıkları, büyük evlerin daha güzel olacağına inandıkları görülmüştür. Bu durum çocukların mekanı yeterince hayal edemediğini göstermektedir. Çocuklardan bazıları mekanlara eşyaları yerleştirirken perspektif bakışını kullanarak ve yakınlaşarak kendi gözleri ile mekanları algılamaya çalışmışlardır ve kendilerini mekan içerisinde hayal etmek istemişlerdir; ancak ekran üzerinden mekanı algılamanın gerçek mekan algısından farklı olması nedeniyle mekanları yeterince deneyimleyemedikleri gözlemlenmiştir.

Çoğunlukla apartman dairelerinde yaşayan çocukların, oyun içerisindeki ev tasarımlarında dış mekanlar ile çok rahat ilişki kuramadıkları görülmüştür. Kendileri için ev içerisinde aktivite mekanları tasarlamaya çalışmaktadırlar. Kendileri için tasarladıkları everde günlük ihtiyaçlarını karşılayacak mekanları oluşturduktan sonra, kendileri için spor odası, oyun odası, hobi odası gibi mekanlar tasarlamak istemeleri ve içlerine eşyaları özenle yerleştirmeleri bu yöndeki gerçek ihtiyaçlarını

ortaya koymakta, sanal mekan – gerçek mekan ayırımının burada ortadan kalktığı anlaşılmaktadır.

Çocukların oyun süresince sanal mekanlar içerisinde oldukça rahat hareket ettikleri, bu ortamları oluştururken ise ortamın onlara sunduğu özgürlükten çok iyi bir şekilde faydalanamadıkları gözlenmiştir. Günlük hayatta deneyimledikleri mekanlardan etkilenerek tasarımlar yaptıkları, farklı özellikler taşıyan mekanlar oluşturmak için hayal güçlerini yeterince kullanmadıkları görülmüştür. Bazıları oyun içerisinde karakterlere yaptırdıkları farklı eylemlerden ya da oluşturdukları farklı tasarımlardan bahsetmiş olsada yapılan çalışma içerisinde ilginç birkaç örnek dışında günlük hayatta karşılaşılaşılabilecek türde mekan tasarımları oluşturdukları görülmüştür.

Alan çalışmasında seçilen yaş grubu, soyut kavramların henüz tam olarak gelişmediği, gerçek ve sanal kavramları tam olarak ayırt edemedikleri bir dönemi içermektedir. Yapılan çalışmada çocukların büyük kısmının oyun içerisindeki mekanları günlük hayattaki mekanlar gibi ele aldıkları gözlenmiştir. Bilgisayar başında uzun süre kalan ve özellikle bu oyunu uzun süredir oynayan çocukların sanal mekanları tıpkı gerçek mekanlar gibi detayları ile algılayabildikleri, hatta kendilerini mekanın içerisinde hayal edebildikleri görülmüştür. Sanal mekanlarda geçirilecek sürenin giderek arttığı gözlenmekte, bu durumda sanal ve gerçek mekan ayrımının giderek bulanıklaşacağına hatta kaybolacağına ilişkin bir ipucu olarak görülmektedir.

Sanal ortamların gelecekte günlük hayat içerisinde daha önemli bir yer alacağı düşünüldüğünde, bu mekanların tasarımlarının da dikkatle ele alınması gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Anders'in (1998) öngördüğü gelecekte olduğu gibi, mekanlar sanal ortamlarda tasarlanarak, bir kısmı gerçek hayata aktarılıp bir kısmının sanal ortamda kalacağı yapılar yakın gelecekte ortaya çıkabilmektedir. Mitchell'in (1995) öngörüsü olan gelecek dünyada insanlar sanal ortamlar ve gerçek ortam arasında sürekli yolculuk edecek ve sanal ve gerçek mekan arasında bir ortamda yaşamlarını sürdürmeye başlayacaktır. Tüm bu öngörüler ele alındığında sanal ortamlardaki tasarımların mimarlık adına da önem taşıdığı; ancak sanal mekanların sundukları imkanlardan yeterince yararlanılmadığı söylenebilir.

KAYNAKLAR

Açıkgöz, K., 1996. *''Etkili Öğrenme ve Öğretme''*, Kanyılmaz Matbaası, İzmir

Akman, Y. & Erden M., 1997. *"Gelişim Öğrenme - Öğretme"*, Arkadaş Yayınevi, Ankara

Akkurt, D., 2001. *"Düşünme ve Yaratıcılık"*, (http://www.ak-kurt.com/dy.html , Aralık 2006)

Anders, P., 1998. *"Envisioning Cyberspace: Designing 3D Electronic Spaces"*, McGraw-Hill, New York.

Anderson, B., 2004. *''Hayali Cemaatler –Milliyetçiliğin Kökenleri ve Yayılması'',* Çev. İskender Savaşır. İstanbul, Metis Yayınları.

Arnheim, R., 1997. "*Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*", University of California Press, Berkeley.

Asiliskender, B., 2000. "*Mekan Kavramı*", Yüksek Lisans Tez Raporu 1, İ.T.Ü. F.B.E., Mayıs 2000, İstanbul Okuyan Us Dergi, 15.Sayfa, Ekim 2002, İstanbul
(http://www.geocities.com/brkamimk/mby/mby.html)

Atılgan, D., 2006. *''Mimari Tasarım Araç ve Teknolojilerinde Duyuların Rolü ve Mekansal Deneyim''* EgeMimarlık Dergisi, sayı:58, 2006/3

Atkinson, R. L; Atkinson, R. C; Hilgard E. R., 1995. *''Psikolojiye Giriş II''* Sosyal Yayınları, İstanbul

Aydın, E. D., 2004. *'Bilimkurgu Sineması Yapım Tasarımı Sürecinde Bilgisayar Teknolojilerinin Kullanımı'* Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul

Bacherlard, G., 1996. "*Mekanın Poetikası*", Kesit Yayıncılık, İstanbul.

Baudrillard, J., 1983. "*Simulations*", Semiotext(e) , New York.

Başaran, İ., 1985. *'' Eğitim Psikolojisi''*, Sevinç Matbaası, Ankara

Baykan, C., 2002. *''Mimarlık, Sanallık ve Sanal Mekanların Tasarımı''*. Çağdaş Mimarlık Sorunları Dizisi: Mimarlık ve Sanallık. Ankara, Boyut Yayın Grubu s:55 – 62

Benedikt, M., 1991. ***"****Cyberspace: First Steps****",*** The MIT Press, Cambridge.

Berthol, D.,1996. ''*Designing Digital Space:An Architect's Guide To Virtual Reality''* , John Wiley & Sons , New York, pp 23-39.

Blackmore, V, & Page, A., 1989. *''Evolution: The Great Debate, Batavia'',* Lion Publishing Corporation

Bolter, J.D. , Grusin, R., 1999. ''*Remediation: Understanding New Media''* , MIT Press, Londra

Bridges, A. , Charitos, D., 1997. ''*On Architectural Design In Virtual Environments''* , Design Studies, 18, s:143 - 154

Christensen, N., 2002. ''*Is That How You Look in ''Real Life''?: Recreating the Body Online'* , a dissertation Submitted in Particular Fulfilment of Requirements for Doctor of Philosophy in Sociology, University of California, Los Angeles

Crawford, C., 1997. *'The Art of Computer Game Design'* , Washington State University Pres, Vancouver

Cüceloğlu, D., 1998. ***"****İnsan ve Davranışı****",*** Remzi Kitabevi, İstanbul (ilk basım 1991)

Çağdaş Mimarlık Sorunları Dizisi, 2002, *''Mimarlık ve Sanallık''* , Boyut Yayınevi

Çağdaş, G., 2004-05. *''Enformasyon Teknolojilerindeki Evrimsel Sürecin Mimari Tasarım Eğitimine Yansımaları'',* Tasarım Kuram Eleştiri Dergisi, sayı:2, Güz 04-05

Çatak, G., 2003. *''Bilgisayar Oyunlarında Mimarinin Kullanımı''* Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul

Çolak, C., 2006. *''Sanal Müzeler''* Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Müzecilik Yüksek Lisans Programı, İstanbul

Danışman, G., 2005. *''Ütopya, Mimarlar, Anti-Ütopya''* Mimar-ist Dergisi, Dosya: Ütopyalar Anti-Ütopyalar, 2005/4, 65-67

Demirel, E., 2004. *''Mekan Kurgusu, Boşluğun Mimarisi''* Mimarlık Dergisi, sayı:315, Ocak – Şubat 2004 *(http://old.mo.org.tr/mimarlikdergisi/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=27&RecID=320)*

Dinçer, Ö., 2005. *''Mekansal Hemyüzey Birleşim ve Entegrasyon Kavramları ve Mimari Mekan Organizasyon Süreci''* EgeMimarlık Dergisi, sayı:54, 2005/2

Donath, J.S., 1997. *''Inhabiting theVirtual City: The Design of Social Environments for Electronic Communities''* basılmamış Doktora Tezi, MIT, Şubat 1997. (http://judith.www.media.mit.edu/Thesis/)

Engeli, M., 2001. *"Bits and spaces : architecture and computing for physical, virtual, hybrid realms : 33 projects by Architecture and CAAD, ETH Zurich***",** Birkhèauser

Erdem, E., 2005. *''Tarihte Ütopya ve Mimarlık İlişkisi''* Mimar-ist Dergisi, Dosya: Ütopyalar Anti-Ütopyalar, 2005/4, 78 - 83

Forster, E. M., 1909. **"***The Machine Stops ",* Oxforda Review

Franck, O. A., 2002. *''Düşünce İçin Mimarlık: Sanallığın Gerçekliği''*. Çağdaş Mimarlık Sorunları Dizisi: Mimarlık ve Sanallık. Ankara, Boyut Yayın Grubu s:27 – 30

Fukayama, F., 1999. ***"****Büyük Çözülme (İnsanın Doğası ve Toplumsal Düzenin Yeniden Oluşması) ",* Çeviren: Zeynep Avcı ve Aslı Telli Aydemir, Sabah Kitapçılık, İstanbul

Gagne, R.M.; Briggs, J.L. ve Wager, W.W., (1988). ''*Principles of Instructional Design''* Chicago: Holt, Rinehart and Winston, Inc

Gibson, W., 1984 *''Neuromencer, Matrix Avcısı''* , Altın Kitaplar

Grosz, E. A., 2001. "*Architecture from the Outside", Essays on Virtual and Real Spaces,* The MIT Press, Cambridge.

Gürsel, Y., 2005. *''Düş ve Düşülke Üzerine Çeşitlemeler''* Mimar-ist Dergisi, Dosya: Ütopyalar Anti-Ütopyalar, 2005/4, 68 - 71

Güzel, M., 2006. *''Küreselleşme, İnternet ve Gençlik Kültürü''* Küresel İletişim Dergisi sayı:1, Bahar 2006 http://globalmediatr.emu.edu.tr/bahar2006/Lisansustu_Calismalari/K_resellesme,%20internet%20ve%20Gen_lik.%20mehmet%20g_zel.p (16.03.2007)

Hall, Edward T., 1966. *"The Hidden Dimension"***,** Garden City, Doubleday, New York

Hang-tat L., 2003.*''Ideology and Utopia in Science Fiction''*, A Thesis Submitted in Particular Fulfilment of Requirements for the Degree of Doctor of Philosophy in English, The Chinese University of Hong Kong

Haraway, D., 1991 *''A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist – Feminisim in the Late Twentieth Century''* (http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html)

Hughes, J. ve Sadler, S., (Edited by) 2002. "*Non-plan: essays on freedom participation and change in modern architecture and urbanism*", Architectural Press, Oxford.

Ito, T., 1998. ***"****The Image of Architecture in Electronic Age****",*** Domus 800 , January 1998 (http://www.designboom.com/eng/interview/ito_statement.html)

Kaçmaz, G., 2005. ‘*‘Mimarlık, Bilgisayar ve Sinema: Thomas’nın Sanal Evi’*, itüdergisi/a cilt:4, sayı:2, 88-96 Eylül 2005

Kahvecioğlu, H. L.,1998. *“Mimarlıkta İmaj: Mekansal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine Bir Model”*, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul,

Kalay, Y. E., 2004. ***"****Architecture’s New Media: Principles, Theories and Methods of Computer – Aided Design****",*** Cambridge, London: The MIT Pres

Karadeniz, G, 2002. *‘’Çocukta Kavram Gelişimi’’* Maltepe Üniversitesi SBE, Psikoloji ve İnsani Bilimler YL Tezi (Genel Ağ’da yayınlanmış .pdf formatlı eser)

de Kerckhove, D., 2001. “*The Architecture of intelligence*”, Birkhäuser – Publishers for Architecture, Basel.

Kurtuluş, H., 2006. *‘’Jean Piaget’’*
http://www.gata.edu.tr/dahilibilimler/cocukruh/piaget.htm (20.12.2006)

Lang, J., 1987. *‘’ Creating Architectural Theory, The Role Behavioral Sciences in Enviromental Design’’* Van Nostrand Reinhold, New York, pp 86 - 110

Lynch, K., 1960. *“The image of the city”,* The MIT Press, Cambridge. *24. baskı, 1996*

Merleau – Ponty, M., 2006. “*Algının Önceliği ve Onun Felsefi Sonuçları*”, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

Mitchell, W. J., 1995. “*City of bits: space, place, and the infobahn*”, The MIT Press, Cambridge.

Mitchell, W. J., 2000. “*E-topia: Urban life, Jim-but not as we know it*”, The MIT Pres, Cambridge.

Morgan, C., L., and Zampi, G.,1995. ‘‘*Virtual Architecture’’,* B. T. Batsford Ltd, London

Morgan, CT.,1980. ‘‘*Psikolojiye Giriş Ders Kitabı’’,* HÜ Psikoloji bölümü Yayınları (Ed. Sirel Karakaş)

More, T.,1999. ‘‘*Utopia’’ İşbankası* Yayınları, İstanbul (çevirmen: Vedat Günyol)

Morley, D. ve Robins, **K.,** 1995. ‘).*’’İdeoloji ve Kültürel Kimlik”* Çev. N. Domaniç. İstanbul: Sarmal Yayınevi.

Muratoğlu, E.,2000. ‘‘*Eve Dönüş: @ home’’ Domus m*, sayı:2, s:86 – 87

Nicolopoulou, A. & Cole, M., 1990*. ‘’ Gender Differences and Aesthetic Imagination in the Stories of Four – Year – Olds’’* Social Realism Versus Grotesque Surrealism. Paper presented at the 17th Annual Conference of the International Children’s Literature Association. San Diego, CA

Novak, M., 1998*. ‘’Liquid Architectures in Cyberspace, Cyberspace First Steps’’* MIT Press, Cambridge

Newcombe, N. S. ve Huttenlocher, J. 2000. “*Making space: the development of spatial representation and reasoning*”, The MIT Press, Cambridge.

Nicolopoulou, A., 2004. ‘*‘Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya : Piaget, Vygotsky ve Sonrası’’* (çev: Dr. Melike Türkan Bağlı) Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimlerl Fakültesi Dergisi , cilt:37, sayı:2 137-169

Önder, A., 2002. *‘’Siberuzayda Mimarlık, Sanal Dünyada Gerçek Mimarlar’’* Mimarlık ve Sanallık, Boyut Kitapları Arredomento Mimarlık Çağdaş Mimarlık Sorunları Dizisi-1, Ocak 2002, Boyut Yayın Grubu, İstanbul

Özen, A., 2004. *‘’Sanal Ortamlarda Mekansal Okuma Parametreleri ve Sanal Müzeler’’* Y. Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, pp 45.

Özener, O. Ö.; Pak, B. ; Erdem A., 2002. *‘’Mimari Etkinlik Alanı Olarak İnternet ve Yeni Perspektifler’’ http://atlas.cc.itu.edu.tr/~pakbu/blog/mea.pdf*

Piaget, J., 2004. *‘’Çocukta Dünya Tasarımı’’* çev: Hüsen Portakal, İstanbul Cem Yayınları 2004

Piaget, J., 1952. ‘’*The Origins of Intelligence in Children*.’’ International Universities Press, New York.

Piaget, J, 1962. *‘Play, Dreams and Imitation in Childhood’’* Norton, New York

Piaget, J. ve Inhelder, B., 1956. ‘’*The Child’s Conception of Space’’* Routledge, London

Penz, F., Radick, G. ve Howell, R., (Edited by) 2004. “*Space: in science, art and society*”, Cambridge University Press, Cambridge.

Polat, N., 2002 *‘’Sanal Dünyada Duygusal Doyum’’*, İletişim, sayı:16, s:93 - 117

Rose, S., 1976 *‘’The Conscious Brain’’ (Bilinçli Beyin),* Penguin Books Ltd

Rose, S., 1991 *‘’Molecules and Minds:Biology and the Social Order’’* John Wiley and Sons Ltd.

Rykwert, J., 2002. “*The seduction of place: the city in the twenty-first century*”, Vintage Books, New York.

Sargın, G, A., 2002. *‘’Aklın Bir Anlık Durgunluğu; Sanallık ve Mekanı Üzerine Tezler’’*, Çağdaş Mimarlık Sorunları Dizisi: Mimarlık ve Sanallık. Ankara, Boyut Yayın Grubu s: 9 - 26

Schulz, C. N., 1971. *‘’Existence Space and Architecture’’*, Praeger Publishers Inc. New York

Schweibenz, W., 2004. *‘’The Development of Virtual Museums’’*, ICOM News No:3

Sikiaridi, E.; Vogelaar, F., 2006. **‘‘***Dijital Kentleşme”,* Mimarist dergisi 2006/3 sy:78-83)

Sirbu, D. , ‘’*Digital Places in Virtual Reality Environments: Interferences with Evolutionary Agents’’* , http://vs2.idat.org/unstructured02/cybrid.html (Ağustos, 2005)

Sperling, A., 1979. *“Psychology, Made Simple”,* W. H. Allen, London

Spiler, N., 1998. *"Architects in Cyberspace II"*, John Wiley Son Ltd., London

Sugarman, S., 1989. ***"****Piaget's Construction of the Child's Reality****",*** Cambridge University Pres, Cambridge

Timisi, N., 2003. *'Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi'*. Ankara, Dost Yayınevi.

Toker, F; Kuzgun Y; Cebe N; Kaya, B.U., 1968 *'' Zekâ Kuramları ''* MEB Yayınları, Ankara

Toy, M., 1995. *"Architects in Cyberspace "*, Academy Group., London

Uğur, A. ve Bilici, M., 1998. *''Bilgi Toplumu, İnternet ve Demokrasi –Dijital Alemin Genleşen Kamusal Alanı''*, Yeni Türkiye, sayı 19, s. 488-496.

Uluoğlu, B., 2002. *''…Miş Gibi''*. Çağdaş Mimarlık Sorunları Dizisi: Mimarlık ve Sanallık. Ankara, Boyut Yayın Grubu s:37 – 44

Venturi, R., 1988. ***"****Learning From Las Vegas****",*** MIT Press, *Massachusetts*

Vitruvius, 1998. ***"****Mimarlık Üzerine On Kitap",* (çev: Güven, S) YEM Yayınevi, İstanbul

Von Meiss, P., 1990. ***"****Elements of Architecture: From Form to Place"*, Van Nostrand Reinhold Pub: New York

Vygotsky, L. S., 1967. ***"****Play and It's Role in the Mental Development of the Child"*, Soviet Psychology,12, 6-18

Walker, J., 1990. *"Through the Looking Glass",* The Congress of The Art of Human Computer Interface Design*,* Editör: Laurel, B., Addison-Wesley Publishing Company Inc, pp 439-447.

Yapıcı, Ş.; Yapıcı, M., 2006. *''Çocukta Bilişsel Gelişim''* http://www.universite-toplum.org/pdf/pdf.php?id=263 (Aralık, 2006)

Yılmaz, H., 2006. *''Sanal Organizasyonlar Ve Stratejik İş Birliği Modeli Olarak Sanal Ağ Organizasyonu''* http://www.bilgiyonetimi.org/cmpages/mkl_gos.php?nt=426

Yücel, A., 1981. *''Mimarlıkta Biçim ve Mekanın Dilsel Yorumu Üzerine*'' İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi, İstanbul

İnternet Kaynakları:

- http://thesims2.ea.com/ (Ocak, 2007)
- http://en.wikipedia.org/wiki/The_Sims (Ocak, 2007)
- http://www.simstr.com/ (Ocak, 2007)
- http://tr.wikipedia.org/wiki/The_Sims (Ocak, 2007)
- http://www.simsorun.com/ (Şubat, 2007)
- http://www.arkitera.com/news.php?action=displayNewsItem&ID=14626), (Şubat, 2007)
- http://secondlife.com/ , (Şubat, 2007)
- http://en.wikipedia.org/wiki/Second_Life , (Şubat, 2007)
- http://www.sjsu.edu/faculty/butryn/whatisa.htm (Kasım, 2006) Cyborgology 101
- http://www.uva.co.uk/ (Mart, 2007) United Visual Arts
- http://www.cybergeography.org/atlas/atlas.html (Eylül, 2006) An Atlas Of Cyberspaces)
- http://architettura.supereva.com/inabit/20000728/index_en.htm (Eylül, 2006) The Virtual House Competition

- http://www.digitalcitiesproject.net/ (Kasım, 2006)

- http://www.fno.org/museum/museweb.html (Mart, 2007), Building a Virtual Museum Community

- http://www.zakros.com/liquidarchitecture/liquidarchitecture.html (Mart, 2005), (Marcos Novak, "Liquid Architectures in Cyberspace" from "Cyberspace: First Steps" edited by Michael Benedikt)

- http://www.a-matter.de/digital-real/eng/main.asp?es=6 (Mart, 2005), (Liquid~, Trans~, Invisible~ : The Ascent and Speciation of the Digital in Architecture. A Story.)

Ek_A
ANKET SORULARI

FİZİKSEL - SANAL MEKAN OLUŞUMU VE KULLANICI İLİŞKİSİ TEZ ÇALIŞMASI ANKET SORULARI

AD SOYAD
CİNSİYET
YAŞ

1

AİLE PROFİLİ	MESLEĞİ	EĞİTİMİ	DOĞUM YERİ	DOĞUM TARİHİ
ANNE				
BABA				
KENDİSİ				
KARDEŞ				
KARDEŞ				
DİĞER				

2 **EVİNİZİN SAHİPLİK DURUMU NEDİR?**
A-EV SAHİBİ ☐ C-LOJMAN ☐
B-KİRA ☐ D-DİĞER ☐

3 **YAŞADIĞINIZ EVİN ÖZELLİKLERİ**
A-BAHÇELİ TEK EV ☐ C-TOPLU KONUT ☐
B-APARTMAN D. ☐ D-DİĞER ☐

4 **EVİNİZDE KAÇ ODA VAR? (salon harici oda sayısı nedir?)**
A-1 ☐ C-3 ☐
B-2 ☐ D-DİĞER ☐

5 **EVİNİZ SİZİN İÇİN YETERLİ Mİ? (İHTİYAÇLARINIZI KARŞILIYOR MU?)**
A-EVET ☐ B-HAYIR ☐

6 **EVİNİZDE BİLGİSAYAR VAR MI?**
A-EVET ☐ B-HAYIR ☐

7 **BİLGİSAYAR EVİN HANGİ ODASINDA BULUNUYOR?**
A-SALON ☐ C-ÇALIŞMA O. ☐
B-OTURMA O. ☐ D-ÇOCUK O. ☐

8 **BİLGİSAYAR İLE NE KADAR VAKİT GEÇİRİYORSUNUZ?**
A-1 SAATTEN AZ ☐ C-2-3 SAAT ☐
B-1-2 SAAT ☐ D-3 SAATTEN ÇOK ☐

9 **BİLGİSAYARI DAHA ÇOK NE AMAÇLI KULLANIYORSUNUZ?**
A-DERS ÇALIŞMA / ÖDEV ☐ C-OYUN OYNAMA ☐
B-İNTERNET ☐ D-DİĞER ☐

10 **EVİNİZDE İNTERNET BAĞLANTISI VAR MI?**
A-EVET ☐ B-HAYIR ☐

11 **NE SIKLIKTA İNTERNET KULLANIYORSUNUZ?**
A-HAFTADA BİR KEZ ☐ C-HER GÜN ☐
B-HAFTADA 3-5 KEZ ☐ D-DİĞER ☐

12 **OYUNU (THE SIMS) NE KADAR SÜREDİR OYNUYORSUNUZ?**
A->1 YILDAN AZ ☐ C->2 YILDAN FAZLA ☐
B-1-2 YIL ☐ D-DİĞER ☐

13 **OYUNU (THE SIMS) NE SIKLIKLA OYNUYORSUNUZ?**
A-HERGÜN ☐ C-HAFTADA 3-5 ☐
B-HAFTADA 1-2 ☐ D-DİĞER ☐

14 **OYUNU (THE SIMS) OYNARKEN BİLGİSAYAR BAŞINDA NE KADAR VAKİT GEÇİRİYORSUNUZ?**
A-1 SAATTEN AZ ☐ C-2-3 SAAT ☐
B-1-2 SAAT ☐ D-3 SAATTEN ÇOK ☐

15 **OYUNUN (THE SIMS) HANGİ ÖZELLİKLERİ DAHA ÇOK İLGİNİZİ ÇEKİYOR?**
A-KARAKTER YARATMA ☐ C-KARAKTERLERİN YAŞAMLARI ☐
B-MEKAN YARATMA ☐ D-DİĞER ☐

16 **MEKANLARI OLUŞTURUKEN NELERDEN ESİNLENİYORSUNUZ (ETKİLENİYORSUNUZ)?**
A-ETKİLENMİYORUM ☐ C-YAKIN ÇEVREMDEN ☐ E-DİĞER ☐
B-KENDİ EVİMDEN ☐ D-TELEVİZYON VE DERGİLERDEN ☐

17 **OYUNDA HANGİ AŞAMALAR ZEVKLİ GELİYOR?**
A-YAKIN ÇEVREYİ TANIMLAMA, ARAZİYİ SEÇME, EV VE ÇEVRE İLİŞKİSİNİ KURMA ☐
B-EVİ TASARLAMA ☐
C-EVİ DEKORE ETME, İÇİNDEKİ EŞYALARI SEÇME ☐
D-KARAKTERLERİN EYLEMLERİ ☐
E-PARA HARCAMA - ALIŞ VERİŞ ☐
F-PARA KAZANMA ☐
G-DİĞER ☐

18 **EVİ TASARLARKEN EN ÇOK HANGİ MEKANIN TASARIMINI YAPMAKTAN HOŞLANIYORSUN?**
A-SALON ☐ D-MUTFAK ☐ G-DİĞER ☐
B-ÇOCUK ODASI ☐ E-ÇALIŞMA ODASI ☐
C-Y. ODASI ☐ F-BANYO ☐

19 **OYUNU OYNARKEN KARAKTERLERİN OLUŞTURULMASI; GİYİMİ, FİZİKSEL ÖZELLİKLERİ vs. İLGİNİ ÇEKİYOR MU?**
A-EVET ☐ B-HAYIR ☐

20 **OYUNU OYNAYAN DİĞER ARKADAŞLARIN İLE OYUNDAKİ MEKANLAR YA DA KARAKTERLER HAKKINDA BİLGİ ALIŞVERİŞİNDE BULUNUYOR MUSUN?**
A-EVET ☐ B-HAYIR ☐

21 **EN ÇOK HANGİ KONULAR ÜZERİNE KONUŞUYORSUNUZ; BİLGİ ALIŞ-VERİŞİ YAPIYORSUNUZ?**
A-OYUN ÖZELLİKLERİ ☐ E-MALZEME - EŞYA KULLANIMI ☐
B-EV - MEKAN TASARIMI ☐ F-KİŞİLERİN DAVRANIŞLARI ☐
C-KARAKTER OLUŞTURMA ☐ G-ÇEVRE VE KARAKTERLER İLE İLİŞKİ ☐
D-OYUNA ÖZELLİKLER EKLEME / GELİŞTİRME ☐ H-DİĞER ☐

22 **TASARLADIĞIN BU EVDE YAŞAMAK İSTER MİYDİN? SENCE BU EV AİLENİN GÜNLÜK İHTİYAÇLARINI KARŞILAYABİLİR Mİ?**
A-EVET ☐ B-HAYIR ☐ C-KISMEN ☐ D-DİĞER ☐

ÖZGEÇMİŞ

1982 yılında İzmit'te doğan Aylin, Kocaeli Anadolu Lisesi'nden 2000 yılında mezun olmuştur. 2000 yılında, Yıldız Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü'nde başladığı lisans öğrenimini 2004 yılında tamamlamış, halen aynı yıl başladığı İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimari Tasarım Programı'ndaki yüksek lisans eğitimini sürdürmektedir.İyi derecede İngilizce ve orta derecede Almanca bilgisine sahiptir.

Lisans eğitimi sırasında 'Mostar 2004' workshop çalışması kapsamında 2003 yılı Temmuz ayında Bosna Hersek'teki çalışmalara katılmıştır. 2004 yılı itibariyle Dome Mimarlık Ofisinde 'Diamond Of Istanbul' projesinde , daha sonra 'Ramada Oteli' şantiyesinde çalışmıştır. Kısa bir süre '4 + Mimarlık Ofisi'nde tasarım ve uygulama projelerinde yer aldıktan sonra; Ocak 2006'dan beri 'Uras Dilekci Mimarlık Ofisi'nde çalışmaktadır.