



**VIDEO OYUNLARINDA TARİHİ  
MEKÂNLARIN GERÇEK HALLERİ  
İLE KARŞILAŞTIRILMASI**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Haşim AKDAĞ**

**Eskişehir 2019**

**VİDEO OYUNLARINDA TARİHİ MEKÂNLARIN GERÇEK HALLERİ  
İLE KARŞILAŞTIRILMASI**

**Haşim AKDAĞ**



**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Mimarlık Anabilim Dalı**

**Danışman: Doç. Dr. Hicran Hanım HALAÇ**

**Eskişehir**

**Eskişehir Teknik Üniversitesi**

**Lisansüstü Eğitim Enstitüsü**

**Kasım 2019**

## JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Haşim AKDAĞ'ın "Video Oyunlarında Tarihi Mekânların Gerçek Halleri İle Karşılaştırılması" başlıklı tezi 19/11/2019 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Eskişehir Teknik Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"nin ilgili maddeleri uyarınca, Mimarlık Anabilim dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Unvanı Adı Soyadı

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Doç. Dr. Hicran Hanım HALAÇ

Üye : Prof. Dr. Erhan EROĞLU

Üye : Doç. Dr. Yusuf Levent ŞAHİN

Prof. Dr. Murat TANIŞLI

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

## ÖZET

### VİDEO OYUNLARINDA TARİHİ MEKÂNLARIN GERÇEK HALLERİ İLE KARŞILAŞTIRILMASI

Haşim AKDAĞ

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Koruma Bilim Dalı

Eskişehir Teknik Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Kasım 2019

Danışman: Doç. Dr. Hicran Hanım HALAÇ

Video oyunlarının gelişmesi ile birlikte sanal mekân, sanal gerçeklik gibi sistemler günlük hayatımızda yer edinmiş ve kullanım alanları artmıştır. Bu sistemler günlük hayatımızın hemen hemen her aşamasında yer aldığı gibi mimari alanına da etki etmiştir.

Bu yüksek lisans tez çalışmasında amaç, video oyunlarında tasarlanan kurgu içinde tarihi mekânlar arka plana atılmasını önlemek ve kültürel mirasın içinde geçen oyunların kurgularında amaç kültürel mirası öğretme ve farkındalık oluşturmanın ve video oyunlarında tarihi mekânları korumaya dikkat çekmek için bunu alanında uzman 3 kişi tarafından tarihi mekânları gerçekleri ile karşılaştırmak ve değerlendirmesini yapmaktır.

Alanında uzman 3 kişi tarafından video oyunlarında kurgulanan tarihi mekânların gerçek halleri ile yapılan karşılaştırma ve değerlendirme göz önünde tutularak çeşitli öneriler geliştirilmiştir.

Bu doğrultuda hazırlanan tez, toplam beş bölümden oluşmuştur. Çalışmanın birinci bölümünde, tez çalışmasının amaç, kapsam, sınırlılıkları ve literatürdeki yerinden bahsedilmiştir. İkinci bölümünde, çalışma kapsamında kullanılan materyal ve izlenen yöntemden bahsedilmiştir. Üçüncü bölümde ise alanında uzman 3 kişi tarafından video oyunlarında kurgulanan tarihi mekânların gerçek halleri ile yapılan karşılaştırma değerlendirmeleri yapılmıştır. Dördüncü bölümde ise elde edilen tüm verilerden çıkarılan sonuçların değerlendirilmesi ve kendi aralarında karşılaştırılması yapılmıştır. Son bölümde ise değerlendirmeler göz önünde tutularak sonuç ve öneriler sunulmuştur.

**Anahtar Sözcükler:** Video oyunları, Mekân, Sanal mekân, Sanal gerçeklik, Koruma bilinci.



## ABSTRACT

### COMPARISON OF HISTORIC SPACES WITH THE REAL STATES IN VIDEO GAMES

Haşim AKDAĞ

Department of Architecture

Architectural Protection

Eskişehir Technical University, Institute of Graduate Programs, November 2019

Supervisor: Assoc. Prof. Hicran Hanım HALAÇ

With the development of video games, systems such as virtual space and virtual reality have gained a place in our daily lives and their usage areas have increased. These systems have taken place in almost every stage of our daily life as well as the architecture.

The aim of this master thesis is to prevent historical places in the fiction designed in video games and to aim to teach the cultural heritage and create awareness in the fictions of the games that take place in the cultural heritage and to draw attention to the protection of historical places in video games. to evaluate and compare with.

Various suggestions have been developed by considering the comparison and evaluation of the real places of the historical places constructed in video games by 3 experts in their field.

The thesis prepared in this direction consists of a total of five chapters. In the first part of the study, the purpose, scope, limitations and place of the thesis in the literature are mentioned. In the second part, the material used and the method followed are mentioned. In the third part, the comparison of the real places of the historical places constructed in video games by 3 experts in the field is made. In the fourth chapter, the results of all data obtained are evaluated and compared with each other. In the last section, the results and recommendations are presented considering the evaluations.

**Keywords:** Video games, Space, Virtual space, Virtual reality, Protection consciousness.

## TEŐEKKÖR SAYFASI

Bu alıőmanın gerekleőtirilmesinde katkısı bulunan desteęini ve sabrını benden esirgemeyen danıőman hocam Do. Dr. Hicran Hanım HALA' a;

Her zaman yanımda olan, her tÖrlÖ konuda bana yardımcı olan bana moral veren eőim Leyla'ya ve biricik oęlum Ömer'e;

Beni bugÖnlere kadar getiren ve uzakta da olsalar desteklerini hibir zaman eksik etmeyen anneme ve babama;

TeőekkÖrlerimi sunarım.



Haőim AKDAĖ

Kasım, 2019

## **ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ**

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Eskişehir Teknik Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

(İmza)

Haşim AKDAĞ

## İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI .....	ii
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	iii
ÖZET .....	iii
ABSTRACT.....	iv
TEŞEKKÜR SAYFASI .....	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	xv
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Araştırmanın Amacı .....	1
1.2. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırları.....	1
1.3. Literatürdeki Yeri.....	2
1.4. Temel Kavramlar .....	5
1.4.1. Koruma bilincinin tanımı ve kapsamı .....	6
1.4.2. Koruma bilincinin yasal çerçevesi.....	6
1.4.3. Mekân tanımı .....	7
1.4.4. Mekânın algılanmasını sağlayan öğeler.....	8
1.4.5. Mekânın algılanmasında ölçü ve ölçeğin etkisi .....	9
1.4.6. Mekânın algılanmasında hareket ve zaman etkisi.....	10
1.4.7. Sanal mekân .....	11
1.4.8. Sanal gerçeklik .....	11
1.4.9. Sanal mimarlık ve sanal mekânlar .....	11
1.4.10. Mimari koruma alanında sanal gerçeklik oluşturma .....	12
1.4.11. Video oyunu nedir? .....	12
1.4.12. Video oyunlarının tarihsel gelişimi.....	13
1.4.13. Oyun türleri .....	14
2. MATERYAL VE YÖNTEM .....	17
2.1. Materyal.....	17
2.1.1. Video oyunlarının inceleme kriterleri.....	17
2.1.2. Mekân kurgusunun gerçekleri ile karşılaştırılmaları .....	21
2.1.3. Oyunda yapıya karşı alınan tavırlar .....	21

2.2. Yöntem .....	22
3. ARAŞTIRMA BULGULARI VE YORUMLARI .....	26
3.1. Mimari Koruma Alanında Video Oyunlarından Örnekler .....	26
3.1.1. Savaş kategorili oyunlar .....	26
3.1.1.1. <i>Zula oyunu</i> .....	26
3.1.1.2. <i>İstanbul kıyamet vakti oyunu (eminönü)</i> .....	31
3.1.1.3. <i>Assassin's creed oyunu</i> .....	42
3.1.1.4. <i>Wolfteam oyunu</i> .....	50
3.1.1.5. <i>Fallout 4 oyunu</i> .....	52
3.1.2. Tanıtım kategorili oyunlar .....	61
3.1.2.1. <i>Citroen c4 robot oyunu(istanbul)</i> .....	61
3.1.2.2. <i>Cities in motion 2</i> .....	63
4. ARAŞTIRMA SONUÇLARI .....	68
4.1. Video Oyunları Kendi Aralarında Karşılaştırılması .....	86
4.1.1. Çevresel farklılıklar .....	86
4.1.1.1. <i>Kentsel bütünleşme</i> .....	87
4.1.1.2. <i>Yaya geçirgenliği</i> .....	88
4.1.1.3. <i>Bağlam</i> .....	89
4.1.2. Kütlesel farklılıklar.....	90
4.1.2.1. <i>Gabari</i> .....	90
4.1.2.2. <i>Oran/ölçek</i> .....	91
4.1.2.3. <i>Biçim/form</i> .....	92
4.1.3. Cephe farklılıkları.....	93
4.1.3.1. <i>Renk</i> .....	93
4.1.3.2. <i>Doku</i> .....	94
4.1.3.3. <i>Malzeme</i> .....	95
5. SONUÇ VE ÖNERİLER .....	97
KAYNAKÇA .....	99
ÖZGEÇMİŞ	

## TABLolar DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
<b>Tablo 1.1.</b> Literatür taraması .....	2
<b>Tablo 1.2.</b> Koruma bilincinin yasal çerçevesi .....	6
<b>Tablo 1.3.</b> Video oyunlarının tarihsel gelişimi.....	13
<b>Tablo 3.1.</b> Zula video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Safranbolu Kent Tarih Müzesi).....	27
<b>Tablo 3.2.</b> Zula video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Safranbolu Kız Teknik ve Meslek Lisesi).....	28
<b>Tablo 3.3.</b> Zula video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Trabzon ili Çaykara ilçesi Uzungöl) .....	29
<b>Tablo 3.4.</b> Zula video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Üsküdar Şemsi Paşa Camii) .....	30
<b>Tablo 3.5.</b> İstanbul kıyamet vakti video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Valide Sultan Camii) .....	32
<b>Tablo 3.6.</b> İstanbul kıyamet vakti video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Valide Sultan Türbesi) .....	33
<b>Tablo 3.7.</b> İstanbul kıyamet vakti video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Yeni Camii Külliyesi) .....	34
<b>Tablo 3.8.</b> İstanbul kıyamet vakti video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Vakıfhan).....	35
<b>Tablo 3.9.</b> İstanbul kıyamet vakti video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Mısır Çarşısı).....	36
<b>Tablo 3.10.</b> İstanbul kıyamet vakti video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Sirkeci Garı) .....	37
<b>Tablo 3.11.</b> İstanbul kıyamet vakti video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Topkapı Sarayı) .....	38
<b>Tablo 3.12.</b> İstanbul kıyamet vakti video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(İş Bankası).....	39
<b>Tablo 3.13.</b> İstanbul kıyamet vakti video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Çemberli Taş Sütunu).....	40

<b>Tablo 3.14.</b> İstanbul kıyamet vakti video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Çemberli Taş Sütunu).....	41
<b>Tablo 3.15.</b> Assassin's creed video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Notre Dame Katedrali) .....	43
<b>Tablo 3.16.</b> Assassin's creed video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Ponte Vencchio) .....	44
<b>Tablo 3.17.</b> Assassin's creed video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(San Lorenzo) .....	45
<b>Tablo 3.18.</b> Assassin's creed video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Palazzo Della Signoria) .....	46
<b>Tablo 3.19.</b> Assassin's creed video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Santa Croce) .....	47
<b>Tablo 3.20.</b> Assassin's creed video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Plaza Pitto) .....	48
<b>Tablo 3.21.</b> Assassin's creed video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Le Marais) .....	49
<b>Tablo 3.22.</b> Wolfteam video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Göbeklitepe) .....	50
<b>Tablo 3.23.</b> Wolfteam video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Taksim Cumhuriyet Anıtı) .....	51
<b>Tablo 3.24.</b> Fallout 4 video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Boston Halk Kütüphanesi) .....	53
<b>Tablo 3.25.</b> Fallout 4 video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Boston Halk Kütüphanesi İç Mekân 1).....	54
<b>Tablo 3.26.</b> Fallout 4 video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Boston Halk Kütüphanesi İç Mekân 2).....	55
<b>Tablo 3.27.</b> Fallout 4 video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Boston Bunker Hill Anıtı).....	56
<b>Tablo 3.28.</b> Fallout 4 video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Boston Faneuil Salonu).....	57

<b>Tablo 3.29.</b> Fallout 4 video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(ABD Salem Witch Museum) .....	58
<b>Tablo 3.30.</b> Fallout 4 video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Massachusetts Eyaleti Meclis Binası-Boston) .....	59
<b>Tablo 3.31.</b> Fallout 4 video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Boston Trinity Kilisesi).....	60
<b>Tablo 3.32.</b> Citroen c4 robot video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(15 Temmuz Şehitler Köprüsü) .....	62
<b>Tablo 3.33.</b> Cities in motion 2 video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Köln Katedrali).....	64
<b>Tablo 3.34.</b> Cities in motion 2 video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Berlin Katedrali).....	65
<b>Tablo 3.35.</b> Cities in motion 2 video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması (Berlin / Puerta De Brandenburgo (Brandenburg Kapısı)) .....	66
<b>Tablo 3.36.</b> Cities in motion 2 video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Westminster Sarayı-Londra) .....	67
<b>Tablo 4.1.</b> Video oyunlarının kentsel bütünleşme kriterine göre kendi aralarında karşılaştırılması .....	87
<b>Tablo 4.2.</b> Video oyunlarının yaya geçirgenliği kriterine göre kendi aralarında karşılaştırılması .....	88
<b>Tablo 4.3.</b> Video oyunlarının bağlam kriterine göre kendi aralarında karşılaştırılması .....	89
<b>Tablo 4.4.</b> Video oyunlarının gabari kriterine göre kendi aralarında karşılaştırılması .....	90
<b>Tablo 4.5.</b> Video oyunlarının oran/ölçek kriterine göre kendi aralarında karşılaştırılması .....	91
<b>Tablo 4.6.</b> Video oyunlarının biçim/form kriterine göre kendi aralarında karşılaştırılması .....	92
<b>Tablo 4.7.</b> Video oyunlarının renk kriterine göre kendi aralarında karşılaştırılması .....	93



<b>Tablo 4.8.</b> Video oyunlarının doku kriterine göre kendi aralarında karşılaştırılması .....	94
<b>Tablo 4.9.</b> Video oyunlarının malzeme kriterine göre kendi aralarında karşılaştırılması .....	95



## ŞEKİLLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 1.1. Zula oyununun oyun içi ekran görüntüsü,2019 .....	14
Şekil 1.2. Age of empires oyununun oyun içi ekran görüntüsü,2019 .....	15
Şekil 1.3. Monkey Island oyununun oyun içi ekran görüntüsü,2019 .....	15
Şekil 1.4.SimCity oyununun oyun içi ekran görüntüsü,2019.....	16
Şekil 1.5. The Sims oyununun oyun içi ekran görüntüsü,2019.....	16
Şekil 2.1. Çalışmada izlenen yöntem basamakları .....	23
Şekil 4.1. Safranbolu Kent Tarih Müzesi .....	68
Şekil 4.2. Safranbolu Kız Teknik ve Meslek Lisesi (Cemil Meriç Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi) .....	68
Şekil 4.3. Trabzon ili Çaykara ilçesi Uzungöl.....	69
Şekil 4.4. Üsküdar Şemsi Paşa Camii.....	69
Şekil 4.5. Valide Sultan Camii .....	70
Şekil 4.6. Valide Sultan Türbesi .....	70
Şekil 4.7. Yeni Camii Külliyesi.....	71
Şekil 4.8. Vakıfhan .....	71
Şekil 4.9. Mısır Çarşısı .....	72
Şekil 4.10. Sirkeci Garı.....	72
Şekil 4.11. Topkapı Sarayı .....	73
Şekil 4.12. İş Bankası .....	73
Şekil 4.13. Çemberli Taş Sütunu .....	74
Şekil 4.14. II.Mahmud Türbesi ve Mezarlığı .....	74
Şekil 4.15. Notre Dame Katedrali .....	75
Şekil 4.16. Ponte Vecchio.....	75

	<b><u>Sayfa</u></b>
Şekil 4.17. San Lorenzo.....	76
Şekil 4.18. Palazzo Della Signoria .....	76
Şekil 4.19. Santa Croce.....	77
Şekil 4.20. Plaza Pitto.....	77
Şekil 4.21. Le Marais.....	78
Şekil 4.22. Göbeklitepe .....	78
Şekil 4.23. Taksim Cumhuriyet Anıtı.....	79
Şekil 4.24. Boston Halk Kütüphanesi.....	79
Şekil 4.25. Boston Halk Kütüphanesi İç Mekân 1 .....	80
Şekil 4.26. Boston Halk Kütüphanesi İç Mekân 2 .....	80
Şekil 4.27. Boston Bunker Hill Anıtı .....	81
Şekil 4.28. Boston Faneuil Salonu.....	81
Şekil 4.29. ABD Salem Witch Museum.....	82
Şekil 4.30. Massachusetts Eyaleti Meclis Binası-Boston.....	82
Şekil 4.31. Boston Trinity Kilisesi .....	83
Şekil 4.32. 15 Temmuz Şehitler Köprüsü.....	83
Şekil 4.33. Köln Katedrali .....	84
Şekil 4.34. Berlin Katedrali .....	84
Şekil 4.35. Berlin / Puerta De Brandenburgo (Brandenburg Kapısı) .....	85
Şekil 4.36. Westminster Sarayı-Londra.....	86

## SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

MMOFPS : (Massively Multiplayer Online First Person Shooter)

Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Birinci Şahıs Gözünden Oynanılan Oyun

MMORPG : (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)

Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu



# 1. GİRİŞ

## 1.1. Araştırmanın Amacı

Video oyunu; oyuncu hareketini konsollar yardımı ile televizyon, monitör gibi kullanıcı ara yüzlerinde görsel ve işitsel ifadelere çeviren eğlence veya eğitim teknolojisidir.

Video oyunlarının gelişmesi ile birlikte sanal mekân, sanal gerçeklik gibi sistemler günlük hayatımızda yer edinmiş ve kullanım alanları artmıştır. Bu sistemler günlük hayatımızın hemen hemen her aşamasında yer aldığı gibi mimari alanına da etki etmiştir.

Araştırmanın ana sorusu; video oyunlarında tasarlanan kurgu içinde tarihi mekânlar gerçek halleri ile karşılaştırılıp uyumluluğu veya uyumsuzluğu tespit edilse oyun kullanıcılarının kültürel mirası koruma bilincini etkiler mi? Tez kapsamında amaç; video oyunlarında tasarlanan kurgu içinde tarihi mekânlar arka plana atılmasını önlemek ve kültürel mirasın içinde geçen oyunların kurgularında amaç kültürel mirası öğretme ve farkındalık oluşturmanın ve video oyunlarında tarihi mekânları korumaya dikkat çekmek için tarihi mekânları gerçekleri ile karşılaştırmak ve değerlendirmesini yapmaktır.

## 1.2. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırları

Bu tez kapsamında, koruma bilinci, mekân algılanması, sanal mekân, sanal gerçeklik, video oyunları, video oyunlarının tarihsel gelişimi ve oyun türleri, zula oyunu, İstanbul kıyamet vakti oyunu (eminönü), assassin's creed oyunu, wolfteam oyunu, fallout 4 oyunu, citroen c4 robot oyunu(istanbul), cities in motion 2 video oyunları örnekleminde ortaya konmuştur. Çalışma kapsamında zula oyunu, İstanbul kıyamet vakti oyunu (eminönü), assassin's creed oyunu, wolfteam oyunu, fallout 4 oyunu, citroen c4 robot oyunu(istanbul), cities in motion 2 video oyunlarının seçilmesinin en önemli nedeni, video oyunlarında tasarlanan kurgu içinde tarihi mekânlar arka plana atılmış ve kültürel mirasın içinde geçen oyunların kurgularında amaç kültürel mirası öğretme ve farkındalık oluşturmanın ve video oyunlarında tarihi mekânları korumaya dikkat çekilmemiş olmasıdır. Araştırmanın sınırları ise alanında 3 uzman kişi ile toplam 7 tane video oyunu ve bu video oyunlarında bulunan toplam 36 tarihi mekân ele alınarak değerlendirilmiştir.

### 1.3. Literatürdeki Yeri

Bu tez çalışması kapsamında yapılan literatür taraması üç ana başlık altında kitap, tez, makale ve bildiri incelenmesiyle yapılmıştır.

- Temel Kavramlar(Koruma Bilinci, Mekân, Mekân Algılanması, Sanal Mekân, Sanal Gerçeklik, Video Oyunları, Oyun Türleri)
  - Video Oyunları ve Mimarlık
  - Video Oyunlarında Kültürel Miras Koruma Bilinci
- olarak belirlenmiştir. (bkz. Tablo 1. 1.).

**Tablo 1.1.** Literatür taraması

	Yazar	Metin İsmi	Yılı	Türü
Temel Kavramlar (Koruma Bilinci, Mekân, Mekân Algılanması, Sanal Mekân, Sanal Gerçeklik, Video Oyunları, Oyun Türleri v.b.)	Zeynep Ahunbay	Tarihi Çevre Koruma ve Restorasyon	2011	Kitap
	Handan Demirkaya	Mekân Kavramının Tarihsel süreç içerisinde İncelenmesi ve Günümüzde Mekân Anlayışı	1999	Yüksek Lisans Tezi
	Mesut Özönur	Sanal Gerçeklik Ortamı Olarak İkincil Yaşam (Second Life) Uygulamalarının Tasarlanması ve Bu Uygulamaların İnternet Tabanlı Uzaktan Eğitim Öğrencilerinin Öğrenmeleri Üzerindeki Etkilerinin Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi	2013	Doktora Tezi
	Umut Burcu Tasa	İçeriği Kullanıcılar Tarafından Oluşturulan 3 Boyutlu Sanal Dünyalarda Sanat ve Mimari Tasarım: Second Life Üzerine Bir Vaka Çalışması	2009	Yüksek Lisans Tezi
	Erdem Köymen	Üç Boyutlu Animasyon Filmlerde Mimarlık	2008	Yüksek Lisans Tezi
	Tigin Töre	Sanal Gerçeklik ve Mimari Koruma (Anlatım ve Sunum Bağlamında Bir Değerlendirme)	2010	Yüksek Lisans Tezi
	Kumru Acaroğlu	Etkileşimli Sanal Dünyanın (Second Life) Modelleme Tekniklerini Kullanarak Sanal Sanat Galerisi Oluşturulması	2010	Yüksek Lisans Tezi
	Serhat Anıktar	Çocukların Mekân Algısının Gelişmesinde Bilgisayarın Etkisinin Araştırılması	2008	Yüksek Lisans Tezi
Video Oyunları ve Mimarlık	Memduh Can Tanyeli	Agonografi: Video Oyunları ve Mimarlık	2011	Yüksek Lisans Tezi
	Sinan Önal	Video Oyunlarında Mekân Algısı ve Mimari	2012	Yüksek Lisans Tezi
	Mert Ayanoglu	Mimarlık Eğitiminde Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunu Motorlarının Kullanımı	2006	Yüksek Lisans Tezi
	Doruk Satay	Etkileşimli Üç Boyutlu Sanal Çevrenin Oluşturulması ve Mimarlıkta Kullanımı	2010	Yüksek Lisans Tezi
Video Oyunlarında Kültürel Miras Koruma Bilinci	Yasemin Ata	Video Oyunlarında Kültürel Miras İkonları: Oyun Kahramanı Olarak Chopin ve Mozart	2016	Makale
	Deniz Denizel	Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları	2012	Makale
	Sinan Yörük, Mehmet Koçyiğit, Murat Turan	Dizi Filmler ve Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Öğrencilerinin Şiddet Algısına Etkisi Nitel Bir Araştırma	2015	Makale
	Sibel Yasemin Özgan	Arttırılmış Gerçeklik Teknolojilerinin Kültürel Miras Alanlarında Kullanımı; Yenikapı Örneği	2012	Yüksek Lisans Tezi

	Demet Binan, Tigin Töre, Serhat Kut	Mimari Koruma Alanında Arttırılmış Gerçekliğin Kullanımı ve Değerlendirmesi Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Örneği	2013	BAP Projesi
	Hazal Günal	Distopik Filmler Üzerinden Mekânsal Okumalar	2015	Yüksek Lisans Tezi

*Temel kavramlara ilişkin kaynaklar*

Ahunbay (2011), “Tarihi Çevre Koruma ve Restorasyon” adlı kitabında restorasyon ve koruma alanına ait tüm temel kuramlara değinmektedir.

Demirkaya (1999), “Mekân Kavramının Tarihsel süreç içerisinde İncelenmesi ve Günümüzde Mekân Anlayışı” adlı yüksek lisans tezinde mekân kavramı, mekân ve algılama, mekânın algılanmasını sağlayan öğeler, sanal mekân, sanal gerçeklik ve günümüzdeki mekân anlayışına değinmiştir.

Özonur (2013), “Sanal Gerçeklik Ortamı Olarak İkincil Yaşam (Second Life) Uygulamalarının Tasarlanması ve Bu Uygulamaların İnternet Tabanlı Uzaktan Eğitim Öğrencilerinin Öğrenmeleri Üzerindeki Etkilerinin Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi” adlı doktora tezinde ikincil yaşam, 3B sanal ortam, akademik başarı, 3B öğretime yönelik tutum, sosyal bulunuşluk ve motivasyon, 3B öğretime yönelik öğrenci görüşleri açıklanmaya çalışılmıştır.

Tasa (2009), “İçeriği Kullanıcılar Tarafından Oluşturulan 3 Boyutlu Sanal Dünyalarda Sanat ve Mimari Tasarım: Second Life Üzerine Bir Vaka Çalışması” adlı yüksek lisans tezinde mimari, sanal mimari, katılımcılık, etkileşim, sanal dünyalar ve sanal ortamlar konularına değinilmiştir.

Köymen (2008), “Üç Boyutlu Animasyon Filmlerde Mimarlık” adlı yüksek lisans tezinde 3B animasyon filmler, sahne tasarımı, bilgisayar destekli tasarım, stilizasyonu konularında bahsedilmiştir.

Töre (2010), “Sanal Gerçeklik ve Mimari Koruma (Anlatım ve Sunum Bağlamında Bir Değerlendirme)” adlı yüksek lisans tezinde sanal gerçeklik, mimari koruma ve sanal gerçekliğin mimari koruma alanında uygulamaların irdelenmesini bir yöntem ile açıklamaya çalışmıştır.

Acaroğlu (2010), “Etkileşimli Sanal Dünyanın (Second Life) Modelleme Tekniklerini Kullanarak Sanal Sanat Galerisi Oluşturulması” adlı yüksek lisans tezinde sanal dünya, sanal dünyada second life, second life mekânları ve second life sanal sanat galerisi örneğine değinmiştir.

Anıktar (2008), “Çocukların Mekân Algısının Gelişmesinde Bilgisayarın Etkisinin Araştırılması” adlı yüksek lisans tezinde gerçek mekân, sanal mekân, çocukta mekân algısı, oyun ve mekân kurma ve çocuk oyunlarında mekân konularına değinilmiştir.

*Video oyunları ve mimarlığa ilişkin kaynaklar*

Tanyeli (2011), “Agonografi: Video Oyunları ve Mimarlık” adlı yüksek lisans tezinde oyuncu oyunbaz, oyun mekânı ve alıntı ölçeği konularını video oyunları ile beraber değerlendirmiştir.

Önal (2012), “Video Oyunlarında Mekân Algısı ve Mimari” adlı yüksek lisans tezinde video oyunları tarihçesi, video oyunlarının yapısı ve tipolojisi, oyun haritası tasarımında mekân ve mimari konularını belirli video oyunları üzerinde inceleyip değerlendirmede bulunmuştur.

Ayanoğlu (2006), “Mimarlık Eğitiminde Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunu Motorlarının Kullanımı” adlı yüksek lisans tezinde mimarlıkta oyun kavramı, sanal mimarlık ve bilgisayar oyunları, mimarlıkta üç boyutlu oyun motorları kullanılarak oluşturulan sanal çevreler konularına değinmiş olup mimarlık eğitiminde bir bilgisayar oyunu motoru kullanımı önerisinde bulunmuştur.

Satay (2010), “Etkileşimli Üç Boyutlu Sanal Çevrenin Oluşturulması ve Mimarlıkta Kullanımı” adlı yüksek lisans tezinde sanal çevre ve kullanıcı etkileşimi, mimarlıkta sanal çevre kullanımı ve etkileşimi ve tarihi çevre belgeleme konularına değinmiş olup üç boyutlu sanal çevre oluşturma sürecini örneklerle açıklamaya çalışmıştır.

*Video oyunlarında kültürel miras koruma bilincine ilişkin kaynaklar*

Ata (2016), “Video Oyunlarında Kültürel Miras İkonları: Oyun Kahramanı Olarak Chopin ve Mozart” adlı makalesinde batı sanat müziği tarihinin iki önemli bestecisi Mozart ve Chopin’in başkarakter olarak yer aldıkları video oyunları besteci kimlikleri ve tarihsel önemleri çerçevesinde irdelenmiştir.

Denziel (2012), “Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları” adlı makalesinde bilgisayar oyunu, sanat, sinematografi konularına değinmiştir.

Yörük, Koçyiğit ve Turan(2015), “Dizi Filmler ve Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Öğrencilerinin Şiddet Algısına Etkisi Nitel Bir Araştırma” adlı makalesinde dizi film ve bilgisayar oyunlarının ortaöğretim öğrencilerinin zihinlerinde



nasıl imgeler bıraktığını görebilmek ve buradan yola çıkarak şiddet algıları üzerinde nasıl bir etki yapabileceği hakkında tespitlerde bulunmuştur.

Özgan (2012), “Arttırılmış Gerçeklik Teknolojilerinin Kültürel Miras Alanlarında Kullanımı; Yenikapı Örneği” adlı yüksek lisans tezinde kültürel miras alanlarını bu yeni anlayış çerçevesinde değerlendirmiş ve yeni teknik olanaklar, arttırılmış gerçeklik uygulamaları ve sistemleriyle bu alanların nasıl yeniden tanımlanabileceğini irdelemiştir.

Binan, Töre ve Kut (2013), “Mimari Koruma Alanında Arttırılmış Gerçekliğin Kullanımı ve Değerlendirmesi Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Örneği” adlı BAP projesi oldukça yaygın hale gelmiş olan mobil bilgisayar platformları ile kullanımı hızla günlük hayata giren arttırılmış gerçeklik araçlarının, mekân algısı ve mimari koruma alanında uygulanabilirliğini araştırmak ve kullanıcıların mekâna ve koruma nesnesine bakışlarını nasıl etkileyeceğini niteliksel ve niceliksel araştırma yöntemleri ile tespit etmiştir.

Günel (2015), “Distopik Filmler Üzerinden Mekânsal Okumalar” adlı yüksek lisans tezinde distopya kavramı, distopya ve mimarlık ilişkisi ve distopya üzerinden bir kent okumasını İstanbul örneği ile açıklamaya çalışılmıştır.

Literatüre bakıldığı zaman video oyunlarına ait çeşitli kaynaklara ulaşılabılırken video oyunlarında mimari koruma bilinci ilgili kaynaklar ise sayıca ve içeriksel olarak yetersiz kalmaktadır. Bu nedenle video oyunlarında tarihi mekân kurgusunun koruma bilincine dikkat çekmeyi hedefleyen tez çalışması özgün olup, literatürdeki boşluğu doldurmaya dönük adım atmayı amaçlamaktadır.

#### **1.4. Temel Kavramlar**

Bu bölümde ileri bölümlerde anlatılacak olan video oyunlarında tarihi mekân kurgusunun koruma bilincine etkisinin anlaşılabilmesi için koruma bilincinin tanımı ve kapsamı, koruma bilincinin yasal çerçevesi, mekân tanımı ve mekânın algılanmasını sağlayan öğeler açıklanmıştır.

Video oyunlarında mekânın algılanmasında ölçü ve ölçeğin etkisi, mekânın algılanmasında hareket ve zaman etkisi, sanal mekân, sanal gerçeklik, sanal mimarlık ve sanal mekânlar, mimari koruma alanında sanal gerçeklik oluşturma, video oyunu nedir?, video oyunlarının tarihsel gelişimi ve oyun türleri açıklanmıştır.

### 1.4.1. Koruma bilincinin tanımı ve kapsamı

Koruma bilincini Erder;

“İnsanlarda korumacılık içgüdüsel olarak bulunur. İnsanlar anılarını hatırlatan nesnelere özel bir koruma altına alma ihtiyacı hissetmiştir. İnsanların geçmiş yaşantılarını bu şekilde ölümsüzleştirme çabaları bugünkü korumanın kaynağını teşkil etmektedir. Başlangıçta yalnızca anıtsal yapılarla sınırlı kalan koruma anlayışı, son yıllarda çevre ölçeğinde tarihsel ve doğal değerlerin korunması şeklinde değişmiştir. II. Dünya Savaşı’ndan sonra hızlı artan ve güç kazanan koruma çalışmaları anıtı tek başına bir yapı olarak ve çok yakın çevresiyle düşünmekten çıkarmıştır. Anıtlar, yapı grupları, yerleşmeler ve bölgeler halinde ele alınmış koruma anlayışı mekânca genişlemiştir” olarak tanımlamaktadır. Ahunbay ise koruma bilincini “Geçmiş uygarlıklardan geriye kalan yerleşme ve kalıntılardır tarihi çevremiz... ‘Tarihi Çevre’ denildiğinde daha çok kentsel alanlar kastedilmekle birlikte, kırsal, tarihi ve arkeolojik sitler de bu kapsam içinde değerlendirilir. Fakat tarihi çevreler, hayranlık uyandıran genel görünümüleri, çeşitli üslup ve biçimleri içinde barındıran zengin düzenlemeleri, hoş şaşırtmalara olanak veren kıvrımlı sokaklar, özenli işçilikleriyle toplumların yaratıcılığının bir göstergesidir. Günümüzde koruma anlayışı bu doğrultuda tek yapıdan daha geniş sınırlara doğru gelişerek anıt kavramı, anıt-kent, anıt-ülke, giderek anıt-kita boyutlarına ulaşmıştır.”

şeklinde tanımlamaktadır. Koruma bilinci anlayışı başlangıçta tek yapı ölçeğinde iken, günümüzde kent ölçeğine ulaşmıştır.

### 1.4.2. Koruma bilincinin yasal çerçevesi

**Tablo 1.2.** *Koruma bilincinin yasal çerçevesi*

Yıl	Koruma bilincinin yasal çerçevesi	Açıklama
1931	Atina Konferansı	Anıt korumadan ve belgelendirmeden, çevre korumaya ve belgelendirmeye geçiş
1964	Venedik Tüzüğü	
1972	Dünya Kültürel ve Doğal Mirasın Korunması Sözleşmesi	
1975	Amsterdam Bildirgesi	Mimari eserler korumadan, kültürel ve doğal mirası korumaya geçiş
1985	Avrupa Mimari Miras Sözleşmesi	
2000	Avrupa Peyzaj Sözleşmesi	Anıt, çevre korumadan kültürel mirasın korunmasına, belgelendirilmesine, tanıtılmasına ve bilinçlendirilmesine geçiş
2003	Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi	
2005	Avrupa Konseyi Toplum için Kültürel Mirasın Değeri Çerçeve Sözleşmesi	

Atina konferansı ile başlayan anıt/eser koruma kavramı, Venedik Tüzüğü ile Dünya Kültürel ve Doğal Mirasın Korunması Sözleşmesi ile beraber çevre/doku koruma kavramı ve belgelendirme kavramını benimsenmiştir (http-12, 2019).

Amsterdam Bildirgesi ve Avrupa Mimari Miras Sözleşmesi ile koruma da sadece mimari eserlerle kısıtlı kalmayıp kültürel ve doğal miras vurgusu yapılmıştır (http-13, 2019).

Avrupa Peyzaj Sözleşmesi, Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi ve Avrupa Konseyi Toplum için Kültürel Mirasın Değeri Çerçeve Sözleşmelerinde Anıt, çevre mirasına ek olarak kültürel peyzaj, yönetim planı, sosyo-ekonomik durum ve sürdürülebilirlik konuları vurgulanmıştır (http-14, 2019).

Venedik tüzüğünün amacında anıtların bir sanat eseri olduğu kadar, bir tarihi belge olarak da koruması gerektiği vurgulanmıştır (http-12, 2019).

Amsterdam Bildirgesinde bilinçlendirme ve koruma ile ilgili bu hazineler tüm Avrupa halklarının ortak varlığı olduğundan, bu halklar ihmal, kasıtlı yıkım, düzensiz yeni yapılaşma ve aşırı trafik gibi gittikçe artan tehlikelere karşı, onları korumak için ortak bir sorumluluğa sahip olması gerektiğini vurgulamıştır (http-13, 2019).

Amsterdam Bildirgesinde vandalizme karşı olduğunu ve bilinçlendirmeye yönelik diğer maddesi ise Mimarlık mirası ancak, halk ve özellikle de genç kuşak onun değerini bilirse yaşayacaktır. Bu nedenle her düzeydeki eğitim programları bu konuya artan bir ilgi göstermek zorunda olduğunu vurgulamıştır (http-13, 2019).

#### **1.4.3. Mekân tanımı**

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

Psikoloji, daha önceleri sanıldığı gibi mekânın tüm insanlar için ortak, mutlak ve değişmez mekân izlenimleri vermediğini ortaya çıkarmıştır. Piaget’in ‘mekân bilinci’ olarak adlandırdığı izlenimler birikimi anlık bireysel algılardan çok daha fazlasını ifade etmektedir (Piaget ve Inhelder, 1956).

Çevre ve nesnelere ile kurulan etkin ilişkiler, eylemsel süreçleri tanımlamaktadır. Gerçek mekân deneyimi olarak adlandırabilecek oluşum, yalnızca statik ve edilgen bir ilişkiden ibaret değildir; kişinin yaşam boyunca geliştirdiği günlük eylemlerden

etkilenecek oluşturulmaktadır. Bu süreç içerisinde, mekân hakkındaki bilgiler, basit işlemsel süreçlerden en soyutlanmış kavramsal mekân düşüncelerine kadar bir dizi aşamadan oluşmaktadır. Schulz'un yaptığı sınıflandırmaya göre mekân türleri şöyle sıralanmaktadır:

*Pragmatik mekân:* günlük fiziksel eylemlerin oluşturdukları mekân bilgisidir.

*Algı mekânı:* duyular ile kavranan; kişiye göre farklılık gösteren yönelim ve izlenimleri içermektedir.

*Varoluşsal mekân:* insanların yaşadıkları çevre ile ilgili oluşturdukları kültür birikimlerinden de etkilenecek ortaya çıkan mekân imajıdır.

*Kavramsal mekân:* fizik evren ve mekânsal ilişkiler ile ilgili oluşturulan düşünsel şemalardır (Schulz, 1971).

Mekân kavramı tanımlanması ile ilgili her ne kadar Yücel;

“Mimari mekân kavramının tanımlanmasında çalışmalar yapan Boudon, çalışmalarında gerçek mekân ile mekân düşüncesi arasındaki bilgi kuramsal ayrıma dikkat çekmektedir. Mimari mekânın tasarım ürünü olarak ele alınması gerekliliğini önemle vurgulayarak, mimarlıktaki ‘ana biçim’ ve ‘ölçek’ boyutlarının mimari düşüncüyü geometrik düşünceden ayıran özellikler olduğunu belirtmektedir.” dese de aynı konu hakkında Dinçer’in ifadeleri de tam karşıt olarak “Mimarın düşüncelerinin bir araya getirilmesi ile başlayan, mekânın diğer insanlar ile paylaşılacak bir fikir ürünü haline almaya başlaması ve daha sonra kullanıcılar tarafından deneyimlenebilecek şekilde inşa edilmesine kadar geçen süre oldukça önemli bir süreçtir. Düşüncelerin somut olarak aktarılması için bir takım araçların kullanılması gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Bu araçlardan en önemlisi belki de mekânı yaşanabilir ve algılanabilir bir ürün haline getirmede kullanılan ‘geometri’ olmaktadır.”

şeklinde tanımlamaktadır. Mekân sadece etrafı dört duvar ile çevrili ve çatısı olan bir alan olarak düşünülmemelidir. Mekân, sadece sınırlarıyla veya boşluk öğeleri tanımlanamaz. İki öğenin birlikte kullanılmasıyla mekân tanımlanabilir. Mekân, tüm insanlar için ortak, mutlak ve değişmez bir kavram değildir.

#### **1.4.4. Mekânın algılanmasını sağlayan öğeler**

Mekânın tanımlanmasını sağlayan öğeleri; boşluk ve sınır, hareket ve zaman, ışık ve gölge olarak gruplandırılır. Mekânı boşluk ve sınır öğeleri bir araya gelerek oluştururlar. Bu öğeler birbirinden bağımsız olarak ele alınmamalıdır. Bir mekânı sadece sınırlarıyla veya boşluk öğeleri ile tanımlamak mümkün değildir. Mekânı tanımlarken bütün öğeleri göz önünde bulundurmak gereklidir. Kaldı ki bu öğelerde

kendi içlerinde bazı farklı değerlere sahiptirler. Bu değerler de dikkate alınmalıdır (Kuban, 1990, s.15).

Boşluk öğelerinin; derinlik, uzunluk gibi boyutlardan, hareket yönü, aydınlık vb. değerlerden meydana gelmektedir. Sınır öğelerini ise iki grupta toplamak mümkündür. Bunlar; Katı öğeler (mekânın objektif yönleri), Yumuşak öğeler (mekânın subjektif yönleri) (Kuban, 1992, s.15).

Mekânı sınırlandıran ve tanımlanabilir kılan mekânın katı öğelerine, mekânın görsel öğeleri denilebilir. Bu öğelerin renk, doku ve biçim gibi özellikleri, mekânda kuşatılmışlık, süreklilik, birleşme, bölünme gibi ilişkilerin kurulmasını sağlar. Aydın, görsel öğeleri şöyle tanımlamıştır; “mimarlık sanatının kavramsal öğeleri olan nokta, çizgi, yüzey ve hacim; renk, doku ve biçim gibi görsel öğelerle anlam kazanır”(Aydın, 1993, s.24).

İnşa edilmiş mekânın sınırları “yer, duvar, tavan” ken, doğanın yapısı buna benzer şekilde “toprak, ufuk ve gök” ile sınırlanır. Bu yapısal sadelik doğal ve insan yapısı yerler arasındaki işbirliği açısından büyük önem taşır. Yeni tanımlanan sınırlar “açılışlarla” vurgulanırlar. Sınır sayesinde mekânsal yapı “süreklilik ya da süreksizlik”, yön ve ritm ile algılanabilir hale getirilir (Demirkaya, 1999, s.15).

Mekânı tanımlanmasını sağlayan öğeleri, sınır ve boşluk diye ikiye ayrılır. Sınır öğeleri ise katı öğeler ve yumuşak öğeler olmak üzere ikiye ayrılır.

#### **1.4.5. Mekânın algılanmasında ölçü ve ölçeğin etkisi**

Ölçü ve ölçeğin mekânın algılanmasında etkisi vardır. Geçmişten günümüze kullanılan çeşitli oran sistemleri, mekânın görsel düzenlemesine ve kolay algılanabilmesine yardımcı olmaktadır. Mimar; ölçü, ritm ve çeşitli oran sistemlerini kullanarak, yarattığı mekânların insan tarafından nasıl algılanacağına yön verir.

Mekânsal algıya ölçü ve ölçeğin etkisini Hoogstad;

“Mimari değerlendirme, mekânsal algı ile gerçekleşir. Mimar; ölçü, ritm ve oran sistemlerini kullanarak, yarattığı mekânların insan tarafından algılanışını, değerlendirilişini yönlendirir. Mimarlık, mekânı tanımlayan nesnelere ölçüsü ile değerlendirilir. Bu nesnelere birbiriyle ilişkisi, insanın mekânsal ilişkileri algılamasını sağlar. Mekân tanımlayıcı elemanların ölçüleri, bu ölçüler arasındaki ilişkiler ve gözlemcinin kendi ölçüleri, mekânsal algılamayı belirler. Birbirleriyle bağlantılı mekânlar ölçüde algılamayı farklılaştırır. Örneğin; eğer büyük mekânlar küçüklere eklenmişse, bu, insana genişleme hissi veya eğer küçük mekânlar büyüklere eklenmişse, bu da, insana kuşatılmış olma hissini verir”

şeklinde tanımlamaktadır.

Mimari yapıların ölçüleri kimin için, ne için tasarlandıklarına göre değişir. Eğer insan için tasarlanıyorsa yapı, insan ölçüleri göz önünde tutularak oluşturulmalıdır.

Ölçü, genellikle, insanın kendi ölçüleriyle beraber değerlendirilen bir olgudur. Yapının her şeyden önce, içlerinde yaşayan insanlarla orantılı olarak meydana gelmesi gerekir. Yapının insana göre büyüklüğü kuşkusuz işlevin gereksinmelerine bağlı olarak doğru gerçekleşmediği zaman, bazen psikolojik rahatsızlıklara neden olur. Dar bir koridor, basık bir tavan, uçsuz bucaksız bir salon, ölçüleriyle insanın psikolojik yapısında olumsuz etkiler uyandırır. Bu yüzden yapının insana göre ölçülü olması, mimari etkinin güzel olmasını sağlayan önemli özelliklerden birisi olarak kabul edilir (Kuban, 1992, s.61–62).

#### **1.4.6. Mekânın algılanmasında hareket ve zaman etkisi**

Mimarlıkta mekânsal etkinin oluşumunda “hareket” in önemli bir yeri vardır. İnsan, içgüdüsel olarak içinde bulunduğu ortamlara uyar, onlarla tasarlar, mekânları hareketle doldurur. Kişi, içinde bulunduğu mekânları hareketle doldururken, onlarla özdeşleşir. Tüm mekânlar hareketle tanımlanırlar (Zevi, 1990, s.83–84).

Bir mekâna anlamını, içindeki aktiviteler verir. Bu konu ile ilgili Ching,

“Mekân, yapı ve sınırdan oluşan mimarlık; zaman ve mekân içinde hareket yardımıyla algılanır.” dese de aynı konu hakkında Yürekli ise “gözlemcinin çevre içindeki hareketi onun pozisyonunu ve uzaklığını sürekli değiştirir. Bu değişiklikler bileşenler arası ilişkilere dayalı görsel nitelikleri değiştirir. Hareket halinde, sürekli değişen görsel niteliklerin kavranması, hareketin hızına bağlıdır”

şeklinde açıklamıştır.

Hareket eden insanın mekânı algılama sürecinin 4 kavramdan oluştuğu söylenebilir;

1. Tünel: Şu anda bulunduğumuz yeri, geldiğimiz yerle ve gideceğimiz yerle birleştiren koridordur.
2. Dizi: Sırasıyla algıladığımız algısal çevrelerdir.
3. Bağlantı: Hacim ve aktivite arasındaki kontrast vasıtası ile denge elde edilen yer olan koridor ve büyük mekân arasında ilişki kurar.
4. Kesit-Perspektif: Yüzeylerden kurtulduğunuzu hayal edebildiğiniz yerdir” (E.G. Mitropoulos, 1975, s.201).

Mimarlıkta zaman boyutu kavramı, bir mekânın kavranması ve algılanması amacıyla algılayanın zaman içinde yaptığı devinimi ifade etmektedir. Diğer sanat yapıtlarında algılama süreci devinimi içermediğinden sanatlar içinde yalnızca mimarlık için söz konusudur. Diğer sanatlarda izleyici, yapıtı yaşamak zorunda değildir. İzleyici-yapıt ilişkisi edildir. Oysa mimari ürün uzun bir algılama süreci içinde yaşanarak kavranabilir. Dolayısıyla, her mimari ürünün en, boy ve yükseklikle belirlenen hacimsel boyutları dışında, zamanın belirlediği bir de mekân boyutu vardır (Sözen, 1996, s.47-Tanyeli, 1986).

Mekânlar insanların hareketlerine göre şekillenir ve anlam kazanır. İnsan mekân içinde hareket ettikçe, kafasındaki görüntüler, hissettikleri ve imgeleri değişir.

#### **1.4.7. Sanal mekân**

Sanal mekân, kullanıcıyı kuşatan, kullanıcının algılayabileceği farklı durumlar ve nesnelere oluşturan ve kullanıcı ile karşılıklı iletişim kurabilen ortamlardır (Stuart, 1996, s.13-15). Sanal mekânlar, kullanıcıya bir yaşam ortamının çevresi ile birlikte benzetiminin içinde yaşama ve iletişim kurma olanağı vermektedir.

#### **1.4.8. Sanal gerçeklik**

Latince'deki virtualis kökeninden gelen sanallık, kavram olarak var olmayan ancak sanılarla var olduğu kabul edilen şeyler için kullanılmıştır. Türk Dil Kurumu'nun karşılığını 'sanal' olarak belirlediği 'virtual' gerçekte var olmayan kavramlar, olgular ve mekânlar için kullanılır. Terimin kökü 'sanmak' fiilinden gelmektedir. Dolayısıyla sanal bir kavram gerçek ya da var olan değildir. Ancak yine de gerçeğin karşıtı da; yani sahte ya da yanlış da değildir. Buradan yola çıkarak sanal gerçeklik kavramının gerçek dışı bir yaşam formu olduğu da düşünülemez. Gerçek yaşam uzantılarının sanal bir gerçeklik üstünde ifade edilebildiği bir ortam algılanmaktadır (http-1, 2019).

#### **1.4.9. Sanal mimarlık ve sanal mekânlar**

Sanal mimarlık, küresel bilgi işlem sistemlerine bağlı, çoklu etkileşim içeren, dijital sistemlerle bütünleşmiş, farklı fiziksel konumlarda bulunan kullanıcıların içinde gezinebildiği mekânsallaşmış enformasyondur. Sanal mekânlar da, bu anlamda bir siberuzay parçasıdır. Sanal mimarlık, yalnızca sanal ortamda var olan akışkan ve imgesel bir etkinlik alanı olarak da tanımlanabilir (Erdem, 2003).

Sanal mekân bir yaşam ortamının çevresi ile birlikte benzetiminin yapıldığı durumdur. En son jenerasyon insan-bilgisayar etkileşim ara yüzü sanal mekândır. Sanal mekânlar kişinin mekânla karşılıklı ilişki kurarak içerisinde üç boyutlu deneyim yaşayabileceği ortamdır. Farklı malzeme ve elemanlar ile oluşturulduğu ve farklı mekânsal deneyim sunduğu için, daha farklı bir mekân algısı vardır (Özen, 2004).

Öğrenmenin mekân, nesne ve insan kaynaklı bir eylem olduğu düşünülürse sanal çevrelerin, olayların yaşanacağı tipik sosyal davranışları içeren mekânlara, nasıl kullanılacağını da öğrenmemiz gereken araçlar ile eşyalara ve kullanıcıya çevreyi öğretecek yeri geldiğinde sesli iletişim kurabilecek olan insanlara ihtiyacı olacağı öngörülebilir (Champion, 2003). Sanal mekânlar, normalin, olağan olanın, sıradan olanın dışına çıkarak var olan düzenin ve kuralların dışında, kabul edilmiş hiyerarşinin yıkıldığı yeni bir ortam, yeni bir ‘gerçek’ lik sunduğu için; insanın alışılmış dünyaya farklı bakış açıları ile bakabilmesine yardımcı olur (İnceoğlu, 2003).

Sanal mekânlar, bir yaşam ortamının çevresi ile birlikte benzetiminin yapıldığı veya sıradan olanın dışına çıkarak farklı ortamlar ile kullanıcılarına hayata farklı bakabilmesine olanak vermektedir.

#### **1.4.10. Mimari koruma alanında sanal gerçeklik oluşturma**

Kültürel miras ile ilgili her çeşit bilgi ve birikimin korunması ve gelecek nesillere aktarılması gelecekteki koruma çalışmalarına yön vermesi açısından gereklidir. Video oyunları ve bilgisayar günlük hayatımızın bir parçası olmaya başlamıştır.

Mimari koruma amaçlı veya mimari koruma bilinci oluşturma amaçlı görsel ve animasyon oluşturmak için miras ile ilgili tüm bilgilerin yorumlanarak bir platform haline getirilmesi gerekmektedir.

#### **1.4.11. Video oyunu nedir?**

Kavram adını oluşturan sözcükler irdelendiğinde;  
“Video; kaydedilen, tekrar-oluşturulan, yayınlanan hareketli görsel imajlar. Sözcük kökü Latince “videre” (görmek) sözcüğüdür. Bu sözcük 1930’larda “audiere”(işitmek) kökünden gelen ve “audio” olarak kullanılan sözcüğe benzetilerek türetilmiştir. Game (oyun); rekabete dayalı aktiviteler veya kurallara göre oynanan spor faaliyetleri” (Oxford Dictionary of English 2e, Oxford University Press, 2003).



Yukarıdaki anlamlar bir arada düşünülduğünde video oyununun; rekabet ve mücadelenin video platformunda gerçekleşmesi olduğu kolaylıkla anlaşılmaktadır. Video oyunu Oxford Sözlük tarafından; “Bir bilgisayar programı tarafından üretilen ve televizyonda görüntülenen imajların elektronik olarak manipüle edilmesiyle oynanan bir oyun türü.” olarak tanımlanmaktadır.

#### 1.4.12. Video oyunlarının tarihsel gelişimi

**Tablo 1.3.** Video oyunlarının tarihsel gelişimi

Yıl	Video Oyun İsmi
1960	Tenis for Two
1962	Uzay Gemisi
1971	Computer Space(Oyun makinesi)
1989	The Manhole (ilk CD-ROM oyunu)
1990	SimCity
1993	Indy Car Racing (ilk simülasyon oyunu)
1993	Magic Carpet

Video oyunu çalışmaları ilk olarak 1960 yılında William Higinbotham'ın geliştirdiği tenis oyunu olan “Tenis for Two” ile başlamıştır (Nosowitz, 2008). 1962 yılında Steve Russell, iki kişilik oyun seçeneği ve torpido fırlatma özellikleri içeren uzay gemisi oyunu geliştirmiştir (Markoff, 2009). 1971 yılında ilk jetonlu oyun makinesi olan “Computer Space” tasarlanmıştır(http-2, 2019). 1989 yılında ise ilk CD-ROM oyunu “The Manhole” Activision tarafından geliştirilmiştir (http-3, 2019).

1990 yılında iyice karmaşıklaşan oyun sektöründe SimCity oyunu da yine bu yıl içerisinde geliştirilmiştir. 1993 yılında ise “Indy Car Racing”, bir araba kullanmanın yaklaşık duygusu veren ilk simülasyon oyunu olmuştur. 1993 yılında “Magic Carpet” oyunu grafik açıdan en başarılı oyunlardan biridir.

Türkiye’de geliştirilen ilk 3D bilgisayar oyunu olan Pusu-Uyanış, Yoğurt Teknolojileri tarafından dağıtılan, Türkiye’nin tür olarak ilk 3D aksiyon oyunudur. İlk olarak oyunun yapısı First Person Shooter olarak düşünülse de sonradan Third Person Shooter olarak değiştirilmiştir. Bu çalışmada, 3D oyun teknolojisinin gelişimi için tasarlanan ve yeni çok sayıda grafiksel efektleri içine katan bilgisayar oyunu sunulmuştur. Tasarlanan model için farklı sonuçların elde edilmesini sağlayan modüler grafiksel kod parçacıklarının sistemler için optimize edilmesi sonucu, farklı donanım özelliklerine sahip sistemlerde, farklı görüntü kaliteleri elde edilmiştir (Tuğtekin ve Kaleci, 2011).

### 1.4.13. Oyun türleri

Bu bölümde tez çalışmasını destekleyecek oyun türlerinden aksiyon oyunları, strateji oyunları, macera oyunları ve simülasyon oyunları açıklanmıştır.

Aksiyon oyunları, bilgisayar oyunlarının en çok tercih edilen türüdür (Wells, 2004, s.250). Düşman karakterlerin bilgisayar tarafından, oyunun kahramanının ise kullanıcı tarafından kontrol edildiği bu oyunda, kullanıcı oyunun kahramanını yönlendirerek karşısına çıkan düşmanlarıyla savaşmaktadır (http-4, 2019). Aksiyon oyunları içerisinde savaş oyunları ve platform oyunları da bulunmaktadır. Bu video oyun türlerinde çoğu kez oyundaki karakter mekânlar arasında koşuşturarak, zıplayarak veya tırmanarak yol almaktadır.



Şekil 1.1. Zula oyununun oyun içi ekran görüntüsü,2019  
(http-16, 2019)

Strateji oyunları, en bilinen örneği satrançtır. Strateji oyunlarında genellikle satrançta olduğu gibi rakibi yenme yaklaşımı vardır. Oyunda kullanıcılar kendilerine verilen alanları olası tehlikelere karşı düşmanlarından korumak için önlem almaktadırlar.

En iyi örneklerden birisi de Microsoft şirketinin ürettiği Age of Empires oyunudur (bkz. Şekil 1.2.) (Bias ve Mayhev, 2005, s. 503). Oyunda oyuncu kendine bir şehir kurar ve işçi ile savaşçılar yetiştirir. Ordusunu kullanarak kendi kalesini güvence altına alarak düşman birlikleri yenmek için savaşır, düşman birliğinin esas binasını yok ederek oyunu kazanmış olur.



**Şekil 1.2.** Age of empires oyununun oyun içi ekran görüntüsü,2019  
(<http-17>, 2019)

Macera oyunları, bu tür oyunlar çoğunlukla bir hikâye çerçevesinde yol alırlar. Bu oyun türlerinde oyunlar ile oyuncu devamlı etkileşim içinde olmasından ötürü kullanıcı oyuna kendini sürekli kendini tabi ve oyunun içinde hissetmektedir. Bu tip oyunların en bilinen örneği Monkey Island oyunudur (bkz. Şekil 1.3.).



**Şekil 1.3.** Monkey Island oyununun oyun içi ekran görüntüsü,2019  
(<http-18>, 2019)

Simülasyon oyunları hareketli veya durağan bir nesneyi gerçekçi bir şekilde simüle eder ve sanal platforma uyarlar. Çoğunlukla simülasyon oyunları, oyuncuyu birinci şahıs perspektifinden görünen üç boyutlu bir kokpite sokarak, uçak, tank, helikopter ve denizaltı gibi kompleks araçların kumandasına kontrolüne geçirir.



Simülasyon oyunlarına Mig Alley, Armored Fist, SimCity, The Sims, Wolf ve SimEarth örnek gösterilebilir (Çatak, 2003).



Şekil 1.4. SimCity oyununun oyun içi ekran görüntüsü, 2019  
(<http-19>, 2019)



Şekil 1.5. The Sims oyununun oyun içi ekran görüntüsü, 2019  
(<http-20>, 2019)

## **2. MATERYAL VE YÖNTEM**

Bu bölümde, video oyunlarında tarihi mekân kurgusunun koruma bilincine etkisinin tespiti çalışmasında kullanılan materyal ve yöntem aktarılmaktadır.

### **2.1. Materyal**

Bu yüksek lisans çalışmasının temel materyalini Zula oyunu, İstanbul kıyamet vakti oyunu (eminönü), Assassin's creed oyunu, Wolfteam oyunu, Fallout 4 oyunu, Citroen c4 robot oyunu(istanbul) ve Cities in motion 2 video oyunları üzerinden gerçekleştirilen analiz ve değerlendirme verileri oluşturmaktadır. Bu verilerin başlıca kaynağı 2017-2019 yılları içerisinde yapılan veri toplama çalışmalarıdır.

Çalışmada kullanılan yazılı ve görsel kaynaklar taranan literatürü oluşturmaktadır (Detaylı içerik için bkz. 1.3. Literatürdeki yeri). Yazılı ve görsel kaynaklar temelde üç başlıkta toplanmıştır;

1.Temel Kavramlar (Koruma bilincinin tanımı ve kapsamı, koruma bilincinin yasal çerçevesi, mekân tanımı, mekân algılanmasını sağlayan öğeler, mekân algılanmasında ölçü ve ölçeğin etkisi, mekân algılanmasında hareket ve zaman etkisi, sanal mekân, sanal gerçeklik, sanal mimarlık ve sanal mekânlar, mimari korumada sanal gerçeklik oluşturma, video oyunu nedir?, video oyunlarının tarihsel gelişimi ve oyun türleri)

2.Video Oyunları ve Mimarlık

3.Video Oyunlarında Kültürel Miras Koruma Bilinci

Temel kavramlar başlığındaki yazılı ve görsel kaynaklar, ağırlıklı olarak koruma bilinci, mekân, mekân algılanması, sanal mekân, sanal gerçeklik, video oyunları gibi kavramlar üzerinedir. Diğer iki başlıkta ise alan hâkimiyeti kurulup literatürdeki boşluk tespit edilmiştir.

Bu video oyunlarının seçilme nedeni; video oyunlarında tasarlanan kurgu içinde tarihi mekânlar arka plana atılmış ve kültürel mirasın içinde geçen oyunların kurgularında amaç kültürel mirası öğretme ve farkındalık oluşturma ve video oyunlarında tarihi mekânları korumaya dikkat çekilmemiş olmasıdır.

#### **2.1.1. Video oyunlarının inceleme kriterleri**

Zula oyunu, İstanbul kıyamet vakti oyunu (eminönü), Assassin's creed oyunu, Wolfteam oyunu, Fallout 4 oyunu, Citroen c4 robot oyunu(istanbul) ve Cities in motion 2 video oyunlarının incelenme kriterlerini üç başlık altında toplanmıştır. Araştırılan bu video oyunları;

1.Çevresel Farklılıklar

2.Kütlesel Farklılıklar

3.Cephe Farklılıkları'na göre incelenmiştir.

1.Çevresel Farklılıklar, tarihi çevrede yeni yapıların ya da çağdaş eklerin çevresel bütün içindeki görsel ve algısal niteliklerini belirleyen mekân kurgusu, odak noktası olma durumu, bunu vurgulayan giriş aksları, peyzaj değerleri, geri çekilmeler ve ileri çıkma şekillerinin hepsi bu başlık altında değerlendirilebilir (Velioğlu, 1992).

Video oyunlarının inceleme kriterlerinden çevresel farklılıklar; kentsel bütünleşme, yaya geçirgenliği ve bağlam olmak üzere üç başlık altında incelenmiştir.

**Kentsel bütünleşme**, kentsel ve mimari anlamda tasarımları etkileyecek entegrasyon kavramı, kütlesel ve sosyal açıdan şehrin uzak ve yakın çevresiyle her türlü ilişkisini sağlayan ve şehrin gelişmesini etkileyen etkenlerin tümü olarak tanımlanabilir. Korunması öngörülen alan ya da yapı değerlerini güçlendirmek ve mevcut yapılarla bütüncül bir kurgu içinde yeni yapı, çağdaş ek tasarımı yapmak kentsel entegrasyonu sağlayan önemli bir etkidir (Kılıç, 2015). Araştırmada video oyunlarında incelenen yapılarda kentsel bütünleşme, çevresindeki yapılarında kurgu ve gerçeğin uyumlu olup olmadığı değerlendirilmiştir.

**Yaya geçirgenliği**, tarihi çevrelerde tasarım yapmanın çok boyutlu bir olgu olduğu göz önüne alınırsa, yeni yapılacak yapının halk tarafından ilgi çekici olabilmesi ve bulunduğu bağlamla ilişkisi açısından geçirgenlik önemli bir kriter olarak karşımıza çıkmaktadır. Geçirgenlik özelliği ile halkın binaya kolay dâhil edilmesi sağlandığı gibi çevresel ölçekte de geçirgen yapılar bağlantı noktası konumunda çevresiyle daha entegre olabilmektedir. Bu bağlamda, incelenecek yapıların buldukları çevredeki ve eklemlendikleri yapılardaki durumları göz önüne alınarak yaya organizasyonu açısından nasıl bir tasarım gerçekleştirildiği analiz edilecektir (Kılıç, 2015). Araştırmada video oyunlarında incelenen yapılarda yaya geçirgenliği, yapıya ulaşımın kurgu ve gerçeğin uyumlu olup olmadığı değerlendirilmiştir.

**Bağlam**, her bölge ve yöreye göre farklılık gösteren yerleşme dokusu ve bağlamı, tarihi çevre içinde yapılacak yeni yapı tasarımında tarihi dokunun bütünlüğü ve algısını bozmaması açısından önem taşımaktadır (Kılıç, 2015). Araştırmada video oyunlarında incelenen yapılarda bağlam, yapının tasarımının kurgu ve gerçeğin uyumlu olup olmadığı değerlendirilmiştir.

Tarihi alanlarda yeni yapılan yapıların veya eklerin, şehrin gelişmesini sağlaması, halkın ilgisini çekmesi, tarihi dokunun bütünlüğüne ve algısına zarar vermemesi ve çevresiyle uyumlu olması gerekmektedir.

2.Kütleli Farklılıklar, kütleli biçimlenişi ve boyutu çevresel bütünlüğü etki eden önemli bir faktördür. Kütleli devinim; gabari, yükseklik, biçimler/çeşitlilik, çatı çizgisi, düşey çıkmalar, ölçü/oran, ritim/tekrar, denge, silüet ve zıtlık gibi hacme ilişkin kurguları kapsamaktadır (Velioğlu, 1992).

Video oyunlarının inceleme kriterlerinden kütleli farklılıklar; gabari, oran/ölçek ve biçim/form olmak üzere üç başlık altında incelenmiştir.

**Gabari**, en genel anlamı ile gabari binanın uzunluk, genişlik ve yüksekliğini belirleyen ölçüleridir. Bu bağlamda özellikle standart bir gabariye sahip tarihi çevrelerde yapılacak yeni yapı tasarımında, gabari tasarım yaklaşımının belirlenmesinde önemli bir ölçüt olmaktadır. Yeni yapıların, içinde bulunduğu bağlama göre gabarisinin ayarlanması, bazen çevresiyle tam bir uyum sergilemesi bazen de sembolik olma durumuna kadar giden zıtlık şeklinde ortaya çıkmaktadır (Kılıç, 2015). Yapılacak bir binanın belediyece öngörülen azami yüksekliği anlamına gelmektedir (Hasol, 2012). Araştırmada video oyunlarında incelenen yapılarda gabari, yapının kurgu ile gerçeğin uzunluk, genişlik ve yüksekliğinin uyumlu olup olmadığı değerlendirilmiştir.

**Oran/ölçek**, bir yapının çeşitli parçalarının birbirleri ve yapının bütünü ile meydana getirdikleri uyumlu ölçü ilişkileridir (Hasol, 2012). Ölçü kavramını mimari boyutuyla üçe ayırmıştır. Bunlar;

- 1) Yapının içlerinde yaşayacak insanlarla ölçülü olması olarak tanımlanan, 'insana göre ölçü'
- 2)Yapının fiziksel çevresi ile olan ilişkisini belirleyen 'çevreye göre ölçü'
- 3)Üçüncü anlamı ise, yapının 'kendi içinde ölçülü' olmasıdır (Kuban, 2007).

Oran, bir yapının çeşitli parçalarının birbiri ve yapının bütünü ile meydana getirdikleri uygun ölçü ilişkileridir (Doğan, 2005). Araştırmada video oyunlarında incelenen yapılarda oran/ölçek, yapının kurgu ile gerçeğin pencere ve kapı birbiri ile veya yapının bütünü ile oranlarının uyumlu olup olmadığı değerlendirilmiştir.

**Biçim/form**, biçim yeni yapılan yapıların ayırt edilebilmesi için somut ve soyut öğeler kurgusu oluşturmaktadır. Özellikle tarihi çevrede yapılacak tasarımların değerlendirme kriterleri kapsamında biçimin zıtlığı ya da uygunluğu mimarlık yapının çevre ile olan ilişkisinde önem kazanmaktadır (Kılıç, 2015). Somut sanatlarda belli bir temanın plastik

ya da grafik açıdan dile getirilişidir (Hasol, 2012). Araştırmada video oyunlarında incelenen yapılarda biçim/form, yapının kurgu ile gerçeğin somut ve soyut olarak uyumlu olup olmadığı değerlendirilmiştir.

Tarihi alanlarda yeni yapıların veya eklerin, bulunduğu tarihi bölgeye göre uzunluk, genişlik ve yüksekliğinin dikkate alınması, çevresinde bulunan diğer tarihi yapılarla orantılı olması ve tarihi dokunun biçimine uyum sağlaması gerekmektedir.

3.Cephe Farklılıklar, yapıların yüzeyinde bulunan doluluk boşluk oranları, renk ve doku özellikleri, süslemeler, ritim/tekrar, malzeme, pencere ve kapıların boyut ve biçimlenişi yapının cephesel oranlarını oluşturmaktadır (Velioğlu, 1992).

Video oyunlarının inceleme kriterlerinden cephe farklılıkları; renk, doku ve malzeme olmak üzere üç başlık altında incelenmiştir.

**Renk**, ışığın eşya üzerine çarpmasıyla yansıyan ışınların niteliğine göre gözde oluşan duyumlardan her biridir (Doğan, 2005). Tasarlanan yapının formu, boyutları kadar rengi de ana tasarım kriterleri arasındadır. Tarihi çevrede yeni yapı tasarımında görsel ilişkiyi sağlayan renk kriteri, tarihi dokuya yaklaşım modelini belirlemektedir. Tarihi dokuya ya da tarihi yapıya yapılacak ekler, renk sayesinde zıt ya da uyumlu bir birliktelik sağlamaktadır (Kılıç, 2015). Araştırmada video oyunlarında incelenen yapılarda renk, yapının kurgu ile gerçeğin cephe renklerinin uyumlu olup olmadığı değerlendirilmiştir.

**Doku**, malzemenin özgünlüğünü kazandıran etken olarak değerlendirmek mümkündür. Tarihi çevrelerde yapılacak olan tasarımlarda, dokunun seçimi ve özelliği tasarım yaklaşımlarına temel oluşturmaktadır (Kılıç, 2015). Bir yüzeyde, dokunma duyusuna hitap eden ve bir gerecin içyapısının yani bünyesinin karakteristiği: lif, tane, gözenek gibi niteliklerdir (Hasol, 2012). Araştırmada video oyunlarında incelenen yapılarda doku, yapının kurgu ile gerçeğin cephede kullanılan özgün malzemenin uyumlu olup olmadığı değerlendirilmiştir.

**Malzeme**, tarihi dokuda yapılacak bir tasarımda zıt malzeme kullanımı ile yeni yapılacak yapının algısı kolaylaşmakta ve zıt yaklaşım yaratılabilmektedir. Benzer malzeme ile zıt yaklaşım yapılmak istendiğinde ise malzemenin rengi ve dokusu üzerinde değişiklik yapılmalıdır (Kılıç, 2015). Bir şey yapmak için kullanılması gereken maddelerdir. Malzemelerin bileşimlerine göre sınıflandırılması şöyledir: İnorganik (mineral) malzemeler (doğal taş, beton, tuğla, cam), Metalik malzemeler (madenler), Organik malzemeler (ahşap, bitüm, plastikler) (Hasol, 2012). Araştırmada video oyunlarında incelenen yapılarda malzeme, yapının kurgu ile gerçeğin cephede



kullanılan malzemenin rengi ve dokusunun birlikte uyumlu olup olmadığı değerlendirilmiştir.

Tarihi alanlarda yeni yapıların veya eklerin, bulunduğu tarihi bölgenin dokusuna, renk ve malzemesine uyum sağlaması gerekmektedir.

### **2.1.2. Mekân kurgusunun gerçekleri ile karşılaştırılmaları**

Zula oyunu, İstanbul kıyamet vakti oyunu (eminönü), Assassin's creed oyunu, Wolfteam oyunu, Fallout 4 oyunu, Citroen c4 robot oyunu(istanbul) ve Cities in motion 2 video oyunlarında oyun kurgusunda geçen tarihi mekânların gerçek halleri ile karşılaştırma yapılmıştır. Video oyunlarında bulunan tarihi mekânlar ile gerçek halleri karşılaştırılmaları; çevresel farklılık (kentsel bütünleşme, yaya geçirgenliği ve bağlam), kütsel farklılık (gabari, oran/ölçü, biçim/form) ve cephe farklılık (renk, doku, malzeme) kriterleri dikkate alınarak değerlendirilmiştir.

### **2.1.3. Oyunda yapıya karşı alınan tavırlar**

Oyunların eğlence haricinde çok kullanım alanlarını olduğunu söylemek mümkündür. Günümüzde video oyunlarına artan ilgi ve kullanım yaygınlaşması ile okullarda çocukların eğitimi içinde kullanılmaktadır.

Çağdaş gençliğin serbest zamanları ve enformel eğitimleri sayısal ve etkileşimli medya ile gittikçe daha çok ilişkilendirirken, formel eğitim veren okullarda halen kalem ve kâğıt tabanlı bir sistem uygulanmaktadır. Oyun oynamak sadece kişisel el-göz koordinasyon hâkimiyeti gibi yetenekleri geliştirmekle kalmamakta, neredeyse yeni kültür ve dillerin oluşmasını sağlamaktadır. Okul çağlarındaki öğrenciler ile yapılan anket çalışmasında oyunlardan 3 tür yeteneğin edinimlendiği tespit edilmiştir. Bunlar, okul ile ilgili yetenekler, sosyal beceri ve mantık ve bilgi teknolojileri becerileridir (Ermi ve diğerleri, 2004).

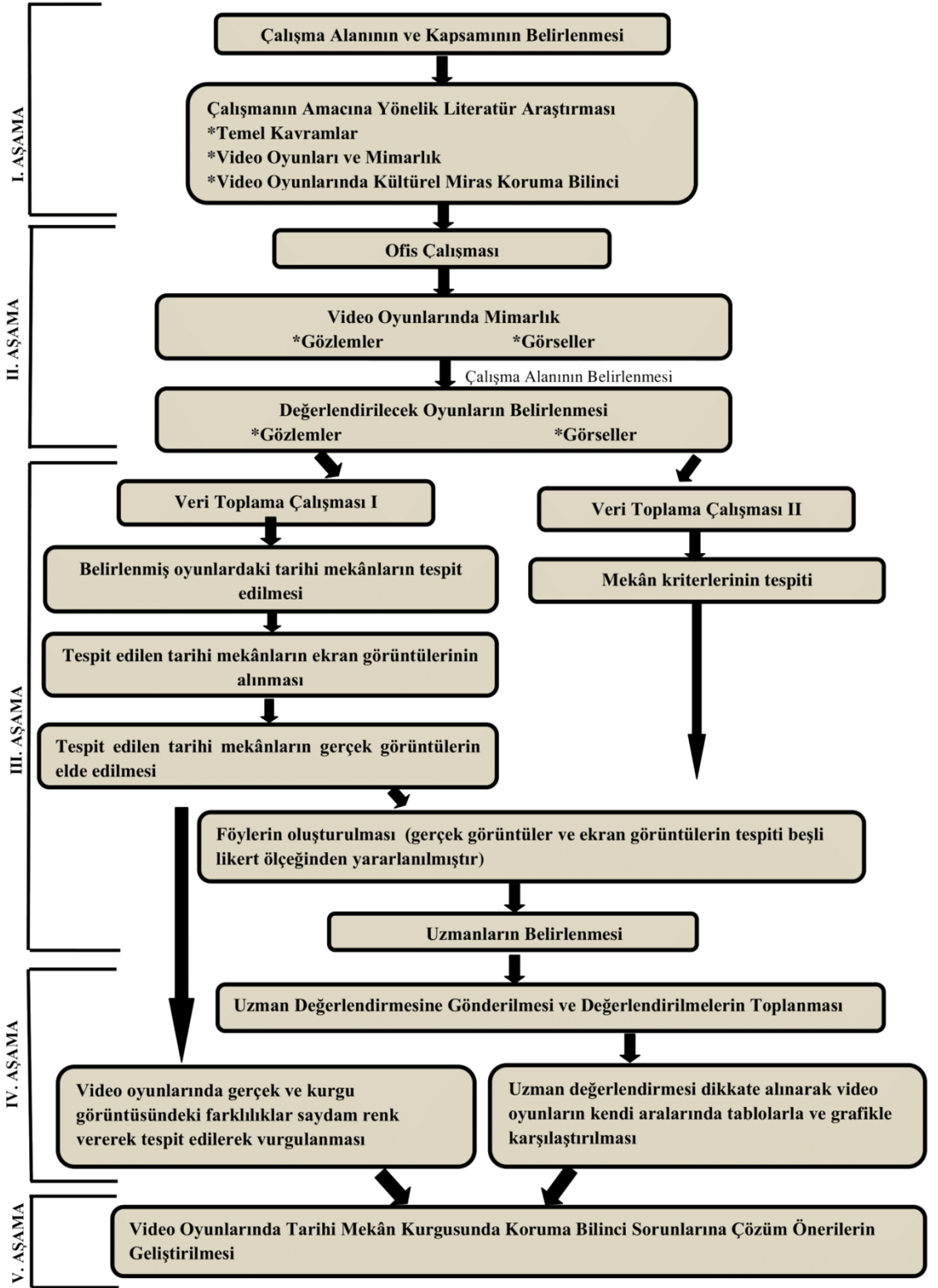
Video oyunlarında özellikle savaş oyunlarında tarihi mekânlara zarar verilmektedir. Tanıtım kategorili video oyunlarında ise bu durum gözükmemektedir. Ama hiçbir video oyununda oyun kullanıcılarına koruma ile ilgili herhangi bir bilgi verilmemektedir.

Bir sonraki 'yöntem' bölümünde ise bu bölümde bahsedilen materyallerin çalışmadaki kullanım şekilleri açıklanarak tezin akış süreci ortaya konulmuştur.

## 2.2. Yöntem

Araştırmada beş aşamadan oluşan bir nitel araştırma yöntemi izlenmiştir. Genel olarak nitel araştırmalar; gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, olguların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde betimlendiği süreç olarak tanımlanabilir (Patton, 2005). Nitel araştırma "gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırmadır (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Nitel araştırma için gerekli olan veriler bu konudaki literatür taranarak üç uzman görüşüne başvurulmuş ve oluşturulan analiz kriterlerine göre yapılmıştır.

Birincisi, kapsamlı bir literatür taraması sayesinde koruma bilinci, sanal mimarlık ve video oyunları ile ilgili ön bilgi edinme aşaması, ardından araştırılacak video oyunlarından elde edilen verilerin toparlanması ve verilerden elde edilen bilgilerle sentezlerin yapıldığı, sonrasında video oyunlarından elde edilen verilerin uzman değerlendirilmesi ile birbiri ve gerçek halleri ile karşılaştırılması, dördüncü aşamada ise uzman değerlendirilmesi dikkate alınacak şekilde verilerin sentezlenmesi ve değerlendirilmesi yapılmıştır. Son bölümde ise değerlendirmeler göz önünde tutularak sonuç ve öneriler sunulmuştur (bkz. Şekil 2.1.).



Şekil 2.1. Çalışmada izlenen yöntem basamakları

Araştırmanın ilk bölümü olan ön bilgi edinme aşamasında öncelikle “Video oyunu nedir?”, “Tarihi gelişim süreci nedir?”, “Video oyunlarında tarihi mekân

kurgusu ile gerçek halleri uyumlu mu?”, “Video oyunlarında tarihi mekân kurgusunun koruma bilincine etkileri nelerdir?” sorularına yönelik çalışmalar incelenmiştir. Video oyunlarında tarihi mekân kurgusu ile ilgili tezler, basılı yayınlar, görsel yayınlar ve video oyunları incelenmiştir.

Ofis çalışması iki aşamadan oluşmuştur. İlk aşamada çalışmanın gidişatına yön verebilmek için video oyunlarında mimarlık alanında genel değerlendirmeler yapılmıştır. Ofis çalışmasının ilk aşaması sonucunda çalışma alanı belirlenmiştir. Çalışma alanının belirlenme kriterleri “1.2. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırları” başlığında detaylı olarak anlatılmaktadır. Çalışma alanının seçiminden sonra ofis çalışmasının ikinci aşamasına geçilip değerlendirilecek oyunların belirlenmesi ile ilgili daha kapsamlı bir çalışma başlatılmıştır.

Veri çalışmasının ilk kısmında ofis çalışmalarından elde edilen veriler üç ana başlık altında toparlanarak yapılmıştır. Bu başlıklar;

1. Belirlenmiş oyunlardaki tarihi mekânların tespit edilmesi
2. Tespit edilen tarihi mekânların ekran görüntülerinin alınması
3. Tespit edilen tarihi mekânların gerçek görüntülerin elde edilmesi

olarak sınıflandırılmıştır.

İlk olarak belirlenen 7 tane video oyununda tarihi mekânlar tespit edilmiştir. Tespit edilen tarihi mekânların ekran görüntülerinin alınmıştır. Belirlenen toplam 7 video oyununda tespit edilen 36 tane tarihi mekânın gerçek görüntüleri elde edilmiştir.

Veri çalışmasının ikinci kısmında ise ofis çalışmalarından elde edilen veriler bir ana başlık altında toparlanarak yapılmıştır. Bu başlık;

1. Mekân kriterlerinin tespiti

olarak sınıflandırılmıştır.

Veri çalışmalarından sonra föylerin oluşturulmuştur (gerçek görüntüler ve ekran görüntülerin tespiti beşli likert ölçeğinden yararlanılmıştır). İlk olarak video oyunlarındaki tarihi mekânların gerçek halleri ile karşılaştırılmasında çevresel farklılık (kentsel bütünleşme, yaya geçirgenliği ve bağlam), kütleli farklılık (gabari, oran/ölçü, biçim/form) ve cephe farklılık (renk, doku, malzeme) kriterleri tespit edilmiştir. Uzmanlardan video oyunlarındaki tarihi mekân kurguları ile gerçek görüntülerinin karşılaştırma değerlendirmesi alınabilmesi için likert ölçeğinden yararlanılmıştır.

Likert ölçeği, bir katılımcının bir dizi ifade hakkındaki görüşlerini ölçen kapalı uçlu bir anket sorusudur. Katılımcılar istemi değerlendirdikten sonra karşıt uçlardan

çeşitli cevaplar arasından seçim yapabilir. Likert skalaları, katılımcılardan istenen derinlik seviyesine bağlı olarak beş, yedi veya dokuz noktaya sahip olabilir. (http-15, 2019). Çalışmada beşli likert ölçeğinden yararlanarak föyler oluşturulmuştur.

Uzmanların belirlenmesinde tarihi mekânların gerçek halleri ile çevresel farklılıklar, kütleli farklılıklar ve cephe farklılık kriterlerine göre karşılaştırılması için peyzaj alanında, şehir planlama, kentsel tasarım ile koruma ve restorasyon alanında çalışmış uzman profesör ve doçentler seçilmiştir. Mimarlık, planlama, tasarım ve peyzaj alanında Profesör 1 numaralı, mimarlık, planlama, tasarım şehir planlama, kentsel tasarım, restorasyon ve koruma alanında Doçent 2 numaralı ve mimarlık, planlama, tasarım, rölove, restitüsyon, restorasyon ve koruma alanında Doçent 3 numaralı uzmanlara gönderilmiştir. Uzmanlardan değerlendirme alınmıştır.

İlk olarak verilerin değerlendirilmesinde Video oyunlarındaki tarihi mekânların gerçek ve kurgu görüntüsündeki çevresel, kütleli ve cephesel farklılıklar saydam renk vererek tespit edilerek vurgulanmıştır.

Uzman değerlendirmesi dikkate alınarak video oyunlarında tarihi mekân kurgusu ile gerçek hallerinin belirlenen çevresel, kütleli ve cephesel farklılık kriterlerine göre kendi aralarında karşılaştırılması grafik ve tablolar ile anlatılmıştır. Her oyun kendi içinde %100 olarak değerlendirilmiş olup oyundaki kaç tarihi mekân sayısına göre bu oran bölüştürülmüştür. Örneğin; Zula video oyununda 4 tane tarihi mekân bulunmaktadır. Buna göre her tarihi mekân %25'lik oranı ifade etmektedir. Eğer bu 4 tarihi mekândan cephe farklılıklarının alt başlığından biri olan malzeme bakımından uzmanların değerlendirmesinde sadece 2 tane tamamen uyumsuz mekân var ise Zula video oyunu malzeme bakımından tamamen uyumsuz %50 oranında tarihi mekân bulunduğunu ifade etmektedir.

Araştırmanın son bölümünde ise video oyunlarında tarihi mekân kurgusunda koruma bilinci sorunlarına çözüm önerileri geliştirilmiştir.

Bu video oyunlarının seçilme nedeni; video oyunlarında tasarlanan kurgu içinde tarihi mekânlar arka plana atılmış ve kültürel mirasın içinde geçen oyunların kurgularında amaç kültürel mirası öğretme ve farkındalık oluşturmanın ve video oyunlarında tarihi mekânları korumaya dikkat çekilmemiş olmasıdır.

### **3. ARAŞTIRMA BULGULARI VE YORUMLARI**

Bu bölümde, mimari koruma alanında seçilen video oyunları hakkında araştırma bulguları açıklanmış ve video oyunlarındaki tarihi mekânlar ile gerçek halleri karşılaştırılıp değerlendirilmiştir. Tablolardaki değerlendirilmede 1 numara Mimarlık, planlama, tasarım ve peyzaj alanında Profesörü, 2 numara mimarlık, planlama, tasarım şehir planlama, kentsel tasarım, restorasyon ve koruma alanında Doçenti ve 3 numara mimarlık, planlama, tasarım, rölöve, restitüsyon, restorasyon ve koruma alanında Doçenti ifade etmektedir.

#### **3.1. Mimari Koruma Alanında Video Oyunlarından Örnekler**

Bu yüksek lisans çalışmasında kapsamında ele alınan video oyunları savaş kategorili oyunlar ve tanıtım kategorili oyunlar diye iki ayrı grup altına incelenmiştir. Bu grupların toplamında 7 video oyunu ve 36 tarihi mekân kurgusu değerlendirilmiştir.

##### **3.1.1. Savaş kategorili oyunlar**

Savaş kategorili oyunlar; zula, İstanbul kıyamet vakti (eminönü), assassin's creed, wolfteam ve fallout 4 video oyunları olmak üzere 5 tane video oyunundan oluşmaktadır.

###### **3.1.1.1. Zula oyunu**

Zula, MadByte Games tarafından geliştirilen, Lokum Games tarafından dağıtılan, MMOFPS türünde Türk yapımı video oyunudur. Oyun Türkiye'den sonra ilk defa Brezilya'da, 2016 yılının Haziran ayında, Playspot firması tarafından yayımlanmıştır (http-5, 2019).



Oyunun yapımına 2013 yılında başlanılmıştır. Video oyununun çıkış tarihi 22 Şubat 2015 tarihindedir. Vatansever asker ve istihbaratçılardan oluşan Zula ve paralı askerlerden oluşan Gladyo adında 2 düşman oluşumun yer aldığı oyunda farklı hikâyelere sahip toplam 16 ayrı karakter bulunuyor. Zula'da oldukça geniş bir mühimmat seçeneğinin içerisine Mehmetçik ve Kırıkkale gibi yerli silahlar da bulunmaktadır. Oyunun şiddet seslendirmelerini Bora Sivri seslendirmektedir. Oyundaki haritalar ve karakterler, Türkiye havası yaşatmaktadır (http-5, 2019).

Zula video oyununun mekân kurgusunda, Üsküdar sokakları, Safranbolu, düğün salonu, Trabzon Uzungöl, Kuzey Irak, otopark, Gaziantep mülteci kampı, internet kafe, inşaat, metro, hangar, Kıbrıs açıkları, Paris, gemi, karlı liman, Kastamonu Kereste

Fabrikası, Çanakkale, Nemrut, Persepolis ve kebabçı olmak üzere 17 harita türü sunulmaktadır (http-5, 2019).

Zula video oyununda bütünde yer alan mekânlar bakılmıştır ve sadece var olan tarihi mekânda geçen toplam 4 tane mekân tespit edilmiştir. Bundan dolayı Zula video oyununda sadece 4 tane tarihi mekânın gerçek ile karşılaştırılması yapılmıştır. Bu 4 tane tarihi mekân, Safranbolu Kent Tarih Müzesi, Safranbolu Kız Teknik ve Meslek Lisesi (Cemil Meriç Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi), Trabzon ili Çaykara ilçesi Uzungöl ve Üsküdar Şemsi Paşa Camiisidir.

**Tablo 3.1.** Zula video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Safranbolu Kent Tarih Müzesi)

						
<b>Kurgu</b> (Haşim Akdağ, 2017- Zula oyununun oyun içi ekran alıntısı)		<b>Gerçek</b> (http-21, 2017)				
<b>Yapı Adı</b>	Safranbolu Kent Tarih Müzesi					
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme		2			
	Yaya geçirgenliği		2			
	Bağlam		2			
Kütleli Farklılıklar	Gabari		2, 3	1		
	Oran /Ölçek		2, 3	1		
	Biçim/Form		1, 2, 3			
Cephe Farklılıkları	Renk	2, 3	1			
	Doku		2, 3	1		
	Malzeme		2	1, 3		

Tablo 3.1. incelendiğinde, Zula video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Safranbolu Kent Tarih Müzesi, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve bağlam bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, Kütleli

Farklılıklardan; gabari bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 2 kişi tamamen uyumsuz, 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve doku bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.2.** Zula video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Safranbolu Kız Teknik ve Meslek Lisesi)



						
<b>Kurgu</b> (Haşim Akdağ, 2017- Zula oyunun oyun içi ekran alıntısı)		<b>Gerçek</b> (http-22, 2018)				
<b>Yapı Adı</b>	Safranbolu Kız Teknik ve Meslek Lisesi					
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme			2, 3		
	Yaya geçirgenliği			2, 3		
	Bağlam			2, 3		
Kütlesel Farklılıklar	Gabari			1, 2, 3		
	Oran /Ölçek			1, 2, 3		
	Biçim/Form			1, 2, 3		
Cephe Farklılıkları	Renk		2	1, 3		
	Doku			1, 2, 3		
	Malzeme			1, 2, 3		

Tablo 3.2. incelendiğinde, Zula video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Safranbolu Kız Teknik ve Meslek Lisesi, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 2 kişi düşük oranda uyumlu ve yaya geçirgenliği bakımından 2 kişi düşük oranda uyumlu ve bağlam bakımından 2 kişi düşük oranda uyumlu, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 3 kişi düşük oranda



uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.


**Tablo 3.3.** Zula video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Trabzon ili Çaykara ilçesi Uzungöl)

						
<b>Kurgu</b> (Haşim Akdağ, 2017- Zula oyunun oyun içi ekran alıntısı)		<b>Gerçek</b> ( <a href="http://23">http-23</a> , 2018)				
<b>Yapı Adı</b>	Trabzon ili Çaykara ilçesi Uzungöl					
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme		2		1, 3	
	Yaya geçirgenliği			1, 2, 3		
	Bağlam		2		1, 3	
Kütlesel Farklılıklar	Gabari			1, 2, 3		
	Oran /Ölçek		2	1, 3		
	Biçim/Form		2	1, 3		
Cephe Farklılıkları	Renk			1, 2, 3		
	Doku		1, 2, 3			
	Malzeme		2, 3			

Tablo 3.3. incelendiğinde, Zula video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Trabzon ili Çaykara ilçesi Uzungöl tarihi kent dokusu, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi yüksek oranda uyumlu ve yaya geçirgenliği bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve bağlam bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi yüksek oranda uyumlu, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 3 kişi

düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz ve malzeme bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.4.** Zula video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması (Üsküdar Şemsi Paşa Camii)

						
<b>Kurgu</b> ( <a href="http-24">http-24</a> , 2018)		<b>Gerçek</b> ( <a href="http-25">http-25</a> , 2018)				
<b>Yapı Adı</b>	Üsküdar Şemsi Paşa Camii					
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme		1	2, 3		
	Yaya geçirgenliği		1	2, 3		
	Bağlam			2	1, 3	
Kütlesel Farklılıklar	Gabari			2	1, 3	
	Oran /Ölçek			2	1, 3	
	Biçim/Form				1, 2, 3	
Cephe Farklılıkları	Renk			1, 2, 3		
	Doku			1, 2, 3		
	Malzeme			1, 2, 3		

Tablo 3.4. incelendiğinde, Zula video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Üsküdar Şemsi Paşa Camii, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve bağlam bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, 2 kişi yüksek oranda uyumlu, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, 2 kişi yüksek oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, 2 kişi yüksek oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.



### 3.1.1.2. İstanbul kıyamet vakti oyunu (eminönü)

İstanbul Kıyamet Vakti (genellikle İKV şeklinde kısaltılmaktadır), Sobe tarafından Şubat 2004'ten beri geliştirilen ücretsiz bir MMORPG oyunudur. Ayrıca bu alanda yapılan ilk tamamen Türk yapımı ve yüzde yüz Türkçe bir oyundur (http-10, 2018).

İstanbul Kıyamet Vakti'nin hikâyesi ise şöyle; Dünyanın yörüngesi, 25 Aralık 1956 yılında güneş sistemi dışından gelen büyük bir asteroid kümesi ile kesişir ve gezegenimiz asırlardır hazırlandığı büyük felakete tanık olur. Dünyanın her yerinde büyük yıkımlar gerçekleşir, sadece gökyüzünde asılı kalan toz bulutları dahi milyonlarca insanın yok olmasına neden olur. Afetten birkaç yıl sonra; insanoğlu kozmik yıkımın yaralarını yeni sarmaya başlamışken, meteorların açtığı derin yarıklardan ortaya çıkan enerji ile bir takım varlıklar yeryüzünün yabancı ortamına yollarını bulurlar. Hayatta kalan insanlar ile saklı türler adı verilen varlıklar arasındaki yaşam mücadelesi böylece başlar (http-10, 2018).



İstanbul Kıyamet Vakti video oyununda bütünde yer alan mekânlar bakılmıştır ve sadece var olan tarihi mekânda geçen toplam 10 tane mekân tespit edilmiştir. Bundan dolayı İstanbul Kıyamet Vakti video oyununda sadece 10 tane tarihi mekânın gerçek ile karşılaştırılması yapılmıştır. Bu 10 tane tarihi mekân, Valide Sultan Camii, Valide Sultan Türbesi, Yeni Camii Külliyesi, Vakıfhan, Mısır Çarşısı, Sirkeci Garı, Topkapı Sarayı, İş Bankası, Çemberli Taş Sütunu ve II.Mahmud Türbesi ve Mezarlığı'dır.

**Tablo 3.5.** İstanbul kıyamet vakti video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Valide Sultan Camii)

						
<b>Kurgu</b> ( <a href="http-26">http-26</a> , 2018)		<b>Gerçek</b> ( <a href="http-26">http-26</a> , 2018)				
<b>Yapı Adı</b>	Valide Sultan Camii					
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme		1		2, 3	
	Yaya geçirgenliği		1		2, 3	
	Bağlam				1, 2, 3	
Kütlesel Farklılıklar	Gabari				1, 2, 3	
	Oran /Ölçek				1, 2, 3	
	Biçim/Form				1, 2, 3	
Cephe Farklılıkları	Renk		1, 3	2		
	Doku			1, 3	2	
	Malzeme		1		2, 3	

Tablo 3.5. incelendiğinde, İstanbul kıyamet vakti video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Valide Sultan Camii, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi yüksek oranda uyumlu ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi yüksek oranda uyumlu ve bağlam bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 2 kişi düşük oranda uyumlu, 1 kişi yüksek oranda uyumlu ve malzeme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi yüksek oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.



**Tablo 3.6.** İstanbul kıyamet vakti video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması (Valide Sultan Türbesi)

						
<b>Kurgu</b> ( <i>http-26, 2018</i> )		<b>Gerçek</b> ( <i>http-26, 2018</i> )				
<b>Yapı Adı</b>	Valide Sultan Türbesi					
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme			2		
	Yaya geçirgenliği			2		
	Bağlam			2		
Kütlesel Farklılıklar	Gabari			1, 2, 3		
	Oran / Ölçek			1, 2, 3		
	Biçim/Form		1	2, 3		
Cephe Farklılıkları	Renk		1	2, 3		
	Doku		1	2, 3		
	Malzeme		1	2, 3		

Tablo 3.6. incelendiğinde, İstanbul kıyamet vakti video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Valide Sultan Türbesi, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu ve bağlam bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.



**Tablo 3.7.** İstanbul kıyamet vakti video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Yeni Camii Külliyesi)

						
<b>Kurgu (http-26, 2018)</b>		<b>Gerçek (http-26, 2018)</b>				
<b>Yapı Adı</b>	Yeni Camii Külliyesi					
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme			2		
	Yaya geçirgenliği			2		
	Bağlam			1, 2, 3		
Kütlesel Farklılıklar	Gabari			2	1, 3	
	Oran /Ölçek			2	1, 3	
	Biçim/Form			2	1, 3	
Cephe Farklılıkları	Renk		1	2, 3		
	Doku		1	2, 3		
	Malzeme		1	2, 3		

Tablo 3.7. incelendiğinde, İstanbul kıyamet vakti video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Yeni Camii Külliyesi, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu ve bağlam bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, 2 kişi yüksek oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, 2 kişi yüksek oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, 2 kişi yüksek oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.8.** İstanbul kıyamet vakti video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Vakıfhan)

		Kurgu ( <i>http-26, 2018</i> )			Gerçek ( <i>http-26, 2018</i> )	
Yapı Adı	Vakıfhan					
		Tamamen Uyumsuz	Yüksek Oranda Uyumsuz	Düşük Oranda Uyumlu	Yüksek Oranda Uyumlu	Tamamen Uyumlu
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme				2	
	Yaya geçirgenliği				2	
	Bağlam				2	
Kütlesel Farklılıklar	Gabari				1, 2, 3	
	Oran /Ölçek				1, 2, 3	
	Biçim/Form				1, 2, 3	
Cephe Farklılıkları	Renk			1	2, 3	
	Doku			1	2, 3	
	Malzeme				1, 2, 3	

Tablo 3.8. incelendiğinde, İstanbul kıyamet vakti video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Vakıfhan, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumlu ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumlu ve bağlam bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumlu, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, 2 kişi yüksek oranda uyumlu ve doku bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, 2 kişi yüksek oranda uyumlu ve malzeme bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.9.** İstanbul kıyamet vakti video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçeğin karşılaştırılması(Mısır Çarşısı)

Kurgu ( <i>http-26, 2018</i> )		Gerçek ( <i>http-26, 2018</i> )				
Yapı Adı	Mısır Çarşısı	Tamamen Uyumsuz	Yüksek Oranda Uyumsuz	Düşük Oranda Uyumlu	Yüksek Oranda Uyumlu	Tamamen Uyumlu
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme			2		
	Yaya geçirgenliği			1, 2, 3		
	Bağlam			1, 2, 3		
Kütlesel Farklılıklar	Gabari				1, 2, 3	
	Oran /Ölçek				1, 2, 3	
	Biçim/Form				1, 2, 3	
Cephe Farklılıkları	Renk				1, 2, 3	
	Doku				1, 2, 3	
	Malzeme				1, 2, 3	

Tablo 3.9. incelendiğinde, İstanbul kıyamet vakti video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Mısır Çarşısı, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu ve yaya geçirgenliği bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve bağlam bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu ve doku bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu ve malzeme bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu olarak değerlendirildiği görülmektedir.



**Tablo 3.10.** İstanbul kıyamet vakti video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Sirkeci Garı)

		<b>Kurgu</b> ( <i>http-26, 2018</i> )		<b>Gerçek</b> ( <i>http-26, 2018</i> )		
<b>Yapı Adı</b>		Sirkeci Garı				
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme				2	
	Yaya geçirgenliği				2	
	Bağlam				2	
Kütleli Farklılıklar	Gabari				1, 2, 3	
	Oran /Ölçek				1, 2, 3	
	Biçim/Form				1, 2, 3	
Cephe Farklılıkları	Renk				1, 2, 3	
	Doku				1, 2, 3	
	Malzeme				1, 2, 3	



Tablo 3.10. incelendiğinde, İstanbul kıyamet vakti video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Sirkeci Garı, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumlu ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumlu ve bağlam bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumlu, Kütleli Farklılıklardan; gabari bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu ve doku bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu ve malzeme bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu olarak değerlendirildiği görülmektedir.

**Tablo 3.11.** İstanbul kıyamet vakti video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Topkapı Sarayı)

Kurgu ( <a href="http-26, 2018">http-26, 2018</a> )		Gerçek ( <a href="http-26, 2018">http-26, 2018</a> )				
Yapı Adı	Topkapı Sarayı					
		Tamamen Uyumsuz	Yüksek Oranda Uyumsuz	Düşük Oranda Uyumlu	Yüksek Oranda Uyumlu	Tamamen Uyumlu
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme			2		
	Yaya geçirgenliği			2		
	Bağlam			2		
Kütlesel Farklılıklar	Gabari			1, 2, 3		
	Oran /Ölçek		2	1, 3		
	Biçim/Form			1, 2, 3		
Cephe Farklılıkları	Renk		1, 2, 3			
	Doku		1, 3	2		
	Malzeme		1	2, 3		



Tablo 3.11. incelendiğinde, İstanbul kıyamet vakti video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Topkapı Sarayı, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu ve bağlam bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz ve doku bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.12.** İstanbul kıyamet vakti video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(İş Bankası)

						
<b>Kurgu</b> ( <i>http-26, 2018</i> )		<b>Gerçek</b> ( <i>http-26, 2018</i> )				
<b>Yapı Adı</b>	İş Bankası					
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme			2		
	Yaya geçirgenliği			2, 3		
	Bağlam			2		
Kütlesel Farklılıklar	Gabari	1, 3		2		
	Oran /Ölçek	1, 3		2		
	Biçim/Form			1, 2, 3		
Cephe Farklılıkları	Renk		1, 3	2		
	Doku		1, 3	2		
	Malzeme		1, 3	2		

Tablo 3.12. incelendiğinde, İstanbul kıyamet vakti video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan İş Bankası, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu ve yaya geçirgenliği bakımından 2 kişi düşük oranda uyumlu ve bağlam bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 2 kişi tamamen uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 2 kişi tamamen uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.13.** İstanbul kıyamet vakti video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Çemberli Taş Sütunu)

						
<b>Kurgu (http-26, 2018)</b>		<b>Gerçek (http-26, 2018)</b>				
<b>Yapı Adı</b>	Çemberli Taş Sütunu					
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme		1, 3	2		
	Yaya geçirgenliği			2		
	Bağlam		1, 3	2		
Kütlesel Farklılıklar	Gabari		1	2, 3		
	Oran /Ölçek			1, 2, 3		
	Biçim/Form			1, 2, 3		
Cephe Farklılıkları	Renk	1, 3		2		
	Doku	1, 3		2		
	Malzeme	1		2, 3		

Tablo 3.13. incelendiğinde, İstanbul kıyamet vakti video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Çemberli Taş Sütunu, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu ve bağlam bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 2 kişi tamamen uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 2 kişi tamamen uyumsuz, 1 kişi düşük



oranda uyumlu ve malzeme bakımından 1 kişi tamamen uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.14.** İstanbul kıyamet vakti video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Çemberli Taş Sütunu)

		<b>Kurgu</b> ( <i>http-26, 2018</i> )		<b>Gerçek</b> ( <i>http-26, 2018</i> )		
<b>Yapı Adı</b>	II.Mahmud Türbesi ve Mezarlığı					
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme		2			
	Yaya geçirgenliği		2			
	Bağlam			2		
Kütleli Farklılıklar	Gabari			1, 2, 3		
	Oran /Ölçek			1, 2, 3		
	Biçim/Form			1, 2, 3		
Cephe Farklılıkları	Renk		1, 3	2		
	Doku			1, 2, 3		
	Malzeme			1, 2, 3		

Tablo 3.14. incelendiğinde, İstanbul kıyamet vakti video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan II. Mahmud Türbesi ve Mezarlığı, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve bağlam bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, Kütleli Farklılıklardan; gabari bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

### 3.1.1.3. *Assassin's creed oyunu*



Assassin's Creed (Türkçe: Suikastçi'nin İtikadı), Ubisoft firmasının geliştirdiği bir bilgisayar oyunudur. Başta sadece PlayStation 3 sisteminde yayınlanacağı açıklansada daha sonra aynı anda PlayStation3, PC ve Xbox 360`da yayınlanacağı firma yetkilileri tarafından açıklanmıştır. Muhtemel çıkış tarihi 2007`nin sonlarıdır (http-6, 2019).

Yeni nesil Prince of Persia , Splinter Cell, Splinter Cell: Chaos Theory, Splinter Cell:Double Agent (PS2 ve X-Box versiyonları) gibi oyunların yapımcısı olan Ubisoft Montreal tarafından geliştirilmektedir. Yaklaşık 4000 adet dövüş hareketi içereceği belirtilmiştir(http-6, 2019).

Konu bakımından Orta Çağ`da geçmektedir. Kutsal şehir Kudüs`ü almak için Üçüncü Haçlı seferi düzenlenir. Bu birçok devletin askerinden oluşan güç, geçtiği yerleri yakıp yıkmakta ve halka eziyet etmektedir. Bunun üzerine Hasan Sabbah önderliğindeki haşhaşin tarikatı öç almak ister ve baş suikastçisi Altair (Arapça uçucu demektir) görevlendirir. Amaç Haçlı ordusu başındaki komutanları öldürmektir. Oyun bir üçleme olarak planlanmaktadır. Ubisoft tarafından yapılan açıklamaya göre oyunun daha sonraki iki bölümünden en az birinin büyük kısmı günümüzde ve bir kısmı da gelecekte geçecektir (http-6, 2019).

Assassin's Creed video oyununda bütünde yer alan mekânlar bakılmıştır ve sadece var olan tarihi mekânda geçen toplam 7 tane mekân tespit edilmiştir. Bundan dolayı Assassin's Creed video oyununda sadece 7 tane tarihi mekânın gerçek ile karşılaştırılması yapılmıştır. Bu 7 tane tarihi mekân, Notre Dame Katedrali, Ponte Vecchio, San Lorenzo, Palazzo Della Signoria, Santa Croce, Plaza Pitto ve Le Marais'dir.

**Tablo 3.15.** Assassin's creed video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Notre Dame Katedrali)

						
<b>Kurgu</b> ( <a href="http-27, 2018">http-27, 2018</a> )		<b>Gerçek</b> ( <a href="http-28, 2018">http-28, 2018</a> )				
<b>Yapı Adı</b>	Notre Dame Katedrali					
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme			2		
	Yaya geçirgenliği			2		
	Bağlam			1, 2		
Kütlesel Farklılıklar	Gabari				1, 2, 3	
	Oran /Ölçek				1, 2, 3	
	Biçim/Form				1, 2, 3	
Cephe Farklılıkları	Renk			2	1, 3	
	Doku				1, 2, 3	
	Malzeme				1, 2, 3	

Tablo 3.15. incelendiğinde, Assassin's creed video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Notre Dame Katedrali, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu ve bağlam bakımından 2 kişi düşük oranda uyumlu, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, 2 kişi yüksek oranda uyumlu ve doku bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu ve malzeme bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.16.** Assassin's creed video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Ponte Vecchio)

		<b>Kurgu</b> ( <i>http-29, 2018</i> )		<b>Gerçek</b> ( <i>http-29, 2018</i> )		
<b>Yapı Adı</b>		Ponte Vecchio				
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme		2			
	Yaya geçirgenliği			2		
	Bağlam		2, 3			
Kütlesel Farklılıklar	Gabari		2, 3			
	Oran /Ölçek		2, 3			
	Biçim/Form		2, 3			
Cephe Farklılıkları	Renk		2, 3			
	Doku		2, 3			
	Malzeme		2, 3			

Tablo 3.16. incelendiğinde, Assassin's creed video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Ponte Vecchio, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu ve bağlam bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz ve oran/ölçek bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz ve biçim/form bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz ve doku bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz ve malzeme bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz olarak değerlendirdiği görülmektedir.

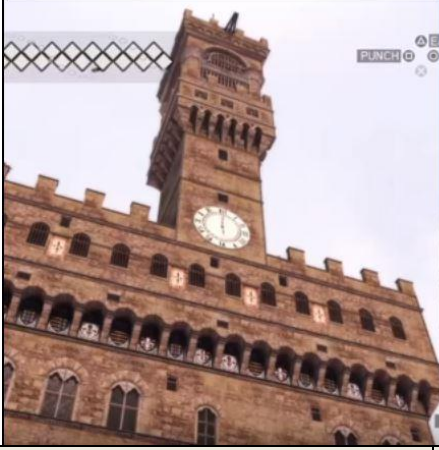



**Tablo 3.17.** *Assassin's creed video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(San Lorenzo)*

		<b>Kurgu</b> ( <i>http-29, 2018</i> )		<b>Gerçek</b> ( <i>http-29, 2018</i> )		
<b>Yapı Adı</b>		San Lorenzo				
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme		2			
	Yaya geçirgenliği		2			
	Bağlam		2			
Kütleli Farklılıklar	Gabari		2	1, 3		
	Oran /Ölçek		2	1, 3		
	Biçim/Form		2	1, 3		
Cephe Farklılıkları	Renk			1, 2, 3		
	Doku			1, 2, 3		
	Malzeme			1, 2, 3		

Tablo 3.17. incelendiğinde, Assassin's creed video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan San Lorenzo, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve bağlam bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, Kütleli Farklılıklardan; gabari bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.18.** Assassin's creed video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Palazzo Della Signoria)

							
		<b>Kurgu</b> ( <i>http-29, 2018</i> )		<b>Gerçek</b> ( <i>http-29, 2018</i> )			
<b>Yapı Adı</b>	Palazzo Della Signoria						
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>	
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme			3			
	Yaya geçirgenliği			3			
	Bağlam			3			
Kütleli Farklılıklar	Gabari		2	1, 3			
	Oran /Ölçek			1, 2, 3			
	Biçim/Form			1, 2, 3			
Cephe Farklılıkları	Renk			1, 2, 3			
	Doku			1, 2, 3			
	Malzeme			1, 2, 3			

Tablo 3.18. incelendiğinde, Assassin's creed video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Palazzo Della Signoria, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu ve bağlam bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, Kütleli Farklılıklardan; gabari bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.19.** Assassin's creed video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Santa Croce)

		<b>Kurgu</b> ( <a href="http-29">http-29</a> , 2018)		<b>Gerçek</b> ( <a href="http-29">http-29</a> , 2018)		
<b>Yapı Adı</b>	Santa Croce					
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme			3		
	Yaya geçirgenliği					
	Bağlam			3		
Kütleli Farklılıklar	Gabari			2	1, 3	
	Oran /Ölçek			2	1, 3	
	Biçim/Form			2	1, 3	
Cephe Farklılıkları	Renk			1, 2, 3		
	Doku			1, 2, 3		
	Malzeme			1, 2, 3		

Tablo 3.19. incelendiğinde, Assassin's creed video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Santa Croce, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu ve bağlam bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, Kütleli Farklılıklardan; gabari bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, 2 kişi yüksek oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, 2 kişi yüksek oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, 2 kişi yüksek oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.



**Tablo 3.20.** Assassin's creed video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Plaza Pitto)

		<b>Kurgu</b> ( <i>http-29, 2018</i> )		<b>Gerçek</b> ( <i>http-29, 2018</i> )		
<b>Yapı Adı</b>		Plaza Pitto				
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme		2			
	Yaya geçirgenliği		2			
	Bağlam		2			
Kütlesel Farklılıklar	Gabari		2	1, 3		
	Oran /Ölçek		2	1, 3		
	Biçim/Form		1, 2	3		
Cephe Farklılıkları	Renk		1	2, 3		
	Doku		1	2, 3		
	Malzeme			1, 2, 3		

Tablo 3.20. incelendiğinde, Assassin's creed video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Plaza Pitto, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve bağlam bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.



**Tablo 3.21.** Assassin's creed video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Le Marais)

						
<b>Kurgu</b> ( <a href="http-30">http-30</a> , 2018)		<b>Gerçek</b> ( <a href="http-31">http-31</a> , 2018)				
<b>Yapı Adı</b>	Le Marais					
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme			2	3	
	Yaya geçirgenliği			2	3	
	Bağlam			2	3	
Kütlesel Farklılıklar	Gabari			1, 2, 3		
	Oran /Ölçek			1, 2, 3		
	Biçim/Form			1, 2, 3		
Cephe Farklılıkları	Renk			1, 2, 3		
	Doku			1, 2, 3		
	Malzeme			1, 2, 3		

Tablo 3.21. incelendiğinde, Assassin's creed video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Le Marais, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, 1 kişi yüksek oranda uyumlu ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, 1 kişi yüksek oranda uyumlu ve bağlam bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, 1 kişi yüksek oranda uyumlu, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.



### 3.1.1.4. Wolfteam oyunu

Wolfteam oyunu, Ekim 2007 yılında Softnyx tarafından yapımcılığı üstlenilen ve Türkiye’de Joygame firmasında hakları bulunan kurt adamlar ile insanların savaşını konu edinen bir MMOFPS türünden oyundur. Oyuncular, çevrimiçi olarak dünyanın birçok bölgesinden bağlanan diğer oyuncularla karşılıklı olarak oynayabilmektedirler (http-7, 2019).

Oyun içerisinde farklı kurt karakterler bulunmaktadır ve oyuncular oyunu hem kurt, hem insan veya yalnızca kurt, yalnızca insan olarak oynayabilmektedir. Bir karşılaşmaya başlanırken insan veya kurt tarafı seçilir ve bu şekilde mücadele başlar (http-7, 2019).

Wolfteam video oyununda bütünde yer alan mekânlar bakılmıştır ve sadece var olan tarihi mekânda geçen toplam 2 tane mekân tespit edilmiştir. Bu 2 tane tarihi mekân, Göbeklitepe ve Taksim Cumhuriyet Anıtı’dır.

**Tablo 3.22.** Wolfteam video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Göbeklitepe)

						
<b>Kurgu</b> ( <a href="http-32">http-32</a> , 2019)		<b>Gerçek</b> ( <a href="http-33">http-33</a> , 2019)				
<b>Yapı Adı</b>	Göbeklitepe					
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme		2			
	Yaya geçirgenliği		2			
	Bağlam		2	3		
Kütlesel Farklılıklar	Gabari		1, 2, 3			
	Oran /Ölçek		1, 2, 3			
	Biçim/Form		1, 2, 3			
Cephe Farklılıkları	Renk		1, 2, 3			
	Doku		1, 2, 3			
	Malzeme		1, 2, 3			

Tablo 3.22. incelendiğinde, Wolfteam video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Göbeklitepe, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve bağlam bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu, Kütleli Farklılıklardan; gabari bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz ve oran/ölçek bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz ve biçim/form bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz ve doku bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz ve malzeme bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.23.** Wolfteam video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Taksim Cumhuriyet Anıtı)

Kurgu ( <a href="http-34">http-34</a> , 2018)		Gerçek ( <a href="http-35">http-35</a> , 2018)				
Yapı Adı	Taksim Cumhuriyet Anıtı					
		Tamamen Uyumsuz	Yüksek Oranda Uyumsuz	Düşük Oranda Uyumlu	Yüksek Oranda Uyumlu	Tamamen Uyumlu
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme	1, 3	2			
	Yaya geçirgenliği	1	2, 3			
	Bağlam	1, 3	2			
Kütleli Farklılıklar	Gabari		2	1, 3		
	Oran /Ölçek		2	1, 3		
	Biçim/Form		2, 3	1		
Cephe Farklılıkları	Renk		2, 3			
	Doku		2, 3			
	Malzeme		2, 3			

Tablo 3.23. incelendiğinde, Wolfteam video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Taksim Cumhuriyet Anıtı, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 2 kişi tamamen uyumsuz, 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve yaya geçirgenliği bakımından 1

kiři tamamen uyumsuz, 2 kiři yüksek oranda uyumsuz ve baęlam bakımından 2 kiři tamamen uyumsuz, 1 kiři yüksek oranda uyumsuz, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 1 kiři yüksek oranda uyumsuz, 2 kiři düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 1 kiři yüksek oranda uyumsuz, 2 kiři düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 2 kiři yüksek oranda uyumsuz, 1 kiři düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 2 kiři yüksek oranda uyumsuz ve doku bakımından 2 kiři yüksek oranda uyumsuz ve malzeme bakımından 2 kiři yüksek oranda uyumsuz olarak deęerlendirdięi görölmektedir.

### **3.1.1.5. *Fallout 4* oyunu**

Fallout 4, Bethesda Game Studios'un geliřtiricilięini yaptıęı ve Bethesda Softworks'ün yayımcılıęını yaptıęı açık dünya aksiyon rol yapma oyunudur. Fallout serisinin beřinci büyük oyunudur ve Microsoft Windows, PlayStation 4 ve Xbox One için 10 Kasım 2015'te yayımlanmıřtır. Fallout 4, 2077'deki kaynakların bitmesinden doęan savařta patlayan atom bombasından yaklaşık 200 yıl sonrasında geçiyor. Dięer oyunların aksine Fallout 4, bombanın düřtüęü 23 Ekim 2077'de bařlıyor. Karakter (oyuncunun seęimine göre kız ya da erkek) ailesiyle birlikte Vault 111 diye adlandırılan sığınaęa gider ve gizemli bir řekilde 200 yıl sonrasında Vault'un tek insanı olarak uyanmaktadır. (http-8, 2019).

Fallout 4 video oyununda bütünde yer alan mekânlar bakılmıřtır ve sadece var olan tarihi mekânda geçen toplam 8 tane mekân tespit edilmiřtir. Bundan dolayı Fallout 4 video oyununda sadece 8 tane tarihi mekânın gerçek ile karřılařtırılması yapılmıřtır. Bu 8 tane tarihi mekân, Boston Halk Kütüphanesi, Boston Halk Kütüphanesi İç Mekân 1, Boston Halk Kütüphanesi İç Mekân 2, Boston Bunker Hill Anıtı, Boston Faneuil Salonu, ABD Salem Witch Museum, Massachusetts Eyaleti Meclis Binası-Boston ve Boston Trinity Kilisesi'dir.



**Tablo 3.24.** *Fallout 4* video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Boston Halk Kütüphanesi)

<b>Kurgu</b> ( <i>http-36, 2018</i> )		<b>Gerçek</b> ( <i>http-36, 2018</i> )				
<b>Yapı Adı</b>	Boston Halk Kütüphanesi					
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme		2			
	Yaya geçirgenliği		2			
	Bağlam		1, 2, 3			
Kütlesel Farklılıklar	Gabari			1, 2, 3		
	Oran /Ölçek			1, 2, 3		
	Biçim/Form			1, 2, 3		
Cephe Farklılıkları	Renk			1, 2, 3		
	Doku			1, 2, 3		
	Malzeme			1, 2, 3		

Tablo 3.24. incelendiğinde, *Fallout 4* video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Boston Halk Kütüphanesi, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve bağlam bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.25.** *Fallout 4* video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Boston Halk Kütüphanesi İç Mekân 1)

Kurgu ( <a href="http-36">http-36</a> , 2018)		Gerçek ( <a href="http-36">http-36</a> , 2018)				
Yapı Adı	Boston Halk Kütüphanesi İç Mekân 1					
		Tamamen Uyumsuz	Yüksek Oranda Uyumsuz	Düşük Oranda Uyumlu	Yüksek Oranda Uyumlu	Tamamen Uyumlu
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme					
	Yaya geçirgenliği					
	Bağlam					
Kütlesel Farklılıklar	Gabari			1, 2, 3		
	Oran /Ölçek			1, 2, 3		
	Biçim/Form			1, 2, 3		
Cephe Farklılıkları	Renk			1, 2, 3		
	Doku			1, 2, 3		
	Malzeme		1	2, 3		



Tablo 3.25. incelendiğinde, *Fallout 4* video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Boston Halk Kütüphanesi İç Mekân 1, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.26.** *Fallout 4* video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Boston Halk Kütüphanesi İç Mekân 2)

Kurgu ( <a href="#">http-36, 2018</a> )		Gerçek ( <a href="#">http-36, 2018</a> )				
Yapı Adı	Boston Halk Kütüphanesi İç Mekân 2					
		Tamamen Uyumsuz	Yüksek Oranda Uyumsuz	Düşük Oranda Uyumlu	Yüksek Oranda Uyumlu	Tamamen Uyumlu
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme			2		
	Yaya geçirgenliği			2		
	Bağlam			2		
Kütleli Farklılıklar	Gabari			2, 3		
	Oran /Ölçek			2, 3		
	Biçim/Form			2, 3		
Cephe Farklılıkları	Renk			2, 3		
	Doku			2, 3		
	Malzeme			2, 3		

Tablo 3.26. incelendiğinde, *Fallout 4* video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Boston Halk Kütüphanesi İç Mekân 2, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu ve bağlam bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, Kütleli Farklılıklardan; gabari bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, 1 kişi yüksek oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, 1 kişi yüksek oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 2 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 2 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 2 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 2 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.27.** *Fallout 4* video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Boston Bunker Hill Anıtı)

						
<b>Kurgu</b> ( <a href="http-36">http-36</a> , 2018)		<b>Gerçek</b> ( <a href="http-37">http-37</a> , 2018)				
<b>Yapı Adı</b>	Boston Bunker Hill Anıtı					
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme		2			
	Yaya geçirgenliği		2			
	Bağlam		2			
Kütlesel Farklılıklar	Gabari		2	1, 3		
	Oran /Ölçek		1, 2, 3			
	Biçim/Form		2, 3	1		
Cephe Farklılıkları	Renk		2	1, 3		
	Doku		2	1, 3		
	Malzeme		2	1, 3		

Tablo 3.27. incelendiğinde, *Fallout 4* video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Boston Bunker Hill Anıtı, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve bağlam bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz ve biçim/form bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme



bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.28.** *Fallout 4* video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Boston Faneuil Salonu)

Kurgu ( <a href="#">http-36, 2018</a> )		Gerçek ( <a href="#">http-38, 2018</a> )			
Yapı Adı	Boston Faneuil Salonu				
	Tamamen Uyumsuz	Yüksek Oranda Uyumsuz	Düşük Oranda Uyumlu	Yüksek Oranda Uyumlu	Tamamen Uyumlu
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme		2, 3		
	Yaya geçirgenliği		2		
	Bağlam		1, 2, 3		
Kütleli Farklılıklar	Gabari		1, 2, 3		
	Oran /Ölçek		1, 2, 3		
	Biçim/Form		2	1, 3	
Cephe Farklılıkları	Renk		2	1, 3	
	Doku		2, 3	1	
	Malzeme		2	1, 3	



Tablo 3.28. incelendiğinde, *Fallout 4* video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Boston Faneuil Salonu, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve bağlam bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz, Kütleli Farklılıklardan; gabari bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz ve oran/ölçek bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz ve biçim/form bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.29.** *Fallout 4* video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması (ABD Salem Witch Museum)

Kurgu ( <a href="http-36">http-36</a> , 2018)		Gerçek ( <a href="http-36">http-36</a> , 2018)				
Yapı Adı	ABD Salem Witch Museum					
	Tamamen Uyumsuz	Yüksek Oranda Uyumsuz	Düşük Oranda Uyumlu	Yüksek Oranda Uyumlu	Tamamen Uyumlu	
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme		2, 3			
	Yaya geçirgenliği		2	3		
	Bağlam		2		1, 3	
Kütlesel Farklılıklar	Gabari			2	1, 3	
	Oran /Ölçek			2	1, 3	
	Biçim/Form			2	1, 3	
Cephe Farklılıkları	Renk			1, 2, 3		
	Doku			1, 2, 3		
	Malzeme			1, 2, 3		


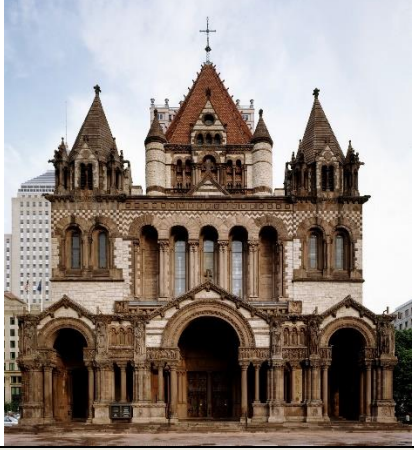
Tablo 3.29. incelendiğinde, *Fallout 4* video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan ABD Salem Witch Museum, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi yüksek oranda uyumlu ve bağlam bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi yüksek oranda uyumlu, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, 2 kişi yüksek oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, 2 kişi yüksek oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 1 kişi düşük oranda uyumlu, 2 kişi yüksek oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.30.** *Fallout 4* video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Massachusetts Eyaleti Meclis Binası-Boston)

						
<b>Kurgu</b> ( <a href="http-36">http-36</a> , 2018)		<b>Gerçek</b> ( <a href="http-39">http-39</a> , 2018)				
<b>Yapı Adı</b>	Massachusetts Eyaleti Meclis Binası-Boston					
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme					
	Yaya geçirgenliği					
	Bağlam					
Kütlesel Farklılıklar	Gabari		2, 3	1		
	Oran /Ölçek		1, 2, 3			
	Biçim/Form		1, 2, 3			
Cephe Farklılıkları	Renk		2	1, 3		
	Doku		2	1, 3		
	Malzeme		2, 3	1		

Tablo 3.30. incelendiğinde, *Fallout 4* video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Massachusetts Eyaleti Meclis Binası, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz ve biçim/form bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.31.** *Fallout 4* video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Boston Trinity Kilisesi)

						
<b>Kurgu</b> ( <i>http-36, 2018</i> )		<b>Gerçek</b> ( <i>http-40, 2018</i> )				
<b>Yapı Adı</b>	Boston Trinity Kilisesi					
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme		2			
	Yaya geçirgenliği		2			
	Bağlam		2			
Kütlesel Farklılıklar	Gabari			1, 2, 3		
	Oran /Ölçek			1, 2, 3		
	Biçim/Form			1, 2, 3		
Cephe Farklılıkları	Renk		3	1, 2		
	Doku		3	1, 2		
	Malzeme			1, 2, 3		

Tablo 3.31. incelendiğinde, *Fallout 4* video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Boston Trinity Kilisesi, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve bağlam bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.



### **3.1.2. Tanıtım kategorili oyunlar**

Tanıtım kategorili oyunlar; Citroen c4 robot oyunu(istanbul) ve Cities in motion 2 video oyunları olmak üzere 2 tane video oyunundan oluşmaktadır.

#### **3.1.2.1. Citroen c4 robot oyunu(istanbul)**



C4 Robot oyunu, dünyaca ünlü oyun yazarı Mevlüt Dinç'in önderliğinde geliştirildi. Citroën'in 2005 yılı Ocak ayında satışa sunduğu C4 modelinin, ödüllü reklamlarında kullandığı İstanbul'un gerçek mekân olarak kullanılarak C4 Robot'unun yarıştığı bilgisayar oyunudur (http-9, 2018).

Tamamen yerli yetenek ve emekle geliştirilen C4 Robot oyunu, yeni nesil grafikleri, görsel efektleri, robot ve araç fiziğinin başarılı entegrasyonu ve İstanbul temalı özgün ve gerçekçi parkuru ile son derece kolay oynanabilecek şekilde tasarlanan bilgisayar oyununda kullanıcılar, 15 Temmuz Şehitler Köprüsü üzerinde başlayan, Beylerbeyi ve Marmaray güzergâhını kullanarak yine 15 Temmuz Şehitler Köprüsü üzerinde sonlanan parkuru en kısa sürede tamamlamaya çalışılmaktadır (http-9, 2018).

15 Temmuz Şehitler Köprüsü'nün birebir modellendiği C4 Robot oyununun en ilginç yönlerinden biri de, yarış parkuru içinde yer alan ve 2011 yılında tamamlanacak Marmaray'ın şimdiden bitirilmiş olması. Oyunu geliştiren ekibin, gerçek plan ve görsellere kendi hayal güçlerini de ekleyerek modellediği Marmaray'ın iki yanında dev akvaryumlar bulunuyor (http-9, 2018).

C4 Robot video oyununda bütünde yer alan mekânlar bakılmıştır ve sadece var olan tarihi mekânda geçen toplam 1 tane mekân tespit edilmiştir. Bundan dolayı C4 Robot video oyununda sadece 1 tane tarihi mekânın gerçek ile karşılaştırılması yapılmıştır. Bu 1 tane tarihi mekân, 15 Temmuz Şehitler Köprüsü'dür.

**Tablo 3.32.** Citroen c4 robot video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(15 Temmuz Şehitler Köprüsü)

						
<b>Kurgu</b> (Haşim Akdağ, 2018- Citroen c4 robot oyunun oyun içi ekran alıntısı)		<b>Gerçek</b> (http-41, 2018)				
<b>Yapı Adı</b>	15 Temmuz Şehitler Köprüsü					
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme		2			
	Yaya geçirgenliği		2			
	Bağlam		2	3		
Kütleli Farklılıklar	Gabari		2	3		
	Oran /Ölçek		2	3		
	Biçim/Form		2	3		
Cephe Farklılıkları	Renk		2	3		
	Doku		2	3		
	Malzeme		2	3		

Tablo 3.32. incelendiğinde, Citroen c4 robot video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan 15 Temmuz Şehitler Köprüsü, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz ve bağlam bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu, Kütleli Farklılıklardan; gabari bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

### 3.1.2.2. *Cities in motion 2*

Metropol denildiğinde akla kalabalık, gürültü, stres, ulaşım zorluğu gibi sorunlar gelmektedir. İlk başta da akla İstanbul geliyor. İstanbul'un curcunası, yorgunluğu, toplu taşıma araçlarındaki sıkıntı hayatı zorlaştırmış. Ama herkesin aklında, “Ben bu ulaşım sorununu çok rahat çözerim” düşüncesi oluşmaktadır. İşte Cities in Motion da bu konuyu ele alıyor. Kocaman bir şehrin ulaşım problemini çözmek için birçok ulaşım aracını kullanarak, yolcuların rahat, konforlu, kısa sürede gitmek istedikleri yere ulaştırmak gerekmektedir (http-11, 2018).

Viyana, Berlin, Helsinki ve Amsterdam gibi metropolleri otobüs, tramvay, metro trenleri ve deniz otobüs gibi ulaşım araçlarıyla ve 30 farklı mod kullanarak, bir ulaşım ağı oluşturuyor. Alıştırma görevlerinde oyunu nasıl oynayacağınız size detaylı olarak anlatılıyor. Ana senaryo bölümünde ise 12 adet senaryo bulunuyor, 4 adet şehrin en görkemli hallerini ve zamanlarını işleyen ana senaryo modunda 12 adet senaryo sırayla oynanmaktadır. Cities in Motion 1920 – 2020 arasında geçiyor. Zaman geçtikçe şehirler büyüyor, gelişiyor ve ulaşım problemi daha da artmaktadır (http-11, 2018).

Cities in Motion 2 video oyununda bütünde yer alan mekânlar bakılmıştır ve sadece var olan tarihi mekânda geçen toplam 4 tane mekân tespit edilmiştir. Bundan dolayı Cities in Motion 2 video oyununda sadece 4 tane tarihi mekânın gerçek ile karşılaştırılması yapılmıştır. Bu 4 tane tarihi mekân, Köln Katedrali, Berlin Katedrali, Brandenburg Kapısı ve Westminster Sarayı-Londra'dır.

**Tablo 3.33.** *Cities in motion 2* video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Köln Katedrali)

<b>Kurgu</b> ( <i>http-42, 2019</i> )		<b>Gerçek</b> ( <i>http-43, 2019</i> )				
<b>Yapı Adı</b>	Köln Katedrali					
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme		2	1, 3		
	Yaya geçirgenliği		2	3		
	Bağlam		2	1, 3		
Kütlesel Farklılıklar	Gabari			1, 2, 3		
	Oran /Ölçek			1, 2, 3		
	Biçim/Form			1, 2, 3		
Cephe Farklılıkları	Renk			1, 2, 3		
	Doku			1, 2, 3		
	Malzeme			1, 2, 3		

Tablo 3.33. incelendiğinde, *Cities in motion 2* video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Köln Katedrali, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi yüksek oranda uyumlu ve bağlam bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 3 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.34.** *Cities in motion 2* video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Berlin Katedrali)

		Kurgu ( <a href="http-44">http-44</a> , 2019)		Gerçek ( <a href="http-45">http-45</a> , 2019)		
Yapı Adı		Berlin Katedrali				
		Tamamen Uyumsuz	Yüksek Oranda Uyumsuz	Düşük Oranda Uyumlu	Yüksek Oranda Uyumlu	Tamamen Uyumlu
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme		2, 3	1		
	Yaya geçirgenliği		2	1		
	Bağlam		1, 2, 3			
Kütlesel Farklılıklar	Gabari		2	1, 3		
	Oran /Ölçek		2	1, 3		
	Biçim/Form		2	1, 3		
Cephe Farklılıkları	Renk		2	1, 3		
	Doku		2, 3	1		
	Malzeme		2, 3	1		

Tablo 3.34. incelendiğinde, *Cities in motion 2* video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Berlin Katedrali, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve bağlam bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve doku



bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve malzeme bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.35.** *Cities in motion 2* video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Berlin / Puerta De Brandenburgo (Brandenburg Kapısı))

Kurgu ( <a href="#">http-42, 2019</a> )		Gerçek ( <a href="#">http-46, 2019</a> )				
Yapı Adı	Brandenburg Kapısı					
		Tamamen Uyumsuz	Yüksek Oranda Uyumsuz	Düşük Oranda Uyumlu	Yüksek Oranda Uyumlu	Tamamen Uyumlu
Çevresel Farklılıklar	Kentsel bütünleşme	1	2, 3			
	Yaya geçirgenliği	1		2, 3		
	Bağlam	1	2, 3			
Kütlesel Farklılıklar	Gabari	1		2, 3		
	Oran /Ölçek	1		2, 3		
	Biçim/Form	1		2, 3		
Cephe Farklılıkları	Renk	1	2, 3			
	Doku	1		2, 3		
	Malzeme	1		2, 3		

Tablo 3.35. incelendiğinde, *Cities in motion 2* video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Brandenburg Kapısı, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 1 kişi tamamen uyumsuz, 2 kişi yüksek oranda uyumsuz ve yaya geçirgenliği bakımından 1 kişi tamamen uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve bağlam bakımından 1 kişi tamamen uyumsuz, 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 1 kişi tamamen uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 1 kişi tamamen uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 1 kişi tamamen uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 1 kişi tamamen uyumsuz, 2 kişi yüksek oranda uyumsuz ve doku bakımından 1 kişi tamamen uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve

malzeme bakımından 1 kişi tamamen uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

**Tablo 3.36.** *Cities in motion 2* video oyununda oyun içi tarihi mekân kurgusu ile gerçek halinin karşılaştırılması(Westminster Sarayı-Londra)

		<b>Kurgu (http-47, 2019)</b>		<b>Gerçek (http-48, 2019)</b>		
<b>Yapı Adı</b>		Westminster Sarayı-Londra				
		<b>Tamamen Uyumsuz</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumsuz</b>	<b>Düşük Oranda Uyumlu</b>	<b>Yüksek Oranda Uyumlu</b>	<b>Tamamen Uyumlu</b>
<b>Çevresel Farklılıklar</b>	Kentsel bütünleşme		1, 2, 3			
	Yaya geçirgenliği		1, 2, 3			
	Bağlam		1, 2, 3			
<b>Kütlesel Farklılıklar</b>	Gabari		2, 3	1		
	Oran /Ölçek		2, 3	1		
	Biçim/Form		2	1, 3		
<b>Cephe Farklılıkları</b>	Renk		2	1, 3		
	Doku		1, 2, 3			
	Malzeme		2, 3	1		

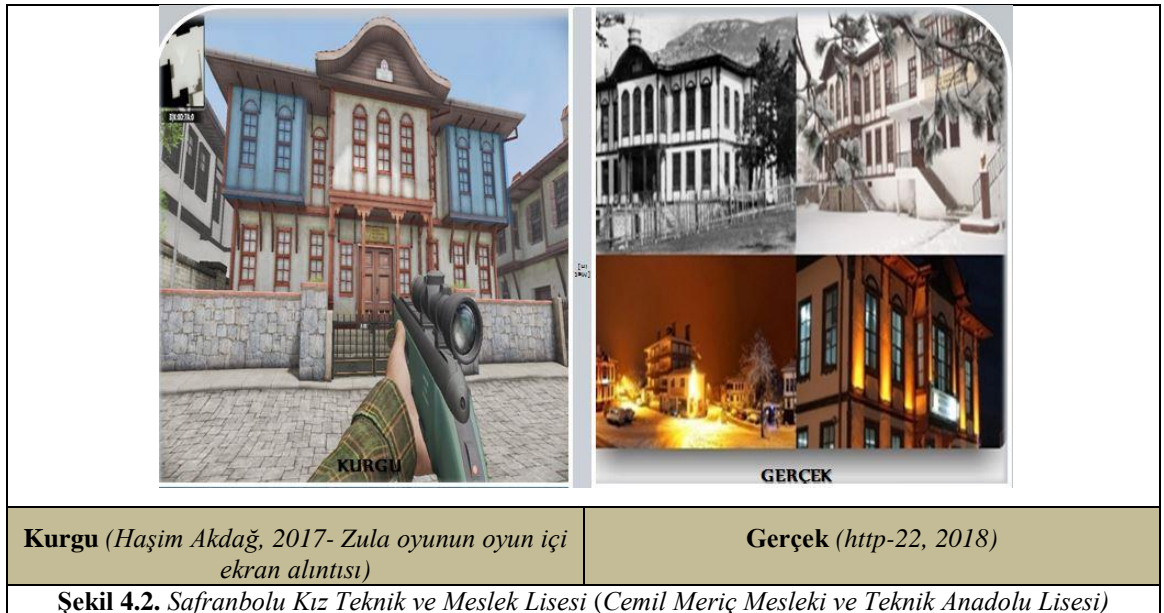
Tablo 3.36. incelendiğinde, *Cities in motion 2* video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Westminster Sarayı, alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek hali ile karşılaştırıldığında, Çevresel Farklılıklardan; kentsel bütünleşme bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz ve yaya geçirgenliği bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz ve bağlam bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz, Kütlesel Farklılıklardan; gabari bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve oran/ölçek bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu ve biçim/form bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu, Cephe Farklılıklarından; renk bakımından 1 kişi yüksek oranda uyumsuz, 2 kişi düşük oranda uyumlu ve doku bakımından 3 kişi yüksek oranda uyumsuz ve malzeme bakımından 2 kişi yüksek oranda uyumsuz, 1 kişi düşük oranda uyumlu olarak değerlendirdiği görülmektedir.

#### 4. ARAŞTIRMA SONUÇLARI

Bu bölümde araştırma bulgularından yola çıkarak 7 video oyununun belirlenen inceleme kriterlerine göre kendi aralarında karşılaştırılmıştır.



Şekil 4.1. incelendiğinde, Zula video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Safranbolu Kent Tarih Müzesi, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi giriş kısmı eksik tasarlanmış, cumbanın ve çevresinin tasarlanmamış ve tarihi yapı gerçekte ayrık nizamlı bir yapı iken kurguda bitişik nizamlı bir yapı olarak tasarlanmış olduğu görülmektedir.





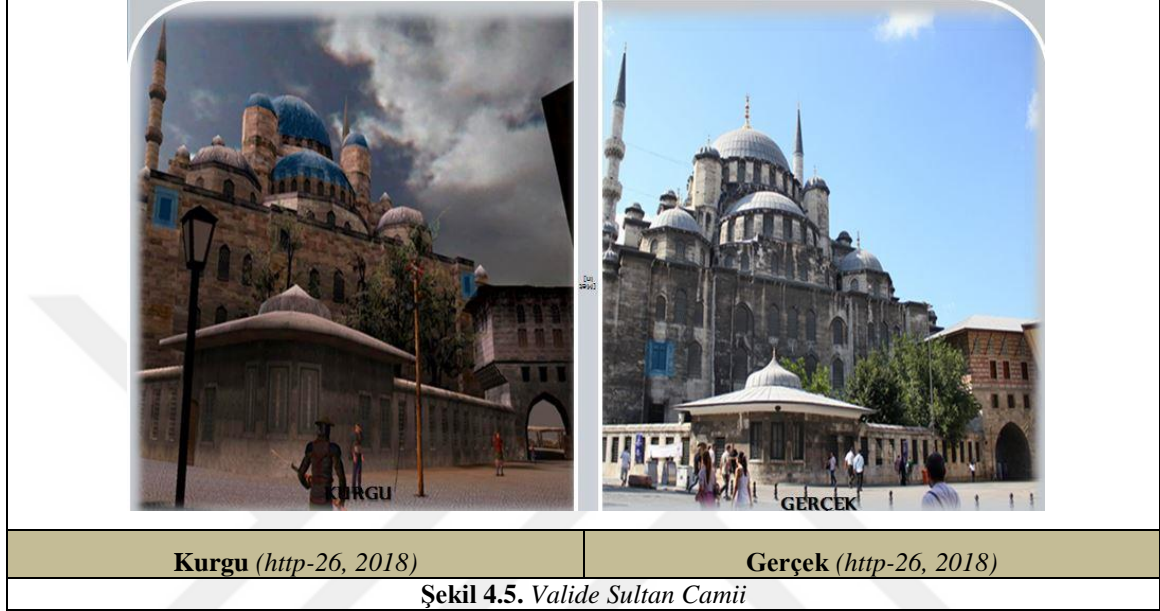
Şekil 4.2. incelendiğinde, Zula video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Safranbolu Kız Teknik ve Meslek Lisesi (Cemil Meriç Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi), gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi 2 tane cumba fazladan tasarlanmış olduğu görülmektedir.



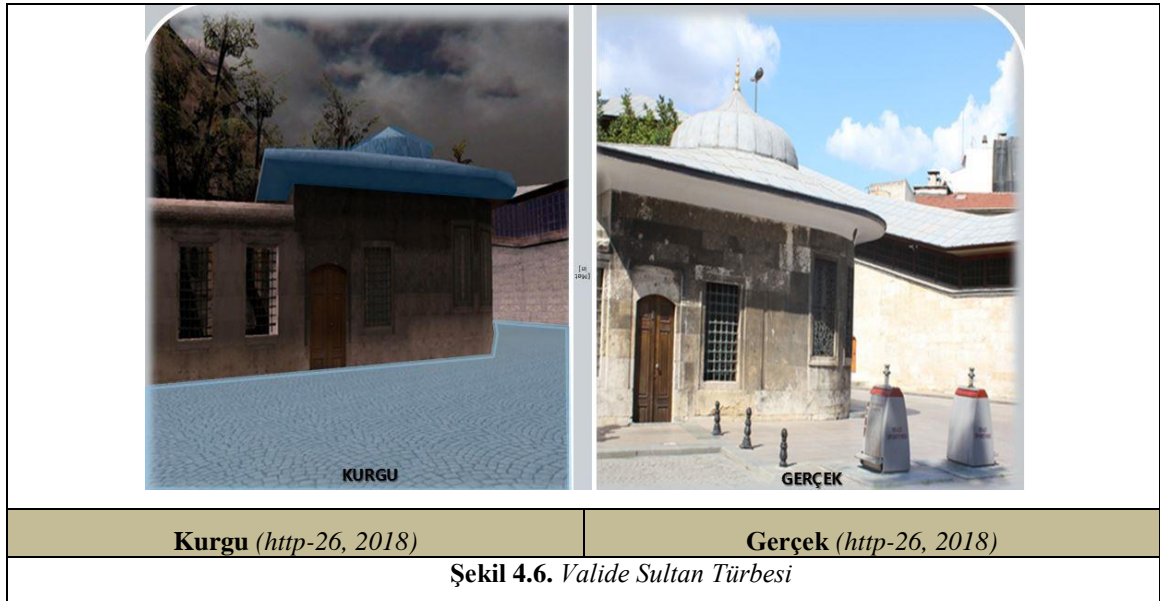
Şekil 4.3. incelendiğinde, Zula video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Trabzon ili Çaykara ilçesi Uzungöl, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi cami dışında tüm yapıların gerçek ile farklı bir şekilde tasarlanmış olduğu görülmektedir.



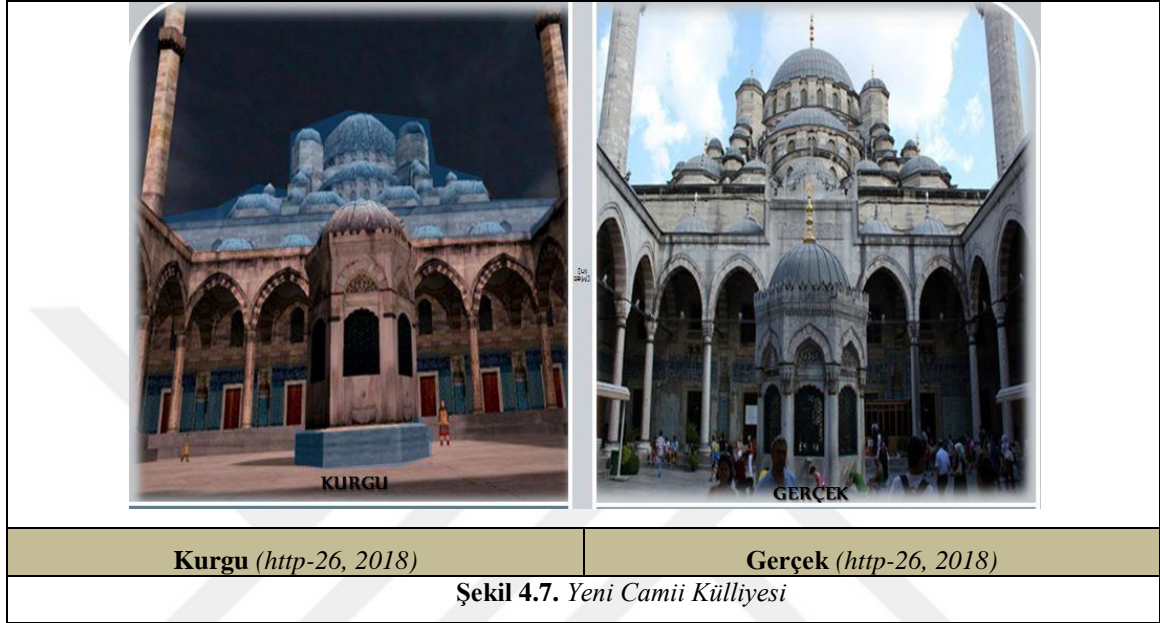
Şekil 4.4. incelendiğinde, Zula video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Üsküdar Şemsi Paşa Camii, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi cami dışında tüm yapıların gerçek ile farklı bir şekilde tasarlanmış olduğu görülmektedir.



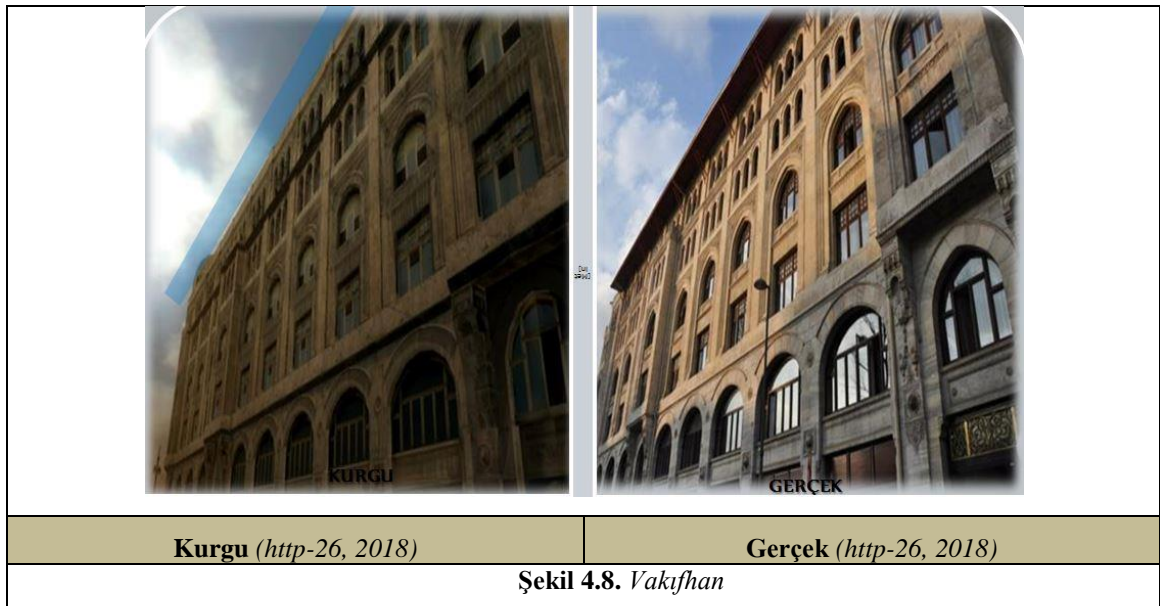
Şekil 4.5. incelendiğinde, İstanbul kıyamet vakti video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Valide Sultan Camii, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi camiye 2 tane ek olarak pencere yapıldığı ve kubbelerinin tam tasarlanmamış olduğu görülmektedir.



Şekil 4.6. incelendiğinde, İstanbul kıyamet vakti video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Valide Sultan Türbesi, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi kubbesi ve çevresinin tasarlanmamış olduğu görülmektedir.



Şekil 4.7. incelendiğinde, İstanbul kıyamet vakti video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Yeni Camii Külliyesi, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi kubbelerin tam tasarlanmadığı ve şadırvanın eksik tasarlanmış olduğu görülmektedir.

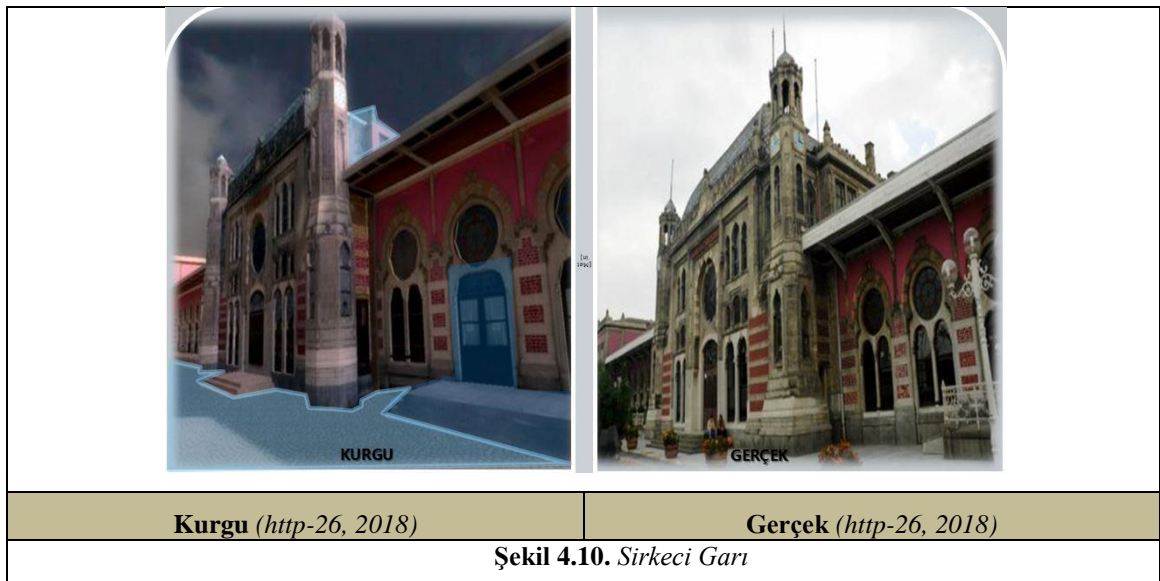




Şekil 4.8. incelendiğinde, İstanbul kıyamet vakti video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Vakıfhan, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi çatı örtüsünün tasarlanmamış olduğu görülmektedir.



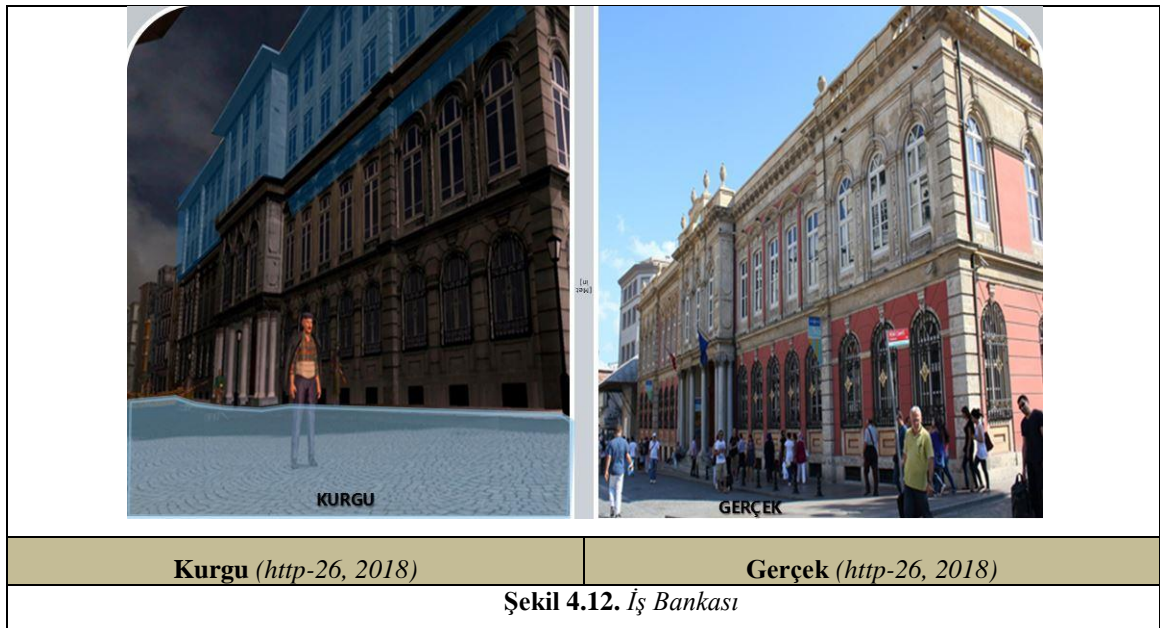
Şekil 4.9. incelendiğinde, İstanbul kıyamet vakti video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Mısır Çarşısı, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi çevre zemin kaplamalarının farklı tasarlanmış olduğu ve gerçekte tarihi yapının hemen bitişiğinde yapılan niteliksiz ekin kurguda tasarlanmamış olduğu görülmektedir.



Şekil 4.10. incelendiğinde, İstanbul kıyamet vakti video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Sirkeci Garı, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi çevre zemin kaplamalarının farklı tasarlanmış olduğu ve kurguda pencerelerin eksik tasarlanmış olduğu görülmektedir.



Şekil 4.11. incelendiğinde, İstanbul kıyamet vakti video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Topkapı Sarayı, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi kubbelerinin ve yüzey kirliliğinin farklı olduğu görülmektedir.



Şekil 4.12. incelendiğinde, İstanbul kıyamet vakti video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan İş Bankası, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi çevre zemin kaplamalarının farklı tasarlanmış ve kurguda 2 kat fazla tasarlanmış olduğu görülmektedir.

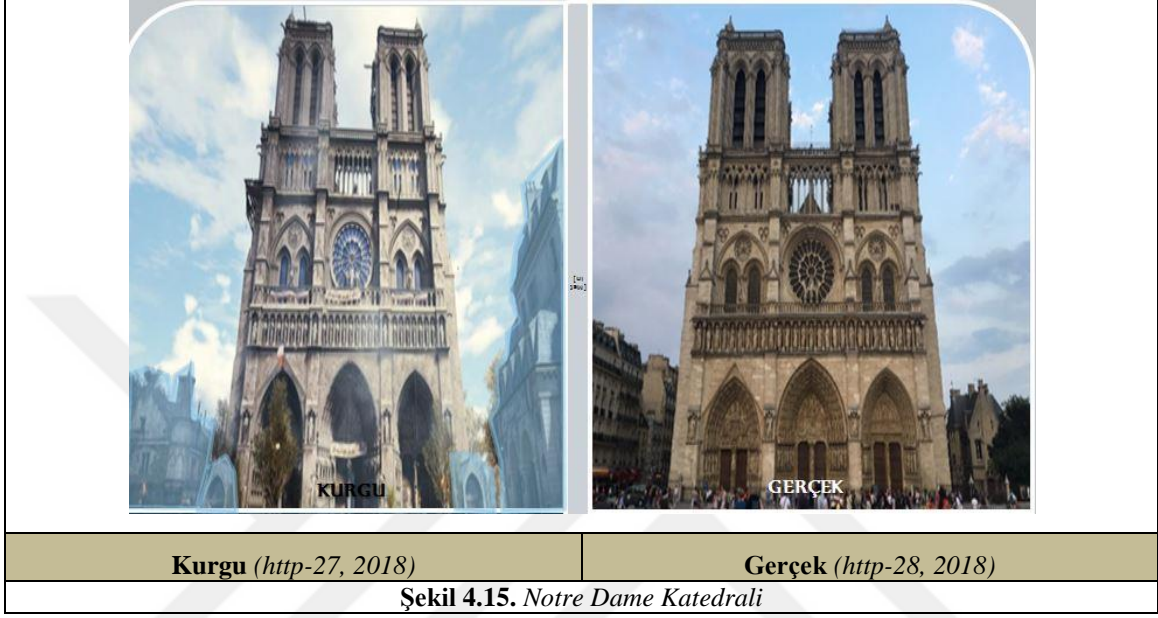


Şekil 4.13. incelendiğinde, İstanbul kıyamet vakti video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Çemberli Taş Sütunu, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi sütun formu dışında tamamen farklı tasarlanmış olduğu görülmektedir.

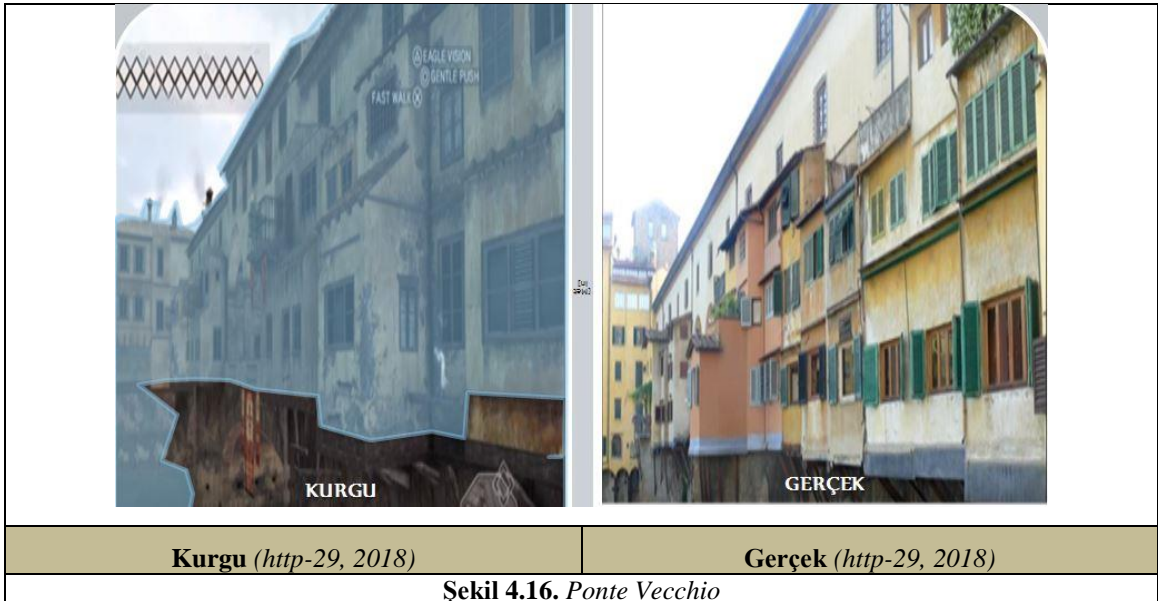




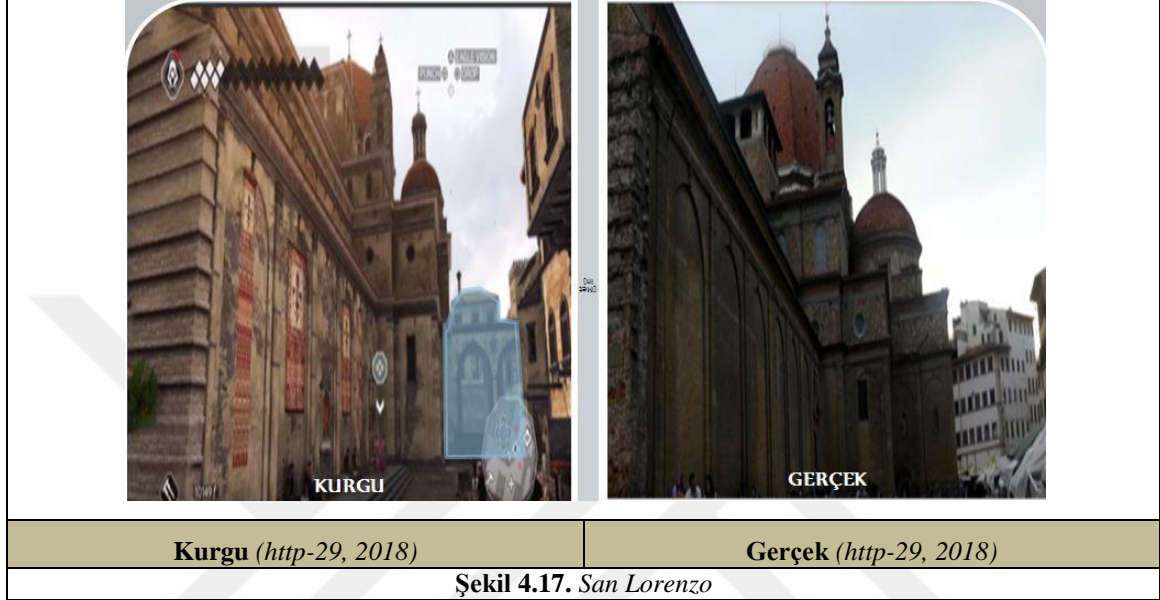
Şekil 4.14. incelendiğinde, İstanbul kıyamet vakti video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan II.Mahmud Türbesi ve Mezarlığı, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi çevre zemin kaplamalarının farklı tasarlanmış olduğu görülmektedir.



Şekil 4.15. incelendiğinde, Assassin's creed video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Notre Dame Katedrali, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi vaziyet planı farklı tasarlanmış olduğu görülmektedir.



Şekil 4.16. incelendiğinde, Assassin's creed video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Ponte Vecchio, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi cephe bütünlüğü dışında tamamen farklı tasarlanmış olduğu görülmektedir.



Şekil 4.17. incelendiğinde, Assassin's creed video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan San Lorenzo, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi yapının 2 tane kemerinin tasarlanmamış olduğu görülmektedir.

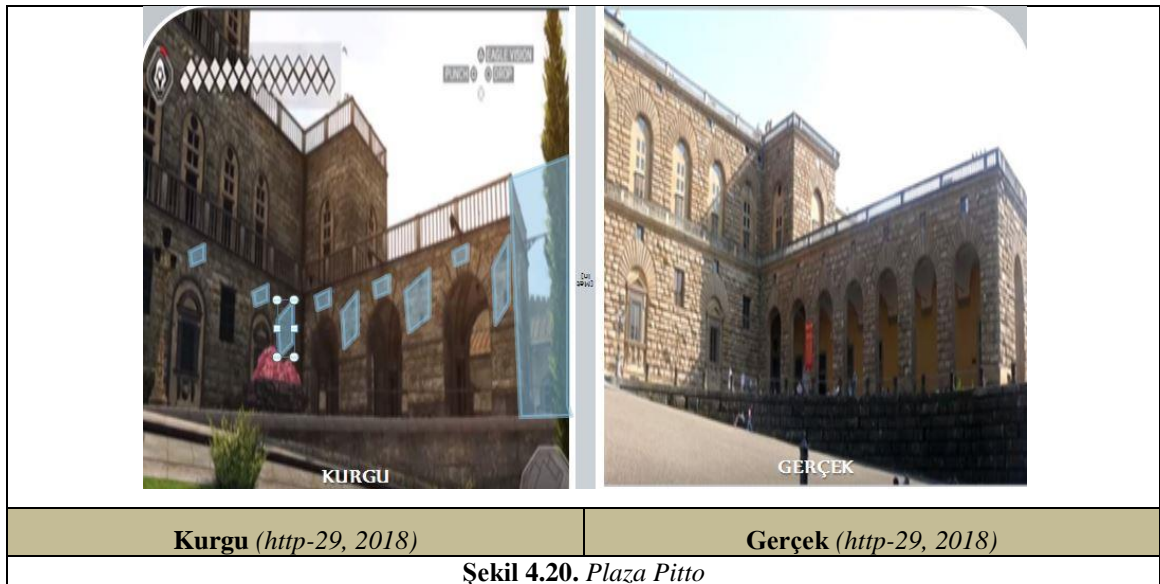




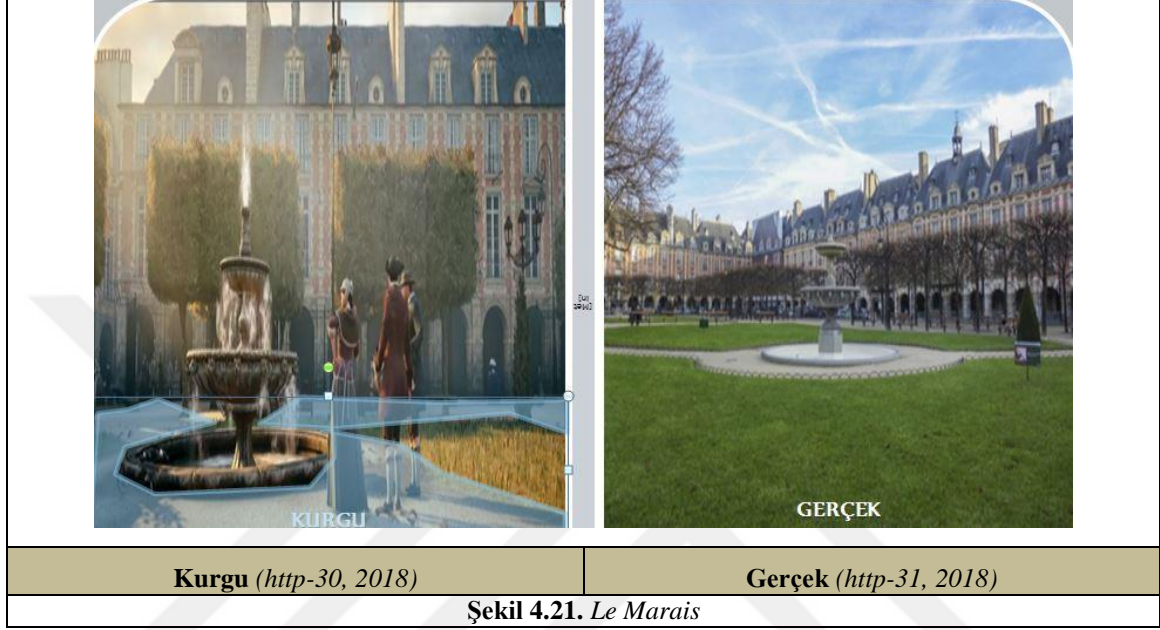
Şekil 4.18. incelendiğinde, Assassin's creed video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Palazzo Della Signoria, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi kurgudaki 9 tane küçük pencerenin gerçekte olmadığı ve kurgudaki yapıda 1 tane pencerenin ise tasarlanmamış olduğu görülmektedir.



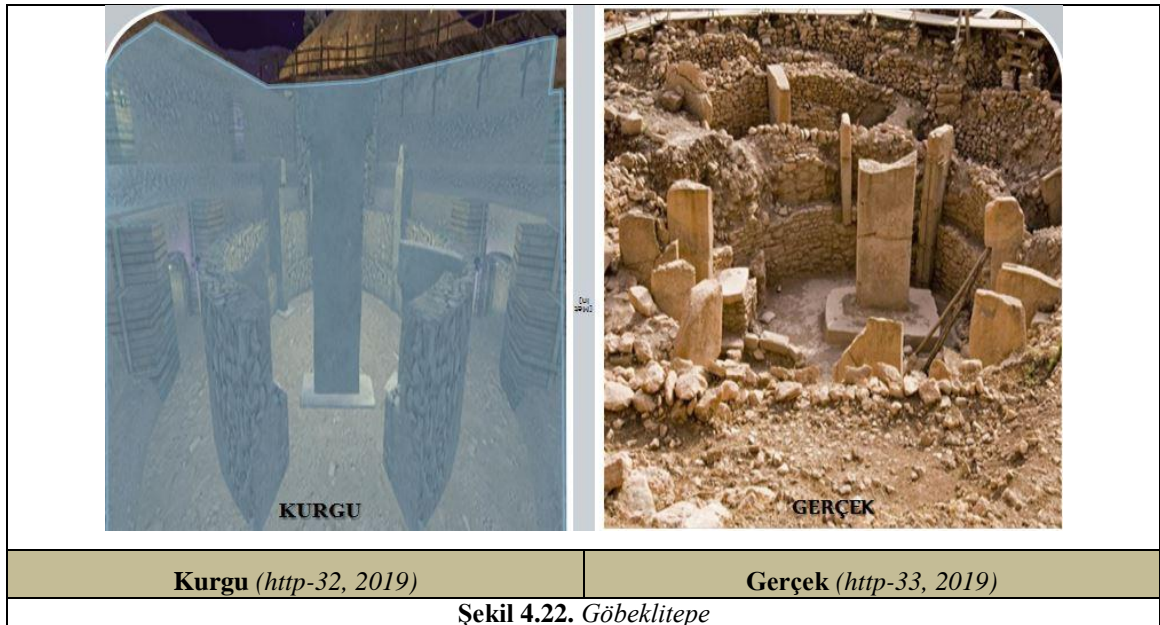
Şekil 4.19. incelendiğinde, Assassin's creed video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Santa Croce, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi çatı örtüsünün süslemelerinin tasarlanmamış olduğu görülmektedir.



Şekil 4.20. incelendiğinde, Assassin's creed video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Plaza Pitto, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi 4 tane kemer ve kemerler üzerindeki küçük pencerelerin tasarlanmamış olduğu görülmektedir.



Şekil 4.21. incelendiğinde, Assassin's creed video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Le Marais, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi vaziyet planı farklı tasarlanmış olduğu görülmektedir.





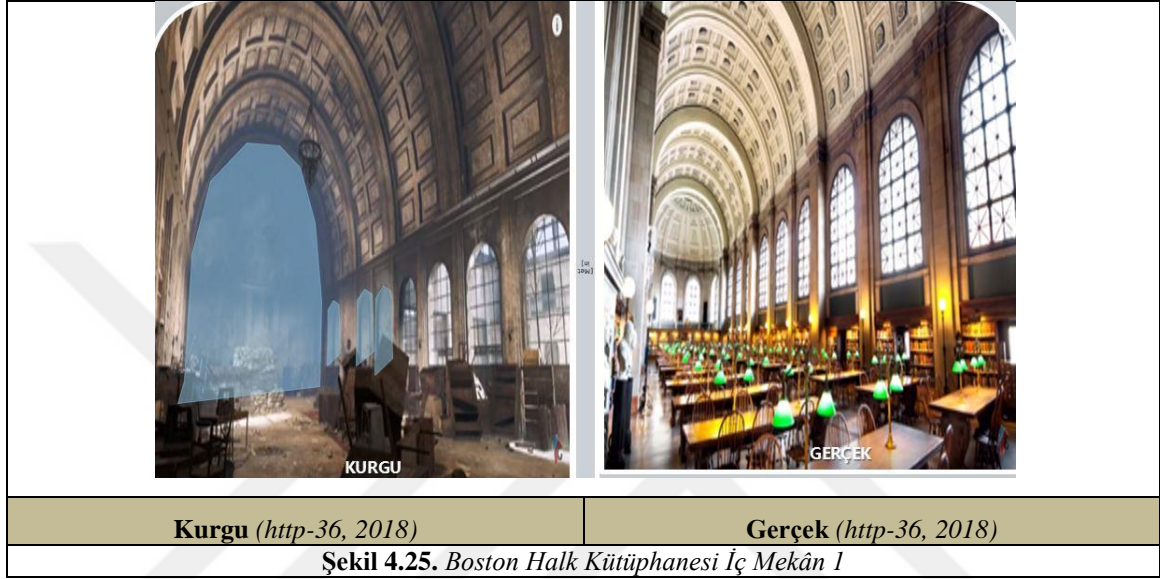
Şekil 4.22. incelendiğinde, Wolfteam video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Göbeklitepe, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi geleneksel taş formları dışında tamamen farklı tasarlanmış olduğu görülmektedir.



Şekil 4.23. incelendiğinde, Wolfteam video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Taksim Cumhuriyet Anıtı, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi vaziyet planı farklı tasarlanmış olduğu görülmektedir.



Şekil 4.24. incelendiğinde, Fallout 4 video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Boston Halk Kütüphanesi, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi üst katta 1 pencere az ve küçük pencerelerin tasarlanmamış, alt katta ise bir pencere fazla ve giriş kısmına ise saçak olmadığı halde tasarlanmış olduğu görülmektedir.



Şekil 4.25. incelendiğinde, Fallout 4 video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Boston Halk Kütüphanesi İç Mekân 1, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi 7 tane pencerenin eksik tasarlanmış olduğu görülmektedir.





Şekil 4.26. incelendiğinde, Fallout 4 video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Boston Halk Kütüphanesi İç Mekân 2, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi aslan heykellerin yönü ve merdiven korkuluklarının farklı tasarlanmış olduğu görülmektedir.



Şekil 4.27. Boston Bunker Hill Anıtı

Şekil 4.27. incelendiğinde, Fallout 4 video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Boston Bunker Hill Anıtı, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi anıtın zarar gördüğü ve vaziyet planının farklı tasarlanmış olduğu görülmektedir.

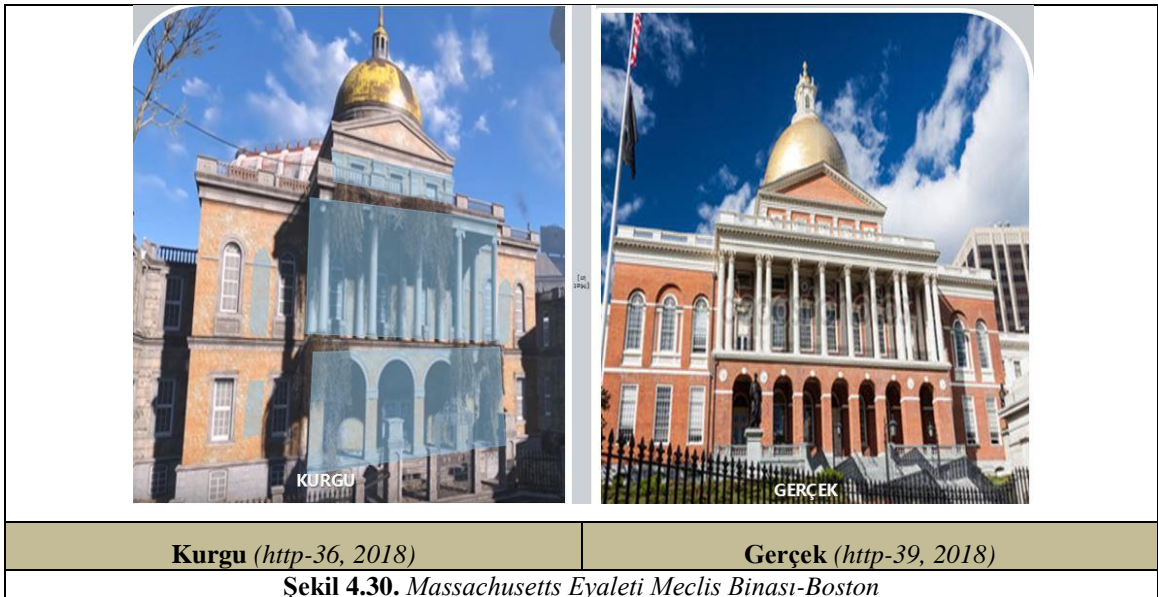


Şekil 4.28. Boston Faneuil Salonu

Şekil 4.28. incelendiğinde, Fallout 4 video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Boston Faneuil Salonu, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi 6 tane penceresinin eksik, vaziyet planının farklı ve çatı örtüsünün eksik tasarlanmış olduğu görülmektedir.



Şekil 4.29. incelendiğinde, Fallout 4 video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan ABD Salem Witch Museum, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi vaziyet planının farklı tasarlanmış olduğu görülmektedir.

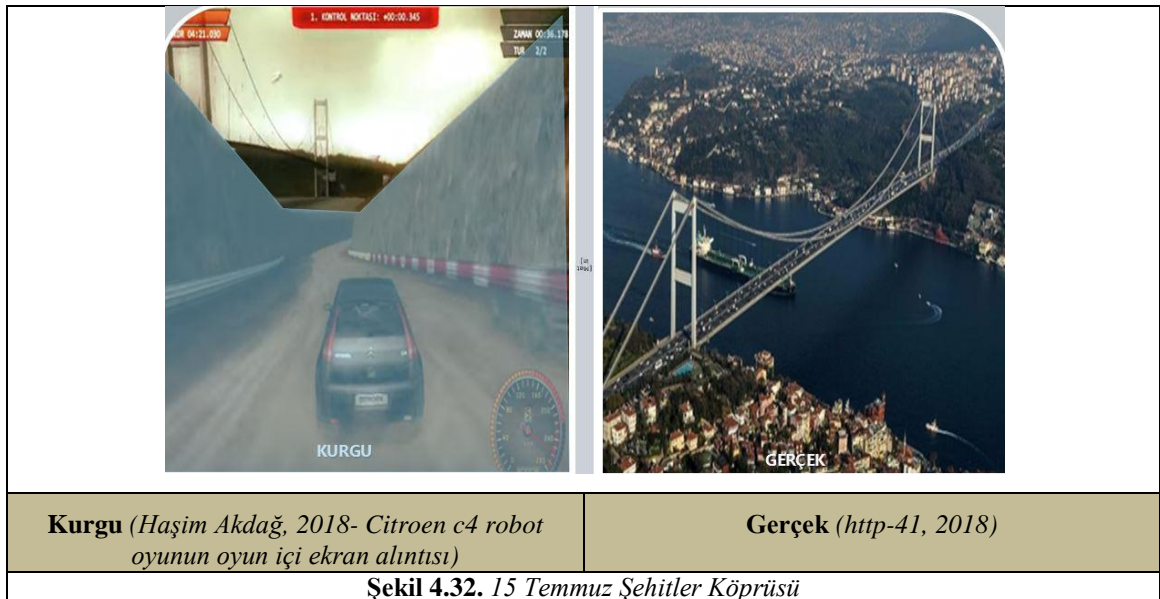


Şekil 4.30. incelendiğinde, Fallout 4 video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Massachusetts Eyaleti Meclis Binası, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi giriş kattaki saçak kısmının, üst kattaki çıkmanın, çatı katındaki 2 pencerenin, üst kattaki 2 tane pencerenin ve alt kattaki 1 tane pencerenin eksik tasarlanmış olduğu görülmektedir.



Şekil 4.31. Boston Trinity Kilisesi

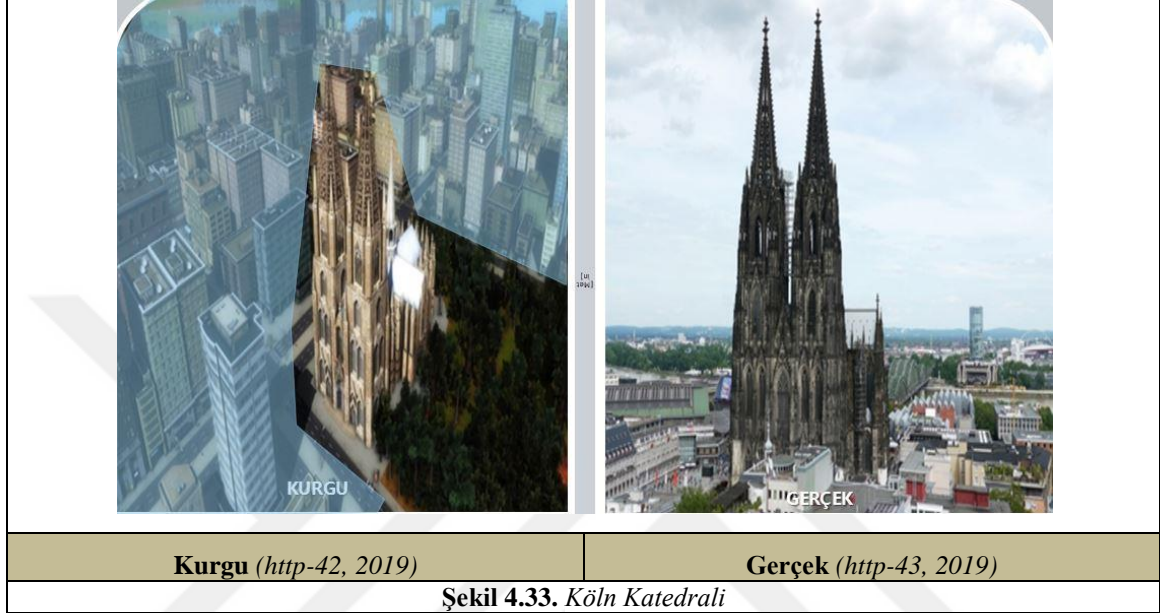
Şekil 4.31. incelendiğinde, Fallout 4 video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Boston Trinity Kilisesi, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi vaziyet planının farklı ve çatı örtüsünün eksik tasarlanmış olduğu görülmektedir.



Şekil 4.32. 15 Temmuz Şehitler Köprüsü



Şekil 4.32. incelendiğinde, Citroen c4 robot video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan 15 Temmuz Şehitler Köprüsü, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi köprü formu dışında tamamen farklı tasarlanmış olduğu görülmektedir.



Şekil 4.33. incelendiğinde, Cities in motion 2 video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Köln Katedrali, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi vaziyet planının farklı tasarlanmış olduğu görülmektedir.



Şekil 4.34. incelendiğinde, Cities in motion 2 video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Berlin Katedrali, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi 2 katın fazla, cephenin ve vaziyet planının farklı tasarlanmış olduğu görülmektedir.



Şekil 4.35. incelendiğinde, Cities in motion 2 video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Berlin / Puerta De Brandenburgo (Brandenburg Kapısı), gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi vaziyet planının farklı tasarlanmış olduğu görülmektedir.



Şekil 4.36. incelendiğinde, Cities in motion 2 video oyununun kurgusunda yer alan tarihi mekânlardan Westminster Sarayı-Londra, gerçek hali ile karşılaştırıldığında mavi renkle boyanmış kısımlarda belirtildiği gibi çatı örtüsünün, cephelerin ve vaziyet planının farklı tasarlanmış olduğu görülmektedir.

#### 4.1. Video Oyunları Kendi Aralarında Karşılaştırılması

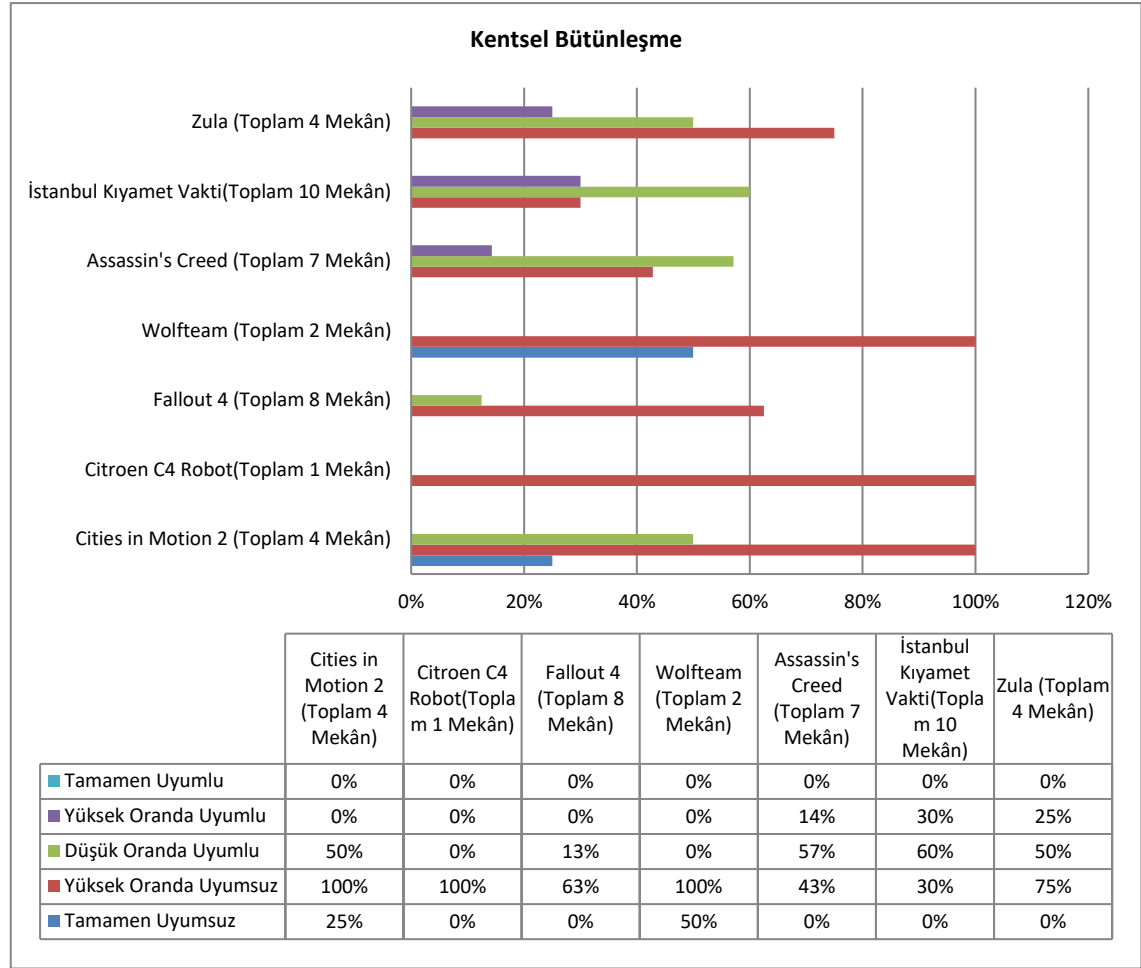
Video oyunlarını inceleme kriterlerine göre çevresel farklılıklar, kütleli farklılıklar ve cephe farklılıkları olmak üzere 3 ayrı başlık altında incelenmiştir. Bu kısımda ise 3.bölümde (Araştırma Bulguları ve Yorumları) elde edilen veriler kullanılarak video oyunlarının kendi aralarında karşılaştırılması yapılmıştır.

##### 4.1.1. Çevresel farklılıklar

7 video oyunu kentsel bütünleşme, yaya geçirgenliği ve bağlam kriterlerine göre kendi aralarında karşılaştırılmıştır.

#### 4.1.1.1. Kentsel bütünleşme

**Tablo 4.1.** Video oyunlarının kentsel bütünleşme kriterine göre kendi aralarında karşılaştırılması

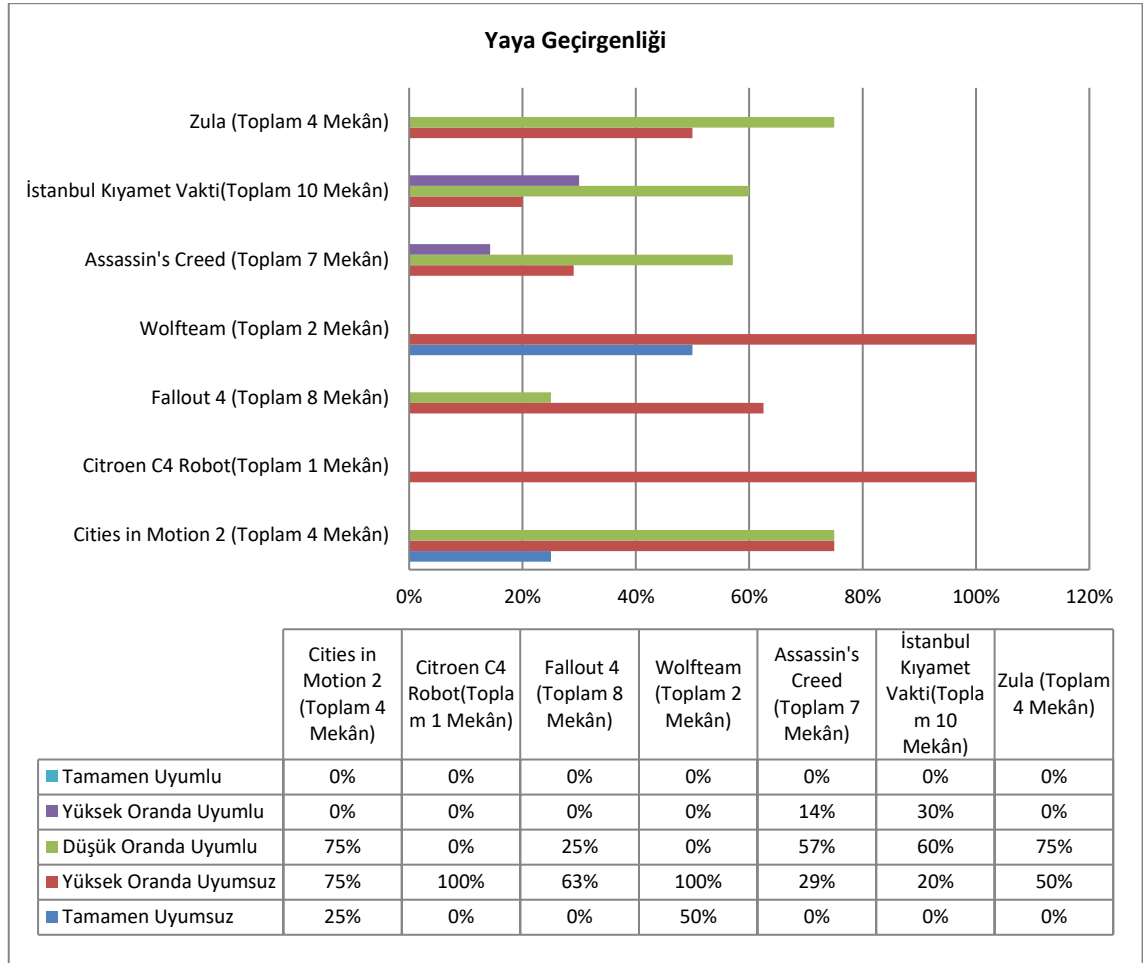


Tablo 4.1. incelendiğinde, alanında uzman 3 kişi tarafından video oyunundaki tarihi mekân kurgusu ile gerçek mekân karşılaştırılmasının değerlendirilmesinde kentsel bütünleşme yönünden; yüksek oranda uyumlu İstanbul kıyamet vakti video oyununda %30, Zula video oyununda %25, Assassin's creed video oyununda %14 ve düşük oranda uyumlu İstanbul kıyamet vakti video oyununda %60, Assassin's creed video oyununda %57, Cities in motion 2 ve Zula video oyununda %50, Fallout 4 video oyununda %13 ve yüksek oranda uyumsuz Cities in motion 2, Citroen c4 robot ve Wolfteam video oyununda %100, Zula video oyununda %75, Fallout 4 video oyununda %63, Assassin's creed video oyununda %43, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %30 ve tamamen uyumsuz Wolfteam video oyununda %50, Cities in motion 2 video oyununda %25 olduğu görülmektedir.



#### 4.1.1.2. Yaya geçirgenliği

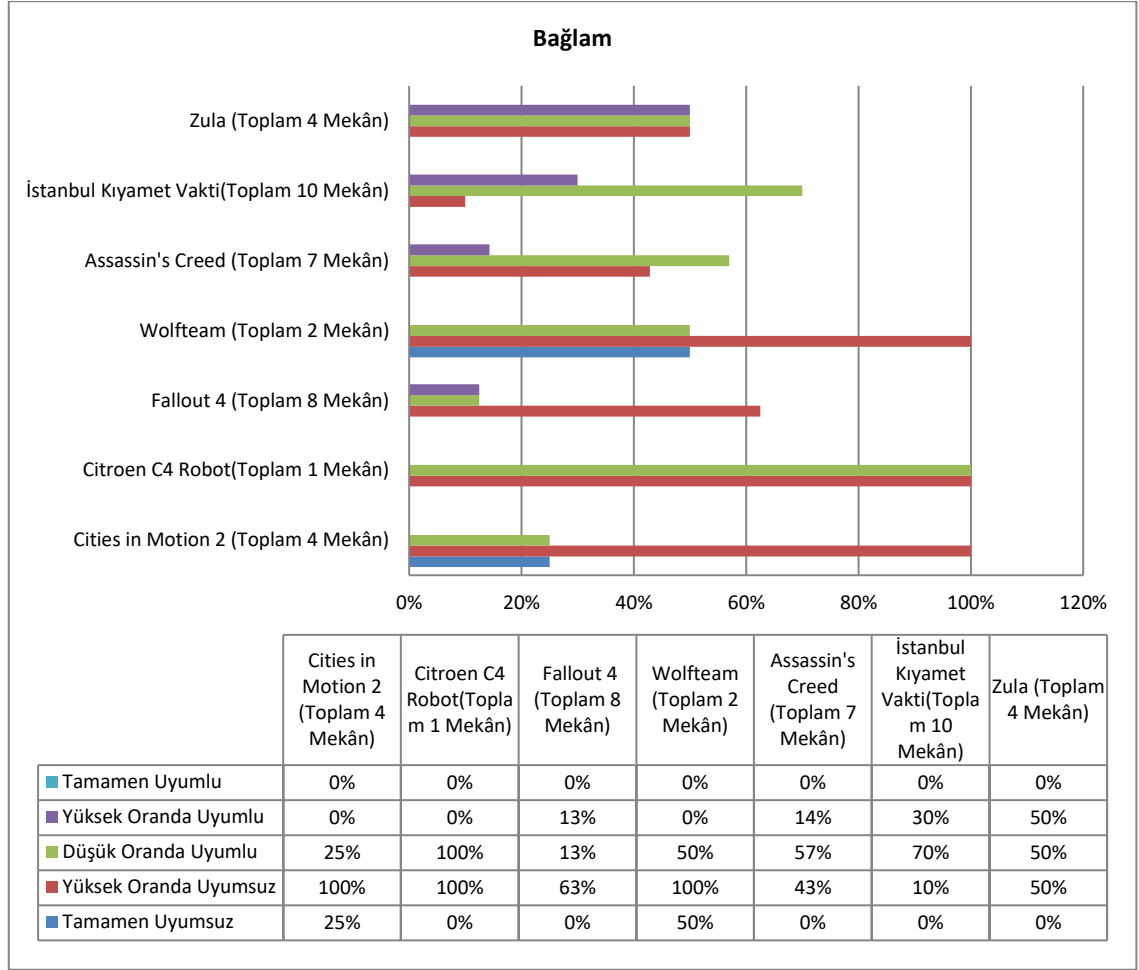
**Tablo 4.2.** Video oyunlarının yaya geçirgenliği kriterine göre kendi aralarında karşılaştırılması



Tablo 4.2. incelendiğinde, alanında uzman 3 kişi tarafından video oyunundaki tarihi mekân kurgusu ile gerçek mekân karşılaştırılmasının değerlendirilmesinde yaya geçirgenliği yönünden; yüksek oranda uyumlu İstanbul kıyamet vakti video oyununda %30, Assassin's creed video oyununda %14 ve düşük oranda uyumlu Cities in motion 2 ve Zula video oyununda %75, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %60, Assassin's creed video oyununda %57, Fallout 4 video oyununda %25 ve yüksek oranda uyumsuz Citroen c4 robot ve Wolfteam video oyununda %100, Cities in motion 2 video oyununda %75, Fallout 4 video oyununda %63, Zula video oyununda %50, Assassin's creed video oyununda %29, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %20 ve tamamen uyumsuz Wolfteam video oyununda %50, Cities in motion 2 video oyununda %25 olduğu görülmektedir.

#### 4.1.1.3. Bağlam

**Tablo 4.3.** Video oyunlarının bağlam kriterine göre kendi aralarında karşılaştırılması



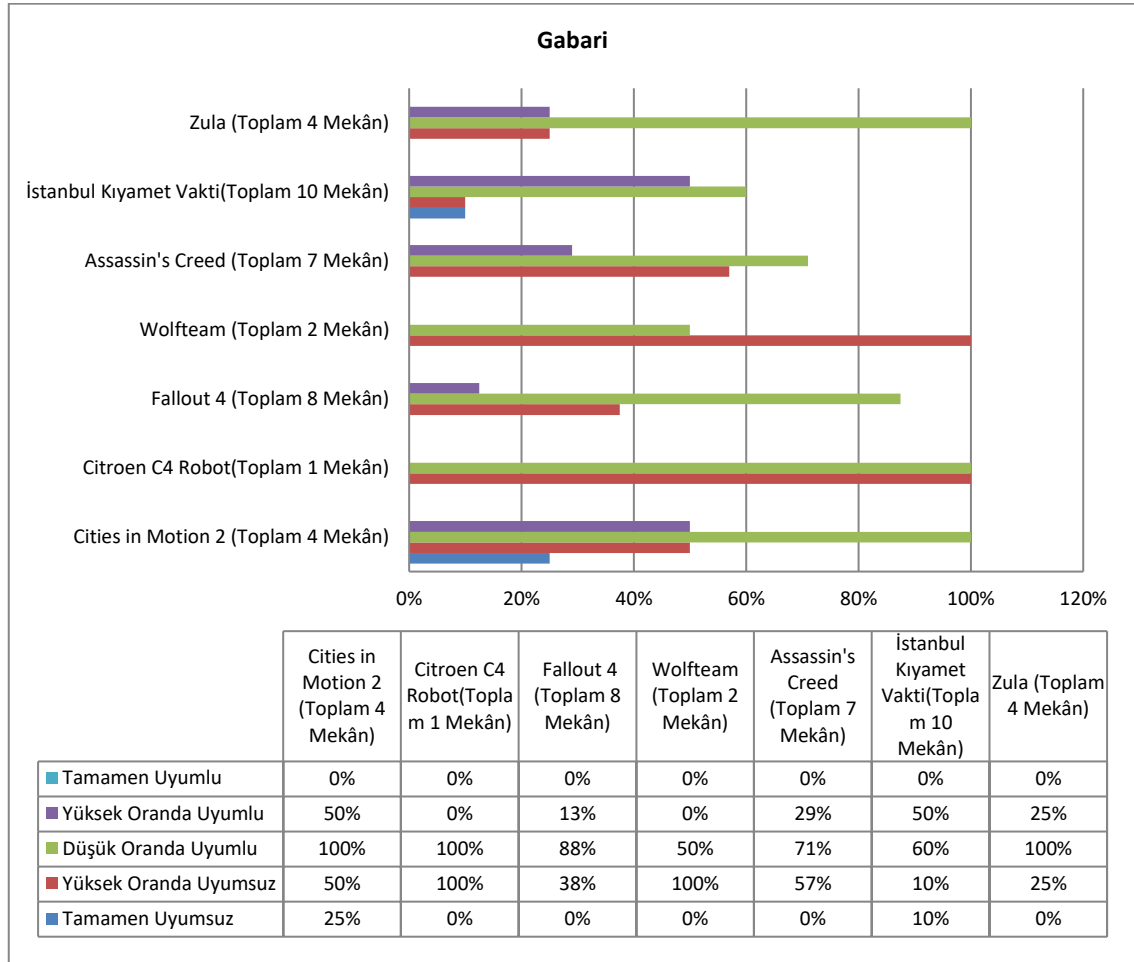
Tablo 4.3. incelendiğinde, alanında uzman 3 kişi tarafından video oyunundaki tarihi mekân kurgusu ile gerçek mekân karşılaştırılmasının değerlendirilmesinde bağlam yönünden; yüksek oranda uyumlu Zula video oyununda %50, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %30, Assassin's creed video oyununda %14, Fallout 4 video oyununda %13 ve düşük oranda uyumlu Citroen c4 robot video oyununda %100, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %70, Assassin's creed video oyununda %57, Zula ve Wolfteam video oyununda %50, Cities in motion 2 video oyununda %25, Fallout 4 video oyununda %13 ve yüksek oranda uyumsuz Cities in motion 2, Citroen c4 robot ve Wolfteam video oyununda %100, Fallout 4 video oyununda %63, Zula video oyununda %50, Assassin's creed video oyununda %43, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %10 ve tamamen uyumsuz Wolfteam video oyununda %50, Cities in motion 2 video oyununda %25 olduğu görülmektedir.

#### 4.1.2. Kütlesel farklılıklar

7 video oyunu gabari, oran/ölçek ve biçim/form kriterlerine göre kendi aralarında karşılaştırılmıştır.

##### 4.1.2.1. Gabari

**Tablo 4.4.** Video oyunlarının gabari kriterine göre kendi aralarında karşılaştırılması



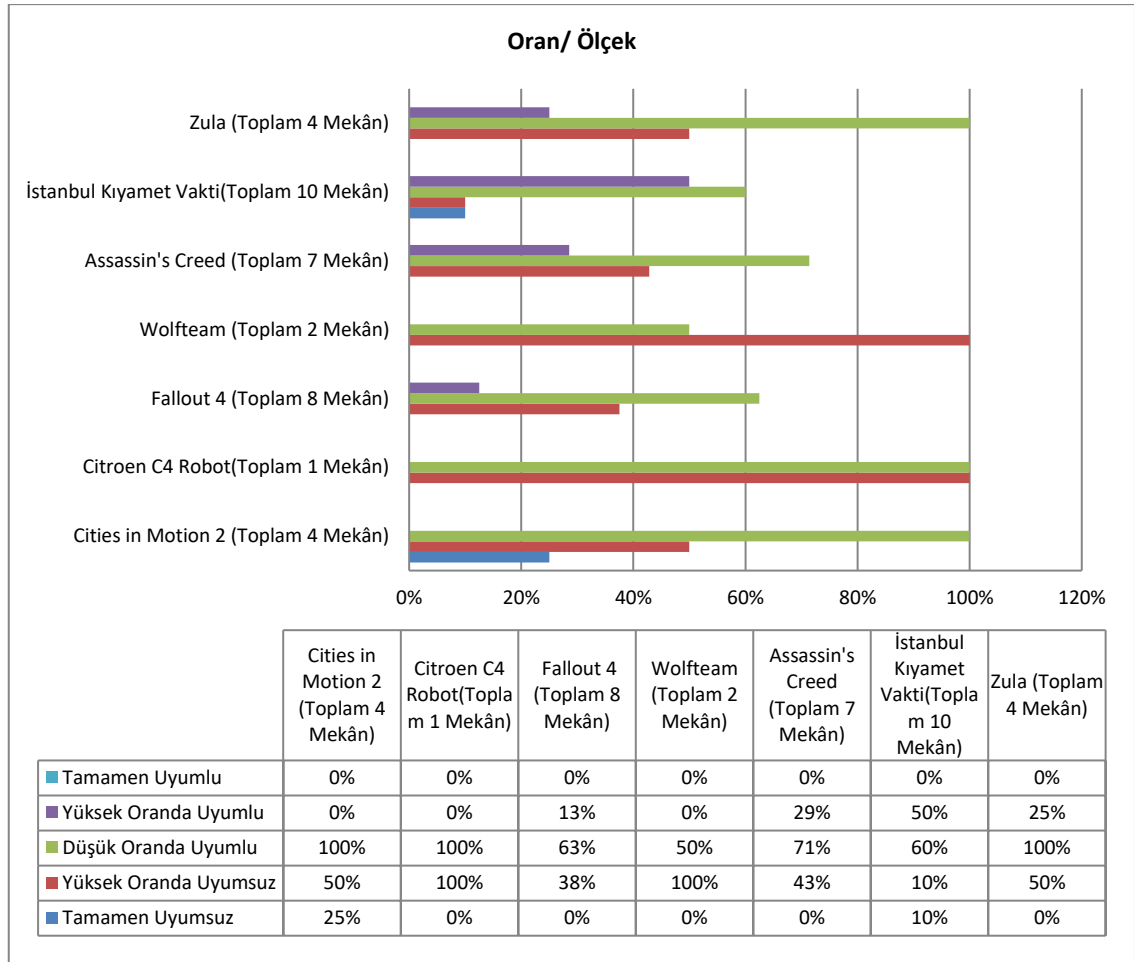
Tablo 4.4. incelendiğinde, alanında uzman 3 kişi tarafından video oyunundaki tarihi mekân kurgusu ile gerçek mekân karşılaştırılmasının değerlendirilmesinde gabari yönünden; yüksek oranda uyumlu Cities in motion 2 ve İstanbul kıyamet vakti video oyununda %50, Assassin's creed video oyununda %29, Zula video oyununda %25, Fallout 4 video oyununda %13 ve düşük oranda uyumlu Cities in motion 2, Citroen c4 robot ve Zula video oyununda %100, Fallout 4 video oyununda %88, Assassin's creed video oyununda %71, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %60, Wolfteam video oyununda %50 ve yüksek oranda uyumsuz Citroen c4 robot ve Wolfteam video



oyununda %100, Assassin's creed video oyununda %57, Cities in motion 2 video oyununda %50, Fallout 4 video oyununda %38, Zula video oyununda %25, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %10 ve tamamen uyumsuz Cities in motion 2 video oyununda %25, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %10 olduğu görülmektedir.

#### 4.1.2.2. Oran/ölçek

**Tablo 4.5.** Video oyunlarının oran/ölçek kriterine göre kendi aralarında karşılaştırılması

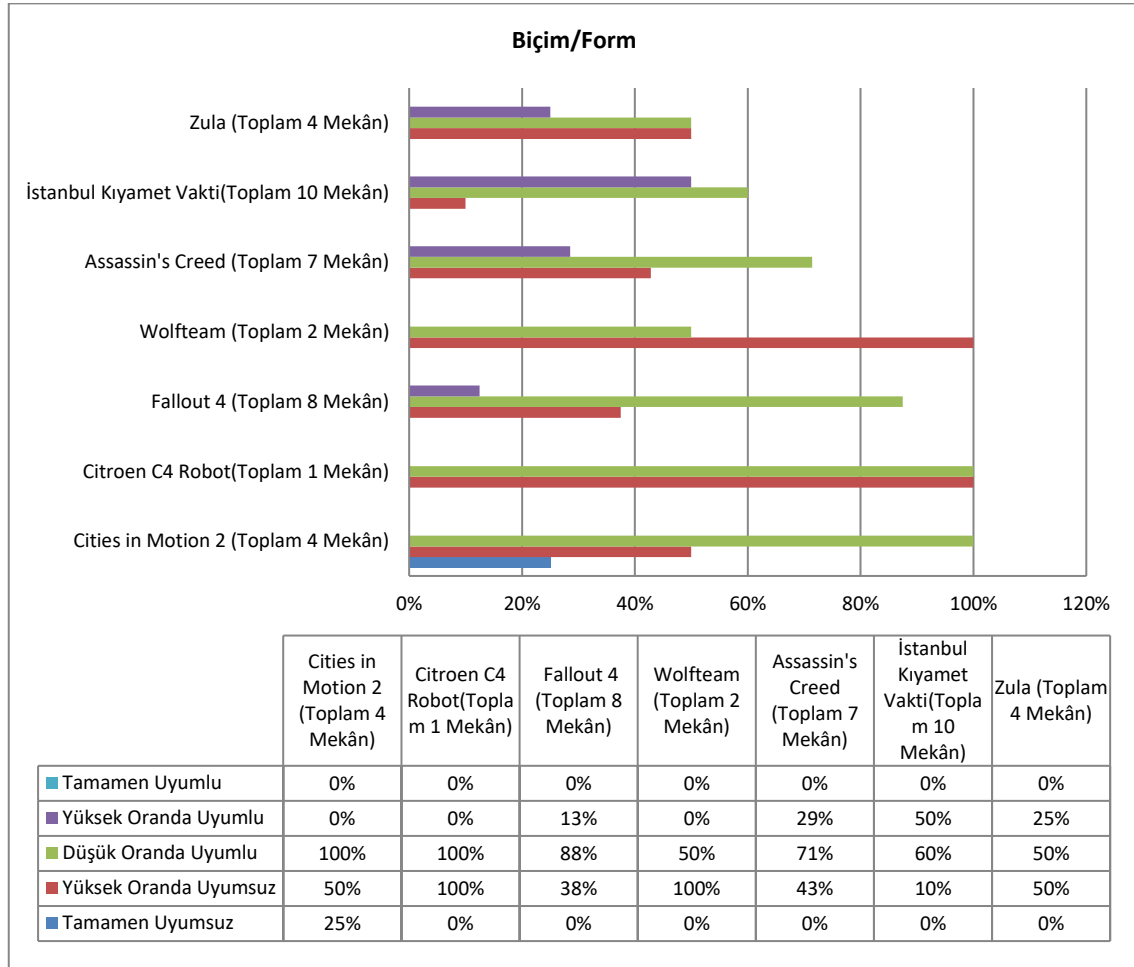


Tablo 4.5. incelendiğinde, alanında uzman 3 kişi tarafından video oyunundaki tarihi mekân kurgusu ile gerçek mekân karşılaştırılmasının değerlendirilmesinde oran/ölçek yönünden; yüksek oranda uyumlu İstanbul kıyamet vakti video oyununda %50, Assassin's creed video oyununda %29, Zula video oyununda %25, Fallout 4 video oyununda %13 ve düşük oranda uyumlu Cities in motion 2, Citroen c4 robot ve Zula video oyununda %100, Assassin's creed video oyununda %71, Fallout 4 video oyununda %63, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %60, Wolfteam video oyununda

%50 ve yüksek oranda uyumsuz Citroen c4 robot ve Wolfteam video oyununda %100, Cities in motion 2 ve Zula video oyununda %50, Assassin's creed video oyununda %43, Fallout 4 video oyununda %38, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %10 ve tamamen uyumsuz Cities in motion 2 video oyununda %25, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %10 olduğu görülmektedir.

#### 4.1.2.3. Biçim/form

**Tablo 4.6.** Video oyunlarının biçim/form kriterine göre kendi aralarında karşılaştırılması



Tablo 4.6. incelendiğinde alanında uzman 3 kişi tarafından video oyunundaki tarihi mekân kurgusu ile gerçek mekân karşılaştırılmasının değerlendirilmesinde biçim/form yönünden; yüksek oranda uyumlu İstanbul kıyamet vakti video oyununda %50, Assassin's creed video oyununda %29, Zula video oyununda %25, Fallout 4 video oyununda %13 ve düşük oranda uyumlu Cities in motion 2 ve Citroen c4 robot video oyununda %100, Fallout 4 video oyununda %88, Assassin's creed video oyununda %71,

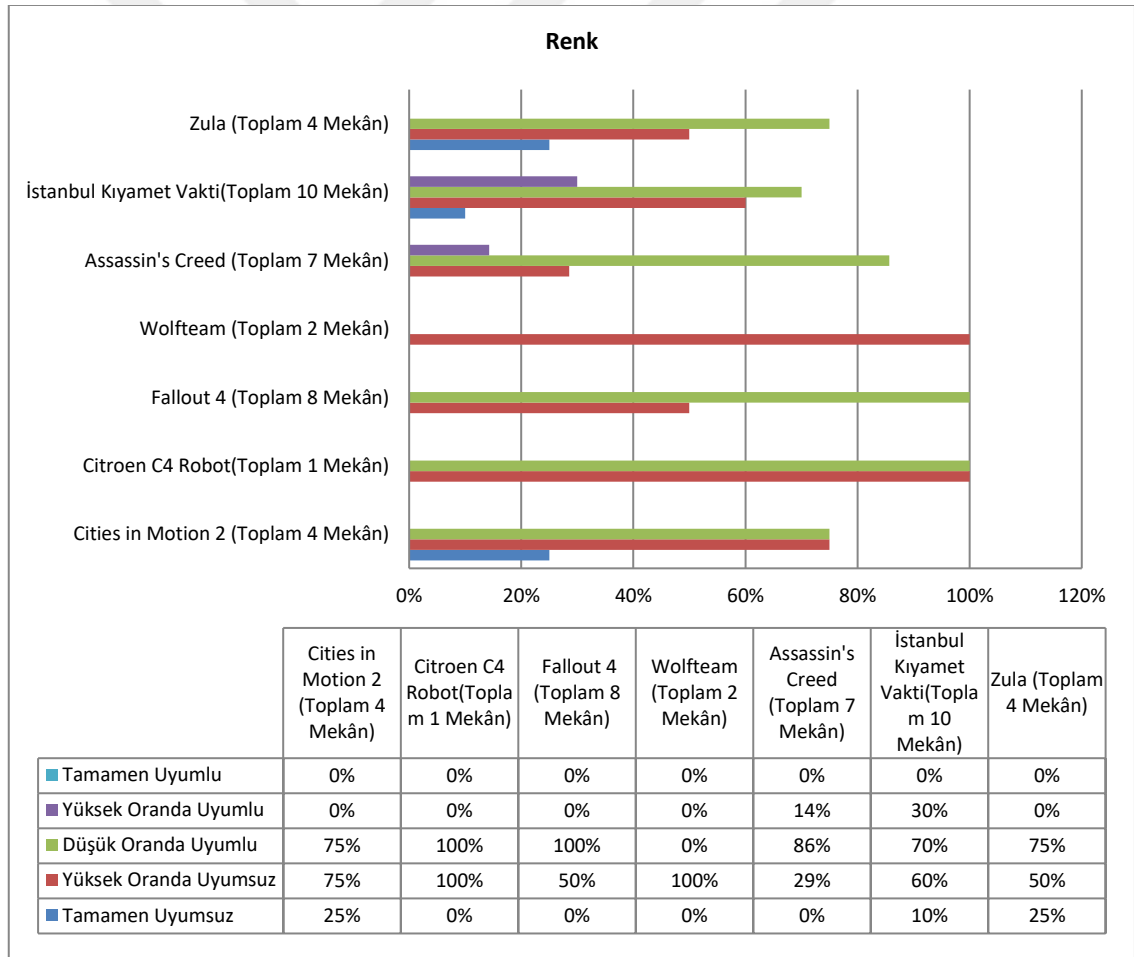
İstanbul kıyamet vakti video oyununda %60, Wolfteam ve Zula video oyununda %50 ve yüksek oranda uyumsuz Citroen c4 robot ve Wolfteam video oyununda %100, Cities in motion 2 ve Zula video oyununda %50, Assassin's creed video oyununda %43, Fallout 4 video oyununda %38, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %10 ve tamamen uyumsuz Cities in motion 2 video oyununda %25 olduğu görülmektedir.

#### 4.1.3. Cephe farklılıkları

7 video oyunu renk, doku ve malzeme kriterlerine göre kendi aralarında karşılaştırılmıştır.

##### 4.1.3.1. Renk

**Tablo 4.7.** Video oyunlarının renk kriterine göre kendi aralarında karşılaştırılması

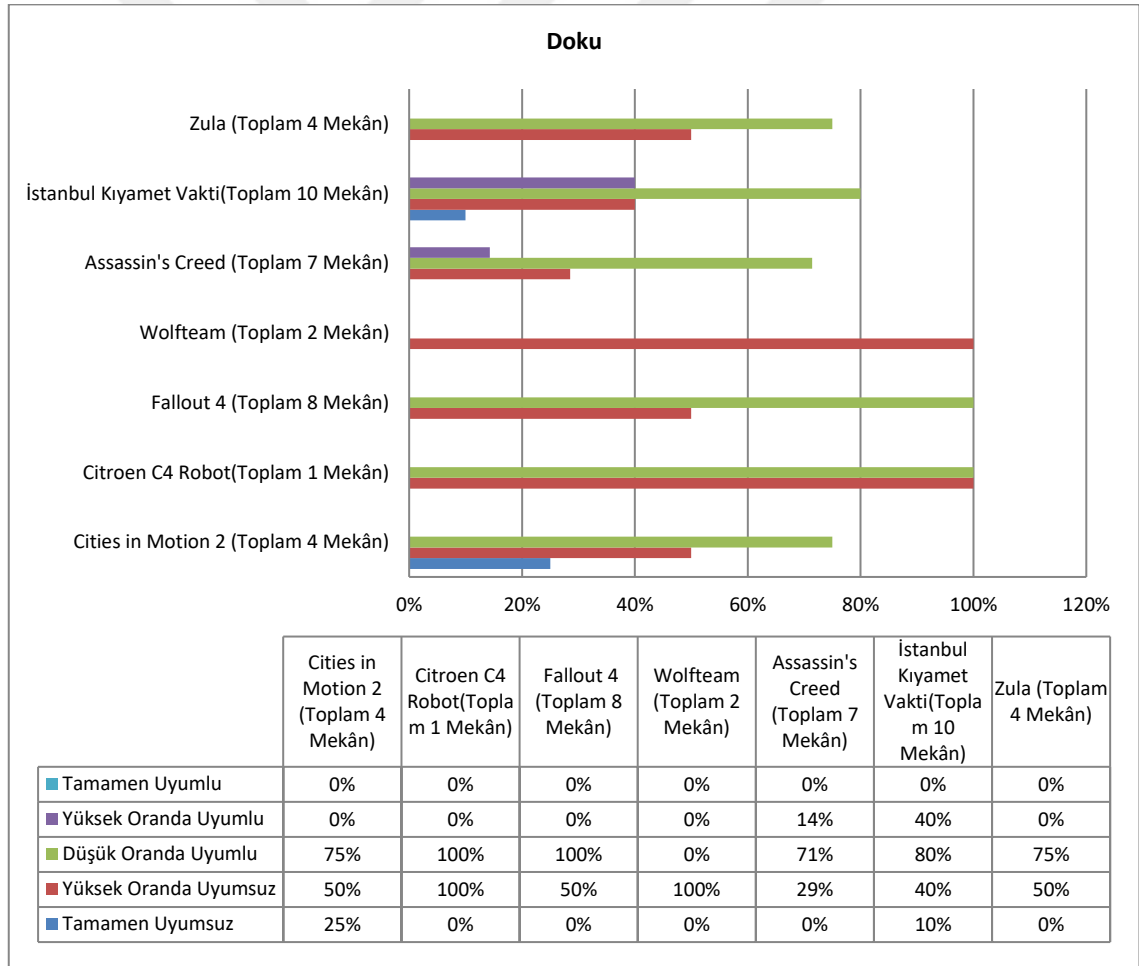


Tablo 4.7. incelendiğinde, alanında uzman 3 kişi tarafından video oyunundaki tarihi mekân kurgusu ile gerçek mekân karşılaştırılmasının değerlendirilmesinde renk

yönünden; yüksek oranda uyumlu İstanbul kıyamet vakti video oyununda %30, Assassin's creed video oyununda %14 ve düşük oranda uyumlu Citroen c4 robot ve Fallout 4 video oyununda %100, Assassin's creed video oyununda %86, Zula ve Cities in motion 2 video oyununda %75, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %70 ve yüksek oranda uyumsuz Citroen c4 robot ve Wolfteam video oyununda %100, Cities in motion 2 video oyununda %75, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %60, Zula ve Fallout 4 video oyununda %50, Assassin's creed video oyununda %29 ve tamamen uyumsuz Cities in motion 2 ve Zula video oyununda %25, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %10 olduğu görülmektedir.

#### 4.1.3.2. Doku

**Tablo 4.8.** Video oyunlarının doku kriterine göre kendi aralarında karşılaştırılması

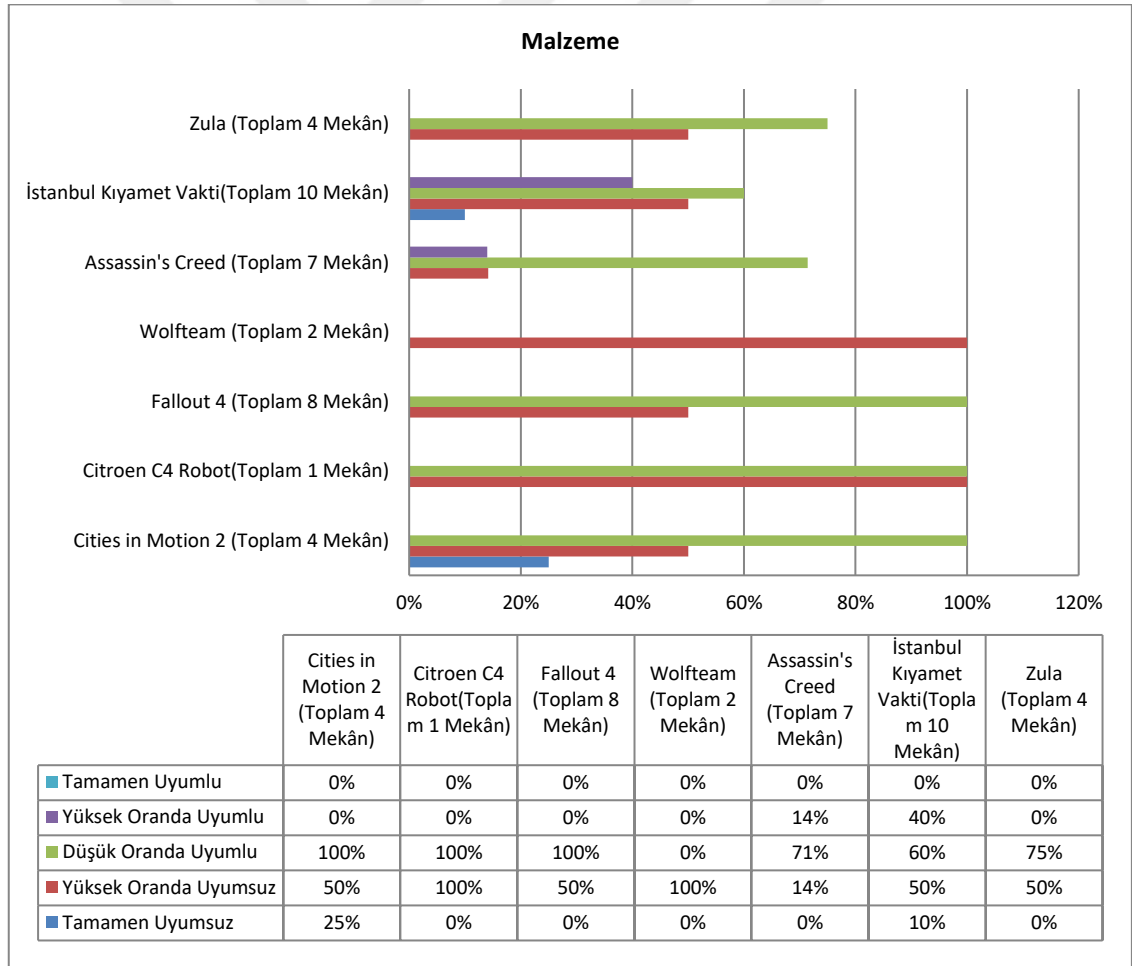


Tablo 4.8. incelendiğinde, alanında uzman 3 kişi tarafından video oyunundaki tarihi mekân kurgusu ile gerçek mekân karşılaştırılmasının değerlendirilmesinde doku

yönünden; yüksek oranda uyumlu İstanbul kıyamet vakti video oyununda %40, Assassin's creed video oyununda %14 ve düşük oranda uyumlu Citroen c4 robot ve Fallout 4 video oyununda %100, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %80, Cities in motion 2 ve Zula video oyununda %75, Assassin's creed video oyununda %71 ve yüksek oranda uyumsuz Citroen c4 robot ve Wolfteam video oyununda %100, Fallout 4, Cities in motion 2 ve Zula video oyununda %50, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %40 Assassin's creed video oyununda %29 ve tamamen uyumsuz Cities in motion 2 video oyununda %25, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %10 olduğu görülmektedir.

#### 4.1.3.3. Malzeme

**Tablo 4.9.** Video oyunlarının malzeme kriterine göre kendi aralarında karşılaştırılması



Tablo 4.9. incelendiğinde, alanında uzman 3 kişi tarafından video oyunundaki tarihi mekân kurgusu ile gerçek mekân karşılaştırılmasının değerlendirilmesinde

malzeme yönünden; yüksek oranda uyumlu İstanbul kıyamet vakti video oyununda %40, Assassin's creed video oyununda %14 ve düşük oranda uyumlu Citroen c4 robot, Cities in motion 2 ve Fallout 4 video oyununda %100, Zula video oyununda %75, Assassin's creed video oyununda %71, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %60 ve yüksek oranda uyumsuz Citroen c4 robot ve Wolfteam video oyununda %100, İstanbul kıyamet vakti, Zula, Cities in motion 2 ve Fallout 4 video oyununda %50, Assassin's creed video oyununda %14 ve tamamen uyumsuz Cities in motion 2 video oyununda %25, İstanbul kıyamet vakti video oyununda %10 olduğu görülmektedir.





## 5. SONUÇ VE ÖNERİLER

### SONUÇ

Zula oyunu, İstanbul kıyamet vakti oyunu (eminönü), Assassin's creed oyunu, Wolfteam oyunu, Fallout 4 oyunu, Citroen c4 robot oyunu(istanbul) ve Cities in motion 2 video oyunlarında oyun kurgusunda geçen tarihi mekânların çevresel farklılıklar, kütleli farklılıklar ve cephe farklılıkları kriterlerine göre alanında uzman 3 kişi tarafından gerçek halleri ile karşılaştırması yapılmıştır. Video oyunları kendi içlerinde karşılaştırma yapıldıktan sonra kendi aralarında da karşılaştırma yapılmıştır.

Çevresel farklılık kriterlerine göre savaş kategorili video oyunlarında tarihi mekân uyum oranı tanıtım kategorili video oyunlarından daha fazla uyumlu olduğu tespit edilmiştir. Kütleli farklılık kriterlerine göre tanıtım kategorili video oyunlarında tarihi mekân uyum oranı savaş kategorili video oyunlarından daha fazla uyumlu olduğu tespit edilmiştir. Cephe farklılık kriterlerine göre tanıtım kategorili video oyunlarında tarihi mekân uyum oranı savaş kategorili video oyunlarından daha fazla uyumlu olduğu tespit edilmiştir.

Video inceleme kriterlerine göre tanıtım kategorili video oyunlarının tarihi mekân uyum oranı savaş kategorili video oyunlarından daha fazla olduğu tespit edilmiştir.

Savaş kategorili video oyunlarında oyun kullanıcılar tarihi mekânlara zarar vermektedir. Tanıtım kategorili video oyunlarında ise oyunun kurgusu gereği savaş kategorili oyunlara göre tarihi mekâna zarar verme oranı düşüktür.

Video oyunlarında tasarlanan kurgu içinde tarihi mekânlar kurgularında amaç kültürel mirası öğretme ve farkındalık oluşturma olmadığı ve video oyunlarında tarihi mekânları korumaya dikkat çekilmemiş olduğu tespit edilmiştir.

Kültürel mirasın içinde geçen video oyunlarının kurgularında yapıya zarar vermek ve vandalizme yöneltilecek türden olduğu tespit edilmiştir.

Tez çalışmasında araştırılan savaş ve tanıtım kategorili video oyunlarının kurgusu içinde bulunan tarihi mekânların gerçek halleri ile benzerlikleri (çok veya az) olmasına rağmen savaş ve tanıtım kategorili video oyunlarının kurgusu içinde koruma bilinci ile ilgili herhangi bir çalışmaları bulunmamaktadır.

## ÖNERİLER

- 1) Video oyunların gelişmesi ile kullanıcıların tarihi mekânlara koruma bilincini artırılması için video oyunların kurgusu içinde yer alan tarihi mekânların kısaca tarihçeleri hakkında bilgiler verilebilir.
- 2) Video oyunlarının iç mekânlara girmesi kültürel miras öğretilmesi için olumlu olacaktır ya da mevcut yapıların belgelenmesi için bu yapılan video oyunları önem arz edecektir.
- 3) Video oyunlarına yönelik savaş, tanıtım v.b. temalar belirlenmiştir. Belirlenen bu temalar kültürel miras noktasında da güçlendirilmesi önem arz etmektedir. Bunun daha farkındalığı artırılmalı ve desteklenmelidir.
- 4) Kültürel mirasın yükseltilmesi bir arka plandaki mekânların belgelenmesi konusunda da bunların daha sonraki süreçte de restitüsyonunun yapılabilmesi için kullanılabilir hale gelmesi önem arz etmektedir.
- 5) Video oyunlarının gelişmesi ile oyun kullanıcılarına tarihi mekânların tanıtılması ile tarihi mekânlara karşı koruma bilinci aşılması ile ilgili imkânlar sunabilir.
- 6) Kültür ve Turizm Bakanlığı, kültürel mirasların belgelenmesi ve öğretilmesi farkındalığına dönük yapılacak video oyunlarını desteklemesi uygun olacaktır.
- 7) Video oyunlarında tarihi mekânların tanıtılması ile tarihi mekânlara karşı koruma bilinci aşılması konusunda video oyunu tasarlama yarışmaları düzenlenebilir.
- 8) Mümkün olduğu kadar bu tür kültürel mirasın içinde geçen video oyunlarının kurgularında amaç kültürel mirası öğretmek ve farkındalık olmalı yapıya zarar vermek ve vandalizme yöneltilecek türden video oyunların kurgulanmasını denetlemek gerekir.

Tez çalışmasıyla video oyunlarındaki tarihi mekânların gerçek halleri ile karşılaştırılması yapılmış, sonraki çalışmalar için atılmış bir adım niteliğindedir ve bundan sonraki yapılacak çalışmalar video oyunlarındaki tarihi mekânların koruma bilinci alanında ilerlenebilir.

## KAYNAKÇA

- Ahunbay, Z., (2009). *Tarihi Çevre Koruma ve Restorasyon*. İstanbul: Yem Yayın.
- Aydınlı, S., (1993). *Mimarlıkta Estetik Değerler*. İstanbul: İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi.
- Bias, R. G. ve Mayhev, D. J. (2005). *Cost-justifying Usability: An Update For An Internet Age*. USA: Morgan Kaufmann Publishing.
- Champion, E.M., (2003). Applying Game Design Theory to Virtual Heritage Environments, Spencer, S., (Ed.). *Graphite International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques in Australasia and South East Asia*. Melbourne, Australia, 11-14 February, pp.273-274.
- Ching, F., (2004). *Mimarlık: Biçim, Mekân ve Düzen*. İstanbul: Yem Yayın.
- Çatak, G., (2003). *Bilgisayar Oyunlarında Mimarinin Kullanımı*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Demirkaya, H., (1999). *Mekân Kavramının Tarihsel Süreç İçinde İncelenmesi ve Günümüzde Mekân Anlayışı*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Diñer, Ö., (2005). Mekânsal Hemyüzey Birleşim ve Entegrasyon Kavramları ve Mimari Mekân Organizasyon Süreci. *Ege Mimarlık Dergisi*, 54, (2).
- Erdem, A., Pak, B. ve Özener, O. Ö., (2003). *Sanal Mimarlık : Deneysel Bir Stüdyo Çalışması*. <http://atlas.cc.itu.edu.tr/~pakbu/blog/smd.pdf> (Erişim tarihi: Temmuz, 2006).
- Erder, C. (1971). *Tarihi Çevre Kaygısı Tarihine Giriş*. Ankara: ODTÜ Yayınları.
- Ermı, L., Helio, S. ve Mayra, F., (2004). *The Power Of Games And Control Of Playing: Children As The Actors Of Game Cultures*. Finland: University of Tampere, Report from Hypermedia Laboratory Net Series 6.
- Hoogstad, J., (1990). *Space, Time, Motion, Gravenhage*. Netherlands: The Netherlands.
- İnceođlu Yürekli, İ., (2003). *Mimari Tasarım Eğitiminde Oyun*. Doktora Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Kılıç, A., (2015). *Tarihi Çevrede Yeni Yapı-Yeni Ek Bağlamında Norman Foster Yapıları*. Yüksek Lisans Tezi. Kayseri: Erciyes Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Kuban, D., (1992). *Mimarlık Kavramları*. İstanbul: Yem Yayın.

- Kuban, D., (2007). *Mimarlık Kavramları*. İstanbul: Yem Yayın.
- Markoff, J., (2009). *A Long Time Ago, in a Lab Far Away*. New York: The New York Times.
- Mitropoulos, E.G., (1975). *Space Networks Toward Hodological space design for UrbanMan*, New York: Ekistics, 232.
- Nosowitz, D., (2008). *Tennis for Two, the World's First Graphical Videogame*. Retromodo, Gizmodo.
- Özen, A., (2004). *Sanal Ortamlarda Mekânsal Okuma Parametreleri ve Sanal Müzeler*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Patton, M. Q. (2005). *Qualitative research*. John Wiley & Sons, Ltd.
- Piaget, J. ve Inhelder, B., (1956). *The Child's Conception of Space*. London: Routledge.
- Schulz, C. N., (1971). *Existence Space and Architecture*. New York: Praeger Publishers Inc.
- Sözen, H., (1996). *Mimarlıkta Zaman*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Stuart, R. (1996). *The Desing of Virtual Enviroment*. McGraw-Hill Press, New York.
- Tuğtekin, U., ve Kaleci, D., (2011). 3D Modelleme Tekniği Kullanılarak Bilgisayar Oyunu Tasarımı. *Akademik Bilişim'11-XIII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri*. Malatya: İnönü Üniversitesi.
- Velioğlu, A., (1992). *Tarihi Çevre İçinde Mimari Tasarım ve Süreci Üzerine Bir Araştırma*. Doktora Tezi. Trabzon: Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Wells, M. J., (2004). *J2ME Game Programming*. USA: Thomson Course Technology.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (8. Baskı). Ankara: Seçkin.
- Yücel, A., (1981). *Mimarlıkta Biçim ve Mekânın Dilsel Yorumu Üzerine*. İstanbul: İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi.
- Yürekli,K.F., (1977). *Çevre Görsel Değerlendirmesine İlişkin Bir Yöntem Araştırması*. Doktora Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Zevi, B., (1993). *Architecture As Space, How to Look at Architecture*, New York: da capo Pres.

## İnternet Kaynakları

- Http-1: [https://www.wikizero.com/tr/Sanal\\_ger%C3%A7eklik](https://www.wikizero.com/tr/Sanal_ger%C3%A7eklik) (Erişim Tarihi: 29.04.2019)
- Http-2: <http://www.wikizero.biz/index.php?q=aHR0cHM6Ly91bi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvQ29tcHV0ZXJfU3BhY2U> (Erişim Tarihi: 25.04.2019)
- Http-3: <http://www.wikizero.biz/index.php?q=aHR0cHM6Ly91bi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvVGhlX01hbmhvbGU> (Erişim Tarihi: 25.04.2019)
- Http-4: <http://hubpages.com/hub/No-More-Heroes> (Erişim Tarihi: 20.04.2019)
- Http-5: <http://www.wikizero.biz/index.php?q=aHR0cHM6Ly90ci53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvWnVsYV8odmlkZW9fb311bnUp> (Erişim Tarihi: 08.05.2019)
- Http-6: [https://www.turkcebilgi.com/assassin's\\_creed](https://www.turkcebilgi.com/assassin's_creed) (Erişim Tarihi: 05.02.2019)
- Http-7: <https://www.haberturk.com/wolfteam-nedir-iste-wolfteam-oyunu-hakkinda-tum-detaylar-1827522-ekonomi> (Erişim Tarihi: 13.03.2019)
- Http-8: <https://www.merlininkazani.com/fallout-4-84819-inceleme> (Erişim Tarihi: 10.04.2019)
- Http-9: <https://www.yenisafak.com/teknoloji/citro%C3%ABnin-c4-robotu-istanbulda-113163> (Erişim Tarihi: 10.01.2019)
- Http-10: <https://shiftdelete.net/istanbul-kiyamet-vakti-genisliyor> (Erişim Tarihi: 18.04.2018)
- Http-11: <https://www.merlininkazani.com/cities-in-motion-inceleme-40126> (Erişim Tarihi: 21.09.2018)
- Http-12: <http://www.icomos.org.tr/?Sayfa=Digeruluslararasıbildirgeler&dil=tr> (Erişim Tarihi: 11.10.2019)
- Http-13: <http://www.icomos.org.tr/?Sayfa=Digeruluslararasıbildirgeler&dil=tr> (Erişim Tarihi: 11.10.2019)
- Http-14: <http://www.icomos.org.tr/?Sayfa=Digeruluslararasıbildirgeler&dil=tr> (Erişim Tarihi: 11.10.2019)
- Http-15: <http://help.planports.com/Blog/Post/likert-olcegi-nedir> (Erişim Tarihi: 18.08.2019)



- Http-16: <https://www.oyunindir.club/zula-indir-ucretsiz-turk-mmofps.html> (Eriřim Tarihi: 22.05.2019)
- Http-17: [https://store.steampowered.com/app/221380/Age\\_of\\_Empires\\_II\\_HD/?l=turkish](https://store.steampowered.com/app/221380/Age_of_Empires_II_HD/?l=turkish) (Eriřim Tarihi: 21.05.2019)
- Http-18: <https://www.neogaf.com/threads/monkey-island-3-appreciation-thread.129276/> (Eriřim Tarihi: 15.05.2019)
- Http-19: <https://www.tested.com/tech/gaming/453186-simcity-vs-suburban-sprawl/> (Eriřim Tarihi: 15.05.2019)
- Http-20: <https://www.walmart.ca/en/ip/the-sims-4-xbox-one/6000197407449> (Eriřim Tarihi: 12.05.2019)
- Http-21: <http://www.otelkurdu.com/gezi.php?id=183> (Eriřim Tarihi: 12.05.2017)
- Http-22: [http://safranboluktml.meb.k12.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/78/05/211346/okulumuz\\_hak\\_kinda.html](http://safranboluktml.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/78/05/211346/okulumuz_hak_kinda.html) (Eriřim Tarihi: 12.06.2018)
- Http-23: <http://fotopanorama360.com/uzungol-caykara-trabzon/> (Eriřim Tarihi: 12.05.2018)
- Http-24: <http://fragtist.com/haber/zula-ekibinden-buyuk-surpriz/attachment/fragtist-zula-15/> (Eriřim Tarihi: 12.05.2018)
- Http-25: <https://www.flickr.com/photos/sinandogan/5130832703> (Eriřim Tarihi: 12.05.2018)
- Http-26: <https://forum.donanimhaber.com/istanbul-kiyamet-vakti-mek-nsal-gerceklik--73283763> (Eriřim Tarihi: 18.08.2018)
- Http-27: <https://www.youtube.com/watch?v=yTTvkDR6euk> (Eriřim Tarihi: 13.09.2018)
- Http-28: <http://www.medievalists.net/2019/01/notre-dame-cathedral-re-creation-french-past/> (Eriřim Tarihi: 13.09.2018)
- Http-29: <https://www.youtube.com/watch?v=aljQV92icuQ> (Eriřim Tarihi: 13.09.2018)
- Http-30: <https://www.denofgeek.com/us/games/assassins-creed/280579/assassins-creed-unity-free-pc-ubisoft-donates-notre-dame-cathedral> (Eriřim Tarihi: 13.09.2018)
- Http-31: <https://www.skyscanner.com.tr/haberler/ilham-verici-oneriler/pariste-gezilecek-en-iyi-10-yer> (Eriřim Tarihi: 13.09.2018)

- Http-32: <https://teknodiot.com/wolfteam-ramazan-guncellemesi> (Eriřim Tarihi: 17.06.2019)
- Http-33: <https://www.enuygun.com/bilgi/2019-gobeklitepe-yili-na-merhaba> (Eriřim Tarihi: 17.06.2019)
- Http-34: [https://bussinesmanvewolfteam.files.wordpress.com/2012/06/map\\_taksim\\_b.jpg](https://bussinesmanvewolfteam.files.wordpress.com/2012/06/map_taksim_b.jpg) (Eriřim Tarihi: 20.05.2018)
- Http-35: <https://www.enuygun.com/ucak-bileti/gezgin/istanbul-da-gezilecek-yerler/taksim-aniti/> (Eriřim Tarihi: 20.05.2018)
- Http-36: <https://www.youtube.com/watch?v=Es80IKEnr24> (Eriřim Tarihi: 27.09.2018)
- Http-37: <http://tr.freeimages.com/premium/bunker-hill-monument-1008464> (Eriřim Tarihi: 27.09.2018)
- Http-38: <https://tr.depositphotos.com/72168979/stock-photo-a-crowd-of-tourists-and.html> (Eriřim Tarihi: 20.05.2018)
- Http-39: <https://tr.depositphotos.com/40384219/stock-photo-massachusetts-state-capitol-boston.html> (Eriřim Tarihi: 05.08.2018)
- Http-40: <https://www.neredekal.com/trinity-kilisesi/> (Eriřim Tarihi: 13.07.2018)
- Http-41: <http://www.haber7.com/guncel/haber/2394655-sehitler-koprusu-yeniden-dogdu-50-yil-daha> (Eriřim Tarihi: 13.07.2018)
- Http-42: <https://www.paradoxplaza.com/cities-in-motion-2-lofty-landmarks> (Eriřim Tarihi: 10.02.2019)
- Http-43: <https://forum.donanimhaber.com/almanya-kolner-dom-tarihi-yapilar-koln-katedrali-1248-1880--66998509> (Eriřim Tarihi: 10.02.2019)
- Http-44: <https://www.oyunfor.com/steam-oyunlari/cities-in-motion-73010> (Eriřim Tarihi: 10.02.2019)
- Http-45: <http://www.visitberlin.de/en> (Eriřim Tarihi: 10.02.2019)
- Http-46: <https://www.disfrutaberlin.com/puerta-brandenburgo> (Eriřim Tarihi: 10.02.2019)
- Http-47: <https://www.youtube.com/watch?v=ISPtjH7XpKk> (Eriřim Tarihi: 10.02.2019)
- Http-48: <https://miviaje.com/palacio-de-westminster-londres-historia/> (Eriřim Tarihi: 10.02.2019)

Http-49: <https://frpnet.net/makaleler/fallout-4te-ne-gorecegiz> (Eriřim Tarihi: 10.08.2019)

Http-50: <https://tr.depositphotos.com/123969762/stock-photo-bunker-hill-monument-boston-massachusetts.html> (Eriřim Tarihi: 10.08.2019)



## ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Haşim AKDAĞ  
Yabancı Dil : İngilizce  
Doğum Yeri ve Yılı : Mardin / 1991  
E-Posta : [hasimakd@hotmail.com](mailto:hasimakd@hotmail.com)

### Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

- 2016 - 2019, Eskişehir Teknik Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Mimari Koruma Bilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı
- 2011 – 2015, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü

### Yayımları ve/veya Bilimsel/Sanatsal Faaliyetleri:

- Halaç, H.H., Akdağ, H., ve Bekki, A., (2018). Mardin ve Kızıltepe’de Yaşayan İlköğretim 7.Sınıf Öğrencilerinin Tarihi ve Kültürel Mirası Tanıma ve Korunmasına Yönelik Farkındalıklarının Ölçülmesi. *The Journal Of International Lingual Social and Educational Sciences*, 4 (1), 50-64.
- Halaç, H.H., ve Akdağ, H., (2018). Taşınmaz Kültür Varlıklarının Stratejik Planlarının Oluşturulmasında Swot Analizi Yöntemi; Mardin Kasımiye(Sultan Kasım) Medresesi Örneği. *The Journal of International Lingual Social and Educational Sciences*, 4 (1), 65-77.
- Halaç, H.H., ve Akdağ, H., (2018). “Tek Yapı Ölçeğinde Kültürel Miras Yönetim Planı Örneği: Mardin Kasımiye (Sultan Kasım) Medresesi”. Sunulu Bildiri. *2.Uluslararası GAP Sosyal Bilimler Kongresi*. 4-7 Ekim 2018. Şanlıurfa, 258-260. Kongre Özet Kitabı.
- Halaç, H.H., ve Akdağ, H., (2018). “Geleneksel Mardin Evleri’nde Yapılan Yeni Eklerin Tarihi Dokuya Verdiği Tahrip”. Sunulu Bildiri. *2.Uluslararası GAP Sosyal Bilimler Kongresi*. 4-7 Ekim 2018. Şanlıurfa, 260-262. Kongre Özet Kitabı.
- Halaç, H.H., Akdağ, H., ve Bekki, A., (2017). “Mardin ve Kızıltepe’de Yaşayan İlköğretim 7.Sınıf Öğrencilerinin Tarihi ve Kültürel Mirası Tanıma ve Korunmasına Yönelik Farkındalıklarının Ölçülmesi”. Sunulu Bildiri. *1.Uluslararası Sosyal Bilimler ve Eğitim Araştırmaları Sempozyumu (ISCER)*. 3-5 Kasım 2017. Antalya.

- Halaç, H.H., ve Akdağ, H., (2017). ‘‘Taşınmaz Kültür Varlıklarının Stratejik Planlarının Oluşturulmasında SWOT Analiz Yöntemi: Mardin Kasımiye (Sultan Kasım) Medresesi Örneği’’. Sunulu Bildiri. *1.Uluslararası Sosyal Bilimler ve Eğitim Araştırmaları Sempozyumu (ISCER)*. 3-5 Kasım 2017. Antalya.

Mesleki Birlik/Dernek/Kuruluş Üyelikleri:

- 2015, Türk Mühendis ve Mimar Odaları Birliği, Mimarlar Odası, Mardin.

