



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

İÇ MİMARLIK VE ÇEVRE TASARIMI ANABİLİM DALI

**AKSİYON OYUNLARINDA
YARI GERÇEK İÇ MEKAN KURGUSU:
“CONTROL” OYUNU ÖRNEĞİ**

Mevlüt Berk YÜCA

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2024



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı

AKSİYON OYUNLARINDA
YARI GERÇEK İÇ MEKAN KURGUSU:
“CONTROL” OYUNU ÖRNEĞİ

Mevlüt Berk Yüca

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2024

**AKSİYON OYUNLARINDA
YARI GERÇEK İÇ MEKAN KURGUSU:
“CONTROL” OYUNU ÖRNEĞİ**

Danışman: Doç. Selin MUTDOĞAN

Yazar: Mevlüt Berk YÜCA

ÖZ

Bu tez, aksiyon oyunlarında iç mekân tasarımını yarı gerçekçi iç mekân kurgusu bağlamında incelemektedir. Control oyunundaki “Oldest House” mekânı, oyunun temasını destekleyen ve oyuncunun yön bulma, keşif ve strateji geliştirme süreçlerine katkı sağlayan özgün bir örnek olarak ele alınmıştır. Çalışmada, mekânın fiziksel, algısal ve kavramsal boyutları analiz edilerek, yarı gerçekçi mekân kurgusunun oyuncunun oyun dünyasında aldığı kararlar ve etkileşimler üzerindeki rolü incelenmiştir. Control oyununun yarı gerçekçi mekân tasarımının, oyuncuya yön bulma ve stratejik düşünme imkânı sunarken, atmosferin derinleşmesine nasıl katkı sağladığı bulgularla desteklenmiştir. Bu çalışmanın sonuçları, video oyunlarında mekân kurgusunun yalnızca estetik bir öge değil, aynı zamanda oynanışı zenginleştiren bir bileşen olduğunu ortaya koymaktadır. Tezde sunulan bulgular, oyun tasarımında mekânsal kurguya dair akademik literatüre katkı sağlamayı ve oyun geliştiricilere rehberlik etmeyi amaçlamaktadır.

Anahtar sözcükler: aksiyon video oyunları, iç mekân kurgusu, yarı gerçekçi mekân, fiziksel mekân, algısal mekân, kavramsal mekân.

**SEMI-REALISTIC INTERIOR DESIGN
IN ACTION GAMES:
THE CASE OF THE GAME “CONTROL”**

Supervisor: Doç. Selin MUTDOĞAN

Author: Mevlüt Berk YÜCA

Abstract

This thesis examines interior design in action games within the context of semi-realistic spatial configurations. The "Oldest House" setting in the game *Control* is analyzed as a unique example that supports the game's theme while enhancing the player's processes of navigation, exploration, and strategy development. By analyzing the physical, perceptual, and conceptual aspects of this space, the study investigates the role of semi-realistic spatial design in influencing players' decisions and interactions within the game world. The findings reveal that the semi-realistic design in *Control* not only aids in navigation and strategic thinking but also deepens the atmospheric experience. The results of this study demonstrate that spatial configuration in video games is not merely an aesthetic element but a component that enriches gameplay. The insights presented in the thesis aim to contribute to academic literature on spatial design in game development and provide guidance for game developers.

Keywords: action video games, interior design, semi-realistic space, physical space, perceptual space, conceptual space.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ.....	i
ABSTRACT.....	ii
İÇİNDEKİLER DİZİNİ.....	iii
TABLolar DİZİNİ.....	vi
GÖRSEL DİZİNİ	vii
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM: AKSİYON OYUNLARI VE VIDEO OYUN UZAYI.....	3
1.1 Video Oyunlarının Temel Özellikleri.....	3
1.2 Aksiyon Oyunlarının Temel Özellikleri.....	7
1.3. Video Oyun Uzayı (Gamespace).....	12
1.4. Sanal Mekanlar.....	14
1.5. Oyun Dünyasında Oyuncunun Yeri.....	15
1.6 Video Oyun Dünyaları ve Mekansal Örnekleri.....	20
1.6.1 Lineer oynanışı tanımlayan Ray ve Hatlar.....	22
1.6.2 Dallanan oynanışı tanımlayan Labirentler.....	23
1.6.3 Merkezîyetçi Oynanışı Tanımlayan Arenalar ve Hublar.....	25
1.6.4 Serbest Oynanışı Tanımlayan Açık Dünyalar.....	28
2. BÖLÜM: İÇ MEKAN KURGUSU VE YARI GERÇEKÇİ MEKAN.....	30
2.1 İç Mekan Kurgusunun Tanımı ve Temel Unsurları.....	30
2.1.1 Fiziksel Mekan.....	32
2.1.2 Algısal Mekan.....	40
2.1.3 Kavramsal Mekan.....	45
2.2 Video Oyunlarında İç Mekan Kurgusu.....	47
2.2.1 Fiziksel Mekan.....	47

2.2.2 Algısal Mekan.....	50
2.2.3 Kavramsal Mekan.....	52
2.3 Yarı Gerçekçi Mekan Kurgusu.....	53
3.BÖLÜM: OYUN ANALİZİ: “CONTROL”.....	56
4.1 Araştırmanın Amacı ve Önemi.....	56
4.2 Yöntem.....	57
4.3 “Control” Video Oyunu.....	57
4.4 Oyunun Hikaye Akışı.....	59
4.5 Oynanış Mekanikleri.....	61
4.6 Haritalar ve Bölgeler.....	65
4.6.1 İdari Bölüm(Executive Sector).....	69
Yönetici Ofisi (Director's Office).....	69
İdari İşler(Executive Affairs).....	71
Merkez İdare(Central Executive).....	72
Yönetim Kurulu Odası (Board Room).....	74
Kantin(Cafeteria).....	76
Kayıp Mektuplar Arşivi (Dead Letters).....	78
İletişim Departmanı (Communications Department).....	80
Posta Merkezi (Mail Room).....	82
Hava Basıncılı Sistemler (Pneumatics).....	83
Özel Hat Odası (Hotline Chamber).....	85
4.6.2 Araştırma Bölümü (Research Sector).....	86
Merkez Araştırma (Central Research).....	86
Dr. Darling'in Ofisi(Dr. Darling's Office).....	88
Parakineziyoloji(Parakinesiology).....	90
Parapsikoloji (Parapsychology).....	92
Hipnoz Laboratuvarı (The Hypnosis Lab).....	93
Ritüel Bölümü (Ritual Division).....	95
Senkronite Laboratuvarı(Synchronicity Lab).....	96

HRA Laboratuvarı.....	98
Sisli Labirent (Ashtray Maze).....	99
4.7 Bulgular.....	102
SONUÇ.....	110
KAYNAKÇA	112
YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	114
ETİK BEYANI.....	115
YÜKSEK LİSANS TEZİ ORJİNALLİK RAPORU.....	116
PROFICIENCY IN MASTER'S THESIS ORIGINALITY REPORT.....	117

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1. İdari Bölüm bulguları.....	103
Tablo 2. Araştırma Bölümü bulguları.....	107

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Önal(2012). Oyuncunun oyunla olan etkileşimi.....	4
Görsel 2. Swink(2009). Oyuncu etkileşimi.....	6
Görsel 3. Skyrim(2011) Birinci ve üçüncü şahıs bakış açısı. shorturl.at/dAn4m	9
Görsel 4. Dark Souls 2(2014). shorturl.at/Hn9QD	10
Görsel 5. XCOM(2012). shorturl.at/byboO	10
Görsel 6. Unity Oyun Motoru katı hacmin çarpışma hacminin tanımlaması. shorturl.at/Qh296	12
Görsel 7. Control(2019). shorturl.at/nJAsn	13
Görsel 8. Sanalika(2008). shorturl.at/Uc0DF	14
Görsel 9. Zelda BOTW(2017). shorturl.at/HyG75	15
Görsel 10. Sanal gerçeklik ekipmanları ile oyuna dahil olan oyuncular. shorturl.at/gd8XP 16	
Görsel 11. Swink(2009). Akış eğrisi.....	17
Görsel 12. Runescape(2001). Sosyalleşme Alanı.....	19
Görsel 13. God Of War Ragnorök(2024) Atreus sandığı parçalayarak açıyor.....	20
Görsel 14. Level Blockout. shorturl.at/cntbl	21
Görsel 15. Lineer Oynanış Akışı.....	22
Görsel 16. Rise of Fox Hero(2023) Oynanış. shorturl.at/ILU0k	23
Görsel 17. Labirent Oynanış Akışı.....	23
Görsel 18. Maze Oynanış Akışı.....	24
Görsel 19. Super Cloudbuilt(2017) Oyun Dünyası. shorturl.at/JHgYs	25
Görsel 20. Arena Dünya Yapısı.....	26
Görsel 21. HUB Dünya Yapısı.....	27
Görsel 22. Monster Hunter World(2018) Toplanma Merkezi. shorturl.at/EawAE	27
Görsel 23. The Witcher 3(2018). shorturl.at/2zSuu	29
Görsel 24. Ching'in mekan kurgusu.....	31
Görsel 25. Kapalı Mekan (Dan Cox(2015) sunumundan).....	33

Görsel 26. Korunma Alanı (Dan Cox(2015) sunumundan).....	34
Görsel 27. İma Edilen Mekan (Dan Cox(2015) sunumundan).....	34
Görsel 28. İma Edilen Mekan (Dan Cox(2015) sunumundan).....	35
Görsel 29. Mekansal öğelerin düzeni (Dan Cox(2015) sunumundan).....	37
Görsel 30. Mekansal öğelerin düzeni (Dan Cox(2015) sunumundan).....	38
Görsel 31. Kaos ve düzen farkı (Dan Cox(2015) sunumundan).....	38
Görsel 32. Mekanların Manipülasyonu (Dan Cox(2015) sunumundan).....	39
Görsel 33. Yüzey Artikülasyonu (Dan Cox(2015) sunumundan).....	41
Görsel 34. Karmaşıklıkta Optimizasyonu (Dan Cox(2015) sunumundan).....	43
Görsel 35. Bioschock Infinite(2013) Colombia'da bir dükkan. shorturl.at/5WsBa	46
Görsel 36. Control(2019) doğaüstü olayların temsili. shorturl.at/TebhX	58
Görsel 37. Control(2019) Jesse'nin yükselme gücü. shorturl.at/o5Giy	58
Görsel 38. Control(2019) Hizmet Tabancası. shorturl.at/zGRk2	62
Görsel 39. Control(2019) Enerji Kalkanı Yeteneği. shorturl.at/wOCHZ	63
Görsel 40. Control(2019) Etkileşimli Çevre. shorturl.at/ALp8t	64
Görsel 41. Control(2019). İdari Bölüm(Executive Sector).....	66
Görsel 42. Control(2019). Maintenance Sector.....	67
Görsel 43. Control(2019). Research Sector.....	68
Görsel 44. Control(2019). Containment Sector.....	69
Görsel 45. Control(2019). Yönetici Ofisi.....	70
Görsel 46. Control(2019). İdari İşler.....	71
Görsel 47. Control(2019). Merkez İdare.....	73
Görsel 48. Control(2019). Merkez İdare diğer kısımları.....	73
Görsel 49. Control(2019). Yönetim Kurulu Odası.....	75
Görsel 50. Control(2019). Kantin.....	77
Görsel 51. Control(2019). Kayıp Mektuplar Arşivi.....	79
Görsel 52. Control(2019). İletişim Departmanı.....	81
Görsel 53. Control(2019). Posta Merkezi.....	82
Görsel 54. Control(2019). Hava Basıncı Sistemleri.....	84

Görsel 55. Control(2019). Özel Hat Odası.....	85
Görsel 56. Control(2019). Merkez Araştırma.....	87
Görsel 57. Control(2019). Dr. Darling'in ofisi.....	89
Görsel 58. Control(2019). Parakinesiology.....	91
Görsel 59. Control(2019). Parapsychology.....	92
Görsel 60. Control(2019). Parapsychology.....	92
Görsel 61. Control(2019). Hipnoz Laboratuvarı.....	94
Görsel 62. Control(2019). Ritüel Bölümü.....	95
Görsel 63. Control(2019). Ritüel Bölümü.....	96
Görsel 64. Control(2019). Senkronite Laboratuvarı.....	97
Görsel 65. Control(2019). HRA Lab.....	98
Görsel 66. Control(2019). Sisli Labirent.....	100
Görsel 67. Control(2019). Sisli Labirent.....	101
Görsel 68. Control(2019). Sisli Labirent.....	101

GİRİŞ

Dijital oyun sektörü, teknolojik gelişmelerle hızla evrim geçirerek yalnızca eğlence amaçlı bir alan olmaktan çıkıp, oyuncuya derinlemesine bir deneyim sunan çok boyutlu bir medya biçimi haline gelmiştir. Bu evrim sürecinde, oyunlardaki mekânsal kurgunun önemi artmış; oyuncunun mekânla etkileşimi, oyunun temasını, atmosferini ve oynanış dinamiklerini belirleyen temel bir bileşen olarak öne çıkmıştır. Özellikle aksiyon türü video oyunlarında, mekân tasarımı oyuncuya stratejik kararlar aldırarak, yön bulma süreçlerini şekillendiren ve oyuncuyu oyunun dünyasına daha derinlemesine çeken bir rol üstlenmektedir.

Bu çalışmada, aksiyon oyunlarında iç mekân tasarımı yarı gerçekçi mekân kurgusu bağlamında ele alınmaktadır. Control oyunundaki “Oldest House” mekânı, oyunun temasını, oyuncuya yaşattığı duyguları ve stratejik oynanış unsurlarını destekleyen bir iç mekân örneği olarak seçilmiştir. Control, aksiyon türünde olmasının yanı sıra, karmaşık ve katmanlı bir mekânsal kurguyla oyuncuya hem tanıdık hem de gizem dolu bir atmosfer sunarak mekânın çok yönlü bir araç olarak işlev gördüğü bir oyun olarak dikkat çekmektedir. Bu bağlamda, “Oldest House” mekânının fiziksel, algısal ve kavramsal boyutları analiz edilerek, yarı gerçekçi mekân kurgusunun oyuncunun oyunda aldığı kararları, navigasyon becerisini ve oyunun atmosferini nasıl etkilediği incelenmiştir.

Tezin birinci bölümünde, video oyunlarının temel özellikleri ve aksiyon oyunları türünün nitelikleri ele alınarak, video oyun uzayı, sanal mekân kavramı ve oyuncunun oyun dünyasındaki yeri gibi anahtar kavramlar derinlemesine açıklanmaktadır. Bu kapsamda, oyun mekânları oynanış tarzlarına göre sınıflandırılmış ve lineer, dallanmış, merkeziyetçi ve serbest oynanış özelliklerine sahip mekân türleri ayrıntılı olarak incelenmiştir. İkinci bölümde, iç mekân kurgusunun tanımı, temel bileşenleri ve video oyunlarındaki önemi ele alınmakta; fiziksel, algısal ve kavramsal boyutlarıyla iç mekân kurgusu detaylandırılarak, bu kurgunun oyuncu deneyimine etkileri üzerinde durulmaktadır. Bu bağlamda, yarı gerçekçi mekân kurgusunun video oyunlarındaki işlevi ve bu kurgunun oynanışa katkıları kapsamlı bir şekilde ele alınmıştır. Üçüncü bölümde, Control oyununun mekânsal kurgusu analiz edilmekte; oyundaki hikâye akışı, oynanış mekanikleri, haritalar ve öne çıkan belirli bölgesel mekânlar üzerinden detaylı bir çözümleme yapılmaktadır. Bu analiz, oyuncunun mekânda nasıl yönlendirildiği, mekânın

hikâye anlatımına katkısı ve oyunun özgün mekânsal yapısının oyuncu deneyimine etkileri üzerinden derinleştirilmiştir.

Bu çalışma, oyun mekânlarının yalnızca görsel bir dekor değil, oyuncunun yön bulma ve strateji geliştirme süreçlerini doğrudan etkileyen çok katmanlı bir araç olarak işlev görebileceğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Çalışmanın sonuçları, video oyun tasarımında mekânsal kurgunun oyuncu deneyimini nasıl derinleştirebileceğine dair önemli ipuçları sunmakta ve oyun tasarımcıları için bir rehber niteliği taşımaktadır. Ayrıca, bu tez, akademik literatürde oyun içi mekân tasarımının oynanışa olan etkilerini inceleyen çalışmalara katkı sağlamayı hedeflemektedir.

1. BÖLÜM: AKSİYON OYUNLARI VE VİDEO OYUN UZAYI

Günümüzde video oyunları, küresel bir eğlence endüstrisi olarak önemli bir yer edinmiş ve teknolojik gelişmelerin de etkisiyle hızla evrim geçirmiştir. Bu dönüşüm, video oyunlarının basit grafiklerle sınırlı olduğu dönemlerden, gerçekçi grafiklere, geniş açık dünyalara ve sanal gerçeklik gibi yenilikçi teknolojilere kadar uzanan bir yolculuğu kapsamaktadır. Özellikle aksiyon oyunları, bu gelişim sürecinde öne çıkmış ve oyunculara sunduğu yoğun deneyimlerle diğer oyun türlerinden ayrılmıştır. Bu tür oyunlar, yalnızca eğlence sağlamakla kalmayıp, oyuncuların teknik becerilerini ve bilişsel süreçlerini de etkilemektedir.

Video oyunlarının evrimi, oyun dünyalarının tasarımında da köklü değişikliklere yol açmıştır. Algoritmalara ve matematiksel kurallara dayalı olarak inşa edilen bu dünyalar, oyunculara geniş bir özgürlük sunarken, tasarımcılar için de sınırsız yaratıcılık imkanı tanımaktadır. "Sandbox" gibi metaforlarla tanımlanan bu oyun dünyaları, oyunculara kendi stratejilerini geliştirme, oyun dünyasını keşfetme ve kendi hikayelerini oluşturma fırsatı sunar. Ancak, oyun dünyalarının tasarımı yalnızca özgürlük sunmakla sınırlı kalmaz; doğrusal, merkeziyetçi ve açık dünya gibi farklı yapılarla oyuncu deneyimini şekillendiren çeşitli tasarım yaklaşımlarını da içerir.

İç mekana sahip aksiyon oyunları, bu tür oyunların temel özellikleri ve dinamikleri üzerinde özel bir odaklanma gerektirir. İç mekanların tasarım ve düzenleme biçimi, bu oyunlarda oyuncu deneyimini doğrudan etkileyen bir unsur olarak öne çıkar. İç mekan tasarımı, oyunun atmosferini, oyuncunun mekânsal farkındalığını ve stratejik karar alma süreçlerini şekillendiren önemli faktörler arasında yer alır ve dolayısıyla oyuncunun başarı şansını büyük ölçüde belirler. Bu bağlamda, iç mekan kurgusunun nasıl oluşturulduğunu anlamak için, öncelikle aksiyon oyunlarının temel özellikleri üzerinde durulacak, ardından video oyun uzayının yapısı üzerinden video oyun dünyalarının genel yapısı incelenecektir.

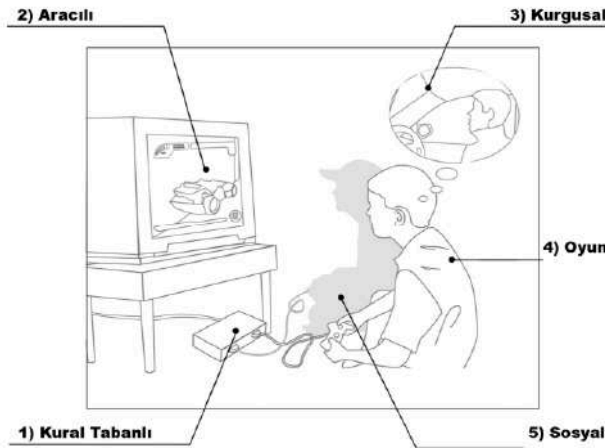
1.1 Video Oyunlarının Temel Özellikleri

Günümüzde, video oyunları küresel bir eğlence endüstrisi olarak milyonlarca insanı etkileyerek önemli bir konum kazanmıştır. Video oyunları kavramı, geçmişte günlük yaşamımızda sıkça karşılaştığımız bir fenomen olmasa da, son dönemlerde kendi

başına bir eğlence aracı olarak belirgin bir şekilde yükselmiştir. Bu artan popülerlik, akademik çevrelerde video oyunları alanına yönelik ilginin de artmasına neden olmuştur.

Aksiyon oyunlarına geçmeden önce oyun kavramını incelemek ve bu alanda yapılan çalışmaları değerlendirmek, video oyunu kavramını daha derinlemesine anlamamıza katkı sağlayacaktır. Oyun konusunda bilinen ilk önemli kuramsal çalışmayı, Hollandalı tarihçi Johan Huizinga, 1938 yılında yayımlanan “*Homo Ludens*” adlı eseriyle yapmıştır. Huizinga, oyunu şu şekilde tanımlar: “Oyun; özgürce kabul edilen, ancak tamamen bağlayıcı kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, kendine özgü bir amacı olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir” (Huizinga, 1938, s. 6).

Bir diğer önemli çalışmayı gerçekleştiren Salen ve Zimmerman (2003), oyun kavramını, oyuncuların kurallarla tanımlanan ve ölçülebilir bir sonuca sahip yapay bir çatışmaya girdiği bir sistem olarak tanımlamışlardır. Ayrıca, video oyunu kavramının, belirttikleri oyun tanımı kapsamında yer aldığını, yalnızca bağlamının farklı olduğunu ifade etmişlerdir.



Görsel 1. Önal(2012). Oyuncunun oyunla olan etkileşimi

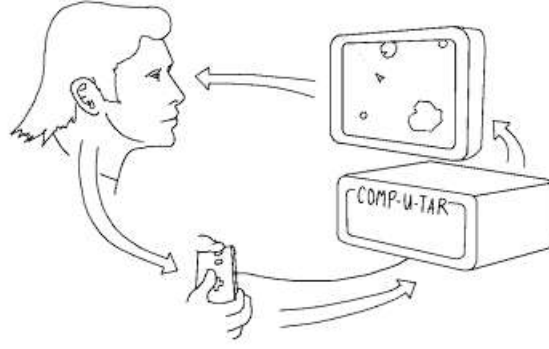
Video oyunları, kullanıcı hareketlerini kontrolcüler aracılığıyla işlemciye dijital sinyaller olarak aktaran, ardından bu sinyalleri işleyerek televizyon, monitör gibi kullanıcı arayüzlerinde grafik ifadeler ve ses aygıtlarında işitsel ifadelerle dönüştüren eğlence ve/veya eğitim teknolojileri olarak tanımlanmaktadır (Önal, 2012, s. 8). Bu tanım,

oyuncunun oyunla olan bağlantısının yalnızca fiziksel bir hareketten ibaret olmadığını, aynı zamanda bu hareketin oyun dünyasında anında bir karşılık bulduğunu gösterir. Kontrolcü aracılığıyla gerçekleştirilen her hareket, oyun dünyasında belirli bir tepki doğurur ve bu tepki, oyuncunun oyuna dalmasını ve onunla etkileşim kurmasını sağlar.

Ayrıca, teknolojik gelişmelerin oyun endüstrisine yansması sonucunda, 3 boyutlu yazılımlar aracılığıyla tasarlanan ve geliştirilen oyun evrenlerinin, gerçek zamanlı görüntü işleme (rendering) sırasında renk, doku, tonlama, piksel gibi sanatsal öğelerin kullanımı sayesinde, 2 boyutlu dünyaların 3 boyutlu olarak algılanması sağlanmaktadır. Böylece, fiziksel dünyamızda var olan ya da olmayan çevre ve mekân tasarımları, 3 boyutlu olarak tasarlanmakta ve 3 boyutlu oyun motorları tarafından desteklenen yüksek çözünürlüklü görüntülerle gerçeğe çok yakın kareler elde edilmektedir(Okur & Kızıl, 2023, s. 2).

Swink (2009), oyuncunun oyunlarla olan etkileşimini, simüle edilmiş bir alanda sanal nesnelerin gerçek zamanlı olarak kontrollü ve zenginleştirilmiş etkileşimlerle sunulması olarak özetlemektedir. Oyuncu, oyun dünyasında avatarını tam anlamıyla kontrol eder; bu kontrol, oyuncuyu oyunun dünyasında bir aktör haline getirir. Avatarın çevresindeki nesnelere, karakterlere ve mekânlarla kurduğu ilişki, oyun deneyiminin merkezini oluşturur. Bu etkileşimlerin daha etkileyici ve ilgi çekici hale gelmesi, parlatma efektleri ve görsel-işitsel unsurlar gibi öğelerle zenginleştirilir. Oyun dünyasında gerçekleştirilen her hareket ve etkileşim, oyuncunun avatar üzerindeki kontrolünü ve bu kontrolün sonuçlarını daha anlamlı ve keyifli hale getirir.

Gerçek zamanlı kontrol, belirli bir etkileşim biçimi olarak tanımlanır ve bu etkileşim, en az iki katılımcıyı(bu durumda bilgisayar ve kullanıcı) içerir. Bu iki katılımcı bir araya gelerek kapalı bir döngü oluşturur. Kullanıcı, belirli bir niyet doğrultusunda hareket eder ve bu niyetini bilgisayara bir giriş olarak iletir. Bilgisayar, bu girişi kendi içsel modeliyle uyumlu hale getirir ve sonuçları çıktı olarak sunar. Ardından kullanıcı, bu değişiklikleri algılar, bunları orijinal niyetiyle karşılaştırır ve yeni bir eylem formüle eder. Bu yeni eylem, tekrar bir giriş olarak bilgisayara iletilir ve süreç bu şekilde devam eder.



Görsel 2. Swink(2009). Oyuncu etkileşimi

Ancak insan ve bilgisayar arasındaki bu etkileşimi bir konuşma metaforuyla açıklamak her durumu tam anlamıyla karşılamaz. Gerçek zamanlı kontrol, bir konuşmadan çok araba kullanma sürecine benzer. Örneğin, bir sürücü sola dönmek istediğinde, bu daha çok bir eylemdir ve düşünce aşamasının ötesinde gerçekleşir. Sürücü, direksiyonu ilgili yöne çevirir ve dönüş tamamlanana kadar gördüğü, duyduğu ve hissettiği geri bildirimlere dayanarak küçük düzeltmeler yapar. Bu süreç neredeyse anlık olarak gerçekleşir. Bilinç düzeyinin altındaki bu "konuşma" kesintisiz bir komut akışı şeklinde, küçük anlık artışlarla meydana gelir. Girdi ile sonuç arasındaki ilişki, sanki aynı anda algılanıyormuş gibi hissedilir. Bu durum oyun hissini temelini, hareket halindeki bir avatar üzerinde sağlanan kesin ve sürekli kontrol sağlayarak oluşturur (Swink, 2009, s.3)."

Simüle edilmiş uzay, oyuncunun sanal bir ortamda algıladığı fiziksel etkileşimleri tanımlar ve bu etkileşimler, gerçek zamanlı olarak kontrol edilen bir avatar ile oyun dünyasındaki nesnelere arasındaki çarpışma algılama ve tepki mekanizmalarını içerir. Bu tür etkileşimler, avatarın hareketlerine anlam kazandırır; etrafında dolanılacak, aralarından geçilecek, çarpışılacak ve hız hissini oluşturacak referans noktaları sağlar. Bu sayede, sanal ortamlarla etkileşimimiz, günlük yaşamımızdaki fiziksel alanlarla olan etkileşimimize benzer şekilde dokunsal ve fiziksel bir anlam kazanır. Avatar, ifade ve algı aracı olarak kullanılarak, oyun dünyaları, çevremizdeki fiziksel dünyanın dokunsal ve fiziksel düzeyinde deneyimlenir.

Simüle edilmiş alanın bir diğer önemli bileşeni, aktif bir şekilde algılanma gerekliliğidir. Algı, pasiflikten aktifliğe doğru bir spektrumda gerçekleşir. Televizyon ve filmlerde izlenen

nesnelerin etkileşimi pasif bir algı düzeyindeyken, gerçek zamanlı kontrol aracılığıyla simüle edilmiş bir alanın keşfi, aktif bir algılama sürecini gerektirir.

Temel simülasyonu değiştirmeden etkileşimleri yapay olarak güçlendiren herhangi bir etkiyi "Polish" (parlatma) kavramı ile ifade edebiliriz. Örneğin, bir karakter kayarken ayaklarının altında oluşan toz parçacıkları, iki araba çarpıştığında çıkan ses, güçlü bir darbenin etkisini vurgulamak için kullanılan "kamera sarsıntısı" veya bir karakterin hareketi sırasında esneme ve büzülme izlenimi veren anahtar kare animasyonları parlatma efektleri olarak adlandırılabilir. Bu efektler, etkileşimlerin fiziksel doğasını vurgulayarak oyuncuya nesnelere daha gerçekçi bir şekilde sunar ve oyuna çekicilik katar. Bu, temel simülasyona geri bildirim sağlayan çarpışma gibi etkileşimlerden farklıdır. Parlatma etkileri tamamen kaldırıldığında, oyunun temel işlevselliği değişmez, oyuncunun deneyimi algısal olarak daha az ikna edici ve dolayısıyla daha az çekici olacaktır. Bunun nedeni, oyuncular için simülasyon ve parlatmanın birbirinden ayırt edilemez hale gelmesidir. Oyun hissi, bir çarpışma sistemi kadar parlatma efektleri tarafından da güçlü bir şekilde etkilenir.

1.2 Aksiyon Oyunlarının Temel Özellikleri

Yakın geçmişte ortaya çıkan video oyunları, zamanla büyük ölçüde çeşitlenmiş ve gelişim göstermiştir. Başlangıçta elektrik sinyallerine duyarlı bir ekrana yansıtılan basit, iki boyutlu grafiklerle sınırlı olan bu oyunlar, günümüzde son derece gerçekçi grafikler, geniş açık dünyalar sunan ve sanal gerçeklik gibi teknolojilerle oyuncuları oyunun içine çeken bir yapıya evrilmiştir. Grafik ve oyun motorlarındaki ilerlemeler, yapay zeka entegrasyonları, çevrimiçi çok oyunculu deneyimler ve kullanıcıların yaratıcılığını ön plana çıkaran içerik üretim araçları sayesinde video oyunları, hem görsel hem de oynanış açısından köklü bir evrim geçirmiştir.

Günümüzde video oyun türlerinin sayısı o denli artmış ve birbiriyle iç içe geçmiş durumdadır ki, bu türleri tam anlamıyla tanımlamak giderek zorlaşmaktadır. Tek bir oyun, birden fazla oyun türünü bünyesinde barındırabilir ve bu durum oyunların sınıflandırılmasını karmaşık hale getirebilir. Örneğin, bir oyun hem aksiyon hem de macera unsurlarını içerebilir. Çeşitli sınıflandırma önerileri ortaya atılmış olsa da, oyunların temel yapısını belirlemek ve ana türlerini açıklamak mümkündür. Felsefi

açından bakıldığında, çok sayıda tür sisteminin mevcut olmasının nedeni, iki şey arasındaki farkları ölçmenin nesnel bir yolunun bulunmamasıdır. Türler, bireysel farklılıkların karmaşıklığını anlamlı bir şekilde tartışabilmek için bir grup nesneye uygulanan analitik yapılardır (Egenfeldt-Nielsen vd., 2016, s. 53).

Bu türler, ilk ortaya çıktıkları dönemlerde belirgin sınırlara sahipken, farklı oyunlar geliştirmek isteyen stüdyoların çeşitli ana ve alt türlerin özelliklerini bir araya getirerek kendilerine özgü oyunlar tasarlaması sonucu bu sınırlar belirsizleşmiştir. Günümüzde, birçok oyun birden fazla alt tür ile tanımlanmaktadır (TAŞ, 2022, s. 91).

Aksiyon oyunları ise bu sınıflandırmalar içinde kendine yer bulmuştur ve pek çok kaynakta tartışılmıştır.

Aksiyon oyunları, birçok kişiye göre video oyunlarının özüdür. Genellikle tempolu ve etkileyici olan bu tür oyunlar, genellikle dövüş veya bir tür fiziksel çatışma içerir. Pac-Man gibi klasik bir aksiyon oyunu, nişancı türünden Red Dead Redemption veya yarış oyunu MotorStorm: Apocalypse gibi çeşitli türlerdeki oyunlarla aynı kategoride bulunur. Bu oyunları birleştiren temel özellik, başarı için gerekli olan becerilerin, genellikle motor beceriler ve el-göz koordinasyonunu içermesidir. Klasik arcade aksiyon oyunlarında, oyuncu genellikle ekrandaki karakterin hareketlerini yönlendirmek zorundaydı ve yaklaşan bir tehlikeyi atlama için basit kararlar alması gerekiyordu. Daha karmaşık oyunlarda, örneğin platform oyunu Prince of Persia: The Sands of Time, oyuncunun hem zorlu motor becerilerini göstermesi hem de oyunun uzamsal bulmacalarını çözmesi beklenir. Bu tür oyunlarda her zorluk özenle analiz edilmeli ve ardından bir dizi atlama, tırmanma vb. ile pratikte çözümlenmelidir (Egenfeldt-Nielsen vd., 2016, s. 56).

Aksiyon oyunları da iki alt türe ayrılır: Birinci şahıs nişancı oyunları ve üçüncü şahıs oyunları. Birinci şahıs oyunlarında, oyuncu ekranı kendi görüş açısıymış gibi deneyimler. Üçüncü şahıs oyunlarında ise, oyuncu kontrol ettiği avatırı tamamen görebilir. Üçüncü şahıs oyunları, izleyicinin aksiyonu belirli bir karakterin gözünden değil, kamera anlatıcısı perspektifinden izlemesiyle karakterize edilir. Bu durumda avatar, oyuncu ile sanal ortam arasında bir bağlantı noktası görevi görür ve sanal bir protez işlevi üstlenir (Apperley, 2006, s. 15).

Apperley'nin (2006) belirttiği gibi, bu iki alt tür, oyunculara farklı deneyimler sunar ve her bir tür, oyuncuların tercihleri ve oynama tarzlarına göre farklı avantajlar sağlar. Birinci şahıs nişancı oyunları, oyuncuya doğrudan katılım ve yoğun bir deneyim sunarken, üçüncü şahıs oyunları daha stratejik bir bakış açısı ve geniş bir çevre farkındalığı sağlar.

Bu çeşitlilik, aksiyon oyunlarının geniş bir oyuncu kitlesi tarafından tercih edilmesine olanak tanır.



Görsel 3. Skyrim(2011) Birinci ve üçüncü şahıs bakış açısı. shorturl.at/dAn4m

Bununla beraber aksiyon oyunları, diğer oyun türlerinden belirgin bir şekilde farklı olarak sıklıkla yoğun bir performans gerektirir. Çoğu aksiyon oyununda, oyuncunun doğru girdileri seçerek istenen eylemi gerçekleştirmesi gerekirken, diğer video oyunu türlerinde oyuncu yalnızca istenen eylemi seçer ve bilgisayar bu eylemin performansını belirler. Aksiyon oyunlarında ise, oyuncunun avatarının sahip olduğu yetenekler, oyuncunun teknik performansıyla etkinleştirilmelidir. (Apperley, 2006,s. 16)

Oyuncunun başarılı olabilmesi için hızlı reflexler, doğru zamanlama ve yüksek düzeyde dikkat gereklidir. Çoğu aksiyon oyununda, oyuncunun belirli eylemleri gerçekleştirebilmesi için doğru girdileri seçmesi ve bunları hızla uygulaması gerekir. Bu durum, oyuncunun sürekli olarak oyunun içinde aktif ve katılımcı olmasını sağlar. Diğer video oyunu türlerinde ise, oyuncu genellikle sadece istenen eylemi seçer ve bilgisayar bu eylemin performansını belirler. Bu tür oyunlarda strateji ve karar verme süreçleri daha ön planda olabilirken, aksiyon oyunlarında anlık performans ve teknik yetenekler daha büyük bir öneme sahiptir.

Örneğin, *Dark Souls 2*(2014) gibi üçüncü şahıs aksiyon oyunlarında, oyuncunun başarılı olabilmesi için hızlı reflexler, doğru zamanlama ve yüksek düzeyde dikkat gereklidir. Bu oyunda, oyuncunun saldırılardan kaçma, karşı saldırı yapma veya savunma pozisyonu alma gibi eylemleri anında gerçekleştirebilmesi için doğru düğmelere hızla basması gerekir. Bu durum, oyuncunun oyunun her anında dikkatli ve katılımcı olmasını sağlar. Buna karşın, *XCOM: Enemy Unknown*(2012) gibi sıra tabanlı strateji oyunlarında, oyuncu genellikle her hamleyi dikkatlice planlar ve bu hamlenin sonuçları oyunun

kurallarına göre belirlenir. *Dark Souls*(2014) gibi aksiyon oyunlarında anlık refleksler ve mekanik beceriler ön planda iken, *XCOM* gibi strateji oyunlarında uzun vadeli planlama ve karar verme süreçleri daha önemli bir rol oynar.



Görsel 4. Dark Souls 2(2014). shorturl.at/Hn9QD



Görsel 5. XCOM(2012). shorturl.at/byboO

Aksiyon oyunlarında, oyuncunun avatarının sahip olduğu yeteneklerin etkinleştirilmesi, oyuncunun teknik performansına bağlıdır. Bu durum, oyuncunun sanal dünyada daha fazla kontrol sahibi olmasını ve avatarın yeteneklerini en verimli şekilde kullanmasını gerektirir. Oyuncunun teknik becerileri, refleksleri ve karar verme yetenekleri, avatarın hareketlerini ve eylemlerini doğrudan etkiler. Bu dinamik, aksiyon oyunlarını diğer türlerden ayırmakta ve oyunculara benzersiz bir deneyim sunmaktadır.

Diğer birçok oyun türü şiddet unsurları içerse de, aksiyon oyunlarında şiddet, oyunun temel yapı taşını oluşturmaktadır. Şiddet, savaş ve çatışma temaları, ilk oyunlardan

itibaren popüler olmuş ve bu eğilim günümüze kadar devam etmiştir. Aksiyon oyunları, video oyun sektörü içerisinde asla popülerliğini yitirmemiştir. Korku, hayatta kalma, platform, hack and slash, gizlilik ve beat'em up gibi birçok farklı aksiyon oyunu türü mevcut olmasına rağmen, uzaktan çatışma temelli nişancı (shooter) alt türü en popülerleri arasında yer almaktadır (Taş, 2022, s. 91).

Atkins (2003), doğru teknik performansı keşfetme sürecini, "eğer başarılı bir şekilde gerçekleştirilecekse oyuncunun sürekli aktif katılımını gerektiren bir oyun sineması anı" olarak tanımlar (s. 39). Bu tanım, oyuncunun oyunda ustalaşmasının önemini ve bu ustalığın ne kadar büyük bir çaba gerektirdiğini vurgular. Oyun sineması anı, oyuncunun doğru hareketleri ve kararları hızlı ve isabetli bir şekilde gerçekleştirebilmesi için sürekli olarak dikkatli ve katılımcı olmasını zorunlu kılar. Bu süreç, oyun oynama becerisini geliştirmek için önemli ve zorlu bir çaba gerektirir.

Bu tür bir performans, yalnızca oyunda ilerlemek için değil, aynı zamanda oyun deneyimini tam anlamıyla yaşamak için de hayati öneme sahiptir. Atkins, bu çabayı "kayda değer, önemsiz olmayan bir çaba" olarak tanımlar, çünkü bu süreç, oyuncunun oyun dünyasında gerçek anlamda ustalaşmasını gerektirir. Bu ustalık, yalnızca teknik yetenekleri değil, aynı zamanda oyun dünyasının dinamiklerini, kurallarını ve estetiğini de derinlemesine anlamayı içerir. Oyuncunun bu seviyeye ulaşması, oyunun sunduğu deneyimi tam anlamıyla yaşamasını ve bu deneyimden en yüksek düzeyde tatmin elde etmesini sağlar.

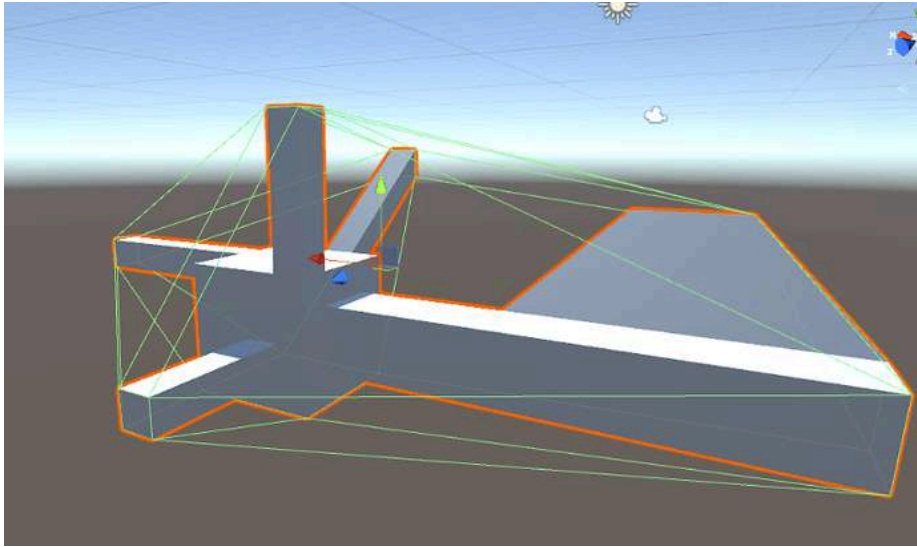
Kullanıcıların beklentileri doğrultusunda hızla evrilen oyun mekaniği ve arayüzleriyle tasarlanan aksiyon oyunu dünyaları, deneysel bulgularla kanıtlanmış bir şekilde kullanıcılarının beyin fonksiyonlarını değiştirmektedir. Görsel seçici dikkat mekanizmasının modifikasyonu, ekranda beliren oyun uzayının mimari ve mekânsal düzenlemelerinin yapı taşlarının, materyal farklılıklarının, oluşturdukları doluluk ve boşlukların, görünmez yönlendirme izlerinin algılanmasının değişimiyle de ilişkilendirilebilir. Bu durum, aksiyon oyunlarının yalnızca eğlence amacı taşımadığı, aynı zamanda oyuncunun bilişsel süreçleri üzerinde de etkiler yarattığını ortaya koymaktadır.

1.3. Video Oyun Uzayı (Gamespace)

Oyun uzayı, oyunların gerçekleştiği dünyalara verilen genel isimdir. Bu oyun uzayı, oyun içindeki olayları, oyuncunun ne gördüğünü ve oyunla nasıl etkileşimde bulunduğunu belirlemeye yardımcı olan renkler, sesler ve engelleri içerir.

Video oyun dünyaları, algoritmalar ve matematiksel kurallara dayanarak oluşturulur. Bu kurallar ve süreçler, oyun alanlarının simülasyonunu mümkün kılan belirli modelleri takip eder. Bu dünyaların, bu kurallar temelinde inşa edilmesi, önceden tasarlanmış bir modeli izleyen bir simülasyon biçimi olarak tanımlanabilir (Nitsche, 2008, s. 8).

Algoritmik yaklaşımlar, karmaşık oyun mekaniği ve dinamik ortamların oluşturulmasında önemli bir esneklik sağlar. Bununla birlikte, bu kuralların ve modellerin soyut doğası, oyuncuların bu dünyaları başlangıçta anlamlandırmasını zorlaştırabilir. Bu bağlamda, oyun tasarımcıları, oyuncuların bu matematiksel ve algoritmik yapıların ardındaki mantığı ve düzeni kavrayabilmeleri için uygun görsel ve işitsel ipuçları sağlamalıdır. Bu ipuçları, oyuncuların oyun dünyasındaki düzeni ve ilişkileri daha kolay algılamalarına yardımcı olur ve böylece oyun deneyimini daha anlaşılır ve tatmin edici hale getirir.



Görsel 6. Unity Oyun Motoru katı hacmin çarpışma hacminin tanımlaması. shorturl.at/Qh296

Bu dünyaların kökeninde çok az verili bağlam veya alaka bulunmaktadır; mekana ne bir tarih ne de fiziksel bir kısıtlama atfedilmiştir. Matematiksel açıdan bu durum bir sorun teşkil etmese de, ortaya çıkan sanal alanlar, oyuncular için neredeyse erişilemez hale gelmektedir (Nitsche, 2008, s. 9). Bu bağlamsız ve kısıtlamasız ortamlar, oyuncuların

oyun dünyasıyla anlamlı bir bağ kurmasını zorlaştırabilir, bu da oyuncu deneyimini olumsuz yönde etkileyebilir.

Fiziksel dünyada, mekânların oluşturulması ve genişletilmesi, yerçekimi, malzeme dayanıklılığı, inşaat maliyetleri ve alan kısıtlamaları gibi çeşitli faktörler tarafından sınırlanır. Ancak dijital uzayda, bu tür fiziksel kısıtlamalar bulunmaz. Bilgisayarın işlem gücü, bellek kapasitesi ve grafik işleme yetenekleri elverdiği sürece, dijital dünyalar istenilen boyutta ve karmaşıklıkta tasarlanabilir. Bu esneklik, dijital ortamların fiziksel dünyada mümkün olmayan yapılar ve mekanlar yaratmasına olanak tanır, bu da oyun tasarımcılarına ve geliştiricilere sınırsız yaratıcılık ve inovasyon imkanı sunar.



Görsel 7. Control(2019). shorturl.at/nJAsn

Bu özgürlük, oyun tasarımcılarına ve dijital sanatçılara geniş bir yaratıcılık alanı sunar. Örneğin, bir oyun dünyasında uçan adalar, sonsuz uzay boşlukları veya yerçekimine meydan okuyan yapılar gibi fiziksel dünyada mümkün olmayan öğeler tasarlanabilir. Ayrıca, dijital uzayda mekânlar hızla yeniden şekillendirilebilir, eklenebilir veya silinebilir, bu da dinamik ve sürekli değişen ortamlar yaratmayı mümkün kılar.

Bir insanın fiziksel kapasitesi ve ölçeği, video oyunu mekân tasarımında göz ardı edilebilir bir etkidir. Bu durum, tasarımcılara büyük bir özgürlük sunar. Oyunun tasarımına bağlı olarak, özgürce tasarlanan mekânlarda kullanıcı bir hayalet, fare ya da son derece hızlı uçabilen bir karakter rolünde olabilir. Bu esneklik, tasarım sürecinde yeni perspektifler ve ihtimallerin ortaya çıkmasını sağlar, böylece mekânsal deneyimlerin çeşitliliği ve derinliği artar (Taş, 2022, s. 62).

1.4. Sanal Mekanlar

Sanal mekân insanın fiziksel olarak içinde bulunmadığı halde, zihinsel olarak dahil olduğu mekandır. Sanal mekânı üç farklı şekilde oluşturmak mümkün olabilir: Fiziksel dünyayı olduğu gibi kopyalayarak sanal ortama taşımak, fiziksel dünyadan esinlenerek, yeni bir mekân tasarlamak ve fiziksel dünyadan tamamen bağımsız, kendi kuralları olan bir dünya yaratarak yeni tasarımlar oluşturmak (GÖKTEPE, 2013, s.13).

Sanal mekânlar, tek, iki ve üç boyutlu olarak farklı deneyim biçimleri sunmaktadır. Tek boyutlu sanal mekânlar, genellikle telefon arayüzleri üzerinden etkileşim sağlar. İki boyutlu sanal mekânlara internet siteleri örnek olarak verilebilirken, üç boyutlu sanal mekânlar ise çevrimiçi oyunlar ve sanal gerçeklik ortamları gibi daha derin etkileşim ve mekansal algı gerektiren platformlarda deneyimlenmektedir. Bu farklı boyutlardaki sanal mekânlar, kullanıcıya çeşitli düzeylerde mekansal farkındalık ve etkileşim imkânı sunar.

Örneğin, Sanalika (2008) web tabanlı bir oyun olup, 2 boyutlu bir yapıya sahip olmasına rağmen izometrik piksel grafikler sayesinde kullanıcıya üç boyutlu bir mekân algısı sunmaktadır. Bu sayede oyuncular, avaturları aracılığıyla sanal dünyada serbestçe dolaşabilmektedir.



Görsel 8. Sanalika(2008). shorturl.at/Uc0DF

Sanal mekânın kullanıcılarının fiziksel gereksinimleri veya fiziksel boyutları bulunmadığından, mekânın geometrik sınırlarının gerçek mekânda olduğu kadar önemi

yoktur. Sanal mekânı oluşturan sınırlamalar ve öğeler daha çok mekânı açıklamak, yön bulmak veya mekânda bulunan yerin bilinmesi amacına hizmet eder. Ayrıca mekânın kullanıcıların zihinlerinde bırakacağı izler ve hatıralar açısından da önemlidir. Sanal mekânların pek çok farklı kullanım amacı bulunmaktadır. Bunlar arasında eğlence, sosyalleşme, eğitim ve hatta iş hayatı sayılabilir. (GÖKTEPE, 2013, s.14).

Sanal mekânda bulunan bir mimari tasarım strüktürel kurallara da uymak zorunda değildir. Oyun tasarımında sıklıkla yapılarda gerçekçi kolonlar, taşıyıcı kirişler ve kemerler görülmektedir. Bu kullanımların asıl sebebi oyuncuya gerçeklikten alışık oldukları mekânsal deneyimleri hatırlatarak tanıdık gelme hissini kuvvetlendirmek ve oyun ile olan bağını artırmaktır. Sanal mekânda hangi objenin yerçekiminden etkilenmeyip havada asılı kalacağı, hatta yerçekiminin kaç G olacağı oyun motorunda yapılacak çok basit düzeltmelerden ibarettir. (Taş, 2022, s.65)



Görsel 9. Zelda BOTW(2017).shorturl.at/HyG75

1.5. Oyun Dünyasında Oyuncunun Yeri

"Varlık hissi" (presence), kullanıcının kurgusal bir dünyaya dalarak kendisini öznel olarak bir video oyun ortamında mevcut hissettiği zihinsel durum olarak tanımlanır. Bu durum, algısal bir illüzyona dayanan zihinsel bir fenomendir. Video oyunlarını analiz etmek için geliştirilen yaklaşımlar, oyun mekânlarını farklı unsurlar aracılığıyla tanımlayan beş ana kavramsal düzlem üzerinde odaklanır. Bu düzlemler, kural temelli mekân, aracılı mekân, kurgusal mekân, oyun mekânı ve sosyal mekân olarak sıralanır.

Bu beş düzlem, her biri kendi niteliklerine sahip olsa da, akıcı bir oyun deneyimi ve güçlü bir varlık hissi sağlamak için uyum içinde birlikte çalışmalıdır. Özellikle, bu düzlemler arasındaki bağlantılar ve karşılıklı bağımlılıklar, oyuncuların kurgusal dünyaya dalmalarını ve bu dünyada kendilerini varmış gibi hissetmelerini pekiştirir(Nitsche, 2008, s.204).

Bu bağlamda, varlık hissi ile oyun dünyasının gerçekçilik düzeyi arasında güçlü bir korelasyon bulunduğu görülmektedir. Oyun dünyasının detaylı ve inandırıcı bir şekilde tasarlanmış olması, oyuncunun bu dünyaya derinlemesine dalmasını ve kendisini bu sanal ortamda "mevcut" hissetmesini sağlar. Yüksek bir varlık hissi, oyuncunun gerçek dünya ile oyun dünyası arasındaki sınırları bulanıklaştırarak, oyuncunun oyuna tam anlamıyla odaklanmasına ve sanal dünyayı gerçek bir deneyim olarak algılamasına olanak tanır.

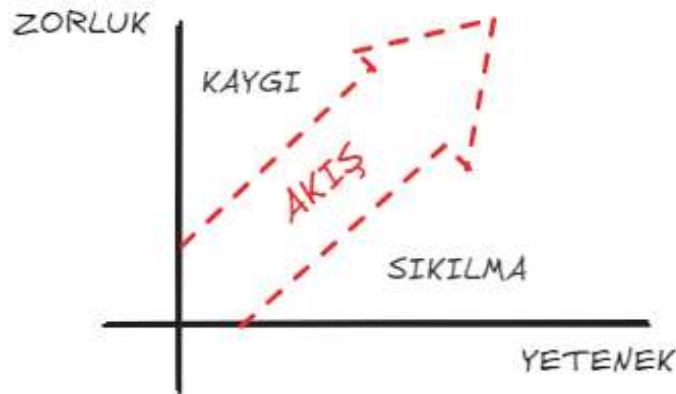
Video oyun alanları, tek bir boyuta indirgenemeyecek kadar karmaşıktır. Sadece sanal bir mekânı algılayan bir oyuncu, etkileşimli katılım eksikliği nedeniyle gerekli oyun deneyiminden mahrum kalır ve bu durum, onu bir sinema izleyicisinden pek farklı kılmaz. Öte yandan, yalnızca mekânı anlamadan etkileşimde bulunan bir oyuncu, eylem odaklı bir yaklaşımla oyun alanının esnekliğini kısıtlar. Bu durumda, oyunun metinsel süreci kesintiye uğrar veya karmaşık bir hale gelir. Zamanla, oyuncunun eylemleri o kadar otomatikleşir ki mekânsal referanslar azalır ve bu da oyuncunun belleğinde yer eder. Video oyunları pratiğinde hem "varlık hissi" (presence) hem de "akış" (flow) birbirini destekleyen unsurlardır (Nitsche, 2008, s.205).



Görsel 10. Sanal gerçeklik ekipmanları ile oyuna dahil olan oyuncular. shorturl.at/gd8XP

Oyun hissi perspektifinden bakıldığında, akış, ideal oyun deneyimlerinden biri olarak kabul edilir. Oyuncular oyuna daldıklarını ifade ettiklerinde, bu deneyim büyük ölçüde akış durumundan kaynaklanır. Akış teorisi, bir zorlukla karşılaştığınızda, bu zorluğun mevcut yetenek seviyenize çok yakın olduğu durumda akış durumuna gireceğinizi belirtir. Akış durumu, kendilik bilincinin kaybolması, zaman algısının bozulması ve keyif verici duyumlarla karakterize edilir. Eğer bir oyuncunun oyun oynama yeteneği, verilen bir zorluktan çok daha üstünse, oyuncu sıkılır; yetenek, sunulan zorluktan çok aşağıda kalırsa, oyuncu hayal kırıklığına uğrar.

Oyuncular, yeni bir oyunu ilk kez oynadıklarında genellikle başarısız olurlar ve bu durumu kabul ederler; çünkü beceri, oyuna girişin bir bedeli olarak görülür. Başlangıçta oyun, beceriksiz, yönsüz ve zorlayıcı hissettirse de, oyuncular zamanla yeteneklerini geliştirir ve oyunun en temel görevlerini bilinçaltı seviyede gerçekleştirmeye başlarlar. Zorluklar aşıldıkça, oyun hissi iyileşir ve kontrolün sağladığı estetik zevk, zorlukların üstesinden gelmenin tatmini ile birleşir. Ancak her yeni zorlukta bu döngü yeniden başlar; oyuncu, tekrar beceriksizlik hissi yaşar ve bu his, geçici olarak estetik kontrol zevkini bastırır.



Görsel 11. Swink(2009). Akış eğrisi

Hem varlık hissi (presence) hem de akış (flow) video oyunu pratiğinde birbirini destekleyen unsurlardır. Bu bağlamda, başlangıç noktası varlık hissi olsa da, oyuncunun eylemleri bu varlık hissini her düzeydeki deneyimde önemli bir rol oynamaya devam etmektedir. Nitsche (2008, s. 205), oyunda varlık hissini kişisel, sosyal ve çevresel olmak üzere üç modelde incelemiştir.

Oyun dünyaları, gerçek dünyada yeniden üretilebilecek mimari yapıları tasvir etme amacı gütmeyiz. Bunun yerine, bu dünyalar, oyunculara yaratılan dramatik ve kurgusal ortamlarda kişisel varlık hissi sunmayı hedefler. Oyunlar, oyuncuları, oyun dünyasındaki çeşitli unsurlarla kapsamlı ve ayrıntılı etkinliklere dahil eder. Zamanla bu unsurlara erişimlerini genişleterek daha fazla etkileşimi teşvik eder ve oyuncuları sürekli olarak ödüllendirir. Bu yaklaşım, sunulan yapıların fiziksel olarak hayata geçirilmesiyle elde edilecek bir etkiyi beklemek yerine, oyuncuyu doğrudan sanal dünya ile etkileşime sokmayı amaçlar. Bu da oyuncunun, oyun dünyasında kendisini gerçekten "var" hissetmesini sağlayarak, deneyimin derinleşmesini ve oyunla olan bağının güçlenmesini sağlar.

Ancak, bu etkileşimin düzeyi her sanal dünyada aynı değildir. Sanal binalar aracılığıyla gerçekleştirilen etkileşimli bilgisayar destekli tasarım yürüyüşlerini 3D video oyunları ile karşılaştırırken, mimarlık alanındaki yürüyüş simülasyonlarının izleyiciye yaklaşan ev, çalışma alanı veya eğlence alanı hakkında bir "his" vermeyi amaçladığı, ancak nadiren sanal dünya ile aktif bir etkileşim sunduğu görülmektedir. Oyuncular, mekana dalıp onunla etkileşime geçmek isterler. Bu nedenle, varlık hissini artırmak için bu etkileşimin aktif bir nitelikte olması gerekir.

Sosyal varlık hissi, en iyi çok kullanıcı dünyalarda gözlemlenebilir. Bu tür oyun ortamlarında, oyuncular sürekli olarak aynı mekanları paylaşır ve birbirleriyle etkileşime girerler. Çok kullanıcı dünyalarda, somut varlık hissini gücü, genellikle sosyal bir aktivite olarak varlık pratiğine doğrudan bağlıdır. Bu bağlamda, kişinin varlığını mekanda hissettirmesi, sosyal olarak aracılık edilen bir deneyim haline gelir.

Kullanıcılar, eylem, iletişim ve başkalarıyla ilişki kurma yoluyla kendilerini "orada" bulurlar. Kişinin varlığı, avatarını sosyal ortama yerleştirerek, kendini yansıtarak ve aynı zamanda yansıtılarak kökleşir. Bir oyundaki avatar, oyuncunun bedeninin ve duyularının bir uzantısı gibi hissettiğinde, oyuncunun kimliği de aynı şekilde dışa doğru yayılır ve avatarı kapsar. Örneğin, oyuncu oyunda bir yere çarptığında, avatarının çarpmasından ziyade kendisinin çarptığını ifade eder (Swink, 2009, s. 28).



Görsel 12. Runescape(2001). Sosyalleşme Alanı

Örneğim, RuneScape(2001), loncalar, iş birliği gerektiren görevler, kapsamlı bir ticaret sistemi ve sosyal alanlarıyla güçlü bir topluluk yapısı sunan bir MMORPG oyunudur. Oyuncular klanlar oluşturarak ortak hedeflere ulaşmak için birleşir ve zorlayıcı etkinliklerde ekip çalışması yapar; ticaret merkezleri ise oyuncular arası ekonomik etkileşimi teşvik eder. Oyun içi görev dağılımı, oyuncuların farklı yeteneklerde uzmanlaşmasını sağlayarak karşılıklı yardımlaşmayı güçlendirir, rekabetçi etkinlikler ise dostça rekabet ortamı sunar. Sosyal alanlarda bir araya gelme imkanı da sunan RuneScape, oyuncular arasında güçlü bağlar ve aidiyet duygusu oluşturarak sosyal deneyimi çeşitlendirir.

Tek oyunculu ortamlarda, oyun içi karakterler, oyuncuya doğrudan kurgusal karakter kimliğiyle hitap ederek bu projeksiyonu güçlendirebilir. Oyuncu, oyun dünyasındaki diğer varlıklarla belirli bir rol üstlenir ve bu rolün gelişimi ile oyuncunun bu gelişmeleri benimsemesi, oyuna olan dalışını derinleştirir. Karakterleri destekleyen etkileyici anlatı unsurları, tek oyunculu oyunlarda sosyal varlık hissini de pekiştirir. Bu bağlamda, sosyal düzlemi desteklemek ve oyunlarda sosyal varlık hissini artırmak amacıyla etkileşim biçimleri ve mekansal tasarım gibi unsurların kullanımı önemlidir.

Çevresel varlık hissi ise, sanal bir mekanın kullanıcının etkileşimlerine verdiği tepkilerle gözlemlenebilir. Bu durum, oyun alanlarındaki arayüz soyutlamasının bir parçasını oluşturur ve oyuncuya tepki veriyormuş gibi görünen kapıların veya pencerelerin açılması gibi mimari unsurları içerir. Ayrıca, oyuncunun sanal ayak izleri veya kurgusal dünyada bıraktığı gölgesi gibi örnekler de bu bağlamda değerlendirilebilir. Bu tür

örneklerde, sunum ile etkileşim arasındaki bağlantı özellikle dikkat çekicidir. Oyuncunun eylemlerinin oyun mekânında iz bırakması, oyun dünyası ile oyuncu arasındaki bağı görsel olarak güçlendiren bir unsur olarak öne çıkar.



Görsel 13. God Of War Ragnarök(2024) Atreus sandığı parçalayarak açıyor

Bu bağlamda, çevresel varlık hissi, oyuncunun oyunla olan etkileşimini daha anlamlı hale getirir. Oyuncunun yaptığı her hareketin bir karşılığı olması, oyun dünyasıyla arasındaki etkileşimini olumlu yönde etkiler ve oyuncunun oyun deneyimini daha tatmin edici kılar. Sanal dünyanın bu kadar inandırıcı ve gerçekçi hissettirebilmesi, tamamen bu tür etkileşimlerle mümkün olur ve oyuncunun oyundan aldığı keyfi büyük ölçüde artırır.

1.6 Video Oyun Dünyaları ve Mekansal Örnekleri

Video oyun dünyaları, çeşitli kaynaklarda farklı metaforlarla tanımlanmıştır. Bu metaforlardan en yaygın olanı "sandbox" kavramıdır. "Sandbox," çocukların oyun oynadığı kum havuzunu ifade eder. Kum havuzunun yapısı, belirli bir alanın tanımlanmış olmasına dayanır. Çocuk, bu alana bırakıldığında, istediği her şeyi yapma özgürlüğüne sahiptir: Kumdan kale inşa edebilir, kum üzerinde yollar oluşturabilir veya kumu dışarı dökülebilir. Bu süreçte çocuğun temel amacı, eğlenmektir.

Bu benzetme, video oyunlarının sunduğu özgürlüğü ve oyuncunun yaratıcılığını vurgular. Video oyunlarında da oyuncular, belirli kurallar ve sınırlar dahilinde geniş bir özgürlük alanına sahiptirler. Oyuncular, kendi stratejilerini geliştirebilir, oyun dünyasını keşfedebilir ve kendi hikayelerini oluşturabilirler. Tıpkı kum havuzunda olduğu gibi, oyuncuların temel amacı eğlenmek ve yaratıcılıklarını serbest bırakmaktır. Bu nedenle, "sandbox"

benzetmesi, video oyunlarının dinamiklerini ve oyuncu deneyimini açıklamak için oldukça uygun bir metafor olarak kabul edilir. Her iki tanım da kesin bir mekansal tanım içermemekle birlikte, mekansal değer oluşturulabilecek bir boşluk sunar.

Bu bağlamda, oyun uzayına hacim kazandırabilecek iki temel aktör bulunmaktadır: tasarımcı ve oyuncu. Bu iki aktör, oyun uzayının içeriğini ve yapısını belirlemede kritik bir rol oynar. Tasarımcı, oyunun temel yapısını ve içeriklerini oluşturan ana figür olarak, oyuncunun müdahale alanını minimal seviyede tutabilir veya oyuncuyu bir kum havuzundaki gibi tamamen serbest bırakabilir. Tasarımcı, belirli kısıtlamalar ve yönergeler aracılığıyla oyunun sınırlarını çizerek, oyuncunun yaratıcı ve keşifçi doğasını teşvik edebilir. Bu çerçevede, tasarımcının belirlediği kurallar ve sağladığı serbestlik derecesi, oyunun dinamiklerini ve oyuncunun deneyimini doğrudan şekillendirir. Oyuncu ise tanımlanan uzay içerisinde kendi stratejilerini ve oyun tarzını geliştirerek, kendine özgü bir oyun deneyimi yaratır.



Görsel 14. Level Blockout. shorturl.at/cntbl

Video oyun dünyaları, sundukları deneyimler ve oyuncu etkileşimleri açısından farklı kategorilere ayrılabilir. Bu kategoriler, oyun dünyasının yapısı ve oyuncunun bu dünyayla nasıl etkileşime girdiği ile doğrudan ilişkilidir. Oyun dünyasının tasarımında kullanılan mekanikler, oyuncuya sunulan özgürlük derecesi ve oyunun belirli hedeflere ulaşmak için sunduğu yollar, bu kategorilerin oluşumunda belirleyici rol oynar. Bu şekilde, oyun dünyaları, oyuncunun deneyimini şekillendiren farklı yapılar ve etkileşim biçimleri sunar.

1.6.1 Lineer oynanışı tanımlayan Ray ve Hatlar

Doğrusal oynanışı tanımlayan ray ve hatlar, birçok aksiyon oyununun temel yapı taşıdır. Bu tür oyunlarda, oyuncu belirli bir başlangıç noktasından hareket eder ve belirli bir bitiş noktasına ulaşmak için yönlendirilir. Bu doğrusal oyun dünyasının en belirgin özelliği, oyuncunun belirli bir yol boyunca ilerlemesidir. Oyuncunun oyunla etkileşim kurabilmesi ve ilerleyebilmesi için çeşitli engelleri aşması, bulmacaları çözmesi ve zorlukları tamamlaması gerekmektedir. Bu doğrusal yapı, oyuncunun hikaye boyunca belirli bir rotada ilerlemesini sağlayarak genellikle daha yoğun ve hedefe yönelik bir deneyim sunar. Bu tür oyunlar, sıkı bir hikaye anlatımı ve belirli bir tempo ile oyuncuyu meşgul eder.



Görsel 15. Lineer Oynanış Akışı

Ancak, bu etkileşimlerin ve zorlukların monoton hale gelmemesi için çeşitlendirilmesi büyük önem taşır. Oyuncunun sürekli olarak aynı türden engellerle karşılaşması ve benzer zorlukları aşması, oyun deneyimini tekdüze hale getirebilir ve oyuncunun ilgisini azaltabilir. Bu nedenle, oyun tasarımcıları, doğrusal seviyelerde oyuncunun sürekli olarak yeni ve farklı deneyimlerle karşılaşmasını sağlamalıdır. Farklı düşman türleri, çeşitli bulmaca mekanikleri, değişen çevresel koşullar ve beklenmedik olaylar gibi öğeler, oyunun temposunu ve heyecanını canlı tutar. Bu çeşitlilik, oyuncunun dikkatini çeker ve onu sürekli olarak oyunda tutar.

Rise of Fox Hero(2023), çizgisel bir ilerleme yapısına sahip renkli bir 3D platform oyunudur. Oyuncular, tilki karakteri kılıç ve kalkanıyla donanmış bir şekilde ilerlerken çeşitli düşmanlarla mücadele eder ve bulmacaları çözerek yol alır. Her seviye, oyuncuların belirli bir yol üzerinde ilerleyerek renkli ve özenle tasarlanmış ortamları keşfetmelerine ve belirlenmiş koleksiyon eşyalarını toplamalarına olanak tanır. Çizgisel ilerleyişin sonunda, bir patron savaşı oyuncuları bekler.

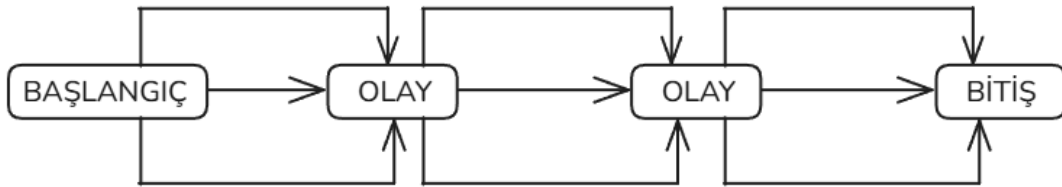


Görsel 16. Rise of Fox Hero(2023) Oynaniş. shorturl.at/ILU0k

Doğrusal seviyelerde, oyuncunun motivasyonunu ve ilgisini yüksek tutmak için anlatsal ve görsel unsurlar da kritik bir rol oynar. Hikayenin ilerlemesi, karakter gelişimi ve görsel atmosferin değişimi, oyuncuya her seferinde yeni bir şeyler sunar. Ayrıca, oyun tasarımcıları, oyuncunun yeteneklerini ve stratejik düşünme becerilerini zorlayan farklı oyun mekanikleri ekleyerek deneyimi zenginleştirebilir.

1.6.2 Dallanan oynaniş tanımlayan Labirentler

Labirent kelimesi, İngilizce'deki "labyrinth" ve "maze" terimlerine karşılık gelse de, aslında bu yapılar arasında belirgin farklılıklar bulunmaktadır. Labirentler, genellikle ana bir yol ve merkezde bir hedef içeren, daha geleneksel ve sembolik yapılar olarak tanımlanır. 'Maze'ler ise daha karmaşık yapılar olup, çeşitli geçitler, engeller ve yan yollar içeren, çözülmesi gereken modern yapılar olarak kabul edilir.



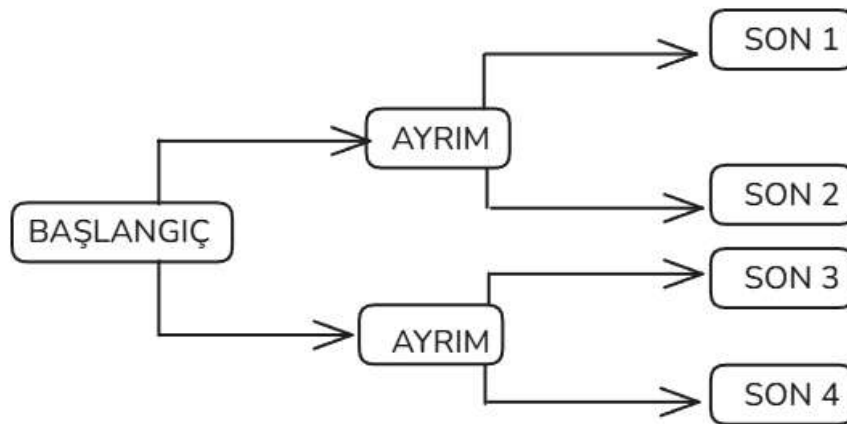
Görsel 17. Labirent Oynaniş Akışı

Labirentler, doğrusal oyun mekânlarında bile, hem fiziksel anlamda hem de oyun oynama sürecinde ilgi çekici hale getiren dönemeçler, dönüşler ve zorluklar ekleyebilir. Doğrusal bir yapıya benzer şekilde ilerlerler; ancak bu yapı içerisinde dünyanın farklı noktalarında yol ayrımları bulunur ve oyuncuya hangi yöne gideceği konusunda seçim

yapma olanağı tanır. Bu ayrımlar, oyuncunun bölümün sonuna doğru ilerlemesini sağlar, fakat her yoldaki deneyim farklı olacaktır. Nihayetinde, tüm yollar tekrar tek bir doğrusal rotada birleşir; bu birleşme noktası, genellikle oyuncunun seviyede belirli bir görev veya özel bir amacı gerçekleştirmesi gereken bir yerdir.

Bu tür dünyaların en önemli özelliklerinden biri, oyunculara belirli bir ölçüde seçim özgürlüğü sunmalarıdır. Örneğin, oyuncular bir asansör veya merdiven arasında tercih yapabilirler. Ancak, bu seçimlerin oyunun genel akışı üzerinde uzun vadeli bir etkisi bulunmamaktadır. Bu dünyalar, oyuncuların taktiksel kararlar alma hissini artırabilir. Bununla birlikte, bu dallar net bir şekilde belirlenmezse veya oyuncu bir darboğaza girip hangi yöne gitmesi gerektiğinden emin olamazsa, bu durum kafa karıştırıcı olabilir. Örneğin, bir bölüm A, B ve C yollarına ayrılıyorsa, bu yolların birleştiği noktanın açık ve net bir şekilde belirtilmesi gerekmektedir. Bu, oyuncunun hangi yöne gitmesi gerektiği konusunda kesin bilgiye sahip olmasını sağlar ve böylece oyun deneyimi daha akıcı ve tatmin edici hale gelir.

Maze, dallanmış yolları ve çıkmaz sokakları içeren, karmaşık ve zorlu bir yollar ağı olarak tanımlanır. Katılımcılar, bu yapı içerisinde başlangıç noktasından çıkış noktasına kadar yolunu bulmaya çalışırken, karar verme ve yön bulma becerilerini sınarlar. Bu tür oyun dünyalarında, oyuncunun ilerleyişi birkaç kez bölünür ve her bölünme, farklı bir sonuca yol açar. Bu durum, oyuncuların oyun sırasında önemli kararlar vermek zorunda kalmalarını sağlar ve oyuncuların deneyimleri, yol boyunca meydana gelen bölünmelerin ve desteklenen farklı bitiş veya çıkış noktalarının sayısına göre değişiklik gösterir.



Görsel 18. Maze Oynanış Akışı

Maze'lerin avantajları arasında, oyunculara karar verme süreçlerinde aktif rol sunması ve bu süreç sonunda farklı sonuçlar elde etmeleri yer alır. Ancak dezavantajları arasında, birden fazla dallanma içeren bölümlerin tasarımı ve uygulanmasının zaman alıcı olması ve daha karmaşık bir yapının oluşturulması gerekliliği bulunmaktadır. Ne kadar çok dal bulunursa, oyuncunun başlangıçta göremediği oyunun kısımları da o kadar artar. Oyuncular oyunu yeniden deneyebilir ve farklı yolları keşfedebilirler; ancak, bilinmeyen seçeneklerin varlığı, başlangıçta daha iyi bir deneyim sunmayabilir. Bu nedenle, birçok geliştirme ekibi, daha karmaşık bir dallanma haritası oluşturmanın gerektirdiği kaynaklar nedeniyle bu modelden kaçınmayı tercih edebilir.



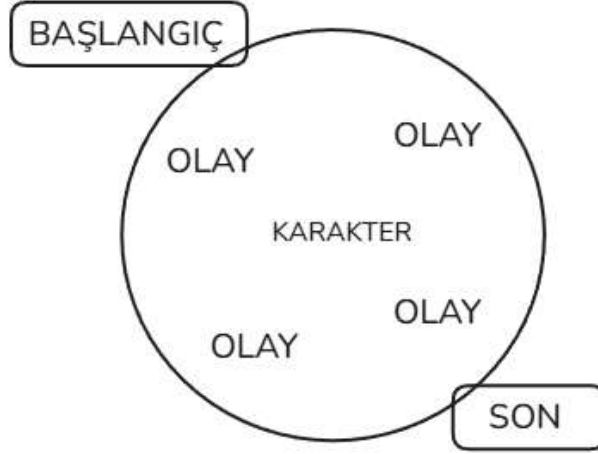
Görsel 19. Super Cloudbuilt(2017) Oyun Dünyası. shorturl.at/JHgYs

Örneğin, Super Cloudbuilt(2017), hızlı parkur ve platform odaklı oynanışıyla, oyuncuları hızla değişen, dikey yapıları ve çeşitli rotalara sahip haritalarda becerilerini sınamaya davet eder. Ana karakter Demi'nin koşma, zıplama, duvar tırmanma ve enerji bazlı hız artırma gibi hareketleri birleştirerek engelleri aşması, refleks ve strateji gerektirir. Her haritada birden fazla rota ve zorluk seviyesi bulunur; bu da oyunculara, engelleri aşmak için ideal yolları keşfetme ve hızla ilerleme fırsatı sunar. Ayrıca gizli bölgeler ve güçlendirmeler, oyuncuları keşfetmeye teşvik ederek hız ve enerji yönetimini stratejik hale getirir. Bu dinamik yapı, oyunculara her bölümde akıcı bir parkur deneyimi yaşatır.

1.6.3 Merkeziyetçi Oynanışı Tanımlayan Arenalar ve Hublar

Merkeziyetçi oynanış, iki ana tip altında incelenebilir: Arenalar ve Hublar. Arenalar, genellikle daha sınırlı bir alan tanımlayan ve oyun içerisinde çoğunlukla kapalı, kontrollü

mekanlar olarak işlev gören yapılardır. Hublar ise merkezi bir noktadan dağılan ve oyunun ilerleyişi doğrultusunda tekrar bu merkeze dönen yapıları ifade eder.

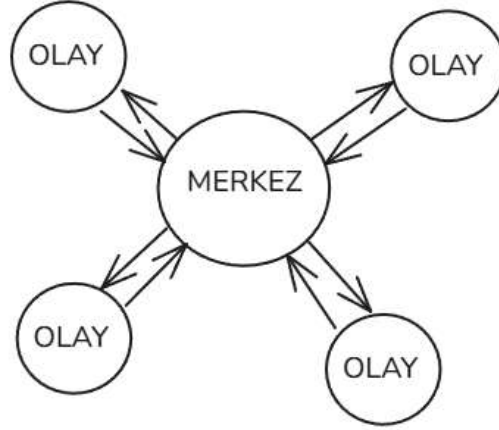


Görsel 20. Arena Dünya Yapısı

Arena tipi oyun dünyaları, sınırlı ve genellikle kapalı coğrafi alanları temsil eder ve oyuncuların birbirleriyle veya yapay zeka tarafından kontrol edilen düşmanlarla yoğun bir şekilde mücadele ettiği mekanlar olarak tasarlanmıştır. Bu tür dünyalar, oyuncuları fiziksel sınırlar içerisinde tutarak sürekli etkileşimi teşvik eder. Sınırlı alanın getirdiği zorluklar, oyuncuların stratejik düşünme, hızlı karar verme ve yüksek tempolu oyun becerilerini geliştirmelerini hedefler. Bu özellikler, her oyuncunun kendi oyun tarzını ve taktiklerini geliştirmesine imkan tanır, böylece oyun deneyimi hem kişisel hem de rekabetçi bir boyut kazanır. Arena yapıları, hızlı düşünme ve anında tepki gerektiren durumlarla dolu olup, oyuncuların becerilerini sürekli olarak sınamalarını ve geliştirmelerini sağlar. Bu dinamikler, oyunun sürükleyiciliğini artırır ve oyunculara sürekli meydan okuyan bir ortam sunar.

Hublar, bir oyun dünyasında merkezi bir düğüm noktası olarak işlev görür ve diğer bölümlere dalan, ardından tekrar merkeze dönen yapılar olarak tanımlanır. Hublar, oyunun merkezi alanını oluşturur ve oyuncu, oyunun ilerleyişi boyunca bu alana defalarca geri döner. Bu yapıyı anlamak için bir tren istasyonu analogisi kullanılabilir: Hub, bir terminal gibi işlev görürken, dallanan bölümler oyuncuları farklı yerlere ve karşılaşmalara götüren trenler gibidir. Bu bölüm tasarımı, oyun tasarımında yaygın

olarak kullanılan diğler modellerin birçoğunun avantajlarını bir araya getiren verimli bir yapı sunar.



Görsel 21. HUB Dünya Yapısı

Örneğın Monster Hunter World(2018)'de bulunan Toplanma Merkezi, oyuncuların birbirleriyle etkileşime geçebileceği ve ekipmanlarını yükseltebileceği büyük bir tavernadır, ancak bu merkez dünyasını keyifli kılan asıl unsur sosyal etkileşimdir. Oyuncular, uzun bir avdan sonra rahatlatıcı bir yemekle dinlenebilir veya biraz rekabet etmek isterlerse bilek güreşi yapabilirler. Ayrıca her avcının Toplanma Merkezi'nde kendine ait özel bir odası bulunur; bu oda, oyunculara ihtiyaç duyduklarında bir miktar gizlilik sağlar.



Görsel 22. Monster Hunter World(2018) Toplanma Merkezi. shorturl.at/EawAE

Hublar, oyun dünyasında merkezi bir kontrol noktası olarak işlev görür ve bölümleri etkili bir şekilde gruplandırmak için kullanılan bir sistemdir. Hublar, oyunun ana temasını ve işleyişini merkezden yönlendirerek, çeşitli alt bölümlere erişim sağlar. Bu merkez nokta, açık bir yapıda veya dallanabilir bir yapıda olabilir ve bağlı dallar doğrusal olabileceği gibi, kendileri de daha fazla dallanabilir yapılar olabilir. Oyunun ilerlemesiyle birlikte, hublar genellikle oyuncunun yeni alanları keşfetmesine izin vermek için zamanla yavaş yavaş açılır. Ancak, oyuncuların bu yeni alanlara hemen erişimi mümkün olmayabilir. Bu kademeli açılış, oyunun hikayesinde gelecekte meydana gelecek olayları önceden haber vermek için kullanılır ve oyuncuya oyun dünyasını daha derinlemesine keşfetme fırsatı sunar.

1.6.4 Serbest Oynanışı Tanımlayan Açık Dünyalar

Açık dünya oyunları, diğer oyun dünyalarıyla kıyaslandığında oldukça farklı bir yapıya sahiptir. Geleneksel oyun modellerinde, oyuncular belirli engelleri aşarak ve önceden belirlenmiş hedeflere ulaşarak ilerlerken, açık dünya oyunları bu yapıyı köklü bir şekilde değiştirir. Bu tür oyunlarda, bir bölümün sonu genellikle oyuncuların belirli görevleri tamamlamaları, belirlenen puanları toplamaları veya bölümdeki unsurları kullanarak bir çıkış yolunu bulmaları gibi hedeflere dayanmaz. Bunun yerine, açık dünya oyunları, genellikle "kum havuzu" olarak nitelendirilir ve oyunculara, tasarımcının hazırladığı çeşitli etkinlikler ve keşif olanaklarıyla dolu bir ortamda özgürce dolaşma imkanı sunar.

Açık dünya modeli, oyunculara oyunun ritmini ve ilerleyişini kendilerinin belirleme olanağı sunar ve genellikle "sistemik bölüm tasarımı" ile uyumlu bir şekilde ilerler. Bu yaklaşımla, oyuncular oyun içi sistemlerle etkileşime girer ve bu sistemler, çeşitli stratejik seçenekler ve başarı yolları sunar. Bu yapı, oyun deneyimini kişiselleştirir ve her oyuncunun benzersiz maceralar yaşamasını sağlar. Oyuncular, oyun dünyasını keşfettikçe ve çeşitli görevleri yerine getirdikçe, oyunun sunduğu zengin içeriği ve hikayeleri kendi tercihleri doğrultusunda şekillendirebilirler.

Örneğin, The Witcher 3'te harita farklı bölgelerden oluşur ve her bölge kendine özgü karakterlere, yan görevlere, gizli alanlara ve düşmanlara sahiptir. Oyuncu, ana karakter Geralt'ı yöneterek ana hikaye boyunca belirli görevleri yerine getirirken aynı zamanda dünyayı dilediği gibi gezebilir. Bu açık dünya tasarımı, oyunculara istediği gibi hikayeyi takip etme veya yan görevlerde ilerleme fırsatı verir. Oyuncular, haritada gezindikçe

karşlarına çıkan köylerde yardım teklifleriyle yan görevler alabilir, değerli hazineleri veya büyüleyici yaratıkları keşfedebilirler. The Witcher 3, haritasında sadece doğal güzelliklere değil, aynı zamanda hikaye derinliği olan karakterlere de yer vererek oyunculara çok katmanlı bir deneyim sunar.



Görsel 23. The Witcher 3(2018). shorturl.at/2zSuu

Açık dünya oyunları, bir tasarımcının elle oluşturduğu yapılar olabileceği gibi, gelişen teknolojiyle birlikte prosedürel olarak da üretilebilir. Prosedürel üretim sistemleri, oyun motorunun önceden hazırlanmış modüler bölümleri bir araya getirerek yeni bölümler oluşturmasını sağlar. Bu yöntem, tekrar eden veya homojen ortamlar yaratmaya elverişli olup, bu tür ortamları destekleyen oyunlar için uygundur. Ancak, bu sürecin tamamen rastgele olduğu düşünülmemelidir; aksine, geleneksel bölüm tasarımına kıyasla çok daha karmaşık ve zorlayıcı olabilir. Bu zorluğun bir nedeni, oyun motorunun entegre edebileceği geniş bir parça çeşitliliğine ihtiyaç duyması ve bu parçaların nasıl birleştirileceğini belirleyen kuralların dikkatle tanımlanması gerekliliğidir. Bu modüler bölümler, tasarımcılar ve sanatçılar tarafından özenle planlanmalı ve oluşturulmalıdır. Eğer yeterince çeşitli bölüm parçaları sağlanmazsa, oluşturulan seviyeler hızla tekrara düşebilir, bu da oyuncular için monoton ve sıkıcı bir deneyime yol açabilir.

2. BÖLÜM: İÇ MEKAN KURGUSU VE YARI GERÇEKÇİ MEKAN

Video oyunları, oyunculara fiziksel olarak var olmadıkları sanal dünyalarda mekansal deneyimler sunarak, onları çeşitli ortamlarla etkileşime geçmeye davet eder. Bu bağlamda, oyun içi mekan tasarımları, oyuncunun oyun dünyası ile kurduğu bağı, duygusal tepkilerini ve karar alma süreçlerini önemli ölçüde etkiler. Özellikle yarı gerçekçi iç mekan tasarımları, gerçek dünyadan tanıdık detayları yansıtarak, oyuncuya hem tanıdık hem de hayal gücünü tetikleyen bir deneyim sunar. Bu tür mekanlar, oyunun hikaye anlatımı ve atmosfer oluşturma gücünü artırmakla kalmaz, aynı zamanda oyuncuya yön duygusu kazandırarak oynanış sürecinde rehberlik eder.

İç mekan kurgusu, video oyunlarının dinamiklerini derinlemesine etkileyen kritik bir faktördür. Oyun tasarımı, atmosfer ve oynanabilirlik gibi temel öğeler üzerinde belirleyici bir rol oynarken, aynı zamanda sanatsal ve tasarım unsurları da oyunun başarısını etkileyen önemli faktörler arasında yer alır. Üretim süreci, teknik detaylarla birlikte ilerlemede, iç mekanların doğru bir şekilde tasarlanması ve uygulanması, oyuncuların deneyimini derinleştirir ve oyun dünyasına duygusal ve entelektüel olarak bağlanmalarını sağlar.

Günümüzde gelişen grafik teknolojileri sayesinde oyun geliştiricileri, mekansal tasarımlarda daha yaratıcı ve ayrıntılı seçenekler sunabilmektedir. Bu durum, yarı gerçekçi iç mekanların, oyuncuların oyun dünyasına daha derinlemesine dalmalarını sağlarken, onların mekansal algısını da güçlendirmektedir. İyi tasarlanmış iç mekanlar, oyuncuların oyun dünyasında varlık hissetmelerini kolaylaştırır ve hikaye anlatımının güçlendirilmesine katkıda bulunur. Detaylı dokular, doğru ışıklandırma ve uygun ses efektleri gibi görsel ve işitsel unsurlar, oyuncuların oyunun atmosferini tam anlamıyla hissetmelerini sağlar.

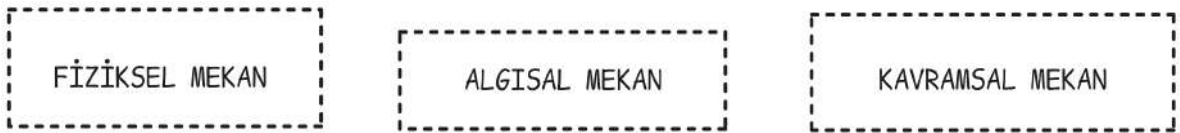
2.1 İç Mekan Kurgusunun Tanımı ve Temel Unsurları

İnsanlık tarihi boyunca, iç mekân ve bu mekânın deneyimi, mimari tasarımın kökeninde yer almış, insanın çevresini anlama ve dönüştürme arayışında en temel ilham kaynağı olmuştur. Yaşanabilir alanlar yaratma sürecinde mimarinin nihai amacına ulaşmasını sağlayan iç mekân, estetik, işlevsel ve psikolojik boyutlarıyla, her yapının kimliğini ve kullanıcısı ile olan etkileşimini belirleyen vazgeçilmez bir bileşen olarak öne çıkar. Mimari

tasarım sürecinde iç mekân, yalnızca bir yapıya fiziksel bir çerçeve sunmakla kalmaz; kullanıcıların duygusal tepkileri ve işlevsel gereksinimlerini karşılayarak, yapı ile kullanıcı arasındaki bağı niteliğini biçimlendiren bir alan yaratır. Bu bağlamda, iç mekânın estetik ve fonksiyonel nitelikleri, mimarinin geniş kapsamlı hedefleriyle uyum içinde şekillenir ve bu uyum, mekânı mimari tasarım sürecinde hem başlangıç hem de sonuç noktasında merkezi bir role yerleştirir.

Mekan, tahta veya taş gibi maddesel bir gerçektir. Aynı zamanda özünde şekilsiz ve dağınıktır. Evrensel mekanın tam bir tanımı yoktur. Buna rağmen, etki alanı içine bir nesne girer girmez görsel bir ilişki kurulmuş olur. Bu alana daha başka nesnelere girerse, söz konusu alanla nesnelere arasında olduğu gibi, aynı zamanda nesnelere birbirleri arasında çoklu ilişkiler kurulmaya başlanmış olur. Dolayısıyla mekan bu ilişkiler ve bunları algılayan biz tarafından şekillenir(Ching, 2004, s.10).

Evrensel bir mekan tanımının bulunmaması, mekanın öznel ve bağlamsal olduğunu, her bireyin ve durumun mekan algısını farklı şekillerde etkileyebileceğini gösterir. Mekana giren her nesne, o mekanla ve diğer nesnelere yeni ilişkiler kurar. Bu ilişkiler, mekanın dinamik ve sürekli değişen bir yapıya sahip olduğunu ortaya koyar. Ching'in bu görüşleri, mekanın sadece fiziksel varlıklarla sınırlı olmadığını, aynı zamanda bu varlıkların etkileşimleri ve bunların algılanmasıyla şekillendiğini öne sürer. Bu, mekana daha bütüncül ve dinamik bir yaklaşım getirir, mekanın statik bir yapı değil, sürekli etkileşimler ve algılar yoluyla biçimlenen bir olgu olduğunu vurgular.



Görsel 24. Ching'in mekan kurgusu

Ching'in mekân kurgusuna dair sunduğu "fiziksel, algısal ve kavramsal mekân" ayrımı (Ching, 2002, s.xi), mekânın çok boyutlu yapısını ve kullanıcı deneyimine olan etkisini anlamak açısından önemli bir çerçeve sunar. Fiziksel mekân, somut unsurlar ve maddi bileşenlerle tanımlanırken; algısal mekân, bireyin mekânı duyuşsal ve zihinsel yollarla kavrama biçimini ifade eder. Kavramsal mekân ise fiziksel ve algısal unsurların ötesine geçerek, mekânın bireyde yarattığı anlam ve çağrışımları içerir. Bu üçlü ayrım, iç mekân tasarımında estetik, işlevsellik ve kullanıcı psikolojisi arasındaki ilişkilere daha geniş bir bakış sunar. Mekânın çok boyutlu doğası, sadece mimari yapının formuyla sınırlı kalmayıp, kullanıcılar için kişisel bir deneyim alanı yaratır. Mekânın bireyler üzerindeki bu

etkisi, yalnızca bir fiziksel çevre oluşturmakla kalmaz, aynı zamanda bireyin mekânla kurduğu duygusal ve zihinsel ilişkiyi şekillendirir. Bu çok boyutlu yaklaşım, mekânın birey merkezli bir deneyim olarak değerlendirilmesi gerektiğini ortaya koyarak, mimari tasarımda insan odaklı, esnek ve duyarlı bir anlayışın benimsenmesini teşvik eder.

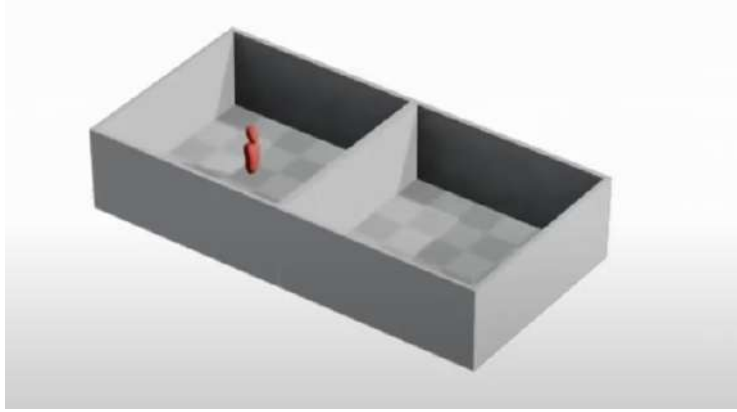
Bu bağlamda, mekân kavramına dair daha bütüncül ve dinamik bir bakış açısı, mekânın salt fiziksel varlığın ötesinde bir deneyim ve algılama süreci olarak değerlendirilmesini sağlar. Ching'in görüşleri doğrultusunda, mekânın yalnızca maddi varlıklardan oluşmadığını, aynı zamanda bu varlıkların kendi aralarındaki ve kullanıcı ile olan ilişkiler aracılığıyla şekillendiğini kabul etmek, mekân tasarımına dair daha geniş bir perspektif kazandırır. Mekânın etkileşimler yoluyla biçimlenen dinamik doğası, kullanıcıların mekân deneyimini zenginleştirir ve mimari tasarım sürecinin insan odaklı bir biçimde ilerlemesine olanak tanır. Böylece mekân, mimari tasarımın merkezinde konumlanan, bireyin çevresini anlamlandırdığı ve deneyimlediği, statik olmayan bir yapı olarak bütünleşir.

2.1.1 Fiziksel Mekan

Fiziksel mekân, mekânın somut yapısını ve onu biçimlendiren unsurları içermektedir. Ching, fiziksel mekânı biçim, doluluk ve boşluklar, iç-dış ilişkisi gibi yapısal elemanlar ile tanımlamaktadır. Bu kategoriler, mekânın strüktürel özelliklerine odaklanarak, mekânın nasıl çevrelendiği ve fiziksel sınırlarının nasıl tanımlandığı üzerinde durur. Örneğin, bir mekânın taban ve tavan yüzeyleri ile yan duvarları, kullanıcıya o mekânın sınırlarını belirler ve içinde bulunduğu çevre ile olan ilişkisini tanımlar. Bununla beraber fiziksel mekan için farklı öğeler ve tanımlar da mevcuttur.

Fiziksel mekânın tanımlayıcı unsurları, yatay, düşey elemanlar ve açıklıklar olmak üzere üç ana kategoriye ayrılır. Yatay elemanlar, mekânın taban ve tavan yüzeylerini kapsar. Taban, kullanıcının mekânla olan ilk fiziksel temasıdır ve mekânın işlevselliği açısından büyük önem taşır. Tavan ise mekânın üst sınırını belirler ve mekânın genişliği, açıklığı ya da sıkışıklığı hissini doğrudan etkiler. Düşey elemanlar, mekânın sınırlarını ve bölümlerini oluşturan elemanlardır. Ching, düşey elemanları çizgisel elemanlar, düşey düzlem, L şeklinde düzlem, paralel düzlem, U şeklinde düzlem ve dört düzlem kapanımı olarak sınıflandırır. Bu elemanlar, mekânın fiziksel sınırlarını belirler ve mekânın iç düzenlemeleri üzerinde önemli bir etkiye sahiptir.

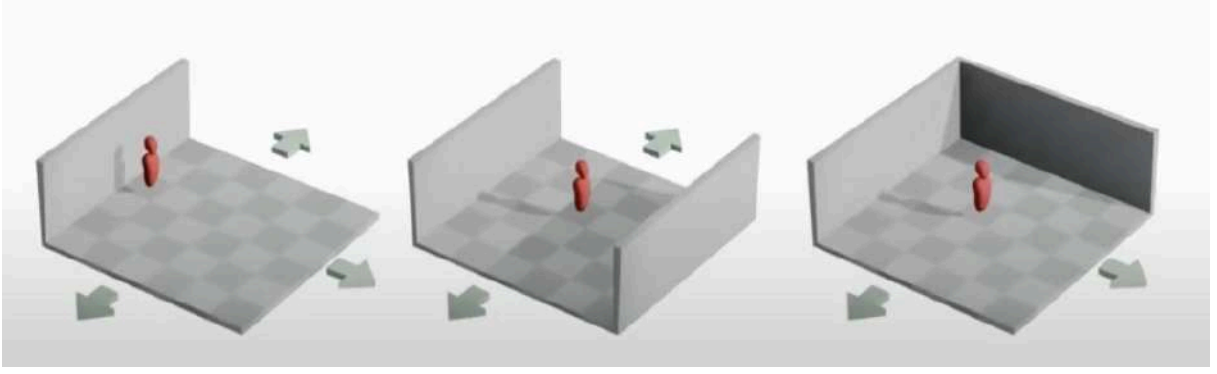
Rengel (2014), kapalı mekânları (literal space) bir mekânın fiziksel sınırlarını belirleyen unsurlar olarak tanımlar (s.179). Kapalı mekânlar, duvarlar, zeminler ve tavanlar gibi somut ve belirgin bileşenlerden oluşur. Bu fiziksel unsurlar, kullanıcının mekânı algılamasını kolaylaştırır. Örneğin, bir odadaki duvarlar, mekânın sınırlarını belirler ve kullanıcının mekânda kendini konumlandırmasını sağlar. Aynı zamanda, kapalı mekânlar, güvenlik hissi verir.



Görsel 25. Kapalı Mekan (Dan Cox(2015) sunumundan)

Ayrıca, kapalı mekânlar, mekânın işlevselliği ve güvenliği açısından da kritik bir rol oynar. Duvarlar, zeminler ve tavanlar, hem mekânın strüktürel bütünlüğünü sağlar hem de kullanıcıya bir güvenlik hissi verir. Mekânın sınırları, kullanıcının mekânın genel yapısını ve düzenini kavramasına yardımcı olurken, aynı zamanda farklı alanların belirgin bir şekilde ayrılmasını sağlar. Bir yapı içindeki odalar arasındaki duvarlar, farklı işlevlere sahip alanları birbirinden ayırarak, her alanın kendine özgü bir kimlik kazanmasını sağlar.

Açıklıklar, mekânın geçirgenliğini ve şeffaflığını sağlayan unsurlardır. Ching, açıklıkları düzlem içinde, düzlemler arası ve köşe-kenar açıklıkları olarak ayırmıştır. Bu unsurlar, mekânın ışık almasını ve hava sirkülasyonunu sağlamanın yanı sıra, mekânın görsel olarak genişlemesine veya sınırlandırılmasına katkıda bulunur. Özellikle modern mimaride, açıklıklar mekânın açık ve ferah bir duygu yaratmasında önemli bir rol oynar. Mekânın geçirgenliğini artıran açıklıklar, kullanıcının mekân içinde rahatça hareket etmesini sağlar ve mekânın iç-dış ilişkisini güçlendirir.



Görsel 26. Korunma Alanı (Dan Cox(2015) sunumundan)

Mekânın açıklıkları, kullanıcının deneyimini doğrudan etkiler. Bir duvara yaslanıldığında, kullanıcının çevresindeki açık alanlara karşı savunmasızlığı artar; bu da mekânsal farkındalığı geliştirir ve çevresine karşı daha fazla duyarlı olur. Duvarın sağladığı fiziksel destek, güven hissi yaratırken aynı zamanda kullanıcının algısal sınırlarını da netleştirir. Eğer kullanıcı dar bir koridorda bulunuyorsa, bu mekânın sıkışık yapısı, ona yalnızca ileri veya geri yönlerde hareket etme imkânı tanır, böylece mekânın kendisi hem sınırlayıcı hem de yönlendirici bir unsur haline gelir. Koridorun iki yanında duvarların varlığı, geçiş hissini artırır ve kullanıcının serbestçe hareket etmesini kısıtlar. İki duvarın birleştiği bir köşeye yerleşmek ise, kullanıcının algısını çift yönlü bir deneyimle karşı karşıya bırakır: Köşe, bir yandan stratejik bir sığınak sunarken, diğer yandan sıkışmışlık hissi doğurarak hareket özgürlüğünü ciddi anlamda sınırlar. Mekânın bu sınırlayıcı yapısı, aynı zamanda mekânsal farkındalığın da artmasına neden olur.

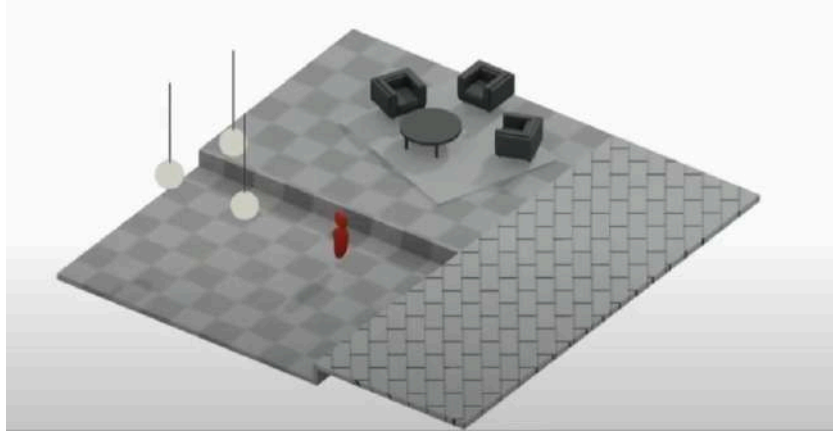


Görsel 27. İma Edilen Mekan (Dan Cox(2015) sunumundan)

Bununla beraber Rengel (2014) İma Edilen Mekanlar (Implied Space) kavramı ile, fiziksel sınırların eksik olduğu veya yetersiz kaldığı durumlarda mekanın görsel

işaretlerle tanımlanmasını ifade eder. Bu tür mekanlar, desenler, renkler, ışıklandırma ve diğer görsel elemanlar kullanılarak oluşturulur. Bu görsel ipuçları, kullanıcıların bir alanın farklı bölümlerini zihinsel olarak ayırt etmelerine ve mekanı daha etkin bir şekilde anlamalarına olanak tanır.

Örneğin, bir odadaki farklı zemin desenleri, kullanıcılara mekanın çeşitli işlevsel bölgelerini belirlemekte yardımcı olur. Bir bölümde kullanılan sıcak tonlar, dinlenme veya sosyal etkileşim için ayrılan alanları belirtirken, daha nötr veya soğuk tonlar çalışma alanlarını işaret edebilir. Benzer şekilde, ışıklandırma düzenlemeleri de mekanın kullanım şeklini yönlendirir. Yumuşak, ışıklandırma, rahatlatıcı bir atmosfer oluştururken, direkt ve parlak ışıklar dikkat gerektiren görevler için ideal bir ortam sağlar.



Görsel 28. İma Edilen Mekan (Dan Cox(2015) sunumundan)

Totten (2014), mekanı boyutsal açıdan üç farklı kategoriye ayırarak dar mekân, mahrem mekân ve potansiyel mekân kavramlarını tanımlar. Dar mekânlar, kullanıcının fiziksel olarak sıkışmış ve sınırlanmış hissettiği alanları ifade eder. Bu tür mekânsal düzenlemeler, kullanıcının hareket kabiliyetini ciddi şekilde kısıtlayan ve genellikle yalnızca iki kişinin yan yana durabileceği kadar küçük boyutlardadır. Dar mekânlar, özellikle bireyin kendini güvende hissetmediği, dışsal baskılarla çevrelendiği ortamlarda belirginleşir.

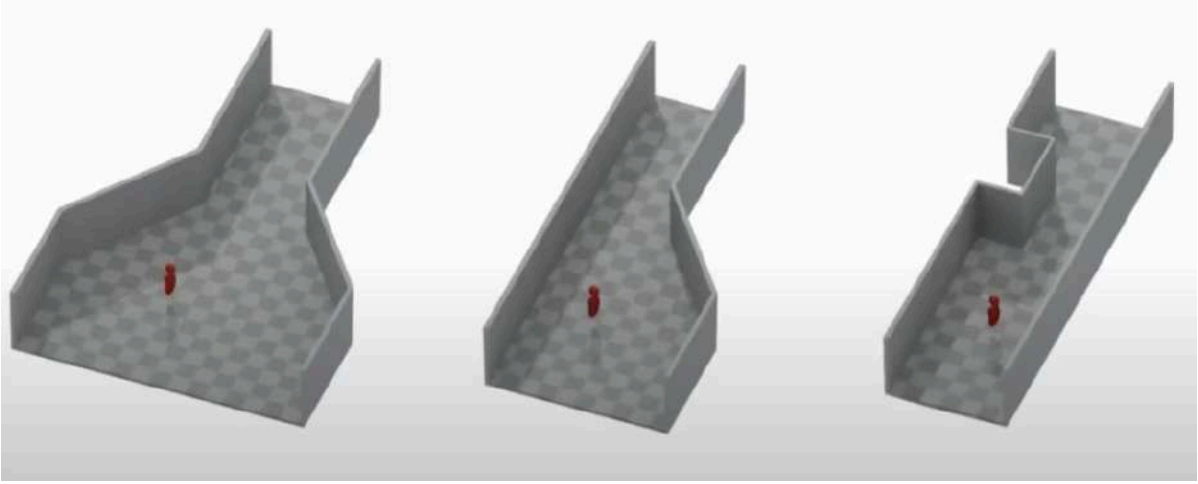
Mahrem mekânlar ise, kullanıcının boyutlarına ve hareket ihtiyaçlarına uygun, ne aşırı dar ne de fazla geniş olan mekânlar olarak tanımlanır. Bu tür mekânlar, kullanıcının rahatça erişebileceği yüzeyler ve nesnelere etkileşim kurabilmesini sağlayarak, kullanıcının serbestçe hareket etmesini güvence altına alır. Mahrem mekânlar, bireylerin daha rahat hissettiği, kişisel alanını koruyabildiği ve hareketlerinin kısıtlanmadığı

alanlardır. Bu tür mekânlar, insan etkileşimlerine olanak tanıyan, aynı zamanda bireysel mahremiyeti gözetilen bir düzenleme sunar.

Potansiyel mekân (Prospect Space) ise geniş ve açık mekânları tanımlar. Bu mekânlar, genellikle büyük iç mekânlar, salonlar veya geniş oturma alanları gibi alanları kapsar. Potansiyel mekânlar, kullanıcının kendini özgür hissetmesini sağlayan, geniş ve engelsiz bir görüş açısı sunan mekânlardır. Bu tür alanlar, psikolojik olarak ferahlık ve özgürlük hissini pekiştirir, kullanıcıya çevresine hâkim olma imkânı sunar. Potansiyel mekânlar, bireyin mekânsal deneyimini zenginleştirirken, aynı zamanda toplumsal etkileşimlerin yoğunlaşabileceği alanlar olarak işlev görür.

Fiziksel mekânların tasarımında ve bu mekânlar arasındaki geçişlerde kullanılan çeşitli düzenleme teknikleri mevcuttur. Bu teknikler, yalnızca mekânın estetik ve işlevsel özelliklerini şekillendirmekle kalmaz, aynı zamanda kullanıcıların mekân içindeki yönelimlerini, hareketlerini ve mekânla olan etkileşimlerini etkiler. Mekânın sınırlarının nasıl belirlendiği, doluluk ve boşlukların nasıl dengelendiği, yatay ve dikey elemanların mekânın bölünmesinde nasıl kullanıldığı gibi unsurlar, kullanıcıların mekâna yönelik algısını ve mekânda geçirdiği deneyimi doğrudan şekillendirir.

Fiziksel mekânın tasarımında gerilim ve rahatlama (tension and release) dinamiği, kullanıcının mekânsal deneyimini zenginleştiren önemli bir tekniktir. Bu teknik, mekânın içinden geçerken hissedilen gerilim ve rahatlama anlarını dengeleyerek dramatik bir etki yaratır ve kullanıcı katılımını artırır. Gerilim anları, kullanıcıların dikkatini yoğunlaştıran, onları tetikte tutan ve duygusal olarak zorlayan mekânsal düzenlemelerle oluşturulur. Örneğin, dar ve karanlık bir koridor, belirsizlik ve tehlike hissi uyandırarak gerilim yaratır. Bu tür gerilim anlarının ardından gelen rahatlama anları ise, kullanıcıların duygusal ve duygusal olarak dinlenmelerine olanak tanır. Rahatlama, genellikle açık, aydınlık ve güvenli hissi veren mekânlar aracılığıyla sağlanır. Bu dönüşümlü deneyim, dramatik etkiler yaratarak kullanıcılara duygusal olarak zenginleştirilmiş bir mekân sunar.



Görsel 29. Mekansal öğelerin düzeni (Dan Cox(2015) sunumundan)

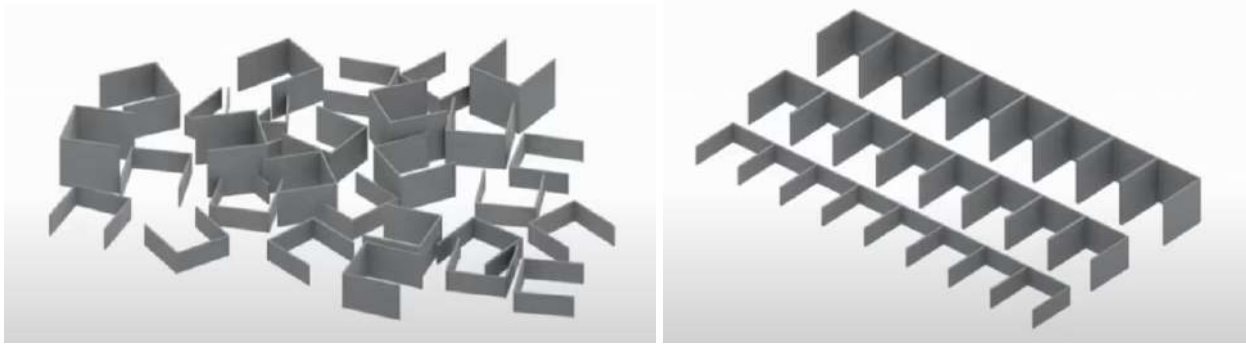
Gerilim ve rahatlama dengesinin doğru bir şekilde kurulması, oldukça önemlidir. Gerilim çok uzun sürerse, kullanıcılar bunalmış veya stresli hissedebilirler; rahatlama süreleri çok uzun tutulursa ise mekânın dramatik etkisi zayıflayabilir. Bu nedenle, tasarımcılar gerilim ve rahatlama anlarını dikkatlice planlamalı, bu iki duygusal durumun dengeli ve etkili bir şekilde dönüşümlü olarak kullanılmasını sağlamalıdır. Ayrıca, oyun tasarımında bu teknik, oyuncuların dikkatini çekmek, hikayeye daha fazla bağlanmalarını sağlamak ve oyunun temposunu yönetmek için kritik bir rol oynar.

Mekânsal kompozisyon, mekânın içinde yer alan öğelerin düzenlenme biçimini ve bu düzenin kullanıcı deneyimine etkisini ifade eder. Düzenli kompozisyonlar, kullanıcıya güven ve yön duygusu verirken, mekânın işlevselliğini artırır. Örneğin, bir şehir içindeki binaların ve yolların düzenli yerleştirilmesi, insanların ihtiyaç duydukları yerlere hızlıca ulaşmalarını sağlar. Öte yandan, dağınık ve düzensiz kompozisyonlar, kullanıcının mekânla olan etkileşimini karmaşık hale getirebilir. Kasıtlı olarak karmaşık ve düzensiz mekânlar, kullanıcıda gerilim ve belirsizlik hissi uyandırabilir. Ancak, bu kaosun dengeli ve dikkatli şekilde tasarlanması, kullanıcıya farklı duygusal deneyimler sunar.



Görsel 30. Mekansal öğelerin düzeni (Dan Cox(2015) sunumundan)

Öte yandan, dağınık ve düzensiz kompozisyonlar, mekân kullanıcıları için alanı daha zorlu hale getirebilir ve kaos hissi yaratabilir. Bu tür düzenlemeler, kullanıcının mekânda yön bulmasını zorlaştırır. Örneğin, kasıtlı olarak karmaşık ve düzensiz bir şekilde tasarlanmış iç mekânlar, kullanıcılarda gerilim ve belirsizlik hissi uyandırabilir. Ancak, bu tür düzensizliklerin dikkatli bir şekilde tasarlanması önemlidir; aşırı kaos, kullanıcının mekânla olan bağlantısını kaybetmesine neden olabilir



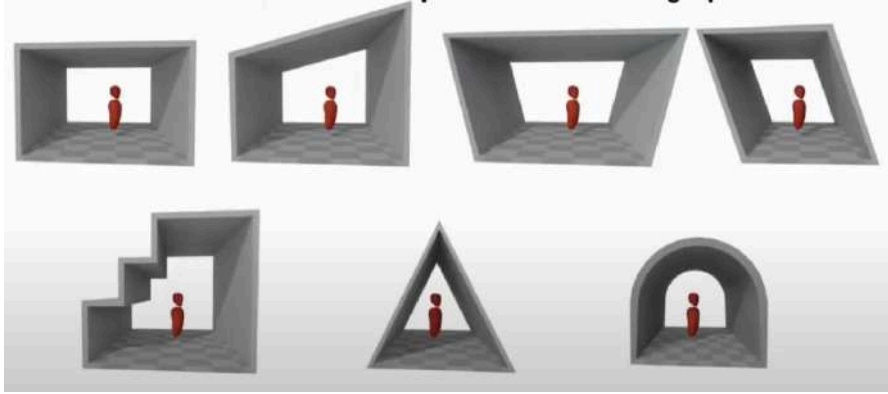
Görsel 31. Kaos ve düzen farkı (Dan Cox(2015) sunumundan)

Aynı zamanda mekânın estetik ve anlam katmanlarını zenginleştirme amacıyla da kullanılabilir. Mekândaki öğelerin stratejik yerleşimi, mekânın anlatısını destekler. Örneğin, müze için savaş sonrası bir ortamın iç mekânı tasarlanırken, savaşın etkilerini ve hikâyesini anlatmak için enkazların düzensiz bir şekilde yerleştirilmesi ziyaretçiye daha iyi bir deneyim sunar.

Çevreleyici Alanın Manipülasyonu (Manipulation of Enclosing Space), mekânın statik yapısını dönüştürerek daha dinamik ve özgün bir deneyim sunmayı amaçlar. Bu teknik,

duvarlar, zeminler ve tavanlar gibi temel yapısal unsurların geleneksel düz formlarını eğrilerle değiştirmek suretiyle manipüle edilmesini içerir. Böylece mekân, monotonluktan uzaklaşarak, keşfedilmeye değer, estetik açıdan zengin bir deneyim sunar.

Bu manipülasyon tekniği, aynı zamanda mekân algısını değiştirmek için yükseklik ve perspektifin dinamik bir şekilde kullanılmasıyla da gerçekleştirilebilir. Zemin seviyesinin yükseltilmesi veya alçaltılması, kullanıcılara farklı açılardan mekânı keşfetme imkânı sunar. Ayrıca, ışık ve gölge kullanımı mekânın atmosferini güçlendirir; eğimli duvarlar ve organik formlar dramatik gölgeler ve ışık huzmeleri oluşturarak kullanıcının dikkatini belirli noktalara yönlendirir.



Görsel 32. Mekanların Manipülasyonu (Dan Cox(2015) sunumundan)

Mekânın temel yapısal unsurlarının bu şekilde manipüle edilmesi, kullanıcılara belirli duygusal veya sembolik mesajlar iletmek için de kullanılabilir. Örneğin, bir kutsal alanın yüksek tavanı büyüklük ve kutsallık hissi yaratırken, dar ve eğri bir tünel klostrofobi duygusunu tetikleyebilir.

Form-boşluk (solid-boşluk olarak da adlandırılır), birçok açıdan figür-zemin ilişkisini üç boyutlu bir evrimle ele alır. Figür-zemin ilişkisi, mekânın büyük elemanlarla sınırlandırılmasıyla mekânsal düzenlemeler yapılmasını ifade ederken, form-boşluk, kütlelere ekleme yaparak veya boşluk çıkararak mekânsal düzenlemeler yapma yaklaşımıdır. Bu kavram, bir yapının kütesinden oyulan boşlukların, mekânda bağımsız bir forma sahip olduğunu varsayar (Totten, 2014, s. 108).

Form-boşluk ilişkisi, kütle ile boşluk arasında dengeli ve estetik bir etkileşim yaratır. Bu etkileşim, mekânsal organizasyonun yanı sıra, doğal ışık, hava akışı ve görsel bağlantıların optimize edilmesine de olanak tanır. Özellikle modern mimaride, formdan

boşluk çıkarma yaklaşımı, yapıların daha dinamik, işlevsel ve estetik olarak zengin bir deneyim sunmasını sağlar.

2.1.2 Algısal Mekan

Algısal mekân ise, mekânın kullanıcı tarafından nasıl deneyimlendiğini açıklamaktadır. Ching'e göre, bu deneyim mekânın yaklaşım, giriş-çıkış noktaları, hareket yolları, renk, doku ve malzeme gibi unsurlar aracılığıyla oluşur. Mekânın algısal boyutu, kullanıcının mekânla olan etkileşiminde kritik rol oynar. Mekânın renk ve dokuları, hem görsel algıyı hem de mekânın atmosferini şekillendirir. Aynı zamanda, mekânın içinde nasıl hareket edileceğini belirleyen yollar ve dolaşım alanları, kullanıcıya mekân içinde yön bulma ve mekânda rahat hareket etme imkânı sunar. Algısal mekân, fiziksel mekânın sınırlarından bağımsız olarak, kullanıcının kişisel ve duygusal deneyimini şekillendiren bir olgudur.

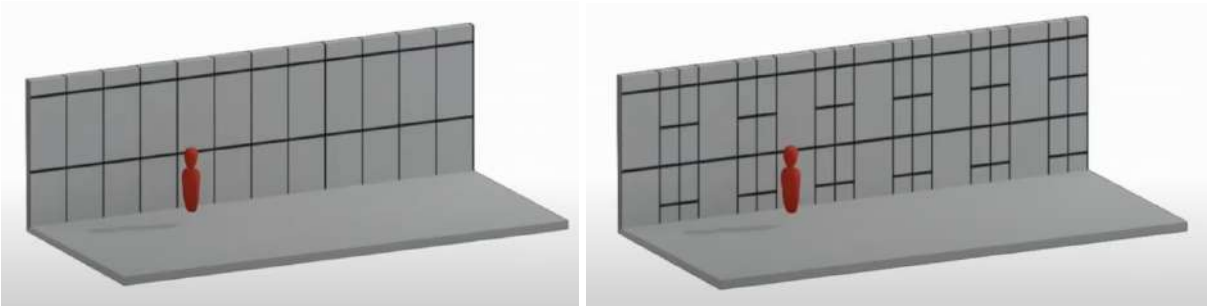
Ching, renk konusundaki yorumlarında, rengin mekân algısı ve kullanıcı deneyimi üzerindeki etkilerini vurgular. Ona göre renk, mekânın görsel algısını doğrudan biçimlendirir ve hem psikolojik hem de fiziksel anlamda mekânı dönüştürme gücüne sahiptir. Renklerin ışık ve yüzeyle olan etkileşimi, mekânın büyüklük algısını, sıcaklık-soğukluk hissini ve genel atmosferini etkiler.

Ayrıca, Ching, rengin nesnelere üzerindeki görsel ağırlığını ve yüzeylerin algılanma biçimini değiştirdiğini de belirtir. Örneğin, koyu renkler mekânı daha ağır ve kapalı gösterirken, açık renkler mekânın daha ferah ve geniş hissedilmesine katkıda bulunur. Renk aynı zamanda mekânda odak noktaları oluşturmak, belirli alanları vurgulamak ve mekânın derinliğini artırmak için de güçlü bir araçtır. Ching, rengin mimari tasarımda önemli bir rol oynadığını ve dikkatli kullanımının mekânın bütüncül deneyimine katkıda bulunduğunu savunur.

Renk; tasarımın etkili bir ifade aracıdır. Örneğin; bir mekânda tek bir renk ya da renk düzeni kullanılarak o mekânın ana fonksiyonu vurgulanabilir. Tam tersine, farklı renk kullanımı ile de mekânın biçimi ve diğer tasarım elemanları vurgulanabilir. Bununla birlikte renk; insanın form ve boyut algısına etki eder. Canlı renklerin kullanımı, bir elemanın veya mekânın kolaylıkla algılanmasını ve ayırt edilmesini mümkün kılabilir. Öte yandan, nötr renklerin tercih edilmesi, çevrede dikkat çekmeden sakin bir uyum yaratır.

Özellikle, birbirinden bağımsız elemanların nötr renklerle tasarlanması, bu unsurların birbiriyle ahenk içinde görünmesini sağlar(Özkan, 2007, s. 64).

Doku, yüzeylerin karakterini belirlemenin yanı sıra, malzemelerin yüzeysel özelliklerini tanımlamak için kullanılır. Doku, nesnel ve görsel olmak üzere iki ana kategoriye ayrılır. Nesnel doku, fiziksel olarak var olan ve dokunarak hissedilebilen bir özelliktir; görsel doku ise yalnızca gözle algılanır. Nesnel dokular, aynı zamanda görsel doku özellikleri de taşır; ancak görsel doku yanıltıcı olabilir. Dokunun oluşumunda ve algılanmasında ölçek, ışık ve renk unsurları büyük bir rol oynar. Tüm malzemeler, belirli derecelerde doku özellikleri sergiler. Bir doku ne kadar küçük ölçekli ve sık yapılysa, o kadar düzgün ve yumuşak algılanır. Dokunun değişken ölçeği, mekân içindeki duruşunu ve algılanmasını etkiler. Örneğin, belirli bir yönde desenli olan çizgisel bir doku, yüzeyin boyutlarını vurgularken, daha kalın dokulu yüzeyler, yüzeyi daha yakın gösterir ve ince algılanarak görsel ağırlığını artırır. Uygun ışık kullanımı, dokunun derinliğini ortaya çıkarır; fiziksel dokuya sahip bir yüzeye doğrudan düşen ışık, yüzeyin görsel dokusunu daha belirgin hale getirir. Buna karşılık, dağınık ışık, yüzeyin doku etkisini azaltarak yapısını belirsizleştirebilir. Ayrıca, renk değişimi de dokuya görsel bir karakter kazandırır. (Özkan, 2007, s.80)



Görsel 33. Yüzey Artikülasyonu (Dan Cox(2015) sunumundan)

Yüzey Artikülasyonu (Surface Articulation) yoluyla, mekânların estetik ve dokusal kalitesini artırmak amacıyla düz yüzeylere desenler ve detaylar eklenmesi sağlanır. Bu teknik, mekânın görsel çekiciliğini ve dokusal zenginliğini artırarak, kullanıcının mekânla olan bağını güçlendirir. Yüzeylerde kullanılan desenler, mekânın monotonluğunu kırar ve keşfedilmeye değer bir ortam yaratır. Ancak, bu desenlerin aşırı tekrarlanması önemlidir; çünkü aşırı tekrar, mekânı sıkıcı hale getirebilir. Bu nedenle, yüzey detaylarının dikkatli ve dengeli kullanımı, mekânın estetik değerini ve kullanıcıların ilgisini artırır.

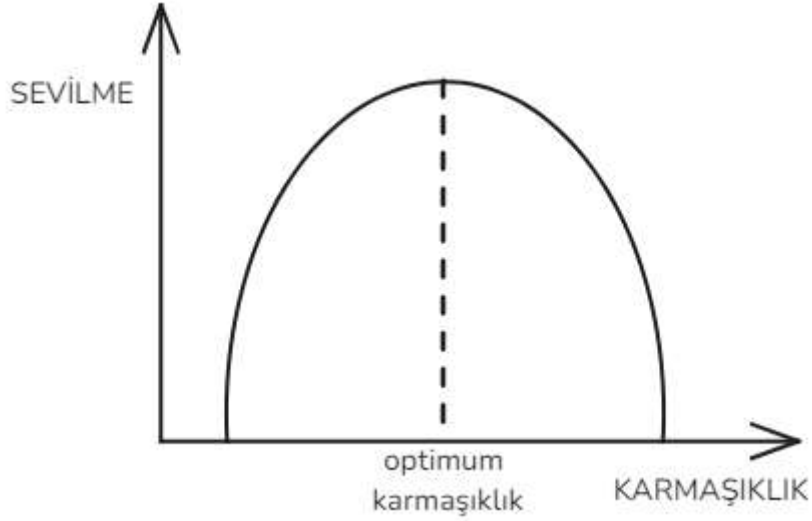
Özellikle geniş ve büyük alanlarda, yüzey artikülasyonu, mekânın monotonluğunu kırmak için etkili bir tekniktir. Örneğin, uzun koridorlar veya geniş açık alanlar, detaylı yüzey işlemleriyle daha ilgi çekici hale getirilir. Ayrıca, yüzey artikülasyonu mekânın tarihi veya kültürel bağlamını kullanıcıya iletmek için de kullanılabilir. Örneğin, bir antik tapınağın duvarlarına eklenen yazıtlar veya kabartmalar, mekânın geçmişi hakkında bilgi vererek kullanıcının mekânla bağ kurmasına olanak sağlar.

Mekânın kimliği, mekânın özgünlüğünü belirleyen ve onun tanınmasını ve hatırlanmasını sağlayan unsurların bütünüdür. Bir mekânın belirli bir renk paleti, mimari şekli ya da yapısal unsurları, kullanıcının mekânı tanımasına ve bu mekânda kendi konumunu hatırlamasına yardımcı olur. Bu görsel ve yapısal öğeler, kullanıcının zihninde net bir mekân algısı oluşturarak mekânın kimliğini güçlendirir. Kimlik, yalnızca algısal boyutta bir deneyim sunmaz, aynı zamanda mekânsal navigasyonu da kolaylaştırarak kullanıcının mekânı zihinsel haritalandırmasını sağlar. Bu bağlamda, algısal mekân ve mekânın kimliği arasında karşılıklı bir etkileşim bulunmaktadır; kimlik, kullanıcıların mekânı nasıl algıladığı ve hatırladığı üzerinde doğrudan bir etkiye sahiptir (Rengel, 2014, s.186).

Anlam ve duygusal bağ, bir mekânın kullanıcılar tarafından algılanan ve ona atfedilen kişisel değerler ile duygusal bağları ifade eder. Belirli nesnelere, desenlere veya sanat eserlerine, kullanıcılarda özel anılar ya da duygusal tepkiler uyandırabilir. Bu tür unsurlar, kullanıcının mekânla duygusal bir bağ kurmasını sağlayarak mekânı daha anlamlı ve hatırlanabilir hale getirir. Örneğin, bir heykel ya da resim, kullanıcıda belirli bir tarihi olayı ya da kişisel bir anıyı canlandırabilir; bu da mekânın kültürel veya tarihsel bağlamını güçlendirir. Anlam ve duygusal bağ, mekânın kimliği ile doğrudan ilişkilidir, çünkü bir mekânın kimliği, kullanıcı da duygusal bir iz bırakabilme kapasitesi ile şekillenir. Bu ilişki, mekânın fiziksel sınırlarının ötesine geçerek kullanıcının zihninde ve duygularında kalıcı izler bırakır.

Mekânın karmaşıklık düzeyi, kullanıcı deneyimini doğrudan etkiler. Karmaşıklık arttıkça, mekân daha ilgi çekici ve keşfedilmeye değer hale gelebilir. Ancak aşırı karmaşıklık, kullanıcıyı bunaltabilir ve mekânın kullanımını zorlaştırabilir. Karmaşıklık ve sadelik arasında ideal bir denge kurulduğunda, kullanıcılar mekânı çekici bulur ve bu durum, mekânın optimum karmaşıklık seviyesine ulaşmasıyla sağlanır. Karmaşıklık seviyesinin

dođru ayarlanması, mekânın işlevsel ve estetik deęerini artırırken, kullanıcının mekâna olan ilgisini sürekli canlı tutar.



Görsel 34. Karmaşıklığın Optimizasyonu (Dan Cox(2015) sunumundan)

Yenilik ve dinamizm, mekânın ilginçliğini artıran ve dikkat çekici unsurların mekâna entegre edilmesiyle oluşur. Mekâna tazelik ve dinamizm katan yenilik unsurları, kullanıcılara sürekli yeni deneyimler sunar ve mekânın keşfedilme isteęini artırır. Ancak, aşırı yenilik kullanımı dikkat daęınıklığına neden olabilir, bu yüzden stratejik bir denge önemlidir. Yenilik, mekânın hem estetik hem de işlevsel olarak zenginleşmesine katkı sağlar ve kullanıcı ilgisini canlı tutar.

İç mekân tasarımında Genius Loci (mekânın ruhu) kavramı, bir mekânın kullanıcı üzerinde bıraktığı kalıcı etkileri ve duygusal atmosferi ifade eder. Tasarımcılar, aydınlatma, gölgeler, mekânın organizasyonu ve boyutları gibi unsurları kullanarak, kullanıcının mekândaki duygusal deneyimini şekillendirir. Bu kavram, kullanıcıya unutulmaz bir deneyim sunmayı ve mekânla duygusal bir bağ kurmayı hedefler. Genius loci, mekânın akışını ve kullanıcıyı yönlendirme biçimini de etkileyerek, mekânın işlevselliğini ve atmosferini güçlendirir (Totten, 2014, s.112)

Genius loci, mekânın atmosferini oluşturan çeşitli tasarım unsurlarının bilinçli bir şekilde bir araya getirilmesiyle oluşturulur. Bu unsurlar arasında aydınlatma, gölge oyunları, mekânsal organizasyon ve mekân boyutları gibi etkenler yer alır. Örneğin, geniş ve açık alanlar ferahlık ve rahatlama hissi verirken, dar ve karanlık geçişler gerginlik veya merak

uyandırabilir. Aydınlatmanın yumuşak ve sıcak tonlarda kullanılması, sakinleştirici bir atmosfer yaratırken, sert ve doğrudan aydınlatmalar daha dramatik veya dinamik bir ortam sağlayabilir.

Genius loci ayrıca, kullanıcıyı mekân içinde doğal bir akışla yönlendirme yeteneğine sahiptir. İyi tasarlanmış bir mekân, kullanıcının belirli bir yönü takip etmesine veya belirli duraklama noktalarına odaklanmasına imkân tanır. Bu, mekânın sadece işlevselliğini değil, aynı zamanda estetik ve duygusal yönlerini de güçlendirir.

Ching, dolaşımın mekân kurgusundaki önemine dikkat çekmiş ve dolaşımı şu dört ana unsurda sınıflandırmıştır: yaklaşım, yolun şekillenışı, giriş ve yol-mekân ilişkisi. Bu unsurlar, kullanıcıların mekân içinde nasıl hareket ettiğini ve mekânla nasıl etkileşimde bulunduğunu belirler. Dolaşım, mekânın işlevselliği ve kullanıcı deneyimi açısından kritik bir rol oynar, çünkü mekânın doğru şekilde yönlendirilmesi, kullanıcıların mekânı verimli ve etkili bir şekilde kullanmasına imkân tanır.

Dolaşım tasarımının başarısı, kullanıcının mekânda nasıl yönlendirildiği ve bir alandan diğerine geçiş sırasında yaşadığı deneyimle doğrudan ilişkilidir. Özellikle geniş alanlardan dar alanlara geçişler veya karanlık alanlardan aydınlık alanlara geçişler, mekânsal algıyı ve deneyimi şekillendirir. Mekânın kullanıcıya nasıl hitap ettiği, büyük ölçüde varış anına bağlıdır. Mekân, kullanıcıyı bir sonraki hedefe yönlendirebilir veya kendi yolunu seçmesine imkân tanıyabilir. Kullanıcının mekânda yaşadığı deneyim, önceki alanların özellikleriyle şekillenir: Geniş bir alana varıldığında önceki alanların dar olması, bu alanın daha büyük ve ferah görünmesini sağlar; benzer şekilde, karanlık bir geçişten aydınlık bir alana geçiş yapmak, mekânsal etkileri dramatik bir şekilde artırır.

Ayrıca, varış noktasındaki bakış açısı, kullanıcının mekânı nasıl algıladığını doğrudan etkileyen bir faktördür. Tasarımcılar, bu bakış açılarını stratejik olarak yönlendirerek, kullanıcının mekânla olan etkileşimini zenginleştirir. Kullanıcının varış anında mekânı algılayışı, önceki mekânların nitelikleriyle desteklenir ve bu geçişler, mekânsal kurguyu güçlendirir. Totten (2014) bu noktada, geniş alanlara varışta dar geçişlerin veya karanlık alanlardan aydınlık alanlara geçişlerin dramatik etkisini vurgulamaktadır (s. 109). Bu stratejik yönlendirme, mekânın hem estetik hem de işlevsel boyutlarını daha etkili hale getirir ve kullanıcının mekândaki deneyimini unutulmaz kılar.

Bu bağlamda, dolaşım unsurları, Genius Loci kavramı ile birleştiğinde mekânın bütünsel bir deneyim sunmasına yardımcı olur. Mekânın kullanıcıya sunduğu rota, sadece mekânsal geçişleri değil, aynı zamanda duygusal ve algısal deneyimleri de yönlendirir.

2.1.3 Kavramsal Mekan

Kavramsal mekân, mekânın soyut ve düşünsel boyutunu kapsar. Ching, kavramsal mekânın mekân ile diğer elemanlar arasındaki ilişkiyi, imgeleri ve bağlamı vurguladığını belirtir. Bu bağlamda, mekân sadece fiziksel sınırları ile değil, aynı zamanda içinde barındırdığı anlamlar ve semboller aracılığıyla kullanıcıya iletilir. Kavramsal mekân, bir yapı veya mekânın, bulunduğu sosyal, kültürel yada tarihsel bağlam içerisinde nasıl algılandığına ve anlam kazandığına işaret eder. Örneğin, bir mekânın belirli bir mimari stil veya tarihsel dönemle ilişkilendirilmesi, kullanıcının bu mekânı algılama biçimini büyük ölçüde etkiler. Kavramsal mekân, bu anlamda mekânın görsel ve fiziksel özelliklerinin ötesine geçer ve kullanıcıya daha derin bir anlam dünyası sunar. Kavramsal mekânın bu soyut boyutu, kullanıcının mekânla nasıl etkileşime geçtiği ile doğrudan ilişkilidir. Mekân, fiziksel varlığından ziyade, semboller, kültürel ve tarihsel referanslar aracılığıyla kullanıcı üzerinde anlamlı bir izlenim bırakır.

İfade, bir mekânın ruh halini, tonunu ve anlatımını belirleyen unsurları kapsar. Bu bağlamda ifade, yalnızca mekânın fiziksel görünümünü değil, aynı zamanda mekânın kullanıcıya hissettirdiği duygular ve ilettiği hikayeler aracılığıyla anlam kazanır. İfade unsurları, mekânın tarihi ve kültürel öğelerinden, mekânda yaşayan ya da çalışan insanların kimlik ve kişiliklerini yansıtan unsurlara kadar geniş bir yelpazeyi kapsar. Bu unsurlar, mekânın kavramsal boyutuyla birleşerek, kullanıcılara mekânın geçmişini, kimliğini ve amacını anlama fırsatı verir. Örneğin, bir mekânın duygusal tonu, onun mimari yapısına ve kullanılan malzemelere bağlı olarak değişebilir; bu da kullanıcının mekânda nasıl bir atmosfer deneyimlediğini etkiler.

Tarihsel ifade, bir mekânın geçmişini ve zaman içerisindeki değişimini yansıtır. Mekânın inşa edildiği dönem, kullanılan mimari stil ve o dönemin özellikleri tarihsel ifadeyi güçlendirir. Örneğin, bir mekândaki eski ve yıpranmış öğeler, o mekânın zaman içindeki değişimini gösterebilir ve kullanıcıya tarihi bir perspektif sunabilir. Bir mekânın tarihsel kimliği, kullanıcının mekânda geçirdiği deneyimi daha anlamlı kılabilir.

Kültürel ifade, bir mekânın içinde barındırdığı kültürel öğeler aracılığıyla, belirli bir toplumun veya topluluğun değerlerini ve normlarını yansıtır. Kültürel ifade, kullanılan simgeler, renkler ve mimari detaylarla desteklenir. Bu unsurlar, kullanıcıların mekânın ait olduğu kültürel bağlamı daha iyi anlamalarını sağlar. Örneğin, belirli bir döneme ait geleneksel mimari ya da belirgin kültürel semboller, kullanıcıya mekânın ait olduğu kültür hakkında bilgi verir ve bu kültürle daha derin bir bağ kurmasına yardımcı olur. Kültürel ifade, kavramsal mekânın bir uzantısı olarak, mekânın fiziksel ve sembolik özelliklerinin birleşiminden oluşur.



Görsel 35. Bioshock Infinite(2013) Columbia'da bir dükkan. shorturl.at/5WsBa

Sembolizm ve anlatı, bir mekânın içinde barındırdığı semboller aracılığıyla daha geniş anlamlar ve hikayeler iletilmesini sağlar. Semboller, mekânın kavramsal boyutunu güçlendirerek, kullanıcıya daha derin mesajlar sunar. Örneğin, bir mekânda kullanılan açık kapılar, özgürlük ya da yeni bir başlangıç simgelerken, kapalı alanlar ve karanlık bölgeler sınırlanmışlık veya tehlike hissini uyandırabilir. Bu semboller, kullanıcının mekânla olan etkileşimini şekillendirir ve mekânın yalnızca fiziksel bir alan olmaktan öte, bir anlatı aracı haline gelmesini sağlar.

Eğer bir nesnenin görsel yolla algılanması sırasında anlık geçmiş deney ve kavramlara ilişkin bir uyarı alınıyorsa (anlam çıkarıyorsa), bildirişimin sembolik işlevinden söz edebiliriz. Buna göre tasarım ürünlerinin anlamsal (sembolik) işlevi psikolojik, sosyal ve anlamsal öğelerin birlikteliği ve bunların görsel yolla iletilmeleri ile sağlanabilir (Özkan, 2007, s.42).

Mekânın anlatı ve duygusal bağı, bir mekânın kullanıcı üzerindeki etkisinin, semboller ve kültürel/tarihsel ifadelerle birlikte daha geniş bir hikayeye nasıl dönüştüğünü ifade eder. Bu unsurlar, kullanıcının mekâna olan duygusal bağlılığını artırır ve mekânın yalnızca bir fiziksel alan olmanın ötesine geçmesine olanak tanır. Kavramsal mekân, semboller, tarihsel ve kültürel ifade unsurları aracılığıyla kullanıcıda kalıcı izler bırakır. Kullanıcı, bu semboller ve anlatı unsurları sayesinde mekânı sadece bir yer olarak değil, daha geniş bir bağlamda anlamlandırır ve hatırlanabilir bir deneyim yaşar.

2.2 Video Oyunlarında İç Mekan Kurgusu

Mekân tasarımı, hem fiziksel ortamlar hem de sanal oyun dünyaları için kritik öneme sahiptir. İyi bir mekân tasarımı, kullanıcısı tarafından kolayca anlaşılabilir, kullanılabilir ve deneyim edilebilir olmalıdır. Bu, mekânın fiziksel boyutlarının, yapı elemanlarının ve genel düzeninin, insanın doğal hareketleri ve algılama yetenekleri ile uyumlu olması anlamına gelir.

Ancak, aynı mekânın oyun dünyasındaki bir oyuncu için de erişilebilir olması gerekmektedir. Bu, oyuncuların mekânı anlamalarını, etkileşimde bulunmalarını ve oyunun hedeflerine ulaşmalarını kolaylaştıran tasarım unsurlarının eklenmesini içerir. Oyun tasarımcıları, oyuncuların mekânda gezinmesini ve etkileşimde bulunmasını sağlamak için çeşitli yöntemler kullanır.

2.2.1 Fiziksel Mekan

Video oyunlarındaki iç mekân tasarımı, tıpkı fiziksel mekânlarda olduğu gibi, oyuncunun mekânsal algısını yönlendiren ve deneyimini doğrudan etkileyen unsurlar üzerine inşa edilir. Ching'in tanımladığı fiziksel mekân kavramları, video oyunlarındaki iç mekânlarda da benzer şekilde karşılık bulur. İç mekânlar, sınırları belirleyen yatay ve düşey elemanlar, açıklıklar ve geçirgenliği sağlayan unsurlar ile oyunculara bir anlam çerçevesi sunar. Bu çerçeve, oyuncunun oyun dünyasında kendini konumlandırmasını ve mekânsal farkındalığını geliştirmesini sağlar.

Bir video oyunundaki iç mekânın işlevselliği, tıpkı gerçek dünyadaki mekânlarda olduğu gibi, oyuncunun mekâna yaptığı ilk fiziksel temas olan zeminden başlar. Oyuncunun karakteri ile zemin arasındaki etkileşim, mekânın ne derece hareket özgürlüğü sunduğunu belirler. Zemin yüzeylerinin farklılaşması, karakterin kaygan, sağlam ya da

kırılğan yüzeylerde hareket etme deneyimlerini çeşitlendirir ve oyunun mekânsal anlatısına katkı sağlar. Örneğin, kaygan veya kırılğan bir zemin, oyuncuya mekânsal gerilim yaratırken, sağlam bir zemin rahatlama hissi verir ve mekânın güvenlik duygusunu pekiştirir. Bu bağlamda Totten'in dar, mahrem ve potansiyel mekân kavramları video oyunlarında farklı mekânsal deneyimleri ifade eden önemli kategorilerdir.

Tavan ve duvarlar, video oyunlarındaki iç mekânların sınırlarını belirler ve bu sınırlar, oyuncuların mekânı algılama biçimini büyük ölçüde şekillendirir. Ching'in belirttiği üzere, duvarların çizgisel elemanlar, paralel düzlemler ya da dört düzlem kapanımı gibi farklı kategorilerde düzenlenmesi, mekânın sınırlarını tanımlar ve mekânsal düzenlemeleri etkiler. Bu sınırlayıcı unsurlar, oyunun anlatı yapısıyla entegre olduğunda, oyuncunun mekânın içinde ne kadar özgür hareket edebileceğini belirleyen strüktürel öğelere dönüşür. Örneğin, dar bir koridor, oyuncuyu mekânsal olarak sınırlar ve gerilim hissi yaratırken, geniş bir salon veya meydan oyuncuya özgürlük hissi verir ve potansiyel mekân kavramını öne çıkarır. Özellikle aksiyon oyunlarında, bu iki zıt mekân deneyimi arasında yapılan geçişler, oyuncuların psikolojik olarak mekâna farklı tepkiler vermesini sağlar. Bu noktada gerilim ve rahatlama dinamiği, oyun mekânlarında dramatik bir etki yaratmak için kullanılan kritik bir araç haline gelir. Dar ve belirsizlik uyandıran bir koridordan geniş ve aydınlık bir alana geçiş, oyuncuların hem duygusal hem de mekânsal anlamda rahatlama sağlar.

Rengell'in kapalı mekânlara ilişkin tanımı, video oyunlarındaki iç mekânların sınırlarını ve oyunculara sağladığı güvenlik hissini daha iyi anlamamıza yardımcı olur. Video oyunlarındaki iç mekânlar, gerçek hayattaki gibi duvarlar, tavanlar ve zeminler ile sınırlandırıldığında, oyuncuya bir güvenlik hissi verir ve mekânın işlevselliğini artırır. Oyuncu bu sınırlar sayesinde mekânın düzenini daha net kavrar ve oyunun sunduğu mekânsal anlatının içine daha rahat çekilir. Kapalı mekânlar, oyunculara belirli bir sığınma hissi sağlarken, dış mekânlar genellikle daha tehlikeli ve belirsiz olarak algılanır. Bu denge, oyuncunun mekânla kurduğu ilişkiyi belirler.

Açıklıklar ise video oyunlarında iç mekânların geçirgenliğini artıran ve oyuncunun mekânsal farkındalığını genişleten unsurlardır. Ching'in mekân açıklıkları üzerine yaptığı sınıflandırma, video oyunlarında mekânın açık ve kapalı alanlar arasındaki ilişkisini

anlamamızda kritik bir rol oynar. Açıklıklar, bir mekânın diğer alanlarla nasıl bir bağlantı kurduğunu ve oyuncunun mekân içinde nasıl hareket edeceğini belirler. Özellikle modern video oyunlarında, açıklıkların kullanımı, mekânın daha geniş bir hissiyat yaratmasına olanak tanır ve oyuncunun mekânsal deneyimini zenginleştirir.

Totten'in dar, mahrem ve potansiyel mekân kavramları, video oyunlarında mekânsal deneyimlerin farklı katmanlarını analiz etmek açısından son derece işlevseldir. Dar mekânlar, özellikle korku ve gerilim türündeki oyunlarda oyuncuların mekânı keşfederken kendilerini sınırlanmış hissetmelerine neden olur ve bu sınırlama, oyunun yarattığı psikolojik baskıyı artırır. Mahrem mekânlar ise oyunculara hem kişisel alan hem de etkileşim sağlayarak, karakterin oyun dünyasındaki güvenli bölgelerini temsil eder. Potansiyel mekânlar, oyuncuya geniş bir hareket alanı sunarak keşfetme ve özgürce hareket etme imkânı verir; bu durum, özellikle açık dünya oyunlarında oyuncunun özgürlük hissini pekiştirir.

Aksiyon oyunlarının iç mekan tasarımı, oyuncuların oyun dünyasında nasıl hareket ettiğini ve çevre ile nasıl etkileşime girdiğini büyük ölçüde etkiler. Bu bağlamda, mekansal düzenlemeler ve tasarım unsurları, oyuncunun ilerleme hızını, strateji geliştirme kabiliyetini ve hatta oyundaki başarısını belirleyen temel faktörler arasında yer alır. Örneğin, dar koridorlar ve labirent benzeri yapıların bulunduğu oyun ortamları, oyuncuyu belirli bir rotaya yönlendirirken, aynı zamanda mekanda kaybolma veya düşmanlarla ani karşılaşmalar gibi riskleri artırır. Bu tür ortamlar, oyuncunun dikkat seviyesini yükselterek, daha stratejik ve taktiksel bir oyun deneyimi sunar.

Öte yandan, geniş ve açık alanlar oyunculara daha fazla hareket özgürlüğü tanır ve farklı stratejik seçeneklerin kullanılmasına olanak sağlar. Bu tür alanlar, oyuncuların düşman saldırılarından kaçınmasını kolaylaştırırken, aynı zamanda daha karmaşık ve çok yönlü saldırı planları yapmalarını teşvik eder. Mekanın yatay ve dikey genişliği, oyuncunun hem fiziksel hem de zihinsel olarak oyunu nasıl deneyimleyeceğini belirler. Bu nedenle, iç mekanların tasarımı, oyuncunun oyun dinamiklerine nasıl tepki vereceğini ve bu tepkilerin oyun içi başarıya nasıl yansıtacağını doğrudan etkiler.

Aksiyon oyunlarının en kritik unsurlarından biri, çatışma dinamikleridir ve bu dinamiklerin başarısı büyük ölçüde iç mekanların tasarımına bağlıdır. İç mekanlar, çatışmaların

geçtiği alanlar olarak, oyuncunun stratejik kararlarını ve bu kararların sonuçlarını doğrudan etkiler. Mekanın yapısı, oyuncuya sunduğu korunma alanları, kaçış yolları ve düşmanlarla karşılaşma sıklığı gibi faktörler, çatışmanın gidişatını belirleyen ana etkenlerdir.

Kapalı ve dar alanlar, oyuncuların hareket kabiliyetini sınırlar ve onları daha savunmacı bir strateji benimsemeye zorlar. Bu tür mekanlar, oyuncunun düşmanlarla doğrudan yüzleşmek yerine, taktiksel avantajlar aramasını teşvik eder. Örneğin, köşe arkasında pusu kurmak veya dar bir geçitte tuzaklar kurmak, oyuncunun düşmanlarıyla daha etkili bir şekilde başa çıkmasını sağlayabilir. Buna karşılık, geniş ve açık alanlar, oyuncuların daha agresif ve hareketli bir oyun tarzını benimsemelerine olanak tanır. Bu tür alanlar, oyuncuların düşman saldırılarından kolayca kaçınmasına ve aynı zamanda daha geniş bir saldırı alanı kullanarak düşmanlarını alt etmesine imkan verir. Çatışma dinamiklerinin başarısı, iç mekan tasarımının bu unsurlarla ne kadar uyumlu olduğuna bağlıdır.

2.2.2 Algısal Mekan

Video oyunlarında algısal mekân, oyuncuların mekânı nasıl deneyimlediğini ve bu deneyimin oyuna olan katılımlarını nasıl etkilediğini ele alır. Ching'in mekânın algısal boyutuna dair yaklaşımı, video oyunlarına uyarlanarak, mekânın renk, doku, malzeme ve hareket yolları gibi unsurlarla şekillendiğini ortaya koyar. Oyunlarda kullanılan renk paletleri, oyuncunun bir mekânı nasıl algılayacağını ve o mekânın atmosferini nasıl hissedeceğini doğrudan etkiler. Örneğin, koyu tonlar daha kapalı ve tehditkâr bir atmosfer yaratırken, açık tonlar ferah ve geniş bir his sunar. Bu renk düzenlemeleri, oyuncunun psikolojik tepkilerini tetikleyerek, oyun mekânına olan duygusal bağını güçlendirir.

Algısal mekânın bir diğer önemli unsuru olan doku ve malzeme kullanımı, video oyunlarında mekânın gerçekçiliğini artırmak ve oyuncuların mekânsal farkındalığını yükseltmek için kritik bir rol oynar. Özellikle nesnel dokular, oyuncunun oyun dünyasıyla daha derin bir bağ kurmasını sağlar. Görsel dokular ise mekânın yüzey özelliklerini daha etkili hale getirir. Bir oyunda, düz ve sıkıcı yüzeyler yerine detaylı ve zengin dokulu yüzeyler kullanıldığında, oyuncular mekânı keşfetmek için daha fazla teşvik edilir ve mekânın monotonluğu kırılarak keşfedilmeye değer bir deneyim sunulur.

Oyuncuların mekânda nasıl hareket ettiğini belirleyen dolaşım yolları da algısal mekânın kritik bir parçasıdır. Ching'in dolaşım ve mekânsal düzenleme teorileri, video oyunlarında oyuncuların mekânda yön bulmalarını ve mekânın akışını anlamalarını sağlar. Oyunculara mekân içinde rehberlik eden yollar, dar koridorlardan geniş meydanlara geçişlerde dramatik etkiler yaratarak, mekânsal deneyimi daha çarpıcı hale getirir. Bu geçişler, oyuncuların mekânla olan etkileşimini zenginleştirir ve onları farklı duygusal durumlar arasında geçiş yapmaya teşvik eder.

Aksiyon oyunlarında iç mekanlar, sadece birer fiziksel ortam olmanın ötesinde, oyuncuya oyun dünyası hakkında kritik bilgiler sunan ve oyunun hikaye anlatımını destekleyen önemli birer araçtır. Görsel iletişim unsurları, oyuncunun çevresel ipuçlarını algılaması ve bu ipuçlarına göre stratejisini belirlemesi açısından hayati bir rol oynar. Aydınlatma, renk paleti ve mekansal düzenlemeler gibi görsel bileşenler, oyuncunun oyun dünyasını nasıl yorumlayacağını ve bu yorumlamanın oyun içindeki kararlarına nasıl yansıtacağını belirler.

Özellikle aksiyon oyunlarında, görsel bilgi akışı hızlı ve etkili bir şekilde sağlanmalıdır. Bu durum, oyuncunun çevreyi hızlı bir şekilde tarayıp tehlikeleri ve fırsatları değerlendirmesine olanak tanır. Örneğin, zayıf aydınlatma, oyuncunun gerilimini artırabilir ve dikkatini belirli noktalara yoğunlaştırmasına neden olabilir. Benzer şekilde, belirli renk tonlarının kullanımı, oyuncunun bir bölgedeki tehlikeleri daha hızlı fark etmesini ve buna uygun bir tepki vermesini sağlar. Görsel ipuçlarının doğru ve etkili bir şekilde kullanılması, oyuncunun oyun dünyasıyla bağlantı kurmasını ve bu sayede oyuna daha fazla dahil olmasını sağlar.

İç mekanların atmosferi, oyuncunun oyunun genel tonunu algılamasını ve bu algı üzerinden duygusal bir tepki geliştirmesini sağlar. Gerilimin başarılı bir şekilde yaratılması, ışıklandırma, ses efektleri, mekanın düzeni ve oyuncunun etrafında olup biten olayların koordine edilmesiyle sağlanır. Örneğin, karanlık bir koridorda yankılanan adım sesleri veya ani ışık patlamaları, oyuncunun stres seviyesini anında yükseltebilir. Aynı zamanda, gerilim unsurları sadece korku yaratmak için değil, aynı zamanda oyuncunun oyun içindeki başarı duygusunu pekiştirmek için de kullanılır. Zorlu ve stresli bir durumu başarıyla atlattığında, oyuncu hem bir rahatlama hissi yaşar hem de oyunun ona sunduğu zorluklarla başa çıkma konusunda kendine olan güveni artar.

2.2.3 Kavramsal Mekan

Video oyunlarındaki kavramsal mekân, fiziksel sınırların ve görsel unsurların ötesine geçerek, oyunculara soyut anlamlar ve derin sembolik anlatılar sunan bir mekân anlayışını ifade eder. Ching'in kavramsal mekân tanımına dayanarak, video oyunlarında mekân, sadece fiziksel özellikleriyle değil, içerdiği kültürel, tarihsel ve sosyal bağlamlar aracılığıyla oyunculara anlam kazandırır. Oyun dünyasındaki mekânlar, belirli bir mimari stil ya da tarihsel dönemi yansıtarak oyuncuların bu dünyayı algılama biçimini şekillendirir ve onlara daha derin, düşünsel bir bağ kurma fırsatı sunar. Bu, oyuncuların oyun içi mekânları yalnızca geçici oyun alanları olarak değil, anlam ve sembollerle dolu anlatı ortamları olarak deneyimlemelerine olanak tanır.

Örneğin, bir video oyunundaki eski, yıkık bir şehir veya antik bir tapınak, oyuncuya hem tarihsel bir derinlik hem de duygusal bir bağ sunar. Bu mekânlar, semboller ve tarihsel referanslar aracılığıyla oyuncuya o mekânın geçmişini ve anlamını hissettirir. Tarihsel ifade, bu tür mekânların, oyunculara mekânın zaman içindeki değişimini ve içinde bulunduğu bağlamı anlatmasına olanak tanır. Oyuncular, bu bağlamda mekânın duygusal ve kavramsal boyutlarını keşfederken, yalnızca oyun mekanikleriyle değil, aynı zamanda mekânın kültürel ve tarihsel kimliğiyle etkileşime geçerler.

Kavramsal mekân, aynı zamanda sembolizm ve anlatı ile derinleşir. Bir oyundaki mekân, içinde barındırdığı semboller ve görsel imgeler aracılığıyla oyuncuya geniş anlatılar ve mesajlar sunar. Örneğin, açık kapılar özgürlüğü, kapalı odalar tehlikeyi ya da sınırlandırmayı simgeler. Bu semboller, oyuncuların mekânla olan etkileşimini duygusal bir deneyime dönüştürür, oyunun anlatısını zenginleştirir ve oyunun temasını güçlendirir. Video oyunlarında kavramsal mekânın bu soyut boyutu, oyuncunun zihinsel olarak mekânda daha derin bir bağ kurmasına ve bu mekânları sadece birer oyun sahnesi olarak değil, anlam dolu bir deneyim olarak algılamasına olanak tanır.

İç mekan tasarımı, aksiyon oyunlarında yalnızca oyun dünyasının fiziksel bir unsuru olarak değil, aynı zamanda hikaye anlatımını destekleyen ve oyuncuyu oyunun dünyasına daha derin bir şekilde daldıran bir araç olarak da işlev görür. Hikaye anlatımı, oyun deneyiminin temel taşlarından biridir ve iç mekanların bu anlatıyı destekleyecek şekilde tasarlanması, oyuncunun oyuna olan katılımını artırır.

Detaylı ve tutarlı bir iç mekan tasarımı, oyuncunun oyunun hikayesine daha fazla bağlanmasını sağlar. Örneğin, bir mekanda bulunan eski eşyalar, duvarlardaki yazılar veya belirli dekoratif unsurlar, oyunun geçmişine dair ipuçları sunabilir ve oyuncunun hikayeyi daha derinlemesine keşfetmesine olanak tanır. Bu tür detaylar, oyuncunun oyun dünyasıyla daha güçlü bir duygusal bağ kurmasına yardımcı olur ve hikaye akışına olan ilgisini artırır.

Ayrıca, iç mekanların anlatımsal işlevi, oyuncunun oyun dünyasındaki rolünü ve bu dünyanın kurallarını daha iyi anlamasını sağlar. Mekanın tasarımı, oyuncunun bir kahraman, bir hayatta kalma mücadelesi veren bir karakter veya bir keşifçi gibi farklı rolleri üstlenmesine olanak tanır. Bu roller, oyuncunun oyun dünyasına daha fazla dahil olmasını ve hikayeye kendini daha fazla kaptırmasını sağlar. İç mekanların bu şekilde hikaye anlatımına katkıda bulunması, aksiyon oyunlarının yalnızca eğlence aracı olmaktan öte, oyunculara derin ve anlamlı deneyimler sunan eserler haline gelmesini sağlar.

2.3 Yarı Gerçekçi Mekan Kurgusu

"Yarı gerçekçi mekân" veya "semi-realistic environment" kavramı, dijital medya ve özellikle video oyunları ile animasyon gibi alanlarda sıkça rastlanan bir tasarım yaklaşımıdır. Bu kavramın ilk olarak kim tarafından ve ne zaman kullanıldığına dair kesin bir bilgi bulunmamakla birlikte, dijital ortamların tasarımında yaygın bir stil olarak gelişmiştir. Yarı gerçekçi stil, tamamen gerçek dünyayı yansıtmak yerine, stilize edilmiş veya kısmen gerçekçi unsurların bir araya getirilmesiyle oluşturulan ve kullanıcılara tanıdık gelen, ancak estetik açıdan özgün bir deneyim sunan ortamları ifade eder.

Dijital oyun senaryolarının mekan kurguları, gerçeklikle olan ilişkileri bakımından üç tip kurgu olarak incelenmektedir. Birinci tip; gerçek malzemeler ve objelerle, gerçek ve olası mekan kurgusudur. Bu mekan kurgusunu oluşturan bileşenler gerçekte var olan veya olası bileşenler olarak tanımlanabilir. Var olan bir coğrafyada kurgulanan var olan objelerle tasarlanmış gerçeğe uygun mekanları barındıran kurgulardır. İkinci tip mekan kurgusu; gerçekte var olan veya olası bileşenlerin gerçekte var olamayacak bir biçimde veya yerde bir araya gelmesiyle oluşur. Bu tip oyunlar kullanıcıya, mekanı oluşturan bileşenlerle gerçeküstü mekanlar sunar. Birinci tipe göre hayal ürünü bir mekan kurgusu söz konusudur denilebilir. Üçüncü tip ise; tamamen gerçeküstü malzeme ve objelerle,

yine gerçeküstü/fantastik ve –fizik kanunlarına göre- olası olmayan mekan kurgusudur. İlk iki tip mekan kurgusunun aksine bu tip mekan kurgusunda tamamen hayal ürünü bileşenlerin kullanılması söz konusudur. Hayali obje ve malzemelerle gerçeğe aykırı, hayal ürünü mekanlar kurgulanır. Sürreal ve alışılmamış olan bu tip, mekan kurgusuna dair bir tahminden söz edilemeyeceği için tamamen hayal ürünü, sürprizli mekanlar sunar (Güzelsoy, 2016).

Yarı gerçek mekân kurguları, gerçek ile gerçeküstü mekânlar arasında bir yerde konumlanır. Bu tür mekânlar, gerçek mekân tasarımından bazı unsurların, gerçeküstü öğeler ile harmanlanmasıyla ortaya çıkar. Örneğin, bir mekânın formu gerçek dünyaya benzerlik gösterebilir, ancak kullanılan malzemeler ve yapı teknikleri, tamamen olası olmayan bir mekân kurgusu yaratabilir. Bu durum, özellikle belirli bir görsel stil benimseyen oyunlarda sıkça görülür (Güzelsoy, 2016).

Stilizasyon teknikleri, 1990'ların sonları ve 2000'lerin başlarında video oyunları ve Bilgisayar Üretimli Görüntüler (CGI) animasyonlarıyla birlikte yaygınlaşmıştır. CGI, bilgisayar yardımıyla oluşturulan grafiklerin ve efektlerin ekrandaki görüntüyü oluşturarak gerçekçi ya da hayal gücüne dayalı bir dünyayı sunmasına olanak tanır. Video oyun endüstrisinde teknolojinin gelişimi, daha karmaşık ve estetik açıdan zengin ortamların yaratılmasını zorunlu hale getirmiştir. Bu dönemde birçok oyun geliştiricisi, gerçek dünyaya birebir benzemeyen fakat tanınabilir ve çekici yarı gerçekçi mekânlar tasarlamaya yönelmiştir.

Bu tasarım anlayışının önde gelen örneklerinden biri, 2000'lerin başında çıkan ve büyük beğeni toplayan "The Legend of Zelda: The Wind Waker" oyunudur. Bu oyun, tamamen gerçekçi olmayan, stilize edilmiş, renkli ve estetik açıdan çarpıcı bir dünya sunarak oyunculara özgün bir deneyim yaşatmıştır.

Yarı gerçekçi mekân kurguları, oyun senaryosuna uygun veya senaryoyla zıtlık oluşturacak şekilde gerçeğin çarpıtılmasıyla şekillenir. Örneğin, "Garbage Day" oyununda gerçekçi bir mekân kurgusu, olası olmayan malzemelerle yaratılırken, "Portal 2" gibi bir oyunda gerçeğe uygun malzemeler kullanılarak oluşturulan mekânlar, fiziki dünya ile tezat oluşturan formlarla sunulmuştur. Her iki durumda da mekânlar, gerçeklikten uzak, yarı gerçek olarak nitelendirilebilir. İlk örnekte, mekânı oluşturan

objelerin temsilleri, reel dünyanın mekânsal objeleri ve ilişkileriyle oldukça benzerdir, ancak objelerin formu ve malzemeleri gerçeküstüdür. İkinci örnekte ise, malzeme ve form açısından gerçeğe yakınlık bulunmakla birlikte, bu objelerin bir araya geliş biçimi mevcut fiziki dünya ile tezat oluşturur. Bu tür mekânsal kurgular, herhangi bir fiziki unsurun çarpıtılmasıyla ortaya çıkar ve sınırları muğlak olabilir. Bu sebeple, belirlenmesinde kesin durumlar mevcut değildir; gerçeğe daha yakın veya uzak olan örnekler arasında geniş bir yelpaze bulunmaktadır.

Dijital oyun dünyalarında yarı gerçek mekân kurguları, oyunculara hem tanıdık hem de hayal gücüne dayalı deneyimler sunarak bu dünyaların çekiciliğini artırır. Bu tür kurgular, oyuncuların gerçekte var olan veya olabilecek bileşenlerin farklı kombinasyonlarıyla karşılaştığı, ancak bu kombinasyonların gerçek dünyada bulunamayacak kadar fantastik veya olağanüstü olduğu mekânları ifade eder. Örneğin, bir oyunda modern bir şehirde bulunuyor olabiliriz, ancak bu şehirde binaların yerçekimine meydan okurcasına havada asılı kaldığını görebiliriz. Bu tür kurgular, oyunculara gerçek dünyadan referanslar sunarak onları tanıdık bir ortamda hissettirirken, aynı zamanda hayal gücünü zorlayan yeni deneyimler de sunar.

3.BÖLÜM: OYUN ANALİZİ: “CONTROL”

4.1 Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu araştırmanın amacı, aksiyon oyunları bağlamında yarı gerçekçi iç mekân kurgusunu derinlemesine incelemektir. Özellikle, "Control" oyunu üzerinden yürütülen bu inceleme; iç mekân tasarımının, oyuncu deneyimi, mekânsal farkındalık ve oyun içi etkileşimler üzerindeki etkisini kapsamlı bir şekilde ortaya koymayı hedeflemektedir. Yarı gerçekçi mekân tasarımlarının oyunculara hem tanıdık hem de sürükleyici derecede yabancı gelen ortamlar sunması, oyun atmosferini güçlendirirken aynı zamanda oynanışı zenginleştirir. Bu bağlamda, çalışma, mekânsal kurguların yalnızca estetik bir bileşen olmanın ötesine geçtiğini; oyuncuların oyun dünyasıyla olan bağını doğrudan etkileyen, oyunun hikâyesini ve dinamiklerini güçlendiren kritik bir faktör olduğunu savunmaktadır.

Araştırmanın önemi, aksiyon oyunlarında mekân tasarımını fiziksel, algısal ve kavramsal açılardan detaylandırarak oyun tasarımı ve geliştirme süreçlerine yeni bir perspektif kazandırma potansiyelinde yatmaktadır. Bu tür bir çalışma, hem akademik literatüre katkı sağlamayı hem de oyun tasarımcılarına yarı gerçekçi mekân kurgularının oyuncu deneyimi üzerindeki potansiyel faydalarını ve olası risklerini sunmayı amaçlamaktadır. Böylece, daha etkileyici ve sürükleyici oyun deneyimleri yaratma konusunda sektörde yol gösterici olabilir.

"Control" oyununun bu araştırmada incelenmek üzere seçilmesinin nedeni, oyunun neredeyse tamamen iç mekânlarda geçmesi ve bu mekânların yarı gerçekçi, özgün bir kurguya sahip olmasıdır. Oyun, hem gerçek dünya referanslarına dayanan hem de doğaüstü öğelerle harmanlanmış bir ortam sunarak, oyuncuların mekâna ilişkin algısını sürekli olarak dönüştüren ve dinamik tutan bir tasarım örneği sergilemektedir.

4.2 Yöntem

Araştırma kapsamında örneklem olarak seçilen "Control" video oyunundaki önemli iç mekânlar, görsel analiz yöntemiyle incelenecektir. Bu analiz sürecinde, mekânların fiziksel, algısal ve kavramsal unsurları ayrıntılı bir şekilde ele alınarak değerlendirilecektir. Fiziksel unsurlar; mekânın yapısal özellikleri, tasarım öğeleri ve yerleşim düzenini kapsarken, algısal unsurlar oyuncuların bu mekânları nasıl deneyimlediği, mekâna dair hissettikleri yön bulma ve farkındalık gibi duyuşal süreçleri ifade edecektir. Kavramsal unsurlar ise mekânların hikâye anlatımındaki yeri, atmosfer yaratımı ve oyuncu ile oyun dünyası arasındaki bağı güçlendiren detaylar gibi, daha derin anlam katmanlarını içerecektir. Bu yöntemle yapılacak inceleme, "Control" oyunundaki yarı gerçekçi iç mekânlara dair kapsamlı bir bakış açısı sunmayı amaçlamaktadır.

4.3 "Control" Video Oyunu

"Control," Remedy Entertainment tarafından geliştirilen ve 2019 yılında yayımlanan bir aksiyon-macera oyunudur. Oyun, ilginç hikaye anlatımı, atmosferik tasarım ve derinlemesine işlenmiş dünyasıyla dikkat çekmektedir. "Control," doğaüstü güçler, bilinmezlik ve gizemle dolu bir anlatıyı bir araya getirerek oyunculara benzersiz bir deneyim sunar.

Jesse Faden adında bir kadının, Federal Kontrol Bürosu (Federal Bureau of Control) adlı gizli bir hükümet ajansında kardeşini aramak için başladığı yolculuğu konu alır. Bu ajans, doğaüstü olaylar ve nesnelere ilgilene bir kuruluştur. Jesse, kısa süre içinde bu kuruluşun başkanı olarak kendini bulur ve ajansın "The Oldest House" adlı devasa, değişen ve kendine has bir binasında geçen olayların merkezinde yer alır. Oyuncular, Jesse'nin bu binada karşılaştığı tuhaf ve tehlikeli fenomenleri çözmesi ve ajansın karanlık sırlarını ortaya çıkarması için ona rehberlik ederler.



Görsel 36. Control(2019) doğaüstü olayların temsili. shorturl.at/TebhX

Üçüncü şahıs bakış açısıyla oynanan bir oyundur ve oyuncular Jesse'nin doğaüstü yeteneklerini ve telekinezisini kullanarak düşmanlarla savaşırlar. Oyuncular, Jesse'nin levitasyon, telekinezi ve zihin kontrolü gibi çeşitli güçlerini geliştirebilirler. Ayrıca, The Oldest House'ın gizemli yapısı sayesinde ortamlar dinamik ve değişken olup, oyuncuları sürekli olarak dikkatli olmaya zorlar.



Görsel 37. Control(2019) Jesse'nin yükselme gücü. shorturl.at/o5Giy

Oyun, Remedy'nin önceki oyunlarında olduğu gibi karanlık ve gizemli bir atmosfer sunar. The Oldest House, labirentvari yapısı ve sürekli değişen mekanlarıyla oyunculara

tedirgin edici bir his verir. Oyun içi mekan tasarımları, brutalist mimariden esinlenmiştir ve mekanlar büyük, soğuk ve ürkütücü bir görsellik sunar.

"Control" toplamda 10 ana bölümden (chapter) oluşur. Bu ana bölümlerin yanı sıra, oyunda çeşitli yan görevler (side missions) ve keşfedilecek gizemler de bulunur, bu da oyuncuların oyunun dünyasında daha fazla zaman geçirmesine olanak tanır.

Oyun süresi oyuncunun oyun tarzına ve keşfetme isteğine bağlı olarak değişebilir. Sadece ana hikayeyi tamamlamak isteyen bir oyuncu, ortalama olarak 10 ila 15 saatlik bir oyun süresi deneyimi yaşayabilir. Ancak yan görevleri yapmak ve oyundaki tüm gizemleri keşfetmek isteyen oyuncular için bu süre 20 ila 25 saate kadar çıkabilir.

4.4 Oyunun Hikaye Akışı

Jesse, uzun süredir kayıp olan kardeşi Dylan'ı bulmak için FBC'nin merkez binası olan "Oldest House"a gelir. Dylan, Jesse ile birlikte bir paranormal olay yaşadıktan sonra FBC tarafından kaçırılmış ve üzerinde deneyler yapılmıştır. Jesse, yıllar boyunca kardeşini bulmak için araştırmalar yapmış ve sonunda izler onu FBC'ye getirmiştir. Ancak Jesse, binaya girdiğinde burada bir şeylerin ters gittiğini fark eder. Çevrede neredeyse hiç insan yoktur ve binanın bazı bölümleri paranormal bir varlık olan Hiss tarafından ele geçirilmiştir.

Jesse, Oldest House içinde keşfe başlarken eski FBC Müdürü Zachariah Trench'in cansız bedeniyle karşılaşır. Trench, görünürde intihar etmiştir, ancak gerçekte Hiss'in etkisi altındadır. Jesse, Trench'in düşürdüğü Hizmet Tabancası'nı (Service Weapon) aldığı anda kendini beklenmedik bir şekilde FBC'nin yeni müdürü olarak bulur. Hizmet Tabancası, paranormal bir Güç Nesnesi'dir ve sadece seçilmiş biri tarafından kullanılabilir. Jesse, bu yeni görevle birlikte Oldest House'un kontrolünü yeniden kazanma sorumluluğunu üstlenir.

Jesse, Oldest House'un çeşitli bölümlerini keşfederken Hiss adı verilen paranormal bir varlığın binayı işgal ettiğini öğrenir. Hiss, binanın çalışanlarının çoğunu ele geçirmiş ve onları agresif, tehlikeli varlıklar haline getirmiştir. Bu noktada Jesse, sağ kalmış birkaç FBC çalışanıyla tanışır. Özellikle Emily Pope ve Arşiv Müdürü Helen Marshall, Jesse'nin yanında durur. Emily Pope, Jesse'ye Hiss'in ne olduğunu ve FBC'nin onu nasıl kontrol etmeye çalıştığını anlatır.

Hikaye ilerledikçe Jesse, Oldest House'da dağılmış olan Güç Nesneleri'ni keşfetmeye başlar. Bu nesnelere, günlük objelermiş gibi görünseler de, aslında başka boyutlardan gelen büyük güçlere sahiptir. İlk başta Jesse, çevirmeli bir telefon aracılığıyla FBC'nin "Kurul" (Board) ile iletişim kurar. Kurul, Jesse'ye yeni yetenekler kazandırarak ona rehberlik eder. Jesse, telekinezi, süper hız, uçma gibi paranormal güçler kazanarak Hiss'e karşı daha etkili hale gelir.

Bu nesnelere arasında özellikle dikkat çekenlerden biri olan "Kaydedici Odağı" (Slide Projector), Jesse'nin geçmişine doğrudan bağlıdır. Yıllar önce, Jesse ve Dylan'ın yaşadığı paranormal olay, bu nesnenin neden olduğu bir boyut kapısının açılmasıyla başlamıştır.

Jesse, FBC'yi keşfettikçe, örgütün gerçek amacını ve geçmişteki faaliyetlerini öğrenir. FBC, evrendeki farklı boyutlardan gelen paranormal olayları ve varlıkları incelemek ve kontrol altına almak için kurulmuştur. Bu varlıklar genellikle Güç Nesneleri aracılığıyla dünyamıza sızarlar ve FBC, bu nesnelere toplayarak onların tehlikeli etkilerini araştırır. Jesse, araştırmaları sırasında FBC'nin içindeki karanlık sırları keşfeder. Müdür Trench ve Araştırma Başkanı Dr. Casper Darling gibi eski liderlerin, Hiss'in gelişimini engellemek için nasıl çaresizce mücadele ettiklerini öğrenir.

Hikayenin kilit noktalarından biri, Jesse'nin kardeşi Dylan'ı bulma çabasıdır. Jesse, Dylan'ın FBC tarafından kaçırıldıktan sonra üzerinde deneyler yapıldığını ve en sonunda Hiss'in etkisi altına girdiğini öğrenir. Dylan, Jesse için hem kişisel hem de duygusal bir hedef haline gelir. Jesse, Dylan'ı bulduğunda onun Hiss'in tam kontrolünde olduğunu görür. Dylan, FBC'nin kontrolü altına girdiği yıllarda zihinsel olarak büyük bir değişim yaşamış ve Jesse'ye karşı düşmanlık geliştirmiştir.

Jesse, Hiss ile Dylan arasındaki bağı kırmaya çalışırken, kardeşine yardım etmeye kararlıdır. Ancak Dylan'ın kurtarılması, Jesse'nin sandığından çok daha karmaşık bir görev haline gelir.

Hikayenin doruk noktası, Jesse'nin Hiss ile olan son yüzleşmesidir. Jesse, Oldest House'un derinliklerine indikçe, Hiss'in kaynağına ulaşır ve nihai bir mücadeleye girer. Bu süreçte Jesse, kendi geçmişi ve FBC'nin karanlık sırlarıyla yüzleşir. Jesse, Hiss'i

nihayet kontrol altına almayı başarır ve Federal Kontrol Bürosu'nu yeniden işlevsel hale getirir.

Ancak oyunun sonu tamamen tatmin edici bir çözüm sunmaz. Hiss tamamen yok edilememiştir ve Jesse, FBC'nin yeni müdürü olarak sürekli bir mücadeleyle karşı karşıya kalır. Jesse, yeni görevini kabul eder ve FBC'yi yönetmek için tam sorumluluk alır, ancak Hiss tehdidi hala devam etmektedir.

“Control”, hikayesinin derinliklerinde çok katmanlı bir anlatı sunar. Paralel boyutlar, metafiziksel varlıklar, ve Kurul gibi gizemli unsurlar, Jesse'nin hikayesinde sürekli bir merak unsuru oluşturur. Jesse'nin FBC ile olan bağı, kardeşi Dylan ile olan ilişkisi ve yaşadığı geçmiş travmalar, oyunun merkezi temalarından biridir. Bu temalar, oyuncuya sadece Hiss ile değil, Jesse'nin içsel yolculuğuyla da yüzleşmesini sağlar.

4.5 Oynanış Mekanikleri

Control'ün oynanış mekanikleri, aksiyon-macera türüne yenilikçi ve özgün bir yaklaşım getirir. Oyun, oyunculara Jesse Faden'ın paranormal güçlerini ve yeteneklerini kullanarak zengin, interaktif bir dünya sunar. Oynanış, keşif, bulmaca çözme, üçüncü şahıs nişancılık ve çevresel manipülasyon öğeleriyle harmanlanmıştır.

Oyunun temel savaş mekaniği, üçüncü şahıs nişancı (TPS) perspektifine dayanır. Jesse, Hizmet Tabancası (Service Weapon) adlı Güç Nesnesi'ni kullanarak düşmanlarla savaşır. Hizmet Tabancası, Jesse'nin en temel silahıdır ve farklı şekillere dönüşebilir. Her şeklin kendine özgü işlevleri vardır:

- Tabanca Modu: Klasik bir tabanca gibi çalışır, yüksek isabet oranına ve orta menzilli hasara sahiptir.
- Pompalı Modu (Shatter): Kısa mesafede etkili olan, geniş alana yayılmış hasar veren bir silahtır.
- Keskin Nişancı Modu (Pierce): Yüksek delme gücüne sahip olup, düşmanların zırhını ve engelleri aşarak hasar verir.
- Patlayıcı Modu (Charge): Patlayıcı mermiler fırlatarak geniş bir alanda etki sağlar.
- Hızlı Ateş Modu (Spin): Yüksek atış hızıyla çok sayıda mermi gönderir.

Silahın cephanesi sınırsızdır, ancak her kullanım sonrası kısa bir süre bekleme (soğuma) süresi gerektirir. Jesse'nin Hizmet Tabancası'nı etkin kullanması, savaşlarda hayatta kalmak için kritik öneme sahiptir.



Görsel 38. Control(2019) Hizmet Tabancası. shorturl.at/zGRk2

Jesse, Güç Nesneleri ile etkileşime geçerek çeşitli paranormal yetenekler kazanır. Bu yetenekler, Jesse'nin savaş ve keşif sırasında avantaj kazanmasını sağlar. Oyunun ilerleyen bölümlerinde bu yetenekler birbiriyle kombine edilerek yaratıcı stratejiler oluşturulabilir.

- **Telekinezi (Launch):** Jesse, çevredeki nesnelere zihin gücüyle havaya kaldırıp fırlatabilir. Bu yetenek hem saldırı hem de savunma amacıyla kullanılabilir. Düşmanlara nesnelere fırlatmak büyük hasar verirken, çevresel unsurları kendine kalkan olarak kullanma imkanı da sunar.
- **Uçma (Levitate):** Jesse, kısa süreliğine havada süzülerek zeminle teması keser. Bu yetenek, hem düşmanlardan kaçma hem de yüksek yerlere ulaşma açısından kullanışlıdır. Ayrıca, havada süzülürken düşmanlara saldırı yapmak da mümkündür.
- **Zihin Kontrolü (Seize):** Jesse, düşmanların zihnini kontrol altına alabilir ve onları müttefik olarak kullanabilir. Kontrol edilen düşmanlar, Jesse'nin yanında savaşarak düşman kuvvetlerine karşı avantaj sağlar.
- **Enerji Kalkanı (Shield):** Jesse, çevredeki enkazları etrafında bir enerji kalkanı oluşturmak için kullanabilir. Bu kalkan, gelen saldırılardan korunmak ve stratejik geri çekilmelerde savunma yapmak için idealdir.

- Çok Boyutlu Fırlatma (Multi-Launch): Oyuncular, telekinezi ile aynı anda birden fazla nesneyi fırlatabilir. Bu yetenek, yoğun düşman gruplarına karşı çok güçlü bir saldırı sağlar.



Görsel 39. Control(2019) Enerji Kalkanı Yeteneği. shorturl.at/wOCHZ

Hiss, oyunun ana düşmanıdır ve farklı biçimlerde karşınıza çıkar. Hiss tarafından ele geçirilen FBC çalışanları çeşitli seviyelerde saldırı kapasitesine sahiptir:

- Hiss Güvenlik Güçleri: Hafif silahlı ve hızlı hareket eden düşmanlardır. Standart saldırı yeteneklerine sahiptirler.
- Hiss Elit Birimleri: Ağır zırh ve güçlü silahlarla donatılmış, daha dirençli düşmanlardır.
- Hiss Uçan Birimler: Jesse gibi uçabilen ve telekinezi ile saldıran zorlu düşmanlar.
- Hiss Tankları: Güçlü kalkanlara sahip devasa düşmanlar olup, doğrudan saldırılarla kolayca alt edilemezler.

Bu düşman çeşitliliği, oyuncuların her duruma uygun stratejiler geliştirmesini ve yeteneklerini esnek bir şekilde kullanmasını gerektirir.

Control'ün en dikkat çeken mekaniklerinden biri, çevreyle olan yüksek dereceli etkileşim ve tahribat sistemidir. Jesse'nin telekinezi yetenekleri sayesinde neredeyse tüm çevresel öğeler kullanılabilir veya tahrip edilebilir. Duvarlar parçalanabilir, masalar ve sandalyeler silah olarak kullanılabilir ve odalar yıkılabilir. Bu çevre tahribatı, oyunculara hem estetik hem de taktiksel bir avantaj sağlar. Düşmanların etrafındaki nesnelere fırlatarak onları etkisiz hale getirmek veya kendine koruma sağlamak gibi yaratıcı çözümler sunar.



Görsel 40. Control(2019) Etkileşimli Çevre. shorturl.at/ALp8t

Control'deki oyun dünyası, keşif ve gizem unsurlarıyla dolu, büyüleyici bir ortam sunar. Oldest House adı verilen bina, sabit ve statik bir yapı olmaktan uzaktır; odalar yer değiştirebilir, mekânda kaymalar yaşanabilir ve mekânsal tutarsızlıklar ortaya çıkabilir. Bu dinamik yapı, oyuncuları her köşeyi keşfetmeye, bilinmeyenleri araştırmaya teşvik eder. Farklı odalar ve gizli alanlar, Jesse'nin hikâyesinde ilerlemesine katkı sağlayacak bilgi dosyaları, ses kayıtları ya da önemli Güç Nesneleri gibi ipuçları barındırır.

Oyundaki bulmacalar, Jesse'nin telekinezi ve diğer paranormal yeteneklerini kullanmasını gerektirecek şekilde tasarlanmıştır. Oyuncular, fiziksel nesnelere uygun yerlere taşıyarak ya da enerji hatlarını bağlayarak çeşitli engelleri aşabilirler. Bazı bulmacalar ise Jesse'nin farklı boyutlara geçiş yapmasını gerektirerek, karmaşık ve çok aşamalı bir çözüm süreci sunar. Bu özellikler, "Control" dünyasında keşfetme ve çözümüleme deneyimini daha da derinleştirir, oyunculara sürükleyici ve zihin açıcı bir oyun atmosferi sunar.

Oldest House, gerçekliği sürekli değiştiren ve bükülen bir mekandır. Oyuncular, farklı boyutlar arasında geçiş yaparken mekanın sürekli değiştiğine tanık olur. Bu dinamik çevre, Jesse'nin ilerleyişini hem zorlaştırır hem de büyüleyici bir keşif deneyimi sunar.

Oyunda ilerlemek için Jesse'nin kontrol noktalarını (Control Points) ele geçirmesi gerekir. Bu noktalar, Jesse'nin Hiss'i temizlemesiyle aktif hale gelir ve oyun dünyasında hızlı seyahat etme imkanı sağlar. Kontrol noktaları, oyundaki ilerlemenin yönetildiği, yetenek ağaçlarının geliştirildiği ve Jesse'nin dinlendiği noktalardır.

Control'de kullanılan Metroidvania yapısı, oyunun keşif odaklı ve doğrusal olmayan tasarımını yansıtır. Bu yapı, oyunculara oyunun dünyasında serbestçe dolaşma ve farklı yetenekler kazandıkça daha önce erişilemeyen alanlara geri dönme imkanı sunar. Her yeni kazanılan yetenek, oyuncunun Oldest House'un daha derinlerine inmesine ve yeni mekanlar keşfetmesine olanak tanır. Bu, oyunun sürekli olarak kendini genişleten bir dünya sunmasını sağlar.

Metroidvania tarzı, oyun dünyasının birbirine bağlı ve çok katmanlı bir yapıda olmasını sağlar. Oyuncu, yeni yeteneklerle eski alanlara döndüğünde, o bölümlerde yeni sırlar ve bulmacalar açılır. Bu doğrusal olmayan keşif yapısı, Control'ün hikaye anlatımını ve oynanışını zenginleştirir, oyuncuyu kendi hızında dünyayı keşfetmeye teşvik eder. Oyunun bu tasarım yaklaşımı, oyuncunun mekansal farkındalığını ve keşif isteğini sürekli canlı tutarak, oyunun atmosferine ve anlatısına güçlü bir katkı sağlar.

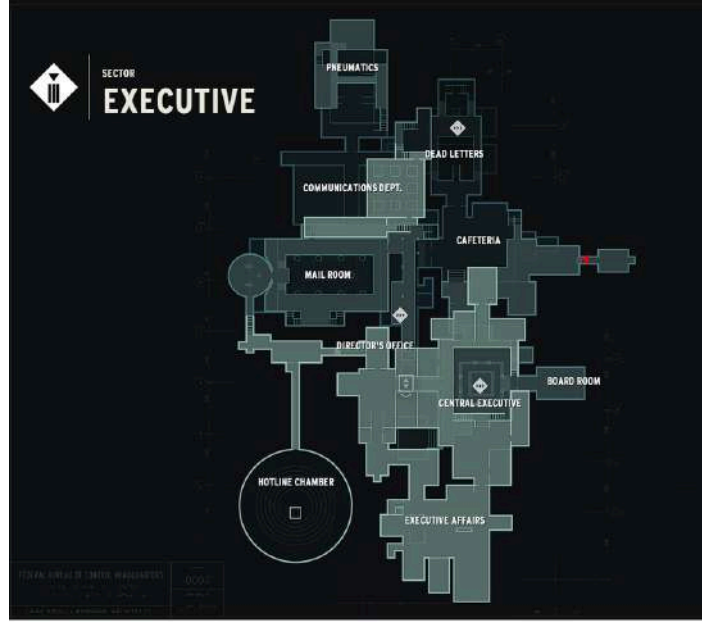
4.6 Haritalar ve Bölgeler

Oyun, tek bir geniş ve karmaşık yapı olan "Oldest House" adlı bir bina içinde geçer. Bu bina, Federal Kontrol Bürosu'nun (Federal Bureau of Control) merkezi olarak hizmet verir. Oyunun ana mekanı olan Oldest House, doğrusal olmayan bir şekilde tasarlanmış ve keşfi teşvik eden bir yapı sunar. Mekanın her alanı, federal bir ofisin minimalist, brutalist mimarisıyla paranormal öğelerin birleşimiyle tasarlanmıştır. Bu tasarım, oyuncuya hem tanıdık hem de yabancı bir ortam sunar. Bu mekan, karanlık, soğuk ve baskıcı bir atmosferle kaplıdır, ancak her köşede farklı bir gizem barındırır. Bina, görünüşte bir gökdelen olsa da iç kısmı sürekli değişen, boyutsal kaymalar ve farklı alternatif evrenlere açılan kapılarla doludur.

"Oldest House," farklı temalarla tasarlanmış birçok haritadan (bölgeden) oluşur. Başlıca bölgeleri ise İdari Bölüm (Executive Sector), Bakım Bölümü (Maintenance Sector), Araştırma Bölümü (Research Sector) ve Muhafaza Bölümü (Containment Sector) olarak isimlendirilmiştir.

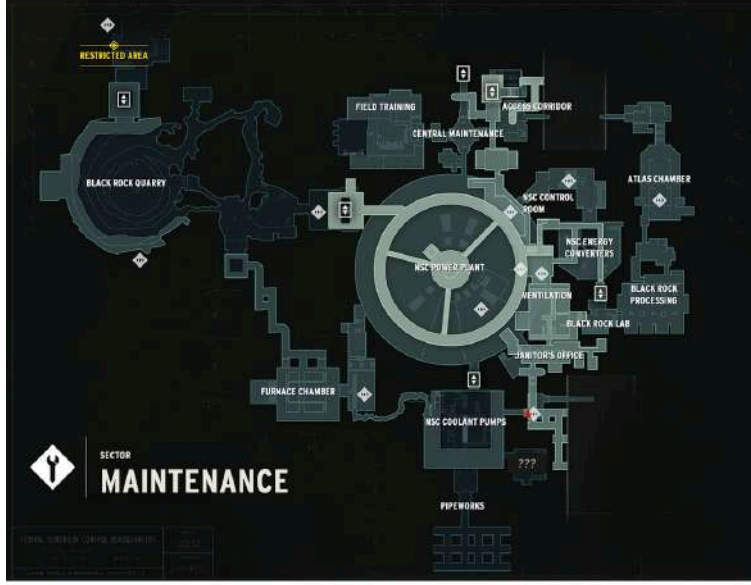
Control'ün en merkezi alanlarından biri olan İdari Bölüm(Executive Sector), Federal Kontrol Bürosu'nun yönetim işlevlerini yerine getiren yer olarak tasarlanmıştır. Brutalist mimarinin karakteristik unsurlarıyla bezenmiş bu mekan, geniş ofis alanları, toplantı odaları ve bürokratik yapılarla doludur. Yüksek tavanlı geniş koridorlar, minimal ve soğuk

bir estetik sunarken, paranormal olayların etkisiyle bu düzen bozulur ve tanıdık olan kurumsal atmosfer, oyuncuya rahatsız edici bir keşif deneyimi yaşatır. Özellikle mekansal tasarım, sıradan ofis alanlarının metafiziksel öğelerle birleştiği kontrast bir yapı sunar.



Görsel 41. Control(2019). İdari Bölüm(Executive Sector)

Bu bölüm, oyuncunun oyuna başlaması ve hikayenin temelini kavraması açısından önemli bir başlangıç noktasıdır. Mekanın düzenli yapısı, oyuncuyu ilk başta rahatlatırken, paranormal varlıkların ve gerçekliği bozan güçlerin ortaya çıkmasıyla bu düzenli yapı hızla değişir. Oyuncu, mekanın katmanları arasında gezinirken hem fiziksel hem de metafiziksel keşif deneyimi yaşar. Tasarım, sürekli olarak değişen mekansal düzenlemelerle oyuncunun algısını zorlayarak oyunun tematik yapısına uygun bir gerilim sunar.



Görsel 42. Control(2019). Maintenance Sector

Bakım Bölümü (Maintenance Sector), Oldest House'un işlevsel mekanlarının merkezinde yer alan endüstriyel bir bölgedir. Burada, devasa makineler, metal borular ve ağır altyapı unsurları ön plandadır. Mekansal anlamda oldukça kaotik olan bu alan, oyuncuya daha karanlık, kirli ve izole bir keşif sunar. Endüstriyel bir arka planın işleyişini temsil eden bu alan, Jesse'nin telekinetik güçlerini kullanarak çevreyle sürekli etkileşime girebileceği bir yapı sağlar. Çevredeki makineler, devasa mekanizmalar ve kırılabilir nesnelere, dinamik bir savaş ve keşif deneyimi için oyuncuya farklı stratejik olanaklar sunar.

Bölgenin görsel kaosu, Jesse'nin gücünü ve çevre ile olan etkileşimlerini daha da ön plana çıkarır. Endüstriyel yapılarla çevrili dar koridorlar ve geniş atölyeler, oyuncunun hem çevreyi manipüle etmesine hem de düşmanlarla daha yaratıcı yollarla savaşmasına olanak tanır. Bu alanın tasarımı, hem oyunun endüstriyel doğasını hem de paranormal unsurlarla dolu dünyasını yansıtan etkili bir oyun içi atmosfer yaratır.

Araştırma Bölümü (Research Sector), Federal Kontrol Bürosu'nun bilimsel çalışmalarını yürüten alan olarak tasarlanmıştır. Paranormal araştırmaların merkezinde yer alan bu bölge, oyuncuyu steril ve bilimsel bir ortamda keşif yapmaya teşvik eder. Laboratuvarlar, deney odaları ve FBC'nin bilimsel personelinin çalışma alanları, bölgenin temel unsurlarını oluşturur. Bu alan, paralel evrenler, boyutlar arası geçişler ve paranormal

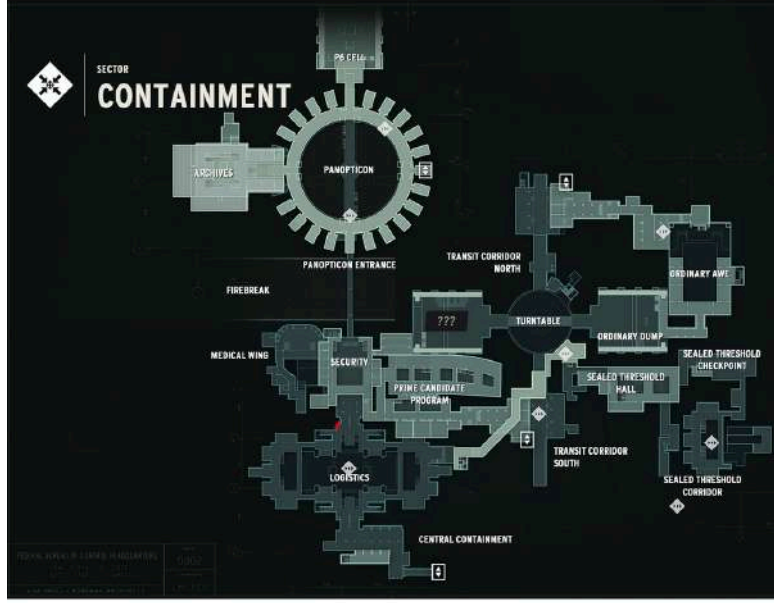
olaylar üzerine yapılan deneylerin merkezi olduğu için, zaman zaman soyut ve gerçeküstü sahneler sunar.



Görsel 43. Control(2019). Research Sector

Mekanın tasarımında, bilimsel estetik ve paranormal öğeler arasındaki kontrast belirgin şekilde hissedilir. Jesse, burada boyutlar arası kaymalarla yüzleşir ve oyuncu, sürekli olarak mekanın sunduğu sıra dışı bulmacalar ve gizemlerle karşılaşır. Mekanın düzene dayalı bilimsel yapısı, yer yer bozulmaya uğrarken, bu bozulma oyunun doğaüstü temasına katkı sağlar. Böylelikle oyuncu, mekansal düzenin nasıl gerçeklikten uzaklaştığını deneyimleyerek keşif ve savaş alanında farklı bir bakış açısı kazanır.

Muhafaza Bölümü (Containment Sector), oyunun en tehlikeli ve gizemli mekanlarından biridir. Burada, Federal Kontrol Bürosu tarafından yakalanan ve hapsedilen paranormal varlıklar ve Güç Nesneleri tutulur. Mekansal tasarımda devasa kafesler, izole odalar ve geniş hapisane benzeri yapılar öne çıkar. Bölgenin görsel dili, tehlikenin ve kaosun kontrol altında tutulmaya çalışıldığı bir alanı yansıtır. Ancak, bu alanın karanlık atmosferi ve büyük ölçüde terk edilmiş yapısı, oyuncuya sürekli bir gerilim hissi verir. Paranormal varlıkların serbest kalma tehlikesi, oyuncunun keşif sırasında dikkatli olmasını gerektirir.



Görsel 44. Control(2019). Containment Sector

Muhafaza Bölümü, hem Jesse'nin yeteneklerini test ettiği hem de oyunun en yoğun ve zorlayıcı bulmacalarının yer aldığı bir bölgedir. Buradaki atmosfer, bürokratik düzenin paranormal kaosu kontrol etmeye çalıştığı gerilimli bir dinamik yaratır. Mekanın boyutlarının genişliği, Jesse'nin keşif ve savaş becerilerini sınavarak, oyuncuya farklı stratejik yollar sunar.

4.6.1 İdari Bölüm(Executive Sector)

"İdari Bölüm" haritası, Federal Kontrol Bürosu binasının merkezi yönetim bölgesidir ve oyunun başlangıç aşamasında Jesse Faden'ın ilk kez keşfettiği alandır. Bu harita, FBC'nin yöneticileri ve üst düzey çalışanlarının ofislerinin, toplantı odalarının, ve bazı önemli tesislerin bulunduğu bir bölgeyi kapsar.

Yönetici Ofisi (Director's Office)

Yönetici Ofisi, Oldest House'un İdari Bölümü'nde bulunan bir mekandır. Federal Denetim Bürosu'nun (FBC) direktörünün ofisidir. Bu oda, en son Zachariah Trench'in görev yaptığı FBC'nin direktörüne aittir. Direktöre içsel olarak bağlı bir Güç Nesnesi olan Hotline, ilk kez bu ofiste keşfedilmiştir. Direktörün rolüyle ilişkili bir başka Güç Nesnesi olan Hizmet Silahının da bu ofiste bulunduğu iddia edilse de, bu doğru değildir. Hiss istilas sırasında Trench, ofisinde Hizmet Silahı ile intihar etmiş ve cesedi Jesse Faden

tarafından kısa süre sonra bulunmuştur. Jesse Faden, Hizmet Silahı'nın ritüeli aracılığıyla FBC'nin yeni direktörü olmuş ve ofis ona devredilmiştir.

Yönetici Ofisi, FBC direktörüne ait masayı barındıran, büyük ve çoğunlukla boş bir odadır. İki duvar, önceki direktör Zachariah Trench'e ait resimler ve hatıraların bulunduğu raflarla kaplıdır. Masanın arkasındaki duvarda, odayı aydınlatan bir açıklık vardır. Başlangıçta, Yönetici Ofisi'ne sadece İdari İşler ile Merkez İdare arasındaki koridordan giriş yapılabilir, ancak "Bilinmeyen Arayan" bölümünün sonunda, ofisi Hotline Odası'na bağlayan yeni bir tünel açılır.



Görsel 45. Control(2019). Yönetici Ofisi

Mekânın fiziksel unsurları incelendiğinde, geniş bir masa, arkasında kitaplarla dolu raflar ve sade mobilyalar dikkat çekiyor. Mekânın en baskın özelliği ise geniş pencereden gelen ışık kaynağı. Tavanın geniş ve düz bir yüzeye sahip olması, mekâna açık ve ferah bir his veriyor. Dikey eleman olarak kullanılan duvarlar ve raflar, mekânın sınırlarını belirlerken, kitapların varlığı ortamı bir alan olarak tanımlıyor. Ayrıca, duvarlardaki simetrik detaylar ve çerçeveli açıklıklar, mimarideki geometrik tasarım öğelerinin ön planda olduğunu gösteriyor. Mekânın rengi nötr tonlarda tutulmuş, zemin ise koyu bir kırmızı halı ile kaplanarak kontrast yaratılmış.

Algısal açıdan bakıldığında, ışık ve malzeme kullanımı algısal mekânın güçlü bir unsuru olarak dikkat çekiyor. Geniş pencere, mekâna aydınlık bir atmosfer katarken, aynı zamanda mekânın dış dünyaya açılan bir alan olduğunu ima ediyor. Fakat pencerenin dışarıyı net bir şekilde görünmediği için, mekâna hafif bir gizem ve kapalılık hissi de ekleniyor. Mekânın büyük ve sade yapısı, kullanıcının rahat bir şekilde dolaşabileceği bir

alan sunuyor. Mobilyaların modern ve sade tasarımı da mekânın işlevselliğine ve ciddiyetine vurgu yapıyor. Renk kullanımı ise mekânın sakin ve ciddi bir atmosferde olmasını sağlıyor; koyu kırmızı halı, sıcaklık ve rahatlık hissi katarken, mobilyalar ve duvarlar daha soğuk, nötr tonlarda bırakılmış.

Mekânın kavramsal boyutu, hem modern hem de otoriter bir ofis atmosferi yaratıyor. Özellikle kitapların ve masa düzeninin kusursuz simetrisi, gücü ve düzeni temsil ediyor olabilir. Amerikan bayrağının varlığı, mekânın sosyal ve politik bir bağlama da işaret ettiğini düşündürüyor. Bu tür bir tasarım, önemli kararların alındığı bir yer ya da önemli bir otoritenin bulunduğu bir mekân olarak algılanabilir. Kavramsal olarak, mekân disiplin, güç ve gizem temalarını işliyor.

İdari İşler(Executive Affairs)

İdari İşler, Jesse Faden'in Federal Denetim Bürosu'nun direktörü olduktan sonra ziyaret ettiği ilk alanlardan biridir. Jesse, bu bölgeden geçmek ve Merkez İdare'ye erişim sağlamak için Hiss Muhafızları ile savaşmak zorunda kalır.

Hedron, Hiss tarafından yok edildikten sonra Jesse'nin yaşadığı kâbusta da İdari İşler ortaya çıkar. Jesse, burada, Büro'nun düşük seviyeli bir çalışanı olarak tekrarlayan ofis işleri yapmak zorunda bırakılır. Sonunda döngüyü fark eder ve ondan kurtulmayı başarır.



Görsel 46. Control(2019). İdari İşler

Mekânın fiziksel unsurları incelendiğinde, geniş açıklıklar, yüksek tavanlar ve sade mobilyalar dikkat çekmektedir. Kırmızı halı zemin, mekânın geri kalanındaki gri tonlarla

kontrast oluşturarak mekâna sıcaklık katarken, aynı zamanda belirgin bir odak noktası yaratmaktadır. Orta alandaki büyük kolon, mimari olarak merkezi bir unsur olup, mekânın fiziksel yapısını tanımlayan önemli bir elemandır. Ayrıca, geniş pencerelerin yokluğu ve kapalı bir aydınlatma sisteminin kullanılması, mekânın dış dünyadan izole bir yapıya sahip olduğu izlenimini vermektedir. Mobilyaların sade ve düzenli yerleştirilmesi, fonksiyonellik ve disiplin vurgusunu destekler niteliktedir.

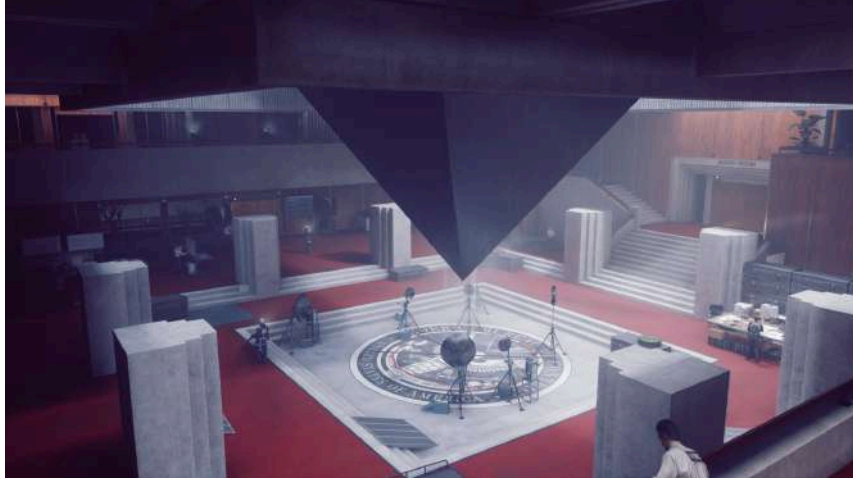
Algısal açıdan bakıldığında, mekânın kullanıcı üzerinde büyük bir güç ve otorite hissi uyandırdığı söylenebilir. Mekânın genişliği ve yükseklik algısı, kullanıcıda küçük ve önemsiz olma hissi yaratabilir. Yüksek tavanlar ve geniş kolonlar, fiziksel mekâna baskıcı bir his katarken, mekânın genel sessizliği ve durağanlığı oyuncuda gizem ve gerilim duyguları uyandırmaktadır. Özellikle, havada asılı duran figürler, mekânın gerçeküstü ve doğaüstü özelliklerini vurgulayarak, mekânın beklenmedik bir yapıda olduğunu ima etmektedir. Bu unsurlar, mekânın algısal boyutunu genişletmekte ve kullanıcıyı sıradan bir ofis mekânından daha derin ve karmaşık bir yapı ile karşı karşıya bırakmaktadır.

Mekânın kavramsal boyutu, otorite ve kontrol kavramlarıyla yakından ilişkilidir. İkinci görselde yer alan "Federal Bureau of Control" logosu, bu mekânın bir devlet kurumu ya da güçlü bir bürokratik yapı tarafından yönetildiğine işaret etmektedir. Bununla birlikte, mekândaki doğaüstü unsurlar – özellikle havada asılı duran figürler – bu otoritenin sıradan bir devlet gücünden öte, paranormal bir kontrol mekanizmasıyla ilişkili olduğunu göstermektedir. Bu durum, mekânın sadece fiziksel olarak değil, kavramsal olarak da kontrol ve güç temaları etrafında şekillendiğini göstermektedir. Mekânın geniş, disiplinli ve düzenli yapısı otoritenin görsel bir temsili olarak karşımıza çıkarken, gerçeküstü unsurlar bu temayı daha da güçlendirmektedir.

Merkez İdare(Central Executive)

Merkez İdare, Oldest House'un İdari Bölümü'nde yer alan bir mekandır. Merkezi Kontrol Noktası etrafında düzenlenmiş iki katlı büyük bir kübik odadır. Oyunda ana görev merkezi olarak da işlev görür. Jesse Faden'in yetenekleri ve silahları, Merkez İdare'deyken kullanılamaz. Büro'nun idari işlerinin kalbidir. Araştırma Müdürü, İletişim Müdürü ve Genelkurmay Başkan Yardımcısı gibi birçok üst düzey büro yetkilisinin ofisleri Merkez İdare'de yer alır. Hiss istilasası sırasında Merkez İdare, Hiss tarafından bozulmuş

ve istikrarsız hale getirilmiştir. Bir avuç büro personeli, Emily Pope da dahil olmak üzere, bir Güvenli Oda'da hayatta kalmıştır.



Görsel 47. Control(2019). Merkez İdare



Görsel 48. Control(2019). Merkez İdare diğer kısımları

Mekânın fiziksel unsurları incelendiğinde, Merkez İdare, mimari açıdan geniş ve açık bir alan olarak dikkat çeker. Yüksek tavanlar, merkezi bir atriyum ve mekânın ortasında büyük, siyah bir üçgen bir kütle yer alır. Bu büyük üçgen kütle, fiziksel olarak mekânın merkezi odak noktasıdır ve mimari düzenin odaklandığı bir figürdür. Zemin üzerinde dairesel bir sembol ve çevresinde kırmızı halıyla kaplanmış alanlar bulunur, bu da mekânın resmiyetini ve önemini artıran bir detaydır. Alanın etrafındaki sütunlar ve merdivenler, bölgenin fiziksel yapısını güçlendiren elemanlardır ve diğer odalara (örneğin Müdür Ofisi ve Yönetim Kurulu Odası gibi) geçiş sağlar. Genel olarak bu mekân, geniş açıklıkları, minimal yüzeyleri ve güçlü geometrik düzeni ile fiziksel olarak hem açık hem de baskın bir yapıdadır. Plan üzerindeki diğer alanlara bağlanan bir kavşak niteliğindedir.

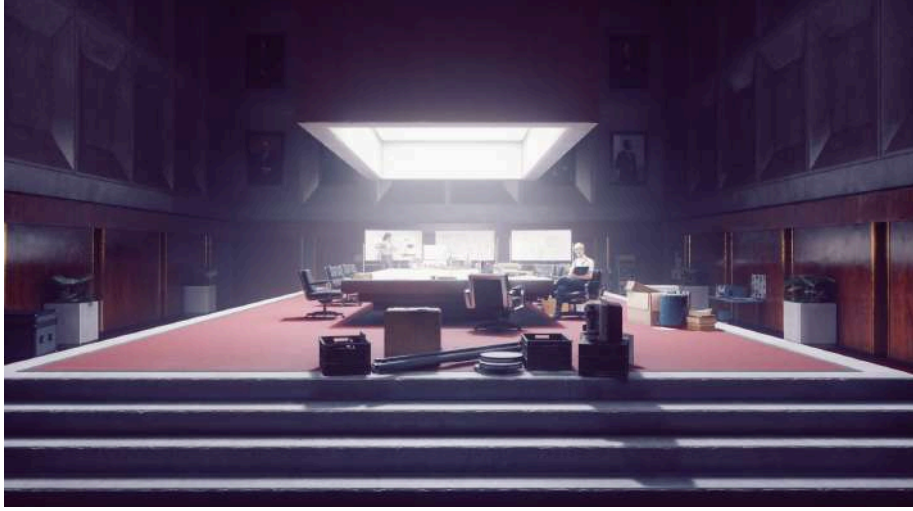
Merdivenler ve koridorlar, bu alanın hem aşağı hem de yukarı katlara kolayca bağlanmasına olanak tanır.

Algısal açıdan bakıldığında, mekânın kullanıcı üzerinde büyük bir etki yaratacak şekilde tasarlandığını göstermektedir. Yüksek tavanlar ve geniş açıklıklar, mekânın büyüklüğünü ve genişliğini vurgularken, ortada havada asılı duran büyük üçgen yapı, mekânın metafiziksel bir boyut taşıdığı izlenimini güçlendirir. Bu alan, kullanıcılara büyük bir otorite ve kontrol hissi verir; kırmızı halılar ve geniş açıklıklar, mekânın önemini ve resmiyetini daha da belirgin hale getirir. Mekânın soğuk ve minimal yapısı, kullanıcının mekânda kendini küçük ve önemsiz hissetmesine neden olabilir. Aynı zamanda bu tasarım unsurları, mekânın genişliğine ve yükseklik algısına katkıda bulunarak, güçlü bir baskı ve gizem hissi yaratır.

Mekânın kavramsal boyutunda ise Merkez İdare, güç ve kontrol kavramları etrafında şekillendirilmiş bir mekân olarak öne çıkar. Mekânın ortasında bulunan devasa üçgen yapı, sadece fiziksel bir nesne değil, aynı zamanda otorite ve güç kavramlarının görsel bir temsilidir. Bu yapı, mekânın fiziksel boyutunun ötesine geçerek kullanıcıya bir metafiziksel boyut sunar. Zemin üzerindeki semboller ve düzenli yapı, mekânın bir bürokratik güç merkezi olduğunu ima ederken, devasa üçgen yapı ve açık alanlar, bu gücün aynı zamanda bilinmeyen ya da doğaüstü bir otoriteyi temsil ettiğini düşündürmektedir. Mekânın simetrisi ve planlaması, kavramsal olarak düzen, hiyerarşi ve disiplinin güçlü bir sembolü olarak işlev görür.

Yönetim Kurulu Odası (Board Room)

Yönetim Kurulu Odası, *Oldest House*'ın İdari Bölümü'nde bulunan bir mekandır ve Merkez İdare'nin belirgin bir alt bölümüdür. Federal Denetim Bürosu'nun yöneticileri için bir toplantı odasıdır. Oyun sırasında, Emily Pope, ilk görevden sonra ana hikaye boyunca burada kalır ve burası onun Hiss hakkında araştırma yaptığı ana ofisi haline gelir. Yönetim Kurulu Odası, merkezi bir konferans masasının etrafında inşa edilmiş uzun, dikdörtgen bir odadır. Doğu duvarında, Zachariah Trench ve ondan önceki iki FBC Direktörü de dahil olmak üzere on dört portre sıralanmıştır. Kronolojik sıralama soldan sağa doğru olup, yeni portreler eskilerinin üzerine yerleştirilmiştir. Ayrıca doğu duvarına karşı standart bir güvenlik birimi de bulunur. *Control*'ün ana hikayesi ilerledikçe, odaya daha fazla eşya ve malzeme eklenir ve bir dizi koleksiyon eşyası mevcut hale gelir.



Görsel 49. Control(2019). Yönetim Kurulu Odası

Mekânın fiziksel unsurları incelendiğinde, Yönetim Kurulu Odası, mimari açıdan belirgin ve baskın unsurlar içerir. Odanın merkezinde büyük bir masa ve çevresinde sandalyeler yer alır. Masa, odanın fiziksel odağını oluşturan ana unsur olup, kararların alındığı yeri temsil eder. Odanın dört bir yanını çevreleyen basamaklar, mekânı merkezden çevreye doğru açılan bir düzenle sunar ve bu basamaklar mekâna ritmik bir derinlik katmaktadır. Oda, fiziksel olarak geniş ve yüksek tavanlı olup, güçlü bir hiyerarşi ve resmiyet hissi yaratır. Tavanın ortasında bulunan büyük ışık kaynağı, mekânı dramatik bir şekilde aydınlatır ve merkezdeki masa ve sandalyelerin önemini vurgular.

Odanın duvarlarında yer alan büyük portreler, mekânın fiziksel yapısını güçlendiren sembolik unsurlar olarak değerlendirilir. Bu portreler, mekânın geçmişteki liderleri veya önemli figürlerini temsil edebilir, bu da mekânın tarihsel ve otoriter bir anlam taşıdığına işaret eder. Ayrıca odanın minimalist ve geometrik yapısı, modern bir estetik anlayışı yansıtırken aynı zamanda işlevsel bir düzen sunar.

Algısal açıdan bakıldığında, büyük bir otorite hissi uyandırır. Odanın geniş ve yüksek yapısı, kullanıcının kendisini küçük hissetmesine neden olabilir. Merkezdeki büyük masa, toplantı ve karar alma süreçlerinin önemini vurgulayan bir odak noktasıdır. Tavanın ortasında yer alan büyük kare aydınlatma elemanı, mekânı yukarıdan aydınlatarak güçlü bir görsel vurgu yaratır ve odadaki merkezî rolü pekiştirir.

Odanın çevresindeki basamaklar, mekâna derinlik katarken aynı zamanda bir hiyerarşi algısı yaratır; merkezde oturanların etrafında toplanan insanlar arasında bir mesafe ve

statü farkı hissedilir. Bu, kullanıcının mekânı deneyimleme biçimini doğrudan etkiler; basamaklar fiziksel olarak mekâna derinlik ve zenginlik katarken, aynı zamanda bir otorite ve statü hiyerarşisi algısı yaratır. Ayrıca, duvarlardaki portreler de mekânın tarihsel bir bağlamda güçlü bir aidiyet hissi yaratarak, mekânda kimlerin otoriteye sahip olduğunu kullanıcıya hatırlatır.

Mekânın kavramsal boyutunda ise, otorite ve karar alma süreçlerinin gerçekleştiği bir alan olarak önemli bir rol oynar. Mekânın merkezindeki büyük masa, gücün ve otoritenin odaklandığı yeri temsil eder. Tavandan gelen ışık, mekâna neredeyse kutsal bir vurgu yapar ve merkezde alınan kararların mekânın genel işleyişi üzerinde güçlü bir etki yarattığını ima eder. Duvarlardaki portreler, odanın geçmişle olan bağlantısını güçlendirirken, mekânın sürekliliğini ve mirasını da kavramsal olarak destekler.

Bu oda, yalnızca bir toplantı alanı olarak değil, aynı zamanda hiyerarşinin ve güç dengelerinin belirgin bir şekilde vurgulandığı bir mekân olarak da kavramsal bir derinliğe sahiptir. Odanın düzeni, karar alıcıların merkezi bir pozisyonda yer aldığını ve çevredeki diğer katılımcıların bu merkezî otoriteyi desteklediğini veya izlediğini ima eder. Bu, mekânın kavramsal yapısında otoritenin ve hiyerarşinin güçlü bir şekilde vurgulandığını gösterir.

Kantin(Cafeteria)

Kantin, *Oldest House*'ın İdari Bölümü'nde yer alan bir mekandır. Federal Denetim Bürosu'nun İnsan Dışı İşler Departmanı tarafından yönetilen bu personel kantini, İdari Bölüm çalışanlarına hizmet vermektedir. Kantin, aralıklı bitki sergileriyle süslenmiş büyük, açık ve kübik bir alandır. Güney ve doğu duvarları boyunca uzanan bir balkon, güneydeki mutfak bölümünü ve doğuda Küf'le kaplanmış bir Güvenli Oda'nın bulunduğu bir girintiyi gizler. Kuzeydeki oturma alanı, bitkilerle kaplı bir çıkıntının altındadır. Güneybatıdaki bir merdiven görünüşte Merkez İdare'ye açılır, ancak kapı kapalıdır. Merdivenin her iki yanında kadınlar ve erkekler için ayrı tuvaletler bulunmaktadır. Merkez İdare'ye, balkona çıkan merdivenleri kullanarak ve Muhasebe Departmanı'ndan geçerek ulaşılabilir. Balkonun çevresindeki alan, ölmüş birçok Büro personeli, Ranger ve diğer ajanlarla doludur.



Görsel 50. Control(2019). Kantin

Mekânın fiziksel unsurları incelendiğinde, kantin, geniş, açık ve yüksek tavanlı bir yapıya sahiptir. Mekânın merkezinde büyük bir ağaç yer almakta olup, bu ağaç mekâna doğal bir odak noktası kazandırmaktadır. Beton zemin ve duvarlarla çevrili olan kantin, sade ve minimal bir tasarıma sahiptir. Betonun sert yapısı ile ağaç gibi doğal unsurların birleşimi, mekânın işlevsel bir alan olmasının yanı sıra estetik bir derinlik kazandırmaktadır.

Mekânın düzeni, kullanıcıların rahatça hareket edebileceği geniş sirkülasyon alanları sunmaktadır. Yemek masaları ve oturma düzeni, merkezi ağacın etrafında konumlandırılmış olup, bu düzen, mekânın merkezi bir toplanma alanı olduğunu gösterir. Kantin tezgâhı, geniş bir hizmet alanı sunmakta ve lineer bir düzenle yerleştirilmiştir, bu da mekânın işlevselliğini artırmaktadır. Masaların düzenli yerleşimi ve kullanılan malzemeler, mekânın işlevine uygun bir sadelik sergilerken, kırmızı sandalyeler mekâna canlılık katar.

Algısal açıdan bakıldığında, kullanıcıya geniş ve açık bir alan hissi vermektedir. Yüksek tavanlar ve doğal ışığın içeriye sızdığı üst katmandaki açıklıklar, mekânın aydınlık ve ferah bir atmosfer yaratmasını sağlar. Ortadaki ağaç, mekâna bir rahatlama ve dinginlik duygusu katar, bu da kullanıcıların yemek yerken kendilerini daha huzurlu hissetmelerini sağlar.

Mekânın genel düzeni, işlevselliğin yanı sıra görsel olarak da rahatlatıcı bir etki üzerine kurulmuştur. Renk paleti genel olarak soğuk beton tonları ve canlı kırmızı sandalye gibi

kontrast yaratan unsurlar içerir. Bu renk ve malzeme seçimi, mekânın hem modern hem de sıcak bir atmosfer yaratmasını sağlamaktadır.

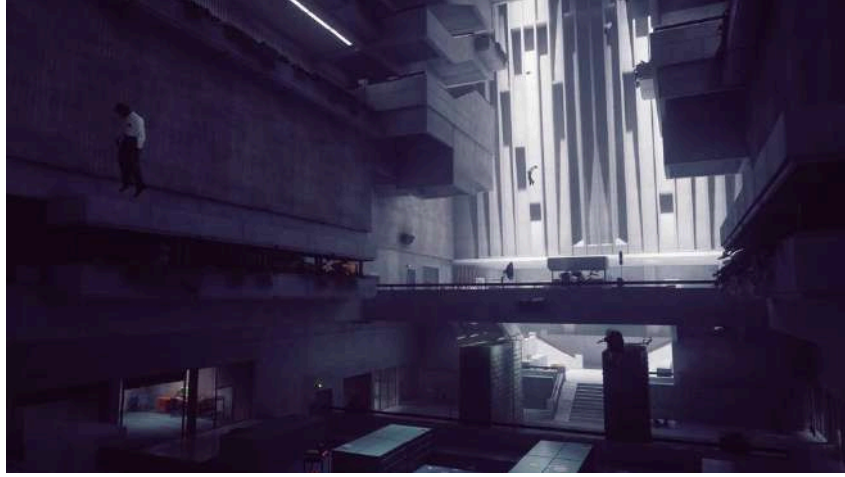
Mekânın kavramsal boyutunda ise, işlevselliğin ön planda olduğu bir sosyal toplanma alanı olarak tasarlanmıştır. Ortadaki büyük ağaç, mekânın sadece bir yemek yeme alanı olmanın ötesinde, bir buluşma ve dinlenme mekânı olarak da işlev gördüğünü göstermektedir. Ağaç, mekânda bir doğa unsuru olarak yer alırken, çevresindeki beton ve sert yüzeylerle zıtlık yaratır, bu da modern bir çalışma veya sosyal mekân anlayışının doğayla iç içe geçtiği bir tasarım yaklaşımını simgeler.

Mekânın büyük ve açık yapısı, sosyalleşme ve iletişim için ideal bir ortam sunar. Ağaç gibi organik unsurların kullanımı, mekânın insanlara doğa ile bağ kurma fırsatı sunduğunu ve rahat bir atmosfer sağladığını göstermektedir. Bu da kantini yalnızca bir yemek yeme yeri değil, aynı zamanda sosyal etkileşim ve dinlenme için bir merkez haline getirir.

Kayıp Mektuplar Arşivi (Dead Letters)

Kayıp Mektuplar Arşivi, ya da kısaca Kayıp Mektuplar, Oldest House'ın İdari Bölümü'nde yer alan bir mekandır. Zachariah Trench'in direktörlüğü döneminde Penny Bartwell'in dilekçesi üzerine açılmıştır (Bartwell, daha sonra baş arşivci olmuştur). Bu arşiv, Federal Denetim Bürosu tarafından, postane tarafından teslim edilemeyen mektupların (örneğin, eksik ya da hatalı adres veya isimler nedeniyle geçersiz sayılanlar) saklandığı bir posta arşividir. Hiss istilasası sırasında *Kayıp Mektuplar* da Hiss tarafından bozulmuştur. Jesse Faden, Güç Nesnesi olan Hotline'ı ararken *Kayıp Mektuplar*'dan geçer ve zırhlı bir muhafızın da dahil olduğu Hiss Muhafızları grubunu yendikten sonra bu alanı temizler.

Mekânın fiziksel unsurları incelendiğinde, Kayıp Mektuplar Arşivi, büyük beton yüzeyler, yüksek tavanlar ve sert geometrik formlarla çevrili geniş bir iç mekân sunmaktadır. Mekânın çok katmanlı yapısı, farklı seviyelere erişim sağlayan köprüler ve koridorlarla zenginleştirilmiştir. Mekânın merkezi alanı geniş ve yüksek duvarlarla çevrili olup, büyük metal dosya dolapları mekânın ana odak noktalarından birini oluşturur. Bu dolaplar, mekânın fonksiyonunu açıkça belirtir ve kaybolmuş belgelerin düzenli bir şekilde saklandığı hissini yaratır.



Görsel 51. Control(2019). Kayıp Mektuplar Arşivi

Arşivin düzeni, hem katı hem de soğuk bir etki yaratmakta olup, beton duvarlar ve metal dolaplar mekânın materyal özelliklerini öne çıkarmaktadır. Mekânın genişliği ve yüksekliği, fiziksel olarak büyük bir alanı kapsar ve devasa bir veri depolama merkezi olduğu izlenimini verir. Merdivenler ve metal köprülerle farklı katmanlara ulaşılabilir olması, mekânın hem karmaşık hem de labirentimsi bir yapıya sahip olduğunu gösterir.

Algısal açıdan bakıldığında, soğuk, gizemli ve ürkütücü bir atmosfer sunmaktadır. Beton yüzeyler, düşük aydınlatma ve devasa dosya dolapları, kullanıcıya hem fiziksel olarak hem de duygusal olarak kendisini kaybolmuş ve küçük hissettirebilir. Yüksek duvarlar ve derin boşluklar, mekânda bir boşluk ve baskı hissi uyandırır. Bu da kullanıcının mekânı algımlarken endişe ve belirsizlik duygularını hissetmesine neden olur.

Aydınlatma unsurları, mekânın karanlık ve loş yapısını vurgulamakta, yalnızca belirli alanlara odaklanan ışıklandırma, mekânın geri kalanını gölgeler içerisinde bırakarak gizem hissini artırmaktadır. Ayrıca, havada asılı duran figürler, mekânın doğaüstü ve gerçeküstü bir atmosfer taşıdığını ima eder, bu da kullanıcıda mekâna dair daha büyük bir bilinmezlik hissi yaratır.

Mekânın kavramsal boyutunda ise, kaybolmuş veya unutulmuş belgelerin, bilgilerin ve hatıraların toplandığı bir yer olarak tasarlanmıştır. Mekânın düzeni, fiziksel olarak karışıklık ve kaos içinde olsa da, aynı zamanda belirli bir düzeni simgeler. Metal dolaplar ve dosya rafları, mekânın veriyi organize eden bir merkez olduğunu gösterir, ancak bu düzenin devasa boyutları ve labirentimsi yapısı, kullanıcının bu düzeni tam olarak anlayamayacağı veya kontrol edemeyeceği hissini uyandırır.

Mekânın yüksek duvarları ve katmanları, kullanıcıyı bir keşif yolculuğuna çıkaracak bir yapı sunar, bu da mekânı fiziksel bir depo olmanın ötesine geçirir. Kullanıcılar, bu mekânda sadece fiziksel olarak değil, aynı zamanda zihinsel olarak da kaybolmuşluk hissine kapılırlar. Mekân, bilginin gücü kadar, unutulmuşluğun da ağırlığını taşır. Ayrıca, arşivin genişliği ve karmaşıklığı, bilginin kontrolünün ne kadar zor olduğunu ve ne kadar çok şeyin zamanla kaybolabileceğini gösterir.

İletişim Departmanı (Communications Department)

İletişim Departmanı, *Oldest House*'ın İdari Bölümü'nde yer alan bir mekandır. Federal Denetim Bürosu'nun halkla ilişkiler bölümünü barındırır ve genellikle büyük paranatural olayları gizlemekle görevlidir. İletişim Departmanı, Büroyla ilgili operasyonlar, Değiştirilmiş Nesne olayları ve Değiştirilmiş Dünya Olayları için örtü hikayeleri sunarak halkla olan tüm iletişimleri yönetir. Aynı zamanda kamu iletişimlerini izleyerek paranatural olayları tespit etmekten de sorumludur. Bu departman, büro içi iletişim ve duyuruları da kolaylaştırır. *Oldest House*'ın posta altyapısının tamamı bu departmanda yönetilir; posta tüp sistemi bakımı, mesajların ayrılması ve departmanlar arası, gelen ve giden mesajların teslimi de bu birim tarafından yapılır.

İletişim Departmanı, Büroyla aynı görevi üstlenmiş olan Halk Bilgisi ve Dikkat Dağıtma Departmanı'nın halefi olarak görünmektedir. Bu eski departman, halkın dünyayı güvenli ve istikrarlı bir yer olarak algılamasını sağlamak için "yeterli ama belirsiz bir gerekçe" sunmayı amaçlıyordu. 1978 yılına gelindiğinde, halkla mesajlaşmadan sorumlu Büro birimi, İletişim Departmanı olarak biliniyordu.

İletişim Departmanı, İdari Bölüm'ün büyük bir kısmını kaplar ve bölgenin sol üst çeyreğini işgal eder. Pneumatics, Mail Odası ve Hotline Odası bu departmanın bir parçasıdır.

Mekânın fiziksel unsurları incelendiğinde, İletişim Departmanı, geniş, katmanlı ve modüler bir yapıya sahiptir. Mekân, açık ofis düzenine sahip olup büyük beton sütunlar ve çelik borularla çevrilidir. Ortamda yer alan posta sıralama alanları, masalar ve büyük dolaplar mekânın işlevsel yapısını vurgular. Beton ve çelik malzeme kullanımı, mekâna endüstriyel ve soğuk bir karakter kazandırırken, yer yer görülen yeşil bitkiler, bu sertliğe karşı doğal bir denge sağlar.

Büyük açık koridorlar ve geniş tavanlar mekânı fiziksel olarak ferah kılmakta, ayrıca bölmeler aracılığıyla belirli işlevsel alanlar yaratılmaktadır. Aydınlatma unsurları sınırlıdır ve bu durum, mekânda loş bir atmosfer yaratmaktadır. Posta dolapları ve dosya rafları, mekânın merkezi fonksiyonunu ve işleyişini destekler şekilde tasarlanmış olup, mekânın düzenli ve verimli bir kullanım sunmayı hedeflediğini gösterir.



Görsel 52. Control(2019). İletişim Departmanı

Algısal açıdan bakıldığında, kullanıcıya büyük, soğuk ve neredeyse izole edici bir atmosfer sunar. Mekânın loş aydınlatması ve yüksek beton duvarlar, baskılayıcı ve kasvetli bir atmosfer yaratmaktadır. Bu durum, oyuncunun mekânı keşfederken kaygı ve gizem hissini deneyimlemesine neden olabilir. Mekânın büyük ve açık yapısı, kullanıcının kendini küçük ve savunmasız hissetmesine neden olabilir.

Ayrıca, havada asılı duran figürler ve terk edilmiş hissi veren dağınık kâğıtlar, mekânın doğal olmayan, rahatsız edici bir atmosfere sahip olduğunu gösterir. Görsel olarak mekân, bir çeşit belirsizlik ve kaos hissi uyandırır. Yüksek tavanlar ve geniş alanlar, oyuncunun mekânın sınırlarını algılamasını zorlaştırırken, loş alanlar ve gölgeler mekânı daha da gizemli hale getirir.

Mekânın kavramsal boyutunda ise, İletişim Departmanı bilgi akışının ve kontrolün merkezi olarak tasarlanmıştır. Posta sıralama alanları ve iletişim ekipmanları, mekânın işlevsel olarak bir haberleşme ve veri iletim merkezi olduğunu vurgular. Ancak, bu mekânın terk edilmiş ve karanlık yapısı, işleyişinin durduğunu ya da bozulduğunu ima eder.

Mekânın soğuk ve kasvetli atmosferi, iletişimin kaybolduğu ya da yavaşladığı bir merkezi simgeler. Burada bilgi akışı artık güvenli değil ve mekânın düzeni dağılmış durumda. Posta bölümlerinin karmaşası, organizasyonun ve düzenin çöküşünü simgeleyebilir. Ayrıca, mekânın genişliği ve soğukluğu, iletişimin kopuk olduğu bir durumu temsil eder, bu da kullanıcıların mekânla olan ilişkisini zayıflatır.

Posta Merkezi (Mail Room)

Posta Merkezi, İletişim Departmanı'nın bir bölümüdür ve Büroyla ilgili iç posta taşıma sisteminin bir parçasıdır. Aynı zamanda, *Hotline* Odası'na erişim sağlanan İletişim Müdürü'nün ofisine de ev sahipliği yapar. En son İletişim Müdürü olan Alberto Tommasi, Hiss istilasası sırasında bozulmuş ve Jesse Faden'in Posta Merkezi'ne ilk girdiğinde onunla savaştığı gerekmiştir. Üç seviyeli geniş dikdörtgen bir alandır ve İletişim Departmanı üzerinden giriş yapılır. Posta Merkezi'nin kenarlarına yerleştirilmiş sekiz posta tüpü sütunu, tavana kadar uzanır. Tommasi'nin patron savaşı sırasında, odanın kenarları Hiss tarafından bozulmuş Tommasi'nin saldırılarından korunmak için kullanılabilir.



Görsel 53. Control(2019). Posta Merkezi

Mekânın fiziksel unsurları incelendiğinde, geniş ve yüksek tavanlı bir alana sahip olduğu görülmektedir. Yüksek sütunlar ve tavana doğru yükselen boru sistemleri mekânın endüstriyel ve fonksiyonel bir amaca hizmet ettiğini göstermektedir. Tavanın açık ve geniş tasarımı, alana doğal ışığın girmesine olanak sağlarken, endüstriyel unsurlar mekânın sert, soğuk bir estetik taşımasına neden olmaktadır. Fiziksel boyutta, işlevsellik

mekânın ana unsurudur. Geniş açıklıklar, mekânın dolaşımına kolaylık sağlar ve operasyonel hareketliliği destekler.

Algısal açıdan bakıldığında mekân, kullanıcıyı büyük ve baskın bir hisle karşılar. Yüksek tavanlar ve dev sütunlar mekânı güçlü ve heybetli kılarken, genişlik ve yükseklik duygusu mekânı daha geniş ve ihtişamlı hissettirir. Mekânda kullanılan yoğun endüstriyel detaylar, kullanıcıya işlevsellik vurgusunu hissettirir ve mekanın soğuk ve fonksiyonel bir hava yarattığını gösterir. Aynı zamanda büyük ölçekli tasarım elemanları ve sert malzemeler, kullanıcıyı etkileyen bir atmosfer oluşturur.

Mekânın kavramsal boyutunda ise, bir organizasyonun operasyonel kalbini simgelemektedir. Endüstriyel tasarım dili, mekânın hem güçlü hem de işlevsel olduğunu vurgular. Mekânın ortasında yer alan büyük sütunlar ve merkezi kurgusu, işleyişin mekanik ve sıkı bir sistem üzerine kurulu olduğunu ima eder. Kavramsal boyutta, mekân bir tür lojistik merkez ya da operasyon alanı olarak düşünülebilir ve her detayın verimlilik ve operasyonel düzenle ilişkilendirildiği bir tasarım anlayışı sunulmuştur.

Hava Basıncılı Sistemler (Pneumatics)

Hava Basıncılı Sistemler, İletişim Departmanı'nın bir bölümüdür ve *Oldest House*'ta Federal Denetim Bürosu tarafından kullanılan posta tüpü ağının mekanik sistemlerini barındırır. Hiss istilasısı sırasında, Güç Nesnesi olan Disket, Hiss tarafından bozulmuş ve Hava Basıncılı Sistemler bölümüne sürüklenmiştir. Jesse Faden, ana hikaye görevi olan *Bilinmeyen Arayan* sırasında bu bölgeye girer, Disket'i temizler ve *Launch* yeteneğini kazanır. Jesse bunu yaptıktan hemen sonra Hiss Muhafızları, Hiss Ranger'ları ve Hiss Patlayıcı Uzmanları bu bölgeye girer. Hava Basıncılı Sistemler, altı büyük makineyle sınırlandırılmış geniş bir alandır ve yükseltilmiş bir yürüyüş yoluyla *Oldest House*'un posta tüpü sistemini kontrol eden makineye ulaşılabilir. Girişten itibaren, ön taraftaki merdivenler ana zemin alanına inerken, sola giden yol, tek bir güvenlik birimi bulunan yan odaya açılır. Yükseltilmiş yürüyüş yoluna ulaşmak için ana zemin alanından geçerek sağdaki platforma ulaşmak gerekir.



Görsel 54. Control(2019). Hava Basıncı Sistemler

Mekânın fiziksel unsurları incelendiğinde, hava basınçlı sistemler odası, büyük endüstriyel bir tesisin parçası gibi görünmektedir. Beton duvarlar, geniş hava boruları ve metal platformlar mekânın fiziksel yapısını oluşturmaktadır. Mekânın yüksek tavanı ve geniş alanı, endüstriyel bir ortamı yansıtarak işlevsel bir tasarım sergiler. Aydınlatma, mekânın üst kısımlarından gelen doğal ışık ve endüstriyel aydınlatma ile sağlanırken, alanın genel soğuk ve karanlık atmosferi, mekânın mühendislik odaklı işlevselliğini vurgulamaktadır.

Algısal açıdan bakıldığında, bu mekânda kullanıcı, geniş boşluklar ve mekanik detaylar aracılığıyla baskı altında bir duyguya kapılabilir. Hava borularının büyük ölçekte oluşu ve mekânın genel soğuk atmosferi, teknolojinin ağır bastığı bir algı yaratmaktadır. Aydınlatmanın sınırlı olması, mekânda belirsizlik ve gizem hissi uyandırırken, basınçlı hava sistemlerinin varlığı kullanıcıda bir tür mühendislik harikasıyla karşı karşıya olduğu algısını güçlendirir. Geniş açık alanlar, mekânda yalnızlık ve izolasyon duygusu yaratabilir, bu da algısal mekânın karanlık ve boğucu bir atmosfer oluşturmasına katkı sağlar.

Mekânın kavramsal boyutunda ise, hava basınçlı sistemler, büyük bir endüstriyel gücün ve mühendislik disiplininin yansımasıdır. Bu tür mekânlar, teknoloji ve insan kontrolünün bir arada olduğu bir sembol olarak düşünülebilir. Boruların ve makinelerin genişliği ve karmaşıklığı, hem fiziksel hem de metaforik olarak bir düzen ve güç gösterisi sunar.

Kavramsal olarak bu mekân, insan kontrolü ve teknolojinin birleşimini, mekanik düzenin gücünü ve mekânın işlevselliğini temsil eder.

Özel Hat Odası (Hotline Chamber)

Özel Hat Odası, FBC'nin İletişim Departmanı içinde yer alır ve Güç Nesnesi olan Özel Hat'a ev sahipliği yapar. Bu nesne, Yönetim Kurulu ile doğrudan iletişim sağlayan bir bağlantı görevi görür. Özel Hat'ı yalnızca direktör kullanabilir. Özel Hat Odası, ortasında küçük bir cam muhafaza bulunan büyük, küresel bir odadır. Cam muhafaza içinde bir masa üzerinde Özel Hat ve küçük bir sandalye bulunur. Odanın dışında bir güvenlik kontrol noktası olan bir giriş holü vardır ve bu alan başlangıçta yalnızca Posta Merkezi'ne bağlanır.



Görsel 55. Control(2019). Özel Hat Odası

Mekânın fiziksel unsurları incelendiğinde, Özel Hat Odası'nın tasarımı, minimal ve soyut bir estetiği yansıtır. Uzun ve dar bir geçit ile ulaşılan bu oda, geniş ve karanlık bir boşluk içinde izole bir yapıya sahiptir. Fiziksel olarak dikkat çeken bir unsur, odanın yalnızca bir masa ve sandalye içermesidir, bu da odanın boşluk hissini artırır. Ayrıca odanın dış cephesinde camdan yapılmış bir çerçeve dikkat çeker. Bu cam çerçeve, hem odayı izole bir yapı haline getirir hem de dış dünyadan tamamen ayrılmış bir alan hissiyatı yaratır. Odanın bulunduğu platformun diğer alanlardan yüksek bir konuma yerleştirilmiş olması, mekansal hiyerarşi oluşturarak bu alanın özel ve erişilmez bir yer olduğu algısını güçlendirir.

Algısal açıdan bakıldığında, kullanıcıya mekansal olarak izole edilmişlik ve yalnızlık hissini yoğun bir şekilde sunar. Geçidin uzun ve karanlık oluşu, kullanıcıda belirsizlik ve gizem duygularını tetikler. Odaya doğru ilerlerken, adım adım büyüyen ve genişleyen boşluk algısı, mekansal deneyimi daha etkileyici kılar. Odanın parlak ışıkla aydınlatılması ve çevresindeki derin karanlık, odayı bir odak noktası haline getirir, bu da kullanıcıya mekansal anlamda dikkat çekici ve önemli bir yer olduğu hissini verir. Ayrıca, geniş ve boş çevrenin zıtlığıyla, odanın içindeki küçük ve sade masa-sandalye düzeni, alanın soyut ve sembolik anlamlar taşıdığına dair bir algı yaratır.

Mekânın kavramsal boyutunda ise, mekanın soyut bir anlam taşıdığını gösterir. Karanlık boşluk içinde yer alan aydınlatılmış bu oda, iletişim ve güç kavramlarını sembolize eder. İletişim odası olması, bu alanın yönetimle bağlantılı olduğunu ima ederken, odanın karanlık boşluk içinde konumlanması, bu iletişimin diğerlerinden soyutlanmış ve ayrıcalıklı bir yapı olduğunu ifade eder. Ayrıca odanın yalnızca bir masa ve sandalye içermesi, yalnızca belirli kişilere hizmet eden bir iletişim alanı olduğunu düşündürür. Mekanın bu kavramsal özellikleri, kullanıcının mekanla olan etkileşimini derinleştirir ve yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda anlam açısından da önemli bir deneyim sunar.

4.6.2 Araştırma Bölümü (Research Sector)

"Research Sector," Federal Bureau of Control (FBC) binasının en gizemli ve merak uyandırıcı bölgelerinden biridir. Bu harita, FBC'nin doğüstü olayları ve anormallikleri araştırdığı, incelemeler yaptığı ve deneyler gerçekleştirdiği bir alandır. Araştırma Sektörü, bilimsel keşifler ve deneylerle doludur ve birçok gizemi barındırır.

Merkez Araştırma (Central Research)

Merkez Araştırma, Oldest House'ın Araştırma Bölümü içinde yer alan bir konumdur. Araştırma Bölümü'nün merkezi işlevini görür ve Sektör Asansörü, Şans ve Olasılık, HRA Laboratuvarı, Yangın Duvarı ve Dr. Darling'in Ofisi gibi alanlara bağlantılar sağlar. Merkez Araştırma'nın mimarisi oldukça köşeli ve blokludur, ortasında ise büyük ağaçlar yer alır.



Görsel 56. Control(2019). Merkez Araştırma

Fiziksel açıdan bakıldığında, Merkez Araştırma, büyük ölçüde modernist mimari çizgilerle oluşturulmuş, yüksek beton duvarlar, geniş açık alanlar ve devasa merdivenlerle donatılmıştır. Mekanın yüksekliği ve genişliği, hem kullanıcıya ferah bir his vermekte hem de mekansal akışkanlığı sağlamaktadır. Ayrıca, binanın ortasında yer alan büyük ağaçlar, yapının sert ve soğuk beton malzemesi ile kontrast oluşturarak mekana yumuşaklık ve canlılık katmaktadır.

Ağaçların varlığı sadece estetik açıdan değil, aynı zamanda işlevsel olarak da mekâna katkı sağlamaktadır. Bu doğal unsurlar, mekânın içindeki havayı taze tutarak, bilimsel araştırma merkezine hem görsel hem de çevresel bir rahatlama sunar. Bu tür geniş ve yüksek yapılar genellikle tekdüze bir hissiyat yaratabilirken, ağaçlar ve bitkiler mekânın monotonluğunu kırar ve yapının katmanlı yapısına katkıda bulunur.

Ayrıca, mekânın iç düzenlemesi ve katmanlı yapısı, mekanda farklı fonksiyonların bir arada yer almasına olanak sağlar. Merdivenler, platformlar ve balkonlar, kullanıcılara farklı perspektiflerden mekânı deneyimleme fırsatı sunar. Her katta farklı bir araştırma veya işlevsel bölümün bulunması, bu mekânı hem hareketli hem de çok yönlü bir kullanım alanı haline getirir.

Algısal açıdan ele alındığında, Merkez Araştırma alanı, kullanıcıya geniş ve sakin bir atmosfer sunmaktadır. Mekânın genişliği ve yüksekliği, özellikle bir araştırma merkezi için ideal bir alan yaratmakta; bu da kullanıcıların kendilerini kapalı bir alandan çok, daha ferah ve özgür bir ortamda hissetmelerine olanak tanımaktadır. Betonun sert, gri tonları

ile ağaçların yeşil tonları arasındaki kontrast, mekânda dengeli bir görsel kompozisyon sunar.

Mekânın farklı katmanları ve yükseklikleri, kullanıcıda keşfetme duygusunu tetikler. Merdivenler, üst katlara geçişler ve farklı platformlar, mekânın monoton olmaktan uzak, çok katmanlı bir yapı olarak algılanmasını sağlar. Ağaçların mekâna kattığı doğallık, betonun sert dokusuna karşı bir denge unsuru olarak devreye girer ve kullanıcılara hem bilimsel hem de doğal bir ortamda buldukları hissini verir. Bu da, mekânın işlevselliğini estetik bir deneyimle birleştirir.

Ayrıca, doğal ışığın üst kısımdan ağaçların üzerinden mekâna süzülmesi, ışık ve gölge oyunları ile mekânın algısını daha da zenginleştirir. Geniş cam paneller ve açık alanlar, mekânın daha da geniş ve aydınlık hissedilmesine katkıda bulunurken, ağaçların gölgeleri mekâna dinamik bir derinlik katar.

Kavramsal açıdan Merkez Araştırma alanı, bilim ve doğa arasındaki ilişkinin vurgulandığı bir mekân olarak karşımıza çıkar. İç mekânda yer alan büyük ağaçlar ve bitki örtüsü, bir bilim merkezi için alışılmıştan dışında bir tasarım unsuru olarak dikkat çeker. Bu durum, bilimsel araştırmaların doğayla ne kadar iç içe olabileceği mesajını verir. Doğa ve bilim arasındaki bu köprü, mekânda hem fiziksel hem de düşünsel anlamda kendini gösterir.

Mekânın bilimsel araştırmalara ev sahipliği yapması, mekânda yer alan unsurların ve genel tasarımın da bu düşünsel bağlamı destekleyecek şekilde kurgulandığını gösterir. Ağaçların simgelediği doğallık, mekânın sadece soğuk, endüstriyel bir bilim merkezi olmadığını, aynı zamanda çevre ve ekosisteme duyarlı bir yapıyı temsil ettiğini ifade eder. Bu, bilimsel ilerlemenin doğaya olan bağımlılığını ve ona saygıyı simgeleyebilir.

Dr. Darling'in Ofisi(Dr. Darling's Office)

Dr. Casper Darling'in düzensiz ofisi, Merkez Araştırma'nın en üst katında yer alır. Ofiste, *Oldest House*'ın birçok yerinde görülen gizemli altıgen sembolü tasvir eden çeşitli belgeler bulunur.

Fiziksel olarak Dr. Darling'in ofisi, klasik bir laboratuvar ve araştırma ofisi görünümündedir. Mekânda çok sayıda bilimsel cihaz, dosyalar, evraklar ve notlar dikkat çeker. Dağınık yerleşim, bilimsel çalışmaların yoğunluğunu ve mekânın işlevselliğini

yansıtır. Cihazlar ve makineler, mekânın bir araştırma laboratuvarı olarak kullanıldığını doğrudan ortaya koyar. Aynı zamanda yerleşim, yoğun çalışma ve deney süreçlerinin burada sürdüğünü gösterir.



Görsel 57. Control(2019). Dr. Darling'in ofisi

Algısal açıdan bakıldığında, Dr. Darling'in ofisi, yoğun bilimsel birikimi ve araştırma süreçlerini yansıtan bir mekân olarak algılanır. Dağınık belgeler, karışık notlar ve çeşitli bilimsel ekipmanlar, burada büyük bir araştırma veya deney sürecinin devam ettiğini hissettirir. Bu durum, kullanıcıda keşfetme ve analiz etme dürtüsünü uyandırır. Ayrıca, soğuk ve işlevsel bir ortam sunan beton duvarlar, mekânın duygusal anlamda daha çok zihinsel faaliyetlere odaklandığını vurgular. Ortam, kullanıcıyı bir tür bilimsel araştırma dünyasının içine çeker.

Mekânın karışık ve yoğun doğası, bir bilim insanının zihnindeki sürekli çalışan motoru ve belirsizliklerle dolu keşif sürecini yansıtır. Bunun yanı sıra, tavanda kullanılan yuvarlak pencerelerden gelen ışık, genel olarak ofisin ciddi ve akademik doğasına bir parça sıcaklık katmakta ve bu aydınlatma mekânın algısal olarak daha geniş ve ferah hissedilmesini sağlar.

Kavramsal açıdan, Dr. Darling'in ofisi, bilimsel araştırmanın kaotik ve derin süreçlerini simgeler. Bilimsel deneylerin ve araştırmaların sürekli devinim içinde olduğu bu mekân, keşfetme ve bilinmeyene doğru yol alma temasını içerir. Belgelerin ve bilimsel cihazların yaygın kullanımı, bu mekânın sadece bir ofis olmadığını, aynı zamanda büyük çaplı bilimsel projelerin yürütüldüğü bir merkez olduğunu gösterir. Bu açıdan ofis, bilimin kaotik ve düzensiz yüzünü temsil eder.

Ofisteki cihazlar ve makineler, bir bilim insanının çalışma sürecinin izlerini taşıyan nesnelere olarak karşımıza çıkar. Duvarlardaki notlar, bilimsel gelişmeleri, fikirleri ve hipotezleri yansıtarak bir bilimsel yolculuğun izlerini sunar. Bu unsurlar, mekânın sadece fiziksel bir yapı olmadığını, aynı zamanda zihinsel süreçlerin mekânsal bir yansıması olduğunu gösterir.

Parakineziyoloji(Parakinesioloji)

Parakineziyoloji, doğaüstü (paranatural) yollarla hareketin incelenmesini konu alan bir bilim dalıdır. Bu disiplin, geleneksel fiziksel kuvvetler yerine paranormal veya doğaüstü güçlerle maddelerin ya da enerjilerin nasıl hareket ettirilebileceğini araştırır. Örneğin, telekinezi, yani zihinsel güçlerle nesnelere hareket ettirme, bu alanın bir konusu olabilir. Parakineziyoloji, bu tür paranormal hareketlerin mekanizmalarını ve etkilerini incelemeye odaklanır.

Araştırma laboratuvarları bu durumu destekler niteliktedir; havada asılı duran nesnelere, kontrolsüz hareket eden bireyler ve toplar, belirlenmiş mesafeler ve hedef mankenlerinin bulunduğu uzun bir oda, muhtemelen *Launch* yeteneğinin test edilmesi amacıyla tasarlanmış bir deney alanı izlenimi vermektedir.

Parakineziyoloji laboratuvarı, geniş ve yüksek tavanlı bir yapıya sahip, işlevselliği ön planda tutan bir mekândır. Mekânın tavanında yuvarlak boşluklar bulunmakta olup, bu tasarım unsurları mekâna hem estetik bir boyut hem de aydınlatma sağlama amacı güder. Bu boşluklar, ortamın daha geniş ve ferah algılanmasına katkı sağlar. Geniş ve açık alan, laboratuvarın farklı noktalarında deneylerin yapılması için düzenlenmiş çeşitli bölümler barındırır. Mekânın merkezinde bilgisayarlar, monitörler ve çeşitli bilimsel ekipmanlar yer almakta, her bir köşe deneysel araştırmalar için ayrılmıştır.

Sarı ve kırmızı renklerin kullanımı, farklı alanların işlevlerini belirgin kılmak amacıyla yapılmıştır. Sarı bölümler, test odalarını ve deneysel cihazları barındırırken kırmızı ışıklandırma, daha tehlikeli ya da önemli alanları işaret eder. Bu renk ayrımları, mekânın fiziksel düzeninin araştırma ve deney süreçlerine göre işlevsellik kazandığını gösterir.



Görsel 58. Control(2019). Parakinesiology

Algısal olarak bakıldığında, laboratuvarın tasarımı, kullanıcılarda hem merak hem de bir miktar tedirginlik hissi uyandırır. Yüksek tavanlı ve geniş alanlar, mekânın bilimsel deneyler için geniş bir sahne sunduğunu ima eder. Sarı ve kırmızı ışıkların mekânı bölmesi, ziyaretçilerin farklı duygular hissetmesine neden olur; sarı renk deneysel alanların güvenliğini ve verimliliğini temsil ederken kırmızı, tehlike ve sınırları hatırlatır.

Ayrıca mekânın düzeni, laboratuvarın araştırmacıların sürekli gözlem altında olduğu ve herhangi bir anomalinin sıkı takip edildiği bir yer olduğunu hissettirir. Her bir köşedeki bilimsel cihazlar ve deney ekipmanları, mekânın bilimsel açıdan oldukça yoğun bir işlevselliğe sahip olduğunu vurgular.

Kavramsal olarak, Parakineziyoloji laboratuvarı, bilimsel sınırların ötesine geçen ve doğaüstü fenomenleri inceleyen bir mekân olarak değerlendirilebilir. Bilimsel araştırmanın yalnızca maddi dünya ile sınırlı kalmadığı, insan zihninin ve yeteneklerinin sınırlarının keşfedildiği bir yer olarak tasvir edilmiştir. Bu bağlamda mekân, insanın doğal olmayan, anormal yeteneklerini veya varlıkları araştıran bir bilimsel ortamı temsil eder.

Sarı ve kırmızı ışıklandırmalar, bilimin sınırları ve bilinmeyen tehlikesine işaret eder. Bu ışıklar, parapsikolojik araştırmaların tehlikeli ve öngörülemes doğasını simgeler. Mekân, fiziksel sınırların ötesine geçen bir bilgi arayışını ifade eder ve bilimsel keşiflerin yanı sıra, insan algısının ve yeteneklerinin sınırlarının zorlandığı bir alan olarak kurgulanmıştır.

Parapsikoloji (Parapsychology)

Parapsikoloji, Oldest House'ın Araştırma Bölümü'nde yer alan bir konumdur. Bu alan, Hiss istilasından önce Dr. Bethany Harrington tarafından yönetilen Federal Denetim Bürosu'nun Parapsikoloji Departmanı'na ev sahipliği yapmaktadır. Genel anlamda parapsikoloji, zihinsel süreçlerle ilgili olup bilimsel anlayışın ötesinde kalan psişik veya diğer paranormal fenomenlerin incelenmesidir.



Görsel 59. Control(2019). Parapsychology



Görsel 60. Control(2019). Parapsychology

Mekânın fiziksel unsurları incelendiğinde, mekân, geniş, yüksek tavanlı ve endüstriyel bir yapıya sahiptir. Büyüklüğü ve yapısal elemanları, mekânın içinde gerçekleştirilen araştırmaların kapsamını ve ciddiyetini yansıtır. Masalar, ofis araçları ve deneysel ekipmanlar, buranın bir laboratuvar olduğunu açıkça ortaya koyar. Tavandan aşağı sarkan ışık kaynakları ve teknolojik cihazlar, mekâna bir yandan bilimsel bir atmosfer kazandırırken, diğer yandan distopik bir hava yaratır. Mekânın bu boyutları, deney ve

gözlemlerin yapıldığı ciddi bir araştırma merkezi izlenimini güçlendirir. Ek olarak, duvarlarda bulunan dosya dolapları, dokümantasyon sürecinin ve veri birikiminin önemine işaret eder. Tüm bu öğeler, araştırmanın titizlikle sürdürüldüğü ve bu sürecin fiziksel mekâna yansıtıldığı bir laboratuvar hissini pekiştirir.

Algısal olarak bakıldığında, mekânsal olarak izleyicinin ve oyuncunun algılarını zorlayan bir yapıya sahiptir. Mekânın yüksek tavanları, genişliği ve soğuk renk paleti, oyuncu üzerinde güçlü bir etki bırakır. Özellikle yukarıdan sarkan insan figürleri ve tavandan asılı ışık kaynakları, mekânın sıradan fiziksel kurallara bağlı olmadığını açıkça ortaya koyar. Bu unsurlar, mekânı gerçek dünya ile doğaüstü olan arasında bir geçiş alanı haline getirir. Aynı zamanda, ışığın dramatik kullanımı ve mekânın derinlik algısı, oyuncunun mekânın büyüklüğü ve belirsizliği karşısında kendini küçük ve savunmasız hissetmesine neden olur. Bu, parapsikolojik araştırmaların doğası gereği bilinmezlik ve tehlikeli sınırlar arasında hareket eden bir atmosfer yaratır.

Mekânın kavramsal boyutunda ise, doğaüstü güçlerin araştırıldığı bir laboratuvarı temsil eder. Bu mekân, hem bilimsel hem de doğaüstü unsurların bir arada var olduğu bir çalışma alanı sunar. Bilimsel cihazlar ve çalışma düzenekleri, parapsikolojinin bilimsel bir disiplin gibi ele alındığını göstermektedir. Ancak mekândaki olağandışı unsurlar, özellikle yerçekimine meydan okuyan insanlar ve mekânın genel atmosferi, bu araştırmaların doğaüstü varlıklar ve fenomenler ile ilgili olduğunu ima eder. Mekân, aynı zamanda parapsikolojinin geleneksel bilim dallarından farklı olarak sınırları belirsiz, açıklanması zor olgularla ilgilendiğini simgeler. Bu da mekânın, hem bilim hem de gizem arasında bir köprü oluşturduğunu, yani bilimsel disiplinlerin açıklayamadığı doğaüstü olayların burada incelendiğini gösterir.

Hipnoz Laboratuvarı (The Hypnosis Lab)

Hipnoz Laboratuvarı, Güç Nesnesi olan X-Ray Işık Kutusu'nu barındırır. Bu nesne, Ele Geçirme (*Seize*) yeteneğine sahiptir ve yakınlardaki tüm düşmanlar ona kapılır. Nesneyle etkileşime geçtiğinde Jesse, Astral Düzlem'e gönderilir ve burada nesneyle bağ kurarak Ele Geçirme yeteneğini kazanır.

Mekânın fiziksel unsurları incelendiğinde, modern bir laboratuvar ortamını yansıtan geniş bir alana sahiptir. Parlak sarı zemin ve tavandaki yuvarlak ışık kaynağı mekânın odak

noktalarını oluşturur. Bu dikkat çekici renk paleti, bilimsel bir ortamda kullanılan tipik nötr tonlardan ayrılır ve mekânın doğaüstü atmosferini pekiştirir. Mobilyalar basit ve işlevseldir; laboratuvar sandalyeleri, masalar ve raflar oldukça organize bir yerleşime sahiptir. Arka planda görülen büyük dosya dolapları ve cihazlar, bu alanın yoğun bir araştırma ve veri toplama merkezi olduğunu gösterir. Mekândaki teknoloji ve cihazların varlığı, hipnoz gibi bilinç altı süreçlerinin incelenmesine yönelik bir bilimsel yaklaşımın altını çizer.



Görsel 61. Control(2019). Hipnoz Laboratuvarı

Algısal açıdan Hipnoz Laboratuvarı, oyuncuya görsel olarak güçlü bir deneyim sunar. Sarı renk, dikkat çekici ve uyarıcı bir etkiye sahiptir, bu da oyuncunun mekâna girer girmez dikkatin yoğunlaşmasını sağlar. Bununla birlikte, tavanın alçak yapısı ve mekanın derinliğine yayılan ışık kullanımı, odanın hem kontrollü hem de sınırlı bir alan olduğunu hissettirir. Bu, hipnozun doğası gereği bir kontrol ve bilinç manipülasyonu süreci olduğu fikrini destekler. Ayrıca mekândaki belirgin geometrik formlar ve ışık oyunları, gerçeklik algısını bozan bir atmosfer yaratır ve oyuncunun mekânı sorgulamasına neden olur.

Kavramsal olarak, insan bilincinin sınırlarını araştıran ve zihinsel kontrolü simgeleyen bir alan olarak işlev görür. Hipnoz, bilinçaltının keşfedilmesine ve manipülasyonuna olanak tanıyan bir süreçtir ve bu laboratuvar da bu kavramı görselleştirir. Laboratuvarda bulunan sandalyeler, hipnoz seanslarının gerçekleştirildiği yerlere işaret ederken, mekânın genel düzeni, sistematik bir bilimsel yaklaşımı temsil eder. Ancak, kullanılan renkler ve ışıklandırma, bu bilimsel sistemin içinde olağandışı bir şeylerin olduğunu ima

eder. Bu durum, hipnozun doğası gereği bilinçaltının kontrol edilmesiyle ilgili olabileceği gerilimi artırır.

Ritüel Bölümü (Ritual Division)

Merkez Araştırma'nın hemen dışında yer alan geniş bir salon olan Ritüel Bölümü, Senkronite Laboratuvarı ve Koruyucu Çalışmalar'a bağlanır. Hiss istilasını nedeniyle Merkez Araştırma'dan doğrudan erişim kapalıdır. Geçiş mekanı olarak oldukça geniş ve yüksektir.

Mekânın fiziksel unsurları incelendiğinde, mekanın mimarisi ve kullanılan malzemeler açısından dikkat çekici bir tasarıma sahiptir. İlk bakışta, geniş hacimler, yüksek tavanlar ve sert beton yüzeyler ile tanımlanan bir mekansal hiyerarşi dikkat çeker. Fiziksel açıdan değerlendirildiğinde, beton blokların ve dikey hatların kullanımı, bu mekana güçlü bir sağlamlık ve süreklilik duygusu kazandırır. Aynı zamanda bu tür büyük, dikey yapılar insan figürünü mekan içerisinde küçük ve önemsiz kılarak, bir yücelik ve kutsallık hissi yaratır. Mekanda bulunan bitki örtüsü ise, betonun soğukluğunu yumuşatarak doğal bir denge unsuru olarak hizmet eder. Bu elementler bir araya gelerek, doğal ve yapay olanın birleştiği bir ritüel alanı oluşturur.



Görsel 62. Control(2019). Ritüel Bölümü

Algısal açıdan oldukça etkileyici ve çok katmanlı bir deneyim sunar. Mekandaki yükseklik ve genişlik, bireyin duyuşsal algısını doğrudan etkiler ve içeriye girildiğinde adeta bir ihtişam ve büyüklük duygusu uyandırır. Mekanın karanlık bölgeleri ve lokalize

ışıklandırma teknikleri, dramatik bir atmosfer yaratır ve dikkatleri belirli odak noktalarına çeker. Geniş açıklıkların yanı sıra, loş ışık ve gölgelerin oyunları, mekanda bir gizem duygusu yaratır ve ritüelistik bir deneyim beklentisini pekiştirir. Bu ışık ve gölge oyunları, kullanıcının mekanı algılama biçimini değiştirir; karanlık, bilinmeyi çağırırken, aydınlatılmış alanlar bilinmeye açılan kapıları simgeler.



Görsel 63. Control(2019). Ritüel Bölümü

Kavramsal açıdan, yükselen beton bloklar ve merkezi düzen, adeta bir tapınak ya da kutsal bir alan hissi verir. Bu da mekanda yapılan eylemlerin sıradan olmaktan çok, bir anlam ve amaç doğrultusunda gerçekleştirilmiş ritüelistik bir doğaya sahip olduğunu ima eder. Mekanın büyük ve yüksek yapısı, bireyin kişisel algısının ötesine geçerek daha geniş, evrensel bir deneyim sunar. Betonun soğukluğu ve doğrudanlığı, burada gerçekleştirilen ritüellerin ciddiyetini ve önemini yansıtırken, bitki örtüsü gibi doğal unsurlar, yaşam ve ölüm döngüsünü, yenilenmeyi ve yeniden doğuşu sembolize eder. Bu bağlamda, Ritüel Bölümü sadece fiziksel bir mekan değil, aynı zamanda insanın bilinmeyenle, doğayla ve ritüellerle olan ilişkisini derinlemesine sorgulayan bir düşünsel alan olarak işlev görür.

Senkronite Laboratuvarı(Synchronicity Lab)

Senkronite Laboratuvarı, Araştırma Bölümü'nde Ritüel Bölümü'ne bağlı bir konumdur. Odaya girdiğinizde çeşitli muhafaza hücreleri görünür ve sonunda bir başka odaya giden bir koridora çıkar. FBC'nin paralel evrenler, zaman ve olayların eşzamanlılığı gibi konular üzerinde çalıştığı bir laboratuvar olarak dikkat çeker.



Görsel 64. Control(2019). Senkronite Laboratuvarı

Fiziksel olarak bakıldığında, geniş ve yüksek bir tavan yapısına sahip olması, laboratuvarı ferah ve açık bir mekana dönüştürürken aynı zamanda bilimsel araştırmalar için gerekli olan büyük ölçekli cihaz ve ekipmanların yerleştirilmesine olanak tanımaktadır. Mekandaki büyük konferans masası ve çevresinde düzenlenmiş sandalyeler, işbirliği ve kolektif çalışma alanı izlenimi vermektedir. Merkezdeki masanın çevresinde yoğunlaşan bu düzenleme, mekanı sosyal bir merkez haline getirirken, mekandaki geniş tavan açıklıkları ve doğal ışık kaynakları, aydınlatmayı etkili bir şekilde sağlayarak araştırma atmosferini destekler.

Algısal olarak, Senkronite Laboratuvarı'nın tasarımı bireyin mekanı algılama biçimini doğrudan etkiler. Yüksek tavanlar ve geniş boşluklar, kullanıcıda bir büyüklük ve genişlik hissi yaratırken, yerleşim düzeni odak noktası olarak merkezi masayı vurgular. Aydınlatmanın da stratejik olarak kullanılması, bireyin mekandaki belirli bölgelere dikkatini çekerken, daha loş kalan bölümler ise bir gizem ve keşif duygusu uyandırır. Özellikle mekanda kullanılan sarı tonlar, mekanın soğuk ve endüstriyel yapısına sıcaklık katarak denge sağlar. Ayrıca, ışığın laboratuvarın belirli noktalarına yoğunlaşması, deneysel süreçlerin ve bilimsel çalışmaların önemini vurgular niteliktedir.

Kavramsal olarak, deney ve gözlemler üzerine kurulu bir mekan izlenimi verir. Merkezi masa ve etrafındaki düzenleme, bilimsel bir çalışma ortamını simgelerken, mekanın soğuk ve endüstriyel yapısı bilimsel ciddiyeti ve disiplinini pekiştirir. Mekandaki tavan açıklıkları ve ışık oyunları, araştırmaların ve deneylerin karmaşıklığına işaret ederken,

sarı tonlar ise bu bilimsel ortamda canlılık ve enerji hissini yaratır. Ayrıca, mekanın genişliği ve yükseklikleri, bilimsel arařtırmaların yalnızca bireysel deęil, aynı zamanda kolektif bir çaba gerektirdięi fikrini destekler.

HRA Laboratuvarı

Dr. Casper Darling'in Hedron Rezonans Amplifikatörü üzerine arařtırma ve üretim çalıřmalarının yapıldıęı yerdir. Bu laboratuvardan Merkez Arařtırma'ya açılan özel bir kapı içeriden açılabilir. HRA Lab (Hedron Rezonans Amplifikatörü Laboratuvarı), FBC'nin en kritik arařtırmalarından birini yürüttüęü bir laboratuvar olarak dikkat çeker. HRA cihazları, Jesse Faden ve dięer FBC personeli için hayati önem tařır, çünkü bu cihazlar onları "Hiss" tehdidine karřı korur.



Görsel 65. Control(2019). HRA Lab

Fiziksel olarak mekan, geniş, yüksek ve oldukça sade bir tasarım anlayıřıyla şekillendirilmiřtir. Duvarlardaki panellerin düzenli ve endüstriyel yapısı, mekanda bir düzen ve disiplin hissi uyandırırken, tavanın açıklıklarından sızan doğal ışık, mekana hem derinlik hem de soęuk ve steril bir bilimsel çalıřma ortamı katar. Laboratuvarın ortasındaki büyük cihaz, mekandaki ana odak noktası olarak belirginleřir ve etrafında çalıřan bilim insanları, bu cihazın önemini pekiřtirir.

Algısal olarak, HRA Laboratuvarı bireyi içine çeken, bir yandan büyük ölçekli teknolojik çalıřmalara ev sahiplięi yapan bir mekandır. Yüksek tavanlar, bireyde mekânın devasa büyüklüęünü ve bu alanın önemini hissettirirken, mekandaki karanlık bölgeler ve aydınlatılmıř alanlar arasındaki kontrast, algıda bir hiyerarři oluřturur. Bu kontrast,

dikkatin belirli bölgelere yoğunlaşmasını sağlar. Özellikle mekandaki cihazların boyutu ve yerleşimi, bireyde teknolojik ilerlemelerle ilgili bir merak uyandırır. Ayrıca, laboratuvarın soğuk renk tonları, mekanın işlevselliğine vurgu yaparak bilimsel çalışmaların nötr ve tarafsız bir ortamda gerçekleştirildiğini hissettirir.

Kavramsal olarak HRA Laboratuvarı, yüksek teknoloji ve bilimsel araştırmaların merkezi bir laboratuvarı temsil eder. Mekanda kullanılan devasa cihazlar ve bilim insanlarının düzenli çalışmaları, mekânın bir deney ve keşif yeri olduğunu ortaya koyar. Burada gerçekleştirilen araştırmaların ölçeği ve önemi, mekandaki her bir detayda hissedilir. Mekanın soğuk ve sert malzemelerle donatılması, bilimsel bir titizlik ve ciddiyet algısını güçlendirir. Ayrıca, mekandaki her bir cihaz ve ekipman, laboratuvarın sadece bilimsel bir çalışma alanı değil, aynı zamanda ileri düzey teknoloji ve deneylerin yürütüldüğü bir yer olduğunu düşündürür.

Sisli Labirent (Ashtray Maze)

Ashtray Maze, Control oyununda yer alan en unutulmaz ve dinamik alanlardan biridir. Bu bölüm, Jesse'nin Federal Kontrol Bürosu'nun içinde ilerlerken karşılaştığı gerçekliğin sürekli değiştiği bir labirenttir. Ashtray Maze, sadece bir bina koridoru gibi görünse de, gerçekte paranormal güçlerle korunan, hareket eden duvarlar ve zeminin Jesse'nin yolunu değiştirdiği büyüleyici bir yapıdır. Bu labirentte ilerlemek için Jesse'nin özel bir öğeye ve FBC'nin karmaşık yapısına dair yeterli bilgiye sahip olması gerekir. Labirentin amacı, direktörün kişisel izni olmayanların Boyutsal Araştırma ve Hedron Odası'na erişimini engellemektir.

Bu alan, müzikle senkronize şekilde değişerek oyuncuya hem görsel hem de işitsel bir şölen sunar. Labirent içinde Jesse, çeşitli düşmanlarla savaşırken her odanın sürekli olarak yeniden şekillendiği bir deneyim yaşar. Labirent, FBC'nin sınır tanımayan yapısına güçlü bir vurgu yaparak oyuncunun mekansal algısını sürekli zorlar ve unutulmaz bir bölüm olarak oyun dünyasında öne çıkar.

Sisli Labirent, mekansal olarak diğer alanlardan farklı olarak, klasik bir labirentin ötesinde bir yapı sunar. Görsel açıdan belirgin bir şekilde labirentin her köşesi, kullanıcıya karışık ve karmaşık bir yön duygusu verir. Renklerin ve desenlerin tekrar eden simetrisi, zaman ve mekân algısını bozarak karakterin yolunu bulmasını zorlaştırır.

Düzensiz bir hareket sistemi ile odalar arasında geçiş yaparken duvarların, zeminlerin ve tavanların birbirine benzediği bir ortam sunulmuştur.

Fiziksel olarak bakıldığında, Sisli Labirent, mimari yapısı itibarıyla klasik bir koridor sistemine sahipmiş gibi görünse de fiziksel olarak çok daha karmaşık bir mekânsal deneyim sunar. Duvarlar, tavanlar ve zeminler üzerinde tekrar eden desenler ve geometrik formlar, kullanıcının mekânsal algısını bozan fiziksel unsurlar arasındadır. Bu unsurlar, oyuncunun ilerleyişini doğrudan etkileyen bir fiziksel yön bulma zorluğu yaratır. Aynı zamanda, odaların bir kısmında ters çevrilmiş mobilyalar ve yerleştirme düzenlemeleri gibi fiziksel anomaliler vardır. Bu durum, mekânın sabit olmadığını ve sürekli değişebildiğini hissettiren bir yapıya işaret eder. Fiziksel sınırların belirsizliği ve duvarların kaygan yapısı, alanı somut bir deneyim olmaktan çıkarıp soyut bir form haline getirir.



Görsel 66. Control(2019). Sisli Labirent

Algısal açıdan labirentin tasarımı, oyuncunun mekânı anlamlandırma yetisini zayıflatmayı hedefler. Görsel açıdan sürekli tekrarlayan desenler ve renkler, oyuncunun mekânsal farkındalığını sekteye uğratarak, yön bulma yetisini zayıflatır. Işıklandırma, gölgelerin kullanımı ve alan derinliği gibi unsurların sürekli olarak değişmesi, oyuncunun zihin ve mekân algısını sarsar. Bu durum, oyuncuya her adımda hem mekânsal hem de zamansal bir yanılsama yaşatarak, güvenilir bir mekân algısının mümkün olmadığını ima eder. Duvarlar arasında kaybolan zaman ve mesafe algısı, fiziksel sınırların esnetildiği

bir ortam yaratır. Ayrıca, labirentin sürekli deęişen yapısı, mekânın her an farklı bir şekilde yeniden düzenlenebileceęi hissi verir, bu da oyuncuyu sürekli tetikte tutar.



Görsel 67. Control(2019). Sisli Labirent



Görsel 68. Control(2019). Sisli Labirent

Sisli Labirent'in kavramsal olarak sunduęu deneyim, bilincin karmaşıklığı ve bilinmezlikler üzerine kuruludur. Mekân, oyuncuya sadece fiziksel bir yol bulma mücadelesi sunmaz, aynı zamanda zihinsel bir yolculuęa da çıkarır. Oyuncu, sürekli deęişen ve kararsız olan bu mekânda, sadece fiziksel yönünü deęil, aynı zamanda kendi içsel dünyasını da sorgular. Labirentin karmaşası, insan zihnindeki bilinçdışının ve kontrolsüzlük duygusunun bir metaforu olarak okunabilir. Oyuncunun sürekli belirsiz ve döngüsel bir yapıda ilerlemesi, zaman ve mekânın ötesine geçen bir deneyim sunar. Bu anlamda, Sisli Labirent, yalnızca mekânsal bir çözüm deęil, aynı zamanda karakterin (ve

oyuncunun) bilinçaltındaki karmaşayı çözmeye çabasıdır. Mekânın bu kadar kafa karıştırıcı ve sürekli değişen yapısı, kontrolün ve bilinen gerçeklerin kaybını temsil eder, böylece oyuncuya hem oyun dünyasında hem de zihninde bir “kayıp” deneyimi yaşatır.

4.7 Bulgular

Bu bölümde, Control oyunundaki Oldest House içinde yer alan İdari ve Araştırma bölümlerinde bulunan önemli mekânların incelemeleri tablollaştırılarak sunulmuştur. Oyun içerisindeki bu mekânlar, hem fiziksel hem algısal hem de kavramsal boyutlarıyla ayrıntılı bir şekilde değerlendirilmiştir. Mekânların mimari ve tasarım unsurları, kullanıcı üzerinde yarattıkları duygusal etkiler ve kavramsal anlamları bağlamında ele alınarak, her bir alanın özgün özellikleri ve oyunun genel atmosferine katkıları analiz edilmiştir.

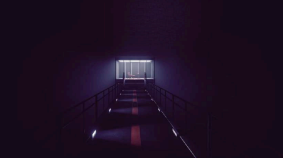
İncelenen mekânlar, oyunun kurgusal evreninde bir araya gelen bilimsel araştırma, doğaüstü fenomenler ve otorite sembolleriyle dolu yapılardır. Bu mekânların fiziksel tasarım özellikleri, sundukları mekânsal algı ve kavramsal anlamları; oyunculara, mekânların işlevleriyle ilgili zengin bir deneyim sunarken oyunun temasına da derinlik katmaktadır. Bu bulgular, oyunun mekân tasarımı ve bu tasarımın oyuncu üzerindeki etkileri arasındaki ilişkiyi anlamlandırmaya yönelik önemli bir çerçeve sunmaktadır.

Analizler, mekansal açıdan daha zengin örnekler sundukları için Executive ve Research sektörlerine ait haritalar çerçevesinde şekillenecektir. Bu haritalar, diğer haritalara kıyasla mekânsal çeşitlilik ve derinlik açısından daha kapsamlı bir analiz imkanı sunmaktadır.

Mekanlar	Görsel	Fiziksel	Algısal	Kavramsal
Yönetici Ofisi		Büyük masa, kitap rafları ve sade mobilyalarıyla aydınlık ve geniş bir ofistir.	Pencereden gelen ışık, mekâna açıklık ve gizem katar; sıcak halı ise ciddiyet sağlar.	Güç ve disiplin temalarıyla otoriter bir atmosfer sunar.
İdari İşler		Yüksek tavanlı, sade mobilyalı, kırmızı halısıyla kapalı bir alandır.	Mekânın genişliği baskı hissi yaratırken, sessizlik ve figürler gizem katar.	Otoriteyi simgeler; doğaüstü figürler paranormal bir kontrolü ima eder.
Merkez İdare		Yüksek tavanlı, geniş ve iki katlı, ortasında büyük siyah üçgen figür bulunan bir alan.	Genişliği ve üçgen yapı, otorite ve metafiziksel bir boyut hissi yaratır.	Güç ve kontrol kavramlarıyla şekillenen, bürokratik bir otoriteyi temsil eden bir merkezdir.

Mekanlar	Görsel	Fiziksel	Algısal	Kavramsal
Yönetim Kurulu Odası		Büyük masa ve çevresindeki sandalyelerle hiyerarşik düzeni vurgulayan geniş bir toplantı odasıdır.	Merkezdeki masa ve yüksek tavan kullanıcıya otorite ve resmiyet hissi verir.	Güç ve karar alma süreçlerinin merkezi olup, otoriteyi temsil eden bir yapıdır.
Kantin		Yüksek tavanlı, ortasında ağaç olan geniş ve açık bir sosyal alandır.	Doğal ışık ve ağaç, mekâna huzur ve rahatlık hissi katar.	Sosyal buluşma ve dinlenme merkezi olarak işlev gören, doğa ile iç içe bir alandır.
Kayıp Mektuplar Arşivi		Yüksek duvarlar ve metal dolaplarla çevrili geniş, çok katmanlı bir arşivdir	Soğuk, gizemli ve ürkütücü atmosfer, kullanıcının kendini kaybolmuş hissetmesine neden olur.	Unutulmuş ve kaybolmuş bilgilerin depolandığı, karmaşık ve kaotik bir arşivdir.

Mekanlar	Görsel	Fiziksel	Algısal	Kavramsal
İletişim Departmanı		Büyük beton sütunlar ve çelik borularla çevrili, açık ofis düzenine sahip geniş bir alandır.	Loş aydınlatma ve yüksek duvarlar, soğuk ve baskılayıcı bir atmosfer yaratır.	Bilgi akışını ve iletişimi kontrol eden, ancak bozulmuş ve terk edilmiş bir merkezdir.
Posta Merkezi		Yüksek sütunlar ve tavana uzanan borularla çevrili, endüstriyel bir alan.	Yüksek tavanlar ve geniş açıklıklar, güçlü ve heybetli bir atmosfer yaratır.	Lojistik ve operasyonel işlemleri simgeleyen işlevsel bir merkezdir.
Hava Basınçlı Sistemler		Beton duvarlar, geniş hava boruları ve metal platformlarla donatılmış endüstriyel bir ortam.	Soğuk ve karanlık atmosfer, mühendislik harikasına dair bir baskı hissi yaratır.	Teknoloji ve kontrolün birleşimini yansıtan, düzen ve güç temalı bir mekândır.

Mekanlar	Görsel	Fiziksel	Algısal	Kavramsal
Özel Hat Odası		Ortasında bir masa ve sandalye bulunan, geniş ve izole bir küresel odadır.	Karanlık ve boşluk hissi, izolasyon ve yalnızlık algısı yaratır.	Yalnızca belirli kişiler için ayrılmış, iletişim ve gücü simgeleyen özel bir alandır.

Tablo 1. İdari Bölüm bulguları

Mekan	Görsel	Fiziksel	Algısal	Kavramsal
Merkez Araştırma		Yüksek beton duvarlar, büyük ağaçlar ve geniş merdivenlerle donatılmış modernist bir alan.	Genişlik ve doğal unsurlar, ferah ve keşif odaklı bir atmosfer sunar.	Bilim ve doğa arasındaki ilişkiyi vurgulayan, araştırma odaklı bir merkezdir.
Dr. Darling'in Ofisi		Bilimsel cihazlarla dolu, dağınık ve işlevsel bir laboratuvar ofisidir.	Belgeler ve cihazlar, yoğun araştırma atmosferini yansıtır.	Bilimsel keşfin kaotik doğasını simgeleyen bir çalışma alanıdır.
Parakineziyo-loji		Geniş, yüksek tavanlı, deney alanları ve bilimsel ekipmanlarla dolu bir laboratuvar.	Renk ayrımları ve geniş boşluklar, merak ve tedirginlik hissi yaratır.	Paranormal hareketlerin araştırıldığı, bilim ve doğaüstünün bulunduğu bir alandır.

Mekan	Görsel	Fiziksel	Algısal	Kavramsal
Parapsikoloji		Geniş, endüstriyel tarzda, bilimsel ekipman ve dosya dolapları içeren bir laboratuvardır.	Yüksek tavanlar ve dramatik ışık, oyuncuya gizem ve belirsizlik hissi verir.	Psşik fenomenlerin incelendiği, bilim ile doğaüstünün iç içe olduğu bir ortamı temsil eder.
Hipnoz Laboratuvarı		Parlak sarı zemin ve yuvarlak ışık kaynağıyla dikkat çeken, düzenli bir laboratuvar.	Sarı renk ve ışık oyunları, mekânı dikkat çekici ve kontrollü hissettirir.	Bilinçaltının keşfedildiği, kontrol ve manipülasyonu simgeleyen bir alan.
Ritüel Bölümü		Yüksek tavanlı, beton yüzeylerle çevrili, geniş bir geçiş alanıdır.	Karanlık ve aydınlık oyunları ile dramatik ve gizemli bir atmosfer oluşturur.	Ritüelistik eylemler için kutsal bir alanı simgeler, doğa ve yapayın birleşimidir.

Mekan	Görsel	Fiziksel	Algısal	Kavramsal
Senkronite Laboratuvarı		Yüksek tavanlı, geniş ve doğal ışıkla aydınlatılan bir laboratuvardır.	Genişlik ve sarı tonlar, sıcaklık ve işbirliği hissi yaratır.	Paralel evren ve olayların eşzamanlılığını araştıran bilimsel bir merkezdir.
HRA Laboratuvarı		Yüksek, sade duvarlarla çevrili ve odak noktası büyük bir cihaz olan bir laboratuvar.	Cihazlar ve soğuk renk tonları, bilimsel nötrlük ve disiplin hissi uyandırır.	Yüksek teknoloji ve bilimsel araştırmaların yürütüldüğü bir güvenlik merkezidir.
Sisli Labirent		Geometrik formlar ve sürekli değişen duvarlarla klasik labirent yapısının ötesinde bir alan.	Sürekli değişen desenler ve ışık, mekân algısını bozarak yön bulmayı zorlaştırır.	Bilincin karmaşıklığını ve bilinmeyenle yüzleşmeyi simgeleyen metaforik bir yolculuktur.

Tablo 2. Araştırma Bölümü bulguları

SONUÇ

Bu araştırma, Control oyununda yer alan Oldest House binasının iç tasarım unsurlarını fiziksel, algısal ve kavramsal boyutlarda analiz etmektedir. Analizler, oyunun mekânsal kurgusunun yalnızca fiziksel bir ortam sunmakla kalmayıp, oyuncunun duygusal ve düşünsel deneyimini yönlendiren çok katmanlı bir alan yarattığını ortaya koymuştur. Oldest House, mekânsal yapılarıyla oyuncuya sıradışı bir deneyim sunarken, her alanın benzersiz tasarım detayları aracılığıyla otorite, gizem ve bilimsel araştırma gibi ana temalara hizmet ettiği görülmektedir.

Araştırma bulguları, iç mekân tasarımının yalnızca görsel bir unsur olarak değil, oyuncuların oyun dünyasındaki etkileşimlerini ve genel oyun deneyimini doğrudan etkileyen çok yönlü bir bileşen olduğunu göstermiştir. Control, mekânsal tasarımın güçlü bir örneğini sunarak, oyunculara tanıdık gelen fakat merak uyandıran bir atmosfer yaratmayı başarmıştır. Mekânsal kurgunun karmaşıklığı ve katmanlı yapısı, oyuncuları oyunun içine çekerek derinlemesine bir oyun dünyası deneyimi sunmaktadır. Yarı gerçekçi tasarım öğeleri, oyuncuların mekânsal farkındalığını artırarak, navigasyonun sezgisel ve akıcı olmasını sağlarken, oyunun atmosferini zenginleştirerek oynanış deneyimini tatmin edici bir hale getirmiştir.

Bu bağlamda, mekânsal tasarımın oyuncuların görevleri ve bulmacaları algılama biçimlerini nasıl etkilediği, araştırmanın önemli bulgularından biri olarak öne çıkmaktadır. İç mekânların kurgusu, oyuncuların stratejik kararlar almasına ve aksiyon anlarında hangi yöne gitmeleri gerektiğine dair bilinçli seçimler yapmalarına olanak tanımaktadır. Bu durum, mekânsal tasarımın oynanış üzerindeki dolaylı fakat güçlü etkisini ortaya koymaktadır.

İncelenen mekânların fiziksel özellikleri, oyunun belirli bir düzen ve hiyerarşi anlayışını temsil ederken; doğal unsurlar ve doğaüstü semboller, oyunun bilim ve doğa arasındaki ilişkiye yönelik vurgusunu güçlendirmektedir. Örneğin, Merkez Araştırma'daki ağaçlar ve HRA Laboratuvarı'ndaki endüstriyel tasarım, bilimsel ilerlemeyle doğa arasında bir bağ kurarken, Sisli Labirent gibi bölümler de oyuncunun mekân ve zamana dair algısını sürekli zorlayan bir ortam yaratmaktadır. Bu bağlamda oyunun kurgusal atmosferi, gerçek ve doğaüstü arasındaki çok katmanlı bir anlatıya zemin hazırlamaktadır.

Oyun tasarımcıları, mekânsal tasarımın oynanışa olan katkılarını göz önünde bulundurarak oyun dünyalarının daha etkileyici, sürükleyici ve oyuncu etkileşimini artıran bir yapıda tasarlanması için bu çalışmanın sonuçlarından faydalanabilirler. Bu bağlamda, yarı gerçekçi mekân kurgularının oyuncu deneyimini nasıl derinleştirdiği ve oyun dünyasına katkıları, oyun geliştiricileri için önemlidir. Benzer şekilde, iç mekân tasarımcıları da oyun sektöründe daha etkin ve yetkin bir rol oynama şansına sahip olabilirler.

Teknolojinin sürekli evrim geçirmesi ve oyun sektörünün hızla gelişmesi, oyunlardaki mekânsal tasarımların giderek daha karmaşık ve etkileyici hale gelmesine yol açmaktadır. Bu durum, oyun tasarımında yenilikçi yaklaşımların ve estetik anlayışların gelişmesine zemin hazırlamaktadır. Bu çalışma, oyunlarda iç mekân tasarımı konusundaki akademik literatürü genişletme ve bu alandaki bilgi birikimini artırmayı amaçlamaktadır. İç mekân kurgularının oynanış üzerindeki etkilerini inceleyen bu araştırma, gelecekte yapılacak çalışmalara da temel oluşturmayı hedeflemektedir. Bu anlamda, çalışmanın bulguları ve sonuçlarının hem akademik alanda hem de oyun geliştirme süreçlerinde referans olarak alınması beklenmektedir.

Ayrıca bu araştırma, oyun içi mekânsal tasarımların yalnızca estetik bir değer olarak değil, aynı zamanda oynanışa doğrudan katkıda bulunan stratejik bir araç olarak kullanılabileceğini vurgulamaktadır. Gelecekteki araştırmalar, bu çalışma üzerinden ilerleyerek, farklı oyun türlerinde ve tasarım yaklaşımlarında mekânsal kurgunun oynanış üzerindeki etkilerini daha geniş bir perspektiften ele alabilir. Böylece, oyun tasarımının dinamik ve sürekli evrilen yapısına katkılar sağlanabilecektir.

KAYNAKÇA

Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 18.

<https://doi.org/10.1177/1046878105282278>

Atkins, B. (2003). *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form*. Manchester University Press.

Berger, J. (1972). *Görme Biçimleri* (N. Ö. Çapan, Çev.). Metis Yayıncılık. (Orijinal çalışma 1972 yılında yayınlanmıştır)

Ching, F. D. K. (2004). *İç mekan tasarımı: resimli* (G. İpek, Çev.). Yapı-Endüstri Merkezi.

Ching, F. D. K. (2002). *Mimarlık: biçim, mekan ve düzen*. Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları.

Control Wiki. (t.y.). *Control Wiki*. Fandom.
https://control.fandom.com/wiki/Control_Wiki (Erişim Tarihi: 15 Ağustos 2024).

Cox, D. (2015). *Interior Design and Environment Art: Mastering Space, Mastering Place*. Erişim tarihi: 23 Temmuz 2024,
<https://www.youtube.com/watch?v=WWXsmnlmADc&t=104s>

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2016). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge.

Göktepe, I. B. (2013). Gerçek Mekân, Sanal Mekân ve Kurumsal Kimlik İlişkisi. *İstanbul Teknik Üniversitesi*.

Güzelsoy, G. (2016, Aralık 16). Dijital oyun tasarımında mekan kurgusu – Mimari tasarım süreç ve etkileşimleri. Erişim tarihi: 7 Ağustos 2024, <https://mimaritasarimsurecveetkilesimleri.wordpress.com/2016/12/16/dijital-oyun-tasariminda-mekan-kurgusu/>

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*. Angelico Press.

Nitsche, M. (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. MIT Press.

Okur, M., & Kızıl, R. (2023). Video oyunlarında çevre ve mekân algısı. *Türk Fen ve Doğa Bilimleri Dergisi*, 15. <https://doi.org/10.54976/tjfdm.1148360>

Önal, S. (2012). Video oyunlarında mekân algısı ve mimari.

Özkan, A. (2007). İç mekan tasarımı kuram ve yöntemleri ışığında günümüz Türk iç mekan tasarımcıları ve tasarım anlayışlarına bir yaklaşım.

Rengel, R. J. (2014). *Shaping Interior Space*. Bloomsbury Academic.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.

Swink, S. (2009). *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Taylor & Francis.

Taş, E. (2022). Video oyunları ve sanal mekan tasarımı. İstanbul.

Totten, C. W. (2014). *An Architectural Approach to Level Design*. CRC Press.

YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezim aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... yıl ertelenmiştir. (1)

Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)

Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

05/11/2024

(İmza)

Mevlüt Berk YÜCA

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

(1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

(2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkânı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ay aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

(3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan iş birliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

ETİK BEYANI

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez,

- Tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

05/11/2024

Mevlüt Berk YÜCA

(İmza)

YÜKSEK LİSANS TEZİ ORJİNALLİK RAPORU

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Aksiyon Oyunlarında Yarı Gerçek İç Mekan Kurgusu: "Control" Oyunu Örneği

Yukarıda başlığı verilen Tezin tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
05.11.2024	125	189149	05.09.2024	4	2509126859

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (tarih 05/11/2024)

Mevlüt Berk Yüca

(İmza)

Öğrenci No.:N21134531

Anasanat/Anabilim Dalı: İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI UYGUNDUR.

Doç. Selin MUTDOĞAN

PROFICIENCY IN MASTER'S THESIS ORIGINALITY REPORT

HACETTEPE UNIVERSITY

Institute of Fine Arts

Semi-Realistic Interior Design in Action Games: The Case of the Game "Control"

The whole report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
05.11.2024	125	189149	05.09.2024	4	2509126859

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded


I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (05/11/2024)

Mevlüt Berk Yüca
Signature

Student No.: N21134531

Department: Interior Architecture and Environmental Design

Program/Degree:

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
			

SUPERVISOR APPROVAL
APPROVED
Assoc. Prof. Selin MUTDOĞAN

