

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**TÜRKİYE’DE YAŞAYAN SURİYELİLER İÇİN THE SİMS 4 OYUNUNA
KONUT İÇ MEKÂNLARINA YÖNELİK BİR NESNE PAKETİ ÖNERİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İpek Karasu

İç Mimari Tasarım Anabilim Dalı

İç Mimari Tasarım Uluslararası Yüksek Lisans Programı

ARALIK 2023

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**TÜRKİYE’DE YAŞAYAN SURİYELİLER İÇİN THE SİMS 4 OYUNUNA
KONUT İÇ MEKÂNLARINA YÖNELİK BİR NESNE PAKETİ ÖNERİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**İpek KARASU
(418201009)**

İç Mimari Tasarım Anabilim Dalı

İç Mimari Tasarım Uluslararası Yüksek Lisans Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Özge Cordan

ARALIK 2023

ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY ★ GRADUATE SCHOOL

**A STUFF PACK PROPOSAL TO THE SIMS 4 GAME FOR HOUSING
INTERIORS FOR SYRIAN LIVING IN TURKEY**

M.Sc. THESIS

**İpek KARASU
(418201009)**

**ITU Department of Interior Architecture
The International Master of Interior Architectural Design Program**

Thesis Advisor: Prof. Dr. Özge Cordan

DECEMBER 2023

İTÜ, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'nün 418201009 numaralı Yüksek Lisans / Doktora Öğrencisi Adı SOYADI, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı "TÜRKİYE'DE YAŞAYAN SURİYELİLER İÇİN THE SİMS 4 OYUNUNA KONUT İÇ MEKÂNLARINA YÖNELİK BİR NESNE PAKETİ ÖNERİSİ" başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Prof. Dr. Özge Cordan**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Gün**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Güven Çatak
Bahçeşehir Üniversitesi

Teslim Tarihi : 27 Aralık 2023
Savunma Tarihi : 22 Ocak 2024





Aileme ve sevdiklerime,



ÖNSÖZ

Desteyini her zaman hissettiğim, tezimde büyük emeyi geçen sevgili danışmanım Prof. Dr. Özge Cordan'a ve bana değerli vakitlerini ayırıp bilgi, görüş ve önerilerini içtenlikle paylaşan değerli atölye katılımcılarıma teşekkürlerimi sunarım.

Tez sürecimde bana yardımcı olan ve tez jüri üyeliğini kabul eden Doç. Dr. Güven Çatak'a ve tez jüri üyesi Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Gün'e teşekkür ederim.

Hayatımın her anında yanımda olan ve tüm güçlükleri beraber aştığımız sevgili annem Sevinç Karasu ve sevgili ablam Pelin Karasu'ya teşekkürü borç biliyorum.

Aralık 2023

İpek Karasu
(İç Mimar)



İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ	vii
ÇİZELGE LİSTESİ.....	xi
ŞEKİL LİSTESİ.....	xiii
ÖZET	xv
SUMMARY	xix
1. GİRİŞ: ÇALIŞMANIN AMACI VE KAPSAMI	1
1.1 Tezin Yöntemi.....	3
2. DİJİTAL OYUN VE OYUN TÜRLERİ	5
2.1 Sosyal Farkındalık Oyunları.....	6
2.2 Dijital Oyun Bileşenlerinin Sosyal Farkındalık Oluşturmak/Yaratmak için Kullanımı.....	6
2.3 Bir Dijital Oyun: “The Sims”	8
2.3.1 The Sims 4 oyun modları	9
2.3.2 The Sims 4 haritaları	11
2.3.3 The Sims 4 paketleri ve oyunun kişiselleştirilmesi.....	12
2.3.3.1 Özel öğe yaratımı	14
2.3.3.2 The Sims 4’te mod yaratımı.....	16
2.3.3.3 Mod ve özel öğelerin çalışma sistemi	17
2.3.4 The Sims 4 ve etnisite	18
3. ZORUNLU GÖÇ SÜRECİNDE SURİYELİLER: EVİN YENİDEN KURULUMU	23
3.1 Kültür ve Ev Kavramları	23
3.1.1 Zorunlu göç sürecinde evin yeniden kurulumu.....	25
3.2 Suriye’ye Dair Genel Bilgiler	27
3.2.1 Suriye kültürü.....	28
3.2.1.1 Suriye kültüründe ev	29
3.3 Türkiye’deki Suriyeliler	32
3.3.1 Türkiye’deki Suriyelilerin konut kullanımı	33
3.3.1.1 Konut iç mekan kullanımı	34
3.3.1.2 Konut iç mekan uygulamaları	37
4. THE SIMS 4 OYUNUNDA TÜRKİYE’DE YAŞAYAN SURİYELİLER İÇİN NESNE PAKETİ GELİŞTİRİLMESİ.....	41
4.1 Birinci Atölye Çalışması	41
4.1.1 Hazırlık çalışması: The Sims 4 inşa modunda konut tiplerinin tasarlanması	43
4.1.2 The Sims 4’te tasarlanan konut tiplerinin katılımcılara tanıtılması ve elde edilen verilerin analizi ve değerlendirilmesi	45
4.1.3 Görüşme verilerinin analizi ve değerlendirilmesi	49
4.1.4 Birinci atölye çalışmasına ilişkin sonuçlar.....	64
4.2 İkinci Atölye Çalışması	66

4.2.1 Hazırlık çalışmaları	68
4.2.2 Nesne paketinin deneyimlenmesi	86
4.2.3 Nesne paketinin deneyimlenmesi ile elde edilen verilerin analizi ve değerlendirilmesi	100
4.2.5 İkinci atölye çalışmasına ilişkin sonuçlar	115
5. BULGULAR	119
6. SONUÇ VE ÖNERİLER	125
KAYNAKLAR	129
EKLER	141
ÖZGEÇMİŞ	155



ÇİZELGE LİSTESİ

Sayfa

Çizelge 1.1 : Yöntem akış şeması.....	4
Çizelge 2.1 : Oyun türlerine ilişkin tanım ve örnekler.	5
Çizelge 2.2 : İnşa kütüphanesi katalogları (İpek Karasu tarafından hazırlanmıştır).	10
Çizelge 2.3 : Obje kütüphanesindeki fonksiyonlarına göre objeler.....	11
Çizelge 2.4 : Paket tipleri ve örnekler.	14
Çizelge 4.1 : Birinci atölye çalışması akış şeması.	42
Çizelge 4.2 : Tasarlanan konutlara ilişkin katılımcı tercihleri.....	45
Çizelge 4.3 : Tasarlanan modern apartman dairelerine ilişkin katılımcı tercihleri....	45
Çizelge 4.4 : Katılımcılara dair demografik bilgiler ve katılımcıların The Sims oyununa aşinalıkları.	50
Çizelge 4.5 : Türkiye’deki konut deneyimi.	50
Çizelge 4.6 : Suriye’deki konut deneyimi.	51
Çizelge 4.7 : Katılımcı 1–2 ve 3’ün Suriye ve İstanbul/Türkiye’de yaşadıkları konutların şematik planları.	51
Çizelge 4.8 : Ev içindeki mekanlar ve mekânsal özellikleri.....	55
Çizelge 4.9 : Tavan uygulamaları. a.1 (Url-2). a.2 (Url-3). a.3 (Url-4). a.4 (Url-5). a.5 (Url-6). b.1 (Url-7). c.1 (Url-8). d.1 (Url-9). d.2 (Url-10). e. (Url-11). f. (Url-12)	56
Çizelge 4.10 : Zemin uygulamaları. a.1 (Url-13). a.2 (Url-14). b.1 (Url-15). c.1 (Url-16). d.1 (Url-17). d.2 (Url-18). e.1 (Url-19)	57
Çizelge 4.11 : Pencere uygulamaları. a.1 (Url-20). a.2 (Url-20). a.3 (Url-20). b.1 (Url-21)	58
Çizelge 4.12 : Duvar süsleri. a.1 (Url-22). a.2 (Url-23). b.1(Url-24). c.1 (Url-25). d.1 (Url-26). e.1 (Url-27). f.1 (Url-28). f.2 (Url-29). g. (Url-30) h.(Url-31)	59
Çizelge 4.13 : Isıtma araçları ve vitrifiyeler. a.1 (Url-32). a.2 (Url-33). a.3 (Url-34) b.1 (Url-35) b.2 (Url-36) c.1 (Url-37) d.1 (Url-38)	60
Çizelge 4.14 : Mobilyalar. a.1 (Url-39). a.2 (Url-40). a.3 (Url-41). a.4 (Url-42). b.1 (Url-43). b.2 (Url-44). b.3 (Url-45). c.1 (Url-46). c.2 (Url-47). d.1 (Url-48). d.2 (Url-49). d.3 (Url-50). e.1 (Url-51). e.2 (Url-52). e.3 (Url-53). f.1 (Url-54). g.1 (Url-55). g.2 (Url-56). g.3 (Url-57).....	62
Çizelge 4.15 : Aksesuarlar. a.1 (Url-58). a.2 (Url-59). a.3 (Url-60). b.1 (Url-61). b.2 (Url-62). b.3 (Url-63). c.1 (Url-64). d.1 (Url-65). d.2 (Url-66). d.3 (Url-67). e.1 (Url-68). f.1 (Url-69). f.2 (Url-70).....	64
Çizelge 4.16 : İkinci atölye çalışması akış şeması.....	67
Çizelge 4.17 : Suriye evlerinin iç mekan kullanımında yaygın olan ve nesne paketine dahil edilen obje kütüphanesi ve inşa kütüphanesi özel öğeleri.	71
Çizelge 4.18 : İkili ve Üçlü Ahşap Oyma Koltuk.....	73
Çizelge 4.19 : Ahşap Kakma Ve Sedef Kakma Sandalye.	73
Çizelge 4.20 : Yer Minderi/Alçak Oturma Mobilyalar.	74

Çizelge 4.21 : Ahşap Kakma ve Sedef Kakma Sehpa.	75
Çizelge 4.22 : TV Ünitesi (tv masası, vitrin ve raf).....	76
Çizelge 4.23 : Ahşap Oyma Camlı Vitrin.	76
Çizelge 4.24 : Kristal Avize.....	77
Çizelge 4.25 : Perde.	78
Çizelge 4.26 : İran Halısı.	78
Çizelge 4.27 : Ahşap Panel.	79
Çizelge 4.28 : İslami Desenli Seramik Vazo	79
Çizelge 4.29 : Kristal Süsler.	80
Çizelge 4.30 : Sedef ve Ahşap Kakma Küçük Kutu.	80
Çizelge 4.31 : Buhurdanlık.	81
Çizelge 4.32 : Hat Sanatı Tablo (Maşallah).....	81
Çizelge 4.33 : Seramik Duvar Panoları.	82
Çizelge 4.34 : Kılıç.	82
Çizelge 4.35 : Mumluk.	83
Çizelge 4.36 : Mazotlu Soba.....	83
Çizelge 4.37 : Tavan Göbeği.	84
Çizelge 4.38 : Palledyen Döşeme.	84
Çizelge 4.39 : Süzgeç.....	85
Çizelge 4.40 : Nesne paketi içerisinde yer alan özel öğeler ve uygulanan işlemler. .	86
Çizelge 4.41 : Gruplar.....	87
Çizelge 4.42 : Oyunda katılımcılar tarafından seçilen ev, apartman dairesi ve dekore edilen mekan.	100
Çizelge 4.43 : Geliştirilen nesne paketi içinde yer alan özel öğelerin katılımcılar bazında kullanımı.	101
Çizelge 4.44 : Katılımcılara dair demografik bilgiler ve The Sims oyununa aşinalıkları.	105
Çizelge 4.45 : Tasarlanan konutlara ilişkin katılımcı tercihleri.	106
Çizelge 4.46 : Geleneksel Suriye evinin gerçeğe uygunluğu	108
Çizelge 4.47 : Geliştirilen nesne paketi içinde yer alan özel öğelerin Suriye evlerinde bulunma sıklığı.....	109
Çizelge 4.48 : Geliştirilen nesne paketi içinde yer alan ve Suriye evlerinde kullanımı çok yaygın, yaygın ve az yaygın özel öğeler.	111

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1 : Dijital Oyun Bileşenleri (Alexio ve Schippers, 2018) (İpek Karasu tarafından çevrilmiştir.).	7
Şekil 2.2 : İnşa kütüphanesi arayüzü.	10
Şekil 2.3 : Odalara göre objeler arayüzünün görünümü.	11
Şekil 2.4 : Fonksiyonlara göre objeler arayüzünün görünümü.	11
Şekil 2.5 : Haritalar arayüzü.	12
Şekil 2.6 : The Sims 4 San Myshuno haritasındaki konut ve halka açık alanlar.	12
Şekil 2.7 : Sims 4 Studio arayüzü, doku sekmesi, üç boyutlu model sekmesi ve dışarı aktarma penceresi.	15
Şekil 2.8 : Blender’da UV haritalama.	16
Şekil 2.9 : “Mods” klasörü.	17
Şekil 2.10 : Oyun ayarları.	17
Şekil 2.11 : Sims’in farklı etnik kökenlere ilişkin hazır karakter yüzleri.	18
Şekil 2.12 : Sims’in farklı etnik kökenlere ilişkin saç modelleri.	18
Şekil 2.13 : Sims’in farklı etnik kökenlere ilişkin hazır kıyafetleri.	18
Şekil 2.14 : Courtyard Oasis Kit tanıtım görselleri.	19
Şekil 2.15 : City Living yemek standları.	20
Şekil 2.16 : Rambunctious Religions Mod tanıtım görselleri.	21
Şekil 2.17 : Get To Church Mod tanıtım görselleri.	21
Şekil 3.1 : Şam’da Kentsel Alanda Avlulu Ev (Levant, 2004).	30
Şekil 3.2 : a. Kafes pencere (David, 1994). b. Müşrefiye pencere (Ismaeel ve Taşkan, 2022).	31
Şekil 3.3 : Salon yerleşimi ve haremlik selamlık panel (Görsel: GEH ile yapılan görüşmeden edinilmiştir, 2021).	35
Şekil 3.4 : Tek kanadı açılan çift kanatlı kapı (Görsel: GEH ile yapılan görüşmeden edinilmiştir, 2021).	35
Şekil 3.5 : Duş başlıklı taharet musluğu (Görsel: GEH ile yapılan görüşmeden edinilmiştir, 2021).	36
Şekil 3.6 : Seife (Görsel: GEH ile yapılan görüşmeden edinilmiştir, 2021).	37
Şekil 3.7 : Yer minderi, yer sofrası ve yatakların gündüzleri istiflenerek kaldırılması (Özcan Aktan, 2019).	37
Şekil 3.8 : TV Ünitesi (a: Özcan Aktan, 2019), (b: Macit,2017), (c: GEH ile yapılan görüşme, 2021), (d: Şam’da GEH’nin kendi evi, GEH ile yapılan görüşme, 2021).	38
Şekil 3.9 : Üzerinde dekoratif süs eşyalarının yer aldığı konsol (GEH ile yapılan görüşme, 2021).	39
Şekil 3.10 : Aynalı giriş konsolu ve sedef kakma mobilyalar (GEH ile yapılan görüşme, 2021).	39
Şekil 4.1: Birinci atölye çalışmasına ilişkin görseller.	42
Şekil 4.2: Apartman tipi konut.	43
Şekil 4.3: Geleneksel Suriye evi tipi konut.	44

Şekil 4.4: Batı tarzı müstakil ev tipi konut.	44
Şekil 4.5: a. Runescape adlı oyundan bir kesit b. Runescape adlı oyundan bir kesit. c. Counter Strike Global Offensive adlı oyundan bir kesit d. Counter Strike Global Offensive adlı oyundan bir kesit.	48
Şekil 4.6: a. Suudi Arabistan’ın “Al Kharid” bölgesinden bir konut örneği b.Suudi Arabistan’ın “Al Kharid” bölgesinden bir konut örneği.	48
Şekil 4.7: Bab Al Hara dizisinden bir sahne (Url-1).	49
Şekil 4.8: İkinci atölye çalışmasına ilişkin görseller.	68
Şekil 4.9: The Sims 4 inşa modunda tasarlanarak revize edilen konut tipleri.	70
Şekil 4.10: Katılımcı 1’in oda tasarımı.	88
Şekil 4.11: Katılımcı 2’in oda tasarımı.	89
Şekil 4.12: Katılımcı 3’ün oda tasarımı.	90
Şekil 4.13: Katılımcı 4’ün oda tasarımı.	92
Şekil 4.14: Katılımcı 6’nın oda tasarımı.	93
Şekil 4.15: Katılımcı 7’nin oda tasarımı.	94
Şekil 4.16: Katılımcı 8’in oda tasarımı.	95
Şekil 4.17: Katılımcı 9’un oda tasarımı.	96
Şekil 4.18: Katılımcı 10’un oda tasarımı.	98
Şekil 4.19: Katılımcı 11’in oda tasarımı.	99
Şekil B.1 : Anket Soruları.....	144
Şekil B.2 : Anket Soruları.....	145
Şekil B.3 : Anket Soruları.....	146
Şekil B.4 : Anket Soruları.....	147
Şekil B.5 : Anket Soruları.....	148
Şekil B.6 : Anket Soruları.....	149
Şekil C.1 : Yasal İzin Belgesi.....	150
Şekil D.1 : Etik Kurul Belgesi	151
Şekil D.2 : Etik Kurul Belgesi	152
Şekil E.1 : Bilgilendirilmiş Onam Formu.....	153
Şekil E.2 : Bilgilendirilmiş Onam Formu.....	154

TÜRKİYE’DE YAŞAYAN SURİYELİLER İÇİN THE SİMS 4 OYUNUNA KONUT İÇ MEKÂNLARINA YÖNELİK BİR NESNE PAKETİ ÖNERİSİ

ÖZET

Bu tez çalışmasının öznesi, 2011 Mart ayında Suriye Arap Cumhuriyeti’nde başlayan iç savaş ve çatışma ortamı sebebiyle çevre ülkelere zorunlu göç etmek durumunda kalan ve Türkiye’ye sığınmış Suriyelilerdir. Dünya ve Türkiye ölçeğinde ev sahibi toplum ile göçmenler arasında uyumu sağlamak ve birlikte yaşamı kolaylaştırmak adına çalışmalar yapılmakta olup özellikle Suriyelilerin en temel ihtiyaçlarından biri olan konut ile ilgili makro ve mikro ölçekli çalışmalar önem arz etmektedir. Kullanıcıların konuttan beklentilerini ve ihtiyaçlarını belirlemek adına dijital oyunlardan yararlanmak mümkündür. Dijital oyunların bir türü olan sosyal farkındalık oyunları ise farklı kesimler arasında sosyal farkındalık oluşturmak ve dezavantajlı durum ve gruplara sosyal fayda sağlamak amacına yöneliktir. Bu çalışmada, her oyuncunun oyuna farklı yönden yaklaşabilmesi ve oyunun eklentilerle zenginleştirilebilmesi gibi özellikleri sebebiyle bir yaşam simülasyonu oyunu olan ve E&A Games tarafından geliştirilen “The Sims 4” oyunu tercih edilmiştir. Bu kapsamda tez çalışmasının amacı; The Sims 4 oyunu aracılığı ile geçici koruma altında Türkiye’de yaşayan Suriyelilerin konutlardan beklentilerine yönelik veri toplamak ve kültüre özgü bileşenler ile konut iç mekânlarına yönelik bir nesne paketi geliştirmektir. Böylece, dijital oyunların zorunlu göç sebebiyle dezavantajlı durumda olan Suriyelilere yönelik sosyal farkındalık oluşturma potansiyeline dikkat çekilmek istenmiştir. Çalışmada, The Sims 4 oyunu için kültüre yönelik bir nesne paketi nasıl geliştirilebilir? Oyun ortamları aracılığıyla kültürel bileşenler ve kodlar aktarılabilir mi? ve Oyun ortamı sosyal farkındalık yaratılmasına imkan sağlamakta mıdır? sorularına cevap aranmaktadır.

Tez kapsamında, tasarlanacak nesne paketi için teorik arka planı oluşturabilmek adına öncelikle dijital oyun ve sosyal farkındalık oyunlarına ilişkin literatür taraması yapılmıştır. Bu kapsamda dijital oyun, dijital oyun türleri ve sosyal farkındalık oyunlarına ilişkin temel bilgiler verilmiş olup dijital oyun bileşenlerinin sosyal farkındalık oluşturmak/yaratmak için kullanımına değinilmiştir. Sonrasında ise The Sims 4 oyunu hakkında genel bilgi verilmiş ve özellikle The Sims 4 inşa modu olmak üzere The Sims 4 oyun modları ve haritaları incelenmiştir. Oyunun kişiselleştirilme yöntemleri olan paketler, özel öge yaratımı, mod yaratımı, mod ve özel öğelerin çalışma sistemleri ve The Sims 4 ve etnisite yaratımı da irdelenmiştir. Tez çalışmasının literatür tarama aşamasında, zorunlu göçe maruz kalan Suriyeliler ve evin yeniden kurulumuna ilişkin literatür de incelenmiştir. Bu kapsamda öncelikle kültür ve ev kavramları ve zorunlu göç sürecinde evin yeniden kurulumuna ilişkin literatür taranmıştır. Sonrasında ise Suriye’ye ilişkin genel bilgiler, Suriye kültürü, Suriye kültüründe ev, Suriye geleneksel evi ve Suriye çağdaş konutları üzerinde durulmuş ve Türkiye’deki Suriyelilerin konut kullanımına, konut iç mekan kullanımına ve konut iç mekan uygulamalarına ilişkin çalışmalara yer verilmiştir.

Tez çalışmasının uygulama aşamasını ise The Sims 4'te geliştirilen nesne paketine ilişkin olarak gerçekleştirilen birinci ve ikinci atölye çalışmaları oluşturmaktadır. Tez kapsamında İstanbul'da yaşayan ya da hayatının bir döneminde İstanbul'da yaşamış sekiz erişkin Suriyelinin katılımıyla birinci atölye çalışması gerçekleştirilmiştir. Birinci atölye çalışmasının hazırlık adımı, The Sims 4'ün inşa modu kullanılarak üç farklı konut tipi tasarlanmıştır. İkinci adımda ise katılımcılar ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Zoom üzerinden çevrimiçi olarak gerçekleştirilen görüşmelerde, 20 adet yapılandırılmış ve yarı-yapılandırılmış soru ile katılımcılara ilişkin demografik bilgiler, katılımcıların The Sims oyununa aşinalıkları, Türkiye ve Suriye'de yaşadıkları konutlar ve yaşam biçimleri hakkında bilgiler elde edilmiştir. Ek olarak Türkiye ve Suriye'deki konutların mekan organizasyonu, kullanım açısından karşılaştırılması ve iç mekan dekorasyonuna yönelik tercihleri belirlenerek nesne paketinin içeriğinin oluşturulması, önerilerin geliştirilmesi ve ihtiyaç ve isteklerin belirlenmesine yönelik veri elde edilmiştir. Elde edilen nitel veriler içerik analizi ile analiz edilmiş, yorumlanmış ve değerlendirilmiştir. Birinci atölye çalışmasından elde edilen veriler ışığında, The Sims 4 oyun ortamına eklenecek nesne paketinin geliştirilmesi, içeriğinin oluşturulması, tasarlanması, modellenmesi ve katılımcılar tarafından deneyimlenmesi için İstanbul'da yaşayan ya da hayatının bir döneminde İstanbul'da yaşamış 10 Suriyeli erişkin katılımcıyla ikinci atölye çalışması gerçekleştirilmiştir. İkinci atölye çalışması üç adımda gerçekleştirilmiştir. İlk adımı oluşturan hazırlık çalışmalarının ilk aşamasında, The Sims 4 inşa modunda tasarlanan konutların, birinci atölye çalışmasına katılan katılımcılardan elde edilen bilgiler ışığında, revizyonları yapılmıştır. İkinci aşamada, The Sims 4 nesne paketinin içeriği oluşturulmuş, nesne paketi tasarlanmış, modellenmiş ve oyun içerisine aktarılmıştır. Bu aşamada öncelikle, katılımcılar ikili ve üçlü gruplara ayrılmış ve bu gruplarla Zoom üzerinden çevrimiçi görüşmeler gerçekleştirilmiş ve katılımcılara tasarlanan nesne paketi tanıtılmıştır. Ardından, katılımcılarla bireysel olarak zoom üzerinden çevrimiçi görüşmeler gerçekleştirilmiş ve katılımcılardan tercih ettikleri konut tipini ve seçtikleri konutta yer alan bir odayı seçmeleri, tez yazarının yardımıyla ve kendilerine sunulan nesne paketinden özel öğeleri ve The Sims kütüphanesinden seçtikleri öğeleri de kullanarak dekore etmeleri istenmiştir. Elde edilen nitel veriler tablolar yardımıyla görselleştirilmiş, yorumlanmış ve değerlendirilmiştir. İkinci atölye çalışmasının üçüncü adımı ise katılımcılara Google forms üzerinden çevrimiçi bir anket iletilmiştir. Anket soruları, katılımcıların kişisel bilgilerine, The Sims 4'te tasarlanan konut tiplerinin ve nesne paketinin değerlendirilmesi ve çalışmanın potansiyel fayda ve yararına ilişkindir. Ankette, çoktan seçmeli, açık uçlu ve derecelendirme soruları olmak üzere 13 adet soru sorulmuştur. Elde edilen nicel veriler yüzdelik hesaplamalar, açık uçlu sorular ise içerik analizi ile analiz edilmiş, yorumlanmış ve değerlendirilmiştir.

Tez çalışmasından elde edilen bulgular, üç başlıkta değerlendirilmiştir. Bunlardan ilki, katılımcı profiline ilişkin bulgulardır. Çalışmaya katılan Suriyeliler kentli, eğitimli, ağırlıklı tasarım veya yazılım ile ilgili disiplinlerde öğrenci veya çalışanlardan oluşmaktadır. Bu grup, karşılıklı bilgi alışverişinin sağlanması ve sağlıklı bir diyalog ortamının kurulmasını kolaylaştırmıştır. Çalışma kapsamında, konut tercihi, konut kullanımı ve yerleştirmeye dair bulgular da elde edilmiştir. Katılımcıların konut seçimi tercihlerinde iki farklı eğilim görülmüştür. Bunlardan ilki katılımcıların bir oyun ortamında iken gerçek hayatlarının oyun ortamındaki tercihlerini etkilemesi iken diğeri daha önce deneyimlemedikleri ama merak ettikleri bir yaşam tarzını oyun içerisinde deneyimlemek istemeleridir. Katılımcıların konut kullanıma yönelik tercihleri de açığa çıkmıştır. Katılımcıların Batı tarzı yaşam biçimini yansıtan konutları

tercih etmeleri önemli bir bulgu olarak açığa çıkmıştır. Katılımcılar genel olarak kullanışlı ve balkonlu/bahçeli evleri tercih etmişlerdir. Çalışma kapsamında elde edilen bulgular, nesne paketinin içeriğine dair bulguları da içermektedir. Katılımcılar nesne paketini deneyimleme aşamasında genellikle geleneksel ve modern nesneleri bir arada kullanmıştır. Katılımcıların genel olarak koltuk, yemek masası, orta sehpa, gibi mobilyaları modern tarzda ve the Sims 4 kütüphanesinden, halı, sandalye, tv ünitesi, duvar dekorasyonu gibi mobilyaları ve aksesuarları ise geliştirilen nesne paketinden seçtikleri görülmüştür. Geliştirilen nesne paketi içerisinde yer alan ve modern tarzdaki eşya/mobilyalar ile kolayca kombinlenebildiği için İran Halısı, Ahşap ve Sedef Kakma Sandalye, Ahşap ve Sedef Kakma Sehpa ve Seramik Duvar Panosu gibi özel öğelerin seçilen mekanların dekore edilmesinde kullanımı yaygınlık gösterirken, Suriye kültürüne özgü özel öğeler, nostaljik ve geçmiş yaşamı ve anayurdu anımsatıcı maddi/hatıra nesneler (mementos) olarak kullanılmışlardır.

Tez çalışmasının son bölümde, çalışmanın ana sonuçları ve öneriler yer almaktadır. Çalışma sonuçları, evrensel bir yaşam tarzı sunan The Sims 4 oyununa, spesifik bir kültüre özgü kültürel kod ve bileşenlerin eklenmesinin mümkün olduğunu göstermektedir. Çalışma kapsamında geliştirilen nesne paketinin, belirli bir kültüre mensup fakat uzun yıllardır başka bir kültür içerisinde yaşayan kişilere kendi kültürleri ile bağ kurma, hatırlama, kimliği yeniden inşa etme ve aidiyet sağlamak anlamında başarılı olduğu görülmüştür. Ayrıca, oyun ortamlarının sosyal farkındalık yaratma potansiyeli, çalışma kapsamında ve katılımcılar nezdinde onaylanmıştır. Nesne paketinin belirlenen/hedeflenen kültürel grup haricindeki oyunculara/kullanıcılara, oyun ortamı aracılığıyla belirli bir kültüre özgü yaşam tarzını anlatma/tanıtma ve/veya kültürel bileşenleri ve kodları aktarıp aktaramadığına dair bir bulgu ise bu çalışma kapsamında elde edilememiştir. Çalışma kapsamında geliştirilen nesne paketi, diğer kültürlerle mensup kişiler veya oyuncular tarafından deneyimlenerek çalışmanın amaçladığı sonuçlar genellenebilir. Çalışma, mevcut oyuna ve oyunculara daha zengin bir oyun ortamı sağlamak ve araştırmacılara ve tasarımcılara araştırma tabanlı yeni bilgi üretmek bakımından, amaçladığı hedeflere ulaşmıştır. Çalışma sonuçlarının, Türkiye’de yaşayan Suriyelilere yönelik yapılacak çalışmalara ve geliştirilecek politikalara faydalı olacağı düşünülmektedir. Ayrıca, diğer kültürler ve dezavantajlı gruplar için de oyun tabanlı öğrenme ve sosyal farkındalık yaratma üzerine yeni çalışmalar yapılabilir.



A STUFF PACK PROPOSAL TO THE SIMS 4 GAME FOR HOUSING INTERIORS FOR SYRIANS LIVING IN TURKEY

SUMMARY

This thesis focuses on Syrians who were forced to emigrate and seek refuge in Turkey due to the civil war that began in the Syrian Arab Republic in March 2011. The studies that aim to create cohesion between immigrants and the host society and make it easier for them to living live together have been done in both Turkey and on a World scale, especially the studies about the dwellinghousing which is one of the best most important basic needs have importance. Digital games can be used to determine the expectations and needs of users regarding housing. Social awareness games, a type of digital game, aim to create social awareness among different groups of people and provide social benefits to disadvantaged groups. The Sims 4, a life simulation game developed by EA Games, was preferred for this study because it allows players to approach the game from various perspectives and can be enriched with plugins. This study aims to collect data on the housing needs and expectations of Syrians living in Turkey under temporary protection through The Sims 4 game and to develop a culture-specific “stuff pack” with cultural components. The study highlights the potential of digital games in creating social awareness for disadvantaged Syrians who have been forced to migrate. The study aims to answer the following questions: How can a culture-specific stuff pack be developed for The Sims 4 game? Can cultural components and codes be transferred through game environments? Does the game environment facilitate the creation of social awareness?

The thesis study begins with a literature review of digital games, including their types and social impact, to provide a theoretical background for the development of a stuff pack. The review covers general information about digital games, their types, and their potential for creating social awareness. Following this, this thesis provides an overview of The Sims 4 game, including information on game mods, with a particular focus on build mods and maps. Additionally, the game’s customization methods, including packs, custom content creation, mod creation, working systems of mods and custom content and ethnicity in The Sims 4 game, are examined. In the literature review phase of the thesis, the literature on Syrians and homemaking during the forced migration process is analyzed. Firstly, the literature on the concepts of culture and home, and the remaking of the home during the forced migration process, is reviewed. Afterward, general information about Syria, Syrian culture, houses in Syrian culture, Syrian traditional houses, and Syrian contemporary houses are emphasized, and studies on the use of domestic interiors, and housing adaptations of Syrians in Turkey are included.

The thesis application step includes two workshops related to the development of a stuff pack in The Sims 4 game. The first workshop was conducted with eight adult Syrian participants who currently live in Turkey or have lived in Turkey at some point in their lives. In the preparatory step of the first workshop, three different types of

houses were designed using the build mode of The Sims 4 game. The second step was to interview with the participants. The online interviews, conducted via Zoom, comprised 20 structured and semi-structured questions. The questions aimed to gather demographic information about the participants, their familiarity with The Sims game, and their lifestyles and housing in Turkey and Syria. Additionally, this study analyzed the spatial organization of homes in both Turkey and Syria, comparing the use of homes and preferences for interior decoration. The collected data were used to create content for a stuff pack, develop suggestions, and determine needs and expectations. The qualitative data were analyzed, interpreted, and evaluated using content analysis. The second workshop was conducted using data from the first workshop to develop content for a stuff pack, design and model it, and enable 10 adult Syrian participants who currently live in Turkey or have lived in Turkey at some point in their lives to experience it. The second workshop comprised three steps. In the preparatory step, the houses designed in The Sims 4 game's build mode were revised based on the feedback received from the participants of the first workshop. The second step was to create, design, model, and transfer the content of the stuff pack into The Sims 4 game. At this stage, participants were divided into groups of two or three and introduced to the designed stuff pack during online meetings held via Zoom. Following this, the participants were individually interviewed online via Zoom. They were asked to select their preferred type of housing and choose and decorate a room in the chosen house with custom contents from stuff pack and items from The Sims library with the assistance of the thesis writer. The qualitative data obtained are presented and analyzed using tables. An online survey was sent to the participants via Google Forms in the third step of the second workshop. The survey questions pertained to participants' personal information, their evaluation of the housing types and stuff pack designed in The Sims 4, and the potential benefits and advantages of the study. The survey consisted of 13 questions, including multiple-choice, open-ended, and rating questions. The quantitative data obtained were analyzed, interpreted, and evaluated using percentage calculations. The open-ended questions were analyzed using content analysis.

The findings of this thesis study are evaluated in three titles. The first of it relates to the profile of the participants. The study found that the participants were urban, educated Syrians who were either students or employees in design or software-related fields. This facilitated mutual exchange of information and established a healthy dialogue environment. The second title of findings pertains to housing preferences, usage, and placement. Two distinct trends were observed among the participants about their housing preferences. The first trend is that participants tended to reflect on their real-life housing situations in the game, while the second trend is that they were interested in experiencing a different lifestyle in the game that they had not experienced before. In scope of this study also revealed the participants' preferences for residential use. The study reveals that participants tend to choose houses in the game that reflect a Western lifestyle. The desired properties of the houses include useful plans, balconies, and gardens. The other findings in the scope of this study relate to the content of the stuff pack. When participants experienced the stuff pack, traditional and modern objects were generally used together. It was observed that participants generally chose furniture such as sofas, dining tables, coffee tables in modern style and from The Sims 4 library, and furniture and accessories such as carpets, chairs, TV units, and wall decorations from the stuff pack. In the developed stuff pack, special items such as the Persian rug, wood and mother-of-pearl inlaid chair, wood and mother-of-pearl inlaid coffee table, and ceramic wall panel stand out

because they can be easily combined with modern pieces. Special items specific to Syrian culture, included in the stuff pack, were used as mementos and evocative reminders of past lives and homelands while decorating the space chosen by the participants.

The final chapter of the thesis presents conclusions and recommendations. The study's findings demonstrate that it is possible to add cultural codes and components unique to a particular culture to The Sims 4 game, which offers a universal lifestyle. The study found that the stuff pack was successful in connecting individuals with their own culture, fostering remembrance, building identity, and promoting a sense of belonging for those who belong to the particular culture but have been living in another culture for many years. Additionally, the study confirmed the potential of game environments to create social awareness among participants. Any of the findings couldn't be obtained within the scope of this study on the ability of the stuff pack to explain/introduce a specific cultural lifestyle through the game environment to players/users other than the specified/targeted cultural group, and whether it can transfer cultural components and codes. The stuff pack developed during the study can be experienced by people or players from other cultures and the results of the study can be generalized. The study achieved its objectives in terms of providing a richer game environment for the existing game and players and producing new research-based knowledge for researchers and designers. It is hoped that this will benefit Syrians living in Turkey. It is thought that the results of the study will be useful for studies and policies to be developed for Syrians living in Turkey. The study's results may prove useful for developing policies conducting further studies on game-based learning and creating social awareness for other cultures and disadvantaged groups.



1. GİRİŞ: ÇALIŞMANIN AMACI VE KAPSAMI

2011 Mart ayında Suriye Arap Cumhuriyeti'nde başlayan iç savaş ve çatışma ortamı sebebiyle meydana gelen kitlesel göçler sonucunda, II. Dünya Savaşı'ndan beri görülen en büyük göç dalgası meydana gelmiştir (Yenilmez, 2017). Özellikle çevre ülkelere zorunlu göç etmek durumunda kalan Suriyelilerin büyük bir bölümü Türkiye'ye sığınmıştır. 3,2 milyondan fazla Suriyeli 'ye ev sahipliği yapan Türkiye'nin (T.C. İçişleri Bakanlığı, 2023), çeşitli kent ve kırsal alanlarında yasal statüleri “geçici koruma olarak” belirlenen Suriyeliler yaşamaktadır (Cordan ve Özcan Aktan, 2022).

Ev sahibi toplum ile yeni göçmenler arasındaki uyumu ve birlikte yaşamayı kolaylaştırmak adına, Dünya ve Türkiye'de çeşitli kurum ve kuruluşlar çalışmalar yapmaktadır. Özellikle Suriyelilerin temel ihtiyaçlarından biri olan konut ile ilgili makro ve mikro ölçekli çalışmalar, bu bakımdan önem arz etmektedir (Cordan ve Özcan Aktan, 2022). Suriyelilerin konut kullanımına ilişkin ihtiyaçları belirlemek için yapılan/yapılacak çalışmalar bu anlamda önem arz etmektedir.

Kullanıcı ihtiyaçlarını belirlemek ve toplumun farklı kesimleri arasında sosyal farkındalık oluşturmak için yürütülecek çalışmalarda, dijital oyunlardan yararlanmak mümkün görünmektedir. Dijital oyunların, dijital oyun sektöründe, sosyal farkındalık oluşturmak için kullanımı yaygındır. Sosyal farkındalık oluşturmak için tasarlanan bu oyunlar literatürde, “Değişim İçin Oyun”¹ başlığı altında tanımlanmaktadır (Games For Change, 2022). Sosyal farkındalık oluşturmak için tasarlanan bir oyunun niteliklerinin nasıl olması gerektiği ise amaçlanan sonuca göre çeşitlenmektedir. Sosyal farkındalık oluşturmayı amaçlayan oyunlar için en önemli hedef, dezavantajlı durum ve gruplara sosyal fayda sağlamaktır.

Bu kapsamda tez çalışmasının amacı; The Sims 4 oyunu aracılığı ile geçici koruma altında Türkiye'de yaşayan Suriyelilerin konutlardan beklentilerine yönelik veri

¹ Tez yazarı tarafından “Games For Change” İngilizce terimi, “Değişim İçin Oyun” olarak Türkçeleştirilmiştir.

toplamak ve kültüre özgü bileşenler ile konut iç mekânlarına yönelik bir nesne paketi geliştirmektir. Böylece, yaşadıkları zorunlu göç sebebiyle dezavantajlı durumda olan Suriyelilerin konuttan beklenti ve ihtiyaçlarına yönelik veri toplanması ve sosyal farkındalık oluşturulması için dijital oyunların potansiyeline dikkat çekilmektedir. Tez çalışmasında: The Sims 4 oyunu için kültüre yönelik bir nesne paketi nasıl geliştirilebilir? Oyun ortamları aracılığıyla kültürel bileşenler ve kodlar aktarılabilir mi? ve Oyun ortamı sosyal farkındalık yaratılmasına imkan sağlamakta mıdır? Sorularına cevap aranmaktadır.

Çalışmada, bir yaşam simülasyonu oyunu olan ve E&A Games tarafından geliştirilen “The Sims” oyununun son versiyonu olan “The Sims 4” (Sop, 2018) oyunu tercih edilmiştir. Bu oyuna, her oyuncunun farklı yönden yaklaşabilmesi (Paulk, 2006), herhangi bir üç boyutlu modelleme programı/yazılımı yerine oyunun seçilmesinin en önemli sebeplerinden biridir. Ayrıca, oyunun açık erişimi olması, oyunculara sunduğu eğlenceli ortam, tasarımcı olmayanlar için kullanım kolaylığı, oyunun eklentilerle zenginleştirilebilmesi ve atölye çalışmalarında tüm katılımcılar ile oyun ortamında sağlanan iletişim ortamı, dekorasyon tercihlerinin yansıtılması sağlayan geniş obje kütüphanesi ve hız gibi faktörler, The Sims 4’ün bu tez çalışması için uygun bir oyun ortamı sunduğu görüşünü desteklemektedir. Bu kapsamda, dijital oyun, oyun türleri ve oyun ortamına ilişkin verilerin yanı sıra, The Sims 4’te geliştirilecek yeni nesne paketi için The Sims 4 oyununa ilişkin bilgiler, EA Games’in yayınladığı eklenti paketleri ve The Sims hayranları tarafından oyunun kişisel hale getirilme yöntemleri (Mod kodlama, Sims 4 Studio, Blender), literatür kapsamında incelenmiştir. Ayrıca, Suriye kültürü, Türkiye ve Dünyadaki Suriyeliler ile Türkiye’de yaşayan Suriyelilerin yaşam ve ev deneyimine ilişkin kaynaklar incelenmiştir. Böylece, The Sims oyununun uygun modları, The Sims 4 eklenti paketleri ve özel öge oluşturmaya ilişkin olanaklar kullanılarak geliştirilen “The Sims 4 nesne paketi”², atölye çalışmaları ile katılımcılar tarafından deneyimlenmiş ve görüşme ve anket yoluyla katılımcılardan veri elde edilmiştir.

The Sims oyunu için yayınlanan paketlerde, persona yaratım modu olan “Sim Yaratma” modunda gözlemlenen etnisite, mimari ve yaşam içi öğeler, nesne

² The Sims 4 oyununda, öge ölçeğinde genişleten paketler, “stuff pack”, “kit”, “fan art”, “custom contents” gibi birçok isimle tanımlanmaktadır. Bu çalışmada ise “nesne paketi” olarak Türkçeleştirilmiştir.

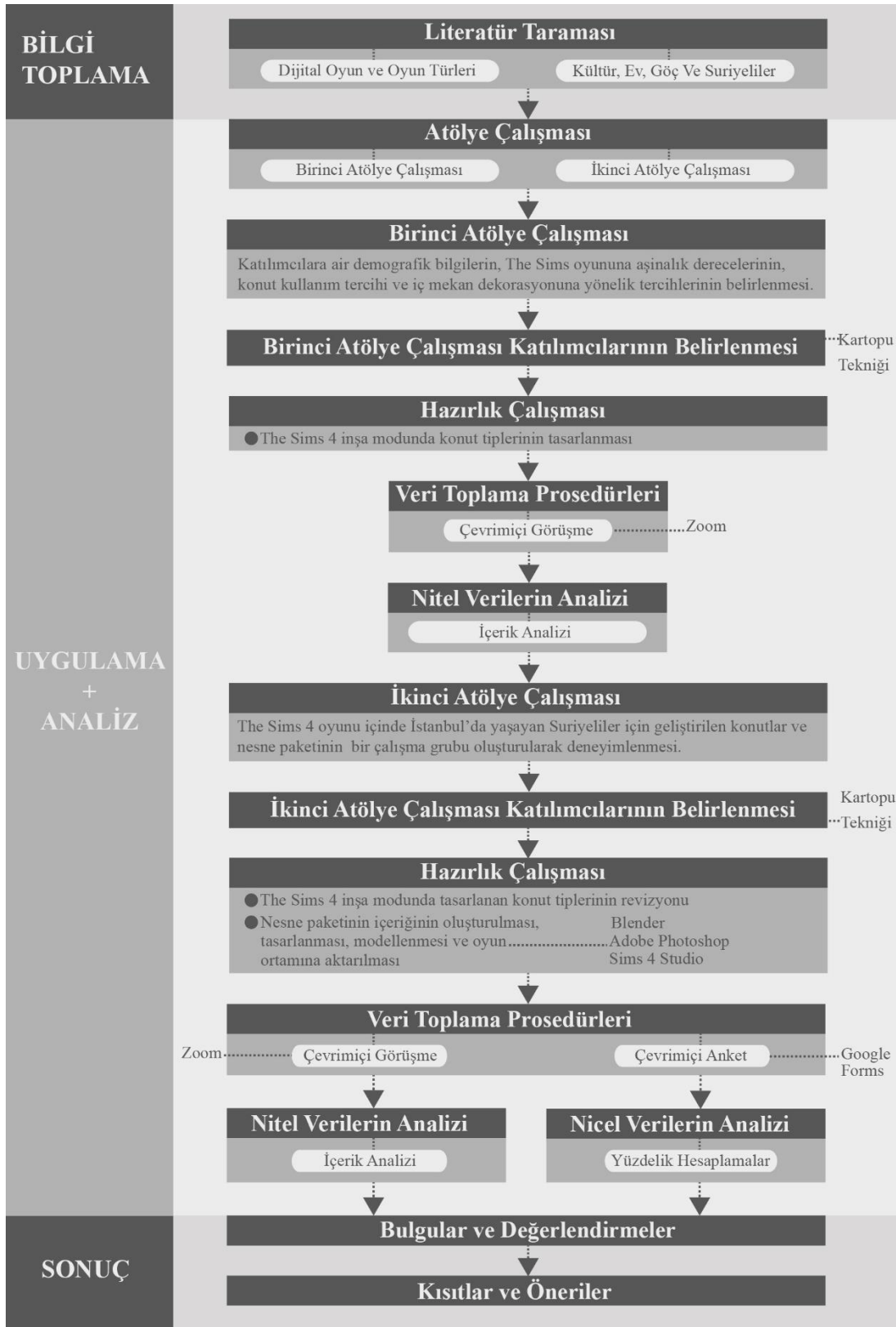
paketlerinde kısıtlı bir kullanıma sahiptir. Bu eksiklik, çoğu zaman The Sims hayranları tarafından üretilen özel öğeler (ÖÖ) ile giderilmektedir. Öte yandan söz konusu özel içerikler, bir kültürü tam anlamıyla temsil etmemektedir. Bu nedenle, araştırma ve bilgi tabanlı ve kullanıcı deneyimlerinden elde edilen veriler ışığında, kültüre özgü bir nesne paketi geliştirmenin, ilgili kültürün kültürel kodlarını deşifre etmeye ve kültüre özgü sosyal farkındalığın sağlanmasına katkıda bulunacağı düşünülmektedir. Böylece, evrensel bir yaşayış şekli sunan The Sims oyunu için kültüre özgü bir nesne paketi geliştirerek, mevcut oyuna ve oyunculara daha zengin bir oyun ortamı ve araştırmacılara ve tasarımcılara araştırma tabanlı yeni bilgi üreterek, literatüre katkı sağlamak hedeflenmektedir.

1.1 Tezin Yöntemi

Çalışmada, The Sims 4'te geliştirilecek nesne paketi için ilgili literatür taranarak, tezin teorik altyapısı oluşturulmuştur. Tezin uygulama aşamasını oluşturan nesne paketinin geliştirilmesi ve nesne paketinin katılımcılar tarafından deneyimlenip veri elde edilmesi için yaşamlarının bir bölümünde veya hala Türkiye'de yaşayan Suriyeliler ile iki atölye çalışması gerçekleştirilmiştir. Atölye çalışmalarına katılan katılımcılar, kartopu tekniği ile belirlenmiştir. Birinci atölye çalışmasında, The Sims 4'ün inşa modu kullanılarak oluşturulan konut tipleri katılımcılara tanıtılmış ve nesne paketinin içeriğini oluşturmak için Suriyeli katılımcıların konuttan beklentilerine ilişkin görüş, istek ve önerileri ile nesne paketinin içeriğini oluşturmaya ve Suriye kültürüne özgü mobilya, eşya, aksesuar ve iç mekan uygulamalarına yönelik veri elde etmek amacıyla katılımcılarla zoom aracılığı ile çevrimiçi görüşme yapılmıştır. Elde edilen veriler yarı-yapılandırılmış görüşme soruları için içerik analizi ile analiz edilmiş, yorumlanmış ve değerlendirilmiştir. Birinci atölye çalışmasından elde edilen veriler ışığında ikinci atölye çalışmasında, The Sims 4 inşa modunda oluşturulan konut tipleri, katılımcıların verdikleri geri bildirim ve önerilere bağlı olarak revize edilmiş ve The Sims 4 Studio, Blender, Photoshop gibi yazılımlar kullanılarak geliştirilen 'nesne paketi' katılımcılar tarafından deneyimlenmiştir. Ardından açık uçlu, çoktan seçmeli ve derecelendirme sorularından oluşan bir memnuniyet anketi, "Google forms" üzerinden katılımcılara uygulanarak, geliştirilen nesne paketine ilişkin veri elde edilmiştir.

Tez çalışmasının yöntem akış şeması, Çizelge 1.1'de yer almaktadır.

Çizelge 1.1 : Yöntem akış şeması.



2. DİJİTAL OYUN VE OYUN TÜRLERİ

Bu bölümde öncelikle, dijital ortamda deneyimlenen sosyal farkındalık oyunları ile ilgili literatüre yer verilmiş, ardından dijital oyunlarının sosyal farkındalık yaratmak için kullanımı ve The Sims 4 oyunu üzerinde durulmuştur.

Dijital oyun, bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve boş zaman aktivitesi yazılımıdır (Frasca, 2001). Dijital oyun türleri sayıca artmakta, gelişmekte ve dönüşmektedir. Dijital oyun türleri içinde dört oyun türü, tez çalışması açısından önem arz etmektedir: Eğitim oyunları, ciddi oyunlar, kültür oyunları ve sosyal etki/farkındalık oyunları. Bu oyunlara ilişkin genel açıklama ve örnekler Çizelge 2.1’de yer almaktadır

Çizelge 2.1 : Oyun türlerine ilişkin tanım ve örnekler.

Oyun	Tanım	Örnek Oyun
Eğitim Oyunları (Education Games)	Bu oyunlar eğitimin bileşenine veya konusuna odaklanmak için özel olarak tasarlanmış oyunlardır.	MinecraftEdu
Ciddi Oyunlar (Serious Games)	Ciddi oyunların temel bir eğitim hedefi vardır. Bu oyunlar tıp, savunma, acil sağlık hizmetleri, mühendislik gibi sektörlerde kullanılmaktadır ve çoğunlukla simülasyon oyunlarına benzer bir oyun mekaniğine sahiptirler.	Microsoft Flight Simulator
Kültür Oyunları (Cultural Games)	Eğlence ya da kültür mirası deneyimi yaşatmak için geliştirilmiş oyunlardır. Eğlence amaçlı olanlarda; çeşitli kültürel konular aktarılırken referans alınan döneme ait bir macera da yaşatılmaktadır. Kültürel miras deneyiminde ise kültür mirası deneyiminin canlandırılması, dijitalleştirilmesi ve interaktifleştirilmesinde oyun bileşenleri kullanılmaktadır.	The Teos of Dionysos
Sosyal Farkındalık Oyunları (Social Impact Game)	Sosyal bir etki ve farkındalık yaratmak için geliştirilmiş oyunlardır. Bu oyunlarda sosyal etkinin ölçeği, oyundan oyuna farklılık gösterebilmektedir. Kimi zaman küresel ölçekte politik mesajlar veren bu oyunlar, kimi zaman da kişisel gelişim ve duygular hakkında mesaj vermektedirler.	Microsoft Flight Simulator

2.1 Sosyal Farkındalık Oyunları

Sosyal farkındalık oyunlarının temeli, 2004 yılında Benjamin Stokes, Suzanne Seggerman ve Barry Joseph'in kurduđu kâr amacı gütmeyen bir kuruluş olan “Değişim için Oyun” ile atılmıştır (Toppo, 2022). Değişim için Oyun, sosyal etki oyunlarının tasarımına ve dağıtımına olanak sağlayan bir kuruluştur. Bu kuruluş oyunları, insancıl ve eğitici bir çaba içinde eleştirel bir araç olarak hizmete sunmaktadır (Games for Change, 2022). Sosyal farkındalık oyunları, hem eğlence hem de sosyal fayda sağlayan oyunlardır. Ancak, oyunların birincil amacı sosyal fayda sağlamaktır. Bu sebeple, ‘Değişim için Oyun kuruluşu’, sosyal farkındalık oyunlarının geliştirebileceği ortamlar yaratmaya çalışır. Bu ortamların yaratılması için kullanılan yöntemler şunlardır (Games for Change, 2021):

1. Halk ya da profesyonel topluluklar için oyun tasarımı meydan okumaları yürütmek,
2. Öğrenciler için sosyal farkındalık oyunları üzerine workshoplar/atölyeler, burslar ve yarışmalar düzenlemek,
3. Tasarımcılarla, akademisyenlerle, konu uzmanlarıyla ve araştırmacılarla iş birliği kurmak,
4. Geliştiricileri, hikâye anlatıcılarını, araştırmacıları, teknoloji firmalarını ve kullanıcıları, insanların hayatlarını iyileştirmek için ve ortak bir misyona sahip deneyimleri paylaşmak/yaratmak amacıyla bir araya getirmek.

2.2 Dijital Oyun Bileşenlerinin Sosyal Farkındalık Oluşturmak/Yaratmak için Kullanımı

Dijital oyunlar amaç ve içerikten bağımsız olarak, ‘anlatı’, ‘oyun mekaniği’ ve ‘estetik’ olmak üzere üç 3 temel bileşenden oluşur. Bu bileşenler ile oyun, oyuncuya çekici gelmeye başlar (Şekil 2.1).



Şekil 2.1 : Dijital Oyun Bileşenleri (Alexio ve Schippers, 2018) (İpek Karasu tarafından çevrilmiştir.).

Alexiou ve Schippers, (2018), dijital oyun bileşenlerinin oyundaki görevlerini şöyle açıklamaktadır:

1. Anlatı öğeleri, oyun içi karakterlerle empati ve özdeşleşme yoluyla kullanıcıların duygusal katılımını artırır,
2. Oyun mekaniği, oyundaki zorluk seviyelerini düzenleyerek kullanıcıların bilişsel katılımına katkıda bulunur,
3. Estetik, oyuncu katılımının önemli bir unsuru olan kullanıcı kontrolüne yardımcı olur.

Swain (2007) ise dijital oyunları sosyal farkındalık oluşturma ve kişileri istenen mesaja/fikre ikna etme açısından güçlü kılan özelliklerin güvenli bir ortamda potansiyel çözümleri başarısız olsa bile yeniden deneyebilme ve daha büyük bir girişimle ilişkilendirildiğinde ilgi kazanarak / kitlelere ulaşarak sosyal kazanç sağlama olarak tanımlamıştır. Dijital oyunların sosyal farkındalık oluşturma için başvurulan yöntemler için sekiz öneri sunmuştur. Çalışma kapsamında Swain'in belirttiği yöntemlerden üçü, 1, 4 ve 7, önem arz etmektedir.

1. Amaçlanan sonuçları tanımlamak başlığı bir sosyal farkındalık oyununun somut çıktısına odaklanır (Swain, 2007). Bir başka deyişle bu oyunu oynayan insanları istenilen sonuca nasıl yönlendireceği sorusuna cevap arar. Örnek vermek gerekirse, amaçlanan sonuç sosyal farkındalık oyunu ile benzer fikir ve amaçlara sahip kuruluşlara fon sağlamak ise oyunun sosyal farkındalık sağlayan senaryosuna ek olarak oyun içerisine yerleştirilen reklamlar ile fonlara gelir sağlar ve oynayan kişilerden somut bir çıktı alır.
4. Sürdürülebilir topluluk oluşturma, oyuncularını hedeflenen sosyal amaç için harekete geçirmeyi sağlamaya çalışır (Swain, 2007). Bu önerinin uygulaması

konusunda çeşitli örnekler mevcuttur. Bunlar oyun içerisine konulan butonlar ile oyuncularını konulara ilişkin imza kampanyalarına yönlendirmek, oyuncuların sosyal farkındalık konusunu daha çok kişiye ulaştırabilmeleri için sosyal medyada paylaş butonu ve oyunun oyuncular arasında bir sosyal medya platformu gibi çalışıp oyuncuları fiziksel olarak gönüllü projelere yönlendirme gibi uygulama örneklerini kapsamaktadır.

7. Bilgi aktarımını ölçme, Sosyal farkındalık oyunlarında bilgi aktarımını ölçmek, hedeflenen mesajın ulaşp ulaşmadığını anlamak için önemlidir. Bu nedenle iletilecek temel mesajlar önceden tanımlanmalı ve oyuncuların bu mesajları oyun yoluyla alıp almadığı ölçülmelidir (Swain, 2007).

2.3 Bir Dijital Oyun: “The Sims”

Bu bölümde, “The Sims” video oyunu ve oyunun son versiyonu olan The Sims 4 hakkında bilgi verilmektedir. Ayrıca, The Sims 4 oyun modları (Game Modes) ve oyunun kişiselleştirilmesi kapsamında The Sims 4 için yayınlanan eklenti paketleri, Özel Öğe-ÖÖ’ler (Custom Contents-CC) ve The Sims 4 Modları (The Sims 4 Mods) incelenmekte ve The Sims 4’de ‘etnisite’ yaratımına odaklanılmaktadır. Bu özellik, tez kapsamında önem arz etmektedir.

The Sims, 2000 de Maxis tarafından yayınlanan bir hayat simülasyonu oyunu olarak geliştirilmiştir. Sayısız simülasyon oyunu geliştirmiş olan Will Wright, bir yangında kendi evini kaybettikten sonra bir sanal oyuncak bebek evi yapma fikrini ortaya atmış ve bu fikirden yola çıkarak The Sims oyununu geliştirmiştir (Taylor, 2011; Sop, 2018). Oyunun son versiyonu olan “The Sims 4” Eylül 2014’te piyasaya sürülmüştür. The Sims, 4 versiyonu ve bu versiyona entegre 80’e yakın eklenti paketi ile günümüze kadar etkisini kaybetmemiş olan dünyanın en başarılı video oyunları arasındadır. Oyunun Dünya çapında, 200 milyona yakın kopyası satılmıştır (Rhinewald ve McElrath-Hart, 2016; Sop, 2018).

The Sims oyununda, oyuncular öncelikle “Sim” adı verilen personaları ve bu personaların yaşayacağı evi yaratmakta sonrasında ise The Sims evreninde yarattıkları Simlerin tüm günlük yaşam faaliyetlerini kontrol etmektedirler. Oyuncuların aldıkları kararlara göre, Simlerin yaşam standartları belirlenmektedir. The Sims’in yirmiyi

aşkın senedir insanlar tarafından hayranlıkla oynanmasının bir sebebi de, Sims’e her oyuncunun farklı yönden yaklaşabilmesidir (Paulk, 2006).

2.3.1 The Sims 4 oyun modları

The Sims oyununda ulaşılması gereken tanımlanmış bir amaç, bir başka deyişle bir tür kazanma veya kaybetme olmadığı için oyuncuların her biri The Sims oyununu kendilerine özgü bir biçimde oynayabilmektedir. Kimi oyuncu için oyunun odak noktası karakterlerin görünümüdür. Bu oyuncular oyunu oynarken, çabalarının büyük bir bölümünü, “Sim yaratma modu” nda, belirledikleri karakteri yaratmaya harcamaktadırlar. Kimi oyuncular için ise The Sims oyununun odağı, Simlerin evlerinin “inşa modu”³ nda yaratılmasıdır. Charles Paulk’a (2006) göre pek çok oyuncu/kullanıcı, Sim’lerinin evini gerçek dünyadaki kendi evlerinde yaptıracakları tadilatlar için bir test alanı olarak kullanması mümkündür ve bu oyunun oynanma amaçlarından biri olabilir.

Yaratım süreci dışında Simlerin yaşamlarını devam ettirdikleri “yaşam modu” nda, oyuncular yarattıkları/belirledikleri karakterler için farklı yaşam senaryoları önerebilmektedir. Bazıları Sim’lerini pembe dizi karakterlerine benzetmekte, bazıları otobiyografik durum senaryoları geliştirmekte veya Simlerini öldürmek için çeşitli olay örgüleri hazırlamaktadırlar (Paulk, 2006). “İnşa modu” ve “yaşam modu” oyun içerisindeki haritalar içinde yer almaktadır. Bu haritaların kimisi sadece konut arazisi ve hazır konutlardan oluşurken kimisi konut dışındaki çeşitli aktivitelere ait arazi ve binalara kimisi ise her iki türe de sahiptir.

2.3.1.1 The Sims 4 inşaa modu

İnşa (build) modu, The Sims 4’in ana oyun modudur. İnşa modu, mimari ve inşaat değişiklikleri ve nesnelerin eklenmesi dahil olmak üzere birçok şeyi düzenlemek için kullanılmaktadır. Serideki diğer oyunlarda, nesneleri satın alma, taşıma ve yönlendirme, genellikle satın alma modu olarak adlandırılan ayrı bir oyun modunda işlenirken, The Sims 4’te bu işlevler inşa moduna dahil edilmiştir. The Sims 4’te şu an

³ The Sims’de evlerin yaratıldığı “inşa modu” ile ilgili olarak 2006 yılında Charles Paulk “Oyunları Anlamlandırma: Sim’ler ve İç Tasarım Sosyolojisi” başlıklı bir makale yazmış ve The Sims’deki iç mekân yaratımlarının, gerçek mekanların tasarımını etkilediğini ileri sürmüştür.

hem inşa kütüphanesi hem de obje kütüphanesine inşa modundan ulaşılmaktadır (The Sims Wiki, 2021).

- İnşa Kütüphanesi

İnşa kütüphanesi (Şekil 2.2), farklı mimari nesneleri ve araçları listeleyen birkaç alt katalog içermektedir. Alt kataloglar, Çizelge 2.2’de yer almaktadır (The Sims Wiki, 2021):



Şekil 2.2 : İnşa kütüphanesi arayüzü.

Çizelge 2.2 : İnşa kütüphanesi katalogları (İpek Karasu tarafından hazırlanmıştır).

Çatı	Duvar	Açıklıklar	Merdiven	Dış Mekan
Çatı Formu: Farklı çatı stilleri örneğin beşik çatılar, kıрма çatılar, çapraz çatılar gibi	Duvarlar ve boş odalar: Duvar aracını, oda aracını ve bodrum aracını içerir	Pencereler: Alt katalog yüksekliğe göre sıralanabilir (uzun, orta, kısa veya tümünü göster).	Merdivenler ve gemi merdivenleri	Çitler: Çitler, kesitler çizerek veya bir çit muhafazası çizerek yerleştirilebilir ve mevcut çitler değiştirilebilir.
Çatı kaplamaları: Belirli bir çatı bölümü için shingle, kiremit veya dokuların görünümü ayarlanabilir.	Desenler: İç ve dış tüm duvarlara uygulanabilir.De- senler şunları içerir: boya, duvar kağıdı, fayans, paneller, yığma, kaya ve taş ve dış cephe kaplaması	Kapılar: Alt katalog yüksekliğe göre sıralanabilir (uzun, orta, kısa veya tümünü göster)	Merdiven korkulukları	Dış mekan bitkileri: Ağaçlar, çalılar, çiçekler ve kayalar
Bacalar	Duvar Süsü ve Dış kaplamalar			Dış mekan su dekoru: Su stilleri, gölet nesneleri, çeşme dekorasyonları, havuz nesneleri, gölet efektleri
Çatı Giydime	Duvar heykelleri			Havuzlar ve çeşmeler: havuzlar, havuz süsleri, çeşmeler, çeşme süsleri
				Arazi araçları: arazi boyaları, arazi yönlendirme, su aletleri (havuzlar için)

- Obje Kütüphanesi

The Sims 4’ de obje kütüphanesine, iki farklı arayüz ile ulaşılmaktadır. Bunlardan biri, Çizelge 2.3’de yer alan oda çeşitlerini içeren ve arayüzün görüldüğü ‘odalara göre objeler’ sekmesidir (Şekil 2.3). Bu sekmede, her oda tipi için özelleşmiş mobilyalar bir aradadır. Diğeri ise arayüzünün Şekil 2.4’te görüldüğü ve içerdiği fonksiyonların Çizelge 2.3’te yer aldığı ‘fonksiyonlara göre objeler’ sekmesidir. The Sims 4 obje

kütüphanesinde konfor, yüzey, sıhhi tesisat, faaliyet ve beceri, dekorasyon, evcil hayvan, çocuk, aydınlatma, elektronik, depolama, aletler, off the grid, su özellikleri ve ulaşım olmak üzere on dört fonksiyon kategorisi bulunmaktadır.



Şekil 2.3 : Odalara göre objeler arayüzünün görünümü.



Şekil 2.4 : Fonksiyonlara göre objeler arayüzünün görünümü.

Çizelge 2.3 : Obje kütüphanesindeki fonksiyonlarına göre objeler.

Konfor	sandalyeler, kanepeler ve çift kişilik koltuklar, yataklar, açık havada oturma
Yüzey	masalar, vitrinler, çalışma masaları, tezgahlar, dolaplar
Sıhhi Tesisat	lavabolar, tuvaletler, duşlar, küvetler, jakuziler
Faaliyet ve Beceri	bilgi, yaratıcılık ve zindelik oluşturmak için nesneler, eğlence amaçlı nesneler, barlar, açık hava etkinlikleri
Dekorasyon	iç mekan bitkileri, resimler ve posterler, aynalar, pencere kaplamaları, heykeller, dağınıklık, kilimler, şömineler, duvar süsleri, çeşitli dekorlar
Evcil Hayvan	yemek kaseleri, evcil hayvan oyuncakları, evcil hayvan yatakları, çöp kutuları ve tırmalama direkleri, kemirgen muhafazaları
Çocuk	çocuk dekorasyonları, çocuk mobilyaları, oyuncaklar, çocuk aktiviteleri, oyun ekipmanları
Aydınlatma	lambalar, dış mekan lambaları, duvar lambaları, tavan lambaları
Elektronik	televizyonlar, bilgisayarlar, müzik setleri, alarmlar, saatler
Depolama	kitap rafları, sandıklar, dolaplar, şifonyerler, kilitli dolaplar
Aletler	buzdolapları, ocaklar, mikrodalga fırınlar, küçük ev aletleri, barbekü ızgaraları, çöp kutuları
Off The Grid	şebekeden bağımsız sıhhi tesisat, aydınlatma ve aletler; zanaat faaliyetleri; açık hava etkinlikleri
Su Özellikleri	açık su nesneleri, çeşme süsleri, su yayıcılar, havuz nesneleri, gölet efektleri, su stilleri
Ulaşım	bisikletler, tekneler, kayaklar ve snowboardlar

2.3.2 The Sims 4 haritaları

The Sims 4'te haritalar genel olarak 3 ana birimden oluşur bunlar halka açık alanlar, konutlar ve arazilerdir. Halka açık alanlar konutlar dışındaki tüm alanları kapsar ve bu alanların oyundaki başlıca amacı simlere ev dışında aktiviteler yaptırmaktır. The Sims

4'te farklı aktiviteler için tasarlanmış yüzlerce halka açık alan bulunmaktadır. Bunlar sim'in koşu yapabileceği bir park, sosyalleşebileceği bir kafe, ya da eğitim alabileceği bir okul olabilir (Şekil 2.5, Şekil 2.6).



Şekil 2.5 : Haritalar arayüzü.



Şekil 2.6 : The Sims 4 San Myshuno haritasındaki konut ve halka açık alanlar.

Konutlar için ise The Sims 4'te üç farklı tipten söz edebiliriz. Bunlar apartman daireleri, müstakil evler ve arsalar. Oyunda 3 çeşit konut tipinin de bir arada olduğu haritalar, sadece arazi ve müstakil evlerden oluşan haritalar ya da sadece arazilerden oluşan haritalar bulunmaktadır.

Oyunun varsayılan halinde haritalarla üzerinde tasarım değişikliği yapmak ya da yeni bir harita yaratmak mümkün değildir fakat The Sims 4 fanlarının yarattığı çeşitli oyun eklentileri ve ek yazılımlar ile bu mümkün hale gelmiştir.

2.3.3 The Sims 4 paketleri ve oyunun kişiselleştirilmesi

The Sims oyunu ilk versiyonundan beri belirli sürelerle varsayılan oyun üzerine yüklenerek çalışan çeşitli eklenti paketleri yayınlanmaktadır. Bu eklenti paketleri, oyuna yenilikler sağlayarak oyuncunun ilgisini taze tutmayı amaçlamaktadır. The Sims 4'de, dört eklenti paketi bulunmaktadır. Bunlar; genişletme paketleri, oyun paketleri, nesne paketleri ve kit'lerdir (The Sims™ 4, 2022).

Bu paketlerin en kapsamlısı, genişletme paketleridir.⁴ Genişleme paketleri oyuncuyu oyun içerisinde yeni bir maceraya çıkarır (The Sims™ 4, 2022a). Bu macera ile ilintili olarak da paketler, oyunculara çeşitli yeni mekanlar ve yeni objeler sunar. The Sims paketlerinin en kapsamlı ikinci çeşidi ise oyun paketleridir⁵. E&A Games’in resmi internet sitesinde Game Pack başlığında bu paket cinsi “Yeni tematik şekillerde oynamak için yeni deneyimler ekleyen orta boy paketler” şeklinde tanımlanmıştır (The Sims™ 4, 2022b). The Sims paketlerinin en az kapsama sahip ikinci çeşidi ise nesne paketleridir⁶. Nesne paketleri simlerin hayatına moda ve eğlence ile ilgili çeşitli içerikler katan görece küçük paketlerdir (The Sims™ 4, 2022c). The Sims paketlerinin en az kapsama sahip en küçük çeşidi ise kitlerdir⁷. Kitler E&A Games’in resmi internet sitesinde şu şekilde tanımlanmıştır: “Kitler, oyun tarzınızı daha fazla seçenекle geliştirmek için yapılmış mini içerik (content) koleksiyonlarıdır” (The Sims™ 4, 2022d). Kitler, oyunun işleyişini değiştirecek donanıma sahip değildir sadece simlerin ve evlerinin fiziksel görünüşlerine yenilik sağlarlar. Bu nedenle kitlerin konuları da çeşitli moda ve estetik anlayışlarından ilham almıştır. Çizelge 2.4’te her bir paket tipine ilişkin örnekler yer almaktadır.

⁴ Tez yazarı tarafından “expansion pack” İngilizce terimi, “genişletme paketi” olarak Türkçeleştirilmiştir.

⁵ Tez yazarı tarafından “game pack” İngilizce terimi, “oyun paketi” olarak Türkçeleştirilmiştir.

⁶ Tez yazarı tarafından “stuff pack” İngilizce terimi, “nesne paketi” olarak Türkçeleştirilmiştir.

⁷ Tez yazarı tarafından “kits” İngilizce terimi, “kitler” olarak Türkçeleştirilmiştir.

Çizelge 2.4 : Paket tipleri ve örnekler.

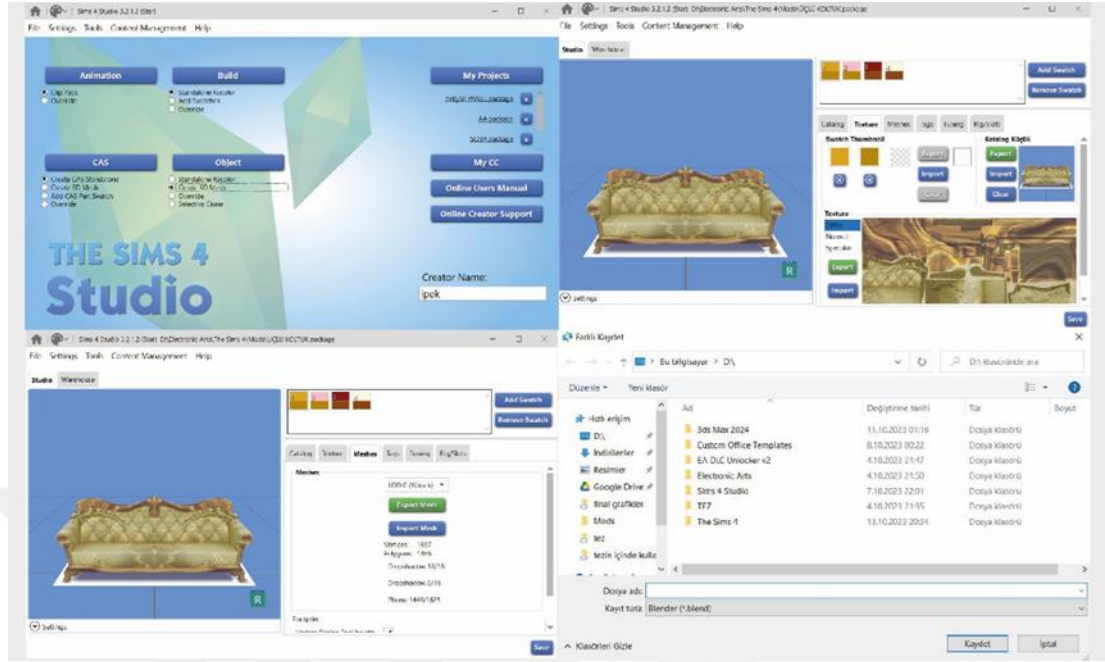
	İsim	Açıklama	Görsel
Genişletme Paketi	The Sims 4: High School Years	Simlerin (teenager) liseye gitmesini sağlayan, 2022 yılında yayınlanmış genişleme paketidir.	
Oyun Paketi	The Sims 4: Werewolves	Simlerin kurt adama dönüşmesini sağlayan, 2022 yılında yayınlanmış oyun paketidir.	
Nesne Paketi	The Sims 4: Paranormal Stuff	Simlerin ruhsal dünya ile iletişim kurmasını sağlayan çeşitli nesneler barındıran, 2021 yılında yayınlanmış genişleme paketidir.	
Kitler	The Sims 4: Desert Luxe Kit	Bu paket modern çöl evi estetiğine sahip içerikler öğeler barındırmaktadır.	

2.3.3.1 Özel öge yaratımı

Yaklaşık 8 yıldır oyuncularına yeni bir versiyon sunmayan EA Games, The Sims 4 oyununu genişletecek küçük paketleri de uzun aralıklarla piyasaya sürmektedir. Bu durum, The Sims hayranlarını, oyunu kendi imkanları ile genişletmeye yönlendirmiştir. Programlama bilgisine sahip oyuncular, The Sims 4 ile çalışabilecek çeşitli yazılımlar üretmiş ve bu yazılımlar ile The Sims 4 içerisinde kendi yarattıkları Özel Öge (ÖÖ)'leri kullanmaya başlamışlardır. Oyuncular, The Sims 4 Gallery ve The Sims 4'ten bağımsız çeşitli kaynaklarda da, bu ÖÖ'leri oyun komünitesi ile paylaşmaktadırlar. Oyun içerisinde ÖÖ oluşturma en yaygın oyun kişiselleştirme yöntemidir ve zamanla kendi komünitesini yaratmıştır. ÖÖ oluşturma'nın yaygın hale gelmesiyle EA Games resmi sitesinde, "Download Fan Art Kits" adlı bir başlık açmıştır.

Özel öğelerin tasarımında kullanılan iki ana program vardır: Blender ve Sims 4 Studio. Sims 4 Studio kullanıcıların kendi kodlarını yazmalarına ve The Sims 4'ün kendi ayarlarını dışarı aktarıp değiştirilen ayarların da içeri aktarılmasına olanak sağlayan bir yazılımdır. Bu yazılım oyun içi objelerin iki ana bileşeni olan doku (texture) ve üç boyutlu modele (meshes) dair değişiklikleri içeri aktararak özel öğelerin

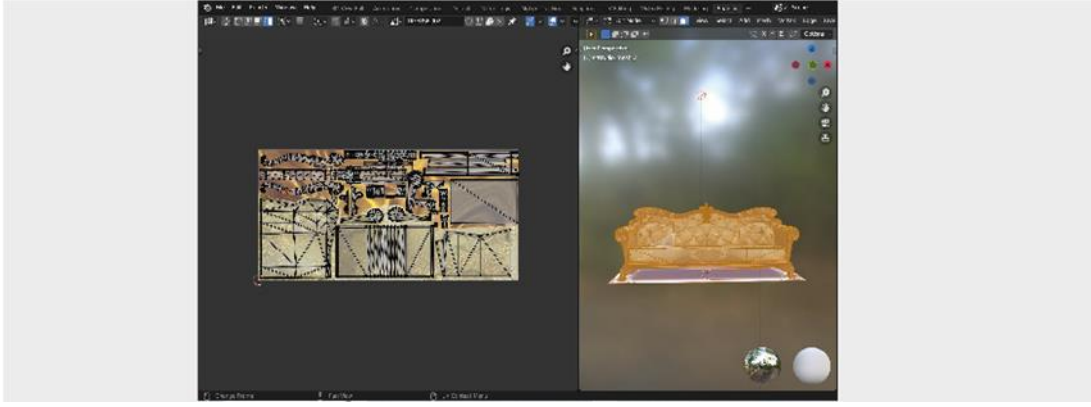
oluşturulmasını sağlamaktadır. The Sims 4 içerisindeki objelerin 3 boyutlu modelleri Blender programı ile üretiliyor olup bu dosyaların uzantısı “.blend”dir (Şekil 2.7).



Şekil 2.7 : Sims 4 Studio arayüzü, doku sekmesi, üç boyutlu model sekmesi ve dışarı aktarma penceresi.

Özel öğe eklerken içeri aktarılabilecek yeni üç boyutlu model kullanılan kaynak objenin blender dosyası içine kaydedilmeli ve yeni model eski modelle hacim, dosya koordinatları, polygon sayısı gibi özellikler açısından uyumlu olmalıdır. Sims 4 Studio’da objelerin dokuları grafikleri saydam veya yarı saydam arka planlarla işleyebildiğinden grafik tasarım programlarının popüler bir dosya türü olan “.png dosya” uzantısına sahiptir (adobe.com, 2023). Blender, üç boyutlu modellerin dokulandırılması için UV haritalamayı⁸ kullanmaktadır. UV haritalama üç boyutlu bir modelin yüzeyinin iki boyutlu bir temsildir (3dstudio.co, 2023). Bir başka deyişle, bir The Sims 4 objesinin dokusu dışarı aktarıldığında o modelin yüzeylerini kaplayan 2 boyutlu bir png görüntü dışarı aktarılmış olmaktadır (Şekil 2.8).

⁸ “UV mapping” kalıbı “UV haritalama” şeklinde Türkçeleştirilmiştir.



Şekil 2.8 : Blender’da UV haritalama.

2.3.3.2 The Sims 4’te mod yaratımı

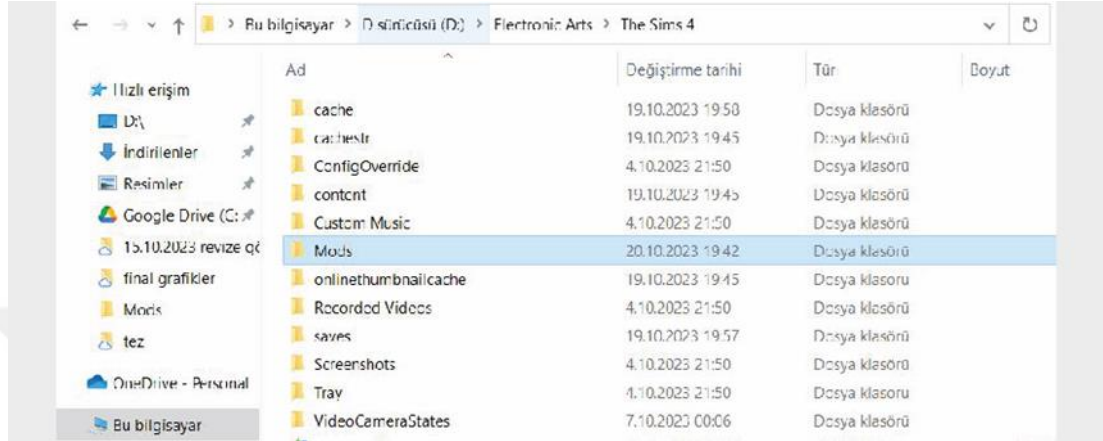
The Sims modları, ÖÖ’ler gibi oyun deneyimini çeşitlendirmek için oyuncular tarafından geliştirilmiştir. ÖÖ’ler gibi modlar da, EA geliştiricilerinin kendi yayınladıkları ya da izinleri dahilinde yayınlanan içerikler değildir. Bu nedenle bu modlar, EA’nın kendi resmi sitesinde veya “Origins” gibi platformlarda yer almamakta ve mod geliştiricilerin kendi depolama sistemlerinden indirilebilmektedir.

Bir mod yaratma fikri, webdeki hayran blogları ve forumlarına katılan oyuncuların, The Sims oyunu içerisinde olmasını istedikleri ya da olmasını istemedikleri özellikleri düzenleme isteği ile ortaya çıkmıştır. Kişiler bu bloglarda öncelikle topluluktaki diğer kişilere oyunda hayal ettikleri şeyleri yapan bir mod olup olmadığını sormakta ve böyle bir mod bulamadıklarında, bu modu nasıl kendi imkanları ile yapabileceklerini sorgulamaktadırlar. Örneğin; Sims Community adlı blogda by Tatiana isimli yazar, simlerin oyun içerisinde oyuncu tarafından verilen komutu yaparken ölecek kadar susamamış olmadıkları halde su ihtiyacı oyun kodlanırken belirlenen değere geldiği için simlerin otomatik olarak komutu yarım bırakıp bir şeyler içmeye gitmesinden rahatsız olmuş ve bu özelliği kapatan “No Auto Drink” adlı bir mod yazmıştır (Tatiana, 2022). Modlar, bu örnekteki gibi oyuncular tarafından oyuncuların kişisel fikirlerinden ilham alarak geliştirildiği için The Sims 4 için yazılmış modlar⁹, çok çeşitlidir.

⁹ The Sims 4 Mod yapımı süreci genel olarak herhangi bir şey kodlamakla aynıdır. Bilgi seviyesine göre olan şeyleri değiştirerek, farklı kaynaklardan bulunan kodları ekleyerek ya da sıfırdan kod yazarak ilerlenebilmektedir. Mod yapımcıları, işe çoğunlukla The Sims 4 içerisindeki tüm kodları The Sims 4 Studio yazılımı ile dışarı aktararak başlamaktadır. Sonrasında ise izledikleri yol, yapmak istediklerine ve kodlama bilgilerine göre değişmektedir.

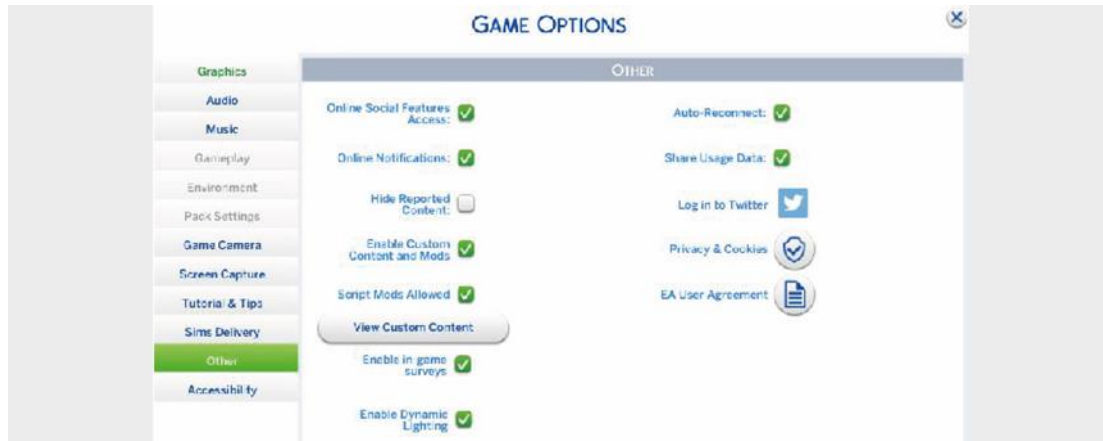
2.3.3.3 Mod ve özel öğelerin çalışma sistemi

Oyun bilgisayara indirildiğinde, oyunun bilgisayar sürücüsü içerisinde oluşturduğu “mods” adlı klasör, The Sims 4’te mod ve özel öğelerin çalışmasını sağlayan klasördür (Şekil 2.9). Modlar ve özel öğeler bu dosya içerisine eklenerek, oyuna eklenebilir hale gelmektedirler.



Şekil 2.9 : “Mods” klasörü.

The Sims 4 oyunu ile bilgisayar ortamına indirilen bu klasör, oyunun geliştiricisi olan E&A Games’in de oyunların oyuncular tarafından geliştirilmesini desteklediğini düşündürmektedir. Oyun sırasında mod ve özel öğe eklenmesine izin verilip verilmeyeceği “Mod Kodlarına İzin Verildi”¹⁰ ayarı ile yönetilebilmektedir (Şekil 2.10).



Şekil 2.10 : Oyun ayarları.

¹⁰ “Script Mods Allowed” kalıbı “Mod Kodlarına İzin Verildi” şeklinde Türkçeleştirilmiştir.

2.3.4 The Sims 4 ve etnisite

The Sims oyunu “SimNation” adlı evrende geçer. Bu evrendeki gündelik yaşamda herkes, 20. yüzyılın sonlarındaki bir Batılı gibi yaşamaktadır. Sicart’ın (2003) belirttiği gibi: “Sims, bireyin üretim araçlarıyla ilişkisine göre geç kapitalist toplumların mükemmel ütopyasını simüle eden bir oyun gibi görünmektedir.” Sims içerisinde etnisite, sadece sim yaratma ve inşa modu gibi grafik öğelerde mevcuttur. ‘Sim Yaratma’ modunda Simler için ten rengi, saç rengi, yüz şekli, vücut şekli vb. için sınırsız seçenek vardır. Böylece, bir etnik kimliğin dış görünüşü kolaylıkla oluşturulabilmektedir. Saç, kıyafet, aksesuar gibi öğelerde ise sınırlı da olsa çeşitli etnik gruplarla ilişkili öğeler bulunmakta ya da farklı kombinler ile modern kıyafetler farklı etnik kimliklere uygun hale getirilebilmektedir (Şekil 2.11, 2.12, 2.13).



Şekil 2.11 : Sims’in farklı etnik kökenlere ilişkin hazır karakter yüzleri.



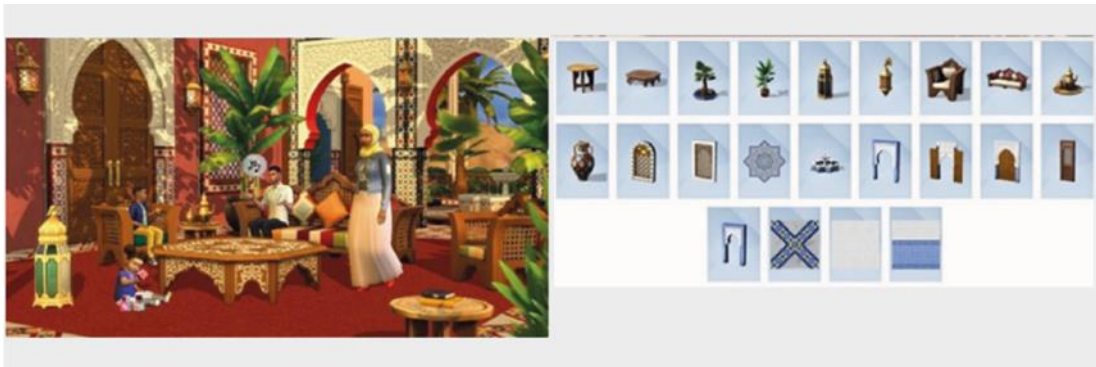
Şekil 2.12 : Sims’in farklı etnik kökenlere ilişkin saç modelleri.



Şekil 2.13 : Sims’in farklı etnik kökenlere ilişkin hazır kıyafetleri.

Oyunun inşa modu kısmındaki kimliksele öğeler, sim yaratma (Create A Sim) moduna göre daha azdır. The Sims'in eklentisiz halinde, hemen hemen hiçbir etnik eşya bulundurmamaktadır. The Sims'in yayınladığı eklenti paketlerinde, çoğunlukla gerçek hayattan ilham alan "Cottage Life", "Snow Escape", "Island Living" gibi çeşitli paketler bulunmaktadır. Bu yaşam biçimleri, dünya üzerinde pek çok farklı coğrafyada görülebilecek türdendir.

The Sims 4 ekibi, oyuncuların kendilerini oyun içerisinde temsil edilmemiş hissetiklerine ilişkin geri bildirimlerine kulak vermiş ve bu eleştiriye yönelik olarak oyunu geliştirmeye çalışmıştır: "The Sims 4 Kültürel Güncellemeleri Önemlidir, Ama Hayat O Kadar Çeşitlidir ki Hiçbir Zaman Hepimizi Gerçekten Temsil Edemeyecekler" adlı makalede, etnik çeşitliliğe yönelik ilk adımın Şubat 2018 yılında siyahi ten rengine ilişkin yayınlanan güncelleme ile atıldığı belirtilmektedir (Ashcroft, 2020). Çeşitli ırklara ilişkin ten rengi dışında Haziran 2016 yılında The Sims'e gelen cinsiyet özelleştirme ile oyun cinsiyete ilişkin kalıplardan kurtulmuş ve bu durum LGBTIQ+¹¹ oyuncuların da The Sims 4 içerisinde temsil edilmesini sağlamıştır. Kültürel güncellemeler genelde farklı kültürlerin özel günleriyle ilişkili olarak çeşitli koleksiyonların eklenmesi şeklinde olmaktadır. Tamamen bir kültürden ilham alan paketlere, İslam dinine ve Orta Doğu kültürüne yakınlığı sebebi ile bu tezin çalışma konusuyla ilişkilendirilebilecek "The Sims 4: Courtyard Oasis" paketi örnek olarak verilebilir. Courtyard Oasis, Fas mimarisinden ilham almakta ve oyunculara Fas'ın geleneksel evleri olan Riadlar'a özgü 29 içerik sunmaktadır (Şekil 2.14).



Şekil 2.14 : Courtyard Oasis Kit tanıtım görselleri.

¹¹ LGBTQIA+ lezbiyen, gey, biseksüel, transseksüel, queer veya sorgulayan, interseks, aseksüel ve daha fazlası için kullanılan bir kısaltmadır. Bu terimler bir kişinin cinsel yönelimini veya cinsiyet kimliğini tanımlamak için kullanılır. (Defining LGBTQ+, 2023)

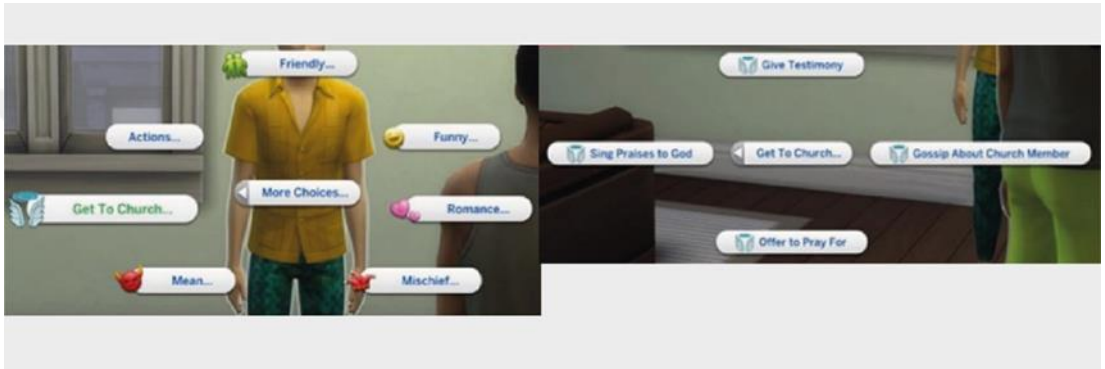
The Sims oyununda, etnisite sadece öğeler üzerinden oyuna katılmaktadır. Örneğin; yemek yapmak tüm etnik kültürlerin bir parçasıdır fakat bir Sim'in oyun içerisinde evde yapabileceği yemekler, çoğunlukla Amerikan kültürüne ait yemeklerdir. Farklı etnik kimliklere ait yemekler konusunda EA Games'in kendisi tarafından yapılan en büyük yenilik, yayınlanan The Sims 4 City Living Guide paketi içerisinde bulunmaktadır. "Petey Plays It" adlı Youtube kanalı, bu paket için çektiği videoda farklı kültürlere ait 27 çeşit yemekten söz etmektedir. Simler, bu paketle birlikte gelen San Myshuno şehrinin şehir merkezinde kurulmuş Vietnam, Meksika, Japonya, Fas, Çin, Hint ve Filipin yemeklerini satıldığı 7 farklı stanttan yemekleri tatmakta ve sonrasında bu yemekleri evde yapabilme yeteneğine sahip olmaktadır (Şekil:2.15). Başka bir kültürel öğe ise inanç ritüelleridir. The Sims oyununun orijinalinde ya da herhangi bir paketinde Simlerin herhangi bir inanca mensup olmasını sağlayan eklentiler bulunmamaktadır. Oyuna inanç eklemek için çeşitli modlar yapılmıştır. Dünya üzerindeki dini inançlarla ilişkisi olmayan kurgu inançlar ve bu inançlarla ilgili mekanlar, meslekler içeren "Rambunctious Religions Mod" (Şekil:2.16) ve Hristiyanlık dini ile ilişkili papaz olma, kiliseye gitme, kilisede sosyalleşme, kilise inşa etme, incil okuma, imkânı sağlayan "Get To Church Mod" (Şekil:2.17) bu modlara örnektir. Bir başka etnik kimlik öğesi olan danslara bakıldığında da oyunun orijinal sürümünde sadece tüm dünyada popüler olmuş slow dance, break dance gibi çeşitli danslar bulunmaktadır. Sadece "The Sims 4: Jungle Adventure" paketinde, Simler, Salsa yapabilmektedir. Oyuncular tarafından geliştirilmiş ve etnik öğeler içeren danslara ilişkin modlar ise yoktur.



Şekil 2.15 : City Living yemek standları.



Şekil 2.16 : Rambunctious Religions Mod tanıtım görselleri.



Şekil 2.17 : Get To Church Mod tanıtım görselleri.

Özetle, tek bir etnik kimliği anlatan, oyunda bir etnik kültüre özgü yaşama imkânı sağlayan, “EA Games” veya oyuncular tarafından üretilmiş bir mod ya da paket bulunmamaktadır. Bu nedenle The Sims 4’te bir kültüre ait bir modun geliştirilmesi, söz konusu kültüre ilişkin bilgi verici ve eğitici olabileceği gibi The Sims oyuncularını ve takipçileri tarafından dile getirilen ve oyuncular tarafından giderilmeye çalışılan gerçeklik eksikliğine yeni bir bakış açısı kazandıracaktır.



3. ZORUNLU GÖÇ SÜRECİNDE SURİYELİLER: EVİN YENİDEN KURULUMU

Bu bölümde ilgili literatür, kültür, ev ve göçe dair temel bilgiler ekseninde Suriye ve Suriyeliler, Türkiye’deki Suriyeliler ve zorunlu göç durumunda ev kurma başlıkları altından incelenmiştir.

3.1 Kültür ve Ev Kavramları

Kültür, paylaşıp öğrenilen, algı ve davranışları şekillendirip etkileyen, bir sembolik değerler, inançlar ve tutumlar sistemidir. (Rapoport, 1984; Robinson, 2006; Low ve Chambers, 1989; aktaran Ismail, 2015). Sosyal bilimciler kültürü anlayabilmek için davranış, gelenek, dil, sanat eserleri, teknoloji ve aletler gibi maddi öğeleri gözlemler ve bu nedenle de kültürü “örtülü ya da bariz anlam ve değerlerin belirli bir yaşam tarzında açığa kavuşması” olarak da tanımlarlar (Williams, 2006, s.25).

Kitle iletişim araçlarının dünyanın her yerindeki insanlara ulaşmasıyla insanların inançları değerleri, dünya görüşleri ve yaşam tarzları geçmişe göre çok daha hızlı değişmektedir bu nedenle de eski ve yeni yaşam biçimleri arasında büyük çatışmalar görülmektedir (Williams, 2006; Low ve Chambers, 1989; Tipple and Willis, 1991; Barker, 2004, aktaran Ismail, 2015).

İnsanların içinde yaşadıkları, hayatlarını idame ettikleri evler, kültürün en önemli yansıma biçimleri arasındadır. Evlerin tasarımı ve kullanımı, belirli kültürel-sosyal değerleri ve fikirleri yansıtır (Lawrence, 1987). Bir başka deyişle ev, önemli bir kültürel göstergedir (Cordan ve Özcan Aktan, 2022). Ev, insan ve nesneler arasında çeşitli ilişkilerin yaşandığı, yeni ve çoklu ilişkilerin kurulduğu, sosyal anlamların ve kimliklerin ifade edildiği bir barınma yeridir ve bir kabuktan çok daha fazlasıdır (Wardaugh,1999; Dovey, 1985; Mallett, 2004; Al-Ali ve Koser, 2002, aktaran Macit, 2017).

Evlerin plan yerleşiminin psikolojik ve sosyolojik anlamını ihmal eden yakın geçmişteki çoğu çalışmanın aksine Rapoport, ev formunun belirlenmesinde fiziksel değiştiriciler ya da iklim koşullarını ikincil güç, sosyo-kültürel özellikleri ise birincil güç olarak görmektedir. Ona göre insanlar ideallerine, değerlerine ve inançlarına en üst düzeyde ulaşmak için mevcut araçları, malzemeleri, teknolojiyi ve inşaatı değiştirici faktörler olarak kullanırlar (Rapoport, 1969). Evin insan ve yer arasındaki sembolik ve soyut bir etkileşimi ifade etmesi sebebiyle sadece sosyo-kültürel özellikleri değil sembolik ve psikolojik özellikleri de önem arz etmektedir. Ev kimlik oluşumunda, hane halkının sosyalleşmesinde, kültürel norm ve değerlerde, anılarda, insanların geleceğe yönelik arzu ve umutlarında önemli bir rol oynamaktadır ve bu nedenle ev kültürün, kimliklerin ve geleneklerin yeniden üretildiği yerdir (Kabachnik, 2010; Al-Ali ve Koser, 2002; Lawrence, 1987, aktaran Özcan Aktan, 2019).

Duygusal bağların kurulduğu ve ikame edildiği bir yer olan eve bağlılığın temin edilmesinde, kişilerin birincil beklentisi devamlılık ve sürekliliktir. Bu nedenle aidiyet ve yere bağlılığın temini için sosyal ve psikolojik faktörler önem taşımaktadır (Hidalgo ve Hernández, 2001). Eve bağlılığın oluşmasındaki bir diğer faktör de “yerin kimliği”¹² dir. Yerin kimliği yerin fiziksel ve sembolik niteliklerinin bireyin kimliğine katkısıdır (Devine-Wright, 2009). Yerin kimliğinin “gösterme ve bağlanma”¹³ olmak üzere iki boyutu vardır. Gösterme boyutu kişilerin kendilerini anlatmak için mekanları nasıl kullandıklarıdır, bağlanma boyutu ise mekana yüklenen anlamların ev hissini oluşturmasıdır (Cuba ve Hummon, 1993). Tüzün (2002) evin güvenlik hissine, dış dünyadan kaçış yolu olmasına ve çatı anlamına vurgu yapmakta ve tüm bu anlamların insanın psikolojik gereksinimlerinden biri olan mahremiyeti sağladığını belirtmektedir.

Bu anlamda, fiziksel bir mekan olan konutun eve birdenbire dönüşmediği ve evin kişi veya gruplar nezdinde sosyal, psikolojik, simgesel ve duygusal durumlarına yönelik ve zaman içerisinde yaşananlıklar, duygusal bağlılık ve aidiyet ile anlam kazanan bir yer olduğu söylenebilir. Bu tanımlar, ev kurma sürecinin de temel belirleyicisidir.

¹² “Place identity” İngilizce terimi, “yerin kimliği” olarak Türkçeleştirilmiştir (Özcan Aktan, 2019).

¹³ “Display and affiliation” İngilizce terimi, “gösterme ve bağlanma” olarak Türkçeleştirilmiştir (Özcan Aktan, 2019).

3.1.1 Zorunlu göç sürecinde evin yeniden kurulumu

“Göç”, temelli ya da dönemsel olarak bir yerden başka bir yere yerleşip yeni bir hayat kurmak için yapılan “coğrafi yer değiştirme” dir (Tuzcu ve Bademli, 2014). Göç, hem ilgili mekanların nüfus dağılımlarını yeniden şekillendirir, hem de toplumsal, ekonomik ve kültürel olarak değiştirir (Akıncı ve diğ, 2015). Göçler doğrultusuna göre ülke içindeki hareketliliği tanımlayan “iç göç” ve sınır ötesine geçişi tanımlayan “dış göç” olmak üzere ikiye ayrılır. (Eltis, 2002) Sebeplerine göre ise göç eden kişilere bir etken tarafından terk etme kararının aldırıldığı “zorunlu göç” ve kararın göç eden kişilerin tarafından alındığı “serbest göç” olmak üzere ikiye ayrılır (Eltis, 2002). Kitlesel göç ise genellikle can güvenliği, yurttan atılma ya da başka ülkeye gönderilme gibi zorunlu sebeplerle travmalara maruz kalmış toplumun tüm katmanlarının bir ülkeden başka bir ülkeye göç etmesi durumudur (Greenhill,2010).

Göç eden kişiler göç ettikleri ülkede yeni bir hayat kurma sürecine girerler ve bu sürecin en önemli adımlarından biri de yeni bir ev kurmaktır. Bir yere ait olmak için öncelikle kişilerin o yerde kalıcı olduğunu kabullenmesi gerekir. Bir yerde kalıcı olmak ev kurmayı, ev kurma süreci de ait olmayı sağlar. Fiziksel bir mekanın eve dönüşmesi, günlük rutinlerin, ritüellerin devamlılığının (Cordan ve Özcan Aktan, 2022) yanı sıra insan yaşamının devamını sağlayan maddi ve sembolik süreçleri de içermesidir (Bilecen, 2017). Bu anlamda ev kurma, ev ve içinde yaşayanlar arasında zaman içinde gelişen duygusal bağdır (Antonsich, 2010). Ev yenilenmeye, değişikliğe ve yeniden yaratıma ihtiyaç duyan dinamik bir olgudur ve bu nedenle evin kurulumu süreklilik arz eder (Dayaratne ve Kellet, 2008).

Göç, ev ve evin kurulumuna dair rutinleri bozar ve göç sürecinde evin yeniden anlamlandırması gerekir (Bilecen, 2017). Göç eden insanlar için evin yeniden kurulumundaki en temel unsur zamandır (Özcan Aktan, 2019). Zaman terkedilen evin fiziksel olarak yok olması, yeni hayata dair ümitler, güvenlik, adaptasyon, öncelikler, sosyo-ekonomik statüler, yeni anılar oluşturma, alışkanlıklar ve beklentiler gibi parametrelere bağlıdır (Macit,2017). Göç eden insanlar vardıkları ülkelere geldikleri coğrafyanın öğrenilmiş rollerini ve değerlerini de birlikte getirirler. Bu nedenle evin yeniden kurulum sürecinde geçmiş yaşantı, mekânsal deneyimler, kültürel kodlar ve kimlikler önem taşımaktadır (Kılıçkiran, 2018; Macit, 2017). Göçmenlerin yeni

taşıdıkları evlere ve çevreye bağlanma yetkinliği onların yaşam kalitesini etkileyen bir unsurdur. Taşıdıkları yeni çevreye aidiyet hisseden göçmenlerin fiziksel ve zihinsel sağlıkları, sosyal ilişkileri ve fiziksel ortamdan memnuniyetleri daha yüksekken evlerine ve çevreye bağlanamayan göçmenlerin ise yeni evlerine karşı olumsuz hisleri, stres seviyeleri ve sağlık problemleri sıklığı daha yüksektir (Anton ve Lawrence, 2014).

Ev kurma sürecinde, “sabit”, “yarı sabit” ve “sabit olmayan” özellikli elemanların öneminden bahseden Rapoport (2004), ev kuran kişi sabit elemanların hazır olduğu bir çevreye girdiğinde yarı sabit elemanların kullanıcının kendini kişisel, anlamsal, etnik, grupsal ve statüsel açıdan ifade etmesinde çok önemli olduğunu belirtmektedir. Yarı sabit elemanlar olarak mobilya, kişisel eşyalar ve dekoratif süs eşyaları gibi nesneler göçmenlere gittikleri yerlerde, evde hissetme deneyimini hatırlatarak tanıdık bir ev ortamı yaratmak bakımından önemlidir (Bilecen, 2017; Brun ve Fabos, 2015). Tonya Sweet’de (2018), mobilyanın özellikle mobilyaların afetler sırasında olumlu duygusal tepkilerin açığa çıkmasına yardımcı olduğunu belirtmektedir. Göçmenlerin kendi anayurtlarından/evlerinden yeni yaşam alanlarına taşıdıkları dekoratif öğeler, eşyalar ve fotoğraflar gibi *materyal*¹⁴ veya *hatıra nesneler*,¹⁵ geçmiş ve şimdi ve insanlar ve yerler arasında bağ kurulması (Belk, 1992), anıların tazelenmesi (Marcus, 2006), aşinalık sağlanması (Boccagni, 2020) ve kimliğin yeniden inşasında önemlidir (Mehta ve Belk, 1991). İnsanlar hatıra nesneleri başka bir mekana taşıdığına, kişi ve yeni mekan arasında kültürel hafızada yer tutan bağlantılar oluşmaya başlar ve böylece insanlar ve nesneler arasındaki ilişki, insanlar ve yerler arasındaki ilişkiye dönüşür (Marcoux, 2001). Bu nedenle bu nesneler *geçiş nesneleri*¹⁶ olarak da adlandırılmaktadır. Geçiş nesneleri yeni bir ülkede yeni bir ev kurmaya çalışan insanlar için uyum sürecinde kaygıya iyi gelmesi (Winnicotti, 1953) ve unutmak istemedikleri anı ve ilişkileri temsil etmesi (Marcoux, 2001) gibi özellikler ile öne çıkmaktadır.

¹⁴ Tez yazarı tarafından “material object” İngilizce terimi, “materyal nesneler” olarak Türkçeleştirilmiştir.

¹⁵ Tez yazarı tarafından “mementos” İngilizce terimi, “hatıra nesneler” olarak Türkçeleştirilmiştir.

¹⁶ Tez yazarı tarafından “transitional objects” İngilizce terimi, “geçiş nesneleri” olarak Türkçeleştirilmiştir.

3.2 Suriye'ye Dair Genel Bilgiler

Antik dönemde Büyük Suriye adıyla anılan Suriye kültür havzası, Lübnan, Ürdün, Filistin, İsrail, Kıbrıs Adası, Türkiye'nin Güneyi ve Irak'ın bir kısmını içeren ve kökleri M.Ö. dördüncü binyıla kadar uzanan bir coğrafyayı kapsamaktadır (Pipes, 1990). Modern Suriye ise karada Türkiye, Lübnan, Ürdün, Irak, İsrail ile denizde Akdeniz kıyısı ile Kıbrıs'a komşu bir ülkedir (Ismail, 2015). Tarih boyunca siyasi ve ekonomik olarak stratejik bir konumda bulunmasından dolayı Suriye antik dönemde Akadlılar, Mısırlılar, İbraniler, Persler ve Yunanlılar; Hristiyanlık sonrası dönemde ise Bizans, Müslüman Araplar, Haçlılar, Osmanlı Türkleri; Birinci Dünya Savaşı sonrasında ise Fransızlar tarafından işgal edilmiştir (Phillips, 2010). 17 Nisan 1946 tarihinde, Suriye bağımsız bir devlet olmuş ve iktidara Baas Partisi gelmiştir. Baas rejimi, iktidarını günümüzde de korumaktadır. Öte yandan, Mart 2011'de ülke içerisinde çıkan siyasi kargaşa, önce mezhep çatışmasına, sonrasında ise bir iç savaşa dönüşmüştür (İHYK, 2012). İç savaş, Suriye içinde ve dışında çok fazla sayıda can kaybına ve kitlesel ve zorunlu göçe sebep olmuştur. Bu durum, ülkenin sosyal, ekonomik ve politik yapısını da bozmuştur.

Suriye coğrafi konumu itibariyle, deniz kıyısı, çöller ve bu iki bölge arasında ülkenin $\frac{3}{4}$ 'ünü kaplayan yarı kurak bozkırlardan oluşmaktadır (Ismail, 2015). Petrol ve doğalgaz gibi önemli yeraltı kaynakları açısından zengindir. Su ve hidroelektriğin başlıca kaynağı ise ülke topraklarından geçen Fırat Barajı'dır. Özellikle pamuk üretimi ile tarım ve petrol, ülke ekonomisinin yarısını oluşturur ve petrole rağmen tarım hala hayati öneme sahiptir (Phillips, 2010).

Suriye 21.yy başlarına kadar genç bir nüfusa sahip olmuştur (Birleşmiş Milletler, 2007). Bu nüfusun yarısı kentlerdedir ve kuzeybatı ve güneybatı en yüksek, çöl ve vahalar ise en düşük nüfus yoğunluğuna sahiptir. Günümüzde topraklarındaki çatışmalar sebebi ile Suriye'nin başta Türkiye olmak üzere tüm dünyaya göç vermesi gibi geçmişte de politik huzursuzluklar sebebi ile Suriye komşu coğrafyalardan göç almıştır. Bu göçmenlere 1948'de İsrail'in kuruluşunun ardından gelen Filistinli Araplar, 2003 Irak savaşı sonrası gelen Iraklı Araplar örnek verilebilir.

Suriye'deki başlıca büyük şehirleri Şam, Halep, Lazkiye ve Humus' tur. Ülkenin Akdeniz kıyısındaki ana limanları ise Lazkiye, Tartus, Baniyastır. Suriyede birçok etnik ve dini gruptan insan yaşamaktadır. Bu etnik gruplar nüfus yoğunluklarına göre

Araplar, Kürtler, Ermeniler, Çerkezler ve Türkmenlerdir. Dini gruplar ise Sünni, Alevi, Dürzi vb. mezhepten Müslümanlar, Hristiyanlar ve Şam, Halep gibi şehirlerde çok küçük bir topluluğa sahip olan Yahudilerdir. Suriye'nin resmi dili toplumun %90'nı tarafından anadil olarak konuşulan Arapçadır. Ayrıca, Kürtçe, Ermenice, Aramice, Çerkezce, Türkçe gibi dillerde, nüfusun bir kısmı tarafından konuşulmaktadır. Fransızca ve İngilizce ise eğitilmiş kesim tarafından anlaşılan yabancı dillerdir (Central Intelligence Agency, 2021).

Suriye'de, meslek, eğitim, mülkiyet ve yaşam alanı gibi ekonomik seviyeye bağlı kriterlerin yarattığı sınıflar vardır. Bu sınıflar, toprak sahibi-kiracı arasındaki ekonomik, kentli-kırsal köylü arasındaki bölgesel ve Arap sünni müslüman- azınlık grupları arasındaki dini normlara bağlı sınıflardır (Collelo, 1988). Baas rejimi, seküler yükseköğretime dayalı bir üst sınıf oluşmuştur. Ülkedeki sınıflar, ücretli işçi sınıfı, geleneksel orta sınıf ve eğitilmiş sınıftır. Ayrıca insanlar, kentliler, köylüler ve göçebeler olarak da sınıflandırılmaktadır. Köyden kente göç, kent nüfusunu arttırmakta ve göçebe nüfus, devlet eliyle yerleşik hayata geçmeye teşvik edilmektedir. Yoksulluk kırsal alanlarda kente göre fazla iken en az yoksulluk ise kıyılardadır (El Laithy ve Abu-İsmail, 2005).

3.2.1 Suriye kültürü

Rapaport (2005), dilin, dinin, yemek alışkanlıklarının, kuralların ve kültürel unsurların insanları birbirinden ayırdığına fakat bir kültürün parçası olmanın tüm insanlar için ortak bir özellik olduğuna dikkat çekmektedir. Kaptan (2013), kültürün insan yapımı olduğuna ve insanın bakış, sezgi ve yargılayış özelliklerini yansıttığına dikkat çekmektedir. Erinç (2004) ise kültürü kişilerin çevrelerinde bulundurmaya istedikleri görsel, kavramsal ve düşünsel her türlü varoluş olduğundan bahsetmiş ve bu bağlamda insanların sahiplendikleri kültürün önemine dikkat çekmiştir. Bu yönüyle kültür, insanın öğrenimleri, kazanımları ve seçimlerinin bir bütünüdür (Özcan Aktan, 2019).

Tarih boyunca Suriye toprakları ticari aktiviteler ve istilalar sebebiyle farklı kültürlerin etkisi altında kalmış ve farklı kültürler ile etkileşime girmiştir (İsmail, 2015). Kültürel değişimleri doğuran birçok etkenden söz etmek mümkündür. Bu etkenlerden en önemlileri şunlardır: Toplum içinde işleyen güçler, farklı toplum ve kültürlerle ilişki, doğal çevredeki değişiklikler ve teknolojik ya da ideolojik icatlar (O'Neil, 2006). Suriye kültürünün değişimindeki kırılma noktası ise 1960'larda başa gelen Baas

partisinin laiklik politikasıdır (Al-Kodmany, 1995). Bu politika dışında kitle iletişim araçları, TV, internet ve uluslararası turizm gibi etkenler de Suriye’de batılı yaşam tarzının benimsenmesini kolaylaştırmıştır. 1990–2010 yıllarındaki eğitim sisteminin değişmesi ile sadece varlıklı kadınların ulaştığı eğitim ülke çapına yayılmıştır. Bu durum, Suriyelilerin aile yaşamına köklü değişiklikler getirmiş ve kadınlar evin dışındaki hayatın içerisine dâhil olmuşlardır (Al-Kodmany, 1995). Dünyanın farklı yerlerine dağılmış Suriyelilerin günlük yaşamlarının kaçınılmaz olarak değişikliğe uğradığını gözlemlemek mümkündür. Öte yandan, muhafazakâr gruplara mensup Suriyeliler, dünyanın farklı yerlerinde hala Suriye’delermiş gibi bir yaşam sürmekte ve geleneklerine, sosyal normlara ve kimliklerine sahip çıkmaktadırlar (Shoup, 2008).

3.2.1.1 Suriye kültüründe ev

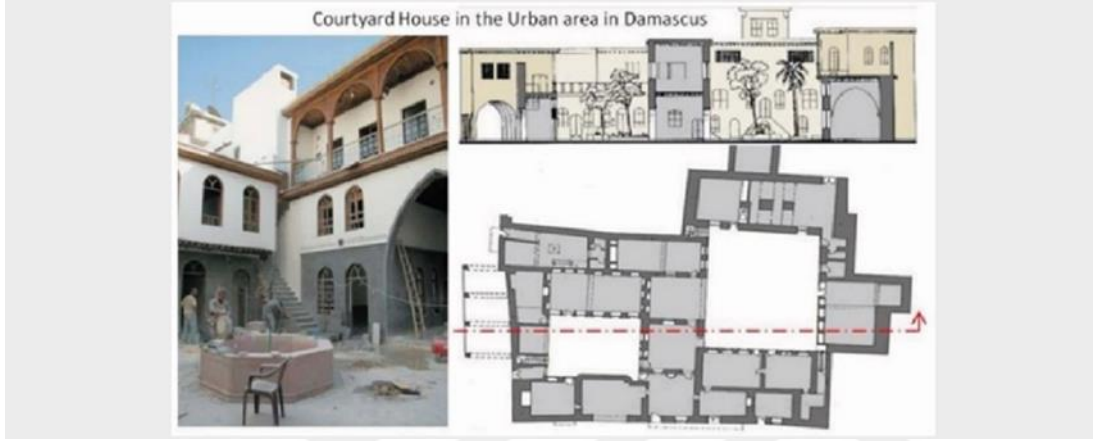
Suriye kültüründe ev, bölge ve insanların yaşam tarzlarına göre çeşitlilik göstermektedir. Suriye’de, yerleşik ve göçebe olmak üzere iki yaşam tarzı mevcuttur. Suriye’nin doğusunda ve Fırat nehri kıyılarında görülen ve günümüzde çok sık rastlanmayan göçebe yaşam tarzı, çadırlarda sürdürülmektedir (Levant, 2004). Yerleşik yaşamın sürdüğü kentler ve kırsal alanlarda görülen Suriye geleneksel evi, ağırlıklı olarak İslami inanışa, kültüre ve sosyal yaşantıya uygun geleneksel avlulu ev tipolojisini yansıtmaktadır.

Modernleşme öncesi geleneksel Suriye kültürü, ataerkil bir yaşam biçime dayalıdır. Bu geleneksel yaşam biçiminde evlerde baba aile reisidir ve birkaç kuşak aynı evde birlikte yaşamaktadır. Batılı kültürle tanışan genç ve eğitimli kuşaklar ise geleneksel aile evini terk etmiş ya da evi bölen bariyerler inşa ederek bu ataerkil aile yaşamından vazgeçmişlerdir (Ismail, 2015). Geleneksel yaşam biçiminde, kadınlar günün büyük bir kısmında ev işleri, çocuk bakımı ve yemek hazırlama işiyle uğraşmaktadırlar (Ismail, 2015). Erkekler ise evin geçiminden sorumludurlar (Cordan ve Özcan Aktan, 2022). Modern Suriye toplumunda ise sosyal davranışlar ve yaşam biçimleri çeşitlenmiş ve farklı konut tipolojileri, kentsel ve kırsal alanlarda ortaya çıkmıştır (Ismail, 2015).

Suriye geleneksel evi

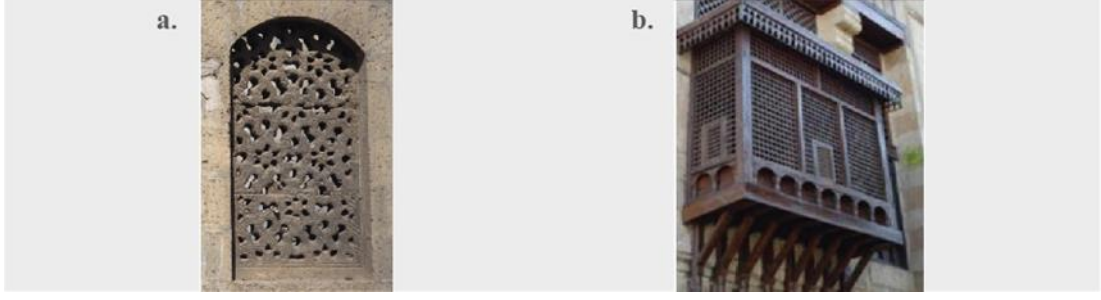
Suriye geleneksel avlulu evleri, M.Ö 3000'lere dayanmaktadır. Göçebe Arap topluluklarının çadıra dayalı yaşam biçimi, yerleşik hayatta geçildiğinde Akdeniz havzasında yaygın bir tipoloji olan avlulu ev tipolojisine evrilmiş ve Arap mimarisinin

sembolik konut tipini oluřturmuřtur (Ismail, 2015). Avlular, hem ruhani anlamda gkyz-tanrı iliřkisini temsil eder, hem de evlerin dıř mekn baēlantısı olarak sosyal alan, psikolojik ihtiya ve uygun iklim saēlarlar (Wadah, 2006). řehir ve ky evlerinde tipolojik farklılıklar gsteren avlular, řehirdeki evlerde gndz ve akřam aktiviteleri iin kullanılan etraflı odalar ile evrili evin kalbi niteliēinde ve tm mekanların avluya eriřiminin olduēu merkezi bir konumda iken, kır evlerinde ise kısmen odalarla kısmen de dıř duvarlarla evrilidir (řekil 3.1) (Levant, 2004).



řekil 3.1 : řam’da Kentsel Alanda Avlulu Ev (Levant, 2004).

Suriye geleneksel evlerinin i mekn kurgusunda, İřlami yařam tarzının desteklediēi ‘mahremiyet’ olduka etkilidir ve evlerin plan řeması da zel, kamusal ve yarı-kamusal alanların birbiriyle iliřkine gre kurgulanmıřtır (Mikhael, 1998). Evlerde haremlik ve selamlık ayrımı sz konusudur. Genelde zemin kat kadınların, birinci kat ise erkeklerin kullanımına ayrılmıřtır. Bu anlamda avlu kadınların gnlk iřlerini ve sosyal etkinliklerini aile dıřı yelere grnmeden yapabilecekleri bir aık alandır (Ismail, 2015). Geleneksel Suriye evlerinde, bir eřme ve kuyu ierdiēi iin mutfak, tuvalet ve banyonun bulunduēu servis alanı zel alandır ve giriře en uzak noktada konumlandırılmıřtır. Mutfaēın yanında ya da bodrum katta yiyecekleri serin tutmak iin bir kiler bulunmaktadır (Mikhael, 1998). İ mekn kurgusu dıřında cephede de mahremiyetle ilgili dzenlemeler sz konusudur. Evin sokaēa/caddeye bakan cephelerinde yer alan ve dıřa bakan pencereler, yoldan geenlerin grř hattının zerinde, kafes ya da mřrefiye pencere řeklinde (řekil 3.2a, řekil 3.2b). Zemin kat pencereleri de yine evin iinin gzkmesini nlemek adına kk ve ızgaralıdır (Ismail, 2015).



Şekil 3.2 : a. Kafes pencere (David, 1994). b. Müşrefiye pencere (Ismaeel ve Taşkan, 2022).

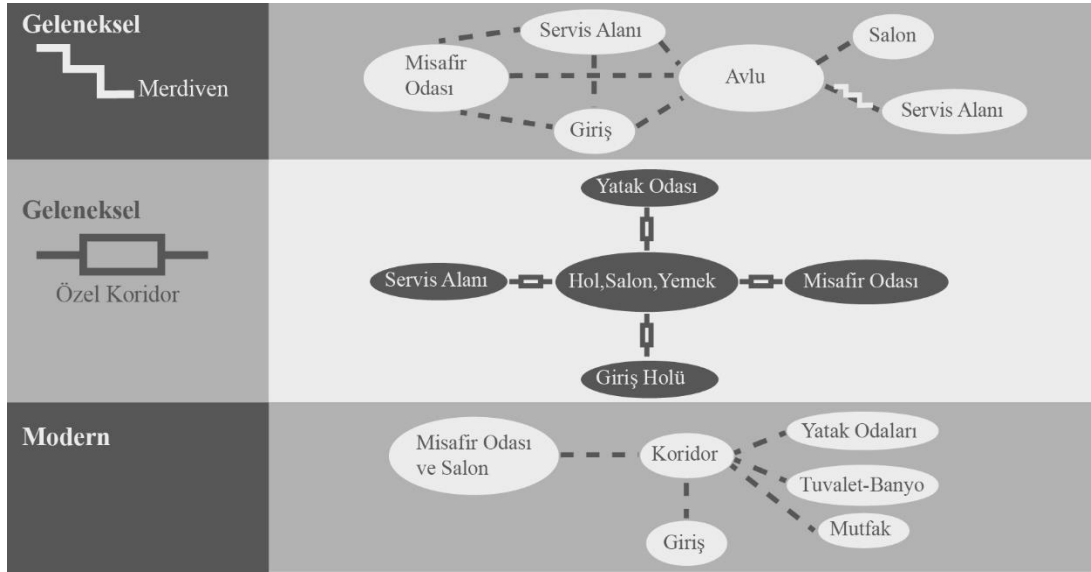
Suriye çağdaş konutları

Suriye’de, Şam, Lazkiye, Halep veya Humus gibi şehirler dışındaki yerleşim yerlerinin çoğunu, köyler oluşturmaktadır. Tarihi değeri olan evler¹⁷ ise Şam, Halep ve diğer Suriye kentlerinde bulunmaktadır.

Suriye’de evler modernleştikçe, açık avlular koridorlara dönüşmüş ve plan şeması gelenekselden moderne doğru (Mikhael, 1998), (Çizelge 3.1) ve çok katlı binalara doğru evrilmiştir (Edwards ve diğ., 2005). Modern konutta, misafir odası ve salon birleşmiştir. Orta alanın evin çekirdeği olarak kullanılması durumu artık söz konusu değildir. Ancak, mahremiyet ihtiyacı geleneksel önemini korumuş ve plan kurgusunu etkilemiştir. Bu sebeple, misafir odası/salon mahali girişe yakın konumlanmış, tuvalet, banyo, yatak odası gibi mahaller ise olabildiğince girişe uzak yerleştirilmiştir (Ismail, 2015).

¹⁷ Bu evlerde, odaların ortasında bir veya birden fazla avlu vardır. Avlu ev sakinleri için mahremiyeti koruyarak dış ortam ile ilişkisini sağladığı için bir çeşme, narenciye ağaçları, üzüm asma ve çiçekler gibi detaylar ile keyifli olmasına özen gösterilen bir dış mekandır (Ismail, 2015).

Çizelge 3.1 : Avlulu evlerin çağdaş konuta dönüşümü (Mikhael, 1998).



3.3 Türkiye’deki Suriyeliler

1960’lı yıllardan itibaren Türkiye, özellikle Batı Avrupa ülkelerinin ucuz işgücü ihtiyacını karşılamak için “göç veren ülke” konumunda iken son yıllarda, yakın coğrafyamızdaki göç hareketleri ile hem “göç alan” hem de “geçiş” ülkesi haline gelmiştir (İçduygu, 2006). Türkiye’nin göç alması, yeni bir olgu değildir. Önceki göç dalgaları, çevre ülkelerde yaşayan etnik Türklerin ya da Türk kimliğine kolay uyum sağlayacak kökenlerden gelen kişileri içerirken, son yıllardaki göçler, çok çeşitli ülkelerden çeşitli etnik ve dinsel kökenlere sahip ve farklı amaçlarla gelen ve daha çok “yabancı” olarak nitelenen göçmen grupları içermektedir. Bu durum da toplumda göçmenlere karşı farklı bir tutumun sergilenmesine sebebiyet vermektedir (Ünal, 2022).

2011 yılı Mart ayında Suriye’de başlayan iç savaş ve çatışma ortamı sebebiyle, Türkiye yoğun bir Suriyeli göçüne maruz kalmıştır (Cordan ve Özcan Aktan, 2022). Birleşmiş Milletler Yüksek Komiserliği 2011’den günümüze kadar güvenlik arayışı içindeki 5,6 milyondan fazla Suriye vatandaşının başta Lübnan, Türkiye ve Ürdün olmak üzere dünyanın çeşitli yerlerine göç ettiğini ifade etmiştir. 3,2 milyondan fazla Suriyeliye ev sahipliği yapan Türkiye, Suriyelileri mülteci olarak nitelendirmemektedir. Suriye vatandaşları için 2014 yılında “geçici koruma” sağlanmıştır (Göç İdaresi Genel Müdürlüğü, 2023).

Göç İdaresi'nin 01.02.2024 tarihli verisine göre, Türkiye'deki en fazla Suriyeliyi barındıran şehir İstanbul'dur. İstanbul'daki Suriyeli nüfusu 530 bin 170'dir (Göç İdaresi Genel Müdürlüğü, 2023). Türkiye'de iyi bir gelir ve eğitime sahip ya da geçici barınma merkezlerinde yaşayan Suriyelilerin yanı sıra, büyük bölümü yardıma muhtaç ailelerden ve bireylerden oluşmaktadır (Kavas ve diğ. 2019). Bu nedenle hem geçim kolaylığı hem de muhafazakâr yapısı sebebi ile İstanbul'un daha dezavantajlı ilçelerinde yaşayan Suriyeli sayısı daha fazladır (Cordan ve Özcan Aktan, 2022).

3.3.1 Türkiye'deki Suriyelilerin konut kullanımı

En temel haklardan biri olan barınma hakkı, Türkiye'nin çeşitli yerlerine göç etmiş Suriyeliler için temel bir sorundur (Cordan ve Özcan Aktan, 2022). Zorunlu göçe maruz kalarak Türkiye'de yaşayan Suriyelilerin barınma ihtiyacını odağına alan çalışmalar, ağırlıklı olarak alt-orta gelir gruplarına yöneliktir. Bu çalışmalardan, Ankara Önder Mahallesi çalışmasında müstakil evler ve apartman daireleri (Haliloğlu Kahraman, 2022), İstanbul Sultanbeyli çalışmasında apartman daireleri (Cordan ve Özcan Aktan, 2022; Özcan Aktan, 2019) ve Kilis Elbeyi kampında konteyner evler (Macit, 2017) odağında, Suriyelilerin yaşam alanları incelenmiştir. Bu çalışmalar, zorunlu göç sebebiyle Türkiye'de yaşayan Suriyelilerin yaşam alanlarını, kendi kültürleri ve yaşam biçimlerine uygun hale getirmek için yaptıkları değişikliklerin tespiti açısından önem arz etmektedir.

Bu çalışmalarda, yaşam alanlarına yapılan müdahale ve değişiklikler, dış mekana¹⁸ kıyasla çoğunlukla iç mekana yönelik olarak ele alınmış ve irdelenmiştir. Bunun önemli bir nedeni Suriyelilerin yaşadığı ekonomik güçlükler ve barındıkları konuklarda kiracı veya sığınmacı statüsünde (kamp/çadır kentler veya barınma merkezleri) olmalarıdır (Cordan ve Özcan Aktan, 2022). Türkiye'deki Suriyelilerin yaşam alanlarına ilişkin beklentileri, konutun fiziksel kullanımı kadar psikolojik, sosyolojik, simgesel ve kültürel boyutlar ile de ilişkilidir. Türkiye'deki Suriyeliler, yaşadıkları konutları çoğunlukla barınma ihtiyacının karşılandığı yerler olarak görmektedirler (Cordan ve Özcan Aktan, 2022). Ayrıca, depolama için alanlara, mahremiyet, dinsel ve sosyal rutinler için mekansal düzenlemelere ihtiyaç

¹⁸ Dış mekandaki müdahaleler, dışarıya bakan pencerelerin örtü veya perde yardımı ile kapatılması (Cordan ve Özcan Aktan, 2022) veya bahçe katlarındaki evlerde bahçe duvarının yükseltilmesine yöneliktir (Haliloğlu Kahraman, 2022).

duymaktadırlar (Haliloğlu Kahraman, 2022; Cordan ve Özcan Aktan, 2022; Özcan Aktan, 2019; Macit, 2017).

Türkiye’de yaşayan Suriyeliler, sadece alt veya alt-orta gelir grubundaki Suriyelilerden ibaret değildir. Zorunlu göç sebebiyle hala Türkiye’de yaşayan veya hayatının bir bölümünde Türkiye’de yaşamış eğitimli, üst-orta gelir grubuna mensup Suriyeliler de bulunmaktadır. Bu kapsamda bu çalışmada, Türkiye’deki Suriyelilerin konut kullanımı ve ihtiyaçları doğrultusunda yaşadıkları konutlara yaptıkları müdahaleler, iç mekan kullanımı ve konut iç mekan uygulamaları başlıkları altında detaylandırılmıştır. Belirtilen çalışmalar haricinde Türkiye’de yaşayan Suriyeli bir öğrenci ile bu tez kapsamında yapılan görüşme de, Suriyelilerin hem Suriye hem de Türkiye’deki konut kullanımına ilişkin olarak çalışmaya veri sağlamıştır.

3.3.1.1 Konut iç mekan kullanımı

İster çekirdek ister ataerkil aileler içerisinde yaşasınlar, Suriyelilerin Türkiye’deki konutlara mekânsal müdahaleleri, yaşam biçimi, aile yapısı ve büyüklüğü ve dini inaç ve ritüelleri gereği mahremiyete ilişkindir (Haliloğlu Kahraman, 2022; Macit, 2017; Özcan Aktan, 2019). Suriye kültüründe, hem geleneksel hem de çağdaş konutta önemli olan mahremiyet (Mikhael, 1998), mekan organizasyonu ve kullanımını da etkilemektedir. Sultanbeyli çalışmasında ebeveynler ve çocuklar için ayrı ayrı odalar olmaması, evdeki kız ve kadınların mahremiyetin öncelikli olması sebebiyle kız ve erkek çocukların ortak oda kullanmak zorunda kalmasına yönelik memnuniyetsizlik belirtilmiş ve cinsiyete bağlı mekansal bir ayrışmanın önemli bir ihtiyaç olduğu tespit edilmiştir (Cordan ve Özcan Aktan, 2022; Özcan Aktan, 2019). Ayrıca kapılarda perde kullanmak, kapının açılış yönünü değiştirmek, dış kapı camını boyamak, pencereleri boyamak/kapamak gibi mahremiyet ihtiyacının karşılanmasına yönelik müdahaleler de söz konusudur (Cordan ve Özcan Aktan, 2022; Özcan Aktan, 2019). Suriye kültüründe aile içi mahremiyetin yanı sıra dışardan gelenler ile ev halkı arasındaki mahremiyet de, bir eşik belirlemektedir (Zalloom, 2019). Sultanbeyli ve Ankara Önder Mahallesinde yapılan çalışmalarda, eve erkek misafir geldiğinde kadınların, mahremiyet sebebiyle, çocukların ya da kendi yatak odalarında oturmak durumunda kaldıkları belirtilmiştir (Haliloğlu Kahraman, 2022; Cordan ve Özcan Aktan, 2022). Bu anlamda, misafirler için bir misafir odası, mekan kurgusunda yer almakta ve ev iç mekanları, yatılı-günlük misafire uygun bir şekilde planlanmaktadır (GEH ile yapılan

görüşme, 2021). İki veya üç ayrı misafir salonunun yer aldığı Suriye evinde, gerekli durumlarda yerleştirilen taşınabilir bir panel (Şekil 3.3) ve kadınların mahremiyetini arttırmaya yönelik olarak çift kapılı veya tek kanadı sabit kapı çözümleri de söz konusudur (Şekil 3.4), (GEH ile yapılan görüşme, 2021). Suriye evlerinde mekansal kurgunun önemli bir ögesi olan misafir odası/salon/oturma odası, Türkiye’deki konutlarda oturma odasına dönüşmüş, ayrı bir misafir odası ise ortadan kalkmıştır (Cordan ve Özcan Aktan, 2022).

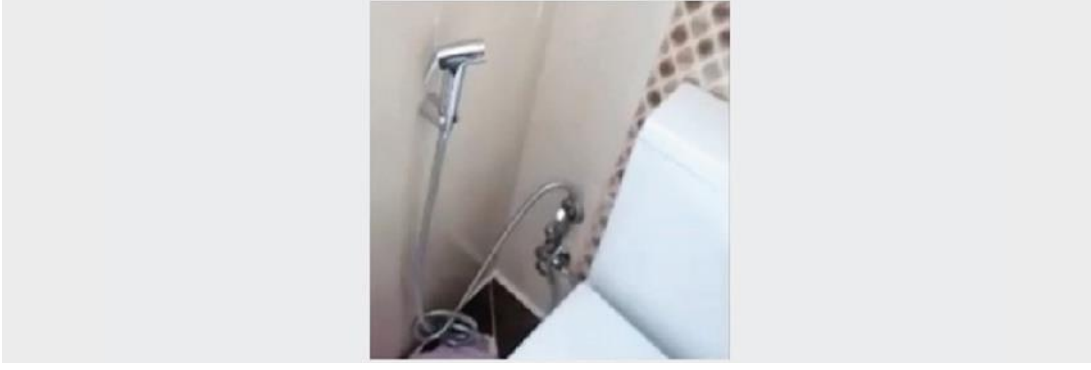


Şekil 3.3 : Salon yerleşimi ve haremlik selamlık panel (Görsel: GEH ile yapılan görüşmeden edinilmiştir, 2021).



Şekil 3.4 : Tek kanadı açılan çift kanatlı kapı (Görsel: GEH ile yapılan görüşmeden edinilmiştir, 2021).

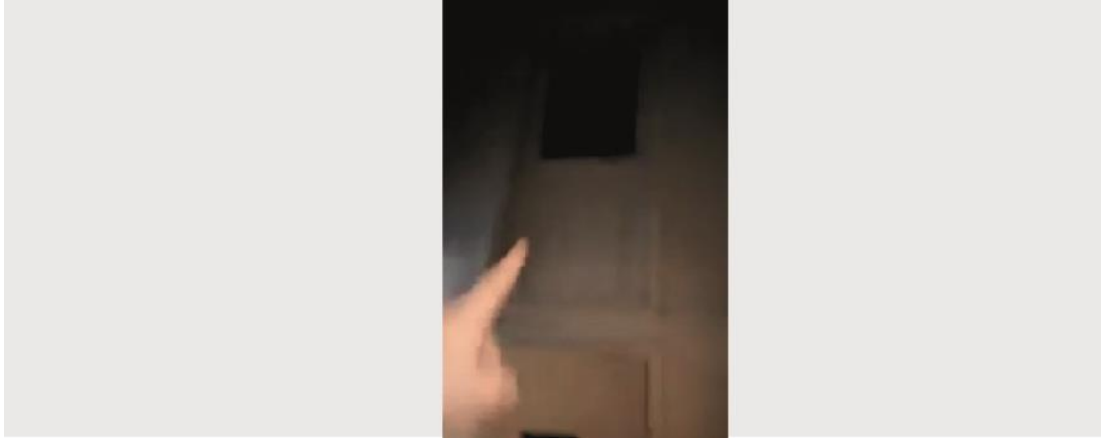
Türkiye ve Suriye’deki evlerde kullanım farkı bulunan diğer bir mekan da banyo ve tuvaletlerdir. Sultanbeyli çalışmasında katılımcılar dini inanışlarına bağlı olarak abdest almak için yaşadıkları evlerde banyo ve tuvaletlerin ayrı mekanlarda kurgulanmış olmasını ve “arabi tuvalet” olarak adlandırdıkları tuvaleti kullanmayı tercih ettikleri belirtilmiştir (Cordan ve Özcan Aktan, 2022; Özcan Aktan, 2019). Ayrıca tuvaletlerde taharet musluğu yerine duş başlıklı taharet musluğu tercih sebebidir (Şekil 3.5), (GEH ile yapılan görüşme, 2021).



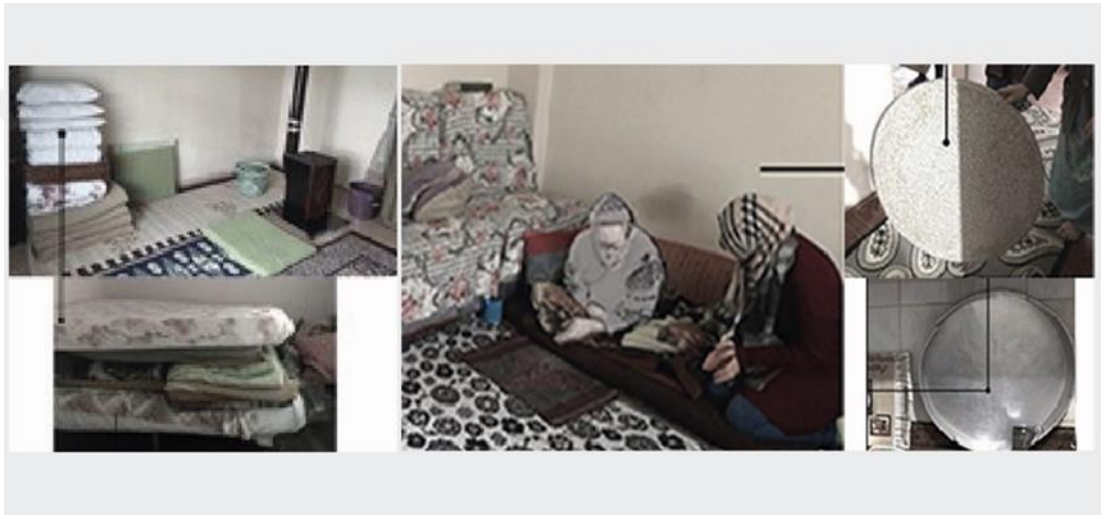
Şekil 3.5 : Duş başlıklı taharet musluğu (Görsel: GEH ile yapılan görüşmeden edinilmiştir, 2021).

Türkiye’deki Suriyeli aileler, genellikle kalabalık bir yaşam sürdürdüklerinden dolayı, konut iç mekanlarına depolama alanlarını arttırmaya yönelik müdahalelerde bulunmuşlardır (Cordan ve Özcan Aktan, 2022; Özcan Aktan, 2019). Suriye kültürüne özgü bir kiler/depo alanı olan “seife¹⁹”de (Şekil 3.6) eksikliği hissedilen bir mekandır (Cordan ve Özcan Aktan, 2022; Özcan Aktan, 2019). Sultanbeyli çalışmasında katılımcılarla yapılan görüşmelerde, Suriye’deki evlerinde depo olarak kullandıkları “seife” adlı bir alana ihtiyaç duydukları belirtilmiştir. Elbeyi çalışmasında ise kalabalık ailelerin yaşadığı konteyner evlerde, kişilerin kendi imkanları ile oluşturdukları kanca, raf, ip, askılık ve dikey strüktürel elemanlar ile uygun olabilecek her yeri hatta iki konteyner ev arasındaki dış mekan boşluklarını bile depolamaya dönüştürdükleri tespit edilmiştir (Macit, 2017). Odaların, gece ve gündüz farklı işlevleri karşılamak üzere kullanımı, hem kültürel hem de kalabalık yaşamdan kaynaklı bir durumdur. Bu sebeple, yerde oturma/yatma ve yemek yeme alışkanlığı sebebiyle yer minderi/yatağı (Şekil 3.7) kullanımı özellikle kırsal kesimden gelen Suriyeliler arasında yaygındır (Haliloğlu Kahraman, 2022; Cordan ve Özcan Aktan, 2022; Özcan Aktan, 2019; Macit, 2017). Yerde oturmak, yatmak ve yemek yemek kentli orta-üst sınıfta yaygın değildir (GEH ile yapılan görüşme, 2021).

¹⁹ Seife, Suriye’de özellikle geleneksel konutlarda yer alan ve mutfak ya da banyo mahali üzerinde merdivenle ulaşılan bir konumda yer almaktadır.



Şekil 3.6 : Seife (Görsel: GEH ile yapılan görüşmeden edinilmiştir, 2021).



Şekil 3.7 : Yer minderi, yer sofrası ve yatakların gündüzleri istiflenerek kaldırılması (Özcan Aktan, 2019).

3.3.1.2 Konut iç mekan uygulamaları

Türkiye’de yaşayan Suriyeliler, iç mekana yönelik olarak mobilya yerleşimi, kullandıkları dekoratif eşya ve aksesuarlar ile de kültürleri, kendileri ve yaşam alışkanlıkları hakkında bilgi vermektedirler.

Suriyeliler için yer zemininin, özellikle kış aylarında, tümüyle halı ile kaplanması yaygın bir kullanımken (Cordan ve Özcan Aktan, 2022; Haliloğlu Kahraman, 2022; Özcan Aktan, 2019), yazın her odanın su ile yıkanabilmesi adına odalarda yer süzgeci bulunması ve zeminin doğal taş veya seramik ile kaplanması yaygındır (Cordan ve Özcan Aktan, 2022; Özcan Aktan, 2019). Türkiye’deki evlerde zeminin genellikle ahşap olması ve odalarsa süzgeç bulunmaması için yadırganmıştır (Cordan ve Özcan Aktan, 2022; Haliloğlu Kahraman, 2022; Özcan Aktan, 2019).

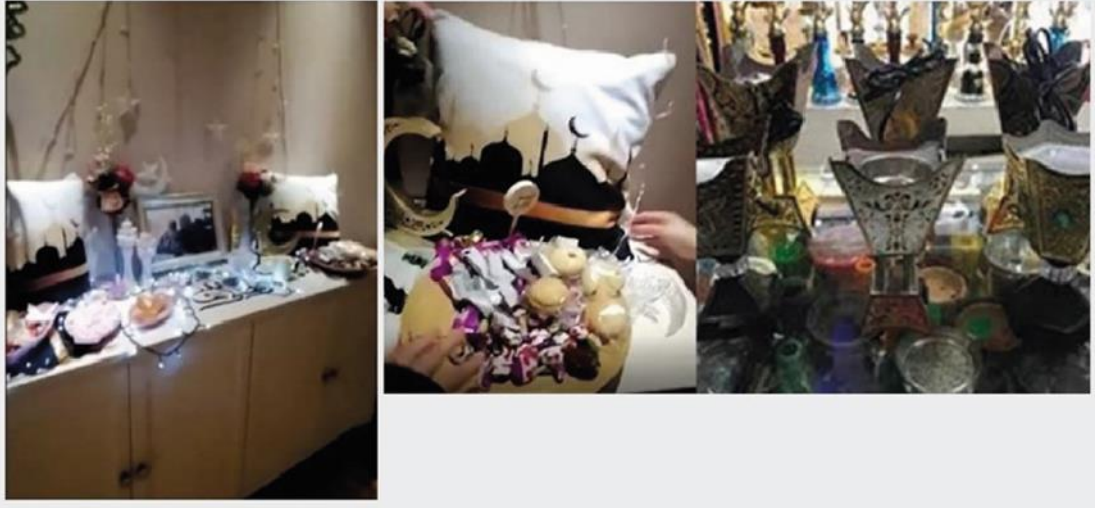
Suriyeliler için mobilya önemli bir statü göstergesi olarak ev iç mekanında önemlidir. Mobilyalarda²⁰ masif ahşap ve klasik mobilyalar tercih edilmektedir (Cordan ve Özcan Aktan, 2022; Özcan Aktan, 2019). Suriye geleneksel kültüründe önemli bir yer tutan yerde oturma/yatma, yemek yeme alışkanlığına dayalı kullanım biçimi (Cordan ve Özcan Aktan, 2022; Özcan Aktan, 2019) ise kent kültüründe yaygın değildir (GEH ile yapılan görüşme, 2021).

Suriye'deki evlerde dekoratif ve dinsel objelerin, süs eşyalarının ve Televizyonun yer aldığı vitrinler ve/veya TV üniteleri yaygındır (Şekil 3.8 a, b, c, d), (GEH ile yapılan görüşme, 2021). Suriye evlerinde kullanımı yaygın olan bir diğer salon mobilyası, üzerinde süs eşyalarının ve güzel koku vermeye yarayan buhurdanlıkların sergilendiği, konsollardır (Şekil 3.9), (GEH ile yapılan görüşme, 2021). Bir diğer yaygın dekorasyon ögesi ise üzerinde misafirler için şeker tabağı bulunan aynalı giriş konsolları ve sedef kakma mobilyalardır (Şekil 3.10), (GEH ile yapılan görüşme, 2021). Sultanbeyli, Ankara Önderli mahallesi ve Elbeyi kampı çalışmalarında, bu mobilyalara rastlanmamıştır.



Şekil 3.8 : TV Ünitesi (a: Özcan Aktan, 2019), (b: Macit,2017), (c: GEH ile yapılan görüşme, 2021), (d: Şam'da GEH'nin kendi evi, GEH ile yapılan görüşme, 2021).

²⁰ Sultanbeyli çalışmasında mobilyaların çoğunun ikinci el olduğu ve yardımlar ile edinildiği bilgisi paylaşılmıştır (Cordan ve Özcan Aktan, 2022; GEH ile yapılan görüşme, 2021; Özcan Aktan, 2019).



Şekil 3.9 : Üzerinde dekoratif süs eşyalarının yer aldığı konsol (GEH ile yapılan görüşme, 2021).



Şekil 3.10 : Aynalı giriş konsolu ve sedef kakma mobilyalar (GEH ile yapılan görüşme, 2021).

Türkiye’deki Suriyeliler ile ilgili çalışmalardan elde edilen veriler ışığında, Suriyelilerin konut kullanımına ilişkin bulgular, Çizelge 3.2’ de listelenmiştir.²¹

²¹ Bu tablo, konut kullanımına yönelik temel ihtiyaçlara ilişkin bir liste sunmak için hazırlanmıştır.

Çizelge 3.2 : Suriyelilerin Türkiye’deki konut kullanımı.

Giriş/Antre	
Plan	1. Evin giriş kapısı ve ev içindeki tüm odaların içine açıldığı bir iç avlu 2. Koridor veya iç avludan bir kapı ile ayrılan antre
Malzeme	1.Zemin: Doğal taş/ Seramik 2.Duvar: Beyaz badana
Mobilya ve Dekoratif Öğeler	1.Konsol -Ayna -Dantel örtü -Sedef Kakma -Koyu Ahşap -Şeker Tabacı 2.Vestiyer Dolabı (Ayakkabılık ve Depolama Çözümlü Dolap) - Askı - Aynalı Kapı - Koyu Ahşap 3.Halı/Yolluk -Geleneksel Desenli
Salon	
Plan	1.Girişe yakın selamlık salonu 2.Aile oturma odası olarak da kullanılan haremlik salonu 3.Özel günler için misafir salonu
Malzeme	1.Zemin: Doğal taş/ Seramik 2.Duvar: Beyaz badana
Mobilya ve Dekoratif Öğeler	1.Koltuklar - Depolama fonksiyonu bulunan - Kahve tonları - Renkli desenli 4.Sergileme Konsolu - Ayna - Dantel örtü - Işıklar - Süs eşyaları -Aile fotoğrafları 2.Minder - Fonksiyonel depolanabilir - Kahve tonları - Renkli desenli 5.Kahve Sehpaları - Koyu Ahşap 6.Halı - Geleneksel desenli - Tüm zemini kaplayacak 3.Tv Ünitesi - Kitaplık - Depolama rafları - Dantel örtü 7.Perde - Beyaz tül ve fon 8.Yemek Masası - Yer Sofrası - Yemek Masası
Ebeveyn Odası	
Plan	1.Mahremiyeti sağlamak için girişten uzak ve konutların yan ya da arka cephelerinde konumlanmış
Malzeme	1.Zemin: Doğal taş/ Seramik 2.Duvar: Beyaz badana
Mobilya ve Dekoratif Öğeler	1.Yatak - Çift kişilik -Bazalı 2.Makyaj Masası -Koyu Ahşap -Ayna - Dantel Örtü - Kişisel bakım eşyaları sergileme 3.Dolap - Depolama alanı çok odanın kullanıcıları dışında genel depolamaya da yardımcı -Koyu Ahşap 4.Perde -Beyaz Tül ve Fon 5.Halı - Geleneksel desenli - Tüm zemini kaplayacak
Mutfak	
Plan	1. Ayrı bir oda olmalı salon mutfak birleşik tercih edilmiyor
Malzeme	1.Zemin: Doğal taş/ Seramik 2.Duvar: Beyaz badana
Mobilya ve Dekoratif Öğeler	1.Tezgah üstü ve altı dolaplar - Tüm mutfak gereçlerini depolayabilecek büyüklükte 3.Beyaz Eşya
Banyo	
Plan	1.Duş alanı ve tuvalet ayrı olmalı 2.Tuvalet kibleye bakmamalı
Malzeme	1.Zemin: Seramik 2.Duvar: Seramik
Mobilya ve Dekoratif Öğeler	1.Klozet 2.Alaturka Tuvalet 3.Lavabo 4.Duşakabin 5.Kuvet 6.Duşlu taharet mushuğu
Çocuk Odası	
Plan	1.Kız çocuk ve erkek çocukların ayrı odalarda olması tercih edilir
Malzeme	1.Zemin: Doğal taş/ Seramik 2.Duvar: Beyaz badana
Mobilya ve Dekoratif Öğeler	1.Yatak - Yer yatağı -Karyola 2.Dolap - Her çocuk için giysi depolama alanı 4.Kitaplık - Her çocuk için okul eşyalarını depolama alanı 3.Çalışma Masası - Her çocuk için çalışma alanı
Balkon-Bahçe	
Plan	1.Dışarıdan gözükmeyecek şekil de iç avlu 2.Kapalı balkon
Malzeme	1.Zemin: Doğal taş/ Seramik 2.Duvar: Beyaz badana
Mobilya ve Dekoratif Öğeler	1.Çamaşır İpi 2.Dolap 3.Yer Minderi

4. THE SİMS 4 OYUNUNDA TÜRKİYE’DE YAŞAYAN SURİYELİLER İÇİN NESNE PAKETİ GELİŞTİRİLMESİ

Bu bölümde, tez çalışmasının uygulama bölümünü oluşturan ve The Sims 4’te geliştirilen nesne paketine ilişkin çalışmalar yer almaktadır.

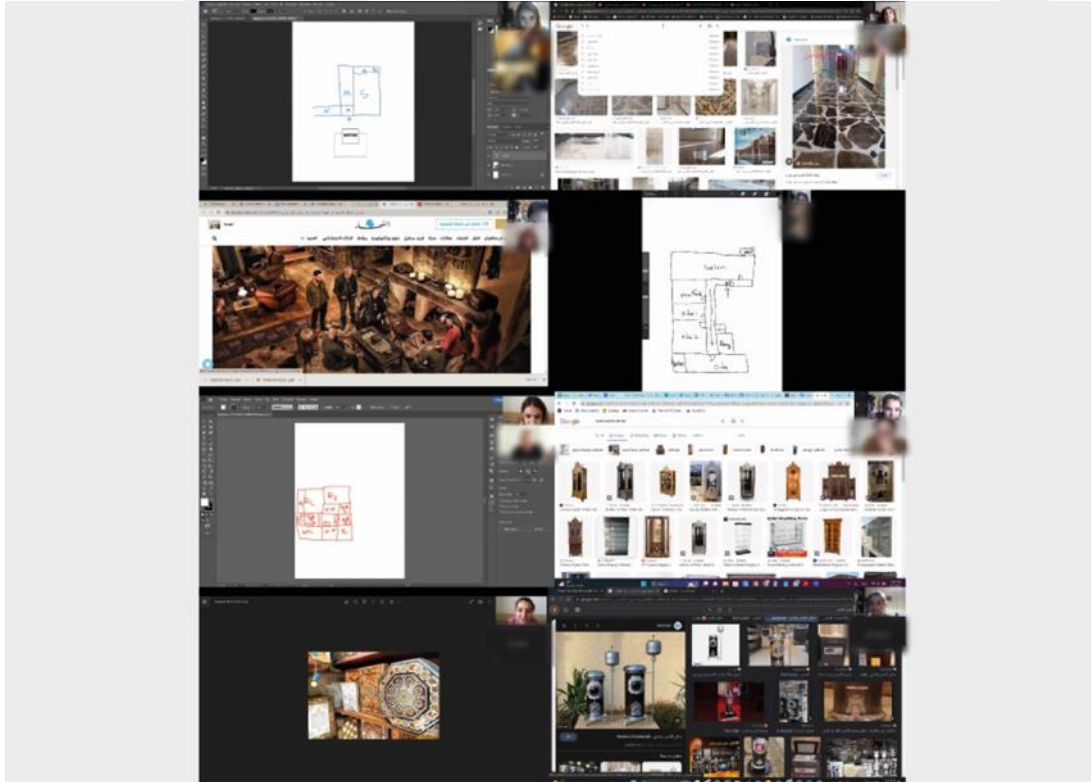
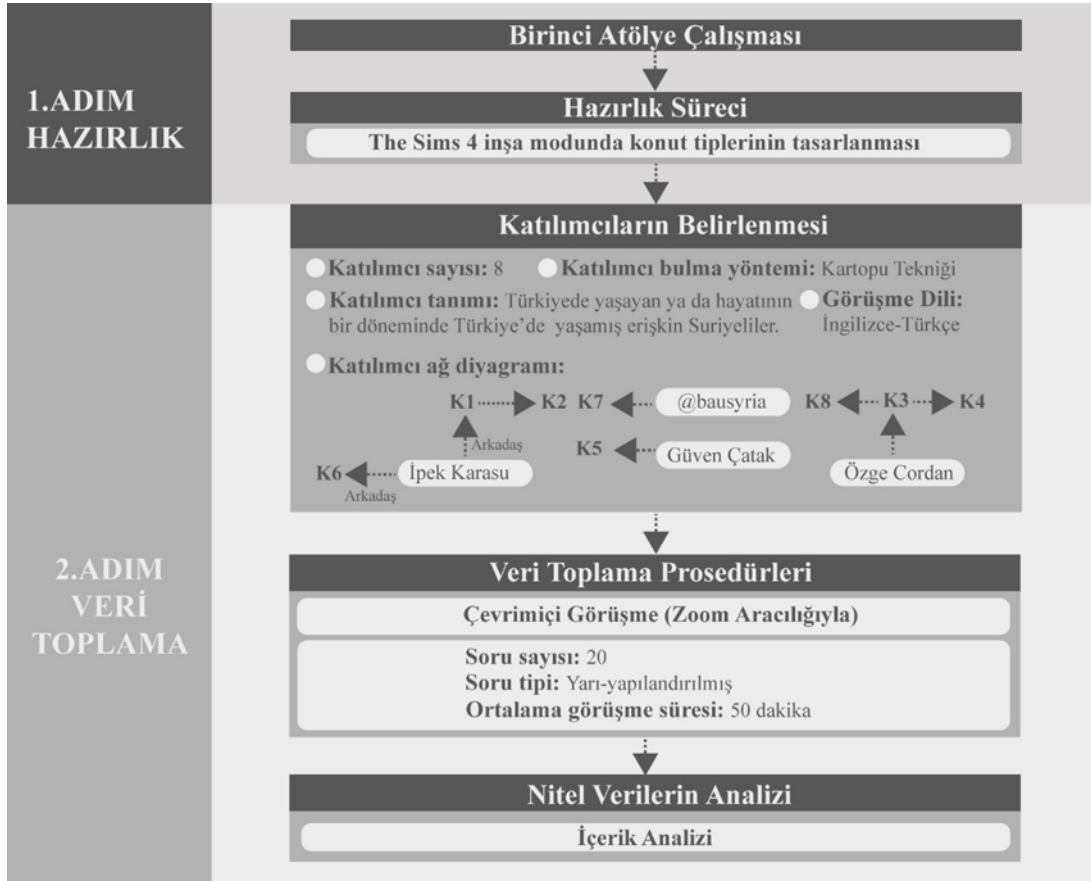
4.1 Birinci Atölye Çalışması

The Sims 4’te nesne paketi geliştirmek için gerçekleştirilen birinci atölye çalışması, İstanbul’da yaşayan ya da hayatının bir döneminde İstanbul’da yaşamış sekiz erişkin Suriyelinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Katılımcılara, kartopu tekniği ile tez yazarı ve danışmanın bağlantıları, üniversite öğrencileri ve Bahçeşehir Üniversitesi Suriyeli Topluluğu instagram hesabı “@bau.syria” aracılığı ile ulaşılmıştır.

Birinci atölye çalışması iki adımda gerçekleştirilmiştir. İlk ve hazırlık adımı, The Sims 4’ün inşa modu kullanılarak, üç farklı konut tipi tasarlanmıştır. İkinci adımda ise katılımcılar ile Zoom üzerinden çevrimiçi görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler, yaklaşık 1,5 ayda tamamlanmıştır. İngilizce ve Türkçe dillerinde gerçekleştirilen görüşmeler, yaklaşık 50 dakika sürmüştür ve bu zaman zarfında katılımcılara 20²² soru yöneltilmiştir. Böylece katılımcılara ilişkin demografik bilgiler elde edilmiş, katılımcıların The Sims oyununa aşinalıkları, Türkiye ve Suriye’de yaşadıkları konutlar ve yaşam biçimi hakkında bilgiler, Türkiye ve Suriye’deki konutların mekan organizasyonu ve kullanım açısından karşılaştırılması ve iç mekan dekorasyonuna yönelik tercihleri belirlenmiştir. Böylece, nesne paketinin içeriğinin oluşturulması, önerilerin geliştirilmesi ve ihtiyaç ve isteklerin belirlenmesi için veri toplanmıştır. Birinci atölye çalışmasına yönelik akış şeması Çizelge 4.1’de, atölye çalışmasına yönelik görseller ise Şekil 4.1’de yer almaktadır.

²² Görüşmelerde katılımcılara, “The Sims 4’te geliştirilecek ve kültürünüzü yansıtacak bir nesne paketine, hangi nesneleri eklemek isterdiniz?” şeklinde bir soru daha sorulmuştur. Ancak bu soru, katılımcıların bir kısmının bu soruyu cevaplayacak kadar The Sims 4’e aşina olmaması sebebiyle yanıtlanmadığından, göz ardı edilmiş ve değerlendirmeye katılmamıştır.

Çizelge 4.1 : Birinci atölye çalışması akış şeması.



Şekil 4.1: Birinci atölye çalışmasına ilişkin görseller.

4.1.1 Hazırlık çalışması: The Sims 4 inşa modunda konut tiplerinin tasarlanması

Atölye çalışmasının ilk adımını oluşturan hazırlık çalışmasında, The Sims 4'ün inşa modu kullanılarak, apartman daireleri ve müstakil evlerden oluşan üç farklı konut tipi tasarlanmıştır.

Tasarlanan ilk konut tipi, evrensel nitelikteki kullanıcılara hitap eden, üç katlı bir apartmandır. Apartman binasının her katında; bahçe, ara kat ve üst kat olmak üzere farklı daireler tasarlanmıştır. Bahçe katı, iki yatak odalı, Amerikan mutfak ve bir salondan oluşan bir dairedir. Ara kat, literatür çalışmasına dayanılarak oluşturulan ve Suriye'deki çağdaş konutlardan ilham alınarak tasarlanan 3 yatak odalı, 2 salonlu ve bir iç avlu ve balkonu olan bir dairedir. Üst kat ise Türkiye'deki evlerde sıklıkla görülen, 3 yatak odalı, 1 salon, 1 mutfak ve balkondan oluşan bir dairedir (Şekil 4.2).



Şekil 4.2: Apartman tipi konut.

Tasarlanan ikinci konut tipi, literatürden elde edilen bilgiler ışığında geleneksel Suriye evinden ilham alınarak tasarlanmıştır. Üstü açık geniş bir iç avluya sahip bu müstakil konutun ilk katında salon, misafir odası, mutfak ve banyo mekanları yer almaktadır. İkinci katta ise yatak odaları bulunmaktadır. (Şekil 4.3).



Şekil 4.3: Geleneksel Suriye evi tipi konut.

Tasarlanan üçüncü ve son konut tipi ise The Sims 4’teki muadillerini anımsatan Batılı yaşam tarzına uygun tek katlı müstakil bir evdir. Bu ev, 3 oda, 1 salon, 1 mutfak ve 1 banyodan oluşmaktadır (Şekil 4.4).



Şekil 4.4: Batı tarzı müstakil ev tipi konut.

4.1.2 The Sims 4'te tasarlanan konut tiplerinin katılımcılara tanıtılması ve elde edilen verilerin analizi ve değerlendirilmesi

Çalışma kapsamında tasarlanan konutlar, atölye çalışmasının ikinci adımında ve zoom ortamında katılımcılara tanıtılmış ve hangi konut tipini seçtikleri belirtmeleri istenmiştir. Ayrıca tüm katılımcılara, seçilen konut tipinden bağımsız olarak, apartman tipi konutta üç daire arasından hangi daireyi seçtikleri de sorulmuştur. Bu sorunun sorulma sebebi, katılımcıların büyük bir kısmının hem Türkiye’de hem de Suriye’de apartman tipi konutlarda yaşamasının, konut tercihlerini etkileyip etkilemediğini açığa çıkartmaktır. Katılımcıların konut tipine ilişkin tercihleri, Çizelge 4.2’de ve apartman tipi içerisindeki daire tercihleri Çizelge 4.3’de yer almaktadır.

Çizelge 4.2 : Tasarlanan konutlara ilişkin katılımcı tercihleri.

Konut Tipleri	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
Modern Apartman						●		●
Geleneksel Suriye Evi				●				
Batı Tipi Müstakil Ev	●	●	●		●		●	

Çizelge 4.3 : Tasarlanan modern apartman dairelerine ilişkin katılımcı tercihleri.

Modern Apartman Konutu İçindeki Daire Tipleri								
Bahçe Katı	●					●		
Ara Kat		●	●	●	●			
Bahçe Katı							●	●

Atölye çalışmasına katılan katılımcıların beşi, Batı tarzı müstakil konutu tercih etmişlerdir. Bu konutu tercih etme sebeplerine ilişkin olarak katılımcı 1: “Pratik, estetik, plan yerleşimi basit ve mantıklı ayrıca ön taraftaki yükseltilmiş verandayı kullanmak keyifli” derken, katılımcı 2: “Kendi yaşam tarzıma uygun” cevabını vermiştir. Katılımcı 3 ise “Büyük ve ferah olduğu için kendimi bu ev içerisinde daha özgür hissedirim” demiştir. Katılımcı 5 “Biraz büyük ve kullanışsız olduğunu düşündüm ama yine de üçü içinden bana en uygun olan ev bu!” şeklinde görüşlerini ifade ederken, katılımcı 7: “Daha önce hiç böyle bir evde yaşamadım nasıl olduğunu merak ediyorum. Ayrıca yanda ya da üst katta hiç komşu olmaması ve bahçesi olması da bir avantaj” şeklinde yorum yapmıştır. Bu konut tipinin tercih edilmesinde, The Sims 4 oyunundaki muadillerine benzerliğin etkili olduğu söylenebilir.

Katılımcıların ikisi ise apartman tipini tercih etmiştir. Katılımcılar, bu konutun kültürel değerlerine ve yaşam biçimine uygun olduğunu ve kişisel ve aile mahremiyetini sağladığı belirtmişlerdir. Ayrıca katılımcılar, bir oyun ortamında seçim yapıyor

olmalarına rağmen, “kolay temizlik, mahremiyet, yaşam alışkanlığına uygunluk” gibi gerçek hayata dair ölçütlere göre tercih yapmıştır. Bu durum kişilerin The Sims 4 evrenindeki deneyimlerinin ve tercihlerinin, gerçek hayattaki yaşamlarına ve tercihlerine yakın olabileceği düşündürmektedir. Ayrıca tüm katılımcılara, seçilen konut tipinden bağımsız olarak, apartman tipi konutta üç daire tipi arasından hangi daireyi seçtikleri de sorulmuştur. Dört katılımcının tercih ettiği apartman dairesi, ara kat dairesidir. Bu seçimin sebeplerine ilişkin olarak katılımcı 2 ve katılımcı 4 “En konforlu olan daire burası” cevabını verirken, katılımcı 3: “Bu dairenin Amerikan mutfaklı olmasını isterdim” demiştir. Katılımcı 5 ise “Herkesin özel alanı var. Evde misafir olduğunda, çok gürültü olduğunda odana çekilebilirsin, balkona çıkabilirsin ayrıca bir arada vakit geçirmek için de güzel alanları var” diyerek evin beğendiği yönlerine dikkat çekmiştir. Diğer iki daireden biri olan bahçe katı daire ile en üst katta yer alan daire ise eşit oranda ve ikişer katılımcı tarafından tercih edilmiştir. Bahçe katı daire tercihi için katılımcı 1: “Kendi özel açık alanı olduğu için tercihim bu!” derken katılımcı 6: “Bahçe ve balkon gibi bir villanın tüm olanaklarına sahip, aynı zamanda da kolayca toplanıp temizlenecek kadar küçük. Ayrıca odaların şekli de kullanışlı görünüyor” şeklinde yorum yapmıştır. En üst kat daire tercihi için katılımcı 7: “Üstte komşu olmaması ve yüksek kattan görülen güzel manzara avantaj, ayrıca oda sayısı az olduğu için bakımı kolay” derken, katılımcı 8: “Bu ev Suriye, Türkiye ve Belçika’da yaşadığım evlerin tümünün bir kombinasyonu gibi! Ev geniş, terasları ile uzun koridorları var ve odalar da birbirinden ayrı ve geniş. Tüm bunlar tercih sebebim” diyerek alışık olduğu bir konut tipini tercih ettiğini belirtmiştir. Bu anlamda, katılımcıların Batı tarzı müstakil konutta olduğu gibi apartman dairesi seçiminde de gerçek hayattaki tercihlerini yansıttıkları söylenebilir. Ayrıca, apartman tipi konutta en çok tercih edilen ara kat daire, Suriye’deki özellikle de Şam’daki apartman dairelerinden ilham alınarak tasarlanmıştır. Bu anlamda katılımcıların bu üç daire içinden kendi ülkelerinde alışkın oldukları konut tipine en yakın olanı seçtikleri söylenebilir.

En az tercih edilen konut tipi ise bir katılımcı ile geleneksel Suriye evi olmuştur. Katılımcıların bu eve ilişkin genel yorumları, bu evlerin artık Suriyelilerin yaşam tarzına uygun olmadığıdır. Katılımcı 1 buna ilişkin olarak şöyle demiştir: “Geleneksel Suriye evlerinde artık kimse yaşamıyor. Hemen hemen hepsi otel ya da restoran. Artık geleneksel Suriye evlerini bir konut tipolojisi olarak değerlendirmek doğru değil”

derken, katılımcı 5 ise “Bir ay kalmak isterim ama sürekli yaşamak istemem çünkü kullanışlı değil ve açık havada çok alanı olduğu için temizliği çok zor ve haşere ciddi bir problem” demiştir. Geleneksel Suriye evini seçen tek katılımcı olan katılımcı 4 ise “Açık, yarı açık ve kapalı mekân çeşitliliği ile tasarımı çok özenli ve geniş iç avludaki orta bahçe hem geniş ve ferah hem de mahremiyeti koruyor” diyerek bu evin kendi yaşam tarzına uyduğunu belirtmiştir. The Sims 4 evreninde tasarlanmış olan geleneksel Suriye evine ilişkin bir önemli husus ise katılımcıların hemen hemen hepsinin bu evin geleneksel Suriye Evi’ne genel hatları ile benzer olduğunu belirtmeleridir. Tasarımın geliştirilmesi adına, katılımcılar çeşitli önerilerde bulunmuştur. Katılımcı 1: “Cepheler bu kadar desenli ve hareketli değil. İç avlu bir bahçe görevi görür bu yüzden daha geniş ve üstü daha açık olmalıdır ve içinde ağaçlar, bitkiler ve bir süs havuzu muhakkak olmalıdır” derken, katılımcı 2 “Bu evlerde asla dış cephede pencere olmaz hep iç cephelerde olur ve kafes pencere pek kullanılmaz. Bu özelliği bu evi tercih etmemdeki en büyük faktörlerden biridir. Giriş kapıları küçük ve gösterişsiz olur. Duvar ve camlarda sarmaşıklar kullanılır ve iç avluda da limon ağacı ve yasemin çiçeği yaygındır” demiştir. Katılımcı 4 ise bu evlerin plan yerleşimlerine ilişkin detaylı bir açıklama yaparak “Aslında genel hatları ile doğru fakat birkaç değişikliğe ihtiyacı var. Örneğin evin giriş kapısını arka yandan arka ortaya taşımalsın ve çok klasik bir Suriye evi mahali olan hemen girişteki kemerli oturma alanından salon ve oturma odalarına giriş olmalı, yukarı kata çıkan merdivenlerin de üstü açık olmalı” demiştir. Katılımcı 6 ise bu tasarım için oyun içerisindeki bir eklentinin kullanılmış olabileceği düşündüğünü belirtmiştir.²³ Aynı katılımcı, oyunlarda Arap kültürünü yansıtmaya çalışan eklentiler için “Her zaman klişe bir abartıya kaçarak Alaattin masalından fırlamış gibi mekanlar tasarlıyorlar”²⁴ diyerek Şekil 4.5a, Şekil 4.5b, Şekil 4.5c ve Şekil 4.5d deki oyun örneklerini göstermiştir. Bu örneklerle ek olarak “Modern Arap konutları artık böyle görünmüyor”

²³ Bu konutun tasarlanmasındaki çoğu öge, Fas-Arap coğrafyasından ilham alan “Courtyard Oasis” paketine aittir.

²⁴ Katılımcılar geleneksel Suriye evine dair bilgi vermeye çok istekli olmakla birlikte ülkelerindeki yaşamın dünyaya doğru bir şekilde yansıtılmadığını düşünmektedirler. Katılımcı 5, Dünyada Arap coğrafyası denince akla gelen bir imaj olduğunu ve bu imajın Arap coğrafyasındaki modern kentsel dönüşümü gözden kaçırdığını belirtmiştir. Bu durum, belirli kültürden olmayan ya da o kültürü iyi araştırmamış kişiler tarafından üretilen dijital oyunlarında içinde olduğu yaratıcı içeriklerin, yerel insanlar tarafından karikatürize bulunmasına sebep olmaktadır.

diye ekleyerek hayatının bir döneminde kendisinin de yaşadığı Suudi Arabistan’ın tipik bir çöl şehri olan “Al Kharid” bölgesinden konut örneklerini, tez yazarına göstermiştir (Şekil 4.6a, 4.6b).



Şekil 4.5: a. Runescape adlı oyundan bir kesit b. Runescape adlı oyundan bir kesit. c. Counter Strike Global Offensive adlı oyundan bir kesit d. Counter Strike Global Offensive adlı oyundan bir kesit.



Şekil 4.6: a. Suudi Arabistan’ın “Al Kharid” bölgesinden bir konut örneği b. Suudi Arabistan’ın “Al Kharid” bölgesinden bir konut örneği.

Geleneksel Suriye evi katılımcıların en az tercih ettiği ev olmasına rağmen görüşmelerde üzerinde en çok konuşulan ev olmuştur. Katılımcılar, sunulan öneri üzerinden, geleneksel Suriye evinin nasıl olması gerektiğini, bu tarz evlerde yaşamamış olmalarına rağmen, uzun ve keyifli bir biçimde tez yazarına aktarmışlardır. Hatta bazı katılımcılar görüşmeler sonrasında geleneksel Suriye evlerine dair çeşitli materyaller paylaşmışlardır. Geleneksel Suriye Evine ilişkin doğru bir kanıya varmak için katılımcılar, Suriye’de çok ünlü bir televizyon dizisi olduğunu söyledikleri “ Bab Al Hara”²⁵ izlemesini tez yazarına önermişlerdir. Dizi, Osmanlı egemenliğindeki Suriye’yi anlattığı için geleneksel Suriye evlerinde çekilmiştir. Katılımcı 3 geleneksel Suriye evinin iç mekanını anlatabilmek için bu diziden bir sahneyi tez yazarına göstermiştir (Şekil 4.7).

²⁵ Dizi Batı Asya’nın büyük bir kısmının Batılı güçler tarafından sömürgeleştirildiği 1930’lar ve 1940’larda geçen ve Suriye’nin bağımsızlık mücadelesini anlatan bir dönem dizisidir.



Şekil 4.7: Bab Al Hara dizisinden bir sahne (Url-1).

4.1.3 Görüşme verilerinin analizi ve değerlendirilmesi

Çevrimiçi görüşmelerde, yarı yapılandırılmış sorulara verilen cevaplar, içerik analizi ile analiz edilmiştir. Ayrıca soru tipine bağlı olarak; katılımcılara ait demografik bilgiler ile Suriye’deki ve Türkiye’deki yaşam biçimine ilişkin veriler tablolastırılmıştır. Suriye’deki ev iç mekân uygulamalarına ilişkin görseller de (tavan, zemin, pencere, eşya, mobilya vb.), katılımcıların katkısıyla elde edilmiş ve tablolar halinde sunulmuştur.

Çalışmaya katılan katılımcılar, çoğunlukla 21–24 yaş aralığında kadın, tasarım disiplinlerinde öğrenci ve 5 seneden daha fazladır Türkiye’de ve İstanbul’da yaşayan kişilerden oluşmaktadır. Katılımcıların çoğu, Suriye’nin başkenti Şam’dan gelen ve daha önce The Sims oynamış kişilerdir. Bu bağlamda çalışmaya katılan Suriyeli profilini,²⁶ şehirli, yüksek eğitilmiş, orta-üst gelir seviyesine sahip ve Türkiye’de uzun yıllar yaşamış veya yaşamakta olan Suriyeliler oluşturmaktadır (Çizelge 4.4)

²⁶ Katılımcılar, Türkiye’deki Suriyeliler ile ilgili yapılmış çalışmaların (Haliloğlu Kahraman, 2022; Cordan ve Özcan Aktan, 2022; Macit, 2017; Özcan Aktan, 2019) odağındaki alt-orta gelir grubundaki Suriyelilerden farklı bir profil sergilemektedir.

Çizelge 4.4 : Katılımcılara dair demografik bilgiler ve katılımcıların The Sims oyununa aşinalıkları.

	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
Cinsiyet	Erkek	Kadın	Kadın	Kadın	Kadın	Erkek	Kadın	Kadın
Yaş	28	22	24	23	24	23	25	21
Eğitim	Lisans Mezunu	Lisans Öğrencisi	Lisans Öğrencisi	Lisans Öğrencisi	Yüksek Lisans Öğrencisi	Lisans Öğrencisi	Yüksek Lisans Öğrencisi	Lisans Öğrencisi
Meslek	Bilgisayar Mühendisi	Mimar	İç Mimar	Mimar	Oyun Yazarı	İşletme	Biyomedikal Mühendisi	İç Mimar
Şu an yaşadığı ülke	Türkiye	Türkiye	Türkiye	Türkiye	Türkiye	Türkiye	Türkiye	Belçika
Türkiye’de geçen süre	8	1	7	10	6	5	6	3
Türkiye’de yaşadığı şehir	İstanbul	İstanbul	İstanbul	İstanbul	İstanbul	İstanbul	İstanbul	Mersin
Suriye’de yaşadığı şehir	Şam	Şam	Halep	Şam	Şam	Şam	Şam	Halep
The Sims deneyimi	Var	Var	Yok	Yok	Var	Var	Var	Yok

Türkiye’deki konut deneyimine ilişkin olarak katılımcılara, Türkiye’de yaşadıkları konut tipi, evdeki oda sayısı, evde yaşayan kişi sayısı ve aile tipine dair sorular sorulmuştur. Elde edilen veriler Suriyeli katılımcıların hepsinin Türkiye’de apartman tipi konutlarda ve ağırlıklı olarak 3+1 tipindeki dairelerde yaşadığını göstermektedir. Katılımcıların çoğu çekirdek aileler içerisinde yaşamaktadır ve yaklaşık dört kişilik ailelere mensupturlar (Çizelge 4.5).

Çizelge 4.5 : Türkiye’deki konut deneyimi.

	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
Konut Tipi	Apartman	Apartman	Apartman	Apartman	Apartman	Apartman	Apartman	Apartman
Oda Sayısı	3+1	3+1	3+1	3+1	2+1	2+2	3+1	3+1
Kişi Sayısı	4	4	3	6	1	1	4	7
Aile Tipi	Çekirdek Aile	Çekirdek Aile	Çekirdek Aile	Çekirdek Aile	Yalnız	Yalnız	Çekirdek Aile	Çekirdek Aile

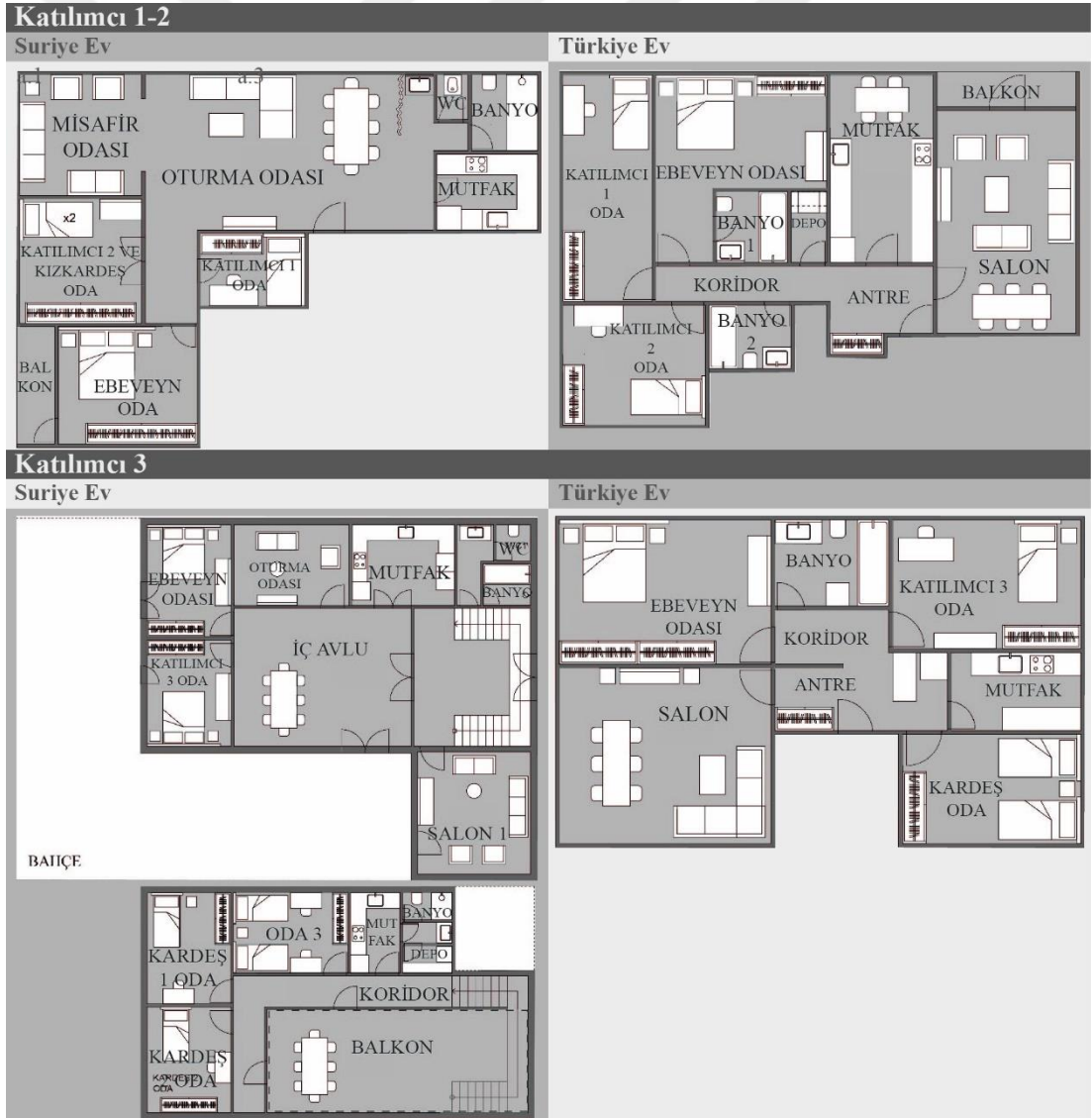
Suriye’deki konut deneyimine ilişkin olarak katılımcılara, Suriye’de yaşadıkları konut tipi, evdeki oda sayısı, evde yaşayan kişi sayısı ve aile tipine dair sorular sorulmuştur. Elde edilen veriler, katılımcıların büyük çoğunluğunun Suriye’de apartman tipi konutlarda, çoğunlukla 3+1 dairelerde ve 5–6 kişilik çekirdek aileler içerisinde yaşamlarını sürdürdüklerini göstermektedir (Çizelge 4.6).

Çizelge 4.6 : Suriye’deki konut deneyimi.

	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
Konut Tipi	Müstakil Ev	Müstakil Ev	Müstakil Ev	Apartman	Apartman	Apartman	Apartman	Apartman
Oda Sayısı	3+1	3+1	5+2	3+1	3+2	2+1	2+1	3+1
Kişi Sayısı	5	5	6	8	5	6	5	7
Aile Tipi	Çekirdek Aile	Çekirdek Aile	Çekirdek Aile	Çekirdek Aile	Çekirdek Aile	Ataerkek Aile	Çekirdek Aile	Çekirdek Aile

Katılımcıların, Suriye ve İstanbul/Türkiye’de yaşadıkları konutları mekan organizasyonu ve kullanım açısından karşılaştırmak için katılımcıların yönlendirmesi ile hem Suriye hem de Türkiye’deki evlerin plan şemaları tez yazarı tarafından görüşme esnasında çizilmiş ve görüşme boyunca evlerin genel özellikleri hakkında katılımcılar ile sohbet edilmiştir (Çizelge 4.7).

Çizelge 4.7 : Katılımcı 1–2 ve 3’ün Suriye ve İstanbul/Türkiye’de yaşadıkları konutların şematik planları.



Çizelge 4.7'nin devamı: Katılımcı 4,5 ve 6'nın Suriye ve İstanbul/Türkiye'de yaşadıkları konutların şematik planları.



Çizelge 4.7'nin devamı: Katılımcı 7 ve 8'in Suriye ve İstanbul/Türkiye'de yaşadıkları konutların şematik planları.



Türkiye'deki ve Suriye'deki konutların mekânsal organizasyonu ve mekan kullanımları karşılaştırıldığında şu sonuçlar açığa çıkmaktadır: Türkiye'deki evlerin tamamında, Suriye'deki evlerin ise bir kısmında girişte antre bulunmaktadır. Suriye'de evlerin büyük bölümünde yatak odalarına salondan geçiş yapılmaktadır. Bu anlamda, salon diğer oda kapılarının açıldığı bir orta mekandır. Bu plan yerleşiminden katılımcıların bazıları memnun değildir. Bir katılımcı bunu şöyle ifade etmiştir: “Dışarıdan geldiğinde salona girmeden odana gitmen mümkün değil bu özellikle de misafir varken dışarıdan gelip odana giderken misafirlerin hepsiyle selamlaşmanı ve onlarla vakit geçirmeni gerektiriyor. Çok samimi bir ortam ama mahremiyeti azaltıyor.” Aynı katılımcının İstanbul/Türkiye'deki evinde böyle bir mekânsal kullanım söz konusu değildir.

Katılımcıların çoğu, Türkiye'deki evlerine göre Suriye'deki evlerinin daha geniş salonları olduğunu ve salonların, misafir ağırlama ve günlük yaşam alanı (oturma odası) olarak ayrıldığını belirtmişlerdir. Bu alanlar, bazen iki ayrı oda şeklinde bazense büyük bir salonun mobilya, paravan, akordeon kapı, perde vb. ile bölünmesi şeklinde

kullanılmaktadır. Katılımcı 2 bunu şöyle açıklamıştır: “Misafir için olan alan ile günlük kullandığımız alan arasında bir akordeon kapı vardı.” Bu alışkanlık, Türkiye’deki evlerin Suriye’deki evlere göre küçük olması ve yaşam biçimlerinin hibritleşmesi sebebiyle devam ettirilememiştir: “Misafire kendi yaşadığımız hayattan fazla önem vermek benim için artık yanlış. Bu konuya dair fikrim Türkiye’de yaşadığım süre içinde değişti. İç mekana dair tercihlerim de batılı tarzda bir iç mekana kültürel küçük dokunuşlar yapmak şekline evrildi.” (Katılımcı 1).

Tüm katılımcıların hem Suriye’deki hem de İstanbul/Türkiye’deki evlerinde yemek masası bulunmakta ve yemek masada yenmektedir. Bir başka deyişle, geleneksel kültüre özgü yerde yemek-yeme alışkanlığı söz konusu değildir. Yemek masası, Türkiye’deki evlerde büyük oranda salonda konumlandırılmışken, Suriye’deki evlerde salon, antre ya da mutfaktır.

Yatak odalarına dair hem Türkiye hem de Suriye’deki en yaygın özellik, kız ve erkek çocukların odalarının ayrılmasıdır. Katılımcı 1 bu durumu şöyle ifade etmiştir: “Ben büyüdüğümde ailem kız kardeşlerim ile aynı odada kalmamın “sünnete” aykırı olduğunu düşünerek bana evin dış cephesine bitişik mdf’den yapılma bir oda inşa etti.” Bu anlamda katılımcıların ev içi mekan kullanımında, cinsiyete ve yaşa bağlı bir kullanımın söz konusudur (Çizelge 4.8).

Katılımcıların Suriye’deki evlerinin büyük bir kısmında, Türkiye’deki evlerin ise bazılarında alaturka/arabi tuvalet bulunmaktadır. Suriye’deki evlerde gözlenen ve Türkiye’deki evlerde görülmeyen bir diğer planlama kararı ise ıslak hacimlerin (banyo, wc ve mutfak) aynı alanda konumlandırılmasıdır. Katılımcılardan alınan bilgiye göre bunun nedeni, tesisatları aynı yerde toplamak ve maliyeti ve işçiliği azaltmaktır.

Katılımcıların bir kısmının Suriye’deki evlerinde olup Türkiye’deki evlerde göremedikleri bir başka mekan “seife”dir. Bu depolama alanı evdeki birçok eşyayı topladığı (yazın soba, kışın vantilatör, yaz konserve ve vs.) için kullanıcılar tarafından çok kullanışlı bulunmakta ve eksikliği hissedilmektedir: “Biz yiyecek kileri olarak kullanırdık annem yazdan bezelye alır ve ayıklayıp kış için buraya saklardı.” (Katılımcı 4), “Yazın ailem sobayı kaldırıp buraya koyardı kışında vantilatörleri buraya koyarlardı.” (Katılımcı 1). Katılımcıların Suriye’deki evlerinin tamamında Türkiye’deki evlerinin de büyük bir kısmında balkon bulunmaktadır. Katılımcıların

hiçbirinin İstanbul/Türkiye’de yaşadıkları evler bahçeli değilken, sadece bir katılımcının Suriye’deki evi bahçelidir. Katılımcıların, Suriye ve İstanbul/Türkiye’de yaşadıkları konutlara ilişkin karşılaştırmalı veriler, Çizelge 4.8’de yer almaktadır.

Çizelge 4.8 : Ev içindeki mekanlar ve mekânsal özellikleri

	K1-K2		K3		K4		K5		K6		K7		K8	
Antre	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY
Evde antre var.	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Evde yatak odasına geçişler salondan yapılmaktadır.		●				●				●				
Evin orta kısmında “iç avlu ” ismi verilen geniş antre ya da koridorlar bulunur ve günlük aktiviteler için kullanılır.				●				●				●		
Salon	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY
Evde salon geniştir.		●			●	●	●			●	●			●
Evde oturma odası ve misafir odası ayrıdır.				●				●						●
Aynı salon içerisinde günlük kullanım ve misafir alanı ayrıdır.		●										●		
Yemek Yeme Alanı	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY
Yemek masası salondadır.	●	●	●		●				●		●		●	●
Yemek masası antrededir.				●								●		
Yemek masası mutfakta.						●	●	●		●				
Yatak Odası	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY
Kız ve erkek çocuk odaları ayrı.	●	●	●	●	●	●	●	●			●	●	●	●
Evde herkesin ayrı odası var.	●			●							●			
Evde salonda uyuyan kişiler var.					●						●			
Mutfak-Banyo	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY
Evde arabi (alaturka) tuvalet vardır.		●			●	●				●	●	●	●	●
Evde ıslak hacimler (mutfak, banyo ve wc) aynı alanda konumlandırılmıştır.		●		●		●						●		
Seife	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY
Evlerde seife var.		●		●		●		●				●		
Balkon-Bahçe	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY	TR	SRY
Evde bahçe var.				●										
Evde balkon var	●	●		●	●	●		●	●	●	●	●	●	●
Evde balkon odanın içine alınmıştır.		●												

Görüşmelerde, katılımcılardan hem kendi evleri hem de Suriye’deki evlerde iç mekanların nasıl dekore edildiği ve kullanılan eşyalar, mobilyalar, dekoratif obje ve aksesuarlar hakkında, görüşme soruları aracılığı ile veri toplanmıştır. Çevrimiçi görüşmeler esnasında katılımcılar bir yandan evlerdeki iç mekan uygulamaları hakkında bilgi verirken bir yandan da Google’den ilgili görselleri bularak, tez yazarına temin etmişlerdir. Elde edilen veriler; ‘iç mekan öğeleri (tavan, pencere, döşeme, duvar)’, ‘ısıtma araçları ve vitrifiyeler’ ve ‘mobilya ve aksesuarlar’ olmak üzere üç ana kategori altında gruplandırılarak, analiz edilmiştir.

İç mekan öğeleri

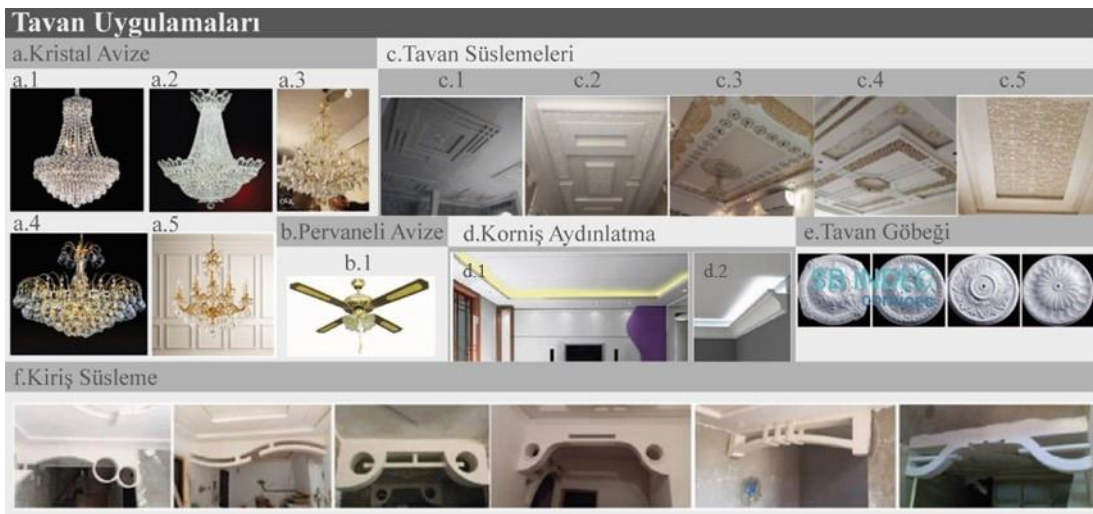
Suriye’deki evlerde iç mekanda tavan, pencere, döşeme ve duvar yüzeylerine yapılan uygulamalar önem arz etmektedir.

- Tavan uygulamaları

Suriye’deki evlerde tavanlara özel bir önem atfedilmektedir (Çizelge 4.9). Tavan ve kirişlerin süslenmesi, tavan konturlarının aydınlatılması ve aydınlatma elemanı olarak kristal avizelerin kullanımı yaygındır. Katılımcılar, hemen her evde kristal avize olduğunu ve büyük, parlak ve sallantılı olan avizelerin daha çok tercih edildiğini belirtmişlerdir. Özellikle katılımcı 3, Çizelge 4.9’de yer alan a.1 ve a.3’de görülen modeli göstererek “Bu modelden bütün evlerde vardı.” demiştir. Katılımcı 7 ise pervaneli avizelerin kullanımından bahsederek: “Bu avize bana hep Suriye’yi hatırlatıyor çünkü Türkiye’de hiç rastlamadım. Alttaki iplerden biri lambayı biri ise pervaneyi açmaya yarardı yazın sıcak günlerde çok kullanışlı oluyordu.” demiştir. Katılımcı 2 ise tavanların alçıdan bir korniş geçirilerek endirekt aydınlatılmasının yaygın bir uygulama olduğunu ifade etmiştir.

Ev iç mekanlarında, kirişlerin süslenmesi de dikkat çekicidir. Katılımcı 2 kirişlerde yer alan bu süslemeler için: “Suriye’de bu süslemeler hem güzel görüldüğü için hem de görsel ayırıcı olarak kullanılır. Özellikle büyük bir salon içerisinde misafir alanını ve günlük kullanım alanını görsel olarak ayırmak için iki mekân arasındaki kirişte bu uygulama sıkça görülür.” demiştir. Kiriş ve tavan süslemeleri, alçıdan yapılmaktadır. Tavanda aydınlatma elemanlarının takıldığı tavan göbeklerinin süslenmesi de yaygındır (Çizelge 4.9).

Çizelge 4.9 : Tavan uygulamaları. a.1 (Url-2). a.2 (Url-3). a.3 (Url-4). a.4 (Url-5). a.5 (Url-6). b.1 (Url-7). c.1 (Url-8). d.1 (Url-9). d.2 (Url-10). e. (Url-11). f. (Url-12)



- Zemin uygulamaları

Suriye iklimi, İstanbul ile karşılaştırıldığında sıcak bir iklim kuşağındadır. Bu sebeple, zemin çoğunlukla palledyen döşeme veya mermer (özellikle yeni lüks konutlarda) ile kaplanmakta ve sıklıkla su ile yıkanarak serinlik ve temizlik sağlanmaktadır (Çizelge 4.10). Katılımcılardan alınan cevaplara göre her odanın zemininde bir süzgeç bulunmaktadır: “Türkiye’de yerlerin ahşap olduğunu görünce çok şaşırmıştık. Suriye’de yerleri su dökerek yıkıyorduk, silerek temizlemeye çok zor alıştık. Zaten burada yerleri su ile yıkamak yerler taş olsa bile mümkün değil çünkü su çok pahalı Şam’da su ucuzdu.” (Katılımcı 4). “Suriye’de yerde ahşap kullanımı hiç yaygın değildi eğer yerlerin ahşap olduğu bir eve misafirlğe gidersek o insanların ve evlerinin çok Avrupai olduğunu düşündük!” (Katılımcı 1).

Ayrıca, taş zeminin üzerinin halı ile kaplanması da özellikle kış aylarında yaygındır. Katılımcı 5 kullanılan halı tipleri ile ilgili detaylı bilgi vererek şunları söylemiştir: “Suriye’de el dokuması İran halıları kullanılır ve çok yaygın olan iki tipi vardır. İlki ipek dokuma halıdır. Bu halılar gerçekten çok pahalıdır hatta yeni evli çiftlere altın yerine geçen bir düğün hediyesidir. Bu halılar genelde sadece misafir odasına serilir. Bir diğeri ise nispeten daha ucuz olan ve günlük kullanılan pamuk dokuma Tebriz halısıdır. Suriye yapımı halılar da var fakat bunlar çok canlı renklerde ve evlerde hiç görmedim. Eski evlerde olabilir belki!” (Çizelge 4.10).

Çizelge 4.10 : Zemin uygulamaları. a.1 (Url-13). a.2 (Url-14). b.1 (Url-15). c.1 (Url-16). d.1 (Url-17). d.2 (Url-18). e.1 (Url-19)

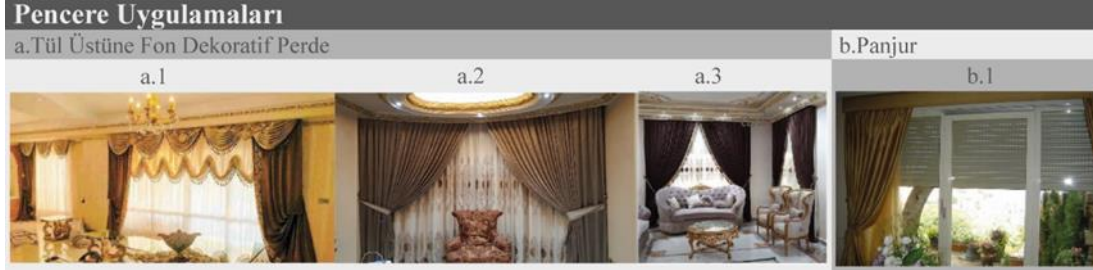


- Pencere uygulamaları

Pencerelerde, özellikle mahremiyet sağlamak ve statü göstergesi olarak, perde kullanımı yaygındır. Katılımcı 5 evlerdeki perde kullanımına ilişkin olarak şunları söylemiştir: “Evde perdeler hiçbir zaman düz olmaz. Tül perde üzeri fon perdeler hep dekorasyon öğesi olarak uzun, kat kat ve gösterişli olur.” Katılımcı 7 ise Suriye’de yaz ayları çok sıcak olduğu için pencerede panjur kullanımının yaygın olduğunu

belirtmiştir: “İstanbul’da evlerde hiç panjur görmedim. Çok kullanışlı bir şey burada da yaygın olsun isterdim. Suriye’de hemen hemen her evde vardır ve özellikle yazın kullanılır.” (Çizelge 4.11).

Çizelge 4.11 : Pencere uygulamaları. a.1 (Url-20). a.2 (Url-20). a.3 (Url-20). b.1 (Url-21)



- Duvar süsleri

Suriye’deki evlerde duvar yüzeyleri özellikle bir şeyler asmak için kullanılmaktadır. Katılımcı 2, hat sanatına ilişkin tabloların duvarlara asıldığını belirtirken, katılımcı 5 ise Google görsellerden bulduğu örneği göstererek şöyle demiştir: “Özellikle siyah parlak cam üzerine gümüş ya da altın rengi harflerle Kur’an-ı Kerim’den ayetlerin yazılı olduğu tablolar yaygındır”. Katılımcı 1 ise Arap kılıcı olarak tanımladığı bir kılıçtan söz ederek “Özellikle Şamlıların evlerinde bu kılıçtan bulunur ve sergilemek için duvara asarlar” demiştir (Çizelge 4.12).

Seramik karolardan oluşturulan ve yerel zanaatkarlar tarafından üretilen dekoratif panolar da duvar dekorasyonunda önem taşımaktadır. Katılımcı 4 bu karoların kullanımına yönelik olarak şu açıklamayı yapmıştır: “Aslında bu karolar duvarları kaplamak için üretilmiştir ama bir çerçeve içine konup duvarlara da asılmaktadır. Bizim Suriye’deki evimizde bu şekilde çerçeve içinde sergilenen karolar vardı.” Aynı kullanıcı ahşap duvar rafı örneklerini göstermiştir ve bu rafların özellikle eski zamanlarda aydınlatma için kandil koymaya yaradığını şimdi ise sadece dekoratif öğe olarak kullanıldığını yani işlevsel niteliğini kaybettiğini ifade etmiştir (Çizelge 4.12).

Katılımcıların bahsettiği bir diğer duvar süsü, duvar saatleridir. Katılımcı 2 duvar saatlerine ilişkin bir modern bir de antika örnek göstererek “Suriye evlerinde muhakkak duvarda saat olur. Şu an daha çok modern versiyonları kullanılıyor ama antikalar da var ancak antika saatler artık çok pahalı.” demiştir. Aslen Suriyeli olan fakat çocukluğu boyunca Suudi Arabistan’da yaşamış olan katılımcı 6 ise her yaz tatilinde geldiği anneanne ve dedesinin evinden sadece iki duvar süsü hatırlamaktadır. Bunlar Winston sigarası yazılı bir duvar saati ve duvarda asılı tahnit bir kartaldır: “Ben

o evde kaldığım zamanlar çocuktum evdeki eşyalara ilgim yoktu fakat Winston saati ve duvardaki doldurulmuş kartalı çok net hatırlıyorum.” (Katılımcı 6), (Çizelge 4.12).

Çizelge 4.12 : Duvar süsleri. a.1 (Url-22). a.2 (Url-23). b.1(Url-24). c.1 (Url-25). d.1 (Url-26). e.1 (Url-27). f.1 (Url-28). f.2 (Url-29). g. (Url-30) h.(Url-31)



- Isıtma araçları ve vitrifiyeler

Suriye sıcak bir iklim bölgesinde olmasına rağmen kış aylarında evlerin ısıtılması gerekmektedir. Bu bakımdan en yaygın ısıtma aracı, Suriyelilerin “mazotlu soba” olarak ifade ettikleri sobalardır. Geleneksel veya modernize versiyonları olan bu sobalar, katılımcıların görmeye alışkın oldukları ve anı niteliği olan eşyalar arasındadır. Katılımcı 4 bunu şöyle ifade etmiştir: "Bu sobalar Suriye’de merkezi ısıtma yaygın olmadığı için evler dışında devlet daireleri, okullar, ofisler gibi yerlerde bulunurdu. Nostaljik bir yanı var. Şam’a son gidişimde bu sobaların minyatürlerinin hediyelik eşya olarak satıldığını gördüm ve bir tane aldım. Şu an ofisteki masamda duruyor.” Katılımcı 4, Suriye’de ısıtma için çoğunlukla mazot kullanıldığını ifade ederek, bu mazotlu kazanların hemen hemen her evde banyo suyu ısıtmak için kullanıldığını belirtmiştir: “Suriye’de herkesin banyosunda bulunurdu, banyo yaparken o kadar çok ses çıkarırdı ki patlayacak sanırdım.” (Çizelge 4.13).

Banyo ve tuvaletlerde kullanılan bir diğer öge ise kullanıcıların hem alaturka/arabi tuvalette hem de alafranga tuvalette çok kullanışlı olduğunu düşündükleri duşlu taharet musluklarıdır: “Türkiye’ye ilk geldiğimde eksikliğini çok hissetmişim. Açıkçası Türkiye’deki sistemi anlamam da zaman almıştı.” (Katılımcı 1). “Evi ilk aldığımızda bu musluktan bulamadığımız için Suriye’den getirtip takmıştık.” (Katılımcı 5). Banyoda duş veya küvet kullanımının yanında geleneksel kültüre özgü kurnalar da yaygın olmamakla birlikte kullanılmaktadır: “Biz Suriye’de yaşarken kurna kullanıyorduk ama herkes duşa geçmişti. Kurna eskide kalmıştı.” (Katılımcı 4), (Çizelge 4.13).

Çizelge 4.13 : Isıtma araçları ve vitrifiyeler. a.1 (Url-32). a.2 (Url-33). a.3 (Url-34) b.1 (Url-35) b.2 (Url-36) c.1 (Url-37) d.1 (Url-38)



- Mobilyalar

Görüşmelerde, mobilya kullanımı konusunda da, katılımcılardan bilgi alınmıştır. Suriyeli katılımcıların Suriye evlerine özgü mobilya ve aksesuarlara ilişkin verdikleri ilk örneklerden biri, Suriye kültüründe önemli bir zanaat olan, kakma²⁷ tekniğinde yapılmış mobilya ve aksesuarlardır. Katılımcıların Suriye’de yaygın olduğunu söylediği iki kakma çeşidi vardır. Bunlardan biri, katılımcıların “mozaik” ismini verdiği ahşap kakma, diğeri ise midye ve istiridye gibi deniz hayvanlarının kabuğundan elde edilen sedef kakmadır (TC. Milli Eğitim Bakanlığı, 2014). Katılımcı 1 bunu şöyle ifade etmiştir: “Bu altıgen mozaik sehpa her Suriyelinin evinde muhakkak bulunur. Ablam İsviçre’ye taşındı. İsviçre’ye bile bu sehpadan alıp götürdü.” Katılımcı 2 ise çizelge 4.14’deki a.1 fotoğrafını göstererek: “Eskiden evlerde tüm parçaların sedef kakmalar ile süslendiği oturma takımları olurdu fakat şu an insanlar böyle takım halinde kullanamıyorlar çünkü sedef kakma mobilyalar çok pahalı.” derken, katılımcı 5 ise çizelge 4.14’deki a.3’deki fotoğrafı göstererek: “Bu sandalyeden bizim Suriye’deki evimizde antrede vardı ayakkabı bağlarken ya da beklerken oturuyorduk.” diyerek, sedef ve ahşap kakmalı mobilyaların Suriye kültüründeki önemine vurgu yapmıştır.

Suriye geleneksel kültüründe yerde oturmak veya yerde yatmak yaygındır. Yer minderleri veya çağdaştırılmış haliyle alçak oturma mobilyalar da Suriye evlerinde görülmektedir. Katılımcılardan sadece bir tanesi (Katılımcı 4) evlerinde yer minderini olduğunu belirtirken, diğerleri yerde oturmanın kırsal alanlarda yaygın olduğunu veya büyüklerin evlerinde görülebileceğini belirtmiştir: “Suriye’nin güney kısmına doğru gittikçe yerde oturma da görürsünüz. Duvarların kenarlarına boydan boya minderler

²⁷ Kakma çeşitli materyallerden elde edilen kompozisyonların (fildişi, sedef, kemik, seramik masif ahşap vb.) masif ağaç veya kaplama üzerinde açılan yuvalarına yerleştirilmesi zanaatıdır (TC. Milli Eğitim Bakanlığı, 2012).

koyuyorlar. Bu bizim içinde çok deęişik oluyor. “Arap oturması” diye adlandırılır Suriye’de” (Katılımcı 1), (Çizelge 4.14).

Suriye’de kullanımı yaygın bir başka zanaat ahşap oymacılığıdır. Suriye’de, ahşap oymalı koltuk takımlarının kullanımı yaygındır. Katılımcılar bu koltukların özellikle altın varaklı-bej ve tozpembe gibi açık renklerde döşeme kumaşları ile kaplı olanlarının misafir odalarında çok yaygın olduğunu belirtmişlerdir: “Bizim evimizde günlük kullanım için daha sade koltuklarımız vardı fakat misafir odasındaki mobilyalar ahşap oymalı ve altın varaklıydı.” (Katılımcı 5). Katılımcı 4 ise “Tüm bu oymalı koltuklar, el yapımı ve masif ahşaptır. Şam’da marangoz atölyeleri ile ünlü bir bölge vardı herkes oraya gidip mobilya alırdı.” demiştir (Çizelge 4.14). Bir katılımcı bu mobilyalar ile ilgili olarak Suriye ve Türkiye’deki kullanımları karşılaştırmış ve şöyle demiştir: “Oymalı mobilyalar çok ağırdı ve temizliği çok zordu. Türkiye’deki mobilyalar daha sade ve daha kullanışlı” (Katılımcı 3), (Çizelge 4.14).

Suriye evlerinde kullanımı yaygın olan bir dięer mobilya ise camlı vitrinlerdir.²⁸ Bu vitrinler özellikle katılımcıların zihninde yer etmiştir. İçinde deęerli porselenler ve misafir yemek takımlarının bulunduğu bu mobilyalar, özellikle anneler için deęerlidir ve çocukların içindekilere dokunmaları yasaktır: “Vitrin içindeki yemek takımları misafir içindi biz asla dokunamazdık eęer içinden biri düşüp kırılırsa annem çok kızardı.” (Katılımcı 2). “Annem vitrinin raflarına dantel koyardı.” (Katılımcı 4). Bu vitrinler özellikle deęerli obje ve aksesuarların sergilendięi bir mobilya olarak zevk ve beęeniye ifade etmenin yanında sosyal ve ekonomik statünün de göstergesi olarak dikkat çekicidir (Çizelge 4.14).

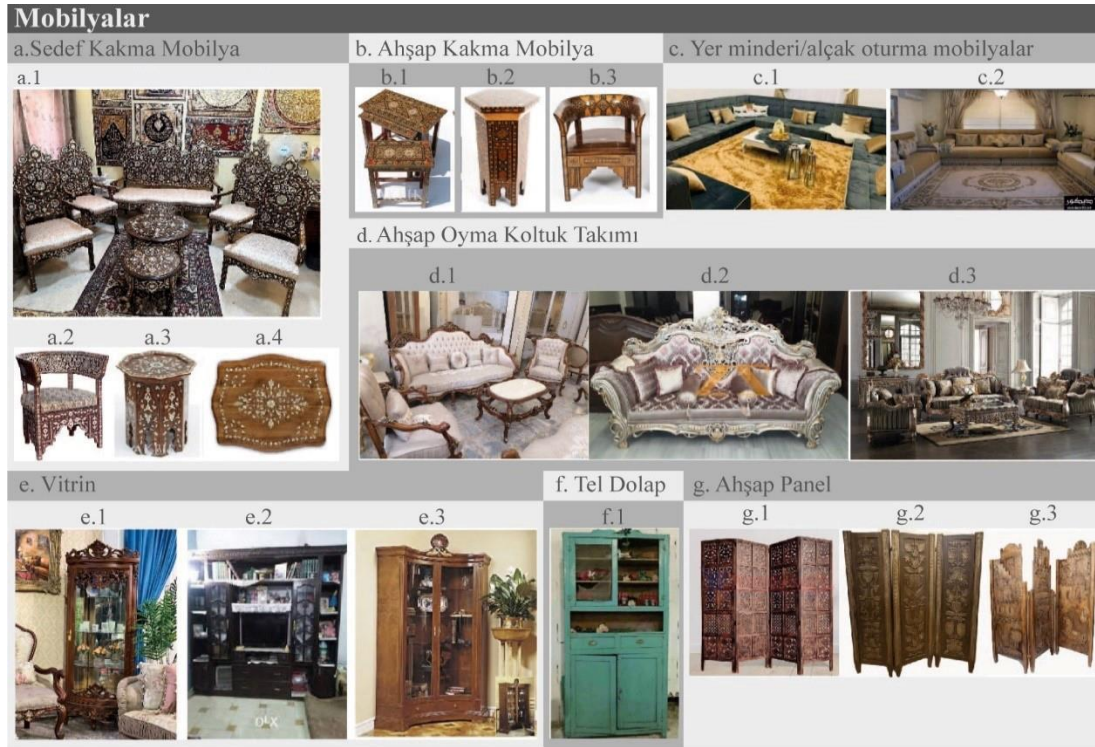
Bir dięer mobilya ise tel dolaptır. Buzdolabının olmadığı dönemlerde Türkiye’de de kullanımı yaygın olan tel dolaplar, Suriye’de de yaygındır. Katılımcı 7 bu dolapların kullanımı hakkında şunları söylemiştir: “Turşu, baharat, şeker, peynir ve labne gibi tüm yiyecekler kavanozlar içinde bu dolapta depolanır. Oldukça geleneksel bir mobilya anneannemin evinde vardı. Fotoğraftaki yıpranmış bir örnek (f.1) genelde daha iyi durumda oluyor.” (Çizelge 4.14).

Suriye kültüründe mahremiyet hala önemli bir olgudur. Bu sebeple mekân kullanımında, bölücü paneller ile aynı mekânın farklı kullanıcılara ve kullanımlara

²⁸ Vitrinler, 1980’li yıllarda Türkiye’de oldukça sık kullanılmıştır (Gürbilek, 1992).

hizmet etmesi söz konusudur. Katılımcılar bu panellerin tuvalet kapısını gizlemek, oda içerisinde haremlik-selamlık yaratmak ve namaz kılan insanlar için kişisel alan oluşturmak gibi kullanımları olduğunu belirtmişlerdir: “Bizim Suriye’deki evimizde tuvalet girişini kapamak için önüne ahşap panel koyardık.” (Katılımcı 2). “Misafir geldiğinde bazen haremlik selamlık oluşturmak için araya panel konur, bazı insanlar da namaz kılarken kullanır.” (Katılımcı 2), (Çizelge 4.14).

Çizelge 4.14 : Mobilyalar. a.1 (Url-39). a.2 (Url-40). a.3 (Url-41). a.4 (Url-42). b.1 (Url-43). b.2 (Url-44). b.3 (Url-45). c.1 (Url-46). c.2 (Url-47). d.1 (Url-48). d.2 (Url-49). d.3 (Url-50). e.1 (Url-51). e.2 (Url-52). e.3 (Url-53). f.1 (Url-54). g.1 (Url-55). g.2 (Url-56). g.3 (Url-57)



- Aksesuarlar

Dekoratif obje veya aksesuarlar da kültür ve kimlik konusunda ayırt edicidir. Suriye evlerinde İslami desenli porselen vazoların kullanımı yaygındır. Katılımcılar porselen vazoların yerli zanaatkarlar tarafından yapıldığını ifade etmiş ve evlerde süs eşyası olarak kullanımının yaygın olduğunu belirtmişlerdir: “Bu porselen vazoların içine çiçek konmaz direkt kendisi dekoratif obje olarak sergilenir.” (Katılımcı 2). Katılımcı 7 ise Çizelge 4.15’deki a.2 fotoğrafını göstererek “Sadece vazo değil şamdan, kandil, şekerlik gibi çeşitlerin de içinde bulunduğu porselen setler de yaygındır.” açıklamasını yapmıştır.

Bir diğerkullanımı yaygın aksesuar ise kristal süslerdir. Katılımcı 5 özellikle vitrin içlerinde sergilenen kristal hayvan figürlerini, katılımcı 8 kristal şekerlikleri, katılımcı 4 ise masa üstü sallantılı bir süsü, bu kategoriye örnek olarak göstermiştir. Katılımcı 5 ise nargileden bahsederek evlerde nargile içmenin yaygın olduğuna vurgu yapmıştır (Çizelge 4.15). Suriye evlerinde en yaygın kullanım gösteren dekoratif obje veya aksesuarlar, ahşap ve sedef kakma küçük kutulardır (Çizelge 4.15). Katılımcı 1 bu kutulara ilişkin olarak görüşlerini şöyle ifade etmiştir: “Bu kutulara damat kutusu denir çünkü eskiden damatlar gelinlere düğün hediyesi olan takıları bu sandıklar içinde verirmiş. Şu an bu gelenek çok yaygın değil ama kutular hala yaygın.” Katılımcı 3 ise: “Bizim evimizde bu kutudan vardı babam içinde fotoğraf ve hatıralarımızı saklardı. Türkiye’ye gelirken o kutuyu da getirdi.” diyerek kutuların kullanımının yaygın olduğunu belirtmiştir (Çizelge 4.15).

Katılımcılar, evlerde akvaryum kullanımının da yaygın olduğunu ve Suriye evlerinde kedi köpek yerine kuş ya da balık beslemenin, İslam dini açısından kabul gördüğünü belirtmişlerdir: “İnsanlar hem evcil hayvan olarak kedi köpek yerine balık tercih ettiği için hem de dekoratif olarak sevdikleri için Suriye’de akvaryumlar çok yaygın. Şam’da sadece balık ve akvaryum malzemeleri satan bir sürü dükkân var. Amcamın evinde duvarın içine gömülü kocaman bir akvaryum vardı ve çok şık görünüyordu.” (Katılımcı 2), (Çizelge 4.15). Suriyeliler için bir diğerkönem atfedilen eşya, içinde “oud ağacı buhuru” yakılan buhurdanlıklardır. Geleneksel buhurdanlıkların içinde oud ağacı ateşle yakılırken modernize edilmiş buhurdanlıklar elektrikli. Katılımcı 5’e sadece iki katılımcının bu buhurdanlıktan bahsettiği belirtildiğinde şu cevabı vermiştir: “Her Suriyelinin evinde bulunur aslında sadece akıllarına gelmemiştir.”

Çizelge 4.15 : Aksesuarlar. a.1 (Url-58). a.2 (Url-59). a.3 (Url-60). b.1 (Url-61). b.2 (Url-62). b.3 (Url-63). c.1 (Url-64). d.1 (Url-65). d.2 (Url-66). d.3 (Url-67). e.1 (Url-68). f.1 (Url-69). f.2 (Url-70).



4.1.4 Birinci atölye çalışmasına ilişkin sonuçlar

Türkiye’de yaşayan ya da hayatının bir döneminde Türkiye’de yaşamış erişkin sekiz Suriyeli katılımcı ile gerçekleştirilen ‘birinci atölye çalışması’ verilerine göre, Suriyeli katılımcıların büyük çoğunluğu, The Sims 4’te tasarlanan üç konut tipi içerisinde, Batı tarzı konutu tercih etmiştir. Katılımcıların geleneksel kültüre özgü konutları, “bakımı kolay değil”, “çok büyük” vb. ifadeler ile nitelendirmeleri, bir oyun ortamındayken dahi gerçek yaşamdaki alışkanlıkların tercihlerini etkilemesi bakımından dikkate değerdir. Ayrıca, Batı medyasında Arap coğrafyasına ait kalıplaşmış imajın, bu zengin coğrafyadaki farklılıkları yansıtmadığı da önemli bir sonuç olarak açığa çıkmıştır. Katılımcıların, Türkiye’de edindikleri alışkanlıklar da yaşam biçimlerini ve kültürlerini etkilemiş ve eski alışkanlıklarının bir kısmından vazgeçmelerine yol açmıştır. Çoğu katılımcı Suriye’deki evlerine göre daha küçük, daha az eşyalı ve daha sade evlerde yaşadıklarını ve bununla bağlantılı olarak daha yalın bir yaşam sürdüklerini dile getirmiştir.

Birinci atölye çalışmasında katılımcılar ile yapılan görüşmelerde, katılımcılar tez yazarına görsel malzeme temin etmiş ve görüşme sonrasında dahi bilgi ve veri paylaşmaya devam etmişlerdir.

Birinci atölye çalışmasında, Türkiye’de alışkın oldukları yaşam tarzından uzakta bir yaşam süren Suriyeliler ’in kültürleriyle olan ilişkilerini çoğunlukla *maddi/hatıra nesneler* aracılığı ile devam ettirdikleri önemli bir bulgu olarak açığa çıkmıştır. Katılımcılar bu nesneleri artık kullanmasalar dahi, söz konusu nesnelerden konuşmaktan (örneğin; minyatür mazotlu soba) keyif almışlardır. Böylece, Suriyelilerin kültürlerine özgü iç mekan uygulamalarına ve Suriye’deki evlerinde kullandıkları mobilya, süs eşyası ve aksesuarlara (sedef kakmalı takımlar, ahşap oymalı koltuk takımları, separatörler, mozaik ve sedef kakmalı sandıklar/kutular, buhurdanlıklar, kristal avize ve süs eşyaları vb.) ait önemli bilgiler elde edilmiştir. Katılımcıların hemen hepsi evlerindeki nesnelerden bahsederken ‘salon/oturma odası/misafir odası’ mekanını öncelemişlerdir. Bu durum, Suriyelilerin ev yaşamında, bir kamusal alan olan ve aile bireylerinin birlikte vakit geçirdikleri salonun (çoğu evlerde birden fazla salon bulunmaktadır) önemli bir mekan olarak diğer mekanlardan ayrıştığını açığa çıkartmaktadır. Salon iç mekanında yaygın kullanılan ahşap oymalı masif mobilyalar, cam vitrin vb. mobilyalar da Türkiye’de 1980’lerden itibaren görülmeye başlayan salon kullanımlarını anımsatmaktadır (Gürbilek, 1992). Bu benzerlik, salonun bir statü göstergesi olarak metalaşmasını sonucunu da doğurmaktadır. Kendi yatak odasındaki nesnelerden bahseden hiçbir katılımcı olmamıştır. Tuvalet kullanımında, kültüre ve İslam dinine uygun bir kullanım söz konusudur. Dinsel ve kültürel bir olgu olarak mahremiyet sebebiyle erkek ve kız çocuklar için ayrı yatak odaları ve cinsiyete bağlı mekânsal bir kullanım söz konusudur (Cordan ve Özcan Aktan, 2022). Mekanları ayırmak/bölmek için perde, separatör, panel kullanımı da mahremiyete ve dinsel inanişaya yöneliktir (Cordan ve Özcan Aktan, 2022).

Atölye çalışması bir bütün olarak değerlendirildiğinde, katılımcıların Batı tarzı veya The Sims’deki konutlara benzer evleri tercih ederken, ev iç mekanlarında özellikle mobilya, aksesuar ve eşya tercihlerinde kültürlerinden ve geleneklerinden yana tavır aldıklarını göstermektedir. Bu sonuçlar, çalışmanın bir sonraki aşamasında Türkiye’de yaşayan Suriyeliler için geliştirilecek yeni nesne paketinin ve içeriğinin tanımlanması açısından önemlidir.

4.2 İkinci Atölye Çalışması

Tez kapsamında geliştirilen ve The Sims 4 oyun ortamına eklenecek nesne paketinin katılımcılar tarafından deneyimlenmesi ve çalışmanın içeriğine dair katılımcılardan bilgi alınması için ikinci atölye çalışması yapılmıştır. İkinci atölye çalışmasına, İstanbul'da yaşayan ya da hayatının bir döneminde İstanbul'da yaşamış on Suriyeli erişkin birey katılmış olup, tüm katılımcılar ile çalışmanın tamamlanması yirmi gün sürmüştür. Birinci atölye çalışmasına katılan sekiz kişiden yedisi ikinci atölye çalışmasında da yer alırken sadece bir katılımcı (Katılımcı 5) ikinci atölye çalışmasına katılmamıştır. Birinci atölye çalışmasına katılan katılımcıların numaraları ikinci atölye çalışmasında değiştirilmemiş olup yeni katılımcılara ise katılımcı 9, katılımcı 10 ve katılımcı 11 numaraları verilmiştir. Katılımcılara, kartopu tekniği ile tez yazarı ve tez danışmanının bağlantıları, üniversite öğrencileri ve Bahçeşehir Üniversitesi Suriyeli Topluluğu instagram hesabı “@bau.syria” aracılığı ile ulaşılmıştır. Çalışma, İngilizce ve Türkçe dillerinde gerçekleştirilmiştir.

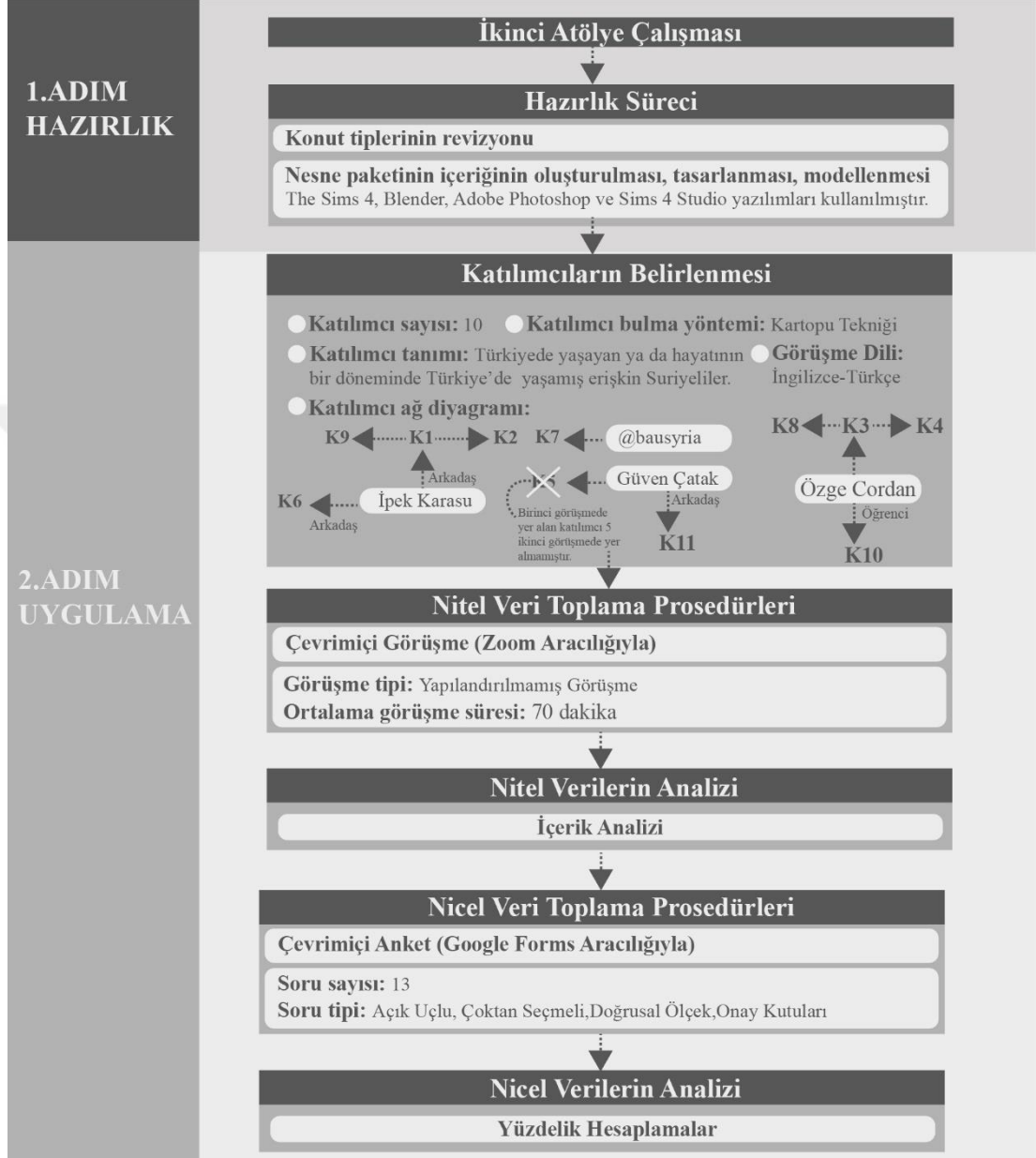
İkinci atölye çalışması üç adımda gerçekleştirilmiştir. İlk adımı oluşturan hazırlık çalışmalarının ilk aşamasında, The Sims 4 inşa modunda tasarlanan konutların, birinci atölye çalışmasına katılan katılımcılardan elde edilen bilgiler ışığında, revizyonları yapılmıştır. Hazırlık adımının ikinci aşamasında, The Sims 4 nesne paketinin içeriği oluşturulmuş, nesne paketi tasarlanmış, modellenmiş ve oyun içerisine aktarılmıştır.

İkinci atölye çalışmasının ikinci adımında ise katılımcılar ile Zoom üzerinden çevrimiçi görüşme yapılmıştır. İki aşamada gerçekleştirilen görüşmelerin ilk aşamasında, katılımcılar ikili ve üçlü gruplara ayrılmış ve grup halinde görüşmecilere tasarlanan nesne paketi tanıtılmıştır. İkinci aşamada ise katılımcılarla bireysel görüşme gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmelerde katılımcılardan tercih ettikleri revize edilmiş konut tipini seçmeleri ve seçtikleri konutta yer alan bir odayı, tez yazarının yardımıyla ve kendilerine sunulan nesne paketinden özel öğeleri de kullanarak dekore etmeleri istenmiştir.

İkinci atölye çalışmasının üçüncü adımında, katılımcılara Google forms'da hazırlanan ve çoktan seçmeli, açık uçlu ve derecelendirme sorularından oluşan 13 soruluk çevrimiçi bir anket iletilmiş ve soruları cevaplamaları istenmiştir. Anket soruları, katılımcıların kişisel bilgileri, The Sims 4'te tasarlanan konut tiplerinin ve nesne paketinin değerlendirilmesi ve çalışmanın potansiyel fayda ve yararına ilişkindir.

İkinci atölye çalışması akış şeması Çizelge 4.16’da, atölye çalışmasına ilişkin görseller Şekil 4.8’de yer almaktadır.

Çizelge 4.16 : İkinci atölye çalışması akış şeması.





Şekil 4.8: İkinci atölye çalışmasına ilişkin görseller.

4.2.1 Hazırlık çalışmaları

Birinci atölye çalışması sonrasında, katılımcıların eleştirileri ve önerileri doğrultusunda elde edilen veriler ışığında, The Sims 4 inşa modunda tasarlanan konutlar, ikinci atölye çalışmasının ilk aşamasında revize edilmiştir. Katılımcıların üzerinde en çok durdukları ve Suriye geleneksel evine benzemediği gerekçesi ile eleştirdikleri konut tipi, geleneksel Suriye evidir. Bu ev tipi, katılımcıların verdikleri detaylı bilgiler ve öneriler ile şöyle revize edilmiştir:

1. Cephedeki pencereler kaldırılmış, cephe geleneksel görünüme uygun bir malzeme ile kaplanmıştır.
2. İç avlu büyütülmüş ve duvar ve zemin kaplamaları değiştirilmiştir. Avluya peyzaj ve süs havuzu eklenmiştir.
3. Giriş katı plan yerleşimi tamamen değiştirilmiştir.
4. Birinci kata yer alan yarı açık koridorlar kısaltılmış ve plan yerleşimi tamamen değiştirilmiştir.

5. Plan yerleşimindeki değişikliklere bağlı olarak teras da değiştirilmiş ve teras korkulukları iptal edilmiştir.

Geleneksel Suriye evi dışında revize edilmiş bir diğer konut tipi ise Batı tarzı müstakil evdir. Bu konutun birinci atölye çalışmasındaki versiyonu, katılımcılar iç mekanları dekore ederken zorlayıcı olacağı düşünüldüğü için aşağıdaki gibi revize edilmiştir:

1. Plan yerleşimindeki diyagonal kenarlar kaldırılarak, odalar dikdörtgen formda planlanmıştır.
2. Ön cephedeki verandanın üstü kapatılmıştır.
3. Arka cepheye veranda eklenmiştir.
4. İç avlu küçültülmüş ve ailenin kullanımına hizmet eden banyo ile misafir banyosu ayrılmıştır.

En az revize edilmiş konut tipi ise modern apartman tipi konut olmuştur. Bu konutta sadece binanın oranlarını bozduğu gerekçesi ile çatı katı iptal edilmiştir. Şekil 4.9’da The Sims 4 inşa modunda tasarlanan ve revize edilen konut tipleri yer almaktadır.



Şekil 4.9: The Sims 4 inşa modunda tasarlanarak revize edilen konut tipleri.

Hazırlık çalışmasının ikinci aşamasını oluşturan nesne paketinin içeriğinin oluşturulmasında öncelikle, birinci atölye çalışmasına katılan katılımcıların çoğu tarafından belirtilen ve Suriye kültürüne ve evine özgü olarak tanımlanan nesne/objeler belirlenmiştir. Bu nesneler/objelerin ve iç mekan uygulamalarının bir kısmı geleneksel kültüre özgü, bir kısmı ise güncel kullanımda aşına olunan ve Suriye evlerinde kullanımını yaygın olan nesne/objelerdir. Bazı katılımcılar tarafından belirtilen ve kişisel beğeniyi yansıtan ve Suriye kültürüne ait olmayan nesne/objeler ise nesne paketine dâhil edilmemiştir. Birinci atölye çalışmasından elde edilen veriler göz önünde bulundurularak nesne paketine eklenen veya eklenmeyen özel öğeler (ÖÖ), The Sims 4 obje kütüphanesinin fonksiyon kategorilerine göre Çizelge 4.17’de listelenmiştir.

Çizelge 4.17 : Suriye evlerinin iç mekan kullanımında yaygın olan ve nesne paketine dahil edilen obje kütüphanesi ve inşa kütüphanesi özel öğeleri.

OBJELER		
İsim	Nesne Paketine Eklenen/Eklenmeyen	Açıklama
Konfor		
Ahşap Oyma Koltuk (İkili ve Üçlü)	EKLENEN	Katılımcıların tekrarladığı nesneler
Kakma Sandalye (Ahşap ve Sedef)	EKLENEN	Katılımcıların tekrarladığı nesneler
Yer minderi/alçak oturma mobilyalar	EKLENEN	Geleneksel olarak tanımlanan nesneler
Yüzeyler		
Kakma sehpa (ahşap ve sedef)	EKLENEN	Katılımcıların tekrarladığı nesneler
Depolama		
TV ünitesi (tv masası,vitrin ve raf)	EKLENEN	Katılımcıların tekrarladığı nesneler
Ahşap oyma vitrin	EKLENEN	Katılımcıların tekrarladığı nesneler
Tel Dolap	EKLENMEYEN	Suriye evlerinde kullanımı yaygın nesneler
Aydınlatmalar		
Avize (kristal)	EKLENEN	Katılımcıların tekrarladığı nesneler
Pervaneli Avize	EKLENMEYEN	Suriye kültürüne ait olmayan nesneler
Dekorasyon		
Perde (katmanlı)	EKLENEN	Katılımcıların tekrarladığı nesneler
Panjur	EKLENMEYEN	Suriye kültürüne ait olmayan nesneler
Halı (İran)	EKLENEN	Suriye evlerinde kullanımı yaygın nesneler
Ahşap panel	EKLENEN	Katılımcıların tekrarladığı nesneler
Seramik vazo (islami desenli)	EKLENEN	Katılımcıların tekrarladığı nesneler
Kristal süsler	EKLENEN	Katılımcıların tekrarladığı nesneler
Nargile	EKLENMEYEN	The Sims 4 kütüphanesinde benzeri olan nesneler
Kakma küçük kutu (ahşap ve sedef)	EKLENEN	Katılımcıların tekrarladığı nesneler
Akvaryum	EKLENMEYEN	Suriye kültürüne ait olmayan nesneler
Buhurdanlık	EKLENEN	Suriye evlerinde kullanımı yaygın nesneler
Hat sanatı tablo (siyah cam üstü harfler.	EKLENEN	Katılımcıların tekrarladığı nesneler
Saatler (modern,antika,winston)	EKLENMEYEN	Suriye kültürüne ait olmayan nesneler
Seramik duvar panoları	EKLENEN	Geleneksel olarak tanımlanan nesneler
Kılıç	EKLENEN	Geleneksel olarak tanımlanan nesneler
Tahnit kartal	EKLENMEYEN	Kişiyi özel nesne
Mumluk	EKLENEN	Geleneksel olarak tanımlanan nesneler
Isıtma Araçları ve Vitriyefiler		
Mazotlu soba	EKLENEN	Katılımcıların tekrarladığı nesneler
Mazotlu kazan	EKLENMEYEN	İç mekan kurgusunda yer bulmayan nesneler
Duşlu taharet musluğu	EKLENMEYEN	İç mekan kurgusunda yer bulmayan nesneler
Kurna	EKLENMEYEN	İç mekan kurgusunda yer bulmayan nesneler
İNŞA		
Tavan		
Tavan süslemesi	EKLENMEYEN	Oyun içine aktarılması mümkün olamamış nesneler
Korniş aydınlatma	EKLENMEYEN	Oyun içine aktarılması mümkün olamamış nesneler
Kiriş süslemesi	EKLENMEYEN	Oyun içine aktarılması mümkün olamamış nesneler
Tavan göbeği	EKLENEN	Suriye evlerinde kullanımı yaygın nesneler
Zemin		
Palledyen döşeme	EKLENEN	Suriye evlerinde kullanımı yaygın nesneler
Mermer döşeme	EKLENMEYEN	The Sims 4 kütüphanesinde benzeri olan nesneler
Süzgeç	EKLENEN	Katılımcıların tekrarladığı nesneler
Duvar		
Doğal taş duvar kaplaması	EKLENEN	Suriye evlerinde kullanımı yaygın nesneler

Bu kapsamda nesne paketi için 27 adet özel öğe belirlenmiştir. Geliştirilen nesne paketi içerisinde bu öğelerin çoğu renk alternatifleri ile birlikte sunulmuştur. İki adet istisna dışında nesne paketi içine eklenen her nesne için bir özel öğe oluşturulmuştur. İstisna nesnelerden ilki TV ünitesidir. Özel öğe tasarlama sürecinin teknik detaylarından ötürü TV ünitesi bir bütün halinde tasarlanamamış ve raflar, TV masası

ve vitrinler ayrı özel öğeler olarak oyun içerisine aktarılmıştır. Bir diğer nesne ise liste içerisinde olmayan doğal taş duvar kapmasıdır. Geleneksel Suriye evinin tasarımında doğal taş kullanımı yaygın olduğundan nesne paketi içerisine bu özel öğe de eklenmiştir.

Nesne paketinin içeriğinin oluşturulması sonrasında, katılımcılar tarafından sağlanan görseller, tasarlanacak özel öğeye kaynak oluşturmak için bir klasör içerisinde toplanmıştır. The Sims 4 için tasarlanan bir modelin oyunun içine aktarabilmesi için öncelikle kaynak objeye ihtiyaç olması sebebiyle görseli olmayan özel öğeler için araştırma yapılmıştır. Kaynak objelerin bulunması için “thesimssource.com”, “The Sims 4 oyunu ve oyun eklentilerinin tümüne ait kütüphaneler”, “patreon.com”, ve “tumblr.com” kütüphanelerine başvurulmuştur. Kaynak objelerin seçiminde, mevcut örneklerle benzerlik ve mevcut örneklerle dönüştürülebilme potansiyeli belirleyici olmuştur. Herhangi bir kaynak bulunamadığında Blender ve Sims 4 Studio yazılımları yardımıyla objelerin 3 boyutlu modellerine müdahale ya da üç boyutlu modellerin yeniden tasarlanması yoluna gidilmiştir. Nesne paketine eklenen ÖÖ’lerin bazıları için sadece dokuda çeşitli revizyonlar yapılmış, kimi özel öğeler için ise model değiştirilmeden yeni bir UV haritalaması yapılmıştır. Böylece, Çizelge 4.17 yer alan nesneler dikkate alınarak, özel öğe (ÖÖ)’ler tasarlanmış, modellenmiş ve oyun içerisine aktarılmıştır.

Obje kütüphanesi-konfor kategorisi özel öğeler

- İkili ve Üçlü Ahşap Oyma Koltuk

Bu öğe için katılımcılar tarafından yedi farklı koltuk örneği gösterilmiştir. Bu koltukların ortak özelliği, koyu ahşap ya da altın varaklı oymalı iskelet, kapitoneli sırtlık, parlak döşemelik kumaş ve ahşap ayaklardır. The Sims 4 Temel Oyun (Base Game) kütüphanesinden üçlü koltuk için “Captain Rodrigo De Pablo Couch” adlı obje ikili koltuk içinse “Ocean’s Current Loveseat” seçilmiştir. Bu iki objenin de üç boyutlu modelleri örneklerle çok uygundur. Bu sebeple mevcut modellere, Adobe Photoshop programı yardımı ile altın varak-bej, altın varak-pembe, kırmızı- koyu ahşap ve bej-koyu ahşap olmak üzere dört renk çeşidi eklenmiştir. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.18’de yer almaktadır.

Çizelge 4.18 : İkili ve Üçlü Ahşap Oyma Koltuk.

ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim: Ocean's Current Loveseat Kütüphane: Base Game	İsim: İkili Ahşap Oyma Koltuk
	İsim: Captain Rodrigo De Pablo Couch Kütüphane: Base Game	İsim: Üçlü Ahşap Oyma Koltuk

- Ahşap Kakma ve Sedef Kakma Sandalye

Suriye evlerinde kullanımı yaygın olan ve katılımcılar tarafından temin edilen ahşap kakma ve sedef kakma sandalye örnekleri için en uygun model, thesimsresouce.com adlı websitesinin ÖÖ kütüphanesinde bulunan ShinoKCR adlı The Sims 4 ÖÖ yaratıcısının (CC creator) tasarladığı ShinoKCRS4 Art Nouveau Chair'dır. The Sims 4 Studio içerisinde ahşap ve kumaş kısımları için ayrı dokular bulunan bu ÖÖ için iki renk alternatifi sunulmuştur. İlk renk alternatifi için modeldeki ahşap kısımlar, Adobe Photoshop programında geleneksel tasarıma sadık kalınarak koyu renkli ahşap ile değiştirilmiş, üzerine sedef süslemeler yerleştirilmiş ve renk olarak Suriye evlerinde yaygın olan bej kadife rengi ile modelin rengi değiştirilmiştir. İkinci renk alternatifi için ise yine geleneksel örneklerle sadık kalarak, Adobe Photoshop programının yardımıyla kırmızı kahverengi tonunda bir ahşap rengi tercih edilmiş ve sandalyenin sırt kısmına ahşap kakma desenler eklenmiştir. Döşemelik kumaş ise açık kahve kadife ile değiştirilmiştir. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.19'da yer almaktadır.

Çizelge 4.19 : Ahşap Kakma Ve Sedef Kakma Sandalye.

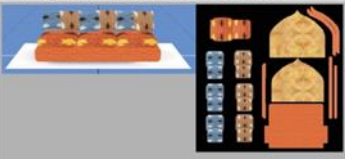
ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim: ShinoKCRS4 Art Nouveau Chair Kütüphane: thesimsresources.com	İsim: Ahşap Kakma Ve Sedef Kakma Sandalye

- Yer Minderi/Alçak Oturma Mobilyalar

Suriye geleneksel evi veya kırsaldaki evlerde yaygın olan ve yerde veya yere yakın oturma alışkanlığını destekleyen ve tüm odayı U şeklinde kaplayan yer minderleri veya alçak oturmaları sağlayan mobilyalar için bir katılımcı iki görsel paylaşmıştır. Bu örneklerle en uygun model olarak thesimsresouce.com adlı websitesinin ÖÖ

kütüphanesinde bulunan kardofe adlı The Sims 4 ÖÖ yaratıcısının (CC creator) tasarladığı kardofe_Living Morocco seti içinden kardofe_Living Morocco_Sofa2 ÖÖ'si seçilmiş ve üç boyutlu modelinde değişiklikler yapılmıştır. Dokuda, Adobe Photoshop programı aracılığı ile modelin oturma kısmı bej kadife kumaşla, yastıklar da mürdüm rengi kadife kumaş ile değiştirilmiştir. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.20'de yer almaktadır.

Çizelge 4.20 : Yer Minderi/Alçak Oturma Mobilyalar.

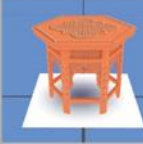
ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim:kardofe_Living Morocco_Sofa2 Kütüphane: thesimsresources.com	İsim:Yer Minderi/Alçak Oturma Mobilyalar
		

Obje kütüphanesi- yüzeyler kategorisi özel öğeler

- Ahşap Kakma ve Sedef Kakma Sehpa

Suriye evlerinde kullanımı yaygın olan ve küçükten büyüğe üç farklı boyu olan ahşap veya sedef kakma sehpa için katılımcılar tarafından iki görsel temin edilmiştir. Çalışmada üçlü sehpa için oluşturulacak The Sims 4 objesi bulunamadığından tek bir sehpa için thesimsresouce.com adlı websitesinin ÖÖ kütüphanesinde bulunan Severinka_ adlı The Sims 4 ÖÖ yaratıcısının (CC creator) tasarladığı [Severinka] TS4 Colorfull Christmas - oriental coffee table'ı seçilmiştir. Orijinalinde turuncu, sarı, yeşil ve pembe oryantal desenli olan altıgen sehpa için koyu ahşap-sedef ve kırmızı ahşap-kakma olmak üzere iki doku çalışılmıştır. Adobe Photoshop programı yardımı ile orijinal dokudaki renkli kısımlar koyu ahşap-sedef versiyon için koyu ahşap rengine dönüştürülmüş ve üst tabla, yan ve ayak süsleme parçalarına sedef desenleri yerleştirilmiştir. Kırmızı ahşap-ahşap kakma versiyon için ise renkli kısımlar kırmızı ahşap rengine dönüştürülmüş ve üst tabla, yan ve ayak süslemelerine ahşap kakma desenleri eklenmiştir. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.21'de yer almaktadır.

Çizelge 4.21 : Ahşap Kakma ve Sedef Kakma Sehpa.

ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim:[Severinka] TS4 Colorfull Christmas - oriental coffee table Kütüphane: thesimsresources.com	İsim:Ahşap Kakma ve Sedef Kakma Sehpa
		

Obje kütüphanesi- depolama kategorisi özel öğeler

- TV Ünitesi (tv masası, vitrin ve raf)

Çağdaş Suriye evlerinde kullanımı yaygın olan ve televizyon ünitesi ve vitrinlerin bir arada olduğu iki görsel, katılımcılar tarafından temin edilmiştir. Bu obje için hem tv ünitesi hem de vitrini içeren bir model bulunamadığı ve poligon sayısı ve büyüklük olarak da tasarlanacak modele kaynaklık edebilecek bir objeye mevcut kütüphanelerde rastlanmadığı için TV masası, vitrin ve raflar ayrı ÖÖ'ler olarak çalışılmıştır. Bu objeler için thesimsresouce.com adlı websitesinin ÖÖ kütüphanesinde bulunan ShinoKCR adlı ÖÖ yaratıcısının (CC creator) tasarladığı ShinoKCR - Living Pottery Barn The Sims 4 seti içinden ShinoKCRS4 PB Shelf, ShinoKCRS4 PB Shelf 2, ShinoKCRS4 PB TV Tower, ShinoKCRS4 PB TV Stand 2 modelleri seçilmiştir. Objelerin üç boyutlu modellerinde değişiklik yapılmamış olup sadece orijinal doku üzerine Adobe Photoshop programında kırmızı fotoğraf filtresi uygulanarak mevcut ahşap rengi daha kızıl bir hale getirilmiştir. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.22'de yer almaktadır.

Çizelge 4.22 : TV Ünitesi (tv masası, vitrin ve raf).

ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim:ShinoKCRS4 PB Shelf-Shelf 2 Kütüphane: Base Game	İsim:Üst Raf-Alt Raf
		İsim:Tv Yanı Vitrin
	İsim:ShinoKCRS4 PB TV Stand 2 Kütüphane: Base Game	İsim:Tv Masası

- Ahşap Oyma Camlı Vitrin

Suriyeli katılımcıların özellikle çocukluk anılarında özel bir yeri olan masif ahşap oyma camlı vitrinler için katılımcılar tarafından farklı boyutlarda üç görsel temin edilmiştir. Genelde büyük olduğu belirtilen bu obje için en uygun model olarak, thesimsresouce.com adlı websitesinin ÖÖ kütüphanesinde bulunan Canelline adlı The Sims 4 ÖÖ yaratıcısının (CC creator) tasarladığı Canelline - Elegance Dining Room seti içinden Elegance Dining Room. China Cabinet ÖÖ'si seçilmiştir. Üç boyutlu modele, mevcut görsellerde vitrinlerin yerden yüksek olması sebebiyle ayak eklenmiştir. Orijinal dokudaki ahşap doku ise Adobe Photoshop programı ile kırmızı fotoğraf filtresi uygulanarak daha kıvılcı bir hale getirilmiştir. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.23'te yer almaktadır.

Çizelge 4.23 : Ahşap Oyma Camlı Vitrin.

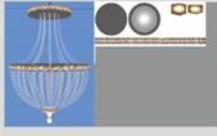
ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim:Elegance Dining Room. China Cabinet Kütüphane: thesimsresources.com	İsim:Ahşap Oyma Camlı Vitrin
		

Obje kütüphanesi- aydınlatma kategorisi özel öğeler

- Kristal Avize

Çağdaş Suriye evlerinde kristal avize kullanımının yaygın olduğuna dair katılımcılar, beş görsel temin etmişlerdir. Kullanımı daha yaygın olan örneğe en yakın model olarak, thesimsresouce.com adlı websitesinin ÖÖ kütüphanesinden jomsims adlı The Sims 4 ÖÖ yaratıcısının (CC creator) tasarladığı The Perfect Night Jomsims Red velvet cabaret Lustre ÖÖ'si seçilmiştir. Bu objenin üç boyutlu modelinde değişiklik yapılmamış olup Adobe Photoshop programı yardımıyla avizenin iskeletine ait kısımlar gold metal gold rengine dönüştürülmüştür. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.24'te yer almaktadır.

Çizelge 4.24 : Kristal Avize.

ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim: The Perfect Night Jomsims Red velvet cabaret Lustre Kütüphane: thesimsresources.com 	İsim: Kristal Avize 

Obje kütüphanesi- dekorasyon kategorisi özel öğeler

- Perde

Genellikle uzun, gösterişli ve kat kat perdelerin kullanıldığı Suriye evleri için katılımcılar tarafından üç görsel paylaşılmıştır. Mevcut görsellere benzeyen bir model kütüphaneler içerisinde bulunamadığı için üç farklı objenin üç boyutlu modellerinden parçalar alınarak yeni bir üç boyutlu model oluşturulmuştur. Bu modeller için kullanılan ÖÖ'lere, thesimsresouce.com adlı websitesinin ÖÖ kütüphanesinden ulaşılmış olup objeler sırası ile ShinoKCR adlı The Sims 4 ÖÖ yaratıcısının (CC creator) tasarladığı ShinoKCRS4FrenchQuarterCurtain3x1 adlı obje, Severinka_ adlı The Sims 4 ÖÖ yaratıcısının (CC creator) tasarladığı Halloween dining-Curtain adlı obje ve BuffSumm adlı The Sims 4 ÖÖ yaratıcısının (CC creator) tasarladığı Outdoor DIY Top Curtain adlı objedir. Dokudaki değişiklikler için Adobe Photoshop programından yararlanılarak yeni bir doku tasarlanmış ve Blender programında yeni UV haritalaması uygulanmıştır. Dokularda biri bordo, altın rengi ve çiçek desenli diğeri ise pembe, altın rengi ve çiçek desenli olmak üzere iki renk seçeneği sunulmuştur. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.25'te yer almaktadır.

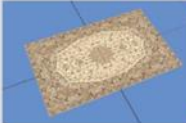
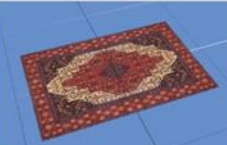
Çizelge 4.25 : Perde.

ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim:ShinoKCRS4FrenchQuarter-Curtain3x1 Kütüphane: thesimsresources.com  İsim:Halloween dining-Curtain Kütüphane: thesimsresources.com  İsim:Outdoor DIY Top Curtain Kütüphane: thesimsresources.com 	İsim:Perde    

- İran Halısı

Suriye evlerinde geçmişte ve günümüzde kullanımı yaygın olan ve yaygın kullanımda Tebriz halısı ve İpek halı olmak üzere iki ayrı çeşidi olan İran halıları için katılımcılar görseller paylaşmışlardır. Bu örnekler için hem üç boyutu hem de dokusu hemen hemen örneklerle aynı olan thesimsresouce.com adlı websitesinin ÖÖ kütüphanesinden so87g adlı The Sims 4 ÖÖ yaratıcısının (CC creator) tasarladığı Persian carpet adlı obje seçilmiştir. Bu objenin üç boyutlu modeli sadece büyütülmüş olup dokuda ise orijinalinde altı farklı çeşit doku varken örneklerle en yakın olan iki doku, nesne paketinin içindeki ÖÖ'de kullanılmıştır. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.26'da yer almaktadır.

Çizelge 4.26 : İran Halısı.

ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim:Persian Carpet Kütüphane: thesimsresources.com   	İsim:İran Halısı   

- Ahşap Panel

Suriye evlerinde kullanımı yaygın olan ahşap panel veya separatörler için katılımcılar üç görsel paylaşmıştır. Katlanabilir ve ahşap oymalı ve süslemeli panellere en uygun üç boyutlu model olarak, The Sims 4 Temel Oyun (Base Game) kütüphanesinden Bethan Privacy Partition adlı obje seçilmiştir. Bu objenin üç boyutlu modelinde değişiklik yapılmamış olup dokuda ise Adobe Photoshop kullanılarak iskelet rengi

orijinal halinde kullanılmış, desenler ise ahşap kakma desenler ile değiştirilmiştir. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.27’de yer almaktadır.

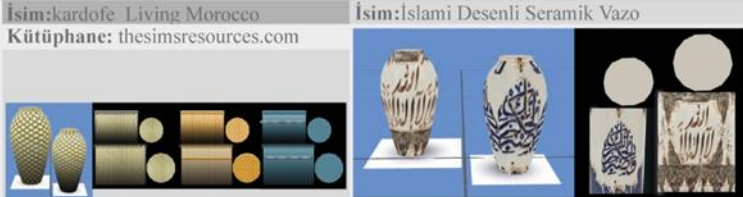
Çizelge 4.27 : Ahşap Panel.

ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim: Bethan Privacy Partition Kütüphane: Base Game	İsim: Ahşap Panel 

- İslami Desenli Seramik Vazo

Suriye evlerinde kullanımı yaygın olan ve hat sanatı veya İslam sanatı motifleriyle bezeli seramik vazolar için katılımcılar üç farklı görsel paylaşmıştır. Bu görsellere en uygun model olarak, thesimsresouce.com adlı websitesinin ÖÖ kütüphanesinde bulunan kardofe adlı The Sims 4 ÖÖ yaratıcısının (CC creator) tasarladığı kardofe_Living Morocco seti içinden kardofe_Living Morocco_ Vase ÖÖ’si seçilmiştir. Bu objenin üç boyutlu modeli, Blender programında küçültülmüş, dokusu ise Adobe Photoshop programı yardımıyla hat sanatı içeren bir desen ile giydirilmiştir. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.28’de yer almaktadır.

Çizelge 4.28 : İslami Desenli Seramik Vazo

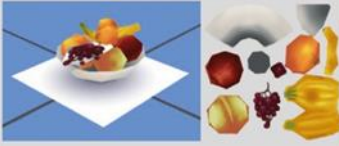
ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim: kardofe_Living Morocco Kütüphane: thesimsresources.com	İsim: İslami Desenli Seramik Vazo 

- Kristal Süsler

Dekoratif obje olarak Suriye evlerinde kullanımı yaygın olan kristal süsler için katılımcılar, şekerlik-meyvelik, kristal hayvan bibloları ve kristal masa süsleri olmak üzere üç farklı görsel paylaşmışlardır. Bu görsellere kaynak obje olarak The Sims 4 Temel Oyun (Base Game) kütüphanesinden Bowl of Fruit adlı obje seçilmiştir. Kase kısmı, Blender programında Bowl of Fruit objesinin boyutuna ve poligon sayısına göre sıfırdan modellenmiş ancak, poligon sayısı ve boyut sınırı sebebi ile kaseğin süslemeleri objeye eklenememiştir. Adobe Photoshop programında mevcut model için

yeni doku tasarlanmış ve Blender programında yeniden UV haritalaması yapılmıştır. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.29’da yer almaktadır.

Çizelge 4.29 : Kristal Süsler.

ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim:Bowl of Fruit Kütüphane: Base Game 	İsim:Kristal Meyvelik 

- Sedef ve Ahşap Kakma Küçük Kutu

Sedef ve ahşap kakma zanaatının yaygın kullanımlarından biri olan ve hatıra değeri olan küçük kutular için katılımcılar, sekiz görsel paylaşmıştır. Bu görsellere en uygun model olarak, patreon.com web sitesindeki karieamel sims 4 adlı The Sims 4 ÖÖ yaratıcısının (CC creator) tasarladığı Gift Box Overrides~ Mother of Pearl Wooden Style Boxes adlı obje seçilmiştir. Bu objenin üç boyutlu modeli ve dokusunda herhangi bir değişiklik yapılmamıştır. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.30’da yer almaktadır.

Çizelge 4.30 : Sedef ve Ahşap Kakma Küçük Kutu.

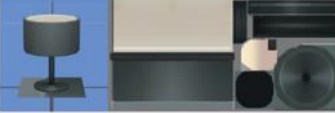
ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim:Gift Box Overrides~ Mother of Pearl Wooden Style Boxes Kütüphane: patreon.com 	İsim:Sedef Ve Ahşap Kakma Küçük Kutu 

- Buhurdanlık

Suriye evlerinde kullanımı yaygın bir obje olan buhurdanlık için katılımcılar iki görsel paylaşmıştır. İkisi de elektrikle çalışan ve biri pirinç diğeri ahşap olan buhurdanlıklar için uygun bir model hiçbir kütüphanede bulunamamıştır. Bu nedenle kaynak obje olarak yanan ve masa üstünde duran bir obje olduğu için The Sims 4 Temel Oyun (Base Game) kütüphanesinden Scallop Table Lamp adlı obje seçilmiştir. Bu objenin üç boyutlu modelinin ışık efekti kullanılarak yeniden üretilen ÖÖ, Blender programında Scallop Table Lamp objesinin boyutuna ve poligon sayısına göre yeniden modellenmiştir. Poligon sayısı ve boyut sınırı sebebi ile örneklerdeki kaseinin süslemeleri objeye eklenememiştir. Doku için Adobe Photoshop programında yeni bir

doku tasarlanmış ve Blender programında yeniden UV haritalaması yapılmıştır. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.31’de yer almaktadır.

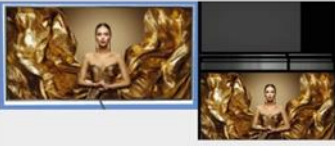
Çizelge 4.31 : Buhurdanlık.

ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim:Dodecagon Contemporary Lamp Kütüphane: Base Game 	İsim:Buhurdanlık 

- Hat Sanatı Tablo (Maşallah)

Siyah cam üzerine altın ya da gümüş lazer kesim harflerin en yaygın versiyon olduğu hat sanatı tablolar için katılımcılar iki görsel paylaşmıştır. Bu obje içine thesimsresouce.com adlı websitesinin ÖÖ kütüphanesinde bulunan Pilar adlı The Sims 4 ÖÖ yaratıcısının (CC creator) tasarladığı oh my goth Pilar Drama Painting ÖÖ’si seçilmiştir. Üç boyutlu modelde bir değişiklik yapılmamış olup dokuda fotoğrafın olduğu kısım Adobe Photoshop programında gümüş ve altın hat örnekleri ile değiştirilip iki renk alternatifini oluşturulmuştur. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.32’de yer almaktadır.

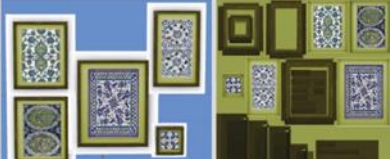
Çizelge 4.32 : Hat Sanatı Tablo (Maşallah).

ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim:oh my goth Pilar Drama Painting Kütüphane: thesimsresources.com 	İsim:Hat Sanatı Tablo (Maşallah) 

- Seramik Duvar Panoları

Suriye’de yaygın bir zanaat olan seramik duvar panoları, dekoratif bir amaçla duvar yüzeylerine de asılmaktadır. Katılımcılar bu obje için bir adet örnek paylaşmışlardır. Bu örnek için The Sims 4 Temel Oyun (Base Game) kütüphanesinden Antiqued Patent Posters adlı obje seçilmiştir. Bu objenin üç boyutlu modelinde bir değişiklik yapılmamış olup dokuda çerçeve içindeki resimler, Adobe Photoshop programı yardımıyla seramik desenlere dönüştürülmüş ve açık renk ahşap kısımlar koyu renk ahşap görünümüne çevrilmiştir. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.31’de yer almaktadır.

Çizelge 4.33 : Seramik Duvar Panoları.

ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim:Antiqued Patent Posters Kütüphane: Base Game	İsim:Seramik Duvar Panoları
		

- Kılıç

Suriye'deki evlerde, özellikle Şam'daki evlerde duvarlara asılan “Arap Kılıcı” için katılımcılar bir örnek paylaşmışlardır. Bu örneğe en uygun obje, srslysims.net adlı websitesinin ÖÖ kütüphanesinde bulunan SrslySims adlı The Sims 4 ÖÖ yaratıcısının (CC creator) tasarladığı Wall Swords seti içinden Srsly's SM Captains Sword (Wall) ÖÖ'sidir. Bu öğenin Blender programında ucu sivrileştirilmiş ve kabzası daha konkav bir hale getirilmiştir. Objenin dokusunda bir değişiklik yapılmamıştır. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.34'de yer almaktadır.

Çizelge 4.34 : Kılıç.

ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim:Srsly's SM Captains Sword (Wall) Kütüphane: srslysims.net	İsim:Kılıç
		

- Mumluk

Geçmişteki fonksiyonel kullanımına karşın günümüzde dekoratif bir objeye dönüşen mumluklar için katılımcılar iki örnek temin etmişlerdir. Bu örneklerle en uygun obje olarak, The Sims 4 Temel Oyun (Base Game) kütüphanesinden Antiqued Patent Posters adlı obje seçilmiştir. Bu objenin üç boyutlu modelinde bir değişiklik yapılmamış olup, mumluğun duvara monte edilen bölümünün dokusuna Adobe Photoshop programı ile sedef kakma desen eklenmiştir. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.35'de yer almaktadır.

Çizelge 4.35 : Mumluk.

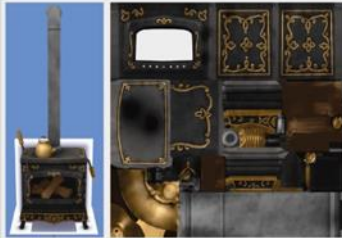
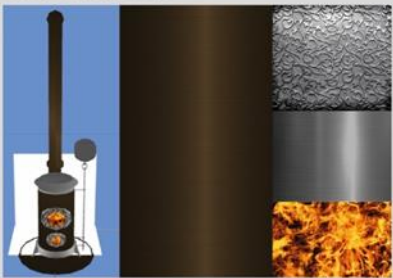
ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim:Lone Candle in the Hall Kütüphane: Base Game 	İsim:Mumluk 

Obj e kütüphanesi- ısıtma araçları ve vitrifiyeler kategorisi özel öğeler

- Mazotlu Soba

Suriyede kullanımı çok yaygın olan mazotlu soba için katılımcılar, biri modern diğer üçü geleneksel olmak üzere dört örnek paylaşmışlardır. Bu obj e için geleneksel mazotlu soba tercih edilmiş olup, kaynak obj e olarak The Sims 4 Temel Oyun (Base Game) kütüphanesinden While the Iron's Hot Fireplace adlı obj e kullanılmıştır. Bu objenin üç boyutlu modelinin sadece soba borusu kısmı kullanılmış olup sobanın gövdesi Blender programında örneklere uygun olarak yeniden modellenmiş, dokusu Adobe Photoshop progamında yeniden düzenlenmiş ve Blender programında yeniden UV haritalama yapılmıştır. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.36'da yer almaktadır.

Çizelge 4.36 : Mazotlu Soba.

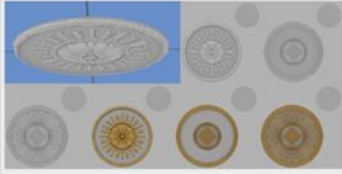
ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim:While the Iron's Hot Fireplace Kütüphane: Base Game 	İsim:Mazotlu Soba 

İnşa kütüphanesi-çatı kategorisi özel öğeler

- Tavan Göbeği

Suriyedeki evlerde yaygın olan tavan süslemeleri için katılımcılar dört farklı örnek temin etmişlerdir. Bu örneklere en uygun obj e, tumblr.com websitesinde cliffou29 adlı The Sims 4 ÖÖ yaratıcısının (CC creator) tasarladığı Moulure du Palais Rose adlı ÖÖ'dür. Bu objenin orijinalinde altı doku çeşidi varken, mevcut örneklere en yakın dokudaki obj e seçilmiştir. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.37'de yer almaktadır.

Çizelge 4.37 : Tavan Göbeği.

ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim:Moulure du Palais Rose Kütüphane: tumblr.com 	İsim:Tavan Göbeği 

İnşa kütüphanesi- zemin kategorisi özel öğeler

- Pallyden Döşeme

Pallyden zemin döşemesi için katılımcılardan iki görsel temin edilmiştir. İlgili görsellere en uygun seçenek, thesimsresouce.com adlı websitesinin ÖÖ kütüphanesinde bulunan Earth2Barb adlı, The Sims 4 ÖÖ yaratıcısının (CC creator) tasarladığı E2B - Luxe Tile V1 özel öğesidir. Bu öğe parlak yüzeyinden dolayı seçilmiştir. İnşa öğesi ÖÖ'leri sadece doku içerdiğinden, Adobe Photoshop programında pallyden döşemeye ait bir desen mevcut model üzerine eklenerek, üç farklı renk seçeneği sahip yeni bir ÖÖ oluşturulmuştur. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.38'de yer almaktadır.

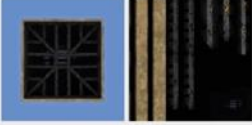
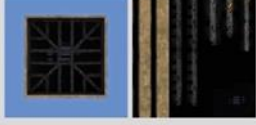
Çizelge 4.38 : Pallyden Döşeme.

ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim:E2B - Luxe Tile V1 Kütüphane: thesimsresources.com 	İsim:Pallyden Döşeme 

- Süzgeç

Suriye'deki evlerde her bir mekanda yer alan süzgeçler için katılımcılar bir örnek temin etmiştir. Bu örneğe en uygun obje olarak, thesimsresouce.com adlı websitesinin ÖÖ kütüphanesinde bulunan Cyclonesue adlı The Sims 4 ÖÖ yaratıcısının (CC creator) tasarladığı Cyclonesue - Urban - Set 2: Drains and Drain Covers seti içindeki Kitchen Outlet Drain ÖÖ'si seçilmiştir. Bu ÖÖ orijinal halinde kullanılmış olup üç boyutlu modelde veya dokuda bir değişiklik yapılmamıştır. Özel öğeye ilişkin görseller Çizelge 4.39'da yer almaktadır.

Çizelge 4.39 : Süzgeç.

ÖRNEKLER	KAYNAK	REVİZYON
	İsim:Kitchen Outlet Drain Kütüphane: thesimsresources.com	İsim:Süzgeç
		

Tüm özel öğeler için yapılan işlemler, ‘yeniden modellenmiş’, ‘revize edilmiş’ ve ‘kütüphaneden alınmış’ olmak üzere kategorize edilmiş olup Çizelge 4.40’da listelenmiştir. Çok büyük bir kısmı hazır özel öğelerin revize edilmesi ile elde edilirken bir kısmı yeniden modellenmiş bir kısmı ise direkt kütüphanelerdeki halleri ile kullanılmıştır.

Çizelge 4.40 : Nesne paketi içerisinde yer alan özel öğeler ve uygulanan işlemler.

OBJELER		
Kaynak	Revizyon	İşlem
Konfor		
Ocean's Current Loveseat	İkili Ahşap Oyma Koltuk	REVİZE EDİLMİŞ
Captain Rodrigo De Pablo Couch	Üçlü Ahşap Oyma Koltuk	REVİZE EDİLMİŞ
ShinoKCRS4 Art Nouveau Chair	Ahşap Kakma Ve Sedef Kakma Sandalye	REVİZE EDİLMİŞ
kardofe_Living Morocco_Sofa2	Yer Minderi/Alçak Oturma Mobilyalar	REVİZE EDİLMİŞ
Yüzeyler		
[Severinka] TS4 Colorfull Christmas - oriental coffee table	Ahşap Kakma ve Sedef Kakma Sehpa	REVİZE EDİLMİŞ
Depolama		
ShinoKCRS4 PB Shelf-Shelf 2	Üst Raf-Alt Raf	REVİZE EDİLMİŞ
ShinoKCRS4 PB TV Tower	Tv Yanı Vitrin	REVİZE EDİLMİŞ
ShinoKCRS4 PB TV Stand 2	Tv Masası	REVİZE EDİLMİŞ
Elegance Dining Room. China Cabinet	Ahşap Oyma Camlı Vitrin	REVİZE EDİLMİŞ
Aydınlatmalar		
The Perfect Night Jomsims Red velvet cabaret Lustre	Kristal Avize	REVİZE EDİLMİŞ
Dekorasyon		
ShinoKCRS4FrenchQuarter-Curtain3x1	Perde	REVİZE EDİLMİŞ
Halloween dining-Curtain		
Outdoor DIY Top Curtain		
Persian Carpet	İran Halısı	KÜTÜPHANEDEN ALINMIŞ
Bethan Privacy Partition	Ahşap Panel	REVİZE EDİLMİŞ
kardofe_Living Morocco_	İslami Desenli Seramik Vazo	REVİZE EDİLMİŞ
Bowl of Fruit	Kristal Meyvelik	YENİDEN MODELLENMİŞ
Gift Box Overrides- Mother of Pearl Wooden Style Boxes	Sedef Ve Ahşap Kakma Küçük Kutu	KÜTÜPHANEDEN ALINMIŞ
Dodecagon Contemporary Lamp	Buhurdanlık	YENİDEN MODELLENMİŞ
oh my goth Pilar Drama Painting	Hat Sanatı Tablo (Maşallah)	REVİZE EDİLMİŞ
Antiqued Patent Posters	Seramik Duvar Panoları	REVİZE EDİLMİŞ
Srsly's SM Captains Sword (Wall)	Kılıç	REVİZE EDİLMİŞ
Lone Candle in the Hall	Mumluk	REVİZE EDİLMİŞ
Isıtma Araçları ve Vitriyeller		
While the Iron's Hot Fireplace	Mazotlu Soba	YENİDEN MODELLENMİŞ
İNŞA		
Tavan		
Moulure du Palais Rose	Tavan Göbeği	KÜTÜPHANEDEN ALINMIŞ
Zemin		
E2B - Luxe Tile V1	Palledyen Döşeme	REVİZE EDİLMİŞ
Kitchen Outlet Drain	Süzgeç	KÜTÜPHANEDEN ALINMIŞ

4.2.2 Nesne paketinin deneyimlenmesi

İkinci atölye çalışmasının ikinci adımı iki aşamalı olarak gerçekleştirilmiştir. İlk aşamada, tasarlanan nesne paketinin Suriyeli katılımcılar tarafından deneyimlenmesi için katılımcılar, ikili ve üçlü gruplara ayrılmış ve her grup ile çevrimiçi olarak zoom platformunda görüşme yapılmış (Çizelge 4.41) ve The Sims 4 için geliştirilmiş olan nesne paketi içindeki özel öğelerin her biri katılımcılara tanıtılmıştır. Bu aşama yaklaşık 30 dakika sürmüştür.

Çizelge 4.41 : Gruplar.

Grup 1			Grup 2			Grup 3		Grup 4	
K1	K2	K9	K8	K3	K4	K6	K7	K11	K10

İkinci aşamada ise aynı grupta yer alan katılımcılara bireysel zoom linkleri gönderilerek, her bir katılımcı ile yaklaşık 40’ar dakikalık bir çalışma daha gerçekleştirilmiştir. Bu aşamada katılımcılara, The Sims 4’de tasarlanan ve birinci atölye çalışmasında katılımcılar tarafından verilen geri bildirimlere göre revize edilen konutlara dair bilgi verilmiştir. Ardından her bir katılımcıdan bu konutlardan birini seçmesi ve seçtikleri konut içerisinde de bir oda seçmeleri istenmiştir. Katılımcıların kendilerine sunulan nesne paketi haricinde, The Sims 4’ün kütüphanesindeki paketler içinden seçim yapmaları da desteklenmiştir.²⁹ Tez yazarı, kendi bilgisayarında oyunu açtıktan sonra ekran paylaşımı yapmış ve katılımcıların direktifleri ile seçilen konut ve odayı, tez kapsamında geliştirilen nesne paketi ve The Sims 4 kütüphanesi³⁰ içinde yer alan paketlerden seçilen özel öğeler ile dekore etmiştir. Katılımcılara tasarıma başlamadan önce, tamamen kendi zevklerini yansıtan bir iç mekan tasarımlarının beklendiği tez yazarı tarafından belirtilmiştir.

Suriyeli katılımcılardan elde edilen sonuçlar, katılımcılar bazında şöyledir:

Katılımcı 1

Katılımcı 1, tasarım yapmak üzere Batı tarzı müstakil ev içindeki salon mekanını tercih etmiştir. Katılımcı 1, zaman geçirmekten keyif alacağı ve zevkine uygun bir salon tasarlamak istediğini belirtmiştir. Hem tez çalışması kapsamında geliştirilen nesne paketi, hem de The Sims 4 kütüphanesi içindeki özel öğeleri titizlikle taramıştır. Tasarım aşamasında, salonun bir bölümünü geliştirilen nesne paketinden özel öğeler ile daha geleneksel diğer bölümünü ise daha modern bir tarzda tasarlamıştır. Katılımcı 1, tasarlanan nesne paketi içerisinde yedi özel öğe seçmiştir. Bunlar: Ahşap Kakma ve Sedef Kakma Sandalye, Ahşap Kakma ve Sedef Kakma Sehpa, İran Halısı, Yer Minderi/Alçak Oturma Mobilyalar, Mumluk, Seramik Duvar Panoları ve Palledyen Döşeme’dir. The Sims 4’ün kütüphanesinden ise sekiz adet öğe seçmiştir. Bunlar: Fire’s First Love Coffee Table, Tear Drip Drop Lamp-Short, Pied Piper Acoustic

²⁹ Böylece, geliştirilen nesne paketinin kullanılıp kullanılmadığı, eksikliği duyulan nesnelerin neler olduğu hakkında veri toplanmıştır.

³⁰ The Sims 4 oyununda, E&A Games’in piyasaya sürdüğü tüm paketlerin içindeki özel öğeler oyun kütüphanesinde bulunmaktadır.

Guitar, The Rounded Floor Tv Stand by Be Modular, Throw Goes With Anything-Ottoman, Street Art Print-City Collection, Throw Shade-Medium ve Maximalist's Dream Sofa'dır. Bu katılımcı kendi hobilerini de odanın dekorasyonuna dahil etmek istemiş ve ud çaldığı için The Sims 4 kütüphanesinde ud aramıştır. Bu objeyi bulamadığı için odaya ud yerine gitar yerleştirilmesini istemiştir. Katılımcı 1'in tasarımına dair veriler, Şekil 4.10'da yer almaktadır.

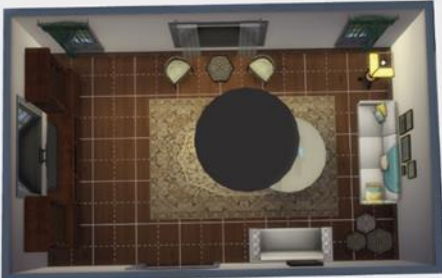


Şekil 4.10: Katılımcı 1'in oda tasarımı.

Katılımcı 2

Katılımcı 2, Batı tarzı müstakil ev içindeki salon mekanını seçmiş ve hem tez çalışması kapsamında geliştirilen nesne paketi, hem de The Sims 4 kütüphanesi içindeki özel öğeleri kullanmıştır. Zeminde çoğu katılımcının tersine ahşap tercih etmiştir. Şekil 4.18'deki iç mekan görsellerinde de görüldüğü üzere konutta kullanılan pencerelerin pervaz genişliklerini oturma alanlarına dönüştürmek istemiş fakat The Sims 4 kütüphanesinde uygun bir obje bulamamıştır. Katılımcı tasarlanan nesne paketi içerisinde yedi adet özel öğe kullanmıştır: Ahşap Kakma ve Sedef Kakma Sandalye,

Ahşap Kakma ve Sedef Kakma Sehpa, TV Ünitesi (tv masa ve tv vitrin), İran Halısı, Tavan Göbeği, Seramik Duvar Panoları ve Kristal Meyvelik'tir. The Sims 4'ün kütüphanesinden ise dokuz adet öge kullanmıştır. Bunlar: Violetta Von Victoria's Loyal Sofa, Tuft Two Seater, The Blue Door, Mosaic-Lite Coffee Table, Long John Buttercups Floor Lamp, Punchinello Theater Chandelier, The Veil Beaded Curtain ve Let The Sunshine Window Sheers'dır. Katılımcı 2'in tasarımına dair veriler, Şekil 4.11'de yer almaktadır.

KATILIMCI 2'İN TASARIMI		
Seçilen Oda: Batı Tarzı Müstakil Ev-Salon	Seçilen Stil: Geleneksel Suriye stili , Modern stil	
Plan	Kullanılan nesne paketi	Kullanılan The Sims 4 kütüphane objeleri
	1.Ahşap kakma ve sedef kakma sandalye	1.Violetta Von Victoria's Loyal Sofa
	2.Ahşap kakma ve sedef kakma sehpa	2.Tuft Two Seater
	3.Tv ünitesi (tv masası,vitrin, üst ve orta raf)	3.The Blue Door
	4.İran halısı	4.Mosaic-Lite Coffee Table
	5.Tavan göbeği	5.Long John Buttercups Floor
	6.Seramik duvar panoları	6.Punchinello Theater Chandelier
	7.Kristal meyvelik	7.The Veil Beaded Curtain
İç Mekan Görselleri		
		

Şekil 4.11: Katılımcı 2'in oda tasarımı.

Katılımcı 3

Katılımcı 3'de diğer iki katılımcı gibi Batı tarzı müstakil evi ve salon mekanını tercih etmiştir. Katılımcı 3 diğer iki katılımcının aksine daha geleneksel bir stilde döşenmiş bir oda tasarıma yönelmiştir. Sadece zeminde, Suriyeliler için *Avrupalı bir evin* göstergesi olan ahşap parke kullanmayı tercih etmiştir. Ayrıca cam masalar ve sarkıt üçlü lamba da oda içerisindeki modern dokunuşlardır. Katılımcı tasarlanan nesne paketi içerisinde on üç adet özel öge kullanmıştır: Ahşap Kakma ve Sedef Kakma

Sandalye, Ahşap Kakma ve Sedef Kakma Sehpa, TV Ünitesi (tv masası, vitrin, üst ve orta raf), İran Halısı, Tavan Göbeği, Seramik Duvar Panoları, Kristal Meyvelik, Mumluk, İkili Ahşap Oyma Koltuk, Üçlü Ahşap Oyma Koltuk, Perde, Kılıç ve Kristal Avize'dir. The Sims 4'ün kütüphanesinden ise altı adet nesne kullanmıştır: Signature V, Billionarie's Slightly Larger Hand me Down Curtains, Poseidon's Armchair, The Serendipity, A Balanced Place For Coffee ve Rustic Subfloor Slats'dır. Katılımcı Poseidon's Armchair yerine, İkili ve Üçlü Ahşap Oyma koltuğa ek olarak tekli bir koltuk kullanmak istemiş ancak bu öğe geliştirilen nesne paketi içerisinde yer almadığı için tekli koltuk seçeneği sunan Poseidon's Armchair'ları seçmiştir. Katılımcı 3'ün tasarımına dair veriler, şekil 4.12'de yer almaktadır.

KATILIMCI 3'ÜN TASARIMI		
Seçilen Oda: Batı Tarzı Müstakil Ev-Salon	Seçilen Stil: Geleneksel Suriye stili , Modern stil	
Plan	Kullanılan nesne paketi objeleri	Kullanılan The Sims 4 kütüphane objeleri
	1.Ahşap kakma ve sedef kakma sandalye	1.Signature V
	2.Ahşap kakma ve sedef kakma sehpa	2.Billionarie's Slightly Larger Hand me Down Curtains
	3.Tv ünitesi (tv masası,vitrin,üst ve orta raf)	3.Poseidon's Armchair
	4.İran halısı	4.The Serendipity
	5.Tavan göbeği	5.A Balanced Place For Coffee
	6.Seramik duvar panoları	6.Rustic Subfloor Slats
	7.Kristal meyvelik	
	8.Mumluk	
	9.İkili ahşap oyma koltuk	
	10.Üçlü ahşap oyma koltuk	
	11.Perde	
	12.Kılıç	
	13.Kristal avize	
İç Mekan Görşelleri		
		

Şekil 4.12: Katılımcı 3'ün oda tasarımı.

Katılımcı 4

Katılımcı 4, geleneksel Suriye evi içindeki misafir odasını seçmiştir. Geleneksel Suriye evinin genel atmosferini beğendiğini dile getiren katılımcı 4, odanın tasarımında da geleneksel çizgiyi sürdürmek istemiştir. Zemin ve duvarlarda mevcudu korumuş, eşyaların büyük çoğunluğunu nesne paketi içinde yer alan özel öğeler içinden seçmiştir. Sadece perdeler için mekan ile daha uyumlu olduğunu düşündüğü, kırık beyaz sade fon perdeler kullanmıştır. Katılımcı 4, diğer üç katılımcıdan farklı olarak, odaya saksılar ve vazolar içinde çok sayıda bitki eklemiş ancak bunun kendi kişisel tercihi mi geleneksel bir tavır mı olduğunu belirtmemiştir. Katılımcı tasarlanan nesne paketi içerisinden dokuz adet özel öğe kullanmıştır: Ahşap Kakma ve Sedef Kakma Sehpa, İran Halısı, Seramik Duvar Panoları, Kristal Meyvelik, İkili Ahşap Oyma Koltuk, Üçlü Ahşap Oyma Koltuk, Hat Sanatı Tablo, Sedef ve Ahşap Kakma Küçük Kutu ve Kristal Avize'dir. The Sims 4 kütüphanesinden ise beş adet nesne kullanmıştır: Coffee In The Courtyard Table, The Berry End, High Hopes Potted Plant, The Antiquet Remnant ve Billionarie's Hand me Down Curtains'dır. Katılımcı 4'ün tasarımına dair veriler, Şekil 4.13'te yer almaktadır.

KATILIMCI 4'ÜN TASARIMI

Seçilen Oda: Geleneksel Suriye Evi-Misafir Odası

Plan



Seçilen Stil: Geleneksel Suriye stili

Kullanılan nesne paketi objeleri

- 1.Ahşap kakma ve sedef kakma sandalye
- 2.İran halısı
- 3.Seramik duvar
- 4.Kristal meyvelik
- 5.İkili ahşap oyma koltuk
- 6.Üçlü ahşap oyma koltuk
- 7.Kristal avize
- 8.Hat sanatı tablo
- 9.Sedef ve ahşap kakma küçük kutu

Kullanılan The Sims 4 kütüphane objeleri

- 1.Coffee In The Courtyard Table
- 2.The Berry End
- 3.High Hopes Potted Plant
- 4.The Antiquet Remnant
- 5.Billionaire's Hand me Down

İç Mekan Görselleri

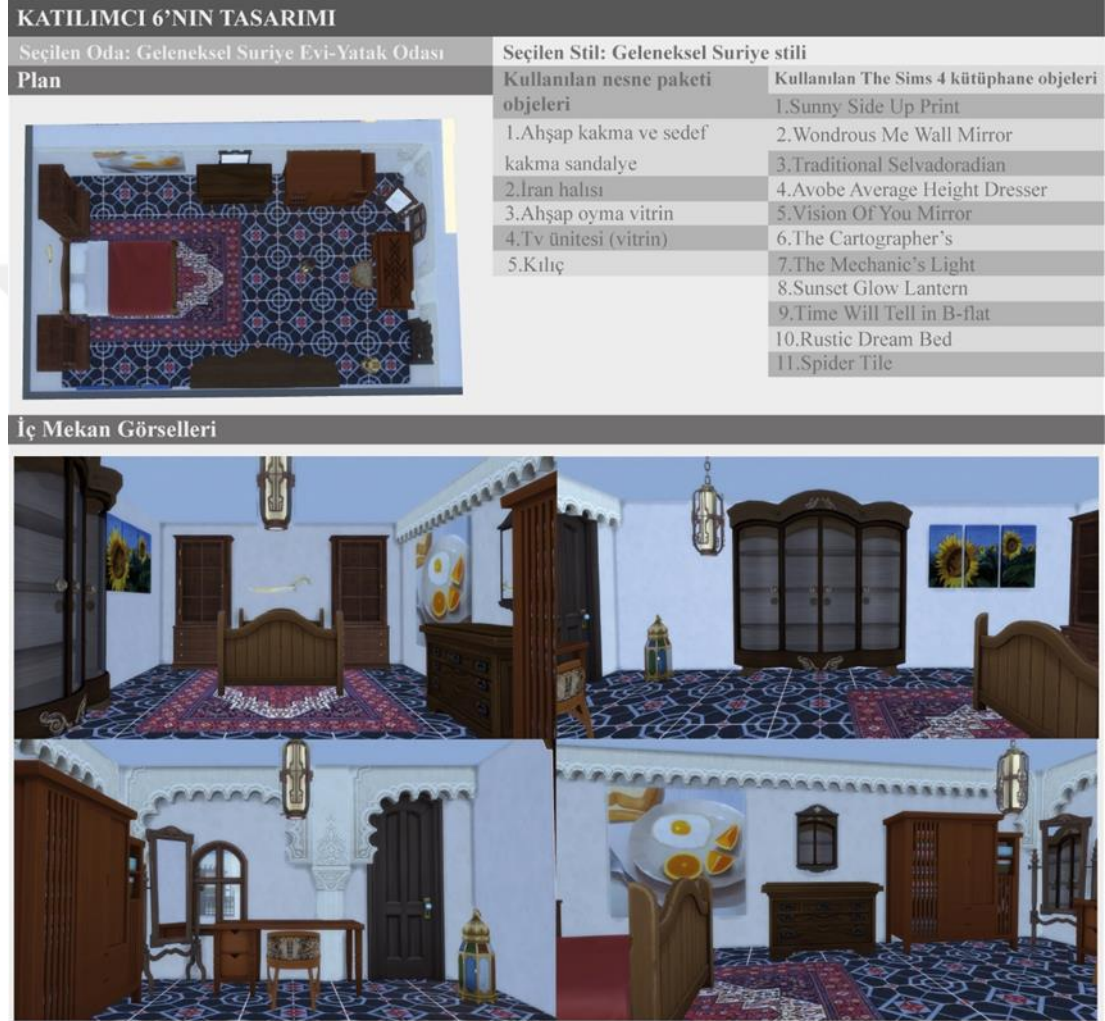


Şekil 4.13: Katılımcı 4'ün oda tasarımı.

Katılımcı 6

Katılımcı 6, geleneksel Suriye evini ve bu ev içindeki yatak odası mekanını tercih etmiştir. Görüşmenin ilk yarısında, geleneksel Suriye evinin revize edilmiş halini çok sevdiğini ifade eden katılımcı, kendine keyifli vakit geçireceği ve zevkine uygun bir yatak odası tasarlamak istediğini ifade etmiştir. Geleneksel bir tarzda döşenmiş yatak odasında, yer yer modern dokunuşlara da yer vermiştir. Katılımcı 6, diğer katılımcılara kıyasla, The Sims 4 kütüphanesinden daha fazla nesne kullanmış ve klasik mobilyalara yönelmiştir fakat bunun sebebi muhtemelen geliştirilen nesne paketinin içinde genel olarak oturma odasına yönelik özel öğelerin olmasıdır. Zemin kaplaması için renkli ve desenli bir seramik malzeme seçmiştir. Yatak odasına şifonyer, dolap gibi mobilyaların yanı sıra, kendi ifadesiyle sahip olduğu eşyaları sergilemek için iki vitrin yerleştirmiştir. Katılımcı tasarlanan nesne paketi içerisinde beş adet özel öğe kullanmıştır: Kakma Sandalye, İran Halısı, Ahşap Oyma Vitrin, Tv Yanı Vitrin ve

Kılıç'tır. The Sims 4 kütüphanesinden ise onbir adet nesne kullanmıştır: Sunny Side Up Print, Wondrous Me Wall Mirror, Traditional Selvadorian Family Dresser, Avobe Average Height Dresser, Vision Of You Mirror, The Cartographer's Quandary Desk, The Mechanic's Light, Sunset Glow Lantern, Time Will Tell in B-flat, Rustic Dream Bed ve Spider Tile'dır. Katılımcı 6'nın tasarımına dair veriler, Şekil 4.14 'de yer almaktadır.

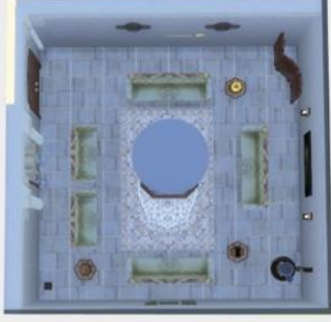


Şekil 4.14: Katılımcı 6'nın oda tasarımı.

Katılımcı 7

Katılımcı 7, geleneksel Suriye evini ve misafir odasını tercih etmiş ve geleneksel bir tarzda odayı dekore etmiştir. Mevcut zemin ve duvarları korumuş ve sadece iki objeyi, The Sims 4 kütüphanesinden kullanmıştır. Katılımcı tasarlanan nesne paketi içerisinde on altı adet özel öğe kullanmıştır: İkili Ahşap Oyma Koltuk, Üçlü Ahşap Oyma Koltuk, Ahşap Panel, Mazotlu Soba, Kılıç, Hat Sanatı Tablo, Mumluk, Ahşap Kakma ve Sedef Kakma Sehpa, Ahşap ve Sedef Kakma Küçük Kutu, Buhurdanlık,

Yer Süzgeci, Seramik Duvar Panosu, Tavan Göbeği, İran Halısı ve Kristal Meyvelik'tir. The Sims 4 kütüphanesinden ise iki adet nesne kullanmıştır: Drapes de Rigueur ve Coffee In The Courtyard Table'dır. Katılımcı 7'nin tasarımına dair veriler, Şekil 4.15'te yer almaktadır.

KATILIMCI 7'NİN TASARIMI		
Seçilen Oda: Geleneksel Suriye Evi-Misafir Odası	Seçilen Stil: Geleneksel Suriye stili	
Plan	Kullanılan nesne paketi objeleri	Kullanılan The Sims 4 kütüphane objeleri
	1.İkili ahşap oyma koltuk	1.Drapes de Rigueur
	2.Üçlü ahşap oyma	2.Coffee In The Courtyard
	3.Ahşap panel	
	4.Mazotlu soba	
	5.Kılıç	
	6.Hat sanatı tablo (Maşallah)	
	7.Mumluk	
	8.Ahşap kakma ve sedef kakma sehpa	
	9.Sedef ve ahşap kakma küçük	
	10.Buhurdanlık	
	11.Süzgeç	
	12.Seramik duvar panoları	
	13.Tavan göbeği	
	14.İran halısı	
	15.Kristal avize	
	16.Kristal meyvelik	
İç Mekan Görseleleri		
		

Şekil 4.15: Katılımcı 7'nin oda tasarımı.

Katılımcı 8

Katılımcı 8, modern apartman tipini ve bahçe katı daire içindeki açık mutfaklı salon mahalini tercih etmiştir. Katılımcı 8, sadece salon kısmını tasarlamış ve mekanı modern bir tarzda döşemiştir. Yer yer aşına olduğu mobilya ve objeleri de tasarımın içine katmıştır. Diğer katılımcılardan farklı olarak, daha geleneksel bir malzeme olan mermer zemin ve Batılı bir yaşam tarzını yansıtan şömine kullanmıştır. Katılımcı tasarlanan nesne paketi içerisinde yedi adet özel öge kullanmıştır: TV Ünitesi (tv masası, vitrin), Ahşap Panel, Mumluk, İran Halısı, Kristal Avize, Ahşap Kakma ve

Sedef Kakma Sandalye ve İslami Desenli Vazo'dur. The Sims 4 kütüphanesinden ise yedi adet nesne kullanmıştır: The Clemens F. Stokes Fireplaces, Circular Table Of Circle, Bahama Drama Open Curtains, Special Sim One Loveseat, Swoopy Backed Sofa, Wooden Family Dining Table ve Polished Marble Tile'dır. Katılımcı 8'in tasarımına dair veriler, Şekil 4.16'da yer almaktadır.

KATILIMCI 8'İN TASARIMI		
Seçilen Oda: Modern Apartman-Bahçe Katı - Salon	Seçilen Stil: Geleneksel Suriye stili , Modern stil	
Plan	Kullanılan nesne paketi	Kullanılan The Sims 4 kütüphanesi objeleri
	1.Mumluk	1.The Clemens F. Stokes Fireplaces
	2.Ahşap panel	2.Circular Table Of Circle
	3.Tv ünitesi (tv masası,vitrin, üst ve orta raf)	3.Bahama Drama Open Curtains
	4.İran halısı	4.Special Sim One Loveseat
	5.Kristal avize	5.Swoopy Backed Sofa
	6.Ahşap kakma ve sedef kakma	6.Wooden Family Dining
	7.İslami desenli seramik vazo	7.Polished Marble Tile
İç Mekan Görselleri		
		

Şekil 4.16: Katılımcı 8'in oda tasarımı.

Katılımcı 9

Katılımcı 9, modern apartman tipini ve ara kat daire içindeki oturma odasını tercih etmiştir. Katılımcı 9, hem nesne paketi hem de The Sims 4 kütüphanesindeki objeleri incelemiş ve geleneksel dokunuşları olan ancak modern tarzda, kendi zevkini yansıtan ve keyifli zaman geçirebileceği bir oda tasarlamak istediğini belirtmiştir. Kullandığı en geleneksel özel öğe, alçak oturmaya olanak veren mobilyadır. Bu mobilyayı modern mobilyalar ile kombinleyerek, odada hâkim kılmak istediği modern atmosferi yaratmıştır. Aksesuar kullanımında da geleneksel detaylara yönelmiştir. Zeminde, Suriye evlerinde kullanımı yaygın olan palladyen döşemeyi sevmediği için, mermer

kullanmayı tercih etmiş ve odaya bir şömine yerleştirmiştir. Ayrıca, bu odaya eski bir müzik setinin yakışacağını belirterek, The Sims 4 kütüphanesinden bulduğu bir plakçaları tasarımına eklemiştir. Katılımcı 9, tasarlanan nesne paketi içerisinde yedi adet özel öğe kullanmıştır: Mumluk, İran Halısı, Kristal Avize, Yer Minderi/Alçak Oturma, Seramik Duvar Panoları, Kristal Meyvelik ve Sedef ve Ahşap Kakma Küçük Kutu'dur. The Sims 4 kütüphanesinden ise on adet nesne kullanmıştır: Still Life With Apple and Pitcher and Books and Bottles and Flowers, GrammyFone Radiogram, Hepcat Coffee Table-by Hipsterhouse, Pampas Grass, Goes With-Anything Ottoman, Indecision Valances, Haughty Herrinbone Fireplace, Antiqued History, The Rounded Wall Mounted TV Stand by Be Modular ve Polished Marble Tile'dır. Katılımcı 9'un tasarımına dair veriler, Şekil 4.17'de yer almaktadır.

KATILIMCI 9'UN TASARIMI		
Seçilen Oda: Modern Apartman-Ara Kat Daire-Oturma Odası	Seçilen Stil: Geleneksel Suriye stili , Modern stil	
Plan	Kullanılan nesne paketi objeleri	Kullanılan The Sims 4 kütüphane objeleri
	1.Mumluk	1.Still Life With Apple and Pitcher and Books and Bottles and Flowers
	2.İran halısı	2.GrammyFone Radiogram
	3.Kristal avize	3.Hepcat Coffee Table-by Hipsterhouse
	4.Yer minder/ alçak oturma	4.Pampas Grass
	5.Seramik duvar panoları	5.Goes With-Anything
	6.Kristal meyvelik	6.Indecision Valances
	7.Sedef ve ahşap kakma küçük kutu	7.Haughty Herrinbone Fireplace
		8.Antiqued History
		9.The Rounded Wall Mounted TV Stand by Be Modular
		10.Polished Marble Tile
İç Mekan Görselleri		
		

Şekil 4.17: Katılımcı 9'un oda tasarımı.

Katılımcı 10

Katılımcı 10, modern apartman tipi konutu ve üst kat dairede yer alan yatak odası mekanını tercih etmiştir. Suriye’de kentte bir yaşam süren katılımcı, kentlerde yaygın olan ve gelenekselin aksine modern bir tarzda döşenmiş bir oda tasarlamak istediğini belirtmiştir. Duvarlarda resim, poster kullanmayı çok sevdiğini buna karşın odada halı kullanmayı sevmediğini özellikle belirtmiştir. Sadece yatak ve dolabın önüne küçük yolluklar koymuştur. Tasarlanan nesne paketi içerisinde sadece Ahşap Kakma ve Sedef Kakma Sandalye’yi kullanmış ve bunun gerekçesini, The Sims 4 kütüphanesinde odanın genel renklerine uygun bir sandalye bulamaması olduğunu belirtmiştir. The Sims 4 kütüphanesinden ise on altı adet nesne kullanmıştır: Reading is Groovy! (Left) by Kindermade, Antiqued Patent Poster, Thrash and Treasure Desk Lamp, Strike-a-Prose Bookends, House Rubber Starter Kit, Throw-Shade-Medium, Textural Textile Rugs (Small), Serene Repose Single Bed, ICYA-End Table, The Pet Pack, The Standing Orb, Mirror Me! , Snöboll Pendant Lamp, Above Average Height Dresser ve Kids Art Doodles’tır. Katılımcı 10’un tasarımına dair veriler, Şekil 4.18’de yer almaktadır.

KATILIMCI 10'NUN TASARIMI

Seçilen Oda: Modern Apartman-En Üst Kat

Daire-Yatak Odası

Plan



Seçilen Stil: Modern Stil

Kullanılan nesne paketi
objeleri

1.Ahşap kakma ve sedef
kakma sandalye

Kullanılan The Sims 4 kütüphane
objeleri

1.Reading is Groovy! (Left) by
Kindermade Books and Bottles and
Flowers

2.Antiqued Patent Poster

3.Thrash and Treasure Desk Lamp

4.Strike-a-Prose Bookends

5.House Rubber Starter Kit

6.Throw-Shade-Medium

7.Textural Textile Rugs

8.Serene Repose Single Bed

9.ICYA-End Table

10.The Pet Pack

11.The Standing Orb

12.Mirror Me!

13.Snöboll Pendant Lamp

14.Above Average Height Dresser

15.Kids Art Doodles

16.Polished Marble Tile

İç Mekan Görselleri



Şekil 4.18: Katılımcı 10'un oda tasarımı.

Katılımcı 11

Katılımcı 11, modern apartman konut tipini ve bahçe katı daire içindeki salonu tercih etmiştir. Açık mutfaklı bu konut tipine katılımcı, kendi yaşam tarzına uygun olmadığı için müdahalede bulunmuş ve duvar ekleyerek iki mekanı birbirinden ayırmıştır. Daha modern bir tarzı benimsememekle birlikte katılımcı 11, Suriyelilerin alışkanlığı olan ve yer malzemesinde taş/seramik gibi su ile yıkamaya imkan veren bir malzeme olan mermeri tercih etmiş ve odaya süzgeç yerleştirmiştir. Salonu daha büyük gösterdiğini ve şık durduğunu düşündüğü için yemek masasının arkasında ve duvarda ayna tercih etmiş ve modern mobilyaları geleneksel aksesuarlar ile bütünleştirmiştir. Katılımcı tasarlanan nesne paketi içerisinde yedi özel öğe kullanmıştır: Tv Ünitesi (tv masası,

vitrin, üst ve orta raf), İran Halısı, Ahşap Kakma ve Sedef Kakma Sehpa, Kristal Meyvelik, Yer Süzgeci, Seramik Duvar Panoları ve İslami Desenli Vazo 'dur. The Sims 4 kütüphanesinden ise onbir adet nesne kullanmıştır: Bahama Drama Curtains, The Contemporary Radishly Plant, Panels of Self Mirror, Avant Chair, Solid Wood Modern Antique Table, Tabletop Bouquet, Simtrest Lamp, The Eye in the Sky, Snugly Spot Sofa, Coffee In Courtyard Table ve Decidedly Neutral Short Curtains'dır. Katılımcı 11'in tasarımına dair veriler, Şekil 4.19'da yer almaktadır.

KATILIMCI 11'İN TASARIMI		
Seçilen Oda: Modern Apartman-Bahçe Katı-Salon	Seçilen Stil: Geleneksel Suriye stili , Modern stil	
Plan	Kullanılan nesne paketi objeleri	Kullanılan The Sims 4 kütüphanesi objeleri
	1.Ahşap kakma ve sedef kakma sehpa	1.Bahama Drama Curtains
	2.İran halısı	2.The Contemporary Radishly
	3.TV ünitesi(tv masası,vitrin,üst ve orta raf)	3.Panels of Self Mirror
	4.İslami desenli seramik vazo	4.Avant Chair
	5.Seramik duvar panoları	5.Solid Wood Modern Antique
	6.Kristal meyvelik	6.Tabletop Bouquet
	7.Süzgeç	7.Simtrest Lamp
		8.The Eye in the Sky
		9.Snugly Spot Sofa
		10.Coffee In Courtyard Table
		11.Decidedly Neutral Short Curtains
		12.Polished Marble Tile
İç Mekan Görselleri		
		

Şekil 4.19: Katılımcı 11'in oda tasarımı.

4.2.3 Nesne paketinin deneyimlenmesi ile elde edilen verilerin analizi ve değerlendirilmesi

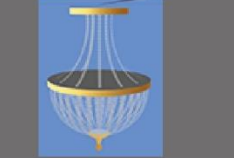
Çalışmaya katılan 10 katılımcının seçtikleri konut ve mekana ilişkin bilgiler Çizelge 4.42’de yer almaktadır. Elde edilen sonuçlar, katılımcıların oyun içerisinde tasarım yapmak için çoğunlukla modern apartman konut tipini ve bahçe katı daireyi seçtiğini göstermiştir. Tüm katılımcılar nezdinde ise en çok tercih edilen ve dekore edilen mekan ise salon olmuştur.

Çizelge 4.42 : Oyunda katılımcılar tarafından seçilen ev, apartman dairesi ve dekore edilen mekan.

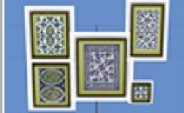
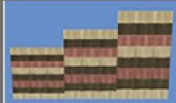
Ev Tipleri	K1	K2	K3	K4	K6	K7	K8	K9	K10	K11
Geleneksel Suriye Evi				●	●	●				
Batı Tarzı Müstakil Ev	●	●	●							
Modern Apartman							●	●	●	●
Apartman Konutu İçindeki Daire Tipleri										
Bahçe Katı Daire							●			●
Ara Kat Daire								●		
En Üst Kat Daire									●	
Seçilen Mekan										
Salon	●	●	●	●		●	●	●		●
Mutfak										
Banyo										
Yatak Odası					●				●	

Katılımcıların tasarladıkları mekanlarda kullandıkları özel öğelerin listesi ise Çizelge 4.43’de yer almaktadır.

Çizelge 4.43 : Geliştirilen nesne paketi içinde yer alan özel öğelerin katılımcılar bazında kullanımı.

Kategori	İsim	Fotoğraf	K1	K2	K3	K4	K6	K7	K8	K9	K10	K11
Konfor	İkili Ahşap Oyma Koltuk				•	•		•				
Konfor	Üçlü Ahşap Oyma Koltuk				•	•		•				
Konfor	Ahşap Kakma ve Sedef Kakma Sandalye		•	•	•		•		•		•	
Konfor	Yer Minderi/Alçak Oturma		•						•			
Yüzeyler	Ahşap Kakma ve Sedef Kakma Sehpa		•	•	•	•		•				•
Depolama	TV Masası			•	•				•			•
Depolama	TV Yanı Vitrin			•	•		•		•			•
Depolama	TV Orta Rafı				•							•
Depolama	TV Üst Rafı				•							•
Depolama	Ahşap Oyma Vitrin						•					
Aydınlatma	Kristal Avize				•	•		•	•	•		
Dekorasyon	Perde				•							
Dekorasyon	İran Halısı		•	•	•	•	•	•	•	•		•

Çizelge 4.43'ün devamı: Geliştirilen nesne paketi içinde yer alan özel öğelerin katılımcılar bazında kullanımı.

Kategori	İsim	Fotoğraf	K1	K2	K3	K4	K6	K7	K8	K9	K10	K11
Dekorasyon	Ahşap Panel							•	•			
Dekorasyon	İslami Desenli Seramik Vazo								•			•
Dekorasyon	Kristal Meyvelik			•	•	•		•		•		•
Dekorasyon	Sedef Ve Ahşap Kakma Küçük Kutu					•				•		
Dekorasyon	Buhurdanlık							•				
Dekorasyon	Seramik Duvar Panoları		•	•	•	•		•		•		•
Dekorasyon	Hat Sanatı Tablo (Maşallah)					•		•				
Dekorasyon	Kılıç				•		•	•				
Dekorasyon	Mumluk		•		•			•	•	•		
Isıtma Araçları ve Vitrifiyeler	Mazotlu Soba							•				
Zemin Kaplaması	Süzgeç							•				•
Zemin Kaplaması	Pallyden Döşeme		•									
Duvar Kaplaması	Doğal Taş Duvar Kaplaması											
Tavan Süslemesi	Tavan Göbeği			•	•			•				

Geliştirilen nesne paketi içinde yer alan özel öğeler içinde katılımcılar tarafından en çok kullanılan öğe, İran Halısı olmuştur. İran Halısı için sunulan iki renk seçeneği arasında özellikle açık renk halı, bej, kırık beyaz, taba, kahverengi gibi tonların hâkim olduğu odalarda daha çok tercih edilmiştir. Katılımcılar tarafından yaygın bir şekilde kullanılan bir diğer özel öğe ise Seramik Duvar Panoları'dır. Katılımcılar seçtiklere odalara mobilyaları yerleştirdikten sonra aksesuar seçme aşamasında, hem modern hem geleneksel tarzdaki mobilyalar ile uyumlu olan ve çok fazla renk tercihi sunan bu panoları kullanmışlardır.

Ahşap ve Sedef Kakma Sandalye, Ahşap ve Sedef Kakma Sehpa ve Kristal Meyvelik de, katılımcıların iç mekan dekorasyonuna ekledikleri objelerdir. Ahşap ve Sedef Kakma Sehpa için tek boy seçeneği sunulmuş olması bir eksiklik olarak açığa çıkmış ve katılımcılar tarafından geleneksele daha uygun olan üç farklı boydaki sehpa seçeneğinin sunulması gerektiği belirtilmiştir.

Mumluk ve Kristal Avize'de, katılımcılar tarafından tercih edilen objelerdir. Kristal Avizeler, hem geleneksel hem modern tarzda dekore edilmiş mekanlar için kullanılmıştır. Mumluk da, Seramik Duvar Süsü gibi diğer eşyalarla kolayca kombinlenebildiği için tercih edilmiştir.

Palledyen Döşeme katılımcılar tarafından çok fazla tercih edilmemiştir. Zemin kaplamasında mermer en çok tercih edilen malzeme olmuştur. Geleneksel Suriye evini tercih eden katılımcılar ise doğal taş zemini tercih etmişlerdir. Katılımcılardan sadece ikisi zeminde ahşap tercih etmiştir. Taş/seramik zemin kaplamayı tercih eden katılımcılardan ise sadece ikisi Süzgeç³¹ kullanmıştır. Katılımcılar, konutların merkezi ıstmaya sahip olduğunu düşündükleri için Mazotlu Soba'yı kullanmadıklarını belirtmişlerdir. Buna karşın Batı tarzı konut tipini seçen iki katılımcı, bir "keyif objesi" olarak nitelendirdikleri şömine kullanmayı tercih etmişlerdir. Ahşap Panel çok yer kapladığı ve zikzak formu sebebiyle katılımcılar tarafından az tercih edilen objeler arasında yer almıştır. Benzer bir durum İslami Desenli Vazolar için de söz konusudur. Katılımcıların çoğu bu vazoları daha küçük ve masa ya da raf üstünde kullanmak istemelerine rağmen vazolar büyük ve yerde konumlandırılacak şekilde tasarlandıkları

³¹ Suriye evlerinde her odada bir tane olmak üzere kullanımı yaygın olan süzgeçler, katılımcılar tarafından genelde görünmesi istenmeyen, halıyla ya da herhangi bir eşyayla kapatılan bir nesne olduğu gerekçesi ile kullanılmamıştır.

iin tercih etmemiřtir. Hat Sanatı Tablolar da az tercih edilen ve geleneksel tarzda denmiř evlerde kullanılan bir obje olarak grlmřtir.

4.2.4 Anket verilerinin analizi ve deęerlendirilmesi

İkinci atlye alıřmasının nc adımında katılımcılara Google forms zerinden iletilen evrimii ankette, oktan semeli, aık ulu ve derecelendirme soruları olmak zere 13 adet soru sorulmuřtur.

Anket alıřmasında katılımcılara ait demografik bilgiler; cinsiyet, yař, eęitim durumu, meslek, řu an yařanılan yer/řehir, Trkiye’de ne kadar sre ve hangi řehirde yařadıkları, Suriye’de hangi řehirde yařadıkları, The Sims oyununa ařinalık ile ilgili verileri iermektedir. Elde edilen veriler, izelge 4.44’de yer almaktadır.



Çizelge 4.44 : Katılımcılara dair demografik bilgiler ve The Sims oyununa aşinalıkları.

	K1	K2	K3	K4	K6	K7	K8	K9	K10	K11	%
Cinsiyet	Erkek	Kadın	Kadın	Kadın	Erkek	Kadın	Kadın	Erkek	Erkek	Kadın	
Yaş	29	23	24	24	23	25	21	28	20	20	
Eğitim	Lisans Mezun (L.M)	Lisans Öğrenci (L.Ö)	Lisans Öğrenci (L.Ö)	Lisans Öğrenci (L.Ö)	Lisans Öğrenci (L.Ö)	Lisans Öğrenci (L.Ö)	Yüksek Öğrenci (Y.L.Ö)	Lisans Mezun (L.M)	Lisans Öğrenci (L.Ö)	Lisans Öğrenci (L.Ö)	
Meslek	Bilgisayar Mühendisi (Bil.M)	Mimar (M)	İç Mimar (İ.M)	Mimar (M)	İşletme (İ)	Biyomedikal Mühendisi (Bio.m)	İç Mimar (İ.M)	Bilgisayar Mühendisi (Bil.M)	İç Mimar (İ.M)	Sinema Televizyon (S.T)	
Şu an yaşadığı ülke	Türkiye (TR)	Türkiye (TR)	Türkiye (TR)	Türkiye (TR)	Türkiye (TR)	Türkiye (TR)	Belçika (BEL)	Türkiye (TR)	Türkiye (TR)	Türkiye (TR)	
Türkiye’de geçen süre	8	1	7	10	5	6	3	6	2	9	
Türkiye’de yaşadığı şehir	İstanbul (İST)	İstanbul (İST)	İstanbul (İST)	İstanbul (İST)	İstanbul (İST)	İstanbul (İST)	Mersin (MER)	İstanbul (İST)	İstanbul (İST)	Antalya (ANT)	
Suriye’de yaşadığı şehir	Şam	Şam	Halep (HLP)	Şam	Şam	Şam	Halep (HLP)	Şam	Lazkiye (LZK)	Şam	
The Sims deneyimi	Evet	Evet	Hayır	Hayır	Hayır	Evet	Hayır	Hayır	Hayır	Hayır	

Bu bilgiler ışığında katılımcıların ağırlıklı olarak, 20–24 yaş aralığında kadın, büyük çoğunluğunun mimarlık/iç mimarlık öğrencisi, şehirli, yüksek eğitilmiş, orta-üst gelir seviyesine mensup ve özellikle İstanbul ve Türkiye’de uzun yıllar yaşamış veya yaşamakta olan Suriyelilerden oluştuğu görülmektedir.

Ankette katılımcılara, The Sims 4 inşa modunda tasarlanan konut tiplerini değerlendirmeleri amacıyla hangi konut tipini seçtikleri ve bu konutu seçme nedenleri sorulmuştur.

Elde edilen veriler ışığında Suriyeli katılımcıların konut tipi tercihi, Çizelge 4.45’de yer almaktadır. Sonuçlar apartman tipi konutun % 40 ile diğer iki seçenek olan Batı tarzı ev ve geleneksel Suriye evine göre daha fazla tercih edildiğini göstermektedir. Birinci atölye çalışmasında katılımcılar ile yapılan görüşmede en çok tercih edilen tip Batı tipi müstakil ev iken ikinci atölye çalışmasında bu oran değişmiştir. Katılımcılara apartman tipi konutu seçme nedenleri açık uçlu bir soru olarak sorulmuş olup, alınan cevaplarda katılımcılar ağırlıklı olarak Suriye’deki evlerine benzerliğine vurgu yapmışlar: “Çünkü Suriye’deki evimize en çok bu benziyordu.” (Katılımcı 8), “Suriye’deki aile evime birebir benzediği için” (Katılımcı 9).” “Çünkü Suriye’deki eski evimize benziyor ve bu tür konutları seviyorum” (Katılımcı 10). “Hem modern hem şimdiki evlerimize benzediği için” (Katılımcı 11).

Çizelge 4.45 : Tasarlanan konutlara ilişkin katılımcı tercihleri.

Konut Tipleri	K1	K2	K3	K4	K6	K7	K8	K9	K10	K11	%
Modern Apartman							●	●	●	●	%40
Geleneksel Suriye Evi				●	●	●					%30
Batı Tipi Müstakil Ev	●	●	●								%30
Modern Apartman Konutu İçindeki Daire Tipleri											%
Bahçe Katı	●		●				●			●	%40
Ara Kat		●						●			%20
En Üst Kat				●	●	●			●		%40

Geleneksel Suriye evi ve Batı tarzı müstakil ev tipini seçenlerin oranı ise %30’dur. Bu tipteki konutları seçen katılımcılar, söz konusu tipleri seçme nedenlerini şöyle açıklamışlardır: “Geleneksel Suriye evi içinde yaşayan insanların isteklerine, ihtiyaçlarına ve adetlerine uygun olarak özenle tasarlanmış sıcak ve samimi bir ev olduğu için seçtim.” (Katılımcı 4). Katılımcı 6 oyun içerisinde tasarlanan geleneksel Suriye evinin geleneksel orta sınıf Suriyeli evine çok iyi bir örnek olması sebebiyle bu konutu seçtiğini ifade etmiştir. Katılımcı 7 ise “Çünkü oyun içerisindeki Geleneksel

Suriye evi bu evlerin orijinal örneklerine çok yakın bir tasarımıdır. Suriye mimari kültürünün mihenk taşlarından olan bu evler kültürümüzün en güzel temsillerindendir. Bu duvarlar içerisinde geçen güzel hikayeleri konu alan diziler bile çekilmiştir.” diyerek kendi kültürüne ait bu evlere olan hayranlığını ve oyun içerisinde tasarlanan örneğin de orijinaline çok yakın olduğunu belirtmiştir.

Batı tipi müstakil evi seçen katılımcı 3 bu konutu seçme nedenini, Suriye’deyken yaşadığı eve çok benzemesi olarak belirtmiş, katılımcı 1 ise “Müstakil evi seçtim. Bu benim hayatım boyunca apartman dairelerinden bıkmış olmamla ve bu evin çocukluğumda imrendiğim geleneksel Şam evlerinin modern bir versiyonu olmasıyla ilgili olabilir.” diyerek açıklamıştır. Katılımcı 2 ise mahremiyeti olan, bahçeli, pencereleri manzaralı, geniş ve yarı modern yarı geleneksel stilde olduğu ve iç mekan organizasyonunu beğendiği için bu konutu seçtiğini belirtmiştir.

Alınan cevaplar, ister modern ister geleneksel olsun katılımcıların Suriye’deki geçmiş yaşamlarından izler taşıyan konut tiplerini seçme eğiliminde olduklarını göstermektedir. Ayrıca tez kapsamında The Sims 4’te tasarlanan konutların, birinci atölye çalışmasında yapılan görüşmelerde katılımcıların verdikleri geri bildirimlere göre revize edilmesi de tercihlerini değiştirmiştir. Özellikle geleneksel Suriye evinin seçilme oranı artarak, ikinci atölye çalışmasında %30’a yükselmiştir.

Bu soruları takip eden soru, katılımcıların hangi apartman dairesini seçtikleri ve seçme nedenlerine ilişkindir. Çizelge 4.46 ’da yer alan cevaplar ışığında, bahçe katı ve üst kat dairelerin % 40 ile en çok tercih edilen daire tipleri olduğu görülmüştür. Birinci atölye çalışmasında katılımcılar ile yapılan görüşmede ise en çok tercih edilen daire ara kat daire olmuştur. Katılımcılara bu seçimin nedeni sorulduğunda ise bahçe katının bahçesinin olmasının tercihlerini etkilediği ve üst kattaki dairenin ise üstte olması ve ayrı bir mutfak alanına (bahçe katının aksine) sahip olması sebebiyle tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Anket çalışmasından elde edilen veriler, apartman dairesi seçiminde katılımcıların, daha basit ve okunaklı plan yerleşimlerini tercih ettiklerini düşündürmektedir.

Anket çalışmasında katılımcılara, geleneksel Suriye evinin orijinaline benzeyip benzemediğine dair bir derecelendirme sorusu yöneltilmiş ve takip eden soruda ise verdikleri cevabın nedenini açıklamaları istenmiştir. Elde edilen verilere göre

katılımcıların %70'i revize edilen Suriye evinin orijinaline tamamen uygun olduğunu, %30'u ise uygun olduğunu düşünmektedir (Çizelge 4.46).

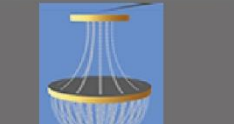
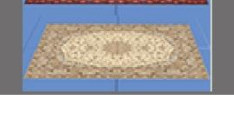
Çizelge 4.46 : Geleneksel Suriye evinin gerçeğe uygunluğu

Puan		K1	K2	K3	K4	K6	K7	K8	K9	K10	K11	Yüzde
1	Hiç uygun değil											
2	Uygun değil											
3	Kısmen uygun											
4	Uygun						●	●	●			%30
5	Tamamen uygun	●	●	●	●	●				●	●	%70

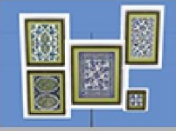
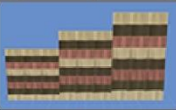
Katılımcı 1 bu eve ilişkin görüşünü şöyle dile getirmiştir: “...Çok güzel olmuş tarihi Suriye evlerinin çok güzel bir örneği. Kordoba’daki tarihi Endülüs evlerini de hatırlattı bana. Aslında tarihi Suriye evlerinin de o şekilde korunmasını güzel ve bakımlı görünmesini istiyoruz ama olmuyor bir türlü. Bu evlerin iç avlularına Arapçada “diyar zemini” deniyor. Bu oturma odaları arasındaki avlunun uzantısı olan boşluklara da “murabba” deniyor Arapça da yani “kare” diyorlar direkt aslında.” Katılımcı 3 tasarlanan konutun gerçeğine çok yakın olduğunu özellikle “seife”ye çıkan seyyar merdivenin çok gerçekçi bir detay olduğunu belirtmiştir. Katılımcı 4 bu tasarımdaki gibi orijinal evlerinde dış cephelerinde hiç pencere olmadığını doğrulamış fakat sokak kapısının yanında bir pencere olması gerektiğini çünkü evdekilerin kapıyı açmadan önce bu pencereden kimin geldiğine baktıklarını belirtmiştir. Katılımcı 6 ise iç avluya işaret ederek özellikle güzel havalarda Suriyeli ailelerin avluda kahvaltı ettiğini ve tasarlanan bu avluyu gördüğünde içinde burada çay eşliğinde kahvaltı etmek isteği uyandığını ifade etmiştir.

The Sims 4’te geliştirilen nesne paketinin değerlendirilmesi için katılımcılara her bir özel öğenin Suriye evlerinde kullanılıp kullanılmadığına dair “Lütfen, aşağıdaki özel öğelerden hangilerinin Suriye evlerinde kullanıldığını işaretleyiniz.” şeklinde bir soru yöneltilmiştir. Bu soruya ilişkin katılımcılardan alınan cevaplar, Çizelge 4.47’de yer almaktadır.

Çizelge 4.47 : Geliştirilen nesne paketi içinde yer alan özel öğelerin Suriye evlerinde bulunma sıklığı

Kategori	İsim	Fotoğraf	K1	K2	K3	K4	K6	K7	K8	K9	K10	K11	%
Konfor	İkili Ahşap Oyma Koltuk		●	●	●		●	●	●	●	●	●	%90
Konfor	Üçlü Ahşap Oyma Koltuk		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	%100
Konfor	Ahşap Kakma ve Sedef Kakma Sandalye		●	●	●		●	●	●	●		●	%80
Konfor	Yer Minderi/Alçak Oturma		●		●			●	●	●			%50
Yüzeyler	Ahşap Kakma ve Sedef Kakma Sehpa		●	●	●	●	●	●	●	●		●	%90
Depolama	TV Masası		●	●	●		●	●	●	●	●	●	%90
Depolama	TV Yanı Vitrin		●	●	●			●	●	●	●	●	%80
Depolama	TV Orta Rafı				●			●	●	●	●	●	%60
Depolama	TV Üst Rafı				●			●	●	●		●	%50
Depolama	Ahşap Oyma Vitrin		●	●	●			●	●	●	●	●	%80
Aydınlatma	Kristal Avize		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	%100
Dekorasyon	Perde		●		●			●	●	●	●	●	%70
Dekorasyon	İran Halısı		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	%100

Çizelge 4.47'nin devamı: Geliştirilen nesne paketi içinde yer alan özel öğelerin Suriye evlerinde bulunma sıklığı

Kategori	İsim	Fotoğraf	K1	K2	K3	K4	K6	K7	K8	K9	K10	K11	%
Dekorasyon	Ahşap Panel		●	●	●		●	●	●	●		●	%80
Dekorasyon	İslami Desenli Seramik Vazo		●	●	●		●	●	●	●		●	%80
Dekorasyon	Kristal Meyvelik		●	●	●	●		●	●	●	●	●	%90
Dekorasyon	Sedef ve Ahşap Kakma Küçük Kutu		●	●	●		●	●	●	●		●	%80
Dekorasyon	Buhurdanlık		●		●			●	●	●		●	%60
Dekorasyon	Seramik Duvar Panoları		●		●	●		●	●	●			%60
Dekorasyon	Hat Sanatı Tablo (Maşallah)		●	●	●	●	●	●	●	●		●	%90
Dekorasyon	Kılıç		●	●	●			●	●	●		●	%70
Dekorasyon	Mumluk		●		●		●	●	●	●		●	%70
Isıtma Araçları ve Vitrifiyeler	Mazotlu Soba		●	●	●		●	●	●	●			%70
Zemin Kaplaması	Süzgeç		●	●	●			●	●	●		●	%70
Zemin Kaplaması	Palledyen Döşeme		●	●	●		●	●	●	●	●	●	%90
Duvar Kaplaması	Doğal Taş Duvar Kaplaması		●	●		●	●	●	●	●		●	%80
Tavan Süslemesi	Tavan Göbeği		●	●	●			●	●	●	●	●	%80

Anket sonuçlarına göre geliştirilen nesne paketi içerisindeki özel öğelerin hepsine Suriye evlerinde rastlanılmaktadır. Özel öğeler; *Çok Yaygın Özel Öğeler*, *Yaygın Özel Öğeler* ve *Az Yaygın Özel Öğeler* olarak kategorize edilmiştir (Çizelge 4.48). *Çok Yaygın Özel Öğeler* kategorisinde, 10 özel öğe yer almaktadır: *Üçlü Ahşap Oyma Koltuk*, *Kristal Avize*, *İran Halısı*, *Pallyden Döşeme*, *Hat Sanatı Tablo*, *Kristal Meyvelik*, *İkili Ahşap Oyma Koltuk*, *Ahşap Kakma ve Sedef Kakma Sehpa* ve *TV Masası*'dır. *Yaygın Özel Öğeler* kategorisinde, 13 özel öğe bulunmaktadır: *Ahşap Kakma Ve Sedef Kakma Sandalye*, *TV Yanı Vitrin*, *Ahşap Oyma Vitrin*, *Ahşap Panel*, *Seramik Vazo*, *Ahşap Ve Sedef Kakma Küçük Kutu*, *Doğal Taş Duvar Kaplaması*, *Tavan Göbeği*, *Perde*, *Kılıç*, *Mini Raf*, *Süzgeç* ve *Mazotlu Soba*'dır. *Az Yaygın Özel Öğeler* kategorisinde ise beş özel öğe bulunmaktadır: *Tv Orta Rafi*, *Buhurdanlık*, *Seramik Duvar Süsü*, *Tv Üst Rafi* ve *Yer Oturması*'dır.

Çizelge 4.48 : Geliştirilen nesne paketi içinde yer alan ve Suriye evlerinde kullanımı çok yaygın, yaygın ve az yaygın özel öğeler.

Çok Yaygın Özel Öğeler ● Üçlü Ahşap Oyma Koltuk ● İran Halısı ● Kristal Avize ● Pallyden Döşeme ● İkili Ahşap Oyma Koltuk ● Ahşap Ve Sedef Kakma Sehpa ● Hat Sanatı Tablo ● Kristal Meyvelik ● TV Masası	
Yaygın Özel Öğeler ● Ahşap Kakma Ve Sedef Kakma Sandalye ● Tv Yanı Vitrin ● Tavan Göbeği ● Süzgeç ● Ahşap Oyma Vitrin ● İslami Desenli Keramik Vazo ● Ahşap Panel ● Mazotlu Soba ● Mumluk ● Perde ● Sedef Ve Ahşap Kakma Küçük Kutu ● Kılıç ● Doğal Taş Duvar Kaplaması	
Az Yaygın Özel Öğeler ● Keramik Duvar Süsü ● TV Üst Rafi ● Tv Orta Rafi ● Yer minderi/alçak oturma ● Buhurdanlık	

Doğal taş duvar kaplama, yaygın özel öğeler arasında yer almıştır. Bu özel öğe, geleneksel Suriye evinin iç cephe tasarımında kullanılmak üzere oluşturulmuş olup katılımcılar bu malzemenin geleneksel Suriye evlerinde kullanımının yaygın olduğunu, çalışma esnasında, anımsayarak işaretlemişlerdir. Buhurdanlık ve yer oturmasına ilişkin özel öğelerin, az yaygın özel öğeler kategorisine girmiş olması, birinci ve ikinci atölye çalışmasından elde edilen verileri doğrulamaktadır. Katılımcıların bir kısmı bu objelerden bahsetmiş fakat evlerinde kullanmadıklarını ifade etmişlerdir. Yer oturması, sadece Suriye'nin kırsal kesiminde kullanımı yaygın

olan bir kültürel alışkanlıktır. Nesne paketine ilişkin bir diğer önemli sonuç, TV ünitesine ilişkindir. Suriye evlerinde TV ünitesinin bir bütün halinde kullanıldığı görüşmelerde katılımcılar tarafından belirtilmesine rağmen TV ünitesi oyunda teknik nedenlerden dolayı parça parça oyun içine aktarılmış ve üst raf, orta raf, vitrin ve tv masası olmak üzere dört parça halinde modellenmiştir. Bu sebeple bazı katılımcılar odaları dekore ederken tv ünitesini rafları olmadan kullanmış ya da sadece tv masasını ya da vitrini kullanmıştır. Aynı şekilde ankette de vitrin ve tv masası çok yaygın ve yaygın özel öğeler arasındayken raflar az yaygın öğeler arasında yer almıştır. Bu durum, sadece TV ünitesinin değil TV ünitesini oluşturan parçaların da deneyimleme aşamasında katılımcılar tarafından neden birbiri ile ilişkili öğeler olarak kullanıldığını açıklamaktadır.

Katılımcılardan alınan cevaplar, geldikleri şehir ve kültürün de verilen cevapları etkilediğini göstermektedir. İkinci atölye çalışmasına katılan katılımcıların %80'i Şam'dan, %20'si Halep'ten ve %10'u Lazkiye'den Türkiye'ye gelmiştir. Şam ve Halep'ten gelen katılımcıların seçimleri birbirine yakındır. Deniz kenarında bir kent olan Lazkiye'den gelen katılımcılar, daha modern ve seküler bir kültüre sahip olduklarını belirtmişler ve geliştirilen nesne paketindeki özel öğelerin çoğunu çok geleneksel olduğu için tercih etmemişlerdir. Ankette tüm katılımcılar tarafından seçilen özel öğeler ise İran Halısı, Kristal Avize ve Üçlü Ahşap Kakma Koltuk'tur. Bu nedenle bu üç özel öğenin Suriyedeki evlerde kullanımının oldukça yaygın olduğu söylenebilir.

Takip eden soru, *“Bu objelerden hangilerinin kültürel öneme sahip olduğunu düşünüyorsunuz? lütfen açıklayınız.”* şeklindeki sorudur. Böylece hangi özel öğelerin kültürü en iyi yansıttığını belirlemek amaçlanmıştır. Bu soruya verilen cevaplar şöyledir:

Katılımcı 1: *Koltuklar, mozaik eşyaları³², tavan göbeği, mazot sobası, yer oturması, misafirlere verilen pahalı tabak çanak içeren vitrin, Arap kılıçları.*

³² Katılımcılar ahşap ve sedef kakma eşyaları Arapçada “mozaik” olarak adlandırmaktadır. Fakat Türkçede mozaik kelimesi başka bir anlama geldiği için çalışma içerisinde bu tip eşyalar için “ahşap kakma” ifadesi kullanılmıştır.

Katılımcı 2: *Buradaki her şey kültürel olarak önemli fakat bana göre en önemli olanlar mozaik eşyalar.*

Katılımcı 3: *Ahşap kutu (Sedef ya da Ahşap Kakma) / Ben Halep'ten geliyorum ve Halep'te genelde bu tür ahşap sanatı yapılıyor yani bu ahşap/sedef kutular üretiliyor.*

Katılımcı 4: *Halı, sehpa ve koltuklar Suriye el işinin muhteşemliğini ortaya çıkartıyor. İnce bir şekilde her detaya önem verilerek tasarlanırlar.*

Katılımcı 6: *Benim için objeler tek başına bir şey ifade etmiyor ama bir araya geldiklerinde kültüre dair atmosferi yarattıklarını düşünüyorum.*

Katılımcı 7: *Geçmişimize ve kültürümüze olan bağlı temsil ettiği için eski dayanıklı ahşap ve antika tasarımları içeren objeler.*

Katılımcı 8: *Mozaik mobilyalar ya da geleneksel motifli nesneler kahve masası, ahşap kutu gibi. Öte yandan mazotlu sobayı da gördüğümde zihnimdeki güzel ve sıcak anılar canlandı.*

Katılımcı 9: *Kahve sehpası, sandalye, kılıç, kutu ve vitrin.*

Katılımcı 10: *Vitrin: çünkü yıllar boyunca aile eski eşyalarının hepsi bu sayede saklanıyor.*

Katılımcı 11: *Ahşap kutu, perde, sedef koltuk ve masa, ahşaplı koltuk, palledyen döşeme, kılıç, tavan göbeği ve doğal taş. Aslında nerdeyse hepsi ama diğerlerini Suriye hariç Arap ülkelerinde de görülür.*

Katılımcıların bir kısmı tüm objelerin kültürün önemli bir parçası olduğunu belirtmiş bir kısmı ise daha spesifik cevaplar vermiştir. Hemen hemen her katılımcı tarafından belirtildiği için “mozaik” olarak adlandırılan ahşap ve sedef kakma mobilyaların kültürel önemi olan eşyalar olduğu söylenebilir. Vitrin de katılımcılar tarafından kıymetli ve aile yadigârı eşyaları nesilden nesile saklayan bir depolama-sergileme aracı olduğu için önemli bir eşya olarak görülmüştür. Katılımcıların geleneksel el sanatlarına ve aile yadigârı nesnelere önem verdikleri de çıkan sonuçlar arasındadır. Katılımcı 7, geleneksel el sanatlarını yansıtan eşyaların, 2023 Suriye'sinde dahi evlerde yaygın olarak kullanıldığını belirtmiştir. Aynı katılımcı, insanların çoğunun

kendi evlerinde yaşıyor olmasını ve bu evlere ilk taşındıkları günden bugüne iyi kalite ve dayanıklı eşyaları/mobilyaları zaman içerisinde biriktirdiklerini ve uzun seneler değiştirmeden kullanabildiklerini belirtmiştir. Bir önemli diğer sonuç, hatıra nesnelerin özellikle anayurttan ve evden ayrı kalındığında kimliği ve kültürü yansıtan sembolik bir işlevi olmasıdır. Katılımcı 3 “Ben bile bu nesneleri unutmuştum.” diyerek duygu ve düşüncelerini ifade etmiştir.

Anketin son sorusu katılımcılara çalışmanın potansiyel fayda ve yararına ilişkin olarak sorulmuş olan, “Bu çalışmanın olası faydalarına dair fikirlerinizi açıklayınız.” şeklindeki açık uçlu sorudur. Bu soruya verilen cevaplar aşağıdaki gibidir:

Katılımcı 1: *“İpek’in çalışması, bence ciddi anlamda empatinin manifestosudur, bunca zamandır Türkiye’de (genelleme maksadıyla söylemiyorum) Suriyelilere karşı önyargı ve dışlanma varken ilk defa kültürel anlamda, bilimsel yöntemleri kullanarak bir Türk iç mimarın bu tartışmalı konuyu ele atarak bizim milletin kültürel değerleriyle ilgilenir ve maksadı ister onların kaybettikleri ülke açısından mütevellit gurbetçiliklerini hafifletmek olsun, ister kültür alışverişinden bir şeyler öğrenip edinmek için olsun, bizim insanımıza değer verdiği için çok minnettarım ve ileriki çalışmalarında bol şanslar ve başarıyı kalpten diliyorum.”*

Katılımcı 2: *Bu çalışma Suriyelilerin nasıl evlerde yaşamak istediklerini ve Suriye kültürünü ele alarak nasıl evler tasarlanabileceğine dair detaylı bilgiye erişmeyi sağlayan akıllıca bir konsepttir.*

Katılımcı 3: *Farklı bir kültür sunmak adına çok uyumlu bir çalışma olmuş ve özellikle tasarlanan objeleri çok başarılı buldum.*

Katılımcı 4: *Farklı kültürleri sadece tanımak değil, o kültürün içinde yaşama deneyimi ve o kültüre dair bilgileri aktarmak adına verimli, öğretici ve güzel bir yol.*

Katılımcı 6: *Bu çalışma Suriye kültürü ve nasıl yaşadığımız hakkında bir bakış açısı sağlıyor ve Türkiye’de sahip olduğumuz kültürel boşluğu bir nevi kapatıyor.*

Katılımcı 7: *Farklı kültürleri temsil etmenin ve on yıllar ve nesiller boyunca mimari ve iç tasarımdaki çeşitliliği göstermenin harika bir yolu ve farklı ülkelerdeki insanlar seyahat masrafları olmadan bu çeşitliliği uzaktan deneyimleyebilirler.*

Katılımcı 8: *Başkalarının kültürünü anlamak, kapsayıcı ve birleşik bir toplum yaratmak için faydalıdır. Birbirimiz hakkında daha fazla bilgi sahibi olduğumuzda, birbirimizi yargılamayı bırakacağız ve birleşik bir toplum ortaya çıkacaktır.*

Katılımcı 9: *Suriye’den gelen insanların taşıdıkları kıymetleri, düşünceleri ve davranışları anlamayı kolaylaştırıp uyum sağlamaya ve ortak noktaları bulmaya yardım eden bir çalışmadır.*

Katılımcı 10: *Kültürel çeşitliliği ve ülkeler arasındaki mimari farklılıkları ve farklı düşünme biçimlerini görmek adına faydalı bir çalışmadır.*

Katılımcı 11: *Suriye kültürünü insanlara tanıtmak adına faydalı bir çalışma.*

Bu soruya verilen cevaplar, çalışmanın Suriye kültürünü anlamak, öğrenmek ve Suriyelilerin istek, arzu ve adetlerini açığa çıkartmak açısından faydalı olduğu yönündedir. Katılımcıların bir kısmı kültürel alışverişin birleştirici gücü ve uyumu kolaylaştırıcı etkisinden de bahsetmiştir.

4.2.5 İkinci atölye çalışmasına ilişkin sonuçlar

Türkiye’de yaşayan ya da hayatının bir döneminde Türkiye’de yaşamış erişkin 10 Suriyeli katılımcı ile gerçekleştirilen “ikinci atölye çalışması” hem geliştirilen nesne paketine ilişkin hem de katılımcıların iç mekan tercihlerine ilişkin önemli sonuçlar açığa çıkartmıştır.

Katılımcıların nesne paketini deneyimlemek için en çok tercih ettikleri konut tipi modern apartmandır. Bu tip içerisinde en çok tercih edilen daire ise bahçe katıdır. Oyun içerisinde katılımcıların dekore etmek için en çok tercih ettiği mekan salon/ misafir odası/oturma odası olmuştur. Katılımcılardan hiç biri mutfak ya da banyo mekanını tercih etmemiş, geri kalan ise yatak odasını tercih etmiştir. Katılımcıların seçiminde, geliştirilen nesne paketinin içeriğinin salon mekanına yönelik olmasının etkisi vardır. Ayrıca katılımcılar görüşmeler esnasında, salonun/misafir odasının, Suriye evlerinde önemli ve dekorasyonuna özen gösterilen bir mekan olduğunu belirtmişlerdir.

Katılımcılar, seçtikleri mekanları dekore etmek için modern ve gelenekseli birlikte kullanmak yönünde bir eğilim sergilemişlerdir. Geleneksel veya kültürel bir tasarım anlayışını yansıtan iç mekanlar, geleneksel Suriye ev iç mekanına benzeyen

yerleřtirmelerdir. Buna karřıt bir tavır içinde dekore edilmiř mekanlar ise modern olarak nitelendirilmiřtir.

Geleneksel ve modernin bir arada kullanıldıđı örnekler, batı tipi müstakil ev ve modern apartman konutlarında yaygındır. Geleneksel tarzda seçtikleri mekanı dekore eden katılımcıların tamamı, Geleneksel Suriye evini seçmiřtir. Tamamen modern tarzda dekorasyon yapan ve Lazkiye řehrinden gelen yalnızca bir katılımcı vardır. Bu katılımcı, geldiđi řehirde geleneksel eřya ve aksesuarların iç mekanda kullanılmadıđını söyleyerek nesne paketi içerisindeki özel öğeler ile kültürel bir bađ kuramadıđı için modern apartman tipinin en üst dairesini seçmiř ve modern bir iç mekan tasarlamıřtır.

Hem katılımcıların anket çalışmasında işaretledikleri özel öğeler, hem de nesne paketini deneyimleme aşamasında mekanı dekore ederken nesne paketi içerisinde kullandıkları özel öğeler, çalışma sonuçları açısından önem arz etmektedir. Anket sonucuna göre özel öğeler çok yaygın, yaygın ve az yaygın özel öğeler řeklinde Çizelge 4.47’de kategorize edilirken, nesne paketini deneyimleme aşamasında kullanılan objelerin Suriye evlerindeki kullanım sıklıđı Çizelge 4.46’da gösterilmiřtir. Nesne paketini deneyimleme aşamasında, nesne paketi içinde katılımcılar tarafından en çok kullanılan özel öğe, İran halısı olmuřtur. İran halısı ankette de tüm katılımcılar tarafından kullanımı en yaygın özel öğe olarak işaretlenmiřtir (% 100). Nesne paketini deneyimleme aşamasında katılımcılar tarafından en çok tercih edilen bir diđer özel öğe seramik duvar panoları olmuřtur. Ankette de seramik duvar panoları katılımcıların % 60’ı tarafından işaretlenmiřtir. Ahřap ve Sedef Kakma Sandalye, Ahřap ve Sedef Kakma Sehpa ve Kristal Meyvelik özel öğeleri tasarımlar içerisinde yine yoğun kullanılan özel öğeler arasındadır. Birinci atölye çalışmasında da katılımcılar tarafından Suriye evlerinde yaygın kullandıkları için çokça bahsedilen Ahřap ve Sedef Kakma Sandalye (%80), Ahřap ve Sedef Kakma Sehpa (%90) ve Kristal Meyvelik (%90), ankette de katılımcıların büyük çođunluđu tarafından işaretlenmiřtir. Mumluk ve Kristal Avize özel öğelerinin de, nesne paketinin deneyimleme aşamasında katılımcılar tarafından kullanımı yaygındır. Kristal Avize ankette tüm katılımcılar tarafından işaretlenmiř (% 100) ve Suriye evlerinde kullanımı yaygın bir aydınlatma elemanı iken Mumluk ankette kullanımı yaygın özel öğeler arasında yer almıřtır (% 70). Ankette katılımcıların çođu tarafından işaretlenmesine rađmen, seçilen mekanların dekore edilmesinde çok az tercih edilen özel öğeler de mevcuttur.

Örneğin Pallyden Döşeme, ankette katılımcıların % 90'ı tarafından işaretlenmiş, ancak sadece bir katılımcı tarafından kullanılmıştır. Hat Sanatı Tabloda ankette katılımcıların % 90'ı tarafından işaretlenmiş, ancak iki katılımcı tarafından kullanılmıştır.

Katılımcılar nesne paketini deneyimleme aşamasında, kendilerine sunulan nesne paketi haricinde de The Sims kütüphanesinden çoğunlukla kendi zevk ve beğenilerini yansıtan seçimler yapmışlardır. Bununla birlikte bazı katılımcılar The Sims 4 kütüphanesi içerisinde de aradıkları nesneleri bulamamışlardır.





5. BULGULAR

Çalışma kapsamında, yaşamlarının bir bölümünde veya hala Türkiye’de yaşayan Suriyeliler ile tezin uygulama aşamasını oluşturan nesne paketini geliştirmek için birinci atölye çalışması, geliştirilen nesne paketinin katılımcılar tarafından deneyimlenmesi ve nesne paketine ilişkin geri bildirimlerin alınması için ikinci atölye çalışması gerçekleştirilmiştir.

Birinci atölye çalışmasında inşa modu kullanılarak oluşturulan konut tipleri katılımcılara tanıtılmış ve nesne paketinin içeriğini oluşturmak üzere Suriyeli katılımcıların konuttan beklentilerine dair görüş, istek ve önerilere ve Suriye kültürüne özgü mobilya, eşya, aksesuar kullanımları ışığında iç mekan uygulamalarına yönelik veri elde edilmiştir.

İkinci atölye çalışmasında ise birinci atölye çalışmasında katılımcılarla yapılan görüşmelerden elde edilen veriler ışığında, The Sims oyunu için kültüre özgü bir nesne paketi geliştirilmiş ve bu paket katılımcılara deneyimletilmiştir. Katılımcılar bu nesne paketini deneyimlerken hem revize edilen konutlara dair hem de paket içerisindeki özel öğelere dair geri bildirimlerde bulunmuşlardır.

Birinci ve ikinci atölye çalışmasından elde edilen bulgular, şu başlıklar altında gruplandırılmıştır:

Katılımcı profiline ilişkin bulgular

Çalışmaya katılan Suriyelilerin kentli, eğitilmiş, ağırlıklı tasarım veya yazılım ile ilgili disiplinlerde öğrenci veya çalışan olması, karşılıklı bilgi alışverişinin sağlanması ve sağlıklı bir diyalog ortamının kurulmasını kolaylaştırmıştır. Özellikle evlerdeki iç mekan öğelerinin tanımlanması ve evlerin krokilerin çizilmesinde, mimarlık ve ilgili disiplinlerden profesyonel/öğrenciler ile daha rahat ve sağlıklı bir iletişim kurulmuştur.

Suriye toplumunun özellikle baas rejimi ile seküler bir yaşam biçimine yönelişi (Al-Kodmany, 1995), yeni sınıfsal gruplar (Collelo, 1998) ve bu grupların farklı konut tiplerini ve yeni bir yaşam tarzını benimsemesi (Ismail, 2015), bu çalışmaya katılan katılımcıların yaşam biçimi, zevk ve beğeni tercihlerini de açıklamaktadır. Ayrıca,

dünyanın farklı yerlerine dağılmış Suriyelilerin yaşam biçimlerinin değiştiği (Shoup, 2008), özellikle kalış sürelerinin uzaması, kendi kültürleri ile ilişkiler ve kişisel tercihleri doğrultusunda eklemledikleri yeni kültüre adapte oldukları söylenebilir.

Konut tercihi, konut kullanımı ve yerleştirmeye dair bulgular

Katılımcılara sunulan konutlar özelinde, katılımcıların konut tercihlerinde iki farklı eğilim görülmüştür. Bunlardan ilki katılımcıların gerçek hayatlarını oyuna yansıtması iken diğeri ise daha önce deneyimlemedikleri ama merak ettikleri bir yaşam tarzını oyun içerisinde deneyimlemek istemeleridir. İlk eğilim, Paulk (2006)' un, oyunu gerçek dünyadaki tadilat (remodelling) projeleri için bir test alanı olarak kullanma yöntemine işaret etmektedir. İkinci eğilim ise Swain (2007)'in belirttiği ve sosyal farkındalık oyunlarının güvenli bir ortamda potansiyel çözümleri başarısız olsa bile yeniden deneyebilme özelliğidir. Bu özellik, katılımcı 4 ve katılımcı 7 tarafından bir kültüre dair deneyimi uzaktan yaşayabilme olarak ifade edilmiş ve çalışmanın olası fayda ve potansiyeli olarak değerlendirilmiştir.

Katılımcıların oyun içerisindeki konut tercihlerine etki eden faktörler incelendiğinde, katılımcıların bir kısmının bir oyun ortamında seçim yapıyor olmalarına rağmen, “kolay temizlik”, “mahremiyet”, “yaşam alışkanlığına uygunluk” gibi gerçek hayata dair tercihlerini yansıttıkları, bazı katılımcıların ise seçimlerini hayatları boyunca yaşadıkları evlere benzerlik sebebiyle seçtikleri açığa çıkmıştır. Bu durum, kişilerin The Sims 4 evrenindeki deneyimlerinin ve tercihlerinin, gerçek hayattaki yaşamlarına ve tercihlerine yakın olabileceğini düşündürmektedir. Birinci atölye çalışmasında katılımcıların kendilerine sunulan üç konut tipi içerisinde, Batı tarzı yaşam biçimini yansıtan konuta yönelmeleri önemli bir bulgu olarak açığa çıkmıştır. Bu konut tipinin seçilmesi, oyunun oyunculara sunduğu 20. yüzyıl sonlarındaki Batılı bir yaşam yönlendirmesinin (Sicart, 2003) bir sonucu olarak da yorumlanabilir. Öte yandan ikinci atölye çalışmasında ise apartman tipi konut en çok tercih edilen konut olmuştur. Bu durum katılımcıların, kendi yaşam tarzlarına uygun ve yaşadıkları evlere benzeyen bir evi seçmeye eğilimli olduklarını düşündürmektedir.

Çalışma bulguları, katılımcıların konut kullanıma yönelik tercihlerini de açığa çıkartmıştır. Katılımcıların çoğu, bahçe ve balkon kullanımını önemsemiştir. Oyun ortamında katılımcılara sunulan konutların plan yerleşimi de, katılımcıların tercihlerini açığa çıkartmak bakımından önemlidir. Birinci atölye çalışmasında katılımcıların, “bakımı kolay”, “kişisel alan yaratan” ve “birbirinden uzak oda yerleşimlerine sahip”

nitelendirmesiyle, kullanışlı plan yerleşimlerini seçmeye eğilimli oldukları görülmüştür. Katılımcıların bu eğilimi ikinci atölye çalışmasında da devam etmiştir.

Gerçek hayattaki tercihlerine göre seçim yapmayan katılımcılar, birinci atölye çalışmasının aksine ikinci atölye çalışmasında geleneksel Suriye evini tercih etmişlerdir. Bu sonucun ortaya çıkmasında, birinci atölye çalışması sonrasında geleneksel Suriye evinin katılımcıların verdikleri geri bildirimlere göre revize edilmiş olması etkili olmuş ve katılımcılar tarafından da bu durum geleneksel Suriye Evi konut tipinin “gerçeğe çok uygun bir deneyim” sunduğu belirtilerek teyit edilmiştir. Öte yandan ev içi kullanımda, birinci atölye çalışmasında katılımcıların verdikleri bilgiler doğrultusunda çizilen ve Suriyedeki evlerinin plan şemasında vurgu yaptıkları, mekansal kullanımda cinsiyetin belirleyici olması ve kamusal ve özel alanların ayrılması (Cordan ve Özcan Aktan, 2022), mekan kullanımında İslami yaşam tarzına uygun olarak mahremiyetin sağlanması (Mikhael, 1998) ve dinsel inanışlara yönelik mekan kullanımı (Cordan ve Özcan Aktan, 2022; Mikhael, 1998), ikinci atölye çalışması sonuçları ile teyit edilememiştir. Bunun sebebi, katılımcıların günümüzde daha seküler bir hayat sürmesi ve/veya oyunda sadece bir mahal seçilerek oyunun oynamasına dayalı olabilir.

Katılımcıların iç mekan kullanımına dair bir diğer önemli bulgu ise salon/misafir odası mekanına özel bir önem atfedilmesidir. Salon veya misafir odası evin kalbi niteliğindedir (İsmail, 2015) ve hem aile bireylerinin kendi aralarında ve misafirleri ile bir araya geldiği sosyalleşme mekanı olması, hem de mekanın statü göstergesi olarak metalaşması sebebiyle önem arz etmektedir. İkinci atölye çalışmasında katılımcıların çoğu salon/misafir odasını seçmişler ve dekore etmişlerdir. Batı tipi müstakil ev ve modern apartman konutlarını seçen katılımcılar, geleneksel ve modern nesnelerin bir arada kullanıldığı bir dekorasyon tarzını tercih etmiştir. Bir başka deyişle, kendi kültürlerine özgü olmayan bir konut tipini seçtiklerinde, kendi kültürlerini ve kimliklerini yansıtan bir iç mekan anlayışını benimsemişlerdir. Katılımcı 1’in ifade ettiği gibi bu durum “Batılı tarza kültürel dokunuşlar yapmak” şeklinde ifade edilmiştir. Bu bulgu, Rapoport’un (2005) belirttiği, yarı sabit elemanların kullanıcının kendini kişisel, anlamsal, etnik, grupsal ve statüsel açıdan ifade etmesinde önem arz ettiği görüşünü de desteklemektedir. Bu anlamda evi dekore ederken materyal/hatıra nesneleri kullanmak, aidiyet hissi (Fortier, 2020) yarattığı gibi kimlikle bağ kurmaya

dayalı (Marcus, 2006) ve anıları yaşatan bir ev kurma biçimidir. Çünkü ev, geçmiş ve şimdiki ev deneyimin bir birleşimidir (Rowles, 1983; Mehta ve Belk, 1991).

Geleneksel Suriye evini seçen katılımcılar ise iç mekan dekorasyonunda geleneksel bir tavır sergilemişler ve bu durumu, geleneksel bir eve modern bir görünümün uymayacağı şeklinde ifade etmişlerdir. Bu evlerde yaşamamış olsalar bile katılımcıların zihninde bu evlere ilişkin var olan imaj, belirli mobilyaların seçimi ve yerleştirilmesinde kültürel normları ve yaşam tarzını yansıtmaktadır. Bu bulgu evin tasarım ve kullanımı ile kültürel bir gösterge olduğu literatür bilgisini de destekler niteliktedir (Rapoport, 2005; Mallett, 2004; Al-Ali ve Koser, 2002). Öte yandan nesne paketinde yer alan ahşap panel ya da dinsel referansa sahip hat sanatı örneklerinin, iç mekan dekorasyonunda çok fazla tercih edilmemiş olması da, katılımcıların kendi kültürlerinden uzakta ve seküler bir yaşam sürmesleri (Shoup, 2008) ile açıklanabilir.

Nesne paketinin içeriğine dair bulgular

Katılımcıların çoğu, geleneksel ve modern nesnelerin bir arada kullanıldığı bir dekorasyon tarzını tercih etmişlerdir. Katılımcılar seçtikleri odaları dekore ederken koltuk, yemek masası, orta sehpa gibi mobilyaları The Sims 4 kütüphanesinden; halı, sandalye, tv ünitesi, duvar dekorasyonu gibi mobilyaları ve aksesuarları ise nesne paketinden seçmişlerdir. Suriye evlerinde bulunma sıklığından bağımsız olarak geleneksel ve modern nesnelerin bir arada kullanıldığı dekorasyon tarzında, modern parçalarla kolayca kombinlenebildiği için öne çıkan İran Halısı, Ahşap Ve Sedef Kakma Sandalye, Ahşap Ve Sedef Kakma Sehpa ve Seramik Duvar Panosu gibi özel öğeler olmuştur. İran Halısı, Seramik Duvar Panosu, Ahşap Ve Sedef Kakma Sandalye ve Ahşap Sedef Kakma Sehpalar, katılımcıların çoğu tarafından tercih edilmiştir. Ayrıca ikinci atölye çalışmasında, katılımcıların mobilya seçimleri ve yerleştirmeleri kültürel geçmişlerini (Altman ve diğ., 1980), yaşam alışkanlıklarını ve zevk ve beğeniyi yansıtmak bakımından önemli sonuçlar açığa çıkartmıştır.

Nesne paketinde yer alan objelerin katılımcıların çoğu tarafından tercih edilmesi, hem kültür, kimlik ve geçmiş hatıralar ile ilişkili olmaları ile hem de katılımcılar nezdinde modern tarzda döşenmiş evlerle uyumlu olmaları ile açıklanabilir. Öte yandan, Suriye evlerinde çok yaygın olan Palledyen Döşeme yerine mermer döşeme kaplamasının ikinci atölye çalışmasında ve deneyimleme aşamasında tercih edilmiş olması, gelenekselden ziyade Suriye'deki modern konutlarda mermer zemin kaplamasının daha yaygın ve popüler olmasına ilişkin bir sonuç olarak da değerlendirilebilir. Hat

Sanatı Tabloların da deneyimleme aşamasında katılımcılar tarafından tercih edilmemiş olması, daha çağdaş ve seküler bir yaşam tarzına sahip katılımcıların tercihlerini yansıtmak bakımından anlamlı bir sonuçtur.

Nesne paketi içerisinde bulunan ve Suriye kültürüne özgü özel öğeler, katılımcılar tarafından deneyimleme aşamasında, nostaljik, geçmiş yaşamı ve anayurdu anımsatıcı materyal/hatıra nesneler olarak kullanılmışlardır. Nesne paketi içerisinden seçilerek kullanılan daha küçük boyutlardaki dekoratif öğe, kişisel eşya, fotoğraf gibi anımsatıcı öğeler ve mobilyaların, yeniden ev kurma sürecinde kişiselleştirmeyi sağlaması, kimlik ve kültürü yansıtmayı, geçmiş yaşamın izlerini ve ilişkileri anımsamayı ve unutmamayı sağlaması sebebiyle önem taşıdıkları, konuyla ilgili mevcut literatürü de desteklemektedir (Mehta ve Belk, 1991; Winnicotti, 1953). Ayrıca, dekoratif, dinsel objeler ile kişisel eşyalar gibi hatıra nesnelerin göç sürecinde anayurttan getirilenler arasında ağırlıklı olduğu Cordan ve Özcan Aktan (2022) ve Macit'in (2019) çalışmalarında da belirtilmiştir.



6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışmada, The Sims 4 oyunu aracılığıyla geçici koruma altında Türkiye’de yaşayan Suriyelilerin konutlardan beklentilerine yönelik veri toplamak ve kültüre özgü bileşenler ile konut iç mekanlarına yönelik bir nesne paketi geliştirmek amaçlanmış ve dijital oyunların zorunlu göç sebebiyle dezavantajlı durumda olan Suriyelilere yönelik sosyal farkındalık oluşturma potansiyeline dikkat çekilmiştir. Ayrıca evrensel bir yaşam tarzı sunan oyuna, belirli bir kültüre özgü özel öğelerin eklenmesi adına bir çalışma gerçekleştirilmiştir.

Bu amaçla tez çalışmasında: The Sims 4 oyunu için kültüre yönelik bir nesne paketi nasıl geliştirilebilir? Oyun ortamları aracılığıyla kültürel bileşenler ve kodlar aktarılabilir mi? ve Oyun ortamı sosyal farkındalık yaratılmasına imkan sağlamakta mıdır? sorularına cevap aranmıştır.

The Sims 4’te kültüre özgü bir nesne paketi geliştirme sürecinde, veri toplamak amacıyla yaşamlarının bir bölümünde veya hala Türkiye’de yaşayan orta-üst segmentteki Suriyeli katılımcılar ile birinci ve ikinci atölye çalışmaları zoom aracılığı ile gerçekleştirilmiş, enformel konuşmalar ve görüşme soruları aracılığı ile katılımcılardan nesne paketinin içeriğini oluşturmak adına veri toplanmıştır. Böylece birinci atölye çalışmasında, katılımcıların konuttan beklentilerine dair görüş, istek ve önerilere, Suriye kültürüne özgü mobilya, eşya, aksesuar ve iç mekan uygulamalarına yönelik veri elde edilmiştir. Birinci atölye çalışmasından elde edilen veriler ışığında, evrensel bir yaşayış şekli sunan The Sims 4 oyunu için kültüre özgü nesne paketinin içeriği oluşturulmuş, tasarlanmış ve ikinci atölye çalışmasında Suriyeli katılımcılardan kendilerine sunulan ev tipleri arasından bir seçim yapmaları ve seçtikleri konut içerisindeki bir mekanı seçerek, seçtikleri mekanı dekore etmeleri istenerek, deneyimletilmiştir. Ayrıca, nesne paketinin içeriği, kültürel kodları, bileşenleri ve kimliği yansıtmaya potansiyelini açığa çıkartmak amacıyla katılımcılara bir anket uygulanmıştır.

The Sims 4 oyunu için kültüre yönelik bir nesne paketi geliştirmek için yapılan çalışmalar şöyle özetlenebilir:

1. Hedeflenen gruba/kültüre mensup katılımcılardan kültüre ilişkin bilgi toplamak,
2. Toplanan bilgiler ışığında nesne paketin içeriğini oluşturmak ve tasarlamak,
3. Tasarlanan nesne paketin hedeflenen amaca uygunluğunu test etmek için seçilen kültüre mensup katılımcılara deneyimletmek.

Çalışmada, geliştirilen nesne paketinin kültürel bileşenleri ve kodları yansıtması önemsenmiştir. Çalışma kapsamında katılımcılara sunulan konutlardan biri olan geleneksel Suriye evine kullanıcılar tarafından verilen tepkiler, birinci ve ikinci atölye çalışmasında farklılaşmış, katılımcıların yönlendirmesi ile ikinci atölye çalışmasında revize edilen Suriye geleneksel evi, katılımcılar tarafından *gerçeğe çok yakın bir deneyim sunması* ve *içerisinde zaman geçirme isteği* uyandırması ile beğenilmiştir. Bu anlamda, The Sims 4’te Fas mimarisinden esinlenen “Courtyard Oasis” paketi referans alınarak tasarlanan konut tipinden farklı bir atmosfer, kimlik ve deneyim sunan Suriye kültürüne özgü bir ev, The Sims 4 oyunu için tasarlanmıştır. Suriye kültürüne ve yaşam tarzına özgü dekoratif obje, aksesuar, eşya ve mobilyalardan oluşan nesne paketi ise yine katılımcılardan alınan veriler ışığında oluşturulmuş ve Onların temin ettikleri görsel içeriklere göre tasarlanmıştır. Böylece Suriye evlerinde bulunan, kullanımı yaygın ve anımsatıcı (*varlıkları unutulmuş veya nostaljik/hatırlamayı kolaylaştırıcı*) özelliği olan nesneler, özel öğeler olarak tasarlanmış ve oyun ortamına aktarılmıştır. Çalışma sonuçları geliştirilen nesne paketinin, uzun yıllardır başka bir kültür içerisinde yaşayan kişilere kendi kültürleri ile bağ kurma, hatırlama ve kimliği inşa etme anlamında, başarılı olduğunu göstermektedir. Ayrıca, materyal/maddi nesnelerin/objelerin iç mekan tasarımındaki/dekorasyonundaki rolünü ve kullanıcılar nezdinde, özellikle göç ve zorunlu göç durumunda, kimlik kanıtlama/gösterme, aidiyet ve yere bağlılığın temin edilmesindeki rolünü yeniden düşünmek anlamında, önem arz etmektedir. Bu anlamda çalışma sonuçları, materyal/hatıra nesnelerin, anayurttan ayrı bir yerde yeniden ev kurulurken önemli olduğu literatür bilgisini de doğrulamaktadır.

Çalışma kapsamında geliştirilen nesne paketinin, belirlenen/hedeflenen kültürel grup haricindeki oyunculara/kullanıcılara, oyun ortamı aracılığıyla belirli bir kültüre özgü yaşam tarzını anlama/tanıma ve kültürel bileşenleri ve kodları aktararak aktaramadığına dair bir veri, bu çalışma kapsamında elde edilememiştir. Böyle bir veriyi elde etmek için geliştirilen nesne paketinin farklı kültürel gruplara mensup kişiler veya oyuncular

(kontrol grubu) ile test edilmesi gerekmektedir. Bu anlamda, The Sims 4'ün yaratıcısı olan E&A Games'in yayınladıkları her paket için bir tanıtım filmi hazırlamalarından ilham alınarak ve bir yandan paketin içeriğini tanıtırken bir yandan da paketin nasıl oynanacağına ilişkin örnekler sunularak, oyunculara/katılımcılara, geliştirilen nesne paketi ile ilgili bilgi vermek mümkün olabilir. Böylece belirli bir kültür için geliştirilmiş bir nesne paketine, diğer oyuncular/katılımcıların aşinalık kazanması da sağlanabilir.

Oyun ortamlarının sosyal farkındalık yaratma potansiyeli, çalışma kapsamında ve katılımcılar nezdinde onaylanmıştır. Suriyeli katılımcılar çalışmanın, Suriyelileri ve kültürlerini tanıtmaya ve seyahat etmeye gerek kalmadan uzaktan bir yaşam deneyimi sağlaması bakımından başarılı olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca zorunlu göçe maruz kalmış Suriyelilerin ve onların yaşam alışkanlıkları ve kültürlerinin, diğerleri tarafından tanınması ve öğrenilmesi yoluyla empati kurma, uyum sağlama ve ortak noktaları çoğaltma gibi hassasiyetlerin geliştirilebileceği, katılımcılar tarafından belirtilmiştir. Bir diğer önemli farkındalık ise tüm Arap coğrafyasının aynı tür evlerde yaşadığına dair kamuoyundaki yerleşik algının kırılmasına yönelik çabadır. Böylece Suriyelilerin nasıl evlerde yaşadıkları, Onların kültürlerine ve yaşam tarzlarına uygun evlerin nasıl tasarlanabileceği, zevk, beğeni, kültür ve kimliklerini yansıtan dekoratif obje, nesne ve mobilyalara ilişkin olarak, oyun aracılığı ile bilgi verilmesidir. Bu anlamda çalışmanın sadece katılımcılar nezdinde değil daha geniş bir kullanıcı/oyuncu/araştırma için de oyun ortamlarının sosyal farkındalık oluşturmaya yönelik potansiyelini açığa çıkartmak bakımından önemli olduğu söylenebilir. Ayrıca, “kapsayıcılık” ve “politik olarak doğruluk” bakımından da çalışma sonuçları, önem taşımaktadır.

Çalışma kapsamında geliştirilen nesne paketi, diğer kültürlerle mensup kişilere veya oyunculara deneyimletilerek ve farklı/dezavantajlı gruplar ile benzer çalışmalar yapılarak, çalışmanın amaçladığı sonuçlar genellenebilir. Özellikle tasarım eğitiminde ve tasarım/mimarlık/iç mimarlık tarihi derslerinde akımlar/stiller ve/veya farklı medeniyetlere ait içerikler için ders materyali olarak kullanılabilir. Bu kapsamda çalışma, The Sims oyununa ve oyuncularına daha zengin bir oyun ortamı sağlamak, oyun aracılığı ile katılımcıların/kullanıcıların zevk/beğeni ve tercihlerini açığa çıkartmak ve araştırmacılara ve tasarımcılara araştırma tabanlı yeni bilgi üretmek bakımından, amaçladığı hedeflere ulaşmıştır. Çalışma sonuçlarının, Türkiye’de yaşayan Suriyelilere yönelik yapılacak çalışmalara ve geliştirilecek politikalara faydalı

olacağı düşünülmektedir. Ayrıca, diğer kültürler ve dezavantajlı gruplar için de oyun tabanlı öğrenme ve sosyal farkındalık yaratma üzerine yeni çalışmalar yapılabilir.



KAYNAKLAR

- 3dstudio.** (2023). *UV Mapping ve Paket Açma için Başlangıç Kılavuzu*. Erişim: 23 Ekim 2023, <https://3dstudio.co/tr/uv-unwrapping-software/>
- Adobe.** (2023). *PNG dosyaları*. Erişim: 23 Ekim 2023, <https://www.adobe.com/tr/creativecloud/file-types/image/raster/png-file.html>
- Akıncı, B., Nergiz, A., Gedik, E.** (2015). Uyum Süreci Üzerine Bir Değerlendirme: *Göç ve Toplumsal Kabul. Göç Araştırmaları Dergisi*, Cilt 1, 58-53.
- Al-Ali, N., Koser, K.** (2002). *New Approaches to Migration?, Transnational Communities and the Transformation of Home* (1st ed.). Routledge. Erişim: 11 Kasım 2023, <https://doi.org/10.4324/9780203167144>
- Alexiou, A., Schippers, M.C.** (2018). Digital game elements, user experience and learning: A conceptual framework. *Education and Information Technologies*. Erişim: 10 Ocak 2021, <https://doi.org/10.1007/s10639-018-9730-6>
- Al-Kodmany, M.K.A.-D.** (1995). *Cultural change and urban design: Women's privacy in traditional and modern Damascus*. (Doktora tezi). United States-Illinois: University of Illinois At Urbana-champaign.
- Altman, I., Brown, B. B., Foss, C., Vinsel, A.** (1980). Privacy regulation, territorial displays, and effectiveness of individual functioning. *Journal of Personality and Social Psychology*, 39(6), 1104.
- Antonsich, M.** (2010). *Searching for Belonging; An Analitical Framework*. Geography Compass, Vol: (4)6, p.644–659. Erişim: 11 Kasım 2023 <https://doi.org/10.1111/j.1749-8198.2009.00317.x>
- Anton, C., Lawrence, C.** (2014). Home Is Where the Heart Is: The Effect of Place of Residence on Place Attachment and Community Participation. *Journal of Environmental Psychology*. Erişim: 11 Kasım 2023 10.1016/j.jenvp.2014.10.007
- Ashcroft, H.** (2020). *The Sims 4 Cultural Updates Are Essential, But Life Is So Diverse They'll Never Truly Represent Us All*. Erişim: 27 Eylül 2022 <https://www.thegamer.com/the-sims-4-cultural-update-diversity-dlc-essential/>
- Barker, C.** (2004). *The SAGE Dictionary of Cultural Studies*, London, SAGE.
- Belk, R. W.** (1992). Attachment to possessions. *Place attachment*, 37-62.
- Bilecen, B.** (2017). Home-making practices and social protection across borders: an example of Turkish migrants living in Germany. *J Hous and the Built Environ* 32, 77–90 (2017). Erişim: 10 Kasım 2023 <https://doi.org/10.1007/s10901-015-9490-1>

- Birleşmiş Milletler Mülteciler Yüksek Komiserliği.** (2023). Situation Syria Regional Refugee Response- *Operational Data Portal Refugee Situation* [Operasyonel Veri Portalı]. Erişim: 22 Şubat 2023, <https://data.unhcr.org/en/situations/syria>
- Boccagni, P.** (2017). Migration and the Search for Home. . 10.1057/978-1-137-58802-9.
- Brun C., Fabos A.** (2004). Making homes in limbo?, *Refuge* 31(1)15–7.
- Central Intelligence Agency.** (2021). The World Factbook Syria. *Central Intelligence Agency*. Erişim: 18 Aralık 2021, <https://www.cia.gov/the-world-factbook/countries/syria/>
- Collelo, T.** (1987). Syria, A Country Study. Library Of Congress. Federal Research Division. (Ed.), *Washington, D.C. : Federal Research Division, Library of Congress*.
- Cordan, Ö., Özcan Aktan, T.** (2022). Adaptation of Residential Interiors for Low and Middle-Income Syrians Living in Sultanbeyli, Turkey. *ODTÜ Mimarlık Fakültesi Dergisi, Volume 39 (Issue 1)*, 93–114. Erişim:20 Ocak 2022, <http://jfa.arch.metu.edu.tr/archive/0258-5316/articles/metujfa2022105.pdf>
- Cuba L., Hummon D.M.** (1993). A Place to Call Home: Identification With Dwelling, Community, and Region, *The Sociological Quarterly*, 34:1, 111-131. Erişim: 11 Kasım 2023, <https://doi.org/10.1111/j.1533-8525.1993.tb00133.x>
- Çoban, G.S.** (2023). Maslow’un İhtiyaçlar Hiyerarşisi Kendini Gerçekleştirme Basamağında Gizil Yetenekler. *European Journal of Educational and Social Sciences*, 6 (1) , 111-118. Erişim: 8 Kasım 2023, https://dergipark.org.tr/tr/pub/ejees/issue/62607/910302#article_cite
- David, J.C.** (1994). Jami‘ al-Maydani, Taş Kafesli Pencereleler (Transenna). [Fotoğraf]. Erişim: 23 Temmuz 2022, <https://syrian-heritage.org/jami%CA%BF-al-maydani-general-view/>
- Defining LGBTQ+.** (2023). What Is LGBTQIA+? Erişim: 1 Ocak 2024, <https://gaycenter.org/community/lgbtq/#:~:text=LGBTQIA%2B%20is%20an%20abbreviation%20for,sexual%20orientation%20or%20gender%20identity.>
- Devine-Wright, P.** (2009). Rethinking NIMBYism: The Role of Place Attachment and Place Identity in Explaining Place-Protective Action. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 19, 426–441. Erişim: 11 Kasım 2023, <https://doi.org/10.1002/casp.1004>
- Dayaratne, Ranjith & Kellett, P.** (2008). Housing and home-making in low-income urban settlements: *Sri Lanka and Colombia*. *Journal of Housing and the Built Environment*. 23. 53-70. 10.1007/s10901-007-9099-0.
- Dovey, K.** (1985). Home and Homelessness. In: Altman, I., Werner, C.M. (eds) *Home Environments. Human Behavior and Environment*, vol 8. *Springer, Boston, MA*. Erişim: 11 Kasım 2023, https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2266-3_2

- Edwards, B., Sibley, M., Hakmi, M., Land, P. (Eds.).** (2005) *Courtyard Housing: Past, Present and Future* (1st ed.). *Taylor & Francis*.
<https://doi.org/10.4324/9780203646724>
- El Laithy, H., Abu-Ismael, K.** (2005). *Poverty in Syria: 1996-2004: Diagnosis and pro-poor policy considerations*. (Rapor). United Nations Development Programme. Eriřim: 20 Ocak 2022 <https://www.undp.org/arab-states/publications/poverty-syria-1996-2004>
- Eltis, D.** (2002). *Coerced and Free Migration: Global Perspectives*. *Stanford, California: Stanford University Press*, 33-75
- Erinç, S.M.** (2004). *Kültür Sanat Sanat Kültür*. *Ankara: Ütopya Yayınları*.
- Fortier, A.-M.** (2020). *Migrant Belongings* (1st ed.). Taylor and Francis.
- Frasca, G.** (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate..* (Yüksek lisans tezi). Georgia Institute of Technology. Atlanta.
- Games for Change. Projects & Programs.** (2021). Eriřim: 12 Aralık 2021, <https://www.gamesforchange.org/projects-programs/>
- Games for Change Initiatives.** (2022). Eriřim: 15 Ocak 2022. <https://www.gamesforchange.org/initiatives/>
- Greenhill, K.M.** (2010). *Weapons of Mass Migration: Forced Displacement, Coercion, and Foreign Policy*. London: Cornell University Press.
- GEH.** (2021). Online görüşme. 13 Mayıs 2021
- Göç İdaresi Genel Müdürlüğü.** (2023). Geçici Koruma. Eriřim: 30 Kasım 2023 <https://www.goc.gov.tr/gecici-koruma5638>
- Gürbilek, N.** (1992). *Vitrinde yaşamak: 1980'lerin kültürel iklimi*. Metis.
- Gürbüz, B.** (2018). *İstatistik Evren ve Örneklem* (Ders notu). Ankara Üniversitesi Açık Ders Malzemeleri. Eriřim: 29 Kasım 2023 https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/105487/mod_resource/content/1/ders%209%20evren%20ve%20orneklem%202.pdf
- Haliloğlu Kahraman, Z. E.** (2021). Subjective evaluations of Syrian refugees on residential satisfaction: an exploratory study in an ethnic enclave in Turkey. *J Hous and the Built Environ* 37, 747–775 (2022). Eriřim: 30 Aralık 2022 <https://doi.org/10.1007/s10901-021-09867-4>
- Hidalgo, M., Hernández, Bernardo.** (2001). Place Attachment: Conceptual and Empirical Questions. *Journal of Environmental Psychology*. 21. 273–281. Eriřim: 9 Kasım 2023 [10.1006/jevp.2001.0221](https://doi.org/10.1006/jevp.2001.0221)
- Inductees Announced, Museum of Play.** Eriřim: 15 Kasım 2022, <http://www.museumofplay.org/press/releases/2016/05/2688-2016-world-videogame-hall-fame-inductees-announced>
- Ismaeel A. B.,Tařkan, D.** (2022). *Mimari Bir Eleman: Mařrabiye [Fotoğraf]*. *Art-Sanat*. Eriřim: 17 Şubat 2023, <https://doi.org/10.26650/artsanat.2022.17.841296>
- Ismail, R.H.** (2015). *Adaptation of housing design to culture change in Syria : concepts and practices in the city of Lattakia*. (Doktora Tezi). Heriot-

- Watt University. Eriřim: 18 Aralık 2011.
<https://www.ros.hw.ac.uk/handle/10399/2985>
- İçduygu, A.** (2006). The Labour Dimensions of Irregular Migration in Turkey. [Migration Policy Centre]. [CARIM-South]. CARIM Research Report, 2006/05. Eriřim: 22 Aralık 2022 <https://hdl.handle.net/1814/6266>
- İHYK.** (2012). Independent International Commission of Inquiry on the Syrian Arab Republic. (Rapor) 2012 Geneva. Switzerland: United Nations. Eriřim:18 Aralık 2022 <http://www.ohchr.org/Documents/Countries/SY/ColSyriaDecember2012.pdf>
- Kabachnik, P.** (2010). Place Invaders: Constructing the Nomadic Threat in England. *Geographical Review*, 100:1, 90-108. Eriřim: 20 Kasım 2023,
- Kaptan, B. B.** (2013). Kùltür ve İ Mimarlık. *Ankara: Seçkin Yayıncılık*.
- Kavas, D. A., Avşar, İ., Kadkoy, O., Bilgi, E. .** (2019). İstanbul'da Suriyeliler ve Savaş Sonrası Suriye Gettolari. Tepav. (Rapor). Eriřim: 20 Kasım 2021, https://www.tepav.org.tr/upload/mce/2019/haberler/tepav_istanbulda_suriyeliler_ve_savas_sonrasi_suriye_gettolari.pdf
- Kılıkiran, D.** (2017). Gittiğimiz her yeni yerde sil baştan yeni kimlikler yaratamıyoruz, bilirsin. *Dosya* 38. Eriřim: 11 Kasım 2023 <http://www.mimarlarodasiankara.org/dosya/dosya38.pdf>
- Kurt, S.** (2018). *Highly-Skilled Migrants Adaptation Process Through Participatory Urban Interior Design*. (Yüksek lisans tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul. Eriřim: 22 Ocak 2021, <http://hdl.handle.net/11527/18160>
- Lawrence, J. R.** (1987). What Makes a House a Home. *Environment and Behaviour*. Sayı 19. 154-168. Eriřim: 22 Ocak 2021, <https://doi.org/10.1177/0013916587192004>
- Levant, C.** (2004). Typologies of Traditional Buildings in Syria. Traditional Syrian Architecture Avignon, France CORPUS Levant.
- Low, S.M., Chambers, E. (eds.)** (1989). Housing, Culture, and Design: a comparative perspective, *Philadelphia: University of Pennsylvania Press*.
- Macit, F.** (2017). Mùltecinin "Ev" i inřası: Kilis Elbeyli Kampı / Refugee's construct of "Home": Kilis Elbeyli Camp, (Yüksek Lisans Tezi). *TC. Baheřehir Üniversitesi, İstanbul*.
- Mallett, S.** (2004). Understanding home: A critical review of the literatùre, *The Sociological Review*, 52, 62–89. 10.1111/j.1467-954X.2004.00442.x.
- Marcoux, J. S.** (2001). Home Possessions, *Journal of Chemical Information and Modeling*, 234, 69-83.
- Marcus, C. C** (1995). *House as a mirror of self: Exploring the deeper meaning of home*. Nicolas-Hays.
- Mehta, R., Belk, R. W** (1991). Understanding home: A critical review of the literatùre, *The Sociological Review*, 52, 62–89. 10.1111/j.1467-954X.2004.00442.x.

- Mikhael, S.** (1998). Traditional Elements in Residential Architecture in the context of Changing Islamic Society: A Comparative Study of Damascus and Delhi. (Doktora Tezi). *New Delhi: School of Planning and Architecture.*
- O'Neil, D.** (2006). Processes of Change. Culture change: Processes of Change. Eriřim: 22 Ocak 2023, https://www.palomar.edu/anthro/change/change_2.htm
- Özcan Aktan, T.** (2019). *Geçici Koruma Kapsamındaki Suriyelilerin Uyumunu İçin Modern Yaşam Ve Kültürel Koşullara Uygun İç Mekana Yönelik Konut Tasarlama İlkelerinin Belirlenmesi.* (Yüksek lisans tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul. Eriřim: 10 Ocak 2021, <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=RKLTLNxa z5lJWMaE7l3e1Q&no=2N3Lwd2n0JJ-dtDHicigYA>
- Paulk, C.** (2006). Game studies, Game Studies - Signifying Play: The Sims and the Sociology of Interior Design. Eriřim: 21 Ocak 2022. <https://gamestudies.org/0601/articles/paulk>
- Phillips, D. A.** (2010). Syria. *Chelsea House Publishers.*
- Pipes, D.** (1990). Greater syria: The history of an ambition. *Oxford University Press.*
- Rapoport, A.** (1969). House Form and Culture, Englewood Cliffs, *New Jersey, USA, Prentice-Hall,Inc.*
- Rapoport, A.** (1984). Vernacular Architecture and the Cultural Determinants of Form. In: King, A. D. (ed.) *Building and Society: Essays on the Social Development of the Built Environment.* London: Routledge & Kegan Paul, pp.283–305.
- Rapoport, A.** (2004). Kültür, Mimarlık, Tasarım. İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi.
- Rhinewald S., McElrath-Hart, N.** (2016). 2016 World Video Game Hall of Fame Inductees Announced, Museum of Play [online]. Eriřim: 15 Ocak 2021, <http://www.museumofplay.org/press/releases/2016/05/2688-2016-world-video-game-hall-fame-inductees-announced>
- Robinson, J.W.** (2006). Institution and Home: Architecture as a Cultural Medium *Netherlands, Techne Press.*
- Rowles, G.D.** (1983). *Place and personal identity in old age: Observations from Appalachia,* Journal of Environmental Psychology, 3(4), 299-313.
- Sweet, T.** (2018). Furniture Design for Disaster: A Case Study for Psychologically Resilient Objects *Journal of Interior Design*, 43(1), 19-27. Eriřim: 7 Ocak 2024, <https://doi.org/10.1111/joid.12110>
- Shoup, J.A.** (2008). Culture and Customs of the Middle East: Culture and Customs of Syria London. *GreenWood Press.*
- Sicart, M.** (2003). Family values: Ideology, Computer Games & The Sims, *DiGRA.* Eriřim: 14 Ocak 2022. <http://www.digra.org/digital-library/publications/family-values-ideology-computer-games-sims/>
- Sims 4 Studio.** (2014). Sims 4 studio FAQ, Eriřim: 12 Ocak 2022. <https://sims4studio.com/thread/14/sims-4-studio-faq>

- Sop, S.** (2018). Using sims 4 build mode in preliminary interior architectural design / Sims 4 yapı modunun iç mimarlık avan projesinde kullanımı. (Yüksek Lisans Tezi). *Bahçeşehir Üniversitesi. İstanbul*
- Swain, C.** (2007). Designing Games to Effect Social Change. In Akira Baba. editor, Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play, DiGRA 2007, Tokyo, Japan. September 24-28, 2007. Digital Games Research Association, 2007. Erişim: 10 Ocak 2022 <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.09363.pdf>
- Sweet, T.** (2018). *Furniture Design for Disaster: A Case Study for Psychologically Resilient Objects*. Journal of Interior Design, 43 (1), 19-27.
- T.C. İçişleri Bakanlığı.** (2023). Geçici Koruma. *T.C. İçişleri Bakanlığı Göç İdaresi Başkanlığı*. Erişim: 20 Şubat 2022. <https://www.goc.gov.tr/gecici-koruma5638>
- Tatiana, B.** (2015) The Sims 4: Mods 101- how to make a Mod. Sims Community. Erişim: 15 Şubat 2023. <https://simscommunity.info/2015/10/28/the-sims-4-mods-101-how-to-make-a-mod/>
- Taylor, T.** (2011). Will Wright: Inspired to make the Sims after losing a Home. *Berkeleyside*. Erişim: 20 Ocak 2022 <https://www.berkeleyside.org/2011/10/17/will-wright-inspired-to-make-the-sims-after-losing-a-home>
- The Sims 4.** (2022) Mods and game updates (2022). Erişim: 20 Ocak 2023, <https://help.ea.com/en/help/the-sims/the-sims-4/mods-and-the-sims-4-game-updates/>
- The Sims Wiki.** (2021). Build mode. Erişim: 19 Kasım 2021, https://sims.fandom.com/wiki/Build_mode
- The Sims™ 4.** (2022). Shop by Pack Type, Erişim: 15 Ocak 2022, <https://www.ea.com/games/the-sims/the-sims-4/store>
- The Sims™ 4.** (2022a). Expansion Pack, Erişim: 15 Ocak 2022. <https://www.ea.com/games/the-sims/the-sims-4/store/categories/expansion-packs>
- The Sims™ 4.** (2022b). Game Pack, Erişim: 15 Ocak 2022. <https://www.ea.com/games/the-sims/the-sims-4/store/categories/game-packs>
- The Sims™ 4.** (2022c). Stuff Pack. Erişim: 18 Ocak 2022, <https://www.ea.com/games/the-sims/the-sims-4/store/categories/stuff-packs>
- The Sims™ 4.** (2022d). Kits. Erişim: 15 Ocak 2022. <https://www.ea.com/games/the-sims/the-sims-4/store/categories/kits>
- Tipple, A.G., Willis, K.G. (eds.)** (1991). Housing the Poor in the Developing World: Methods of Analysis, *Case Studies and Policy London and New York: Routledge*.
- Toppo, G.** (2014). 11 years on, games for Change Festival maturing. USA Today. Gannett Satellite Information Network. Erişim: 18 Şubat 2022.

<https://www.usatoday.com/story/tech/gaming/2014/04/21/games-for-change-festival/7973959/>

- Tüzün, E.** (2002). Ev / Yaşama Mekanı: Afet Sonrası Gereksinimler. (Yüksek Lisans Tezi). *İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul*.
- Tuzcu, A., Bademli, K.** (2014). Göçün psikososyal boyutu [Psychosocial aspects of migration]. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 6(1), 56–66.
- Ünal, S.** (2022). Türkiye’nin Beklenmedik Konukları: “Öteki” Bağlamında Yabancı Göçmen ve Mülteci Deneyimi [Ebook] (6th ed., pp. 69-75). *ZEITSCHRIFT FÜR DIE WELT DER TÜRKEN*. Erişim: 20 Şubat 2022 <https://www.dieweltdertuerken.org/index.php/ZfWT/article/view/643>
- Wadah, H** (2006). Climatic aspects and their effect on the dimensions of courtyards in Arab buildings. In: Edwards, B., Sibley, M., Hakmi, M. & Land, P. (eds.). *Courtyard Housing: Past, Present & Future*. Abingdon, Oxon: Taylor & Francis Group.
- Walker, E.P.** (2013). Gamescom 2013 - EA press conference coverage. GameGrin. Erişim: 25 Şubat 2023 <https://www.gamegrin.com/articles/gamescom-2013-ea-press-conference-coverage/>
- Wardaugh, J.** (1999). The Unaccommodated Woman: Home, Homelessness and Identity. *The Sociological Review*, 47(1), 91-109. Erişim: 11 Kasım 2023 <https://doi.org/10.1111/1467-954X.00164>
- Winnicott, D. W.** (1953). Transitional Objects and Transitional Phenomena—A Study of the First Not-Me Possession. *International Journal of Psycho-Analysis*, Vol: 34, 89–97.
- Williams, R.** (2006). The Analysis of Culture In: Storey, J. (ed.) *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader*. England: Prentice Hall; 3 edition, 25.
- Yenilmez, M.İ.** (2017). The impact of forced migration in the Middle East: Syrian and Palestinian refugees, *Perceptions*, 12(4), 183-201.
- Zalloom, B.** (2019). Gendered spaces: The impact of the cultural aspects on the spatial organisation of spaces inside the houses of Amman during the Last Century. *METU Journal of the Faculty of Architecture*, Erişim: Şubat 2023. <https://metujfa.arch.metu.edu.tr/index.php/jfa/article/view/2019.1.5>
- Url-1** < <https://tinyurl.com/yxedoms3> >, erişim tarihi 19.08.2023.
- Url-2** <<https://www.ebay.com/itm/184870236694>>, erişim tarihi 23.07.2022.
- Url-3** <<https://www.modern-pendantlighting.com/sale-14404116-dining-hall-crystal-hanging-lights-living-room-e14-crystal-chandelier-lights.html>>, erişim tarihi 23.07.2022.
- Url-4** <<https://www.lightingdirect.com/schonbek-5872a-trilliane-40-light-28-wide-crystal-empire-chandelier-with-swarovski-spectra-crystals/p3468078>>, erişim tarihi 23.07.2022.
- Url-5** <<https://customlighting.com.au/product/milano-12-light-chandelier/>>, erişim tarihi 23.07.2022

Url-6 < <https://pontem.net/shop/schonbek/traditional/milano/milano-5682/>>, erişim tarihi 23.07.2022

Url-7 <<https://yaoota.com/en-eg/product/more-mfd-44-ceiling-fan-2-price-from-souq-egypt>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-8 <
<https://nog.nogomi.ru/song/%D9%82%D9%88%D8%B3%D8%A7%D8%AA.html>>
, erişim tarihi 23.07.2022

Url-9 < https://finanmir.ru/sadrokartonovy-strop-v-obyvacke/#google_vignette>, erişim tarihi 17.08.2022

Url-10 < <https://www.koofmetlicht.nl/product/koof-ls101>>, erişim tarihi 23.07.2022

Url-11 < <https://m.indiamart.com/sbindec-cornices/other-products.html>>, erişim tarihi 23.07.2022

Url-12 < <https://tinyurl.com/2djt5wnn>>, erişim tarihi 23.07.2022

Url-13
<https://www.facebook.com/dssaffgffvv/posts/660701407926716/?paipv=0&eav=Afbo4sItgZFYia4fAZB1fyIya-nGDydgOMKFtAwP-0jgCvm8dBQCTIUJnuNgrxdpKc&_rdr>, erişim tarihi 17.08.2022

Url-14
<<https://www.facebook.com/photo/?fbid=890985048461082&set=gm.2857437447899808>>, erişim tarihi 17.08.2022

Url-15
<<https://www.facebook.com/photo/?fbid=973566773397430&set=pcb.973567396730701>>, erişim tarihi 17.08.2022

Url-16 < <https://www.dreamstime.com/stock-photo-floor-drain-bathroom-modern-shower-luxury-image77118392>>, erişim tarihi 17.08.2022

Url-17 < <https://www.aa.com.tr/tr/pg/foto-galeri/iran-meshur-el-dokuma-halisinin-seri-uretimle-imtihani>>, erişim tarihi 23.07.2022

Url-18 < <https://sahrai.com/shop/sahrai-collections/heritage-antique-collection/persian/tabriz/>>, erişim tarihi 17.08.2022

Url-19 < <https://tr.aliexpress.com/item/32793962316.html>>, erişim tarihi 17.08.2022

Url-20
<<https://www.facebook.com/photo?fbid=312367884249577&set=pb.100064291020927.-2207520000.>>, erişim tarihi 17.08.2022

Url-21 <<http://www.gulyapidekor.com/urunler/resimler/panjur-sistemleri-t654565.jpg>>, erişim tarihi 17.08.2022

Url-22 <<https://www.egypttoday.com/Article/4/116487/National-Library-Archives%E2%80%99-treasures-of-Arabic-calligraphy-to-be-exhibited>>, erişim tarihi 17.08.2022

Url-23 < <https://islamicwallart.com.tr/products/kelime-i-ehadet-temperli-cam-islami-tablo>>, erişim tarihi 17.08.2022

Url-24 < <https://www.mimaksesuar.com/urun/tasli-duvar-saatleri-107423122/>>, erişim tarihi 17.08.2022

Url-25 < <https://cyclewarehouse.online/products/vintage-winston-cigarrett-advertising-plastic-wall-clock-collectible-mancave-pce>>, erişim tarihi 17.08.2022

Url-26 < <https://tr.pinterest.com/pin/9570217942991966/>>, erişim tarihi 17.08.2022

Url-27 < <https://tarrab.co/products/solid-wooden-mother-of-pearl-inlaid-wall-decor>>, erişim tarihi 17.08.2022

Url-28 < http://www.syria-in.com/index.php?page=4&click=3&cat_id=38&id=856&pager=11>, erişim tarihi 17.08.2022

Url-29 < <https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2020/eclectic-london/a-damascus-pottery-tile-syria-late-16th-early-17th>>, erişim tarihi 17.08.2022

Url-30 < <https://cz.pinterest.com/pin/489907265712024003/>>, erişim tarihi 23.07.2022

Url-31 < <https://es.dreamstime.com/foto-de-archivo-%C3%A1guila-rellena-image53251477>>, erişim tarihi 17.08.2022

Url-32 < <https://ar-ar.facebook.com/AlmtbkhAlswry/posts/2521281327991868>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-33
<<https://www.facebook.com/photo/?fbid=2764158920491694&set=a.2002606963313564>>, erişim tarihi 18.08.2022

Url-34 <<https://www.facebook.com/OLMARHALAB/posts/968937516627722>>, erişim tarihi 18.08.2022

Url-35
<https://www.facebook.com/Iamsyriaa/posts/1762847610405006/?paipv=0&eav=Afa8czZRNA6QXogmjGDFBW8mOfATeM3pAE-G55bYTUGKweMOGAuJ3iI_xWvAy6FMg0Q&_rdr>, erişim tarihi 18.08.2022

Url-36
<https://www.facebook.com/Iamsyriaa/posts/1762847610405006/?paipv=0&eav=Afa8czZRNA6QXogmjGDFBW8mOfATeM3pAE-G55bYTUGKweMOGAuJ3iI_xWvAy6FMg0Q&_rdr>, erişim tarihi 18.08.2022

Url-37 <<https://www.amazon.com.tr/ba%C5%9Fl%C4%B1%C4%9F%C4%B1-p%C3%BCsk%C3%BCrtme-tabancas%C4%B1-p%C3%BCsk%C3%BCrt%C3%BCc%C3%BC-paslanmaz/dp/B0BS15Z51T>>, erişim tarihi 18.08.2022

Url-38

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=2754365067939322&set=pcb.2754370314605464&locale=sw_KE>, erişim tarihi 18.08.2022

Url-39 < [https://hi-](https://hi-in.facebook.com/109816503767004/photos/pcb.539510740797576/539510327464284/?type=3&theater)

[in.facebook.com/109816503767004/photos/pcb.539510740797576/539510327464284/?type=3&theater](https://hi-in.facebook.com/109816503767004/photos/pcb.539510740797576/539510327464284/?type=3&theater)>, erişim tarihi 18.08.2022

Url-40 < <https://www.elpalaciodamasceno.com/yasmin.html>>, erişim tarihi 18.08.2022

Url-41 < <https://tr.pinterest.com/pin/707417053971984831/>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-42 < <https://tarab.co/products/victorian-side-table>>, erişim tarihi 17.08.2022

Url-43 < <https://akbik.com/products/cezar-mosaic-nesting-tables> >, erişim tarihi 17.08.2022

Url-44 < <https://www.regentantiques.com/itemDetails/09578a-Antique-Syrian-Damascus-Inlaid-Hexagonal-Occasional-table-C1910>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-45 < <https://www.anticswiss.com/fr/antiquites-et-decoration/antique-pair-syrian-parquetry-inlaid-armchairs-19th-c-31815/amp>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-46

<<https://www.facebook.com/photo/?fbid=671146093566380&set=pcb.671146336899689>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-47 <<https://tr.pinterest.com/pin/72057662766849930/>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-48 < <https://tinyurl.com/25ufahob>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-49 <<https://damazze.com/ad/%D8%B7%D9%82%D9%85-%D9%83%D9%86%D8%A8%D8%A7%D9%8A%D8%A7%D8%AA-%D8%AD%D9%81%D8%B1/>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-50 <<https://tr.pinterest.com/pin/379006124874457460/>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-51 <<https://aljashamy.com/-44400-/>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-52 < <https://tinyurl.com/25uuq54c> >, erişim tarihi 17.08.2022

Url-53 < <https://www.arcedior.com/product/a118>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-54 <<https://tinyurl.com/2dc3wkam>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-55 < <https://www.amazon.in/Woodykart-Wooden-Partition-Divider-Separator/dp/B07PKJ25FH>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-56 < <https://www.amazon.eg/-/en/Yashmak-Flowral-Paravan-60-Brown/dp/B0B5YBSS28>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-57 < <https://www.pamajan.com/home-lights-and-construction/furniture/wooden-nubian-paravan/>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-58 < <https://tinyurl.com/28bwxbn>>, erişim tarihi 18.08.2022

Url-59 < <https://tinyurl.com/293zncuh>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-60 < <https://www.sheeni-egypt.com/en/images/vaza/36.jpg>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-61 < <https://tr.aliexpress.com/item/4000059363654.html>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-62 < <https://interldecor.blogspot.com/2012/12/luxury-crystal-home-accessories-crystal.html> >, erişim tarihi 19.08.2022

Url-63

<https://www.twentsveilinghuis.nl/nl/l/97373/glas_kristal/kristallen_figuren_33x_oa_swarovski?accid=23&aid=39&Lstatus=0&ord=date_d¤tpos=94>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-64 <https://www.alibaba.com/product-detail/Egyptian-type-hookah-zinc-narguile-black_60823135254.html>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-65 <<https://damaschmagiceast.com/product/handmade-jewelry-box-made-of-natural/>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-66 < <https://damaschmagiceast.com/product/handmade-square-jewelry-box> >, erişim tarihi 19.08.2022

Url-67 < <https://www.amazon.sa/-/en/Egyptian-Wooden-Jewelry-Mother-Inlaid/dp/B0BNLY8Y9Y>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-68 < https://www.keralahousedesigns.com/2009/09/50-beautiful-fish-aquarium-designs.html#google_vignette>, erişim tarihi 17.08.2022

Url-69 < <https://turkish.alibaba.com/product-detail/2019-hot-sale-electric-Incense-burner-60478840277.html>>, erişim tarihi 19.08.2022

Url-70 < <https://www.instagram.com/p/C0OMxIwoXZz/C> >, erişim tarihi 19.08.2022



EKLER

EK A: Görüşme Soruları

EK B: Anket Soruları

EK C: Yasal izin Belgesi

EK D: Etik Kurul Belgesi

EK E: Bilgilendirilmiş Onam Formu



EK A: Görüşme Soruları

Görüşme Yönergesi

Bu görüşme, İstanbul Teknik Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü İç Mimari Tasarım Uluslararası Yüksek Lisans Programı (IMIAD)'da Prof. Dr. Özge CORDAN'ın danışmanlığında yürütülen, 418201009 numaralı yüksek lisans öğrencisi İpek Karasu'nun "**Türkiye'de Yaşayan Suriyeliler için The Sims 4 Oyununa Konut İç Mekânlarına Yönelik Bir Nesne Paketi Önerisi**" konulu yüksek lisans tez çalışması için hazırlanmıştır.

Kişisel Bilgiler

1. Adınız-Soyadınız
2. Yaşınız
3. Eğitim durumunuz
4. Mesleğiniz
5. The Sims / The Sims 4 oyun deneyiminiz var mı?

Türkiye'deki Konut Deneyimi

1. Şu anda nerede yaşıyorsunuz?
2. Kaç senedir Türkiye'de yaşıyorsunuz/ yaşıyorsunuz?
3. Bulunduğunuz kentte, hangi ilçede/semte yaşıyorsunuz/yaşıyorsunuz?
4. Hangi tip konutta yaşıyorsunuz/yaşıyorsunuz? (müstakil ev, apartman vb.)
5. Yaşadığınız/yaşamış olduğunuz ev/konut kaç odalıdır?
6. Evde kimlerle ve kaç kişi yaşıyorsunuz/yaşıyorsunuz? (aile, arkadaş vb.)
7. Yaşadığınız konutun planını çizin ve kullandığınız eşyaları/mobilyaları yerleştiriniz.

Şekil A.1 : Görüşme Soruları

Suriye'deki Konut Deneyimi

1. Şu an Suriye’de mi yaşıyorsunuz?
2. Suriye’de hangi şehirde yaşıyorsunuz/yaşadınız?
3. Hangi tip konutta yaşıyorsunuz/yaşadınız? (müstakil ev, apartman vb.)
4. Yaşadığınız/yaşamış olduğunuz ev/konut kaç odalıdır?
5. Evde kimlerle ve kaç kişi yaşıyorsunuz/yaşadınız? (aile, arkadaş vb.)
6. Suriye’de yaşadığınız konutun planını çiziniz ve kullandığınız eşyaları/mobilyaları yerleştiriniz.

Yaşam Biçimlerinin Karşılaştırılması

1. Gündelik yaşantınız Türkiye’ye geldikten sonra değişti mi? (Evin kullanımı, yemek yeme, uyuma alışkanlıkları vb.)
2. Suriye’deki evinizde kullandığınız fakat Türkiye’deki evinizde eksikliğini hissettiğiniz mobilya, dekoratif objeler (aksesuar, halı, paravan), mutfak eşyaları var mı?

The Sims 4’te Geliştirilen Konut Tipleri ve Nesne Paketi

1. The Sims 4’te geliştirilen konut tiplerinden hangisini tercih ettiniz? Tercih sebebinizi açıklayınız.
2. The Sims 4’te geliştirilecek ve kültürünüzü yansıtacak bir nesne paketine, hangi nesneleri eklemek isterdiniz?

Şekil A.2 : Görüşme Soruları

EK B: Anket Soruları

TÜRKİYEDE YAŞAYAN SURİYELİLERİN İHTİYAÇLARINA UYGUN KONUT İÇ MEKANLARININ TASARLANMASI: THE SİMS 4 OYUNU İÇİN KONUTLAR VE NESNE PAKETİNİN GELİŞTİRİLMESİ

2. GÖRÜŞME ANKET SORULARI

* Zorunlu soruyu belirtir

Kişisel bilgiler/ Personal infos

1. Ad-Soyad /Name-Surname *

2. Yaş /Age *

3. Eğitim Durumu /Educational Status *

4. Meslek /Profession *

5. Daha önce hiç The Sims oynadınız mı?/ Have you ever played The Sims before? *

Yalnızca bir şıkki işaretleyin.

☐ Evet/ Yes

☐ Hayır/ No

The Sims 4 için tasarlanan konutların değerlendirilmesi/ Reviewing of the houses designed for The Sims 4

6. Oyun içerisinde hangi konutu seçtiniz?/ Which house did you choose in game? *

Yalnızca bir şıkki işaretleyin.



☐ Modern Apartman/ Modern
Apartment Block



☐ Geleneksel Suriye Evi



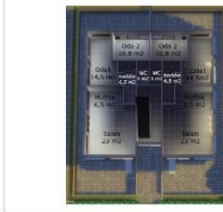
☐ Batı Tarzı Müstakil Ev

Şekil B.1 : Anket Soruları

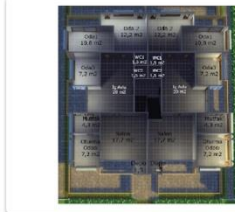
7. Neden bu konutu seçtiğinizi lütfen kısaca açıklayınız?/ Please briefly explain why you choose this house ? *

8. Oyun içerisinde hangi apartman dairesini seçtiniz?/ Which apartment flat did you choose in the game? *

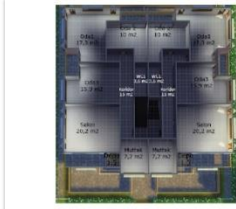
Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.



☐ Bahçe Katı Daire



☐ Ara Kat Daire



☐ En Üst Kat Daire

9. Neden bu daireyi seçtiğinizi lütfen kısaca açıklayınız./ Please briefly explain why you choose this flat. *

Şekil B.2 : Anket Soruları

10. The Sims 4'te sizler için tasarlanan geleneksel Suriyeli Evinin, orijinal Suriye evine benzerliğini puanlayınız./ Please rate the similarity of the traditional Syrian House designed for The Sims 4 to the original Syrian house. *



Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

1 2 3 4 5

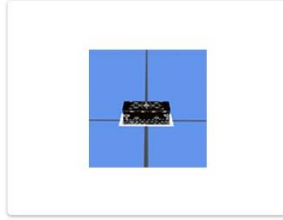
Hiç ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Tamamen uygun

The Sims 4 için tasarlanan nesnelerin değerlendirilmesi./ Evaluating the items designed for The Sims 4.

Şekil B.3 : Anket Soruları

11. Lütfen, aşağıdaki nesnelerden hangilerinin Suriye evlerinde kullanıldığını işaretleyiniz. / Please indicate which of the following objects were used in a Syrian House. *

Uygun olanların tümünü işaretleyin.



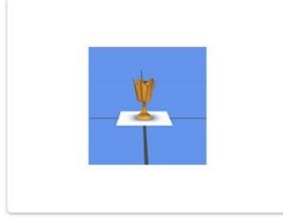
☐ Ahşap kutu (Sedef ya da Ahşap Kakma) /Wood Box (Pearl or Wood Inlaid)



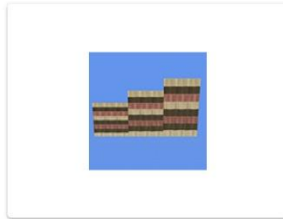
☐ Ahşap Panel (Bölücü)/ Wood Panel (Seperator)



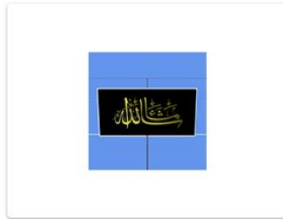
☐ Avize (Kristal)/ Chandelier (Crystal)



☐ Buhurdanlık/ Incense Burner



☐ Doğal Taş (Duvar Kaplama) / Natural Stone (Wall Covering)



☐ Hat Sanatı İslami / Calligraphy Art Islamic



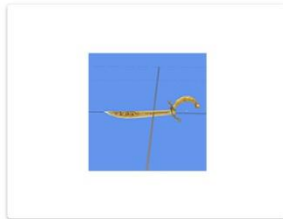
☐ İkili Koltuk (Ahşap Oyma)/ Double Sofa (Wood Carving)



☐ İran Halısı / Persian Carpet

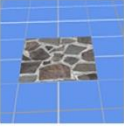
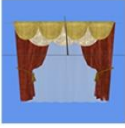
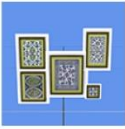
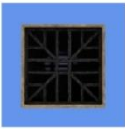
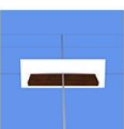


☐ Kahve Sehpası (Sedef ya da Ahşap Kakma) / Coffee Table (Pearl or Wood Inlaid)



☐ Kılıç (Arap) / Sword (Arab)

Şekil B.4 : Anket Soruları

	
☐ Meyvelik (Kristal) / Fruit Bowl (Crystal)	☐ Mini Raf (Sedef Kakma) / Mini Shelf (Pearl Inlaid)
	
☐ Palledyen Döşeme (Doğal Taş) / Terrazzo Floor (Natural Floor)	☐ Perde (Katmanlı) / Curtain (Layered)
	
☐ Sandalye (Sedef ya da Ahşap Kakma) / Chair (Pearl or Wood Inlaid)	☐ Seramik Duvar Süsü/ Ceramic Wall Ornaments
	
☐ Soba (Mazotlu) / Stove (Oil)	☐ Süzgeç (Yer) / Floor Sink
	
☐ Tavan Göbeği / Celing Rose	☐ TV Konsolu / TV Side Board
	
☐ TV Orta Rafı / TV Middle Shelf	☐ TV Üst Rafı / TV Upper Shelf

Şekil B.5 : Anket Soruları



☐ TV Vitrin/ TV Hutch



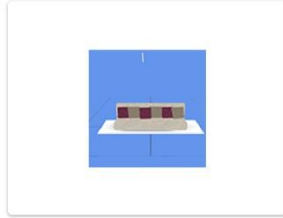
☐ Üçlü Koltuk (Ahşap Oyma)/ Triple Sofa (Wood Carving)



☐ Vazo (İslami Desen) / Vase Islamic Pattern



☐ Vitrin/ Hutch



☐ Yer Oturması/ Floor Sitting

12. Bu objelerden hangilerinin kültürel öneme sahip olduğunu düşünüyorsunuz, lütfen açıklayınız./ Please explain which objects you think has an important culturally. *

13. Bu çalışmanın olası faydalarına dair fikirlerinizi açıklayınız./ Explain your ideas about the possible benefits of this study. *

Bu içerik Google tarafından oluşturulmamış veya onaylanmamıştır.

Google Formlar

Şekil B.6 : Anket Soruları

EK C: Yasal İzin Belgesi



T.C.
İÇİŞLERİ BAKANLIĞI
Göç İdaresi Başkanlığı
Uyum ve İletişim Genel Müdürlüğü
Göç Politika ve Projeleri Daire Başkanlığı



Sayı : E-62103649-000-201837
Konu : Yasal İzin Belgesi Hk.

31.10.2023

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE

İlgi : 02.06.2023 tarihli ve E-85789471-000-1231714 sayılı yazımız.

İlgi yazınızla üniversiteniz Mimarlık Fakültesi öğretim üyesi Prof. Dr.Özge CORDAN'ın yürütücülüğünü yaptığı ve öğrencisi İpek KARASU'nun "Türkiyede yaşayan Suriyeliler için The Sims 4 Oyununa konut iç mekanlarına yönelik bir nesne paketi önerisi" başlıklı yüksek lisans tez çalışması için gerekli izinlerin verilmesi talep edilmiştir.

Söz konusu çalışmanın detayları incelenmiş olup çalışmanın gerçekleştirilmesi için Başkanlığımızın görev alanları yönünden bir sakınca bulunmadığı değerlendirilmiştir.

Bilgilerini ve gereğini arz ederim.

Dr. Yaşar AKSANYAR
Bakan a.
Genel Müdür

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Doğrulama Kodu: kAUMp9-yuPzc4-KpOHZQ-rE+ozc-QbChEEZu Doğrulama Linki: <https://www.turkiye.gov.tr/icisleri-ebys>

Lalegül Çamlıca Mahallesi 122.Sk. No: 4, 06370 Yenimahalle/ Ankara
Telefon No: (312)422 05 00 Faks No: (312)422 09 00
e-Posta: gocpolitikaveprojeleridairesi@goc.gov.tr İnternet Adresi:
<https://www.goc.gov.tr>
Kep Adresi: icisleribakanligi@hs01.kep.tr

Bilgi için: Melih Furkan ÖNGE
Göç Uzman Yardımcısı
Telefon No:



Şekil C.1 : Yasal İzin Belgesi

EK D: Etik Kurul Belgesi

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER İNSAN ARAŞTIRMALARI ETİK KURULU
DEĞERLENDİRME SONUCU

PROJE NUMARASI: 349

TARİH: 30/03/2023

1.	Projenin Adı ve Yürütücüsü: Türkiye’de Yaşayan Suriyeliler için The Sims 4 Oyununa Konut İç Mekânlarına Yönelik Bir Nesne Paketi Önerisi Prof. Dr. Özge Cordan İTÜ Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü, Öğretim Üyesi (Danışman) İpek Karasu İTÜ Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü, Yüksek Lisans Öğrencisi
2.	Projenin Amacı (azami 100 kelime) : Çalışmada, Türkiye'deki Suriyeliler hakkında sosyal farkındalık oluşturmak için dijital oyunların potansiyeline vurgu yapılmakta ve sosyal farkındalık oyunları üzerinde durulmaktadır. Çalışmanın amacı, Suriyelilerin konuttan beklentilerine yönelik olarak, dijital oyunlar aracılığı ile veri toplamak ve sosyal farkındalık oluşturmak için The Sims 4’te konut iç mekânlarına yönelik olarak bir nesne paketi geliştirmektir. Çalışma kapsamında, The Sims 4 oyununun uygun modları, eklenti paketleri ve özel içerik kullanılarak geliştirilen nesne paketinin temel hedefi, kültürel ihtiyaçların ve sosyal farkındalığın oyuna eklenmesi ile mevcut oyuna ve oyunculara daha zengin bir oyun ortamı yaratmak ve araştırmacılara ve tasarımcılara araştırma tabanlı veri sağlamaktır.
3.	Projenin Yöntemi (azami 100 kelime) : Çalışmada öncelikle, The Sims 4’te geliştirilecek nesne paketi için ilgili literatür taranarak, tezin teorik altyapısı oluşturulacaktır. Nesne paketi geliştirme aşamasının ilk adımında, The Sims 4’ün uygun modları kullanılarak oluşturulan konut tipleri ve nesne paketi, Suriyelilerden oluşan katılımcılara bir atölye çalışması ile deneyimletilecek ve önerilerin geliştirilmesi, ihtiyaç ve isteklerin belirlenmesi için katılımcılar ile görüşme yapılarak veri toplanacaktır. İkinci adımda ise öncelikle, The Sims 4 Nesne paketi nihayetlenilerek Suriyeliler’den oluşan katılımcılara atölye çalışması ile deneyimletilecek, ardından açık uçlu, çoktan seçmeli ve derecelendirme sorularından oluşan bir memnuniyet anketi, “Google forms” üzerinden katılımcılara uygulanarak veri elde edilecektir.

☒ Proje değerlendirilmiş ve etik açıdan uygun BULUNMUŞTUR.

☐ Proje değerlendirilmiş ve etik açıdan uygun BULUNMAMIŞTIR.

☐ Proje değerlendirilmiş ve etik kurul belgesine GEREK DUYULMAMIŞTIR.

Şekil D.1 : Etik Kurul Belgesi

Projenin Adı ve Yürütücüsü:

TARİH: 30/03/2023

Türkiye’de Yaşayan Suriyeliler için The Sims 4 Oyununa
Konut İç Mekânlarına Yönelik Bir Nesne Paketi Önerisi

Prof. Dr. Özge CORDAN

İpek KARASU

Prof. Dr. Aliye Ahi AKGÜN
İstanbul Teknik Üniversitesi
Şehir ve Bölge Planlama Bölümü
(Başkan)

Prof. Dr. Ali TÜFEKÇİ
İstanbul Teknik Üniversitesi
Çalgı Eğitimi Bölümü

Prof. Dr. Şeykiye Şence TURK
İstanbul Teknik Üniversitesi
Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

Prof. Dr. Yüksel DEMİR
İstanbul Teknik Üniversitesi
Mimarlık Bölümü

Doç. Dr. Hasan KARATAŞ
İstanbul Teknik Üniversitesi
İnsan ve Toplum Bilimleri Bölümü

Doç. Dr. Tolga YÜREK
İstanbul Teknik Üniversitesi
Ekonomi Bölümü

Doç. Dr. Nihan YILDIRIM
İstanbul Teknik Üniversitesi
İşletme Mühendisliği Bölümü

Av. Özge KOPANBALCI
İstanbul Teknik Üniversitesi
Hukuk Müşavirliği
(Raportör)

Şekil D.2 : Etik Kurul Belgesi

EK E: Bilgilendirilmiş Onam Formu

Bilgilendirilmiş Onam Formu

İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü öğretim üyesi Prof. Dr. Özge CORDAN'ın danışmanlığında, İstanbul Teknik Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü İç Mimari Tasarım Uluslararası Yüksek Lisans Programı (IMIAD) kapsamında yürütülen ve 418201009 numaralı yüksek lisans öğrencisi İpek Karasu'nun "Türkiye'de Yaşayan Suriyeliler için The Sims 4 Oyununa Konut İç Mekânlarına Yönelik Bir Nesne Paketi Önerisi" konulu yüksek lisans tez çalışmasına katılımınız rica olunmaktadır. Bu çalışmada katılımınız tamamen gönüllülük esasına dayanır. Lütfen aşağıdaki bilgileri okuyunuz ve katılmaya karar vermeden önce anlamadığınız herhangi bir şey varsa çekinmeden sorunuz.

ÇALIŞMANIN ADI:

"Türkiye'de Yaşayan Suriyeliler için The Sims 4 Oyununa Konut İç Mekânlarına Yönelik Bir Nesne Paketi Önerisi"

ÇALIŞMANIN AMACI:

Çalışmada, Türkiye'deki Suriyeliler hakkında sosyal farkındalık oluşturmak için dijital oyunların potansiyeline vurgu yapılmakta ve sosyal farkındalık oyunları üzerinde durulmaktadır. Çalışmanın amacı, Suriyelilerin konuttan beklentilerine yönelik olarak, dijital oyunlar aracılığı ile veri toplamak ve sosyal farkındalık oluşturmak için The Sims 4'te konut iç mekânlarına yönelik bir nesne paketi geliştirmektir.

PROSEDÜRLER:

Bu çalışmaya gönüllü katılmak istemeniz halinde yürütülecek ve The Sims 4 nesne paketine yönelik olarak veri elde amacıyla yapılacak çalışmalar şöyledir:

- Görüşme: Yüz yüze veya çeşitli video konferans yazılımları (zoom, teams, discord vs.) yardımıyla gerçekleştirilecektir.
- Anket: "Google forms" aracılığıyla bilgisayar ortamında gerçekleştirilecektir.
- Atölye: İnternet erişimi olan bir cihaz (telefon, tablet, bilgisayar vs.), video konferans yazılımı (yüz yüze katılımın sağlanamadığı durumda) ve The Sims 4 oyunu kullanılacaktır.

Katılımcılar, Türkiye'de yaşayan kişilerdir. Çalışmanın veri toplama aşamasının daha sağlıklı bir şekilde yürütülebilmesi için Arapça bilen bir tercüman eşliğinde görüşme ve anket soruları, katılımcılara sorulacak ve cevaplar da aynı biçimde alınacaktır. Çalışma esnasında katılımcıların mahremiyeti (yüzler bulanıklaştırılarak) korunacak, fotoğraf, görüntü/video ve ses kaydı ile ilgili süreçler belgelenecektir. Hem görüşme hem de anket süresi, her bir katılımcı için maksimum 30 dakika olarak planlanmıştır.

OLASI RİSKLER VE RAHATSIZLIKLAR:

Bu çalışmayla bağlantılı olarak olası riskler ve rahatsızlıklar şöyledir;

Şekil E.1 : Bilgilendirilmiş Onam Formu

- Ortak bir dili kullanmamaktan kaynaklanan iletişim sorunu ve bu durumun sağlıklı bilgi alış verişini etkilemesi.

TOPLUMA VE/VEYA DENEKLERE OLASI FAYDALARI:

The Sims 4 oyununun uygun modları, eklenti paketleri ve özel öge kullanılarak geliştirilen nesne paketinin, kültürel ihtiyaçların ve sosyal farkındalığın oyuna eklenmesi ile oyunculara daha zengin bir oyun ortamı ve araştırmacılara ve tasarımcılara araştırma tabanlı yeni bilgi sağlamak bakımından faydası olacaktır.

ONAM FORMU TALEP YÖNTEMİ:

☒ yazılı belge ☐ sözlü ☐ sesli kayıt ☐ görüntülü kayıt ☐ çevrimiçi onay

GİZLİLİK:

Bu çalışmayla bağlantılı olarak elde edilen ve sizinle özdeşleşmiş her bilgi gizli kalacak, üçüncü kişilerle paylaşılmayacak ve yalnızca sizin izniniz ile ifşa edilecektir. Gizlilik, tanımlanmış bir kodlama prosedürüyle sağlanacak ve kod çözümüne erişim yalnızca çalışmanın sorumlusu araştırmacıyla sınırlı kalacaktır. Araştırma sonuçları tüm gizlilik ilkelerine uyularak sadece bilimsel çalışmalarda kullanılacaktır. Tüm veriler sınırlı erişime sahip güvenli ve şifreli bir veri tabanında tutulacaktır.

KATILIM VE AYRILMA:

Bu çalışmanın içinde olmak isteyip istemediğinize tamamen bağımsız ve etki altında kalmadan karar veriniz. Bu çalışmaya gönüllü olarak katılmaya karar vermeniz halinde dahi, sahip olduğunuz herhangi bir hakkı kaybetmeden veya herhangi bir cezaya maruz kalmadan istediğiniz zaman çekilebilirsiniz.

ARAŞTIRMACILARIN KİMLİĞİ:

Bu araştırma ile ilgili herhangi bir sorunuz veya endişeniz varsa, lütfen iletişime geçiniz:

Prof. Dr Özge Cordan
İstanbul Teknik Üniversitesi
İç Mimarlık Bölümü

İpek Karasu
İstanbul Teknik Üniversitesi
İç Mimarlık Bölümü

Şekil E.2 : Bilgilendirilmiş Onam Formu

ÖZGEÇMİŞ

Ad-Soyad : İpek Karasu

ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans** : 2020, İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü
- **Yükseklisans** : 2024, İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimari Tasarım Uluslararası (YL)

MESLEKİ DENEYİM VE ÖDÜLLER:

- İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü, Bölüm İkinciliği.
- İki senedir çeşitli ofislerde iç mimarlık yapıyor.

TEZDEN ÜRETİLEN YAYINLAR

- **KARASU, İ., CORDAN, Ö.** (2023). *A Stuff Pack Proposal to The Sims 4 Game for Housing Interiors for Syrians Living in Turkey*, International Graduate Research Symposium- IGRS'23 Symposium”, 16-19 May 2023, Istanbul-Turkey.