T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI
BİLİŞİM BİLİM DALI

SOSYO-MEKÂNSAL BAĞLAMDA KONUM TABANLI MOBİL OYUNLAR: INGRESS ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Doktora Tezi

CEMİLE TOKGÖZ

İstanbul, 2016

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI
BİLİŞİM BİLİM DALI

SOSYO-MEKÂNSAL BAĞLAMDA KONUM TABANLI MOBİL OYUNLAR: INGRESS ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Doktora Tezi

CEMİLE TOKGÖZ

Danışman: Prof. Dr. ERHAN AKYAZI

İstanbul, 2016

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

TEZ ONAY BELGESİ

GAZETECİLİK Anabilim Dalı BİLİŞİM Bilim Dalı DOKTORA öğrencisi CEMİLE TOKGÖZ'nın SOSYO-MEKÂNSAL BAĞLAMDA KONUM TABANLI MOBİL OYUNLAR: INGRESS ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA adlı tez çalışması, Enstitümüz Yönetim Kurulunun 15.06.2016 tarih ve 2016-21/24 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

Tez Savunma Tarihi 11/7/16

Öğretim Üyesi Adı Soyadı			**İmzası**
1.	Tez Danışmanı	Prof. Dr. ERHAN AKYAZI	
2.	Jüri Üyesi	Prof. Dr. CEM SEFA SÜTCÜ	
3.	Jüri Üyesi	Doç. Dr. KEREM RIZVANOĞLU	
4.	Jüri Üyesi	Doç. Dr. NECMİ EMEL DİLMEN	
5.	Jüri Üyesi	Doç. Dr. DENİZ YENGİN	

ÖNSÖZ

Bu tezin oluşum sürecinde desteğini esirgemeyen danışman hocam Prof. Dr. Erhan Akyazı'ya, daima çalışmalarımda zihin açıcı önerileriyle yol gösteren Prof. Dr. Cem S. Sütçü'ye, beni Ingress ile tanıştırarak tezin gidişatının belirlenmesinde önemli etkisi olan ve yöntem konusunda daima cesaret veren Doç. Dr. Kerem Rızvanoğlu'na teşekkürlerimi sunarım.

Tezin nitel araştırma sürecinde katılım gösterdiğim Ingress oyun topluluğunda yardımı dokunan, derinlemesine görüşmelerde bana vakit ayıran ve daima tez konumla ilişkili fikir ve kaynak paylaşımında bulunan her iki takım oyuncularının, özellikle elinden gelen tüm desteği veren takım arkadaşım Melike Ercan'ın, bu araştırmadaki önemini ve gönüllü desteklerinin kıymetini vurgulamak isterim.

Tez üzerine fikir alışverişi yaptığım mesai arkadaşlarım Gülşah Başlar, Burak Polat ve Aygün Şen'e, yoğun tez sürecinde hayatımı kolaylaştıran Hande Tokgöz ve Emir Şahoğlu'na, tüm emekleri için sevgili annem Ayfer Tokgöz ve babam İsmet Tokgöz'e teşekkür ederim.

Cemile TOKGÖZ

Temmuz 2016, İstanbul

GENEL BİLGİLER

Adı ve Soyadı : Cemile TOKGÖZ

Anabilim Dalı : Gazetecilik

Programı : Bilişim

Tez Danışmanı : Prof. Dr. Erhan AKYAZI

Tez Türü ve Tarihi : Doktora – Temmuz, 2016

Anahtar Kelimeler : Konum Tabanlı Mobil Oyunlar, Konumsal Medya, Sosyo-Mekânsal Etkileşim, Ingress

ÖZET

Sosyo-Mekânsal Bağlamda Konum Tabanlı Mobil Oyunlar: Ingress Üzerine Bir Araştırma

Bu çalışmada, fiziksel mekân ile dijital enformasyonu bir araya getiren ve hibrit mekânlarda hem mekânsal hem de sosyal eksende yeni deneyimler sunan konum tabanlı mobil oyunlar, sosyo-mekânsal bağlamda ele alınmıştır. Konum tabanlı mobil oyunların, gündelik yaşama etkileri, mekân algısı, kolektif anlatı, kimlik sunumu, sosyalleşme ve gözetim unsurları üzerinden tartışılmıştır. Sosyo-mekânsal bağlamda irdelenen konum tabanlı mobil oyunların, etnografik yöntemle Ingress örneği üzerinden nitel araştırması yapılmıştır.

GENERAL KNOWLEDGE

Name and Surname	:	Cemile TOKGÖZ
Field	:	Journalism
Programme	:	Informatics
Supervisor	:	Professor Erhan AKYAZI
Degree Awarded and Date	:	Ph.D. – July, 2016
Keywords	:	Location Based Mobile Games, Locative Media, Socio-Spatial Interaction, Ingress

ABSTRACT

Location Based Mobile Games In Socio-Spatial Context: A Research On Ingress

In this study, location based mobile games that merge physical space and digital information and provide new spatial and social experiences, were mentioned in socio-spatial context. The effects of location based mobile games on everyday life were discussed in terms of sense of place, collective story, presentation of self, socialization and surveillance. Ethnographic method through Ingress is used for qualitative research of location based mobile games examined socio-spatial approach.

İÇİNDEKİLER

ŞEKİL LİSTESİ.....v

GRAFİK LİSTESİ.....vi

TABLO LİSTESİ.....vii

KISALTMALAR LİSTESİ…….viii

1 GİRİŞ 1

2 MEKÂNIN DÖNÜŞÜMÜ VE OYUNSALLAŞMASI 5

2.1 SOSYO-MEKÂNSAL YAKLAŞIM 5

2.1.1 Statik Mekân Anlayışından Dinamik Mekâna Anlayışına 6

2.1.2 Sosyal Mekân: Mekânın Üretimi 8

2.1.3 İnsan-Mekân Etkileşimi: Mekân Algısı ve Öğeleri 14

2.2 BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ EKSENİNDE MEKÂNIN DÖNÜŞÜMÜ 23

2.2.1 Sibermekân: Hareketsiz Sosyalleşme 23

2.2.2 Mobil Teknolojiler: Sibermekân ile Fiziksel Mekân Arasındaki Köprü 26

2.3 HİBRİT MEKÂN VE KONUMSAL MEDYA 29

2.3.1 Teknoloji Evriminin Üçüncü Dalgası: Yaygın Teknolojiler 34

2.3.2 Fiziksel Mekânı ve Dijital Enformasyonu Birleştiren Teknolojiler 44

2.3.3 Konumsal Medya ve Yeni Kent Deneyimleri..... 49

2.4 KENTİN OYUNSAL MEKÂNA DÖNÜŞÜMÜ: KONUM TABANLI MOBİL OYUNLAR 58

2.4.1 Oyun ve Oyunun Temel Unsurları..... 58

2.4.1.1 Oyunun Tanımlanması 59

2.4.1.2 Oyunun Kültürel İşlevi 66
2.4.1.3 Oyunun Boş Vakit- Gündelik Yaşam İlişkisinde Yeri 68
2.4.1.4 Sihirli Çember: Mekânsal ve Zamansal Sınırlar..... 70
2.4.1.5 Oyuna Kapılma, Sihir ve Mutluluk 72
2.4.2 Konum Tabanlı Mobil Oyunlar: Oyun Tanımının Gözden Geçirilmesi ve Kentin Oyunsallaşması..... 77

3 SOSYO-MEKÂNSAL ÇERÇEVEDE KONUM TABANLI MOBİL OYUNLAR VE GÜNDELİK YAŞAM 88

3.1 HİBRİT MEKÂNDA İNSAN-MEKÂN ETKİLEŞİMİ: KONUM TABANLI MOBİL OYUNLAR VE KENT İMGESİ..... 88
3.1.1 Kenti Okumak: Yön Bulma, Keşif ve Yeni Mekân İmgesi 89
3.1.2 Bellekteki Kent İmgesinin Yeniden Üretilmesi..... 97
3.2 KİMLİK - MEKÂN İLİŞKİSİ: MEKÂNA BAĞLILIK ve MEKÂNIN SUNUMU 101
3.3 SOSYAL TEMSİL VE KOLEKTİF ANLATI: KENTİN ÖYKÜSÜNÜ BERABER YAZMAK..... 105
3.4 KONUM TABANLI MOBİL OYUNLARDA SOSYALLEŞME BİÇİMLERİ 111
3.4.1 Oyun Topluluğu İçerisindeki Etkileşim..... 111
3.4.1.1 Güven ve Kurallar 115
3.4.1.2 Koordinasyon ve İşbirliği 116
3.4.2 Sihirli Çemberin Dışındakiler: Yabancılarla Etkileşim 120
3.5 OYUNSAL MEKÂNIN ARAÇSALLAŞMASI VE GÖZETİM 125
3.5.1 Oyunsal Mekânın Araçsallaşması..... 126
3.5.2 Yatay Gözetim 128

4 INGRESS ÜZERİNE ETNOGRAFİK BİR ARAŞTIRMA..... 132

4.1 ARAŞTIRMANIN AMACI VE KAPSAMI..... 132

4.2 ARAŞTIRMANIN ARACI: INGRESS..... 133

4.3 ARAŞTIRMA YÖNTEMİ..... 141

4.3.1 Etnografik Yöntem..... 142

4.3.2 Veri Toplama Teknikleri..... 144

4.3.2.1 Katılımcı Gözlem..... 144

4.3.2.2 Derinlemesine Görüşme..... 145

4.3.2.3 Arşiv Taraması..... 148

4.3.2.4 Haritalama..... 148

4.3.3 Araştırmanın Sınırlılıkları..... 149

4.4 TEMEL OYUNSAL UNSURLAR ÇERÇEVESİNDE INGRESS..... 151

4.4.1 Ingress ve Sihirli Çemberin Sınırları..... 151

4.4.1.1 Zamansal ve Mekânsal Genişleme: Her An Her Yerde Oyunda Olma Hali..... 152

4.4.1.2 Sosyal Genişleme: Oyun İçerisinde Biraraya Geliş Şekli ve Sihirli Çemberin Dışındakiler..... 156

4.4.2 Oyuncular Arası Güven, Kurallar, İhlaller ve Teamüller..... 162

4.4.3 Kent Sokaklarında Oyuna Kapılma..... 167

4.4.4 Gündelik Yaşamın Oyunlaşması ya da Oyunun Gündelikleşmesi 171

4.4.5 Oyunda Kültürel Etkiler..... 173

4.5 SOSYO-MEKÂNSAL ÖĞELERİN ANALİZİ..... 176

4.5.1 Oyuncunun Kentle Etkileşiminde Bir Arayüz Olarak Ingress..... 177

4.5.1.1 Yön Bulma ve Rota Tayini..... 177

4.5.1.2 Kenti Okumak: Keşif ve Yeni Mekân Algısı..... 179

4.5.1.3 İmgenin Yeniden Üretimi 183
4.5.2 Portal ve Alan Sahipliği Üzerinden Oyuncu ve Mekân Kimliğinin Algılanması 193
4.5.2.1 Mekâna Bağlılık ve Sahiplik 193
4.5.2.2 Oyuncu Üzerinden Mekân Temsili 196
4.5.3 Kolektif Anlatı ve Ortam İmgelem 197
4.5.3.1 Kolektif Anlatının Yazılması: Koordinasyon, İşbirliği ve Etkinlikler 198
4.5.3.2 Ortak İmgelem: Mekân Algısını Etkileyen Bir Unsur Olarak Anlatı 204
4.5.4 Oyuncular Arası Gözetim: Kamusal ve Özel Alanın Sınırlarının Bulanıklaşması 205
4.5.5 Ingress'in Araçsal Kullanımı ve Markaların Mekânsal Öğelere Dönüşmesi 209
4.6 ARAŞTIRMANIN SONUCU 213

5 SONUÇ 217
6 EKLER 226
7 KAYNAKÇA 233

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1 İmge Oluşum Süreci 16
Şekil 2 Mekân Algısı Bileşenleri 19
Şekil 3 Mekâna Bağlılık..... 21
Şekil 4 Teknolojik Gelişimin Üç Dalgası 35
Şekil 5 Karışık Gerçeklik.....46
Şekil 6 Hibrit Gerçeklik 48
Şekil 7 Lefebvre'in Trialektiği ve Hibrit Mekânın Üç Katmanlı Yapısı.....96
Şekil 8 Bartle Taksonomisi: Oyuncu Tipleri 113
Şekil 9 Araştırma Aracı Olarak Ingress.....134
Şekil 10 Ingress Açılış Ekranı ve Tarayıcı..... 135
Şekil 11 Intel Haritası 135
Şekil 12 Ingress, Direnişçiler ve Aydınlar Logoları 136
Şekil 13 Mavi, Yeşil ve Nötr Portallar.....137
Şekil 14 Yeni Portal Ekleme.....137
Şekil 15 İstanbul Intel Haritası: Bağlantı ve Alan Görünümü 138
Şekil 16 Resonator ve Xmp Burster.....139
Şekil 17 Ultra Strike ve Portal Shield 140
Şekil 18 Araştırma Yöntemi 141
Şekil 19 Badge Sistemi ve Bir Etkinlik Badge'i 170
Şekil 20 R2 Katılımcısının Haritası 184
Şekil 21 E6 Katılımcısının Haritası 185
Şekil 22 Way Point.....187
Şekil 23 Portal Anahtarları.....192
Şekil 24 Ingress Resistance Etkinlik Sayfası.....200
Şekil 25 Operasyon Görev Dağılımı.....202
Şekil 26 Takımlararası Kolektif Operasyon.....203
Şekil 27 Tüm Oyuncuların Tüm Eylemlerinin Görüldüğü COMM 208
Şekil 28 Reklamverenlere Uygun Tasarlanmış Malzeme Örneği.....210
Şekil 29 Ingress Mağaza 211
Şekil 30 COMM'da Malzeme Satışı 211

GRAFİK LİSTESİ

Grafik 1 Katılımcıların Cinsiyet Göre Dağılımı 146
Grafik 2 Katılımcıların Yaş Gruplarına Göre Dağılımı 147
Grafik 3 Katılımcıların Seviyelere Göre Dağılımı 147

TABLO LİSTESİ

Tablo 1 Resistance Katılımcılarının Demografik Verileri 146
Tablo 2 Enlightened Katılımcılarının Demografik Verileri 146

KISALTMALAR TABLOSU

KTMO	Konum Tabanlı Mobil Oyunlar
GUI	Graphical User Interface (Grafiksel Kullanıcı Arayüzü)
MR	Mixed Reality (Karışık Gerçeklik)
AR	Augmented Reality (Artırılmış Gerçeklik)
AV	Augmented Virtuality (artırılmış Sanallık)
HR	Hybrid Reality (Hibrit Gerçeklik)
GPS	Global Positioning System (Küresel Konumlama Sistemi)
RPG	Role-Playing Game (Rol Yapma Oyunu)
MUD	Multi User Dungeons (Çoklu Oyunculu Zindanlar)
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu)

1 GİRİŞ

Uzağı yakın etmek, teknolojik ilerlemenin amaçlarından biridir. Bu amacın önündeki en büyük engellerden biri fiziksel mesafeler olmuştur. Ulaşım teknolojileri Urry'ye göre bedensel yolculuğu mümkün kılarken, bunu hep daha hızlı yapmayı hedeflemiştir. Hız arayışı iletişim ve bilişim teknolojilerinde, iletişim tarihinin tamamını kapsayan ilerlemelerle sahne bulmuştur. Hız, hareket kaynaklıdır. Hızı artırmak bedenin hareketinin hantallığından kurtulmak, mesafelere rağmen eşzamanlılık sağlayabilmektir. Hâlbuki mekân zamanı görünür kılmanın, zamanın akışını somutlaştırmanın, görselleştirmenin yoludur. Bu durumda zaman kendine yeni mekânlar yaratmaktadır. Örneğin sibermekân, Meyrowitz'in deyimiyle fiziksel mekânı terk etmeden, zihinsel olarak uzağa gitmektir. Dolayısıyla zaman, mekânsız kalmaz. Kendi enformasyonel hareketliliğine uygun yeni mekânlar yaratmaktadır ve bunu iletişim ve bilişim teknolojileri aracılığıyla yapmaktadır. Sibermekânın hareketsiz sosyalleşmesinden ve bedenin kendine yeni vücut bulma arayışlarının bir adım daha ileri gidip fiziksel hareketlilik ile dijital medya arasında köprü işlevi gören mobil teknolojiler, zaman ve mekân arasındaki ilişkinin ihtiyaçlarına göre biçimlendirilmiş bir teknolojidir. Bu çalışma, zaman ve mekân dolayımında, iletişim ve bilişim teknolojilerinin günümüzdeki yönelimi konum tabanlı mobil teknolojilerle ilgilidir.

Konum tabanlı mobil teknolojiler, hız ve dijital enformasyonu odağa alırken, mekân ve bedeni de elden bırakmamaktadır. Bedenen fiziksel mekânda var olan kullanıcı, mobil cihazıyla, küresel çapta hıza sahip kablosuz ağlarla, dijital enformasyona mobil teknolojilerle ulaşmakta, konum tabanlı mobil teknolojiler özelinde ise bunu mekânı konu edinerek yapmaktadır. Şöyle ki, mekâna ilişkin veri dijitalleşerek ağda dolaşıma girmektedir. Bunun ilk örneği, navigasyon teknolojisidir. Fiziksel olarak bulunulan mekân ile mobil cihazda o

mekânın dijital temsili olan harita bir araya gelmekte; fiziksel mekân dijital veriye dönüşürken, dijital harita da fiziksel mekânda bedenin hareketliliğini yönetmektedir. Fiziksel mekân ile dijital enformasyon bir araya gelme şekillerinden biri, sosyal ağlar üzerinden yapılan "check-in"lerdir. Bu durum, kullanıcının bulunduğu mekâna, sosyal ağdaki profilinde kimlik sunumunun bir parçası olarak yer vermesidir. Diğer bir şekli de, konum tabanlı mobil oyunlardır ve bu doğrudan bu çalışmanın konusunu oluşturmaktadır. Konum tabanlı mobil oyunlar, fiziksel mekânda hareketlilik ile fiziksel mekânın temsili haritayı, bir oyun anlatısı ile birleştirmektedir. Oyunun arayüzü, insan ile mekân, oyuncu ile kentli arasına Dourish ve Bell'in deyimiye bir lens olarak girmektedir. Bununla birlikte, aynı oyun anlatısı, hem fiziksel mekânda hareketlilik gerektirip hem de mobil cihazda oyunun arayüzü olan haritanın takibini gerektirirken, iki mekânı anlatı aracılığıyla zihinsel olarak birleştirmektedir. İşte bu mekânlar, hem fiziksel hem sibermekânı birleştiren hibrit mekânlardır ve oyuncunun mekânı görme biçimlerini etkilemektedir.

Fiziksel mekândaki yüzyüze iletişim ile dijital öğeleri bir araya getirerek mekânsal olduğu kadar mekânın üzerinde yaşanan sosyal ilişkiler ekseninde de yeni yönelimler ortaya koyan hibrit mekânlar, gündelik yaşam deneyimlerini etkilemektedir. Mekân zaten üzerindeki sosyal ilişkilerden ayrı düşünülemeyen bir olgu olduğu için, konum tabanlı mobil oyunlar üzerine yapılacak araştırma sosyo-mekânsal bağlam içerisinde tartışılacaktır.

Araştırmanın ilk bölümünde öncelikle araştırmanın bağlamını oluşturan sosyo-mekânsal yaklaşım irdelenecektir. Mekânın koordinatlar üzerinden matematiksel bir veri olarak statik algılanışından, sosyal olarak üretilen ve sosyal ilişkilerle karşılıklı etkileşim halinde olan dinamik yapısının kabulüne dek ortaya çıkan kuramsal yaklaşımlar ışığında sosyolojik yönü ve insan-mekân etkileşimini mekân algısı ve mekân bağlılığı üzerinden inceleyen psikolojik yönü irdelenecektir. Sosyo-mekânsal yaklaşımın tanımlanmasına yön veren kuramları takiben, bilişim teknolojilerindeki gelişmelerin mekânın dönüşümüne nasıl bir etkide bulunduğu, sibermekân ve mobil teknolojiler üzerinden

açıklanacak ve konum tabanlı mobil oyunların zemini olan hibrit mekânlar tanımlanacaktır. Hibrit mekânlar, konumsal teknolojilere zemin hazırlayan teknolojilerin izleğinde anlatılacaktır. Şöyle ki: her an her yerde olma özelliğiyle fiziksel mekânın içine gömülü olan yaygın teknolojiler; fiziksel ve dijital enformasyonu birleştiren sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik gibi uygulamalar; fiziksel mekân ile kullanıcı arasına bir arayüz olarak giren konumsal medya. Dolayısıyla ilk bölümün ilk başlığı, statik mekân anlayışı, sosyal mekân, siber mekân, mobil teknolojiler ve hibrit mekân üzerinden mekânsal dönüşümü yansıtacaktır.

Mekânın dönüşüm serüveninden sonra konum tabanlı mobil oyunlar, temel oyun yaklaşımları ve oyunun dönüştürdüğü yönleri üzerinden tanımlacaktır. Oyun, zamansal, mekânsal, sosyal sınırları, oyun içi kurallar ve oyun topluluğu dinamikleri, gündelik yaşam-boş vakit ilişkisindeki yeri ve kültürel işlevi unsurları üzerinden tanımlanacaktır. Sonrasında aynı unsurların oluşturduğu şablon aracılığıyla konum tabanlı mobil oyunların oyun yaklaşımına getirdiği yeni yönler tartışılacak, bu şekilde tanımlanacak ve örneklendirilecek; kenti ve kentin kamusal alanını oyunsal mekâna dönüştürme şekilleri değerlendirilecektir.

Sosyo-mekânsal yaklaşım ve konum tabanlı mobil oyunların kuramsal ve tarihsel perspektiften değerlendirilmesinden sonraki bölümde konum tabanlı mobil oyunların dönüştürdüğü sosyo-mekânsal deneyimler ortaya koyulacaktır. Konum tabanlı mobil oyunların, oyuncuların kenti görme şekillerinde bir arayüz olarak devreye girmesi ve insan-mekân-toplum etkileşiminde yeni yönelimler yaratması bu çalışmanın temel varsayımıdır. Bu amaç doğrultusunda, insan-mekân-toplum etkileşiminde konum tabanlı mobil oyunların yeri, belirlenen öğeler çerçevesinde değerlendirilecektir. Bunlardan ilki daha çok sosyo-psikolojik zemin bulan mekânın algılanması ve mevcut algının yeniden üretilmesidir. Sonrasında konumun kimliğin bir parçası haline gelmesiyle benliğin sunumu ile mekânın kimliği arasındaki ilişki; bu tarz oyunların kolektif nitelik gösteren anlatısı ve kolektif anlatının kolektif bir imge yaratma süreci

tartışılacaktır. Mekânı sosyal ilişkilerin bir ürünü olarak kabul eden yaklaşıma binaen oyun içi sosyal ilişkiler, kurallar, güven, etkinlikler, topluluk içi ve dışı ile iletişim ve koordinasyon öğeleri açıklanacaktır. Son olarak oyunun mekânı araçsal kullanım şekilleri ve gözetime yönelik açıkları üzerinden eleştirel bir bakış sunulacaktır. Bu bölüm çerçevesinde tartışılacak olan konum tabanlı mobil oyunların dönüştürdüğü mekân deneyimleri, bu çalışmanın odağını oluşturmaktadır.

Son bölümde ise, bir önceki bölümde değerlendirilen sosyo-mekânsal deneyimler bir konum tabanlı mobil oyun olan Ingress üzerinden etnografik yöntemle nitel araştırmayı oluşturacaktır. Konum tabanlı mobil oyunların tüm oyunlar gibi kültürel işlevi ve sosyo-mekânsal olarak gündelik yaşam üzerindeki etkilerini ortaya koymak için en uygun yöntem etnografik yöntemdir. Etnografik yöntem çoklu veri toplama tekniği ile uygulanacaktır. Bunlar, katılımcı gözlem, derinlemesine görüşme, arşiv taramasından oluşan etnografik üçleme ve psikolojik bir veri toplama tekniği olan bilişsel haritalamadır.

Bu çalışmanın sonucunda, konum tabanlı mobil oyunların, hibrit mekân özelliği ve oyunsal unsurlarıyla gündelik hayat üzerindeki sosyo-mekânsal etkilerini ortaya koymak amaçlanmaktadır.

2 MEKÂNIN DÖNÜŞÜMÜ VE OYUNSALLAŞMASI

Konum tabanlı mobil oyunların (KTMO) sosyo-mekânsal etkilerini konu edinen çalışmanın bu bölümünde, sosyo-mekânsal yaklaşımın sosyolojik ve psikolojik unsurları ve bilişim teknolojilerinin etkileri izleğinde mekânın dönüşüm süreci, hibrit mekânlar ve bir hibrit mekân deneyimi olan KTMO'lar ile kentin oyunsal mekâna dönüşümü anlatılmıştır.

2.1 SOSYO-MEKÂNSAL YAKLAŞIM

Mekân önceleri enlem ve boylamdan ibaret matematiksel bir konum verisi olarak algılanmaktaydı. Hümanistik coğrafyacılar ve onları takip eden yaklaşımlarla, insanın mekânla bir bütünlük içerisinde olduğu ve mekâna ilişkin değerlendirmelerde insanın göz ardı edilemeyeceği ortaya koyuldu. Sonrasında Neo-Marksist kuramcıların mekânı bir ürün olarak ele almasıyla ve Lefebvre'in mekânın toplumsal üretimle oluştuğunu ortaya koyan kuramıyla, insan-mekân etkileşiminde çift yönlü bir ilişkinin olduğu, her bir öğenin diğerinden hem etkilendiğini hem de diğerinin biçimlendiricisi olduğu sosyal bilimlerde kabul görmüştür. (Lefebvre, 2014, s.25) Sosyolojik bakımdan bu kabulü takip eden süreçte sosyal-psikologlar da insan-mekân arasındaki ilişkiyi mekân algısı, insanın mekâna bağlılığı, gibi olgular üzerinden çalışmışlardır.

Bu başlık altında insan mekân ilişkisinde hem mekânın sosyolojik ve ideolojik çerçevede ilişkileri nasıl etkilediği, hem psikolojik çerçevede insanın mekânı algılayış sürecinin temel unsurları ele alınacktır.

2.1.1 Statik Mekân Anlayışından Dinamik Mekâna Anlayışına

Mekân, üzerinde meydana gelen eylemlerin hem etkileyicisi hem de etkileneni olduğundan, sosyal bilimlerin birçok alanında önem arz etmektedir. Mekânı anlamadan, kimlik, kültür, toplum, ekonomi ve siyaset arasındaki ilişkileri, toplumsal güç ilişkilerini ve mekâna işlenmiş kültürel kodları çözmek imkânsızdır. Buna rağmen mekânın toplumsal hayattaki etkin rolünün değerlendirilmesi çok eskilere dayanmamaktadır.

Geleneksel coğrafi yaklaşımda mekân, eylemlerin gerçekleştiği statik ve edilgen bir düzleme indirgenmiştir. Eylemlerin mekân üzerindeki etkileyiciliği ya da mekânın sosyal dinamikler üzerindeki biçimlendiriciliği değerlendirilmemiştir. Özellikle, birinci ve ikinci dünya savaşı arasındaki süreçte, konum hedefli hesaplama teknolojilerinin gelişmesinin coğrafyaya sirayet etmesiyle, mekân matematiksel yönüyle yüceltilmiştir. Mekânın hesaplanabilir bir veri olmasının, coğrafyayı nomotetik bir bilim statüsüne taşıyacağını düşünen coğrafyacılar, sözkonusu sayısallaşmanın destekleyicisi olmuşlardır. Bu yaklaşımda, coğrafya ve kültür birbirinden ayrı değerlendirilmiş, kültürün mekânla temsil edildiği, mekânın kültürle yaratıldığı gibi önemli noktalar göz ardı edilmiştir. (Kaygalak, 2011, s. 3-4) Matematiksel bir niteliğiyle tanımlanan mekân, toplumla ilişkilendirilmeksizin koordinatlardan oluşan edilgen bir kavram haline gelmiştir. Bu anlayışa göre mekân, koordinat, konum ve mesafeden ibaret görülerek nesneleştirilmiştir. Hâlbuki mekân basit bir nesneye indirgenemez, mekân sosyal bir olgudur ve üzerinde yaşayanlara ilişkin birçok sembol içermektedir. Mekân, uzamın üzerinde yaşayanlar tarafından fiziksel ve duygusal olarak deneyimlenmesiyle oluşmaktadır. (Lefebvre, 2014, s. 26)

Yi-Fu Tuan'a göre mekân, insanların uzamı anlamlandırmalarıyla oluşmaktadır. Konum ise matematiksel yönüyle daha uyumlu bir adlandırmadır. Mekân insanların ürettiği bir şeydir. Mekânı uzamdan ayıran şey bizim ona atfettiğimiz değer ile ilgilidir. Uzam soyuttur. Mekânı eylem ve kimlik

şekillendirmektedir. (Frith, 2015, s.12)

Mekânın toplumla etkileşimde olan etkin bir kavram olarak tanımlanması hümanistik ve marksist coğrafyacılarla başlamıştır. Hümanistik coğrafyayı ilk formulize eden 1976 yılında Yi-Fu Tuan olmuştur. Bu yaklaşıma göre, mekân tanımlanırken üzerinde yaşayan insanları göz ardı etmek, konuyu son derece eksik bırakmaktır. Böylece hümanistik coğrafyacılar, insanlar tarafından deneyimlenen ve yaşanan bir mekân kavramsallaştırması geliştirmişlerdir. (Seamon & Lundberg, 2015) Feminist yaklaşım ise mekânı, cinsiyet bağlamında ele alarak, özel alan-kamusal alandan, ev içindeki iktidar ilişkilerine kadar eleştirel bakışı kapsamaktadır. Massey'e göre mekân, bu karşılaşmaların ve ilişkilerin zeminidir. (Massey, 2013)

Marksist coğrafyacılar, mekânı değerlendirirken güç ilişkilerinin yadsınamaz olduğundan hareketle, mekânı iktidar mücadelesi ve kapitalist üretim modellerinin de yer aldığı bir çerçevede değerlendirmişlerdir. Bununla birlikte Marksist coğrafyacılara göre mekân, eşitsiz toplumsal yapıyı devam ettiren ve bir yandan da özgürleşmenin aracı da olabilecek bir fonksiyondur. Dolayısıyla Marksist kuramcılar, mekânı statik olarak değerlendiren pozitivist yaklaşımın, mekânın politik süreçlerle bağını açıklayamadığını ileri sürmüştür.

> *"Pozitivist paradigmayla birlikte uzun bir zaman için sosyal bilimlerde sadece sosyal olay ve olguların gerçekleştiği 'geometrik uzam' olarak ele alınan mekân, yapısalcı-Marksist yaklaşımla birlikte bu süreçlerin bir parçası olduğu kadar başlı başına bir etken olarak ele alınmıştır. Mekân, sosyal süreçlerde hem etkili hem de onlarla birlikte şekillenen bir yapı, ajan ve etken olarak sosyal bilimlerin gündemine girmiştir."*(Kaygalak, 2011, s. 5)

Böylece mekân, matematiksel, edilgen ve somut bir düzlemden, toplumsal etkileşimin, politik ve ideolojik süreçlerin etkisiyle üretilene evrilmiş, *"zamanı görünür kılma yolu"*na dönüşmüştür. Önceleri yalnızca zamana atfedilen dinamizm mekânla da ilişkilendirilmiştir. Zamanın getirdikleri mekânda gözle görülür hale gelmektedir ve bu yollar zaman mekân üzerinden görünürlük kazanmaktadır.

Matematiksel yaklaşım mekânı nesneleştirirken, hümanistik yaklaşım merkeze insanı aldığı için bu iki yaklaşım birbirne zıt konumda bulunmaktadır. Marksist, feminist ve postyapısalcı yaklaşımlar ise, bu yaklaşımlara kendi perspektiflerinden çeşitli eleştiriler sunmaktadırlar. Güç ilişkileri, örgütlenme, mekânın inşası, mekânın yeniden üretimi ve anlam dünyaları arasındaki sıkı ilişkilere vurgu yapmışlar, diğer yaklaşımları bu konularda eksik bulmuşlardır. Mekân, insan ve kurumların eylemleriyle üretilip güç ile şekillenen bir kavram olmanın ötesinde, hem eylem ile üretilmekte hem de eylem üretmektedir. Dolayısıyla, statik değil, aksine hem üreten hem de üretilen olma özelliğiyle dinamik bir yapıya sahipliği böylece de vurgulanmıştır. Mekânın dinamikliğine ilişkin postmodern bir düşünür olan Fredric Jameson durumu şöyle etmiştir:

> *"Öyle düşünüyorum ki, en azından ampirik anlamda, yüksek modernite döneminde, günlük hayatımızda, psişik (ruhsal) tecrübelerinmizde, kültürel dillerimizde egemen olan, zamandan çok mekânın kategorileridir."*

Sosyo-mekânsal yaklaşım, mekânı, üzerindeki sosyal ilişkilerle etkileşimli kabul ederek incelemektedir ve bu çalışmanın temelinde mekân ve üzerindeki sosyal ilişkiler bağlamında konum tabanlı teknolojilere bakmak bulunmaktadır. Mekânın statik bir kavram olarak tanımlanmasından sonra bahsedilen yaklaşımlarca sosyal yönü tartışılsa da, mekânın tam anlamıyla sosyal bir unsur olarak ele alındığı ve odak noktasının kent olduğu yaklaşımlar sosyal mekânın kuramsallaşmasıyla olmuştur.

2.1.2 Sosyal Mekân: Mekânın Üretimi

1970-1980'lerde akademik düşüncede, mekân yeniden düşünülen bir konu haline gelmiştir. Mekânı, yalnızca insan ilişkilerine sahne olan fiziksel bir zemin olarak görme yaklaşımının terk edilerek, mekânın aynı zamanda sosyal etkileşimlerde belirleyici bir unsur olduğunun kabulü, mekânsal dönüşümü ortaya çıkarmıştır. Harvey, kent çalışmalarına mekânsal bilinçle, diğer bir deyişle fiziksel mekânın ve sosyalleşmenin birbirinden ayırt edilemez unsurlar

olduğu kabulüyle yaklaşma gerekliliğini vurgulamıştır. (Haas, 2012, s. 11)

Yi-Fu Tuan ve Edward Relph insanın mekânı deneyimlemesiyle ilgilenmiştir. Relph, mekânın üç karakteristiğinden bahsetmiştir: resmi yapısı; üzerinde gerçekleşen eylemler ve anlam. Tuan'a göre ise, insansız bir mekân yalnızca coğrafi bir konumdan ibarettir ve mekânı mekân yapan insanın varlığıdır. Tuan, insan deneyimleri üzerinden tanımladığı mekân için *topophilia* kavramını inşa etmiştir. Tuan'ın topophilia yaklaşımına göre, insan mekân etkileşimi bilişsel, davranışsal ve duygusal etkenlere bağlıdır. Gieryn da, mekânı üç karaktere ayırmıştır: coğrafi konum; fiziksel parametre; anlam ve değerlerden oluşan kimlik. (Hashemnezhad, Yazdanfar, Heidari, & Behdadfar, 2013, s. 108) Auge göre ise, antropolojik olarak, mekânın fiziksel özellikleri, üzerinde yaşayanlara göre belirlenmektedir. Mekân toplum tarafından üretilmektedir ve yaşananlar mekânı geliştirmektedir. Anlaşılacağı gibi, her yaklaşımda da insanın varlığı ve mekâna insanın atfettiği anlam temel özelliklerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Michel de Certeau ve Henri Lefebvre, mekânın sosyal üretimi ve üretilen mekânın bireylerin deneyimlerini nasıl etkilediğiyle ilgilenmişlerdir. (Frith, 2015) Dolayısıyla mekânı sosyal bir yapı olarak kabul etmenin temelinde insan ve mekân arasında bilişsel, eylemsel ve duygusal anlamda yoğun ilişki olduğu ve mekânın toplumsal ilişkilerde araçsal bir nitelik kazanabildiği yaklaşımları yer almaktadır.

Low ve Altman, sosyal psikolojik bakışla, mekânı, kültürel, sosyal ve bireysel ilişkilerin yer aldığı zemin olarak tanımlayarak durumu özetlemişlerdir. İnsan-mekân etkileşiminde sözkonusu ilişkilerin irdelenebilmesi için insanın mekâna bağlılığı üzerinde durmak oldukça önem arz etmektedir. (Göregenli, 2005) Bu konuya psikolojik perspektifin daha detaylı incelendiği bir sonraki başlık altında değinilecektir. Fakat öncesinde mekânın dönüşümü sürecinde ve henüz ekolojik/çevresel psikoloji bir disiplin olarak kuvvetlenmemişken, sosyolojik eksende mekân üzerine hangi kuramsal incelemelerin yapıldığına bakmak yerinde olacaktır.

Henri Lefebvre 1974'te “Mekânın Üretimi” (The Production of Space) adlı eserinde, mekân ile sosyal ilişkilerin arasında diyalektik bir ilişki olduğunu savunan sosyo-mekânsal teoriyi tasarlamıştır. Neo-Marksist bir düşünür olan Lefebvre, mekânı üretimin yapıldığı yer ve sosyal ilişkilerin gerçekleştiği bir düzlem olmanın ötesinde, üretilen bir ürün olarak değerlendirmektedir. Böylece sosyal ilişkileri de, hem mekânı üreten hem de mekân tarafından biçimlendirilen bir unsur olarak konumlandırmıştır. Bu yaklaşımda Lefebvre'in temel savı kapitalist devletlerin, mekânı kullanarak gündelik yaşamımızı sömürgeleştirdiğidir. Lefebvre, ortaya koyduğu kuramda, sermayenin birikimi ile kent mekânının üretimi arasındaki ilişkiyi tanımlayarak Marksizme katkıda bulunmuştur. (Haas, 2012, s. 8-10) Mekânın üretiminden kasıt yalnızca ekonomik üretim değildir; *aura* üretmek, kurumlar, şehir merkezleri, bilgi gibi toplumu oluşturan her şeyi üretmektir.*“Lefebvre'e göre mekân, karmaşık toplumsal ilişkilerde ve üretim biçiminde yalnızca fiziksel, uzamsal bir şey olarak anlaşılamaz. Mekân halihazırdaki üretim biçimine özgü bilgidir, eylemdir.”* (Kurtar, 2012, s. 352)

Lefebvre, Mekânın Üretimi adlı eserinde mekânın toplumsal üretim sürecini irdelerken, “Gündelik Hayatın Eleştirisi” adlı kitabında da gündelik yaşam ve kent arasındaki ilişkilerin temel noktalarını vurgulamıştır. Lefebvre, Marksist düşünürlerin mekânın ideolojik ve siyasi bir araç olarak kullanıldığı düşüncelerinden hareket eden bir düşünür olmakla birlikte, bu yaklaşımda eksik gördüğü yerleri tamamlamıştır. Lefebvre’e göre mekânın toplumsal üretimi, egemenliğin yeniden üretimi için egemen sınıf tarafından araç olarak kullanılmaktadır ve her toplum bunu yaparken kendi üretim biçimi doğrultusunda mekânını da üretmektedir. (Lefebvre, 2012)

İnsanlık var olduğundan beri hayatına devam edebilmek için kendi mekânını üretmiştir, fakat burada yeni olan toplumsal güç ilişkileri minvalinde üretimidir. Sanayi devrimi sonrasında kapitalist kentin değişim değeri karşısında, Lefebvre kentin kullanım değerini ön plana çıkartmaktadır. Bu demek oluyor ki, kent mekânı, sermayenin sermayesi haline gelmiştir. Müteahhitler, bankalar,

şirketler vb. için kent mekânının değişim değeri ön plandayken, kentin yoksulları için kullanım değeri ön plandadır, çünkü kent gündelik yaşamın hayat bulduğu mekândır. Lefebvre, kent kaynaklı modern kapitalist üretime dönüşümü, *kentsel devrim* olarak adlandırarak, bu konuyu aynı isimli kitabında açıklamıştır. Kentsel devrim, yani kentin kapitalist bir ürüne dönüşümü, fiziksel mekânla sınırlı kalmamakta, kentlinin gündelik yaşamını ve tüm yaşam biçimini de içine almaktadır. Lefebvre'e göre kentin öğeleri, mekân, gündelik yaşam ve kapitalist sosyal ilişkilerin yeniden üretimidir. Bu demek oluyor ki: Kent, üretim ilişkilerinin, insanların gündelik hayat deneyimlerinde yeniden üretildiği küresel mekânsal bağlamdır. (Lefebvre, 2014, s.205)

Lefebvre mekâna ilişkin birbiriyle iç içe geçmiş öğelerden bir trialektik kurmuştur. Şöyle ki: (Avar, 2009)

- Algılanan Mekân – Mekânsal Pratikler: Gündelik yaşamdaki deneyimlerimizi, iş-boş vakit ve kamusal-özel alandaki alışkanlıklarımızı biçimlendiren mekândır. Mekânsal pratiklerle algılanan mekân arasındaki yakın ilişki ise şöyledir: Lefebvre'e göre, fenomenolojik bir kavram olan algının tamamıyla özneye atfedilmesi yetersizdir, algı yalnızca düşüncede değil mekânsal pratiklerle ilişkilidir.

- Tasarlanan Mekân – Mekân Temsilleri: Mekânın kavramsal temsilini içeren, mimaride, kent planlamadaki temsili mekândır ve ideoloji, iktidar ve güç ile yakından ilişkilidir. Algılanan mekânın somutluğu, tasarlanan mekâna dönüştüğünde soyuta indirgenmektedir. Şehircilik ve mimari projelerde, bu indirgemeci yaklaşımla çeşitli semboller tasarımın içine yerleştirilmektedir.

- Yaşanan Mekân – Temsil Mekânları: Gündeliğe ara veren, devrimsel, anlatı, şiiri şarkı gibi sanatsallığı içeren mekânlardır. Tasarlanan mekânın karmaşık kodlamalarına

direnen örtük bir eleştiri içermektedir. Kullanıcıların yaşayarak oluşturdukları deneyimleriyle ve zihinsel imgeleriyle ilişkidir. Bellekle iç içedir, anıları, sembolleri ve hayalgücünün etkisini taşımaktadır.

Sözkonusu trialektikte, algılanan mekân ile tasarlanan mekân arasında daimi bir çatışma bulunmaktadır. Soyut olan tasarlanan mekân, iktidarın gücü ideolojisiyle şekillenerek, algılanan mekânı manipüle etme arayışındadır. Bu bir nevi yabancılaşmadır. Lefebvre bunu şöyle ifade etmiştir: (Lefebvre, 2014, s. 205)

> *"Eğer mekânı yalnızca geometrik mekâna indirgersek, bu durumda mekân algımız ile mekân tasarımımız arasında kapatılamaz bir yarık açılacaktır. Çünkü mekân algımızın çıkış noktası bedendir. Burada beden bir ayrımdır, 'kendini ayırabilen'dir. Bu nedenle de soyutlanmış, geometrik mekâna ve bu türden bir mekân anlayışının gerçekleşme yolu olan iktidar söylemine direnen tek şeydir."*

Mekânın güç ilişkileri çerçevesinde araçsallaşması ve Lefebvre'in ifadesindeki gibi bedenin bu güç ilişkilerindeki konumu, insan-mekân etkileşimini kuvvetlendiren teknolojilerin yönelimine doğrudan sirayet etmektedir. Konum tabanlı teknolojilerle mekâna, giyilebilir teknolojilerle bedene dokunan teknolojik gelişim, tüm bu ilişkiler ağında dikkate değerdir ve bu çalışmanın temel noktalarından birini oluşturmaktadır. Bu konuya çalışmanın kapsamındaki konumsal teknolojilerin özellikleri sunulduktan sonra geri dönülecektir.

Lefebvre'in mekânı kapitalizm ve güç ilişkileri çerçevesinde konumlandırması temel ve belirleyici olsa da, mekân, yalnızca egemen sınıf ve iktidarın biçimlendirdiği bir şey değildir. Ana akımın dışında kalan kişi, grup ve kimlikler, mekânı mücadele ve direniş ortamına çevirmektedir. Lefebvre'in temsil mekânlar dediği bununla ilişkilidir. Kamusal mücadeleler, mekânın dönüşümüne yol açmaktadır. Kentteki bu hareketlilikle, mekân yeniden inşa edilerek, konumlandırılmaktadır. Bununla birlikte, iktidar için ideolojik olarak kullanılmaktadır. Soja'nın dediği gibi, mekânın haritalanması, bireyin

konumunun belirlenmesi hiç de masum değildir, aksine siyaset ve ideoloji doludur. (Okan, 2013)

Foucault'nun incelemelerinde sıkça vurguladığı gibi iktidarın tahakkümleri daima kendine hapishane, hastane, okul gibi fiziksel mekân inşa etmektedir. İktidar tahakkümünü uygulayabileceği mekânlar inşa ederken, bununla mücadele etmek isteyenler direnişlerini yine mekânın özelliklerine göre biçimlendireceklerdir. Ağ toplumunun güç ilişkileri, sosyal ağların özellikleri gibi konfigürasyonlarla birey-toplum, birey-mekân, toplum-mekân, kimlik-mekân ilişkilerini dönüşüme uğramaktadır. Konumsal medya da bu dönüştürücü etkisi olan mecralardan biri olduğu için, toplumsal etkileri incelenirken, mekân alanındaki etkileri bu incelemenin önemli bir katmanı oluşturmaktadır. (Kaya, 2015, s. 11)

Castells'e göre kent, ortak tüketimin, yeniden üretimin ve toplumsal hareketlerin üretildiği mekândır. Ortak tüketim ve üretimin mekânı olması sebebiyle, kentsel sorunlar da tüm toplumsal grupların gündelik yaşamlarının temelindeki konut, eğitim, sağlık vb. tüketim araçlarının örgütlenmesine ilişkin sorunlardan oluşmaktadır. Kentin toplumsal hareketlerin üretildiği mekân olmasına gelince, Castells kent sokaklarındaki toplumsal hareketlerin, toplumu, kültürü ve mekânı yarattığını vurgulamaktadır. Dolayısıyla, kent mekânını yaratan temel unsurlar, toplumsal hareketler, devlet ve yerel yönetimlerdir. Yaratılan bu mekân, ortak bir tüketim alanı olduğu gibi, emek de burada üretilmektedir. Ortak tüketim, devlet ve resmi kurumlarca sağlanmaktadır. Devlet tarafından sağlanan ortak tüketimde, az önce değinilen kentsel sorunlar çıktığında, ortak üretim toplumsal hareketlerin kaynağı haline gelmektedir ve direniş ya da mücadele zemininde emekçiler ve sermaye tarafları oluşturmaktadır. Devletin bu süreçte sermayeden taraf olması ya da toplumsal hareketlerde topluma şiddet göstermesi halinde çelişkiler artacak, kentsel sorunlar derinleşecektir. Castells, ağ toplumu yaklaşımı çerçevesinde ise, *zaman dışı zaman* ve *akışlar uzamı* kavramlarını ortaya atmıştır. Burada önemli olan, Castells'in mekânın zamanı düzenlediği yaklaşımıdır. (Okan, 2013)

Harvey, mekânı, *"insanı biçimlendiren ve onun tarafından biçimlendirilen toplumsal bir boyut"* olarak tanımlamıştır. Harvey, kenti anlamak için, *mekânın biçimi*, *değeri* ve *toplumsal adalet* arasındaki ilişkinin analiz edilmesini önemsemektedir. *Toplumsal adalet* kavramı günümüzde Harvey'in üzerinde çokça konuşulan ve düşünülen bir kavramdır ve ana hatlarıyla, ihtiyaç, liyakat ve ortak yarara katkı unsurlarıyla sağlanabilmektedir. Harvey, kapitalizm krizlerine mekân aracılığıya getirilen çözümleri irdelemektedir. (Harvey, 2003)

2.1.3 İnsan-Mekân Etkileşimi: Mekân Algısı ve Öğeleri

Mekânı üretim pratikleri, mekân imgelemiyle yakından ilişkidir. *"İnsanlar, hayata, görünümü, görüntüyü birbirine karıştırarak bakarlar. Dosyalar ve planlar üzerinden inşa ederler, imgeler üzerinden satın alırlar."* (Lefebvre, 2014, s. 103) Mekân algısı yalnızca mekâna değil aynı zamanda oradaki sosyal ilişkilere de bağlıdır. Sosyo-mekânsal adlandırması bu sebeple kullanılmaktadır. Konumsal medya yalnızca mekân algımızı değiştirmez, bununla birlikte gündelik yaşamı sosyal ve mekânsal olarak nasıl deneyimlediğimizi de değiştirmektedir. Mekânı algılayışımız üzerindeki etkisini tartışabilmek için çevresel psikoloji çerçevesinde mekân algısı ve mekân bağlılığına değinilecektir.

Çevre psikolojisi tanımı ilk kez 1964'te William Ittelson tarafından kullanılmıştır. Çevre psikolojinin yanı sıra ekolojik psikoloji adlandırması da kullanılmaktadır. Sosyal psikolojinin bir alt alanı olan ekolojik çevre psikolojisi, kısaca fiziksel çevre ile insan davranışları arasındaki karşılıklı ilişkileri incelemektedir. İnsanlar yaşadıkları çevreyi algılayışları, o mekân üzerindeki davranışlarında etkileyici olmaktadır. Konumsal medya, kullanıcının mekân algısı üzerinde dönüştürücü etkiye sahip olduğundan, bu çalışmanın çevre psikolojisi çalışmalarıyla kesiştiği noktalar mevcuttur. Bu sebeple konumsal medyanın mekân algısı üzerindeki etkisini anlamaya giden yolda, çevre

psikolojisi, mekân algısı ve imgelem konularına kısa bir bakış atmak aydınlatıcı olacaktır.

Lewin'e göre, bir davranış, insan ile çevresi arasındaki ilişkinin bir fonksiyonudur. Buradaki çevre, sosyal çevre ve fiziksel mekânı kapsayıcı nitelikte kullanılmaktadır. Bu da demek oluyor ki, fiziksel mekân ile insan arasındaki etkileşim davranışı belirleyici unsurlardan biri ise, insanın mekân algısı ile toplumsallık arasında da açık bir ilişki bulunmaktadır. (Göregenli, 2005, s.8-10) Bu perspektiften bakıldığında Lefebvre'in mekânın toplumsal üretimi yaklaşımı çok daha anlamlı olacaktır. Çevre psikolojiisinin önemli isimlerinden Prohansky de yapılandırdığımız fiziksel çevrenin fiziksel olduğu kadar sosyal bir olgu da olduğunu vurgulamıştır. Dolayısıyla konumsal medyanın etkileri olan ve farklı başlıklar altında sınıflandırılan mekânsallık ve toplumsallık, aslında son derece iç içe konulardır. Konumsal medyanın toplumsal ilişkiler bağlamındaki etkilerinin açıkça görülebilmesi için ilk adım mekân algısı üzerindeki etkileridir. Toplumsallık ile ilgili detaylı inceleme sonraki bölümlerde yapılmıştır.

Relph'e göre mekân algısı, farklı mekânları ve mekânların farklı kimliklerini fark edebilme yeteneğidir. Mekân algısı, insanın çevreye ilişkin kodlamalarıyla davranışını etkilediği gibi, sözkonusu zihinsel kodlar da insanın mekânı şekillendirmesiyle ilişkili olduğundan, insan ve mekân arasındaki iletişim çift yönlüdür.

İmge oluşturulurken, bir gerçeklenir algılandıktan sonra psikolojik ve kültürel faktörlerin etkisiyle imaj biçime dönüşmektedir.*"İmge, bilgi, duygu ve düşüncenin görselleşmesidir."* (Burnett, 2012) İmgeler, görmenin, hissetmenin, düşünmenin ve bilmenin görselleştirilmesidir. Hiçbir imge, kültürel ve toplumsal etkileşimin dışında bulunmamaktadır. İnsanların yarattıkları imgelerin yaratıcıları oldukları kadar içindedirler de. Görselleştirdikleri ile birlikte var olurlar. *"İmgeler, deneyim, algı ve düşünce arasındaki opak ya da saydam filmler olarak görülür."* (Burnett, 2012)

Bir mekâna ilişkin imge üç bileşene ayrılmaktadır: kimlik, yapı ve anlam. Öncelikle bir nesnenin diğer şeylerden ayrılması, bir varlık olarak kabul edilmesi ve tanımlanması gerekmektedir. Bu da nesnenin kimliğini ortaya koymaktadır. İkincisi, imge, nesnenin gözlemciyle ve diğer nesnelerle uzamsal ilişkisini içermelidir. Son olarak, nesne gözlemci için duygusal olarak bir anlam içermelidir. Nesnelerin, yalnızca görme duyusuyla değil, diğer duyularla yoğun biçimde verili oldukları durumlarda *okunaklılık* sözkonusu olmaktadır. Dolayısıyla, çevrenin okunaklılığı, anlamlı, açıklayıcı, uyarıcı, ahenkli ve duygusal zevk verici nitelikteliklerine göre kuvvetlenmektedir. (Lynch, 2015, s. 1-15)



Şekil 1 İmge Oluşum Süreci

Kaynak: Göregenli, M. (2005). *Çevre Psikolojisi.* İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Lynch, mekân imgesini yapı, kimlik ve anlamın birarada bulunmasıyla oluştuğunu anlatarak ve *okunabilirlik* kavramını vurgulayarak başladığı kitabını, kent imgesi özelinde derinleştirmiştir. Kent imgesi sözkonusu olduğunda da tüm mekânlar gibi herkesin imgesi biriciktir. Yine de çevresindeki insanlarla ilişki ve işbirliği içerisinde olanlar için yaklaşık bir halk imgesi mevcuttur. Kenti okunabilir kalan ve aynı zamanda kent imgesinin bileşenleri olabilecek öğeleri şöyle sıralamıştır: (Lynch, 2015, s. 51-95)

- Yollar:

Sokaklar, yaya yolları, toplu taşıma alanları, kanallar ve

demiryolları bu kategoridedir ve kentlinin zihnindeki imgede oldukça baskın öğelerdir.

- Kenarlar/Sınırlar:

Kentteki en az iki bölgeyi birbirinden ayıran, kıyılar, demiryolları, gelişme bölgesi sınırları, duvarlar sınır öğelerdir.

- Bölgeler:

İki boyutlu, kentin orta ya da büyük ölçekli alanlarıdır. İnsanlar psikolojik olarak bir alan tarafından çevrelendiklerini hissetmektedir.

- Düğüm / Odak Noktaları:

Gözlemcinin kente girebilmesini sağlayan, bir yerden diğerine yol alırken yoğunluk gösteren stratejik noktalar düğüm noktalarıdır. Ulaşım sistemlerinin kesiştiği kavşaklar düğüm noktalarına örnek gösterilebilir. Bir bölgenin çekirdeğini oluşturabilir, kentin nüvesi gibidir ve etkileri çevresine yayılabilir. Bu özelliğiyle yön bulma noktasından çıkıp toplanma noktası özelliği taşıyabilmektedir ve odak noktası olarak adlandırılabilmektedir. İstanbul için Taksim Meydanı buna bir örnektir.

- İşaret Öğeleri:

Genellikle kolay tanımlanan, bina, dağ, levha gibi fiziksel oluşumlardır. Kentin kuleleri, kubbeli yapıları, yüksek yapıları bunlara örnektir.

Sözkonusu beş öğe, birbiriyle iç içe kentte bulunabilmektedir. Lynch'in ifadesiyle, *"Bölgeler düğüm noktalarını da barındırır, sınırlarla tanımlanır, yollarla bölünür ve işaret öğeleriyle dolup taşarlar."*(Lynch, 2015)

Bu öğeler, çevresel imge için yalnızca ham öğelerdir. Fiziksel yapıyı kişisel imge haline çeviren, fiziksel öğelerin birbirleriyle ilişkileri, oluşturdukları kimlik ve gözlemci için anlamıdır.

Boulding'e göre ise imajlar altı türden oluşmaktadır: (Göregenli, 2005, s. 23)

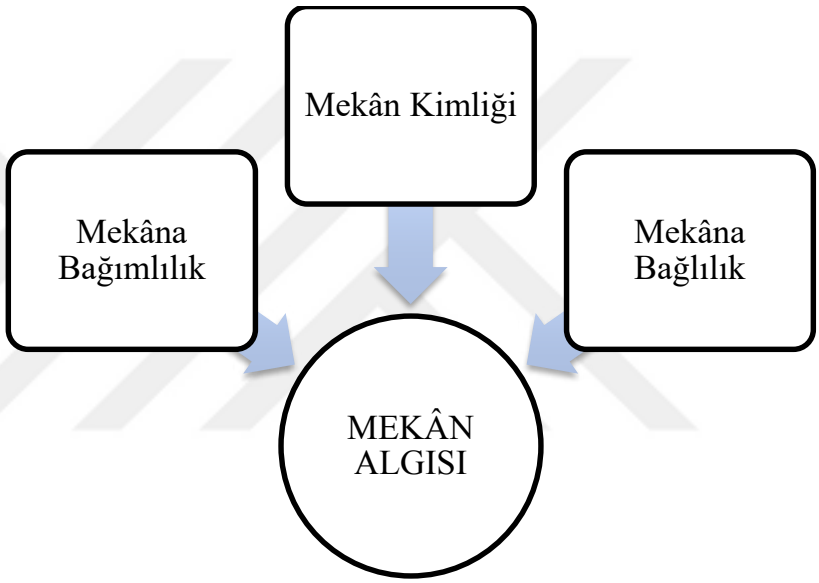
- Mekânsal imaj, bireyin mekân içindeki yerinin resmi;
- Zamansal imaj, bireyin zaman içindeki yerinin resmi;
- İlişkisel imaj, bireyin bir düzen içindeki yerinin resmi;
- Bireysel imaj, bireyin insanlar, roller ve organizasyonlar bütünü içindeki yeri;
- Değer imajı, imajın değerlerle ilgili parçaları;
- Duygusal imaj, imajın duygulanımlarla ilgili parçalarıdır.

Tüm bu parçalardan oluşan imajın bir işlevi olarak eylem ortaya çıkmaktadır.

Relph'e göre mekân algısı, o mekânın mimari yapıları, toplulukları, sakinlerinin ve ziyaretçilerinin deneyimleriyle oluşan anlam ve eylemlerinden meydana gelen etkileşimli bir ilişkiselliğin sonucudur. Bu ilişkisellikten hareketle uzamın mekâna dönüşümünde deneyimin vurgulandığını hatırlamak yerinde olacaktır. Tuan da mekânı, çevresel ya da sosyal olarak daha iyi bildiğimiz ve değer atfettiğimiz olarak tanımlamıştır. Galliano ve Loeffler'e göre mekân, kişisel hafıza, topluluğun tarihi, fiziksel mekânın özellikleri ve duygusal bağ ile ilişkilidir. Canter'e göre biçim, eylemler ve tasarıdan oluşmaktadır. Sampson ve Goodrich'e göre mekân, fiziksel bir yapının ötesinde duyguların ve değerlerin alaşımıdır. Gieryn ve Stedman'a göre sosyo-psikolojik bir süreçtir. Dolayısıyla, fiziksel yapı, mekânın üzerindeki sosyal oluşumlar, topluluğun

kültürü, kişinin kimlik, hayalgücü ve hafızası, vs. herbiri mekân algısının oluşumunda etkilidir. (Azizul, Knight-Lenihan, & van Roon, 2016)

Mekân algısını tanımlamanın yanısına formülize etme çabasına girişilecek olursa, hem insan hem fiziksel mekânının etkileşimini içeren kollara ayrılmakta ve her kol dallanıp budaklanmaktadır. Konuya ilişkin tanımlar sentezlenerek şemada özetlenmiştir.



Şekil 2 Mekân Algısı Bileşenleri

Kaynak: Azizul, M. F., Knight-Lenihan, S., & van Roon, M. (2016). Sense Shaping Place: Repositioning The Role Of Sense Of Place Social-Ecological Systems Form A Bioregional Planning Viewpoint. *Journal of Sustainability, Energy and the Environment* , 31-50.

Mekân algısı üç bileşenden oluşmaktadır: (Azizul, Knight-Lenihan, & van Roon, 2016)

- Mekâna Bağımlılık (Eylemsel bileşen) Mekâna bağımlılığın, fonksiyonel yönü bulunmaktadır. İnsanın ihtiyaçları doğrultusunda mekânın araçsal bir anlam kazanmasıdır.

- Mekân Kimliği (Bilişsel bileşen): Mekânın kimliği, Proshanky'ye göre kişisel değer, inanç ve amaçların fiziksel mekân ile kesişimidir. Böylece fiziksel mekân gözlemci nezdinde anlamlı ve amaçsal bir nitelik kaanmaktadır.

- Mekâna Bağlılık (Place Attachment) (Duygusal Bileşen): Mekâna bağlılık ise araçsal değil duygusal ve genellikle pozitif bir anlam içermektedir.

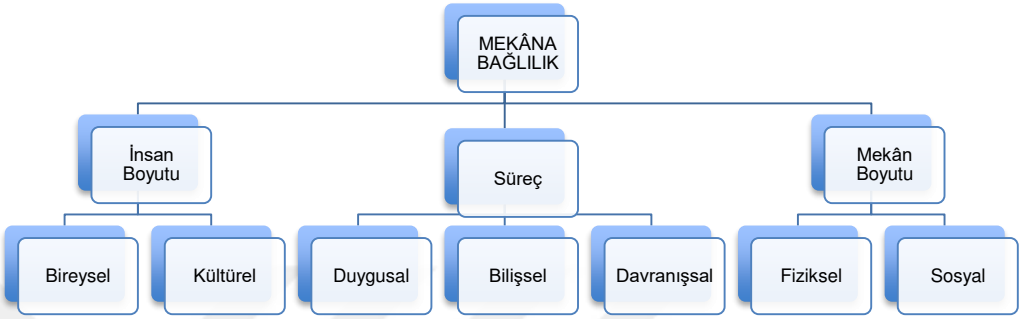
Mekân algısı bileşenlerinden, en geniş kapsama sahip olan ve akademik olarak en çok çalışılan mekâna bağlılık öğesidir. İçerdiği zengin duygusal öğelerle, imgenin oluşumunda çok daha önemlidir. Örneğin, bir okul kimlik olarak eğitim kurumudur, araçsal olarak eğitim almak için gidilen yerdir. Bu bilgiler okulun imgesinin çerçevesini oluştursa da, orada öğrenciyken biriktirilen anılar, günlerin paylaşıldığı sosyal çevre, kültürel yapı, alınan eğitimin uyandırdığı duygu vb. imgeyi derinleştiren, öznel parçasıdır.

Mekâna bağlılık ise insan, mekân ve insanın mekâna bağlılığını oluşturan süreçten oluşmaktadır. Jean Jacob mekâna bağlılık insanın oldukça derin özelliklerinden biridir. İnsan öğesi burada hem bireysel hem de kültürel ya da topluluk öğesi olarak iki şekilde ele alınabilir. (Hashemnezhad, Yazdanfar, Heidari, & Behdadfar, 2013) Mekân ise hem fiziksel hem de sosyal olarak ikiye ayrılmaktadır. Bunların arasındaki ilişkinin, yani insan mekân arasındaki bağın oluştuğu süreç ise bilişsel, davranışsal ve duygusal alt kollardan oluşmaktadır. (Scannell & Gifford, 2010)

- İnsan Boyutu: Bireysel ve Kolektif Mekân Bağlılığı

Bireysel düzeyde, mekâna dair kişisel bağlarımız deneyimlerimiz, anılarımız,vs yer almaktadır. Grup düzeyinde ise, mekân grup üyelerini birbirine bağlayan sembolik bir öğedir. Bu durumda mekâna bağlılık bir topluluğun kültürel değerlerini koruduklarını sürece

tekabül etmektedir. Kültür, grup üyelerini mekâna bağlamakta, grup üyelerinin arasında da bağlılık oluşturmaktadır. Grup düzeyinde mekân bağlılığı için ibadethane örnekleri daha açıklayıcı olmaktadır.



Şekil 3 Mekâna Bağlılık

Kaynak: Azizul, M. F., Knight-Lenihan, S., & van Roon, M. (2016). Sense Shaping Place: Repositioning The Role Of Sense Of Place Social-Ecological Systems Form A Bioregional Planning Viewpoint. *Journal of Sustainability, Energy and the Environment* , 31-50.

- Psikolojik Süreç:
  - Duygusal Etki: (Anlam)

Tuan'ın *topophilia* diye, Relph'in de insan ile çevre arasındaki duygusal bağ diye ifade ettiği aitlik duygusudur. Bu duygu insan psikolojisi için önemli ve rahatlatıcıdır. Doğup büyüyüp aidiyet kurduğu kurduğu yerden uzakta olanların köksüzlük hissine en iyi örnek mülteciler olarak verilebilir.

  - Bilişsel (Biçimsel): Anılar, inanç, bilgi ve anlamla ilişkilidir.
  - Davranışsal (Fonksiyonel): Doğrudan eylemle ilgilidir.

- Mekân Boyutu: Mekân boyutu hem fiziksel hem de sosyal düzeydedir.

Kent sosyologlarına göre, mekân bağlılığı sosyal unsur barındırmaktadır ve topluluk algısı gibi adlandırılabilecek kadar kişilerarası iletişimler yakında ilişkili içerisindedir. Topluluklar iki çeşittir: birincisi, üyelerinin ilgi alanları ve yaşam tarzlarına göre bir araya gelen topluluklar; ikincisi, coğrafi konuma göre bir araya gelen topluluklar. KTMO her ikisini bir arada bulundurduğu için oldukça anlamlıdır. Mekânsal bağ, sosyal bağı sembolize eder hale gelmektedir. Bu konu mekân kimliği ile de yakınen ilişkilidir. Cross da mekân algısını mekân ile sosyal ilişkilerin etkileşimi üzerinden açıklamıştır. Bu ilişkinin katmanlarını da, biyografik, manevi, ideolojik, anlatımsal ve ticari olarak tanımlamıştır. (Hashemnezhad, Yazdanfar, Heidari, & Behdadfar, 2013)

Mekân ve sosyal ilişkilerin karşılıklı ilişkisini konu edinen ve konuyla ilgili çalışmalara yön veren coğrafyacılar, antropologlar, sosyologlar, düşünürler ve sosyal-psikologlara değinilmiştir. Lefebvre sosyal mekân kuramının temel isimlerinden olduğu için çokça değinilmiştir. Castells ve Harvey de, Lefebvre'den hareketle yol kat edenlerdir. Fakat mekânın sosyal yönünü yalnızca üretim ekseninde ele almak ve güç ilişkileri çerçevesinde değerlendirmek eksik kalacaktır. Bir o kadar etkileyici olan diğer taraf, insanın mekânla kurduğu ilişkinin psikolojik tarafıdır ve bu de Altman, Low, Lynch gibi ekolojik psikoloji kuramcılarının alanına girmektedir. Her iki yönelimde de mutlak olan ve mekânın serüvenini geri dönülemez şekilde değiştiren, mekânın sosyal ilişkilerden ayrı düşünülemeyeceği kabulüdür. Bu noktadan sonraki mekân pratiklerinin şekillenmesinde bilişim teknolojilerinin etkisi yadsınamazdır.

2.2 BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ EKSENİNDE MEKÂNIN DÖNÜŞÜMÜ

"Mekân sürekli biçim değiştiren, başka mekânlara doğru akmakta olan ve dönüşen bir oluşumdur."
(Kurtar, 2012, s. 349)

Sosyo-mekânsal kuramda değinildiği gibi sosyal bilimlerde mekânın dönüşümü gerçekleşmiş, mekânın sosyal ilişkileri, sosyal ilişkilerin de mekânı biçimlendirdiği, kapitalizm, modernite, kent, gündelik yaşam ekseninde kabul görmüştür. Bilişim teknolojileri de sosyolojik olarak kendine bu ilişki üzerinde zemin bulmuştur. Bu çalışmanın konusu sosyo-mekânsal bağlamın içerisinde mobil ve konum tabanlı teknolojileri irdelemek olsa da sosyal mekândan mobil kültüre giden süreçte sibermekâna ve mobil teknolojilere değinmek yerinde olacaktır.

2.2.1 Sibermekân: Hareketsiz Sosyalleşme

1990'larda bilişim teknolojileri gündelik hayata nüfuz etmeye başlamıştır. 2000'lerde yükselişe geçen mobil cihazlar, günümüzde konum tabanlı teknolojik alt yapıyla bütünleşmiştir. Mekânın dönüşümünün bilişimsel kısmı, sibermekân, mobil ve kablosuz teknolojiler, son olarak da mobil ve konum tabanlı teknolojilerle üç aşamada şekillenmiştir. Goggin bunu *konumsal dönüşüm* (Locational Turn) olarak adlandırmıştır. (Özkul, 2014, s. 16-21)

Yeni iletişim ortamlarıyla izleyiciden kullanıcıya dönüşen birey, çevresiyle kurduğu iletişimin bir benzerini dijital mecralarda da kurabilir hale gelmiştir. Gerek sosyal ağlar gerekse video oyunları, kullanıcı için bir mekân haline dönüşürken, bu mekân sibermekân/siberuzam gibi adlandırmalarla

tartışılır olmuştur. Sibermekânın ağ, yazılım ve donanım gibi her teknolojik altyapı unsuru ve sibermekân üzerindeki her toplumsal oluşum kendi kuralları, koşulları, olanak ve etkileriyle bilişimin araştırma alanına girmiştir. Toplumsal yapı, ekonomi, kültür, bireylerin kimlik oluşumu, eğlence gibi unsurlar bu çerçevede yeniden değerlendirilmektedir. Bilişim teknolojileri ve yarattığı tüm olguların gündelik yaşama derinlemesine nüfuz etmesiyle, dijital mecralar insanın günlük rutinin önemli bir kısmına mekân oluşturur hale gelmiştir. Tüm bu unsurlar düşünüldüğünde dijital mecralar bizatihi kendi ekosistemlerini oluşturmuşlardır.

Sibermekân, insanların ağlar üzerinde bir araya gelebildiği, enformasyon paylaşabildiği, çalışabildikleri, alışveriş yapabildikleri, oyun oynayabildikleri, *bedensel olarak yer değiştirmeden* içinde bulunabildikleri alan anlamına gelmektedir. İnternetin hayatımıza girişiyle, aralarında büyük fiziksel mesafeler olan insanlar bile doğrudan iletişim kurmaya başlayınca akademik literatürde 1990-2000'lerde bu *yersizleşme* olarak ifade edilmiştir. Meyrowitz bunu fiziksel ve sosyal mekânın ayrışması olarak tanımlamıştır. (Wilken, 2008, s. 39)

Kentleşmeyle birlikte Durkheim'ın yaklaşımındaki toplumsal işbölümü mekanik yapıdan organik bir yapıya evrilirken, Tönnies'in topluluk ilişkileri üzerindeki yaklaşımda ifade edildiği gibi cemaat yapısı cemiyete dönüşmüştür. Bu demek oluyor ki, cemaatteki zorunluluk hali yerini insanların kendi irade ve tercihleriyle dahil olabildikleri cemiyete bırakmıştır. Daha az sayıda fakat daha kendine benzeş insanla iletişim kurmak tercih edilir olmuştur. Bu durum bir yandan da sınırlı insanla iletişim halinde kalmak anlamına gelmektedir. Teknolojik gelişim bu sınırları kaldırma yönünde çözümler üretmiştir. Sibermekân, hem birbirine benzeş insanların birbirini bulması kolaylaştırma hem de bunu yaparken sınırları ortadan kaldırarak kıtalararası mesafelere bile ulaşma imkânı tanımasıyla yeni bir topluluk şekli oluşturmaktadır. Varnalı, dijital kabileler olarak adlandırdığı bu toplulukları şöyle tanımlamaktadır: (Varnalı, 2013, s.20)

> *"Yöresel cemaatlere benzeyen, ancak bu defa ortak ilgi alanları ekseninde çevrimiçi mecralarda toplanan yeni insan grupları (dijital kabileler) türemiş ve insanoğlu aidiyet ve kimlik arayışına yanıt verebilecek yeni sosyal oluşumlar keşfetmiştir."*

Fiziksel mekânda biraradalık gerektirmeyen bu sosyalleşme biçimine Maria Bakardjieva *hareketsiz sosyalleşme* (immobile socialization) adını vermiştir. Bu sosyalleşme biçimi kişilerarası iletişim için geniş imkânlar sunmakta, kolektif eyleme ve kamusal katılım imkânlarıyla fiziksel mekânın etkileşimine benzerken, fiziksel birliktelik gerektirmeyişiyle hızlı ve küresel bir özellik göstermektedir. (Bakardjieva, 2003)

Sibernetik ile aynı kökü paylaşan sibermekân (sibernetik+mekân), ilk kez, bir bilimkurgu yazarı olan William Gibson'ın "Neuromancer" adlı romanında kullanılmıştır. (Gibson, 2012) Sibermekân kendi içerisinde yeni topluluklar, kültür ve kimlik oluşum süreçleri meydana getirmiştir. Sibermekânın tanımları hep bilişim teknolojileri ekseninde yapılsa da geleneksel iletişim araçlarının da bir sibermekân sunup sunmadığı tartışılabilir. Örneğin Bruce Sterling sibermekânı telefonlar üzerinden örneklendirmiştir. Sterling'e göre, *"Sibermekân bir telefon görüşmesinin gerçekleştiği yerdir. Masanızda duran plastik aletin, telefonun içinde değil veya başka bir şehirde bir başkasının telefonunda. Telefonların arasındaki yer…"*dir. (Sterling, 2002) Bedenden azade bu iletişim şekli kullanıcıda farklı algısal deneyimler yaratmaktadır.

Teknolojik gelişimle yeniden şekillenen imge oluşumu ve imge-alanlar üzerine yazığı "İmgeler Nasıl Düşünür?" adlı kitabında Burnett'e sibermekânı şöyle tanımlamıştır: (Burnett, 2012)

> *"Sibermekân, dijital teknolojiler yoluyla yaratılmış ve muhafaza edilmiş bir mekândan çok daha fazlasıdır. İletişim ağlarını ve kültürel, bilimsel ve politik etkinliğin çeşitli biçimlerini içine alan sibermekân, bir etkileşim türünün metaforudur. Bu durum, imge-alanların iletişim süreci üzerindeki rolü ve etkisini etkilemektedir."*

Sibermekânın sosyal, kültürel, politik vb. pratiklere kısmen zemin oluşturduğu noktada, sibermekânın fiziksel mekânla kıyaslandığı görülmekte, fiziksel mekânın ne denli yerine geçebileceğine dair tartışmalar ortaya

çıkmaktadır. Hâlbuki bu iki mekân arasında ilişki var olmakla birlikte, bu iki mekân birbirinin yerine geçmeyen iki ayrı olgudur. Buradaki benzerlik ve uzaklıkları belirleyen şey, tıpkı Lefebvre'in algılanan ve tasarlanan mekânındaki ayrımları gösteren, kendini ayırabilen şeydir: *beden*. Sibermekânın içinde vücut bulma (embodiment) aracımız bilgisayarın donanım öğeleridir. Fiziksel mekânda sabit duruyorken, sibermekânda yolculuk yapmamızı sağlayan araçlar donanımsal araçlardır. Bu durum bedenimizin sibermekânla etkileşim olanaklarını ciddi biçimde indirgeyerek, sibermekân deneyimlerini kısıtlamaktadır. (Kut, 2009)

Sibermekândaki dolaşıma ilişkin Meyrowitz *"fiziksel mekânı terk etmeden, psikolojik olarak mekândan uzaklaşmadır"* ifadesini kullanmıştır. (de Souza e Silva & Frith, 2014, s. 38) Fiziksel ve psikolojik dolaşımın ayrıklığı bir sınırlama olarak kabul ediliyorsa, sınırlamaların azalmasının yolu teknolojik gelişimin bedeni eksene alarak gelişimiyle mümkündür. Nitekim giyilebilir, yaygın teknolojiler ve hem fiziksel hem dijital enformasyonu biraraya getiren hibrit teknolojiler tam da bu noktada önem arz etmektedir.

2.2.2 Mobil Teknolojiler: Sibermekân ile Fiziksel Mekân Arasındaki Köprü

Mobil olan hareket edendir. Hareket bir mekânda ya da mekânlar arasında gerçekleşmektedir. Dolayısıyla mekân yoksa hareketlilik de yoktur. Mobil iletişim, farklı mekânlara rağmen iletişim kapasitesini artırmıştır. (Malpas, 2012) Mobil teknolojiler, ulaşım teknolojilerini kapsayan fiziksel hareketlilik ile internet ve medyayı içeren enformasyonel hareketlilik arasında köprü işlevi görmektedir. (Sheller & Urry, 2006, s.3) Bu köprü, sibermekâna fiziksel mekâna eşlik edebilme niteliğini kazandırmıştır. Fiziksel mekân ile sibermekânın aynı düzlemde buluşması, hibrit teknolojilerin yaratacağı anlamsal iç içeliği sağlamasa da iki uç arasındaki geçisin en temel taşıdır.

Mobil olma hali ya da hareketlilik (mobility), fiziksel hareket ile iletişim noktaları arasında karmaşık, akışkan bir bağlantıdır. Bu bakış açısı yalnızca mobil teknolojileri değil, insanın ulaşım teknolojilerini de içine alan hareketliliğini, mekândaki dolaşımını ifade etmektedir. Urry, mobiliteyi insanların ve şeylerin bir özelliği olarak ifade etmektedir. Diğer bir yandan bir düzensizlik olarak da anlaşılabilmektedir. (Hannam, Sheller, & Urry, 2006) Sosyolojide yatay ve dikey olarak, sınıfsal bir anlam içeren toplumsal hareketlilik, fiziksel anlamda da yerini bulmuştur. Zira mobil teknolojilerin getirdiği Wellman'ın deyimiyle mekândan bağımsızlaşma, birçok sosyolojik açılımı olan bir mobil kültür yaratmıştır.

Hareketlilik, hâlihazırda mekân ve insan ilişkilerini kapsayan bir kavram iken, bilişim teknolojileriyle yepyeni kültürel açılımlar sunmuştur. Biraraya gelme şekillerinin ve topluluk yapısındaki dönüşüm bu kültürel dönüşümlerden biridir. Nitekim Rheingold'un *smart mobs* tabirindeki *mob* ifadesi mobilitenin kısaltması olduğu gibi düzensiz ama hızla biraraya gelebilen kalabalıkları da ifade etmektedir. (Rheingold, 2002, s. 161-171)

Mobil medya, mekânda dolaşım özgürlüğünü kısıtlamadan kullanım imkânı sunan mobil cihazlarla ve kablosuz iletişim ağlarıyla iletişim kurulabilen ve eşzamanlı olarak sibermekândaki içeriğe erişim sağlayan medyadır. Bu hem coğrafya hem fenomonoloji perspektifinden incelenen bir konudur. Dolayısıyla mekân ile yakından ilişkilidir ve mekânla ilişkimizi farklılaştırmıştır. (Frith, 2015) Mobil teknolojiler, kent mekânı ve gündelik yaşam ile diyalektik bir ilişki içerisindedir. Bu ilişkinin merkezinde ise şu üç unsur bulunmaktadır: kullanıcı, mobil cihaz ve servisler.

Mobil teknolojilere ilişkin çalışmalar, cep telefonlarının çıkışıyla birlikte fiziksel olarak uzak olan insanları hareket halinde olmalarına rağmen birbirleriyle iletişim kurabilmesi üzerineydi. Cep telefonu ile konuşan kişi, adeta onu çevreleyen mekândan kopmakta, iletişim kurduğu kişiyle başka bir düzlemde yer almaktaydı, bulundukları fiziksel mekândan izole olmaktaydı. Bu tıpkı sibermekân anlatılırken değinilen Sterling'in sabit telefon örneğine

benzemektedir. Zihinsel kopuş hali her ikisinde de aynıdır fakat mobil teknolojiler o deneyimi yaşarken fiziksel hareketliliğe de imkân vermektedir ve mekânın sınırlayıcılığından bağımsızlaşmayı sağlamaktadır. Dolayısıyla mobil teknolojilerin ilk çalışmaları cep telefonları üzerinden ve kullanıcıyı mekândan koparan, mekânın sınırlarından bağımsızlaştıran bir şey olarak incelenmekteydi. Akıllı telefonların kullanıcıyla buluşması, telefonun yalnızca sesli konuşma ya da mesajlaşma amaçlı kullanılmayıp, cebimizdeki bilgisayarlar niteliğini kazanması mekân bağlamında farklılık yaratmıştır. Buradaki önemli nokta, kullanıcının sibermekâna erişim yaparken, fiziksel olarak bilgisayar başında olma sınırının ortadan kalkmış olmasıdır.

Kentteki hareketlilik, insanın kentle ilişki kurma biçimini doğrudan etkilemektedir. Bir yerden bir yere gitmek için kullanılan ulaşım teknolojilerinin ötesinde, insanın yalnızca kentle öznel bir ilişki kurma biçimi, aynı zamanda modernizmin kentte dolaşan insan sembolü *flânör*ler bunun örneğidir. Burada sözkonusu olan hareketlilik çok boyutludur: fiziksel, coğrafi, kültürel ve ekonomik boyutları bulunmaktadır. (Covery, 2011, s. 47-49) Bununla birlikte, mobil olma halinin, kentte dolaşmanın oyunsallıkla da ilişkisi bulunmaktadır. Flânörler bu çok boyutlu hareketlilikle, kenti çeşitli oyunsal eylemlerle değerlendirmektedirler. Flânör, *ludic* bir eylemde bulunarak kenti gezerken, dolaştığı kent gerçektir. Dolayısıyla, oyun ile kentin gerçekliği iç içe geçmektedir. (de Souza e Silva & Hjorth, 2009, s. 5-7)

Robert Luke, flânörün postmodern hali olarak *phoneur* tanımlamasını yapmıştır. Luke *phoneur* üzerinden mobil cihazların araçsallaşmasını eleştirmiş, kapitalist sistemin ideolojisinden bağımsız kalamayan bir tüketici betimlemiştir. Bu kullanıcı modeli, Luke'a göre, iktidarın gözetimini peşinen kabul etmektedir. Phoneur, kentteki dolaşımıyla, kimliğini de dolaşıma sokmaktadır ve kapitalist sermayenin avına dönüşmektedir. (Luke, 2005) Eleştirel bakışın yanı sıra, burada konuya ilişkin önemli olan nokta, mobil teknolojilerin sözkonusu ilişkiler ağındaki gücüdür. Mobil cihaz taşımak ve dijital enformasyona her an her yerde ulaşmak, kullanıcının hareketliliğine ilişkin verinin ağda dolaşıma girmesi

anlamına gelmektedir.

Sheller ve Urry'nin *Yeni Mobilite Paradigması* (New Mobility Paradigm) dedikleri mobil kültür, mekânın dinamikliğe evrilme sürecinin devamıdır. (Sheller & Urry, 2006) Geleneksel anlayışta zamana dinamik, mekâna statik bir değer atfedilirken, bu yaklaşım sosyal mekan kuramıyla dönüştüğüne bu çalışmanın başında değinilmiştir. Mobil teknolojiler, bu dinamikleşme halini kuvvetlendirmiş, enformasyon sirkülasyonunun hızı, mekânın dinamikleşme hızına dönüşmüştür. Mobil teknolojiler, fiziksel mekânın dijital enformasyonla ilişkisinin göstergesi olmasının ötesinde postendüstriyel kentin de sembolü olmuştur. (de Souza e Silva & Hjorth, 2009)

Cep telefonları 20-25 yıllık süreçte yalnızca sesli konuşma ve mesajlaşma için kullanılsa da 1979'dan itibaren üretici şirketler, tasarımcılar, vs. kullanıcıların mekânının bu iletişime katma yönünde çalışmalara başlamışlardır. Böylece bir sonraki bölümde etraflıca incelenecek olan konumsal medya türleri mobil iletişimin içine girmiş ve kullanıcıların mekândan kopmak yerine mekânla deneyimleri yoğunlaşmaya başlamıştır. (de Souza e Silva & Sutko, 2013)

2.3 HİBRİT MEKÂNLAR VE KONUMSAL MEDYA

"Sibermekân insanların gittiği bir yer ise, hibrit mekân insanların bulunduğu yerdir. Bizim torunlarımız sanal ve gerçeği birbirinden ayırmamıza tuhaf gözüyle bakacaklar. Çünkü gelecekte bu imkânsız hale gelecek. Daima çevrimiçi olacağız."

William Gibson

Sibermekânla gelen hareketsiz sosyalleşme, mobil teknolojilerle hareketi, konum tabanlı mobil teknolojilerle de mekânı kazanmıştır. Bilişim

teknolojilerinin bu aşamalı gelişimi, önce mekânsal ayrışmaya yol açmış gibi gözükmekle birlikte nihayete yaklaştığı noktada yine sosyalleşme, fiziksel mekân ve hareketliliği bir araya getirmiş, üstelik bu süreçte enformasyon teknolojilerini bu ilişkiye dahil etmiştir.

Geleneksel hatlarıyla incelenen sosyal mekân, bilişim teknolojilerinin evre evre gelişimiyle yine özüne en yakın haline evrilmiştir. Yakın dönem öncesine kadar elbette ki konum tabanlı teknolojiler var olsa da standart kullanıcıya hitap eden düzeyde değildi. Çeşitli projeler kapsamında kullanılan uygulamalar ya da yön bulma amaçlı yazılımlardan ibaretti. Fakat günümüzde, akıllı telefonların GPS ile ve mobil internet ağıyla buluşmasıyla, sosyal ağlar, mobil oyunlar, navigasyon araçları vb. olmak üzere hemen hemen her kullanıcını akıllı telefonunda konum tabanlı bir uygulama bulunmaktadır. Hibrit teknolojilerle, fiziksel mekân ile sibermekânı birleştirmekte, teknoloji-mekân-insan bir aradalığıyla, hibrit mekânları yaratmaktadır. Bununla birlikte sözü edilen konvansiyonel araçların yerine giyilebilir ve rahatça taşınabilir teknolojiler almaktadır.

Mobil cihazların gündelik yaşamın bir parçası haline geldiği günümüzde, artık fiziksel mekân – sibermekân ayrılığının kalmadığı söylenebilmektedir. Konum tabanlı teknolojilerin mobil cihazlara uyumlu hale gelmesiyle de, sibermekân fiziksel mekâna taşınmakta ve sibermekân, fiziksel mekânın üzerinde bir katman oluşturmaktadır. Mobil cihazlar aracılığıyla, kullancı ile internet arasındaki ilişki daha dinamikleşmiş, konumsal medyayla da internet fiziksel mekânın içine gömülü hale gelmiştir. Yaygın teknolojilerin varlığının artmasıyla, dijital enformasyonun fiziksel mekâna gömülü olma özelliği artmaktadır. (Crabtree & Rodden, 2008) Dijital enformasyon fiziksel mekân ile kullanıcı arasında bir arayüz haline gelerek, mekânı genişletmekte, mekânın okunabilirliğini ve kullanıcının kent algısını dönüştürmektedir. Dolayısıyla sibermekân ve fiziksel mekân üst üste gelerek *hibrit mekân* olarak tanımlanan üçüncü bir mekân yaratmaktadır. Chee, bu sebeple üçüncü mekân (third place) adlandırması yapmıştır.

Konum farkındalığı olan cihazların ortaya çıkışı ve konum tabanlı hizmetlerin gelişmesiyle, kent ile ilişkimize dair veriler tutulabilir, kaydedilebilir, okunabilir hale gelmiştir. Bu demek oluyor ki, sosyal mekân öğeleri hesaplanabilir ve yönetilebilir formlara dönüşmüşür. Konumsal medya ile mekânı tanımlama ve sunma şekillerimiz değişmiştir. (Barreneche, 2012)

Weiser'ın sınıflandırmasından hareketle bu tez içerisinden tartışılacak ve incelenecek teknolojilerin, yarattığı ekolojilerin temel farklılıkları kısaca şöyledir: (Crabtree & Rodden, 2008)

- Mobil medya, dijital ortamlar aracılığıyla fiziksel alanları bağlamaktadır. (Cep telefonuyla konuşurken coğrafi mesafenin önemini yitirmesi, mobil teknolojilerin uzağı yakın etmesi gibi.)

- Yaygın teknolojiler, dijital olanı fiziksel çevrenin içine gömmektedir.

- Karışık Gerçeklik, dijital ile fizikseli kaynaştırmaktadır, biriyle diğerini zenginleştirmektedir.

- Hibrit mekânlar, fiziksel ile dijitalin iç içe girmesiyle, bir arada bulunmasıyla olmaktadır.

Buradaki her maddenin kesişiminde bulunan konumsal medya ise tezin ana konusunu oluşturmaktadır. Konumsal medya, kullanıcının kullandığı mobil cihazlar ile veri alışverişi yaptığı dağıtık ve görünmez yaygın teknolojilerin oluşturduğu bir yapı olmasının yanı sıra gerçek ile sanalı ve fiziksel ile dijitali birleştirdiği için hibrit bir mekân yaratmaktadır.

de Souza e Silva, hibrit mekânı bağlantılı mekân (*connected space)*, mobil mekân ve sosyal mekân olmak üzere üç yönüyle değerlendirmiştir: Mobil cihazlar ve kablosuz ağlar ile kullanıcı, bilgisayar başında oturup çevirmeli bağlantı ile internete girdiği günlerdeki gibi, *internete girme* eylemini

deneyimlememekte, çünkü daimi olarak ağda bulunmaktadır. Buradaki *bağlı* hem kullanıcının daima ağa bağlı oluşu hem de ağın fiziksel mekâna bağlılığı olarak çift yönlü algılanabilmektedir. Bu sebeple, fiziksel ve dijital mekânları ayrı varlıklar olarak değerlendirmedikleri Japonya'da yapılan araştırmalarca desteklenmiştir. (de Souza e Silva, 2006) MIT'nin medya laboratuvarında çalışmalar yapan Ishii'nin hibrit mekânlarla ilgili tanımlarına bakılacak olursa, Ishii öncelikle masaüstü bilgisayar kullanımının iki yönlü değiştiğini ifade etmiştir. Bunlar, bilgisayarların masaüstünden bedene taşınması ve gündelik yaşamımızı sürdürdüğümüz fiziksel mekâna taşınmasıdır. Bunlardan birincisi, giyilebilir teknolojilerle sağlanmaktayken, ikincisi yaygın teknolojilerle gerçekleşmiştir. Dolayısıyla, sözkonusu teknolojiler, dijital enformasyonu somutlaştırarak (tangible) yaparak sibermekân ile fiziksel mekânı birleştirmiştir.

Manovich ise, giyilebilir ya da yaygın teknolojiler kullanıldığında, mekândan veri çıkartarak gözetim amaçlı kullanılabileceğini ya da dijital veri ile fiziksel mekânın genişletilerek, fiziksel mekânın dijital veri alanına (dataspace) dönüştürüleceğini belirtmektedir. Dolayısıyla, her tanımda da vurgulandığı gibi görülmektedir ki, hibrit mekânlardan bahsedebilmemiz için, fiziksel mekân ile sibermekânın biraradalığı mecburi olduğundan, hibrit mekânka bağlantılı mekân olma özelliği göstermektedir.

Hibrit mekânlar sözkonusu olduğu kesinlikle mobil teknolojileri içine alan bir olgudan bahsedildiği açıktır. Konumsal medya ya da hibrit mekânların mobil cihazlar olmadan düşünülemeyeceği vurgusuna açıklık getirmek için, mobil teknolojiler kuramcısı John Urry'nin yolculuk incelemeleri incelemeye değerdir. Urry, yolculuğu beş çeşit olarak sınıflandırmıştır. Bunlar: nesnelerin fiziksel hareketi; düşsel yolculuk; sanal yolculuk; iletişimsel yolculuk ve fiziksel/bedensel/maddesel yolculuktur. Konumsal medya ile hareketlilik de hibrit bir nitelik kazanmaktadır, çünkü Urry'nin sınıflandırdığı beş yolculuk tipi bir arada bulunabilmektedir. Dolayısıyla de Lange'e göre bu konumsal medya aracılığıyla hareketliliğin hibritleşmesidir. (de Lange, 2009)

de Lange'e göre, konumsal medya, mekânları ve hareketliliği, onlara

ilave enformasyon ve anlam ekleyerek genişletmektedir. Konumsal medya ile kullanıcı, çevrimiçi olup olmadığını, nerede olduğunu, hangi yöne doğru hareket halinde olduğunu, mevcut konuma ilişkin kişisel deneyimlerini vb. paylaşabilmektedir. Bu paylaşımlar etiketlenerek ya da bu paylaşımlara diğer kullanıcıların yorumları eklemlenerek yayılım içerisine girmektedir. (de Lange, 2009) Buradan hareketle, dijital enformasyon fiziksel mekândaki hareketleri/yönelimleri etkileyeceği (artırılmış gerçeklik) gibi fiziksel mekândaki hareketlerin dijital mekânı genişlettiği (artırılmış sanallık) de söylenebilir. Dolayısıyla, sibermekân ile fiziksel mekân birlikteliği çift yönlü gerçekleşebilmektedir.

Hibrit mekânlar, mobil olma özelliği sebebiyle kamusal alanda yer almaktadır ve bu da o mekâna sosyal olma özelliği getirmektedir. Sonuç olarak hibrit mekânların ortaya çıkışının sonuçları şöyledir: sibermekân ile fiziksel mekân arasındaki sınırlar bulanıklaşmıştır; dijital kavramı gözden geçirilmelidir; aynı şekilde fiziksel mekân, artık içinde bulundurduğu hibrit mekânlar göz önüne alınarak değerlendirilmelidir; sosyalleşme ve iletişim şekilleri dönüşüme uğramıştır. Tüm bunlarla birlikte, mobil teknolojiler aracılığıyla sibermekândan hibrit mekâna geçiş, fiziksel mekânın dijital enformasyondan ayrılamaz bir nitelik kazandığını göstermekte ve bu durum kamusal alandaki sosyalleşme ile iletişimin temel öğelerinden biri haline gelmektedir. Sosyalleşme ve iletişime ilişkin etkileri sonraki bölümlerde irdelenecektir.

Toplumsal mekân yaklaşımlarıyla, mekân matematiksel tanımlamaların baskınlığından arınmış, politik, ideolojik ve toplumsal bağlama oturtulmuş olsa da, küresel kapitalizmle birlikte küreselleşme söylemleri mekânın önemini azımsayıcı yönde olmuştur. Bilişim teknolojilerindeki gelişmeler, küreselleşme coşkusuyla kullancıyı mekândan bağımsızlaştıran öğeler olmakla yüceltilmiştir. Mobil teknolojilerdeki gelişmeler insanın mekânla ve mekân üzerindeki sosyal etkileşimle ilgili pratiklerini farklılaştırsa da tamamen mekândan bağımsızlaşma yaklaşımları ütopik niteliktedir. Çünkü mekân daima önemi korumuştur. Nitekim bu çalışmaya konu olan konumsal medya da, yersizlik, mekândan kopuş

övgülerini yeniden düşünmeye iter nitelikte ve teknolojik gelişmenin panzehirini yine kendisinin ürettiği yaklaşımını destekler yöndedir. GPS gibi konum tabanlı teknolojilerin bir kısmı mekânı geometrik uzam olarak kullanımını kolaylaştırıcı yönelimle sunmaktayken, konumsal medya konum verisinin sosyal ilişkilerle içiçe var olduğu sosyal ağlar, mobil oyunlar ve uygulamalar vb. kapsamaktadır.

Mekân deneyimimizi etkileyen ve mekânsal dönüşümün şimdilik son halkasını oluşturan hibrit mekân öğelerinin teknolojik gelişimden bahsetmek yerinde olacaktır. Hibrit mekânı oluşturan teknolojilerin ilk aşaması, yaygın teknolojilerdir. İkinci adım bu teknolojilerle sanal ile gerçeği bir araya getiren benzer ama farklı hibrit mekân deneyimleridir. Son olarak, konum tabanlı teknolojilerin sosyal ağlar ve mobil oyunlara entegre olmasıyla oluşan ve sosyo-mekânsal deneyimleri dönüştüren konumsal medyaya değinilecektir. Üç aşamalı teknolojik gelişimin son halkası konumsal medya, hibrit mekânların sosyo-mekânsal bağlamına en uygunudur.

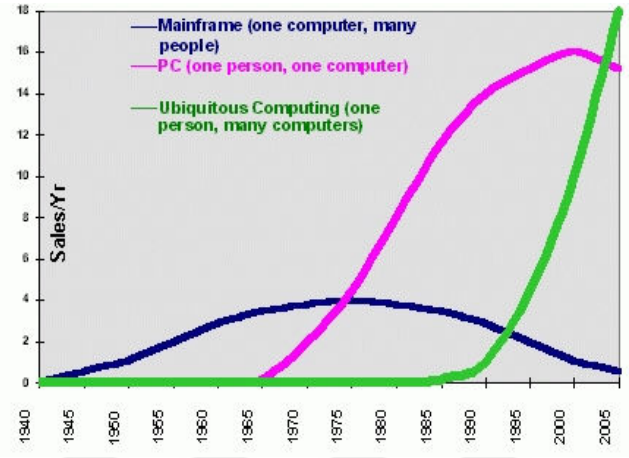
2.3.1 Teknoloji Evriminin Üçüncü Dalgası: Yaygın Teknolojiler

"En derin teknolojiler, gözden
kaybolanlardır. Gündelik yaşamın dokusuna
ondan ayırt edilemeyecek kadar
işlemişlerdir."

Mark Weiser

Weiser'ın 1970'li yıllardaki teknolojik gelişmelere ilişkin öngörüsü, bilişim teknolojilerinde üçüncü bir dalganın başlayacağı yönündeydi. İlk dalga, birçok kullanıcının paylaştığı anabilgisayarlar (mainframe) iken; ikinci dalga, Weiser'ın bu sınıflandırmayı yaptığı yıllarda yükselen kişisel bilgisayarlardır. Üçüncü dalga ise, dağıtık biçimde bulunan ve daimi olarak bir kullanıcı müdahalesi gerektirmeksizin kendi kendine çalışan yaygın teknolojilerdir

(ubiquitous computing). Aşağıdaki grafikte de görüldüğü gibi, yaygın teknolojilerin yükselişi 1990'lı yıllara tekabül etmektedir.



Şekil 4 Teknolojik Gelişimin Üç Dalgası

Kaynak: Weiser, M. (1991, Eylül). The Computer for the Twenty-First Century. *Scientific American* , s. 94-104.

Teknolojik akımlar temel özellikleriyle şöyle ifade edilmiştir:

- Birinci Dalga: Bir bilgisayar, çok kullanıcı;
- İkinci Dalga: Bir bilgisayar, bir kullanıcı;
- Üçüncü Dalga: Çok bilgisayar, bir kullanıcı.

Yaygın teknolojiler, elektronik araçların fark edilirliği olmaksızın çalışmaktadır. Kullanıcı cihazlarla fiziksel dünyasıyla etkileşim kurduğu doğallıkta iletişim kurmaktadır. Böylece bu teknolojiler bedenimiz ve çevremizle akışkan, anlık bir ilişki kurmaktadır. (Farman, 2012) 1980'de Steve Mann'ın başlattığı giyilebilir versiyonlar gibi uygulamalar, yaygın teknolojileri sokağa taşıyan en can alıcı örneklerdir.

Teknolojik donanımın üçüncü dalgasını oluşturan teknolojilerin en önemli özelliği, yersiz yurtsuzluğundan kaynaklanan, gündelik yaşamla iç içe geçebilir olma nitelikleridir. Yaygın teknolojilerin, gündelik yaşama derinlemesine nüfuz edişini, Weiser şöyle ifade etmiştir: *"En derin teknolojiler,*

gözden kaybolanlardır. Gündelik yaşamın dokusuna ondan ayırt edilemeyecek kadar işlemişlerdir."(Weiser, 1991)

Weiser ve Palo Alto Research Center (PARC) araştırmacılarının çalıştığı bir konu olmasının yanı sıra, 80'lerin sonu - 90'ların başı gibi IBM'deki mühendisler *ubiquitous computing* yerine *pervasive computing* adlandırmasıyla, aynı teknolojiler üzerine çalışmaya başlamışlardır. Tarihsel süreçte en fazla yirmi beş senelik bir geçmişi olan ve *post-desktop* olarak da adlandırılan yaygın teknolojiler, teknolojiyi gündelik yaşamın içine görünmez bir şekilde entegre etme arayışlarının sonucunda doğmuştur. Bu alandaki öncü araştırmacılar, yaygın teknolojilerin olumlu etkilerini öne çıkarırken, şüpheci ve eleştirel yaklaşımlar da mahremiyet ihlaline gebe olan baskıcı yönlerini öne sürmüştür.

Weiser, yaygın teknolojilerin çağını, sakin teknolojilerin çağı (the age of calm technologies) olarak ifade ederken, Alan Kay ise Üçüncü Paradigma (Third Paradigm Computing) olarak adlandırmıştır. (Weiser, 1996) Weiser, kullanıcıların tek ve büyük bir bilgisayarla değil, çevreye ve çevredeki nesnelere gömülü yüzlerce ama küçük bilgisayarlarla etkileşim içinde olacağını öne sürmekteydi. Weiser'a göre bilgisayarlar dikkatimizin merkezinden, kenara doğru çekilmişlerdir. Doğrudan manipülasyon gerektirmeksizin, kullanıcıya ait bir cihazdan öte çevrenin doğal bir unsuruymuş gibi çalışmaları esas alınmaktadır. Tam da bu sebeple durgun teknoloji (calm technology) adlandırmasını yapmaktadır. Sakin ve sessizce enformasyon alan, ileten, işleyen bu teknolojiler çoğu zaman kullanıcı farkında olmadan bunları yapmaktadır ve kullanıcının hedefinde olduğu enformasyon bombardımanını azaltarak durgunlaşmaktadır. Bu durumu Weiser şöyle ifade etmiştir: (Weiser & Brown, 1995)

> *"Durgun teknoloji bizi evimizde hissettirir ya da tanıdık bir mekânda... Çevremiz işlevini yerine getirdiği zaman, biz de çevremizde ne olduğunu görebilen insanlar oluruz. Çaba sarf etmeksizin birçok tanıdık detayla bağlantı kurarız. Çevremizdeki dünya ile bu bağlantı şeklini, biz 'locatedness' olarak adlandırıyoruz ve bu bize çevremizin verdiği güzel bir hediyedir."*

Weiser'ın *calm technology* deyiminin ilk örneklerinden en bilineni Natalie Jeremijenko tarafından geliştirilen *Dangling String*'dir. Bu örnek üzerinden çalışan cihazın hissedilirliğinin azalmasının, onu gündelik yaşamda daha görünmez kılacağı gösterilmektedir. (Weiser & Brown, 1995)

Weiser ve arkadaşları, yaygın teknolojiler üzerine çalışmaya 1988 yılında başladıklarında, ilham kaynaklarından biri kullanıcıların bilgisayar başındayken, sanal mecralara dalarak tüm dünyadan soyutlanmaları olmuştur. Yaygın teknolojiler fikri, kullanıcıyı gündelik yaşamdan izole etmeyecektir. Sanal gerçeklik, kullanıcıyı simüle edilmiş ortamlara çekerken, yaygın teknolojiler, bilgisayarı insanların yaşam alanlarına çekmektedir. (Weiser, 1994) Sanal gerçeklik, gerçeğin sanal mecraya bir aktarımıdır. Fakat yaygın teknolojilerde sanal ya da dijital unsurlar gerçek mekâna ve nesnelere eklemlenmektedir.

Sanal gerçeklik ve yaygın teknolojiler arasındaki karşıtlıktan hareketle, görünmez teknolojiler için "cisimleştirilmiş sanallık" (embodied virtuality) terimi kullanılmıştır. Çünkü yaygın teknolojiler, bilgisayarları yalnızca elektronik yapılar olmaktan çekip alarak, sanallığı fiziksel dünyanın içine gömmektedir. Bu durum yaygın teknolojilerle artık konum ve ölçeğin önem kazandığını göstermektedir. Yaygın teknolojiler, kişisel bilgisayarlar gibi nerede olduğu önem arz etmeyen cihazlar değil, kendi konum bilgisine sahip bilgisayarlardır. (Weiser, 1991)

Sanal gerçeklik gibi kendi ekosistemini kurmak yerine, çevreyle ve gündelik yaşamla birliktelik arz edecektir. Fakat bunun için cihazların, klavye, ekran gibi çevresel cihazlardan arındırılması, ağırlığının taşınabilecek kadar azaltılması gibi bir takım fiziksel özelliklerinin geliştirilmesi gerekmektedir. (Weiser, 1993)

Teknolojinin insanın yaşam alanıyla iç içe olması, dağıtık bir şekilde mekânda bulunması ya da kullanıcının üzerinde taşınabilir olması anlamına gelmektedir. Bu sebeple, yaygın teknolojiler, mobil teknolojilere ilişkin

araştırmaların başlamasına yol açmıştır. Weiser'ın yaklaşımına göre, insanların yaşamlarında deneyimleri ve örtük bilgileri gibi görülmeyen şeylerin gücü, bilgisayar teknolojilerinin gelişiminde de etkileyici olmuştur. Bir şeyi yeterli düzeyde öğrenen insan, artık onu farkında olmaksızın yapmaya başlamaktadır. Bu örnek, görünmezliğin, insan psikolojisinden teknolojik gelişmelere intikal ettiğinin göstergesidir. Bu etki doğrultusunda, yeni işletim sistemleri, ağlar, protokoller, arayüzler vb. oluşturulmuş ve *her an her yerde* olan bu teknolojiler, yaygın teknolojiler olarak adlandırılmışlardır. (Weiser, 1996) Bilişim teknolojilerine erişim her yerde mümkün olmaktadır ya da olacaktır. (Duvarlarda, masalarda, bileklerimizde, gözlüklerimizde vb.) Yaygın teknolojilerin amacı, teknolojik araçların kullanım alanını genişletmek ve fiziksel çevrenin hemen hemen her alanında kullanılabilir bir nitelik kazandırmaktır. Zaten yaygın teknolojileri, sanal gerçekliğin karşısında bir konumuna getiren de, enformasyonu fiziksel dünya ile iç içe geçirmesi ya da fiziksel dünya deneyimlerini genişletmesi; bununla birlikte enformasyonun her yerde erişilebilir olmasıdır. (Weiser, 1993) *Her an her yerde* iletişimi sağlayan bir altyapı için, mobil cihazlar diyebileceğimiz, Weiser'in göçebe olarak ifade ettiği, çevrenin içine gömülü bilgisayarların iletişimi esastır. Kablosuz ağlar, sözkonusu altyapının lokomotifi niteliğindedir ve konumsal hareketliliği getirmiştir. (Weiser, 1996)

Adam Greenfield yaygın teknolojiler için *everyware* ifadesini kullanmaktadır. Gündelik yaşamdaki tüm eylemlerimize enformasyonun nüfuz etmesidir. Dijital teknoloji ve arayüzler, çevrede dağıtık şekilde bulunmaktadırlar. Paul Dourish bilgisayarların artık masa üzerinde duran bir kutu olmadığını ve gözden kaybolduğunu vurgulamaktadır.

Ubicomp, *pervasive*, *ambient* ve *tangible* adlandırmalar farklı araştırmacılar tarafından aynı teknolojiler için kullanılmaktadır. Galloway de birçok akademisyen gibi ubicomp ve pervasive deyişini tercih ederken, bunun açıklamasında bu teknolojilerin dağıtık yapısı bu adlandırmaların daha iyi biçimde ifade ettiğini vurgulamaktadır. (Galloway, 2008) Konuyla ilgili birçok

adlandırma yapılmıştır:

> *Ubiquitous Computing, Pervasive Computing, Mobile Computing, Smart Phones, Wearable Computing, Calm Technology, Spimes, Internet Protocol v6, Invisible Computing, Seamless Computing, Wi-Fi, Ambient Intelligence, Augmented Reality, Mixed Reality, Radio-Frequency Identification, Intelligent Environments, Internet-Of-Things, Physical Computing, Networked Objects, Smart Dust, Things That Think, Global Positioning System, Tangible Media, Mixed-Reality Games, Thinglinks, Body Area Networks, Blogjects, Context-Aware Computing, Cell ID, Spychips, Everyware, Participatory Panopticon, Smart Homes, Ambient Findability, Geospatial Web, Sensing Technologies, Physical Metaverse, Locative Media, Pervasive Play…*

Manovich tüm üçüncü dalga teknolojilerini şöyle sıralamıştır: (Manovich, 2005)

- Yaygın Teknolojiler: Weiser'ın yaklaşımı üzerinden, masaüstü bilgisayardan çok sayıda, küçük ve mekânda dağıtık bulunan bilgisayarlar olarak tanımlanmıştır.

- Artırılmış Gerçeklik: Dijital enformasyonun gerçeklik üzerinde kullanıcının görüşüne eklemlenmesi.

- Kullanıcının çevresinde fiziksel mekânı, kullanıcıya insan-bilgisayar etkileşiminin bir unsuru olan, *Tangible media* adlandırmasıyla bilinen MIT'den Hiroshi Ishii "*insanlar, bitler ve atomlar arasındaki görülmeyen arayüzler"* ifadesiyle gözden kaybolan teknolojilerdir.

- Giyilebilir Teknolojiler: Telekomünikasyon cihazlarının giysilere gömülmesi ya da bedene entegre edilmesidir.

- Akıllı Binalar: Mobil uygulamalarla donatılmış binalardır.

- Akıllı Nesneler: Kullanıcısını algılayan ve ona göre etkileşimde bulunan ve internete bağlı nesneleri ifade etmektedir.

- Kablosuz Konumsal/Lokasyon Hizmetleri: Mobil cihazlar gibi taşınabilir ve internete bağlı cihazlara konum tabanlı hizmetleri dağıtır.

Yukarıdaki tüm adlandırmalar, konuyla ilgilenen bilim adamları, mühendisler, girişimciler, kuruluşlar, tasarımcılar, sanatçılar, aktivistler gibi çeşitli meslek gruplarından insanlar tarafından yapılmıştır ve bu sebeple herkes kendi çalışma alanına yakın bir adlandırma kullanmıştır. Fakat akademik olarak en çok kabul görmüş adlandırmalar 'ubiquitous computing' ve 'pervasive computing'dir. Hepsinin ortak yanı, hissedilmeyen arayüz niteliğiyle ilişkilidir. Bu teknolojilerin başarısı arayüzün hissedilirliğinin azalmasıyla ölçülmektedir. Donald Norman'ın (1990) ifadesi durumu özetlemektedir:*"Arayüzün asıl problemi arayüz olmaktır. Arayüzler engelleyicidir. Arayüz üzerinde çaba harcamak yerine işimle uğraşmak isterim."*

Weiser, geleceğin bilgisayar niteliğinin görünmezlik olduğuna, yaygın teknolojiyi tanımlarken sıkça değinmektedir. En iyi aracın, görünmez olduğu vurgulamaktadır. İnsanoğlu hep doğal olanı taklit ederek, kendine metalar üretmiştir. (Bu sebepledir ki, kazma kürek insan uzuvlarının uzantısı gibiyken, uçaklar doğadaki kuşların taklididir.) Dolayısıyla dikkat çekmeyen ve doğanın bir parçasıymış gibi çalışan sistemlerden bahsedilmektedir. Weiser, görünmezliğin daha iyi anlaşılabilmesi için Sosyal ve Beşeri Bilimler alanındaki çalışmalara dikkat çekmektedir. Yaygın teknolojilerle masaüstünden bağımsızlığını ilan eden bilişim teknolojilerinin, görünmezlik özelliğinin altını çizerken, metafor olarak çocukluk dönemini kullanmıştır ve şöyle ifade etmiştir: (Weiser, 1994)

> *"Görünmez teknolojilerin, bize görünmezliğin değerini hatırlatacak bir metafora ihtiyacı vardır. Bunun için, oyuncu, temellerin atıldığı, daimi öğrenme süreci olan, biraz gizemli ve yetişkinlerce hızlıca unutulan*

çocukluk dönemini öneriyorum. Bizim bilgisayarlarımız daima bizimle olmasına karşın varlığı kolayca unutulan ama yaşamlarımız boyunca bizimle olan çocukluk gibi olmalıdır."

Bu yaklaşım *en iyi arayüz olmayandır* yaklaşımının temelini oluşturmaktadır. Teknolojiyi görünmez kılmak ve gündelik yaşamın içine gömmek arzusu, ütopik bir vizyon olan teknolojik gelişimin kültürel ve tarihsel nosyonlarını birbirine bağlamak/ilişkilendirmekten temelini alır. Bunu takiben, teknoloji toplumsal sorunları çözmede daha etkili olacak ve kültürel ihtiyaçları karşılayarak yaşam kalitemizi arttıracaktır. Mark Weiser, *ubicomp* olarak kısaltmasını kullanmayı tercih ettiği ve 1995 yayınladığı adlı yazısında şöyle der: (Weiser & Brown, 1995)

"Gündelik yaşamın dokusuna işleyen teknolojinin etkisi on kat artacaktır. Teknoloji gömülü ve görünmez hala geldikçe, gerçekte neyin daha önemli olduğuyla ilgili kızgınlığımızı ortadan kaldırarak yaşamımızı durgunlaştırır."

Giyilebilir teknolojilerde kullanılabilen, ses arayüzü örnek olarak ele alınabilir. Konuşarak cihazla etkileşim kurabilmek, dokunularak kurulan iletişimi bile rafa kaldırmakta ve böylece kullanıcının herhangi bir şey ile meşgulken bile o cihazı kullanabilmesini kolaylaştırmakta, aynı zamanda sözkonusu etkileşime hız kazandırmaktadır. Bu örnek bilişim teknolojileriyle kullanmaya başlanan kullanıcı arayüzlerinden anlaşılanın dışında bir örnektir. Çünkü anladığımız tarzda bir arayüz ortadan kalkmıştır. Grafiksel olarak arada bir katman bulunmamakta ve konuşarak iletişim kurmak mümkün hale gelmektedir. İşte bu ya da başka teknolojik gelişimlerle arayüzün kazandığı yeni nitelikler, arayüzün görünürlüğü konusunda tartışmalar yaratmıştır.

Öncelikle arayüz tarihsel gelişimine kısaca bakılacak olursa, arayüz sözcüğünün tarihi bilgisayar ve iletişim teknolojilerinden daha öncelere dayanmaktadır. Örneğin biyomoleküllerle yüzey arasındaki etkileşimi sağlayan arayüze biyolojide biyo-arayüz denilmektedir. Fakat bilgisayar ve iletişim teknolojileri kapsamındaki arayüz en temel tanımla bir cihaz ile kullanıcının etkileşimde bulunmasını sağlayan araçtır. Arayüz, Johnson ve Levy'e göre, iletişimin aracısı olarak tanımlanabilmektedir. Çünkü iki uç arasında

enformasyon sunumunu gerçekleştirmekte ve birinin diğeri için anlaşılabilirliğini sağlamaktadır. Arayüz, isminden de anlaşılacağı gibi kullanıcı ile bir mekânizma arasında yer alan, kullanıcının bir mekânizmayı manipüle etmesini sağlayan ve mekânizmanın da kullanıcıya enformasyon vermesini sağlayan ortamdır. Endüstri ürünlerinde, ürünü çalıştırmak amacıyla yapılan bir arayüz (Solid User Interface) olduğu gibi, etkileşimli ortamlarındaki hali kullanıcı arayüzüdür (Graphical User Interface-GUI) bulunmaktadır. Endüstri ürünlerinin arayüzü tıpkı bir cihazın açma kapama düğmesi ya da kumandası gibiyken, GUI'de devreye fotografik, sinemasal, illüstratif, tipografik ve müziksel unsurlar daha yoğun biçimde girmektedir. 1984'te Apple Xerox PARC'ın çalışmasının sonucunda oluşturulan pencere, ikon, menü vb. ile DOS satırlarından kurtulmak mümkün olmuş ve grafiksel kullanıcı arayüzü dünyasının kapıları aralanmıştır. Günümüz teknolojileri ile de arayüz tasarımı ve özellikleri günden günde değişim göstermekte ve derinleşmektedir. Bununla birlikte arayüz tasarımı ne kadar doğru yapılmış ise, kullanıcıyı o denli içine çekecek ve daha geniş kitlede kullanıcıya hitap edecektir. Fazla detaydan ve bilinmeyen unsurlardan arınmış yalın bir arayüz tasarımı daima daha kullanışlı olmaktadır. Zaten arayüz tasarımının sosyoloji, antropoloji, dil bilim, yapay zekâ, ergonomi, sosyal psikoloji, bilgisayar mühendisliği gibi disiplinlerle ilişkili disiplinlerarası bir alan olması, arayüzün insana ve anlaşılabilirliğe en yakın noktada durması gerektiğinin göstergesidir. (Özcan, 2008) Bu bilgi ışığında mobil arayüzler, artırılmış gerçeklik uygulamaları, giyilebilir teknolojiler, ses kullanıcı arayüzleri vb. düşünüldüğünde, kullanıcının o teknoloji ile bütünleşmesinin neden anlamlı olduğu ve neden gündelik hayata bu denli kolayca nüfuz edebildiği anlaşılmaktadır.

Farman da arayüz tanımının Johanna Drucker'ın yaklaşımına yakın olduğunu ifade etmektedir. *"Arayüz deneyimi oluşturmaya aracılık eden çevredir." "Kullanıcı deneyimini oluşturan alandır."* Bu alan birçok metaforla ifade edilmiştir: pencereler, kapılar, eşikler. Jay David Bolter ve Richard Grusin'in *arayüzsüz arayüz* (interfaceless interface) yaklaşımına göre butonların, pencerelerin, sekmelerin olmadığı, fark edilir hiçbir aracın olmadığı, bunun

yerine kullanıcının fiziksel dünyayla olduğu gibi doğal bir şekilde etkileşime girdiği arayüzlerdir. Bolter ve Grusin, Weiser'ın yaklaşımını yenilemektedirler. (Farman, 2010)

Günümüz teknolojileri düşünüldüğünde artık ekranların ötesine geçilmektedir. Çünkü ekranlara dayalı tasarım düşüncesi, doğal olmayan, insan doğasına aykırı addedilen ve kullanılabilirlik bakımından yetenek ve zaman gerektiren unsurlardır. Buna çözüm olabilecek seçenek *NoUI (No User Interface)*'dir. Tasarım metodolojisinin geleceğe yönelik hedefi dijital arayüzler olmaksızın basit teknolojik kullanımı sağlamaktır. Samsung tasarımcısı Krishna, bu ilkeyi açıklamak için araba kapılarının kilidini açmak için kullanılabilen akıllı telefon uygulaması üzerinden gitmiştir. Arabanın kapılarını açmak için telefon aracılığıyla yapılan işlemler, telefonu kilidini açmak, şifreyi girmek, uygulamalar arasından arananı bulmak, uygulamayı açmak, araba kilitlerini açma sekmesini bulmak, şifresini girmek ve kapıları açmak. Fakat akıllı telefonu aradan çıkardığımızda anahtarın kilidi açma tuşuna basılabilir ve arabaya binilebilir. Bu örnekteki gibi bazı durumlarda teknoloji süreci uzatmaktadır. Burada iPhone uygulaması ancak anahtarı arabanın içerisinde unutmak gibi durumlarda bir alternatif olabilecektir. (Krishna, 2016)

Kullanıcı arayüzü bilgisayarın ihtiyaçlarına özel tasarlanmış bir etkileşim metodu sağlamaktadır. Kullanıcı arayüzü kullanmak için şifreleri ve kullanım kurallarını bilmek zorundadır. Fakat NoUI yaklaşımında, tasarım kullanıcı ihtiyaçlarını odak noktası olarak almaktadır. Buna örnek olarak, ilk ilkenin örneğinin devamı olarak şu verilebilir: arabanın kapıları arabanın sahibinin yaklaşmasıyla birlikte açılmaktadır ya da saat alarmı kalkmak istenilen süreçteki en doğru uyku evresinde çalmaktadır. Örneğin eve takılan bir termostat örneği olarak Nest verilebilir. Kullanıcıyı takip etmektedir. Kullanıcının kaçta kalktığını, evde ne kadar süre geçirdiğini, genellikle hangi ısıyı tercih ettiğini vb. kaydetmektedir. Herhangi bir arayüzü olmaksızın topladığı veriye göre davranmakta ve kullanıcıya yanlızca output vermektedir. (Krishna, 2016)

1998'de Donald Norman "The Invisible Computer"adlı kitabının

önsözünde şöyle yazılmıştır: *"Norman bilgisayarları kullanmanın niçin kadar zor olduğunu ve niçin karmaşıklığın onun doğasında olduğunu gösterir. Tek çözüm, insanların yaşamlarına ve ihtiyaçlarına göre düzenlenmiş cihazların geliştirilmesidir."*

2.3.2 Fiziksel Mekânı ve Dijital Enformasyonu Birleştiren Teknolojiler

Sanal ve gerçeği bir araya getiren teknolojiler, Karışık Gerçeklik (Mixed Reality), Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality), Artırılmış Sanallık (Augmented Virtuality) ve Hibrit Gerçeklik (Hybrid Reality)'dir.

Sanal ve gerçek kelimeleri bir araya gelince sanal gerçekliğin fiziksel ile dijitali birleştiren bir teknoloji olup olmadığına değinmek gerekmektedir. Sanal gerçeklik terimini ilk kez Myron Kreuger, 1973'te ortaya atmıştır. Yıl 2001'e geldiğinde de hala sanal gerçeklik vb. teknolojilerle ilgili yolun daha çok başında olduğumuzu söylemiştir. Sanal gerçekliğin şu anki durumunu elinde bir palet olmayan ya da üç boyutlandırma yapamayan insanların mağara duvarlarına yaptıkları resimlere benzetir. Zamanla teknolojinin birçok duyuya hitap edebileceğini öngörmektedir, nitekim aradan geçen on yılı aşkın sürede meydana gelen teknolojik gelişmeler de o yöndedir. Ancak burada altı çizilmesine gerek duyulan nokta, yalnızca teknolojik gelişim değildir. Asıl can alıcı nokta kullanıcıların sanal mekân yaratabilecek konuma gelmesi ve işin yazılımcıların tekelinden çıkmasıdır. Yazılımcıların inisiyatifinde kalan üretim sürecinde yeterli dönüşümün sağlanmadığını ifade eder. Altı çizilen bu nokta oldukça önemli olacak ki, günümüzde video oyunlarının bile birçoğu kullanıcıya içerik yaratma imkânı sunmakta, kullanıcının yaratıcılığına son derece önem verilmektedir. Sanal gerçeklik bu bölümde anlatılacak teknolojilerle karşıt konumda bulunmaktadır. Çünkü sanal gerçeklik yalnızca gerçek olanın simülasyonu olma niteliğini taşımakta ve iki uzamın kesişiminde bulunmamaktadır. Sanal gerçekliğin cisimleştirilmemiş ve gerçek konumdan bağımsız olma özelliğine

karşın konuyla ilişkili teknolojiler cisimleştirme (*embodiment*) ve konumsallık vurgusunu taşımaktadır.

Artırılmış Gerçeklik, Karışık Gerçeklik, Hibrit Gerçeklik gibi teknolojilerle, bilgisayarlaşma masaüstünden, gerçek dünyaya kaymıştır. Böylece, fiziksel ortamlar ve nesneler dijital veri ile doldurulmaktadır. (Galloway, 2008)

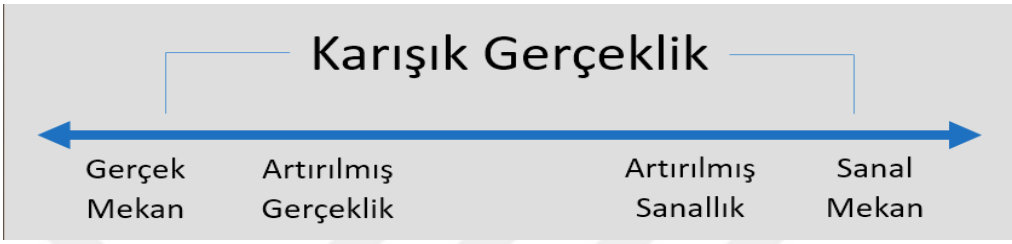
- Karışık Gerçeklik, fiziksel ile dijital dünyanın kombinasyonudur, mekânı/uzamı anlamla doldurur ve hibrit mekânı oluşturmaktadır. Karışık gerçekliğin iki şekli bulunmaktadır, Artırılmış Gerçeklik ve Artırılmış Sanallık. (Galloway, 2008)

- Artırılmış Sanallık ise, gerçek öğelerle, sanal gerçekliği genişletmektedir.

- Artırılmış Gerçeklik, sanal gerçeklik ile fiziksel mekân ve nesneleri genişletmektedir. Artırılmış Gerçeklik, fiziksel nesnenin üzerine, sanal nesneleri bindirir ve bunu gerçek zamanlı olarak yapmaktadır. Böylece kullanıcıların sanalı, gerçek gibi deneyimlemelerini sağlamaktadır. Weiser'ın yaygın teknolojiler yaklaşımına Artırılmış Gerçeklik daha yakındır.

- Genişletilmiş Gerçeklik: Falk'ın Artırılmış Gerçekliğe yakın yaklaşımıdır. Fakat ikisi arasında ufak farklar vardır. Artırılmış Gerçeklik, çevremizdekilere karşı izlenimlerimizi zenginleştirirken, Genişletilmiş Gerçeklik dışavurumu güçlendirmektedir ve özellikleri gömülüdür. Açıklamak gerekirse, Artırılmış Gerçeklikte sanal özellikler gerçek nesnenin üzerine eklenir ama gerçek nesne değişime uğramaz, yalnızca kullanıcının algı ve deneyimi bundan

etkilenmektedir. Artırılan özellikler Artırılmış Gerçeklik uygulamalarının olmadığı yerde yoktur ve kalıcı değildir. Artırılmış Gerçeklikte kullanıcı enformasyonu kontrol etmektedir, Genişletilmiş Gerçeklik ise ancak enformasyon akışını kontrol edebilmektedir



Şekil 5 Karışık Gerçeklik

Kaynak: de Souza e Silva, A. (2006). From Cyber To Hybrid: Mobile Technologies As Interfaces Of Hybrid Spaces. *Space & Culture , 9* (3), s. 261-278.

Bunların arasında son yıllardan en çok üzerinde durulan artırılmış gerçeklik olmuştur. Milgram ve Colquhoun, akademik çalışmalardaki artırılmış gerçeklik tanımlarını üç ana gruba ayırmışlardır:

- Giyilebilir teknolojilerle, fiziksel mekânın grafiksel veri ile kaplanması;
- Gerçek mekânın sanal nesnelerle genişletilmesi;
- Gerçek ve sanal çevrenin karışımı.

Bu üç tarzdaki tanımlamanın ilk ikisinin doğruluğunu kabul eden Milgram ve Colquhoun, üçüncü tanımı oldukça geniş bularak ve gerçek ile sanalın biraradalığını artırılmış sanallığın da karşıladığı savı üzerinden, o tanım için karışık gerçeklik adlandırması yapmışlardır. (de Souza e Silva, 2006)

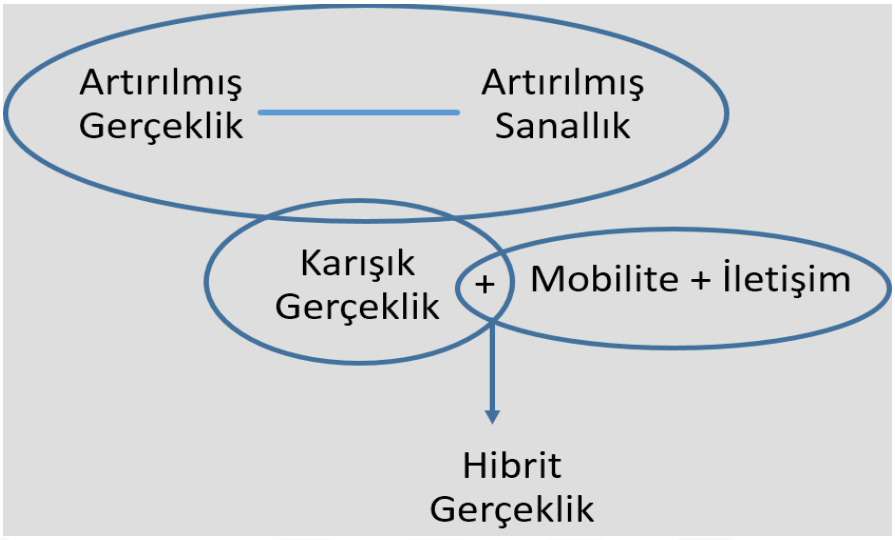
Artırılmış gerçeklik ve karışık gerçeklik kavramları fiziksel ve dijitali birarada barındıran hibrit mekânlar olmalarına rağmen, birbirlerinden farklılıkları vardır. Milgram ve Colquhoun artırılmış gerçeklik kullanımını

örneğin, baş üstü kameralar gibi mobil cihazlarla, fiziksel mekânın üzerine serilen dijital grafiksel veri ile fiziksel mekânın genişletilmesi olarak tanımlayabilmektedir. Karışık gerçeklik ise birincil mekânın gerçek mi yoksa sanal mı olduğundan emin olunmayan durumlarda kullanılmaktadır. Dolayısıyla karışık gerçeklik hem artırılmış gerçeklik hem de artırılmış sanallığı kapsayan bir kavramdır

Manovich'in artırılmış mekân ile yaklaşımına verdiği ilk örneklerden biri kamera gözetimidir. Bu uygulama fiziksel mekândaki veriyi yakalayıp, dijital ağa eklemektedir. Diğer örneği ise GPS aracılığıyla fiziksel mekândaki mobil kullanıcıya dijital konum enformasyonunun gönderilmesidir. Her iki yaklaşımda da sanal ile gerçek mekân arasındaki sınır bulanıklaşmaktadır. Manovich'e göre, artırılmış mekân (bu adlandırmayı kullanmaktadır) 'fiziksel mekândan veri çıkarılması ya da fiziksel mekânın veri ile doldurulması'dır. (Manovich, 2005)

Artırılmış gerçeklik, artırılmış sanallık ya da tüm karışık gerçeklik uygulamaları için yalnızca gerçek ve sanalın birleşmesini sağlayan teknolojik kullanımın varlığı yeterlidir. Bu yaklaşım sosyal ve iletişimsel unsurları içinde barındırmamaktadır. Fiziksel gerçeklik ile grafiksel dijital enformasyonun üst üste gelmesi, artırılmış gerçeklik ya da karışık gerçeklik adlandırması için yeterlidir. (de Souza e Silva, 2006)

Masaüstü bilgisayar teknolojisinin bedenlerimize ve yaşadığımız fiziksel mekânlara doğru evrildiğini öngören Ishii, giyilebilir teknolojiler ve yaygın teknolojilerden hareketle karışık gerçeklik için *"bitlerin elle tutulabilir hale gelmesiyle sibermekân ile fiziksel mekân arasında bir köprü oluşmuştur."*der. Ishii, bitleri fiziksel mekânlara indirgeyen arayüzlere vurgu yapmakta ve bu vurgusuyla Milgram ve Colquhoun'un tanımını bir adım öne götürmektedir. Çünkü *"sözkonusu arayüzlerin dijital enformasyonu algılayışımızı ve fiziksel ile dijital uzam algımızı yeniden yapılandırdığını"* ifade etmektedir. (de Souza e Silva, 2006)



Şekil 6 Hibrit Gerçeklik

Kaynak: de Souza e Silva, A. (2006). From Cyber To Hybrid: Mobile Technologies As Interfaces Of Hybrid Spaces. *Space & Culture , 9* (3), s. 261-278.

de Souza e Silva, yukarıdaki tanımlamaları, fiziksel ve dijital mekânın biraraya gelmesini anlatmakla sınırlı kaldığını, bunun mobil iletişimle birleştiği noktanın gözardı edildiği gerekçesiyle eleştirmektedir. Çünkü mobil iletişim olmadığında sosyal ileişkilerin eksik kalacağını ifade ederek tamamlanmış tanımlamayı hibrit gerçeklik olarak adlandırmaktadır. Kuramcıya göre, hibrit gerçeklik, sanal ve gerçek uzamda olan tüm sosyal deneyimlerin karşımıdır. (de Souza e Silva, 2006)

Hibrit gerçeklik, kullanıcının mobil cihazlar aracılığıyla bağlandığı bir sosyal çevredeki fiziksel ve dijital unsurların birleşmesi, fiziksel ve dijital uzamın sınırlarının bulanıklaşmasıdır. Bu tanım birçok çalışmada hibrit gerçeklik için kullanıldığı gibi artırılmış gerçeklik ve karışık gerçeklik içinde kullanılmaktadır. Tıpkı yaygın teknolojiler için yapılan onlarca adlandırma gibi, bu konuya ilişkin de farklı adlandırmalar bulunmaktadır. Fakat bu çalışma kapsamında kullanılacak olan hibrit mekân tanımlamasıdır. Zira hibrit mekân hem dijital hem fiziksel enformasyonu birleştirdiği gibi sosyal ilişkilerin varlığını vurgulamaya gerek bırakmamakta, zaten ilk bölümde bahsedildiği gibi

mekân sosyal ilişkilerle birlikte var olmaktadır.

2.3.3 Konumsal Medya ve Yeni Kent Deneyimleri

Konumsal medya, iletişimin ve mekânın birbirine bağlı hale gelmesidir. Konumsal medyada, içerik kullanıcının kullandığı cihazın dışındaki bir kaynak tarafından yönetilmekte ve düzenlenmektedir. Konumsal farkındalığı olan cihaz, belirli bir alana girdiğinde, konumsal enformasyon görülebilir hale gelmekte, hatta uygulamaların bildirimleriyle kullanıcın dikkatine sunulmaktadır ve uygun formattaki veriyi GPS gibi bir teknoloji aracılığıyla indirebilmektedir. Bu işleyiş, kullanıcının bir müdahalesi olmaksızın gerçekleşmekte, bu da yaygın teknolojilerle konumsal medya arasındaki ilişkinin yakınlığının en basit örneğini sunmaktadır.

Konum (location), önceki çalışmalarda, anlamdan yoksun yer ve mekânlar olarak tanımlanmaktaydı. Coğrafi koordinatlar olarak tanımlanan konum, akademik olarak ancak mekân ve uzam tanımlanacağı zaman telaffuz edilmekteydi. Fakat konum tabanlı teknolojilerin popülerlik kazanmasıyla, konum yeni bir ilgi alanı haline gelmiştir ve dinamik bir anlam kazanmıştır. Çünkü konum artık daimi olarak değişen dijital enformasyona sahip olan mekân haline. (de Souza e Silva & Sutko, 2013) Dijital enformasyon mekâna eklenmiş (attached) nitelik kazanmıştır.

Konumsal medya (locative media) adlandırması Karlis Kalnins tarafından 2003'te ortaya atılmıştır. Konumsal medya haritacılığın rönesansı gibidir. (Frith, 2015) Konumsal medya artırılmış gerçeklik ve yaygın teknolojilerle yakından ilişkili olmasının yanı sıra her biri birbirinden farklıdır. Artırılmış gerçeklik, (önceki bölümde artırılmış gerçeklik ve hibrit gerçeklik arasındaki farkta temas edildiği gibi) sosyal boyuta değil, yalnızca teknolojik boyuta odaklanmaktadır. Yaygın teknolojiler ise, gömülü, görünmez teknolojiler

ve onların işleyişlerine odaklanmaktadır. Konumsal medya, bu teknolojiler aracılığıyla oluşan mekânla, cihazla ve diğer insanlarla etkileşimi konu edinmektedir.

Konumsal medya ile kullanıcı, hem fiziksel çevrede hareketliliğine devam etmekte hem de oyun oynayabilmektedir. Konum tabanlı sosyal ağlarla, hareket halindeyken fotoğraf paylaşıp etkileyebilmekte, yorum yazabilmektedir. McGonigal'a göre, KTMO, gündelik nesneleri ve mekânları etkileşimli mecralara dönüştüren ve kullanıcıları etkileşime daha açık hale getiren uygulamalardır. (McGonigal, 2011)

Kullanıcılar, mobil ve konum farkındalığı olan cihazlar ve konum tabanlı sosyal ağ ya da oyunlar aracılığıyla konum bildirimi yapabilmekte ve etraflarındaki fiziksel dünyaya ait somut öğeleri etiketleyebilmektedirler. 1999 yılında Ben Russell'ın *"İnternet gerçek dünyamızın içine sızmaya başladı"* ifadesini doğrulayan etkilerden biri de budur. (de Souza e Silva & Frith, 2010a)

Akıllı telefonların coğrafi mesafeyi önemsizleştirmesi ve aşılabilir hale getirmesi, akademik literatürde olumlu bir özellik olarak addedilirken, kullanıcıları, çevreleyen mekândan koparmasıyla da eleştirilmektedir. Telefonla konuşmak ya da mesajlaşmak, çevreyi görmezden gelerek, fiziksel olarak aynı ortamda olmadığı bir kişiye ilgi ve dikkati vermektir. Dolayısıyla, mobil iletişim kullanıcıları mekân ve konumdan bağımsızlaşmakta, izole edilmektedir. Cep telefonlarının ortaya çıkmasından yaklaşık yirmi yıl sonra çeşitli araştırmacılar, medya sanatçıları, girişimciler vb. mobil cihazların konuşma ve mesajlaşma dışında da kullanılması ve kullanıcı ile şeyleri fiziksel mekâna yerleştirebilecekleri bir teknolojik gelişimin gerekliliğini fark etmişlerdir. Böylece, bu araştırmacı, tasarımcı ve sanatçılar, mobil cihazların mekândan bağımsız özelliğinden hareket edenlerin aksine, konum tabanlı oyunları, mobil not projelerini (annotation) vb. geliştirmişlerdir. Bu tarz projeler, mobil cihazların kullanıcıların çevrelerindeki mekânla ilişkisini nasıl güçlendirdiğini vurgulamaktadır. Fakat yakın zaman öncesinde geliştirilen bu teknolojiler sıradan bir mobil cihaz kullanıcısı için kullanılabilir özellikte olmamaktadır.

Örneğin, 2003 yılındaki konum tabanlı bir proje olan *'The Familiar Stranger'* için kullanıcının cihazına özel bir yazılım yüklemesi gerekmekteydi ya da 2002 yılındaki konum tabanlı bir oyun olan *'Botfighters'* oyuncunun yerini, GPS ile değil, üçgen şeklindeki dalgalara böldüğü alanlar içerisinde göstermekte ve nokta atışı konum bildirimi yapamamaktaydı.(de Souza e Silva & Frith, 2010a, s. 501) Yeni akıllı telefonlarla ise, GPS ve Wi-fi birleşimiyle, konum belirleme işlemi çok net bir şekilde yapılabilir hale gelmiştir. Bununla birlikte akıllı cihazlara yüklenen uygulamalar ile konum belirleme özelliği, navigasyon, yakındaki bir yeri bulma, bir arkadaşın yerini öğrenebilme gibi kullanışlı uygulamalara entegre edilmiştir. Böylece konum tabanlı hizmetler ve sosyal ağlar, mobil iletişimin ayrılmaz ve temel bir unsuru haline gelmiştir.

Konumsal medya ile iletişim ortamları, fonksiyonel olarak mekânla bağlanmaktadır. Bu çerçevede mobil teknolojiler, coğrafya ve kent alanlarının kesişimi araştırma gerektiren bir konu haline gelmiştir. Özellikle, teknoloji kullanımı ile fiziksel-dijital mekânlar arasındaki ilişkide ve mekân temsili ile mekânsal pratiklerde konumsal medyanın aracılığı analiz edilmelidir; bununla birlikte siyasi güç ilişkileri çerçevesinde konumun yeri disiplinlerarası çerçevede tanımlanmalıdır. Bu bağlamda, 2005-2009 yılları arasındaki zaman diliminde konumsal teknolojilere evrilme sürecinin ticari tarihi önem arz etmektedir. Çünkü sözkonusu süreçte konumsal medyaya olan yönelim dönüşmeye başlamıştır. Başlangıçta, konuyla ilgili uzmanlaşma arayışları, anaakım kavrayışla şekillenmiştir ve artan tüketici ilgisiyle odak noktasına oturmuştur. Burada iki faktör harekete geçirici nitelikte olmuştur. Bunlardan birincisi Google'ın coğrafi konumlandırma hizmetleri iken, ikincisi de birkaç yıl sonra ortaya çıkan iPhone gibi ve akıllı telefon olarak adlandırılan cihazların yaygın kullanımıdır. Gordon ve de Souza e Silva'ya göre, haritalama teknolojileri, GIS (geographic information system) yazılımları, *geolocation* endüstrisi, askeri amaçlarla önemli bir konumda yer almasına rağmen, 2005 Şubat'ında Google'ın Google Maps'i başlatmasıyla ve API (application programming interface) uygulamasıyla, GIS teknolojileri sıradan kullanıcının kullanıma sunulmuştur. Bunu takiben iPhone kullanımıyla da, mobil kullanıcılar, yazılımcılar, mobil

teknoloji sektörü vb. için konumsal medya hizmetleri gündelik yaşamın içinde yer almaya başlamıştır. Konumsal medya ile sosyo-mekânsal ve sosyo-teknik etkileşimlerin dönüşümü çok yönlü irdelenmeye açık bir konudur. (Wilken, 2012)

de Souza e Silva ve Sutko, sözkonusu teknolojilerin gündelik yaşamdaki etkilerini mekânsallık, toplumsallık ve gözetim olarak ele almışlardır. Mekâna ilişkin pratikleri dönüştüren ve mekânın hem algısı hem deneyimi etkileyen yönüyle mekân üzerinde etkileri açıktır. Sosyal ilişkileri düzenlemede, planlama ve organizasyon sürecinde kullanıcıya vakit kazandırıcı etkisi bulunmaktadır. Bununla birlikte gözetime ilişkin etkisi de tartışılmıştır. (de Souza e Silva & Sutko, 2013)

20. yüzyılın teknolojileri, görsel ve işitsel kültüre odaklanırken, 21. yüzyılın teknolojilerinin karakteristiği şu üç özelliği taşımaktadır: konumsal, mobil ve sosyal. Google Maps, Facebook Place ve Foursquare başta olmak üzere bu tip uygulamalarla, çevrimiçi ve çevrimdışı arasındaki ikilik bozularak, beraber olmanın yeni bir biçimi oluşmuştur. Bu yenilik, kimlik, kişilik ve mekân arasındaki ilişkiyi dönüştürmüştür. Bir yandan bir arada olmanın yeni yönelimleri meydana gelirken, diğer yandan da kuruluşlar için eşsiz bir gözetim aracı ortaya çıkmaktadır.

Mobil ve yaygın teknoloji cihaz ve servisleriyle döşenmiş olan mekân, konumsal medyanın konusudur. Böylece kent mekânlarında yeni deneyimlerle yeni bir algıya sebep olmaktadır. Yeni medyanın getirdiği yeni mekânsallık, siberkültür çerçevesinde, sanal mekân, sanal topluluklar, sanal kurumlar, web sanatı, e-öğrenme, e-devlet, e-ticaret gibi kavramlarla bedenin elektronik bir dönüşüm geçirmesine sebep olmuştur ve bu *upload* çağı olarak adlandırılmıştır. Konumsal medyayla, dijital unsurların fiziksel mekâna ve gerçek yaşama katılmasıyla *download* çağının ortaya çıktığından bahsedilmektedir.

İnternet *şey*lerin içine sızmakta, konum vurgulanmakta ve enformasyon gerçek dünyayla daha güçlü bağ kurmaktadır. Sibermekânın yarattığı yönelimler

gerçek dünyada yeni bir bölgesellik oluşturmaktadır. Konum tabanlı hizmetler ve teknolojiler, kamusal alandaki deneyimleri yeniden yapılandırmaktadır. Konumsal medya hem enformasyonel hem de fiziksel anlamda hareketlilik kazandırmaktadır. Konum tabanlı hizmetler ve teknolojilerin, enformasyonun bölgeselliğinin, yaygınlığının ve fonksiyonelliğinin bu dönüşümü Foucault'nun *heterotopia* yaklaşımıyla bağdaştırılmaktadır. (Lemos, 2012) Foucault'nun kavramında birden fazla zamansallığın ve mekânsallığın biraradalığı ifade edilmektedir. (Zeffiro, 2012)

İnternetin haritalarla birleşmesiyle akademik araştırmalarda inceleme konusu haline gelen konumsal medya, mekânla ilgili olduğu kadar sosyal ilişkiler alanında da dönüşüme yol açmaktadır. Son yıllarda konuyla ilgili yoğun çalışmaları bulunan isimlerden, Eric Gordon ve Adriana de Souza e Silva, *net locality* adlandırmasıyla mobil teknolojiler ile gündelik yaşamın içinde yeni yönler bulan konumsal farkındalığı, aynı adlı kitaplarında incelemektedirler. İddiaları ise, teknoloji ile mekânın etkileşiminin varlığı yeni olmasa da, mobil arayüzün kullanıcının mekân deneyimlerinde yeni yönelimlere sebep olduğudur. Konumsal farkındalığın yeni teknolojilerle kazandığı temel yönelim, işbirliği ve katılımın bir aracı olarak, mekânsal enformasyonun sosyalleşmesidir. *"Enformasyon, coğrafi alanda konumlanmasıyla (yani geolocated bir nitelik kazanmasıyla), sosyal etkileşimin bağlamı ve içeriği haline gelmektedir"*. Lefebvre'e göre mekân sosyal ilişkilerin içinde kurulduğudur ve sosyal ilişkiler tarafından kurulmaktadır. Yazarlar, konuyu demokratikleşme çerçevesinde incelemekte ve haritalama ve içerik paylaşımının bu kolektif sürecinin bir formu olup olmadığını tartışmaktadırlar. Konumsal medya, çevrimiçi platformdaki toplulukları fiziksel mekâna taşımaktadır.(Özkul, 2013)

Google'ın Street View kameralarından Foursquare'e kadar birçok konum tabanlı hizmet ve sosyal ağ, kişisel veri güvenliği ve mahremiyet bakımından tartışmalara neden olmuştur. Çünkü konum tabanlı hizmetler yalnızca ticari anlamda teknolojinin en büyüyen sektörü olmakla kalmamakta, aynı zamanda kullanıcının gündelik yaşamının merkezinde kendine yer

edinmektedir. (Wilken, 2012)

Lemos'un önerdiği konumsal medya tipolojisine göre beş kategori bulunmaktadır. Bu kategorilerin her birinde, konum tabanlı teknolojilerin mekânın yeniden anlamlandırmasına yönelik özellikleri bulunmaktadır. Enformasyonun bu konumsallığı mekân, hareketlilik ve topluluk arasında yeni yönelimler yaratmaktadır. Lemos'un tipolojisindeki kategoriler şöyledir: (Lemos, 2012)

- Elektronik Kent Notları (Annotations) :

Kent mekânlarına mobil cihazlarla bırakılan mesajlar, notlardır. Analog medya olan poster ve grafitti gibi fiziksel pratiklerin, dijital ve konumsal medya ile kazandığı biçim, *görünmeyen* niteliğidir. Artırılmış gerçeklik uygulamalarıyla, kent duvarlarına elektronik bir yazı yazılabilir ve çıplak gözle görülmemesine karşın, başka bir mobil cihaz kullanıcısı aynı uygulamayla görebilmektedir. Bu fiziksel dünyaya elektronik bir katman eklemektir ve fiziksel mekânı genişletmektir. Bu özelliğiyle yalnızca fiziksel mekânın niteliğini ve algılanışı değiştirmekle kalmaz, aynı zamanda yeni bir kültürel nitelik oluşturmaktadır. (Örnekleri: Yellow Arrow, Sonic City, MurMur, Node Explore)

- Haritalama ve Coğrafi Konumlandırma:

Kent alanındaki haritalama ve iz sürme hareketleridir. Fotoğraf, metin, video, ses gibi enformasyonu haritalarla ilişkilendirmektedir. (geo-tags, Flickr)

- Mobil ve Konum Tabanlı Sosyal Ağlar:

Konum tabanlı sosyal ağlar aracılığıyla başkalarının konumunu bilmek, sosyalleşmeyi ve yön bulmayı etkilemektedir. Bunu araştıran çalışmalarda kentteki hareketlilik ve konum farkındalığı arasındaki

korelasyon ölçülmektedir. Konum tabanlı sosyal ağlar, sosyal ağları fiziksel mekân ile eşleştirir. Anlık mesajlaşma imkânı sunan bu sosyal ağlar, çevrimiçi olanları değil fiziksel olarak yakındakileri göstermektedir. Genel hatlarıyla konum tabanlı sosyal ağların özellikleri şunlardır: (1) konumsal farkındalık özelliğiyle otomatik olarak kullanıcının konumu göstermektedir; (2) gerçek zamanlı tüm kullanıcıları kentin haritası üzerinde göstermektedir. (de Souza e Silva & Sutko, 2011) (Örnekleri: Foursquare, Swarm, Loopt, Brightkite, Whrrl, Centrl, CitySense)

- Konum Tabanlı Mobil Oyunlar:

Kentin fiziksel mekânının üzerine oyunun dijital arayüzünün ve anlatısının bir katman olarak eklendiği ve kentte hareket halinde oynanan oyunlardır. (Ingress, Botfighters, Geocaching, Uncle Roy All Around You, Can You See Me Now, Pac-Manhattan, mScape)

Yukarıdakilerden herhangi bir konumsal medya uygulamasının, tasarlanmış olan arayüzü, niteliği bakımından, kullanıcının etkileşimini etkilemektedir. Arayüzün insan-bilgisayar etkileşimindeki önemi önceki bölümlerde vurgulanmıştır. Konum tabanlı medya sözkonusu olduğunda arayüzün niteliği hem insan-bilgisayar etkileşimi hem de insan-mekân etkileşimi için önem kazanmaktadır. O yüzden medyanın içerik şekillerine değindikten sonra arayüz şekillerine de kısaca değinilecek olursa da temel bir gruplama aşağıda verilmiştir: (de Souza e Silva & Sutko, 2011)

- Görsel ve Aural:

Konumun görselleştirilmesi ile bir anlatı içerisinde sunulması arasında fark bulunmaktadır. Arayüze ve anlatının bir araya gelmesi arayüzün kullanıcıyı içine çekme oranını artırmaktadır. Bu iki arayüz arasındaki fark Google Maps ile KTMO arasındaki fark gibidir.

- *Eponymous* ve *Anonymous*:

  Anonim arayüzler kullanıcıları konumlarına göre gruplamakta, kullanıcı kimliklerini göstermemektedir. Kentte hangi mekânların ya da bölgelerin kalabalık ya da tenha olduğunu görmenin mümkün olduğu fakat hangi kullanıcının nerede olduğunu görmenin mümkün olmadığı arayüzlerdir. "Eponymous" (Brightkite, Loopt, Wrhll) arayüzler ise, kullanıcı profillerinin görünür olduğu, konumsal olarak kesiştiği diğer kullanıcılar tarafından bilinebilirlik sağlayan Foursquare gibi arayüzlerdir.

Mobil cihazlarla internetin zaman ve mekânı dönüşmüş, mobil internet gündelik yaşamla iç içe geçmiştir. Konum verisi dijital enformasyonun giderek daha da önemli bir kısmını oluşturmaktadır. Konumsal veri ile insanların fiziksel mekândaki navigasyonu ve diğer insanlarla etkileşimi değişmektedir. Sibermekân gündelik yaşamdan farklı görülen bir metaforken, konumsal medya gündelik yaşamla iç içedir. Dolayısıyla konumsal medya *"çevrimiçi verinin çevrimdışı deneyimleri nasıl şekillendirdiğini göstermektedir."*(Frith, 2015)

de Souza e Silva ve Sutko'nun konu çerçevesinde incelediği üç sosyolojik kuramdan biri olan Goffman'ın benliğin sunumu, mobil cihaz kullanıcıları için kullandıkları cihaz, kimliklerinin bir parçası olarak ele alınması yerine benliğin sunumu konumsal medya ile *mekânın sunumu* şeklinde incelenmiştir. Simmel'in kuramı ise kamusal alanda güven, özgürlük ve anonimlik öğeleri üzerinden ele alınmıştır. Örneğin, cep telefonu kullanıcıları mekânı bağımlı kalmadıkları için daha özgür hissederler. Bununla birlikte mobil cihazların kullanıcıyı mekândan soyutladıkları görüşü yerine araya teknolojik bir filtre (blase yaklaşımı) olarak girdikleri ifade etmişlerdir. Simmel'in dakiklik ve zamanın koordinasyonu yaklaşımından hareketle konum tabanlı teknolojilerin mekânı koordine etmede saatin yerini aldığı öne sürülebilir. Diğer kuram olan ve Simmel'in kuramında temel bulan sokak sosyalleşmesi (street sociability) sosyal etkileşimlerin oyunsal (playful) doğasını ve sokaktaki rastlantısal unsurları vurgulamaktadır. Bu üç kuram, konum tabanlı sosyal ağların sosyalleşmeyi

artırıp artırmadığını incelemek için yön verici nitelik taşımaktadır. (de Souza e Silva & Sutko, 2011)

Yaygın teknolojiler, enformasyon ile mekânı dijital medya aracılığıyla birbirine bağlamıştır. Bu bağ, kenti dönüştürmektedir. Dijital enformasyon, kenti değiştirici bir etkiye sahiptir. Çevre, akıllı (smart) hale gelmektedir. Çünkü gömülen çipler, algılayan, toplayan, kaydeden, ileten yapılardır. Rheingold'a göre burada sanal ile materyal dünya arasında bir işbirliği oluşmaktadır. Bu işbirliğini *actual* olarak adlandırmaktadır. (Farman, 2012)1998 yılında üretilen 4.8 milyar mikro işlemcinin yalnızca %2,5'u kişisel bilgisayarlar içindi. Geriye kalan mikro işlemcilerin hepsi her yere dağınık haldedir. (Galloway, 2008) Böylece, dijital katmanın akışkanlığı ile fiziksel alanın kalıcılığı ve devamlılığı birleşmektedir. (McCullough, 2004) Bu yeni kentin doğası üç katmanlıdır: coğrafi; sosyal ve dijital. (Charitos, Mitrakou, & Rizopoulos, 2008)

Galloway, yaygın teknolojiler ve konumsal medya ile şekillenen kenti *networked city* olarak adlandırırken, *"göstergebilimsel unsurlarla materyalin, sanal ile aktüelin kombinasyonu"* olarak tanımlamaktadır. Mimarinin daima teknolojiden etkilenmesinden sebep, yeni teknolojilerin *networked city* ya da *cybercities* yaklaşımlarını doğurması şaşırtıcı değildir. Dijital enformasyon, kent deneyiminde fiziksel çevre kadar şekillendirici olmaktadır. Mitchell, "In City Of Bits" adlı kitabında, bilgisayar ağlarının sokaklar kadar kent yaşamının temeli haline geldiğini tartışmaktadır. Mitchell'e göre, bu kent yapısında sosyal yaşam, *telepresence* (sanal varlığın başka bir fiziksel konumda iletişim teknolojileri sayesinde var olması) nitelik kazanmaktadır. (Galloway, 2008)

Castells ise bu kent mekânının dönüşümü konusunu Akışların Uzamı (Space of Flows) üzerinden ele almaktadır. Dönüşen kent için diğer bir adlandırma *sentient cities*dir. Yazarlara göre *"yazılımlar, tuğla ve harç gibi kentin yapı taşları haline gelecektir."* Dönüşen yeni kent zeka ile sarmalanmaktadır ve yaygın teknolojiler akışkan yapısıyla her yere nüfuz etmektedirler. Novak'a göre bu kent post-fizikseldir. Kentlerimiz arayüzlerle ayırt edilemez hale gelecektir. (Galloway, 2008)

2.4 KENTİN OYUNSAL MEKÂNA DÖNÜŞÜMÜ: KONUM TABANLI MOBİL OYUNLAR

Konum tabanlı mobil oyunlar (KTMO), fiziksel mekân ile dijital enformasyonun birleştiği hibrit mekân uygulamaları olmanın yanı sıra, oyuncularını fiziksel mekânda buluşturmasıyla, yüzyüze etkileşim olanağı sunmasıyla ve oyun anlatısının arayüz olarak oyuncu ile kent arasına girmesiyle mekân algısı üzerinde etkileyici olmaktadır. KTMO, oyun tanımına yeniden bakmayı gerektirecek yenilikler barındırmaktadır. Bunun için bu başlık çerçevesinde öncelikle oyun tanımına ana hatlarıyla değinilecek, sonrasında KTMO tanımlanacaktır.

2.4.1 Oyun ve Oyunun Temel Unsurları

"İnsan yalnızca oyun oynadığı yerde tamamen insandır..." Schiller

Oyunun mekânı, zamanı/süresi, kuralları, sosyal etkileşimi, bedenle ilişkisi, sihirli çember içerisindeyken oyuna kapılma hissi, gündelik yaşam ve boş vakit ile ilişkili konumlandırılışı ve bulunduğu konumda taşıdığı sihir gibi unsurlar oyunu oluşturan unsurlardır. Oyunun kendine has unsurlarının yanı sıra bilişim teknolojileriyle oyunun edindiği yeni yönelimler de tanımsal ya da işlevsel değişiklikler yaratmaktadır. Keyif vericiliği de, kültürel rolü de, araçsallaşması da bu unsurlar ile teknolojinin arasındaki etkileşimle doğrudan ilişkilidir. Bu sebeple bu bölümde oyun tanımlanacak, gündelik yaşam ve boşa vakit içerisindeki konumuna değinilecek, oyunsal mekân ve zaman irdelenecek ve oyuna kapılma hissi üzerine tartışılacaktır.

2.4.1.1 Oyunun Tanımlanması

En temel tanımıyla oyun belli bir yer ve zamanda, kuralları olan, gönüllü katılımla gerçekleşen (ciddi-olmayan), bir yandan da ciddi olana hazırlık niteliği taşıyan bir faaliyettir. Fink'e göre amaç değil amaca giden yolda alınan keyifle ilişkilidir. (Fink, 2015, s.311)

Türkçe'de her ikisi de oyun olarak ifade edilen *game* ve *play* Sales ve Zimmerman'a göre birbirini içermektedir: (Sallen & Zimmerman, 2003, s. 71)

- *Game*, *play*'in alt kategorisidir. Çünkü *play* kategorisi birden çok oyunsal eylemi içermektedir ve oyunsallık içeren tüm eylemleri ifade etmektedir, *game* bunların arasındadır.

- *Play*, *game*'in alt kategorisidir. Çünkü *game* karmaşık bir yapıya sahiptir ve kurallar, oyunsallık ve kültür onun bileşenleridir.

David Parlett**,** oyunları formal ve informal olarak ikiye ayırmıştır. Informal oyunlar, bir çocuğun çevresindeki objelerle oynaması gibi dolaysız iken, formal oyunlar anlamı ve sonu olan oyunlardır. Sonu, kuralları ve bu kurallara göre bir kazananı olduğu anlamına gelmektedir. Parlett, informal oyunu *play*, formal oyunu *game* olarak adlandırmıştır. Buradan hareketle play, game in daha az formal hali diyebiliriz. (Sallen & Zimmerman, 2003, s. 72)

Clark C. Abt, game, bir ya da daha fazla bağımsız karar vericinin, kurallar izin verdiğince amaçlarına ulaşma çabasıdır. Bu tanım oyuncuyu vurgulayan bir oyun yaklaşımıdır. Abt'a göre oyunun dört anahtar öğesi şöyledir: (Sallen & Zimmerman, 2003, s. 72)

- Oyun bir eylem, süreç, etkinliktir.

- Oyun aktif olarak karar verecek oyuncular gerektirir

- Oyunun amaçları olmalıdır

- Oyunun yapısını oluşturan ve etkinlik alanını sınırlayan kuralları olmalıdır.

Parlett ile Abt'ın tanımlarını karşılaştırılacak olursa, her ikisi de oyunun bir amacı olduğunu belirtmiştir. Parlett kuralları anlam çerçevesinde, Abt bağlamın sınırlanabilmesi için gereklilik yönünde tanımlasa da her ikisi de kuralları vurgulamıştır. Salen ve Zimmerman, Abt'ın etkinlik adı altında verdiği oyuncuların karar verme süreçlerinin, anlam dahilinde de değerlendirilebilecek bir unsur olduğunu, zira oyuncuların verdikleri kararın oyunun anlamlı bir çıktısı olduğunu belirtmişlerdir.

Johann Huizinga, 1938'de Homo Ludens adlı çalışmasıyla, kendinden önceki oyun araştırmacılarına göre çığır açmıştır. Metin And, Oyun ve Bügü adlı kitabında söze Huizinga'nın etkisini vurgulayarak başlamıştır: (And, 2003, s. 27)

> *"Nasıl Darwin, insan-hayvan ayrımı, Freud ise usçul-usdışı ayrımı gibi ikilikleri bozmuşlarsa, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Hollandalı tarihçi Johan Huiinga da Homo Ludens adlı incelemesiyleönemli bir ikiliğin dengesini bozmuş, insan kültürüne yeni bir boyut getirmiştir. Homo Faber (yapımcı insan), Homo Sapiens (düşünür insan) ikilisinin karşısına üçüncü bir insan, Homo Ludens'i (oyuncu insan) çıkarmıştır."*

Huizinga'nın oyun tanımında, oyun (play); (Sallen & Zimmerman, 2003, s. 73)

- Gündelik yaşamın dışında;

- Ciddi olmayan;

- Tamamiyle oyuncunun kendini kaptırdığı;

- Maddi kazanç ve kar ile ilişkili olmayan;

- Kendine ait zaman ve mekân sınırları olan;
- Kuralları olan;
- Kendini dış dünyadan ayıran sosyal gruplar yaratan;

bir eylemdir.

Huizinga tanımında oyunun somutlaştırılamayan özelliklerine dikkat çekmiştir. Oyuncuyu tamamen içine alan ama ciddi olmayan yönü, *oyunda olma (being play)* hissini oldukça güzel tanımlamıştır.

Roger Caillois, 1960'larda Huizinga'nın çalışmasını "Man, Play and Game" adlı çalışmasında genişleten Fransız bir sosyologtur. Caillois oyunu aşağıdaki öğeler üzerinden tanımlamıştır: (Sallen & Zimmerman, 2003, s. 74)

- Oyun serbest bir eylemdir. Eğer zorunlu olsaydı çekici ve eğlenceli olmazdı;
- Belirli bir mekân ve zaman sınırı vardır;
- Oyunun sonucu önceden bilinmez, belirsizlik taşır;
- Oyun maddi bir kazanç ya da ürün vermez;
- Gündelik hayatın kurallarını askıya alarak kendi kurallarını oluşturur;
- Oyuncuda, gerçek hayata eşlik eden ikincil bir gerçeklik olduğu ya da serbest bir gerçekdışılık olduğu hissi yaratır.

Oyun ludus ve paidia olarak iki tipe ayrılmaktadır. Ludus kurallı, paidia ise serbest oyun anlamına gelmektedir. İngilizce'de de game kurallı, play serbest oyunu ifade etmektedir. Callois play'i daha detaylı kategorilendirmiştir.

- Mimicry: Temsil, taklit
- Alea: Şans oyunları
- Agon: Müsabaka
- Ilinx: Bedensel performans gerektiren oyunlar

Bernard Suits, “Grasshopper: Games, Life and Utopia” adlı ağustos böceği ile karıncanın hikayesini oyun çerçevesinde bir nevi yeniden anlattığı kitabın yazarı filozoftur. Suits'in aşağıdaki öğelerden oluşan tanımı oyun iyi değil de daha çok oynama eylemi için yapılmıştır:(Sallen & Zimmerman, 2003, s. 76)

- Oyun oynamak bir eylem, etkinliktir;
- Serbest bir tercihtir, oyuncu gereksiz engelleri aşmak için mücadele etmeye gönüllü olarak karar vermektedir;
- Oyunun bir amacı vardır;
- Oyunun kuralları vardır;
- Oyunun kuralları oyuncunun davranışını sınırlamaktadır, bu da onu daha az verimli yapmaktadır;
- Oyun kuralların kabul edildiği anlamına gelmektedir.

Suits'in tanımında diğerlerinden farklı olan kuralları verimlilikle ilişkilendirmesidir. Bununla birlikte gerekli engelleri oyuncunun aşma haline değinilmiştir.

Chris Crawford, oyunda anlatı ve etkileşim üerine çalışan bilgisayar oyun tasarımcısı bir yazardır. “The Art of Game Design” adlı kitabında, oyun için doğrudan kısa bir tanım sunmamıştır. Ama oyunun dört önemli özelliğinden

bahsetmiştir.(Sallen & Zimmerman, 2003, s. 77)

- Oyun gerçekliğin alt kümesi gibidir. Kuralları olan, tüm parçaları birbiriyle etkileşim içinde çalışan kapalı bir sistemdir.

- Etkileişim oyunun çok önemli bir faktörüdür. Oyun etkileşiminde bir sebep sonuç ilişkisi bulunmaktadır.

- Tüm oyunlarda yer alan üçüncü temel özellik ise çatışma, çekişmedir. Bir kazananın olması için yaşanan çekişme, oyundaki etkileşim düzeyini artırmaktadır. Bu aşama oyunun bir amacı olmasıyla ilişkilidir.

- Çatışma tehlike doğurur, tehlike zarar görme riski doğurur, zarar görmek de istenmeyen bir şeydir. Oyunun kurallarının varlığı ve gerçekte zarar görmeyecek olunmasına rağmen bu tehlike hissini yaşamak gerçeği deneyimlemek gibidir.

Crawford'un “representation”daki oyunun gerçeklikle kurduğu ilişki Caillois'in “make-believe” olarak adlandırdığı özellliğe benzemektedir. Üstelik yakından bir sistem ilişkisi kurmaktadır.

Greg Costikyan, hem oyun tasarımcısı hem de oyunlar üzerine birçok makalesi bulunan bir yazardır. “I Have No Words and I Must Design” adlı makalesinde oyunu şöyle tanımlamıştır: “Oyun, oyuncu olarak adlandırılan katılımcıları olan, bu katılımcıların amaca ulaşma yolunda kaynakları yönetmek için kararlar aldıkları bir sanat biçimidir.” Bı tanımdaki anahtar kavramlar aşağıdak gibidir: (Sallen & Zimmerman, 2003, s. 78)

- Oyunlar kültürün bir biçimi olarak tanımlanmaktadır;

- Oyunlar seçimler yapan aktif katılımcılara ihtiyaç duymaktadır;

- Oyuncu kararları kaynak kullanımıyla ilişkilidir;
- Oyuncuların karar vermede motivasyonları vardır;
- Oyunun amacı bulunmaktadır.

Costikyan da Crawford gibi dijital oyun tasarımcısıdır ve karar verme, etkileşim gibi öğelerde benzer vurguları yapmışlardır. Costikyan'ın farklı yanı oyunu sanatla bağdaştırmasıdır.

Elliot Avedon ve Brian Sutton-Smith, oyun araştırmalarında yirminci yüzyılın önemli akademisyenlerindendir. *"Oyunlar, bir kazanan olması için tanımlanan kuralları olan, katılımcıların mücadele ettiği gönüllü bir deneyimdir."* Onların oyun için anahtar kavramları şöyledir: (Sallen & Zimmerman, 2003, s. 78)

- Oyunlar bazı fiziksel ve entelektüel eylem biçimlerini içerirler;
- Gönüllü, serbest bir eylemdir;
- Oyuncular arası mücadele barındırır;
- Kuralları vardır;
- Eşitsiz bir sonu vardır. Çünkü kazanan ve kaybeden vardır.

Kitaplarında tüm bu araştırmacıların tanımlarına yer veren Salen ve Zimmerman, konuya ilişkin güzel bir derleme yapmakla kalmayıp kendi tanımlarını da geliştirmişlerdir. *"Oyun, oyuncuların yapay bir mücadele için bir araya geldiği, tanımlanmış kuralları olan, sayısal sonuçlarla tamamlanan bir sistemdir."* (Sallen & Zimmerman, 2003, s. 78)

Sistem, Salen ve Zimmerman'ın oyun yaklaşımının temelini oluşturmaktadır;

- Oyuncular, aktif olarak oyunu oynayacak katılımcılardır. Oyun oynamayı deneyimleyebilmek için oyunun sistemiyle etkileşimde bulunmaktadırlar;

- Oyunlar gerçek hayattan zaman ve mekân sınırlarıyla ayrılmaktadırlar;

- Tüm oyunlar bir güç çatışması içermektedir. Buradaki mücadele, çok oyunculu bir mücadele şeklinde olabileceği gibi tek bir oyuncunun oyun sistemiyle mücadelesi şeklinde olabilir;

- Kurallar, oyunun çok önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Oyunu yapılandıran şey kurallardır;

- Oyunların sayılabilir amaç ve sonuçları vardır. Bir oyunun sonunda, Sayısal bir sonuç alarak kazanan ya da kaybeden olmaktadır. Sayısal sonuçları olması oyunu "play" eyleminden ayrıran bir özelliktir.

Gordon Calleja, dijital oyunların öğelerini şöyle ifade etmiştir: (Calleja, 2011, s.10-15)

- Oyuncu: Yalnızca oyunu oynayan olmanın ötesinde, sosyal ve kültürel öğelerle de ilişkilidir;

- Semboller: Hem kuralları hem simülatif çevresel öğeleri kapsamaktadır;

- Oyunun ve çevrenin yapısal özellikleri;

- Fiziksel Ortam: Oyunun oynandığı fiziksel mekân ve aracı ifade etmektedir. PS3 ya da kişisel bilgisayar olması arayüz farklılıkları sunacaktır.

Salen ve Zimmerman oyun üzerine şöyle bir gruplama yapmışlardır: (de Souza e Silva & Hjorth, 2009)

- Oyun oynamak (game play): Bir oyun içerisinde olmak;

- Oyunsal eylem (ludic activities): Oyun kadar kuralları net değil, topla oynamak gibi, hayali çocuk oyunları gibi;

- Oyunsallık (being playful): Çok daha geniş bir oyunsallıktır.

Salen ve Zimmerman oyunun yapısal parçalarını, kurallar, oyun (play) ve kültür olarak tanımlamaktadırlar. Kurallar oyun sisteminin yapısal parçalarıdır, oynama aşaması oyuncunun oyun ve diğer oyuncularla etkileşimini içeren deneyimsel aşamadır, kültür ise oyunun içerisinde yer aldığı kültürle ilişkisini içeren kavramsal kısmıdır.

2.4.1.2 Oyunun Kültürel İşlevi

Kültür en genel tanımıyla, bir toplum ya da topluluğun paylaştığı değerler bütünüdür. Edward Tylor'a göre kültür, *"sosyal olarak şekillenen insan düşünce ve davranışları"*dır. Kültür: (Sallen & Zimmerman, 2003, s. 507)

- Tarihseldir, toplumsal miras, gelenektir;

- Davranışsaldır, öğrenilmiş insan davranışıdır;

- Normatiftir, yaşamak için gerekli kuralları kapsar;

- Fonksiyoneldir, insanların sorunları çözüp bir arada yaşayabilmeleri ve çevreye uyum sağlayabilmelerinin bir yoludur;

- Zihinseldir, karmaşık düşünceler, öğrenilmiş alışkanlıklardır;
- Yapısaldır, düşünce, sembol ve davranışların etkileşimini içerir;
- Semboliktir, toplum tarafından paylaşılan sembollere dayanır.

Oyun toplumsal bir miras olması, kurallı yapısı ve insanların sorunlarını çözüp birarada yaşayabilmelerinin provası niteliğiyle, oyunun da kendi sembollerine sahip olması ve oyuncunun zihinsel dünyasına hitap etmesiyle kültürün öğelerini taşımaktadır.

Huizinga'nın oyun araştırmalarındaki önemi, oyunun doğasını ve kültürel işlevini incelemiş olmasıdır. Huizinga'ya göre oyunun zevkli yanı mantıksal yorumları reddetmektedir. Hayatın her alanına sirayet etmiş, gönüllü bir eylem ve kültürel bir işlevdir. (Demirbaş, 2014) Huizinga'nın kitabında oyun kültür ilişkisini son derece net vurgulayan cümle şöyledir:

> *"Oyun kültürden daha eskidir. Nitekim kültür kavramını ne kadar daraltsak da, bu kavram her halükarda bir insan toplumunun varlığını kabul etmelidir; ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanları beklememişlerdir.*" (Huizinga, 2013, s. 16)

Oyunu kültürel çerçevesinde düşünmek, sihirli çemberin sınırlarının ötesine bakmayı, dışarıda gerçek kurallarla etkileşimini gözönünde bulundurmayı gerektirmektedir. Kültürün çokça tanımını yapmak mümkündür ama oyun araştırmaları için kültürün en yalın tanımı sihirli çemberin dışında ne olduğudur. Konuyu kültürel perspektiften ele aldığımızda oyunun içsel sınırlarında kalacak bir değerlendirme yapmak yetersizdir. Salen ve Zimmerman, oyunun genel şemasını çizerken, ilk adımı oyunun yapısal öğesi olan kurallar olarak tanımlamaktadır. Kurallı inşa edilmiş haliyle ve sihirli çemberin çizdiği zaman mekân sınırlarıyla oyun kapalı bir sistemdir. İkinci öğe içinde eylemselliği ve sosyalliği barındıran *play* öğesidir ki bu sistemi yarı açık hale getirmektedir. Son öğe olan kültür, sihirli çemberin dışından içine getirdiğimiz ilişki ve toplumsal rollerin etkisinde olduğu için tamamen açık bir sistemdir. Dolayısıyla oyunlar kültürü yansıtabilecek zenginliği barındırmaktadır, kültür

üzerinde dönüştürücü kuvvete de sahiptir. Salen ve Zimmerman oyunu kültürün temsili olarak görmektedirler. Oyun üzerine yorumlayıcı bir okuma yapılacak olduğunda antropoloji ve kültürel çalışmalardaki analizlere benzer bir inceleme süreci gerçekleşmektedir. (Sallen & Zimmerman, 2003, s. 513)

Oyun kültür düzeyinde açık bir sistemdir. Bununla birlikte, çevresiyle anlam alışverişi yapmaktadır. Özellikle, açık kaynak kodlu oyunlarda, oyuncu oyunun bir parçasını oluşturmakta ve kültürel düzeyde daha deneyimsel olmaktadır. Bu deneyimler sihirli çemberin geçirgenliğini artırmaktadır. (Sallen & Zimmerman, 2003, s. 536) Goffman, oyunun oyuncuyu metaforik bir zarla çevirdiğini, bu zarın oyunun dışındaki eylem ve etkinlikleri seçip, filtreleyip, dönüştürerek geçirdiğini ifade etmiştir. (Montola, Stenros, & Waern, 2009, s. 9) Bu oyunun kültürel düzeyine yakın bir ifadedir.

2.4.1.3 Oyunun Boş Vakit- Gündelik Yaşam İlişkisinde Yeri

"Oyunsallık sıradanlığın içinde uykudadır."
Montola

Boş zaman ile gündelik yaşam arasındaki ilişki diyalektik bir ilişkidir. Çünkü ikisi arasında hem bir birlik hem de bir çelişki vardır. Boş zaman ile çalışma zamanı arasındaki ilişki, iş günleri ile haftasonlarının ayrımı kadar basit değildir. Feodal düzende çalışan insan ile gelişebilen insan birbirinden farklıydı. Lefebvre'in gelişebilen insan dediği burjuva, iş bölümü ve toplumsal pratiğin dışında yer almaktaydı. Dolayısıyla kol emeği ile kafa emeği birbirinden ayrışmış vaziyetteydi. Kol emeğiyle çalışan ise, tarım toplumunda çalışma zamanı ile gündelik yaşamını birbirinden kesinlikle ayıramazdı.

Lefebvre, gündelik hayat nerededir, çalışmada mı boş zamanda mı, insanların çevresiyle teması hangi zaman diliminde gerçekleşir gibi sorulara yanıt aramıştur. Bunun için öncelikle boş zamanın evreleri sunulmuştur:

(Lefebvre, 2012)

- Pazar günü aileyle yapılan yürüyüş gibi boş zaman aktiviteler;

- Sinema ekranı karşısında oturmak gibi yabancılaştırıcı etkisi de olan daha pasif boş zaman aktiviteleri;

- Mesleki uzmanlaşma dışındaki tekniklere bağlı olan, fotoğraf çekmek gibi kültürel boş zaman aktiviteleri.

Dolayısıyla, boş zaman, kimileri için boşluk içinde bir kaçışı, kimileri içinse teknik deneyim gibi hissedilir bir yaşamı içermektedir. Sanayi devriminin getirdiği koşullarla birlikte, tarım toplumundan farklı olarak parçalı çalışma düzenine geçen emekçiler için genel bir boş vakit ihtiyacı doğmuştur.

Modernleşmeyle birlikte de iletişim araçlarındaki gelişmelerle radyo, televizyon gibi kitle iletişim araçları, *boş vakit makineleri* olarak tanımlanmıştır. Modern çağda, kitlelerin boş zaman ihtiyaçlarıyla ilgili en çarpıcı gereklilik *kesin kopuş*tur. Çünkü boş zaman, gündelik hayattan kopmalıdır. Gündelik hayattan koptuğu ölçüde keyif vericiliği ve eğlence niteliği artmaktadır.

Friedman, boş zamanı özgürlük, çalışma zamanını ise zorunlulukla özdeşleştirmiştir. Tekniklerin bütünü yaşam koşullarını her an değiştirmektedir. Friedman'a göre*: "Yaşamın her anına teknik giderek daha fazla nüfuz etmiştir."* Teknik, insanın çevresinde her geçen gün daha fazla yoğunlaşmaktadır. İnsanın makineyle ilişkisi gündelik hayatın bütününe yayılmaktadır. Böylece bir yandan çalışma rasyonel örgütlenirken, bir yandan da boş zaman örgütlenmektedir. Çalışmada olduğu gibi boş zamanda da yabancılaşma riski vardır. Boş zaman gündelik olanın içinde gündelik olmayan olarak ortaya çıkmaktadır.

Boş zaman ve gündelik yaşam arasındaki diyalektik ilişkinin, oyun ile ilişkiselliğine gelinecek olursa, oyunun bir boş vakit aktivitesi olup olmadığı konusu dikkat çekmektedir. Huizinga, bunu *"Oyun bir görev değildir, boş zaman içerisinde gerçekleştirilmektedir"* cümlesiyle ifade etmiştir. (Huizinga, 2013)

Lefebvre'e göre insanların boş zamanlarına ayrılmış faaliyetler düş, hayalgücü, sanat, oyun, ahlak vb.dir. Bu faaliyetlerin keyfi yönünün karşısında gündelik yaşam 'olumsuz' olarak algılanmaktadır. (Lefebvre, 2012, s. 91)Huizinga'ya göre, *"oyunun mevcudiyetiyle her yerde, gündelik hayattan farklılaşan belirlenmemiş bir eylem niteliği olarak karşılaşırız."*(Huizinga, 2013, s. 20) Oyun her şeyden önce gönüllü bir eylemdir. Oyun oynamaktan zevk alınır ve bu da özgürlükle bağdaştırılabilir. Huizinga, *"Oyun gündelik ya da asıl hayat değildir, oyun gündelik hayattan kaçarak kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanı."* tanımlamasını yapmıştır. (Huizinga, 2013, s. 25)

Fink, oyun-gündelik yaşam ayrımına genel yaklaşımı ifade ederken, aslında oyunun yaşamın vazgeçilmez ve vazgeçilmezliğinden sebep oldukça ciddi yanını aynı ifadeye sığdırmıştır. Oyunun ciddiyetle ilişkisi üzerine yaklaşımları kitabında şöyle ifade etmiştir:

> *"Bilindiği gibi oyun, bir dinlenme, kafa dağıtma, keyifli bir vakit geçirme olarak, ciddi ve sorumluluk taşıyan yaşama etkinliği karşısına çıkarılıyor. Deniliyor ki, insan hayatı anlama mücadelesi verirken,erdem ve çalışkanlık, itibar, şeref ve namus, iktidar ve refah ve benzeri şeyler için çabalayıp dururken gerçekleşiyor. Oyun ise ara sıra verilen mola ya da ara niteliğindedir ve yaşamın esas, ciddi icrasıyla olan ilişkisi de bir bakıma tıpkı uykunun uyanma ile olan ilişkisi gibidir. İnsan ara sıra angaryanın boyunduruğundan kurtulmalı, kendisini biteviye çabaların baskısından bir kez salıvermeli, işlerin yükünü üzerinden atmalı, bölünmüş zamanın darlığından kendisini çekip zaman konusunda biraz daha başına buyruk hareket edebilmeli, hatta bu bolluğu da oyalanarak bertaraf edebilmeli. Hayatımızı idare ederken, gerginlik ile rahatlama arasında, iş ile kafa dağıtma arasında gider gelir ve buruk haftalar ile şen bayramlar arasındaki o ünlü reçeteyi uygular dururuz. Böylece oyun, insan hayatının ritmik akışı içinde meşru bir yer ediniyor. Oyun bir tamamlamadır, bütünleyici bir fenomendir."* (Fink, 2015, s.14)

Sözkonusu yaklaşımlara itirazını oyunun kenar değil esas bir fenomen olduğunu vurgulayarak ifade etmiştir:

> *"Oyun, insan hayatının yöresindeki bir kenar fenomen, yalnızca ara sıra ortaya çıkan tesadüfi bir fenomen değildir. Oyun, esasen insan varoluşunun ontolojik yapısının bir parçasıdır; hayati öneme sahip temel bir fenomendir. Yaşamın diğer görüngülerinden türetilemeyen*

özel ve bağımsuz bir fenomendir." (Fink, 2015, s.14)

2.4.1.4 Sihirli Çember: Mekânsal ve Zamansal Sınırlar

Her oyun zamansal ve mekânsal sınırlarla çerçevelenmiştir. Sihirli çember, oyunu gündelik yaşamdan mekân ve zaman olarak ayıran, oyuncuyu içine aldığı varsayılan oyun zeminidir çoğu zaman bir imgedir. Oyunun vuku bulduğu yerdir ve oyuncu sihirli çemberin içine girince oyun başlar. Oyuna sistem yaklaşımıyla bakıldığında da sihirli çember kapalı bir sistem olan oyunu dış dünyadan ayıran sınırlardır. Crawford'un tanımında bahsedildiği gibi gerçek hayattan ayırmasıyla tüm risk ve mücadele unsurlarına rağmen güven hissi yaratan sınırlardır. Oyuna girmek ve oyundan çıkmak sihirli çember aracılığıyla oldukça belirgindir. Bu net sınırlar KTMO ile ileriki bölümlerde yeniden tartışmaya açılacaktır.

Salen ve Zimmerman, oyun oynamanın sınırlarını anlayabilmek için önce oyunsal bir eylemin içerisinde bulunmanın sınırlarının bulanıklığından bahsederek başlamışlardır. Bir çocuğun dikkatini oyuncak bebeğinin çekmesi, onu eline alması ve bir süre sonra bırakması sürecindeki oyunsal unsurların sınırları ne kadar belirgindir? Ya da televiyon izlerken kucağındaki oyuncak bebeğinin saçıyla oynadığında bunun ne kadarı oyun ne kadarı gündelik yaşamda televizyon izleme eylemidir? Dolayısıyla burada sınırlar daha bulanık iken, kurallar olan oyunlarda, iki çocuğun birlikte oynayacağı oyunlarda, (game) sınırlar üzerine söylenebilecek daha çok bulunmaktadır. Dijital oyunlarda bu sınır daha da belirgindir. (Sallen & Zimmerman, 2003)

Huizinga, oyunun gönüllü gerçekleştirilebilecek bir doğası olduğu ve sosyo-mekânsal yönleriyle gündelik yaşamdan ayrıldığını ortaya atmıştır. Oyunun gündelik yaşamdan ayrılışını örneklerken, arena, sihirli çember, sahne, ekran, tenis kortu gibi oyun alanlarına örnekler vermiştir. Huizinga sihirli çemberi, günümüzde kullanılan terimleşmiş haliyle kullanmamış, oyun

araştırmalarında bir terim haline gelmesi biraz daha zaman almıştır. (Huizinga, 2013)

Sonrasında Bateson ve Goffman, meta-iletişimin oyunsal etkileşimleri nasıl şekillendirdiği ile ilgilenmişlerdir. Örneğin oyunsal unsur barındıran boks maçı şiddetin algılanışı üzerinde anlam değişikliği yaratıyorsa, oyunsal unsurların gündelik yaşamda anlamlandırdığım kavramlar üzerine etkisini düşünülmesi gibi. Apter, oyunun yapısının oyun süresince katılımcıyı koruması tartışmıştır. Son olarak, Salen ve Zimmerman tüm bunları içine alan yapıyı tanımlamak için sihirli çember kavramını kullanmışlardır. (Montola, 2011, s. 4)

Burada oyunun kapalı sistem yaklaşımıyla, sihirli çemberin sınırları arasındaki ilişkiyi Bernard DeKoven'ın tanımı netleştirmektedir:

> *"Sınırlar oyunu gündelik yaşamdan ayırmaya yardımcı olur. Oyunun kurgusal yanını hayatın gerçekliğinden ayırma konusunda önemli bir fonksiyona sahiptir. Öyle ki, oyun, oynamak istemeyeceğimiz gerçeklikleri güvenlice dışarıda bırakır."* (Sallen & Zimmerman, 2003, s. 93)

Montola'ya göre, geleneksel anlamda sihirli çember metaforik bir sosyal sözleşme, ritüelistik bir anlaşmadır. Bu anlaşma oyunu dış dünyadan izole etmekte, oyuncuların dışarıdan kişisel geçmişlerini ya da gündelik yaşama ilişkin motivasyonlarını oyuna taşımalarını engelleyen bariyerler kurmaktadır. (Montola, Stenros, & Waern, 2009, s. 11)

2.4.1.5 Oyuna Kapılma, Sihir ve Mutluluk

Oyun, oyuncuyu sihirli çemberinin içinde cazibesi ve sürükleyiciliğiyle, keyif vericiliğiyle tutmaktadır. Bir oyuna bir süre boyunca angaje olma deneyimi, oyuna kapılma halidir (immersion). Bir çocuğun oyuncaklarıyla oynadığı oyuna dalıp çevresinde olup bitenleri umursamayışı da, bir yetişkinin dijital oyunlara kapılıp vaktin nasıl geçtiğini fark etmeyişi de, oyunun keyif

vericiliğiyle, anlatısının yoğunluğuyla oyuncuyu içine çekmesine ve oyuncunun *oyuna kapılma*sına örnektir. Oyun anlatısı ve özellikleriyle, oyun oynayanı içine almaktadır.

Oyuna kapılma halini, Murray daha çok dijital oyunları düşünerek, şöyle ifade etmiştir*:*

> *"Tüm incelikleriyle simüle edilmiş bir mekâna yolculuk, içeriği ne olursa olsun keyif vericidir. Biz bunu kapılma/dalma olarak ifade ediyoruz. Oyuna kapılma/dalma, fiziksel olarak suyun altına dalma eylemininden türeyen metaforik bir kavramdır."* (Montola, Stenros, & Waern, 2009, s. 155)

Fink, oyuna kapılma halini düşünsel olarak uzaklaşmak olarak ifade etmiştir ve keyif vericiliğini vurgulamıştır: (Fink, 2015, s.11)

> *"Oyun daima, anlamlı bir biçimde aydınlanmış bir hadisedir, yaşanmış bir icradır. Biz, oyun oynamanın hazzıya yaşıyoruz. Kendimizi yoğun bir biçimde oyuna verdiğimiz pek çok durumda her türlü derin düşüncenin epeyce uzağında kalırız. Yine de her oyun insan hayatının kendi kendisiyle bir münasebetidir."*

Marvin Minsky, 1980 yılındaki yayınında, uzak bir mekânda fiziksel olarak bulunmadan, algısal olarak bulunma hissini tartışmış ve bunu "telepresence" olarak adlandırmıştır. Dijitalleşmeyle çoklu ortamın geribildirimleri kullanıcı algısını bu anlamda doyurarak orada olma halini daha yoğun yaşatmaktadır. Oyun çerçevesinde bu algısal yoğunluğu hissederek oyuna kapılmak, oyun için pozitif değerlendirilen bir özelliktir. (Calleja, 2011, s.18-25) Dolayısıyla oyun, iki düzleme sahiptir. Hem gerçek dünyanın insanının gerçek bir davranışıdır hem de gerçekdışı bir sanal dünya içindeki rol icabı deneyimdir , bu eşzamanlılık içinde gerçekleşmetedir. (Fink, 2015, s.79)

Laura Ermi ve Frans Mayra, oyun deneyimleme modellerinde üç çeşit oyuna kapılma hali belirlemişlerdir:

- Algısal: Özellikle dijital oyunlarda, oyuncunun duyularına hitap ederek, görsel, işitsel olarak etkileyici unsurlar aracılığıyla oyuncunun oyuna kapılması, çok boyutlu dünya hissi

ile oyunun içine girmesidir.

- Engel-Başarı Temelli: Engel ve yeteneklerin dengeli olması, oyuncunun sıkılmaksızın oyunu oynamasını sağlamaktadır. Oyuncunun oyundaki devamlılığını sağlayacak bir başarı ve kaybediş dengesi gerekmektedir.

- Hayalgücüne Dayalı: Oyuncunun anlatı ve oyun dünyası tarafından absorbe edilmesi, oyun karakterinin kimliğini sahiplenmesidir. Oyunun dinamik bir anlatısı olmalıdır.

Brown ve Cairns tarafından oyunu oynayanların meşguliyetlerine göre derecelendirilirken, *total immersion* bu derecelendirmenin en yüksek seviyesidir. *total immersion* için ise oyuncuların gerçeklikten kopma ve tüm dikkatini yalnızca oyuna verme, gerçekliği yalnızca oyun sistemi olarak algılama hali olarak tanımı yapılmıştır. Bu yaklaşımda dikkat çeken kısım, fiziksel dünya ile oyun uzamı arasındaki ayrımın net bir şekilde kabul edilmesi, fantezi ile gerçekliğin birbirinden tamamen ayrıştırılmış olmasıdır." (de Lange, 2009, s. 11)

Günümüzde insanlar dijital oyunları oynayarak çokça vakit geçirmektedirler ve dijital oyun sektörü dev bir endüstri haline gelmiştir. Bu oyunların, içeriği, mantığı, yapısı, anlatısı, oyuncuların hayalgücünde etki bırakmaktadır. Oyun araştırmalarında oyuncu psikolojisi değrlendirilirken sıkça başvurulan kuramlardan biri Csikszentmihalyi'nin *Akış Kuramı*'dır. Sonrasında Chen oyun ve mutluluk ilişkisi üzerinde çalışmıştır ve McGonigal da oyunu daha iyi bir dünya için olumlayanlardandır. Huizinga da oyunun keyif veren yönünün diğerlerinin önüne geçen kuvvetli bir yön olduğunu vurgulamıştır.

Csikszentmihalyi'ye göre oyun oynarken yaşanan mutluluk hissi yabancılaşmanın tezatıdır. Akış, oyun etkinliğine oyuncunun başka hiçbir şeyi umursamayacak kadar kaptırmasıdır. Akış deneyiminin temel bileşenleri: beceri gerektiren zorlayıcı bir etkinlik; eylemle farkındalığın ortaya çıkışı; açık hedefler ve geri bildirim; eldeki işe yoğunlaşmak; denetim paradoksu; öz

bilincin kaybedilmesi; zamanın dönüşümüdür.

> *"Akış, belli bir hedefi olan ve sürekli bildirim sunan zorlayıcı bir etkinliğe, etkinliğin kendisiyle bütünleşip öz bilinci ve zaman algısını yitirecek kadar yoğunlaşıp becerileri geliştirerek sürecin denetlenebileceği yanılsamasının yaşanmasıdır."*(Demirbaş, 2014, s. 59)

Csikszentmihalyi akışı yabancılaşmanın karşısında konumlandırmıştır. Marx'ın yabancılaşma kavramı, işçinin tüm zamanını harcadığı ve yaptığı işin tamamından bihaber oluşuyla ilişkilidir. Akış için ise harcanan zaman miktarından bağımsız olarak zaman algısı değişmektedir çünkü keyif veren ve kapılma hissi uyandıran bir eylem olarak oyun zamanın su gibi akıp geçtiği algısı yaratmaktadır. (Demirbaş, 2014, s. 58-60) İşçinin yabancılaşma yaşadığı işi ile oyuncunun keyif aldığı oyun aldığı oyun arasındaki ilişki üzerinden hareket edince yine oyun-boş vakit ayrımıyla yolunu kesişmektedir. Fakat burada, bu çalışma ekseninde oyun tanımıyla ilgili üzerinde durulmak istenilen, oyuncuyu içine çeken, oyuncunun kapıldığı bir etkinlik olmasının oyunun yapı taşlarından biri olduğudur. Oyuna kapılma düzeyi oyuncunun aldığı keyifle doğrudan ilişkilidir.

Oyun, keyif, haz, kapılma, mutluluk ve ütopya çerçevesinde değerlendirilmelidir. Çünkü hem iş hem eğitim alanında, sosyal ağlarda hep oyunlaştırma eğilimi yoğunluktadır. Bir şeyi keyif verici hale getirmek için oyunlaştırma kullanılmaktadır. Bu elbette endüstriyel bir yaklaşımdır ve oyunun araçsallaşmasıdır. Oyunlaştırılan şey daha keyif veren, keyif verdiği için arzu edilen ve endüstriyel olarak bu haz paketiyle üretilip, içerisine ideoloji koyulan bir metaya dönüşmektedir. Fakat oyun özelinde bakacak olursak, keyif veren, anlatısına çeken ve sihirli çemberin dışından zihnen oyuncuyu uzaklaştıran bu aktivitenin mutlulukla bir ilişkisi üzerine araştırmalar da mevcuttur. Zira Fink'e göre her oyunun tinsel bir unsuru vardır ve oyun hareket sevincinden, birikmiş enerjinin deşarj edilmesinden daha fazlasıdır ve yaşamın kolaylaşması, neşesi ve mutluluk içi vaha olabilmektedir. (Fink, 2015, s.280)

Eğer kapitalizmin gölgesinden çıkarılabilecek olsaydı oyun kendi

içerisinde McGonigal'ın TED konuşmasındaki gibi mutluluk veren ve ömrü uzatan niteliği yüceltilebilirdi. (McGonigal, 2012)Oyun ütopyaların tasarımında bir yolculuk yapmamızı sağlar. Bununla birlikte bu yolculukta deneyimlediklerimiz, McGonigal'a göre bizi gerçek dünyanın zorluklarına hazırlamaktadır. Adorno,*"Oyunlar bilinçsizce doğru yaşamı prova ederler."* ifadesindeki gibi oyunlar gerçek yaşama hazırlık olarak kabul edilmiştir. (Demirbaş, 2014, s. 28) McGonigal oyunun bu niteliğinden hareketle gerçekliğe hazırlayarak gerçek engelleri daha kolay aşılabilir hale getirdiği ve mutlu edici özelliğiyle daha güzel bir dünya için oyunun önemini vurgulamaktadır. McGonigal, "Reality is Broken" adlı kitabında oyunların insanı mutlu ettiğine dair savını aşağıdakilerle desteklemektedir: (McGonigal, 2011)

- Oyunlar zorunlu olmayan engeller sunmaktadır. Gerçek hayattaki gibi mecburi değildir. Üstesinden gelmek mecburiyetinde olmadığımız engelleri gönüllü olarak karşımıza alırız. Bu kişisel gücümüz ve başetme yeteneğimizi geliştirdiği için gerçek hayatın sorunları kolaylaştırmaktadır.

- Gerçek hayat oyunlara göre sıkıcıdır. Oyunun temelinde eğlence, haz vardır, bizi daha iyimser yapmaktadır.

- Oyunların verdiği görevler aşılabilir, tatmin edicidir, özgüven destekleyicidir.

- Oyunların verdiği güven ve umut gerçek hayatta başarısızlık endişemizi azaltmaktadır.

- Oyuncu, oyun topluluğuyla güçlü bağlar kurmaktadır, oyun gibi bir deneyim içinde olmak insanları birbirlerine daha güçlü bağlarla bağlamaktadır.

- Büyük bir bütünün parçası gibi hissetmek, insana yaşamı değerli hissettirmektedir.

- Oyun hayata hazırlıktır, zor gerçeklikler için motive etmektedir.

- Oyun, ödüllendirmektedir.
- Yabancılarla bile yakınlaştırmaktadır. Oysa gerçek hayat izoledir. Oyun yalnızlık hissine iyi gelmektedir.
- Oyundaki başarısızlığı hazmetmek daha kolaydır ve insanı gerçeğin zorluğuna hazırlamaktadır.
- Oyun içerisindeki işbirliği birlikte hareket etme deneyimlerini geliştirmekte, toplumsal yaşama olumlu etkide bulunmaktadır.

McGonigal'ın oyunu olumlayışı bir temele dayansa dahi, oyunun daha iyi bir dünya, daha mutlu insanlar için etkisi bu denli vurgulanırken, madalyonun diğer yüzündeki oyunun araçsallaşması kısmını görmezden gelmiştir.

2.4.2 Konum Tabanlı Mobil Oyunlar: Oyun Tanımının Gözden Geçirilmesi ve Kentin Oyunsallaşması

Konum tabanlı mobil oyunlar, mobil cihazlar, konum verisi, kent kültürü, kablosuz iletişim, kurgu ve anlatının kesiştiği noktada yer alan çok yönlü ve zengin kültürel öğeler barındıran yeni oyun deneyimleridir.

KTMO'ların diğer mobil oyunlardan ayrıldığı nokta, oynayabilmek için fiziksel mekânda dolaşmak, hareket etmek gerekliliğinin olmasıdır. Fiziksel mekânda oynanan oyunlardan farkı ise, mutlaka mobil bir cihazı arayüz olarak kullanma gereksiniminin varlığıdır. Jeger KTMO'ların özelliklerini mobil, hibrit mekânda oynanan ve sosyal oyunlar olarak üç yönünü vurgulayarak tanımlamıştır. Oyunun temel özellikleri: oyuncular arasında iletişim; alanı haritalama; oyuncunun hareketliliği; internete bağlı olmaktır. (Hinske, Lampe, Magerkurth & Röcker, 2007)

KTMO hem kent mekânıyla hem de oyun içindeki ve dışındaki insanlarla etkileşimimizi farklılaştırmaktadır. Bu sebeple KTMO'ların etkileri

mekânsal ve sosyal olarak sınıflandırmak mümkündür. Hibrit oyunlarla ya da uygulamalarla, kamusal ve özel alanlar arasındaki sınır bulanıklaşmaktadır. Bununla birlikte boş zamanlar ile mesai saatleri de iç içe geçmektedir. Sözkonusu oyunların oyuncuları, kentin sakinleridir. Bu oyunlar aracılığıyla birbirlerini tanımayan kent sakinleri, oyunun hedeflerine ulaşmak uğruna birbirlerine güvenmek durumunda kalmaktadırlar. (de Souza e Silva & Sutko, 2008)

Konum tabanlı mobil oyunlar genellikle çok oyunculudur. Oyuncu fiziksel mekânda coğrafi olarak konumlandırılmış sanal öğelerle etkileşime geçmektedir. Oyuncular arası etkileşim ve işbirliği oyunun karakteristiğini oluşturmaktadır. Çok oyunculu oyunların dijital örneği MUD'lardır. MUD'larda sosyal dijital bir çevre içinde bulunsa da oyuncu, fiziksel olarak aynı mekânı paylaşmak zorunda değildir.(de Souza e Silva & Hjorth, 2009) Oyunların yeni mantığı şöyle özetlenebilir: eşzamanlı olarak en az iki alanda yer almaktadır; oyun alanı ile gerçek yaşam eylemlerini bir araya getirmektedir. Florence Chee, konumsal nitelikli çok oyunculu oyunları boş vakit- gündelik yaşam ya da kamusal alan-özel alan ikiliklerinin dışında ve hepsini kapsayan oyun alanı sunmalarından dolayı, bu oyunların oynandığı mekânı üçüncü mekân olarak ifade etmiştir. (Hjorth, 2013)

KTMO'lar ya da hibrit gerçeklik oyunları, farklı mekânların bir arada kullanılmasının avantajlarının üzerine kuruludur. Üç tasarım bileşenini barındırmaktadır. Bunlardan birincisi, oyuncu oyunu oynarken fiziksel anlamda hareket etmektedir. İkincisi, çok kullanıcılı olduğu için işbirliği gerektirmekte ve sosyal etkileşim oyunun önemli bir yönünü oluşturmaktadır. Üçüncüsü, oyunun alanını geleneksel oyunlardan farklı olarak dijital-fiziksel ve temsil mekânları kapsayacak şekilde genişletmektedir ve böylece yeni mekânsal algılar yaratmaktadır. En önemli özelliği, en az iki mekânda eşzamanlı yer almasıdır. Yine de, mekânlar tam olarak birbirinin üzerine binmeyebilir, daha çok sosyal eylemler aracılığıyla eklemlenir ve birleştirilir. KTMO, yalnızca fiziksel ve sibermekânın biraradalığı üzerinden değil aynı zamanda anlatı, bellek ve sosyal

deneyimler üzerinden de düşünülmelidir. (Hjorth, 2011, s.101)

KTMO, kenti oyun alanlarına çevirmektedirler. Bu oyunlar, hem oyun mekânında yeni bir mantık yaratmakta; hem gerçek yaşamla oyun alanları arasındaki ilişkiyi dönüştürmekte; hem de kentte mobil olma motifleri ile kent alanlarının algısını dönüştürmektedir.

KTMO'ların ortaya çıkmasına zemin hazırlayan teknolojilere hibrit mekânlar çerçevesinde değinilmişti. Oyun özelindeki örneklere bakılacak olursa belli başlı örnekler şöyledir:

- Geocaching:

  GPS tabanlı ve dış mekânda oynanan ve 2000 yılında bu yana dünyanın birçok yerinde takip edilen bir hazine avı çeşitidir. Oyunun amacı oyuna gömülü GPS özelliği üzerinden hazineyi bulmak, bir kutuya koyarak mekân içinde bir yere gizlemektir. Oyuncular hazineyi bulduklarında, kutunun içindeki defteri imzalayıp tarih yazmaktadırlar ve sonra yeniden saklamakta ve bunu çevrimiçi olarak paylaşmaktadırlar. Oyun içindeki iletişim genellikle eşzamanlı değildir ve fiziksel nesneye odaklanılmıştır.

- Gowar:

  Konum farkındalığı olan sosyal strateji oyunudur. Oyuncular fiziksel Facebook mekânlarını ziyaret etmekte, kendi birliklerini yöneterek, hükümdarlıklarını kurmaktadırlar. Amaç mekânın o anki sahibinin müdaafasını aşmak, mekânı fethetmek ve diğer oyuncularla etkileşime geçmektir.

- Alien Revolt:

  Konum tabanlı mobil oyundur. Oyunun öyküsüne göre bir grup yaratık dünyayı ele geçirmeye çalışmaktadır. Oyuncular 3 km çevrelerindeki oyuncuları telefonlarının radar ekranından görebilmektedir. Oyuncuları birbirleriyle yarışmakta ve bu mücadeleden elde ettikleri puanla seviye

atlamaktadır.

- Mogi:

  2003-2006 yılları arasından oynanmış konum tabanlı çok oyunculu oyundur. Oyunda hem mobil cihaz hem de bilgisayar başında katılım gösteren iki oyuncu çeşidi bulunmaktadır. Burada amaç bilgisayar başındaki oyuncuların geniş harita üzerinden soskakta mobil cihazlı oyuncuyu yönlendirmesidir. Hem konum tabanlı hem de işbirliği olan bir oyundur.

- Botfighters:

  2001 yılında oynanmaya başlanmış bir konum tabanlı oyundur.Oyunda her oyuncu bir robot savaşçı ile temsil edilmektedir ve ama. Diğer oyucuları yok etmektedir. İletişim SMS üzerinden kurulmuştur.

- Zombies, Run!:

  2012 yılının konum tabanlı mobil oyunudur.Oyuncular koştukları sürece gerçekleştirebildikleri görevleri tamamlamaya çalışmaktadırlar. Hayatta kalmaları için toplamaları gereken malzemeleri toplamaktadırlar.Oyun başlangıcını takip eden bir iki hafta içerisinde apple mağazasında en çok indirilen sağlık uygulaması olmuştur.

Konum tabanlı mobil oyunlar ve hibrit mekânlar kapsamında anlatılan tüm teknolojiler gündelik yaşam-oyun ilişkisini dönüştürmüştür. Klasik oyun tanımlarında, oyunun boş vakit aktivitesi olarak nitelendirilerek gündelik yaşamdan ayrı tutulduğu oyun tanımına ilişkin bölümünde tartışılmıştır. Fakat mobil, yaygın ve konumsal teknolojilerle birlikte oyunsallık gündelik yaşama daha kolay nüfuz edebilecek nitelik kazanmıştır. (Montola, Stenros, & Waern, 2009) Nitekim yukarıdaki oyun örneklerinden anlaşılacağı gibi, fiziksel mekân oyunun bir unsuru olmuş ve kentte oynanan oyunlar mekânsal olarak gündelik yaşamda zemin bulmuştur.

KTMO ile “oyun gündelik yaşam içerisine nüfuz etmektedir” gibi

ifadeler çokça kullanılmaktadır. Bu oyunun klasik tanımında tartışılan gündelik yaşam-oyun arasındaki ilişkiyi akla getirmektedir. KTMO ile sözkonusu ilişkiyi gözden geçirmek yerinde olacaktır. Örneğin, Huizinga, oyunu, oyuncuyu tamamıyla içine alan ama aynı zamanda gündelik yaşamın ve ciddiyetin dışında bir alan olarak tanımlamıştır. Bu yaklaşım klasik oyunları ve video oyunlarını düşündüğümüzde doğrudur. Bu yaklaşımı destekleyenler, yapay oyun ortamını sihirli çember ile kapalı bir sistem olarak adlandırmaktadırlar. Böylece oyun gerçek yaşamla ayrı bir yerde konumlandırılmış olur. Konum tabanlı mobil oyunlar ile oyunun yaşamımızdaki doğal varlığı ön plana çıkmaktadır.

Dourish ve Bell'e göre, konum tabanlı teknolojiler mekânı algılamamızda yeni bir lens işlevi görmekte ve fiziksel mekâna oyunsal bir katman eklemektedir. (Dourish & Bell, 2011) Yine de Souza e Silva ve Hjorth'a göre, konum tabanlı mobil oyunlar ve ağlar, kent oyunsallaştırmaktadır. (de Souza e Silva & Hjorth, 2009) Yani oyunlar ve tüm oyunsal nitelik gösteren medya, gündelik hayattaki deneyimleri ve ilişkileri modifiye etmektedir. (Richardson & Hjorth, 2014) Konum tabanlı mobil oyunlar, gündelik yaşamı kuşatır, böylece oyunsallık gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmektedir. Kullanıcı ya da oyuncu dünyayı oyun gözüyle yorumlamaktadır. (Montola, Stenros, & Waern, 2009)

Gündelik yaşam ile oyunsal öğeleri birleştirme yeteneği ve oyunu sokaklara taşıyarak sihirli çemberin dışına çıkarma eylemi, konum tabanlı mobil oyunları diğer oyun türlerinden ayırmaktadır. KTMO, oyunun arasına görünen yapısını genişletmektedir. Çünkü diğer oyunlar temsili mekân içinde gerçekleşmektedirler. Temsili mekân klasik oyun anlayışında oyunun oynandığı sınırlı fiziksel mekâna, video oyunlarında da sibermekâna başka deyişle oyunun temsil edildiği bilgisayar ekrenına tekabül etmektedir. RPG, MMORPG, MUD vb. oyunlardan farklı olarak konum tabanlı mobil oyunları yalnızca gündelik yaşam ile oyunu birleştirmekle kalmamakta, aynı zamanda oyuncuyu hareketli olmaya itmektedir. Fiziksel mekân üzerinde hareket kabiliyeti yalnızca gündelik yaşamla iç içe geçen yapısıyla oyun nosyonunu yeniden yapılandırmakla

kalmamakta, aynı zamanda kentteki hareketliliği ve başkalarıyla etkileşimi içeren oyunsal eylemlerin etkilerine dikkat çekmektedir.

Yeni mekânsal ve oyunsal yaklaşımı kavramsallaştırmak ve yeniden ifade etmek için, de Souza e Silva ve Sutko, üç temel kriteri esas almışlardır. Bunlar: oyun ile gündelik yaşam arasındaki bağ; güven ve kurallar üzerine kurulu oyuncu topluluğunun ilişkisi; ve anonimlik ile gözetim aracılığıyla kimlik yapılandırmasıdır. Şöyle ki: (de Souza e Silva & Sutko, 2008)

- Birincisi, konum tabanlı mobil oyunları, oyun ile gündelik yaşamı iki yönden birbirine bağlamaktadır: deneyimsel ve mekânsal.
  - Deneyimsel Yön: Konum tabanlı mobil oyunlar gündelik yaşam ile oyunu birleştirmekte, böylece oyun gündelik yaşam eylemlerimizden birini oluşturmaktadır.
  - Mekânsal Yön: Konum tabanlı mobil oyunlar, farklı mekânları birleştiren ya da tamamlayıcı olan diğer oyunlardan bir adım ileridedir.

- İkincisi, konum tabanlı mobil oyunlar bir topluluk olarak varsayılır ve buradaki topluluk birden fazla mekâna yayılmıştır. Sözkonusu topluluğun örgüt yapısı doğrudan güven ile ilişkilidir. İki taraflı bir gözetimin kurulduğu bu tip oyunlar mekânı, yabancılara güvenilen güvenli bir yere dönüştürmektedir. Yine de, hibrit gerçeklik oyunları gündelik yaşam ile oyunu birleştirdiği için, güven oyunsal eylemden yaşamın gündelik eylemlerine doğru sızmaya başlar. İnsanlar, kamusal alanda kuralların varlığı ve bu kurallara herkesin uyduğu varsayımı ile kalabalıklar içerisinde rahat etmektedirler.

- Üçüncüsü, konum tabanlı mobil oyunlar, birilerinin kimliğini deneyimlemek için güvenli ortam sunmaktadır. Buradaki anonimliğin güveni gözetimin hibrit oyunlar içine gömülü yapısıyla, *public play* doğasını hem garanti altına alır hem de çelişkilidir.

KTMO'ların gündelik yaşamla iç içe geçmesi oyunun sihirli çemberinin sınırlarıyla, zamansal ve mekânsal olarak sunduğu deneyimler ilişkilidir. Sihirli çember, oyunun tanımsal bölümünde tartışılmıştı. Oyunun zaman ve mekânına ilişkin çizdiği sınır ve gündelik yaşamdan oyunu ayırma özelliği vurgulanmıştı. KTMOları tanımlarken, Montola, odağını buraya almaktadır ve KTMO bir nevi oyunun sosyal sözleşmesi olan sınırları genişlettiğini ifade etmektedir. KTMO tanımını da, en temel haliyle, sihirli çemberin sınırlarını zamansal, mekânsal ve sosyal olarak genişleten oyunlar olarak yapmaktadır. KTMO, nereye giderse yanlarında götürdükleri sihirli çemberleriyle birlikte gündelik yaşamın içerisinde yer alan bir oyun dünyasıdır. Diğer oyun türleri gibi çevreden mekânsal olarak soyutlanmaz, aksine çevreyle iç içe hareket etmektedir. Zamansal olarak belirli oyun sürelerine bölünmemiş, bilhassa kent oyunlarında 7/24 devam eden, zamansal olarak gerçek hayatla benzerlik gösteren ve iş-boş vakit ayrımı taşımayan oyunlarıdr. KTMO'ın mekânsal ve zamansal yönleri elbette sosyal iletişimde de yeni yönelimler ortaya koymaktadır; hem oyun grubu içerisinde etkileşimi derinleştirmekte hem de sihirli çemberin dışındakilerle etkileşim yaratmaktadır. (Montola, Stenros, & Waern, 2009, s. 12-16)

de Souza e Silva ve Sutko, oyunun, yaşamın bir parçası olmasından da öte gündelik yaşamın mekânına ait olduğunu vurgulamıştır. Bunu mekânsal bir yaklaşımla ifade etmektedirler. Sihirli çemberin artık klasik anlamında olmadığını ifade etmektedirler. Hibrit mekânlar, fiziksel, dijital ve temsili uzamların en az ikisinin bir araya gelmesiyle oluşmaktadır. Dolayısıyla konum tabanlı mobil oyunlar mekân algısını sihirli çemberin dışına çekmektedir. (de Souza e Silva & Sutko, 2008)

Birçok yazar oyun ile gündelik yaşam ayrımına karşıdır. Onlara göre oyun, en kaba yorumuyla, insan yaşamının yan faktörlerinden biridir, ara sıra yapılan sürekliliği olmayan bir şeydir. Ontolojik olarak oyun yaşamın dışında bir unsur olarak ele alınmaktadır, çünkü oyuncuyu hayattan izole eder ve bunu belirli bir süre ve mekân içerisinde yapmaktadır. Fakat konum tabanlı mobil

oyunlar, bu yaklaşımdaki sınırlı bir zaman ve mekân kavramını ortadan kaldırmakta, oyun anlayışını bu kısıtlamalardan özgürleştirmektedir. Çünkü tamamıyla zamanı oyun zamanına, mekânı da oyun mekânına dönüştürmektedir. Hibrit gerçeklik oyunları gibi eylemler, oyunu gündelik yaşamın daima gerçekleşen bir unsuruna dönüştürmektedir.

Kentin oyun mekânına dönüşmesi, yalnızca oyunun kent haritası üzerine kurulmasıyla yeterli düzeyde açıklanamaz. Kentin oyunsal mekâna dönüşmesi, insanın kentle etkileşiminde, kentli kimliğiyle oyuncu kimliğini biraraya getirmesiyle ilgilidir. Bu da ancak oyuncunun algısal sürecindeki dönüşümle mümkün olacaktır. Kente oyun arayüzünden bakmak, kenti oyunsal mekân olarak görmenin derecesi, oyunun anlatısı ve oyuna kapılma haliyle yakından ilişkilidir.

Hibrit mekân deneyimleri kullanıcıyı fiziksel anlamda saran bir etkiye sahiptir. Konum tabanlı mobil oyunlar gibi anlatısıyla bu fiziksel her an her yerdelik birleşince, oyuna kapılma deneyimleri bazı yönleriyle dönüşüme uğramıştır. Bunlardan bir tanesi gündelik yaşamlar iç içeliği ve fiziksel mekânda oyun oyunama deneyimiyle birleşince, oyunun anlatısının, oyuncuya daha gerçekçi gelmesi olacaktır. Diğer yönden, oyuna kapılma ile keyif, ütopyaya yolculuk ve sihir ilişkisinde, oyunun sihir hissini yaygın teknolojilerin arayüzüyle güçlendirmiş olmasıdır.

Hinske, Lampe, Magerkurth ve Röcker (2007) konuya ilişkin araştırmalarında, oyun gerçekliğini fiziksel, sanal ve hibrit olarak ayırarak oyunsal unsurlarla ilişkilerini derecelendirmişlerdir. Oyuna kapılma halinin hibrit gerçeklikte en yoğun olduğunu ortaya koymuşlardır. Oyuna kapılma hissinin yoğunluğuyla oyuna duygusal bağlılığın doğru orantılı olduğu ileri sürülmektedir. Turkle, simülasyon ne ister diye sormakta ve sorusunu kapılma hali olarak yanıtlamaktadır. Kapılma düzeyi ne kadar yüksekse simülasyonu gerçekten ayrımak o kadar zordur. (Turkle, 2009)

Tognazzini'ye göre, kullanıcı arayüzünün tasarımıyla sihir kadar

yakından ilişkili olan hiçbir alan bulunmamaktadır. Geçerli ve güncel teknolojilerin hiçbiri sihirden bağımsız düşünülememektedir. Teknolojinin illüstrasyon yaratımında bu denli kullanımı teknoloji ile oyunsal öğelerin ve sihir yaratımının mümkün oluşudur. Sihirli bir dünyanın tattırdığı oyunsal nitelik, kullanıcıyı bu tarz teknolojilere bağlayan unsur olmaktadır. Bilinmeyen bir şeylerin gücü ve kontrolü, geleneksel sihir algısının zeminini oluştururken, görünmez (yaygın teknoloji) ortamlara geçiş, sihir hissi veren alanlar yaratabilir. Kapıların sihirli bir söz ya da jestle (gesture-based) açılması, kapıya kendimizle ilgili enformasyonun önceden verilmiş olması demektir. Bu gündelik yaşam içerisinde güçlü bir sihir ve etkileyicilik katmaktadır. (Nolan, 2006)

Oyunsallık gündelik yaşamın içerisindedir ve kent sokakları mobil teknolojiler olmadan da oyunsal aktivitelerin mekânı olmuştur. Fakat kentteki oyunsallık unsuru elbette mobil ve konumsal medya ile yoğunlaşmış, sihirli anlatıların gerçek mekânı olmuştur. Galloway'e göre KTMO, kenti oyunsal bir mekâna dönüştürme sürecini, kenti daha etkileyici ve dikkat çekici bir hale getirmek suretiyle gerçekleştirmektedir ve mekânı daha önce görülmeyen şekliyle deneyimleme şansı vermektedir. (Galloway, 2008) Böylece gündelik yaşamın sıradan ve bilinen kenti, KMTO ile yeni bir yön kazanmaktadır. Oyun anlatısıyla önce farklılaşır, sonra oyunsal unsurlarla yeniden keşfedilir. Bu kent deneyimini oyunsallaştırmakta, kenti oyunsal mekâna çevirmektedir.

Montola, KTMO'ların kentle ilişkisinden hareketle, insan-kent etkileşimini etkileyen bu oyun tarzının, kamusal alandaki kentliyle de etkileşimi etklieyeceğini vurgulamıştır. KTMO, fiziksel olarak kamusal alanı paylaştığımız ama zihinsel olarak aynı oyuna kapılma hissini yaşamadığımız yabancılara, bir diğer deyişle sihirli çemberin dışındakilere sirayet etmektedir. Bununla birlikte zamansal olarak günün her saatine yayılan, tekrarlanamayan doğrusal bir oyun anlayışı vardır. Kurulu bir oyun alanında değil çoğu zaman gündelik yaşamda kullandığımız kent sokakları gibi mekânlarda ve sihirli çemberin dışındakileri içine alacak şekilde oynanmaktadır. Sözkonusu oyunlar alternatif bir gerçek sunmaktadır. Bunu "*gündelik yaşamın ortasında ve etkisinde kuralları*

değiştirerek oynamayı sağlayarak yapmaktadır." (Demirbaş, 2014) Bu sebeple Montola bu oyunlarla sihirli çemberin sınırlarının genişlediğini ve oyun ile gündelik yaşam arasındaki sınırın bulanıklaştığını ileri sürmektedir. Bunlarla birlikte, gündelik yaşamla iç içe geçen oyunların, oyunun keyfini ve sihrini gündelik yaşama taşıdığını belirtmiştir. (Montola, 2011) Fakat bu tartışmaya açık bir konudur. Gündelik yaşamla oyunun iç içe geçmesi kabul edilebilir olsa da, oyun mu gündelik yaşama sihir katıyor yoksa gündelik yaşam mı ciddiyetiyle oyunu gölgeliyor, bunlar son bölümde yapılan nitel araştırma üzerinden tartışılacaktır.

Sonuç olarak, klasik oyun anlayışı için aşağıdaki öğelerin varlığından söz edilebilir:

- Sihirli çember içine oyunu alan dışında gerçek yaşamı bırakan bir sınırdır;
- Oyuna tamamen kapılma hali;
- Oyun sınırları içerisinde eylem özgürlüğü;
- Kuralların varlığı.

KTMO'da ise kentin ve kamusal alanın oyunsal mekâna dönüştüğünü savunan Hjorth ve e Silva, Huizinga'nın bu tanımını şöyle güncellemektedir:

- Gerçekle oyunun arasındaki sınır silikleşmiştir, zamansal ve mekânsal olarak sihirli çember genişlemiştir;
- Oyuna kapılma oyun mekânı ile sınırlı kalmamakta, gündelik eylemlerimizin gerçekleştiği fiziksel mekânı da kapsamakta ve tanınan mekânın yeniden keşfini sağlamaktadır.

İkinci maddede vurgulanmak istenen aslında anlatının kenti zihnimizde yeniden ürettiği ve bildiğimiz mekânı başka bir gözle yeniden keşfettiğimizdir. Montola'nın vurguladığı noktalar ise şöyledir:

- Sihirli çemberi zamansal, mekânsal ve sosyal olarak genişletmiştir;
- İnsanların oyunsal ya da ciddi sınıflandırmaları arasında geçirgenlik sağlamıştır. Gerçek ve kurgu ayrımı yerine, belirsizlik ve kesinsizlikten beslenmektedir;
- Toplumsal norm ve davranış biçimlerine meydan okumaktadır. Özellikle kamusal alanda etkileyici olmuştur;
- Gündelik yaşamın doğrudanlığı oyuna, oyunun da keyif vericiliğini ve sihri gündelik yaşama getirmiştir.

KTMO'ın oyun tanımı üzerindeki etkilerinin neler olduğu ya da olabileceği buraya kadar aktarılan oyuna ilişkin tartışmalarda ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Tezin nitel araştırmasının anlatılacağı bölümde, konuya ilişkin öğeler somut bir oyun üzerinden tartışılacaktır.

3 SOSYO-MEKÂNSAL ÇERÇEVEDE KONUM TABANLI MOBİL OYUNLAR VE GÜNDELİK YAŞAM

KTMO, sihirli çemberi genişletmesiyle, oyun içi olduğu kadar oyun dışındaki insanlarla da etkileşim yaratmasıyla ve oyuncunun kentle etkileşimini etkilemesiyle, geleneksel tek oyunculu video oyunlarından, board oyunlarından ve bazı RPG'lerden farklılık göstermektedir. KTMO, oyun tanımı üzerine yeniden düşünmemizi sağlasa bile, asıl vurgulanması gereken taraf, oyuncunun kenti algılayışı ve gündelik yaşamdaki diğer insanlarla ilişkisini üzerindeki etkileridir. Uzun vadeli etkileri üzerine net yorum yapmak şu an bulunduğumuz yerden pek mümkün olmasa da, sözkonusu KTMO iki alanda geniş etkileri olduğu ve olacağı öngörülmektedir: mekânsal ve mekân üzerinden yapılanan sosyal yönü. Sosyo-mekânsal bağlam bu sebeple bu çalışmanın ana eksenini oluşturmaktadır.

3.1 HİBRİT MEKÂNDA İNSAN-MEKÂN ETKİLEŞİMİ: KONUM TABANLI MOBİL OYUNLAR VE KENT İMGESİ

KTMO, kullanıcı ile fiziksel mekân arasına bir arayüz olarak girmekte, mekânı görme biçimimizi ve dolayısıyla algılama biçimimizi değiştirmektedir. Kent üzerinde oynanan bu oyunlar, hem arayüzü hem anlatısıyla kentin zihinsel imgesini biçimlendirmektedir.

KTMO'lar kentliye, her gün geçtikleri yerlerde bile henüz daha çok keşfedilecek yerler olduğunu hatırlatmaktadır. Oyuncunun mekânla yeniden bir ilişki kurmasını sağlamakta, kenti merak etmeyenleri bile keşfe sürüklemektedir. Tüm bunlar bir arada düşünüldüğünde görülen o ki, KTMO, oyunsallığı

gündelik yaşamın içine gömerken kent ile algısal ilişkiyi de etkilemektedir. (de Souza e Silva & Hjorth, 2009)

3.1.1 Kenti Okumak: Yön Bulma, Keşif ve Yeni Mekân İmgesi

Konum tabanlı teknolojiler koordinasyon, işbirliği ve iletişimi de içine alan kentteki hareketliliği ve mekânın kullanıcı gözündeki karakterini etkilemektedir. (de Souza e Silva & Sutko, 2013) Mobil ve konum tabanlı teknolojilerle gündelik yaşamda konumsal farkındalık yoğunluk kazanmıştır. Teknoloji ile mekânın etkileşimi tabii ki yeni bir olgu değildir, fakat mobil teknolojinin kullanıcı ile mekân arasına bir arayüz olarak girmesi uzun süreli bir geçmişe sahip değildir. İnsan-mekân etkileşiminde, dijital enformasyon kentim üzerine bir katman olarak serilmiş, mekânla ilişkimizi ve mekân deneyimlerimizi etkilemiştir, konum verisi sosyalleşmiştir. Adriana de Souza e Silva ve eRic Gordon bu durumu *Net Locality Paradox* olarak adlandırmıştır. (Özkul, 2013)

Konumsal medya sanat kuramcısı Ben Russell, 1999 yılında basılan kitabında, *"Eğer bir cihaz size tanımadığınız bir mekâna ilişkin bir bakış sunuyorsa, bu sizin o mekânı deneyimlemenizi değiştirmektedir."* ifadesini kullanmıştır. (de Souza e Silva & Frith, 2010a, s. 490) KTMO, mekâna bakışı, görme biçimlerini ve o mekânın algılanışını etkilemektedir.

İnsanın mekândaki varlığı, çevrenin fiziksel özellikleriyle yön bulma ve keşfetme üzerinden ilişki kurması ve bütünlük hissetmesidir. Algılama süreci yön bulma güdüsü, keşfetme, konumlandırma izleğinden gider. Yön bulma ve keşif birbiriyle olağan bir ilişki içerisindedir. Yeni yerler keşfetmek insanın doğasının bir parçasıdır. Keşfetmek için yön bulma aracılığıyla çevre tanınmakta ve zihinsel olarak haritalanmaktadır. (Calleja, 2011, s.73-74) Dijital oyunlar içerisinde bu deneyimler genişlemiş, KTMO ile yeni bir nitelik kazanmıştır.

Konum tabanlı teknolojiler, araçsal anlamda ilk yön bulma deneyimleriyle kullanıcının hayatına girmiştir. Navigasyon uygulamaları aracılığıyla kentte yön bulma ve rota tayini amaçlı kullanılmıştır. Navigasyon araçlarıyla yeni yerler de keşfedilmektedir. Bu deneyimler kentin kent imgesini etkilemektedir. Bununla birlikte konum tabanlı sosyal ağlar ve konum tabanlı mobil oyunlarla, hem sosyal ilişkilerin hem anlatının bu duruma eklemlenmesiyle, konumsal medya kullanıcının kente bakışında bir lens işlevi üstlenmekte ve kenti okuma ve imgeleme de daha derin etkiler oluşturmaktadır.

Öncelikle yön bulma ve imge ilişkisine değinilmelidir. Mekân algısına değinilen bölümde daha detaylı ifade edildiği gibi insan, mekânı anlamlandırmakta ve zihninde mekâna ilişkin imajlar oluşturmaktadır. İnsanın yaşam alanını tanıması ve zihnine kodlaması, insanın çevrede yön bulma arayışıyla doğrudan ilişkilidir. Konum tabanlı teknolojilerin de kullanıcının gündelik yaşamına ilk girişi, navigasyon cihazları ve mobil cihazlardaki navigasyon uygulamalarıyla yön bulma üzerinden biçimlenmiştir. Yön bulma, Lynch'e göre tamamen içgüdüsel olmadığı kanıtlanmış bir olgudur. Yön bulma sürecinin stratejik halkası çevresel imgedir. (Lynch, 2015)

Lynch'e göre insanların kent algısı bütüncül değildir, deneyimleri barındıran parçalı bir algı biçimidir. İmge hem anlık duyuların hem de geçmiş deneyimlerin bir ürünüdür. Her birey kendi imgesini yaratıp taşıdığı için verili bir gerçekliğin herkesteki imgesi farklılık göstermektedir. Buna rağmen, aynı kentte yaşayanların kente dair imgeleri oldukça ortak özellikler taşımaktadır. Çünkü kenti tasarlayan kent planlamacıları, kent sakinleri arasındaki uzlaşmayı ortaya koyan imgelerle ilgilenerek buna göre tasarım yapmaktadırlar. Çevreden alınan enformasyonu yorumlamak ve hareketi yönlendirmek için kullanılmaktadır. Dolayısıyla kentteki hareketi sağlayan edinilmiş imgelerdir. (Lynch, 2015)

Eyles, mekânın, yaşayanlarına ürün, hizmet gibi fırsatlar sunmasını mekânın araçsal algılanışı olarak ifade etmiştir. Mekânın sosyal kullanımı ise üzerindeki sosyal etkileşimleri içeren kısmıdır. Konum tabanlı teknolojiler,

mekânın hem sosyal hem araçsal kullanımına olanak tanımaktadır. Ortaya çıkış amacı elbette ki yön bulma gibi araçsal kullanıma hizmet etmek amacıyla olmuştur. Özkul, araştırmasında, katılımcıların konumsal medyayı araçsal kullanımlarını, kaybolma korkusu, dakiklik ve planlama, kişisel güvenlik olarak gruplamıştır. Konum verisinin, kaybolma endişesini azaltması, kullanıcının mekânda kendisini daha güvende hissetmesine, mekâna aşina olmasına yol açarak mekâna bağlılığı ve dolayısıyla mekânı algılama sürecini etkilemektedir. Konum verisi *find my iPhone* gibi özelliklerle ve kullanıcının sosyal ağlarda yakınlarıyla paylaştığı konum verisiyle bulunduğu yere ilişkin güvenlik ve aynı zamanda olumlu yönüyle bir gözetim ya da güvenlik örneğidir. Tüm bunlar kullanıcının kent sokaklarında, bilmediği yerlerde kendini daha az tedirgin hissetmesine yardımcı olmakta ve bu mekânla daha derin ilişki kurmasına, mekâna ilişkin daha detaylı imge kurmasına olanak tanımaktadır. (Özkul, 2014, s. 82-87)

Foursquare gibi sosyal ağlar üzerinden check-in yapan kullanıcılar, kayıtlı veriyi bir sonraki gelişlerinde aynı mekânı daha kolay bulmak için de kullanmaktadır. Licoppe'un Mogi oyunu üzerine yaptığı araştırma göstermektedir ki kullanıcıların kentteki kişisel hareketlilik (personal mobility) kararları oyun bileşenlerinden etkilenmektedir. (Frith, 2013, s. 249) Kent içerisinde gitmek zorunda olduğumuz yerleri sıkıcı bir iş olmaktan çıkararak, yeni keşiflere önayak olmakta ve gündelik yaşama yeni deneyimler katmaktadır. KTMO, genelde oyuncuların daha hiç gezmedikleri ya da seyrek gezdikleri yerlere gitmelerine vesile olacak şekilde tasarlanmaktadır. Bununla birlikte kentte rota tayininde ekili olmaktadır. Örneğin, bir mesafeyi kat etmek için metro kullanan biri, KTMO oynamaya başlayınca, kablosuz ağlardan faydalanabilmek için otobüse binebilir ya da aynı yere giden farklı yollar kullanabilir. Bu kentteki rotayı KMTO aracılığıyla belirlemektedir. Böylece oyuncu kafasında kenti yeniden kavramsallaştıracaktır. Bununla birlikte, oyunun eylemleriyle bir mekânı yeniden deneyimleyen oyuncu, o mekânla başka bir psikolojik etkileşim içerisine girecektir.

Özkul'a göre, konumsal veri yalnızca yön bulmak için değil, kaybolma endişesinden uzaklaşmak ve kentin yeni yönlerini keşfetmek içindir. Yeni yerler keşfetmek ya da bildiğimiz yerlerin yeni yönlerini keşfetmek, gündelik yaşamın monotonluğundan uzaklaştırmaktadır. Özkul'un araştırmasındaki katılımcıların çoğu, Google Maps, Serendipitor, WikiMe gibi uygulamalarla rastgele bir rota çizerek kentte dolaşmayı deneyimlediklerini söylemişlerdir. Bunun gibi deneyimlerle yeni keşifler yapıp mevcut kent imgesinin yenilemek, mekânla yeniden bağlılık kurmakla ilişkilidir. Bilinmeyen bir mekânı keşfetmek için bu tarz uygulamalar kullanan katılımcılar da mevcuttur. Araştırmada, konumsal farkındalığın (locational awareness) gerçek dünyanın yerine geçmediğini, yalnızca kente ilişkin imgeyi yenilediği, konumsal veri ile deneyimleme şekliyle ona yeni bir boyut kazandırdığı ve bilinmeyen mekânların da keşfine aracı olduğu vurgulanmıştır. (Özkul, 2014, s. 92-95)

Whrrl, Yelp, Socialight gibi uygulamalarla kullanıcılar, mekâna ilişkin yorum ve görüşlerini post etmektedir. Mekânın kimliğini ve sunumunu etkileyen bu yön ilerleyen bölümlerde tartışlacaktır. Burada önemli olan, sözkonusu mobil uygulamalarla yapılan check-inlerin, takipçilerine keşfedilmeye açık yeni rotalar sunmasıdır.

Yabancı mekânlarda bulunmak, insanda hayatın gündelik alanının dışında olma hissi yaratmaktadır. Kent oyunlarında bilhassa yasak ya da kentin kullanım alanı dışında kalan bölgelerde gezinmek, hem oyun hissini, hem heyecanı hem de gündelik yaşamdan uzaklaşma hissini canlandırmaktadır. Böyle bölgeleri içeren bir kent oyunu tasarlanıyorsa, tasarımcılar tüm riskleri göz önüne almak ve gerekli resmi izinleri de almak zorundadır. Yabancı hatta kentin atıl köşeleri, oyun anlatısıyla birlikte bir oyun alanına dönüşecektir. Oyunun verdiği güven hissi ve oyun anlatısına kapılma hissiyle oyuncular kenti keşif yolculuklarına başlayacaklardır. Bedenen ve zihnen oyuna kapılma hissi oyuncuya heyecanlı anlar yaşatmaktadır.

Bu tarz oyunlara, oyuncu sürekli hareket halinde olduğu için *exergames* de denmektedir. Fiziksel aktiviteyi oyunla birlikte keyifli hale getirerek bir

yandan sağlıklı bir faaliyete de sürüklemektedir. Zaten spor dallarının içindeki oyunsal unsurlar Huizinga'nın Homo Ludens'te tartıştığı bir şeydir ve spor dalları da cazibesini oyunsallıktan almaktadır. Exergames için bunun bir ilham konusu olduğuna Montola kitabında değinmektedir. (Montola, Stenros, & Waern, 2009)

Konumsal medya, kentte yön bulma, kenti keşfetme ve deneyimleme konusunda yeni yönelimler getirmiştir ve bu özellikleriyle Sitüasyonist Enternasyonel'lerin diğer bir deyişle Durumcular'ın pratiklerini (Flânör, Derive) canlandırma niteliği olup olmadığı bazı akademik çalışmalara da konu olmuştur. Her yıl New York'ta düzenlenen ve çağdaş psikocoğrafya festivali olan "Conflux Festival"deki yoğun talep göstermektedir ki, Durumcular'ın kenti keşif teknikleri özellikle kent oyunu (play) vurgusuyla yeniden keşfedilmek istenmektedir. Londra ve Amsterdam'daki festivallerde de kenti oyunsal bir dönüşüme çabası gözlemlenmektedir. Flanagan'a göre konumsal medya tabanlı kent oyunsallığı ile psikocoğrafya arasındaki ilişkisellik, konum tabanlı kent oyunlarından ayrıştırılmalıdır. Çünkü Flanagan, konum tabanlı oyunların kenti nesnelleştirdiğini düşünmektedir. Konum tabanlı teknolojiler kentin oyunsal ve sanatsal öğelerini deneyimlemek için kullanılabilmesini psikocoğrafya ile ilişkilendirse dahi, doğrudan konum tabanlı oyunları eleştirmektedir. (McGarrigle, 2010)

İnsanlar mekânlarla ilgili konuşurken, anlatıcının söyledikleri, dinleyenin zihninde o mekâna ilişkin bir algı oluşmaktadır. Konum tabanlı enformasyon, bu algıyı güçlendiren bir etkiye sahiptir. Bir mekâna ilişkin konumsal veri, o mekânı ziyaret edenleri ya da mekânın etkinliklerini içeren geçmişini sosyal ağ ya da oyunlar aracılığıyla görmek, kullanıcı da daha önce görmediği mekânla ilgili bir algı yaratmaktadır. Mekâna gömülü olan konumsal veri, mekâna ilişkin yeni bir anlatı sunduğu gibi yeni bir kenti okuma şekli de oluşturmaktadır. Foursquare gibi sosyal ağlar ya da konum tabanlı mobil oyunlar kentin okunabilirliğinde etkilidir. (de Souza e Silva & Frith, 2014) Mobil ve konum tabanlı iletişim teknolojileri, kentin geleneksel okunabilirliğini

değiştirmiştir. (Özkul, 2014, s. 132) Bilhassa konum tabanlı mobil oyunların kentin okunabilirliği üzerindeki etkisi oyuncuyu kente harekete ittiği için daha güçlüdür.

Manovich'e göre web'in en temel iki karakteristiği veritabanları ve arayüzlerdir. Arayüzler, bizim veritabanındaki verileri anlayabilmemiz, işleyebilmemiz ve ulaşabilmemiş için elzemdir. Arayüzlerin bir enformasyonun okunmasındaki rolü hayatidir. Bilişim çağında arayüzlerin gücü gündelik yaşamda hissedilir olmuş, konum tabanlı teknolojiler de kent ile aramıza arayüz olarak girerek buna güçlü bir örnek teşkil etmişlerdir. (de Souza e Silva & Frith, 2014) Okunabilirliğin derinleşmesi, yeni anlamlar, imgenin yeniden üretimi ve kent anlatısının yenilenmesi demektir.

İnsan mekân etkileşimi doğrudan etkileyen teknolojiler dijital mobil teknolojilere kadar ulaşım teknolojilerinden ibaretti. Ulaşım teknolojileri bedeni uzaktaki bir mekâna taşınabilir kılmaktaydı. Dijital teknolojiler, görünmeyeni görünür kılarak gündelik yaşamın okunurluğunda yeni yönler yarattı. Mobil teknolojilerle, mekânla ilişkili yeni bilgi türleri ortaya çıkmaktaydı. Konum tabanlı mobil teknolojilerle ise, hem mekânsal hem sosyal iletişimimizin sınırları genişlediği gibi dijital mekânsal veri mekânın okunabilirliğini etkilemektedir. Michael Hardey'e göre dijital konumsal enformasyon, kenti görme, deneyimleme ve anlamada yeni biçimleri sunmaktadır. (Hardey, 2007)

Teknolojik gelişimin mekân algısına ilişkin dönüşümüne değinen Burnett'e göre analog dönemden farklı olarak günümüzde yaratılan imgeler, insanların dijital aygıtlarla olan etkileşimlerinin ürünü olacaktır. Bu yaklaşım, çevreyle aramıza giren teknolojik aracın, algımızı dönüştürdüğünün göstergesidir. Sanal mekânlar, değişkenleri artırmakta ve özellikle oyun deneyimini yoğunlaştırmaktadır. Mobil cihazlar ya da yaygın teknolojilerin imgelerin görselleştirilmesiyle ilişkili olarak Burnett 2005'te yazdığı kitabında şöyle der: (Burnett, 2012)

> *"Dijital aygıtlar ufalıp daha taşınabilir hale geldikçe, gündelik deneyime, insanların karşı karşıya geldiği gündelik meselelere*

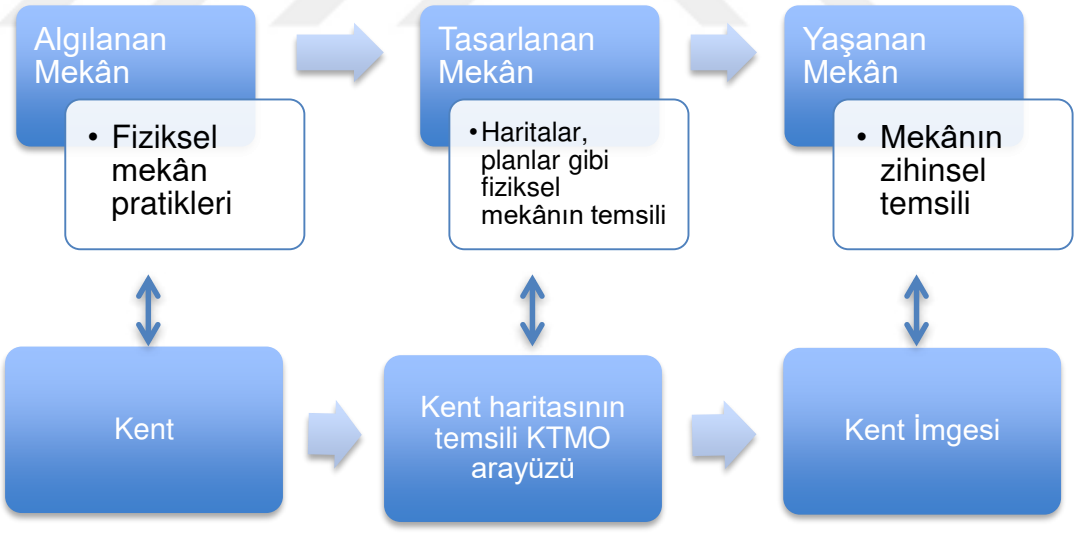
katılımları da gittikçe daha fazla merkezileşecektir. Zekâ, giderek bir paylaşım ve işbirliği meselesi haline gelecektir. Hiçbir aygıt ya da birey farklı bilgi ve enformasyon gruplarının bütün anahtarını elinde tutmayacaktır."

Montgomery mekânın okunabilirliğini, Lynch'in belirlediği beş öğenin organizasyonunun derecesi olarak tanımlamıştır. (Frith, 2013) Bu özellik çevre psikolojisinin aktarıldığı bölümde de vurgulandığı gibi kentin kolay algılanabilir, tanınabilir ve kentte kolay yön bulunabilir olmasını sağlamaktadır. Dourish ve Bell'e göre konumsal medya, kentin okunabilirliğini artırarak, gündelik yaşamda *görülmeyeni görülür kılmak*tadır. Brewer ve Dourish'e göre, bir mekânın okunabilir ve anlaşılır olması içerdiği mesajı iletebildiği anlamına gelmektedir. (Brewer & Dourish, 2008) Konumsal medya da mekânın mesajının ortaya çıkmasında etkilidir ve okunaklılığı artırmaktadır. Diğer bir deyişle, mekânın insanların gözüne görünüşünde yeni yönler yaratmaktadır. Dourish ve Bell durumu şöyle özetlemektedir: *"Bilişim teknolojileri, özellikle mobil ağlar ve konum tabanlı teknolojiler, kentin görmede yeni bir lens işlevi görmektedir."* (Frith, 2013, s. 250) Jordan Frith, Foursquare'in kentin okunaklılığını nasıl etkilediği üzerine yaptığı derinlemesine görüşmelerde, önemli iki sonuca ulaşmıştır. Bunlardan birincisi, konumsal medyanın mekânın okunaklılığını artırdığı yönünde iken ikincisi bunu sağlayanın Foursquare'deki oyunsal unsurlar olduğudur. Bu araştırmasıyla Dourish ve Bell'in konumsal medyanın zihindeki mekân okuabilirliğini etkilediği savını doğruladığını ifade etmiştir. (Frith, 2013, s. 257) Frith, araştırmasını her ne kadar bir konum tabanlı sosyal ağ olan Foursquare üzerine yapmış olsa da, vardığı sonuç KTMO için de kapsayıcıdır. Zira kentin okunabilirliğini Foursquare'in oyunsallığıyla ilişkilendirmiştir. Dolayısıyla kent imgesinin etkileyicisi yalnızca konumsal özellik değil oyunsal özellik de olduğu için KTMO kapsayıcı nitelik göstermektedir.

Ingrid Richardson, mobil fenomenolojiyle ilişkili yazısında, algıyı mikro ve makro ölçeklerde değerlendirmiştir. Mobil oyunların görsel, işitsel, konumsal vb. duyusal nitelikleriyle birlikte çevresel ve mekânsal algımız üzerinde yarattığı etkinin, bireysel şekline Chan'in yaklaşımındaki gibi mikro, kolektif deneyimlerle gerçekleşen şekline de makro algı adlandırmasını

yapmıştır. Bu algılama şekillerinin gündelik yaşamdaki deneyimlerimizi ve vücut bulma (embodiment) şekillerini etkilediğini ifade etmiştir. Richardson, de Souza e Silva, Farman, Follert, Copier gibi birçok kuramcının konum tabanlı mobil oyunları hibrit bir ontolojinin varlığına örnek olarak gösterdiklerini vurgulamıştır. Konum tabanlı mobil oyunlar, bedenler, ağların/dijital enformasyonun ve fiziksel mekânın birarada oluşuyla ilgilidir. Bu tarz oyunlarda, tüm çevre içerisinde bedenin konumunun farkındalığı ve yön bulma dürtüsü, hareket algısı birbiriyle ilişkilidir. (Richardson, 2011, s. 420)

Konum tabanlı mobil oyunları oynayanlar, kentte dolaşımlarına eş zamanlı olarak kentin sokaklarına ve mimarisine ilişkin algısal bir yolculuk da yapmaktadırlar. Bununla birlikte, mobil cihazlarından ulaştıkları dijital enformasyon bu mekânları genişletmekte, fiziksel ve dijital arasında bir bağ oluşmaktadır. Bu bağ, *gündelik yaşamın arayüzü*ne dönüşmektedir. (Richardson, 2011, s. 426)



Şekil 7 Lefebvre'in Trialektiği ve Hibrit Mekânın Üç Katmanlı Yapısı

Konum tabanlı teknolojiler sözkonusu olduğunda mekânı üç katmanlı bir yapı halinde düşünmek mümkündür. İlk katman fiziksel mekân, kentin ta kendisidir. İkincisi teknolojik oyun dünyası, oyunun dijital verisi, anlatısıdır,

yani oyunun dijitalize ettiği kentin tasarımıdır. En üst katman ise anlatıyla birleşmiş olan kurgusal dünyadır. Oyun ilk katmandaki fiziksel mekânı, üçüncü katmadaki gibi algılamamızı sağlamaktadır. Bu üç katmanlı yapı Lefebvre'in kent trialektiğine benzetilebilir. Mekânsal bakışı Lefebvre'in mekân trialektiği üzerinden bir konum tabanlı mobil oyun için yeniden düşündüğümüzde; birincisi yollar, araçlar, binalardan oluşan kentin ta kendisidir; ikincisi kentin mobil cihazın ekranındaki temsili haritasıdır; üçüncüsü ise, kurgusal ve anlatısı olan oyun dünyası ve bizdeki imgesidir. Mobil cihazlar, oyuncu tüm gün boyunca oyun dünyasının içine girip çıkmaktadır ve bulunduğu mekâna göre oyunsal eylemlerini gerçekleştirdiği için oyunsal eylemler gündelik yaşamın pratikleriyle kaynaşarak, gündelik yaşamın içine gömülmüştür.

Bu sebeple KTMO, mekânı iki bütünleyici yönden birleştirmektedir. Birincisi, oyun mekânını ve oyunun anlatısını kentin sıradan yaşamının üzerine yerleştirmektedir. KTMO oyuncuya gün süresince oyun dünyasının içine girme ve çıkma şansı vermektedir. Böylece oyun ve kent mekânı ayırt edilemez ve bulanık hale gelmektedir. Sokaklarda yürümek, oyunun sanal öğelerini toplama haline gelebilir. İkincisi, KTMO, fiziksel mekânla oyunun anlatısını bileştirmesinin ötesinde, aynı zamanda aynı mekânda birden bulunmaktadır. Burada öncelikli bir mekân yoktur ikisinde de aynı zamanda bulundurmaktadır. Bu iki mekân birbirine temsili aktaran arayüz ile (oyunun mobil cihazdaki haritası gibi) bağlanır. Sonuç olarak, KTMO, mekânların bu iç içeliğiyle, kente ilişkin imgemiz üzerinde belirleyici olma gücünü barındırmaktadır. (de Souza e Silva & Sutko, 2008)

3.1.2 Bellekteki Kent İmgesinin Yeniden Üretilmesi

Hayattaki anılarımız bir zaman ve mekânda var olmuş, hafızamıza da o mekân ve dönemin özellikleriyle yerleşmiştir. Mekân, anılarımızın yalnızca zemini değildir, aynı zamanda bir parçasıdır. Mobil ve konum tabanlı

teknolojiler, deneyimlerimizi anlamlandırma, muhafaza etme, paylaşma konusunda yenilikler sunmuş, bu da deneyimlerimizin zihinde depolanarak hatıralara dönüşme sürecini etkilemiştir. Mekânsal veriyi depolama özelliğiyle de hatıralarımızın yeniden anımsanması konusunda da bir araç haline gelmiştir. (Özkul, 2014, s. 133) Bu ilişki, hatıralarımızın kodlama ve depolanma süreciyle ilgili olduğu kadar, tekrarlanan yapısıyla tüm bu sürecin ve mekânsal imgenin yeniden üretilmesiyle de ilişkilidir. Zaten kentin okunabilirliği, bu okunabilirlikle hatıraları belleğe almak, kendine ait öyküyü yazmak ve bu okunabilirlikle mekân kimlik inşası, hepsi birbiriyle oldukça iç içe pozisyondadır.

Konumsal medya mekâna ilişkin belleğimizi iki yönlü etkileyebilir:

- Birincisi, "check-in"ler, mekâna ilişkin notlar, mekânda çekilen fotoğraflar vs. birikerek mekâna ilişkin eylemlerin güncesi niteliğine ulaşmaktadır. Konumsal medya burada hatıralarımızı ve geçmişimiz biriktirme, mekânın hafızamızdaki anlatısını saklı tutma yeridir. Geçmişin, hatıraların ve gündelik yaşamın dijital dokümantasyonu niteliğindedir.

- İkincisi, gerek sosyal ağdaki mekân üzerinden etkileşime girdiğimiz kullanıcılar gerekse konum tabanlı mobil oyunun oyun topluluğunda kolektif hareket ettiğimiz oyun arkadaşlarımız olsun, mekân temelli gelişen sosyal etkileşimlerimiz zihnimizdeki mevcut kent imgesini yeniden yapılandırmaktadır.

Gazzard'a göre, konum tabanlı mobil uygulamalarla, kullanıcı çevrimiçi haritada kendi mekânını işaretleyerek, mekânsal olarak kendi tarihini ve kültürünün enstantelerini sunmaktadır. Konum tabanlı sosyal ağlar, daha çok check-in'lerle biriktirme üzerine kuruludur. Bir antropolog olan Augé *non-place* kavramıyla, moderniteyle gelen köklerimizi salmadan gelip geçtiğimiz

mekânları ifade etmiştir. Ruhu olmayan bu mekânlara havaalanları, süpermarketler, otel zincirleri örnek verilmektedir. Gazzard, bu mekânların Foursquare gibi araçlarla kişiselleştirilerek ve anlamlandırılarak mekâna dönüştürüldüğünü ifade etmiştir. Konum tabanlı mobil oyunlarda ise, oyunun sanal objelerini toplamak için oyuncu kentte hareket halindedir. Bu biriktirme amacıyla hareket ederken, yeni keşifler ya da mevcut imgenin yeniden yazılmasına ilişkin deneyimler yaşamaktadırlar. (Gazzard, 2011) Lee Humpreys, Dodgeball'u kullanıcıların hayatlarının geçtiği mekânların bir kataloğu olarak tanımlamıştır. (Humphreys, 2012)

Biz biriktirdikçe ve yeni deneyimler ekledikçe mekâna ilişkim imgemiz yenilenmekte ve mekâna bağlılığımız değişmektedir. Bu da mekânın dinamikliğinin en büyük göstergesidir. Mekân algımız, kişisel tarihimiz, ilişkilerimiz ve deneyimlerimize göre şekillenmektedir. (Frith, 2015)

Mekâna bağlılıktan bahsederken vurgulandığı gibi, insan güçlü deneyimler yaşadığı, uzun vakit geçirdiği ve çokça anlam ve değer atfettiği mekânlara daha çok bağlanmaktadır. Hafızasında biriktirdiği olumlu anılar, mekân ile daha köklü bir ilişki kurmaya sebep olmaktadır. Piley'e, mekânı birçok özelliğinin yanında, anılarımızın sembolü olarak vurgulamıştır. Marcus, mekân hatıraları üzerine çalışmasında, insanların çocukluk mekânlarını kendilerinden büyük olan yakınlarıyla sosyal ilişkileri üzerinden tanımladıklarını ortaya koymuştur. Zira bizi hafızamızdaki mekâna götüren anımsanan duygulardır. (Azizul, Knight-Lenihan, & van Roon, 2016, s. 114-115)

Dijital enformasyonun mekân-imge ilişkisindeki gücünü ve hatıralarla, kişinin kişisel tarihiyle yakınlığını Burnett şu ifadesiyle desteklemektedir: (Burnett, 2012)

> *"İmgeler giderek, yalnızca bireylerin kişisel tarihlerini değil, insanların kendi arşivlerindeki enformasyonlarla sürdürdükleri ilişkileri kaydetmenin de ana aracı olacaklardır. Bu anlamda, daha önceki analog imgeler, tarihsel değişim ile imge, kimlik, bilgi ve enformasyonun bir süreklilik dâhilinde nasıl dolaşıma girdiklerinin ve geçmişte nasıl dolaşıma girmiş olduklarının işaretleri olacaktır. Bu süreklilik, zorunlu*

olarak iletişim aracına özgü olmayan mekânları yaratır, bu mekânları olanaklı kılar. Sanal olan ile gerçek olan arasındaki yapay ayrımların artık pek de gücünün olmamasının nedeni budur."

Geçmişteki deneyimlerimiz ve hafızamızdaki hatıralarımız, yakın zamanda yaşadıklarımızın etkisiyle yeni anlamlar kazanırlar. Yaşanmışlıklarımız biriktikçe, geçmişteki deneyimlerimizi farklı değerlendirip, yeni ilişkisellikler içerisine alabiliriz. Bu hatıraların yeniden değerlendirilmesi, bir nevi yeniden üretilmesidir.

Bunting'e göre konum tabanlı mobil oyunlar önce bilinen bir mekânı yeniden keşfedilebilir, yeniden algılanabilir hale getirirken önce yabancılaştırmakta (defamiliarization, unmapping), sonra yeniden yapılandırmakta ve yeniden keşfedilen mekâna yeni anlam ve değerler yükleyerek, o mekâna ilişkin imgeyi yeniden yapılandırmaktadır (remapping, reconstruction). Oyun anlatısı kenti yeni anlamlarla sunarak oyuncuya yaşadığı kenti keşfedilmeye hazır bir yer olarak sunarken, oyuncu da bildiği mekânları oyun içindeki yeni deneyimleri ve kişiselleştirmeleriyle yeniden anlamlandırmaktadır. Konum tabanlı mobil oyunlar, kentlinin kent içerisindeki bilindik deneyimlerini beklenmeyen oyunsal bir maceraya dönüştürmektedir. (Bunting, 2014, s. 166-169) Gazzard'a göre, oyun içerisinde aynı mekânlar farklı ve yeni anlamlarıyla ziyaret edilmekte, dijital enformasyon mekânla bağlılığımızı artırmakta, eski mekânlara yeni bir ışık getirmektedir. Dijital enformasyon ve oyunsal unsurlarla mekân kullanıcı nazarında yenilenmektedir. (Gazzard, 2011)

Konumsal medya kullanıcı ile mekânın arasına bir arayüz gibi girdiğinde mevcut mekânsal imgeyi yeniden yapılandırmaktadır. Örneğin, Özkul'un araştırmasına göre, kullanıcılar 'Google maps'i hem yön bulma, hem bulunduğu yeri bilmek hem de arkadaşlarının nerede olduğunu görebilmek için kullandıklarını, bunun gündelik yaşamlarının bir rutini haline geldiğini ifade etmişlerdir. Böylece Google Maps zihindeki harita haline gelecek kadar çok kullanılmaktadır. Dolayısıyla zihindeki kent imgesi konum tabanlı medya ile yeniden yaratılmaktadır. (Özkul, 2014) Başka bir örnek olarak; konum tabanlı

mobil oyun tasarımcıları mekânı özellikle 'hack'lemektedir. Oyuncuların mekân algılarını önce bilinen mekândan yabancılaştırmak, sonra yeniden yapılandırmak üzerinden gerçekleştirmektedir. (Hjorth, 2013) de Souza e Silva ve Frith'e göre, konum tabanlı mobil oyunlara katılımla daha önce hiç deneyimlenmediği haliyle kolektif bir konum yapılandırması gerçekleşmektedir. Oyun topluluğu, kolektif olarak mekân üzerinden yeni deneyimler paylaşmaktadır. Böylece mekân yeni anlamlar kazanmakta, daha önce görülmemiş yönleriyle görülmektedir; kent yeniden okunmakta ve yeniden anlatısı yazılmaktadır. (de Souza e Silva & Frith, 2014)

3.2 KİMLİK - MEKÂN İLİŞKİSİ: MEKÂNA BAĞLILIK VE MEKÂNIN SUNUMU

Sosyal medya ile birlikte kullanıcılar oluşturdukları profillerde kendi kimliklerini sunmaya, kendilerinin düzenledikledikleri bir vitrin oluşturmaya başlamışlardır. Bu vitrini oluşturan unsurlardan biri olarak konum verisi de sürece dahil olmuş, bulundukları mekânlar da check-in'ler aracılığıyla kimliklerine eklemlenmeye başlamıştır. Mekâna ilişkin dijital enformasyon, kimliğin bir parçası haline gelmekte, mekânın kimliği ile kullanıcının kimliği birbirine eklemlenmektedir.

Kişilerarası iletişim mobil teknolojilerle oldukça karmaşık bir hal almıştır. Konumsal medya da iletişimimizi ve etkileşimlerimizi bizi çevreleyen fiziksel alana göre haritalama özelliğini katmıştır. Konumsal veriler, etkileşimlerimizin geçmişini gösteren sanal izlere dönüşmüş ve diğer kullanıcıların bulunduğumuz mekânla ilgili fikir sahibi olmalarını sağlar hale gelmiştir. Kullanıcılar arasındaki etkileşimlerin geçmişi diğer kullanıcılar için mekâna ilişkin fikir vermektedir.

Kamusal alan doğası itibariyle sosyalleşmenin bulunduğu bir alandır.

Konum tabanlı mobil uygulamalar, bizim çevremiz ile ilgili deneyimlerimizi değiştiren bir etkiye sahiptir ve kamusal alandaki sosyal etkileşimlerimizi yeniden yapılandırmaktadır. Konumsal medyanın kullanıcı deneyimi üzerindeki temel etkilerinden biri yakınlık algısını değiştirmesidir. Kullanıcılar fiziksel olarak birlikte olmadıkları diğer kullanıcılarla etkileşim kurabilmenin ötesinde, *diğer kullanıcıların bulundukları mekâna bir aşinalık hissi* duymaktadırlar. Konumsal medya, kullanıcıların konumsal bir içerik üretirken çevreleriyle ilgili ne düşündüklerini etkilerken, diğer kullanıcıların mesajlarının kişisel ilişkilerini biçimlendirmede de nasıl etkili olacağını belirlemektedir.

Düşünceler, fikirler, kişisel ilişkilerdeki konumsal medyanın etkisiyle farklılaşmaktadır. Crawford'a göre benzer insanlar mobil medya ile birbirlerini rahatça bulabilmektedirler. Bu sebeple sosyal ağlar kullanıcılara arkadaşlarının arkadaşlarını listelerine eklemek için önermektedir. Crawford'a göre, birbirini tanıyan insanların etkileşimleri ve ilişkileri konumsal medya ile güçlenmektedir. (Bilandzic, 2013)

Sosyo-mekânsal çerçevede, kimlik ve mekân ilişkisi için şu iki nokta vurgulanabilir:

- Birincisi, konumsal medya aracılığıyla mekânı sahiplenme ve aitlik hissidir. Bu durum mekân algısının bir öğesi olan mekâna bağlılık ile ilişkilidir.

- İkincisi, kimlik sunumunun mekânın sunumuna dönüşmesidir. Böylece kimlik üzerinden mekân, mekân üzerinden kimlik sunumu yapılmaktadır.

Çevresel psikoloji çerçevesinde mekân algısının anlatıldığı bölümde, mekâna bağlılık, mekân algısının bir unsuru olarak anlatılmıştır. Konumsal medya, mekâna bağlılığı etkileyicidir ve mekâna olan bağlılığımız o mekândaki inanlara yönelik his ve düşüncelerimizi etkileyebilmektedir. Örneğin, Schwartz'ın araştırmasındaki katılımcılar, *mayor* sistemi üzerinden sahiplik

hissettikleri mekânda bulunduklarında, kendilerini mekândaki diğer insanlardan daha özel hissettiklerini ya da kendilerine ait hissettikleri mekânda check-in yapan insanlara yakınlık hissettiklerini ifade etmişlerdir.(Schwartz, 2015)

Schwartz, mekân bağlılığını konum tabanlı sosyal ağlar üzerinden incelediği ve *Çevrimiçi Mekân Bağlılığı* (Online Place Attachment) yaklaşımını geliştirdiği makalesine çarpıcı bir Twitter alıntısıyla başlamaktadır:

> *@IamAru: "Başka bir Starbucks'a gittiğimde Foursquare'de 'mayor'ı olduğum Starbucks'a ihanet etmiş gibi hissediyorum"*

Burada Schwartz ihanet sözcüğünün güçlü anlamını vurgulayarak, bir mekâna bağlılık, sahiplik ya da aidiyet hissetmenin derinliğine dikkat çekmektedir. (Schwartz, 2015) Bu aslında Gordon ve de Souza e Silva'nın hibrit mekânlar üzerine yaptıkları çalışmada belirttikleri gibi, konumsal medyanın etkisinin hem çevrimiçi hem de çevrimdışı alanda etkileyici olmasına bir örnektir. (Gordon & de Souza e Silva, 2011)

Schwartz çalışmasını Low'un mekâna bağlılık öğelerini eksene alarak yapılandırmış, konum tabanlı sosyal ağlar üzerinden mekâna bağlılığı ölçme denemesinde mekânın adı, sahiplik duygusu ve etkinlikleri temel unsurlar olarak belirlemiştir. Foursquare üzerinden yapılan bir araştırma olduğu için, sözkonusu sosyal ağın niteliklerine uygun unsurlar bunlardır. Çünkü Foursquare, kullanıcıya mekânı adlandırma, mekâna ilişkin notlar bırakma, liste oluşturma gibi içerik üretim şansı vermektedir. Diğer yandan, sistem 'mayor'lık denen sahiplik üzerinden işlemektedir. Son olarak da Foursquare'de kullanılan mekânlar sosyal ağa ilişkin etkinliklere ev sahipliği yapabilmektedir. Foursquare'in özelliklerinin ötesinde, bu çalışma kapsamında bu sosyal ağın önemi, fiziksel mekân ile dijital enformasyonun iç içeliğine güzel bir örnek olması, mekân üzerinden sosyal ilişkileri dijital veri ile şekillendirebilmesidir. (Schwartz, 2015)

Schwartz'ın yaklaşımıyla değerlendirilen sahiplik, bir kullanıcı ile mekânın özdeşleşmesine yol açmaktadır. Bu durumda kullanıcın kimliğinin bir

parçasına dönüşen konumsal veri, mekânın bir kullanıcı üzerinden algılanması anlamına da gelmektedir. Bununla birlikte Evans, mekâna ilişkin verinin paylaşımını Bourdieu'nun sosyal sermayenin bir parçası olarak değerlendirmiştir. (Evans, 2015)

Goffman benliğin sunumunda, yabancıların dış görünüşlerinden hareketle edindiğimiz yargıları kuramlaştırır. Bu kuram, doğrudan yüzyüze iletişim üzerine kurulmuştur ve bu yaklaşımda uzaktan iletişim bizi fiziksel mekândan koparan bir şey olarak algılanmaktadır. Mekânın sunumunda da reklam, dekorasyon gibi öğeler kullanılırken, konumsal medya ile kullanıcıların paylaştıkları enformasyon üzerinden mekâna ilişkin bir intiba oluşmaktadır. (Goffman, 2009) de Souza e Silva ve Sutko, Goffman'ın benliğin sunumu kuramını, mekânın sunumuna uyarlamışlar. Tanıdık olanın daha cazip ve çekici gelmesinden hareketle, bir mekâna konumsal medya aracılığıyla arkadaşlarımızın oradaki varlığı eklenince, mekân daha ilgi çekici bir yere dönüşmektedir. Sosyal çevre ile mekân birbirinin etkileyicisidir, mekân ve sosyal ilişkiler etkileşimli olarak üretilmektedir, dolayısıyla konum tabanlı sosyal ağlar ile sosyal çevremizdeki insanların vakit geçirdiği mekânları görmek, o mekâna ilişkin, insanlar üzerinden bir imge edinmemizi sağlayacaktır.

Goffman'ın benliğin sunumu yaklaşımının arayüzler aracılığıyla mekânın sunumuna dönüştürülmesine geri dönersek, mekânın sunumu, hem kullanıcı ile mekân arasındaki hem de kullanıcı ile diğer kullanıcılar arasındaki koordinasyonu etkilemektedir. Örneğin, bilinen bir mekânda yabancıların etkinlikleri diğer kullanıcılarla ilgili *crowdsourcing* niteliği taşımaktadır. Kullanıcı bildiği mekânın özellikleri üzerinden oradaki yabancılarla ilgili anlam çıkarmaktadır. Daha az tanınan ya da bilinen bir mekân sözkonusu olduğunda da, eğer o mekân daima popüler ise, mekâna ilişkin merak uyandırmaktadır. Yani konumsal medya aracılığıyla, bilinmeyen bir mekân bile çekici hale gelebilmekte ya da tanınmayan insanlarla ilgili mekândan hareketle fikir sahibi olunabilmektedir.

Rost'a göre mekân algımız yalnızca coğrafi koordinatlara bağlı değildir.

Bir mekân oradaki eylem ve etkileşimlerle daha anlamlı ve tanımlanabilir bir hale gelmektedir. Bir mekânla ilgili önceki mekânsal bilgi, mekânla ilgili konumsal içeriğin değerini etkilemektedir.

Bir mekânın kimliği mekânın kendi kendine oluşturduğu bir şey değildir, haritadaki koordinatları ya da fiziksel özellikleri kimliğinin tamamını ifade etmez. Mekânın kimlik oluşumunda insanların ona atfettiği değer ve anlamlar temeli oluşturmaktadır. İnsanların mekâna değer atfetmesi, mekân üzerinde yaşanan sosyal etkileşimle ve kültürel öğelerle ilişkilidir. İletişim ve ulaşım teknolojilerinin gelişimi, uzaktaki insanların erişimi ve kendi kültürel renklerini katmaları da mekânın kimliğini etkileyen unsurlardan biridir. Aynı şekilde başka yerleri gören insanlar ya da kitle iletişim araçlarıyla gitmedikleri yerler hakkında fikir sahibi olup hatta bağlılık hissedenler, gördükleriyle kendi mekânlarını kıyaslama eğilimindedirler. Meyrowitz'e göre bu kıyaslama da mekânlara yeni anlamlar yükleyerek kimliğini etkilemektedir. Yine de gündelik hayatta, kent sokaklarında insanların kafelerde buluşması, toplu taşımayla bir yerden bir yere gitmesi devam etmiştir. Mobil ve konum tabanlı arayüzlerin hayatımıza girmesiyle, fiziksel konumun öneminin mutlaklığı, insanların kimliklerinin inşasındaki önemi ve böylece sosyalleşmenin bir parçası oluşu açıklığa kavuşmuştur. Konumsal veri, konum ile kimliğin arasındaki bağ işlevi görmektedir. Çünkü konumsal medya, *mekânın sunumu*na imkân tanımaktadır. (de Souza e Silva & Frith, 2014)

3.3 SOSYAL TEMSİL VE KOLEKTİF ANLATI: KENTİN ÖYKÜSÜNÜ BERABER YAZMAK

Hikaye anlatıcılığı, sözlü kültürün aktarım şekli ve insanları birarada tutan unsurlardan biri iken önce modernleşme sonra dijitalleşmeyle geleneksel biçimden tamamen uzaklaştı. Walter Benjamin bu durumu *"Hikaye anlatıcılarına az rastlıyorsak, bunda enformasyon ağının belirleyici bir rolü*

vardır." olarak ifade etmiştir. Hikaye anlatımı kolektif bir süreçtir ve yaşananların tekrarı ile ortam bir anlam dizgesi yaratılmaktadır. Hikayeler üzerinden yaşanmayanlar bile deneyimlenirken, bunun koletif özelliği ortam imgelem oluşturmaktadır.

J. Hillis Miller, anlatının tanımlanması için üç anahtar kavram vurgulamıştır:(Sallen & Zimmerman, 2003, s. 380)

- Her anlatı bir başlangıca, başlangıçtaki durumun değişimini içeren sürece, nihayetinde de bu değişimin çözüldüğü kavrayışını sağlayan sona sahiptir. Tüm bu süre, anlatının olay örgüsünü oluşturmaktadır.

- Bir anlatı elbette yalnızca birbirini takip eden olaylar dizi değildir. Sözkonusu olayları yaşayan karakterler bulunmaktadır.

- Anlatının biçimsel sunumu bir örüntü ve tekrarlardan oluşmaktadır.

Yaygın teknolojilerle, anlatı yeni bir evre yaşamaktadır ve kullanıcı için yeni mekân algısı yaratmaktadır. (Rieser, 2005) Konumsal medyayla ise hem anlatı hem de mekân etkileşiminde yeni yönelimler ortaya çıkmakta ve anlatı, mekân, insan etkileşiminde konumsal medya dikkat çekmektedir. Özellikle, konum tabanlı mobil oyunlar, bu ilişkide oldukça kuvvetli bir etki sunmaktadır. Oyunlardan ilham alarak senaryosu oluşturulan filmler ya da doğrudan aynı anlatıyı içeren kitaplar olduğu gibi, bir film ya da kitabın anlatısının konum tabanlı mobil oyunlara uyarlaması olan, bir yandan da transmedya niteliği taşıyan anlatılar da mevcuttur.

Juul'a göre oyunlar etkileşimli hikaye anlatım aracıdır. Anlatı ile oyun arasındaki ilişki kendini en çok KTMO'larda göstermektedir. Oyun araştırmalarında konuya ilişkin tartışma sözkonusu etkileşimli iletişimin doğrusal anlatı ya da doğrusal olmayan anlatı niteliğiyle ilişkilidir. Oyun - anlatı

ilişkisinde, iç içe geçen bir yapı bulunmaktadır. Hem oyun anlatısıyla gelir, hem de oynarken anlatı yazılmaktadır. (Montola, Stenros, & Waern, 2009, s. 61)

Özellikle, kent mekânında diğer oyuncularla işbirliği halinde oynanan oyunlarda, oyuncuların kentteki hareketliliği, diğer oyuncularla kurdukları etkileşim, vb. öğelerle yeni hikayeler ortaya çıkmakta, oyuncular oyunun öyküsünün gidişatını kendileri yaratmaktadır. Burada oyuncuların kendilerini oyuna ne kadar kaptırdıkları önemli olduğu gibi, oyuna kapılmanın sosyal boyutu bununla ilişkilidir. Her oyuncu kentteki patikası, eylemleri ile kendi hikayesinin anlatıcısına dönüşmektedir. (de Lange, 2009)

Costikyan'a göre, anlatı önceden planlanmış bir boncuk dizisi gibi doğrusaldır. Oyun ise olasılıklarından sebep üçgen gibidir; tepe noktası oyunun başlangıcıdır, alt köşeler de alınan sonuca göre varılan noktalardır. Bu sebeple, öyküye benzetilmeye çalışıldıkça, oyun özelliği azalmaktadır. Juul,"Games Telling Stories" adlı kitabında oyun ve anlatı arasındaki ilişkiyi üç argümanla belirtmektedir:(Juul, 2001)

- Anlatıyı her şey için kullanırız. Bütüncül bir yaklaşımdır. Anlatı hayatı anlaşılır kılmaktadır.

- Birçok oyun anlatı özelliği göstermektedir. Oyunlar genellikle başlangıçta anlatıyla başlamaktadır. Oyunun başında oyuncuya anlatı aktarılır ve sonrasında oyuncu bu dünyaya giriş yapar. Burada oyuna anlam katma çabası bulunmaktadır.

- Bu yaklaşım oyun anlatısını doğrusal kabul etmektedir.

Brenda Laurel ise, etkileşimli oyunun, anlatının popüler anlamını değiştirmeyeceğini düşünmektedir. Anlatının anlamına ilişkin değil, oluşturulmasına ilişkin farklılığa dikkat çekmek gerekmektedir. Bu farklılık konum tabanlı mobil oyunlardaki kolektif eylemden kaynaklı olarak, kolektif

temsil, kolektif anlatı ve kolektif bir kent imgesinin kurulmasıyla ilişkilidir.

Moscovici, toplumsal temsilin, anlam ve özelliklerini, nasıl ortaya çıkıp birbirleriyle nasıl pekiştiklerini incelemiştir. Toplumsal temsil yaklaşımında, bireysel hafıza yerine, toplumsal hafızanın işlevi esas alınmaktadır. Toplumsal temsiller, kişilerin neler konuştukları, deneyimlerine göre nasıl tutum geliştirdikleri, nasıl toplumsal gerçeklikler oluşturdukları, davranışlarının nasıl biçimlendiğini incelemektedir. Sosyal psikolog, Serge Moscovici, kamusal alanda düşüncelerin nasıl dönüştüğüyle ilgilenmiştir. Moscovici'nin yaklaşımına göre, toplumsal temsil, düşünce, deneyim ve değerlerden oluşan bir sistemdir. (Höijer, 2011)

Kolektif temsiller, kolektif bir yapının fikir, değer ve inançlarıyla gelişmekte, toplumsal dayanışmayla birliktelik sağlamaktadır. Birbirine benzeyen insanlardan oluşan toplulukların algısal gerçekliği birbirine benzer. (Varnalı, 2013) Durkheim, "Dini Hayatın İlkel Biçimleri" adlı kitabında, kolektif temsilleri dini ritüeller üzerinden açıklamıştır. Dini ritüellerin etkileşimiyle kolektif temsillerin yaratıldığı ve kolektif temsillerin özerkleşme ya da değer değişimine de ön ayak olduğu belirtilmiştir. Kolektif temsillerin gücü, bireyi aşan topluluğu kapsayan yapısından kaynaklanmaktadır. Moscovici de sosyal temsil kuramını Durkheim'dan etkilenerek geliştirmiştir. Sosyal temsiller, iletişimle ortaya çıkıp dünyanın anlamdırılmasında fonksiyoneldir. Kolektif olarak bir grup tarafında ortaya çıktıktan sonra, özerk varlıklar olarak hareket etmektedirler. Sosyal temsilin bir fonksiyonu, tanıdık olmayanı tanıdık yapmasıdır ve bunu nesneleştirerek yapar. Moscovici'nin terminolojisinde, bu süreç *demir atma* olarak ifade edilmektedir. (Höijer, 2011)

Kolektif temsiller, iletişim esnasında üretilmekte, değişmekte ve yayılmaktadır. Bu durumda iletişim aracının dönüşümü, toplumsal temsil üretimini elbette etkilemektedir. Hayalgücü de bireylerin kamusal alanda üretilen temsillerinde etkileyicidir. Konum tabanlı oyunlar da kendi anlatısı ile hayal gücünü sosyalleşmede etkili hale getirmekte ve kolektif oyun özelliğiyle kolektif bir anlatı süreci meydana getirmektedir.

Alternatif gerçeklik oyunlarının mottosu *Bu bir oyun değildir!*'dir (This is not a game). Yalnızca mekânsal özelliğinden değil, anlatı yapısı düşünülerek böyle bir motto edinilmiştir. Bu oyunların zamanı gerçek hayat gibi doğrusaldır, geri çevrilemez, tekrarlanamazdır. Video oyunlarındaki gibi aynı level tekrar tekrar oynanamaz. Anlatısı ise doğrusal değil etkileşimlidir. Bu da kurgulanmış olan temel oyun anlatısının üzerine yazılan anlatının oyuncuların elinde olduğunu göstermektedir. Kolektif bir anlatı yazılmaktadır. Örneğin, Mogi ya da ILF gibi oyunlarda, oyuncular fiziksel olarak aynı yerde olmamalarına rağmen, kentin temsili mekânı üzerinde buluşmaktadırlar. Sokak oyuncuları, çevrimiçi oyuncularla iki boyutlu oyun ekranı üzerinden iletişim kurmaktadır. Oyunda dört farklı mekân vardır: çevrimiçi oyuncunun takip ettiği bilgisayar ekranındaki modellenmiş dünya, sokak oyuncusunun mobil cihazındaki iki boyutlu kent haritası, kent ve çevrimiçi oyuncunun fiziksel olarak bulunduğu yer. Oyun, bu dört mekânı kapsamaktadır. Çevrimiçi oyuncu ile sokak oyuncusu birbirini tamamlayan enformasyona ulaşsa da tamamen birbirinin aynısı değildir. Çevrimiçi oyuncuların, dijital eylemleri fiziksel mekânda sonuç verdiği için oldukça gerçektir. Böylece oyun, fiziksel olarak bir arada olan ve olmayan tüm oyuncular arasında bir sosyal etkileşime neden olmaktadır. Böylece, birlikte eylem alarak oyunu oynamakta ve oyunun anlatısını kolektif olarak yazmaktadırlar. (de Souza e Silva & Sutko, 2008)

Konumsal medyanın kullanıcılara birbirleriyle ve mekânlarla farklı etkileşim imkânları vermesinin sonuçlarından biri de, kent mekânının üretiminde işbirliğinin ortaya çıkmasıdır. Buradan hareketle konumsal medya, mekânların ve insanların hikâyelerin anlatıldığı bir yere dönüşmektedir. Oyun anlatısının fiziksel mekân üzerine eklemlenmesi, fiziksel mekân ile mobil kullanıcı arasındaki bağlantıyı dönüşüme uğratmaktadır. Ağdaki kullanıcı için, oyuna dalmak suretiyle çevresel mekân artık kopulabilir bir şey değildir. Aksine oyunun başlı başına bir unsurudur.

Konum tabanlı mobil oyunlar bir puzzle özelliği göstermektedir ve tek kişinin tamalayamayacağı büyüklüktedir. Oyuncuyu kolektif eylem almaya

itmektedir, oyuncu sosyal bir ağın parçası haline gelmektedir. Kolektif hareket başarılı olma ihtimalini de güçlendirmektedir.

Jesper Juul terminolojisinde, güçlü anlatısı olan oyunlar, sürekliliği olan, oyuncunun oynarken ilerleme halinde olduğu oyunlardır. (games of progression) Bu oyunlarda bir dizi halinde engellerin sunulduğu ve oyuncunun bunları aşarak oyun içerisinde ilerlemesini ifade etmektedir. Satranç gibi kurallarına göre oynanan, dizi halinde bir oyun anlatısı olmayan bu kategoride değildir. (games of emergence) (Montola, Stenros, & Waern, 2009, s. 149) Konum tabanlı mobil oyunlar, ilk gruba daha çok yakınlık göstermekle beraber daha yoğun bir süreç içermektedir. Çünkü oyunun mevcut anlatısına ilaveten, kolektif eylem sırasında yeni hikayeler yazılmaktadır.

de Souze e Silva ve Frith, kent anlatısından bahsettikleri yayınlarında, Néstor Gracia Canclini kentte yürümenin anlatıyla iç içe geçtiğini, kente yürümenin imgeler yarattığını ifade etse de, aslında küreselleşmeyle birlikte, kentin tarihi, kültürel ve sosyal dokusu kaybolmasa da küresel etkiler altında kaldığını vurgulamıştır. Sonuç olarak Canclini, uyumlu, kentin kendine has, derin öykü oluşturmasının mümkünatını sorgulamaktadır. Buradaki endişe kentin anlatısının küreselleşmesi, genelleşmesidir. de Souza e Silva ve Frith, bu soruya "kenti yeniden öyküleştirmek mümkündür" olarak yanıt vermektedir, zira konum tabanlı arayüzler kent anlatısı için oldukça önemli bir rol oynamaktadır. (de Souza e Silva & Frith, 2014) Konum tabanlı mobil oyunlar anlatının yoğunluğunu artırsa da küreselleşmeye ilişkin endişenin varlığı tartışmaya açıktır.

Doğası gereği bir grup insanın kolektif oyunuyla ortaya çıkan anlatıdır. Oyuncuların zihnindeki hikâye yalnızca oyun tasarımcısının yazdığından ibaret değildir, keşfettikleri ipuçları, deneyimledikleri kolektif deneyimler, topluluk etkinlikleri, vs. hepsi iç içe geçmektedir. Oyuncuya göre hem *diegetic* anlatı vardır, hem de oyunun *puzzle*ını nasıl çözdüklerinin hikâyesi bulunmaktadır. Birincisi, *dağıtık anlatı*, ikincisi *kolektif anlatı*dır. Kolektif anlatıda oyuncular kendi deneyimlerini birlikte anlatılaştırmaktadır. Oyunun önce topluluğu

kurulur, sonra bu topluluk deneyimlerini paylaşarak kendi hikâyesini yazmaktadır. Oyunların çevrimiçi iletişim araçları da oyunun kolektif anlatısını oluşturmayı güçlendiren alanlardır. Strateji belirmek, oyunla ilgili forum tartışmaları yapmak, oyunun bir nevi kanaat önderleriyle iletişim kurmak vs. (Montola, Stenros, & Waern, 2009, s. 150-151) Kolektif anlatı, bir topluluğun kendini sunumu, toplu öykülerinin inşasıdır. Katılımcıların paylaşımlarıyla oluşan, zamansal olarak gerçek yaşam gibi doğrusal bir biçim göstermeyen anlatılardır. (Marino, 2014)

3.4 KONUM TABANLI MOBİL OYUNLARDA SOSYALLEŞME BİÇİMLERİ

3.4.1 Oyun Topluluğu İçerisindeki Etkileşim

İnsanların olduğu her yer gibi oyun içerisinde de sosyal etkileşimin varlığı kaçınılmazdır. Salen ve Zimmerman oyun içerisinde sosyal etkileşim iki seviyede gruplamışlardır. Birincisi oyuncu sihirli çemberin içine girdikten sonra karşılaştıklarıyla kurduğu iletişimdir, buna iç etkileşim denilmektedir. İkincisi, sihirli çemberin dışından oyuna taşınan sosyal roller, öncesinde kurulmuş arkadaşlıklar gibi oyun içindeki tercihleri etkileyen etkileşim şekillleridir. (Sallen & Zimmerman, 2003, s. 460)

Oyun gündelik yaşam deneyimlerinden doğan ve gündelik yaşamla ile iç içe geçmiş deneyimsel bir eylem olarak anlaşılabilir. Yazarlar, Simmel'den hareketle alışveriş örneği üzerinden gitmişlerdir. Yüzeysel olarak alışveriş ihtiyaçlarımızı satın alma eylemi olarak gündelik yaşamın bir parçasıdır; bununla birlikte mekânsal ve sosyal deneyimlerle oyunsal bir karakteristik taşımaktadır. Örneğin her gün işe mağazalarla dolu bir cadde üzerinden yürüyerek işine gidip gelen birini düşündüğümüzde, işe gitme eylemi (sıradan

bir eylem) ve alışveriş (ya da windowshopping) (oyunsal bir eylem) bir arada yapılabilir. Böylece sıradan bir eylem olan işe gitme eylemi sürecinde, alışveriş yapmak, mağazalara bakmak, insanlarla iletişime geçmek vb. gerçekleşmektedir. Dolayısıyla örnekteki kişiyi işe götüren cadde yalnızca bir mekân olmaktan çıkarak sosyal ilişkilerle sarmalanan oyunsal bir alana dönüşmektedir. Günümüzdeki AVM kültürünün bu denli yayılmasında insanlar kapalı bir oyun kutusu gibi gelmesinin etkisi tartışılmalıdır. Oyunsallığın odak noktası etkileşimlerdir. Yazarların buraya kadarki yaklaşımı Simmel'in metropol ve zihinsel yaşama ilişkin yayını ışığında oluşturmuşlardır. Fakat oyunsallığın kentteki varlığı ile kentin doğrudan bir oyun unsuru haline gelmesi arasındaki ayrımı vurgulamaktadırlar. Konum tabanlı mobil oyunlar oyunsal deneyimlerin ortaya çıkışını kolaylaştırmaktadır çünkü sosyo-mekânsal öğeleriyle kentteki etkileşimi güçlendirmektedir. Dolayısıyla deneyimsel olarak sıradan olanı oyunsallıklar birleştirmektedir. Çünkü 'benim' sıradan evden işe gitme deneyimim, 'bizim' 'oyunsal' deneyimimize dönüşmektedir. Aynı zamanda, benim evden işe giderken geçtiğim mekân, bizim oyun mekânımıza dönüşmektedir. Bireysel olan, topluluk etkileşimine dönüşmektedir. (de Souza e Silva & Sutko, 2008) Wittgenstein, oyun topluluğunun bu kolektif yapısını, aile yapısına benzetmektedir. Aile içindeki birbirinden farklı karakterdeki kişilerin, kolektif bir yaşam tarzıyla oluşturdukları bütünsellik, oyun gruplarındaki kolektif eylemin modellendiği yerdir. (Calleja, 2011, s.8)

Oyunun sihirli çemberi içerisindeki sosyal etkileşim kendiliğinden özerk bir oyun topluluğu oluşturmaktadır. Oyun topluluğunu, oyuncuların kişisel özellikleri, birbirleri ile etkileşimleri, oyunun kuralları vs. etkilemektedir. Aynı oyunu oynayan oyuncular, farklı davranış şekilleri ortaya koyabilmektedirler. Bu kişisel özelliklerinin ya da toplumsal öğretilerinin sihirli çemberin içine taşınmasıyla ilgilidir. Bazı toplumların oyuncuları kolektif eylemi tercih edip grup halinde hareket etmeyi tercih ederken, bazıları bireysel oynmayı seçebilmektedir. Kişisel özellikler ya da toplumsal kodlar oyuncu davranışı konusunda çeşitlilik gösterse de, sihirli çemberin içerisinde kuralların etkisiyle farklılıklar azalmakta ve belli oyuncu tiplerine dönüşmektedirler. Bartle'ın

taksonomisi genel anlamda belirlenmiş oyuncu tiplerini göstermektedir. (Bartle, 1996)

- Başarılılar: Oyundaki seviyeleri geçip, puan, ekipman vs toplayıp, oyunun somut ödüllerini toplamayı tercih eden gruptur.
- Kaşifler: Oyunun haritasına hakim olmak isteyen, yeni bir yer, obje vb keşfetmekten keyif alan oyuncu grubudur.
- Sosyalleşenler: Oyun içi hedeflerden çok sosyalleşmeyi hedef edinmiş oyuncu grubudur. Oyun içi ve oyun dışı etkinlik ve sosyalleşme imkânlarından keyif alırlar.
- Vurucular: Rekabetten keyif aldıkları gibi rekabet sırasında karşı tarafı yıkıma uğratmaktan keyif alırlar.

	OYUN DÜNYASI	DİĞER OYUNCULAR
MÜCADELE	BAŞARILILAR	VURUCULAR
KEŞİF	KÂŞİFLER	SOSYALLEŞENLER

Şekil 8 Bartle Taksonomisi: Oyuncu Tipleri

Kaynak: Bartle, R.A. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDS. mud.co.uk.

Oyunlar gerçekliğe göre daha yoğun iletişim sunmaktadır. Oyunlar güçlü sosyal bağlar kurmakta ve sosyal etkileşim ağını büyütmektedir. Oyun

sebebiyle daha çok vakit geçirdiğimiz ve etkileşimde bulunduğumuz kişilere karşı daha fazla pozitif duygu ve düşünceler (prosocial emotions) edinmemize sebep olmaktadır. Oyun grubunda yeni insanlarla tanışabildiğimiz gibi halihazırda tanıdığımız arkadaşlarımızla da oyun topluluğunda yer alabiliriz. McGonigal'a göre halihazırdaki arkadaşlıklar bile oyun arkadaşlığıyla birleşince derinleşmekte, güçlenmektedir. (McGonigal, 2011, s. 91) Kurduğumuz yakın ilişkiler birleşerek bir bütünü oluşturmakta ve büyük bir bütünün parçası haline gelmek oyuna bağlılığı güçlendirmektedir.

Bir bütün oluşturmak, biraraya gelmek çoğu zaman ortak mekânı paylaşmakla kuvvetlenen bir olgudur. Aynı şekilde, insan mekân etkileşiminde, insanın mekân algısını derinleştiren, hafızasındaki mevcut imgeyi yeniden yapılandıran ya da mekâna bağlılığı kuvvetlendiren etkenlerden biri mekân üzerindeki sosyal etkileşimlerdir. Low, özellikle topluluk etkinliklerinin, insan mekân ilişkisi için önemli olduğunu vurgulamaktadır. Periyodik kutlamalar, çeşitli etkinlikler, festivaller, hem topluluğa mensup insanlar arasındaki hem de insan ile etkinliğin yapıldığı mekân arasındaki ilişkiyi kuvvetlendirmektedir. Kent sokaklarının, oyunsal unsurlar taşıyan eylemlere sahne olması flanörlük ile başlamış olsa da sokak sanatları, sokak sporları ve oyunları (parkour) gibi etkinlikler devamlılık göstermiştir.

Öncelike mobil teknolojiler, biraraya gelme deneyimlerini etkilemiştir. Özellikle *Occupy eylem* niteliği taşıyan topluluk hareketlerinin mutlak iletişim aracı olmuştur. Konumsal medya ise hâlihazırda mekânla ilişkiyi kuvvetlendirmesine rağmen, konum tabanlı mobil oyun grupları geniş çaplı etkinlikler düzenleyip bir araya gelmektedirler. *Badge* sistemiyle çalışan oyunlarda, oyun toplulukları etkinlik gününe özel bir badge tanımlayarak, etkinliğe katılımı ödüllendirmektedir. Oyun, anlatı, ödül ve oyun grubunun biraraya gelmesiyle geçirilen bir günün sonunda, mevcut mekâna ilişkin imgemiz kolektif bir aidiyetle değişebilecektir. Schwartz'ın Çevrimiçi Mekân Bağlılığı yaklaşımında ifade ettiği gibi, mekân bağlılığının kolektif hali meydana gelmektedir. (Schwartz, 2015)

3.4.1.1 Güven ve Kurallar

Oyun grubunda sosyal etkileşim kurulabilmesi için oyunucunun hem kendini güvende hissetmesi hem de oyun arkadaşlarına güvenebilmesi gerekmektedir. Öncelikle oyuncunun oyun içerisinde kendini güvende hisssetmesi, oyunun tanımlandığı bölümlerde de değinildiği gibi sihirli çemberin ve kuralların varlığıyla ilişkilidir. Sihirli çember oyunu gündelik hayattan ayırarak amansal ve mekânsal sınırları çizerken, oyun kuralları da oyuncu eylemlerinin sınırlarını çizer. Bu sınır duygusu oyuncuya güven duygusu verebileceğinden kurallar ve güven duygusu birbiriyle ilişkilidir. İlk seviyedeki güven oyun ile oyuncu arasındaki, ikinci seviye kalabalık içerisinde başkalarına güvenebilme, topluluk olabilmeyle ilgilidir. Kurallar ve buna bağlı olarak topluluğun güven içerisinde yaşaması toplumsal sözleşme mantığını çağrıştırmaktadır.

Kurallar, oyunun mantıksal ve matematiksel yapısını oluşturmaktadır. Oyuncu eylemlerini sınırlayan, açık, tekrarlayan yapılardır. Juul, kuralları şöyle tanımlamıştır:

> *"Oyuncu, oyunu çift yönlü bir süreç olarak tecrübe eder, bu süreçte oyunun kurgusu da oyuncuya kuralları anlaması için ipuçları sunar. Bu kurallar da oyuncuyu, oyunun kurgusal dünyasını tahayyül etmeye iter."* (Demirbaş, 2014)

Salen ve Zimmerman'a göre oyun tasarımında yapı kurallarla başlamaktadır. Kurallar tasarlanan sistemin organizasyonunu sağlamaktadır, oyun (play) oyuncunun bu sistemi deneyimlemesidir, kültür ise sistemde yer alan ve sistemle bütünleşen daha geniş bir bağlamdır. Oyun kurallarını üç seviyede incelemişlerdir: (Sallen & Zimmerman, 2003, s. 4-5)

- İşlevsel Kurallar: Oyunun yapısal temelini

oluşturan, oyuncuların eylemlerine rehberlik oluşturan kurallardır.

- Asli Kurallar: Soyut, matematiksel kurallardır. Temel oyun mantığını yansıtır.

- Örtük Kurallar: Yazılı olmayan, etikle ilişkili, teamül kurallarıdır.

3.4.1.2 Koordinasyon ve İşbirliği

Mobil teknolojilerle kullanıcı her an her yerde ulaşılabilir olmuştur. Bunun en büyük katkılarından biri gündelik yaşamın düzenlenmesi ve planlanmasında, iş ve boş vakit eylemlerinin kolay koordine edilmesindedir. Konumsal medya ile koordinasyonun sınırları genişlemiş, daha esnek ve anlık hale gelmiştir. Konum tabanlı sosyal ağların birincil amacı, kentteki sosyalleşmeyi koordine etmektir, konum tabanlı mobil oyunların da ikincil fonksiyonudur ve kenti keşfetmek için gerekli koordinasyonu sağlamaktır. Koordinasyon mobil ve konum tabanlı olarak ikiye ayrılabilir. Mobil koordinasyon, mekânın belirtilmesi, zaman ve mekânın ona göre koordine edilmesi iken konum tabanlı koordinasyonda mekân görselleşir ve o kadar ön plandadır ki zaman sorgulanmaz. Bir diğer deyişle görselleşen mekân kent meydanındaki saat işlevi görür. (van den Akker, 2015)

Smartmobs, crowdsourcing, distributed collaborative intelligence gibi kavramlar coğrafi olarak dağınık grupların mobil teknolojiler aracılığıyla koordine olması, bir araya gelmesi ya da birlikte bir şeyi tamamlamasını ifade etmektedir. Birbiriyle etkileşim halinde bulunarak hareket halinde bulunanlar ya da mobil topluluk biçimi oluşturanlar mobil kültürün meselesidir. (Molz, 2011) Bu mobiliteye konumsal verinin de eklenmesiyle sözkonu koordinasyonda yeni

yönelimler ortaya çıkmıştır.

Koordinasyon ve koordinasyonla ilişkili olan zaman ve zamanı planlama, Simmel'e göre kentteki sosyal yaşamın birarada tutucu etkenidir. Bu sebeple kent meydanlarındaki saat kuleleri önemlidir ve Simmel bu metaforu kullanmaktadır. Eşzamanlılık zaten zamanın koordinasyonuyla ilişkilidir. Zaman kentteki eylem ve ilişkilerin düzenleyicisidir. Bu sebeple Simmel'e ve Carey'e göre zamanın koordinasyonu aynı zamanda mekânında koordinasyonu anlamına gelmektedir. Fakat büyüyen şehir ve nüfuslar gözönüne alındığında, saatler ya da dakiklik/eşzamanlılık sosyal yaşamı organize etmede yetersiz bir yöntemdir. (de Souza e Silva & Sutko, 2011, s. 815)

Arayüzün farklılığının koordinasyon moduna ilişkin farklılık yarattığı ifade edilmişti. Anonim arayüz yabancılar ve mekânlarla, *Sokak Sosyalleşmesi*'nin şans eseri karşılaşma halindeki koordinasyonu sağlamaktadır. *Anonim* arayüzde mekândaki kişilerin kimler olduğu bilinmediği için karşılaşmalar hala şansa bağlıdır. *Eponymous* arayüzlerde ise, kullanıcı yakınındaki kullanıcı arkadaşlarının nerelerde olduğunu görebilmektedir. Dolayısıyla şans unsuru devreden çıkmakta, hedef odaklı olmaktadır. Bu da işin oyunsallığını yok etmektedir. Eponymous arayüzlerin ortaya çıkardığı şey *teleological navigation* yani amaçsal yönelimdir. Anonimlikte şans unsuru hâkim iken, eponymous da amaçsallık ön plandadır. (de Souza e Silva & Sutko, 2011)

"chance encounters" ile "teleological navigation" arasında fark, konum tabanlı sosyal ağlar ile konum tabanlı mobil oyunlar arasındaki farka benzemektedir. Her ikisi de kullanıcıları yeni yerler keşfetmeye ve yeni insanlarla tanışmaya teşvik etmesine karşın bunu farklı hatta zıt şekillerde yapmaktadırlar. Konum tabanlı sosyal ağlar, uygulamayı kullanmak suretiyle kullanıcının başkalarıyla iletişimini ve koordinasyonunu hedeflemektedir. Bunun sonucu olarak mekân hakkında fikir sahibi olunmaktadır. Konum tabanlı mobil oyunlar ise, oyuncuyu oyunu oynamak için yeni mekân keşfine sürüklemekte ve mekânı keşfetme sırasında diğer oyuncularla biraraya gelerek sosyalleşmektedir.

Amacı öncelikle, kent mekânını oyunlaştırmaktır. İletişim ve koordinasyon bunun sonucunda gerçekleşmektedir, asıl amaç değildir. Sosyal ağlarda ise öncelikli amaç iletişim ve koordinasyondur.

Konumsal medyanın anlık karar almayı ve kentte rota tayinini etkilediğine değinilmişti. Kamusal alanda başkalarıyla iletişim ve koordinasyon, diğer kullanıcıların konum bilgisine göre şekillenmektedir. Mobil ve konum tabanlı teknolojilerin kullanıcıya sağladığı *her an her yerde* olma özelliği, hem iş hem boş vakit faaliyetlerinde ve gündelik yaşamın koordinasyonunda etkileyici olmaktadır.(de Souza e Silva & Sutko, 2013) Konumsal medya aracılığıyla kullanıcılar, konum verisinin ötesinde kullandıkları sosyal ağın ya da mobil oyunun yapısına bağlı olarak, diğer kullanıcıların arkadaşlarını, tanımadıkları kullanıcıların geçtikleri mekânları ve mekânlara ilişkin değerlendirmelerini, çevrimiçi/çevrimdışı olma durumunu, ne yöne doğru hareket etmekte olduklarını, bulundukları mekânlarla ilgili yorumları vs. görebilmektedirler. Böyle özelliklerle, konumsal medya ile mekân algısı ve kentteki hareketi dönüşüme uğrayan kullanıcının kamusal alandaki insanlarla da etkileşimine de konum tezahür etmektedir.

Öncelikle, kullanıcı ile mekân arasına bir arayüz olarak giren mobil uygulamaların niteliği, kullanıcının diğer insanlarla arasındaki sosyallik üzerinde belirleyicidir. Yani, kullanılan sosyal ağ ya da mobil oyun, kullanıcının demir atılmış ilişkilerindeki insanlarla iletişimini mi sağlamaktadır yoksa belirli mekânlardan gelip geçen tanımadığı insanlarla mı? Bunların hepsi arayüz farklılığına göre belirlenmekte ve arayüzün bu niteliği de kullanıcının sosyallik, girişkenlik ve eğlence şeklini etkilemektedir. Dolayısıyla oyun topluluğu içerisindeki ilişkiyi ve işbirliğini de etkilemektedir.

Nova ve Girardin, arayüzleri MLA ve NoMLA olarak ikiye ayırarak ve iki çeşit arasındaki farklara bakarak konumsal farkındalığın işbirliği üzerindeki etkilerini incelemişlerdir. MLA (mutual location awareness) kullanıcıların birbirlerinin konumunu gördükleri uygulamalar iken, NoMLA'da kullanıcılar konum verisi olmaksızın ses ya da metin ile haberleşmektedirler. Araştırmanın

sonucunda, Nova ve Girardin, NoMLA kullanıcıların daha sıkı bir iletişimde olduklarını, birbirlerinin hareketlerini daha iyi takip ettikleri tespit etmişlerdir. Bu araştırmanın öngörülmeyen sonucunun da gösterdiği gibi konumsal medya ile ilgili, kamusal alanda iletişim ve koordinasyonu artıracağı, kentteki karşılaşmaları kolaylaştıracağı, kamusal alan deneyimlerini arttıracağı gibi öngörüleri de sorgulamak yerinde olacaktır. (Nova, Girardin, & Dillenbourg, 2010)

Arayüzün niteliği iletişimin doğrudan ya da dolaylı olmasını etkilemektedir. İletişimin doğrudanlığı aktif ya da pasif olmakla ilişkilidir. En doğrudan iletişim şekli sesli iletişimdir. Örneğin, telefonda konuşan iki kişi, zamansal olarak eşzamanlıdır. Mesajlaşmak ise zamansal olarak asenkrondur, fakat P2P iletişimdir. Fakat konumsal medya aracılığıyla post edilen bir mesaj, hem asenkrondur hem de alıcısı belirsizdir. Dolayısıyla doğrudanlığı en az olan mecra konumsal medyadır. GPS kullanımı gibi anonim arayüzler, dolaylı ve pasif iletişime yatkındır. Foursquare gibi eponymous arayüzler ise hem doğrudan hem de dolaylı iletişime olanak tanımaktadır. Kullanıcı hem statüsünü hem de konumunu güncelleyebilmektedir. Arayüzün doğrudan ya da dolaylı olması kullanım amacıyla ilişkilidir. Burada önemli olan arayüzün enformasyon arayışına mı yaradığı yoksa yön bulma amaçlı mı kullanıldığıdır. Diğer kullanıcıların oluşturduğu konumsal enformasyona ulaşım şansı, kullanıcıyı kent mekânına daha tanıdık kılmaktadır. Başka kullanıcılarla iletişim kurmak, mekânlarla da bağ kurmak anlamına gelmektedir.(de Souza e Silva & Sutko, 2011, s. 807-808)

Humphreys yayınında Dodgeball'un *parochialization*'a sebep olduğundan bahsetmektedir. Parochialization, insanların kamusal alanda sosyal ve konumsal enformasyonları, diğerleriyle bir müştereklik algısına sahip olmak için paylaşmaları anlamına gelmektedir. Örneğin, bir grup arkadaş konum bilgileriyle bir toplantı koordine edebilirler. Arkadaşlarının konum bilgilerine göre planları değiştirerek kendilerine yeni bir rota tayin edebilirler. Yeniden yön belirleme kararlarını mesafe ve gidiş süresini göz önünde bulundurarak

alabilirler. (Humphreys, 2010)

Citysense uygulaması gibi kullanıcı eylemlerinin yoğun olduğu yerleri harita üzerinde gösteren uygulamalar ise kullanıcının, örneğin gitmeyi planladığı mekânın çok kalabalık olması halinde oraya gitmekten vazgeçmesi gibi, plan değişikliklerine sebep olabilmektedir. Mekânın temsili kullanıcı için koordine edici bir fonksiyona sahiptir. (de Souza e Silva & Sutko, 2011) Buna ilaveten, bir kullanıcı takip ettiği kişilerin önceki mekân seçimlerine göre, o an bulunduğu mekânı bilmiyorsa bile bir çıkarımda bulunabilir. Bunun tersi ise *crowdsourcing*dir; tanımadığı insanların tavsiyesine göre mekân seçimi yapmak gibi.

Konumsal medyayla kullanıcılar, randevularının ve sosyal yaşamın koordinasyonunda, zamanın yönetiminden (belirli bir saatte buluşmak için sözleşmek) daha çok görselleşen mekâna güven duymaktadırlar. Bu sebeple de Souza e Silva ve Sutko'nun tezi, koordinasyon daha doğrudan bir hale gelmekte iken iletişimin daha dolaylı hale geldiği yönündedir.

3.4.2 Sihirli Çemberin Dışındakiler: Yabancılarla Etkileşim

Birçok çalışma göstermektedir ki konumsal medya yabancılarla karşılaşmayı kolaylaştırmaktadır. Konumsal uygulamalar, beklenmedik sosyal ve mekânsal deneyimleri yaşamayı, kent uzamındaki koordinasyonu kolaylaştırarak zemin hazırlamaktadır. Konumsal medya oyunları, oyuncuları çevrelerini keşfetme ve diğer oyuncularla tanışma konusunda teşvik edicidir. Humphreys'e göre mobil sosyal ağlar, kentte kimin kiminle etkileşimde olacağı konusunda değişiklik yaratmamaktadır. Daha çok, güven duygusuyla kamusal alana katılma konusunda teşvik edicidir. Bununla eşzamanlı olarak, kamusal sosyalleşme, beklenmedik şeyler ve kalabalık içeren kamusal alanın estetik tutkularının vitrinini oluşturmaktadır. Kullanıcıların konumsal medya

davranışları ve motivasyonları zaman üzerinden oluşmaktadır. (Humphreys, 2010)

Birçok konum tabanlı uygulama, çöpçatanlık ya da ilgi çekici bir mekân bulma gibi belirli etkileşimleri kolaylaştırmaya dönük olarak tasarlanmıştır. Bazı konum tabanlı sosyal ağlar ise, amaçları açıkça göstermeksizin konum bilgisini görünür kılma özelliğine sahiptir. Sosyal etkileşimlerimiz kamusal alan algımızın değişime uğramasından etkilenmektedir. Toplumsallık penceresinden bakıldığında, KTMO, oyun topluluğu ile kent sakinlerinden oluşan topluluğu birleştiriyorsa, o zaman insanların etkileşimlerinde bir kayma olduğu söylenebilir. Böylece oyun, çevrimiçi ve çevrimdışı topluluklar arasında köprü oluşturmaktadır.

Konum tabanlı sosyal ağlar, koordinasyon ve iletişim açısında yetenklerimizi geliştirse de, Humphreys Dodgeball üzerinden yaptığı araştırmasında insanların yeni kişilerle tanışmak yerine hâlihazırda tanıdıkları insanları bulmak için bu uygulamaları kullandıklarını ortaya koymuş. Bu durumun da bir çeşit sosyal molekülerleşmeye sebep olduğu yönünde eleştiride bulunmuştur. Bununla birlikte, kullanıcılar yeni insanlarla tanışıyorlarsa dahi bu insanların hep aynı demografik özelliklere sahip olduklarını belirtmiştir. Dolayısıyla, bu teknolojilerin kentin çeşitliliğini maskelediğini ve tesadüfi karşılaşmaların farklılar arasında değil benzerler arasında olduğunu ifade etmiştir. (Humphreys, 2012)

Konum tabanlı mobil oyunlar, sihirli çemberin dışındakileri oyun öğesi olarak kullanabilmektedir. Sihirli çemberin dışındakiler, oyunun izleyici olarak konumlandırılmış olsa dahi, oyun üzerinde etki gösterebilir ya da sonradan katılımcısı olabilir. KTMO ile oyunun fiziksel mekânı genişlemiş, zamansal kısıtları ortadan kalmıştır. Böylece gündelik yaşamın zaman mekân düzleminde her alanına sızan KTMO, anlatının dışında kalan yabancıları da etkiler hale gelmiştir. Yabancıların oyuna katılımı seyirciden tamamen katılımcıya kadar birçok şekilde gerçekleşebilmektedir. (Montola, Stenros, & Waern, 2009, s. 14) KTMO'da zamansal ve mekânsal genişlemenin gerçekleşmesiyle sosyal anlamda

da sihirli çemberin dışındakileri içine alan bir genişleme gerçekleşmektedir. Sokaktaki yabancı, anlatıya katılımının farkında olmayabilir de. Oyun tasarımcıları tarafında bu durum özellikle eklenen bir özellik olabileceği gibi başka tasarım özelliklerinin getirdiği ikincil bir özellik gibi de ortaya çıkabilmektedir. Dolayısıyla tasarım aşamasında tasarımcının soracağı iki soru; sihirli çemberin dışındakilerin oyunu nasıl etkileyeceği ve oyundan nasıl etkileneceği üzerinedir. (Montola, Stenros, & Waern, 2009, s. 117)

Oyunun zamansal anlamdaki genişlemesi, oyunun oynanıp oynanmadığının süre bakımından bulanıklaşmasıdır. Aynı şey mekânın sınırlarındaki bulanıklaşma için de geçerlidir. Sosyal ilişkilerdeki dönüşüm ise, çeşitli seviyelerdeki katılım ve oyuna ilişkin farkındalık bakımından etkili olmaktadır. Sihirli çemberin dışındakilerin oyuna katılımı sözkonusu olduğunda, *katılım* ile *oyuncu olmak* arasındaki farka da dikkat çekmek gerekmektedir.

Sosyal genişleme, zamansal ve mekânsal unsurlarla doğrudan ilişkilidir. Mekânsal ya da zamansal genişleme sağlamayan bir oyunun, sosyal ilişkiler ekseninde de bir yayılım sağlaması mümkün değildir. (Bu bağımlılık "Mystery on Fifth Avenue" örneğinde gösterilmiş. Örnek KTMO türlerinde açıklanıp burada da örnek verilebilir) Yaygın oyunlarda, sihirli çemberin dışındakiler, oyun ile engel, tanık, seyirci, toplanacak puanlar, oyuncu-katılımcı gibi çeşitli şekillerde etkileşimde bulunmaktadır.

Bir oyun tasarlanırken, tasarımcı için önemli noktalardan biri oyunun anlaşılırlığı/farkındalığıdır. Oyunun nasıl aktığı, anlatısının nasıl olduğu ve oyuncuya nasıl hitap ettiğidir. Oyuncular açısında oyunun farkındalığı, kabataslak üç derecede tanımlanabilmektedir. Birincisi, bir oyuna tanıklık ettiğinden ya da oyunun bir parçası haline geldiğinden haberi olmayan farkında olmama halindekilerdir. Yarı farkındalık durumdakiler, bir şeylerin olduğunu fark edip tam ne olduğunu anlayamayanlardır. "aware state" oyunlar ise, bir oyunun oynandığı ve kimin oyuncu olup kimin olmadığını fark edenlerdir. Fark etmiş olan katılımcılar, dışarıdan en iyi anlaşılabilecek olanlardır, diğer ikisini dışarıdan tahmin etmek zordur ve eylemleri sürprizlere açıktır. Farkına varanlar

izleyicilerin varlığından haberdar oyuncuların içinde yer alır. Fark etmiş olan durumdaki katılımcı, oyuna kuşbakışı bakışında eksiklik yaşar, yarı farkında olma hali daha eğlencelidir.(Montola, Stenros, & Waern, 2009, s. 119)

Transmedya örneği olan KTMO, oyun anlatısına farklı katılım biçimleri sunabilmektedir. Örneğin, Google'ın oyunlarından Ingress kitap serisi ile Endgame de televizyon serisi ile oyuna alternatif mecralarla transmedya biçimi sunmaktadır. Bu tip örneklerde, bazıları anlatının televizyon serisini izlemeyi tercih ederken bazıları oyununu oynamayı tercih edebilir. Hatta oyunun anlatısı içinde bile, bazı oyuncular fiziksel mekânda diğer oyuncularla deneyimlemeyi tercih ederken, bazıları oyunun bir alt dalı olan (subgame) mobil oyunu mobil cihazından bireysel olarak oynamayı tercih edebilir. Farklı kullanıcıya farklı içerik sunularak, aynı anlatıya dahil edilmektedir. Sözkonusu durum bir anlatıya farklı biçimlerde katılımı, sihirli çembere farklı mecralardan dahil olmayı olanaklı kılmaktadır. Farklı mecralardan öte, oyuna farklı katılım şekilleriyle farklı oyun formları tecrübe etmektedirler. Christy Dena'ya göre, farklı "audience"a farklı içerik ve biçimler sunmak, farklı dünya deneyimleri yaşamayı kolaylaştırmaktadır. (Montola, Stenros, & Waern, 2009, s. 121)

Oyun anlatısına farklı biçimlerde dahil olmanın yanı sıra, anlatıya dahil olmak gibi bir amaç gütmeksizin oyun topluluğuyla etkileşime girmek de bir katılım biçimi olarak değerlendirilebilmektedir. Anlatıya dahil olma amacı olmaksızın kentte yer alan insanların, KTMO oyuncuları nezdinde oyuna dahil olan bir unsur olarak algılanması mümkün olabilmektedir. Bu durumda kamusal alanda yabancılarla etkileşimimizin, kent mekânında gerçekleşen KTMO için de süreklilik gösterdiğini ve gündelik yaşamın bir parçası olması savını desteklediğini söyleyebiliriz.

KTMO doğası gereği sihirli çemberi kent mekânıyla iç içe sunduğu için yabancılar da oyun mekânında yer almaktadır. Oyunu oynarken sihirli çemberin dışındakilerle etkileşim olanağı en az kamusal alandaki gündelik etkileşimimi kadar olasıdır. Bununla birlikte oyunun tasarımı oyuncuları sihirli çemberin dışındakileri içeri almak için yapılandırılmış olabilir. Oyunun sosyal düzlemdeki

genişlemesi için bu iyi bir araç olacaktır. Bunun için;(Montola, Stenros, & Waern, 2009, s. 121-122)

- Oyunculara, oyunun dışındakilerle etkişim gerektirecek görevler verilebilir. Örneğin oyunculara görev olarak oyun dışındakilerle fotoğraf çektirmeleri verilebilir.

- Oyun dışındaki kişileri nesnelleştirerek oyunun bir objesi haline getirmektedir. Örneğin, " yabancıları toplanabilir ve puan değeri olan nesneler halinde sunabilir.

- Oyuncuların diğerlerinin oyuncu olup olmadığını bilmeksizin oynamalarını gerektiren anlatılar kurmaktır.

Gündelik hayatla oyun anlatısının iç içe geçtiği ve sihirli çember ile kamusal alanın kesiştiği oyunlarda, oyuncular, oyunun planlı parçaları ile gündelik yaşamın tesadüfî öğeleri arasındaki farklı çoğu aman kavrayamayabilirler. Bu tarz oyunlarda, gündelik yaşam ile oyunun sınırları kafa karıştırmakta, oyuncular gerçek hayattaki her şeyi oyunla ilişkili algılamaktadır. Çünkü oyun, oyuncuları her şeyi bir ipucu olarak algılamaya yönlendirmektedir. McGonigal bunu oyuncunun sürekli etrafında dolaşan ve diğerleriyle ona yardım etmek için işbirliği yapmış olan birinin varlığını hissetme halini pozitif paranoya şeklinde ifade etmektedir. (McGonigal, 2011)

Her şey oyunun bir parçasıymış ve herkes oyun oynuyormuş gibi hissetmek, KTMO'da eğlencenin ana kaynağıdır ve oyun tasarımcıları için oyunun yaygınlaşmasında önemli bir faktördür. Bu sebeple bu hissi yaşatabilmek için, sokaktaki vatandaş da önem arz etmektedir. Kamusal alanda oynanan oyunlarda, oyunun dışındaki insanlarla beklenmedik ve ani iletişim kurulabilmektedir. Oyunun tasarımı, oyunculara kendilerini yabancılardan yardım isteyecek güvenlikte hissetmelerini sağlayabilir. Bunu başaran oyunlarda oyun sosyal anlamda çok daha canlı ve hareketli bir hal kazanmaktadır.

Sihirli çember, oyunculara sosyal normların dışına çıkma hatta yıkma

konusunda bir bahane işlevi görmektedir. Cindy Poremba, "brink games" kavramını dikkate alır ve bu adlandırmayı gündelik yaşam ile oyun arasında çatışma çıkaran oyunlar için kullanmaktadır.

Sonuç olarak, KTMO hem mekân algısı hem de sosyal ilişkiler konusunda hem pozitif hem de negatif dönüştürücü etkiye sahiptir. Tanımadığımız insanlarla etkileşim kurma gerekliliği yabancıların birbirine güvenmesi konusunda olumlu bir özellik olabileceği gibi, toplu gözetim sistemlerine zemin oluşturabilmektedir.

3.5 OYUNSAL MEKÂNIN ARAÇSALLAŞMASI VE GÖZETİM

Dijital tabanlı oyunlar sokakta oynanan sek sek gibi klasik oyunlardan farklı olarak tasarımcıların detaylı bir ürünüdür. Bu ürün kullanıcılara aynı zamanda bir anlatının, bir dünya görüşünün, bir sistemin aktarımıdır. Bu haliyle oyun Althusser'in devletin ideolojik aygıtlarından biri olarak tanımladığı medya özelliği göstermektedir. KTMO hem ideolojik mesajları oyunculara iletebilecek bir medya olabileceği gibi kenti kullanımıyla mekânı da araçsallaştırmaktadır. Diğer bir yandan, KTMO ile daimi konum verisinin bir veritabanında toplanıyor olması gözetime ilişkin endişeleri akla getirmektedir. Günümüzde akıllı telefonumuz ya da mobil cihazımızdaki birçok uygulama tarafından halihazırda gözetleniyor olmak, bu oyunlar için gözetim anlamında yeni bir alan açmayabilir. Öyle olsa dahi, oyuncuların birbirlerini takip etmeleri hiyerarşik değil yatay bir gözetim şekli olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu başlık altında oyunsal mekânın araçsallaşması ve gözetim konularına değinilerek eleştirel bir bakış sunulacaktır.

3.5.1 Oyunsal Mekânın Araçsallaşması

Boş zaman-çalışma zamanı arasındaki ayrım evden işe giderken yoldaki zamanı bile kapsamaya başlamıştır. Modernizimle gelişen boş zaman üzerindeki denetim politikaları, konumsal medya gibi teknolojilerle postmodern çağın zaman üzerindeki denetim şekillerini güçlendirmiştir. Kullanıcıların, işe giderken yolda geçirdikleri vakit bile konumsal medya ile oyunsal bir nitelik kazansa da bir yandan da manipüle edilebilir bir nitelik kazanmaktadır. Konum tabanlı mobil oyunlarla, bir boş zaman faaliyeti olarak görülen oyun, çalışma yaşamının hatta ev ve iş arasında yolda geçen zamanın bile bir parçası haline geldiğine göre, kapitalizmin her boşluğu elimizden alırcasına müdahaleci oluşuna dikkat çekmek yerinde olacaktır.

Boş zaman ve çalışma zamanı arasındaki ayrım endüstri devrimiyle belirginleşmiş ve kapitalizm boş zamanı çalışma zamanından sonra hak edilen bir ödül paketiyle sunmaya başlarken aslında tüketicinin boş zamanına yönelik de tahakküm geliştirmiştir. Oyun bir boş zaman aktivitesi çerçevesindeyken bu hedefe girdiği gibi, gündelik hayatı kapsayan niteliğiyle konum tabanlı mobil oyunlar hedefin ölçeğini büyüterek daha büyük tahakküm şekilleri sunmaktadır ve aralarda kalan küçük boşlukları doldurmaktadır. Bununla birlikte, boş zamanını sokaklardan uzak ve kontrol altında geçiren kitleyi sokağa çekerek, boş zaman manipülasyonunu bir yönüyle delmektedir. Şöyle ki; Neo-Marksist kuramcılar olan Clarke ve Critcher, on dokuzuncu yüzyılda boş zamana yönelik düzenleme çabalarının, işçi sınıfını kamusal alandaki mevcudiyetini en aza indirmek üzere tasarlandığını belirtmektedir. Sokaklarda kapı önlerinde konuşanları ya da sokakta oyun oynayan çocukları evlerine gönderme çabası, onların kamusal alanı tahrip ettiği düşüncesinden kaynaklanmaktaydı. (Metcalfe, 1988) Orta sınıf için ise günümüzdeki AVM kültürü, yine sokaktan uzak ve kontrol edilebilir bir alanda tüketimin teşvik edilmesi için geliştirilmiştir. Buradan hareketle, konum tabanlı oyunlar ticari ve gözetim olanaklarıyla araçsallık gösterse de kentliyi sokaklara davet etmektedir.

Oyun, özellikle dijital oyunlarla birlikte ciddi bir endüstri haline gelmiş, kültür endüstrisi olara ifade edebileceğimiz büyük çarkın önemli dişlilerinden birini oluşturmuştur. Oyunun kendisi araçsallaşırken, dijital oyun araçlarıyla (oyun konsolları, ekranlar, mobil ya da sanal gerçeklik cihazları, vb.) birlikte hem ticari hem de kültürel anlamda endüstriyel alanda payını büyütmüştür.

> *"Dijital oyunlarda oyuncular sohbet odalarına katılmakta, oyun eşyasını alıp satmakta, oyun videolarını izlemekte ve tabi oyun oynamaktadır. Tasarım ve programlama perspektifinden bakıldığında, oyuncuların kendi oyun içeriklerini ürettiği, oyunlarının tasarımını ve kodlarını sınırlı da olsa dönüştürüp başka oyunlar haline getirdiği durumlar da düşünüldüğünde oyun geniş çapta üretilen kültürel bir ürün olarak görülebilir."* (Demirbaş, 2014, s. 26)

Konum tabanlı oyunlar da birçok video oyunu gibi gerçek parayla oyuna ilişkin satın alma pratikleri içermektedir. Bununla birlikte akıllı telefonlarda uygulama olarak indirildiği için, hâlihazırda uygulamanın kendisi ücretli olabilmektedir. Bu anlamda konum tabanlı mobil oyun endüstrisi de gelişmektedir. Yine de yakın gelecekten video oyun endüstrisiyle ekonomik anlamda boy ölçüşebilecek gibi gözükmemektedir. (Leorke, 2015) Zira video oyunları için cihaz çeşitliliği de daha çoktur. Ancak konum tabanlı mobil oyunlarda akıllı telefonlar ve güç yedeği ya da kulaklık gibi çevresel donanımlar yeterli olmaktadır.

Bir kültür endüstrisi olan oyun, elbette ideolojik aygıt niteliği taşıyan bir medyadır. Sicart, The Sims adlı oyunun tüketim kültürünü olumlayan yönünü vurgulamıştır. Garite ise oyun oynamanın kendisini ideolojik bir eylem olarak ele almıştır: (Demirbaş, 2014, s. 38-39)

> *"Garite için oyuncunun oyunun öznesi olarak kurulması Althusser'deki ideolojik özne olarak kurulmasına benzemektedir. Oyunlardaki seçenekler, anlatının farklı yönlerde ilerleme imkânı oyuncunun özgür davranabileceği illüzyonu yaratır, halbuki sonuçta oyunun yönünü belirleyen oyun sistemidir."*

Burada ideolojiye gönüllü kulluk eden birey, oyuncu kimliğiyle de oyun sistemine teslim olmaktadır. Oyun anlatısı sunduğu seçenekler kadar özgürlük

alanı sunsa da temel yazılımın sınırları belirlidir. Konum tabanlı mobil oyunlarda anlatının sınırları oldukça genişlemektedir.

Oyun ve araçsallıkla ilgili Demirbaş'ın eleştirel yaklaşımı şöyledir: (Demirbaş, 2014, s. 48)

> *"Eğer gerçeklik kurgusal yapıdaysa, hayat en başından beri biraz sanalsa, oyunlar bunu bize gösterme imkânı sunuyorsa, toplumsal yaşamın, çalışmanın veya ilişkilerin oyunlaşması ne ifade etmektedir? Oyunlaşma Zizek'in kullandığı Lacancı 'fantezinin katedilmesinin' hayatın içine yedirilmesi midir? Veya Frasca'nın 'ezilenlerin oyunları' gündelik yaşamımızın bir parçası haline gelerek toplumsal, bireysel sorunlarımızın yaşandıkları yerde yaşayanlarca farkedilerek dramatik bir sahne oyununa olan mesafeyle ve farkındalıkla çözülecek midir? Benjamin'in kavramlarıyla söylersek dijital olarak yeniden üretilebildiği çağda estetik bir yapıt olarak oyun formunun politize edilmesi midir sözkonusu olan, yoksa ideolojik-politik olanın estetize edilmesi ile mi karşı karşıyayız? Oyunlaştırma kelimenin çağrıştırdığı gibi özgürleştirci bir dönüşüm olmak zorunda değildir, tam tersinin gerçekleşmesi de mümkündür."*

Oyun oynamak Fink'e göre, ontolojik olarak hayatın temel fenomenlerinden biridir ve oyun oynamak güzeldir. Fakat Demirbaş'ın ifadesindeki gibi konuya diğer perspektiften bakmak da gerekmektedir. Bu temkinli yaklaşım KTMO sözkonusu olduğunda elden bırakılmamalıdır. Çünkü gündelik hayata işlerliği ve Weiser'ın deyimiyle gündelik hayatın dokusuna derinlemesine nüfuz etme niteliğiyle KTMO'lar etkili ve güçlü bir medyadır.

3.5.2 Yatay Gözetim

Konum tabanlı mobil teknolojilerin gündelik yaşamda kullanımının artmasıyla, mahremiyet, gözetim ve güvenlik konuları dikkate alınması gereken diğer bir yöndür. Hükümet ve şirketler tarafından kullanıcının gözetimi ve kullanıcıların birbirlerini gözetlemeleri (colleteral surveillance) bu konu

kapsamındaki iki gözetim türüdür. (de Souza e Silva & Sutko, 2013, s. 16-17)

Görünmez teknolojiler, çevrelerini algılamakta ve diğer bilgisayarlarla iletişime geçmektedirler. Kendi kendilerine işleyişleri, onların varlığını unutturmaktadır ve bu özellikleriyle güvenlik ve mahremiyet savucularının hedefi haline gelmektedir. Yaygın teknolojileri gözetim perspektifinden değerlendiren birçok yazar, bağlantı ve konuma ilişkin verinin bir şekilde koruma altına alınması gerektiğini çünkü bu verilerin mahrem olduğunu fakat buna karşın kültür ve teknolojinin elbirliğiyle bunu imkânsız kıldıklarını iddia etmektedir. Weiser ise güvenli bir sistem kurma önerisinde bulunmakta ama bunun garantisi olmadığını vurgulamaktadır. Bununla birlikte, tehlikeli bir şey yapıldığının farkında olmak daha önemlidir. (ubiquitous surveillance) Augustin Araya, bilişim teknolojilerinin esas potansiyelinin en iyi yaygın teknolojilerle anlaşılabileceğini ifade etmektedir. Diğer teknolojilerin aksine, yaygın teknolojiler, faaliyetleri sınırlı alanları etkileyici olarak görünmezler ama gündelik yaşamda devrim yaparlar. Dolayısıyla yaygın teknolojiler, teknolojik mutlakıyetin bir biçimi gibidir ve gündelik yaşamın şiddetli teknolojik etkisinin girişimi gibidir. Bu yaklaşımına ilaveten, Araya, yaygın teknolojileri, ötekiliğin imhası olarak niteler. 'Ubiquitous surveillance' için elektronik tasma (electronic leash) ifadesini kullanmıştır. Çünkü yaygın teknolojiler, çalıştıkları dünyayı kullanıcıya unuttururlar ve kullanıcı farkında olmaksızın veri toplamaya, işlemeye, depolamaya ve iletmeye devam ederler. İşte bu 'ötekinin', 'öteki dünya'nın unutulmasıdır.

Manovich 2002 yılında yazıp, 2005 yılında güncellediği yazısında yaygın teknolojiler ve konumsal medya gözetimin dönüşümüne değinmiştir. Öncelikle, video gözetimden bahsetmektedir. Video gözetim, yaygın hale gelmektedir. Çünkü uzun, küçük, kablosuz ağlara bağlı, yaygın teknoloji nitelikleriyle video gözetim ekipmanları her yerdedir. Fakat bunun konumsal medya ile ilişkili kısmı, için hücresel verinin gündelik hayatımıza girmesine vurgu yapmaktadır. Böylece yaygın gözetim teknolojileri, fiziksel mekânı ve o mekânın sakinlerini veri nesnesine çevirmekte, hücresel veri ya da Wi-fi ile

topladığı veriyi mobil kullanıcılara iletmektedir. (Manovich, 2005)

Olumsuz ve gözetime hizmet eden yönlerinin altını çizen araştırmacılar, yaygın teknoloji altyapıları ve arayüzleri için 'görünürlük' önermektedirler. Chalmers'a göre, görünürlük, dijital medyanın fiziksel doğasını hatırlatmaktadır. Görülebilir tasarım, sorunlu yönleri ve özellikleri de görebilme avantajını kullanıcıya sunmaktadır. (Galloway, 2008) Fakat şu an ki akım ve insan-bilgisayar etkileşimde makbul olan görünmeyen arayüz yaklaşımıdır. İnsan ile teknoloji arasındaki bağ, arayüzünde görünmeyişiyle insan-doğa etkileşimi kadar olağan bir nitelik kazanacaktır. Bu sebeple görülebilir tasarım beklentisi, gözetime bir önlem olarak görülse de sözkonusu teknolojik gelişim için olası değildir.

Gözetim ve mahremiyet ihlali düşünülürken bunu üç gruba ayırmak mümkündür. De Souza e Silva bunu iki gruba ayırmıştır: Birincisi, yukarıdan aşağıya doğru olan ve devlet ve kuruluşlar tarafından olan gözetim; ikincisi kullanıcılar arasındaki gözetimdir. (de Souza e Silva & Sutko, 2013) Fakat buna üçüncü bir çeşidi daha eklemek yerinde olacaktır: aşağıdan gözetim ya da karşı gözetim. (Sousveillance)

Bu üç çeşit gözetimde kolektif eylemin gerçekleştiği oyunlarda yatay hali değerlendirilebilecek bir unsurdur. Hulsey ve Reeves, KTMO ile hayatlarımızın Google ve Facebook gibi şirketlerin veritabanlarına, dolayısıyla dijital sermayeye eklemlendiğini vurgulamışlarıdır. Oyuncuların gündelik yaşamları geniş bir mekânsal çerçevede bütünsel halde takip edilebilmektedir. (Hulsey & Reeves, 2014) KTMO, sürekli konum verinin iletilmesine rağmen, dikey gözetim şekli için diğer mobil uygulamalardan yine de çok farklı bir konuda değildir. GPS kullanıldığı müddetçe, KTMO olmasa dahi (ki yol bulmak ya da trafikten kaçmak için çokça insan navigasyon kullanmaktadır.) konum verisi veritabanlarına iletilmektedir.

KTMO'da dikey gözetimde farklı olan taraf, yatay gözetimdir. Oyununun anlatısına ve teknik özelliklerine göre farklılık gösterse dahi,

oyuncuların birbirlerinin nerede olduklarından haberdardır ve buradaki tehlike güven ilişkileri topluluk içi etkileşime bağlılık göstermektedir.

4 INGRESS ÜZERİNE ETNOGRAFİK BİR ARAŞTIRMA

Konum tabanlı mobil oyunların sosyo-mekânsal etkileri önceki bölümlerde tartışılmıştır. Bu bölümde bir KTMO oyun olan Ingress üzerinden nitel araştırma yapılmıştır. Ingress'in seçilmesinin sebebi, küresel çapta erişimde olan en gelişmiş konum tabanlı mobil oyun olmasıdır. Bununla birlikte sosyo-mekânsal analize niteliksel olarak uyum sağlamaktadır. İnsanın mekânla etkileşimini ve mekân üzerindeki sosyal ilişkilerin bu etkileşimdeki biçimlendirici etkisini kapsayan sosyo-mekânsal çerçevede, Ingress'in bir arayüz olarak devreye girmesinin etkileri bu bölümde ortaya koyulmuştur.

4.1 ARAŞTIRMANIN AMACI VE KAPSAMI

Araştırma, konum tabanlı mobil oyunların sosyo-mekânsal bağlamdaki etkilerini ortaya koymak üzerine temellendirilmiştir. Kuramsal bölümde, konum tabanlı mobil oyunların, hem mobil hem de oyunsal nitelik taşıyan arayüzüyle insan-mekân-toplum ilişkisindeki etkileri tartışılmıştır. Bu tartışmalardan yola çıkarak aşağıdaki araştırma başlıkları belirlenmiş ve bu öğelerin sınanması araştırmanın amacını oluşturmuştur. Bu süreç iki aşamalı bir şekilde gerçekleşmiştir.

Öncelikli adım konum tabanlı mobil oyunların oyun olgusunun sosyal ve mekânsal yönlerini değişikliğe uğratıp uğratmadığını sınamaktır. Sosyo-mekânsal bir değişim ya da gelişimin kabulü halinde, kuramsal değerlendirmeler ışığında değerlendirilecek analiz unsurları şöyledir:

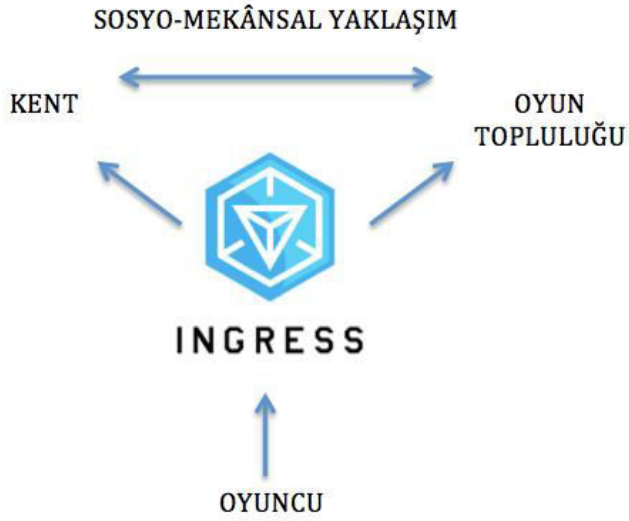
- Konum tabanlı mobil oyunların kenti keşif ve algılaması üzerindeki etkilerini belirlemek;

- Kimlik ve mekân arasındaki ilişkiye konum tabanlı mobil oyunların etkisini ortaya koymak;
- Kolektif anlatıyı oluşturma sürecinde kamusal alandaki iletişim ve işbirliği biçimleri analiz etmek;
- Oyun topluluğu içinde yer alan ve mekân etkileşiminde etkisi olan dinamikleri belirlemek;
- Oyunun araçsal kullanımını sorgulamaktır.

Belirlenen öğelerin sınanması için bir konum tabanlı mobil oyun olan Ingress seçilmiş, katılımcı gözlemle yukarıdaki araştırma unsurlarının gözden geçirilmiştir. Böylece hazırlanan yönlendirici şablon üzerinden etnografik yöntem detaylandırılarak, amaca uygun veri toplamak için çoklu veri toplama tekniği uygulanmıştır.

4.2 ARAŞTIRMANIN ARACI: INGRESS

Sosyo-mekânsal yaklaşım, toplum ve mekân ilişkisinin çift yönlü bir ilişki olduğu yönündeki varsayımlarda temel bulmaktadır. İnsanın mekân ile ve toplum ile ilişkisi zaten çift yönlüdür. KTMO'ların araya girmesiyle insanın hem mekânla hem toplulukla ve nihayetinde kent - oyun topluluğu ilişkilerinin yer aldığı sosyo-mekânsal çerçevede etkisini ölçmek için Ingress araştırmanın aracı olarak tanımlanabilir. Sözkonusu durum aşağıdaki gibi modellenmiştir.

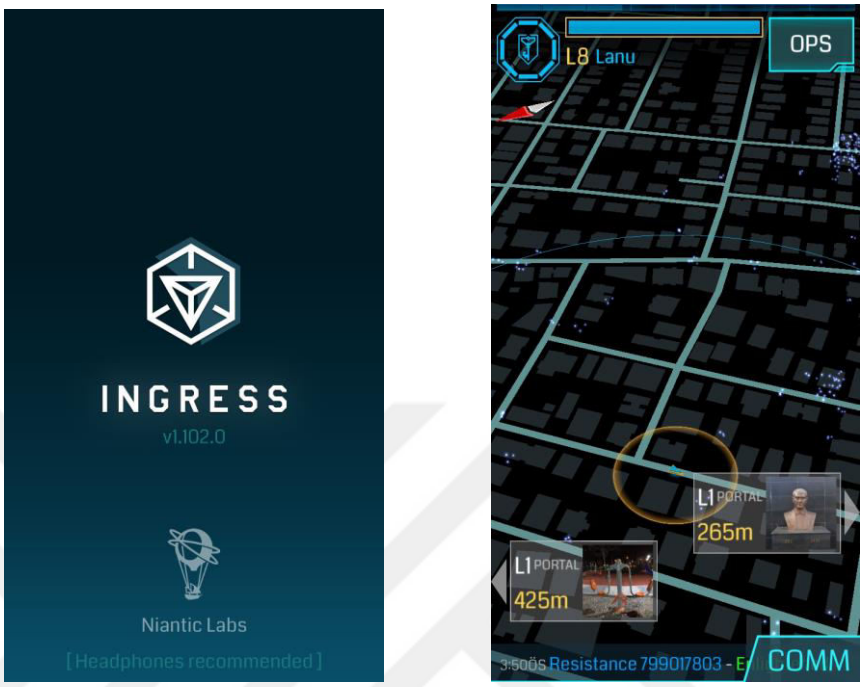


Şekil 9 Araştırmanın Aracı Olarak Ingress

Ingress, Google Ingress adıyla Niantic Lab'ın Google çatısı altında tasarladığı ve Kasım 2012'de kapalı beta sürümünü, Ekim 2013'te açık beta sürümünü sunduğu ve Aralık 2013'te genel Android kullanıcılarına, Temmuz 2014'te IOS kullanıcılarına sunulan konum tabanlı mobil oyundur. Sonraları Niantic Lab.'ın Google'dan ayrılmasıyla birlikte oyunun adındaki Google ifadesi kaldırılmıştır. Araştırma kapsamında Ingress topluluğunun bir parçası olunarak Ocak 2014 – Haziran 2016 arası katılımcı gözlem gerçekleştirilmiştir.

Ingress, fiziksel mekân ile dijital enformasyonu *"seni saran dünya göründüğü gibi değil"* mottosuyla birleştiren bir hibrit gerçeklik uygulaması, konum tabanlı mobil bir oyundur. Ingress içerisinde birbiriyle mücadele eden iki takım bulunmaktadır: Direnişçiler (Resistance) ve Aydınlar (Enlightened). Oyuna ilk girişte oyunun hikayesi aktarılmakta ve oyuncudan bir taraf seçmesi istenir. Anlatıya göre, CERN'deki bilim adamları Higgs Bozonu'nu keşfetmek için yaptıkları çalışmalar sırasında Egzotik Madde (XM – Exotic Matter) adı verilen bir madde keşfetmişlerdir. Bu madde Shaper adı verilen uzaylı ırkı ile bağlantılıdır. XM'ler dünyaya portal adı verilen fiziksel mekân öğeleri aracılığıyla yayılmıştır. Oyunu oynamak için kentte fiziksel olarak hareket

etmek gerekmektedir. Oyunun Google Maps üzerine yapılandırılmış haritası tarayıcı (scanner) olarak adlandırılmaktadır.



Şekil 10 Ingress Açılış Ekranı ve Tarayıcı

Ingress'in anlık küresel durumu gösteren harita bulunmaktadır. www.ingress.com/intel üzerinden tüm dünyadaki portal, portallar arası bağlantı ve ele geçirilmiş alanları takımların renginde görmek mümkündür.



Şekil 11 Intel Haritası

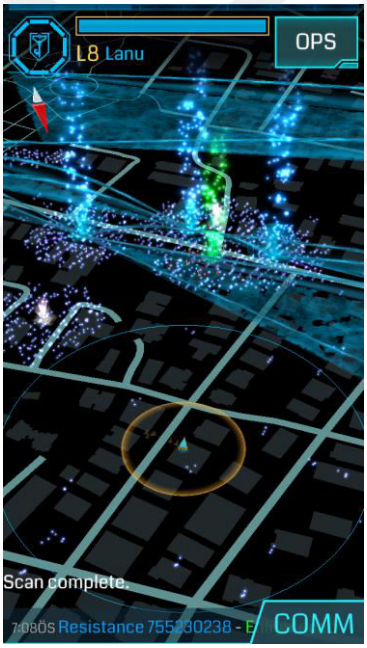
Oyunu fiziksel mekân ile ilişkilendiren temel öğe, oyunda uğruna mücadele edilen egzotik madde XM'in fiziksel mekânlarda var olmasıdır. XM için portalları ele geçirmek isteyen fakat amaçları birbirinden farklı iki grup bulunmaktadır. Bunlardan biri, XM'in dünyaya yayılması ile insanlığın yeni bir evrimsel sürece geçeceğini ve insanlığın gelişeceğini savunan Aydınlar (Enlightened) XM'i ele geçirerek insanlığın daha iyi bir duruma evrilmesi için bu maddeyi kullanmak isterken, diğer grup olan Direnişçiler (Resistance) Shaper'ların insanlığı esir alabileceğini ve insanlığı korumak gerektiğini savunurlar ve buna engel olmak için sözkonusu maddeyi ele geçirme çabasındadırlar. Her iki takımın oyuncuları da oyun anlatısından ajan olarak adlandırılmaktadır. Aydınlanmacılar yeşil, Direnişçiler mavi renkle temsil edilmiştir.



Şekil 12 Ingress, Direnişçiler ve Aydınlar Logoları

XM uğruna verilen mücadele, XM'lerin dünyaya çıkıp kapısı olan ve genelde yakınında yoğunlukla bulundukları *portal*lar üzerinden gerçekleşmektedir. Portallar, kentte yer alan gerçek mekânlardır. Google Maps üzerine kurulan oyunda portallar gündelik yaşamda etrafımızı saran kent öğeleridir. Portallarla etkileşime girmek için portalların fiziksel olarak yakınına gitmek gerekmektedir. Oyunun arayüzünde ajan kendi konumunu çevresi 40

metrelik bir çemberin merkezi olarak görmektedir. Ajan ancak o çemberin içine giren portallar üzerinde eylem gerçekleştirebilmektedir. Oyuncular yalnızca kendi konumlarını görmekte, diğer oyuncuların konumunu görememektedir. Dolayısıyla oyunu oynamanın yolu portal ile 40 metrelik bir çemberin içinde kalacak kadar yakınına gitmekle mümkündür. Önceleri sanat eserleri, ibadethaneler, tarihi ve kültürel önem ifade eden tüm mimari portal iken, sonrasında daha çeşitli mekânlar da portal niteliği kazanmıştır. Her iki takımında oyuncuları, portalları ziyaret ederek, o portalları ele geçirmeye (capture) çalışmaktadır. Direnişçiler'in ele geçirdiği portallar mavi, Aydınlanmacılar'ın ele geçirdiği portallar yeşil renkte iken, nötr portallar gri renktedir.



Şekil 13 Mavi, Yeşil ve Nötr Portallar



Şekil 14 Yeni Portal Ekleme

Oyunun şimdilerde kapalı tuttuğu fakat ilk yıllarında kullanımda olan bir özelliği oyuncuların portal eklemesiydi. Oyuncular portal olabileceğini düşündükleri yerlerin fotoğrafını çekip, mekâna ilişkin tanımlama yapıp göndermekteydi. Oyun şirketi tarafından değerlendirilen bu öneriler, uygun görülürse haritaya eklenmekteydi. Çok fazla öneriden dolayı şimdilik bu özellik kapalı tutulmaktadır.

Bir portalı ele geçirmek için en az bir resonator yerleştirmek (deploy) gerekmektedir. En fazla sekiz resonatorun eklenebildiği portalda, zamanla enerji seviyesi düşeceğinden şarj edilmelidir, aksi halde enerji seviyesi biterek nötralize olacaktır. Şarj etmek için portala gitmek gerekmektedir ya da o portalın anahtar var ise (portal key) uzaktan da şarj etmek mümkündür.

Ele geçirilen portallar sekiz adet resonatore sahip olmasıyla birlikte "link" butonu aktif hale gelir ve portallar birbirine bağlanabilir (link) hale gelmektedir. Birbirine bağlanan portalların arasındaki uzaklığı gösteren uzaklık birimi MU'dur (Mind Units). Üç portalın birbirine bağlanmasıyla ise üçgen şeklinde alanlar (field) oluşturulur. Üçgen şeklinde oluşturulan her alan, oluşturan takımın rengini almaktadır ve o üçgenin içi o takımın sahipliğini göstermektedir. Üçgen alanları birbirine ekleyerek olabildiğince büyük alanı ele geçirmek ve bunu sürdürmeye çalışmak takımların oyun içerisindeki hedefini oluşturmaktadır.



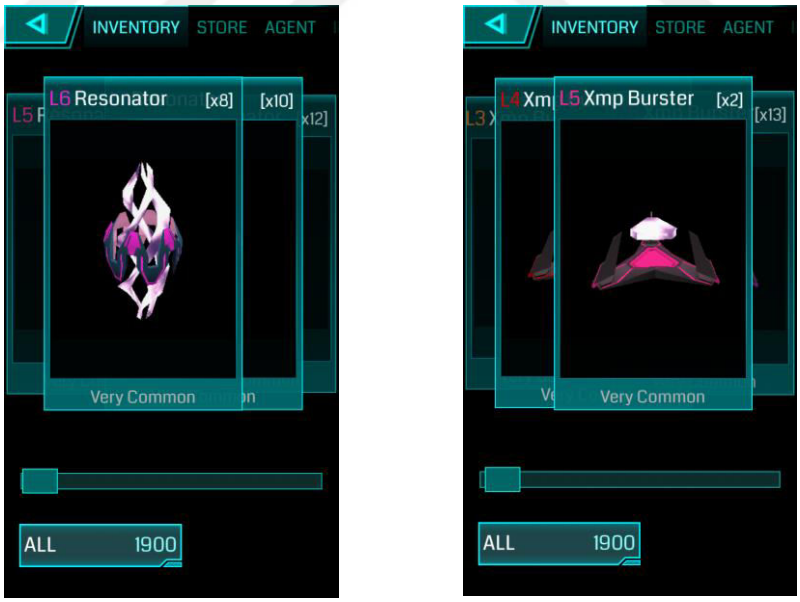
Şekil 15 İstanbul Intel Haritası: Bağlantı ve Alan Görünümü

Kaynak: https://www.ingress.com/intel 11.06.2016 14:20:06

Karşı takıma ait portal, bağlantı ve alanları yok etmek için atak yapılarak önce portal nötralize edilip, sonra ele geçirilebilmektedir. Tüm bu süreç kolektif bir şekilde gerçekleştirilebilir ve bir portalın resonatorleri birden fazla oyuncu oyuncu aracılığıyla tamamlanabilmektedir. Ajanlar takım arkadaşlarının portallarını şarj ederek, mevcut durumu elbirliğiyle sürdürme

çabasındadır. Takım oyunu olan Ingress'de tüm bahsedilen eylemler AP (Action Points) getirmektedir. Oyun toplam 16 seviyeden oluşmaktadır. İlk 8 seviye AP ile ilerlenirken, son 8 seviye de AP yeterli olmamakta, istenilen rozetler tamamlanmalıdır.

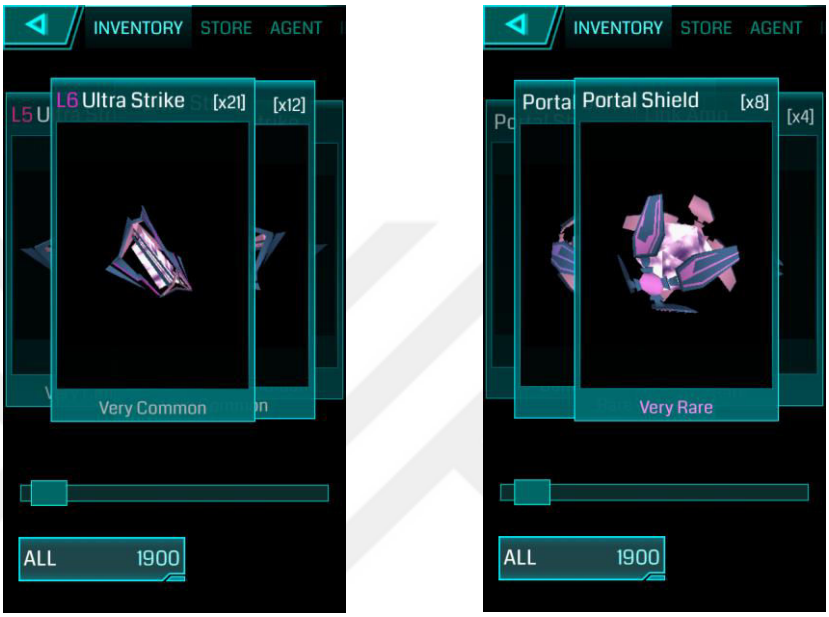
Oyunun temel mantığını anlatmak için şu ana kadar değinilen portal, portallar arası bağlantı, alan dışında çokça eylem ve resonatorlerin dışında çokça malzeme bulunmaktadır. Ingress içinde kullanılan malzemeler (item), portalların "hack"lenmesiyle yoluyla elde edilmektedir. Hack eylemi ele geçirme eylemi değil, o portal üzerinde malzeme elde etme eylemidir. Portal anahtarları da hack yoluyla elde edilmektedir. Bir ajan hem kendi takımı hem de diğer takımın portallarında malzeme elde edebilmekte, bunlar envanter (inventory) olarak saklanmaktadır. Her malzemenin sekiz seviyelik vesiyonu bulunmaktadır ve seviyeler malzemelerin gücünü ya da dayanaklılığını göstermektedir.



Şekil 16 Resonator ve Xmp Burster

Sıkça kullanılan malzemeler portallar yerleştirilen resonatorler dışında karşı portalı nötralize etme amaçlı atak için kullanılar silahlar "Xmp burster"lardır, daha kuvvetli ama daha az alanda etki göstereni de "ultra

strike"dır. Bir portalı daha dayanıklı ve korunaklı hale getirmek için kalkanlar (shield) bulunmaktadır. XM deposu "power cube", malzemeleri içinde tutan kapsüller (capsules), vb çokça malzeme bulunmaktadır.



Şekil 17 Ultra Strike ve Portal Shield

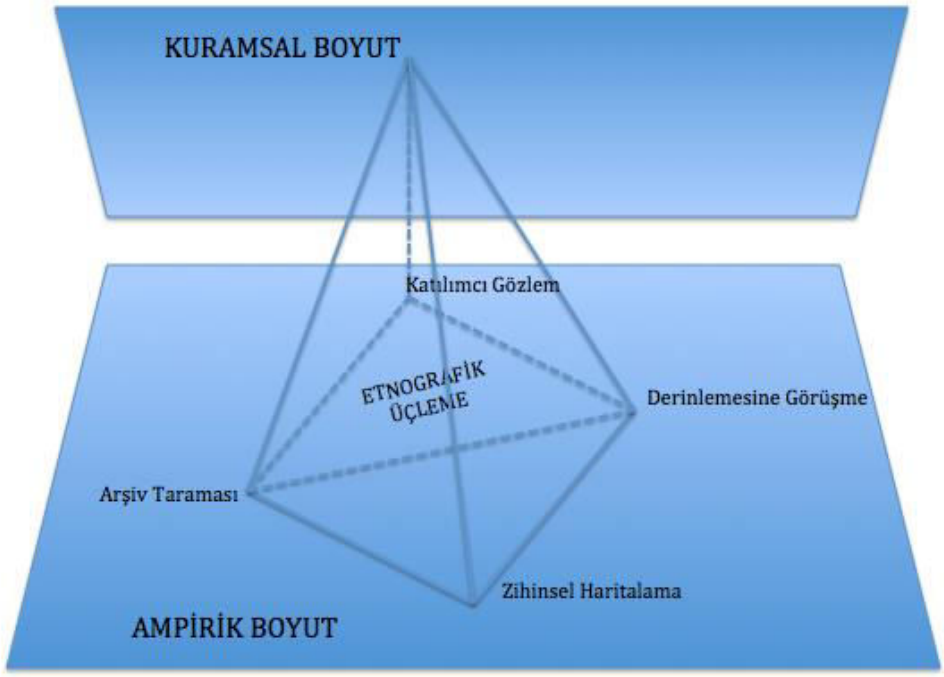
Oyunun arayüzü, Google Maps'in oyun anlatısına uygun tasarlanmış hali gibidir. Aynı haritada portal niteliğindeki mekânlar yer almakta, tüm bağlantılar, alanlar, her portalı elinde tutan oyuncu, takım bilgileri ve portala ilişkin bilgiler gözükmektedir. Bununla birlikte oyun anlatısı içerisinde ajan olarak adlandırılan oyuncular, kendi puanlarını, aldıkları rozetleri, yürüdükleri mesafeyi, oyun içerisindeki tüm eylemlerinin sayısal yansımalarının yer aldığı ajan sekmesini görebilmektedir. 2014'te oyuna eklenen görevler (missions) sekmesi bulunmaktadır. Görevler, kullanıcıların oluşturduğu ve birden fazla ziyaret edilecek portalı içeren listedir. Bununla birlikte oyun topluluğunun iletişim kurabileceği mecraları gösteren topluluk sekmesi, fracker, beacon gibi ücretli malzemelerin satıldığı mağaza bulunmaktadır.

Ingress oyuncularının oyun içerisinde mesajlaşabileceği COMM öğesi, oyuncunun belirlediği kilometre çapında alandaki oyuncuların yazışmalarını

filtrelemektedir. Her iki takımın oyun içi eylemlerini ve mesajlaşmalarını gösteren "All", yalnızca oyuncunun kendi takımının mesajlaşmalarını gösteren "faction" ve bildirimleri gösteren "alerts" alanları bulunmaktadır.

Oyun genel hatlarıyla tanımlanmıştır. Araştırmanın detaylandırıldığı bölümlerde Ingress'in daha detaylı yönleri tartışılacaktır.

4.3 ARAŞTIRMA YÖNTEMİ



Şekil 18 Araştırma Yöntemi

4.3.1 Etnografik Yöntem

Etnografik yöntem gündelik yaşamda insan davranışlarının kültürel zeminde sebep sonuç ilişkisi ortaya koymak amaçlı uygulanan nitel bir yöntemdir. Bir topluluğu gözlemleyerek, o topluluğa ilişkin betimleme yapmayı sağlamaktadır. Birçok sembolik etkileşimciliği zemin alan araştırmalarda sıklıkla kullanılan bir yöntemdir. Sembolik etkileşimcilik, insanların yaşadıkları çevreden öğrendikleri ve kodladıkları semboller ve sosyal topluluk etkileşimleriyle bu sembollerin paylaşımıyla ilgilenmektedir. Sosyolojik ve psikolojik öğeleri içinde bulunduran ve insanların öznel süreç ve eylemlerinin toplulukla ilişkisi bakımından bu araştırma sembolik-etkileşimci çerçeveye ve etnografik yönteme uyum sağlamaktadır. Etnografik yöntem, tümevarımsal bir yöntemdir; ilişkilerin hayat bulduğu alanın gözlenmesini gerektirmektedir; araştırmacının uzun süreli ve topluluğu oluşturanlarla yakın ilişkisini gerektirmektedir; çok katmanlı bir yöntemdir ve birden fazla veri toplama tekniğinin bir arada kullanılmasını gerektirmektedir; katılımcıların duygu ve düşüncelerine başvurulduğu için araştırmacı ile incelenen topluluğun iletişimi önemli bir yere sahiptir. (Angrosino, 2008, s.5-18)

> *"Etnografi, sosyal ortamlarda sergilenen insan davranışlarının altında yatan kültürel ve bağlamsal nedenleri çözümlemeye yarayan nitel bir keşif tekniğidir."* (Varnalı, s.13)

İletişim mecraları ile sosyal dinamikler elbette ki çok girift bir ilişki içerisindedir. İletişim ve bilişim teknolojilerinin gündelik yaşamımıza getirdiği her yenilik, sosyalleşme deneyimlerimizi de dönüştürmüştür. Buna bağlı olarak araştırma yöntemleri de yeni iletişim mecralarında hayat bulan sosyal ilişkileri ölçebilmek üzerine evrilmiştir. Bunlardan biri çevrimiçi toplulukların hayatın bir parçası haline gelmesiyle, etnografik yöntemin dijital iletişim ortamlarına uyum sağlayarak netnografiye evrilmesidir.

Sibermekânla dijital düzlemde gerçekleşen sosyalleşme deneyimleri, sanal topluluklar, video oyunları gibi birçok konuda çeşitlilik gösterirken,

dijitalleşme tüm bu deneyimlere ilişkin veririnin depolanabilir özelliğiyle, etnografa not defterinde biriktirdiklerinin bir çoğunu hazır sunacak hale gelmiştir ve daha geniş toplulukları gözlem şansı vermiştir. İnternet ya da ağ etnografisi, Kozinets'in taktığı isimle netnografi tekniği olmuştur. Çevrimiçi verilerin *"insanların ve toplumun birbiriyle iletişime geçme şekli ve koordine olma yolları üzerinde devrimsel etkileri"* olduğunu belirtmiştir. Dijitalleşme, enformasyonun toplanması, depolanması ve analizinde bir devrim yarattığı gibi etnografik araştırmalar için fırsatlar sunmaktadır.

> *"Dolayısıyla netnografi, çevrimiçi ortamda etnografik bir araştırma yapmak için gerekli adımları kodlayarak yapılan araştırmanın ve bulguların raporlanmasını anlamlı ve tutarlı kılar."* (Varnalı, s.9)
> "*Netnografi, etnografik araştırma prensiplerine bağlı kalınarak online toplulukların etkileşimsel varoluşunun altındaki dinamikleri keşfetmeye yarayan, sistematik, hızlı ve etkili bir yöntemdir."* (s.13)

Dolayısıyla bir topluluğun kültürünün, topluluk üyelerinin davranışlarının altında yatan nedenlerin, ortak bilinçlerinin ve kimliklerinin analizi ancak ve ancak iletişim mecralarının gözlenmesi ile mümkündür. (Varnalı, s.21)

Konum tabanlı mobil oyunları sosyo-mekânsal bağlamda değerlendirmek, gündelik yaşam içindeki dinamiklerle örtüşmektedir. Bu sebeple etnografik yöntem bu araştırma için uygun bir yöntemdir. Bu araştırmada bir oyun topluluğu olan Ingress topluluğunun gözlemlenmesi, ortak bilinç ve mekân deneyimlerinin izinden mekân ile ilişkilerinin tepsit edilebilmesi için etnografik ve netnografik yöntem birlikte kullanılmıştır. Zira Ingress hem çevrimiçi hem çevrimdışı ortamda veri toplama imkânı sunan hibrit gerçeklik uygulamasıdır. Dolayısıyla yapılan araştırma hem geleneksel etnografik yönetimi hem de netnografik yöntemin kolaylıklarını kapsamakta ve hibrit bir nitelik göstermektedir.

4.3.2 Veri Toplama Teknikleri

Bu araştırma kapsamında kullanılacak olan etnografik yöntemde, birbirini desteklemek amaçlı üç ayaklı veri toplama tekniği (ethnographic triangulation) kullanılmıştır. (Angrosio, 2008, s.36-51) Mekânsal algıya ilişkin verinin toplanmasında bu yöntemlere destekleyici bir yöntem olarak, çevresel psikolojide kullanılan haritalama tekniği de dördüncü bir teknik olarak kullanılmıştır.

4.3.2.1 Katılımcı Gözlem

Gözlem araştırmacının toplum dinamiklerini uzun süreli gözlemlemesiyle edindiği bilgiyle ilişkilidir. Katılımcı gözlem ise, araştırmacının dışarıdan gözlem yapmakla kalmayıp, gözlemlediği topluluğun bir parçası olması, onlarla birlik içinde hareket etmesi ve böylece topluluk dinamiklerini daha derin ve anlaşılır ortaya koyabilmesi anlamına gelmektedir.

Katılımcı gözlem, araştırmacının gözlemledikleri üzeriden notlar alarak; dijital veri üzerine çalışıyorsa kayıt altına alarak gerçekleştiriken bir veri toplama tekniğidir. Bu yolla edinilen veri uzun süre biriktirildiğinde anlamlı ve detaylı sonuçlar göstermektedir.. Etnografik araştırmalar için çalışmanın genel çerçevesini belirleyen gözlem olsa dahi, gözlemci de duygusal davranmak ya da objektifliğini kaybetmek gibi durumlara düşebilir. Bu sebeple ek veri toplama yöntemleriyle desteklenmesi, sonuçlarının tutarlılık içerisinde olması araştırmayı güvenilir kılacaktır.

Malinowski'ye göre araştırmacı gözlemlediği toplulukla en az bir yılını birlikte geçirmelidir. Bu çalışma kapsamında, Ingress'e Ocak 2014 – Haziran

2016 arasındaki yaklaşık 2,5 yıllık süreçte katılım gösterilmiş, Türkiye'de neredeyse oyun oynanmaya başladığından itibaren oyunun oyuncusu olarak katılımcı gözlem yapılmıştır.

Kuramsal bilgiler ve katılımcı gözlem verileri aracılığıyla araştırmanın ana hatları oluşturulmuş, belirleyici olduğunu tespit edilen öğeler belirlenip diğer veri toplama teknikleriyle derinlemesine incelenmiştir.

4.3.2.2 Derinlemesine Görüşme

Derinlemesine görüşme, hem objektifliği kaybetmemek için doğrudan yönlendirmemeyi hem de konuya ilişkin gerekli veriyi çıkarabilmeyi kapsamaktadır. Bu sebeple katılımcıya sorulan sorular konunun eksenini belirleyip katılımcıyı yönlendirecek kadar açık ama cevabı kesinlike manipüle etmeyecek kadar sınırlı olmalıdır. Bu sebeple yarı yapılandırılmış soru kalıbı etnografik araştırmalar için uygundur. Ingress üzerine yapılan derinlemesine görüşmelerde de bu tarz sorulardan yararlanılmıştır.

Katılımcılar Ingress İstanbul oyuncularıdır. Toplam 14 oyuncu ile yüzyüze görüşülmüştür. Bu oyuncular her iki takımdan 7'şer tane olmak üzere iki gruba ayrılmaktadır. Görüşmelerin tamamı anlık olarak kayıt altına alınmış, yaklaşık 16 saat 30 dakikalık ses kaydı oluşmuştur.

Araştırma içerisinde Resistance takımı oyuncular R, Enlightened takımı oyuncuları E harfleriyle birlikte numaralandırılmıştır. Temel demografik özelliklerin takımlara göre aşağıdaki tablolardan verilmiştir.

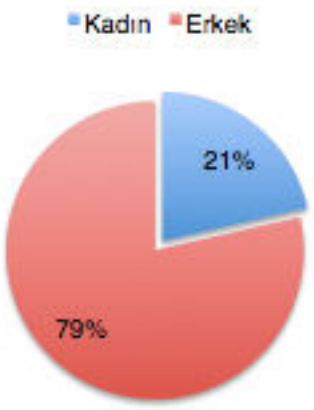
Tablo 1 Resistance Katılımcılarının Demografik Verileri

RESISTANCE	SEVİYE	YAŞ	CİNSİYET	MESLEK
R1	10	22	Erkek	Öğrenci
R2	11	40	Kadın	Stratejist
R3	14	43	Erkek	Yazılımcı
R4	4	35	Kadın	Dış Tic. Uzm.
R5	14	30	Erkek	Yazılımcı
R6	6	37	Erkek	Yazılımcı
R7	12	23	Erkek	Öğrenci

Tablo 2 Enlightened Katılımcılarının Demografik Verileri

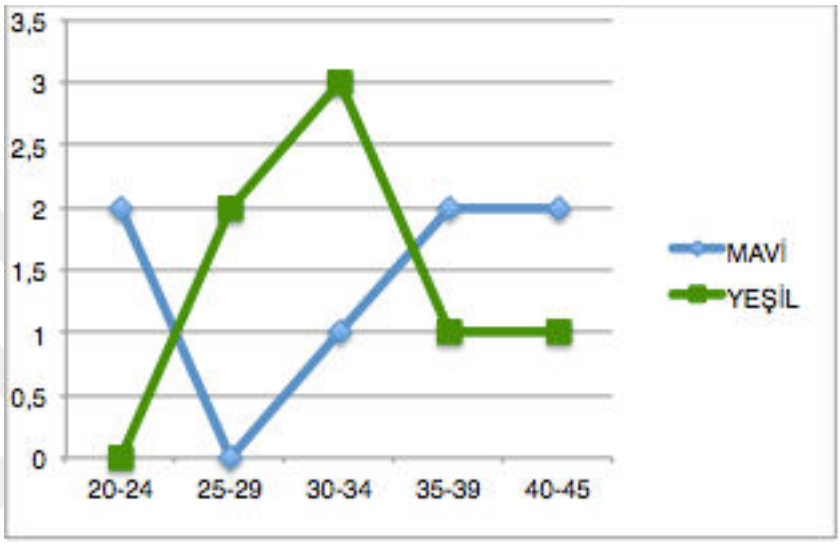
ENLIGHTENED	LEVEL	YAŞ	CİNSİYET	MESLEK
E1	13	42	Erkek	Bilgi İşlem
E2	16	27	Erkek	Akademisyen
E3	14	36	Erkek	Sistem Müh.
E4	14	30	Erkek	Yazılımcı
E5	14	32	Erkek	Grafiker
E6	13	28	Kadın	Akademisyen
E7	14	31	Erkek	IT Sistem Sorumlusu

Ingress erkek oyuncuların yoğunlukta olduğu bir oyundur. Katılımcılar arasındaki dağılımda da erkek oyuncuların sayıca fazladır.

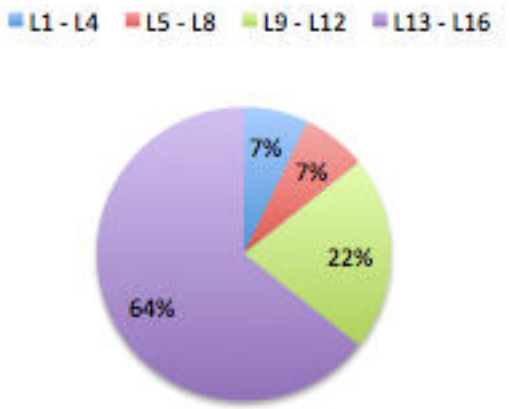


Grafik 1 Katılımcıların Cinsiyet Göre Dağılımı

Yaş grupları belirlenmiş ve oyuncuların yaşları bu dağılıma göre verilmiştir. Mavi takımın yaş ortalaması 32,85 iken Yeşil takımın 32,25'tir. +Ingress'in 2013'te yapılan araştırmada dünya çapındaki yaş ortalaması 30,5 olarak bulunmuştur. Örneklemin yaş ortalaması dünya ortalamasına yakındır.



Grafik 2 Katılımcıların Yaş Gruplarına Göre Dağılımı



Grafik 3 Katılımcıların Seviyelere Göre Dağılımı

Katılımcıların seviyeleriL9-L12 ve L12-L16 aralığındadır. Bu oyuncular, uzun süreli ve Ingress'i daha fazla deneyimlemiş oyunculardır.

4.3.2.3 Arşiv Taraması

Arşiv taraması, konuya ilişkin arşiv verilerini, çeşitli kayıtları kapsamaktadır. Çevrimiçi topluluklarda, çokça veri birikmekte ve incelenebilir durumda olmaktadır. Bu araştırma kapsamında Ingress'in sunduğu dijital veriler olan oyunun gelişim süreci ve oyuna bağlı anlık mesajlaşma aracı olan COMM incelenebilecek arşiv niteliği gösteren konuşma kayıtlarıdır. Bununla birlikte, katılımcı gözlem aracılığıyla görülmüştür ki, oyuncular iletişim kurmak için daha çok başka anlık mesajlaşma programlarını kullanmakta, hatta kendilerine seviye, semt vb özelliklere göre birçok alternatif grup kurulmaktadır.

Çok fazla grup olduğu için ve araştırmacının böyle durumlarda seviye, takım, semt gibi sınıflandırmaların her birinde bulunamayacağı için dijital verinin çok azına ulaşılabilir durumdadır. Ingress arayüzünden ulaşılan verilere, oyuncu kimliği ile dahil olunan anlık mesajlaşma gruplarına ve oyunun Google+ üzerindeki etkinlik sayfasına ulaşmak mümkün olmuştur. Buradaki verilere doğrudan içerik analizi yapılmamış, yalnızca yukarıdaki iki veri toplama tekniğini desteklemek amaçlı biriken içerik incelenmiştir.

4.3.2.4 Haritalama

Yukarıda belirtilen etnografik yöntem için önce pilot araştırma yapılmıştır. Pilot araştırma araştırmanın esas şeklini almakta oldukça etkili olmuş ve bir konudaki eksikliği meydana çıkarmıştır. Şöyle ki, Ingress'in sosyo-

mekânsal çerçevede incelendiği bu araştırmanın bir kısmını da insan-mekân etkileşiminin sosyal-psikolojik kısmı oluşturmaktadır. Bu yaklaşım içerisinde mekân algısı bulunmaktadır. Mekân algısı insanların zihninde yer alan imgelemler olduğu için gözlem ya da arşiv taraması ile erişilebilecek bir alanda olmadığı gibi derinlemesine görüşmeler de yetersiz kalmıştır.

Oyuncunun dikkatini mekâna çekmek ve sözlü ifadelerle yönlendirilmeksizin Ingress'in mekân algısı üzerinde etkisini görmeye biraz daha yakından bakabilmek için, oyunculara en çok oyun oynadıkları semtin krokiye benzer basit haritaları çizdirilmiştir.

Çevresel psikolojide kullanılan haritalama tekniği, tam olarak psikolojik bakış açısıyla yorumlanmamış, yukarıda bahsedilen üçlemeye destek oluşturmuştur.

Zihinsel haritalama yönteminde, aynı mekanı farklı insanların nasıl algıladığı üzerinden gidilmiştir. (Göregenli,2005) Lynch, bir şehrin sakinlerine yaşadıkları semti çizdirmiş, aynı mekanın farklı imgelerini ortaya koymuştur. Sonra aynı araştırmayı tekrarladığı ülkeleri birbiriyle haritalar üzerinden yorumlamıştır. (Lynch, 2015)

Ingress'in bu konudaki kısıtı, İstanbul'un çok büyük bir kent olmasından dolayı her oyuncudan tüm kentin taslağını çizmesi istenememiştir. Aksi halde derinleşmek zor olacaktır. Bu sebeple en çok Ingress oynadıkları semti çizmeleri istemiştir.

4.3.3 Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma yönteminin, araştırma modelinin görselleştirildiği şekilden de (bkz. Şekil 18) anlaşılacağı gibi, çoklu veri toplama tekniği kullanılmıştır ve bu araştırmanın güvenilirliğini artırmaktadır. Bununla birlikte hem dijital hem

fiziksel ortamda uygulanabilen veri toplama tekniklerini sunması (diğer bir deyişle hem etnografik hem netnografik yönteme açık olması) veri zenginliğini ve veri akışının sürekliliğini sağlamıştır. Buna rağmen araştırmanın sınırlılıkları şöyledir:

- Mekân algısının oluşum süreci zihinsel bir süreç olduğu için katılımcı gözlem ve derinlemesine görüşmenin temas edemediği noktalar için haritalama yöntemine başvurulmuştur. Bunun için katılımcılaradan harita çizmeleri istenmiştir. Her oyuncu çizmediği gibi çizilen haritalardan tek başına analiz yapılacak kadar veri ortaya çıkarmamıştır. Ancak destekleyici düzeyde yardımcı olmuştur.

- Arşiv taramasında, oyunun başladığı yıldan bu zamana kadar biriken mesajlar, etkinlik sayfalarındaki paylaşımlar ve oyuncuların oluşturduğu görsel ve bültenler arşiv niteliği göstermiştir. İncelenen anlık mesajlaşma grupları oyuncunun seviye, semt, vb. göre ayrıldığı için, yalnızca katılımcının var olduğu gruplarla sınırlı kalmıştır. Diğer etkinlik sayfaları, oyuna ilişkin paylaşımlar, mizahi görsellerin büyük bir kısmı öznel paylaşımlar olduğu için kapalı oyun grubuna özel materyaller olduğu için çalışma kapsamında alıntılanamamıştır. Yalnızca araştırmacıya yön ve fikir vermek amaçlı değerlendirmede kullanılmıştır.

Sonuç olarak, en başta da ifade edildiği gibi, kültürel yapıyı çözümlemek iletişim aracının niteliği üzerine çalışmaktan geçiyorsa, yöntem iletişim aracının özelliklerine göre belirlenmiştir. Oldukça kalabalık ve karmaşık bir yapısı olan Ingress, kuramsal çerçevede ortaya koyulan öğeler ışığında önce katılımcı gözlemle formülize edilmeye çalışılmıştır. Gözlem sırasında hem dijital hem fiziksel veri toplanmıştır. Oyun haritası ve iletişim kanallarında

çevrimiçi, topluluk etkinlerinde de fiziksel gözlem yapılmıştır. Hibrit mekânların üzerine yapılan gözlemde, araştırma yöntemi de hibritleşmiştir. Gözlemin çizdiği ana çerçeve yardımıyla, açık uçlu sorular belirlenmiş, derinlemesine görüşme yöntemiyle oyuncularla görüşülmüştür. Konum tabanlı olmasından dolayı mekânın Ingress üzerindeki etkisini anlayabilmek için de haritalama yöntemi, sağlama amaçlı kullanılmıştır.

4.4 TEMEL OYUNSAL UNSURLAR ÇERÇEVESİNDE INGRESS

KTMO, geleneksel oyun tanımının bazı öğeleri değiştirerek ya da esneterek kendine yer bulmuştur. Bu konu KTMO ile oyun tanımının gözden geçirildiği bölümde tartışılmıştır. Burada söz konusu tartışmaların Ingress üzerindeki geçerliliğine ilişkin araştırma sonuçları aktarılmıştır.

4.4.1 Ingress ve Sihirli Çemberin Sınırları

Montola, KTMO ile sihirli çemberin, zamansal, mekânsal ve sosyal açılardan genişleme gösterdiğini ortaya koymuştur. Burada Montola'nın izleği üzerinden gidilerek, zamansal mekânsal ve sosyal unsurlar üzerinden sihirli çembere değinilmiştir.

4.4.1.1 Zamansal ve Mekânsal Genişleme: Her An Her Yerde Oyunda Olma Hali

Sihirli çember, Huizinga'dan Sallen ve Zimmerman'a kadar oyunu her tanımlama çabasında aynı ya da farklı sözcüklerle ifade edilmeye çalışılmış, oyunun ontolojik bir unsurudur. Çünkü oyun-gündelik yaşam ilişkisinin belirleyicisi, oyuncuyu gündelik yaşamdan ayıran zamansal ve mekânsal sınırların temsilidir. Oyuna girmek ve oyundan çıkmak sihirli çemberin sınırları olduğu müddetçe adı konulabilecek eylemlerdir. Aynı zamanda oyunu gündelik yaşamdan ayıran bu sınırların varlığı, oyuncuya gündelik yaşamın sorumluluklarından azade bir hareket özgürlüğü ve sınırların içinde korunaklılık hissi bahşetmektedir.

Fink'in oyuna ilişkin mekânsal yaklaşımı şöyledir: *"Reel mekân ile oyun dünyasının mekânı iç içe geçmez. Yine de, her oyun reel bir sahneye ve reel bir zamana muhtaçtır."* (Fink, 2015) Bu yaklaşım klasik oyun anlayışı için geçerli iken KTMO mekânsal genişleme sağlanmıştır.

KTMO ile zamansal olarak da boş zaman ve çalışma zamanının her ikisinin de içine sızan bir oyunsal zaman oluşturmaktadır. Bununla birlikte, fiziksel ve dijital mekânı bir araya getirme özelliğiyle hibrit mekân oluşturmaktadır. Montola'nın, KTMO'ın bu özelliğini, sihirli çemberin zamansal ve mekânsal yönüyle genişlemesi olarak tanımladığına kuramsal kısımda değinilmişti.

Ingress henüz herhangi bir gözlem bile yapılmaksızın mobil cihaza indirilip incelendiğinde yukarıdaki yaklaşımın mekânsal yönünü doğrulamaktadır. Sokağa çıkmadan, hareket etmeden, kentte yürümeden oynamak zaten mümkün değildir. O şekliyle portalsız bir alanda mavi bir ok durmakta ve oyunsal unsurlar kullanılabilir durumda olmamaktadır. Dolayısıyla mekânsal olarak sınırlı bir alandan ya da bilgisayar/oyun konsolu gibi sabit bir donanımdan farklı olarak geniş bir coğrafya (hatta dünyada mobil internet

bağlatısının olduğu her yeri kapsayan bir coğrafya), kentte fiziksel olarak hareket etmeye dayanmaktadır.

Ingress'in ikinci ve üçüncü yıl raporlarındaki verilen mekânsal genişlemenin doğrulayıcısı niteliğindedir. İkinci yıl raporunda, dünyadaki tüm Ingress oyuncularının oyun için yürüdüğü toplam mesafe 127 milyon km iken 178 milyonun üzerinde ziyaret edilmiştir. Üçüncü yıl raporunda ise, toplam yürünen mesafe 258 milyon km'ye yükselmiştir. (Ek-1 ve Ek-2)

Zamansal olarak, oyunun sunduğu sistem içerisinde şu söylenebilir ki, oyunun zamanı gerçek yaşamdaki gibi doğrusaldır. Farklı ve birbirini takip eden, tekrarlanabilir bölümlere ayrılmamıştır. Ajanın oynaması ya da oynamaması, Ingress'in akışını durdurmaz. Yedi gün, yirmi dört saat, oyun devam etmekte, ajan kendi oyun tarzı ya da ayırabildiği vakit kadar "oyunda" (being play) olmaktadır.

Dolayısıyla oyunun zamansal sınırları mekânsal sınırları kadar net değildir ve oyuncu davranışına göre değişkenlik ve farklılık gösterebilmektedir. Bu sebeple özellikle her iki takımın oyunucularına da hem zamana ilişkin soru sorulmuştur hem de oyuncu bilgi formunda ne sıklıkta oynadıkları sorgulanmıştır. Aşağıdaki iki ifade, katılımcıların bu soruya verdiği cevapların yoğunlaştığı iki duruma birer örnek teşkil etmektedir.

> E2: *"Toplu taşıma süresince tamemen açık tutuyorum. Bunun haricinde günde 6-8 saatimi alıyor diyebilirim. Bölge korumak için saldırı anında şarjlamak için de mutlaka açarım."*

> R2: *"Haftaiçi sabah ve akşam iş güzergâhımda, bazen de haftasonu oynuyorum. Belli bir rutinim yok."*

Ingress'in gündelik yaşama zamansal olarak nüfuz etmesi, oynanabilinecek her pozisyonda oyunun tarayıcı ekranı ardından dünyayı görmek demektir. Kentte hareket halindeyken, sürekli oyunun açık olduğu dile getirilmiştir.

R1: *"Sokakta geçirdiğim tüm süre boyunca hep cihazım açık. Gittiğim*

her yerde portalları merak ediyorum. Gündelik yaşamın bir rutini haline geldi."

Gündelik yaşamla iç içeliği oyuncular tarafından desteklense de, oyunu amaç haline getirip, gündelik hayatın diğer alanlarının önüne geçmesi bazı oyuncuların normal gördüğü bir şey değildir.

E1:*"Hayatının merkezine alanlar var, sabah 6'da işe gitmeden oyun oynamaya çıkıyorlar. Yeni oyuncuların hevesliyken böyle olması normal. Ama ileri seviyelerde abartı geliyor."*

Zaten oyuna yeni başlayan oyuncuların, diğer oyuncularla mücadele edebilmesi için hızla seviye atlamaları gerekmekte, o yüzden bir süre oyun oynamak gün içindeki zamanın çoğunu alan hedef haline gelmektedir.

E2: *"Ben Ingress'e başladıktan sonra bir hafta içinde L8 oldum."*

Sonraları gündelik yaşamın rutinine dönüştükçe daha ölçülü bir zaman ayırma davranışı gelişmektedir. Halihazırda gündelik yaşamın gereklilikleri oyun zamanına da sınır getirmektedir. Oyuna zaman ayırma, oyuncun tercihi kadar çalışma saatlerine, çalışma şekline ve hayatındaki diğer zaman ayırdığı eylemlerine bağlılık göstermektedir.

E2*: "Oyun yeni yerlere gitmeye sürüklese de bu vakitle ilgili bir şey."*

Ingress'i yoğun olarak oynadıkları zamanı hayatlarının daha boş dönemleri olduğunu ifade etmişlerdir.

R3: *"Bir önceki işimden istifa edip yeni işime başlamam arasında geçen sürede çok boş zamanım oluyordu. Tüm gün operasyon planlıyordum."*

COMM dışında topluluk içerisinde kurulan alternatif iletişim alanları bulunmaktadır. Hangouts oldukça kullanıldığı gibi Whatsapp ve Telegram da kullanılmaktadır. Bu gruplardaki yazışmalar incelendiğinde, operasyon ya da etkinlik gibi bir organizasyon olmadığı müddetçe, oyuncuların daha kalabalık

katılımla yoğun iletişimde bulunduğu saatler öğle saatleri ve mesai bitiminden sonradır.

İş ve ev arası yolculuklarının yanı sıra, mesai süresince hareketsiz kaldıklarında bile *range'e* giren portallar üzerinden kısa süreli de olsa oynamakta oldukları, hareket edebildikleri öğle yemeği arası gibi zamanlarda da iş yerinin dışına çıkıp yakın çevredeki portallarla etkileşime geçtikleri görüşmelerde ifade edilmiştir. Bu durum daha çok kurumsal yerlerde çalışan oyuncular için geçerlilik göstermektedir. Ingress'teki oyuncuların önemli bir kısmı bilişim sektöründe çalışmasının kurumsal bir şirkette de olsa serbest zamanlı çalışma biçimi de olsa sürekli bilgisayar başında oturmayı gerekmektedir. Bu sebeple sokakta olmaya teşvik eden bir oyun, keyifli hale gelmektedir.

> R5: *"İşte bilgisayar başındayım, evde çalışırken de bilgisayar başındayım. Oyunu da bilgisayar başında oynamak yerine dışarıda oynamak keyifli bir fikir."*

Oyunun zamansal olarak sınırı geç saatten sonra sokakların ıssız olmasıdır. Bundan geç saatte sokakların güvensiz olduğunu düşünmek, kadın olduğu için kendini tedirgin hissetmek ya da tenha sokaklarda köpeklerle başbaşa kalma korkusu bazı oyuncular için zamansal sınır getirmektedir. Fakat bu daha çok bireysel oyunlarda geçerlidir. Topluluk oyunu zamansal sınırları büyük ölçüde ortadan kaldırmaktadır.

> R2: *"Grupta kadın sayısı çok az. Bu sebeple erkekler yazışırken doğrudan kadınlara oyun oynamak için buluşma teklif etmiyorlar ya da gece ani baskına gidilecekse evli bir kadın olarak pek çıkamıyorum."*

Görülen o ki zamansal sınır cinsiyetle ilişkili bir hal almıştır. Ingress oynamak için zamansal bir sınır olmasa da, cinsiyet farkından dolayı oyuncunun oyun zamanına toplumsal bir sınırlama gelebilmektedir. Kadınların toplumsal sınırlara ilaveten oyun içerisinde de biraz kenarda kaldıkları görülmektedir.

E6: *"Bu çok erkek egemen bir oyun. Erkek oyuncular kadın oyuncuları pek rakip olarak görmüyorlar."*

Oyun içerisinde aktif rol alan ve oyun hiyerarşisinin üst basamaklarında yer alan kadın oyuncular olmakla beraber bu oyuncuların özgürlük alanı yurtdışı temaslarından ve sık sık yurtdışındaki oyun deneyimlerinden kaynaklanmaktadır.

Dolayısıyla, Ingress Montola'nın kastettiği sihirli çemberin zamansal genişlemesini teknik olarak sunmaktadır. Fakat bu zamansal sınırsızlık imkânı, gündelik yaşamın gereklilikleri, çalışma vakti, toplumsal sınırlamalardan etkilenmektedir. Burada tartışılan zaman olsa da, zamana gelen sınırlar yine mekân olanakları üzerinden gerçekleşmektedir. (Mekânın tekinsizliği ya da çalışma mekânında bulunma zorunluluğunun oyun için hareket alanı tanımaması vb.)

Sihirli çemberin mekânsal genişlemesi aslında KTMO'ın en büyük değişikliği sağladığı alandır. Kentin fizikselliği ile oyunun dijital unsurları ve anlatısı birleşmektedir. İkisinin iç içe geçmesi hem hem oyun topluluğuna ilişkin hem de insan-mekân etkileşimine ilişkin değişiklikler yaratmıştır. Ingress'teki mekânsal genişleme bu çalışmanın ana konusunu oluşturmaktadır ve ileriki bölümlerde daha detaylı incelenecektir.

4.4.1.2 Sosyal Genişleme: Oyun İçerisinde Biraraya Geliş Şekli ve Sihirli Çemberin Dışındakiler

Sosyo-mekânsal yaklaşıma göre, toplulukların bir araya gelme şekillerinin iki çeşit olduğuna değinilmişti. Birincisi, topluluğun üyelerinin ilgi alanlarına ve yaşam tarzlarına göre bir araya gelme şekli iken, ikincisi coğrafi yakınlık sebebiyle bir arada olan topluluklardır. Sibermekânla sözkonusu bir araya gelme hallerinden birincisinin, daha kolay hale gelmesi bilişim toplumu

yaklaşımlarının da vurgulanan özelliklerindendir. İlgi alanına göre insanlarla iletişim kurup kendine daha yakın hissettiği toplulukların bünyesine katılmak, yeni iletişim teknolojileriyle mesafeleri hatta kıtaları geride bırakacak imkânlar sağlamıştır.

Coğrafi yakınlık karşı konulamaz şekilde insanların biraradalığının belirleyici unsurlarındandır. Aradaki en önemli fark anlam üzerinden açıklanabilir. Herhangi bir düşünsel ya da duygusal yakınlık kurmayan insanların coğrafi yakınlık sebebiyle biraraya gelerek oluşturdukları kalabalıklar sosyolojik anlamda yığınları oluşturmaktadır. Birinci anlamıyla biraradalık, o kalabalığın üyelerinin paylaşımlarını ve ortak paylaşımdan hareketle bir topluluğun niteliklerini oluşturmaktadır.

Ingress'in bu biraradalık şekillerinin neresinde olduğuna bakılacak olursa, Ingress bu iki bir araya gelme şeklini sentezlemektedir. Dolayısıyla sosyal anlamda da fiziksel ve dijital biraraya gelme şekillerine hibrit bir versiyon sunmaktadır. Ingress gibi oyunlar, hem kentte yanında bulunan hem de arkadaşlık edebilecekleri insanlarla biraraya gelebilmeleri için fırsat olarak görmektedirler.

> R4: *"Çok kent değiştiren insanların hızlıca kendileri gibi insanları bulmalarının yolu ya gönüllü faaliyetlerdir ya da bu tarz oyunlardır."*

Oyun grubu arkadaşlıkları, hem belirli ilgi alanına sahip olmalarının etkisiyle oyuna katılan, belirli yönden benzer insanların bir araya gelmesiyle birinci şekli, hem de bir arada yaşayan kent sakini olma özelliğini taşımalarından dolayı ikinci şekli içermektedir. Katılımcıların oyunculara yönelik algısı, sosyo-kültürel olarak olumlayıcıdır:

> R2: *"Oyun mantığına hemen hakim olmak pek kolay değil. O yüzden oyuna başlarken internette araştırma yaptım ve ulaşabildiğim kaynaklar hep İngilizceydi. Zaten oyunun dili de İngilizce. Bu bile belirli eğitim seviyesindekilerin bu oyunu oynadığını gösteriyor. Hem bu güne dek tanıştığım oyuncular genelde yazılımcı, bankacı ya da üniversite öğrencisiydi. Anlayacağınız eğitimli, işinde gücünde insanlar."*

R4: *"well-educated bir kitle oynuyor bu oyunu. Dil biliyorlar. Bir de büyük şehirlerde yaşayan ve bundan sıkılan insanlar."*

R7: *"Ingress oyuncuları ya bir arkadaşlarından duyuyorlar bu oyunu ya da teknolojiye meraklı tipler webde araştırarak buluyor. Bu yüzden çok yayılmadığı gibi belli sosyo-kültürel seviyenin üzerindekilere hitap ediyor. Üstelik hiç Türkçe sitesi falan yok. Google istese yerel siteler kuramaz mı? Ama bunu yaparsa yaş ortalaması düşecek. Ben 12 yaşında çocuklarla oynamak istemem."*

Biraraya geliş şekillerinin yanı sıra biraraya gelme mekânları kamusal alandır. Kamusal-özel alan sınırına ilişkin mekânsal sınırları esnetmekle beraber kamusal alandaki yabancılarla yeni etkileşim şekilleri ortaya koymuştur. İşte bu tam olarak Montola'nın bahsettiği sosyal genişlemedir. Sihirli çemberin dışındakilerle oyun aracılığıyla iletişime geçme hali, Montola'ya göre sihirli çemberin sosyal genişlemesinin temelini oluşturmaktadır. Sihirli çemberin dışında ama kamusal alanda birarada bulunduğumuz yabancılarla iletişim çerçevesinde, Ingress oynarken ajanların gizemli ya da tehlikeli görünmesi öncelikle güvenlik güçlerinin dikkatini cezb etmektedir. Oyuncular oyun oynarken belirli mekânlarda dolanırken, telefonlarından çantalarına uzanan bir kablo -ki o kablo güç yedeğidir- ve kulaklık ile dışarıdakilere gizemli gözükmekte bu sebeple çoğunlukla özel güvenlik görevlileri ya da polislerin ilgisine maruz kalmaktadır.

R3: *"Dolmabahçe Sarayı'na girmeye çalışırken bir arkadaşı güvenlik yere yatırıp silah çekmiş. Başka bir hikaye portal zıplatma yapmaya çalışırken arkadaşlar, koşup koşup bir duvarın önünde duruyorlar, en sonunda polis gelmiş. Ne yapmaya çalışıyorsunuz diye! Böyle şeyler yaşanabiliyor."*

E3: *"Selimiye'de kışlanın orada oynuyorum. Askerlerin dikkatini çekiyor."*

Yukarıdaki ifade de portal zıplatma olarak ifade edilen eylem, oyuncu hızla hareket ettiği takdirde bir anda durunca GPS birkaç saniyelik yanılmayla ilerleyip sonra geri dönmektedir. O yanılma anında GPS'i kilitleyerek oyuncu o konumda bulunuyor gibi eyleme geçebilmektedir. O ilerleme payı oyuncunun portalın kapsama alanına girmesini sağlayabileceğinden gerek koşup bir anda durarak, gerek arabayla hızla giderken bir anda durarak yaptıkları bu kural dışı olmakla beraber Ingress'i tasarlayanların tamamen engellemek ellerinde olmasına karşın engellemedikleri eyleme portal zıplatma denilebilmektedir. Bu eylem, dışarıdan bakan bir göz için hem tuhaf hem de oldukça dikkat çekici olmaktadır.

> E1: *"Bir arkadaş oynarken, polis durdurmuş. Aynı yerde bir aşağı bir yukarı yürümesi ve güç yedeğinin kablosu dikkat çekmiş olabilir. Telefonunu elinden alıp ekrana bakmışlar. O sırada oyun grubuyla whatsapp yazışmalarını görüyorlar. Deniz Müzesini indirmeden gitme gibi ifadeler kullanılmış. Başbakanlık'ın orası. Sorguya alıyorlar. Bunu yaşayan arkadaş patlatma, indirme gibi şeyler yazılmamasını önerdi."*

Sözkonusu fiziksel hareketlerin sihirli çemberin dışındakiler nezdinde dikkat çekiciliği dışında oyun içerisinde kullanılan jargon da bu dikkat çekiciliği etkilemektedir. Bir takım oyuncuları diğer oyunun portallarını nötralize etmeleri için önce atak yapmalarının gereğine değinilmişti. Atak sırasında sıkça kullanılan jargon, portal patlatmak, portal indirmek şeklindedir.

> R6: *"Oyun jargonunda indirmek diyoruz"*
>
> E1: *"Şu camiyi indirmek lazım diye konuşulduğunda, birileri gelip 'gençler ne oluyor' diye sorabiliyor."*

Oyun topluluğunun etkinlikleri gibi oldukça kalabalık hareket edilen etkinliklerde de sihirli çemberin dışındakilerin tepkileri oyun topluluğu için etkileyicidir. Ingress'in ikinci yıl raporuna göre 52,120 oyuncu, üçüncü yıl raporuna göre 254,184 oyuncu etkinliklere katılım göstermiştir. Türkiye'de Ingress oyuncularının ilk ve bu tarihe kadar tek "Mission Day" etkinliği olan Ekim 2015'te yapılan etkinlikte de Kadıköy İlçe Emniyet Müdürlüğü'ne haber verilmiştir. Oyun grubunda sözkonusu yazının dijital hali paylaşılmış, polisin

sorgusu halinde oyuncular olarak yanımızda bulundurulmuştur. Dolayısıyla kamusal alanda toplu etkinlik düzenlemek, bireysel oynamaya göre daha çok sorumluluk gerektirmektedir. Tüm bunlara rağmen fotoğraf ve drone ile video çekimi için oyuncuların Kadıköy İskele Meydanı'nda topladığı anda polislerin gelip durumu sorguladığı gözlemlenmiştir. Buna ilaveten bir de etkinlikte takım bayraklarının varlığı, sokaktaki vatandaşta ideolojik bir hareket düşüncesi yaratmaktadır. Takım bayraklarını görenlerin "hangi siyasi partinin bayrağı?" diye sordukları gözlemlenmiştir.

> E6: *"Mission Day'de daha Kadıköy'deyken bizi elimizde takım bayraklarıyla gören teyzeler gelip ne yaptığımızı sordular. Ben durumu anlatınca rahatlayıp, aman iyi oyun oynayın dediler."*

Güvenlik açısından bir tehditmiş gibi algılanmalarından dolayı oyuncularda dikkat çekme endişesi oluşmaktadır.

> R3: *"Hemen her yerde oynadım. Farklı semtlerde insanlar farklı tepkiler veriyorlar. En ilginç hikayeyi Cihangir'de yaşadım. Portal başında 4 dakika bekleme süremi doldurmak için bekliyorum... Bir kadın geldi, 'Siz de mi kedi sesini duydunuz?' dedi. Orada var olmamın ve beklememin bir açıklamasını yapmak zorundasınız. Ben de ister istemez evet dedim. Sonra başka insanlar katıldı bize. Bir anda beş on kişi arabanın altındaki kedi için arabayı kaldırırken buldum kendimi."*

> R3: *"Kamusal alan dışındaki portallar için de arkadaşa bakıp çıkacaktım, haritada bir şey gösteriyor içeride fotoğraf çekip gelebilir miyim gibi ufak yalanlar söylenebiliyor. "*

Kuramsal kısımda anlatılan sihirli çemberin dışındakiler diğer deyişle kentteki yabancılar ile oyuncunun etkileşimi, yukarıdaki ifadelerde görüldüğü gibi Ingress'te doğrudan nitelikte değildir. Doğrudan etkileşim şekilleri, oyuncuya yabancılarla etkileşime geçme yönünde görevler verilmesi; yabancıların puan getiren objelermiş gibi görülmesi; yabancıların oyuncu olup olmadığını bilmeksizin kurulan anlatıların varlığıdır. Bu demek oluyor ki, Ingress sözkonusu sihirli çemberin dışındakini içeri katma deneyimlerini

içermemekte, oyun dışarıdaki yabancıyı bir oyun nesnesi haline getirmemekte, sihirli çemberin dışındakiler puan ya da malzeme getiren unsurlar olarak anlatıya katılma motivasyonu taşımamaktadır. Bununla birlikte KTMO'ın kent sakinleri ile oyuncuları birleştirerek, çevrimiçi ve çevrimdışı topluluklar arasına köprü oluşturduğuna ilişkin yaklaşım tam olarak desteklenememektedir. Hatta Ingress deneyimlerinde, oyuncuların yabancılarla iletişime geçmesinden çok, oyuncuların kentteki tavırlarını (bir diğer deyişle oyuna kapılma hallerini) merak eden yabancılar oyuncularla iletişime geçmektedir ya da endişeli tavırlar sergileyebilmektedir.

> R6: *"Oyunun dışında olup ne yapıyorlar bunlar diye kafasında soru işareti olan insanlar var."*
>
> E5: *"Portalların olduğu parklar gibi halka açık bölgelerde insanların garibine gidiyor. Elinde telefonla sekiz kişi bir araya gelmiş, bir şeyler yapıyor… İnsanlar çocuklarını yanına çekiyor."*
>
> E2: *"Black Illuminator'ı açtığım operasyonda uzun mesafeleri taksiyle gittim. Taksici durumdan tedirgin oldu."*
>
> E4: *"Bir kere biri bana bakıp sivil polis herhalde deyip yoluna devam etti."*

Mission Day etkinliğinde Ankara'dan gelen oyuncuların anılarında sıkça güvenlik hikayelerine rastlanmıştır. Ankara çokça resmi bina olması sebebiyle Ingress oyuncu tavırlarının çokça dikkat çektiği kentlerden biridir. Konutların bulunduğu sitelerin bile yüksek güvenlikli olanlarına girmek mümkün olmadığı için, oyuncuların giriş için sitede ev ilanı varsa eve bakıyormuşçasına emlakçıyla birlikte ancak girebildikleri paylaşılmıştır.

Sihirli çemberin dışındakilerin, güvenlik endişesi dışında merak sebebiyle de oyuncularla iletişime geçtikleri bir olaya "Mission Day" etkinliğinde şahit olunmuştur. Dolmabahçe Sarayı'nın saat kulesinin kapsama alanına girmesi için güvenliklerin durduğu noktadan bir adım içeride durmak yeterli olabilecek durumda olduğu için oyuncular güvenlik görevlisine durumu

anlatarak izin isteme çabasına girmiştir. O sırada güvenlik ile oyuncu arasında geçen dialog şöyledir:

G: "Siz ne yapıyorsunuz böyle? Az önce de sizin gibiler geçtiler."

O: "Bir bir oyun oynuyoruz. Bakın." (Telefonun ekranını göstererek durumu anlatmaya çalışır.)

G: "Babanızın hayrı için yürümezsiniz bu kadar yol. Para mı alıyorsunuz? Niçin oynuyorsunuz?

O: "Kafa dengimiz arkadaşlar buluyoruz, çevreyi daha iyi tanıyoruz."

Yukarıdaki dialogda görüldüğü gibi, sihirli çemberin dışındakiler için durum dikkat çekici olduğu kadar anlam verilmesi zor da bir durumdur. Bununla birlikte oyuncunun son satırdaki cevabı, daha önce tartışılan oyunda kendi gibi insanlar bulma yaklaşımını desteklemektedir.

Mekânsal olarak kamusal alanın kullanımı çevresel ilgiliyi çekmektedir. Fakat Ingress'te sihirli çemberin dışındakilerle etkileşim, Montola'nın öngördüğü şekle pek uyum göstermemektedir. Bu oyunun tasarımıyla ilişkili olduğu gibi kent özelindeki gerginliklerle de ilişkilidir. Fakat biraraya gelme şekilleri düşünüldüğünde, sosyal bir değişim gerçekleşmekte, hem konumsal olarak yakın hem de düşünsel olarak benzer insanların biraraya gelmesini sağlayarak hibrit bir biraraya gelme şekli sunmaktadır.

4.4.2 Oyuncular Arası Güven, Kurallar, İhlaller ve Teamüller

Sihirli çemberin yarattığı sınırlar, oyuncuyu gündelik yaşamdan uzaklaştıran, oyunun kurallarıyla güvence altında tutulan korunaklı bir dünya olarak görülmüştür. Sallen ve Zimmerman'ın *"...oyun istemeyeceğimiz gerçeklikleri güvenlice dışarıda bırakır"* ifadesi bunu desteklemektedir. (Sallen & Zimmerman, 2003, s. 93) Ingress oyuncularının ayırdığı süre bakımında tüm gün oyunda olanlar ve bir yerden bir yere giderken oynayanlar olarak kabaca

gruplandırılabileceğine değinilmişti. Her an oyunda olma oyuna ayrılabilecek zamanla ilişkilendirilmişti. Bu denli geniş vakit ayırmak, oyunun güvenli alanında gündelik sıkıntılardan kaçmak, bunu yaparken KTMO olduğu için gündelik işleri de bir ölçüde yerine getirebilme imkânı sunmaktadır.

> R5: *"Oyunu çok fazla oynayanların hayatta sıkıntılı tipler olduğunu düşünüyorum. O sıkıntıları unutmak için oyun oynuyoruz.*

KTMO ile oyunun gündelik yaşam ile iç içe geçmesi halinin korunaklılık üzerindeki etkisi oyunun kuralları ve buna uyulmasıyla gelen oyun grubunun karşılıklı güveni ile dengelenmektedir. Bu sebeple kurallar ve güven arasında doğru orantılı bir ilişki bulunmaktadır. Takım içi güven duygusunun varlığı oyunu sadece sürdürülebilir kılmaz aynı zamanda tüm keyifli topluluk ilişkileri güven duygusunu zemin almaktadır. Kolektif eylem ve oyun içerisindeki operasyonlar hep güven üzerine kurulmaktadır. Oyuncuyu kolektif eyleme iten Ingress'te, bir bütünün parçası olmak için topluluğun her parçası görevini doğru yerine getirmelidir ve bu ancak kurallara uymak ve birbirine güvenmekle inşa edilebilecektir.

> R3: *"İğneada'da internet bağlantım kesildi, yönümü bulamadım, kayboldum. Gitmem gereken portala gitmem 4 saat gecikmeli oldu. Diğer arkadaşlarım hala kendi portallarında beni bekliyorlardı."*

Yukarıdaki ifade göstermektedir ki, oyuncular arası güven olduğunda oyuncu yapması gerekeni yapamadığında bile, diğer oyuncular başına bir aksaklık gelmedikçe arkadaşlarının oyunu bırakmayacağından emin olarak beklemişlerdir. Böyle operasyon gecikmeli de olsa tamamlanmıştır. Güvenin olmadığı bir toplulukta bir oyuncunun bağlantısının kesilmesi tüm grubun çözülmesine sebep olup operasyonun yarım kalmasına sebep olabilmektedir.

Kurallar oyunun toplumsal sözleşmesi gibidir. Kurallara uyulmadığında ve güvenin ortadan kalktığı durumlarda da oyuncular oyunu bırakmakta ya da farklı semtlerde oynamaktadır.

E3: *"Oyunda bir oyuncunun peşinden gitmek, yakın mesafede takip etmek yasak. Ama bunu yapan oyuncular var. Eşim de bu oyunu oynuyor ve böyle bir şey yaşadı. Kötü deneyimler..."*

Özkul (2015) araştırmasında konum verisinin kaybolma endişesini azalttığını ortaya koymuştur. Çünkü yön bulmak konum tabanlı teknolojilerle kolay olduğu gibi, hiç gidilmeyen mekân için bile tanıdıklık hissi yaratmaktadır. Özkul'un araştırmasında Google Maps üzerine doğruladığı bu durum, tabiki Ingress için de geçerlidir, zira oyun Google Maps üzerine kurulmuştur. Haritanın her öğesi portal olmasa da kaybolmayı engelleyecek düzeyde portal sıklığı yer almaktadır.

R4: *"GPS'in sürekli açık olması ve oyun haritasındaki okun bizi yönlendirmesi, uzağa gitsem de kendimi güvende hissettiriyor, çünkü kaybolma riskim yok. Böylece portal portal geziyorum."*

Konumsal veri güvenlik unsuru olarak görülmektedir. Oyunlar arası güven ise yalnızca kolektif eylemi gerçekleştirebilmek için gerekli bir unsur değil, aynı zamanda KTMO ekseninde oyuncunun kentte rahat dolaşımı için de gereklidir. Takım içi oyuncular birbirlerini takip etmekte, bu bazı oyunculardaki güven hissi yaratmaktadır. Oyun topluluğundaki gözetimin başına kötü bir şey gelmesi halinde oyun topluluğunun eyleme geçeceğine dair topluluk güveni de bulunmaktadır.

R4: *"Bir keresinde bir gece Beşiktaş'ta oynarken Beşiktaş Hangouts grubuna 'Dışarda olan var mı?' yazdım. Başıma bir şey gelmiş olmasından endişelenen bir sürü oyuncu iyi misin diye sorup durdu. Sokakta imdat diye bağırsam o kadar insan bakmaz bile."*

Bu güven, karşılıklı sorumluluk duygusunun varlığından kaynaklanmaktadır. Birbirinden sorumlu hissetmek de fiziksel mekânda kurulan yüzyüze iletişimin bir sonucudur.

R1: *"Güven duygumuzun pekişmesinde oyunun gerçek mekânda oynanan bir oyun olması da etkili."*

Gerçek mekânda oynanması, bedensel olarak biraraya gelmek, yüzyüze iletişim kurmak oyuncular arası ilişkiyi derinleştirmektedir. Nicole Avril "Yüzün Romanı" adlı kitabında yüzü kimliğimizi taşıyan, bizi ele veren, kaçınılmaz bir merkez olarak ifade etmektedir. Birinin yüzüne bakmak, onu es geçememektir.

Yüzyüze iletişim oyunun kurallarında olmasa da insani ilişkilerin oyuna kattığı bazı teamülleri ortaya çıkarmaktadır. Bunlardan biri, eski oyuncuların yeni oyuncuları bir nevi karşılaması, oyunu öğretmesi ya da yol göstermesidir. Bir usta-çırak ilişkisinin varlığından bahsedilebilir. Üstelik yeni gelen oyuncuların oynadığı yerlerin bilgisi alınarak ona yakın olan deneyimli oyunculara yönlendirilmesi, oyunu anlatan ve gönüllü olarak Türkçeleştirilmiş kaynakların paylaşımı, gruplarda yeni oyunun sorularına verilen hızlı ve kolektif yanıtlar, oyuncuların oyuna kattığı bir teamüldür.

> E6: *"Eskiden bana destek verirlerdi, şimdi ben yeni oyunculara destek veriyorum. Koltuklarım kabarıyor."*

Ingress'in oyuncularından olan ve meslek olarak oyun tasarımcılığı yapan Hakan Fatih Kalkan*, konuya ilişkin gözlemini şöyle ifade etmiştir.

> *"İyi ve deneyimli oyuncular, yeni gelenlere mentorluk yapıyorlar. Onları eğitip hızlıca oyuna kazandırmaya çalışıyorlar. Çünkü, ulaşılması zor yerlerde olup oyuna yeni başlayan oyuncular oyunun gidişatında, çok şey değiştiriyor. Onlarla hemen tanışılıp ekip içinde etkili olmaya çalışılıyor."*

Ingress'te oyun tasarımcılarının ortaya koyduğu matematiksel ve işlevsel kuralların yanı sıra teamüllerin oluşturduğu örtük kurallardan bir diğeri de sahiplik duygusuna gösterilen saygıdır.

> R2: *"Bir portalı sahiplenip indirme diye rica edildiğinde, buna uyan, nezaket gösterenler var."*

* Katılımcılar arasında yer almamaktadır. Mesleki bilgisine danışılmıştır.

E2: *"Ev portalını indirmek çok bir şey kazandırmaz. Zaten ben gittikten sonra adam tekrar alacak. Onun en güçlü olduğu portal."*

Kuralların ve teamüllerin varlığı olduğu gibi kuralları ihlal girişimleri de bulunmaktadır. Ingress'teki ihlal şekillerinden iki takım oyuncusu arası mücadele, planlı yapıldığında her iki oyuncunun da puan kazanmasını sağlamaktadır.

E1: *"Win Trade yapılmamaya çalışılmalı. İki takım arasında kolektif eylem gibi gözükse de etik olamayan bir şey. Bunu yapanlar görülüp kanıtlanırsa her iki oyuncunun da hesaplarının kapatılma durumu var."*

Oyuncuların oyun şekillerini suistimallerinin dışında doğrudan teknolojik hileler de bulunmaktadır. "Fake lokasyon" denilen konumunu olmadığı bir yerde göstermek, "çoklu hesap açmak", "uçucu hesaplar" gibi teknik hileler bulunmaktadır.

Bazı oyuncuların teknik hile olarak kabul ettiği bazılarının kabul etmediği, Niantic Lab.'ın da tamamen engellemeyi tercih etmediği ve en sık kullanılan kural dışı eylem GPS kilitlemedir.

E1: *"Kimisinin hile olarak kabul ettiği kimisinin kabul etmediği GPS kilitleme olayı var. Oyun buna izin verse de kilitleme süresi düşürüldü. Eskiden 24 saat iken şimdi şikâyetlerden dolayı 5 dakikaya kadar düştü. Konuya ilişkin iki grup var. Kimisi bunun süresine bakmadan hiledir diyor. Diğer kısım da oyuncunun giremeyeceği yerler için değildir diyor. otobanda giden adam hız kesip duramaz. Ingress bunu 10 saniye de yapabilir ama oyun izin veriyor."*

GPS kilitleme katılımcı gözlemler sonucunda anlaşıldığı üzere, birçok oyuncunun zaman başvurduğu bir hiledir. Örneğin girişin yasak olduğu resmi binalardaki portallara oyuncular ulaşmak için yapmaktadırlar.

Buna benzer çokça kuralları ihlal ve teknik hile şekli olsa da doğrudan sosyo-mekânsal bağlamla ilişkisi olmadığı için burada derinlemesine aktarılmamaktadır. Burada bu çalışma kapsamında önemli olan, konum verisinin güvenlik unsuru olarak algılanması, oyuncular arası güven ve teamüllerin

gücünü gerçek mekânda biraraya gelmenin ve yüzyüze iletişimin dolayımından almasıdır.

4.4.3 Kent Sokaklarında Oyuna Kapılma

Ingresss kent sokaklarında, yürüyerek ve fiziksel mekânları gezerek oynandığı için, oyuna kapılma hali de hareketlilik kazanmaktadır. Kent sokaklarında başı önde, elindeki mobil cihazına bakarak yürüyen, kendi rotasında yer yer durarak, bazen aynı yerlere geri dönerek dolaşan oyuncular, oyuna kapıldıklarında dışarıdan nasıl gözüktüklerini çok umursamamaktadırlar.

Araştırma kapsamında katılımcı gözlem için ilk kez toplulukla karşılaşma anı, bir parkta herkesten farklı hareket eden, mobil cihazlarına gömülmüş bir topluluğun görülmesiyle başlamaktadır. Dışarıdan bakıldığından sihirli çemberin dışındakiler için dikkat çekici olan bu durum, oyuncular için umursanmamakta çünkü anlatı oyuncuyu içine çekmekte, oyuncu oyuna kapılmaktadır. Buna elbette kentteki anonimlik hissinin de etkisi bulunmaktadır. İstanbul gibi metropollerde, insanlar sokaktaki dolaşımlarının diğerleri tarafından izlendiği kaygısına kapılmazlar. Kentteki hareketlilik tek bir bireyin hareketini önemsizleştirecek düzeyde büyüktür. Buna rağmen sihirli çemberin dışındakilerin anlatıldığı bölümde oyuncuların dikkat çekiciliğine değinilmiştir.

Oyuna kapılmanın anlatıldığı bölümde belirtildiği gibi oyuna kapılma halinin çeşitleri bulunmaktadır. Bunlardan biri olan algısal kapılma, duyu organları üzerinden yoğun bir şekilde oyunun oyuncuyu cezbetmesidir. Dijital oyunlarda bu yön güçlendirilmiş, görsel ve işitsel olarak gerçeğe oldukça yakın tasarımlar geliştirilmiştir. Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik oyunlarına ilişkin çalışmalar oyuna kapılma deneyimini güçlendirme peşindedir. Gerçeklik hissine yaklaşmaya çalışan kaliteli grafiklerin, gerçekçi seslerin amacı oyuncunun

algılarını yanıltarak kurguyu gerçekmiş gibi hissettirmek, oyuna kendini daha fazla kaptırmasını sağlamaktır.

> R1:" *Bugüne kadar çok tutan MMORPG'ler bile grafikleri çok gerçekçi olanlardı. Bir oyunun etkileyici olmasında gerçeğe yakınlığı çok önemli."*

Algılara hitap edebilen öğelerin gücünü gösterebilmesi için anlatı zemini oldukça önemlidir. Anlatının oyuncuyu sürüklemediği oyunlarda algısal unsurlar dikkate alınmamaktadır. Anlatının gücü ilk katman, algılara hitap etme özelliği de ikinci katman olarak düşünülmelidir.

Ingress arayüz olarak sözkonusu MMORPG'ler gibi güçlü görselliğe sahip olmadığı gibi son derece basit, krokiyi andıran bir arayüze sahiptir. Görsellik dışında diğer bir algısal unsur işitsel unsurdur. Görsel olarak oyuncuyu grafiksel bir derinliği olmasa da oyunun sesleri derinlik sağlamaktadır.

> E5: *"Oyunun dip gürültüsünü çok seviyorum. Belirli bir frekansta, sakinleştirici bir etkisi var. Bir de Resistance alanında farklı Enlightened alanında farklı, open space de ayrı bir frekansı var. Kulaklıkla oynandığında baya kaptırıyor insan. „*

Ingress'in sesleri duruma göre farklı frekanslar vererek, aslında bölgeselliği vurgulamakta ve anlatı ile uyum göstermektedir. Yine de katılımcıların çoğunluğu nezdinde kullanılmayan bir öğedir. Oyunun sesleri gizemli bir his yaratmaktadır. Hatta birçok oyuncu için gerginlik hissi yarattığı gerekçesiyle sevimsiz bulmaktadır. Oyuncuların büyük çoğunluğu oyunu tüm sesleri kapalı bir şekilde oynamaktadır.

> R3*: "Oyunun tüm seslerini kapattım. Gerilimli sesi var."*
>
> R5: *"Sesi açık oynayan var mı ki? Yurtdışında da kimsede Ingress'in sesini duymadım."*
>
> E2: *"Oyunu indirince tüm seslerini kapattım. Tek başıma oynarken müzik dinlemeyi tercih ediyorum.*

Ortaya çıkan sonuç göstermektedir ki, görsel olarak MMORPG'ler gibi

güçlü olmayan Ingress, işitsel olarak da oyuncuların genelini cezbetmemektedir. Buna rağmen oyuncular için gündelik hayatın bir parçası haline gelecek kadar fazla oynanmaktadır. Ingress'in sadeliğine rağmen oyuna kapılmayı sağlayan yönü zaten gerçek mekânda gerçek insanlarla yüzyüze oynanıyor olmasıdır. Anlatısının gerçekçiliği, fiziksel mekânın gücü oyuncuyu içine çekmek için yeterlidir.

> R1: *"Ingress'in hikayesi çok gerçekçi. Her şey bilimsel gerçekler üzerine temellendirilmi gibi. Çok gerçekçi."*

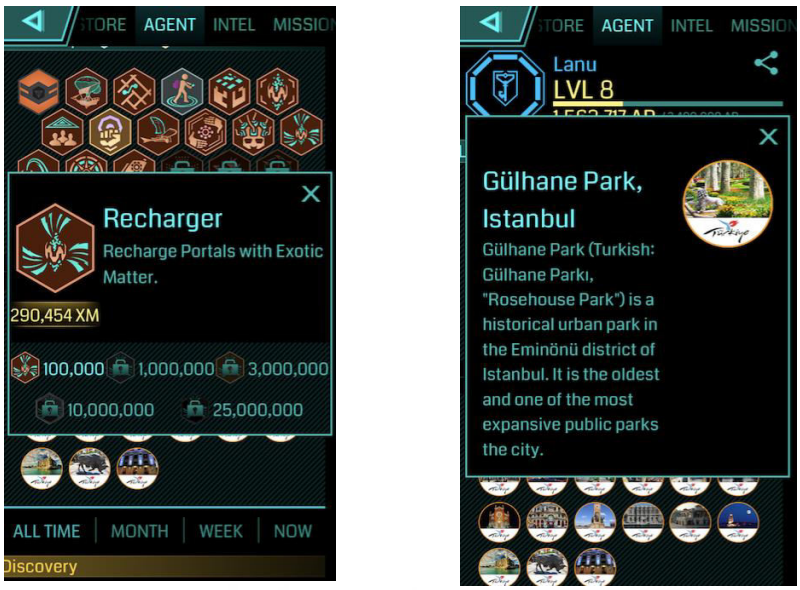
Kentte oynamanın verdiği gerçeklik hissi dışında kentte oynarken kentin fiziksel sorunları oyun anlatısını etkilemektedir. Buna örnek olarak hava koşulları verilebilir. Kışın havaların soğumasıyla birlikte oyuncuların sokakta geçirdikleri vakit azalabilmektedir.

> R7: *"Kış geldi havalar soğudu diye oynamayı bırakan ya da ara veren çok oluyor."*

Yine de kötü hava koşullarını umursamayacak kadar oyuna kapılanlar da bulunmaktadır.

> E7: *"Ingress gezilerek oynanıyor ve bu oyunu oynayanlar bir süre sonra hava şartlarına da alışabiliyor. Örnek olarak yağmurlu bir havada insan dışarı çıkmak istemez ama eğerki Ingress ile gerçekten bir bağ kurduysan ve o an takımın sana ihtiyacı varsa yağmur çamur dinlemeden kendini sokaklarda koşuştururken bulabiliyorsun."*

Diğer bir oyuna kapılma hali, engel-ödül dengesinin doğru kurulmuş olmasıdır. Oyunda rozet (badge) sistemi bunu desteklemektedir. Ingress ilk çıktığında puan ile atlanan sekiz seviyeden oluşmaktaydı. Sonrasında on altı seviyeye çıkarıldı. Fakat ikinci sekiz seviye, badge sistemi üzerinden ilerlemektedir.



Şekil 19 Badge Sistemi ve Bir Etkinlik Badge'i

Yukarıda soldaki görsel bir oyuncunun rozetlerini göstermekte iken sağdaki görsel özel olarak düzenlenen etkinliklerde elde edilebilecek badgelerdendir. İkinci örnek gözlem amacıyla katılınan etkinliğe özel olan ve yalnızca o etkinliğe katılanların alabildiği rozettir. Bu ödül sistemi yalnızca oyuncunun oyun düzenine renk katmakla kalmamakta aynı zamanda toplu hareket etmeye teşvik etmektedir.

Burada tartışılan ödül dengesi, görsel işitsel öğler, vb. oyuncunun oyundaki varlığını sürdürmek için kullanılan yan unsurlardır. Temel olan oyunun anlatısıdır. Ingress basit ve sade arayüzüne rağmen oldukça derinlikli anlatısı ve detaylı yapısıyla ve fiziksel mekânın gerçekliğini kullanmasıyla oyuncuya gerçelik sunmaktadır. Kolektif eyleme iten oyun şekliyle oyunun dinamizmini oyuncuların davranışlarına bırakmaktadır. Bu da öngörülemez bir anlatı şekli yaratmaktadır.

Ingress'te oyuna kapılma sihirli çemberin mekânsal sınırlarının genişlemesiyle kentin sokaklarında yaşanır olması gündelik yaşam – oyun ilişkisini etkilemektedir.

4.4.4 Gündelik Yaşamın Oyunlaşması ya da Oyunun Gündelikleşmesi

KTMO oyunun tanımlandığı bölümde, çağdaş oyun kuramcılarının yaklaşımlarından aktarıldığı gibi, KTMO zamansal ve mekânsal sınırları genişleterek gündelik yaşamın içine sızdığı için gündelik yaşamın içerisindeki oyunsallığı artırmaktadır. Montola konuya ilişkin, oyunun keyfinin ve sihrinin gündelik yaşama taşındığını ifade etmiştir. (Montola, 2011) Bu araştırma kapsamında, KTMO ile gündelik yaşamın iç içeliği buraya kadar aktarılan verilerle doğrulanmıştır. Fakat hangisinin diğerini daha çok etkisi altına aldığı önemli bir noktadır.

> R1: *"Ego tatmini ve dayanışma konuları gerçek hayatla çok benzeş. Hem olumlu hem olumsuz yanları gerçek hayata benziyor"*

Oyuna ilişkin buraya kadarki bölümler de aktarılan çokça dayanışma hikayesi vardır. Birbiriyle yüzyüze tanışmamış oyunlar bile aynı takımın mensubu olmaktan sebep birbirlerine destek olmaktadır.

> E1: *"İş için şehir dışına gideceğim bir gün takım konuşmalarında söyledim durumu. Beni şehrin mekrezinde karşılamayı teklif ettiler."*

Oyunun halihazırda gündelik yaşamı zenginleştirdiği ortadadır. Fakat gündelik yaşam da oyunu etkilemektedir.

KTMO'a ilişkin "this is not a game" yaklaşımındaki ciddiyet gerek dostluk gerekse kavga örnekleriyle geçerliliğini göstermektedir. Oyunu ciddiye almanın dozu oyunun keyif vericiliğine zarar vermekte ve gündelik yaşama katacağı öngörülen sihri tamamen dağıtabilmektedir.

> E3: *"En nihayetinde bu bir oyun. Güzel bir ortam oluşuyor. Yine de bazı şeylerin oyunun dışına çıktığını görüyoruz."*

> E7: *"Aynı iş yerinde çalıştığım iki karşı takım oyuncusu var, iki senedir*

benimle bir kere konuşmadılar."

E1: *"Bir takımın oyuncuları karşı takımın oyuncularıyla oynuyorsa, kendi takım arkadaşlarında tepki görüyorlar. Bunu yaşayan adamlar da oyunu bırakıyorlar. Bunların olmaması gerekir. Oyunda iki takım var, biri yoksa diğeri de yok."*

Oyuna ilişkin katılımcı gözlem süresince, oyuncuların bu konuya ilişkin tavır ve ifadeleri değişiklik göstermiştir. Pilot araştırmanın yapıldığı süreçte gerek katılımcıların derinlemesine görüşmelerdeki ifadeleri, gerekse topluluk etkinliklerindeki gözlemler doğrultusunda, oyuncularda oyuna ilişkin olumlayıcı ve gündelik yaşamı güzelleştirdiğine yönelik bir tutum bulunmaktadır.

Pilot araştırmanın bir yıl sonrasında ise, oyuncuların bu konuya yaklaşımı değişmiş, oyuncuların oyunu fazla ciddiye aldıklarını, tatsızlıklar yaşandığını ve oyunun keyfinin kaçtığına yönelik ifadeler kullanılmıştır. Bu sebeple birçok görüşmeci artık oynamadığı gerekçesiyle görüşmek istememiştir. Katılımcılardan, bazıları bunun mavi grup için geçerli olduğunu, yeşil grubun halen keyifli dengeyi koruyabildiğini ifade etmiştir:

E1: *"Oyunda iki tanım var, Resistance tarafından olumsuz cevaplar almak normal. Çoğu oyunu bırakmış ya da vazgeçmiş durumda. Oyun içerisindeki tatsızlıklarla uğraşmak istemeyen, sadece oyun oynamak isteyen bir sürü insan var. Diğer takıma bakılırsa tam tersi bir durum var. Enlightened tarafı eskiye göre daha fazla sosyalleşen ve hareketli bir gruba dönüştü."*

Bu açıklama, oyun-gündelik yaşam arasındaki oyunlaştırma ya da rutinleştirme ilişkisinin bir formülizasyona dayandırılamayacağını göstermektedir. Oyun gündelik yaşamı zenginleştirme ya da gündelik yaşamın olumsuz yönlerini kuvvetlendirme potansiyeline sahiptir. Bu oyuncuların kültürel yapılarına ve kişisel özelliklerine bağlılık göstermektedir. Yukarıdaki gibi düşünen diğer katılımcılar durumu şöyle özetlemektedir:

R6: *"Grupların davranışlarını değiştiren kişilerin karakter özellikleridir."*

E5: *"Yurtdışından buradaki etkinliklere gelen oyuncuları da gözlemledim. Burada hakikaten insanı ilişkiler oyuna yansımış durumda. Yalnızca bu oyunda değil, başka oyunlarda da yazılanlara bakıyorum, ağır lafları çok kolay ağzına alıyor insanlar."*

R7: *"Benim kişisel gözlemim, insanlar kendi özel hayatlarında yaşadıkları şeyleri, siyasi görüşlerini, oyun tarafına yansıtmadan rahat edemiyor. Çünkü MMo'lar gibi değil. Bilgisayar başından kalktığında oyun durmuyor."*

E5: *"Bu oyun telefonu cebine koyup konuyu kapatabileceğin bir oyun. En güzel tarafı o. Ama öyle olmuyor."*

Dolayısıyla gündelik yaşam-oyun ilişkisi birbirini olumlu ve olumsuz anlamda etkisi altına alma potansiyeline sahiptir. Hangi seçeneğin gerçekleşeceği, oyuncuların tutum ve davranışları, oyun oynama şekline bağlılık göstermektedir.

4.4.5 Oyunda Kültürel Etkiler

Huizinga'nın oyunun kültürel işlevini vurgulamasıyla, oyun-kültür ilişkisi üzerine çalışmalar devam etmiştir. (Huizinga, 2013) Salen ve Zimmerman, kültür ile oyunun kapalı sisteminin açık hale geldiğini ifade etmiştir. Oyuncular oyunda da her yerde oldukları gibi kişisel özellikleri kadar kültürel kodlarıyla da var olmaktadır. Sihirli çemberin zamansal ve mekânsal sınırlarının varlığının yoğun olduğu oyunlar da bile, oyunu oynayanlar kültürleri sebebiyle kendi iletişim şekillerini ve toplumsal rollerinin etkilerini oyuna taşımaktadırlar. (Sallen & Zimmerman, 2003) Bu da aynı oyunun farklı kültürlerde farklı etkilerle oynanabileceği anlamına gelmektedir. Örneğin MMoRPG oyunlarında, Avrupalılar bireysel oynamayı tercih ederken, Uzak Doğulular oyun içerisinde kolektif eylem geliştirmeyi tercih etmektedir. Mission Day etkinliğine yurtdışından gelenlerin flamalarıyla gelip grup kimliklerini daha çok yansıtan fantastik kıyafetler seçtikleri gözlemlenmiştir. Bu yurtdışındaki

anlatı ve oyuncuların anlatı anlayışıyla ilişkilidir. Birçok oyunun etkinliklerine anlatıya uygun kostüm ve objeler eşlik ederken Türkiye'de bu pek böyle seyretmemektedir. Ingress etkinliğinde de Türk oyuncularda sadece bandana, rozet, nicknamelerinin basıldığı giysiler kullanırken, yurtdışından gelen misafir oyuncular oyun kimliklerini daha çok yansıtmaktaydı.



Fotoğraf 1 Mission Day'de çekilen her iki takımın bir arada olduğu bir fotoğraf

Ingress içinde de tüm oyunlardaki gibi oyuncu davranış şekilleri kültüre bağlı olduğu gibi, özellikle nezaket ve saygı mevcut ülkenin gelişmişlik durumuyla da paralellik göstermektedir.

> R7: *"Oyun için Hollanda ve Bulgaristan'a gittim. Hollanda da çok saygılı davranıyorlar oyuncular birbirlerine. Eğer biri tatsızlık çıkaracak olursa her iki takım birden tepki gösteriyor. Bulgaristan'da ise durum biraz Türkiye gibi."*

> E2: *"Bazen ülkeden ülkeye fark ediyor, bazen de her yerde birbirne benzer tipleri görüyorum. Bizde konuşulabilecek insan daha az ama fanatiklik düzeyi yurtdışında da benzer."*

Uzun vadeli gözlemler ile ortaya çıkan oyun-gündelik yaşam ilişkisinde hangisinin daha etkileyici olduğuna ilişkin yukarıda bahsedilen dönüşüm, Ingress için genel bir yargı niteliği taşımamakta, Türkiye, hatta İstanbul oyuncuları özelinde geçerlilik taşımaktadır. Oyun algısı ve oyuna yaklaşım

kültürel bir unsur olduğu için, bir takım kültürel özelliklerin burada etkisi gözden kaçırılmamalıdır.

> R6: *"Oyunla ilgili söyleyebileceğimiz herşey Türkiye için geçerli. Yani lokalize bir durum var. Diğer ülkelerde daha farklı. Turistik amaçlı gittiği yerde oynayan insanlar çok farklı durumlarla karşılaşabiliyor."*
>
> R2 *"Bir takım oyunu olsa da bizde (Türkiye'de) bireysel algılanıyor. Aynı takımdan oyuncular bile sürtüşebiliyor. Örneğin X ekibi var ve mıntıkaları olarak görüyorlar ve farklı anlamlar yüklemişler. Başka bölgelerde oynayıp karşı takımla da ilişki halinde olan oyuncular için nahoş ithamlarda bulunuyorlar. Oyunu hayatın merkezine aldıklarını gösteriyor. Bu kadar ciddiye almak için insanın sosyal hayatının olmaması lazım."*
>
> E7: *"Oyun içerisindeki davranışların ülkenin gelişmişlik düzeyiyle ilgisi olduğunu düşünüyorum."*
>
> R3: *"Benim uluslararası gruplardan gözlemlediğim bu bir rekabet ama düşmanlık değil."*

Kültürel yapı, her alanda olduğu gibi yerel oyunları ve oyuna yaklaşım tarzını etkilemektedir. Ingress küresel bir oyun olduğunu oyuncuları dağılımı da kozmopolittir. Ama Amerika gelişmişlik düzeyi ile oyun nezaketi arasında kurulabilecek doğru orantıyı yanlışlamaktadır. Avrupalı oyunculardan çok daha farklı olarak daha fanatik bir oyun şekillleri bulunmaktadır.

> R5: *"Takımlar arası fark olduğunu pek düşünmüyorum. Oyuna ilk girdiğinde bence oyuncular tamamen rastgele tercih yapıyorlar. O yüzden her tür insan tipi her iki takımda da var. Ama bölgesel bazı farklar var. Mesela Amerika'da bizden daha da kötü."*

Bu oyun kapsamında, gündelik yaşamın oyunlaşmasının da oyunun gündelik yaşamın gerçekliğini ve çatışmalarını alarak sihrini kaybettiğin de oyuncuların elinde olduğu ortaya koyulmuştur. Bunu takımlar arası farklar doğrulamaktadır. Bir takımda oyun sıkıcı bir etki yaratıp oyuncular oyundan

soğuduklarında, diğer takım yoğun bir işbirliği ve takım ruhuyla oynamaya devam edebilmekte, bu da aynı mecranın farklı etkiler yarattığını ve bireysel ve sosyal dinamiklerle ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır.

> R6: *"Kişinin aile içindeki yaşamından tutun da karakterine kadar oyuna yansıyor. Küfürbaz biriyse oyun içerisindeki iletişimi de öyle oluyor. Etik yargıları yüksekse ona göre oynuyor."*

Ingress'in yaş ortalaması birçok MMORPG vb. oyunlara göre yüksek. 2013'te yapılan bir araştırma da oyuncuların yaş ortalamasını 30.5 olarak tespit etmiştir. Yaş ve jenerasyon farkı oyun tecrübesi ve oyuna yaklaşım açısından belirleyici olmaktadır. Dolayısıyla kültür kadar bu demografi özellikler de önemli göstermektedir.

> E5: *"Bu konu biraz oyuna bakışla da alakalı. Bizim Counter Strike geçmişimiz var. Bir sürü oyun deneyimimiz var. Ama daha büyüklerin yok. Bu oyunda o yüzden dengeyi kuramıyor olabilirler."*

4.5 SOSYO-MEKÂNSAL ÖĞELERİN ANALİZİ

Ingress'in oyunsal unsurlar üzerinden değerlendirilmesinin sonucu olarak Montola'nın kuramsal yaklaşımını doğrulayıcı nitelikte, mekânsal ve sosyal olarak sihirli çemberin genişlediği, oyuna kapılma unsurunun kentle ilişkilendiği sonucuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte gündelik yaşam ile oyunun birbirlerini etkileme şekillerinin bireysel ve kültürel özelliklere bağlı olduğu ve oyuncuların biraraya geliş şeklinde mekân belirleyici olduğu için sözkonusu etkileşimin mekân dolayımında olduğu ortaya koyulmuştur. Dolayısıyla KTMO'ın oyun olgusunu sosyo-mekânsal bağlamda değiştirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Buradan hareketle bu sosyo-mekânsal öğelerin analizi yapılacaktır.

4.5.1 Oyuncunun Kentle Etkileşiminde Bir Arayüz Olarak Ingress

Oyuncunun kentle etkileşimi için basitten karmaşığa doğru bir yol izlenmiştir. Öncelikle konum tabanlı teknolojilerin en temel işlevi olan yön bulma, yön bulmayı takip eden keşif ve keşfedilen mekânı algılama süreci, sonrasında da önceden algılanmış ve anılar biriktirilen, bir bağlılık duygusu geliştirilen mekânın oyun aracılığıyla yeniden imgelenmesine değinilmiştir.

4.5.1.1 Yön Bulma ve Rota Tayini

İnsanın yaşam alanını tanıma ve zihnine kodlamasının yön bulma ile doğrudan ilişkili olduğu, yön bulmanın yalnızca içgüdüsel bir şey olmayıp çevresel imgenin yön bulmadaki etkisi Lynch tarafından araştırılmıştır. (Lynch, 2015) İmgenin Ingress beraberinde oluşması demek yön bulma deneyiminde de oyunun çokça kullanıldığı anlamına gelmektedir ve oyuncuların ifadeleri bunu desteklemektedir.

> E6: *"Harita kullanma ve yön bulma yeteneğim pek iyi değildi ama bu oyunla geliştiğini düşünüyorum."*

Ingress oyuncuları, zihinlerindeki kent haritasının oyun haritası ve portallar üzerinden oluştuğunu ortaya çıkmıştır. Yön bulmak için ve yol tarifi için portal isimlerini kullandıklarını ifade etmişlerdir.

> E1: *"Birgün Ankara'dan dönerken, birisi vaktin varsa gel çay içelim tanışalım dedi. Pendik'teyim dedi. Pendik'te nereye geleceğimi sorduğumda Anchor portalını biliyor musun, navigate yap gel dedi. Böylece ilk defa Pendik Marina'ya gittim."*

Burada katılımcı, yön bulmak için Ingress'in navigate aracının yalnızca pusula benzeri bir yön bilgisi verdiğini, diğer navigasyon uygulamalarında konum atmak gibi işlevsel olmadığını dile getirmiştir. Çünkü Ingress'teki navigasyon aracı, yayanın yürümesine uygun olup olmadığına bakmaksızın, kuşbakışı yön ve km bilgisi vermektedir. Dolayısıyla oyun grubu içerisinde anlık mesajlaşma uygulamaları aracılığıyla konum gönderme ihtiyacı doğmaktadır. Fakat burada Ingress'in navigasyon aracı doğrudan nokta atışı yön bulma ihtiyacını karşılamasa bile bu çalışma için burada can alıcı olan, davet eden oyuncunun Marina gibi belirgin bir yeri adıyla söylemek yerine portal adıyla ifade etmiş olmasıdır. Bununla birlikte, katılımcıların çoğu çizdikleri haritaları portallar üzerinde ifade etmişlerdir.

Foursquare üzerine yapılan araştırmalarda, kullanıcıların kentteki rotalarını, Foursquare'deki etkileşimlerine göre tayin ettiklerine, hatta daha çok check-in yapabilmek için kablosuz veri ağı kesilmesin diye metro yerine otobüs kullanmaya başladıklarını ortaya koyan araştırmaya değinilmişti. Bu bilgi ışığında Ingress oyuncularına kentteki dolaşımları sorulduğunda yalnızca toplu taşıma alışkanlıklarını değiştirdikleri değil, yürünebilecek her yere yürüme çabasına girdikleri görülmektedir.

> R2: *"İşten eve giderken acelem varsa, misafirim gelecekse ya da işim varsa metroyla gidiyorum. Ama Ingress oynamaya başladığımdan beri, eğer acelem yoksa trafiğe rağmen otobüsü tercih ediyorum. Aylık akbil aldım ve o güzergahta portal gördükçe inip o çevrede dolaşıp sonra tekrar otobüse biniyorum."*
>
> E1: *"Evi de işi de metro hattı üzerinde olmasına rağmen, oyun oynayabilmek için motosiklet alan bir arkadaş var."*

Topluluk etkinliklerinde oyuncuların çok yürümekten sebep kilo verdikleri gözlemlenen diğer bir durumdur. Bu sebeple bu tarz oyunlar için "exergames" deyişi de kullanılmaktadır ve konuya ilişkin katılımcı görüşü

> R4: *"Obez nesiller yetişiyor. Her devletin bu sağlık kalemine çok bütçe*

ayırması gerekiyor. Bu tarz oyunlar hem harekete hem sosyalleşmeye teşvik ediyor. 20 günde 3 kilo verdim mesela. Böyle değerlendirilirse, insanların daha sağlıklı yaşamasını sağlayan bir araç. Facebook nasıl satın alma kararlarımızı etkileyebiliyorsa, Ingress de sağlıklı kalmamızı sağlıyor"

Yalnızca kent içi ulaşım alışkanlarını değil uzun yol deneyimlerini de etkilemektedir:

E1: *"Ben iş sebebiyle çok şehirlerarası yolculuk yapıyorum. İstanbul'dan çıkınca bir dinlenme tesisi var yolun her iki tarafında da. Şunu fark ettim ki her ikisinde de birer portal var. Artık molalarımı orada vermeye başladım."*

Oyuncular Ingress'i yön bulmak için kullandıkları gibi, oyuna göre rotalarını tayin etmektedir. Gerek yukarıdaki ifadedeki gibi şehirlerarası yolda, gerekse kent içi güzergâhta, Ingress yön belirlemede etkili olmaktadır.

4.5.1.2 Kenti Okumak: Keşif ve Yeni Mekân Algısı

Ingress sokağa çıkmaya ve yeni yerler keşfetmeye teşvik etmektedir, bununla birlikte arayüzü ve anlatısı aracılığıya mekânı hatırlanır kılmaktadır.

R4: *"Mekânı aklımıza kazıyor bu oyun. Örneğin Beşiktaş'daki güneş saatinin orada çay içiyor herkes, ama güneş saatinin varlığının farkına varmıyorlar. Bir de kentteki camii sıklığını fark ettim. Keşfetmeyi sevenleri bir araya toplayan bir oyun olduğunu düşünüyorum."*

Yeni mekânlar algılamamızda teşvik edici bir unsur haline gelmekte, oyun için önceden gidilmeyen kent köşeleri oyuncu tarafından ziyaret edilmektedir.

E2: *"Vakit ayırarak oynayınca kentin alelade geçip gittiğim yerlerine derinlemesine girdim. Kumkapı'nın alt kısımlarına öyle gittim."*

R2: *"Ingress'e başlayana kadar Eyüp gittiğim bir yer değildi, şimdi karşı grubun portallarını patlatmak için gittiğim bir yer oldu."*

Ingress portalları oyunun başlangıcında kentin karakteristik unsurları olan sanat eserleri, mimari olarak sanatsal değeri olan yapılar, heykeller, ibadethaneler gibi öğelerin üzerine kurulmuş olsa da buna zamanla oyunu hareketlendirebilecek tüm kent alanları eklenmiştir. Yine de sanatsal bir unsur barından öğelerin oyunda olmaması pek mümkün değildir. Dolayısıyla turistik gezilerde hiç bir sanat eserini atlamamak isteyenler için, Ingress haritası güzel bir kontrol aracı niteliğindedir. Nitekim aktif oyuncu olmamasına karşın bu amaçla oyunu kullananlar bulunmaktadır.

E5: *"Oyundan bir arkadaşımın anlattığını aktarayım: Efes tarafında turistik geziye gidiyorlar. Belli başlı yerleri tanıtmışlar. Neredeyse dönecekler, oyun sayesinde turun götürmediği yerleri bulmuşlar. Bir yerde portal varsa görülecek bir şey vardır diye düşündürüyor."*

E6: *"Toledo'da oyunu oynarken orada önemli bir etkinliğin yürüyüş rotasını mission yapmışlar. Ben o missionı tamamlarken tüm yolu yürümüş oldum. Yanımdaki İspanyol arkadaşım bile bilmediği yerleri gördüğünü söyledi."*

Oyun haritası önceden planlanmayan yerlere oyuncuyu çekerek, keşif duygusunu yaşatmaktadır.

E6: *"Düsseldorf'ta bir parkta Velazquez'in Las Meninas tablosundaki karakterlerin heykelleri varmış. O park dikkati çekecek, gireceğim bir park değil. Ingress'te portalları görünce girdim. Oyun normalde gitmeyeceğim yerlere götürüyor beni. Keşfetme açısından iyi oluyor."*

Oyuncuyu yerinden kaldırıp uzaklarda bile olsa bir yere götürmesi oyunun rekabet, başarı, ödül, anlatı gibi oyuna kapılma öğlerini iyi kurmuş olduğunun bir göstergesidir.

R1: *"Ingress sayesinde memleketime gittikçe bilmediğim bir sürü mekân öğrendim. Sokağa çıkmaya teşvik ediyor."*

R7: *"Bilgisayar başında vakit geçiren ve evden çıkmaya üşenen ben, bir kere Tuzla'dan Atatürk Havalimanı'na gittim oyun için."*

Görüldüğü gibi Ingress oyuncuyu kenti hatta başka kentleri keşfetmeye teşvik etmektedir. İlk kez görülen mekânlar oyun aracılığıyla gidilen yerlerdir. Ingress oynamak amacıyla yola düşen oyuncunun, gittiği mekânla ilk deneyiminin oyun önemli bir parçasını oluşturmaktadır.

R3: *"İğneada'ya ilk kez oyun için gittim. Çok güzel bir yer, hayatımda gördüğüm en güzel portal oradaydı."*

R3'ün ifadesinde "hayatımda gördüğüm en güzel portal" ifadesi oyuncuların kenti artık portallar üzerinden imgelediklerinin bir göstergesidir. Bu ifade, yeni bir mekânın imgesi oluşturulurken, mekân ile oyuncu arasına Ingress'in arayüz olarak girmesi ve oyun dolayımından kenti imgelemenin örneği olarak gösterilebilir. Bununla birlikte oyunun bir mekânı deneyimlemenin bir bileşeni haline gelmesinden memnuniyetini şöyle dile getirmiştir:

R3*: "Nereye gidersem amacı yoktu, yemek yiyip etrafı gezip döneceğim bir gezi oluyordu. Sadece gezi amaçlı olduğunda, benzer benzer şeyler oluyor ve artık bir noktadan sonra sıkıcılaşıyor. Bu oyunda amaç olduğunda çok daha keyifli oluyor. Çınarcık, Limanköy, Çatalca, Karaburun, Şile, Karasu, Akçakoca, vs. Hepsini çeşitli dönemlerde ayda bir ya da ayda iki seyahat ettim. Bir amaç var, belirli bir saatte orada olmak zorundaydım. Hem gezip hem oyun oynayınca birçok şey üst üste gelmiş oluyor. O çok keyifli."*

Bazı durumlarda oyuncular hem oyun hem gezi deneyimini birarada yaşayamamaktadır. Oyunun amacını yerine getirmek mekânı gezmenin, tanımanın önüne geçmektedir.

E7: *"Bu oyun için benim gitmediğim yer kalmadı. On beş dakikalık Kaş gezisi bile yaptık. Adana, Konya, İzmir... Sadece oyun için."*

E3: *"Hiç uyumadan Uşak'a gidip geldim oyun için."*

Yukarıdaki örneklerdeki amaçsallık kolektif bir eylemin ya da operasyonun getirdiği daha katı amaçsallıktır. Ama hem gezip hem oynamanın birarada olduğu deneyimler keşif ve mekân algısının ilişkiselliği için daha uygun örneklerdir.

> *E5: "Kaç yıldır İstanbul'da yaşıyorum hiç Şile'ye gitmemiştim. Güzel portallar olduğunu öğrenince eşimle kısa bir Şile tatili yaptık."*

E5 ve R3 katılımcılarının yeni mekân deneyimlerinde, oyun yeni mekân deneyiminin hem motivasyonu hem de algılanış biçiminin etkileyicisi halindedir. O mekânı zihnine kodlayan oyuncunun, imge oluşum sürecini oyunun anlatısından ve mekânın Ingress'in arayüzündeki görüntüsünden bağımsız yapması mümkün değildir.

Ingress, keşif ve algı bağlamında özetle şöyle değerlendirilebilir: eylemsel olarak oyuncuyu bir yerlere gitmeye, yeni mekânları keşfetmeye sürüklemektedir. Oyun dolayımında yapılan yolculuk, sonunda varılan mekânın algılanışında oyunu bir etken olarak kılmaktadır. Çevresel Psikoloji çerçevesinde mekân algısının anlatıldığı bölümde, imgesinin oluşum süreci girdi, süreci ve çıktısı olan bir sistem olarak anlatılmıştı. Bu sistemin girdisi mekânı duyumsamakla edilen mekânsal enformasyondur. Bu enformasyon psikolojik ve kültürel bir etkenlerin dönüştürücülüğünden geçmektedir. Çıktı olarak da gözlemcinin zihninde mekâna ilişkin bir imaj oluşmaktadır. Aynı sistemi Ingress oyuncularının deneyimleri üzerinden gözden geçirilecek olursa, henüz mekânı görmeden oyun amacı olduğu için mekânı oyun anlatısı içerisinde anlamdırma eğilimindedirler. Mekânla ilk karşılaşıp sistemin girdisini oluşturacakları algılama sürecinde, oyunun arayüzü mekânla aralarına girmiş lens işlevi görmektedir. Dolayısıyla portallar, portalların sahipleri, portalların arasında bağlantılar, alanlar, uzaklıklar vb. herbiri mekâna ilişkin edinilen enformasyondur. Bu şekilde zihinsel sürece giren mekânın kişinin kişisel özellikler ve kültürel kodlarla kişiye özel bir imaja dönüşmesi beklenmektedir. Aynı oyun topluluğunun aynı anda aynı mekânda yer alan iki oyuncusunun bile,

mekânı algılarken yoğunlukla dikkat ettikleri unsurlar oyun sebebiyle benzer olsa bile, sistemin çıktısı olan zihinsel imge kişiseldir. Kişisel olmakla birlikte, her birinin oyunun etkisini taşıması beklenmektedir. Bu dönüşüm, insan-mekân ilişkisinde Ingress'in ilk etkileyici olduğu noktadır. Buna ilaveten kolektif deneyimle ve anılarla güncellenen imgelem süreci anlatı ve kolektif eyleme ilişkin kısımda anlatılacaktır.

Mekân algısının Ingress üzerinden kurulması, Lynch'in kentin okunabilirliği olarak ifade ettiği niteliği etkilemektedir. Rahat okunabilir bir kent açık, öğeleri akılda kalıcı olan ve kolay yön bulunabilen, diğer deyişle kolay algılanabilen kenttir. Ingress, arayüz olarak girdiği algılama sürecindeki etkisiyle, mekânı daha hatırlanır kılmaktadır.

4.5.1.3 İmgenin Yeniden Üretimi

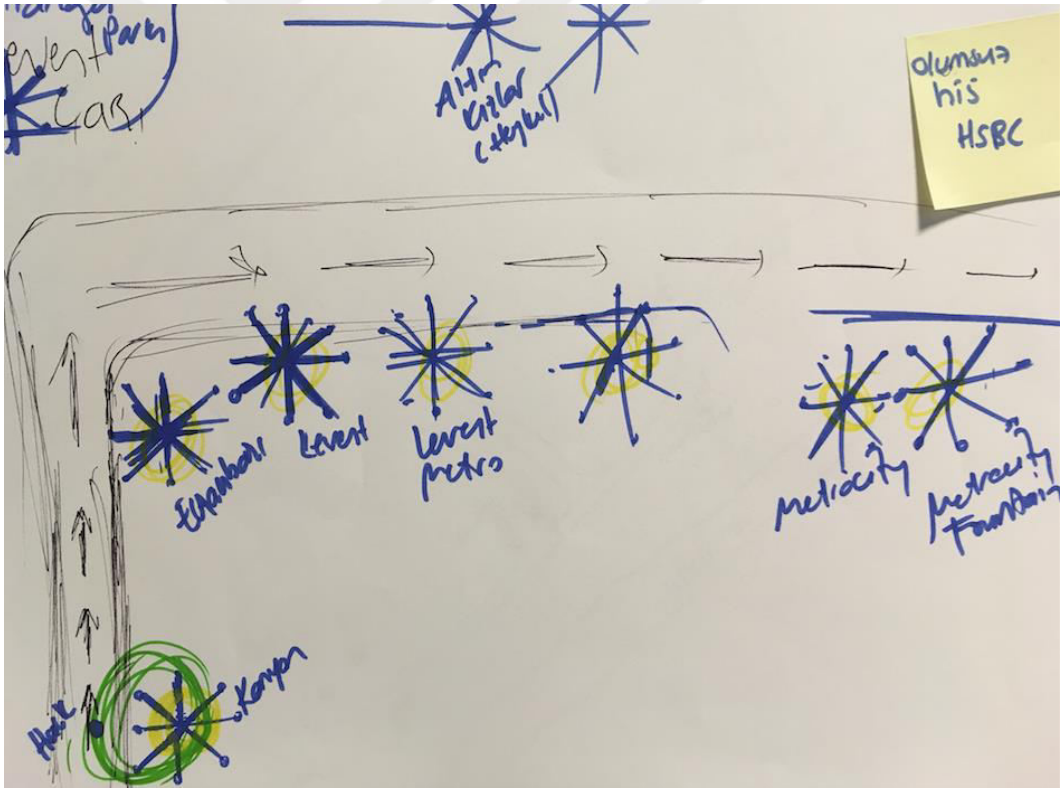
Bildiğimiz bir mekân, oyun anlatısıyla oyuncu nazarında yeni bir kimlik kazanmaktadır. Yeni mekân algısında Ingress'in sürece etkisi, halihazırda tanıdığımız bir mekân için de gerçekleşmektedir. Ingress'in olmadığı bir düzlemde mekânla etkileşim kuran insan, geçen zamanda yaşadıklarıyla, biriktirdiği anılarla o mekâna ilişkin imgesini derinleştirmektedir. Yerleşik bir imge oluşmuştur, yeni deneyimlerle o imge güncellense bile köklü anlamı kolay kolay değişiklik göstermeyecektir. O sebeple Ingress ile o mekân yeniden deneyimlendiğinde, yeni algılanan mekân üzerindeki kadar kuvvetli bir yapılandırıcılığı olmasa da, mevcut imgeye eklemlenerek bir nevi yeniden üretimini sağlamaktadır.

> E2: *"Gittiğim yerlerde yeni şeyler gördüm. Yani hem yeni yerler gördüm hem de gördüğüm yerlerin daha derinini, yeni hallerini görmeye başladım."*

İmgenin yeniden üretiminde etkileyici unsurlardan biri, o mekâna ilişkin yeni bir şeyler öğrenmektir. Oyuncular, gündelik hayatta çokça gittikleri ya da yakınından geçtikleri birçok mekâna ilişkin yeterli bilgi sahibi değilken Ingress ile kenti daha iyi tanımaktadırlar. Yaşadıkları yerde adını bilmedikleri mekânların adını öğrendikleri ifade etmişlerdir.

> R2: *"Sık sık yanından geçtiğim Levent'teki parkın adının Erlangen Parkı olduğunu oyun ile öğrendim."*

Burada katılımcı en sık kullandığı rotayı portallar üzerinden çizmiştir. Fakat rotanın biraz köşesinde de kalsa adını oyun aracılığıyla öğrenci parkı da eklemiştir.



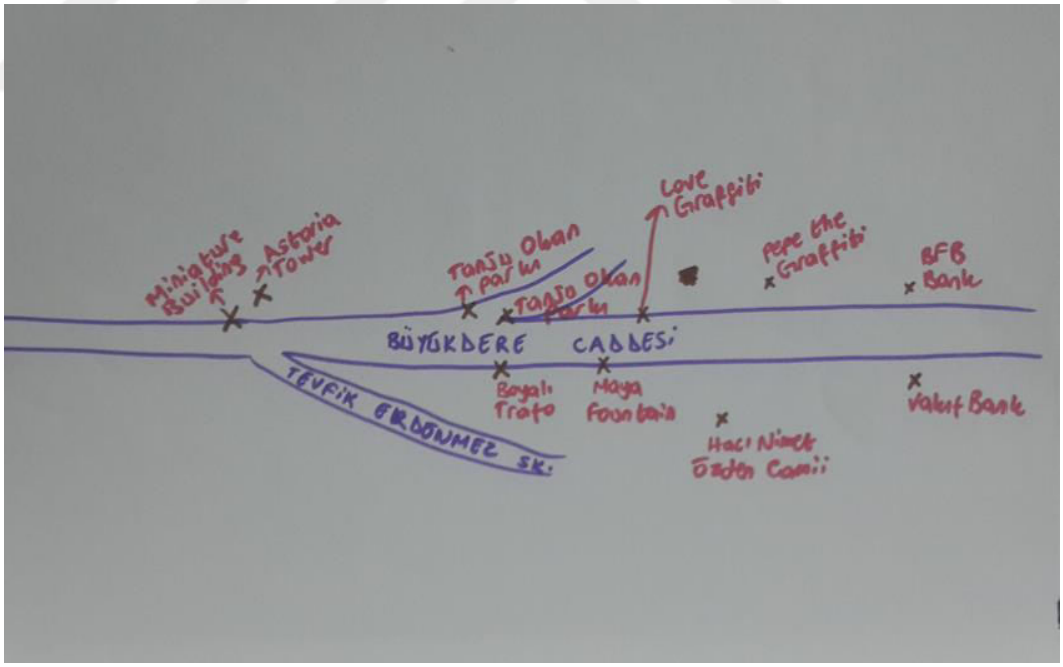
Şekil 20 R2 Katılımcısının Haritası

Özellike sanatsal ve tarihi öğeler üzerinde yeni bilgiler edinilmiş ve Ingress kentin sanatsal ve mimari yönünü vurgular hale gelmiştir. İşte bu Dourish ve Bell'in *"konumsal medya, kentin okunabilirliğini artırarak, gündelik yaşamda görünmeyeni görünür kılmaktadır"* ifadesini doğrulamaktadır.

> E6: *"2015'in başından itibaren oyunu İspanya, Finlandiya, Almanya ve İngiltere'de oynadım. Bu yurtdışı deneyimleri benim için önemli oldu. Örneğin İspanya'da kuş görünümlü bir portal var ve portalın aslında bir gizli kamera olduğu açıklamasında yazıyor. Açıklama olmasa ben bunu bilemezdim."*

> E5*: "Bağdat Cadde'sinde trafik kazasında ölen biri için ufak bir anıt yapmışlar. Ufak bir heykel var. Geçerken de fark etmemiştim. Fakat oyunda bilgilendirmesi var. Bu şekilde öğrendim."*

> E6: *"İstanbul'da trafo sıklığını fark ettim. Boyalı trafolar portal çünkü."*



Şekil 21 E6 Katılımcısının Haritası

E6, çizdiği haritada da üzerinde resim olan trafoların portallarını çizmiştir. Yaşadağı caddeyi çizmiş, gündelik yaşamda fark edilmeyen ama oyun

aracılığıyla o caddenin imgesine eklenen öğleler için örnek teşkil etmektedir.

Gündelik yaşamda bazı öğelerin sıklığının fark edilmesinin ötesinde sanatsal ya da tarihi öğelerin farkına varılması, kentin yenilenen imgesinin daha derinlikli olmasını sağlayacaktır.

> R2: *"Fark ettim ki sanatsal öğeler bazı semtlerde yoğunlukta. Beyoğlu ve Kadıköy bu konuda zengin. Semtler arası farkı görünce, sanatsal öğelerle semtin sosyolojik yapısı hakkında fikir ediniyorsunuz."*

> R4: *"Ingress'e spor amaçlı başladım, çok eğlenceli ve harekete teşvik eden bir oyun. Günlük koşturmacanın dışında farklı bir dünya sunuyor. Kenti gezerken öğrenmek çok keyifli. Tarihi birçok yeri, oyun oynarken öğrendim. Oyuna başladıktan kısa bir süre sonra Abbasağa Parkı'ndaki tüm heykellerin adını tek tek öğrenmiştim."*

Portalların her birinde portalın özelliklerine ilişkin kısa bilgi notları bulunmaktadır. Çok yakınlarında olsa bile daha önce fark etmedikleri kıyıda köşede kalmış mimari sanat eserlerini Ingresss haritası üzerinden fark edip, sonra ziyaret etme deneyimi yaşamışlardır.

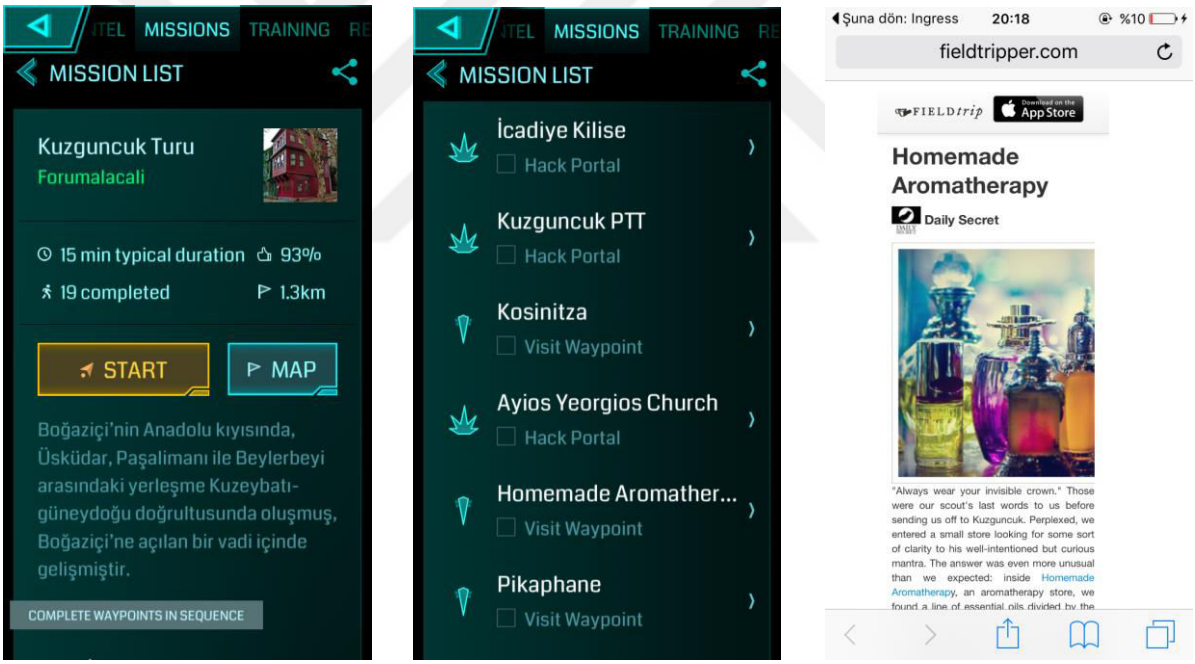
> R2: *"Mimariyi zaten seviyorum. Özellikle eski ve yeni yapılar arasındaki farkları görmek beni cezbediyor. Camiler ve çeşmeler yoğunlukta olsa da bir sürü yeni yer öğrendiğimi söyleyebilirim. Kadıköy, Yeldeğirmeni'nde çok güzel bir duvar resmi gördüm mesela, oyun olmasa o ara sokaklara gireceğimi sanmıyorum. Bir de 'mention'larda portalların hikayelerinden bahsediyorsa, yeni şeyler öğreniyorum."*

> R4: *"Bu oyun belli bir kültürel seviyenin üzerindeki, sosyalleşmeyi seven, sanatsever insanları hedeflediği için portallar sanatsal hedefli oluşturulmuş olabilir. Beşiktaş'ta Deniz Müzesi'nin önündeki topların ne olduğunu oyun sayesinde öğrendim. Bir sürü heykel adı biliyorum artık."*

Kentin kalabalığında gözden kaçan birçok güzel yapı, eser, Ingress'te portal olduğunda haritada görülebilir hale gelmektedir. Sanat tarihçisi olan katılımcı E6 bile sanat eserlerinin bilinirliğine şaşırdığını dile getirmiştir.

> E6: *"4.Levent'te Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun yaptığı mozaiklerden oluşan mozaik mission'ı var. O mission'ı birinin açmış olması beni şaşırttı. Onları biliyor olmalarını beklemiyordum."*

Portallar kentin sanatsal, mimari ve tarihi öğelerine ilişkin hem farkındalık hem de kısa bilgi notları yarattığı gibi, bu bilgilendirme altyapısı portallara ya da görevlere ilişkin "way point"ler ile desteklenmektedir.



Şekil 22 Way Point

Soldan sağa ilk görsel, Kuzguncuk'un portallarını dolaşarak tamamlanabilecek mission'ın bilgi metnidir. İkincisi Mission'ın güzergahıdır. Üçüncüsü ise görev listesindeki waypointlerden biridir.

Mekâna ilişkin imgemizi yenileyen unsurlardan biri o mekâna ilişkin edinilen yeni bilgiler olduğu gibi imgenin yeniden üretiminde etkileyici unsurlardan başka biri ise o mekânda yaşanan yeni deneyimler, yeni anılardır ve bu Ingress'in oyun topluluğu ile mümkündür.

> E2: *"Oyun hayatımın geçtiği yerlere yeni katman eklemiş oldu. Oyuna başladığımda evimin yanındaki camii oyunla ilişkili bir hale geldi. Onun dışında birçok camiinin adını öğrendim."*

> R5: *"Bana Antalya dediğinde aklıma sahili denizi değil portal kalabalığı geliyor."*

Ingress oynamadan önce gidilmeyen mekânlar, oyun üzerinde anlam kazanıp yalnızca oyun için bile olsa ziyaret edilebilir hale gelmektedir. Bu oyuncu için anlamı olmayan bir mekânı oyun sınırları içerisinde bile olsa anlamlı hale getirmektedir.

> E1: *"Mesela 4 Levent benim için bomboş bir yerdi. Sonra 4 Levent'te on iki portal olunca, gittiğinde güzelce puan ve malzeme toplanıyor. Bir güzergahım var. Item'ı toplayıp, Migrostan içecek bir şey alıp, mola verilebilir. Benim için takılacağım bir yer değil. Oyun için giderim sadece. Aynı şekilde Abbasağa parkı da normalde gitmediğim bir yerdi. Şimdi sadece takım arkadaşlarımla buluşma yerim."*

Deneyimlerimiz ve hafızamızdaki hatıralarımız, yakın zamanda yaşadıklarımızın etkisiyle yeni anlamlar kazanmaktadır. Bunting, konumsal medya ile hatıralarımınızın yeniden üretildiğini öne sürmektedir. Oyuncuların, halihazırda bildikleri mekânların bile Ingresss ile birlikte, portallar üzerinden imgelerinin güncellendiği sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma süresince yapılan görüşmelerde, buluşma noktası belirlenirken katılımcılar, belirgin portallar üzerinden buluşma mekânı ifade etmişlerdir. Bununla birlikte Mission Day etkinliğinde de oyuncu grupları dağıldığında bir araya gelmek için portal isimleri üzerinde buluşma noktası belirledikleri gözlemlenmiştir.

> R1: *"Level 4 iken bir arkadaş Kadıköy'de Ali Suavi portalında buluşalım dediğinde, yüzlerce portal var Kadıköy'de, nasıl bulayım*

demiştim. Fakat bir noktadan sonra oyun bilgisinden çıkıp istemsiz olarak portallar üzerinden düşünmeye başlıyorsun. Bazen oyun oynamayan arkadaşlarıma bile refleks olarak portal adıyla buluşma yeri söylüyorum."

Oyuncuların kenti portallar üzerinden imgeledikleri, çizdikleri haritaların tamamen portallar üzerinden olmasından da anlaşılmaktadır. (Ek-3)

R2: *"Biz eşimle buluşma noktalarımızı portallar üzerinden belirliyoruz. Bildiğimiz bir yerse doğrudan portal adı ile buluşma noktamızı belirliyoruz. Eğer çok bilmediğimiz bir semtse, mesela Üsküdar ise, Üsküdar'da şu parka gel sonra da şu portalı bul şeklinde yerini bildiriyor. Öyle de olmuyorsa o zaman konum atıyor. Ben hem konumdan hem konumu kapatıp Ingress'ten portalları tıklayarak yönümü bulmaya çalışıyorum"*

Mekânı portallar üzerinden imgelemek tüm oyuncuların istemsizce bile olduğu yaptığı bir şey olmaktadır. Özellikle takım içerisinde strajiyi planlayanlar bu konudaki yeteneklerini fazlasıyla geliştirmişlerdir.

R3: *"Portalları birleştirerek oluşturduğumuz üçgenler var ya... O üçgenleri oluşturmaya başlayınca benim dünya algım değişti. Uzaklık algım gelişti. Örneğin Edirne Fethiye'yi görür mü? Kaş'ı görür mü? Araları kaç km? Üçgenleri kurmak için proje sırasında yer ilişkilerini kurmak gerekiyor. Beyin farklı çalışmaya başlıyor."*

R5: *"Tahmini km hesaplarımın gerçeğe çok yakın olduğunu görünce şaşırmıştım."*

R3: *"Bir oyuncu bana nerede oynadığını söylediğinde hesap yapıyorum, alan algısı ortaya çıkıyor. Tabi bu bir yerden sonra projeciler için geçerli"*

Kente sürekli Ingress arayüzü üzerinden bakmak, portallar üzerinden

imgelemek oyunun arayüzün devreden çıktığında bazı oyunculardaa bocalayacak kadar yoğun eksiklik yaratmaktadır.

> R7: "*Bir keresinde de İstanbul'u kapattıklarında evimin yolunu bulamadım(!), haritayı kapatıp etrafıma bakmak zorunda kaldım."*
>
> E7: *"Telefonum bozuktu birkaç gün. Kadıköy'e geçtim etrafa bakıyorum. Bir şeyler eksik. Yanımda arkadaşıma anlatamıyorum durumu, oyundan değil."*

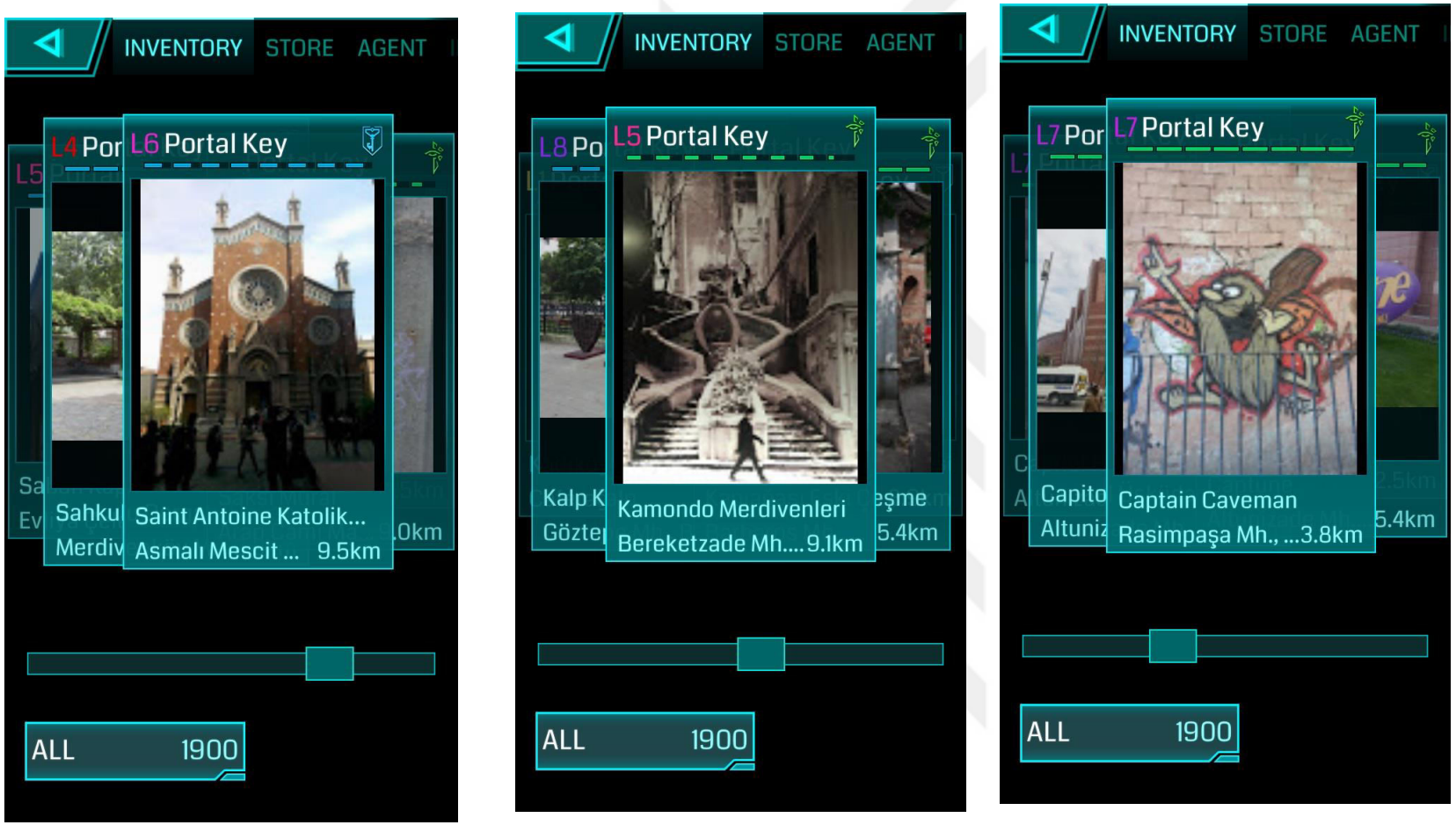
Gazzard'a göre, dijital enformasyon kattığı anlamla mekâna yeni bir ışık getirmektedir. Oyuncular için duygusal bir anlam ifade etmeyen, bağlılık hissedilmeyen bir mekân bile oyun aracılığıyla bilinir ve hatırlanır bir özellik kazanabilmektedir.

> R3: *"Portal oradaki anılarla da anlam kazanıyor. Limanköy'de çok başarılı bir operasyon yaptık. Karaburun sıkıcı bir rutine döndü. Buna benzer anıları var. Başarı operasyonlar bir yeri güzel yapıyor. Mesela başarısız bir operasyondan sonra Kıyıköy'e pek gidesim gelmemişti."*

Lynch'in kent imgesi için belirlediği temel öğeler olan yollar, kenarlar, bölgeler, düğüm noktaları ve işaret öğeleri, oyunculara çizdirilen haritalarda belirleyici unsurlar olarak görülmektedir. Burada diğer haritalama çalışmalarından farklı olarak vurgulanabilecek kısım, oyuncuların çoğunun kenti hep portallar üzerinden çizmeleridir. Lynch, belirlediği öğelerin imgeyi oluşturan ham öğeler olduğunu, esas olanın öğelerin birbirleriyle ilişkileri, kimliği ve gözlemci için anlamıdır. (Lynch, 2015) Haritalarda baskın olarak portallara yer vermeleri ve çizimi ziyaret ettikleri portallar yönünde gerçekleştirmeleri, onların portallara verdiği anlamı desteklemektedir. Zaten zihinsel haritalama mekânlarını tarif etme şeklidir. Bu noktada derinlemesine görüşmedeki ifadeleri ile çizimleri birbirini desteklemektedir.

Ingress ile mevcut imgenin yeniden üretilmesinde, Ingress'in kentte gezilen mekânları biriktiren bir albüm niteliği olması da etkilidir. Ingress, konum tabanlı sosyal ağlar gibi check-in üzerinden gidilen her mekânı saklamamaktadır. Ama oyuncunun malzemelerinin arasında elde ettiği portal anahtarları bulunmakta ve oyuncunun gittiği yerleri anımsatmaktadır.

Sonuç olarak mevcut kent imgesinin Ingress aracılığıyla yaşanan deneyimlerle yenilenmesi, portalların bilgi notları üzerinden, mekâna ilişkin daha derinlikli bilginin edinilmesiyle olmaktadır. Sanatsal ve tarihsel bilgiye sahip olmak kentin sanatsal öğelerini ortaya çıkararak bu konuda takip halinde olan oyuncu için kente sanatsal bir katman eklemektedir. Diğer yandan Ingress'in kente bakarken bir arayüz olarak kullanımı, kenti portallar üzerinden yeniden imgelemeye sebep olmaktadır.



Şekil 23 Portal Anahtarları

4.5.2 Portal ve Alan Sahipliği Üzerinden Oyuncu ve Mekân Kimliğinin Algılanması

Mekâna kimlik kazandıran mekân üzerindeki insan davranışları, yaşanılan kültür ve insanların atfettikleri değer olduğu gibi mekân kimliği de üzerinde bulunan insanın kimliğine ilişkin anlam taşımaktadır. İnsanın mekânı anlamlandırması ve kimliklendirmesi ile mekânın insanın kimliğinin bir unsuru olması karşılıklı bir ilişki içerisindedir. Ingress içerisinde, oyuncuları temsil eden mekânlar ya da mekânı temsil eden oyuncular bulunmaktadır.

> R2: *"Oyun ile mekânlar bir kimlik de kazanıyor aslında. Oyun mekânları ön plana çıkarıyor. Mekânlar önem kazanıyor."*

4.5.2.1 Mekâna Bağlılık ve Sahiplik

İnsan-mekân etkileşiminde mekâna bağlılık, insanın mekân ile anıları, deneyimleri üzerinden kurduğu duygusal ilişkiyi kapsamaktadır. Mekâna bağlı olma hissi aidiyetle yakından ilişkilidir. Kullanıcıların açtıkları, ele geçirdikleri ya da sıkça ziyaret ettikleri portallarla aralarında böyle bir duygusal ilişki gelişmektedir. Hatta oyundan bağımsız olarak oyuncunun geçmişinde yer almış ve oyuncunun mekâna halihazırda bağlılığı bulunan bir portalı almak bağlılığı pekiştirmektedir.

> E2: *"Daha önce yaşadığım ama oyun oynamadığım yerlerdeki portalları görmek, o portalı almak güzel oluyor açıkçası."*

Mekân algısı, mekânın üzerinde yaşanan sosyal etkileşimden, kültür, kimlik ve hafıza gibi unsurlardan etkilenmektedir. Bu sosyo-mekânsal etki, Ingress içerisindeki oyun topluluğunun etkileşimiyle görülmektedir.

Foursquare üzerine yapılan çalışmalardaki "mayor"ı olduğu mekânda kendi diğerlerinden daha ayrıcalıklı hisseden kullanıcılar gibi, Ingress'te bir portala sahip olan oyuncunun sahiplik hissi benzemektedir.

> R4: *"Portallarda ismimin yer alması hoşuma gidiyor. Kentte iz bırakmak gibi. Bir yer için benim oldu diyor insan. Bu egoyu tatmin eden bir şey. İnsanlar hep bir şeyleri olsun ister, o yüzden keyifli geliyor galiba. Yapay bir düzlem olsa da hissi gerçekçi ve keyifli."*
>
> E6: *"Ben yakınımdaki portalları çok sahipleniyorum. Benim portalıma saldırmasınlar. Herkes kendi evinin önünü süpürsün. Ama tek başıma olunca tutması zor oluyor. Kendi takımımdan arkadaşlar olunca uzun süre Büyükdere caddesini tutmuştuk."*

Sahiplik hissi yapıcı olduğu gibi motivasyon açısından yıkıcı da olmaktadır. Oyun tabiatı itibariyle köşe kapmaca oyunu niteliğindedir. Bir portalı ya da bir alanı fazlasıyla sahiplenmenin olumsuz yanı başka birileri tarafında ele geçirilmesi halinde mekâna bağlılığını ve oyuna ilişkin motivasyonunu kaybetmektir.

> E1: *"Özellikle eski oyuncular oyuna ilk girdiklerinde sahiplendikleri bölgeleri, zaman ilerleyip karşı tarafın oyuncuları güçlenip portalları ele geçirmeye başlayınca dengeler değişmeye başlıyor. Kendi semtinde birçok portalın sahibi olan X oyuncusu, böyle bir süreç yaşanınca ortadan kayboldu. Oyunu ya da işi bıraktığını düşündük. Bir zaman sonra geri geldi ama mekâna ilişkin bağlılığını kaybetmiş."*

Sahiplik hissi sadece birey ve portalı üzerinden değil, takım ve mıntıkası üzerinden de gelişmektedir.

> E5: *"Semtte üç-beş kişi oraya hakimsen orayı sahiplenebilirsin. Mıntıka bilinci gelişiyor"*
>
> E2: *"Benim kendimle özdeşleşen bir portalım yok. Yine de evime ya da işime yakın bölgeleri elde tutmaya çalışıyorum. Bende olması değil benim takımımda olması önemli benim için."*

Mekân bağlılığı, kolektif eylemlerle kolektif hale gelmektedir. Aynı semtte oynayan oyuncular, sahiplenme hissi ile kolektif eylem göstererek kendi alanlarını kendi takımlarında tutmak için işbirliği yapmaktadırlar. Mekâna bağlılığın grup bilinciyle kuvvetlenmesinin oyundaki yansımasıdır. Örneğin Taksim grubu, portallardaki hakimiyeti ve orada yoğunlukla oynayan oyuncularla, oyun topluluğu içerisinde tanımlanabilir hale gelmektedir. Mekâna bağlı oluşan çekirdek oyun grupları, kendi içlerinde kendi iletişim kanallarını ve operasyon stratejilerini kurmaktadırlar.

> R3: *"Herkesin ev portalı onun en güçlü olduğu yer. Bir bölgede bir takımın oyuncuları çoğaldığı zaman bir bölgede güçlü oluyorduk. Bu oradaki oyuncuları örgütleyebilmekten geçiyor. Mesela biz zone'lara böldük şehri. O zonelar içerinde de etkileşim içindeydi oyuncular. Ele geçirilen küçük alanlar birleştirilerek daha büyük bölgelerin kontrolleri başlıyor. Sonra operasyonlar geliyor zaten. Oyunda geniş field'lar kurmak başarı. Ama bazı oyuncular sadece kendi mıntıkalarını korumayı başarı sanıyorlar."*

Bir portalı bireysel olarak ya da bir semti/mahalleyi takım olarak sahiplenmenin bir yönü de mıntıka bilinci geliştirilen semte ya da o mıntıkanın birlikte korunduğu takıma aidiyet hissetmektedir.

> R2: *"Oyun mekânla ilişkide aidiyet hissi de yaratıyor. Gruba da ait hissediyor kendini. Ama bireysel de hareket etsen grupla da hareket etsen mekânda iz bırakma hissiyatı var."*

Dolayısıyla sahiplik bir portalı benimseme ve bir alana sahip hissetmeyle ilişkiliyken, aitlik daha çok bir bütünün parçası gibi takıma ait hissetmeyle ilişki olmaktadır. Sahiplik mekân üzerinden, aitlik sosyal ilişkiler üzerinden ortaya çıkmaktadır. Portal ve alan sahipliği, oyuncu-takım-mekân üzerinden sürdürüldükçe birbiriyle özdeşleşmekte ve bu öğeler bir kimlik ilişkisine girmektedir. Bu durumda portallar ona sahip olanlar hakkında, takımlar mıntıkaları hakkında bir temsil oluşturmaktadır.

4.5.2.2 Oyuncu Üzerinden Mekân Temsili

Oyun grubu içerinde, oyuncu doğrudan gidip o portalda oynamasa bile arkadaşlarından dinlediği hikayeler ya da arkadaşlarının bulundukları portallara ilişkin aşinalık hissetmektedirler. Crawford'a göre mobil teknolojiler yabancılarla etkileşimimizi artırırken özellikle benzer insanlar arası iletişimi artırmıştır. Ingress üzerinde takım tercihi ya da semt benzerlikleri yukarıda bahsedilen topluluğun biraraya gelme şekillerinin yanı sıra, mekâna ilişkin aşinalık hissi ve mekânın kimliğini de etkilemektedir. Çünkü aşina olunan daha dikkat çekicidir. Bu aşinalık hissi oyun sırasında etkilidir. Şöyle ki, bir oyuncu gitmediği bir portala ilişkin oyuncu üzerinden fikir sahibi olup aşinalık kazandığında, o portala ilişkin imgesi henüz oraya gitmeden oluşmaya başlamaktadır. Portalla arasında ilk iletişimi kuran portala sahiplik eden oyuncunun kimliğidir, portalın kimliği etkilenmektedir.

> R6: *"Kedilerde kendi bölgesini belirleme durumu vardır ya, o durum bu oyunun oyuncularında da var. Takım bazında değişiklik gösteriyor mu çok farkında değilim. ama oyuncuların bazıları oturduğu yerdeki bir portalı sahipleniyor. Diğer oyuncular da o kişiyle olan bağına göre portala ya saldırıyor ya da koruyor. İnsanların sahiplenemeyeceği kadar merkezi yerdeki portallarda böyle bir durum yok. Bu sahiplenme diğer oyunlarda yok."*

Başka bir deyişle, gideceği semte intel üzerinden baktığında o semtin hangi takımın kontrolünde olduğunu görmesi, o semte ilişkin o takımın oyuncuları üzerinden bir çağrışım yapacaktır.

> E5: *"Bir saldırı olduğunda uzun bir şey yazacak fırsat olmuyor. Bir çeşme portalında bahsetmek istediğimde çeşme ve portal sahibinin nickini yazdığımda grupta herkes hangi çeşmeden bahsedildiğini anlıyor."*

Oyuncuların haritadaki dağılımları mekâna ilişkin fikir vermektedir. En azından karşı takımın yoğun olduğu bölgeler, oyuncuların kafasında yer etmektedir.

E5: *"Oyuncu yoğunluğuna göre belirli alanlar kafalarda işaretleniyor, cadde mavi, üsküdar yeşil vb gibi..."*

Sahiplik hissi Schwartz'ın araştırmasında olumlanmış, kullanıcıların sahiplik hissettikleri mekânda bulunan insanları daha tanımadan olumlu hissetmeye yakın olduklarını, sevdikleri mekân üzerinden yabancılara olumlu aşinalık kazandıklarını ortaya koymuştur. Fakat Ingress'te sahiplik duygusu bazı oyuncuları hırçınlaştırmakta, rekabet fanatizme dönüşmektedir.

R4: *"Level arttıkça her yeri alıp her şeyi yapabileceklerine inanıyorlar ve bu da fanatizmi doğuruyor."*

4.5.3 Kolektif Anlatı ve Ortam İmgelem

Ingress iki katmanlı bir anlatıya sahiptir. Birincisi oyun tasarımcılarının yazdığı anlatıdır. Ingress'in sunduğu anlatı detaylı yapısı ve devam edilebilir niteliğiyle güçlü yapıdadır.

R1: *"Ingress'in anlatısı çok detaylı. Bitmemiş ve devam edecek bir hikaye... galip gelen gruba göre devam edecek. Her iki ihtimale göre de senaryoları hazır. Hatta kitabı var, filmi de çıkıyormuş."*

İkincisi ise oyuncuların kolektif eylemleriyle kendi kendilerine yazdıkları anlatıdır. Akışı oyuncular belirlemekte, oyuncuların eylem ve planlarına göre oyunun gidişatı şekillenmektedir.

Anlatı mekânla etkileşimi etkileyen bir öğedir. Kolektif anlatının doğası gereği sosyal ilişkiler anlatıyı şekillendirmekte, ortaya çıkan anlatı da mekânla oyuncu iletişimini ve mekânın imgelem sürecini etkilemektedir. Dolayısıyla sosyal ilişkiler oyunda da tıpkı sosyo-mekânsal çevrede taştışıldığı gibi mekânın etkileyicisidir.

4.5.3.1 Kolektif Anlatının Yazılması: Koordinasyon, İşbirliği ve Etkinlikler

Ingress, oyuncuya bireysel oynama şansı verse de, gerek seviye yükselmek gerekse daha fazla keyif almak için oyuncuyu kolektif oyuna teşvik etmektedir. Tek başına oynamak bir süre kendini tekrar eden bir hale gelmektedir. Ingress, hem kentte hakimiyet sağlamak için kolektif eylemi gerekli kılmaktadır, hem de oyuncular bir bütünün parçası olarak hareket etmekten daha fazla keyif almaktadır.

> E4: *"Oyunu tek başına oynayanlar bir süre sonra sıkılıp bırakıyorlar. Tek başına kaptırıp gitmek pek mümkün değil. Yedi-sekiz kişi oynamak keyifli."*

> E6: *"Kolektif bilinç çok hoşuma gidiyor. Sekiz kişi – on kişi biraraya geliyorsun, normalde bir araya gelemeyecek farklı alanlardan, yaşlardan insanlar…"*

KTMO'ın tek başına tamamlanamayan puzzle yapısı Ingress için de geçerlilik göstermektedir. Tüm parçaları bireysel oyunlar birleştirmek teknik olarak da mümkün değildir. Büyük başarılar büyük kolektifliğin sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Bunu sürdürülebilir kılmak için oyuncuların yalnızca operasyon sürecinde kolektif hareket etmesi yetmemekte, birbirini tanıyan, dayanışma içinde bir topluluk bilincine sahip olmaları güçlendirici etki sağlamaktadır.

> R3: *"Büyük operasyonlarda sayı da artıyor. Mesela Türkiye'yi kapatma operasyonunda 88 kişi vardı Her ilde birileri... Böylesine bir şey görülünce, arkadan çoğalarak gelen bir şey oluyor, diğeri de ben*

nereye gidiyorum diye soruyor. Herkes bir şeyin parçası olmak istiyor."

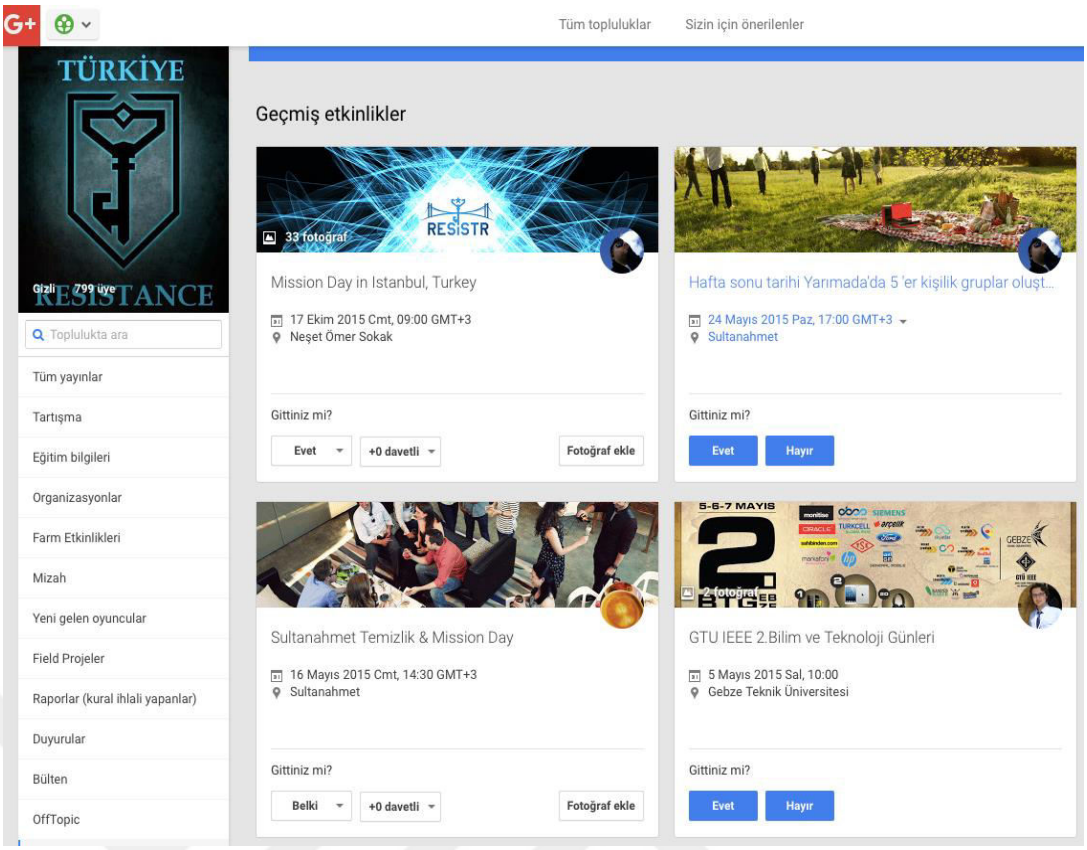
Katılımcı gözlemlere göre, oyuncular birbirlerine destek olmakta, mobil cihazda oluşan teknik aksaklıklarda bile takım arkadaşlarını beklemektedirler. Birbirlerine bilgilendirici ipuçları vermektedirler. Bu oyuncuya kendini bir bütünün parçası gibi hissettirmek, birlikte hareket etmek keyifli gelmektedir.

R3: *"Ortak bir şeye kafa yormak güzel. İş ya da ev hayatında çözemediğin şekilde, Ingress'te insanlarla bir araya gelip sorunu beraber çözüyorsun. Bunu başardığın anda işin büyük keyfi ortaya çıkıyor. Yoksa bireysel olarak tüm İstanbul'u ele geçirsem bile anlamı yok."*

Ingresss'te zaman gerçek yaşam gibi doğrusaldır, oyuncuların etkileşimleri de oyunun gidişatını belirlemektedir. Bireysel olarak oynanabileceği gibi bireysel oyun oyunun anlatısının yönünü etkileyecek güçte olmadığı için, kolektif eylem ile kolektif anlatı vurgulanmıştı. Bunun en güzel örneği oyundaki operasyonlardır.

R3: *"Yarım saatlik bir operasyonun bile ardında en az 24 saatlik bir çalışma oluyor. Anahtarların teslimi, portalların seçimi, kesicilerin belirlenmesi, kesicilere gidecek oyuncuların ayarlanması... Sadece kağıt üzerinde değil, anahtarları olanları biraraya getirmek falan gerekiyor. Tüm bunlar için bir IT altyapısı kullanıyoruz. Operasyonların transkripti bunlar üzerinde yazılıyor. Güncellemeler onun üzerinde yapılıyor, böylece herkes haberdar oluyor. Bu IT altyapısını yapan Resistance uluslararası bir grup. Çok yetenekli yazılımcılar var. Bu altyapı bile birbirimizin anlık konumunu görebiliyoruz. Kim hangi portala yakınsa görülüyor. Bu bizim takımı güçlü yapan taraf."*

Bununla birlikte oyun içerisinde kullanılan iletişim araçları, kolektif eylemi koordine eden ve kolektif anlatıyı kayda düşen, güçlendiren alanlardır. Yalnızca anlık mesajlaşma değil, Google Plus gibi sosyal ağlardaki topluluk sayfaları başarı hikayelerinin ve etkinliklerin görsellerinin paylaşıldığı mecralardır.



Şekil 24 Ingress Resistance Etkinlik Sayfası

de Souza e Silva ve Sutko'ya (2008) göre hem mekânsal yakınlık hem de kişisel benzerlikten dolayı bir araya gelen oyun topluluğuyla, bireyin sıradan evden işe gitme deneyimi, topluluğun sihirli oyunsal deneyimine dönüşmektedir. Kentteki dolaşım "benim gündelik eylemim"den "bizim hikayemiz"e dönüşmektedir. Birlikte hareket etme alışkanlığını oyun üzerinden kazanarak sosyalleşme deneyimlerini geliştiren oyuncular da oyun grubunda bulunmakta.

> R1: "*Asosyalliğimi yenmek için oyun gruplarıyla buluştum ve ortak noktan olan insanlarla anlaşmak çok kolay. Hatta yolda elinde telefonla yürüyen insanların bile ekranına bakıyorum acaba Ingress mi oynuyorlar diye. Birbirimizi tanımak güzel ve operasyonlardaki başarılar bizi birbirimize bağlıyor.*"

> E3: *"Ben bu oyundan önce böyle sosyal değildim, akşamları evden pek çıkmazdım. Az sayıda yakın arkadaşım var. Ama şimdi oyun grubundan yakın arkadaşlarım var."*

Bir bütünün parçası gibi hissetmek McGonigal'a göre hem oyuna bağlayan hem de oyuncuyu mutlu hissettiren bir unsurdur.

> R1: *"Bir şeyleri değiştirme hissi çok güzel, tek başına oynamak da bu yüzden güzel bir his. Ama birileriyle grup halinde oynarken, yaptıklarım için tebrik aldığımda falan kendimi bir grubun parçası gibi hissettim. Bir keresinde büyük bir operasyonda altı farklı ülkeden bizim ekibe tebrikler yağdı."*

> E5: *"Oyunda zaten sınırlı item tutabiliyorsunuz. Biriyle portal başında kapışsanız bile bir süre sonra item bitiyor. Oturup karşılıklı çay içiyoruz sonra."*

Oyun grubunda yeni insanlarla tanışabildiğimiz gibi halihazırda tanıdığımız arkadaşlarımızla da oyun topluluğunda yer alabiliriz. McGonigal'a göre halihazırdaki arkadaşlıklar bile oyun arkadaşlığıyla birleşince derinleşmekte, güçlenmektedir.(McGonigal, 2011, s. 91) Kurduğumuz yakın ilişkiler birleşerek bir bütünü oluşturmakta ve büyük bir bütünün parçası haline gelmek oyuna bağlılığı güçlendirmektedir.

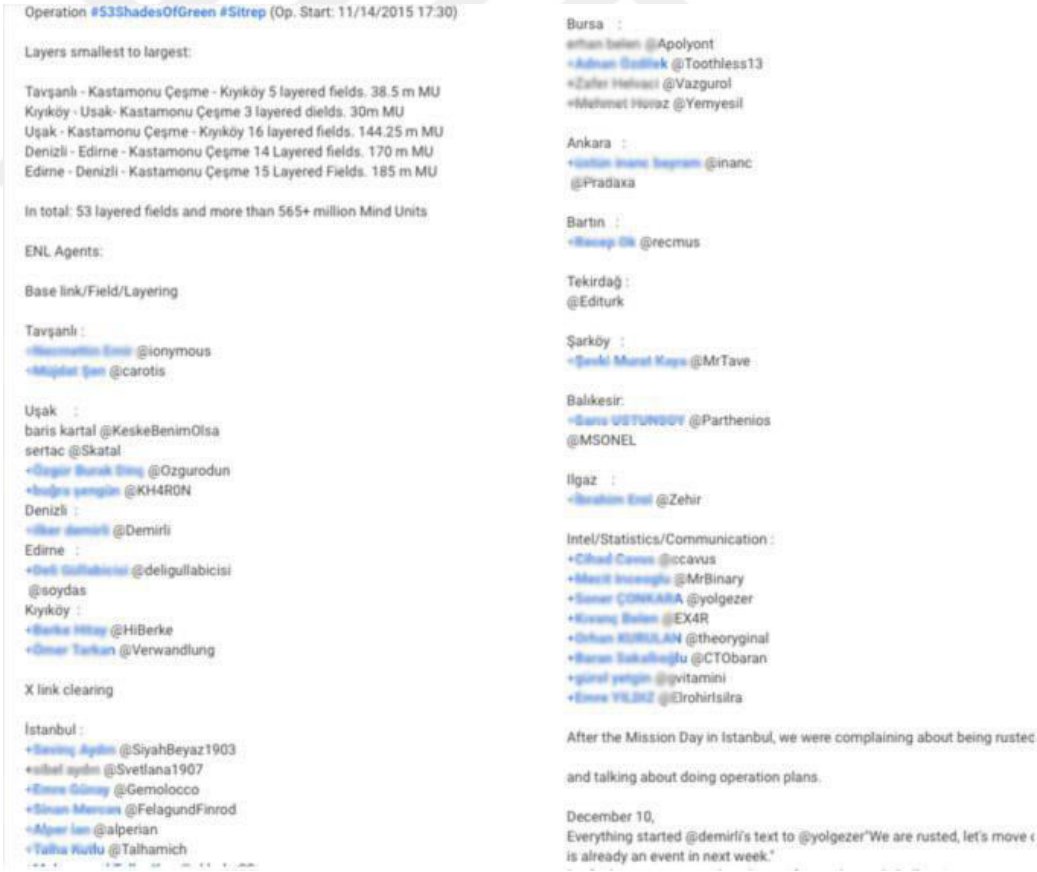
> E5: *"Üniversite'den yakın bir arkadaşım vardı. İstanbul'a geldikten sonra tek tük görüşüyorduk. Ama oyunla birlikte daha sık irtibat halinde oluyoruz. Range'i 100km'e alınca Bursa'daki arkadaşlarımın da oyun içi hareketlerini görebiliyorum. 'Orada ne işin var bu saatte?' diye mesaj gönderebiliyorum."*

> R5: *"Çift halinde oynayan arkadaşlarım var. Birlikte vakit geçiriyoruz, sıkılmıyoruz, beraber geziyoruz, oyun sayesinde birlikte geçirdiğimiz kaliteli vakit artıyor diyorlar."*

Rheingold'un smartmobs yaklaşımındaki gibi Ingresss oyuncuları da hızla biraraya gelebilen, koordine olan ve kolektif eyleme geçebilen bir topluluktur. Bu oyuncuya kendi istediği oyuncularla iletişim kurma konusunda bir özgürlük tanımaktadır. Operasyon stratejilerinin oluşturulması, görev dağılımı, vs koordinasyon şekillerini göstermektedir. Operasyon sırasında sokaktaki oyuncular Zello gibi walkie talkie uygulamalarıyla iletişim kurmaktadırlar.

R1: *"Önceden plan çiziliyor. Operasyon sırasında birlikte hareket ediyoruz. Intelci telefonla sokaktaki oyuncuyu yönlendiriyor. Sokaktakiler dağılıp birbirleriyle walkie talkie aracılığıyla iletişim kuruyorlar."*

Ingress oyuncuların iletişim kurması için anlık mesajlaşma imkanı sunuyor. Hem takımlar arası , hem takım içi yazışmak mümkün. Fakat oradaki yoğunluk fazla olduğu için iletişim ve koordinasyon için alternatif gruplar var. Hangouts, Whatsapp, Telegram, Hipchat, Hall gibi uygulamalar kullanılıyor. Örneğin, herkesin dahil olduğu Hipchat grubu olmasının yanı sıra, semte, seviye hatta cinsiyete göre birçok mikro Hangouts grubu bulunabiliyor. Ayrıca yoğun oynayan oyuncuların zaten birbirlerinde telefon numaraları bulunmaktadır.



Operation #53ShadesOfGreen #Sitrep (Op. Start: 11/14/2015 17:30)

Layers smallest to largest:

Tavşanlı - Kastamonu Çeşme - Kıyıköy 5 layered fields. 38.5 m MU
Kıyıköy - Uşak- Kastamonu Çeşme 3 layered dields. 30m MU
Uşak - Kastamonu Çeşme - Kıyıköy 16 layered fields. 144.25 m MU
Denizli - Edirne - Kastamonu Çeşme 14 Layered fields. 170 m MU
Edirne - Denizli - Kastamonu Çeşme 15 Layered Fields. 185 m MU

In total: 53 layered fields and more than 565+ million Mind Units

ENL Agents:

Base link/Field/Layering

Tavşanlı :
@ionymous
@carotis

Uşak :
baris kartal @KeskeBenimOlsa
sertac @Skatal
@Ozgurodun
@KH4R0N
Denizli :
@Demirli
Edirne :
@deligullabicisi
@soydas
Kıyıköy :
@HiBerke
@Verwandlung

X link clearing

İstanbul :
@SiyahBeyaz1903
@Svetlana1907
@Gemolocco
@FelagundFinrod
@alperian
@Talhamich

Bursa :
@Apolyont
@Toothless13
@Vazgurol
@Yemyesil

Ankara :
@inanc
@Pradaxa

Bartın :
@recmus

Tekirdağ :
@Editurk

Şarköy :
@MrTave

Balıkesir:
@Parthenios
@MSONEL

Ilgaz :
@Zehir

Intel/Statistics/Communication :
@ccavus
@MrBinary
@yolgezer
@EX4R
@theoryginal
@CTObaran
@gvitamini
@DrohirIsilra

After the Mission Day in Istanbul, we were complaining about being rusted

and talking about doing operation plans.

December 10,
Everything started @demirli's text to @yolgezer"We are rusted, let's move
is already an event in next week."

Şekil 25 Operasyon Görev Dağılımı

Takım içi işbirliğinin yanı sıra daha büyük projeler için takımlar arası işbirliği de yapılabiliyor. İki takımı bir araya getiren durumlar, bir mesaj verilmek istenen durumlar oluyor ve bunun için güçlerini birleştiriyorlar.



Şekil 26 Takımlararası Kolektif Operasyon

Ingress oyun topluluğu yalnızca yerel değil küresel olarak da sürekli iletişim içerisindedir.

> R5: *"Burada gerçekleşen patlama haberlerini ben yurtdışındaki arkadaşlarımın mesajlarıyla öğrendim. Çok hızlı bir iletişim var.*

> R3: *"Doğal afet falan olsa çok hızlı örgütlenilir."*

Ingress arayüz şekli itibariyle anonimdir. Bu demek oluyor ki, bir oyuncu diğer bir oyuncunun nokta atışı konumunu oyun üzerinden görememektedir. En fazla bir portalla etkileşim halinde olarak görülüyorsa, o portalın etrafındaki 50 metrelik çapı olduğu varsayılan bir çember şeklindeki alanın içerisinde olduğunu bilebilmektedir. Dolayısıyla konum doğrudan bir iletişim unsuru olarak kullanılmamakta, o ihtiyaç yine anlık mesajlaşma eklentisiyle karşılanmaktadır. Kuramsal kısımda konumsal medyanın

arayüzünün niteliğine göre koordinasyonun şekillendiği tartışılmıştı. Nokta atışı konum görmek, konum üzerinden koordinasyonu yoğunlaştırmaktaydı. Fakat Ingress'in nokta atışı konum göstermemesi sözlü iletişimi yoğunlaştırmaktadır. Buna alternatif olarak tam konum verisini anlık veren uygulamaları oyuna ek olarak kullanan gruplar bulunmaktadır.

Sözkonusu yoğun iletişim, örgütlülük yapısı, görev paylaşımı, koordinasyon, gerçekleştirilen operasyonlar, paylaşılan başarı ya da yenilgiler tamamen kolektif eylem çerçevesinde yaşanan şeylerdir. Kolektif eylem bir topluluğun kendini sunumudur, öykülerinin inşasıdır. Ingress oyuncuları da oyun içerisindeki kolektif eylemleriyle kolektif anlatı oluşturmakta, bunun sonucu olarak kolektif bir temsil ortaya çıkmaktadır

4.5.3.2 Ortak İmgelem: Mekân Algısını Etkileyen Bir Unsur Olarak Anlatı

Kent imgesi sözkonusu olduğundan herkesin imgesi kendine has özellikler gösterse de benzer kültür ve gündelik yaşam deneyimlerini paylaşanlar için benzer sayılabilecek ortak imgeler olduğuna değinilmişti. Lynch bunu bir kentin sakinleri için ifade etmiştir. Chan ise bireysel deneyimle edilinen imgeyi mikro, kolektif deneyimlerle edinilen imgeyi makro olarak adlandırmıştır. Oyunun oyuncuları hem aynı kentin sakinleri hem de aynı anlatının dinleyicileri olduğu için diğer kentlilerden farklı olarak oyun grubuna has ortak imgeler – Lynch'in deyimiyle halk imgeleri, Chan'e göre makro algı süreci- gelişmektedir.

Kolektif temsil Moscovici'ye göre *"kolektif olarak ortaya çıkıp özerk olarak hareket etmektedir"*. Bu da kolektif eylemin doğurduğu kolektif temsil, teamüller ve oyun jargonu gibi kolektif ürünlerin varlığını akla getirmektedir. Daha önceki bölümlerde bahsedilen teamüller ve jargonlar, sahiden de temsilin bir ürünü özerk hareket eden parçalar niteliğindedir. Jung kolektif bilinçaltını kolektif üretilen her türlü imge, simge, dil vb olarak ifade etmektedir. Fakat

burada önemli olan mekâna ilişkin ortak imgelemdir. İmgelem, mekâna ilişkin imgenin oluşumundan daha farklıdır. İmge öznel, imgelem kolektiftir. İmgelem ortak bir düşünme biçimidir. Hikaye anlatıcılığı bölümünde de tartışıldığı gibi kültürel anlatılar Jung'un deyimiyle kolektif bir bilinçaltı oluşumuna gönderme yapmaktadır. Kuramsal kısımda belirtildiği gibi sözlü kültürün gücünü dijital kültürün kazanmasıyla, yeni iletişim ortamlarının kolektif anlatı olanakları, hikaye anlatıcısının ortak imgelem oluşturmaktaki fonksiyonunu geride bırakmıştır. Ingress kitlesel anlamda büyük grupları kapsayacak bir nitelikte değildir. Fakat kendi spesifik hedef kitlesinin ortak bilinçaltını manipüle etmektedir.

> E5: *"Bazı kısaltmalar oturuyor zihinde. Örneğin "Ankara'ya gidiyorum vazoyu alayım mı?""*

Takım içinde karşı takıma ilişkin imgeler de takımın ortak imgelemini oluşturmaktadır. Kentin bölgelerinin takımlarla özeşleştirilerek algılanması mekâna ilişkin ortak bir imgelemdir. Pek el değiştirmeyen semtler belli bir takımla özdeşleşir ve sözkonusu takımın algısına ilişkin mekâna dair bir imge oluşabilir. Bu önceki bölümde ifade edildiği gibi oyuncu üzerinden mekâna ilişkin temsilin oluşmasıdır. Fakat kolektif eylem buna benzer temsillerin kolektif olarak geçerliliğini meydana getirmektedir.

4.5.4 Oyuncular Arası Gözetim: Kamusal ve Özel Alanın Sınırlarının Bulanıklaşması

KTMO oyuncunun bulunduğu mekânı kayıt altında tutan uygulamalar olduğu için, bir gözetim aracı olarak değerlendirilebilir. Bazı akademik yayınlar bu tarz oyunların gönüllü bir kişisel veri paylaşma aracı olduğuna değinmiştir. Fakat Ingresss oyuncularının gözetime ilişkin endişeleri bulunmamaktadır. Bu da dikey ya da hiyerarşik gözetim denilebilecek, oyunu tasarlayan markanın oyuncu verilerini ele geçirme durumunu sorun olarak görmediklerine işarettir.

R4: *"Ben Google earth de kendi fotoğrafını görmüş bir insanım. Teknolojiye direnmek mümkün değil, içine girip tadını çıkarmak lazım."*

R7: *"Facebook'un mobil uygulaması hemen hemen herkeste vardır. Sadece bu uygulama bile browser geçmişine erişim, device id, fotoğraflarına vs erişim hakkı istiyor. Okusa da okumasa da insanlar bunu kabul ediyorlar. Bunun gibi bir sürü uygulama var. Mesela Linkedin konum bilgine ulaşmak istiyor ve bu uygulama için oldukça gereksiz. Süpermarkette bile sadakat kardı kullanıyor herkes. Bu durumda Ingress devede kulak."*

E6: *"Bir arkadaşım bu oyunu oynadığımı görünce kendi ellerinle nerede olduğunu Google'a veriyorsun ve bunu eğlence adı altında yapıyorsun diyerek şaşırmıştı. Bunları bazen düşünmüyor değilim ama zaten her şeyimiz takip altında değil mi?"*

Bununla birlikte Ingress'i tasarlayan Niantic Lab. Google çatısından ayrılmadan önce yapılan görüşmelerde oyuncular marka olarak Google'a güven duyduklarını dile getirmişlerdir.

R1: *"Google glass gibi bilimsel araştırmalar yapan, sağlığa yönelik araştırmalar yapan beğendiğim ve güvendiğim bir marka."*

R2: *"Ne kadar mesafe katettiğimizi ve nerede olduğumuzu kaydediyor olabilirler. Ama bilime, insanlığa, sağlığa yönelik araştırmalar yapan bir firma. Ben o yüzden rahatsızlık duymuyorum."*

Marka güvenini umursamasa bile konum verisinin bir yerlerde tutuluyor olmasının ihtiyaç halinde güvenlik unsuruna dönüşebileceğini düşününler de bulunmaktadır.

E1: *"Ben Google'a güven duyup duymamakla ilgilenmiyorum ama zaten gözetleniyoruz. Swarm ya da Foursquare kullanmasam da yön bulmak için navigasyon kullanıyorum. Navigasyon kullandıktan sonra Google'ın konum verimi tutmasının bir farkı yok. Hatta Google benim nerede olduğumu bilsin. Yarın öbürgün başıma bir şey gelse kayıtlı bir bilgi olur."*

Endişe duymak ya da duymamaya ilişkin tartışmanın dışında konum paylaşımından keyif alan oyuncular da bulunmaktadır. Halihazırda konum tabanlı sosyal ağları kullanan oyuncular için Ingress bu anlamda bir değişiklik yaratmamıştır.

> E2: *"Ben bunu sorun olarak görmüyorum. Ben önceleri Foursquare, sonra Swarm oldu, zaten kullanıyordum. Otuz beş bin check-in yapmışım bugüne kadar. Ben nerede olduğumu belli etmeyi seviyorum."*

İletişim alternatiflerinin gelişmesi de nicknameleri devreden çıkarıp herkesin birbirinin gerçek kimliğini bilmesine yol açmaktadır. Hatta Ingress isteyenler için Ingress profili ile Google+ hesabını ilişkilendirme şansı sunuyor.

> R1: *"Kimliğimin bilinmesi sorun değil. Hatta diğer oyuncularının hem ismini hem nickini aklımda tutmaya çalışıyorum. Daha sıcak bir iletişim oluyor."*

Dikey gözetimin bir endişe unsuru olarak yer almamaktadır. Diğer bir gözetim şekli kuramsal kısımda da bahsedildiği gibi yatay gözetimdir. Yatay gözetim oyuncuların birbirini gözetlemesidir. Oyun buna izin vermektedir. Sihirli çemberin genişlemesi yalnızca oyun-gündelik yaşam sınırlarının genişlemesiyle değil, kamusal-özel alan sınırlarının silikleşmesiyle de ilişkilidir.

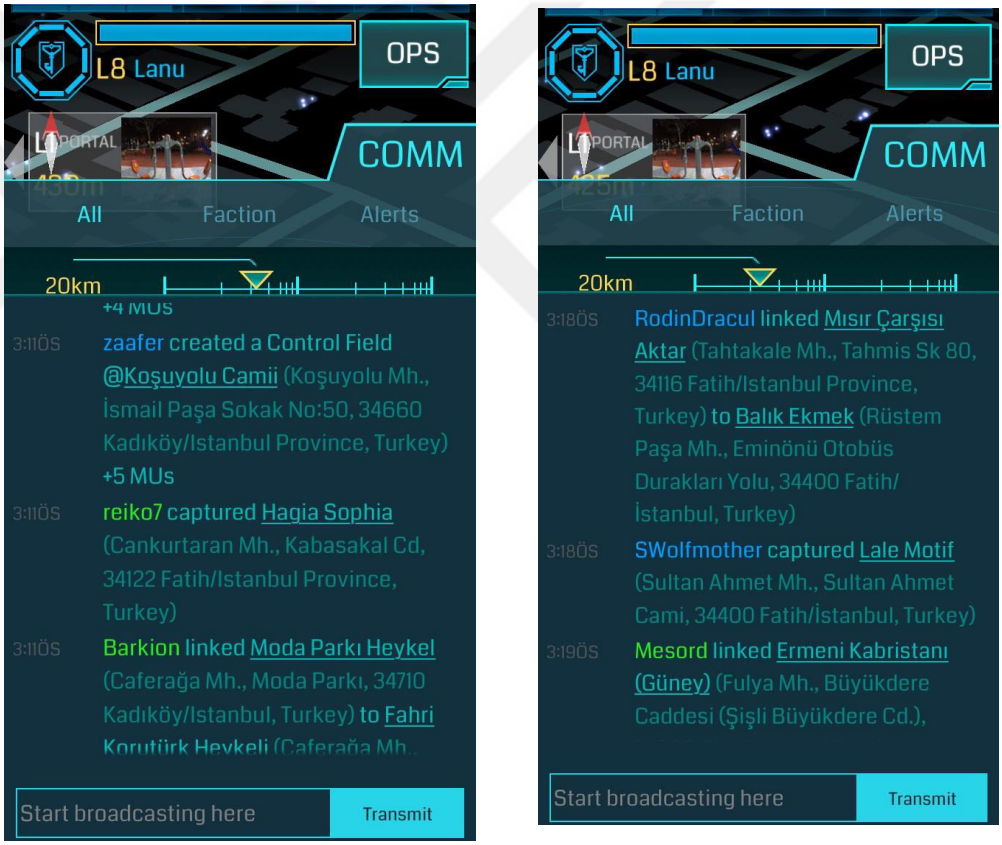
> E4: *"Oyunda bir yerden sonra özel hayat diye bir şey kalmıyor. Ofisi Levent'ten Mecidiyeköy'e taşıdık. Ofiste daha masama oturmadan oyunu grubundan yeni yerin hayırlı olsun mesajları gelmişti."*

> E3: *"Gittiğimiz belli başlı mekânlar biliniyor. Oyun grubu, evimi, işimi, ailemin evinin yaklaşık yerini hepsini biliyor."*

Birbirlerinin nokta atışı konumlarını göremeseler de, oynadıkları yerlerden nerde oldukları görülmektedir. Oyunun mesajlaşma eklentisindeki ALL sekmesi halihazırda kimin ne yaptığını göstermektedir ve günlük veritabanı niteliğindedir. Fakat bunu sürekli takip etmek mümkün olmasa da oyunculara kendi portalları üzerinde gerçekleşen eylemler bildirim olarak gelmektedir. Zaten her portalda, portalı oluşturandan, ele geçirene, resonator ve kalkanların hangisini hangi oyuncunun eklediğine kadar bilgi bulmak mümkündür. Böylece

biri diğerinin nerede olduğunu uzaktan gözlemlemiş olmaktadır. Bu şekillerde oyuncular birbirlerini takip edebilmektedir. Oyuncular birbirlerinin yaşadıkları, yoğunlukla vakit geçirdikleri, portalları üzerinden tanıdıkları gibi, oyun içi eylemleri üzerinden yerlerini de takip edebilmektedirler.

> E2: *"Oyun ierisinde kimin nerede olduğu ve benim nerede olduğum belli. Swarm'daki check-in mekanizması, burada portalda aksiyon alma üzerinden gidiyor. Bir de kullanıcılar hakkındaki istihbarat oyun grubu içerisinde hızlı yayılıyor. Şurada oynuyor, eşi de oynuyor, şu saatlerden şurdan şuraya gider gibi bilgiler de kişiyi tanımak açısından faydalı olabiliyor."*



Şekil 27 Tüm Oyuncuların Tüm Eylemlerinin Görüldüğü COMM

Ingress, kamusal alandaki eylemlerimizin anonimlik özelliğini en azından oyun grubu oyuncuları arasında ortadan kaldırmaktadır. Anonimliğin ortadan kalkması oyuncular tarafında kabul edilen bir unsur olsa da, sözkonusu

evleri ya da evlerine yakın portalları kapsayan ve oyuncuların "ev portalı" olarak adlandırdıkları, evdeyken "range"e giren portallar sözkonusu olduğunda hassasiyet göstermektedirler. Ev portalına ilişkin sahiplenme ve kimlik atfetme kısmı önceki bölümlerde kimlik ve sahiplenme üzerinde tartışılmıştı. Fakat özel alanın o kadar görünür olması bazı oyuncular için rahatsızlık yaratmaktadır.

4.5.5 Ingress'in Araçsal Kullanımı ve Markaların Mekânsal Öğelere Dönüşmesi

Boş zaman-çalışma zamanı ve oyun ilişkisinden ve oyunun araçsallaşmasından bahsedilmiştir. KTMO eleştirel çerçevede değerlendirildiğinde, sözkonusu araçsallaşmanın yayılımı hızlandıran mecralardır. Zira üçüncü mekân olarak ifade edilecek fiziksel ve dijital mekânlar arası konumlanışı ve zamansal olarak hem boş zaman hem çalışma zamanını kapsayıcı niteliğine oyunda olma haline ilişkin sihirli çemberi genişlettiğinden bahsedilen başlık altında da değinilmiştir.

Ingress, ticarileşmeye yönelik ilk ortaklıklarını yaptığı markalardan biri bir su markası ve diğeri sigorta şirketidir. Fakat iki markanın da oyun ile kurduğu ilişki farklıdır.

> R7: *"Yurtdışında Zipcar diye bir araç kiralama şirketi var. buradan araç kiralarken Ingress oyuncusu olduğunuzu gösterirseniz, size kod veriyorlar ve o kodla itemlar kazanıyorsunuz. Bir de Amerika'da bir su markası var, (hint water) kapağın altında item çıkıyor. Özellikle axa nın anlaşması çok ilginç. Bir sigorta şirketi ve oyunda portalımızı koruyan shield üretiyor sözde. O shield markanın renklerinde olur herhalde ve logosunu taşır"*



Şekil 28 Reklamverenler Uygun Tasarlanmış Malzeme Örneği

> R1: *"Böyle bir oyundaki reklamlar biraz daha sübliminal olacaktır. Ama alabileceği reklam sayısı da sınırlı. 15 çeşit item var. en fazla 15 markanın mı reklamını alacak? her itemın seviyeleri var ama aynı sektördeki hiçbir marka bir diğerinin altında olmayı kabul etmez."*

En başından beri mobil cihaza indirilen Ingress uygulaması için ücret alınmamaktadır. Bununla birlikte son bir yıldır oyunun gerçek parayla item satın alınabilen bir mağazası da mevcuttur. Satın almanın eklemlenmesiyle anlık mesajlaşma ortamında da oyuncuların buna ilişkin paylaşımları olmaktadır.

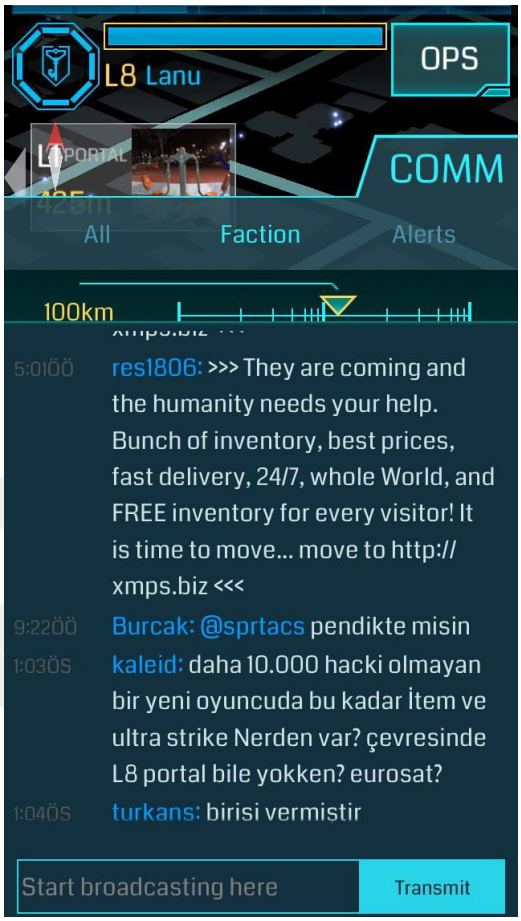
Satın alma seçenekleri dışında da markaların reklamı niteliğinde bulunan, satın alınmayıp şans ederi nadiren oyuncuya verilen itemlar var:

> R1: *"Markaların itemleri oyunun halihazırdaki itemlerından çok daha güçlü oluyor. Axa shield'ı nadiren düşse de çok güçlü. Bir de kapsüller var, MUFG adında bir bankanın adını taşıyan kapsüle içerisine koydukların faiz getiriyor. Bunlar bizden para istemeyen, az düşüp işe yarayan şeyler."*

Burada reklamı yapılan markaların, oyunun anlatısına uygun şekilde seçilerek entegre edildiği görülmektedir. Ingress oyuncusu çok yürür o yüzden çok su tüketir, portalı korumak için en güçlü kalkanı kullanmak ister, malzemelerini faiz getiren kapsülde saklamak ister, vb.



Şekil 29 Ingress Mağaza



Şekil 30 COMM'da malzeme satışı

R6: *"Bu tarz ürünler için doğru bir konumlandırma yapılmış. Rahatsız edici bir şey değil ve oyuncun işine yarayan özellikler."*

E2: *"Oyun için harcanan paralar var. Datayı da oyun için harcıyoruz, bazen oyun için taksi parası da veriliyor. Yurtdışı etkinliklerine gidiliyor. Ben zaten oyun için masraf yapıyorum ve oyunun mağazasını garipsemiyorum. Hatta ben masraf yapayım ki düzgün ilerlesin oyun, oyundaki hileler engellenebilsin."*

Ürünlerin özelliklerine bakınca topluluk halinde kullanımının anlamlı olduğu ürünlerdir. Oyun mağaza üzerinden bile yine kolektif eyleme teşvik etmektedir.

E2: *"Store yalnızca yardımcı malzemeleri satıyor. Farmlarda daha çok işe yarayan malzemeler. Kolektiviteyle ilişkili. Yurtdışında da gözlemledim, pek frackersız farm yapmıyorlar."*

E1: *"Beacon'lar var, portala beacon takıyorsun, Ingress'in scannerından baktığın zaman hologram şeklinde dönüyor, birilerine işaret vermek gibi. Örneğin biz burada 10 kişi buluştuk, meet up beacon takıyorsun orada 4 saat boyunca portal üzerinde dönüyor ve haberi olmayan oyuncular bile onu görüp katılım sağlayabiliyor."*

E5: *"Fracker'ı satın alsak bile farmda kullanıyoruz. Tek başımıza değil"*

Oyuncuların mağazayı diğer oyunlara göre daha sade ve zararsız görmeleriyle birlikte KTMO şimdilik video oyunları gibi masraflı çevresel donanımlar gerektirmemektedir. Eğer Google'ın en başta tasarladığı gibi Google Glass Ingress ile biraraya gelebilseydi o zaman durum farklı olabilirdi ama şimdilik masraflı bir donanıma mecbur bırakmamaktadır.

R7: "*Sanal gerçeklik uygulamalarında yelek giymek, controller tutmak falan gerekiyor. Ama Ingressle yaşadığımız şehirde telefonumuzla oynayabilmek çok konforlu."*

Bu demek oluyor ki, KTMO oyun olarak Ingress'in mevcut sistemler ilişkisi metanın ticari niteliği üzerinden değil, zaman ve mekânın metalaşması üzerinden ideolojik niteliğiyle tartışılmalıdır.

R1: *"Ne kadar ileri gidebilir diye düşünüyorum. Örneğin, attığımız fieldlar içinde kalan migroslar o alanın sahibi gruba seviyesi oranında indirim yapsa, bu oyun mu olur gerçeklik mi?"*

Oyunun mağazasında sattığı ürünler anlatıyla ilişkili olması ve oyuncular tarafında gerekli görülmesi sebebiyle rahatsızlık yaratmamıştır. Bununla birlikte oyunun item'lar üzerinden aldığı reklamlar da ekrana sürekli çıkan bannerlar gibi rahatsız edici değildir. Hem anlatı içerisine yerleştirilmiştir hem de oyuncuya fayda sağlayan yönleri bulunmaktadır. Dolayısıyla Ingress'in araçsal kullanımı hedef kitlesini rahatsız etmemek için titizlikle

gerçekleştirilmektedir. Oyunun başında bu örnekler bile yokken bu noktaya gelindiğine göre ilerleyen yıllarda R1'in örneği gibi uygulamalar gerçek olursa şaşırtıcı olmayacaktır.

Ingress içerisinde markaların malzemeler üzerinden reklamının yapılması ürün yerleştirmenin bir başka şeklidir. Anlatının içine böylesine yerleştirilen öğeler, oyuncunun mekânla ilişkisinde de belirleyici olmasa da en azından hatırlanan bir unsur olacaktır. "Axa'lı portal" ifadeleri şimdiden kullanılan ifadelerdir.

4.6 ARAŞTIRMANIN SONUCU

Araştırmanın analizleri iki aşamalı bir yapıya sahiptir. Birincisi, temel oyunsal unsurları Ingress üzerinden sorgulayarak, konum tabanlı mobil oyunların oyunsal unsurlarda neleri değiştirdiği sınanmıştır. Burada sosyal ve mekânsal olarak oyunun yapısını ve sihirli çemberin sınırlarını genişlettiği ortaya koyulmuştur. İlk analiz aşamasında Ingress'in sosyo-mekân etkisi olduğu doğrulandıktan sonra, sosyo-mekânsal öğelere daha yakından bakılmış, doğrudan o öğelerin detaylı analizi yapılmış ve insan-mekân ve topluluk etkileşiminde Ingress'in etkileri ortaya koyulmuştur.

Birinci Analiz Aşaması: Ingress Aracılığıyla Oyunsal Unsurların Dönüşümü

- Sihirli çember, mekânsal, zamansal ve sosyal olarak genişlemiştir.

Montola'nın yaklaşımından hareketle sihirli çemberin sınırları Ingress örneğinde sınanmıştır. Montola, konum tabanlı mobil oyunların, sihirli çemberi mekânsal, zamansal ve sosyal olarak genişlettiğini iddia etmektedir. Ingress'in zaman ve mekânı değerlendirildiğinde, zamansal olarak 7/24 oynandığı ve tekrarlanamayan, durdurulamayan, gerçek hayattaki gibi doğrusal bir zamanı

olduğu; mekânsal olarak da kablosuz veri ağının olduğu tüm coğrafi alanda oynanabildiği, hatta oyunu oynamak için geniş mekânsal dolaşım gerektirdiği belirlenmiştir. Sosyal genişleme kısmında ise, Montola, bu genişlemeyi sihirli çemberin dışında olmakla birlikte oyunun oynandığı kamusal alanları paylaştığımız yabancılarla etkileşimi olarak görmektedir. Ingress deneyimlerinde byle bir genişleme görülmekle birlikte, topluluğun biraraya geliş şekli hem Ingress özelinde cemaat etkisini hem de fiziksel mekânın birleştiriciliği birarada taşımaktadır. Dolayısıyla sihirli çemberin genişlemesi, Ingress örneği üzerinde doğrulanmıştır.

- Fiziksel mekânda kurulan yüzyüze etkileşim oyun topluluğunun güven ilişkisinde etkilidir.

Diğer bir oyunsal unsur, oyunun işlerliğini sağlayan kurallar, kuralların getirdiği güven ve kurallara karşı ihlallerdir. Ingress fiziksel mekânda biraralık gerektiren bir oyun olduğu için hem oyun topluluğu arasındaki güveni pekiştirmiş, hem de kişisel mekânların bilinirliği üzerinden endişe unsuru olmuştur.

- Oyuna kapılma hissi gücünü fiziksel mekânda oynanıyor olmasından almaktadır.

Oyuna kapılma hissi yaratan görsel ve işitsel unsurlar Ingress'te ya basit düzeydedir ya da oyuncular tarafında pek dikkate alınmamaktadır. Buna karşın oyunun gerçekçiliği oyuncuların ifadelerinin sonunda gerçek mekânda oynamak olarak ortaya çıkmıştır.

- Gündelik yaşam ve oyun arasındaki karşılıklı biçimlendiricilik kişisel özelliklere ve kültürel kodlarla ilişkilidir.

Gündelik yaşamın oyunlaştığı yönündeki yaklaşım ve oyunun gündelik yaşamın keyifsiz yönleriyle sihrini kaybettiğine ilişkin yaklaşım Ingress üzerinden sınanmıştır. Her iki yaklaşıma da uygun davranışlar ve ifadeler ortaya

koyulmuştur. Buradaki değişkenler, yurtdışı oyun deneyimi olan oyuncuların ifadeleri ve İstanbul'daki uluslararası Ingress etkinliği gözlemleri aracılığıyla kültürel kodlar ve her yerde geçerlilik gösteren oyuncunun kişisel özellikleri olarak belirlenmiştir.

İlk analiz aşamasında Ingress aracılığıyla oyunsal unsurların dönüştüğü ve ortaya koyulan her bulgunun mekânsal dönüşümde zemin bulduğu sonucuna ulaşılmıştır. Buradan hareketle, sosyo-mekânsal öğele ikinci analiz çerçevesinde detaylı incelenmiştir.

İkinci Analiz Aşaması: Sosyo-Mekânsal Analiz

- Ingress'in oyuncunun kent algısında biçimlendirici bir rolü bulunmaktadır.

Ingress oyunun kendine has kazanmaya yönelik amaçları için oyuncuyu keşfe sürüklemektedir. Öncelikli amaç puan ya da seviye kazanımları olsa da kent içi ve dışıi, hatta yurt dışı yerlere gidilmektedir. Oyun vesilesiyle ve Ingress arayüzüyle yeni bir mekânı keşfetmek, mekânın algılanması ve zihinde kent imgesinin oluşumunda etkileyici olmaktadır. Bununla birlikte, tanınan bir mekân oyun aracılığıyla yeniden deneyimlendiğinde, mevcut imge portallar ve alanlar üzerinden güncellenmektedir.

- Oyuncuların portalları, takımların semtleri sahiplenmesiyle oyuncu kimliği ile mekân kimliği özdeşleşmekte ve oyuncu üzerinden mekân temsili yaratmaktadır.

Sahiplik duygusu, mekân algısının bir öğesi olan mekânan bağlılıkla ilgilidir. Oyun içerisinde duygusal bağlılık hissedilen portallar bazı oyuncular tarafından sahiplenilmekte ve oyuncu kimliğiyle özdeşleşmektedir. Bu durum oyuncunun kimliği üzerinden mekânı algılamaya ve ona bağlı olarak portala ilişkin eylem almaya sürüklemektedir.

- Ingress topluluğunun kolektif eylemi aracılığıyla yazılan kolektif anlatı ortam bir imgelem oluşturmaktadır.

Ingress oyuncuları kolektif eyleme iten bir yapıya sahiptir. Oyuncular kalabalık operasyonlar ya da küçük takımlarla etkinlikler yapmakta, oyunun sosyal yanından keyif aldıklarını ifade etmektedirler. Kolektif eylem, oyunun anlatısını kolektif bir şekilde oluşturmaktır. Ingress'in anlatısının ilk katmanı tasarımcıların kurguladığı anlatı iken, oyuna asıl sürükleyici ya da sıkıcı yapan oyuncuların ikinci katman anlatı olan kolektif anlatılarıdır. Söz konusu kolektif anlatı ortak imgeler yaratmakta, mekânla etkileşimde ortak imgelem ve oyunun anlatısı belirleyici olmaktadır.

- Kamusal alandaki anonimlik Ingress oyuncuları özelinde ortadan kalkmaktadır.

Oyuncular birbirlerinin konum ve eylemlerini oyun aracılığıyla takip edebilmektedir. Birikimli bir bilgiyle aktif oyuncular birbirlerinin ev, iş , vb. mekânlarını öğrenmektedir. Bu kamusal alandaki anonimliği oyun grubu içinde ortadan kaldırmakta, özel alan ile kamusal alan arasındaki sınır bulanıklaşmaktadır.

- Oyun içi reklamlar oyuna anlatı aracılığıyla oyun malzemeleri olarak yerleştirilmiş ve mekânsal öğelere dönüşmüştür.

Ingress üzerine yapılan etnografik araştırma, konum tabanlı mobil oyunların birinci aşamada anlatılan sosyo-mekânsal yönlerini dönüştürdüğü doğrulanmış; ikinci aşamada anlatılan öğeler de sosyo-mekânsal etkileri olarak ortaya koyulmuştur.

5 SONUÇ

Mekân, insanı biçimlendiren ve onun tarafından biçimlendirilen toplumsal bir olgudur. Sosyo-mekânsal yaklaşım bu karşılıklı biçimlendirici etkide zemin bulurken, sosyolojik bakış mekânın toplumsal olarak üretimini odağa almakta, çevresel psikoloji de insanın mekânla ilişkisinin algısal oluşumunu araştırmaktadır. İnsanın toplumla ve mekânla ilişkisinde etkili olan iletişim ve bilişim teknolojileri, insan-toplum-mekân etkileşiminde araç niteliğindedir. Dolayısıyla aracın özellikleri, mekânı algılama biçimimizi ve çevremizdekilerle iletişimimizi etkilemektedir. Bu çalışmanın konusu olan konum tabanlı mobil oyunlar da oyuncu-oyun topluluğu-kent etkileşiminde bir araç olmaktadır. İletişim ve bilişim teknolojilerinin mekânla bugüne dek ilişkisi, mekândan bağımsızlaşmak üzerineyken, konum tabanlı teknolojiler mekâna geri dönüşü sağlamakta, bir nevi mekâna iade-i itibar niteliğindedir.

Bu çalışma aracığıyla görülen şu ki, teknolojik gelişim, nihai hedefine ulaşana kadar üzerine çokça deterministik yorumlar ya da eleştiriler çekebilecek ara formlar yaratmaktadır. Bu teknolojinin evrimsel sürecini göstermektedir. Dijital enformasyonun gündelik yaşamda yer bulması da, önce insanları gündelik yaşamdan koparıp bir bilgisayar başına sabitlemekle, hareketsizleştirmekle olmuş; sonra bu fiziksel kısıtlama mobil cihazlar ve kablosuz ağlarla çözülmüş; bir adım ötesinde de fiziksel mekânın hareketliliği ile sibermekânın dijital enformasyonunu aynı ortamda birleştirmek amacıyla hibrit teknolojileri ortaya koymuştur. Bu ilerlemenin, giyilebilir teknolojilerin gündelikleşmesi ve yolda başı öne eğik bir şekilde telefonuna bakarak yürüyen kentlinin, giyilebilir teknolojilerle kenti halihazırda dijital enformasyonla iç içe görmesine dek evrilebileceği öngörülebilir. Yaygın ve konum tabanlı teknolojiler bu sebeple önemlidir. Artık dijital enformasyon, gündelik yaşamın, fiziksel mekânın, sosyalleşmenin bir parçasıdır ve yavaş yavaş tüm arayüzleri kaldırılarak doğal bir unsur haline gelmektedir. Bu konuyu Gibson şöyle

özetlemiştir: “Sanal mekân gidilen bir yerdir, hibrit mekân ise insanın bulunduğu yerdir. Sanal ve gerçeği birbirinden ayırmamıza gelecek nesiller tuhaf gözle bakacaklardır.”

Konumsal medya ile konum verisi ağlar üzerinde paylaşılabilir olduğu gibi, dijital enformasyon da fiziksel mekânın üzerine serilen bir katman işlevi görmektedir. Dourish ve Bell’e göre konum tabanı mobil uygulama kullanıcı ile mekân arasına bir lens olarak girmektedir. Sibermekânda Urry’nin deyimiyle psikolojik yolculuğu yapan özne bedenine kavuşmuştur. Weiser bu durumu teknoloji evriminin en önemli dalgalarından biri olarak tanımlamaktadır. Konumsal medya tüm teknolojik gelişim evreleri gibi sosyolojik değişimlere yol açmanın yanı sıra insan-mekân etkileşimine ilişkin doğrudan psikolojik farklılıklar yaratmaktadır.

İnsan, mekân ve toplum etkileşimine ilişkin kuramsal tartışma ilk bölümde yapılmıştır. Mekânın geçirdiği dönüşümler kronolojik olarak tartışılmıştır. Önceleri yalnızca enlem ve boylamdan ibaret matematiksel bir veri olarak değerlendirelen mekân, hümanistik coğrafyacılarla birlikte, insandan bağımsız düşünülemez olmuştur. Mekân zaman ilişkisinde mekânın statik, zamanın dinamik olduğuna yönelik anlayış, mekânın da dinamik olduğu düşüncesine evrilmiştir. Zira mekân zamanın akışının vücut bulmuş halidir. Zaman geçtikçe, fiziksel mekânda dönüşüme uğramakta, üstelik bu dönüşüm sosyal etkileşimle gerçekleşmektedir. Mekân ilişkilere ev sahipliği yapan bir düzlem değil, sosyal ilişkilerden etkilenen bir varlıktır. Nitekim Neo-Marksist bir kuramcı olan Lefebvre, mekânın sosyal olarak üretilen bir ürün olduğunu kuramlaştırmıştır. Sosyal mekân, mekânın sosyal ilişkileri, sosyal ilişkilerin de mekânı biçimlendirdiğini ortaya koyarken bunu kapitalizmin mekânı araçsallaştırması üzerinden yapmaktadır. Sosyal mekân yaklaşımının kabulünden sonra, bu çalışma kapsamında insan-mekân etkileşimine Çevresel Psikoloji çerçevesinden bakılmıştır. Mekânı algılama süreci, mekâna ilişkin zihinsel imgenin oluşum süreci, mekân kimliği ve mekâna duygusal bağlılık

konuları bu çerçevede incelenmiştir. Mekânın dönüşüm sürecini bilişim teknolojilerinin getirdiği yönelimler takip etmiştir. İnternetin kullanımıyla hareketsiz sosyalleşme olarak adlandırılan çevrimiçi topluluklarla sosyalleşme yeni bir sosyalleşme biçimi ortaya çıkmış, fiziksel hareketsizlik ve sosyal hareketlilik sibermekân aracılığıyla gerçekleşebilir olmuştur. Üstelik fiziksel mekânda bir arada bulunan heterojen insan yığınlarına göre, sibermekân aracılığıyla daha homojen insan toplulukları bir araya gelmeye başlamış, bu yapılanmaya da Tönnies'in cemaat yaklaşımının dijitalize halini oluşturmuştur. Sonraki kırılma mobil teknolojilerle gerçekleşmiştir. Artık sibermekânın kapılarını açan cihazlar taşınabilir hale gelmiş ve fiziksel hareketsizliğin sınırlayıcılığı ortadan kalkmıştır. Mobil teknolojiler fiziksel sınırları ortadan kaldırsa da, mekânsal ikilik son bulmamış, çevrimiçi ve çevrimdışı ortamda bulunma hallerinin sınırı bulanıklaşsa da tamamen ortadan kalkmamıştır. Artık kullanıcı kentte dolaşırken flanörden farklı olarak elinde telefonunu tutmakta ve Luke'un deyimiyle "phoneur"e dönüşmektedir. Konumsal medya ayrı iki ucu en çok yakınlaştıran mevcut teknolojidir ve Chee'ye göre üçüncü mekân olarak adlandırılabilir. Konumsal medya konum tabanlı sosyal ağlar ve konum tabanlı mobil oyunlar olarak iki temel grubu ayrılabilir. Bu çalışmanın konusu konum tabanlı mobil oyunlardır.

KTMO mobil cihazlar aracılığıyla fiziksel mekân ile kullanıcı arasına arayüz olarak giren, kent sokaklarında hareket halinde oynanan oyunlardır. Oyunun anlatısı ve kentin gerçek haritası üzerine yapılandırılmış oyunsal mekân, kentteki hareketlilik ile birleşince güçlü bir gerçekik duygusu yaratmaktadır. KTMO'ların hibrit yapısı oyun tanımını gözden geçirmeye itecek değişikliklere yol açmıştır. Montola, bu tarz oyunların sihirli çemberi zamansal, mekânsal ve sosyal yönlerde genişleterek oyun tarihinde önemli bir dönüm noktası olduğunu ifade etmektedir. Oyunu gündelik yaşam eylemlerinden ayıran, mekân ve zaman olarak gündelik yaşama sınır çeken, kurallar aracılığıyla yapılandırılan ve bu korunaklı yapı ile sağlanan güveni içeren sihirli çember, KTMO ile yok olmasa da genişlemiştir. Mekânsal olarak fiziksel mekânda kablosuz veri ağının olduğu her yerde oynanabilir hale gelmiş, zamansal olarak gerçek hayat gibi doğrusal

bir niteliği olan ve seviye seviye ayrılmayan bir deneyime dönüşmüştür. Sosyal olarak ise, diğer oyuncularla koletif eylemi gerekli kılan, bunu yüzyüze iletişim üzerinden yapan yapısıyla hem oyun topluluğu iletişimi olarak daha girift bir ilişki hali ortaya koymuştur, hem de kent sokaklarında oynanan bir oyun çeşidi olduğu için kamusal alanda var olan ama sihirli çemberin içinde olmayan yabancıyla etkileşime mahal verecek düzeyde genişlemiştir.

KTMO ile oyun tanımındaki yeni yönelimlere ilişkin diğer konular oyuna kapılma deneyimi ve gündelik yaşamla arasındaki ilişkidir. Oyuna kapılma görsel ve işitsel öğelerle oyuncunun algılarına, anlatısıyla oyuncunun hayalgücüne ve ödül-engel sistemiyle oyuncunun dikkatini sürekli çekerek oyuncuyu oyunda tutmulması, oyuncunun oyuna sihirli çemberin dışını umursamayacak kadar kapılması demektir.

Gündelik yaşam ve oyun ilişkisine gelindiğinde ise, KTMO'ları olumlayıcı yaklaşımlar, bu oyunların gündelik yaşamı oyunlaştırdığı, sıkıcı gerçeklikleri anlatının sihriyle zenginleştirdikleri yönüyle ortaya çıkmaktadır. Halbuki Ingress üzerine yapılan araştırma göstermiştir ki, oyun gündelik yaşamı daha keyifli hale getirebildiği gibi gündelik hayat da oyunu rutinleştirebilmektedir. Aynı anlatı, aynı kent ve aynı oyun üzerinde oynayan katılımcılardan gelen farklı yorumlar göstermektedir ki gündelik yaşamın oyunlaşması ya da oyunun gündelikleşmesi oyuncuların kişisel özelliklerine ve kültürel kodlarına bağlı olduğu ortaya koyulmuştur.

KTMO'ların oyunsalık üzerindeki etkileri de sosyo-mekânsal yöndedir ve bu sebeple sosyo-mekânsal bağlamda etkileyici öğelere ikinci bölümde daha yakından bakılmıştır. Sosyo-mekânsal öğeler, KTMO'ların keşif, yön bulma, yeni mekân imgesi ve imgenin yeniden üretilebilirliği gibi algısal öğeler, kimlik ve mekân ilişkisi, anlatı ve kolektif eylem ilişkisi ile kurulan ortak imgelem, oyun topluluğu ilişkisi, oyunsal mekânın araçsallaşmasıdır.

Konum tabanlı teknolojilerin ilk ve temel kullanım amacı yön bulmak üzerine kuruludur. Doğası gereği KTMO da oyuncunun yön bulmasını kolaylaştırmaya ve kentin bilmedikleri yerlerini keşfetmesine aracılık etmektedir. Yeni keşfedilen mekân ile ilk etkileşim, oyun aracılığıyla olduğunda, oyunun algısal süreçte yeri olmaktadır. de Souza e Silva, bir cihazın bir mekânla ilişkilendirildiği noktada o mekânla deneyimimizin farklılaşacağını ileri sürerken, Hardey görme ve deneyimleme biçimlerimizin değişeceğini vurgulamaktadır. KTMO mekânı algılama sürecimize eklemlenmekte mekân algımızı ve kenti görme biçimlerimizi etkilemektedir.

Keşfedilen bir imge oluşum süreci kadar bellekte halihazırda tutulan imgeler ve anılar üzerinde de etkisi bulunmaktadır. Piley'e göre mekân anıların sembolüdür. KTMO'ların bellek üzerindeki birinci etkisi oyun eşliğinde gezilen mekânların depolanması halinde, mekâna ilişkin bir hatıra defteri niteliği taşımasıdır. Bellek ile ilişkili diğer yön daha kuvvetlidir: imgenin yeniden üretimi. Bunting, KTMO'ların kenti yeniden keşfedilebilir hale getirdiklerini öne sürmüştür. Nitekim anlatısı ve arayüzü ile bilinen mekânı oyuncu nezdinde farklılaştırmakta ve oyun aracılığıyla yeniden deneyimlenmesini sağlamaktadır. Oyun içerisindeki deneyimler, mevcut mekân imgesine eklemlenmekte ve eski imgeyi bir nevi güncellemektedir. Gazzard'ın dijital enformasyonun mekâna anlam katarak yeni bir ışık getirdiği yaklaşımı doğrulanmıştır.

Sosyal ağlarda konum verisinin paylaşılabilir olmasıyla, mekân benliği sunum aracına dönüşen çevrimiçi profillerde kimliğin bir parçası haline gelmiştir. Gidilen mekânlar kullanıcının kimliğine ilişkin anlam ihtiva eder olmuştur. de Souza e Silva ve Frith, bu şekilde, sembolik etkileşimci bir kuramcı olan Goffman'ın benliğin sunumu yaklaşımını, mekânın sunumu olarak uyarlamışlardır. Mekânın kimlik ile böyle bir ilişkiye girmesi, mekâna yönelik sahiplik hissetme duygusu ile yakından ilişkilidir.

KTMO'ların insan-mekân ilişkisinde etkileyici olan diğer bir öğesi anlatıdır. İletişim ve bilişim teknolojilerinin gelişmesiyle, sözel kültürün hikaye anlatıcığı Benjamin'in ifade ettiği gibi nadir rastlanır hale gelmiştir. Sosyal

ağlarda kimlik sunumu ve içerik paylaşımları üzerinden kendi yaşam anlatısı yazan kullanıcı, KTMO aracılığıyla takım arkadaşlarıyla kolektif bir şekilde oyunun anlatısını yazan oyuncuya dönüşmüştür. Topluluk ilişkileri ve kolektif eylem burada devreye girmektedir. Oyun topluluğu kurallar çerçevesinde güven esasına dayalı olduğu müddetçe gerçek bir kolektif eyleme zemin oluşturmaktadır. Sosyal ilişkilerin oyun topluluğu içerisindeki grift yapısı ve oyun topluluğu dışındakilerle etkileşim, bu araştırmada, kolektif eylemin kolektif temsile dönüşmesi ve mekân temsili de etkilemesi açısından önem arz etmektedir. Kolektif eylem ve anlatı, Jung'un kolektif bilinçaltı olarak tanımladığı ya da ortak imgelem denen ortak değerlerin oluşumuna sebep olmaktadır. Ortak imgelem ve ortak anlatı aracılığıyla ilişki mekânı algılamada ortaklıklar yaratmaktadır.

KTMO'ın derinlikli kolektif anlatısı ve gündelik yaşamın bir rutini haline gelme niteliği, bu tarz oyunların teknoloji üreticileri ve teknolojik gücü elinde tutanlar için ideolojik bir aygıt olarak görülmeye uygun kılmaktadır. Oyunsal mekânın araçsallaması kısmında KTMO'ların bir kültür endüstrisi ürünü olarak değerlendirilmesi yer almıştır. Anlık konum verisinin alınması ve saklanmasıyla bir gözetim unsuru olarak da değerlendirilebilceğine değinilmiştir.

Nitel araştırma bölümü bir konum tabanlı mobil oyun olan Ingress'in etnografik yöntemle araştırılmasından oluşmaktadır. Etnografik üçleme olarak ifade edilen, üçlü veri toplama tekniği kullanılmıştır. Bu teknikler, katılımcı gözlem, derinlemesine görüşme ve arşiv taramasıdır. Katılımcı gözlem, oyun topluluğunun Ocak 2014- Haziran 2016 arasındaki iki buçuk yıllık süreçte bir oyuncu olarak katılım gösterilmesi ve gözlemlenmesinden oluşmuştur. Derinlemesine görüşme, oyun topluluğundan, her iki takımdan yedişer kişi olmak üzere on dört oyuncu ile yapılmıştır. On altı buçuk saatlik ses kaydı oluşmuş, deşifreleri üzerinden analiz yapılmıştır. Arşiv taraması ise mesajlaşmaların incelenmesi ve sosyal ağlarda topluluk sayfalarının

incelenmesiyle diğer iki veri toplama tekniği desteklemiştir. Bu veri toplama tekniklerinin yanı sıra oyunculardan çoğunlukla oyun oynadıkları semtin haritasının çizilmesi istenmiştir. Psikolojik araştırmalarda kullanılan bir veri toplama tekniği olan zihinsel haritalama derinliğinde gerçekleştirilmesi mümkün olmasa da, mekânsal imgeye ilişkin doğrudan soru sormanın yönlendirici olacağı endişesiyle destekleyici bir teknik olarak kullanılmıştır. Zira oyuncuların semtleri doğrudan oyundaki mekânsal öğeler olan portallar üzerinden çizmeleri ve detaylı olarak isimlendirebilmeleri bile oldukçu destekleyici veri sağlamıştır. Nitel araştırma bölümünde KTMO'ın oyunsal unsurlar çerçevesindeki değerlendirmesi, sihirli çemberi esnettiği yönler gözönüne alınarak, KTMO'ın sosyo-mekânsal anlamda yeni yönelimler ortaya koyduğunu doğrulamıştır. Bunun üzerine koyulan ikinci katman, sosyo-mekânsal etkilerin kabulü üzerinden derinleşmiş, sosyo-mekânsal öğelerin detaylı analizini göstermiştir.

Yapılan etnografik araştırma iki aşamalı değerlendirilmiştir. Birincisi, Ingress'in oyunsal unsurlar çerçevesinde değerlendirilmiştir. Bu aşamaya ilişkin ilk bulgu sihirli çember, mekânsal, zamansal ve sosyal olarak genişlediğinin ortaya koyulmasıdır. Bununla birlikte fiziksel mekânda kurulan yüzyüze etkileşim oyun topluluğunun güven ilişkisinde etkili olduğudur. Fiziksel mekânın etkileyici olduğu bir diğer konu, oyuna kapılma halidir. Ingress görsel olarak basit bir kroki şeklindeki arayüzü ve nitelikli olsa da oyuncular tarafından dinlenmeyen sesi ile duyularla bu gücü sağlayamamaktadır. Yine de katılımcılar oyunun anlatısını çok gerçekçi bulmaktadır. Igress'in oyuna kapılma konusundaki gücü oyuncuların yaşadığı kent üzerinde oynanmasından gelmektedir ve bu da sihirli çemberin sınırlarını bu açıdan da zorladığını göstermektedir.

Araştırmanın ikinci aşaması sosyo-mekânsal öğelerin derinlemesine incelenmesinden oluşmaktadır. Buradaki bulgulardan en temeli, Ingress'in oyuncunun kent algısında biçimlendirici bir rolü bulunduğudur. Bunu takip eden diğer bulgular oyun topluluğunun sosyal unsurlarıyla ilişkili gözükse bile aslında mekânsal yönelimleri üzerinde durulduğu için sebebi ya da sonucu oyuncunun

kent algısıyla ilişkilidir. Oyuncuların portalları, takımların semtleri sahiplenmesiyle oyuncu kimliği ile mekân kimliği özdeşleşmekte ve oyuncu üzerinden mekân temsili yaratmaktadır. Ingress üzerinde ise oyuncuların portal, takımların alan sahipliğinde, mekânın kimlikle ilişkilendirilmesi doğrulanmıştır. Oyuncular portalları ve semtleri kendilerine ya da takımlarına ait hissederek benimsedikleri gibi, mekân ve oyuncu arasında temsili bir aktarım da oluşmaktadır. Portalı sahiplenen oyuncu, o portalı daha ilgi çekici hale getirdiği gibi atak yapma hissini de tetikleyebilmektedir. Mekân oyuncunun kimliği ile özdeşleşmekte ve o portala ilişkin eylemler oyuncunun kimliği dolayımından gerçekleştirilmektedir.

Ingress topluluğunun kolektif eylemi aracılığıyla yazılan kolektif anlatı ortam bir imgelem oluşturmaktadır. Ingress'te mekânı birlikte ele geçirme çabası ciddi işbölümünün yapıldığı operasyonlar ile gerçekleştirilmektedir. Buradaki kolektif eyleme ilaveten etkinlikler biraradalık için etkili bir unsurdur. Mekânın birleştiriciliği festival, karnaval gibi ortamlarda ortaya çıkmaktadır. Ingress'in oyun topluluğu etkinlikleri ya da yurtdışındaki anomali etkinlikleri bu anlamda kuvvetlendirici bir etkiye sahiptir. Dolayısıyla, oyun topluluğunun unsurları üzerinden gerçekleştirilen kolektif eylem ile Ingress oyuncuların kentin öyküsünü beraber yazmaktadır.

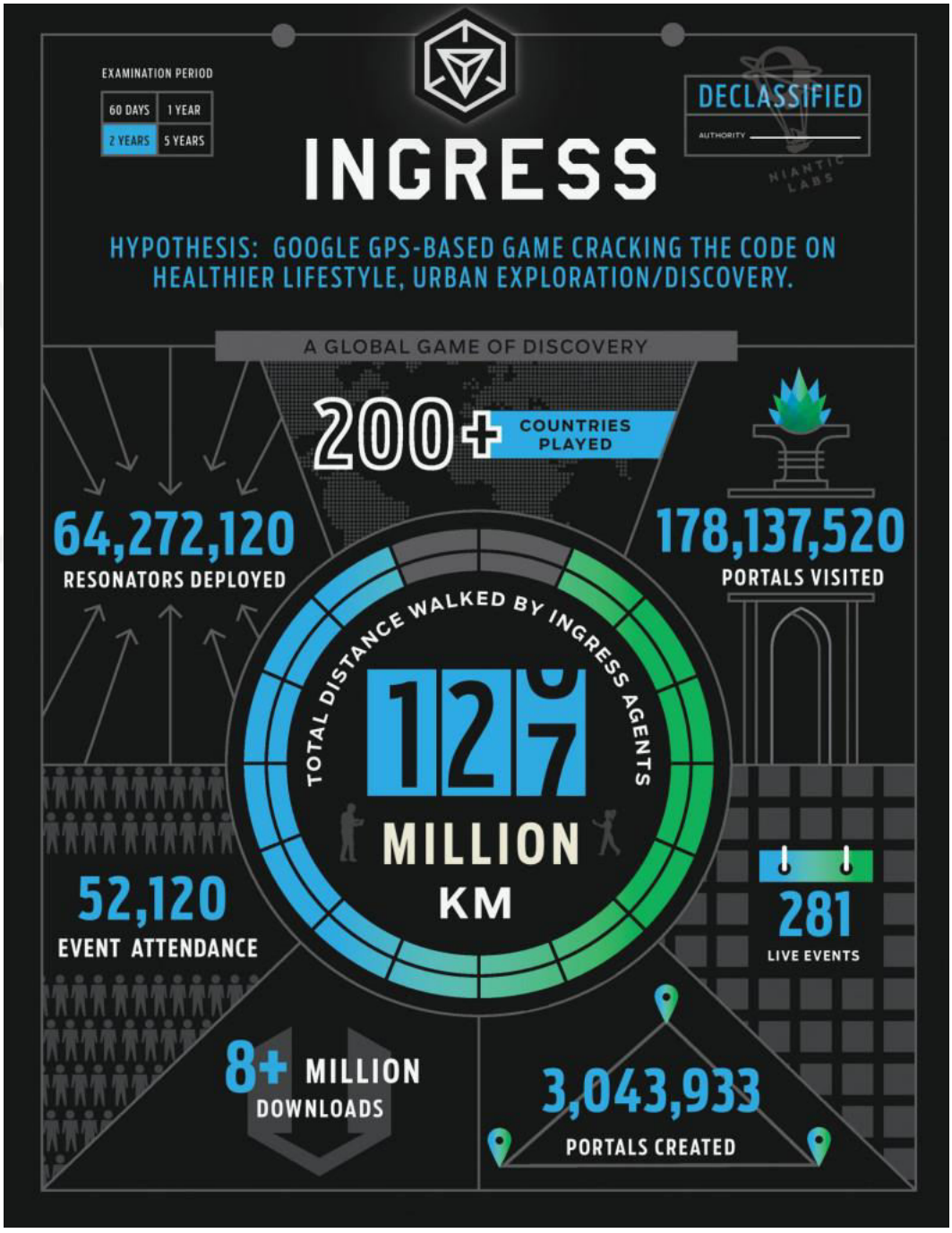
Kamusal alandaki anonimlik Ingress oyuncuları özelinde ortadan kalkmaktadır. Birbirlerinin oyun içi eylemlerinden haberdar olmaları, konum tabanlı bir oyun olduğu için birbirlerinin bulunduğu mekândan da haberdar olmaları anlamına gelmektedir. Bu yatay gözetim olarak değerlendirilmekte, oyuncular dikey gözetimi sorun olarak görmemektedir. Halihazırda kullanılan birçok mobil uygulama aynı gözetim şekline mahal verdiği için Ingress'in konum verisini sürekli biriktiriyor olması endişe unsuru olarak görülmemiştir. Bununla birlikte oyun içi reklamlar oyuna anlatı aracılığıyla oyun malzemeleri olarak yerleştirilmiş ve mekânsal öğelere dönüşmüştür. Ingress'in satın alma sunan yönü oyuncular tarafından rahatsız edici bulunmamakta, oyunun anlatısıyla ilişkili ve kolektif eyleme yönelik malzemelerin satışı olduğu ifade edilmektedir.

Zira oyun anlatısına gömülü haldeki reklamları rahatsız edicilik sergilemese de sübliminal bri nitelik taşımaktadır.

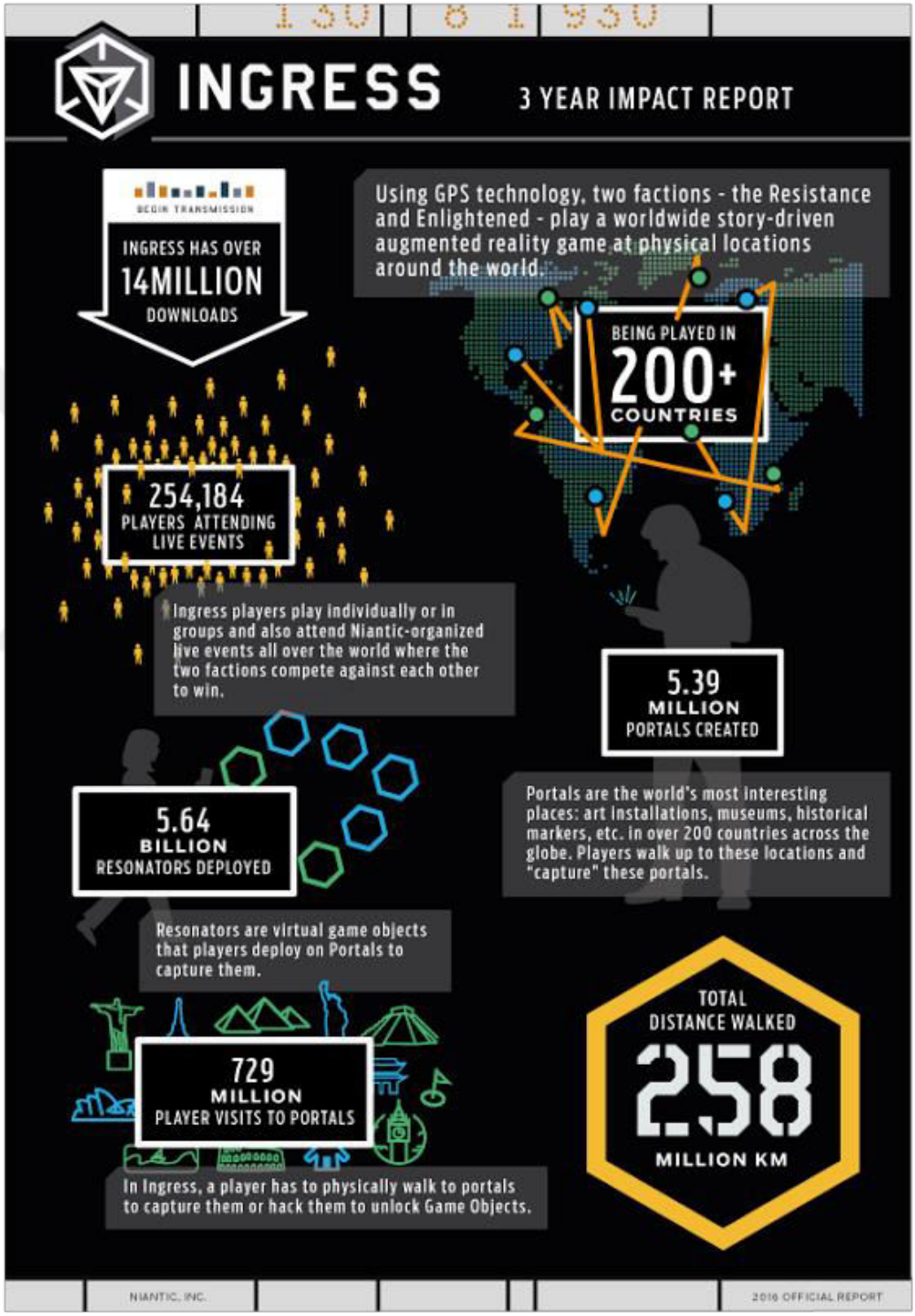
Sonuç olarak, KTMO'lar oyun yaklaşımını sosyo-mekânsal unsurlarında değişikliğe yol açmıştır. Sosyo-mekânsal bağlamda KTMO'ın oyun deneyimi üzerindeki etkisi, Ingress örneği üzerinden doğrulanmış, insan-mekân etkileşiminde arayüz niteliğindeki KTMO'ın mekânı algılama ve sosyalleşme biçimlerini etkilediği ortaya koyulmuştur.

6 EKLER

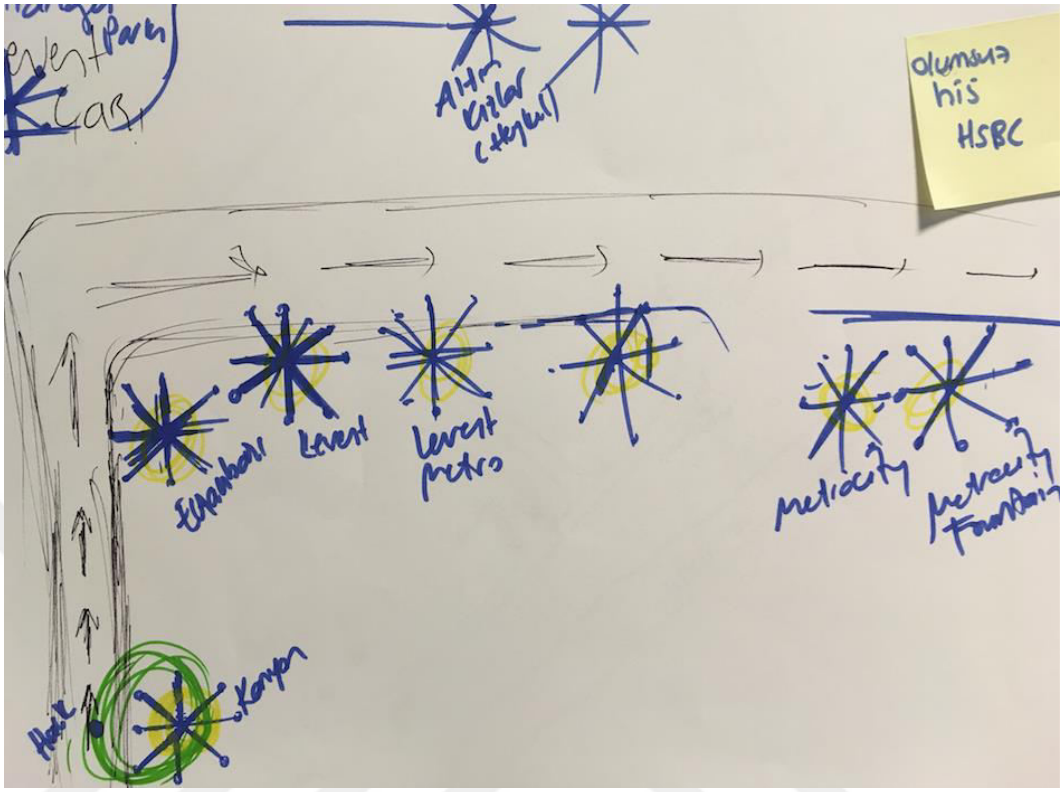
EK-1 : INGRESS İKİNCİ YIL RAPORU

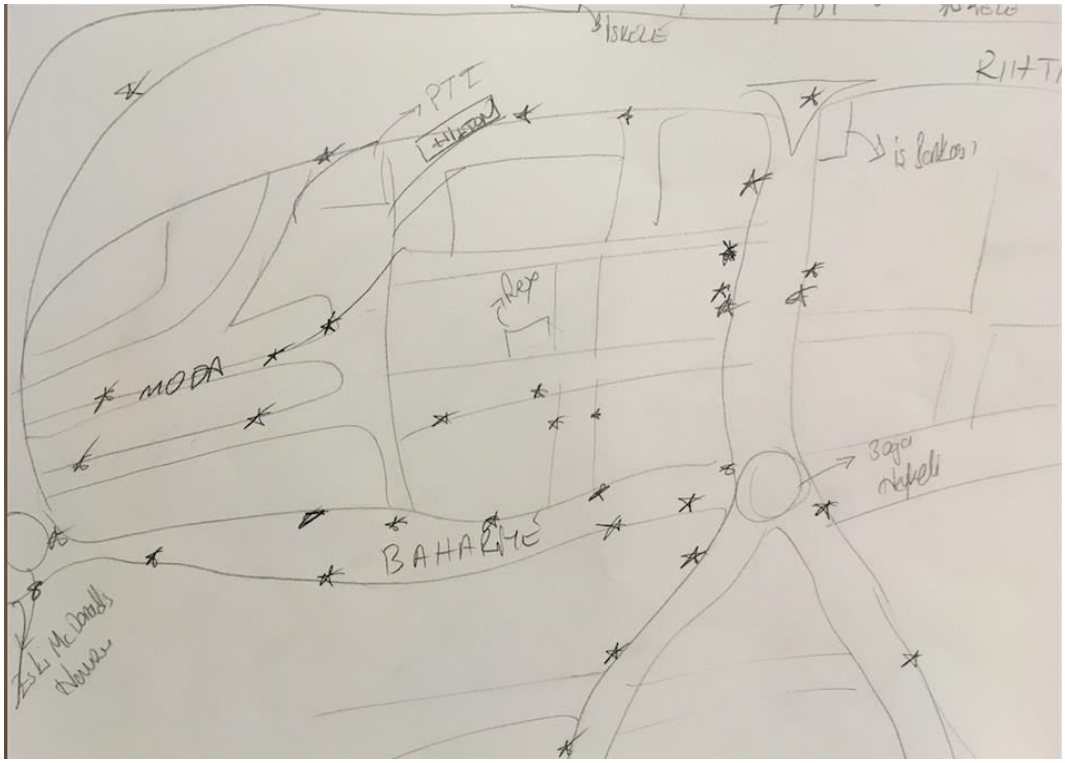


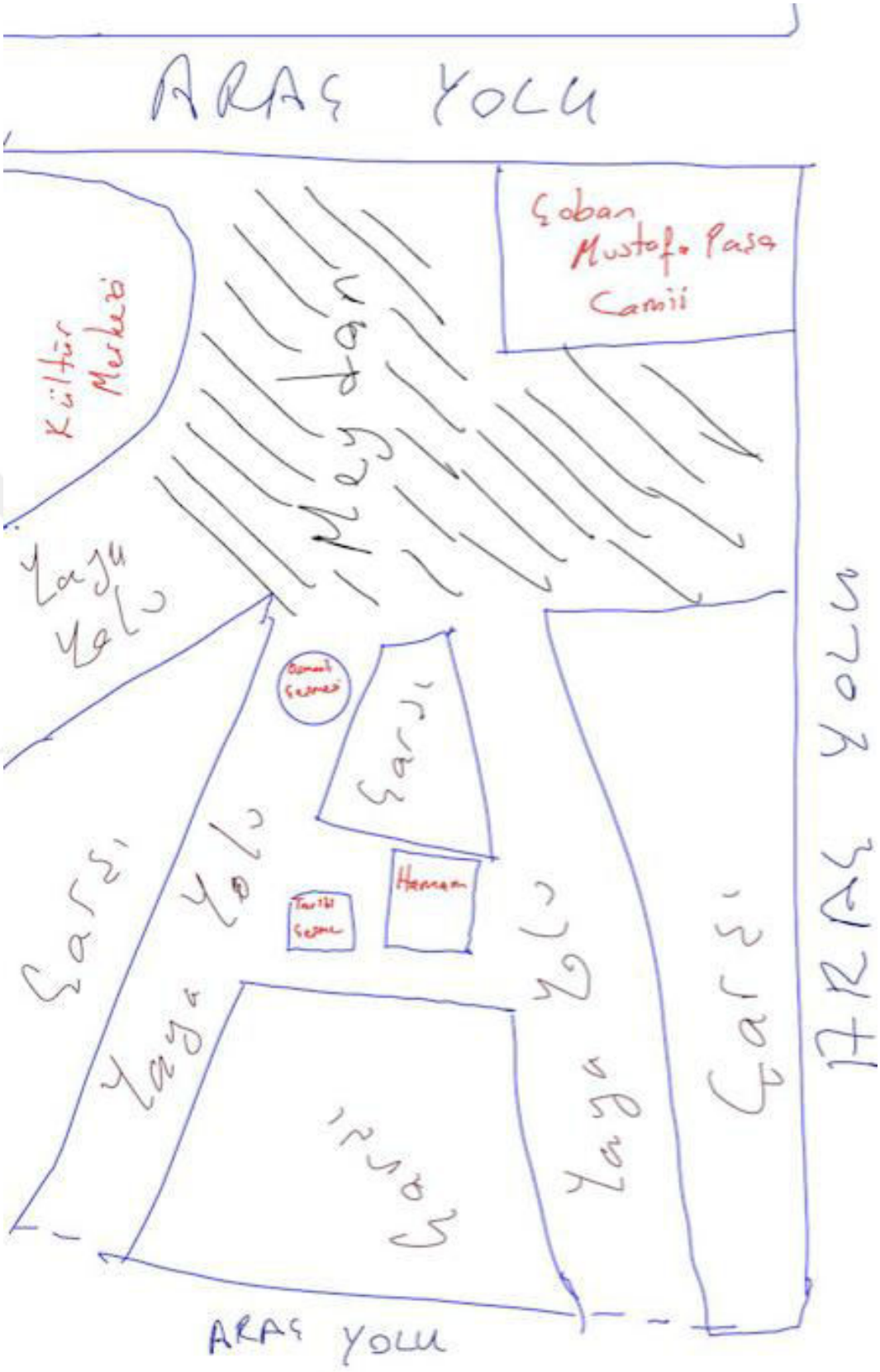
EK-2: INGRESS ÜÇÜNCÜ YIL RAPORU

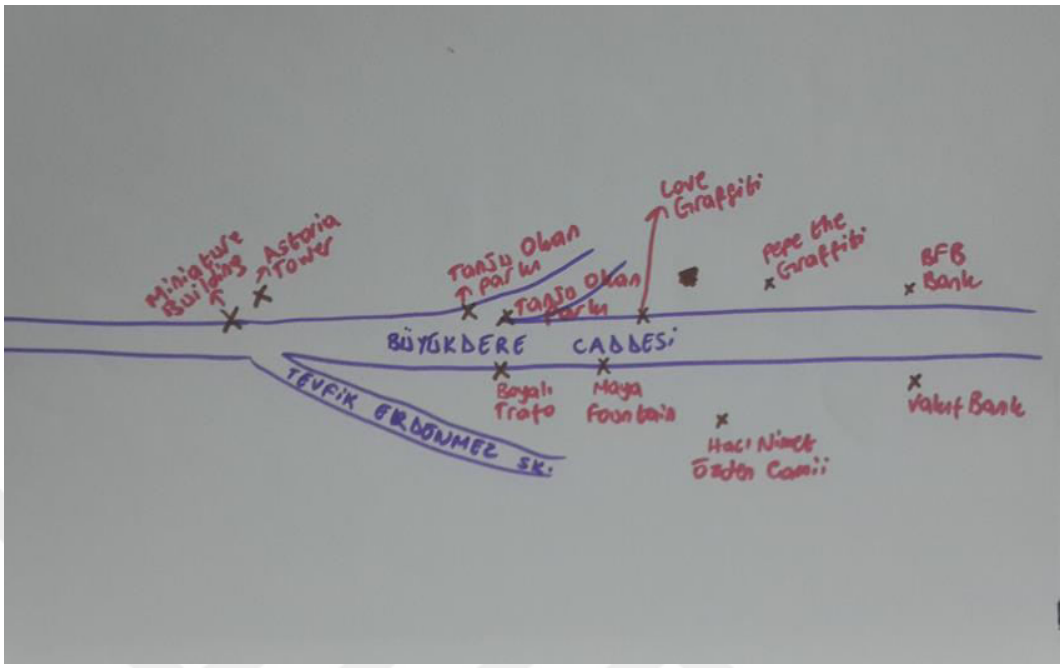


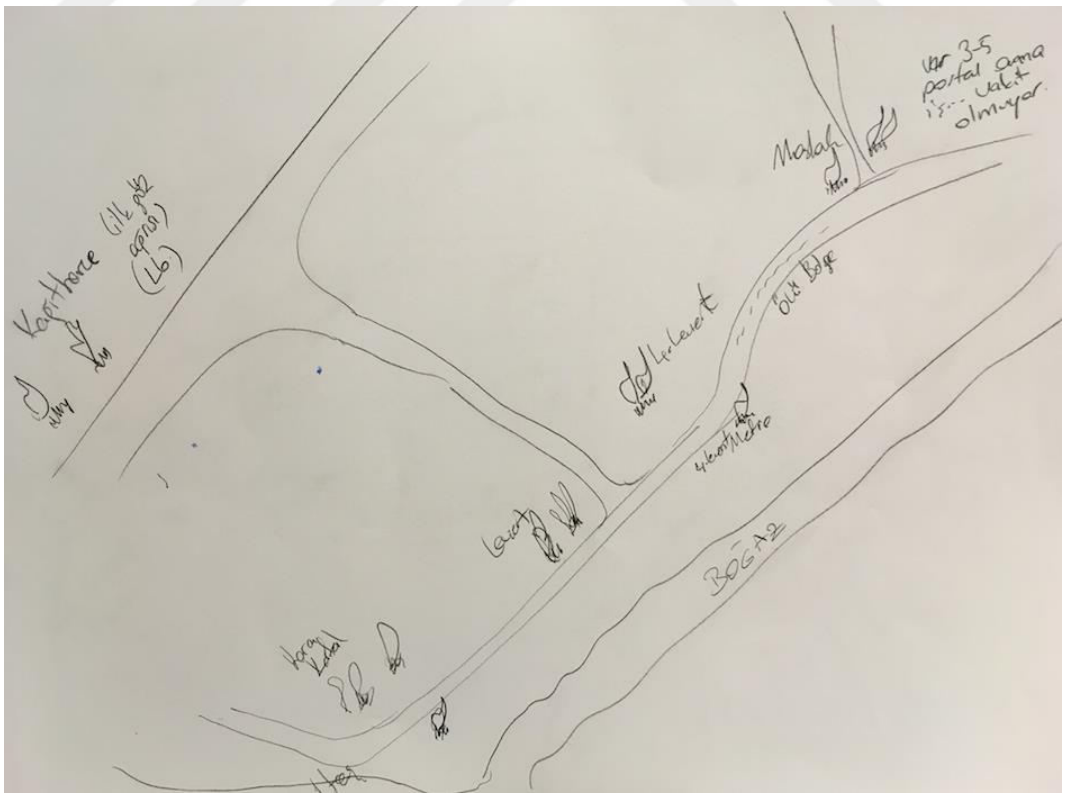
EK-3: HARİTALAR

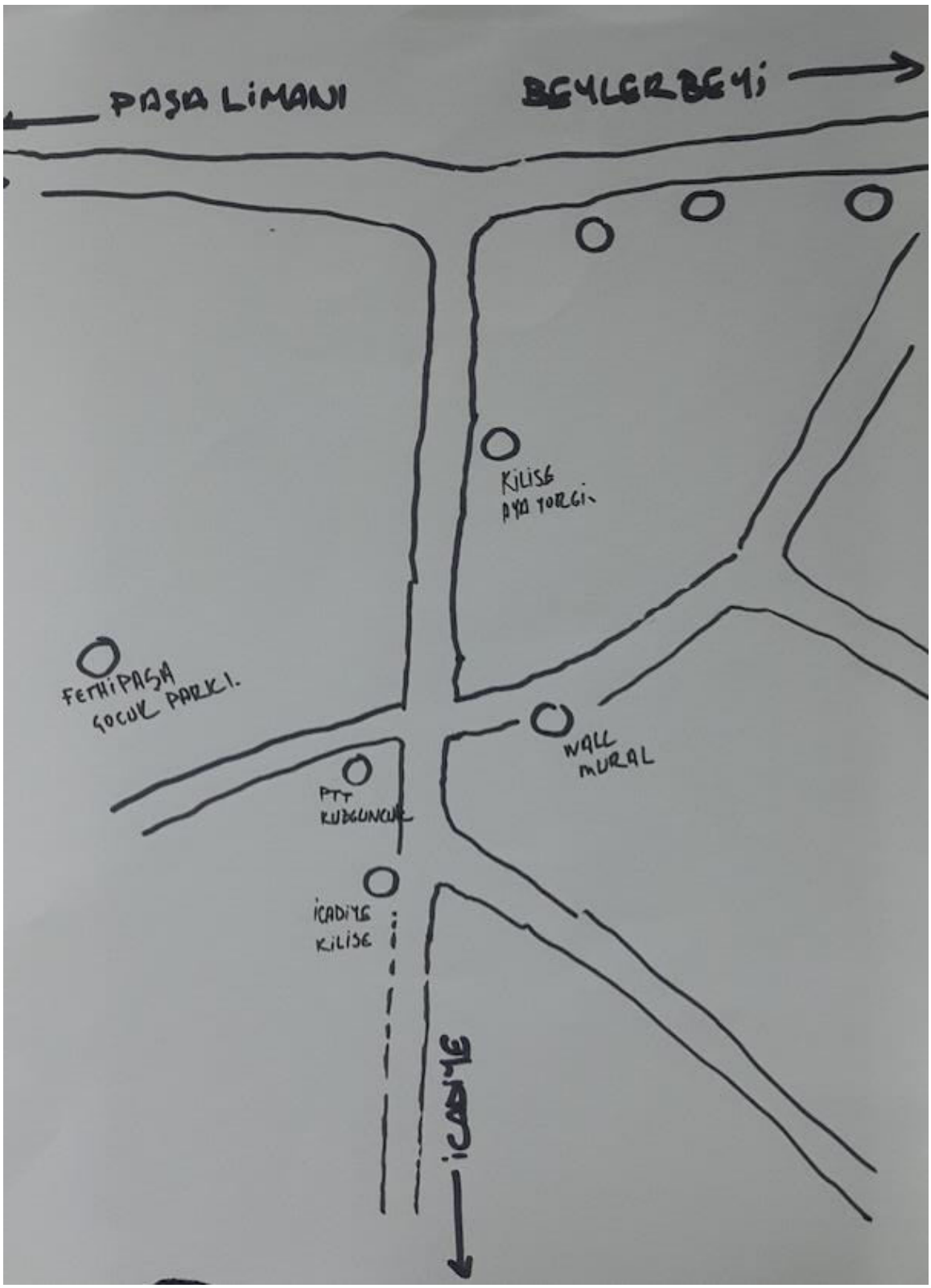





ARAS YOLU
Çoban Mustafa Paşa Camii
Kültür Merkezi
Meydan
Yaya Yolu
Çarşı
Osmanlı Çeşmesi
Hamam
Tarihi Çeşme
Çarşı
Yaya Yolu
Yaya Yolu
Çarşı
İRAS YOLU
ARAS YOLU


Miniature Building
Astoria Tower
Tanju Okan Parkı
Tanju Okan Parkı
Love Graffiti
Pepe the Graffiti
BFB Bank
BÜYÜKDERE
CADDESİ
TEVFİK ERDÖNMEZ SK.
Bayalı Trafo
Maya Fountain
Hacı Nimet Özden Camii
Vakıf Bank


Var 3-5 postal ama i's... Vakıt olmuyor.
Meslek
Old Bridge
Levent
BOĞAZ


PAŞA LİMANI
BEYLERBEYİ
KİLİSE
AYA YORGİ
FETİHPAŞA
ÇOCUK PARKI.
WALL
MURAL
PTT
KUZGUNCUK
İCADİYE
KİLİSE
İCADİYE


Fatih Caddesi
Fatih Parkı
YAYA YOLU
E-5
E-5

7 KAYNAKÇA

And, M. (2003). *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı.* İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Angrosino, M. (2008) *Doing Ethnographic and Observational Research*. London: Sage Publications.

Avar, A. A. (2009, Aralık). Lefebvre'in Üçlü -Algılanan, Tasarlanan, Yaşanan Mekân- Diyalektiği. *Dosya 17* , s. 7-17.

Azizul, M. F., Knight-Lenihan, S., & van Roon, M. (2016). Sense Shaping Place: Repositioning The Role Of Sense Of Place Social-Ecological Systems Form A Bioregional Planning Viewpoint. *Journal of Sustainability, Energy and the Environment* , 31-50.

Bakardjieva, M. (2003). Virtual Togetherness: An Everyday-Life Perspective. *Media Culture & Society,* 291-313.

Barreneche, C. (2012, September). Localizing The Media, Locating Ourselves: A Critical Comparative Analysis Of Socio-spatial Sorting In Locative Media Platforms (Google and Flickr 2009-2011). Westminster Research.

Bartle, R.A. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDS. mud.co.uk.

Bilandzic, M. (2013, August). The Embodied Hybrid Space - Designing Social and Digitaş Interventions To Facilitate Connected Learning In Coworking Spaces. *PhD Thesis* . Brisbane: Urban Informatics Research Lab, Queensland University of Technology.

Brewer, J., & Dourish, P. (2008). Storied Spaces: Cultural Accounts Of Mobility, Technology, and Environmental Knowing. *International Journal of Human-Computer Studies* , 968-976.

Bunting, B. S. (2014). The Geocacher As Placemaker: Remapping Reality Through Location-Based Mobile Gameplay. J. Farman içinde, *The Mobile Story: Narrative Practices With Locative Technologies* (s. 161-175). New York: Routledge .

Burnett, R. (2012). *İmgeler Nasıl Düşünür?* (G. Pusar, Çev.) İstanbul: Metis.

Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion To Incorporation.* USA: MIT Press

Charitos, D., Mitrakou, H., & Rizopoulos, H. (2008). Investigating New Models of Communication As a Spatial Practice Through The Implementation Of Locative Media System. *International Symposium on Electronic Art.* Singapore .

Covery, M. (2011). *Psikocoğrafya.* (S. Serezli, Çev.) İstanbul: Kalkedon.

Crabtree, A., & Rodden, T. (2008). Hybrid Ecologies: Understanding Cooperative Interaction In Emerging Physical-Digital Environments. *Personal and Ubiquitous Computing , 12* (7), 481-493.

de Lange, M. (2009). From Always On to Always There: Locative Media As Playful Technologies. A. de Souza e Silva, & D. M. Sutko içinde, *Digital Cityscapes: Merging Digital and Urban Playspaces* (s. 55-70). New York: Peter Lang.

de Souza e Silva, A. (2006). From Cyber To Hybrid: Mobile Technologies As Interfaces Of Hybrid Spaces. *Space & Culture , 9* (3), s. 261-278.

de Souza e Silva, A., & Frith, J. (2010b). Locational Privacy In Public Spaces: Media Discourses On Location-Aware Mobile Technologies. *Communication, Culture & Critique* , 503-525.

de Souza e Silva, A., & Frith, J. (2010a). Locative Mobile Social Networks: Mapping Communication and Location In Urban Spaces. *Mobilities , 5* (4), 485-506.

de Souza e Silva, A., & Frith, J. (2014). Re-Narrating The City through the Presentation Of Location. J. Farman içinde, *The Mobile Story: Narrative Practices With Locative Technologies* (s. 34-50). New York & London: Routledge.

de Souza e Silva, A., & Hjorth, L. (2009). Playful Urban Spaces: A Historical Approach to Mobile Games. *Simulation&Gaming* , s. 1-24.

de Souza e Silva, A., & Sutko, D. M. (2011). Location-Aware Mobile Media and Urban Sociability. *New Media Society* , 807-823.

de Souza e Silva, A., & Sutko, D. M. (2013, January). Location-Aware Mobile Technologies: Historical, Social and Spatial Approaches. *Mobile Media & Communication* , s. 116-121.

de Souza e Silva, A., & Sutko, D. M. (2008). Playing Life and Living Play: How Hybrid Reality Games Reframe Space, Play, and the Ordinary. *Critical Studies in Media Communication* , 447-465.

de Souza e Silva, A., & Sutko, D. M. (2011). Theorizing Locative Technologies Through Philosophies Of The Virtual. *Communication Theory* , 23-42.

Demirbaş, Y. (2014). Bilgisayar Oyunları ve Gerçeklik İlişkisi Çerçevesinde Oyunlaştırma ve Alternatifleri. *Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü* . İstanbul.

Dourish, P., & Bell, G. (2011). *Divining A Digital Futura: Mess And Mythology In Ubiquitous Computing.* London: The MIT Press.

Evans, L. (2015). *Locative Social Media: Place in the Digital Age*. London: Palgrave Macmillan.

Farman, J. (2010, January). Hypermediating the Game Interface: The Alienation Effect In Violent Videogames and the Problem Of Serious Play. *Communication Quarterly , 58* (1), s. 96-109.

Farman, J. (2012). *Mobile Interface Theory: Embodied Space and Locative MEdia.* New York: Routledge.

Fink, E. (2015). *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*. İstanbul: Dost Yayınları

Frith, J. (2015). *Smartphones As Locative Media.* Cambridge: Polity Press.

Frith, J. (2013). Turning Life Into A Game: Foursquare, Gamification, And Personal Mobility. *Mobile Media & Communication , 1* (2), 248-262.

Galloway, A. (2008). A Brief History of the Future of Urban Computing and Locative Media. Ontario: Carleton University.

Gazzard, A. (2011). Location, Location, Location: Collecting Space and Place In Mobile Media. *Convergence* , 405-4017.

Gibson, W. (2012). *Neuromancer.* (G. Gülbey, Çev.) İstanbul: Altıkırkbeş.

Goffman, E. (2009). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu.* (B. Cezar, Çev.) İstanbul: Metis.

Gordon, E., & de Souza e Silva, A. (2011). *Net Locality: Why Location Matters In A Networked World.* Oxford: Wiley-Blackwell Publishing.

Göregenli, M. (2005). *Çevre Psikolojisi.* İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Haas, O. (2012). Socio-Spatial Theory: Space, Social Relations, Difference.

Hannam, K., Sheller, M., & Urry, J. (2006). Editorial: Mobilities, Immobilities and Moorings. *Mobilities* , s. 1-22.

Hardey, M. (2007). The City In The Age Of Web 2.0: 2.0: A New Synergistic Relationship Between Place And People. *Information, Communication & Society , 10* (6), 867-884.

Harvey, D. (2003). *Sosyal Adalet ve Şehir.* (M. Moralı, Çev.) İstanbul: Metis.

Hashemnezhad, H., Yazdanfar, S. A., Heidari, A. A., & Behdadfar, N. (2013). Comparison The Concepts Of Sense Of Place and Attachment To Place In Architectural Studies. *Geografia Online , 9*, 107-117.

Hinske, S., Lampe, M., Magerkurth, C. & Röcker, C. (2007). Concepts and Technologies for Pervasive Games: A Reader for Pervasive Games. Magerkurth, C. & Röcker, C. içindef *Classifying Pervasive Games: On PErvasive Computing and Mixed Reality*. Shaker Verlag, 11-38.

Hjorth, L. & Richordson, I. (2014) *Gaming In Social, Locative & Moble Media*. UK: Palgrave Macmillan.

Hjorth, L. (2013). The Place Of The Emplaced Mobile: A Case Study Into Gendered Locative Media Practices. *Mobile Media & Communication , 1* (1), 110-115.

Hjorth, L. (2011). *Games and Gaming: An Introduction of New Media*. Oxford:Berg.

Höijer, B. (2011). Social Representations Theory: A New Theory For Media Research. *Nordicam Review* , 3-16.

Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens.* (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Hulsey, N., & Reeves, J. (2014). The Gift That Keeps On Giving: INGRESS, And The Gift Of Surveillance. *Surveillance & Society* , 389-400.

Humphreys, L. (2012). Connecting, Coordinating, Cataloguing: Communicative Practices On Mobile Social Networks. *Journal of Broadcasting and Electronic Media* , 494-510.

Humphreys, L. (2010). Mobile Social Networks And Urban Public Space. *New Media & Society* , 763-778.

Juul, J. (2001, July). Games Telling Stories: A Brief Note On Games and Narratives. *The International Journal Of Computer Game Research* .

Kaya, İ. (2015). Coğrafi Düşüncede Mekân Tartışmaları. *Düşünme Dergisi* (4).

Kaygalak, İ. (2011). Postmodern Eleştirilerin Coğrafi Düşünce ve Yeni Mekân Kavrayışları Üzerine Yansımaları. *Coğrafi Bilimler Dergisi* , 1-10.

Krishna, G. (2016, April 29). The Best Interface is No Interface. Stockholm. May 25, 2016 tarihinde https://www.youtube.com/watch?v=9Da7IhgaP2Y adresinden alındı

Kurtar, S. (2012). Mekânı Yaşamak: Lefebvre ve Mekânın Diyalektik Oluşumu. *Coğrafyanın Felsefesi, Tarihi ve Metodolojisi.* Ankara: TÜCAUM.

Kut, S. (2009). *Sibermekanın Gerçekliği*. Ekim 11, 2015 tarihinde MEKANAR: Mekan Araştırmaları: http://www.mekanar.com/tr/yazi-ar%C5%9Fiv-2009/makale/sibermekan%C4%B1n-ger%C3%A7ekli%C4%9Fi-serhat-kut.html adresinden alındı

Lankoski, P. & Björk, S. (2015). *Game Research Methods.* Pittsburgh: ETC Press

Lefebvre, H. (2012). *Gündelik Hayatın Eleştirisi I.* (I. Ergüden, Çev.) İstanbul: Sel Yayıncılık.

Lefebvre, H. (2014). *Mekânın Üretimi.* (I. Ergüden, Çev.) İstanbul: Sel Yayınları.

Lemos, A. (2012). Locative Media in Brazil. *Journal of Mobile Media* .

Leorke, D. (2015). Location-Based Gaming Apps And The Commercialization Of Locative Media. A. de Souza e Silva, & M. Sheller içinde, *Mobility And Locative Media: Mobile Communication In Hybrid Spaces* (s. 132-149). New York: Routledge.

Leorke, D. (2015). Location-BAsed Gaming Apps And The Commercialization Of Locative Media. A. de Souza e Silva, & M. Sheller içinde, *Mobility And Locative Media: Mobile Communication In Hybrid Spaces* (s. 132-149). New York: Routledge.

Luke, R. (2005). The Phoneur: Mobile Commerce and the Digital Pedagogies of the Wireless Web. P. Trifonas içinde, *Communities of Difference: Culture, Language, Technology* (s. 185-204). London: Palgrave MacMillan.

Lynch, K. (2015). *Kent İmgesi.* (İ. Başaran, Çev.) İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

Malpas, J. (2012). The Place of Mobility: Technology, Connectivity and Indivualization. R. Wilken & G. Goggin içinde, *Mobile Technoloy and Place*, Routledge, 26-39.

Marino, M. C. (2014). Mobilizing Cities: Alternative Community Storytelling. J. Farman içinde, *The Mobile Story: Narrative Practices With Locative Technologies* (s. 290-305). New York: Roudledge.

Massey, D. (2013, March 11). Doreen Massey on Space. (D. Edmonds, Röportajı Yapan) Social Science Bites.

McCullough, M. (2004). *Digital Ground: Architecture, Pervasive Compouting, and Environmental Knowing.* Cambridge: The MIT Press.

McGarrigle, C. (2010). The Construction Of Locative Situations: Locative Media and The Situationist International, Recuperation or Redux? *Digital Creativity* , 55-62.

McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken.* New York: The Penguin Press.

McGonigal, J. (2012, June). *The Game That Can Give You 10 Extra Years Of Life.* March 28, 2016 tarihinde Ted Global: https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_the_game_that_can_give_you_10_extra_years_of_life adresinden alındı

Metcalfe, A. (1988). Book Review: The Devil Makes Work: Leisure In Capitalist Britain, Clarke, John & Crither, Charles. *Journal Of Sport History , 15* (1), s. 245.

Molz, J. G. (2011). Connectivity, Collaboration, Search. M. Büscher, J. Urry, & K. Witchger içinde, *Mobile Methods* (s. 88-104). New York: Routledge.

Montola, M. (2011). A Ludological View On The Pervasive Mixed-Reality Game Research Paradigm. *Personal and Ubiquitous Computing* (15), 3-12.

Montola, M., Stenros, J., & Waern, A. (2009). *Pervasive Games: Theory and Design.* Burlington: CRC Press.

Nolan, S. (2006). Building Magical Realms: Responses To Pervasive And Locative Media Technology. *Digital Creativity , 17* (3), 185-192.

Nova, N., Girardin, F., & Dillenbourg, P. (2010). The Effects Of Mutual Location-Awareness On Group Coordination. *International Journal Of Human-Computer Studies* , 451-467.

Okan, O. (2013). İstanbul Üniversitesi Kent Sosyolojisi Ders Notları. *Neo-Marksist Kent Kuramcıları* . İstanbul.

Özcan, O. (2008). *İnteraktif Medya Tasarımında Temel Adımlar*. İstanbul: Pusula.

Özkul, D. (2013). Book Review: Eric Gordon and Adriana de Souza e Silva, Net Locality: Why Location Matters in a Networked World. *Media Culture Society* , s. 404-406.

Özkul, D. (2014, May). Mobile Nodes: Mobile and Locative Media, Everyday Life and Sense of Place. London: Westminster Research.

Rheingold, H. (2002). *Smart Mobs: The Next Social Revolution.* Cambridge: Perseus Publishing.

Richardson, I. (2011). The hybrid Ontology Of Mobile Gaming. *Convergence* , 419-430.

Richardson, I., & Hjorth, L. (2014). Mobile Games: From Tetris To Foursquare. G. Goggin içinde, *The Routledge Companion To Mobile Media* (s. 256-266). UK: Routledge.

Rieser, M. (2005). Locative Media and Spatial Narrative . *First International Conference On The Media Arts, Sciences and Technologies.* UK.

Sallen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules Of Play: Game Design Fundamentals.* MIT Press.

Scannell, L., & Gifford, R. (2010). Defining Place Attachment: A Tripartite Organizing Framework. *Journal of Environmental Psychology* , 1-10.

Schwartz, R. (2015). Online Place Attachment: Exploring Technological Ties To Physical Places. A. de Souza e Silva, & M. Sheller içinde, *Mobility and Locative Media: Mobile*

Communication In Hybrid Spaces (s. 85-100). New York: Routledge.

Seamon, D., & Lundberg, A. (2015). Humanistic Geography. D. Richardson içinde, *The International Encyclopedia of Geography: People, the Earth, Environment, and Technology*. New York: Wiley.

Sheller, M., & Urry, J. (2006). The New Mobilities Paradigm. *Environment and Planning* , s. 207-226.

Sheller, M. & Urry, J. (2006). *Mobile Technology of the City*. London: Routledge.

Sütçü, Ö.Y. (2013). Ortak Bir Dünya Deneyimi: Hikâye Anlatıcısı. *ETHOS: Felsefe ve Toplum Bilimlerde Dialoglar,* 76-92.

Sterling, B. (2002). Introduction to The Hacker Crackdown. *Sibermekânın Gerçekliği* . (S. Kut, Dü.) www.mekanar.com.

Turkle, S. (2009). *Simulation and Its Discontents*. MIT Press

van den Akker, R. (2015). Walking In The Hybrid City: From Micro-Coordination To Chance Orchestration. A. de Souza e Silva, & M. Sheller içinde, *Mobility And Locative Media Mobile Communication In Hybrid Spaces* (s. 33-48). New York: Routledge.

Varnalı, K. (2013). *Dijital Kabilelerin İzinde: Sosyal Medyada Netnografik Araştırmalar*. İstanbul: Mediacat Yayıncılık.

Virilio, P. (2003). *Enformasyon Bombası.* İstanbul: Metis Yayıncılık.

Weiser, M. (1993, Ekim). Hot Topics: Ubiquitous Computing. *IEEE Computer* .

Weiser, M. (1996, Mart 17). *Nomadic Issues in Ubiquitous Computing.* Kasım 5, 2013 tarihinde Ubiquitous Computing: http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/NomadicInteractive/ adresinden alındı

Weiser, M. (1993, Mart 23). *Some Computer Science Problems in Ubiquitous Computing.* Kasım 6, 2013 tarihinde Ubiquitous Computing: http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/UbiCACM.html adresinden alındı

Weiser, M. (1991, Eylül). The Computer for the Twenty-First Century. *Scientific American* , s. 94-104.

Weiser, M. (1994, Ocak). The World Is Not A Desktop. *Interactions* , s. 7-8.

Weiser, M. (1996, Mart 17). *Ubiquitous Computing*. Kasım 5, 2013 tarihinde http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/UbiHome.html adresinden alındı

Weiser, M., & Brown, J. S. (1995, Aralık 21). *Designing Calm Technology.* Kasım 8, 2013 tarihinde Ubiquitous Computing: http://www.ubiq.com/weiser/calmtech/calmtech.htm adresinden alındı

Wilken, R. (2012). Locative Media: From Specialized Preoccupation to Mainstream Fascination. *Convergence: The International Journal Of Research Into New MEdia Technologies , 18* (3), s. 243-247.

Wilken, R. (2012). Locative Media: From Specialized Preoccupation To Mainstream Fascination. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* , 243-247.

Wilken, R. (2008, Feb 09). Mobilizing Place: Mobile Media, Peripatetics, and the Renegotiation of Urban Places. *Journal of Urban Technology* , s. 39-55.

Zeffiro, A. (2012). A Location Of One's Own: A Genealogy Of Locative Media. *Convergence: The International Journal Of Reserach Into New Media Technologies* , 249-266.