

World of Warcraft Oyununda Mekân Deneyimi

Emine KÖSEOĞLU*, Lütfü DOĞAN**

Öz

Amaç: Çevrimiçi platformlarda toplantılar, eğitimler ve eğlence etkinlikleri giderek yaygınlaşmaktadır. Yaşamın dijital ortama taşınmasıyla sanal dünyalar/mekânlar oluşmaktadır ve insanlar bu dünyaları, oluşturdukları sanal bedenler vasıtasıyla deneyimlemektedirler. Bu araştırmada bu sanal mekân deneyimi anlamak ve ortaya çıkarmak amaçlanmıştır. Sanal mekânı sanal bedeniyle deneyimleyen insanlar nasıl ve ne şekilde tecrübeler edinir; hareket ettikleri algıladıkları mekânda neler hisseder, sorusuna seçilen örneklem olan World of Warcraft oyunundaki sanal mekânlar incelenerek cevaplar aranmıştır. Ek olarak, sanal mekân ve gerçek mekân deneyimleri arasındaki bağlantı sorgulanmıştır.

Kavramsal Çerçeve: Yapımcılar ve yayımcılar hazırladıkları oyunları oynayanların deneyimlerinin keyifli ve etkileyici olmasını hedeflerler. Oyunlarda oluşturulan mekânlar hedeflenen bu deneyimin önemli bir parçasıdır. Kullanıcı/oyuncu mekânı görerek ve içerisinde hareket ederek algılar. Oyuncuların, mekânları okuyarak yönlerini bulabilmeleri ve mekânların birbirlerinden ayır edilebilmesi ve sanal bedenin yerindeymiş gibi gerçekçi hissetmesi amaçlanır. Sanal mekâna dair biliş oluşturarak oyuncu oyunda mekânlarla etkileşime girer, tecrübe eder ve hisseder. Bu araştırmada sanal mekânlar incelenerek yapılacak çıkarımlar sanal mekânların tasarımı ile mekân deneyimi ve gerçek hayatta mekân oluşturma pratikleri için de önem arz etmektedir.

Yöntem: Araştırma nitel durum araştırma modellerinden olan "tek durum-çoklu alt durum" çalışması olarak desenlenmiştir. Sanal mekân deneyimi, örnek olarak seçilen dijital rol yapma oyunu olan World of Warcraft durumu üzerinden incelenmiş ve "durum çalışması" yöntemi ile oluşturulmuştur. Doküman incelemesi yoluyla veriler toplanmıştır. Verilerin analizinde ise "karşılaştırılmalı tematik analiz" kullanılarak karmaşık olan gruptan seçilen temalarla oyun içerisindeki alt durumları oluşturan iki farklı grup için analiz yapılmıştır.

Bulgular: Mekân oluşturma pratiklerinin sanal ortamda mekân oluştururken de kullanıldığı gözlemlenmiştir. Sanal bedeni vasıtasıyla mekânı algılayan insan, gerçek mekân-insan ilişkisine benzer

Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

Geliş/Received: 28.10.2022 **Kabul/Accepted:** 23.02.2023

* Doç. Dr., Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, İstanbul, Türkiye. E-posta: koseogluemine@gmail.com **ORCID** <https://orcid.org/0000-0003-2457-7659>

** Yüksek Lisans Öğrencisi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
E-posta: lutfu.dogan@stu.fsm.edu.tr **ORCID** <https://orcid.org/0000-0002-5639-3777>

deneyimler edinir. Sanal mekânın kendi fiziksel gerçekliğini yaratma imkânıyla gerçek mekândan ayrılır. Oluşturulan sanal bedenın algılamasını istediğini doğal ve yapay mekânları isteği gibi şekillendirerek oluşturabilir.

Sonuç: Araştırmada sanal mekânın sanal beden vasıtasıyla deneyimlemenin gerçek mekân deneyimlerine benzerliği, algılanan mekânın çevresel psikolojisi ve bilişi tespit edilmiştir. Sanal mekânda hareket eden sanal bedenın deneyiminin anlaşılmasının gerçek mekânda yapılacak tasarımlara katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Mekân, Oyun, Deneyim, World of Warcraft.

Spatial Experience in the Game World of Warcraft

Abstract

Purpose: Meetings, trainings and entertainment events are becoming more and more common on online platforms. With the transfer of life to the digital environment, virtual worlds/spaces are formed and people experience these worlds through the virtual bodies they create. In this research, it is aimed to understand and reveal this virtual space experience. The virtual spaces in the game "World of Warcraft", which is the sample chosen for the question "How and in what way do people experience the virtual space with their virtual body, how do they feel in the perceived space they move?", were examined and answers were sought. In addition, it is aimed to associate the virtual space experience with the real space.

Conceptual Framework: Producers and publishers want the games they prepare to deliver an enjoyable and immersive experience to those who play them. The spaces created in the games are also an important part of this experience. It is aimed to find the direction and distinguish them from each other by reading the spaces, and to make the virtual body feel realistic as if it is in place. The user/player perceives the space by seeing and moving in it. By creating a cognition about the virtual space, she/he interacts, experiences and feels the spaces in the rest of the game. In this research, the inferences to be made by examining virtual spaces are important both for the design of virtual spaces created in newly established digital worlds, for understanding how they make people feel, and for the practice of creating spaces in real life.

Method: The research was designed as a "single case-multiple sub case" study, which is one of the qualitative case research models. The virtual space experience was examined through the example of World of Warcraft, the digital role-playing game chosen as an example, and was created with the single case study analysis method. Data were collected by direct observation. In the analysis of the data, comparative thematic analysis was used, and an analysis was made for two different groups which constitute the sub cases in the game with themes selected from the complex group. The concepts obtained as a result of the analysis were associated with the real space-virtual space experience.

Findings: It has been observed that space creation practices are also used while creating spaces in the virtual environment. The person who perceives the space through his virtual body gains experiences similar to the real space-human relationship. It is separated from real space by the possibility of virtual space to create its own physical reality. The gamer can create what she/he wants the created virtual body to perceive by shaping natural and artificial spaces as he wishes.

Conclusion: *In this research, the similarity of experiencing the virtual space through the virtual body to the real space experiences, the environmental psychology and cognition of the perceived space were determined. Understanding the experience of the virtual body moving in the virtual space will contribute to the designs to be made in the real space.*

Keywords: *Space, Game, Experience, World of Warcraft.*

1. Giriş

Küresel ölçekte en hızlı büyüyen sektörlerden biri dijital oyun sektörüdür. Büyüme hızında otomotiv ve enerji gibi temel sektörleri ve eğlence alanının amiral gemisi kabul edilen sinema sektörünü de geride bırakmıştır (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2019, s. 8). Dijital oyun sektöründe her yıl çok sayıda oyun piyasaya çıkmaktadır. Sayının fazlalığı ile oyunlar farklı kategorilerde kümelenir. MMORPG bu kategorilerden biridir. Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (massive multiplayer online role playing game) anlamına gelen tür, genellikle fantastik öğeler içerir. Oyuncular kurmaca sanal evreni oluşturdukları avatar vasıtasıyla deneyimler. Bir araya gelerek rol yaparlar ve sanal dünyanın bir parçası olurlar. MMORPG, gerçek hayatı olabildiğince simultane etmeye çalışır. Bu nedenle oyunun dünyasını sürekli olarak bir dizi kurallarla geliştirmesi gerekir. Oyun motorunun her saat tikiinde gerçekleştirdiği bu kurallar dizisi oldukça komplekstir (Assiotis & Tzanov, 2005, s. 2). Kurulan sanal dünya düzeni kendi içinde tutarlı toplumlar meydana getirir. Mekânları şehirleri oluşturur.

Kendi kurallarına uyan bu sistemler içerisinde gerçek hayatın konularını ilgilendiren çalışmalar yapılmıştır. Örneğin World of Warcraft evreninde bir pandemi salgını olmuştur ve bu konuyla ilgili sağlık alanında araştırma makale yazılmıştır. "Corrupted blood" and Public Health (Girish, 2019) isimli makalede oyun içi yapılan bir mağara savaşında yozlaşmış kan zayıflığı bulaşan bir grup oyuncunun gittikleri her yerde bu zayıflığı bir hastalık gibi yayması ve oyun içi büyük şehirlerin karantinaya alınması durum çalışması olarak incelenmiştir.

Mmorpg oyunu olan World of Warcraft oyunu 2005 yılında Blizzard adlı firma tarafından yayınlanmıştır. Geçen sürede iki yılda bir çıkan ek paketleriyle oyunun hikâyesi ilerletilmiş ve oyuna yeni şehirler eklenmiştir. Güncel olarak dört gezegende toplam doksan iki adet şehir bulunurken, köy ve kasaba ölçeğinde büyüklü küçüklü iki yüz otuz beş yerleşke bulunur. Oyunda hikâye, birbirleri ile savaş halinde olan iki ittifak tarafın etrafında gelişir. İttifaklar farklı ırkların oluşturdukları birlikteliklerdir. World of Warcraft evreninde oyuncuların oyunun hikâyesi içinde seçmek zorunda oldukları bu iki ittifak Alliance ve Horde diye adlandırılır. Tarafların kendilerine ait bayrakları, dilleri, şehirleri ve başkentleri bulunur. Oyun içindeki iki ittifakın karakteristik özellikleri -ideolojileri, düşünce biçimleri ve inançları-kendi başkentlerinin mekân tasarımlarını etkilemiştir.

Oyuncu kurmaca evreni oluşturduğu sanal avatarıyla (sanal bedeniyle) tecrübe eder. Sanal mekâna dair biliş oluşturarak oyunun geri kalanında mekânlarla etkileşime girer, tecrübe eder, hisseder. Bu araştırmada World of Warcraft oyunundaki iki ittifakın başkentlerinden seçilen önemli mekânları incelenerek "Sanal mekânı sanal bedeniyle deneyimleyen insanlar nasıl ve ne şekilde tecrübeler edinir, hareket ettikleri algıladıkları mekânda neler hisseder?" sorusu cevaplanmıştır. Araştırmada sanal mekânlar incelenerek yapılacak çıkarımlar yeni kurulan dijital dünyalarda oluşturulan mekânların tasarımı ve insana hissettirdiklerinin anlaşılması konusunda önem arz etmektedir.

2. Kavramsal Çerçeve

Mekân – Sanal Mekân

Arapçadan dilimize geçmiş "mekân" kavramı, yer, bulunulan yer, ev anlamlarına gelir (<https://sozluk.gov.tr>). Bedenin yerde bulunmasıyla mekân var olur. Mekân kavramı tanımı itibarıyla bir biçime sahip değildir fakat biçimsel elemanlarla birlikte sınırlandırılabilir ve dönüştürülebilir olmasıyla yeniden tanımlanabilir (Güzelkahraman, 2019, s. 8). Bulunan beden ile sınırlandıran yüzeyler arasında kalan algılanan yer mekânı oluşturur.

Mekân, birbirinden kopuk, statik bir yer kaplama olarak değil, insan yaşantısına ve tecrübesine bağlı olarak gelişen bir olgu ve bir bütün olarak yaşantı sürekliliği olarak anlaşılmalıdır (Ülger, 2016, s. 121). Sınır elemanlarının algılanmasıyla beden mekânla etkileşime girer, aldığı verilerden etkilenir ve eylemleriyle mekânı etkiler. Bu etkilenmeler fiziksel ve psikolojik olabilir. Mekân bizi üst kote taşıyabilir, güneşten koruyabilir, duyu organlarımızın edindiği verileri etkileyerek fiziksel olarak güvende, tehlikede, sıkışık, vb. gibi hissettirerek psikolojik olarak doğrudan etkileyebilir.

Kevin Lynch (1960) mekânın asıl anlamının bireylerin zihninde taşıdığı ortak imgeler olduğunu savunarak bu imgeleri yollar, sınırlar, bölgeler, odaklar ve işaret öğeleri olarak tanımlamaktadır. Mekânsal algıyı oluşturan elemanları merkez veya yer (yaklaşma), yönler ve yollar (süreklilik) ile alanlar veya ilgi alanları (sınır) olarak belirlemiştir, böylece mekânın fiziksel öğelerinin algı yönetimi üzerindeki kurucu ve değiştirici etkisine dikkat çekmektedir (aktaran Özkazanç & Esentürk 2020, s. 309).

Sanal (virtual) kelimesi potansiyel ya da kuvvet anlamında kullanılan "virtus" kelimesinden gelmektedir; sanılanın aksine gerçek olanın karşıtı değil, gerçekleşebilir ya da gerçekleşemeyeceği düşünülen herhangi bir şeyin sahip olduğu gücü temsil eder (Bengüler, 2000, s. 20). Sanal mekân ise sanal bedenin bulunduğu, kullanıcı tarafından algılanan sınırlandırıcı öğelerle çevrelenmiş olan mekândır. Dijital ortamda sanal mekân, alternatif bir gerçeklikte var olabilecek bir mekânın potansiyelini barındırır.

Oyuncu, oyunu kendi oluşturduğu karakter ile kontrol ederek onun bedeni ile oynar. Karakterin bedeni onu yönlendiren ve onun aracılığıyla sanal mekânı deneyimleyen gerçek kişi için sanal bedeni tanımlar. Sanal beden-sanal mekân deneyimi gerçek dünyada cihazı kullanan gerçek kişinin edindiği tecrübedir. Sanal beden için olabilecek en uygun mekânların tasarlandığı rol yapma oyunlarında oyuncular çevrimiçi bir şekilde mekânı birçok kişiyle bir arada sanal bedenleri aracılığıyla deneyimler.

Mekânsal Algılama ve Okunabilirlik

Duyular mekândan veri toplar. Mekân hakkında bilgi içeren veriler zihinde algıyı oluşturur. Mekân algısının ne olduğu ve nelerle ilgili olduğu hakkında çeşitli çalışmalar yapılmıştır (Lynch, 1960; Hall, 1969; Trancik, 1991; Gehl, 2011). Lynch gözlemciyi algılanan mekânın parçası olarak kabul eder, hareket halindeki gözlemci parça parça algıladığı görseller üzerinden bütün bir algı oluşturur. Zaman, biyolojik özellikler ve kültürel çevreler algılanan mekânın birer parçalarıdır (Lynch, 1960, s. 6). Edward T. Hall kültürün mekân kullanımı ile ilişkili gözlemler ve teoriler için "proxemics" sözcüğünü kullanır (Hall, 1969). Kültürün görme, işitme ve koklama duyularına farklı önemler verdiğini söyler. Duyuların farklı önemlere sahip olması mekân algısını kişiler için farklı kılacaktır. Algılanan mekânı tasarım girdisi olarak alan Roger Trancik, kentin psikik içeriğini, nesne ve hareket arasındaki ilişkiyi, kentin çizgilerini ve boşluklarını, yer algısına ait girdiler olarak not eder (Trancik, 1991, s. 121). Jan Gehl, algılanan mekândaki mesafe ve yoğunluk, yakınlık ve sıcaklık arasındaki ilişkiye dikkat çeker. Küçük sokaklar mütevazı ve sıcak hissettirirken, geniş sokaklar soğuk ve mahremiyetten uzak hissettirir (Gehl, 2011, s. 69).

Okunabilirlik çevreyi tanımayı ve yön bulmayı kolaylaştırır. Lynch (1960), okunabilirliği, parçalarının kolaylıkla tanınabilmesi ve ortak bir örüntü halinde organize edilebilmesi olarak tanımlamıştır. Weisman'a göre (1981) ise binanın kullanıcıların içinde yollarını bulmalarını kolaylaştırma derecesi önemlidir çünkü bir ortamın okunaksız olması kafa karışıklığı ve eksiklik hissi yaratarak strese neden olabilecektir. Demek ki çevre farkındalığının artması konforu artırır. Dijital oyundaki mekânlarda da okunabilirlik, oyunda konforlu hissettirecek ve oyundan alınan zevki arttıracaktır.

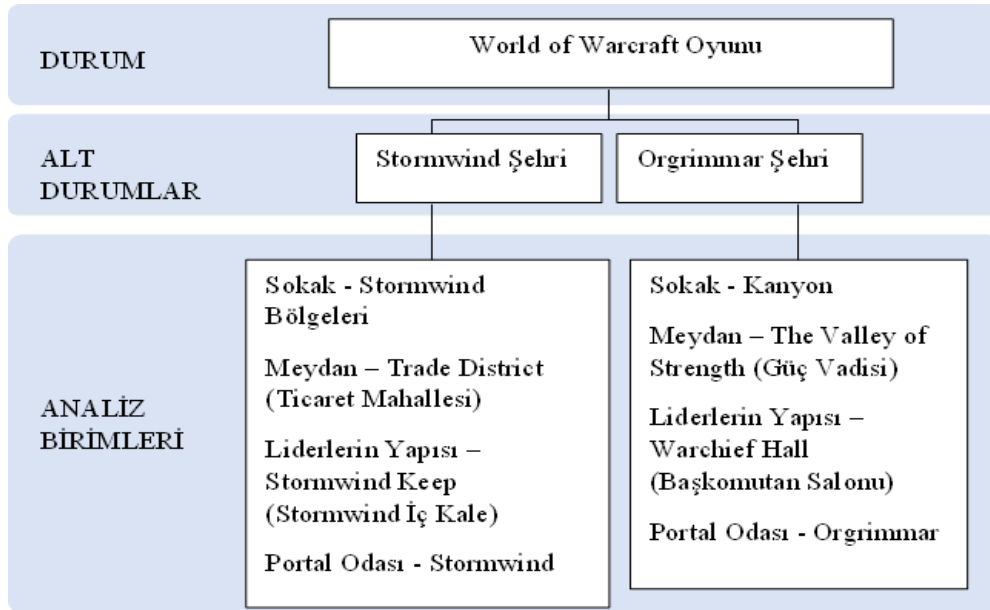
3. Yöntem

Bu çalışma temelde tekli durum çalışması olarak desenlenmiştir. World of Warcraft oyunu durum olarak seçilmiştir. Değişen mekân organizasyonlarında mekân okumaları yapmak ve tercihlerin mekân üzerinde etkisini görebilmek için aynı oyundan iki farklı mekân incelemek için seçilmiştir. Bu mekânlar iki ittifakın başkentleri Stormwind ve Orgrimmar'dır. Bu iki kentin birbirine düşman taraflara aittir ve zıtlık içeren, diğerinden ayırmayı kolaylaştıran öğeler içermektedir. Bu noktadan bakıldığında çalışma tekli durum çalışmasının devamında, çoklu alt durum çalışması olarak desenlenmiştir (Bknz: Tablo 1). Çoklu alt durum deseni tek bir durumun en az iki alt durum üzerinden çalışılabilirliği olarak tanımlanabilir (Ababacar & Liu, 2020, s. 12). Ayrı ayrı incelenen

alt durumlar aslında tek bir durumun alt başlıkları olarak ayrı ayrı incelenir. Araştırmacılar bu yöntemi izlediğinde, belirli bir konunun farklı alt durumlardaki evrimini anlamak ve bu alt durumların karşılaştırılmasından elde edilen yeni bulgulardan sonuçlar üretebilirler (Ababacar & Liu, 2020, s 8). Alt durumların belirlenmesinin ardından, çalışmadaki analiz birimleri (unit of analysis) belirlenmiştir. Bu çalışmadaki analiz birimleri seçilen şehirlerdeki mekânlardır. Durum çalışması olarak ele alınan World of Warcraft oyunundan doküman incelemesi yoluyla veri toplanmıştır. Toplanan veriler tematik analiz kapsamında kodlanarak gösterilmiştir. Karşılaştırılmalı tematik analiz ile seçilen temaların analizi yapılarak daha sonra iki farklı şehir için çıkan analiz sonuçları birbirleriyle karşılaştırılmıştır. Mekândaki farkların mekân deneyimine etkileri gözlemlenmiştir. Elde edilen sonuçlar gerçek hayatta yapılan ve yapılacak tasarımlarda girdi olarak kullanılabilirler önemler arz etmektedir.

Oyun içindeki mekân isimleri terim olarak kabul edildiği için orijinal dilinde bırakılmıştır.

Tablo 1. Çoklu Alt Durum Grafiği



4. Bulgular

World of Warcraft evreninde insan ve ork ırkları birbirine düşman ve zıt davranışlar sergileyen iki ırktır. İnsanların etrafında toplanan ırklar Alliance tarafını, orklar etrafında birlik olan ırklar "Horde" tarafını oluşturur. Mekân deneyiminin inceleneceği şehirler bu iki tarafın başkentleridir.

Oyunu oynarken oyuncular oynayacağı tarafa ait bir karakter oluştururlar. Bundan sonra sadece oynadıkları tarafın bakış açısıyla oyunu oynarlar. Tarafının şehir ve bölgelerinde rahatlıkla gezebilirler, düşmanın bölgelerine girdikleri zaman saldırıya uğrarlar. Oynadıkları şehirleri sahiplenirler ve diğer tarafın gidemediği şehirler rakip şehirler olur. Kapsamı bakımından iki tarafın yerleşim yerleri birbirine denktir. Aynı özellikteki yapılardan eşit sayıda bulunur. Biçimsel, teknik ve malzeme olarak ise birbirlerinden oldukça farklıdır. Çünkü Stormwind, insanlar; Orgrimmar ise orklar tarafından inşa edilmiştir. Mekân deneyiminin iyi anlaşılabilmesi için birbirinin muadili olan mekânlar iki kent içinde seçilerek analiz edilmiştir. Seçilen mekânlar sokaklar, meydanlar, lider yapıları ve portal odalarıdır.

Stormwind

Stormwind Azeroth gezegeninin Eastern Kingdom kıtasının orta kısımlarında yer alan bir liman şehridir. Dünya genelinde farklı kıtalara ve şehirlere gemi yoluyla ulaşım sağlanır. Su ögesi dış çeper oluşturmanın haricinde şehrin içine de nüfuz eder. Kente ulaşımı sağlayan iki ana giriş vardır. Biri Stormwind Limanı'dır (Stormwind Harbor), bu liman şehrin batı tarafındadır. Kara yoluyla girenlerin kullandığı giriş kapısı, güney-doğu tarafında bulunur. Giriş kapısının etrafında başlayan çevreleyen su dolu kanallar şehrin içinde de devam eder ve kenti bölgelere ayırır. Su kanalları kentin hem estetiğine katkı sağlar hem de oyun hikâyesine göre şehirde yapılan taarruzda rakibi yavaşlatıp şehre bir koruma sağlar (Bknz: Resim 1).



Resim 1: Stormwind (Oyun içi görsel)

Sokak - Stormwind Bölgeleri

Stormwind ana yedi bölümden oluşur. Planda bu yedi bölgenin arası suyu ile ayrılmıştır, böylece bu bölgeler daha rahat biçimde okunabilir hale gelir. Su kanalından geçerken bölgenin değiştiği anlaşılır. Aynı zamanda su kanalı iki bölge arasına mesafe koyarak iki ayrı mıntıka olarak algılanmasını kolaylaştırır. Merkezde kalan beş bölge haritada farklı renklerle gösterilir (Bknz: Resim 2). Bu renkler bölgelerdeki çatılarda kullanılan kiremit rengi ve zeminde kullanılan karo renkleri ile ilişkilidir.



Resim 2: Stormwind Şehir Planı (Oyun içi görsel)

Farklı renklerin sembolize ettiği bu beş farklı mahalle, Stormwind'de farklı grupların bulunduğu yerlerdir. Her mahalleyi diğerinden farklı sınıf veya ırktan karakterler yönetir, kendilerinin yapım tekniklerine benzer olarak tasarlanmıştır. Büyücüler Mage Quarter'da (büyücü mahallesi) yaşar ve kendi yapılarını inşa eder sokaklarıyla ilgilenir (Bknz: Resim 3) Zeminde yeşil hâkimken uzun sivri yapılar bulunur. Drawen District'te (cüce semti) ise demirhaneler sokaklarda bulunur, yapılar birer makineye benzer (Bknz: Resim 4). Mekânlarda bu boyutta malzeme ve renk kullanımı oyuncuya yolunu bulmasında yardımcı olur ve aynı şehir

içerisinde, bütün binaların yapı malzemeleri ve tipleri benzerken, farklı mekân deneyimleri tecrübe ettirir. Stormwind'de kaybolma ihtimali çok düşüktür, etrafa hızlıca bakıldığında çatılardan, zeminden ve hatta etraftaki nesnelere hangi tarafın bölgesinde bulunduđu hemen anlaşılabilir.



Resim 3: Mage Quarter (Büyücü Mahallesi) (Oyun içi görsel)



Resim 4: Drawn District (Cüce semti) (Oyun içi görsel)

İlk bakışta en belirgin farkları kendi içlerindeki malzeme ve renk çeşitliliğidir. Stormwind'de nerede olduğunuzu kolayca anlayabileceğiniz zemin ve duvarlarda taş ve çatılarda kiremit renkleri ve zemin ve yüzeylerde malzeme çeşidi bulunur. Stormwind surlarla çevrilidir ve iç bölgeler arası su kanalları istilacıların doğrudan şehrin önemli bölgelerine ulaşmasını engeller.

Doküman incelemesi ile toplanan ham verilerden çekilen kodlar şu şekildedir; su kanalları, bölgeler, kiremitler, zemin karoları, nesnelere, sur. Mekân deneyimine hizmet eden bu kodlar renk, yüzey ve ayırıcı temaları altında kümelenmiştir. Kiremitler ve zemin karoları kodları renk temasının altında; sur yüzey temasının altında ve su kanalı ve bölgeler kodları ise ayırıcı temasının altında kümelenmiştir. Daha sonra elde edilen temalardan renk temalarına okunabilirlik kavramı altında, yüzey ve ayırıcı temalarına ise yön bulma kavramı altında yer verilmiştir (bknz: Tablo 2).

Tablo 2. Sokak - Stormwind Bölgeleri Kodları ve Temaları

Kavram 1 Okunabilirlik	Kavram 2 Yön Bulma
Temalar Renk <ul style="list-style-type: none">• Kiremitler• Zemin Karoları	Temalar Yüzey <ul style="list-style-type: none">• Sur Ayırıcı <ul style="list-style-type: none">• Su Kanalı• Bölgeler

Meydan - Trade District (Ticaret Mahallesi)

İki kent içinde birden fazla meydan özelliği gösteren bölge bulunur. Oyun içi işleve sahip önemli yapıların bulunduğu bu meydanlardan her şehir için oyuncuların en çok kullandıkları seçilmiştir. İki meydanın da ortak özelliği şehirlerde bulunan ve oyuncuların oyun içi eşya alıp satma işini yaptıkları Auction House (müzayede salonu) ve eşyalarını saklayabildikleri bank (banka) bulundurmasıdır. Morfolojik olarak yapılar buldukları şehre özgüdür.

Stormwind'de güneyde bulunan ana girişte görevlerin bulunduğu bir pano vardır. Oyuncular önlerinde duran büyük pano bir yüzeymiş gibi hareket eder. Önünden geçerek şehrin en çok kullanılan yapılarından biri olan Auction House'a (müzayede salonu) girerler. Çıktıklarında ilk gördükleri ortak kullanım alanı olan açık mekânı meydan olarak kullanırlar (Bknz: Resim 5). Bank (banka) ile Auction House (müzayede salonu) arasında kalan bu alan aslında şehre girenlerin karşılaştıkları ilk meydan gibi davranan mekânı değildir. En geniş ya da en ferah

hiç değildir. Peki, birbirleriyle buluşmak için bile bu mekânı seçen kullanıcıların buraya gelme sebebi nedir? Çünkü burada mekân deneyimi yoğun şekilde hissedilir. Önce beden ve mekân arası etkileşim vardır. İnsanlar duvarlara değerken mekândan kopmuş gibi hissetmezler. Bazıları merdivende durur, bazıları ortadaki süs havuzunun üstüne çıkar, böylece farklı yüksekliklerde ve farklı biçimlerde mekânı deneyimlerler. Meydanın yüzeyini oluşturan yapıların malzemeleri aynıdır, fakat biçimleri ve boyutları farklıdır. Malzemenin özdeş olması mekânı uyumlu ve düzenli hissettirir. Fakat yükseklik ve biçim farklılıkları hem onların okunmasını kolaylaştırır hem de mekânı deneyimleyenlerin etkileşimini çeşitlendirerek edindikleri mekân hissini, dolayısıyla oyundan aldıkları zevki artırır.



Resim 5: Stormwind Trade District (Ticaret Mahallesi) Meydanı (Oyun içi görsel)

Stormwind meydanını tanımlayan yapılar birbirinden farklıdır (Bknz: Resim 6 ve Resim 7). Bu yapılar, tanımayı ve tarif etmeyi kolaylaştırır. Mekânda farklı cepheler görmek hem inandırıcılığı artırır hem de oyuncuların buldukları yapıların özel olduğunu bilmeleri onu deneyimleme isteklerini artırır. Kullanıcı merdivende durur veya tercih ettiği cepheye yüzünü döner.



Resim 6: Stormwind Auction House (Müzayede Salonu)(Oyun içi görsel)



Resim 7: Stormwind Bank (Banka) Meydanı (Oyun içi görsel)

Doküman incelemesi ile toplanan ham verilerden çekilen kodlar şu şekildedir; yüksekte oturma, duvara dayanma, cephe, işlev-biçim, bakış yönü, bulunma ve merdiven. Mekân

deneyimine hizmet eden bu kodlar bulunma, yönelme, ses, ayrıştırma ve yükseklikler temaları altında kümelendi. Yüksekte oturma ve duvarlara dayanma kodları bulunma temasının altında; bakış yönü ve bulunma kodları malzeme temasının altında, cephe ve işlev-biçim kodları ayrıştırma temasının altında, merdiven kodu ise yükseklikler teması altında kümelendi. Daha sonra elde edilen temalardan bulunma ve yönelme temalarına etkileşim kavramı altında, ayrıştırma ve yükseklikler temalarına ise ayır edilebilirlik kavramı altında yer verilmiştir (Bknz: Tablo 3).

Tablo 3. Meydan - Trade District (Ticaret mahallesi) Kodları ve Temaları

Kavram 3 Etkileşim	Kavram 4 Ayırt edilebilirlik
Temalar Bulunma <ul style="list-style-type: none">• Yüksekte Oturma• Duvarlara dayanma Yönelme <ul style="list-style-type: none">• Bakış Yönü• Bulunma	Temalar Ayrıştırma <ul style="list-style-type: none">• Cephe• İşlev-Biçim Yükseklikler <ul style="list-style-type: none">• Merdiven

Liderlerin Yapısı -Stormwind Keep (Stormwind İç Kale)

Stormwind, daha öncede bahsedildiği gibi, kraliyet tarafından yönetilir. Kraliyet ailesi oyunda yer alan kutsal güçlere inanır. Kutsal güçler, oyun içinde parlak sarı bir ışıkla simgelenir. Kraliyet ailesinin yaşadığı Stormwind Keep (Stormwind iç kale) şehrin doğusunda ve kentin rakım olarak en yüksek noktasındadır. Kent sakinlerinin üzerinde kraliyet yapısı vardır.

Yapı avludan itibaren mekân atmosferini hissettirir. Eski kralın dev heykelinin iki yanında bulunan merdivenlerden tırmanarak kalenin ön bahçesinden asıl girişe ulaşmaya çalışılırken ailenin gücü hissettirilir (Bknz: Resim 8). Şehir güney yarım kürededir, kale ise şehrin kuzey doğusunda yer alır. Ön bahçede durduğunuz zaman güneş, yani ışık, hep kalenin üstüne vuracak şekilde gelir. Böylece mekân ve ışık ilişkisi oyuncuya hikâyedeki kutsal ışığın bu noktaya düştüğünü gösterir. Aynı zamanda ön bahçeden mevcut kralın selefinin heykelinin omzunda kalenin asıl girişi kalır; bu, eski kralın aileyi ve Alliance'ın yükünü omuzlarında taşımasının anlatımıdır. Ön bahçeden, yani alt kottan bakıldığında perspektif böyledir fakat üst kottan bakıldığında sırtı görünür, kralın heykeli hiçbir zaman ayaklar altında kalmamış olur. Üst kota

çıkılsa da ona yetişilemediğini hissettirir. Mekânı deneyimleyen kişi oyunun kültürünün yardımıyla duyguları ile beraber mekân etkileşimine girer.



Resim 8: Stormwind Keep (Stormwind İç Kale) Avlu (Oyun içi görsel)

Kalenin iç mekânına adım attığınızda ardışık dizilen devasa sütunlar sıraya geçmiş askerler gibidir (Bknz: Resim 9). Mavi rengi Alliance tarafının rengini simgeler, bu sebeple kolonlar da mavi renklidir. Bu kolonların arkasında kalan bir kapıda diğer soylu lordların bulunduğu oda vardır. Fakat kraliyet ailesine açılan bu holde kapı görünmez. Kapı gizlenerek mekânın bütünlüğü sağlanmıştır. Mekân bir bakışta okunur, yüzeyler temizdir, odağı koridorun açıldığı taht odasında toplar. Oda kentteki tek sekizgen planlı odadır. Sekiz, numerolojide iktidarı ve gücü simgeler. Duvarlarda hiç pencere yokken tavanda büyük pencereler yerleştirilmiştir (Bknz: Resim 10). Gökten gelen ışıkla yapı gökle mistik bir irtibat kurar. Atmosferik mekân okuması devam eder. Tahtı ve kralı aydınlatan ışık, kralın ve kutsalın öneminin algılanmasını sağlar.



Resim 9: Stormwind Keep (Stormwind İç Kale) Ana Hol (Oyun içi görsel)



Resim 10: Stormwind Keep (Stormwind İç Kale) Taht Odası (Oyun içi görsel)

Döküman incelemesi ile toplanan ham verilerden çekilen kodlar şu şekildedir; gün ışığı, heykel, kolon, hol, pencere ve taht. Mekân deneyimine hizmet eden bu kodlar aydınlık-karanlık, açıklıklar ve obje temaları altında kümelenmiştir. Gün ışığı kodu aydınlık-karanlık temasının

altında; pencere ve hol kodları açıklıklar temasının altında ve heykel, kolon ve taht kodları ise obje temasının altında kümelenmiştir. Daha sonra elde edilen temalar olan aydınlık-karanlık, açıklıklar ve obje temalarına mekân atmosferi kavramı altında yer verilmiştir (Bknz: Tablo 4).

Tablo 4. Liderlerin Yapısı -Stormwind Keep (Stormwind İç Kale) Kodları ve Temaları

Kavram 5 Mekân Atmosferi
Temalar
Aydınlık-karanlık
<ul style="list-style-type: none">• Sarı• Gün ışığı
Açıklıklar
<ul style="list-style-type: none">• Pencere• Hol
Obje
<ul style="list-style-type: none">• Heykel• Kolon• Taht

Portal Odası -Stormwind

Her iki şehirde de dünyası genelinde hızlı ulaşımı sağlayan ışınlanma odaları bulunur. Odalar şehirlere üç yıl önce eklenmiştir. Böylece dünyası büyüdükçe şehirlerarası ulaşım hızlandırılmıştır. Odalarda bulunan her mavi ışıklı çember başka bir şehre ışınlanmayı sağlar.

Stormwind'in portal odası bir kulenin içerisinde yer alır. Oda T plan şeklindedir. Uzun kenarın bir ucundan odaya girilir. T'nin kısa kenarının her iki ucunda farklı yerlere ışınlanmayı sağlayan portallar bulunur. Gökyüzüne doğru uzanan bu binanın iç mekânda da kat yüksekliği oldukça fazladır. İç mekân üst kottan bir pencere vasıtasıyla aldığı güçlü bir ışıkla aydınlatılır. Pencerenin üzerinde kraliyet amblemi olan aslan büstü yer alır (Bknz; Resim 11). Pencere, T'nin üç köşesinin birleştiği merkezde bulunur. Merkezinde de zeminde de bir hareket ve malzeme farklılaşması vardır. Genellikle temiz beyaz kesme taş kullanılmıştır. Taşların arasında kalan yerlerde doğal malzemeler olan su ve bazı bitkilerle de hem rahatlatıcı bir görüntü verir hem de estetiğe olan düşkünlükleriyle medeniyetlerini ön plana çıkarır.



Resim 11: Stormwind Portal Odası (Oyun içi görsel)

Doküman incelemesi ile toplanan ham verilerden çekilen kodlar şu şekildedir; sarı ışık, aslan, merkez, simge, mavi, bayrak, doğa ögesi. Mekân deneyimine hizmet eden bu kodlar aydınlatma elemanları, odak ve işaretler temaları altında kümelenmiştir. Sarı ışık kodu aydınlatma elemanları temasının altında; merkez ve aslan kodları odak temasının altında ve simge, mavi ve doğa ögesi kodları ise işaretler teması altında kümelenmiştir. Daha sonra elde edilen temalar olan aydınlatma elemanları, odak ve işaretler temalarına mekân simgesellik kavramı altında yer verilmiştir (Bknz: Tablo 5).

Tablo 5. Portal Odası –Stormwind Kodları ve Temaları

Kavram 6 Simgesellik
Tema
Aydınlatma Elmanı
<ul style="list-style-type: none">• Sarı Işık
Odak
<ul style="list-style-type: none">• Merkez• Aslan
İşaretler
<ul style="list-style-type: none">• Simge• Mavi• Doğa Ögesi

Orgrimmar

Orgrimmar, Kalimdor kıtasının orta kısımlarında yer alan bir şehirdir. Horde'un üyesi olan diğer ırkların şehirlerine zeplinler ve portallar ile ulaşım sağlar. Şehir bir kanyonun içerisinde yer alır. Kanyonun yüzeyi şehir için bir sur oluşturur. Kente ulaşımı sağlayan üç giriş vardır. Girişler kanyonda bulunan açıklıklara sur kapıları eklenmesi ile oluşturulmuştur. Kuzeyde, doğuda ve güneyde birer giriş bulunur (Bknz: Resim 12). Zepline ve portal odalarına olan yakınlığı ve şehrin güney tarafında kalan bölgelerin daha yoğun olması sebebiyle daha çok güney kapısı kullanılır.



Resim 12: Orgrimmar Plan (Oyun içi görsel)

Sokak - Kanyon

Orgrimmar kanyon arasında kalmış korunaklı bir şehirdir. World of Warcraft rol yapmaya dayalı bir savaş oyunudur, iki kent iki düşman tarafın başkenti olduğu için kendilerince savunma yöntemleri vardır. Orgrimmar kanyon içine sıkışarak onu sur gibi kullanır. Şehrin girişleri kanyonun açıklıklarından, kuzey ve güneyde birer tane olmak üzere, sur kapısı ile sağlanır (Bknz: Resim 13). Yüksek kanyon şehrin dış konturunu oluşturur. Kayadan çeper ile dış çevreden ayrılır. Çevre ilişkilerinin okunamaması oyuncu için o an kentin hangi noktasında olduğunu anlamasını zorlaştırır. Kent dışını ve gökyüzünü görmeyi zorlaştırır. Toprak yüzeyin tüm şehri kaplaması, mekânın okunabilirliği açısından dezavantaja sebep olur. Kent aynı tavrı, malzeme ve renk yüzey ile sarılmıştır. Zemin ile kanyon yüzeyi aynı renk olduğu için tüm şehre kırmızı toprak rengi hâkimdir. Bu durum her yerin birbirine benzemesine sebep olur. Göz hizasında kanyon yüzeyleri her tarafı sarar, farklılık oluşturmaz. Uzakta görünen kanyon ile oyuncu iletişime geçemez (Bknz: Resim 14). Beden-mekân ilişkisi kurulamayınca bu devasa yüzeyler oyuncular tarafından görünmez, okunmaz olur. Farklılaşmayan bu yüzey bir süre sonra okunmaz olur. Aynı oranda ve şekilde yinelenen yüzey mekân tanımında kendi varlığını kaybeder.



Resim 13: Orgrimmar Sur Kapısı (Oyun içi görsel)



Resim 14: Orgrimmar Kanyon (Oyun içi görsel)

Şehirde ikisi büyük ikisi küçük dört bölge vardır. Büyük merkezlerden biri ana giriş olan güney kapısının açıldığı meydandır. Diğeri ise kıvrılarak giren kuzey girişinin ulaştığı iki farklı kottan oluşan alandır. Bu iki merkez arasında sokaklar yükselen kanyon sebebiyle sıkışmıştır. Çevrenin algılanamaması, yüzeylerin farklılaşmaması ve gökyüzünün de görülememesi sebebiyle yön de anlaşılabilir. Yönünü tayin edemeyen kişi gittiği yer ile geldiği yerdeki mekân benzerlikleri sebebiyle sokaklar arasında kaybolabilir. Şehir haritasından gidilen yeri takip etmek gerekir.

Sıkışmış sokaklar arasında yüzeylerde de şehrin merkezinde kanyonun bir parçası yükselir. Buraya zeplin kuleleri inşa edilmiştir. Zemindeki iki yüzey arasında sıkışmış sokakların aksine çevresi açıktır. Fakat mekânı oluşturan yüzey, çatı, zemin gibi öğelerin eksikliği sebebiyle çevre farkındalığı yine oluşmaz. Birbirinin aynı iki zeplin kulesi aslında Horda ait farklı şehirlere yolculuk etmenizi sağlar. Fakat hangi taraftan geri inileceği veya hangi kulenin gidilmesi gereken kule olduğunu anlamak zordur. Çünkü iki kule birbirinin aynıdır ve ikisinin de çevresi ile kurduğu ayırt edici bir farklılık da yoktur. (Bknz: Resim 15).



Resim 15: Orgrimmar Zeplin Kuleleri (Oyun içi görsel)

Doküman incelemesi ile toplanan ham verilerden çekilen kodlar şu şekildedir; Kanyon, toprak rengi, kuleler, çevre. Mekân deneyimine hizmet eden bu kodlar renk, benzerlik, yüzey ve fark edilme temaları altında kümelenmiştir. Toprak rengi kodu renk temasının altında; yüzey-zemin ve kuleler kodları benzerlik temasının altında, kanyon kodu ayırıcı temasının altında, çevre

kodu ise fark edilme temasının altında kümelendi. Daha sonra elde edilen temalardan renk ve benzerlik temalarına okunabilirlik kavramı altında, yüzey ve fark edilme temalarına ise yön bulma kavramı altında yer verilmiştir (Bknz: Tablo 6).

Tablo 6. Sokak – Kanyon Kodları ve Temalar

Kavram 1 Okunabilirlik	Kavram 2 Yön Bulma
Temalar Renk <ul style="list-style-type: none">• Toprak Rengi Benzerlik <ul style="list-style-type: none">• Yüzey-Zemin• Kuleler	Temalar Yüzey <ul style="list-style-type: none">• Kanyon Fark edilme <ul style="list-style-type: none">• Çevre

Meydan - The Valley of Strength (Güç Vadisi)

Orgrimmar'ın en çok kullanılan şehir kapısı güney kapısıdır. Kanyon açıklığına inşa edilmiş sur kapısı içinde dikdörtgen hol bulunur. Bu hol metalde zemin ve duvar kaplamalarında metal plakalar kullanılmıştır. (Bknz: Resim 16). Etrafı kapalı olan bu koridorda aydınlatma için havada asılı ateşleri açık meşaleler vardır. Hol zemininde çıkan metal sesleri savaşta çarpışan kılıç kalkan sesleri gibidir. Horde tarafının savaşçı kişiliğini yansıtır. WoW'da şehir ve bölgelerin kendine ait müzikleri vardır. Oyuncu Orgrimmar'a girdiğinde Horde müziğinin yoğun davul sesli müziği çalmaya başlar. Yine Horde tarafının güç ve onur uğruna savaşmalarını hatırlatır.



Resim 16: Orgrimmar Güney Kapsı (Oyun içi görsel)

Güney girişi şehrin en büyük ve daha yoğun kullanılan meydanına ulaşır. Meydan sanal bedeninin ilişkiye giremeyeceği kadar büyüktür. Aşırı geniş olduğu için sınırları okunmaz, yüzeyler ile ilişki kurulamaz. Oyuncuların sosyalleşmesi için değil, orduların toplanması için bu büyüklükte yapılmıştır (Bknz: Resim 17). Zaten oyun hikâyesi içinde bu meydanda Horde ordularının toplandığı olmuştur. Askerlerin tertibi için uygun olan bu alan oyuncuların mekân deneyimlerini geniş ve tanımsız bir alanda yaşamasına neden olur. Beş büyük yapının açıldığı bu geniş boşlukta barınmak, durmak isteyen oyuncular tutunacak yüzey ve duracak yer bulamazlar. Yüzeyle etkileşime giremeyen kullanıcı belirli başlı renkleri ve ye nesnelere yüzeymiş gibi bilinçdışı olarak kabullenir. Parke taşlarının bittiği sınırdaki sanki görünmez bir yüzey varmış gibi dışarı adım atmamaya çalışırlar. Bekleyeceği veya oyundan çıkacağı zaman üzerinden adımla geçebileceği bir çite karakterini yaslar. Beden-mekân etkileşimini yönlendirildiği sanal karakterinde sağlayamazsa düşeceğinden korkar adeta. Stormwind'de onlarca yüzey ve meydan arasından kullanıcılar mekân deneyiminin yoğun olduğunu seçerler. Orgrimmar'dakilerin ise girişe en yakın en büyük açıklıkta dururlar. Bu alana kendilerince tanımlama oluşturabilecek sınırları ararlar. Horde'un başkentindeki diğer dört merkezin daha küçük meydanları da yine benzer şekilde kanyon yüzeyinin içine bulunan kopuk yapıların

bulunduğu yerdir. Valley of Honor diye geçen merkezdeki meydan diğerlerine göre daha çok öge barındırır ve daha anlamlıdır fakat ulaşımın olarak en geride kaldığı için kullanıcılar burayı tercih etmez. Birbirine benzeyen yapılar ve yolları arşınlayarak buraya gelmek keyifli değildir. Kullanıcı mekân okunabilirliği pek az olan kanyon arasındaki daracık vadide ilerlemek istemez. Valley of Strength hemen giriştedir ve ulaşımı kolaydır.



Resim 17: Orgrimmar The Valley of Strength (Güç Vadisi) (Oyun içi görsel)

Orgrimmar meydanında işlevleri farklı kamusal yapılar bulunmasına rağmen hepsinin cepheleri benzerdir. Aynı kütlelerin farklı oran ve boydaki halleri gibi dizilmişlerdir (Bknz: Resim 18 ve Resim 19). Müzayede evini tarif etmek oldukça zordur. Tüm yapılar aynı engebeli zemine oturur, hepsinin girişindeki basamak sayısı aynıdır. Büyük bir boşluğun içinde tekil yapılar birbirlerinin aynıdır. Farklı olduğu detaylar varsa da yapının işlevi veya tasarımı ile ilişkilendirmez, gelişigüzel detay farklarıdır. İnsanlar yapılarla etkileşime girmeyi tercih etmezler. Genellikle boş alanda patika izlerinin sınırlarında dururlar.



Resim 18: Orgrimmar Bank (Oyun içi görsel)



Resim 19: Orgrimmar Auction House (Oyun içi görsel)

Doküman incelemesi ile toplanan ham verilerden çekilen kodlar şu şekildedir; davul sesi, cephe, işlev-biçim, sınırları bulamama, görünmez sınırlar, durma ve yapı hacimleri. Mekân deneyimine hizmet eden bu kodlar bulunma, yönelme, ses, ayırıştırma ve büyüklükler temaları

altında kümelenmiştir. Görünmez sınırlar kodu bulunma temasının altında; sınırları bulamama ve durma kodları yönelme temasının altında, davul sesi kodu ses temasının altında, cephe ve işlev-biçim kodları ayrıştırma temasının altında, yapı hacimleri kodları ise büyüklükler teması altında kümelenmiştir. Daha sonra elde edilen temalardan bulunma, yönelme ve ses temalarına etkileşim kavramı altında, ayrıştırma ve büyüklükler temalarına ise ayır edilebilirlik kavramı altında yer verilmiştir (Bknz: Tablo 7).

Tablo 7. Meydan - The Valley of Strength (Güç Vadisi) Temaları ve Kodları

Kavram 3 Etkileşim	Kavram 4 Ayırt edilebilirlik
Temalar	Temalar
Bulunma <ul style="list-style-type: none">Görünmez sınırlar	Ayrıştırma <ul style="list-style-type: none">Cepheİşlev-Biçim
Yönelme <ul style="list-style-type: none">Sınırları bulamamaDurma	Büyüklükler <ul style="list-style-type: none">Yapı Hacimleri
Ses <ul style="list-style-type: none">Davul Sesi	

Liderlerin Yapısı - Warchief Hall (Başkomutan Salonu)

Farklı ırkların bir araya gelip oluşturduğu birlik olan Hord'un yönetimi soylu bir ailenin görevi değildir. Birliği oluşturan ırklar ve liderleri tarafından seçilen başkomutan Horde'u yönetir. Asıl amacı ise ordulara komutanlık etmektir. Gücüne ve karizmasına güvenilen liderin yapısı olan Warchief Hall (başkomutan salonu) yeri ordularını toplayabileceği en geniş açıklığın hemen önünde, meydanın ortasındadır (Bknz: Resim 20). Orgrimmar'ın okunması zor koridorlarına girmeden, rahatça ulaşılabilir. Giriş kapısı görece geniştir. Ama unutulmamalıdır ki Horde tarafında ekseriyetle nesnelere tümü Alliancesin kullandıklarının bir buçuk iki katıdır. Alliances için Hordelerin kullandığı silahlar yaşadıkları evler hep daha büyüktür. Bunun sebebi ırkların boyutu sebebiyle kullanıcı ölçeğinin değişmesidir. Oyun içinde her oluşturduğunuz karakterle bir bakıma farklı bir mekân okuması ve ölçeklendirmesi yapılabilir. Egosantrik mekân deneyimi oldukça ilginçtir. Yunan mitolojisindeki minatora benzeyen tauren ırkı için kapının yüksekliği fiziksel bedeninin uzunluğunun iki katıdır. Fakat cücelerden biraz daha kısa olan goblin ırkı için kapı yüksekliği bedeninin altı katıdır. Başkomutanın odasına girerken bir kapı yoktur, çünkü kendi de halkın içinden gelmiş bir askerdir. Arada ince bir hol olsa da geçirgenlik engellenemez.

Mekân, sadece ince bir koridorla dıř ve iç olarak ayrılır. Hiç penceresi yoktur. Iřık almayan oda başkomutanın řahsi gücünün okunmasını sađlar. Iřığa ihtiyacı olmadığını simgeler. Meřaleler ile aydınlatılan mekânda tavandan fıřkırarak kırmızı perdelerden sarkan metal çok kollu bir avize bulunur (Bknz: Resim 21). Metal bıçak gibi tavana saplanmıştırd perdeler kan gibi kırmızı akmaktadır. WoW bir savař oyunudur, sekizgen planlı kolay ulařılabilen řehrin meydanındaki iç mekânda olabildiđince vahřidir. Oyuncu mekânın mekân atmosferinin aktarılması için oluřturulan biçimleniřte ve nesne kullanımıyla bunu sezer.



Resim 20: Ogrimmar Warchief Hall (Oyun içi görsel)



Resim 21: Ogrimmar Warchief Hall iç mekân (Oyun içi görsel)

Doküman incelemesi ile toplanan ham verilerden çekilen kodlar şu şekildedir; giriş, avize, perde, ateş ve gölge. Mekân deneyimine hizmet eden bu kodlar aydınlık-karanlık, açıklıklar ve obje temaları altında kümelenmiştir. Ateş ve gölge kodları aydınlık-karanlık temasının altında; giriş kodu açıklıklar temasının altında ve avize ve perde kodları ise obje temasının altında kümelenmiştir. Daha sonra elde edilen temalar olan aydınlık-karanlık, açıklıklar ve obje temalarına mekân atmosferi kavramı altında yer verilmiştir (Bknz: Tablo 8).

Tablo 8. Liderlerin Yapısı - Warchief Hall (Başkomutan Salonu) Temaları ve Kodları

Kavram 5 Mekân Atmosferi
Temalar
Aydınlık-karanlık
<ul style="list-style-type: none">• Ateş• Gölge
Açıklıklar
<ul style="list-style-type: none">• Giriş
Objeler
<ul style="list-style-type: none">• Avize• Perde

Portal Odası - Orgrimmar

Stormwind'de ışınlanma odası gökyüzüne uzanana bir kulede bulunurken Orgrimmar tersine bodrum katındadır. Sur duvarlarının arasından odaya girilir. Doğal ışık almayan oda yine çıplak ateş ile aydınlatılmıştır (Bknz; Resim 22). Ateş kullanımı yoğundur. Aydınlatmayı sağlarken bir yandan Horde tarafının duyguları ile hareket etmesini simgeler. Ateş kırmızı ve yürek ile ilişkilendirilmiştir.



Resim 22: Ogrimmar Portal Odası (Oyun içi görsel)

Odanın zeminini oluşturan metal ızgaranın altında ateşlerin yükseldiği çukur vardır. Ateşin üstünde güvende ama aynı zamanda tetikte hissedilir. Dairesel bir plan şemasına sahip bu odada bir eşitlik hissi de vardır. Tüm şehirler ve dünya köşesiz, tarafsız bir odada toplanmıştır. Dairenin dış kenarı üzerine yerleştirilmiş sıra sıra portalların merkezinde Horde amblemi bulunur. Horde etrafında tüm mekânların uzantısı birleşmiştir. Işınlanma yapılacak her şehrin portal başında bayraklar çeşitli renk kullanımlarıyla ayırt ediciliği sağlanmıştır. Etrafta vahşi hayvan kemikleri de taşıyıcı eleman olarak kullanılmıştır.

Doküman incelemesi ile toplanan ham verilerden çekilen kodlar şu şekildedir; açık alev, daire-eşitlik, amblem, ızgara ve kırmızı. Mekân deneyimine hizmet eden bu kodlar aydınlatma elemanları, odak ve işaretler temaları altında kümelenmiştir. açık alev kodu aydınlatma elemanları temasının altında; daire-eşitlik kodu odak temasının altında ve amblem, kırmızı ızgara kodları ise işaretler teması altında kümelenmiştir. Daha sonra elde edilen temalar olan aydınlatma elemanları, odak ve işaretler temalarına mekân simgesellik kavramı altında yer verilmiştir (Bknz: Tablo 9).

Tablo 9. Portal Odası – Orgrimmar Kodları ve Temaları

Kavram 6 Simgesellik
Tema
Aydınlatma Elmanı
<ul style="list-style-type: none">• Açık Alev
Odak
<ul style="list-style-type: none">• Daire-Eşitlik
İşaretler
<ul style="list-style-type: none">• Amblem• Kırmızı• Izgara

İki Kent Mekân Deneyimi

Oyuncuların kentteki tavırlarına ve davranışlarına mekân etki eder. Çoğu zaman insan bunun farkında olmayabilir. Fakat mekân içinde kullanıcı onunla beraber var olur. Nerede duracağı hakkında düşünmeden okuyabildiği zemin çizgisine yaklaşır, ayırt edeceği yerde durmayı tercih eder. Çevrenin, mekânın atmosferine durduğu yerden dâhil olur, atmosferi hisseder, simgeleri okur. Stormwind'de çevreyi malzeme ve renkleriyle çabuk kavrar; yolu tariflemek, çevre ile gidilecek yönü ilişkilendirmek kolaydır. Orgrimmar'da ise haritaya bile bakarak yön bulmak zordur. Haritadaki şekiller, renkler ve büyüklükler bile benzerdir. Stormwind'de kendine özgü yapılar çevreyi tanımayı kolaylaştırır, farklı mekânlar arasında sevip sevmemeye göre daha iyi bağlar kurulabilir. Bulunmaktan zevk alınan mekânlar, görmenin özlediği köşeler olabilir. Mekân biçimleri, uzaklık ve yakınlıkları içinde bulunma hali değiştikçe mekân atmosferi de değişir. Böylece mekân deneyimi Stormwind'de oldukça farklılaşır. Fakat Orgrimmar'da yüzeyler oyuncunun etkileşime giremeyeceği kadar uzaktır. Sürekli ve aynı biçimde olduğu için nerede olduğunu kavramayı zorlaştırır. Yapıların renkleri taşıyıcıları ve biçimleri çoğunlukla benzerdir. Atmosfer genel olarak kent içinde aynı renk tonlarındadır. Açık ateş, kan rengi çatılar bayrak ile duygulara; onura, gurura ve savaşa verdiği simgeleyen nesnelere şehrin her yanındadır. Stormwind, Alliance tarafındaki mekânları içinde yaşayan oyunculara konforu hissettirir, zevk sahibi kutsal bir hane içinde aydın kimseler olduğuna inandırır. Orgrimmar ise Horde oyuncularına zor şartlarda bir araya gelmiş, her an yola çıkmaya hazır savaşçı bir topluluğa üye olduklarını anlatır. Oyuna dahil olan yabancı bir kimse ilk

tecrübesinde bile bu farkı rahatça söyleyebilecektir. Örneklerde mekânın ne şekilde olduđu ve kullanıcının üzerindeki etkisi görölmektedir.

Tüm bu farklılıklara rağmen iki şehirde benzer özellikler de vardır. Yapılan araştırmada aynı yapı tiplerinde farklı kotlara ulaşılmasına rağmen benzer temalara ve aynı kodlara ulaşılmıştır. Sokak alt başlığı için Stormwind'de ve Orgrimmar'da okunabilirlik ve yön bulma kavramları listelenmiştir. Okunabilirliğin altında Stormwind'de renk, Orgrimmar'da renk ve benzerlik temaları; yön bulma kavramı altında Stormwind'de yüzey ve ayırıcı, Orgrimmar'da yüzey ve fark edilme temaları bulunmaktadır. Meydan alt başlığı için iki şehirde de etkileşim ve ayırt edilebilirlik kavramları vardır. Etkileşim kavramı altında Stormwind'de bulunma ve yönelme teması Orgrimmar'da ise bunlara ek olarak ses teması; ayırt edilebilirlik kavramı altında Stormwind'de ayırıştırma ve yükseklikler, Orgrimmar'da ayırıştırma ve büyüklükler temaları vardır. Lider yapıları alt başlığı için iki şehirde de mekân atmosferi kavramı altında aydınlık-karanlık, açıklıklar ve obje temaları bulunur. Portal odaları alt başlığı içinse iki kent içinde simgesellik kavramı altında aydınlatma elamanı, odak ve işaretler temaları bulunur (Bknz: Tablo 10). Benzer temalara ulaşılması iki kentin özelliklerinin denk olduğunu gösterir. Oyun iki tarafı seçen oyuncuların birbirlerine denk mekân deneyimini tecrübe etmesini ister. Hangi biçimdeki mekânda olacağı seçtiği tarafıyla ilişkili olarak tercihine kalacaktır oyuncunun. Ama nitelik olarak mekânlar birbirlerinden daha fazla özelliğe sahip değildir. Göreceli olarak daha iyi diye nitelendirilebilir. Stormwind'de yatay sirkülasyon vardır, sokaklar rahat okunur ama bölgeler arası geçişler sınırlandırılmıştır. Yapılarda Alliance'a özgü öğeler varır, kraliyete ve kutsala ait objeler bulunur. Orgrimmar'da yatay hareketle beraber dikey bir sirkülasyon da vardır. Horde'a özgü ve ırkların beraberliğini anlatan objeler bulunur.

Tablo 10. Tüm Kodlar, Temalar ve Kavramlar

Kavram 1	Kavram 2	Kavram 3	Kavram 4	Kavram 5	Kavram 6
Okunabilirlik	Yön Bulma	Etkileşim	Ayrt Edilebilirlik	Mekân Atmosferi	Simgesellik
Temalar	Temalar	Temalar	Temalar	Temalar	Tema
Renk	Yüzey	Bulunma	Ayrıştırma	Aydınlık-karanlık	Aydınlatma Elmanı
<ul style="list-style-type: none">KiremitlerZemin KarolarıToprak Rengi	<ul style="list-style-type: none">SurKanyonNesneler	<ul style="list-style-type: none">Yüksekte OturmaDuvarlara dayanmaGörünmez sınırlar	<ul style="list-style-type: none">Cepheİşlev-Biçim	<ul style="list-style-type: none">SarıGün IşığıAteşGölge	<ul style="list-style-type: none">Sarı IşıkAçık Alev
Benzerlik	Ayırıcı	Yönelme	Yükseklikler	Açıklıklar	Odak
<ul style="list-style-type: none">Yüzey-ZeminKuleler	<ul style="list-style-type: none">Su KanalıBölgeler	<ul style="list-style-type: none">Bakış Yönü	<ul style="list-style-type: none">MerdivenYapı üst kotları	<ul style="list-style-type: none">PencereHolGiriş	<ul style="list-style-type: none">MerkezAslanDaire-Eşitlik
	Fark edilme	Ses	Büyükükler	Obje	İşaretler
	<ul style="list-style-type: none">Çevre	<ul style="list-style-type: none">BulunmaSınırları bulamamaDurmaDavul Sesi	<ul style="list-style-type: none">Yapı Hacimleri	<ul style="list-style-type: none">HeykelKolonTahtAvizePerdeler	<ul style="list-style-type: none">SimgeMaviDoğa ÖgesiAmblemKırmızıIzgara

5. Sonuç

Oyunda sanal karakter beden imgesidir. Duyguları ve görüşü olan bu sanal karakter vasıtasıyla kişi sanal mekânı kendi deneyimler. Sanal bir mekânda beden imgesi dolaşır, mekân okumaları gerçektir. Oyuncu kendi tecrübeleriyle ve istekleriyle mekânda sanal imgeyi dolaştırır. Hareket halinde olan bu avatar diğer çevrimiçi oyuncularıyla bir araya gelerek kamusal mekânları deneyimler ve oluşturur. Mekânın atmosferini yaratır. Şehirlerin her birinde de iki adet müzayede salonu vardır fakat ikisinde de sadece biri kullanılır. Çünkü kullanıcı mekânı deneyimler ve tercihini yapar. Bilinçli veya bilinç dışı olarak her kullanıcı sınırları belli, okuması kolay ama yüzeyde ve kotlarda çeşitlilik içeren rahat ulaşılabilen mekânı tercih eder.

Farklı kültürler ve yaşam formlarıyla beraber sonsuz ihtimaller karşımıza çıkar. Fakat her durumda mimari mekân kendin var etmeye çalışır. Sanal beden aracılığıyla da olsa mekân deneyimi gerçek hayattakine benzerdir. Beden yerine beden uzantısı olarak nitelenebilecek dijital bir beden vasıtasıyla gerçek kişi mekânı deneyimler. Gördüğü renklerden, malzemelerden, yüzeylerden etkilenir. Kendi kullanımıyla, kullandığı yollar, durduğu yerler ile mekânı tanımlar. Yüzeylerle kurduğu ilişkiler mekân hakkında yeni kullanıcılara fikir verir. İki zıt

karaktere sahip bu toplulukların ne kadar farklı olduklarını, neyi önemsediklerini, boyutlarını, sadece mekânlarını ve kullanıcılarının mekân içindeki tavırlarını gözlemleyip öğrenmek mümkündür. Böylece mimarlık insanın girdiđi her yerde kendini bulacaktır. İnsan duyularıyla topladıđı verilerle çevreyi tanımlamaya ve çevresini tanımlamayı devam ettikçe mekânı oluşturmaya devam edecektir.

Mekân deneyimini ve kitlelerin o mekândaki hareketlerini dijital oyunlar üzerinden veya herhangi sanal mekânda bir araya gelen insan üzerinde incelemek gerçek hayattaki mekânlar için ipuçları vermektedir. Sanal mekânlar gerçek mekân tasarımında ve mekânın kullanıcı üzerindeki etkilerini gözlemleyebileđimiz simülasyonlar oluşturma potansiyelini barındırmaktadır. Böylece mekân tasarımında dođru girdileri saptama konusunda bazı temel soruları tasarımcı tekrar sorabilecektir. World of Warcraft gibi dünya çapında yüksek oyuncu sayısına sahip bir oyun kamusal mekân tasarlarken oyuncuların mekân içerisindeki hareketlerini, davranışlarını dikkate alır. Oyuncular hem mekân atmosferinden etkilenmeli hem de iyi tasarlanmış mekân iddiası olan yerde rahat hareket edip mekân deneyiminden zevk almalıdır. Görece oyun içi hikâyede kötü tasarlanmış bir şehirde de hareket kabiliyeti kısıtlanmadan mekânın önermelerini algılayabilmelidir. Dijital oyunda mekân kullanıcının his, hareket ve zevki için tasarlandıđını söylemek mümkündür. Bugünkü hayatta mekân tasarımının merkezinde insan vardır. Stormwind-Orgrimmar karşılaştırmasından sonra kullanıcının çevre ile kolaylıkla etkileşime geçebileceđi ve deneyimlerken rahat edebileceđi mekân tasarımları yapmanın öneminin tekrar sorgulanması ve temel tasarım sorularının bugün için tekrar sorulması ihtiyacı hissedilebilecektir.

KAYNAKÇA

ABABACAR, S., & LIU, E. (2020). Categorization of case in case study research method: New approach. *Knowledge and Performance Management*, Cilt 4(1), 1. doi: 10.21511/kpm.04(1).2020.01

ANKARA KALKINMA AJANSI. (09.05.2020). Dijital oyun sektörü raporu. Erişim Tarihi: 09.05.2020, <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf>

ASSIOTIS, M., & TZANOV, V. (2005). A distributed architecture for massive multiplayer online role-playing games. İçinde proceedings of 5th acm sigcomm workshop on network and system support for games (NetGames' 06), Makale (No. 4).

BENGÜLER, Y. E. (2000). Bilgisayar teknolojisi ve internet mimarlıđı nasıl etkilemektedir? (Doktora Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul

GEHL, J. (2011). *Life between buildings*. Washington: Island Press.

GIRISH, N. (2019). "Corrupted blood" and public health. *Berkeley Scientific Journal*, Cilt 24(1). doi: 10.5070/BS3241046896

GÜZELKAHRAMAN, B. Ö. (2019). Mekan ve insan ilişkisinde yer duygusunun sanal gerçeklikle deneyimlenmesi üzerine bir inceleme (Yüksek Lisans Tezi) TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi Ekonomik ve Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara

HALL, E. T., (1966). *The hidden dimension*. Amerika: Anchor Books Publisher.

LYNCH, K. (1960). *The image of the city*. Cambridge: MIT press.

ÖZKAZANÇ, S., & ESENTÜRK, T. (2020). Sanal gerçeklik oyunlarındaki mekân algısı: pubg oyunu örneđi. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 18, 308-320. doi: 10.18026/cbayarsos.669530

TRANCIK, R. (1991). *Finding lost space: theories of urban design*. New York: John Wiley & Sons.

ÜLGER, E. (2016) Mimarlık fenomenolojisi ve mekan kavramı üzerine fenomenolojik-hermeneutik bir inceleme: heidegger mimarlara ne der? *Felsefe Dünyası*, Cilt 63, 116-154.

WEISMAN, J. (1981). Evaluating architectural legibility: Way-finding in the built environment. *Environment and Behavior*, Cilt 13(2), 189-204. doi: doi.org/10.1177/0013916581132004