

E-Spor Arenalarının Oyun-İnsan-Mekân Etkileşimi Bağlamında Yorumlanması

Onurcan ALBAYRAK* ve Burçin Cem ARABACIOĞLU**

* *Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi*
İstanbul, Türkiye
ORCID: 0000-0003-4647-225X
oalbayrak@fsm.edu.tr (İletişim yazarı)

** *Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi*
İstanbul, Türkiye
ORCID: 0000-0002-1204-4479
burcin.arabacioglu@msgsu.edu.tr

Araştırma Makalesi

Geliş: 12/05/2020

Düzenleme Sonrası Geliş: 14/07/2020

Kabul: 16/07/2020

Yayımlanma: 30/07/2020

Öz

İnsanlık tarihinin başlangıcında oyun; kabilelerin karşılaşabileceği fiziksel ve diplomatik zorlukları deneyimleyebileceği bir simülasyon aracıyken, günümüzde oyun; kişisel istek ve beklentiler doğrultusunda kişiselleşmiş bir sosyalleşme aracı olarak görülmektedir. Zaman içerisindeki kurgusal ve mekânsal dönüşüme rağmen, oyun olgusunda değişmeyen tek şey, insanlığın oyuna olan ihtiyacıdır. İnsanlık oynamaya, oyun ise mekâna ihtiyaç duymaktadır. E-spor turnuvaları da oyun kavramının dönüşümü sonucunda ortaya çıkmış olan güncel bir oluşumdur. Bu turnuvalar, günümüzde, asli tasarım amacı oyun oynamak olmayan mekânların geçici dönüşümü sayesinde gerçekleşmektedir. Oyun kavramının da, tür ve çeşitlerine göre kendine has mekânsal ihtiyaçlarının olduğu düşünüldüğünden, bu çalışma kapsamında, e-spor turnuvalarının sahip olduğu mekânsal ihtiyaçların tespit edilmesine yardımcı olmak için, zaman içerisinde oyun mekânlarının, ihtiyaçlar doğrultusunda nasıl dönüştüğünün oyun-insan-mekân etkileşimi bağlamında araştırılması amaçlanmıştır. Günümüzde e-spor turnuvaları, asli işlevi oyun turnuvası düzenlenmek olmayan mekânlarda gerçekleştirilmesi sebebiyle, alan çalışması için dijital oyun turnuvalarının geçici süreyle gerçekleştirildiği, dijital oyun ile ilgili; ekipman, mobilya ve teknolojik gelişmelerin sunulduğu oyun fuarları kullanılmıştır. Çalışmanın hedefi, e-spor turnuva mekânlarının işlevsel ve mekânsal ihtiyaçlarının belirlenebilmesi için yardımcı bir kaynak oluşturulması olarak görülmektedir.

Anahtar kelimeler: E-spor, turnuva, oyun mekânı, mekânsal etkileşim, tarihsel gelişim

Interpretation of E-Sports Arenas in the Context of Game-Human-Space Interaction

Onurcan ALBAYRAK* and Burçin Cem ARABACIOĞLU**

* *Fatih Sultan Mehmet Vakıf University
Istanbul, Turkey
ORCID: 0000-0003-4647-225X
oalbayrak@fsm.edu.tr (Corresponding author)*

** *Mimar Sinan Fine Arts University
Istanbul, Turkey
ORCID: 0000-0002-1204-4479
burcin.arabacioglu@msgsu.edu.tr*

Research Article

Received: 12/05/2020

Received in revised form: 14/07/2020

Accepted: 16/07/2020

Published online: 30/07/2020

Abstract

At the beginning of human history; the game was a simulation tool which tribes can experience physical and diplomatic challenges. Nowadays the game is seen as a diversified socialization tool in line with personal wishes and expectations. Despite the fictional and spatial transformation over time, the only thing that does not change in the phenomenon of play is the need of humanity to play. Humanity needs to play and play requires space. E-sports tournaments are also a current formation that has emerged as a result of the transformation of the game concept. Nowadays, these tournaments are realized through the temporary transformation of spaces where the main purpose of design is not playing. It is thought that the concept of play also has its own spatial needs according to its types. E-sports tournaments are not held in venues whose primary function is not to organize a game tournament. For that reason game fairs, where digital game tournaments were held temporarily used and; equipment, furniture and technological developments which are using for digital games, as field research. The aim of the research is seen as a study aid for determining the functional and spatial needs of e-sports tournament spaces.

Keywords: E-sport, tournament, game spaces, spatial interaction, historical development

1. GİRİŞ

Teknik ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda, özellikle internetin gelişimiyle hız kazanan dijital oyun kavramı, günümüzde ilerleyişini arttırarak sürdürmektedir. Dijital oyun kavramının beraberinde gelen dijital oyun turnuvaları yani e-spor da bu gelişime paralellik göstermiştir. Dijital oyunlar için düzenlenen turnuvalar, futbol stadyumları, kapalı spor salonları, konser salonları, konferans salonları gibi farklı işlevler için tasarlanmış mekânlarda gerçekleştirilmektedir. Dijital oyun turnuvalarının kendine ait mekânsal ihtiyaçları vardır. Futbol stadyumu, kapalı spor salonları, konser salonları konferans salonu gibi mekânlar, turnuva işlevinin ihtiyaç duyduğu mekânsal gerekliliklerin bir kısmını karşılarsa da, işlevin duyduğu ihtiyaçların tamamına mekânsal anlamda cevap verememektedir. Bu çalışmanın temel amacı, e-spor turnuva mekânlarının; oyuncu, seyirci, yönetici, çalışan gibi mekân kullanıcılarının ihtiyaçlarını karşılayabilmesi için gerekli olan mekânsal ihtiyaçların belirlenmesine yardımcı olmak için, turnuva mekânlarının tarihsel gelişimini ve mekânsal anlamını oyun-insan-mekân etkileşimi bağlamında incelemektir.

Temel olarak oynanacak oyunların ya da sergilenecek teatral performansların mekânsal ihtiyaçlarına cevap verebilen, oyuncular için temel gereklilik olan, oyun oynama ihtiyacının yanında oyun sürecinde ortaya çıkabilecek yan ihtiyaçlarını karşılayabilecek mekânlara oyun mekânı denir. Bu mekânlar oynanacak oyunun tipine göre çeşitlilikler gösterebilir. 3.480 kilometre uzunluğundaki Fransa Bisiklet Turu (Le Tour de France), sahip olduğu ve sürekli değişen parkuruyla büyük bir oyun alanı olarak değerlendirilebilirken bir ağacın gölgesine yerleştirilmiş satranç tablası da bir oyun alanı olarak değerlendirilebilmektedir. E-spor turnuva mekânlarının oyun alanlarını analiz etmek için, oyunun tarihsel sürecindeki, turnuva mekânlarının ihtiyaçlarının ve tarihsel gelişiminin araştırılması amaçlanmıştır.

İnsanlık tarihi boyunca oyun, toplumun vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Oynanan oyun çeşidine göre toplumlar, oyunlar için çeşitli mekânlar tasarlamış ve organize etmişlerdir. Kimi zaman da oyun, kendi mekânını oluşturmuştur. Oyun mekânının ihtiyaçları oynanacak oyun tipine göre çeşitlilikler gösterebilmektedir. Örneğin yarış oyunlarının saygın örneklerinden olan Formula 1 serisi, asfalt bir pist, yarış takımlarının yarış sırasında bakım yapabilecekleri bir alan, güvenlik önlemleri için pist etrafında ayrılmış özel alanlar, seyirci tribünleri gibi birçok alt mekâna ihtiyaç duyarken tavla oyunu için, oyun tablasının sabit durabileceği bir zemin yeterli olabilmektedir. Mekânın şekillenmesini sağlayacak parametreler arasında oynanacak oyunun türüne bağlı olarak; dijital gereksinimler, mekanik gereksinimler, sistem ihtiyaçları, atmosfer ile ilgili ihtiyaçlar ve coğrafi ihtiyaçlar, oynayan kişi ya da takım sayısı, çeşitli oyun araçları gibi birçok etmen vardır. Bu etmenler optimize edilerek oyun mekânı şekillendirilebilmektedir (Bener, 2013).

Dijital turnuvası yapılan farklı oyunların ihtiyaçları değişiklik gösterebilmektedir. Kimi oyunlarda anlık değişimler büyük önem taşırken, kimi oyunlarda ise, oyuncunun düşünme tipi ve süresi sonucunda dakikalar sonra sadece bir hamle değişikliği olabilmektedir. Bazı oyunlarda bir takımda 6-8 oyuncu bulunurken, bazı oyunlarda ise oyuncu tek başına saatler boyunca oyun oynamaktadır. Bu tip değişiklikler mekânsal ihtiyaçların çeşitlenmesine sebebiyet vermektedir. Kimi oyunlarda seyirciden kesin bir sessizlik beklenirken, kimi oyunlarda ise seyircilerin tıpkı heyecanlı bir spor müsabakasındaki gibi tezahürat etmesi beklenmektedir. Bu durum iç mekân akustiğinin, mekân tasarımındaki önemini ortaya çıkartmaktadır. Bazı dijital oyun turnuvaları aylar boyunca sürerken, bazı oyun turnuvaları ise

saatler içerisinde tamamlanabilmektedir. Turnuva sürelerindeki bu değişiklikte, akustik faktöründe olduğu gibi, mekânsal ihtiyaçların değişmesine sebebiyet verebilmektedir. Benzer sebepler dolayısıyla oyun; aydınlatma, iklimlendirme gibi fiziksel çevre kontrolü kavramlarını da ihtiyacını karşılayacak biçimde şekillendirmektedir (Williams, 2017).

Dijital oyun turnuvaları, gün geçtikçe önem kazanmaktadır, oyunlara ayrılan bütçeler arttıkça; turnuvalara katılan oyuncuların kazançları da artmıştır. Bu durum turnuvaya katılan oyuncu sayısının artışına sebebiyet vermiştir. Katılan oyuncu sayısı arttıkça, turnuvayı izlemek isteyen seyirci sayıları da artmıştır. Dijital oyun sektöründeki bu yükselişin bahsedilen sebeplerden dolayı, yükselişini sürdürmesi beklenmektedir. Önümüzdeki yıllarda birçok dijital oyun etkinliğinin reel sporlardan daha yüksek bir bütçeye sahip olacağı öngörülmektedir. Bu durum, spor müsabakalarının düzenlendiği spor salonları gibi, e-spor salonlarının ortaya çıkmasına sebebiyet verebilmektedir. Dijital oyun turnuvalarına ayrılan bütçenin gün geçtikçe artması, dijital oyun sektörüne olan ilginin artışıyla doğrudan ilgilidir. Bu durum da dijital oyun turnuva mekânların öneminin, zaman içerisinde artacağını bir göstergesidir (Chapman, 2016).

2. OYUN MEKÂNLARINDA OYUN-İNSAN-MEKÂN ETKİLEŞİMİ

Oyun mekânı kullanıcıları, bir başka deyişle oyuncular, kimi zaman oyun aktivitelerini tek başlarına tamamlayabilirken, kimi zaman da bir veya birden çok oyuncuyla bu aktivitelerini tamamlayabilmektedirler. Bu durum oyun eyleminin insanların birbiriyle etkileşimindeki bağdaştırıcı unsur görevi üstlendiğini göstermektedir. Tek başına oynanan oyunların bir kısmı insanın herhangi bir oyun aracına ihtiyaç duymadan, kendi zihninde kurduğu oyunlar olabilmektedir. Bu durumda oyuncunun, başka bir oyuncuyla doğrudan etkileşimi söz konusu değildir. Fakat içinde bulunduğu mekân, oyuncunun zihninde oynadığı oyunlara yön verebilmektedir.

Birden fazla oyuncunun birlikte oyun oynadığı durumlarda, oyuncular herhangi bir oyun aracı olmadan zihinlerinde kurdukları oyunları birbirlerine sözlü olarak aktarabilmektedirler. Bu durumda ise mekân, oyuncuların düşüncelerini yönlendiren bir kavram olabilmektedir. Bu sayede oyuncunun mekân ile etkileşimi yine oyun aracılığıyla ortaya çıkmış olmaktadır. Birden fazla oyuncu ile oynanan oyunlarda, oyun araçlarının kullanıldığı durumlar düşünüldüğünde, mekânın oyun ve insanla ne denli etkileşim halinde olduğu ortaya çıkmaktadır. Birden fazla insan oyun eylemi sayesinde bir mekânda toplanabilmektedirler.

Oyun-insan-mekân etkileşimi bağlamında mekân algısı ve mekân atmosferi ile mekân kullanıcısı için bir anlam oluşmaktadır. Bu inceleme sürecinde tasarımcının mekân atmosferine katmak istediği ve kullanıcının algıladığı veriler birbirinden farklı olabilmektedir. Tasarımcının vermek istediği ve kullanıcının algıladığı anlam örtüştüğünde, oluşturulan mekânın işlevine uygun bir biçimde sonuç verdiği söylenebilmektedir. Mekân kullanıcılarının algılayabileceği anlamlar, kullanıcının içinde yaşadığı toplumun kültür normlarına, kullanıcıların eğitim ve sosyal seviyelerine bağlıdır. Mekân tasarımı ortaya çıkarken, tasarımcının vermek istediği anlamı doğru bir şekilde aktarabilmesi için, mekân kullanıcısının sosyal değerlerini doğru bir biçimde analiz etmesi gerekmektedir (Preston, 2008).

Anlam kavramı, Gins'e (1979:46) göre "Herhangi bir şeyi düşünme isteği, tam olarak bilinmeyenden mevcut anlamı çıkarmak, anlamın farkına varılması." şeklinde tanımlanmaktadır. Hesselgern (1996), anlam duygusunun insan bilincinde gerçekleşen ilk

zihni işlem olduğunu söylemektedir. Yapısal çevre, mekân kullanıcılarının tanımlama, değer verme ve yargılama sistemlerine bağlı olarak belirli anlamlar ifade etmektedir. Bu anlam yüklerine estetik duygular, birey ve toplum psikolojisi, kültür, tarihi geçmiş, sosyal yaşam, dini görüşleri kapsayan inançların oluşturduğu dünya görüşünü ilave etmek yerinde olacaktır (Günel, 2006).

Tasarımcı ortaya koyduğu ürün yardımıyla mekân kullanıcılarına bir takım mesajlar verebilmektedir. Mekân kullanıcılarının bu mesajı tasarımcının aktarmak istediği gibi algılayabilmesi için, anlatılan mesajda tasarımcının kullanmış olduğu dilin açık, anlaşılabilir ve algılanabilir olması gerekmektedir. Tasarımcının ortaya koyduğu ürünün, tasarımcı ile mekân kullanıcısı arasındaki iletişimi sağlayabilmesi için bu iki grubun kullandığı dillerin ortak bir paydada buluşması gerekmektedir (Hesselgren, 1996).

Rapoport'a (1990) göre anlam, açık bir şekilde ve güçlü bir dille anlatıldığında mekân kullanıcısına daha rahat iletilmektedir. Bundan dolayı anlamın anlaşılabilir ve kodlanabilir olması gerekmektedir. Bahsedilen iletişim dili, fiziksel ya da fizyolojik olarak adlandırılmamaktadır, buna rağmen anlamsal biçimler taşıyan mantıksal yapılar olarak tanımlanmaktadır. İletişim dilini oluşturan etmenler, duygusal değerler, işleve bağlı oluşturulan ürünün netliği, kültürel durum, ifade edilen konunun hitap ettiği kitle ve kitlenin bu konuya olan hâkimiyeti olarak sıralanmaktadır (Rapoport, 1990).

Cüceloğlu (2002) algı kavramını, çevredeki nesne ve olaylara anlam verme süreci olarak açıklamaktadır. Tasarımcı tarafından yüklenen anlamın, açıkça algılanabildiği mekânlarda kullanıcı tatmininden söz edilebilmektedir (Günel, 2006). Bundan dolayı, mekân ile kullanıcı arasında geçen iletişim süreci boyunca mekânın, tasarımcının aktarmak istediği verileri taşıyan unsurlarının anlamlı ve anlaşılabilir olarak tasarlanması gerekmektedir. Var olan mekân ile mekân kullanıcısının algılamış olduğu mekân arasındaki farkın minimuma indirilmesiyle, tasarımcı ile mekân kullanıcısı arasındaki iletişim gerçekleşmiş olmaktadır.

Atmosfer kavramı diğer tüm mekân tasarımlarında önemli olduğu gibi, oyun mekânları tasarımında da büyük önem taşımaktadır. Oluşturulan mekân tasarımında, kullanıcı olan oyuncular, mekândan farklı beklentiler içerisinde olabilmektedirler. Bu durum, oynanacak oyunun tipine, oyunun kendine ait ihtiyaçlarına ve özelliklerine bağlı olabilmektedir. Mekân kullanıcısı, tasarımcının oluşturacağı atmosfer ile birlikte kendini oyuna verebilmektedir. Esneklik kavramı burada da anlam kazanmaktadır. Oluşturulacak mekânın sahip olacağı atmosferin esnekliği, oynanacak oyun tipine göre güçlendirilmelidir. Bu sayede oyuncu oynayacağı oyuna uygun bir atmosfer hissedebilmektedir (Bale, 1992).

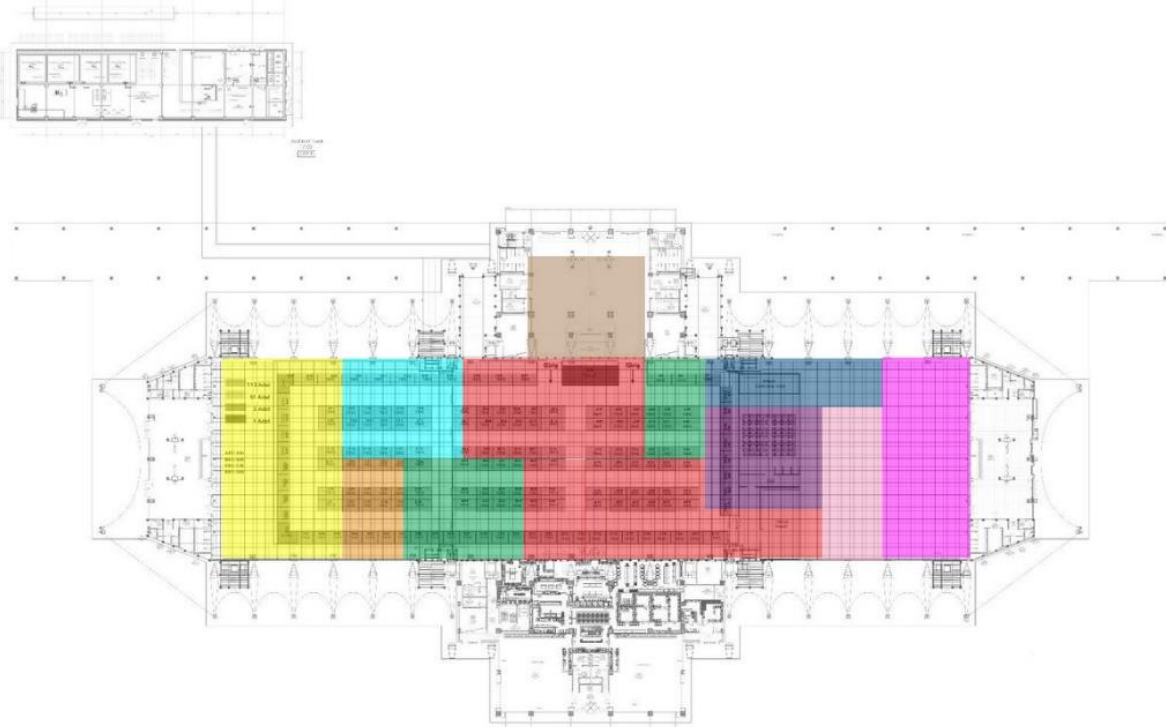
Oluşturulacak atmosfer sayesinde mekân, oyuncu üzerinde bir anlam oluşturmaktadır. Bu anlamın ortaya çıkmasında tasarımcı ile mekân kullanıcısı olan oyuncunun iletişimi önemlidir. Bir başka deyişle, tasarımcının aktarmak istediği anlamın, oyuncuya ulaşabilmesi için, oyuncu topluluğunun sahip olduğu bilgi birikimine, kültür düzeyine ve oynanan oyunların kavramsal bilgilerine sahip olması gerekmektedir. Tasarımcı ve oyuncu aynı noktada buluştukları anda, oyuncu kendini oyun atmosferine kaptırarak, oyun eylemini gerektirdiği şekilde yerine getirebilmektedir. Böylelikle oyuncu, hoşça vakit geçirmek için kendisine ayırdığı vakti, verimli bir şekilde değerlendirmiş olmaktadır (Sybille ve Silke, 2010).

3. DİJİTAL OYUN FUARLARI

Oyunun oyuncuyla buluştuğu, tüm yaş gruplarına hitap eden, güncel teknolojilerin, oyunların, oyun ekipmanlarının ve mobilyalarının birinin ya da birkaçının gelir geçer bir mekânda paylaşıldığı organizasyonlara oyun fuarı denilmektedir. Günümüz ihtiyaç ve talepleri neticesinde oyun fuarlarının oldukça büyük bir bölümü içerisinde dijital oyunları barındırmakta ya da yalnızca dijital oyunlar ve bunların çevre birimleri üzerine düzenlenmektedir.

2020 itibarıyla dünya genelinde yıllık 135 kapsamlı dijital oyun fuarı düzenlenmektedir. Bunlardan 77 tanesi Amerika Birleşik Devletlerinde, 30 tanesi Avrupa kıtasında, geri kalanı da dünya geneline yayılmış durumdadır. Ülkemizde GameX ve Gaming İstanbul olmak üzere iki kapsamlı oyun fuarı düzenlenmektedir.

Makale kapsamında yapılan alan çalışmasında Gaming İstanbul 2019 dijital oyun fuarı deneyimlenmiştir. Dördüncüsü düzenlenen dijital oyun fuarı, Avrasya Gösteri ve Sanat Merkezi'nde gerçekleştirilmiştir. Fuarı düzenleyen firmanın sunduğu verilere göre, 18.000 m²lik bir alana kurulan Gaming İstanbul Fuarını 4 günde 100.000'den fazla kişi ziyaret etmiştir. Fuar alanı mekânsal olarak içerisinde, farklı türden oyunlar için dijital oyun turnuva alanları, oyun deneyim alanları, teknoloji ürünleri tanıtım ve satış alanları, dijital oyun aksesuarları tanıtım ve satış alanları, cosplay gösteri alanları, oyun geliştiricileri için alanlar, kutu oyunları alanları, drone yarış parkuru, kafeterya ve wc alanları bulunmaktadır.



Şekil 1. Gaming İstanbul 2019 fuar alanı plan şeması (Görsel Avrasyagösteri'den alınmış (2019), Onurcan Albayrak tarafından renklendirilerek yeniden üretilmiştir).

Çalışma kapsamında fuar mekânı genel hatlarıyla deneyimlense de ağırlıklı olarak dijital oyun fuarlarının yapıldığı standlarda gözlem yapılmıştır. Oyuncuların ve izleyicilerin fiziksel konforunu etkileyen mekânsal ihtiyaçlar; gürültü, aydınlatma ve ısıtma seviyeleri gibi fiziksel çevre parametreleri; oyun esnasında direkt olarak oyuncunun performansını etkileyen mobilya ihtiyaçları gibi kavramlar deneyimlenerek; gözlem verileri elde edilmiştir. Bu veriler

deneyimlenen oyun tipine, oyuncu ve izleyicilerin yaş gruplarına göre benzerlik ve farklılıklar göstermektedir.

Çalışmaya katkı sağlandığı düşünülen bir diğer konu ise, dijital oyun fuar alanının kendi içerisindeki mekânsal akışıdır. Katılımcıların fuar alanının sirkülasyonunda izlediği yollar, bu yollarda uğramış oldukları duraklar ve duraklara ayırmış oldukları vakit gözlemin temelini oluşturmaktadır. Oyuncu, izleyici ve katılımcıların, dijital oyun turnuva mekânlarında ihtiyaç duyacağı alt mekânların ve bu mekânların niteliklerinin oluşabilmesi için yapılan gözlemler sonucunda elde edilen verilerin kullanılması amaçlanmıştır.

4. MATERYAL ve YÖNTEM

Bu makalede oyun, turnuva ve mekân kavramları, fiziksel boyutun ötesinde, tarihsel, bilişsel, duygusal, algısal, deneyimsel, sosyal ve felsefi bağlamlar içermesi nedeniyle, yöntemler analiz ve yorumlama içeren bir dil ile gerçekleştirilmektedir. Analiz yöntemi, kavramların matris içinde ele alınması ve değerlendirilmesi temeline dayanmaktadır.

Yorumlama dilinin en temel yöntemi “hermeneutik” tir. Antik Yunan felsefesinde ortaya çıkmış olan bu yorum dili, içinde yaşanılan ya da araştırılan toplumun tarihsel bağlamı, sosyal ve kültürel dokusunu bilinmeksizin, insan yaşantıları ve bu yaşantıların mekânsal ilişkilerinin anlaşılacağı gerçeğini savunmaktadır. Bu makalenin analiz ve yorumunda ise oyun, turnuva ve mekân kavramlarındaki farklı bakış açılarının bir potada yoğunlaştırılması ve bilgilerin yeniden yorumlanması önem kazanmaktadır (Fırıncioğulları, 2016).

Oluşturulacak olan matris içerisinde iki temel düzlem bulunmaktadır. Bu düzlemlerden biri E-spor turnuva mekânı içerisinde rol alan farklı kullanıcı gruplarının kullandığı mekânları içerirken diğeri mekânsal anlam parametrelerini içermektedir. E-spor turnuva mekânı içerisinde rol alan kullanıcı grupları içerisinde, oyuncular, seyircileri, çalışanları ve yöneticileri barındırmaktadır. Mekânsal ve algısal parametreler arasında sunumsal anlam, göstergesel anlam, duygusal anlam, değerlendirici anlam ve hüküm verici anlam bulunmaktadır.

Hershberger (1974), yapısal çevre ile ilgili her şeyin, insan belleğinde idrak, kavram ve fikir olarak ortaya çıkan, sunusal anlamlar olduğundan söz etmektedir. Örneğin ilk önce dikdörtgen obje görülür, daha sonra bu dikdörtgen obje anlaşılır, kapı koluna dokunulduğunda bronz malzemenin serinliği hissedilir, algılama süreci bu şekilde devam etmektedir. İç sunulara karşı gösterilen tepki sonucunda tepkisel anlam ortaya çıkmaktadır. Tepkisel anlam, duygusal, değerlendirici, eleştirici olabilmektedir. Kişinin ağrı çekmesi, tikslenme veya aşağılama hissi, sunulan çevrenin değeri hakkında oluşan kararlar bu duruma örnek olarak gösterilebilmektedir (Hershberger, 1974).

Hershberger (1974), mekânsal anlamı oluşturan farklı bileşenleri açıklamaktadır. Bunlar:

- Sunumsal anlam,
- Göstergesel anlam,
- Duyusal anlam,
- Değerlendirici anlam,
- Hüküm verici anlam'dır.

Sunumsal anlam formun tanınmasıyla ortaya çıkmaktadır. Mekân kullanıcısı ilk olarak gördüğü formun en basit düzeyde tanımını yapmaktadır. Bunun devamında, görülen formu açıklayan ve nitelendiren ikinci bir tanımlama oluşmaktadır. Daha sonra, algılanan objenin

mekân kullanıcısı ile arasındaki mesafe önem kazanmaktadır, mesafe anlaşıldıktan sonra, obje hatlarının detayları ortaya çıkmaktadır. Mekân kullanıcısı algılamış olduğu objenin durumuna, kendi bakış açısından bakarak karar vermektedir. Mekân kullanıcısı algılamış olduğu objeyi bulunduğu mekândan soyutlayarak, biçim, renk ve statü özelliklerini belirlemektedir. Belirlenen obje, zihindeki diğer objelerle kıyaslanarak kategorize edilmektedir (Hershberger, 1970).

Göstergesel anlam, bir takım biçimler, objeler ve olaylar ile alakalı insan zihninde oluşan fikirler sebebiyle biçimin kendisinden daha önemli olarak görülmektedir. Bu tip biçimler diğer nesnelere ya da olaylar için bir simge veya sembol görevi üstlenmektedir. Göstergesel anlam kendi içinde bir takım çeşitlilikler barındırmaktadır. Bu çeşitliliklerin en temel düzeyi, kullanımın tanımlanmasıdır. Örneğin, bir yapıda çalışmak, hareket etmek, yaşayabilmek için tasarlanan mekânın, oluşturulan formun, düşünülen renk konseptinin, mekân kullanıcısının kullanabileceği şekilde tanımlanması en önemli unsurlardan biridir. Tasarımsal öngöründe sunumsal ve göstergesel anlam arasında oluşan farklılık önem arz etmektedir. Bir tasarımcı, tasarladığı hacmin, sunumsal anlamına öncelik verirken, aynı durumda mekân kullanıcısı göstergesel anlamına önem verdiğinde, tasarımcı ile mekân kullanıcısı arasında gerekli iletişim sağlanamayabilmektedir (Hershberger, 1974).

Duygusal anlam, çevrenin kullanıcı üstündeki etkileri şekil aldıktan sonra, şekil alan bu etkilere karşı kullanıcının sahip olduğu iç tepki olarak açıklanmaktadır. Duygusal anlamda oluşan etkiler; mekân kullanıcısı üzerinde heyecan, sıkılma, tatmin olma gibi birçok farklı duygu tipine sebep olabilmektedir. Mekân kullanıcısı, bulunduğu mekândaki kullanım amacını anlayamadığı durumda dahi biçimsel özellikler mekân kullanıcısını tatmin edebilmektedir. Duygusal anlam, deneyimlere bağlı olarak öğrenilmiş bir tepki olarak görülmektedir. Bu tepkiler; otonomik tepkilerden farklılaşarak, psikolojik düzeyde örtüşen kişilikler arasında da farklılıklar gösterebilmektedir. Bu durum, kullanıcının sahip olduğu bilgi birikimi ve hayata bakış açısı ile ilgili olabilmektedir (Hershberger, 1972).

Değerlendirici anlam, çevrenin mekân kullanıcıları üzerindeki etkilerine tepki olarak oluşturulan bir anlam çeşididir. Değerlendirici anlam, mekân kullanıcıları üzerinde oluşan ânî duygularla alakalıdır. Örneğin, mekân kullanıcısı bulunduğu çevreden heyecan duyarak, etkilerinden hoşnut kalabilmektedir. Fakat daha sonra bu çevrenin sıkıcı olduğu sonucuna vararak, bulunduğu mekândan haz almayabilmektedir. Mekân kullanıcısı geçmiş deneyimlerinde barındırdığı değerler, kriterler ve standartlar yardımıyla bulunduğu mekânı değerlendirir ve mekânı bu kavramların süzgecinden geçirerek bulunduğu alanın, hoş olup olmadığına, güzel, çirkin, asil, sıradan olduğuna karar vermektedir. Değerlendirici anlamda amaç ve mekân kullanıcısının değerleri ön plandadır. Tasarımcılar genellikle ürünlerini eşit kültür seviyesindeki gruplar için yapamamaktadırlar. Bundan dolayı tüm mekân kullanıcılarının, mekân tasarımını eşit düzeyde değerlendirmesi mümkün olmamaktadır (Hershberger, 1974).

Hüküm verici anlam; mekân kullanıcısı çevreden etkilendikten ve bu etki durumunun sebep olduğu duygular değerlendirildikten sonra, ne yapacağına karar vermesi anlamına gelmektedir. Tasarım dilindeki hüküm verici anlam ile günlük dilde kullanılan hüküm verici anlam, tam olarak birbiriyle uyuşmamaktadır. Günlük dilde kullanılan hüküm verici anlam, işaret tabelaları örnek olarak gösterilebilmektedir. Mekân kullanıcısı bu tip tabelaları fark ettiğinde ne yöne hareket edeceğine dair bir hüküm vermektedir. Tasarımcı oluşturduğu tasarımda, mekân kullanıcısının bu denli kolay anlayabileceği bir ürün ortaya

çıkartmayabilmektedir. Hüküm verici anlam, mekân kullanıcısının sahip olduğu diğer tüm anlamların analizi sonucu ortaya çıkan bir anlam türüdür. Bu anlam tipinde, mekân kullanıcıları duygularının ve değerlendirmelerinin sonucunda ne yapacağına karar vermekte ve onu uygulamaktadır (Hershberger, 1972).

Mekân kullanıcıları olan oyuncular, izleyiciler, çalışanlar ve yöneticiler ile mekânsal anlamlar arasında yapılacak ilişkiler matrisi hermeneutik bağlamda değerlendirilerek, farklı tipteki mekân kullanıcıları için mekânsal anlamların önemini belirlemek istenmektedir. Bu aşamada mekânsal anlamlar arasında değerlendirme birimini oluşturmak için 1 ile 5 arasında numaralar verilecektir. Her kullanıcı grubuna ait farklı mekânlardan oluşan bu numaralandırmada anlamların kendilerine göre skalası oluşturulmuştur. Sunumsal anlam için gizli(1) - açık(5), göstergesel anlam için beklenen(1) - şaşırtıcı(5), duygusal anlam için durağan(1) – tepkisel(5), değerlendirici anlam için değersiz(1) – değerli(5), hüküm verici anlam için serbest(1) – yönlendirici(5) parametreleri gösterge çizelgesi birimi olarak kullanılmıştır.

5. BULGULAR ve DEĞERLENDİRME

E-spor turnuva mekânlarının sahip olduğu ya da olması beklendiği alt mekânlarını kullanıcıya göre sınıflandırılabilir. Turnuva eyleminin gerçeğe dönmesini sağlayan oyuncular, bu eylemde oyunculara yardımcı olan teknik departman, turnuvayı düzenleyen ve turnuva tesisini yöneten idari departman ve turnuvayı izlemeye gelen seyirciler olmak üzere toplamda dört ana kullanıcı tipinin e-spor turnuva mekânının kullanıcı profilini oluşturduğu düşünülmektedir (Arabacıoğlu ve Aytıs, 2016).

Turnuva mekânının, oyuncuların yoğunlukla kullanacağı mekânlar arasında giriş, güvenlik, bekleme, mutfak, wc, dinlenme, izleme alanı, antrenman alanı ve oyun alanı olduğu düşünülmektedir. Oyuncular turnuva mekânına giriş yaptıktan sonra, kendilerine ait bir bekleme alanına yönlendirilmelidir. Bu bekleme alanı, oyuncuların mekânda ihtiyaç duydukları diğer işlevler arasında mekânsal bir köprü vazifesi üstlenmelidir. Oyuncuların maçtan önce takımları ve antrenörleriyle yapacakları görüşmeler için oluşturulması gereken toplantı alanına, diğer oyuncuların müsabakalarını seyredebilecekleri izleme alanına ve taktiklerini çalışabilecekleri antrenman alanına olacak kullanıcı dağılımının bekleme alanı üzerinden yapılması öngörülmektedir.

Çizelge 1. Oyuncular için mekânsal anlamlar

| | Anlam/ Mekan | Sunumsal | Göstergesel | Duyusal | Değerlendirici | Hüküm Verici |
|--------|-----------------|----------|-------------|---------|----------------|--------------|
| Oyuncu | Güvenlik | 2 | 3 | 1 | 2 | 5 |
| | Bekleme | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 |
| | Kafeterya | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 |
| | WC | 2 | 3 | 2 | 3 | 5 |
| | Dinlenme | 3 | 2 | 4 | 4 | 1 |
| | Antreman | 5 | 1 | 4 | 5 | 2 |
| | Turnuva | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 |

Oyuncuların müsabaka öncesinde, sonrasında ve bazen müsabaka esnasında verilen molalar için ihtiyaç duyduğu dinlenme alanı da oyuncular için e-spor turnuva mekânının önemli alt mekânlarından biri olarak görülmektedir. Dinlenme alanı; futbol stadyumlarında,

maçtan önce ve sonra futbolcuların kullandığı soyunma odalarına işlevsel ve anlamsal olarak benzemektedir. E-spor oyuncularının müsabaka öncesinde bulunacağı son mekân dinlenme alanıdır. Bu sebeple algısal ve psikolojik bağlamlarda oyuncunun dikkatini dağıtmadan, oyuncunun müsabakaya yoğunlaşmasına yardımcı olmalıdır. Temel görevinin yanı sıra, oyuncunun duş-wc gibi konforunu etkileyecek olan hijyenik gereksinimleri karşılaması önem arz etmektedir.

E-spor turnuva organizasyonunun sağlıklı bir şekilde tamamlanabilmesi için büyük sorumluluk taşıyan kullanıcı tipi teknik ekip olarak adlandırılmaktadır. Teknik ekibin ihtiyaç duyabileceği mekanlar arasında; güvenlik, ışık, ses, görüntü gibi departman ofisleri, metal, ahşap, kumaş, plastik gibi atölyeler, server merkezi, dinlenme alanı, mutfak, wc, depo gibi alt mekanlar olduğu düşünülmektedir. Teknik personel, e-spor oyun turnuva alanına giriş yaptıktan sonra, görev aldığı departman ya da atölyede çalışmak için çalışma alanına yönlendirilmelidir. Işık-ses ve görüntü departmanlarında çalışacak olan personelin çalışma performansı, turnuvayı doğrudan etkilemektedir. Mekân atmosferini oluşturan önemli olgular arasında gösterilen, ışık ve ses kullanımında yaşanacak olan gecikme ya da hatalar, izleyicinin turnuvaya olan konsantrasyonunu etkileyerek, dikkatinin dağılmasına sebebiyet verecektir. E-spor gibi; ışığın, sesin ve görüntünün anlık değiştiği bir işlev düşünüldüğünde, bu konu ile ilgili çalışan personelin önemi ortaya çıkmaktadır. Bahsedilen departmanların çalışma prensibine, haber stüdyoları örneği verilebilmektedir. Canlı yayın akışının bozulmaması için, teknik personelin işini layıkıyla yerine getirmesi gerekmekte ve mekânın personelin üzerindeki bu görevi kolaylaştırması beklenmektedir.

Çizelge 2. Teknik ofis çalışanları için mekânsal anlamlar

| | Anlam/ Mekan | Sunumsal | Göstergesel | Duyusal | Değerlendirici | Hüküm Verici |
|----------------|-----------------|----------|-------------|---------|----------------|--------------|
| Teknik Ofis | Güvenlik | 5 | 1 | 1 | 1 | 5 |
| | Mal Kabul | 3 | 2 | 1 | 1 | 5 |
| | Depo | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 |
| | Ofis | 5 | 2 | 4 | 2 | 2 |
| | Atölye | 4 | 3 | 5 | 3 | 3 |
| | Server | 3 | 1 | 1 | 2 | 5 |
| | Kafeterya | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| | WC | 2 | 2 | 2 | 1 | 5 |

Metal, ahşap, plastik, cam işlerinin yapılacağı atölyelerin imalat amacı bulunmamalıdır. E-spor turnuva mekânı bu atölyelerde üretilmeyecektir. Atölyelerin, ihtiyaç halinde oluşabilecek eksiklikleri karşılaması gerekmektedir. Bu eksikliklere örnek olarak kırılan bir oyuncu koltuğunun menteşesi, koltuğun kolçağındaki bir sökük gibi tamirat gerektiren işler gösterilmektedir. Bahsedilen bu atölyeler tek bir büyük atölye mekânı altında kurgulanabileceği gibi birbirlerinden bağımsız fakat birbirleri ile ilişkilendirilmiş olarak da kurgulanabilmektedir. Hem departmanların hem de atölyelerin ihtiyacını karşılayabilecek depo alanlarına ihtiyaç duyulmaktadır. Işık-ses-görüntü departmanlarının teknik ekipman ve mobilya ihtiyaçlarını karşılayacak departman depolarının yanı sıra ofis işlevinin ihtiyacı olan, kırtasiye ürünleri, temizlik ürünleri gibi genel ihtiyaçlar için depoların da oluşturulması gerekmektedir. Turnuva yayınlarının sağlıklı ve problemsiz bir şekilde gerçekleştirilebilmesi için gereken en önemli ihtiyaçlardan biri de server merkezidir. Bu merkezde e-spor turnuvası

esnasında yapılan yayınların izleyici ile buluşmasını sağlayacak gerekli teknolojik sistemlerin yanı sıra, personelin kullanacağı sanal verinin de depolanmasını sağlamaktadır.

Teknik personelin ihtiyaç duyacağı bir diğer alan, genel çalışma alanı işlevlerinin ihtiyacına paralel olarak, çalışma aralarının değerlendirileceği, rekreasyon ve dinlenme alanlarıdır. Bu alanların algısal biçimlenmesinde, gün boyu bulunacağı teknolojik ekipmanlar kullanılan ve hareketsiz kalan personelin, fiziksel ve zihinsel konforunu düzenlemesi göz önünde bulundurulmalıdır. Benzer sebepler doğrultusunda yeme-içme alanı, kafeterya ve mutfak alanlarının da algısal yönetimine dikkat edilmelidir.

Yönetim departmanı; e-spor turnuvalarının düzenlenmesi, duyurulması, takımların daveti, ödül havuzunun oluşturulması ve sponsor ilişkilerinin düzenlenmesi gibi bir çok ihtiyacın karşılanacağı mekanlara ihtiyaç duymaktadır. Diğer departmanlar, e-spor turnuva mekânı bünyesinde genellikle departmanlar arası ilişkilerde bulunurken, yönetim departmanı hem e-spor turnuva mekânlarının diğer departmanlarının yönetimiyle ilişkiliyken hem de turnuva mekânı dışındaki sektör paydaşları ve firmalarla ilişki halindedir. Bu sebeple yönetim-departmanı mekânlarının algısal biçimlenişinde insan ilişkilerinin de yönetileceği göz önünde tutulmalıdır. Turnuva mekânında, idari çalışanların yoğunlukla kullanacağı mekânlar arasında; güvenlik, karşılama, bekleme, konferans salonu, toplantı odaları, yönetici ve yönetici yardımcısı odaları, dinlenme, revir, yeme-içme alanları, ibadet ve wc mekânları bulunmaktadır.

Çizelge 3. Yönetim ofisi çalışanları için mekânsal anlamlar

| | Anlam/ Mekan | Sunumsal | Göstergesel | Duyusal | Değerlendirici | Hüküm Verici |
|------------------|-----------------|----------|-------------|---------|----------------|--------------|
| Yönetim Ofisi | Güvenlik | 2 | 3 | 1 | 1 | 5 |
| | Karşılama | 5 | 3 | 3 | 1 | 3 |
| | Bekleme | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 |
| | Ofis | 5 | 2 | 4 | 2 | 3 |
| | Yönetici | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 |
| | Yönetici Y. | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 |
| | Konferans | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 |
| | Toplantı | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 |
| | Kafeterya | 4 | 4 | 3 | 1 | 4 |
| | WC | 2 | 3 | 2 | 1 | 5 |
| | Revir | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 |

İdari çalışanlar, yönetim departmanına giriş yaptıktan sonra, bireysel çalışma alanlarına geçmeleri gerekmektedir. Günlük ve haftalık planlarına göre, bireysel çalışma alanlarından gerekli görünen toplantı odaları, konferans salonu gibi diğer işlevlere rahatlıkla yönelmeleri gerekebilmektedir. Karşılıklı görüşmelerin ve insan ilişkilerinin ayrıca önemli olduğu bu mekânda algısal yönetimin işlevsel bir biçimde kurgulanması gerekmektedir. Bu algısal kurgu, yöneticilerin bireysel deneyimleri ile birlikte şekillenerek mekâna yansımalıdır. Yönetim departmanı bir firmanın algısal yüzü olarak görülmektedir. Dış paydaşlar ve sektörel firmalar ile görüşmelerinin gerçekleşeceği e-spor turnuva mekânının vizyonu ve kalite politikası ve kurumsal kimliğinin de yönetim departmanının tasarımına yansımaları gerekmektedir. Oyun sektörünün içinde barındırdığı; oyun geliştiricileri, e-spor takımları ve oyuncularını, teknoloji firmaları, sosyal kurum ve dernekler ile yapılacak görüşme ve

anlaşmaların genellikle bu mekânda yapılacak olması sebebiyle, idari ofis alanlarının tasarımında, kullanıcı sirkülasyonu ve ek mekân ihtiyacı değişenlerinin de göz önünde bulundurulması, olası müşteri memnuniyetsizliğinin önüne geçilmesi konusunda yarar sağlayabilmektedir.

Yönetim faaliyetlerinin genel yapısı sebebiyle, iş saatlerinde çalışanların fiziksel ve zihinsel yoğunluklarını sabit tutmaları gerekmektedir. Firma politikasının uygun gördüğü çalışma biçiminin yanı sıra çalışma ortamının tasarımın ve algısal yönetiminin de çalışanın fiziksel ve zihinsel sağlığı üstünde rol oynadığı bilinmektedir. E-spor turnuva mekânlarının yönetim ofisleri tasarlanırken, bu hususa dikkat edilmesi gerekmektedir. Tasarımın algısal üslubunun önem arz ettiği düşünülen bu mekânın ana ihtiyacı olan yönetim dışında kalan, dinlenme, sağlık ve yeme-içme gibi ihtiyaçların da benzer algısal üsluba uyum sağlanması beklenmektedir.

E-spor turnuva mekânının aslı öznelere olan izleyicilerin kullandığı alanların tasarımı, görsel anlamda en fazla göz önünde bulunan alanlardan biri olacaktır. Turnuva mekânı düşünüldüğünde zihinde canlanan görseller arasında ön plana çıkan görüntü, izleyicilerin bulunduğu tribün alanıdır. Diğer spor müsabakalarının yapıldığı alanın kullanıcı profili, yaş aralığı ve cinsiyet gibi kriterleri göz önünde bulundurulduğunda e-spor turnuva alanının diğer sporların turnuva mekânlarıyla benzeşmediği gözükmektedir. Farklılaşan kullanıcı profiline ihtiyaçları göz önünde bulundurulurken, tribün alanının algısal yönetimi mekâna yansıtılmalıdır. İzleyiciler hem müsabakanın heyecanına kendini kaptırarak organizasyonun bir parçası olmalı, hem de güvenlik açısından bir başka mekân kullanışı için tehdit oluşturmamalıdır. İzleyicilerin deneyimini kuvvetlendirmek için, akıllarında mekânın güvenliği ile ilgili kaygıların oluşmaması önem arz etmektedir.

Çizelge 4. Teknik ofis çalışanları için mekânsal anlamlar

| | Anlam/ Mekan | Sunumsal | Göstergesel | Duyusal | Değerlendirici | Hüküm Verici |
|----------|-----------------|----------|-------------|---------|----------------|--------------|
| İzleyici | Güvenlik | 4 | 1 | 1 | 2 | 5 |
| | Danışma | 5 | 2 | 2 | 2 | 4 |
| | Kafeterya | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| | WC | 2 | 3 | 2 | 4 | 5 |
| | Revir | 5 | 1 | 3 | 3 | 3 |
| | İzleme Alanı | 2 | 5 | 5 | 5 | 4 |

Turnuva mekânının, izleyicilerin yoğunlukla kullanacağı mekânlar arasında; giriş, güvenlik, danışma, yeme- içme alanları, izleme alanı, wc ve revir bulunmaktadır. Müsabakaları seyretmeye gelen izleyiciler, müsabaka öncesinde, sırasında ve sonrasında bu mekânları kullanmaya ihtiyaç duyabilmektedirler. Müsabakaların süresinin de değişken olması sebebiyle, bu mekânların kullanım sıklığı da artış ve azalış gösterebilmektedir.

6. MAKALENİN SINIRLILIKLARI

Makalenin üretildiği tez çalışması kapsamında ele alınan konular arasında, makalede bulunan kullanıcı gruplarının kullanımına sunulan mekânların; kullanıcı grubu özelindeki ve kullanıcı grupları genelindeki işlevsel ve mekânsal ilişkileri tartışılmıştır. Makalenin kapsamını sınırlayabilmek adına bahsedilen tartışma verileri çalışmaya dâhil edilmemiştir. E-spor turnuva mekânı kullanıcı gruplarının ve bu kullanıcı gruplarına ait mekânların kendi içerisinde

ve birbirleri arasındaki anlamsal ve mekânsal ilişkiye bu çalışmanın devamı niteliğinde bir başka çalışmada değinilmesi planlanmıştır.

Bu durumun yanı sıra çalışmanın sürdürüldüğü salgın hastalık döneminde, mekânın asli kullanıcıları olan e-spor oyuncuları ile sanal imkânlar sayesinde görüşülmüştür. Çalışma için kullanılması amaçlanan verinin yeterli düzeyde elde edilemediği düşünülmektedir. Önümüzdeki süreçte, çalışmanın sübjektif boyutunu minimize etmek için paydaş kullanıcı grupları üzerinden anket çalışması gerçekleştirilmesi ve bu çalışma sonucunda elde edilecek verilerin hermeneutik yöntem sonucunda elde edilen verilerle karşılaştırılması amaçlanmaktadır. Sanal mekân ve bu mekânı oluşturan teknolojik gelişmeler ile ilgili kaynak araştırmaları yapılmıştır fakat makale içeriğinde doğrudan alıntı kullanılmadığı için kaynakça bölümünde belirtilmemiştir.

7. SONUÇ VE ÖNERİLER

Yapılan çalışmanın sonucunda, e-spor turnuva mekânlarının, farklı kullanıcı tiplerinin kullanımında olacak alt mekân gruplarının, mekânsal anlamları hermeneutik yöntemle değerlendirilmiştir. Mekânsal algı faktörünün, e-spor turnuva mekânlarının tasarımına yardımcı olması için yapılan bu değerlendirmede, oyuncu, teknik ofis çalışanları, yönetim ofisi çalışanları ve izleyicilerin oluşturduğu kullanıcı grupları için farklılaşan sonuçlar elde edilmiştir.

Oyuncular için e-spor turnuva mekânlarının, mekânsal anlamları araştırıldığında; güvenlik, kafeterya ve wc mekânlarının sunumsal anlamının bulunabilir, bekleme ve dinlenme mekânlarının sunumsal anlamının ulaşılabilir, antrenman ve turnuva alanlarının sunumsal anlamının ise göz önünde olması gerektiği sonucuna varılmıştır. Oyuncular için e-spor turnuva mekânlarının göstergesel anlamı incelendiğinde; antrenman ve turnuva mekânının beklenen, dinlenme alanının tahmin edilebilir, güvenlik ve wc mekânlarının beklentinin dışında, kafeterya mekânının beklentinin üzerinde ve bekleme alanının şaşırtıcı olması gerektiği sonucuna varılmıştır. Oyuncular için e-spor turnuva mekânlarının duyusal anlamı incelendiğinde; güvenlik alanının hareketsiz, wc alanının durağan, bekleme ve kafeterya alanlarının az hareketli, dinlenme ve antrenman alanlarının hareketli ve turnuva alanının tepkisel olması gerektiği sonucuna varılmıştır. Oyuncular için e-spor turnuva mekânlarının değerlendirici anlamı incelendiğinde; güvenlik anlamının önemsiz, kafeterya ve wc alanlarının tarafsız, dinlenme ve bekleme alanlarının önemli, antrenman ve turnuva alanlarının ise değerli olması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Oyuncular için e-spor turnuva mekânlarının hüküm verici anlamı incelendiğinde; dinlenme alanının serbest, kafeterya ve antrenman alanlarının kişisel, bekleme alanının kararsız, güvenlik, wc ve turnuva alanlarının ise yönlendirici olması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Teknik ofis çalışanları için e-spor turnuva mekânlarının, mekânsal anlamları araştırıldığında; depo alanının sunumsal anlamının gizli, wc alanının bulunabilir, server ve mal kabul alanlarının ulaşılabilir, atölye ve kafeterya alanlarının beklentinin üzerinde, ofis ve güvenlik mekânlarının göz önünde olması gerektiği sonucuna varılmıştır. Teknik ofis çalışanları için e-spor turnuva mekânlarının göstergesel anlamı incelendiğinde; güvenlik, depo ve server alanlarının beklenen, mal kabul, ofis, kafeterya ve wc alanlarının tahmin edilebilir, atölye mekânının beklentinin dışında olması gerektiği sonucuna varılmıştır. Teknik ofis çalışanları için e-spor turnuva mekânlarının duyusal anlamı incelendiğinde; güvenlik, mal kabul, depo ve server alanlarının hareketsiz, wc alanının durağan, kafeterya alanının

beklentini dışında, ofis alanının beklentinin üzerinde, atölye alanının şaşırtıcı olması gerektiği sonucuna varılmıştır. Teknik ofis çalışanları için e-spor turnuva mekânlarının değerlendirici anlamı incelendiğinde; güvenlik, mal kabul, depo ve wc alanlarının değersiz, ofis, server ve kafeterya alanlarının önemsiz, atölye alanının tarafsız olması gerektiği sonucuna varılmıştır. Teknik ofis çalışanları için e-spor turnuva mekânlarının hüküm verici anlamı incelendiğinde; ofis ve kafeterya alanlarının kişisel, atölye alanının kararsız, güvenlik, mal kabul, depo, server ve wc alanlarının yönlendirici olması gerektiği sonucuna varılmıştır.

Yönetim ofisi çalışanları için e-spor turnuva mekânlarının, mekânsal anlamları araştırıldığında; revir alanının sunumsal anlamının gizli, güvenlik ve wc mekânlarının bulunabilir, bekleme, konferans ve toplantı alanlarının ulaşılabilir, yönetici odası, yönetici yardımcısı odası ve kafeteryanın açık, karşılama ve ofis mekânlarının şaşırtıcı olması sonucuna ulaşılmıştır. Yönetim ofisi çalışanları için e-spor turnuva mekânlarının göstergesel anlamı incelendiğinde; ofis ve revir alanlarının tahmin edilebilir, güvenlik, karşılama, yönetici odası, yönetici yardımcısı odası, toplantı odası ve wc alanlarının beklentinin dışında, bekleme, konferans salonu ve kafeterya alanlarının beklentinin üzerinde olması gerektiği sonucuna varılmıştır. Yönetim ofisi çalışanları için e-spor turnuva mekânlarının duyusal anlamı incelendiğinde; güvenlik alanının hareketsiz, wc alanının durağan, karşılama, bekleme, konferans, kafeterya ve revir alanlarının az hareketli, ofis, yönetici odası, yönetici yardımcısı odası ve toplantı odasının hareketli olması gerektiği sonucuna varılmıştır. Yönetim ofisi çalışanları için e-spor turnuva mekânlarının değerlendirici anlamı incelendiğinde; güvenlik, karşılama, kafeterya ve wc mekânlarının değersiz, bekleme, ofis, yönetici odası ve yönetici yardımcısı odasının önemsiz, revir alanının tarafsız, konferans salonunun ve toplantı odasının hareketli olması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Yönetim ofisi çalışanları için e-spor turnuva mekânlarının hüküm verici anlamı incelendiğinde; karşılama, ofis, toplantı ve revir alanlarının kararsız, bekleme, yönetici odası, yönetici yardımcısı odası ve kafeterya mekânının fikir verici, güvenlik, konferans ve wc alanlarının yönlendirici olması gerektiği sonucuna varılmıştır.

İzleyiciler için e-spor turnuva mekânlarının, mekânsal anlamları araştırıldığında; wc ve izleme alanının sunumsal anlamı bulunabilir, güvenlik ve kafeterya alanının açık, danışma ve revir alanlarının göz önünde olması gerektiği sonucuna varılmıştır. İzleyiciler için e-spor turnuva mekânlarının göstergesel anlamı incelendiğinde; güvenlik ve revir alanlarının beklenen, danışma alanının tahmin edilebilir, wc alanının beklentinin dışında, kafeterya alanının beklentinin üzerinde, izleme alanının şaşırtıcı olması gerektiği sonucuna varılmıştır. İzleyiciler için e-spor turnuva mekânlarının duyusal anlamı incelendiğinde; güvenlik alanının hareketsiz, danışma ve wc alanlarının durağan, kafeterya ve revir alanlarının az hareketli, izleme alanının tepkisel olması gerektiği sonucuna varılmıştır. İzleyiciler için e-spor turnuva mekânlarının değerlendirici anlamı incelendiğinde; güvenlik ve danışma mekânlarının önemsiz, kafeterya ve revir alanlarının tarafsız, wc alanının önemli, izleme alanının değerli olması gerektiği sonucuna varılmıştır.

Çalışma, e-spor federasyonu kurulan ülkeler arasında ilk sıralarda olmamıza rağmen ülkemizde henüz bahsedilen işleve sahip bir mekân olmaması sebebiyle, mevcut spor turnuva mekânlarının, konser ve konferans salonlarının dönüşümü sonrasında oluşan geçici e-spor turnuva mekânlarının yorumlanması sonucu oluşmuştur. Bu sebeple karşılaşılan problemler arasında, temel olarak ülkemizde henüz bu işleve ait bir mekânın olmaması dolayısıyla incelenememesi önemli bir yer teşkil etmektedir. Aynı sebeple; oyuncular, sektör paydaşları ve çalışanlar ile oluşacak bir anket çalışması gerçekleştirilememiştir. E-spor

turnuva mekânları ile doğrudan ilgili bir kaynağın olmayışı da karşılaşılan bir diğer sorundur. Bu çalışmanın gelecekte e-spor turnuva mekânlarının oluşmasında yardımcı kaynak olarak kullanılması hedeflenmiştir. İleride bu konu ile alakalı yapılacak olan araştırmaların, oluşturulacak olan örnek e-spor turnuva mekânı projelerinin, oyuncular, sektör paydaşları, çalışanlar ve izleyicilerin de fikir ve talepleri göz önünde bulundurularak oluşturulması önerilmektedir.

Bilgilendirme / Teşekkür

Bu çalışma; Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İç Mimarlık Doktora Programı öğrencisi Onurcan Albayrak'ın "E-Spor Turnuva Mekânlarının İncelenmesi ve Tasarım Kriterlerinin Belirlenmesi" başlıklı doktora tez çalışmasından üretilmiştir.

Makalede kullanılan tüm görseller aksi belirtilmediği sürece belirtilen yılda yazarlar tarafından üretilmiştir.

Değerli görüşlerini paylaşarak çalışmaya yorum ve önerileri ile katkıda bulunan sayın hakemlere teşekkür ederiz.

Çıkar Çatışması Bildirimi

Bu makalede araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur, olası bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

KAYNAKLAR

Kitap

BALE, J., 1992. *Sport, space and the city*. London: Routledge.

BENER, S. S., 2013. *Antikçağda oyun ve oyuncaklar*. İstanbul: Kitap Yayınevi.

CHAPMAN, A., 2016. *Digital games as history: how videogames represent the past and offer access to historical practice routledge advances in game studies*. Oxfordshire: Taylor & Francis.

CÜCELOĞLU, D., 2002. *İnsan ve davranışı, psikolojinin temel kavramları*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

HERSHBERGER, R. G., 1974 *Predicting the meaning of architecture, designing for human behavior*. Stroudsburg: Hutchinson & Ross.

HESSELGREN, S., 1996. *The language of architecture*. London: Applied Science Publishers Ltd.

GINS, A., 1979. *The mechanism of meaning*. New York: Harry N. Abrams Inc. Publishers.

RAPOPORT, A., 1990. *History and precedent in environment design*. New York: Plenum Press.

SYBILLE, F. ve SILKE, S., 2010. *Stadium worlds football, space and the built environment*. London: Routledge.

WILLIAMS, A., 2017. *History of digital games, developments in art, design and interaction*. Boca Raton: CRC Press.

Dergide makale

ARABACIOĞLU, B. C. ve AYTIS, S., 2016. Bilgi-iletişim teknolojileri destekli etkileşimli mekân tasarımı süreci. *Megaron*. 11 (2), s. 282-290.

FIRINCIOĞULLARI, S., 2016. Hermeneutik yöntem, ontolojik hermeneutik ve Hans Georg Gadamer. *Akademik Bakış Dergisi*. 53 (1), s. 286-293.

HERSHBERGER, R. G., 1970. Architecture and meaning. *The Journal of Aesthetic Education*. 4 (4), s. 37-55.

PRESTON, J., 2008. Interior atmospheres. *Architectural Design*. 78 (3), s. 6-11.

Konferansta bildiri

HERSHBERGER, R. G., 1972. Toward a set of semantic scales to measure the meaning of architectural environments. İçinde: *Proc. EDRA Three AR 8 Conference*, 23 Nisan 1972, Los Angeles. Los Angeles: University of California Press. s. 1-10.

Tez

GÜNAL, B., 2006. *İnsan-mekan iletişim modeli bağlamında konutta psiko sosyal kalitenin irdelenmesi*. Doktora Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi.

İnternet kaynağı

AVRASYA GÖSTERİ, 2019. *Avrasya Gösteri ve Sanat Merkezi plan şeması* [çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://www.avrasyagosteri.com.tr/> [Erişim tarihi 16 Eylül 2019].

Biyografiler

Onurcan ALBAYRAK

Onurcan, 2012 yılında Karadeniz Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümünden, 2015 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Uluslararası İç Mimarlık Yüksek Lisans (IMIAD) programından mezun oldu. 2016 yılında başladığı Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İç Mimarlık Doktora programında eğitim görmeye devam etmektedir. Stand tasarımı ve mobilya tasarımı alanlarında yapılan yarışmalarda uluslararası ve ulusal düzeyde ödüllere sahiptir.

Burçin Cem ARABACIOĞLU

Mimar ve akademisyen Burçin Cem Arabacıoğlu, 2002 yılından bu yana İstanbul'daki Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü'nün bir mensubudur. Lisans eğitimini Mimarlık, doktora eğitimini ise İç Mimarlık alanlarında tamamlamıştır. Araştırma alanları sayısal mimarlık, akıllı binalar ile etkileşimli mekân tasarımı ve mekân analizi ile tasarım kalitesini arttırmak üzerinedir. Yakın zaman çalışmaları iç mimari tasarım ve eğitiminde sayısal ortam ile performans artırıcı analiz yöntemlerine odaklanmaktadır.