

Mobile Applications Encourage the Use of Open and Green Spaces: Sample of Pokemon Go

Osman ZEYBEK^{1*}

¹: Ankara University, Faculty of Agriculture, Department of Landscape Architecture, Ankara.

*: Corresponding Author, osmanzeybek@windowslive.com.

Abstract

Virtual World has turned into a platform that we can reach anywhere and anytime of our life, especially with growing mobile technology. Beyond that, with various virtual reality applications, it has become easier for people to organize, direct and encourage their own lives. One of the most recent and popular practices that have encouraged today's young people, who have become passive in terms of moving, to go hiking in the city, spend time in the parks, and make these activities regular, has undoubtedly become the Pokémon Go game. Pokémon Go is a virtual reality based game that was launched on July 6, 2016, which encourages people to walk regularly, and visit parks and squares. The application, the mobile game version of the Japanese anime series named Pokémon, which was first launched in Turkey at ATV on January 31, 2000 and soon became a big fan base, also received much attention in our country. In this study, Pokémon Go, which was announced as the most downloaded app on Appstore and Google Play in the first week of publication, focused on the daily life effects of users and tried to detect changes in their habits about public space usage.

Keywords: Virtual reality, augmented reality, open and green spaces, user habits, Pokémon Go

Suggested Citation

Zeybek, O. (2017). Mobile Applications Encourage the Use of Open and Green Spaces: Sample of Pokemon Go. *Inonu University Journal of Arts and Design*, 7(15), 99-113.

Mobile Applications Encourage the Use of Open and Green Spaces: Sample of Pokemon Go

Extended Abstract

Introduction

Virtual World has turned into a platform that we can reach anywhere and anytime of our life, especially with growing mobile technology. Beyond that, with various virtual reality applications, it has become easier for people to organize, direct and encourage their own lives. One of the most recent and popular practices that have encouraged today's young people, who have become passive in terms of moving, to go hiking in the city, spend time in the parks, and make these activities regular, has undoubtedly become the Pokémon Go game. Pokémon Go is a virtual reality based game that was launched on July 6, 2016, which encourages people to walk regularly, and visit parks and squares. The application, the mobile game version of the Japanese anime series named Pokémon, which was first launched in Turkey at ATV on January 31, 2000 and soon became a big fan base, also received much attention in our country.

Material and Method

Material of this study consists of the literature review, technological magazines, Pokémon Go game, and user feedback. Method of the study based on a survey, conducted both in person in the field, and prepared on Google Forms and shared with certain social media groups related to the Pokémon Go game. As of July 09, 2016, the Pokemon Go game has been tracked, updated according to the updates and improvements in the game, its date and contents.

Results and Discussion

In order to be able to make progress, it is necessary to frequently go for a walk in the city, especially to visit the city parks and squares regularly. There are four reasons for the game to force users to walk in the city:

- Different types of pokémon are scattered around different parts of cities. For example, in order to catch a water type Pokémon, it is necessary to go to the water on the map. Therefore, it is possible to find more water type pokémon in coastal cities

such as İstanbul, İzmir and Antalya than in Ankara. However, it is necessary to take regular walks and explore the different parks and squares of the city.

- Pokeballs and other equipment used when catching Pokémon can be obtained from points called Pokéstop. These points are especially concentrated in urban parks, busy streets and squares.

- In order to make progress in the game, the captured pokémon is trained and fought with the pokémon of other players in the centers called gym, and the gym is tried to be seized. For each gym that is seized, coins can be spend in game's store.

- Each player can carry no more than 9 pokémon eggs. There are three kinds of eggs, 2 km, 5 km and 10 km. To crack these eggs, the specified amount of walking condition is set.

The Pokémon Go game and space associations clearly show that the use of open and green spaces, especially by young people, has increased awareness of space organization, distance perception, space design, and plastic objects. For example, in the game, the statue at the entrance of the State Opera and Ballet building in Ankara is said to belong to the world-famous soprano Leyla Gencer. Since it is constantly shared in such spatial representations, it seems to have made a great contribution to non-informed players. Besides, on the game screen, the presence of a compass in the upper right corner helps the city to map in the minds of the players, as well as which streets extend in what direction.

The most obvious result of the work is that people can walk, move and do sports with increased reality applications. While many public spots within the scope of fight against obesity try to lead people to an active life, the Pokémon Go game and the majority of the young population have begun to serve this purpose.

A large majority of the participants stated that they had regular and longer walking periods after they started playing the game, and they began to discover other parks,

artistic objects, squares and streets of the city. In addition, thanks to the game, users have become aware of the sculptures and artistic objects around them.

Today's people, who are increasingly lazy with the development of technology and beginning to adapt to a more sedentary life, can also be driven to live a more mobile life

by using technology, virtual or increased reality based practices. The more fun these apps are, the better they can be advertised, the more people they can reach and the more effective they can be to fight obesity. At the same time, it can also help people to examine the environment in more detail, spend more time outdoors and socialize.

Açık ve Yeşil Alanlarının Kullanımını Teşvik Eden Mobil Uygulamalar: Pokemon Go Örneği

Osman ZEYBEK^{1*}

¹: Ankara Üniversitesi, Ziraat Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Ankara.
^{*}: Sorumlu Yazar, osmanzeybek@windowslive.com.

ÖZET

Sanal dünya, özellikle mobil teknolojilerin gelişmesiyle hayatımızın her anında ve her yerde erişebildiğimiz bir platforma dönüşmüştür. Bunun da ötesinde, çeşitli sanal gerçeklik uygulamalarıyla birlikte insanların hayatlarını düzenlemesi, yönlendirmesi ve kimi konularda kendini teşvik etmesi daha kolay hale gelmiştir. Hareket etme açısından pasifleşen günümüz genç nüfusunu kentte yürüyüşe çıkmaya, parklarda vakit geçirmeye ve bu aktiviteleri düzenli hale getirmeye teşvik eden en güncel ve popüler uygulamalardan biri, şüphesiz Pokémon Go oyunudur. Pokémon Go, sanal gerçeklik temelli, insanları düzenli yürümeye, parkları ve meydanları ziyaret etmeye teşvik eden bir oyun olarak 6 Temmuz 2016 tarihinde kullanıma sunulmuştur. Türkiye’de ilk olarak 31 Ocak 2000’de ATV’de yayınlanmaya başlanan ve kısa süre içinde büyük bir hayran kitlesi oluşturan Pokémon isimli Japon anime dizisinin mobil oyun versiyonu olan uygulama da ülkemizde fazlasıyla ilgi görmüştür. Bu çalışmada, yayınlandığı ilk hafta içinde Appstore’da ve Google Play’de tüm zamanların en çok indirilen uygulaması olduğu duyurulan Pokémon Go oyununun, kullanıcıların günlük yaşantılarına etkileri üzerinde durulmuş ve kamusal alan kullanımına dair alışkanlıklarındaki değişiklikler tespit edilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, açık ve yeşil alanlar, kullanıcı alışkanlıkları, Pokémon Go.

Önerilen Atıf

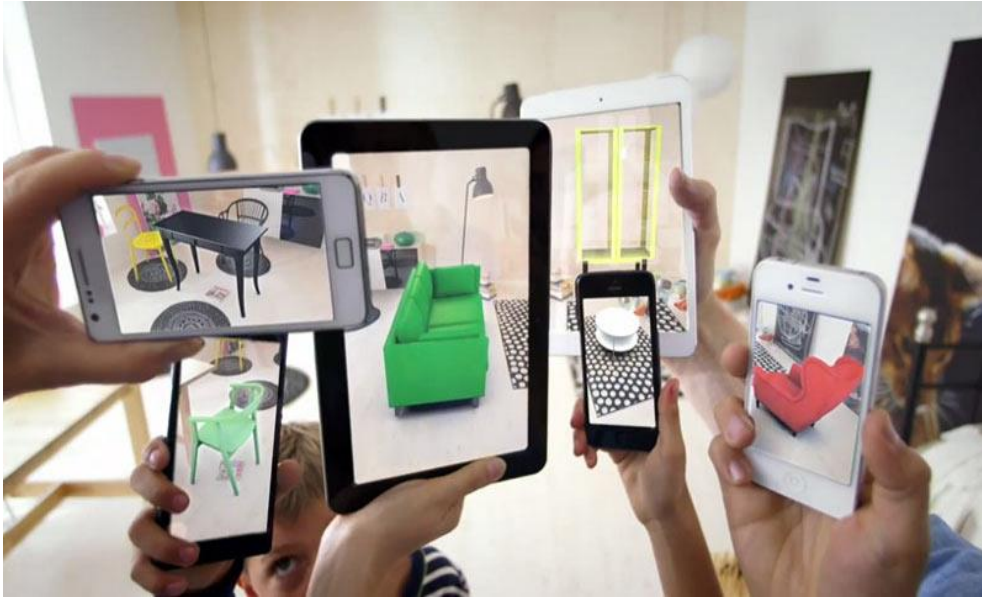
Zeybek, O. (2017). Açık ve Yeşil Alanlarının Kullanımını Teşvik Eden Mobil Uygulamalar: Pokemon Go Örneği. *Inonu University Journal of Arts and Design*, 7(15), 99-113.

1. GİRİŞ

Sanal gerçeklik, kullanıcılarına gerçekmiş izlenimi veren, bilgisayarlar aracılığıyla yaratılan dinamik bir ortamla karşılıklı iletişim olanağı tanıyan bir benzetim modelidir (Bayraktar ve Kaleli, 2007). Sherman ve Craig (2003) tarafından sanal gerçeklik, etkileşimli bilgisayar simülasyonlarından oluşan, katılımcının konumunu ve eylemlerini hissedeni, bir veya daha fazla duyunun geri bildirimini değiştiren veya güçlendiren, simülasyona (sanal dünyaya) ait hissi veren bir ortam olarak tanımlanmıştır. Günümüzde birçok alanda kullanılan sanal gerçeklik uygulamaları, bilgisayar oyunları alanında da kendini göstermektedir. PC ya da konsol oyun cihazlarından ziyade, akıllı cep telefonları ve tablet bilgisayarlar gibi internete bağlanabilen, güçlü işletim sistemleri olan ve taşınabilen cihazlarda sanal gerçekliğe dayalı oyunlar daha ön plana çıkmaktadır.

Sanal gerçekliğin özelleştirilmiş bir hali olan AR (augmented reality – artırılmış gerçeklik), çeşitli uygulamalarda hayatımıza girmiştir. Cihazların cisim tanıma özelliği kullanılarak, sanal nesnelere gerçek görüntülerin üzerine bindirilmesine AR denilmektedir. Bu teknolojiyi faydalanabilmeniz için; bulunduğunuz ortamda internet erişiminin ve elinizde artırılmış gerçeklik

çi tanımlayacak cihazların (akıllı gözlük, akıllı telefon ya da tablet) bulunması gerekir. Ayrıca Augmented Reality üzerine tanımlanmış olan uygulamalardan birinin bu cihazınızda yüklü olması da şarttır. Augmented Reality denince akla ilk gelen sektör pazarlama olmaktadır. Firmalar, ürünlerini daha interaktif bir şekilde pazarlamak için bu teknolojiyi kullanarak yaptıkları uygulamaları tercih etmektedirler (Anonim, 2017c). Örneğin İsveçli mobilya ve ev dekorasyon mağazası IKEA, kataloğundaki ürünlerin kullanılması düşünülen yerde nasıl görüneceği ile ilgili müşterilere daha kolay fikir vermek amacıyla bir AR uygulaması geliştirmiştir (Şekil 1). Telefonların kamerasını kullanarak, kadrajdaki alana bir mobilyayı sanal olarak yerleştiren uygulama, kullanıcılar tarafından da oldukça beğenilmiştir. Aynı şekilde Filli Boya markasının AR uygulaması da, müşterilerin bir mekânı boyamadan önce daha kolay karar vermesine yardımcı olmak amacıyla, akıllı telefonların kamerasını kullanarak duvarları istenen renkte göstermektedir. Bunların dışında bazı restoran zincirlerinin bile AR uygulamaları aracılığıyla, sipariş edilen yiyeceğin büyüklüğüne ve masada nasıl duracağına dair fikir edinmek mümkün hale gelmiştir (Anonim, 2016b).



Şekil 1. IKEA'nın AR uygulaması (Anonim, 2017i).

Mobile Applications Encourage the Use of Open and Green Spaces: Sample of Pokemon Go

Ülkemizde 31 Ocak 2000 ve 13 Aralık 2000 yılları arasında yayınlanan Pokémon isimli Japon anime çizgi film dizisi oldukça ilgi çekmiştir. Pocket monsters (cep canavarları) isminin kısaltılmışı olan Pokémon, ilk olarak Game Freak tarafından 1996'da rol yapma oyunu (RPG – Role Playing Game) olarak Game Boy için çıkmıştır. Amerika'da ise 1998 yılında piyasaya sürülmüştür. Yine Nintendo'nun sahibi olduğu Mario serisinden sonra dünyadaki en başarılı video oyunu tabanlı medya ürünüdür. Pokémon; anime, manga, kart oyunu, oyuncak, kitap ve daha birçok ürün olarak karşımıza çıkmıştır. Pokémon dünyası, yapımcı Satoshi Tajiri'nin çocukluk hobisi olan böcek toplamanın yansımasıdır. Oyundaki ve çizgi filmdeki Pokémon eğitmenlerinin görevleri, bulunabilecek tüm Pokémonları yakalamak ve Pokémonları eğiterek güçlü bir takım oluşturup diğer eğitmenlerle mücadele ederek en güçlü Pokémon eğitmeni olmaktır. Pokémon, şiddet yapısı ve pokémonların evrim geçiren yaratıklar olması İncil'deki yaratılış öğretisine ters düştüğünden dolayı bazı Hıristiyanlar tarafından eleştirilmiştir. Ancak Vatikan yaptığı açıklamada Pokémon'un tamamıyla hayal ürünü olduğunu ve değerlere zarar vermediğini açıklamıştır. 1999'da 9 yaşlarında iki çocuk, Pokémon oyun kartlarının kendilerini kumara alıştırdığı gerekçesiyle Nintendo'ya dava açmıştır. 2001'de Pokémon oyunları ve kartları Suudi Arabistan'da yasaklanmıştır. Sebebi ise kart oyununda yer alan altı uçlu yıldızın Siyonizm'i, haçların Hıristiyanlığı, üçgenlerin ise Masonluğu temsil ettiği iddiası ve kart oyununun İslam'da sakıncalı olan kumara benzemesidir. Pokémon ayrıca materyalizmi destekleyen olguları sebebiyle de eleştirilmektedir. 16 Aralık 1997'de 635 Japon çocuk epilepsi krizleri nedeniyle hastanelik olmuştur. Sebebi ise Pokémon'un "Dennō Senshi Porygon" ("Electric Soldier Porygon", 1. sezon 38. bölüm) isimli bölümüdür. Bu bölümde patlama sonucu mavi ve kırmızı parlak

ışıklar saniyede birkaç defa değişerek görünmüştür. Araştırmalara göre bu tür ışık efektleri daha önce epilepsi krizi geçirmiş olmayanlarda bile krize sebep olabilmektedir (Anonim, 2017a).

Pokémon çizgi filmi Türkiye'de ilk olarak Atv'de 31 Ocak 2000'de yayına girmiştir. Atv, yeniden yayınlanan bölümlerin dahi çok yüksek reyting alması üzerine yayın saatini kademeli olarak önce 17.30, sonra 18, en sonunda da ana haber öncesine yani 18.30'a almıştır. Böylece Pokémon, Türkiye'de ana haber öncesi yayınlanan ilk anime olmuş olmuştur. 30 Ekim 2000 tarihinde, Mersin'de bir çocuğun kendisini Pokémon zannederek oturduğu apartmanın yedinci katından atlayıp hayatını kaybetmesi sonucu Pokémon'a olan tepki birden büyümüştür. Bu haberi takiben 25 Kasım'da Kilis'te yaşayan bir çocuğun da kendisini Pokémon zannederek beşinci kattan atlayıp yaralanmasının ardından Sağlık Bakanlığı, çocuk ve ruh sağlığı uzmanlarından oluşan bir "Pokémon Kurulu" toplamıştır. Kurul, Pokémon'un çocukların ruh sağlığını olumsuz etkilediğine ve çizgi filmin yayından derhal kaldırılması gerektiğine yönelik bir karar almıştır (Anonim, 2017b).

Türk televizyonlarında sadece bir yıl yayınlanmasına rağmen büyük bir hayran kitlesi oluşturan çizgi film, zamanla etkisini yitirmiştir. 16 yıl sonra, akıllı telefonlara ve tablet bilgisayarlara indirilebilen bir AR oyunu olarak 6 Temmuz 2016'da piyasaya sürülmesinin ardından, bir hafta içinde Appstore ve Google Play'de tüm zamanların en çok indirilen uygulaması olmuştur (Anonim, 2016a).

Bu çalışmada, 6 Temmuz 2016 tarihinde piyasaya sürülen, AR oyunu Pokémon Go'nun, kullanıcıların günlük yaşantılarına etkileri üzerinde durulmuş ve kamusal alan kullanımına dair alışkanlıklarındaki değişiklikler tespit edilmeye çalışılmıştır.

2. MATERYAL VE YÖNTEM

Araştırmanın materyalini literatür taraması, Pokemon Go oyunu ve kullanıcı görüşleri oluşturmaktadır. Araştırmanın yöntemini ise Google Formlar üzerinde hazırlanan ve

Pokemon Go oyunu ile ilgili çeşitli sosyal medya gruplarında belirli aralıklarla paylaşılan, parklardaki oyuncularla görüşme esnasında yapılan anketler ve oyun

kapsamında yapılan alan incelemeleri oluşturmaktadır. 09 Temmuz 2016 tarihinden itibaren Pokemon Go oyunu takip edilmiş, oyundaki güncellemeler ve geliş-

meler, tarih ve içeriklerine göre kaydedilmiştir. Anket, makalenin sonuna eklenmiştir.

3. BULGULAR

Araştırma bulguları, anket sonuçları ve oyun kapsamında yapılan alan incelemelerini içeren iki farklı bölüm halinde değerlendirilmiştir.

Pokémon Go Oyunu ve Mekân İlişkileri

Pokémon Go oyunu, veri tabanı olarak daha önce piyasaya sürülen bir AR oyunu olan Ingress'i kullanmaktadır. Ingress, artırılmış gerçeklik yaklaşımıyla, akıllı telefonlar için geliştirilmiş olan konum temelli bir sanal gerçeklik oyunudur. Google'ın sahibi olduğu Niantic Labs tarafından 15 Kasım 2012'de ilk beta versiyonu Android tabanlı aletler için piyasaya sürülmüştür. Firma 24 Temmuz 2014'de de oyunun Apple iOS versiyonunu çıkarmıştır. Oyun Google Maps'in altyapısını kullanır ve dünya üzerindeki bina, heykel, tarihi ve sanatsal eserler ile sanal bir dünyayı birleştirir. Oyunda birbiriyle rekabet halindeki iki grup mümkün olan en çok gerçek alanı, sanal bir şekilde kontrol altına almaya çalışır. Oyunu oynayabilmek için sokağa çıkıp gezmek ve portal adı verilen bu yapılara ulaşmak gerekmektedir (Anonim, 2017d). Dolayısıyla Ingress'in yoğun şekilde oynandığı bölgelerde Pokémon Go oyunu da oynanabilmektedir.

Oyunda bir ilerleme kaydedebilmek için kent içinde sık sık yürüyüşe çıkmak, özellikle kent parklarını ve meydanları düzenli şekilde ziyaret etmek gerekmektedir. Oyunun, kullanıcıları kentte yürüyüş yapmaya zorlamasının dört nedeni vardır:

- Farklı pokémonlar kentlerin farklı yerlerine dağılmış şekilde bulunmaktadır. Örneğin su türünde bir Pokémon yakalamak için su kıyısına gitmek gerekmektedir. Dolayısıyla İstanbul, İzmir, Antalya gibi kıyı kentlerde, Ankara'dakine göre daha fazla su pokémonu bulmak mümkündür. Ancak bunun için düzenli yürüyüşler yapmak ve

kentin farklı parklarını ve meydanlarını keşfe çıkmak gerekmektedir.

- Pokémon yakalarken kullanılan toplar ve diğer ekipmanlar, Pokéstop adı verilen noktalardan temin edilebilmektedir. Bu noktalar ise özellikle kent parklarında, işlek cadde ve meydanlarda yoğunlaşmaktadır.
- Oyunda ilerleme sağlanabilmesi için yakalanan pokémonların eğitilerek gym adı verilen merkezlerde diğer oyuncuların pokémonlarıyla savaştırılır ve gymler ele geçirilmeye çalışılır. Ele geçirilen her gym için, oyun içi alışveriş yapmaya yarayan coin'ler elde edilir. Gym adı verilen merkezler de aynı pokéstoplar gibi kent parklarında, işlek cadde ve meydanlarda yoğunlaşmaktadır.
- Her oyuncu en fazla 9 pokémon yumurtası taşıyabilmektedir. Oyunda 2 km, 5 km ve 10 km olmak üzere üç çeşit yumurta vardır. Bu yumurtaları çatlatmak için, belirtilen miktar kadar yürüme şartı konmuştur.

Oyunun en göze batan sorunu, sadece büyük kentlerde yeterli sayıda pokéstop ve gym bulunmasıdır. Küçük yerleşimlerde oyunu oynamak, bahsedilen merkezlerin olmaması nedeniyle imkânsız hale gelmektedir. Ankara, Pokémon Go oyununda rahat şekilde ilerlemek için yeterli imkânlarla sahiptir. Altınpark, Gençlik Parkı, Güvenpark, Kuşulu Park, Dikmen Vadisi, Atatürk Bulvarı gibi yerlerde çok sayıda pokéstop ve gym bulunmaktadır. Örneğin sadece Ankara Gençlik Parkı'nda 37 adet pokéstop ve 3 adet gym bulunurken, yaklaşık 60.000 nüfusu olan Afyon'un Sandıklı ilçesinde 3 pokéstop ve 1 gym bulunmaktadır (Şekil 2). İstanbul'da oyunun en yoğun oynandığı bölgelerin Taksim, İstiklal Caddesi, Cihangir, Karaköy, Tarihi

Mobile Applications Encourage the Use of Open and Green Spaces: Sample of Pokemon Go

Yarımada, Kadıköy, Üsküdar gibi tarihi ve turistik yerler olduğu tespit edilmiştir. Ankara'da ise Altınpark, Ulus, Gençlik Parkı, Güvenpark, Atatürk Bulvarı, Seğ-

menler Parkı, Kuğulu Park, Dikmen Vadisi gibi, çoğunlukla açık ve yeşil rekreasyon alanlarında yoğunlaşmaktadır.



Şekil 2. Gençlik Parkı'nın pokéstop ve gymleri.

Oyun piyasaya sürüldüğü sıralarda kullanıcılar kent içindeki heykelleri, parkları, sanatsal objeleri, meydanları birer pokéstop ya da gym olarak işaretleyebilmekteydi. Daha sonra, oyuncuların önlerine gelen her şeyi bir pokéstop ya da gym olarak işaretlemeye başlamasıyla bu işlem tamamen kaldırılmıştır.

Oyunun enteresan bir ayrıntısı ise, genellikle dini yapılarda da pokéstop ve gym gibi sürekli ziyaret edilmesi gereken noktaların işaretlenmiş olmasıdır. Bu bağlamda Hindistan hükümeti, ibadethanelerde ve tarihi mekânlarda insanların

Pokémon Go oynamasını bir saygısızlık olarak değerlendirip, oyunun ülke çapında yasaklanmasına kadar vermiştir (Anonim, 2017e). Şekil 2'de görüldüğü üzere, Amerika Birleşik Devletleri'nde de oyunun kiliselerde oynanmasından rahatsız olan bazı rahipler, kilise bahçelerine "Find Pokémon outside, find Jesus inside (Pokémonu dışarıda, İsa'yı içeride bul)" gibi uyarılar asılmıştır (Anonim, 2017f). Ülkemizde ise Diyanet-Sen başkanı Mehmet Bayraktutar, Temmuz 2016'da verdiği röportajda oyunun dini değerlere zarar verdiği gerekçesiyle yasaklanmasını talep etmiştir (Anonim, 2017g).



Şekil 2. ABD’de Pokémon Go oyuncularının kiliselere sırf oyunu oynamak için gelenlere tepki olarak rahipler tarafından asılan yazılardan biri (Anonim, 2017f).

Oyun oynandığı sırada yürüme hızını algılamakta ve bir araç içinde seyahat edildiği takdirde bunu algılayıp kendi kendini devre dışı bırakmaktadır. Bu durum da yürüme zorunluluğunu desteklemektedir.

Oyunu oynarken oyuncunun tüm dikkatinin cep telefonunda olması gerekmektedir. Dolayısıyla bu durum, yoğun trafiği olan caddeler, şantiyeler gibi tehlike arz eden mekânlarda dolaşan oyuncular için bir risk

faktörü oluşturmaktadır. Bunu oyunculara hatırlatmak amacıyla 31 Temmuz 2016’da gelen güncellemenin ardından, oyun her açıldığında “Do not play Pokémon Go while driving (Araç kullanırken Pokémon Go oynamayın)”, “Do not enter dangerous areas while playing Pokémon Go (Pokémon Go oynarken tehlikeli bölgelere girmeyin)”, “Do not trespass while playing Pokémon Go (Pokémon Go oynarken özel mülke izinsiz girmeyin)” gibi uyarılar verilmektedir (Şekil 3).



Şekil 3. Pokémon Go oyunu açıldığı an ekranda beliren uyarılardan bazıları.

Mobile Applications Encourage the Use of Open and Green Spaces: Sample of Pokemon Go

Oyunun AR (arttırılmış gerçeklik) özelliği sayesinde, bir pokémonla karşılaşıldığı zaman cihazın kamerası otomatik olarak açılmakta ve belli bir açıdan pokémonu görebilmektedir (Şekil 4). Dolayısıyla oyuncular sanki bir yerin fotoğrafını çekiyor gibi telefonlarını sabit tutarak pokémonu yakalamaya çalışırlar. İstanbul'da bir oyuncu, Şişli Emniyet Çocuk Büro Amirliği'nin önünde karşılaştığı bir pokémonu

yakalamak için telefonunu binaya doğrulttuğu sırada, binanın fotoğrafını çektiği zannedilerek polisler tarafından gözaltına alınmıştır (Anonim, 2016c). Oyunda, istendiği takdirde kamera devre dışı bırakılabilmektedir. Bu durumda çevredeki pokémonların yakalamak için telefonu herhangi bir yere doğrultma zorunluluğu ortadan kalkmaktadır.



Şekil 4. İstiklal Caddesi'nde bir pokémon.

Anket Sonuçlarının Değerlendirilmesi

Ankette, oyuncuların demografik verileri ile açık ve yeşil alanları kullanma alışkanlıklarını tespit etmeye yönelik sorular sorulmuştur. Anket hem Google Formlar aracılığıyla oluşturulup oyunla ilgili çeşitli sosyal medya gruplarında paylaşılmış, hem de Ankara'daki Altınpark ve Gençlik Parkı'ndaki oyunculara bizzat yapılmıştır. İnternet aracılığıyla ve alan incelemesi sırasında toplam 420 kişinin görüşleri alınmıştır.

Demografik veriler

- Oyuncuların %61,5'ini erkekler, %38,5'ini ise kadınlar oluşturmaktadır.
- Oyuncuların %38,5'i 20 – 25 yaşları arasında, 34,6'sı 25 – 30 yaşları arasında, %15,4'ü 15 – 20 yaşları arasında, %7,7'si 30 – 35 yaşları arasında, %3,8'i de 35 ve

üzeri yaşında olarak tespit edilmiştir.

- Oyuncuların %53,8'i lisans, %26,9'u lisansüstü, %11,5'i lise, %7,7'si ortaokul mezunu olduğunu belirtmiştir.

Evet/Hayır soruları

İlk önce katılımcılara, oyunu oynamadan önceki yürüyüş yapma ve parkları ziyaret etme alışkanlıklarına yönelik sorular yöneltilmiştir.

- “Oyunu oynamaya başlamadan önce düzenli yürüyüş yapıyor muydunuz?” sorusuna katılımcıların %82,1'i hayır, %17,9'u evet yanıtını vermiştir.
- “Oyunu oynamaya başlamadan önce düzenli olarak rekreasyon amacıyla parkları kullanıyor muy-

dunuz?” sorusuna katılımcıların %85,7’si hayır, %14,3’ü evet yanıtını vermiştir.

Sonrasında katılımcılara, oyunu oynamaya başladıktan sonraki yürüyüş yapma ve parkları kullanma alışkanlıklarına dair sorular sorulmuştur.

- “Oyunu oynuyor olmanız düzenli yürüyüş yapma alışkanlığınızı arttırdı mı?” sorusuna katılımcıların %92,9’u evet, %7,1’i hayır yanıtını vermiştir.
- “Oyunu oynamaya başladıktan sonra daha uzun yürüyüşler yapmaya başladınız mı?” sorusuna katılımcıların %96,4’ü evet, %3,6’sı hayır yanıtını vermiştir.
- “Oyunu oynuyor olmanız parkları düzenli ziyaret etme alışkanlığınızı arttırdı mı?” sorusuna katılımcıların %89,3’ü evet, %10,7’si hayır yanıtını vermiştir.
- “Oyunu oynuyor olmanız parklarda geçirdiğiniz süreyi arttırdı mı?” sorusuna katılımcıların %96,4’ü evet, %3,6’sı hayır yanıtını vermiştir.
- “Oyunu oynarken farklı parkları ve meydanları ziyaret ederek keşif yaptınız mı?” sorusuna katılımcıların %92,9’u evet, %7,1’i hayır yanıtını vermiştir.

SONUÇ

Pokémon Go oyunu ve mekân ilişkileri apaçık göstermektedir ki, özellikle gençlerin açık ve yeşil alanları kullanımı ve mekân organizasyonu, mesafe algısı, alan tasarımı, plastik objeler ile ilgili farkındalıkları artmıştır. Örneğin Ankara’daki Devlet Opera ve Bale binasının girişindeki heykelin dünyaca ünlü sopranomuz Leyla Gencer’e ait olduğu oyunda belirtilmektedir. Bu gibi mekânsal veriler oyunda sürekli paylaşıldığından, bilgisi olmayan oyuncular için de büyük bir katkı sağladığı görülmektedir. Bunun yanı sıra, oyun ekranında, sağ üst köşede bir pusulanın bulunması sayesinde hangi caddelerin hangi yönler doğrultusunda uzandığı gibi, kentlinin oyuncuların zihninde haritalanmasına yardımcı olabilmektedir.

- “Pokéstop ve gym yakınlarında tanımadığınız oyuncularla, oyunla ilgili hiç iletişim kurdunuz mu?” sorusuna katılımcıların %64,3’ü evet, %35,7’si hayır yanıtını vermiştir.
- “Oyunu oynayan diğer arkadaşlarınız ile haberleşip birlikte hareket ediyor musunuz?” sorusuna katılımcıların %75’i evet, %25’i hayır yanıtını vermiştir.
- “Oyundaki pokéstop ve gymleri ziyaret etme, yumurtaları çatlatmak için kilometrelerce yürüme gibi zorunluluklardan kurtulmak için fake gps gibi hileli yolları araştırdınız mı?” sorusuna katılımcıların %50’si evet, %50’si hayır yanıtını vermiştir.
- “Oyunu oynamak için parkları ya da meydanları ziyaret ettiğinizde, pokéstop ve gymlerin çevresindeki peyzaj donatı elemanlarını (bank, aydınlatma elemanı, çöp kutusu vb.) yeterli buluyor musunuz? (Lure module takılmış pokéstop yakınlarında en az yarım saat vakit geçirdiğinizi düşünerek cevaplayınız.)” sorusuna katılımcıların %71,4’ü hayır, %28,6’sı evet yanıtını vermiştir.

Çalışmanın en belirgin sonucu, artırılmış gerçeklik uygulamaları ile insanların yürümesi, hareket etmesi, spor yapması sağlanabilmektedir. Obeziteyle mücadele kapsamında birçok kamu spotu insanları aktif bir yaşama yönlendirmeye çalışırken, Pokémon Go oyunu ile genç nüfusun çoğunluğu bu amaca hali hazırda hizmet etmeye başlamıştır.

Katılımcıların büyük bir çoğunluğu, oyunu oynamaya başladıktan sonra düzenli ve daha uzun süren yürüyüşler yaptığını, kentlerin farklı parkları ve meydanlarına giderek keşif yaptığını, parklarda daha uzun zaman geçirdiklerini ifade etmiştir. Bu açıdan Pokémon Go oyunu kullanıcıların parkları ve meydanları daha sık kullanma-

Mobile Applications Encourage the Use of Open and Green Spaces: Sample of Pokemon Go

sını sağlamıştır. Ayrıca oyun sayesinde kullanıcılar çevrelerindeki heykeller ve sanatsal objelerle ilgili farkındalık kazanmıştır.

Bulgulara da değinildiği üzere, farklı pokémonların yakalanabilmesi için kentte keşfe çıkmak gerekmektedir. Yoğun yeşil

alanlarda çimen tipi pokémonlar bulunurken, göl, akarsu, deniz kıyısı ve hatta kent parklarında bulunan su ögesi yakınlarında da su tipi pokémonlar bulunabilmektedir. Şekil 5'teki fotoğraf, insanlar ender bulunan bir su tipi pokémonu yakalamak için ellerinde telefonlarla denize girdikleri an çekilmiştir.



Şekil 5. Ender görülen bir su tipi pokémonu yakalamak için denize doğru ilerleyen oyuncular (Anonim, 2017i).

Oyunu oynayanların büyük bir çoğunluğunu (%73,1) 20 – 30 yaş arası kullanıcılar oluşturmaktadır. Bu yaş grubunun çocukluk dönemine Pokémon çizgi filminin denk gelmesi, teknoloji ile diğer yaş gruplarına göre daha ilgili olmaları gibi nedenlerden dolayı ankete katılanların arasında sivrilmişlerdir.

Çalışmanın en belirgin sonucu, artırılmış gerçeklik uygulamaları ile insanların yürümesi, hareket etmesi, spor yapması sağlanabilmektedir. Obeziteyle mücadele kapsamında birçok kamu spotu insanları aktif bir yaşama yönlendirmeye çalışırken, Pokémon Go oyunu ile genç nüfusun çoğunluğu bu amaca hali hazırda hizmet etmeye başlamıştır.

Katılımcıların büyük bir çoğunluğu, oyunu oynamaya başladıktan sonra düzenli ve daha uzun süren yürüyüşler yaptığını, kentlerin farklı parkları ve meydanlarına giderek keşif yaptığını, parklarda daha uzun zaman geçirdiklerini ifade etmiştir. Bu

açıdan Pokémon Go oyunu kullanıcıların parkları ve meydanları daha sık kullanmasını sağlamıştır. Ayrıca oyun sayesinde kullanıcılar çevrelerindeki heykeller ve sanatsal objelerle ilgili farkındalık kazanmıştır.

Anket verilerine göre, genellikle erkek kullanıcıların, pokéstop ya da gym yakınlarında diğer oyuncularla iletişim kurmaya meyilli olduğu görülmektedir. Ayrıca oyuncular genellikle arkadaşlarıyla birlikte haberleşerek parkları ve meydanları kullanmakta, yürüyüşe çıkmaktadır. Bu açıdan oyunun sosyal bir boyutunun olduğundan da söz edilebilir. Kadın oyuncuların oyunu oynarken daha az sosyalleştikleri görülmektedir.

Pokéstop ve gym gibi merkezlerin yakınlarında oyuncuların %71,4'ü peyzaj donatı elemanlarının yetersiz olduğunu ifade etmiştir. Çoğu zaman oyuncuların, pokéstop ve gym yakınlarında yerlerde oturduğu gözlemlenmiştir (Şekil 6). Ancak oyuna

göre bu mekânların revize edilmesi beklenemez. Nihayetinde parklar ve meydanlar, oyun piyasaya sürülmeden çok önce tasarlanmış ve modası geçecek bir oyun

için tasarımının değiştirilmesi mantıklı bir yaklaşım değildir. Bu sorun için mobil donanı elemanları kullanılabilir.



Şekil 6. Güvenpark'ta Pokémon Go oynayan olan gençler, banklar yetersiz geldiği için yerlere oturmaktadır.

Oyunda ilerleyebilmek için şart olan yürüyüş yapma, parkları ve meydanları ziyaret etme, farklı mekânları keşfetme gibi zahmetlerden kurtulmak için, oyunu masaüstü bilgisayara kurup hareket etmeden ilerleme kaydedebilen oyuncular olduğu görülmüştür. Oyunun masaüstü bilgisayarlara kurulan bir formatı mevcut değildir. Dolayısıyla bu durum, bilgisayar bilgisi ileri düzeyde olan kullanıcıların keşfettiği bir açıktır. Ankete katılanların yarısı bu yolları araştırdığını ifade etmiştir. Sözlü görüşmeler sırasında edinilen bilgiye göre, birçoğu bu girişimde bulunmuş ancak başarısız olmuştur. İleride bu haksız rekabet ortamının, oyunu bırakmalarında önemli bir etken olacağı da belirtilmiştir. Nintendo tarafından bu tarz girişimlerde bulunan oyuncuların hesapları kapatılarak daha adil bir ortam yaratılmaya çalışılmaktadır.

Yine sözlü görüşmelerde, oyuncuların oyunu bırakmalarına neden olabilecek etmenler arasında soğuk kış aylarında dışarıda uzun zaman geçirmek istemedikleri, oyunun çok fazla şarj ve internet tüketmesi gibi faktörlerin de olduğu gözlenmiştir.

Teknolojinin gelişmesiyle beraber üşengeçliği artan ve git gide daha hareketsiz bir yaşama adapte olmaya başlayan günümüz insanları, yine teknolojiyi kullanarak, sanal ya da artırılmış gerçekliğe dayalı uygulamalar aracılığıyla daha hareketli bir yaşama sevk edilebilirler. Bu uygulamaların daha eğlenceli olması, daha iyi reklamının yapılmasıyla birlikte daha çok kişiye ulaşılabilir ve obeziteyle daha etkin mücadele edilebilir. Aynı zamanda kişilerin yaşadığı çevreyi daha ayrıntılı incelemesine, dış mekânda daha çok vakit geçirmesine ve sosyalleşmesine de destek olabilir.

Mobile Applications Encourage the Use of Open and Green Spaces: Sample of Pokemon Go

KAYNAKLAR

- Anonim, 2016a. Web Sitesi: <http://www.cnet.com/news/pokemon-go-hits-apple-app-store-record/>. Erişim Tarihi: 25.09.2016.
- Anonim, 2016b. Web Sitesi: <http://www.teknolo.com/augmented-reality-nedir-hangi-alanlarda-kullanilabilir/>. Erişim Tarihi: 22.12.2016.
- Anonim, 2016c. Web Sitesi: <http://www.milliyet.com.tr/pokemon-yakalamaya-calisirken-gundem-2276086/>. Erişim Tarihi: 06.11.2016.
- Anonim, 2017a. Web Sitesi: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon>. Erişim Tarihi: 07.02.2017.
- Anonim, 2017b. Web Sitesi: <http://www.pokemonmaster.net/yazilar/pokemonun-turkiye-tarihi/>. Erişim Tarihi: 07.02.2017.
- Anonim, 2017c. Web Sitesi: <http://www.teknolo.com/augmented-reality-nedir-hangi-alanlarda-kullanilabilir/>. Erişim Tarihi: 07.02.2017.
- Anonim, 2017d. Web Sitesi: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Ingress>. Erişim Tarihi: 17.01.2017.
- Anonim, 2017e. Web Sitesi: <http://www.bbc.com/news/world-asia-india-37294286>. Erişim Tarihi: 07.02.2017.
- Anonim, 2017f. Web Sitesi: <http://thefederalist.com/2016/08/02/how-to-jesus-up-pokemon-go/>. Erişim Tarihi: 07.01.2017.
- Anonim, 2017g. Web Sitesi: <http://www.haberler.com/diyanet-sen-baskani-pokemon-go-oyunmasi-8608867-haberi/>. Erişim Tarihi: 06.01.2017.
- Anonim, 2017h. Web Sitesi: <https://www.cpscentral.com/what-is-the-ikea-augmented-reality-app>. Erişim Tarihi: 08.02.2017.
- Bayraktar, Erkan ve Kaleli, Fatih, 2007. Sanal Gerçeklik ve Uygulama Alanları. Akademik Bilişim Dergisi, Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya, 31 Ocak-2 Şubat 2007. Web sitesi: <http://ab.org.tr/ab07/bildiri/160.pdf>
- Sherman, William R. and Craig, Alan B., 2003. Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design. Morgan Kaufmann Publishers, Elsevier Science, California. ISBN 1-55860-353-0.

EK-1. Açık ve Yeşil Alanların Kullanımını Teşvik Eden Mobil Uygulamalar: Pokémon Go Örneği

Demografik veriler

| | |
|---------------|--|
| Yaş | |
| Cinsiyet | |
| Eğitim Düzeyi | |

Evet / Hayır Soruları

| | Evet | Hayır |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|
| Oyunu oynamaya başlamadan önce düzenli yürüyüş yapıyor muydunuz? | | |
| Oyunu oynamaya başlamadan önce düzenli olarak rekreasyon amacıyla parkları kullanıyor muydunuz? | | |
| Oyunu oynuyor olmanız düzenli yürüyüş yapma alışkanlığınızı arttırdı mı? | | |
| Oyunu oynamaya başladıktan sonra daha uzun yürüyüşler yapmaya başladınız mı? | | |
| Oyunu oynuyor olmanız parkları düzenli ziyaret etme alışkanlığınızı arttırdı mı? | | |
| Oyunu oynuyor olmanız parklarda geçirdiğiniz süreyi arttırdı mı? | | |
| Oyunu oynarken farklı parkları ve meydanları ziyaret ederek keşif yaptınız mı? | | |
| Pokéstop ve gym yakınlarında tanımadığınız oyuncularla, oyunla ilgili hiç iletişim kurdunuz mu? | | |
| Oyunu oynayan diğer arkadaşlarınız ile haberleşip birlikte hareket ediyor musunuz? | | |
| Oyundaki pokéstop ve gymleri ziyaret etme, yumurtaları çatlatmak için kilometrelerce yürüme gibi zorunluluklardan kurtulmak için fake gps gibi hileli yolları araştırdınız mı? | | |
| Oyunu oynamak için parkları ya da meydanları ziyaret ettiğinizde, pokéstop ve gymlerin çevresindeki peyzaj donatı elemanlarını (bank, aydınlatma elemanı, çöp kutusu vb.) yeterli buluyor musunuz? (Lure module takılmış pokéstop yakınlarında en az yarım saat vakit geçirdiğinizi düşünerek cevaplayınız.) | | |