

Simülasyon, Performans ve Temsil: Oyun Mekanları Üzerinden İç Mimarlığa Yeni Bir Bakış

İbrahim Anıl Durmaz (Sorumlu Yazar)

Araştırma Görevlisi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık, Başkent Üniversitesi, Ankara, Türkiye
ianildurmaz@baskent.edu.tr
ORCID ID: 0000-0002-0659-4343

Mert Durmaz

Öğretim Görevlisi, Mimarlık Bölümü, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık, İstanbul Medipol Üniversitesi, İstanbul, Türkiye
mert.durmaz@medipol.edu.tr
ORCID ID: 0000-0002-0337-1187

ÖZET

Bu çalışma, dijital oyunlardaki iç mekân üretimini simülasyon, performans ve temsil kuramsal eksenlerinde incelemektedir. Oyun tasarımına dair geleneksel yaklaşımların ötesine geçen araştırma, sanal ortamları görsel temsiller olmasının yanı sıra mekânsal kurgunun, kültürel kodlamanın ve bedensel deneyimin üretildiği alanlar olarak ele almaktadır. Baudrillard, Barthes, Goffman gibi kuramcılardan yararlanılarak, dijital oyunlardaki iç mekânların hipergerçek çevreler, sembolik sistemler ve performatif etkileşim sahneleri olarak nasıl işlediği analiz edilmiştir. *Gone Home*, *What Remains of Edith Finch* ve *The Sims* oyunları üzerinden yapılan nitel içerik analizinde, renk, ışık, mobilya yerleşimi, dolaşım ve atmosfer gibi temel mekânsal unsurlar değerlendirilmiştir. Bu oyunlar dijital ortamda iç mekânın inşası, temsili ve deneyimlenmesine dair farklı ve tamamlayıcı bakış açıları sundukları için seçilmiştir. Bulgular, oyun mekânlarının yalnızca fiziksel mekânları yansıtmadığını, bununla birlikte iç mimarlık disiplinini yeniden düşünmeye imkân veren yeni epistemolojik çerçeveler sunduğunu göstermektedir. Dijital ortamların maddesellik ve düşlem arasındaki sınırları bulanıklaştırması, tasarımı çok duyulu, anlatıya dayalı ve katılımcı bir deneyim olarak yeniden tanımlamayı gerektirmektedir. Bu bağlamda çalışma, dijital oyunların iç mekân tasarım söyleminde önemli bir kırılma yarattığını öne sürmekte ve iç mimarlık kuram ve pedagojisine entegre edilmesi gerektiğini savunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Simülasyon, performans, temsil, iç mekan, dijital oyun

Simulation, Performance, and Representation: A New Perspective on Interior Architecture through Game Spaces

ABSTRACT

This study explores the production of interior space within digital games through the theoretical lenses of simulation, performance, and representation. Moving beyond conventional notions of game design, the research positions virtual environments as sites of spatial construction, cultural coding, and embodied experience. Drawing from the theories of Baudrillard, Barthes, Goffman, the paper analyzes how interior settings in digital games function as hyperreal environments, symbolic systems, and stages for performative interaction. Through qualitative content analysis of *Gone Home*, *What Remains of Edith Finch*, and *The Sims*, the study examines spatial elements such as color, lighting, furniture placement, circulation, and atmosphere. These games were selected as case studies due to their distinct yet complementary approaches to the construction, representation, and experience of interior space within digital environments. The findings suggest that game spaces do not merely reflect real-world interiors but offer new epistemological frameworks for rethinking interior architecture. As digital environments

blur the boundaries between materiality and imagination, they challenge the discipline to engage with multisensory, narrative-driven, and participatory spatial experiences. The paper concludes by proposing that digital games represent a critical rupture in traditional design discourse and calls for their integration into interior design pedagogy and theory.

Keywords: Simulation, performance, representation, interior space, digital game

1. GİRİŞ

Günümüzde dijital oyunlar, eğlence ve tüketim nesneleri olmalarının çok ötesine geçerek kültürel üretimin ve eleştirel düşüncenin önemli birer aracı hâline gelmiştir. Oyun ortamları, oyunculara çeşitli mekânlar ve ortamları deneyimleme imkânı sunmakta; bu deneyimler aracılığıyla karmaşık kültürel kodları, sosyal dinamikleri ve mekânsal algıları yeniden üretmektedir. Özellikle dijital oyunlardaki iç mekânlar, gerçek dünyadaki tasarım pratiklerini ve mekânsal deneyimleri yansıtan, dönüştüren ve yeniden anlamlandıran simülatif ortamlar olarak öne çıkar. Bu bağlamda dijital oyunlarda mekân üretiminin simülasyon, temsil ve performans kavramları üzerinden incelenmesi, iç mimarlık disiplini açısından yeni teorik perspektifler ve analitik araçlar sunmaktadır.

Dijital oyunlardaki iç mekânlar, gerçek mekânların basitçe dijitalleştirilmiş versiyonları değildir; aksine özgün anlam katmanları ve deneyim olanakları sunar. Bu mekânlar, oyuncuların duyuşsal algıları, mekânsal yönelimleri ve etkileşim biçimlerini yönlendiren güçlü tasarımsal öğeler içermektedir. İç mekân tasarımı perspektifinden bakıldığında oyun mekânları; ışık, renk, mobilya düzenlemeleri, materyal kullanımı ve atmosfer gibi unsurların titizlikle planlandığı ve kullanıcı deneyimini şekillendirdiği simüle edilmiş alanlardır. Böylece dijital oyunlardaki mekânlar, iç mimarlığın temel ilkelerini sanal ortamda yeniden üretir ve genişletir.

Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında dijital oyun mekânları, gerçek mekânın basit bir kopyası ya da temsili olmaktan çıkarak, kendi gerçekliklerini yaratan hipergerçeklik alanları olarak tanımlanabilir. Baudrillard'ın ortaya koyduğu hipergerçeklik kavramı, oyunların dijital dünyasında tasarlanan mekânların gerçekliğin yerini aldığı ve kullanıcılar tarafından gerçek mekânlardan farklı algılandığı fikrine dayanır. Barthes'ın göstergebilim yaklaşımı doğrultusunda ise oyun mekânları, toplumsal değerlerin, ideolojik söylemlerin ve kültürel anlatıların iç içe geçtiği anlam üretim alanlarıdır. Oyuncular bu mekânlar içerisinde dolaşırken tasarım unsurlarının sembolik anlamlarını çözümleyerek kendi deneyimlerini oluşturur ve derinleştirirler.

Goffman'ın performans teorisiyle birlikte düşünüldüğünde, oyuncunun oyun içerisindeki hareketi ve etkileşimi, mekânla kurduğu ilişkiyi teatral bir performans olarak yeniden şekillendirir. Oyun mekânlarında, oyuncu bedeni ve avatari aracılığıyla bir tür sahneleme pratiği gerçekleşir; böylelikle oyuncunun mekânla kurduğu ilişki, sadece görsel değil, aynı zamanda fiziksel ve psikolojik bir performansa dönüşür. Bu teorik perspektifler çerçevesinde, dijital oyunlardaki mekân tasarımının, oyuncunun deneyimini nasıl belirlediği ve yönlendirdiği sorusu iç mimarlık açısından önemli hâle gelmektedir.

Bu çalışma, dijital oyunlarda mekân üretiminin simülasyon, temsil ve performans kavramları ekseninde ele alınmasını amaçlamaktadır. Seçilen dijital oyun örnekleri (*Gone Home*, *What Remains of Edith Finch* ve *The Sims*) üzerinden yapılacak ayrıntılı analizlerle, iç mekân tasarımının dijital ortamlarda nasıl üretildiği, anlamlandırıldığı ve deneyimlendiği incelenecektir. Böylelikle, iç mimarlık disiplini için dijital oyun ortamlarının potansiyeli ve sunduğu yeni analitik perspektiflerin değerlendirilmesi hedeflenmektedir.

Bu çalışmada *Gone Home*, *What Remains of Edith Finch* ve *The Sims* oyunları örnek olarak seçilmiştir; çünkü her biri dijital ortamda iç mekânın inşası, temsili ve deneyimlenmesi açısından farklı ve tamamlayıcı perspektifler sunmaktadır. *Gone Home*, anlatı odaklı yapısıyla mekânı bir hafıza ve keşif alanına dönüştürerek oyuncunun pasif

izleyici değil aktif bir özne olarak mekânda gezinmesini sağlar. *What Remains of Edith Finch*, mekân ve hikâye arasında çok katmanlı bağlar kurarak her odanın ayrı bir anlatı düzlemi işlevi gördüğü teatral bir yapı sunar. Öte yandan *The Sims*, oyuncuya mekânı sıfırdan tasarlama, organize etme ve gündelik yaşam senaryoları üretme imkânı tanıyarak simülasyon aracılığıyla mekân üretiminin deneysel yönünü ön plana çıkarır. Bu üç oyun, iç mimarlık bağlamında simülasyon, temsil ve performans kavramlarını farklı biçimlerde somutlaştırmaları nedeniyle karşılaştırmalı bir analiz için anlamlı ve bütüncül bir zemin oluşturmaktadır.

2. AMAÇ VE YÖNTEM

Bu çalışmanın temel amacı, dijital oyunlardaki mekân üretim süreçlerini simülasyon, temsil ve performans kavramları çerçevesinde ele alarak iç mimarlık disiplini açısından yeni bir teorik yaklaşım ortaya koymaktır. Araştırmanın temel soruları şu şekildedir: Dijital oyunlardaki iç mekânlar simülatif ortamlar olarak nasıl işler? İç mekân unsurları oyunlarda ne tür temsil biçimleri üretir? Oyuncuların oyun mekânlarıyla etkileşimi performans teorisi açısından nasıl açıklanabilir?

Yöntem olarak, nitel araştırma yaklaşımı benimsenmiştir. İlk aşamada literatür taraması gerçekleştirilmiş, Baudrillard'ın simülasyon teorisi, Barthes'ın göstergebilim yaklaşımı ve Goffman'ın performans teorisi detaylıca incelenmiştir. İkinci aşamada, örnek olarak seçilen *Gone Home*, *What Remains of Edith Finch* ve *The Sims* oyunları, iç mekân unsurları açısından içerik analizi yöntemiyle çözümlenecektir. İçerik analizi kapsamında oyunların iç mekân tasarımları; renk, ışıklandırma, mobilya yerleşimi, mekânsal düzenleme ve atmosfer gibi temel iç mimari unsurlar üzerinden sistematik olarak değerlendirilecektir. Ayrıca oyunların anlatı yapıları ve oyuncu-mekân etkileşimleri performans teorisi ekseninde analiz edilecektir. Bu analizlerin sonucunda elde edilen bulgular, örnek analizleriyle desteklenerek tablolar aracılığıyla detaylı bir biçimde sunulacaktır. Böylece verilerin daha sistematik ve açık şekilde değerlendirilmesi mümkün olacaktır.

3. KURAMSAL ARKA PLAN

Baudrillard'ın simülasyon kuramı, gerçeklik ile temsili arasındaki sınırların bulanıklaştığı ve hatta ortadan kalktığı bir çağın analizidir. Ona göre modern toplum, gerçekliğin yerini alan ve kendi başına dolaşıma giren temsillerin egemenliğine girmiştir. Bu durumu anlamlandırmak için iki temel kavram ortaya koyar. Simülasyon ve simülakr. Simülasyon, gerçekliğin yerine geçen bir temsil sistemidir, ancak bu temsil, gerçeğin bir kopyası olmaktan çıkarak kendi başına bir gerçeklik üretir. Simülakr ise gerçeği hiçbir zaman temel almamış bir temsil formudur. (Baudrillard, 1994, s. 1-12). Baudrillard'a göre simülakrın dört evresi vardır. Gerçeğin sadık bir yansıması, gerçekliği çarpıtan bir sapma, gerçeklikten kopmuş bir maske, gerçekliğin artık var olmadığını, yalnızca simülakrın olduğu saf simülasyon durumu (Baudrillard, 1994, s. 1-12).

Dijital oyunlardaki iç mekânlar bu son evreye örnek teşkil eder. Burada oyuncunun deneyimlediği uzamlar, artık gerçek dünyadaki mekânlardan türemiş olsalar bile, bağımsız ve özerk bir gerçeklik olarak işler. Oyun, hipergerçeklik üretir. Çünkü gösterdiği şeyin gerçekte var olup olmaması artık önemli değildir. Oyuncu için deneyimlenen mekân, artık tek gerçekliktir.

Baudrillard, çağdaş dünyanın artık gerçeklik ile temsili ayırt edemediğimiz bir simülasyon evresine girdiğini öne sürer. Ona göre modern toplumda göstergeler, temsil ettikleri gerçeklikten koparak, kendi başına var olan ve yeniden üretilebilen simülakrlara dönüşür. Bu simülakrlardan oluşan dünya ise "hipergerçeklik" olarak tanımlanır. Baudrillard, gerçekliğin yerini alarak onun üzerine yazan bir model üretme sürecinden söz eder ve bu süreçte simülasyonun gerçeğin artık imkânsız olduğu, gerçekliğin, gerçekten daha gerçek olduğu bir düzeye ulaştığını belirtir (Baudrillard, 1994, s. 1-12).

Bu bağlamda dijital oyunlardaki iç mekânlar, birer estetik yüzey veya eğlence aracı olmasının yanı sıra hipergerçeklik üretiminin aktif bileşenleri olarak değerlendirilmelidir. Oyunlardaki mekânsal kompozisyonlar, kullanıcıya gerçekliğe çok benzeyen ancak ondan farklı işleyen yapılar sunar. Bu fark, gerçeklikle bağın koptuğu yerde başlar. *The Sims* ya da *Gone Home* gibi oyunlarda kullanıcılar, gerçek yaşamla ilişkilendirilebilecek iç mekânlarda gezinirken aslında kendi deneyimledikleri bir gerçekliğin içine girerler. Bu, Baudrillard'ın ifadesiyle geçmiş gibi işleyen ama gerçek olmayanın egemenliğidir (Baudrillard, 1994, s. 1-12).

Simülasyonun bu hipergerçek düzleminde iç mekânın tasarımı, artık işlevsel ya da fiziksel ihtiyaçlar dışında temsile, deneyime ve duysal inandırıcılığa dayanır. Işık, ses, mobilya, doku, hatta boşluk hissi gibi öğeler, oyuncunun bu hipergerçekliğe adapte olmasını sağlar. Baudrillard'a göre hipergerçek olan, gerçeğin yerine geçen, onun işaretlerini ödünç alan ama yeni bir gerçeklik yaratan simülakrdır (Baudrillard, 1994, s. 1-12). Oyunlardaki iç mekânlar da bu anlamda, gerçek yaşamın izlerini taşımakla birlikte, kendi içinde kuralları ve işleyişi olan yeni bir uzamsal gerçeklik yaratır.

Daha da önemlisi, bu ortamlar gerçekliğin yerini almakla kalmaz, aynı zamanda onu estetize eder. Oyuncu, simülasyonun sunduğu bu iç mekânlarda gündelik yaşamdan farklı bir şekilde hareket eder, zaman geçirir ve mekâna ait olur. Baudrillard, bu tür bir deneyimi gerçekliğin teatralleşmesi olarak nitelendirir (Baudrillard, 1983, s. 39). Dijital oyunlardaki iç mekânlar da bu teatral yapının sahnesi hâline gelir. Oyuncu bu sahnede kendi hipergerçek rolünü üstlenir.

Baudrillard'ın simülasyon kuramı, dijital oyunlardaki iç mekânların birer kopya olmanın ötesinde kendi gerçekliğini kuran özerk yapılar olduğunu ortaya koyar. İç mimarlık disiplini açısından bu durum, mekân tasarımının fiziksel çevrenin yanı sıra kültürel ve algısal simülasyonlarla birlikte düşünülmesini gerekli kılar. Dijital oyunlar bu anlamda, mimarlığın klasik sınırlarını aşan, simülakrlarla örülü bir mekânsal söylem üretim alanı sunar.

Barthes, kültürel nesnelerin ve yapıların birer gösterge olarak okunabileceğini ileri sürerek modern göstergebilimin temellerini atan önemli düşünürlerden biridir. Ona göre her kültürel üretim metinler, imgeler, mekânlar belirli anlamları kodlar ve bu anlamlar toplumsal, tarihsel ve ideolojik bağlamlarla iç içe biçimde işler (Barthes, 1977, s. 15-30). Barthes'ın göstergebilim anlayışı, özellikle görsel ve mekânsal temsillerin çözümlemesinde etkili bir araç sunar.

Bu çerçevede dijital oyunlardaki iç mekânlar da salt fiziksel hacimler değil, birer anlam üretim alanı olarak değerlendirilmelidir. Oyunlardaki duvar rengi, ışık tonu, mobilya biçimi ya da pencerenin konumu gibi öğeler estetik tercihler kadar bir anlatı kuran, bir ideolojiyi ya da duyguyu ima eden göstergelerdir. Barthes'ın terimleriyle söylersek, bu öğeler hem "denotatif (açık/görsel)" hem de "konotatif (örtük/kültürel)" anlamlar taşır (Barthes, 1977, s. 38).

Örneğin *Gone Home* oyununda boş ve karanlık bir ev, ilk bakışta yalnızlık ya da terk edilmişlik anlamı taşırken, aynı zamanda Amerikan banliyö yaşamının normatif değerlerine, aile içi sırların bastırılmasına ve mekânın güvenli sığınak anlamının tersine çevrilmesine işaret eder. Oyun bu iç mekân aracılığıyla bir atmosfer yaratmanın ötesinde bir söylem üretir. Barthes'ın göstergebilimsel bakışıyla bu tür iç mekânlar, anlatıdan çok daha fazlasını, kültürel anlamın mekâna nasıl gömüldüğünü göstermesi bakımından önemlidir.

Benzer şekilde *The Sims* oyunundaki iç mekân tasarımları da belirli yaşam tarzlarını, sınıfsal tercihleri ve arzuları temsil eder. Oyuncuya sunulan eşya ve düzenleme seçenekleri, belirli bir yaşam ideolojisini ima eder: temiz, düzenli, üretken ve tüketim

odaklı bir ev yaşamı. Bu açıdan oyun, mekân üzerinden bir ideal hayat simgesi yaratır ve bu simge Barthes'ın "mit" kavramına uygun düşer (Barthes, 1972, s. 109-110). Mit, gündelik yaşamın ideolojik doğasını doğallaştıran ve sıradanlaştıran bir anlam sistemidir. Dijital oyunlardaki iç mekânlar da bu mitolojik yapıların taşıyıcısı hâline gelir. Barthes'ın göstergebilim kuramı, dijital oyunlardaki iç mekânların nasıl tasarlandığının ötesinde bu tasarımların hangi toplumsal, ideolojik ya da kültürel anlamları ürettiğini çözümlemek için güçlü bir teorik araç sunar.

Goffman, gündelik yaşamı bir sahne olarak ele alan ve bireyin sosyal etkileşimlerini performans olarak tanımlayan yaklaşımıyla modern sosyal teorinin öncülerindendir. *The Presentation of Self in Everyday Life* (1959) adlı eserinde Goffman, bireylerin toplumsal rolleri benimsediklerini ve bu rolleri oynarken çeşitli mekânsal stratejiler kullandıklarını öne sürer. Ona göre sosyal etkileşimler, sahne önü ve sahne arkası olarak ayrılan mekânlarda gerçekleşir. Birey sahne önünde izleyicilere kimliğini sergilerken, sahne arkasında bu kimliği yeniden kurar ve hazırlar (Goffman, 1959, s. 22-25).

Bu çerçeveden bakıldığında, dijital oyunlar görsel anlatı sunmanın ötesinde oyuncunun kendini konumlandığı, hareket ettiği ve davrandığı performatif ortamlar üretir. Oyuncu, avatari aracılığıyla bir sahnede var olur ve bu sahne, iç mekân ile birlikte kurgulanmış sanal bir tiyatro alanıdır. Oyun içindeki mekânlar bu performansın hem sahnesini hem de sahne arkasını oluşturur. Örneğin *What Remains of Edith Finch* oyununda oyuncu, karakterlerin geçmişine dair izleri sürerken her bir odada belirli bir performatif deneyime girer. Oyuncunun hareketi, bakışı, yönelimi ve eylemleri, o anki mekânın kurgusu tarafından yönlendirilir.

Goffman'ın mekâna dair bu iki katmanlı yaklaşımı "sahne önü" ve "sahne arkası" ayrımı dijital oyun mekânlarında da gözlemlenebilir (Goffman, 1959, s.22). Bazı oyunlar, oyuncunun kamusal bir alanda görünür olduğu, izlenebilir hareketlerle ilerlediği sahneleri sahne önü olarak işlerken, diğer alanlar, daha kişisel, içe dönük, belki gizli bilgilerin ortaya çıktığı bölümler olarak sahne arkasını temsil eder. Bu yapı, iç mimarlık açısından mekânın fiziksel olduğu kadar dramatik bir kurgu olarak da düşünülmesini gerektirir.

Bununla birlikte, Goffman'ın çerçeveleme (framing) kavramı da oyunlarda mekânsal algının nasıl üretildiğini açıklamak için kullanışlıdır (Goffman, 1974, s. 10-15). Her oyun, oyuncuya belirli bir gerçeklik çerçevesi sunar. Bu çerçeve içinde oyuncu hangi hareketlerin mümkün olduğunu, hangi rolleri üstlenebileceğini öğrenir. İç mekânlar da bu çerçeveleme sürecinde aktif rol oynar. Oyuncunun oturabileceği bir koltuk, okuyabileceği bir mektup ya da yürüyemeyeceği bir sınır, Goffman'a göre bu çerçevenin fiziksel uzantılarıdır (Goffman, 1974, s. 10-15).

Goffman'ın performans teorisi dijital oyunlardaki iç mekânların tasarlanmış görsel yüzeylerin ötesinde sahnelenmiş ve deneyimlenmiş "dramaturjik" (Goffman, 1959, s.22) alanlar olduğunu göstermektedir. Bu durum, iç mimarlık için sadece estetik değil, aynı zamanda dramatik ve davranışsal bir tasarım yaklaşımını da zorunlu kılmaktadır.

4. DİJİTAL OYUNLARDA MEKAN ANALİZLERİ

Kuramsal çerçevede ele alınan Baudrillard'ın simülasyon kuramı, Barthes'ın göstergebilimsel çözümleme yöntemi ve Goffman'ın performans teorisi, dijital oyunlardaki iç mekânları sanal hacimler olmanın ötesinde kültürel anlamlar, sembolik temsiller ve dramaturjik sahneler üreten yapılar olarak değerlendirmeye olanak tanımaktadır. Bu kavramsal yaklaşımlar aracılığıyla oyun mekânlarının, gerçek mekânları taklit eden yüzeysel düzenlemeler olmaktan ziyade, kullanıcı deneyimini yönlendiren, ideolojik söylemler taşıyan ve alternatif gerçeklik biçimleri kuran çok katmanlı uzamsal düzenlemeler olduğu ortaya konmuştur. Böylece, dijital oyunlardaki iç mekânlar, iç mimarlık açısından salt görsel veya işlevsel öğelerle değil; aynı zamanda

algısal, semiyotik ve performatif yönleriyle de analiz edilmesi gereken birer temsil sistemine dönüşmektedir.

Bu doğrultuda, kuramsal çerçevede geliştirilen kavramların somut karşılıklarını değerlendirebilmek amacıyla, üç farklı dijital oyun örneği seçilerek içerik analizi yöntemiyle derinlemesine incelenmiştir. Her bir oyun, iç mekânın farklı yönlerine vurgu yapacak biçimde seçilmiştir. *Gone Home*, belleğin mekânla kurduğu ilişki üzerinden duygusal bir anlatı sunarken, *What Remains of Edith Finch*, mekânın bir anlatı aracı olarak nasıl yapılandırıldığını göstermektedir. *The Sims* ise, simülasyon kavramını gündelik yaşamın iç mekânsal temsilleri üzerinden tartışmaya açan bir platform sunar. Bu oyunlar aracılığıyla, iç mimarlık disiplini açısından dijital oyunların birer tasarım nesnesi olmasının yanı sıra kültürel analiz için verimli birer araştırma zemini olduğu gösterilecektir.

4.1. Bellek ve Anlatı: *Gone Home* Örneği

Gone Home oyunu birinci şahıs perspektifinden oynanan, çevresel anlatıya dayalı bir keşif oyunudur. Oyuncu, 1995 yılında ailesinin yeni taşındığı eve dönen bir karakter olarak, boş bir evde geçmişe dair izleri takip eder. Oyunun temel mekânı olan ev, hem fiziksel bir çevre hem de anlatısal bir hafıza alanı olarak işlev görür. Oyuncu, kapalı çekmeceler, gizli kapılar, notlar ve ses kayıtları aracılığıyla geçmişin parçalarını toplar. Fernández-Vara'ya göre bu yönüyle oyun, evin yaşanan bir yer olmasının ötesinde, anlatılan bir yer olduğunu gösterir (Fernández-Vara, 2011, s. 55).

Barthes'ın göstergebilimsel yaklaşımıyla değerlendirildiğinde, *Gone Home*'un iç mekânı katmanlı bir gösterge sistemine dönüşür. Her eşya, her yerleşim biçimi, anlatının bir parçası olarak anlam üretir. Örneğin evin loş ışıklandırması, boş duvarları ya da dağınık mutfak, yalnızca görsel atmosfer kurmakla kalmaz, terk edilmişlik, belirsizlik ve nostalji duygularını da ima eder. Bu öğeler, Barthes'ın mit kavramına uygun biçimde, mekâna kültürel olarak kodlanmış anlamlar yükler (Barthes, 1972, s. 110).

Oyun aynı zamanda Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında hipergeçerlik deneyimi sunar. Oyuncu, gerçek bir eve benzetilmiş dijital mekânda gezinirken, gerçekliğin temsiliyle değil, temsili temsil eden bir simülakra ile karşı karşıyadır. Buradaki ev, gerçekte var olmayan ancak oyuncunun tüm duygusal dikkatini çeken, kendi iç gerçekliğine sahip hipergeçer bir uzamdır. Baudrillard'ın ifadesiyle bu tür simülasyonlar, gerçekliğin artık imkânsız olduğu bir evrede işaretlerin kendi kendini referans alarak dolaşıma girmesidir (Baudrillard, 1994, s. 6). *Gone Home*, işte tam da bu tür bir uzamsal üretim biçimini temsil eder: gerçeğe benzeyen ama gerçekliğe bağlı olmayan bir anlatı mekânı.

Goffman'ın performans kuramı perspektifinden bakıldığında ise oyuncunun eylemleri, mekânsal olarak sahnelenmiş bir performans pratiğine dönüşür. Oyuncu, karakterin bedeniyle bütünleşerek evin içinde dolaşır, ipuçlarını araştırır, seçimler yapar. Bu süreçte oyuncu, sahne önünde görünmeyen ama aktif olan bir performans sergiler. Goffman'ın çerçeveleme "(framing)" kavramı burada özellikle önemlidir (Goffman, 1974, s. 13). Oyunun kurduğu aile içi anlatı çerçevesi içinde oyuncunun davranışları, mekânsal seçimler ve dikkat noktaları şekillenir. Her odanın farklı bir aile üyesine ait olması, oyuncunun zihinsel performansını da yapılandırır. Belleğin mekânsallaşması bu anlamda tematik olduğu kadar eylemsel bir süreçtir.

İç mimarlık disiplini açısından *Gone Home*, dijital bir iç mekânın nasıl çok katmanlı bir anlatı aracına dönüştürülebileceğinin önemli bir örneğidir. Evin içindeki detaylar eski afişler, çocukluk eşyaları, terk edilmiş bir koltuk sadece atmosfer yaratmaz bunun yanı sıra oyuncunun mekâna dair kendi hikâyesini kurmasına olanak tanır. Bu durum, iç mimarlığın sadece mekânsal düzenlemeyle değil, duygusal ve kültürel hafızayla da ilişkili olduğunu gösterir. Oyunun bu yönü, Burnett'in görsel deneyimin bellekle eklemlendiği

yeni medya uzamlarına dair değerlendirmeleriyle de örtüşür (Burnett, 2005, s. 122).



Şekil 1. *Gone Home* poster.
Kaynak. (<https://gonehome.com/>)



Şekil 2. *Gone Home* televizyon odası.
Kaynak. (<https://gonehome.com/>)

Oyun mekânlarında baskın olarak koyu ve nötr tonlar tercih edilmiştir. Evin loş renk paleti, özellikle gecenin içinde geçen anlatıya paralel olarak, oyuncuda bir tür huzursuzluk ve belirsizlik hissi yaratır. Duvarlardaki pastel renkler ve karanlık ahşap dokular, karakterin ailesine ve geçmişine dair çözülmemiş meseleleri görsel olarak temsil eder. Bu durum, iç mimarlık açısından duygusal etkiyi yöneten renk stratejilerine örnek teşkil eder (Pallasmaa, 2012, s. 53). *Gone Home*'da ışıklandırma hem yön bulma hem de duygusal atmosfer yaratma açısından kritik rol oynar. Evdeki bazı odalar tamamen karanlıkken, bazı bölgeler hafifçe aydınlatılmıştır. Oyuncunun yaklaştığında açılabilen lambalar, mekânsal deneyimi doğrudan oyuncunun eylemine bağlar. Bu etkileşimli aydınlatma kurgusu, mimarlıkta "kullanıcıyla mekân arasında bir bağ kurma" hedefiyle paralellik taşır. Aynı zamanda korku, merak, nostalji gibi duyguların doğrudan ışıkla tetiklenmesi, mekânın duygusal dramaturjisini belirler (Crary, 1999, s. 77). Mobilyalar, evin farklı odalarında fonksiyonel değil, neredeyse anlatı odaklı bir biçimde yerleştirilmiştir. Örneğin dağınık bir mutfak masası, uzun süredir dokunulmamış bir koltuk ya da yere atılmış bir mektup gibi detaylar, karakterlerin psikolojik durumlarını ve aile dinamiklerini simgeler. Bu hikâyeye anlatan nesne yaklaşımı, Barthes'ın gösterge ve mit kavramlarıyla doğrudan ilişkilendirilebilir. Nesneler tasarım unsuru olmanın ötesinde anlatı taşıyıcılarıdır. Oyun, mekânın lineer bir akışla değil, oyuncunun seçimine bağlı olarak keşfedilmesini mümkün kılar. Evin bölümleri kilitli kapılar, gizli geçitler ve notlar aracılığıyla açılır. Bu yapı, mekânın katmanlı ve gizemli doğasını vurgular. Aynı zamanda Goffman'ın "çerçeveleme" kavramı burada işler, oyuncu, mekânın kendisine sunduğu ipuçları doğrultusunda hareket eder ve her yeni keşif, yeni bir anlatı çerçevesi oluşturur (Goffman, 1974, s. 12-14). Oyunun genel atmosferi sessizlik, hafif çevresel sesler ve loş aydınlatmayla desteklenir. Bu yönüyle iç mekân, sadece fiziksel bir alan değil, duygusal bir deneyim sunar. Atmosfer hem anlatının psikolojik derinliğini hem de oyuncunun algısal yönelimini belirler. Pallasmaa'nın belirttiği gibi, mekânın gerçek etkisi sadece görsellikle değil, bununla birlikte tüm duyulara hitap etme biçimiyle anlaşılır (Pallasmaa, 2012, s. 42).

Tablo 1. *Gone Home* değerlendirme tablosu.
Kaynak. Yazarlar tarafından hazırlanmıştır.

Kuram / Kavram	İç Mekânsal Ögeyle Eşleşme	Yorumsal Açıklama
Baudrillard Simülakr	Tüm iç mekân yapısı	Gerçeklik yerine geçen, temsilin gerçeklikten kopmuş olduğu hipergerçek bir ev.
Baudrillard Hipergerçeklik	Aydınlatma ve atmosfer	Oyuncu, evdeki ışık geçişleriyle gerçek olmayan ama gerçek gibi deneyimlenen bir evrenle karşılaşır.
Barthes Mit	Mobilyalar, aileye dair objeler	Ev, mutlu aile ideolojisinin mitik bir temsil alanı olarak kurulur.
Barthes Gösterge Sistemi	Dağınık odalar, fotoğraflar, defterler	Mekân kültürel anlamlarla yüklü göstergelere dönüşür.
Goffman Performans	Oyuncunun mekân içindeki dolaşımı	Oyuncunun hareketi teatral bir sahneleme gibi işler; mekân bir gösteri alanına dönüşür.
Goffman Çerçeveleme	Kilitli kapılar, gizli odalar	Her yeni açılan bölüm, oyuncuya anlatının yeni bir çerçevesini sunar.
Pallasmaa Duyuların Mekânı	Renk, ışık ve sesin birlikte kullanımı	Mekân, görsel olmanın yanı sıra çok duyulu bir deneyim alanı hâline gelir.
Crary Dikkat Ekonomisi	Oyuncunun yönlendirilmiş bakış pratikleri	Mekân, oyuncunun dikkatini kontrol etmek üzere tasarlanır.

4.2. Mekan ve Hikaye: What Remains of Edith Finch Örneği

What Remains of Edith Finch, bir anlatı oyunu olmasının ötesinde, mekânın anlatıyı taşıdığı, geçmişin fiziksel izler aracılığıyla yeniden canlandığı etkileyici bir deneyim alanı sunar. Oyuncu, Edith'in aile evine adım attığı andan itibaren sadece bir hikâyeye değil, onunla iç içe geçmiş mimari ve sembolik bir yapıya da dâhil olur. Her oda, kaybedilmiş bir aile ferdine adanmıştır ve bu odalar, anlatısal işlevlerinin ötesinde teorik olarak da derinlemesine analiz edilebilecek çok katmanlı mekânlara dönüşür.

Oyundaki anlatılar, özellikle Lewis Finch'in bölümü, Baudrillard'ın simülakr kavramının güçlü bir yansımasıdır. Lewis'in fabrika ortamında yaptığı tekrarlayıcı hareketler, zihinsel kaçış sürecini temsil ederken, ekranın bir bölümünde giderek büyüyen hayal dünyası hipergerçek bir krallık yaratır. Gerçek olanın yerini, zihinsel olanın aldığı bu düzlemde oyuncu da simülasyonun içine çekilir. Bu bölümde gerçek ile kurgusal anlatının birbirine karışması, Baudrillard'ın (1994) "gerçekliğin yerini alan simülakrlar" fikrini doğrudan somutlaştırır.

Barthes'ın göstergebilimsel yaklaşımı, Edith Finch'in anlatısal evreninde mekânın nasıl anlam taşıyıcı bir yapıya dönüştüğünü açıklamak için uygundur. Her odada bulunan nesneler bir çocuk yatağı, bir oyuncak, bir kaset çalar bireysel yaşantının izlerinin yanı sıra kültürel kodlarla biçimlenmiş anlam katmanlarını da taşır. Barbara Finch'in bölümü, 60'lı yılların B-korku filmleri estetiğiyle bezeli, çizgi roman biçiminde ilerleyen bir anlatıya sahiptir. Bu bölümde kullanılan estetik biçimler, popüler kültür mitlerinin Barthes'ın tanımıyla "doğallaştırılmış ideolojiler" olduğunu açıkça gösterir (Barthes, 1972, s. 109).

Goffman'ın performans kuramı bağlamında her anlatı bölümü, oyuncuya karakterin yaşamına fiziksel ve psikolojik olarak dahil olma olanağı sunar. Özellikle Gregory'nin banyosunda geçen kısa ama yoğun anlatı, oyuncunun kontrol ettiği ördek figürüyle ilerlerken aynı zamanda bir aile trajedisinin yeniden sahnelenmesine dönüşür. Banyo bir sahneye, oyuncunun yönettiği eylemler de bir performans evrilir. Goffman'ın (1959) "çerçevelemiş eylem" kavramı burada mekânsal olarak yeniden üretilir: eylemler önceden kurgulanmış ama oyuncunun katılımıyla sahneye konur.



Şekil 3. *What Remains of Edith Finch* ev görseli, **Şekil 4.** *What Remains of Edith Finch* hikaye anlatısı. **Şekil 5.** *What Remains of Edith Finch* oyun içi sahne

Kaynak. (<https://store.epicgames.com/tr/news/5-haunting-ales-from-what-remains-of-edith-finch-that-sit-with-you>)

Oyunun anlatısal tonuna uygun olarak her bölümde farklı renk paletleri kullanılmıştır. Barbara'nın bölümü canlı ve kontrast renklerle, Lewis'in bölümü pastel ve düşsel tonlarla, Gregory'nin bölümü ise sıcak, yumuşak renklerle örülmüştür. Bu renkler estetik tercih olmanın ötesinde anlatının duygusal atmosferini oluşturan temel bileşenlerdir. Işık kullanımı özellikle geçişler, duygu yoğunluğu ve dikkat yönlendirme açısından öne çıkar. Lewis'in fabrika bölümünde, üretim hattı loş bırakılırken hayal dünyası parlak ışıklarla vurgulanır. Edith'in odasında ise hafif loş bir ışıklandırma, nostaljik bir melankoli yaratır. Işık burada görsel bir öğenin ötesinde anlatısal bir araçtır. Her odada bulunan eşyalar o bireyin kişiliğiyle ve yaşam biçimiyle özdeşleşmiştir. Eşyalar işlevsel olmaktan çok anlatı taşıyıcısıdır. Örneğin Sam'in odasında avcılık ekipmanları ve kamuflaj desenli objeler onun karakterini özetlerken; Calvin'in odasında spor ekipmanları ve uzay temalı afişler yer alır. Bu nesneler, oyuncuya sessiz anlatı unsurları olarak yol gösterir. Ev doğrusal olmayan bir keşif düzenine sahiptir. Oyuncunun ilerlemesi her zaman bir kapının açılması, gizli bir geçidin bulunması ya da bir nesneyle etkileşim aracılığıyla gerçekleşir. Bu yönüyle anlatı, mekânsal olarak da çerçevelenir. Mekânın dolaşım planı, hikâyenin ritmine göre organize edilmiştir. Duyuların mekânı anlayışı doğrultusunda her odanın kendine özgü bir atmosferi vardır. Yankılanan ayak sesleri, hafif müzik parçaları, dışarıdan gelen rüzgâr sesi gibi unsurlar mekânın hissedilmesini sağlar. Gregory'nin bölümünde ördek sesiyle eşleşen suyun akışı, oyuncunun duygusal hafızasına doğrudan hitap eder.

Tablo 2. *What Remains of Edith Finch* değerlendirme tablosu.

Kaynak. Yazarlar tarafından hazırlanmıştır.

Kuram / Kavram	İç Mekânsal Öğeyle Eşleşme	Yorumsal Açıklama
Baudrillard Simülakr	Lewis'in zihinsel evreni ve anlatı bölümü	Gerçeklik yerine geçen, zihinsel düzlemde kurgulanmış anlatılar.
Baudrillard Hipergerçeklik	Fabrika ortamı ile hayal dünyasının ışık ayrımı	Görsel atmosfer, gerçek dışı ama inandırıcı bir deneyim yaratır.
Barthes Mit	Barbara'nın odası ve anlatı çizgi romanları	Mekân, popüler kültür mitlerini sahneler ve yeniden üretir.
Barthes Gösterge Sistemi	Kişisel eşyalar, oyuncaklar, aileye ait defterler	Nesneler kültürel kodlarla yüklü göstergelere dönüşür.
Goffman Performans	Oyuncunun odalar arası geçişi ve kontrol mekanizması	Oyuncunun hareketi, anlatının sahneleme biçimiyle bütünleşir.
Goffman Çerçeveleme	Yeni hikâyelere açılan kapılar, gizli geçitler	Her geçit, anlatının yeni bir yönüne odaklanmayı sağlar.

Pallasmaa Duyuların Mekânı	Gregory'nin banyosu, Lewis'in atmosferik anlatısı	Duyusal öğeler mekânı çok katmanlı deneyim alanına dönüştürür.
Crary Dikkat Ekonomisi	Işıkla yönlendirme, anlatısal yoğunluk bölgeleri	Görsel ve işitsel öğeler oyuncunun dikkatini yönlendirir.

4.3. Oyun Mekanının İnşası ve Kullanıcı Yönlendirmesi: The Sims Örneği

The Sims, anlatı odaklı bir oyundan çok, oyuncuya iç mekân tasarımı ve yaşam simülasyonu konusunda büyük özgürlük tanıyan açık sistemli bir oyundur. Oyuncu burada sadece bir karakterin değil, bir hane halkının mekân ve yaşam kurgusunu yöneten bir tasarımcı ve yönetmen rolündedir. Bu bağlamda oyun, mekânın deneyimlendiği kadar aynı zamanda üretildiği bir dijital platform sunar.

Baudrillard'ın simülasyon teorisi çerçevesinde değerlendirildiğinde, *The Sims*'teki yaşam ve mekân düzeni gerçekliğin temsili olmaktan çıkıp, onun yerini alan bir simülakr hâline gelir. Baudrillard'a göre, simülakr artık gerçekliğin maskesi değil, gerçekliğin kendisinin yerini alır (Baudrillard, 1998, s. 11). *The Sims*, oyuncuya günlük hayatta ulaşamayacağı bir mekânsal düzen, konfor ya da estetik sunarak hipergerçek bir yaşam evreni oluşturur.

Barthes'ın göstergebilim kuramı ise, oyundaki nesne ve mekân tercihlerinin kültürel anlamlarını çözümlemeyi mümkün kılar. Barthes, mitin doğallaştırılmış ideoloji olduğunu belirtir ve gündelik nesnelerin toplumsal anlatıları taşıdığını savunur (Barthes, 2002, s. 121). Bu bağlamda *The Sims*'teki lüks mobilyalar, geniş pencereler ya da havuzlu evler sadece görsel tercihler değil, orta sınıf ideallerinin dijital alanda sahnelenmesidir.

Goffman'ın performans kuramına göre sosyal yaşam, bireylerin roller üstlendiği bir sahne olarak düşünülebilir. Goffman'a göre, her birey sosyal etkileşimde bir izlenim bırakmak için performans sergiler (Goffman, 2009, s. 28). *The Sims* evreninde, karakterlerin günlük eylemleri (yemek pişirme, uyuma, sosyal etkileşimler) oyuncunun tasarladığı mekân içinde küçük sahnelere dönüşür. Bu durum, oyunun hem mekânsal hem de dramaturjik yönünü ortaya çıkarır.

Crary, modern görsel rejimlerin dikkat üzerine kurulu olduğunu ve görme biçimlerinin kültürel olarak inşa edildiğini belirtir. Ona göre görsel dikkat, modern denetim biçimlerinin bir parçasıdır (Crary, 2001, s. 49). *The Sims*'te de arayüz ikonları, parlayan objeler, öncelik bildiren simgeler gibi unsurlar oyuncunun dikkatini belirli mekânlara yönlendirmek için görsel olarak programlanmıştır. Pallasmaa ise mekânın sadece görsel değil çok duyulu bir deneyim olduğunu vurgular. Ona göre, mekânı deneyimlemek görmek kadar duymak, koklamak, hissetmekle de mümkündür (Pallasmaa, 2014, s. 50). *The Sims* oyununda kullanılan ses efektleri su sesi, fırının çalışması, kapı zili mekânın işitsel dokusunu oluşturarak duyusal bir bütünlük yaratır.

Sonuç olarak *The Sims*, dijital mekânın temsili olmasının yanı sıra üretildiği ve yönetildiği bir platform olarak, iç mimarlık disiplini için eleştirel ve yaratıcı düşünme olanakları sunar. Simülasyon, temsil, performans ve dikkat kavramları bu bağlamda oyun mekânlarının incelenmesinde önemli kuramsal araçlar olarak işlev görür.



Şekil 6. *The Sims* oyun içi görsel ve **Şekil 7.** *The Sims* sims adındaki karakterler.
Kaynak. (<https://www.ea.com/games/the-sims/the-sims-25th-anniv-edition>)

The Sims, oyuncuya geniş bir renk skalası sunarak tasarladığı mekânların ruh hâlini belirlemesine olanak tanır. Renkler, oyuncunun karakterlerine atfettiği yaşam biçimini temsil eder. Yumuşak pastel tonlar huzurlu, dingin bir yaşam tarzını yansıtırken, koyu veya parlak renkler daha dinamik, gösterişli veya dramatik bir atmosfer yaratır. Oyuncu, renk seçimleriyle hem estetik bir tercih yapar hem de karakterlerin kişilikleriyle örtüşen bir yaşam alanı kurgular. Oyunda hem doğal hem de yapay ışık kullanımı mekânın işlevine ve atmosferine doğrudan etki eder. Geniş pencerelerden süzülen gün ışığı mekâna ferahlık hissi katarken, gece kullanılan loş aydınlatmalar daha mahrem, kişisel alanlar yaratır. Oyuncu, mekânın kullanım amacına göre farklı ışık türlerini seçerek evin ruh hâlini kontrol eder. Işık, burada görünürlüğü sağlayan bir unsur kadar, aynı zamanda mekânın duygusal tonunu belirleyen bir araç hâline gelir. Mobilyaların konumlandırılması ve seçilen nesnelerin işlevi, evin düzenini değil, karakterlerin yaşam biçimlerini de ortaya koyar. Kalabalık ve ayrıntılı düzenlemeler, daha içe dönük ve detaycı bir yaşamı çağrıştırırken, sade ve düzenli yerleşimler minimalist bir yaşam tercihinin işaret eder. Kullanılan nesneler bir piyano, bir kitaplık, spor aleti ya da mutfak adası sadece kullanıma değil, temsil ettiği yaşam tarzına da hizmet eder. Oyuncu, bu objeler aracılığıyla karakterlerine kimlik kazandırır. Evlerin oda sayısı, odalar arası bağlantılar ve geçişlerin planlanması, oyuncunun mekâna yüklediği değerleri ve öncelikleri yansıtır. Geniş salonlar sosyal etkileşimi desteklerken, ayrı çalışma odaları bireysel üretkenliğe odaklanır. Aynı zamanda simlerin dolaşım yolları, mekânın kullanım pratiklerini de şekillendirir. Oyuncu bu düzenlemeyle mimari bir alan ürettiği kadar aynı zamanda yaşamın ritmini ve sahneleniş biçimini de kontrol altına alır. Ses efektleri, mimik animasyonları ve çevresel detaylar mekânın atmosferini belirler. Bir karakterin yemek yaptığı sırada mutfaktan yükselen sesler ya da kitap okurken yayılan hafif müzik, oyuncuya duygusal olarak zenginleştirilmiş bir deneyim sunar. Ayrıca evin düzeni, ışığı ve nesne yerleşimi ile birleşerek iç mekânlara ruh kazandırır. Böylece evler işlevsel birer yer olmanın ötesinde oyuncunun duygusal bağ kurduğu simülatif yaşam alanları hâline gelir.

Tablo 3. *The Sims* değerlendirme tablosu.

Kaynak. Yazarlar tarafından hazırlanmıştır.

Kuram / Kavram	İç Mekânsal Öğeyle Eşleşme	Yorumsal Açıklama
Baudrillard Simülakr	Oyuncunun inşa ettiği tüm ev ve yaşam düzeni	Gerçek yaşamın yerini alan idealize edilmiş, temsilden kopmuş hipergercek mekânlar.
Baudrillard Hipergerceklik	Oyundaki dekoratif aşırılıklar, kusursuz temizlik	Gerçekten daha düzenli ve steril bir dünya deneyimi sunar; gerçeklikten daha "gerçek".
Barthes Mit	Lüks mobilyalar, havuz, açık mutfak gibi unsurlar	Orta sınıfın ideal yaşam anlatısı, dijital ortamda mitolojik bir temsile dönüşür.
Barthes	Objelerin sınıfsal/sembolik	Nesneler, kültürel ve ekonomik

Gösterge Sistemi	anlamları	değerleriyle görsel göstergeler hâlinde işlev görür.
Goffman Performans	Sims karakterlerinin gündelik eylemleri	Her eylem, sahneleme gibi kurgulanır; ev içi yaşam teatral bir düzende işler.
Goffman Çerçeveleme	Oda düzenlemeleri, mekânsal sınırlar	Her oda ayrı bir sahne, her etkileşim belirli bir anlatı çerçevesinde anlam kazanır.
Pallasmaa Duyuların Mekânı	Ses efektleri, karakter tepkileri, ışık dengesi	Görsel ve işitsel uyaranlar mekânı çok duyulu deneyim alanına dönüştürür.
Crary Dikkat Ekonomisi	Parlayan objeler, arayüz simgeleri, ikonlar	Oyuncunun dikkati dijital ortamda sürekli olarak belirli görsel alanlara yönlendirilir.

5. SONUÇ VE TARTIŞMA

Dijital oyunlar, iç mekânı görsel olarak temsil etmenin yanı sıra onu inşa eden, deneyimleten ve çoğu zaman dönüştüren bir sistematik kurar. Oyun mekânı, birer temsil nesnesi olarak değerlendirildiğinde iç mimarlık disiplini için sıradan bir imgesel alan gibi görünebilir. Ancak bu bakış açısı, günümüz teknolojik-kültürel koşullarında yetersiz kalmaktadır. Dijital oyunlardaki iç mekânlar, özellikle simülasyon, temsil ve performans eksenlerinde düşünüldüğünde, klasik iç mimarlık anlayışını hem ontolojik hem epistemolojik düzeyde sarsacak ölçüde dönüşümsel bir potansiyel taşır.

Barbaros Bostan, dijital oyunların “kendilerine ait uzamsal epistemolojiler geliştirdiklerini” ve bu uzamların “oyuncunun mekânsal farkındalığını, yön bulma stratejilerini ve estetik tercihlerinin biçimlenmesini etkilediğini” belirtir (Bostan, 2019, s. 112). Bu görüş doğrultusunda, dijital oyunlardaki iç mekânlar bir sahne olmanın ötesinde oyuncunun davranışlarını, algılarını ve duygularını şekillendiren dinamik organizmalardır. Bu organizmaların mimarlık disipliniyle kurduğu ilişki ise artık taklit ya da ilham düzeyinde değil, teorik, deneyimsel ve kültürel bir kırılma düzeyindedir.

Schreier, oyun endüstrisinin yaratım süreçlerini tartışırken, dijital tasarımcıların “duygu, ritim ve atmosfer kurmak için mekânı bir anlatı aracı gibi yapılandırdıklarını” vurgular (Schreier, 2017, s. 134). Bu ifade, iç mimarlık disiplininin uzun süredir tartıştığı atmosfer, etki ve deneyim kavramlarının oyunlar aracılığıyla yeni bir mecra kazandığını ortaya koymaktadır. Mekân artık sabit bir strüktür değil, anlatının ve performansın taşıyıcısı, hatta üreticisidir. Bu yönüyle dijital oyunlar, mekânın zamansallığını, çok katmanlılığını ve etkileşimselliğini somutlaştıran deney alanları hâline gelmektedir.

Bu durum, iç mekân tasarımının geleceği açısından oldukça kritiktir. Bugünün mimarlık eğitiminde, oyun motorlarının kullanımı, sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve dijital prototipleme gibi tekniklerin kullanımı artmakta, bu da iç mimarlığın üretim araçlarının dönüşümünü hızlandırmaktadır. Ancak bundan daha önemlisi, mekâna dair düşünce sisteminin değişiyor olmasıdır. Oyunun mekânı, sadece oyuncuya değil, tasarımcıya da yeni sorular yöneltir. Hangi nesne neyi temsil eder? Bir oda sadece bir oda mıdır yoksa bir hafıza sahnesi mi? Işık sadece bir görsel unsur mu, yoksa dramatik bir tetikleyici midir?

Bu bağlamda dijital oyunlar, iç mekânı yeniden düşünmek için güçlü bir kuramsal zemin sunar. İç mimarlık disiplini, bu sanal sahneleri bir temsil alanı olduğu kadar benzer biçimde araştırma ve deney alanı olarak da ele almalıdır. Nitekim oyun mekânları, kullanıcı davranışlarıyla doğrudan ilişki kuran, senaryo odaklı mekânsal organizasyonlar üretir. Oyuncunun bir mekânla ilişkisi, klasik kullanıcı-senaryosu anlayışından çok daha yoğun ve çok katmanlıdır. Bu da iç mimarlığın hem teorik altyapısını hem de tasarım sürecini yeniden yapılandırmaya aday bir alan açar.

Ancak bu dönüşüm süreci, beraberinde bazı soruları da gündeme getirmektedir. Dijital ortamda üretilen mekânlar, fiziksel dünyanın yerini alabilecek kadar güçlü mü? Yoksa bu mekânlar, sadece deneysel düzeyde sınırlı kalan estetik oyun alanları mı? Bu noktada

mekânın dokunsallığı, maddeselliği ve gerçek etkileşim olanakları üzerine yeniden düşünmek gerekecektir. Belki de oyunlar, iç mimarlığın maddi sınırlardan kurtularak saf deneyime, kurguya ve hikâyeye dayalı bir pratikle yeniden inşa edilmesi gerektiğine dair güçlü bir işarettir.

Gelecek çalışmalar, bu dönüşümün pedagojik ve pratik yansımalarına odaklanabilir. Özellikle mimarlık ve iç mimarlık eğitiminde dijital oyun motorlarının (Unreal, Unity vb.) stüdyo pratiğiyle nasıl bütünleştirileceği, oyun mekânlarının analizinde kullanılabilecek yeni yöntemlerin (örneğin mekânsal etkileşim haritaları, deneyim rotaları vb.) geliştirilmesi önem arz etmektedir. Ayrıca oyun mekânlarının temsil ettiği kültürel, sınıfsal ve toplumsal kodların derinlemesine çözümlemeleri, disiplinlerarası araştırmalar için önemli bir zemin sunacaktır.

KAYNAKLAR

- Barthes, R. (1972). *Mythologies* (A. Lavers, Trans.). Hill and Wang. (Orijinal work published 1957)
- Barthes, R. (1977). *Image, Music, Text* (S. Heath, Trans.). Hill and Wang.
- Baudrillard, J. (1983). *In the Shadow of the Silent Majorities*. Semiotext(e).
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation* (S. F. Glaser, Trans.). University of Michigan Press.
- Bostan, B. (2019). Dijital Oyunlarda Mekân Tasarımı. B. Bostan (Ed.), *Oyun Çalışmaları* (s. 101–120) içinde. Der Yayınları.
- Burnett, R. (2005). *How Images Think*. MIT Press.
- Crary, J. (2001). *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. MIT Press.
- Fernández-Vara, C. (2011). Game spaces speak volumes: Indexical storytelling. *DIGAREC Keynote-Lectures*, 7(1), 51–62.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Anchor Books.
- Goffman, E. (1974). *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Harper and Row.
- Pallasmaa, J. (2014). *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses* (3rd ed.). Wiley.
- Schreier, J. (2017). *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*. Harper Paperbacks.