

MEKÂNDA ÖYKÜSELLEŐTİRME

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ahmet Nazif Satı

Anabilim: : MİMARLIK

Programı: : MİMARİ TASARIM

EKİM 2005

MEKÂNDA ÖYKÜSELLEŞTİRME

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ahmet Nazif Satı

502021005

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 2 Eylül 2005

Tezin Savunulduğu Tarih : 14 Ekim 2005

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Sinan Mert ŞENER

Diğer Jüri Üyeleri: Doç. Dr. Belkıs ULUOĞLU (İ.T.Ü.)

Doç. Dr. Seda TÖNÜK (Y.T.Ü.)

EKİM 2005

ÖNSÖZ

Görsel ve işitsel teknolojiler geliştikçe, dünya daha renkli bir yer haline geliyor. Dahası, bu renkleri, artık, dünyanın her köşesine taşıyabilecek medya donanımına da sahip oluyoruz; hem de çok uygun koşullarda, giderek, daha ulaşılabilir kisvelerde. Hikayelerimiz, artık, yerel değiller. Dünyanın herhangi bir yerinde anlatılan öykü, artık anında bütün insanlığın malı oluveriyor. Çağın doğası gereği, bu hikayeler tüketilmeye ve tüketmeye endeksli masallar. Bir nesil daha, bu paradigmanın içerisinde şekilleniyor. Bir yandan, dünya bir öykü-dünyası haline gelirken, diğer yandan da, içinde yaşadığımız fiziksel çevre kalitesiz, bağlamsız bir yapı yığına dönüşüyor. Sanki fiziksel dünyadan elini eteğini çekmeye meyilli bir toplum, artık, etrafına kapladığı kabukları umursamıyor gibi, hem sosyal, hem mekânsal olarak kendisini, çarpık, garip bir ortama koyveriyor ve koyvermişliğini haklı çıkaracak bahaneler yaratıyor. Geçen üç yıl boyunca, bir yandan bu gözlemlerin tedirginliğini duyarken, bir yandan da, şu veya bu şekilde, kurgusal dünyalarda mekânı araştırıyorum

Archiprix International 2003'de, Berlage Enstitüsünden Vedran Mimica ile bir atölye çalışmasına katılmıştım. Kenti "halısallaştırmak" (*carpetization*), gibi bir konsept dahilinde, sosyal mekânlarda, kent kimliğini alternatif biçimlerde inceleyen, bir dizi öneriden oluşan, bir çalışma gerçekleştirmiştik. Çalışmadıkları saatlerde otobüsleri kare bir çeper oluşturacak şekilde dizip, meydana gelen iç avluda konser vermekten tutun, kule otellerin en üst katlarına cam duvarlı dev yüzme havuzları koymaya, Taksim Meydan Anıtının etrafını, üzerinde yatılabilen, lastik minderlerle tamamen kaplamaya kadar, kimi zaman uçuk kaçık, bir dizi öneriden oluşan bir fikir dosyası ortaya çıkarmıştık. Fikirleri dinleyen mimar bir arkadaşımın bir an duraksayıp, "ama bu hiç de mimari değil" demişti. Grubumuzdan Zuzanna Ufnalska'nın, mimar arkadaşına "*then, tell me: what IS architectural?*" (*Söyle o zaman "mimari olan" nedir?*), diye sorduğunu hatırlıyorum. Bu tezin altıncı bölümüne gelip de, hala bir yapı kesiti görmez ve bundan rahatsız olursanız, lütfen kendinize bu soruyu sorun.

Her zaman, her şekilde bana destek olan aileme: annem Semra Satı'ya (özellikle, sonu gelmeyen vitamin ve moral takviyesinden dolayı), babam Mehmet Satı'ya (özellikle, bilimsel mantığının temelini kurduğundan dolayı) ve sevgili kardeşim Alp Akın Satı'ya (özellikle, arada bir, sıkıntımı çekmek zorunda kaldığından dolayı), çok teşekkürler.

Toplam sayıları iki elin parmakları kadar olmayan dostlarıma da, teşekkürler... öncelikli olarak sizlere: Bilge, Eren, Evrim, Gül, Gürkan, Hasan, Mine ve Soner (kimse kırılmasın diye alfabetik sıradadır). Her zaman farkında olmasanız da, çoğu zaman doğru yerde, doğru şeyi söyleyerek, tika basa dolu boşlukta, bir kıvılcım çakmasını sağladınız. Bu tezin çoğu, işte böyle oluştu.

Zevkli tartışmalarından ötürü, danışmanım, Doç.Dr.Sinan Mert Şener'e; anlayışlarından ötürü, Remar Mimarlık'a, teşekkürlerimi borç bilirim.

Son olarak, bütün kaçık akademisyenlere, uçarı masallara, hülyâlı masalcılara, sanatçılara ve tesadüfen bulunan beklenmedik şeylere, teşekkürler. Hepinizi içtenlikle tebrik eder, saygılarımı, sevgilerimi sunarım.

Ekim 2005

Ahmet Nazif SATI

| | |
|--|------------------|
| İÇİNDEKİLER | iii |
| KISALTMALAR LİSTESİ | v |
| TABLO LİSTESİ | vii |
| RESİM LİSTESİ | vii |
| ÖZET | x |
| SUMMARY | xi |
| | |
| 1. GİRİŞ | 1 |
| | |
| 2. ANLATI VE MİMARLIK | 8 |
| | |
| 2.1. Anlatının tanımı | 8 |
| 2.2. Farklı branşlarda anlatı | 9 |
| 2.3. Anlatının kapsayıcı doğası | 10 |
| 2.4. Dünyayı anlama metodu olarak anlatısal sorgulama | 12 |
| 2.5. Anlatıda zaman ve mekân | 13 |
| 2.6. Gezgin hikayeleri | 20 |
| 2.7. Anlatısal mekanlar | 25 |
| | |
| 3. ÖYKÜ DÜNYASI | 36 |
| | |
| 3.1. Sanal | 36 |
| | |
| 3.1.1. Kopya olarak sanal | 37 |
| 3.1.2. Potansiyel olan olarak sanal | 38 |
| 3.1.3. Olmayan-yer olarak sanal | 40 |
| | |
| 3.2. Sanal Gerçeklik Ortamları | 41 |
| 3.3. Etkileşimli Mekân | 48 |
| 3.4. İnternet | 57 |
| 3.5. Siber Uzay | 60 |
| 3.6. Simülasyon | 66 |
| 3.7. Sosyal ağ örüntüleri | 69 |
| 3.8. Çevrimiçi topluluklar | 75 |

| | | |
|-------|---|-----|
| 3.9. | Oyunlar | 84 |
| 3.10. | MMORPG – Oyun ve Komünite | 94 |
| 3.11. | Seyir Ve Anlatı | 100 |
| 4. | MELEZ MEKÂNLAR | 108 |
| 4.1. | “Melez mekân” kavramı | 108 |
| 4.2. | İzolasyon | 113 |
| 4.3. | Mobilite | 115 |
| 4.4. | Göçebe | 116 |
| 4.5. | Tele-varlık | 119 |
| 4.6. | Kablosuz şebekeler ve mobil teknolojiler | 121 |
| 4.7. | Übiklik ve yayılğanlık | 127 |
| 5. | ANLATISAL KATMAN | 137 |
| 5.1. | Sınırların silikleşmesi | 137 |
| 5.2. | Mekânsal anlatı için kullanılan arayüzler | 143 |
| 5.3. | Trans-gerçeklik oyunları ve melez mekânda oyunlar | 145 |
| 5.4. | Fiziksel mekâna anlatısal katman örten projeler | 161 |
| 6. | SONUÇ VE TARTIŞMA | 171 |
| 6.1. | Mimari Mekânda Öyküselleştirme | 171 |
| 6.2. | Dünyanın en basit sorusu | 174 |
| | KAYNAKLAR | 177 |
| | ÖZGEÇMİŞ | 199 |
| | AUTOBIOGRAPHY | 200 |

KISALTMALAR LİSTESİ

| | |
|----------------|--|
| 3D | = 3-Dimensional |
| 3G | = Universal mobile telecommunication system |
| ARPANET | = Advanced Research Projects Agency Network |
| ASCII | = American Standart Code for Information Interchange |
| BBS | = Bulletin Board System |
| CAVE | = Computer Automatic Virtual Environment |
| CEO | = Chief Executive Officer |
| CPU | = Central Processing Unit |
| CRT | = Cathode Ray Tube (television) |
| D&D | = Dungeons & Dragons |
| ELSPA | = European Leisure Software Publishers Association |
| EQ | = Everquest |
| GPRS | = General Packet Radio Service |
| GPS | = Global Positioning System |
| GUI | = Graphic User Interface |
| HMD | = Head-Mounted Display |
| HTML | = Hyper-Text Markup Language |
| HUD | = Head Up Display |
| ICQ | = "I Seek You" An Internet-based conference program by Mirabilis |
| ICT | = Information and Communication Technologies |
| IDSA | = Interactive Digital Software Association |
| IRDA | = Infrared Data Association |
| LAN | = Local Area Network |
| LCD | = Liquid-Crystal Display |
| LED | = Light-Emitting Diode |
| LSD | = Lysergic Acid Diethylamide – a powerful hallucinogenic drug |
| MIT | = Massachusetts Institute of Technology |
| MMORPG | = Massive Multiplayer Online Role Playing Game |
| MOO | = Multi-User Dimension Object-Oriented Technology |
| MUD | = Multi-User Dungeon or Dimension |
| MUSE | = Multi-User Simulation Environment or Shared Environment |
| MUSH | = Multi-User Shared Hallucination |
| PC | = Personal Computer |

| | | |
|-----------------|---|---|
| PDA | = | Personal Digital Assistant |
| RPC | = | Remote Procedure Call |
| RPG | = | Role Playing Game |
| SA | = | Select Availability |
| SIGGRAPH | = | An annual conference on computer graphics |
| SMS | = | Short Message Service |
| SVGA | = | Super Video Graphics Array |
| TCP/IP | = | Transmission Control Protocol / Internet Protocol |
| TOE | = | Theory of Everything |
| URL | = | Uniform Resource Locator |
| VCR | = | Video Cassette Recorder |
| VCS | = | Video Computer System |
| VR | = | Virtual Reality |
| VRE | = | Virtual Reality Environment |
| VRML | = | Virtual Reality Modeling Language |
| WAP | = | Wireless Access Point |
| WTO | = | World Trade Organization |
| WWW | = | World Wide Web |

TABLO LİSTESİ

| | <u>Sayfa No</u> |
|--|-----------------|
| Tablo 3.1 : İngiltere istatistikleri ile oyun ve e-ticaret marketleri | 89 |
| Tablo 3.2 : Bilgisayar oyuncularının yaş demografileri | 90 |
| Tablo 3.3 : İngiltere eğlence sektörü ticaret dengesi | 90 |

RESİM LİSTESİ

| | <u>Sayfa No</u> |
|---|-----------------|
| Şekil 1.1 : Berlin’de resimli bir bina cephesi | 1 |
| Şekil 1.2 : Berlin sokaklarında çeşitli duvar yazıları | 2 |
| Şekil 1.3 : Fritz Freudenheim’in anlatısan haritası | 3 |
| Şekil 1.4 : Infotraveller fikir resmi | 4 |
| Şekil 1.5 : Mimari Mekânı Öyküselleştirme | 7 |
| Şekil 2.1 : Masalcı ve köylüler | 11 |
| Şekil 2.2 : Madde tarafından deforme edilen uzay-zaman | 16 |
| Şekil 2.3 : Hecateaus’un Dünya Haritası | 22 |
| Şekil 2.4 : Hereford haritası | 23 |
| Şekil 2.5 : C J Minard’ın haritası | 24 |
| Şekil 2.6 : Antik Yunan Tapınağı planları | 26 |
| Şekil 2.7 : Roma, Santa Costanza Mozelesi | 26 |
| Şekil 2.8 : Modena | 27 |
| Şekil 2.9 : Floransa, San Lorenzo Kilisesi | 27 |
| Şekil 2.10 : Roma, Sant’ Ivo alla Sapienza Kilisesi | 28 |
| Şekil 2.11 : Magritte’in “Les Valeurs Personnelles” tablosu | 30 |
| Şekil 2.12 : Camillo’nun hafıza tiyatrosu | 31 |
| Şekil 2.13 : Campanella’nın “Citta’del Sole” Kenti | 31 |
| Şekil 2.14 : Göze giyilen ekran | 33 |
| Şekil 2.15 : Tokyo’nun Shibuya bölgesi | 34 |
| Şekil 3.1 : The Artificial Life Interactive Video Env. (ALIVE) | 42 |
| Şekil 3.2 : Charlotte Davies, Osmose arayüzü ve Osmose VRE | 44 |

| | | | |
|-------------------|---|------|------------|
| Şekil 3.3 | : World skin VRE | | 44 |
| Şekil 3.4 | : Archeos Tholos, Maria Roussou | | 45 |
| Şekil 3.5 | : CAVE tarafından meydana getirilen “Sahte Mekân” | | 46 |
| Şekil 3.6 | : Dance Dance Revolution etkileşimli oyun mekânı | | 51 |
| Şekil 3.7 | : Alaaddin VR ortamı ve kullanıcı arayüzü | | 52 |
| Şekil 3.8 | : KidsRoom – fiziksel mekânın düzeneği | | 55 |
| Şekil 3.9 | : KidsRoom ile etkileşim kuran çocuklar | | 57 |
| Şekil 3.10 | : Karl Sims; Evolved Virtual Creatures ve Panspermia | | 64 |
| Şekil 3.11 | : Desertesejo VR ortamı | | 66 |
| Şekil 3.12 | : Alpha World uydu görüntüsü (Ağustos 2005) | | 81 |
| Şekil 3.13 | : Alpha World VR ortamı ve avatarlar | | 81 |
| Şekil 3.14 | : Austropolis türü bir oyun platformu (the candidator) | | 83 |
| Şekil 3.15 | : Phantasy Star Online’da sosyalleşen oyuncu avatarları | | 92 |
| Şekil 3.16 | : Banja adası Itland ve oyun mekânlarının haritası | | 92 |
| Şekil 3.17 | : Oyuncunun ekranı üzerinde Everquest II ortamı | | 96 |
| Şekil 3.18 | : Second Life, avatarlar ve mekânlar | | 98 |
| Şekil 3.19 | : Second Life dünyasından bir yazlık villa | | 99 |
| Şekil 4.1 | : ZKM müzesinde Hole in Space sunum videosu | | 121 |
| Şekil 4.2 | : Steve Mann’ın “giyilebilir bilgisayar” buluşunun evrimi | | 130 |
| Şekil 4.3 | : City of News, 3D web gezgincisi | | 132 |
| Şekil 4.4 | : City of News – perspektif | | 132 |
| Şekil 4.5 | : Giyilebilir bilgisayar: ceket ve ekran | | 133 |
| Şekil 4.6 | : Giyilebilir bilgisayar: klavye ve gözlük | | 133 |
| Şekil 4.7 | : Giyilebilir arayüzünden, “hafıza haritası” | | 134 |
| Şekil 4.8 | : Giyilebilir Sinema donatısı | | 134 |
| Şekil 5.1 | : Botfighters promosyon resmi | | 148 |
| Şekil 5.2 | : Supafly promosyon resmi | | 149 |
| Şekil 5.3 | : TibiaME kabı ve arayüzü | | 150 |
| Şekil 5.4 | : Geocashing arayüzünden örnekler | | 151 |
| Şekil 5.5 | : Mobil gereç üzerinde görüldüğü haliyle Geocashing | | 152 |

| | | | |
|-------------------|---|------|------------|
| Şekil 5.6 | : Bulunup fotoğraflanmış bir Geocashing kutusu | | 153 |
| Şekil 5.7 | : The Go Game takımlarından birisi ve oyun arayüzü | | 154 |
| Şekil 5.8 | : Brunnberg and Juhlin'in prototip mobil oyun gereci | | 157 |
| Şekil 5.9 | : Lokal hikayeden bir görüntü – bilim adamı | | 158 |
| Şekil 5.10 | : Etkinleştirici olaylar mesafeye göre tetikleniyor | | 158 |
| Şekil 5.11 | : Etkinleştirici olayın tanımı | | 159 |
| Şekil 5.12 | : Oyun kapsamında kullanılan yol kenarı objeleri | | 160 |
| Şekil 5.13 | : Jon Jerde'nin Las Vegas Freemont Caddesi Deneyimi | | 165 |
| Şekil 5.14 | : Vectorial Elevation için Web-tabanlı kontrol sistemi | | 165 |
| Şekil 5.15 | : Vectorial Elevation ışıkların konumlandırılması | | 166 |
| Şekil 5.16 | : Amodal Suspension konsept | | 166 |
| Şekil 5.17 | : Body Movies, arayüz ve projeden görünüş | | 167 |
| Şekil 5.18 | : Blinkenlights – Alexanderplatz, Berlin | | 169 |
| Şekil 5.19 | : Blinkenlights – Aşk mektubu (atan-kalp) ve Pong oyunu | | 169 |
| Şekil 5.20 | : iki ASCII imgesi - atan kalp | | 170 |
| Şekil 6.1 | : “Connected Girl” Infotraveller konsept grafiği | | 176 |

MEKANDA ÖYKÜSELLEŐTİRME

Bu tez, hayatımıza giderek daha fazla yayılan ve geirgen hale gelen seyyar teknolojilerin yardımıyla, etrafımızdaki yapılı evre üzerine öyküsel katmanlar örtmeyi öngören, “mimarlıkta öyküselleştirme” fikrini incelemektedir. Mimarlık ve anlatı kavramları, birbirinden asla kopuk olmamıştır. Mimarlık tarihi boyunca, yapısal elemanların ve uzaysal dekorun, öykü anlatım dekoru olarak kullanıldığı pek ok örnek görebiliriz. Klasik yapıların planlarını incelediğimizde, temel geometrik şekillerin, bir ideolojiyi öykülemek için kullanıldığı hallerle sıkça karşılaşırız. Gündelik hayatımızda da, anlatı, önemli bir yer tutar. İster otobiyografik olsun, ister sıradan bir olayı anlatıyor olsun, ister tamamen kurgusal olsun, öykü anlatımı, genel geçer bir olgudur. Bununla beraber, özellikle son on-yıllarda, mimari mekânın giderek daha az geometrik, düzenli, ve halihazırda-verilmiş olduğu bir uzayda mimarlık yapmakta olduğumuzu fark ediyoruz. Seyyar teknolojiler sayesinde giderek daha “bağlı” hale gelen toplum, geleneksel uzaysal tanımları silikleştiren, melez bir uzay içinde var olmaya başlıyor. Bu tez, bu fikirleri, onları oluşturan temel kuramsal tartışmalar ışığında, incelemeyi amaçlamaktadır. Mekân üzerinden öykü anlatımı olgusunun, ve bu olgunun yeni iletişim teknolojileri ile değışen dünyadaki rolü, kapsamlı bir gösterge-bilimsel tartışma ve eşitli vaka analizleri ile desteklenerek sunulmaktadır.

SPATIAL STORYTELLING

This dissertation discusses the idea of utilizing pervasive, ubiquitous, and mobile technologies in accordance with architectural design, in order to create a narrative layer – many narrative layers – that strengthen the meaning of the world around us. Architecture and narrative are deeply related. The history of architecture offers various examples of places which embed and narrate a story through their spatial layout and décor. the embodiment of culture, communication, and education. By examining the floor plans of historical buildings through the ages, we can observe how a rectangle, a circle, a cross, or other more complex figures, transmit a message through the ages. Indeed, narrative plays a central role in our social and leisure lives. The act of storytelling is commonplace, whether the story is autobiographical or fictional. The ability to create and to tell a story is an innate and crucial skill in humans. In recent decades, the space that architects deal with has become non-Euclidean – no longer something given, rational, geometric and well ordered. Now relations – connectivity – and visible or invisible, physical or immaterial contiguity, dynamics, characterize space. Blurring the borders between physical and virtual spaces, these hybrid spaces emerge as nomadic spaces, maintained through the constant mobility of users who employ portable communicators. This thesis presents these concepts, along with case studies and theoretical discussions, to formulate a vision of storytelling through architectural space in a world that is becoming ever more narrative.

1. GİRİŞ

2005 yılı, sonbahar başları... Sıcak, güneşli bir günde Berlin'i geziyor, kendi kültürüme oldukça yabancı olan bu kenti inceliyorum. Kameramı rasgele oraya buraya döndürüyorum, lensimin odaklanmayı seçtiği şeylerin fotoğrafını çekiyorum. Doğamda olduğu üzere, pek çok turistin dikkatini çekebilecek şeylerin üzerinden, bıkkın bir usanmışlıkla geçiyorum: eski binalar, heykeller, ünlü tarihi mekânlar... Bunlar Berlin'in "verilmişleri". Adının içine kazınmış şeyler. Öyle ki, bir kentin isminin içine kazınmış şeyler hakkındaki önceden birikmiş bilgilerinizi, haritasız bir gezinti ile desteklediğinizde, o ismin anlamına çoğunlukla nâil olursunuz. Bunu zaten yaptım. Bugün, maceram tamamen başka: İsmi arkasındaki Berlin'i, göz ucuyla da olsa, görmeye çalışıyorum.

Bir bina cephesinin fotoğrafını çekiyorum. Cephenin üzeri pek çok resim ile bezenmiş: Ekseriyeti çocuklar; kimisi gülüyor, kimisi ağlıyor. Bu resim kafamda, daha önceki bir yolculukta, Frankfurt'ta, gördüğüm başka bir bina cephesini çağrıştırıyor: Orada da bir binanın bütün cephesine bir taşra manzarası resmedilmişti.



Şekil 1.1: Berlin'de resimli bir bina cephesi

Cepheye bakarken ve bunları düşünürken, Berlin ile ilgili bir detayın merak uyandırıcı olduğunu fark ediyorum: Bu kentte, kamu malı olup da etrafta bir iki

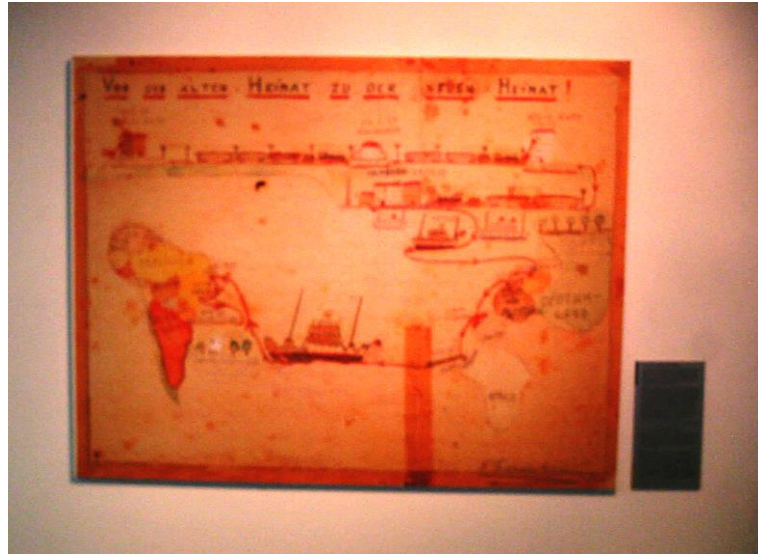
seneden fazla durmuş neredeyse her şey, bir şekilde, “dokunulmuş”. Çoğu kamusal öge duvar yazıları ve resimleriyle donatılmış.



Şekil 1.2: Berlin sokaklarında çeşitli duvar yazıları

Bina cephelerindeki ve kamusal alan çeperlerindeki duvar yazılarını anlarım. Bunlar, Batı Dünyası anakentlerin çoğuna özgü, sıradan şeylerdir. Fakat bu kentteki çeşitlilik göz kamaştırıcı: yeraltı geçitlerindeki gösterge tabelaları, bir U-bahn treninin pleksiglas pencereleri – ağaçlar bile nasibini almış. Çevreye anlatı dökmek için, bu ne şevk! Zira bütün bu stilize yazılar, stilsiz yazılar, resimler, imzalar – hepsi, içlerinde anlatısal birer katman taşıyor. Anlamları, bana apaçık olmayabilir fakat anlatısallıkları bariz ortada: İşte bir kalp resmi ve iki isim: Karl ve Inge. Tanımadığım iki insan... Ve aşk hikâyeleri bana yabancı; fakat hikâyenin romansını hissedebiliyorum. Oysa bir dakika önce, bir sonraki durağımı seçmek amacıyla, bir işaret tabelasına bakıyordum. Bu aşk hikâyesi, nereden çıkıp da algı mekânımı işgal ediverdi birdenbire?

O günün ilerleyen saatlerinde, Daniel Libeskind'in Yahudi Müzesini geziyorum. Teşhirlerden özellikle bir tanesi dikkatimi çekiyor. Bu bir harita: O zamanlar 12 yaşında olan Fritz Freudenheim adlı bir çocuğun 1938'de çizdiği bir harita... Ailesi ile birlikte, artan Nazi baskısından kaçmak için, Almanya'dan Uruguay'a yaptıkları yolculuk resmedilmiş. Çocuk, geçtikleri yerlerin resimlerini yapmış ve bunları ardı ardına eklemiş. Yerler, coğrafi bir kurguda konumlandırılmamışlar. Harita, ancak, Fritz ve ailesi Afrika'dan gemiye bindikten sonra coğrafi bir anlam kazanıyor; çünkü küçük Fritz bu noktadan sonra geminin ikinci kaptanının, buldukları yeri bir dünya haritası üzerinde işaretleyişini izlemeye başlıyor. Bundan öncesinde, sadece, akış üzerinde konumlandırılmış yerler var: ev, tren istasyonu, tren, liman...



Şekil 1.3: 12 yaşındaki Fritz Freudenheim'in ailesi ile birlikte 1938 yılında Nazilerden kaçışını resmeden anlatısal haritası

O gece, akşam yemeğimi yerken, iki ay önceki UIA 2005 Kongresinde, Robert Venturi'nin yaptığı esas-konuşma aklıma geliyor. Yaşlı mimarın, kentlerdeki imge egemenliğinden bahsedişini hatırlıyorum: Karşıtlık ve çeşitliliklerin hâkimiyetinin (*complexity and contradiction* - "gariptir" ki satmaya çalıştığı kitabının da adı), erken-dönem modernist kentlerin safkan sadeliğini işgal edişini yüceltişi aklıma geliyor. Venturi, LED ekranların, kentleri dinamik bir anlatısal mekân haline getirişinden bahsederken, bazen, bina boyunda uygulanan bu ekranların, bir-iki yüzyıl öncesinin duvar resimleri ve gravürleriyle eşdeğer fonksiyon taşıdığını, hatta değişkenlikleri ve içeriklerinin çeşitliliğiyle, daha etkin anlatısal objeler olduklarını söylüyordu (Venturi, 2005). Şimdi, Berlin'de gözlemlediğim duvar yazıları ve resimleri bolluğuyla bir bağlantı kuruyorum. Kafamda, kentin yapısal arka planı

üzerine örtülebilecek, kent üzerinden anlatılan bir öykü oluşturabilecek anlatısal bir katmanın düşüntüsü oluşuyor.

Tasarım grubumla beraber, iki sene önce yaptığımız bir proje aklıma geliyor: Far Eastern International Digital Architectural Design 2003 yarışması için yaptığımız projenin adı, Infotraveller idi. Üç katmandan oluşan projenin birinci katmanı, kentin anahtar noktalarına yerleştirilen sensorların oluşturduğu sanal bir ağ öneriyordu. İkinci katman, bu sanal ağı algılayan bir gözlük idi. Bu gözlük, aynı zamanda bir göze-yakın (NTE) ekran ile donatılmıştı. Üçüncü katman da, dijital veriden oluşan, sanal bir katmandı ve bu üçüncü katman, sensorların oluşturduğu sanal gride göreceli olarak, gözlüğün ekranından görülebilecek şekilde, gerçek mekân üzerine süperpoze ediliyordu. (Satı, Colakoğlu, Umur, 2003).



Şekil 1.4: Infotraveller fikir resmi

Birkaç gün sonra, İstanbul'dayım. Bir arkadaşım, yemek arasında, Berlin'i gözden geçiriyoruz. Bir ara arkadaşım, imgeler üzerinden bir hikâye anlatma ile ilgili bir deneyiminden bahsediyor: Kısa bir zaman önce bir çalışma arkadaşına, ona tanıdık olduğuna inandığı bir dizi resim üzerinden, kelimesiz bir hikâye anlatmayı deniyor ve şaşırtıcı şekilde net bir anlatı elde etmiş olduğundan bahsediyor. Küreselleşmenin pazarladığı ortak imgeler üzerinden evrensel bir anlatı dilinin olabirliği üzerine konuşuyoruz. İşte, şimdi, kafamda, son bir dişli de yerine oturmuş durumda. Makine, çalışmaya başlıyor: biliyorum ki, bu akşam yazıyor olacağım... O gece: geç bir saat olmasına rağmen, kelime derleyicimin başına geçiyorum. Hafif bir müzik açıp,

birikmiş onlarca makaleyi ve notu sakladığım klasörleri açıyorum. En nihayetinde, şunları yazıyorum:

Bölüm 2. Bu bölüm, “anlatı” kavramını inceliyor. Anlatının, farklı branşlarda, nasıl anlaşıldığını araştırıyor. Aynı zamanda, öykücülerin, insanlığın başlangıcından beri, nasıl inandırıcı ve kapsayıcı deneyimler yarattığına değinirken, son onyillarda, bu rolün, giderek artan şekilde, sanal ortamlara atfedilmeye başladığını tartışıyor. Zaman ve mekân ile ilgili uzun kısımda, Aristo’dan, Orta Çağlara, Newton’a ve Einstein’a kadar olan süreçte, bu kavramların nasıl şekillendiğini, ve özellikle, öykülerde, zaman ve mekânın nasıl algılandığını betimliyor. Bu betimlemeler, daha sonra, sanal uzaylar, siberuzaylar, ve melez mekânları tartışırken önemli olacaklar. En nihayetinde bölüm, anlatı ve mekân kavramlarının, anlatısal mekân potasında eritilmesiyle sonlanıyor.

Bölüm 3. Oldukça romantik bir ad taşıyan bu bölüm – Öykü Dünyası – günlük hayatımızda son derece belirgin olan anlatısal ortamların, detaylı bir incelemesini yapıyor. Teknoloji perspektifinden bakarak, öncelikle, sanal ortamlar, siberuzay, sosyal ağlar, çevrimiçi topluluklar ve oyunlar ele alınıyor. Sinemada anlatı, özellikle tartışma dışı bırakılıyor. Çünkü, bu anlamda anlatısallık, mekân içermekten çok, aşamalı bir doğada karşımıza çıkıyor. Yani, sinemada anlatılan hikâyeye, oldukça formalize edilmiş kalıplar etrafında örülmüş durumda. Bu kalıplar dahilinde seyirci, hikâyeyi, anlatanın perspektifinden deneyimlemek durumunda kalıyor. Yine de bu bölüm, etkileşimli sinema ile ilgili, başarısız olmuş bir takım çalışmalardan bahsediyor ve sinema literatüründen, gerektiği gibi referans vermekten çekinmiyor. Aynı şekilde, yazılı anlatı üzerine de fazla durmaktan kaçınılıyor. Zira yazılı anlatı da, tıpkı sinema gibi, oldukça aşamalı bir kurguya sahiptir. Bilgisayar oyunlarının yükselişinden önce, gençler arasında oldukça yaygın olan etkileşimli kitaplarda bile, kurgu, bu aşamalılığın dışına çıkmıyor. Bununla beraber, yazılı anlatı alanında yapılan çalışmaların çoğu, hikâyeye yerine, linguistik üzerine odaklandığından dolayı, tezin sunduğu fikirleri bulandırmamak açısından, bu tartışmalara dalmayı da doğru bulmuyorum. Diğer medyalardan verilen vaka çalışmalarının, mimarlıkta oluşmakta olan anlatısallığın kapsamlı bir tartışmasını açmak için, yeterli olduğuna inanıyorum.

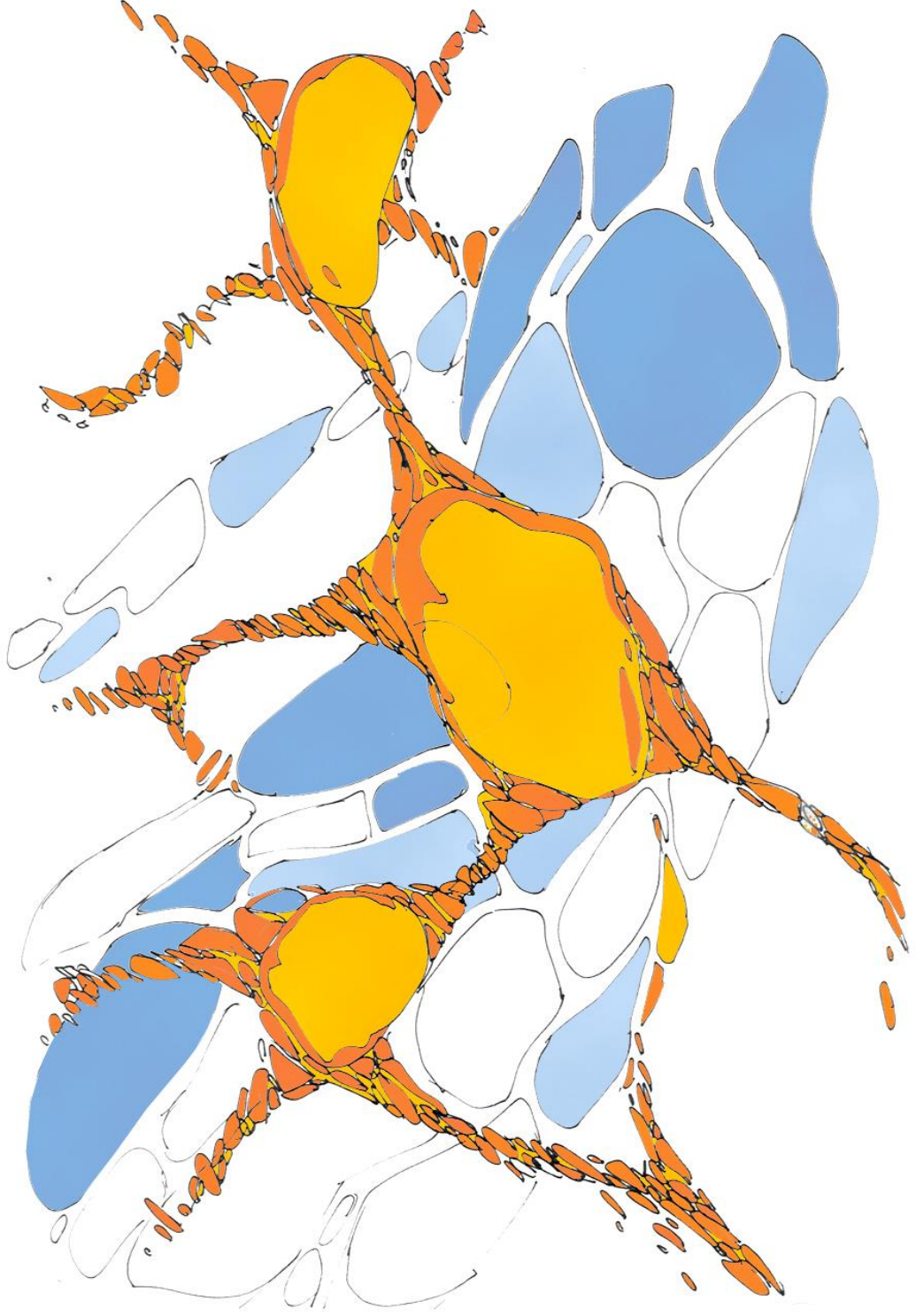
Bölüm 4. Bu bölüm, melez mekânları inceliyor. Melez mekânlar, fiziksel ve sanal mekânların arasındaki sınırların silikleşmesiyle ortaya çıkarlar. “Siber”den, “melez”e geçişe, sanat ve oyunlar aracılık eder – hayal gücünün izdüşümü için kullanılan iki klasik evren. Bununla beraber, seyyar teknoloji araçları, bu iki evreni derinden etkileyerek, (medya) sanatları ve (yayılgan) oyunları, kent mekânına taşırlar. Dolayısıyla, sanat ve oyunlar, melez uzaylarda sosyalleşmeyi mümkün kılarak,

hayali mekânlar ile gerçek mekânları birleştirirler. Bu bölüm kapsamında, bu fikirler tartışılıyor. Kablosuz ağlar, yayılğan teknolojiler (*pervasive technologies*), ve übik teknolojiler (*ubiquitous technologies*), bu bölümün temel odağı; zira bu teknolojiler, sonraki bölümlerde, “mimarlıkta öyküselleştirme” olgusunun gereçleri ve medyası olarak öne sürülecekler. Bu bölümde, bir yandan da, mobilite, izolasyon, göçebelik ve tele-varlık kavramları, ilgili vaka analizleri ile beraber inceleniyor. Bu kavramlar, yayılğanlık ve ubiklik konularını anlamak için önemli giriş metinleri olarak karşımıza çıkacaklar.

Bölüm 5. Bu bölüm, mimari mekânı öyküselleştirme kuramını öne sürerkenki temel örneklemini teşkil eden, vaka analizlerini içeriyor. Bu bölüm de, yine, iki bilgilendirme kısmıyla açılıyor: birincisi, mekânların bulanıklaşması ile ilgili, ikincisi de, fiziksel arabirimler ile ilgili. Bu bölüm tamamlandığında, mimari mekânı öyküselleştirme ile ilgili söylenecekler hakkında genel bir fikre sahip olunacağına inanıyorum.

Bölüm 6. Bu bölüme kadar yükselerek (!) gelen heyecanın tepe noktasında (!!), en nihayetinde, mimari mekânı öyküselleştirme derken ne demek istediğimizi açıklıyor olacağız. Kısaca özetlemek gerekirse: *mimari mekânı öyküselleştirme, yayılğan, übik ve seyyar teknolojileri, mimari tasarım düşüncüsü dahilinde kullanarak, etrafımızdaki yapıları çevrenin içerdiği ve aktardığı anlamları arttırmaya yönelik, bir veya daha fazla anlatsal katmanı, kent mekânları üzerine örtmek*, demek oluyor.

Bu çalışma dahilinde, anlatı ve mekân ile ilgili kuramsal fikirler, seyyar, yayılğan ve übik teknolojiler kullanılarak yapılan pratik çalışmaların vaka analizleri ile desteklenerek, yeni (yeniden-) ortaya çıkmakta olan, anlatsal bir mimarlık anlayışının, fiziksel çevreye, o çevrenin fiziksel elemanlarının toplamından daha fazla anlam kattığı bir mimari vizyonun, çerçevesi çizilmektedir.



Şekil 1.5: Mimari Mekanı Öyküselleştirme

2. ANLATI VE MİMARLIK

2.1. Anlatının Tanımı

Eğlence aracı olarak anlatı, sözlü, yazılı veya görsel hikâyeler halinde, sosyal hayatımızda ve boş vakitlerimizi doldurmada, önemli yer tutar. Öykü, ister otobiyografik olsun, ister o gün olmuş bir olayı anlatıyor olsun, ister tamamen uydurma olsun, öykü anlatma eylemi yaygın bir eylemdir. Hikâye yaratabilme ve aktarabilme yetisi, insanlarda doğuştan var olan bir yetidir. Bunun sebebi, insanların anlatsal hayvanlar olmasında yatar. Daha çocukluktan itibaren, hikâyelere gömülü olarak yaşarız: masallar, uydurma hikâyeler, fabllar... Henüz cümle kuramazken bile, ön-hikâyelerimizi anlatmaya başlarız: bir arkadaş, eve, pizza teslim elemanı ile aynı anda geldiğinde, iki yaşındaki bir çocuğun kurduğu şu öyküye bakalım: “Phoebe! Pizza! Phoebe! Pizza!”. Bu hikâye, kabaca, “İşe bak sen! Phoebe ve pizzacı eve aynı zamanda geldi!”, anlamına geliyor. Çocuk olarak, anlatı çerçeveleri, dünyaya yaklaşımımızda önemli belirleyiciler olurlar (Nelson, 1989). Tom Meyer ve David Blair, insanların deneyimlerini öyküselleştirme eğilimine, “anlatsal zekâ” adını verir (Blair, Meyer, 1997).

En geniş tanımıyla anlatı, bir birlik veya bütünlük hissi içeren zamansal bir deneyim olarak tanımlanabilir. Fakat bu tanım, analitik olarak işimize yaramak için, fazla geniştir. Dramatik anlatı, daha net bir anlam taşır. Bu durumda, anlatının bir takım sistematik türevleri olduğundan bahsedilebilir. Örneğin, modern ticari sinemada anlatının temel yapısı, olay örgüsünün derlendiği bir başlangıcının (ilk perde), derlenen olayların cereyan ettiği bir ara kısmının (ikinci perde), ve olayların sonlandığı bir bitişinin olmasıdır (üçüncü perde). Bu üç perdelik restoratif strüktür, en az bir temel protagonist, normatif ahlak ile ilgili bir çelişki içeren bir mücadele, ikinci perdede, bu çelişkiye getirilen yanlış veya eksik çözümler ve üçüncü perdede de, normatif ahlakı sağlayan bütünleyici bir çözüm içerir (McKee, 2000). Bu üç perdelik restoratif strüktürde, her perde bir tepe noktası ile kapanır. Bütün tepe noktaları, en nihayetinde gelecek olan, çözüme doğru akar. Detay seviyesinde bakıldığında, mücadeleyi sağlayan şey, *diegesis* (öykü-dünyası) içerisindeki sebep-sonuçsal bağlantıları temsil eden olayların akıcılığıdır (Lindley, 2002).

Anlatılar, okuyucu veya izleyiciden gelen duygusal verileri de içerirler. Aslında, anlatı deneyimlememizin temel sebeplerinden birisi, bunun sağladığı zevk duygusudur. Eğlendirilmek istediğimiz için kendimizi anlatılara mazur bırakırız: heyecanlandırılmak, şaşırtılmak, neşelendirilmek, korkutulmak... Gülmek, ağlamak, dehşete düşürülmek, gerilmek ve bütün bunları yaparken protagonist ile içsel bir bağ kurabilmek isteriz. Dolayısıyla, anlatıların sinema ve yazında isimlendirilmesinde, sağladıkları duyguların adları, terminolojik olarak kullanılır: komedi, trajedi, korku, gerilim, duygusal... Bu duygusal boyutun, anlayışsal bütünü ne şekilde etkilediği ile ilgili kuramsal çalışmalar hâlâ süregelmektedir (Persson, 2000).

2.2. Farklı branşlarda anlatı

Son on yıl içinde, anlatı alanında, artan çalışmalar yapılmaktadır. Bu çalışmalar, kapsam olarak, anlatının yeniden tanımlanması ve anlatısal fonksiyonların genel bir çerçeveye oturtulması yönünde olmaktadır. Bu hareketler, sosyo-linguistik ve diskur analizi çalışmalarının yanı sıra, özellikle sosyal psikoloji, gelişim psikolojisi, antropoloji, tarih, cinsiyet çalışmaları ve yazınsal kuram alanlarında odaklanmaktadır. Çalışmaların çoğunluğu, anlatıyı, sosyal inanışları ve ilişkileri yansıtan, taraflar arasında müzakere eden veya bunlara eklemeler yapan, diskursal bir pratik olarak ele alırlar (Fairclough, 1989).

Psikolojide, anlatı, insanların, etraflarındaki dünyaya anlam vermekte kullandıkları bir yöntem olarak ele alınır. Bu anlayış, özellikle, Jerome Bruner'in anlatısal psikoloji alanındaki çalışmalarında vurgulanır (Bruner, 1990). Bruner'e göre, insanların, birbirlerinin maksatlı eylemlerini anlamada kullandıkları temel yöntem, anlatıdır: Yani, insanlar birbirlerinin niyetlerini, buları anlatısal strüktürler içine yedirerek, anlamlandırırılar.

Kültürel çalışmalarda, anlatı, bir kültürün, bilgi birikimini şekillendirmek ve yaymak için kullandığı yöntem, olarak ele alınır. İnsanlar, anlatıyı, kolayca içselleştirirler. Bu yüzden anlatı, ideolojik manipülasyon amacıyla kullanılabilir, önemli bir kolektif bilgi haline gelir.

Anlatı, sanatta, kuvvetli bir temsil metodu olarak algılanır. Modern sanat pratiğinin büyük kısmı, bilinçli olarak temsili modları sorgulamayı, sınırları araştırmayı, temsilleri kırmayı, temsili bir kurguda, kimin veya neyin gücünün korunduğunu sorgulamayı ve yeni kurgular oluşturmak için, eldeki kurguları melezleştirmeyi içerir. Dolayısıyla, anlatısal tabanlı işler yaparken sanatçılar, nadiren, kültürlere geleneksel olarak mal olmuş basit, açık anlatı formları kullanırlar. Daha çok, ironi,

katmanlaştırma ve benzeri yöntemler kullanarak, anlatıyı değiştirmek suretiyle, ifadelerini kendi kültürel farkındalıkları doğrultusunda şekillendirirler.

Daha genel olarak, yazınsal çalışmalar ve yazınsal kuram, hikâye, anlatı ve bunların kültürel işlevleri üzerine, devasa bir perspektif spektrumu kucaklar. Aristo'nun poetiğinden, yeni klasisizme, konuşma-eylem kuramlarına, strüktüralizme, okuyucu tepkisi teorisine, postmodernizme ve daha birçok perspektife, bu spektrum dahilinde, yer verilir. Bu akımların her birisi, anlatının insan deneyimindeki yerine yönelik, farklı bakış açıları sunar.

Dramada anlatı, yazınsal anlatıdan farklıdır. Drama, seyirci kitlesi önünde, bir hikâyenin, süregelen-zamanlı olarak, sahnelenmesi anlamına gelir (sahne oyunları ve filmler gibi). Dramatik hikâyelerin formu, yazınsal hikâyelerden farklıdır (mesela romanlardan). Laurel'e göre, dramatik hikâyeler, sahnelenme, şiddetlendirme (kavramların kuvvetli imgeler ile sunulması), yapısal bütünlük (mesela: geçen kısımda bahsedilen üç perdelik restoratif form) gibi özellikler taşırlar (Laurel, 1991).

2.3. Anlatının kapsayıcı doğası

Kendimizi, hikâyeler içerisinde kaybederek, dert ve tasalarımızdan geçici olarak uzaklaşırız. İkinci Dünya savaşı öncesindeki, A.B.D.'nin büyük ekonomik bunalımında, halkın çoğunun sefalet içerisinde aç yaşamasına karşın, film endüstrisindeki büyük gelişme buna atfedilir: Filmler, insanların, daha iyi bir zamanı hayal etmelerini sağlamıştır.

Kapsayıcı bir ortam, kullanıcıyı, her şeyin kendisinin bir parçası olarak algılanmasını sağlayacak şekilde, sarar. Günümüzde, kapsayıcılık, genelde, bilgisayar-tabanlı ortamlara atfedilen bir özelliktir. Yine de, bilgisayarların yükselişinden önce bile, kapsayıcı dünyalar, öykücülerin ve masalcıların ağızından, sürekli olarak yaratılmaktaydılar. Bu dünyaların seyircileri de, anlatı esnasında, o dünyanın detaylarını görüyor, hikâyelere gömülüyor, kendi hayatlarıyla hikâyelerdeki olaylar arasında ilişkiler kuruyorlardı.

Öykücüler, insanlığın başlangıcından beri, hikâyeleri aracılığıyla, dinleyenlerinin zihinlerinde, inanılır, kapsayıcı deneyimler uyandırmaktadırlar. Geceleyin, ateşin etrafında oturan köy insanlarını betimleyen en klasik imgelerde, insanlar, daima, bir öykücüyü dinler iken resmedilirler. Burada anlatılan öyküler, köyün o günü, o mevsimi veya köylülerin kendileriyle ilgili hikâyelerdir. Yani, bu öykücüler ve onların dinleyicileri için hikâyeler, hayatın kendisiyle ilgilidir – onun nasıl yaşanacağı ve bitirileceğiyle ilgili, mecâzî veya tarihsel öyküler...



Şekil 2.1: Masalcı ve köylüler

Bugün de, bir noktada, çok farklı sayılmayız: İyi anlatılan güzel bir hikâyeyi dinlerken, kendi kapsayıcı çevrelerimizi yaratırız. Suratlardaki endişeyi görebilir, seslerdeki heyecanı duyabilir, mutfaklarda pişen yemeğin kokusunu alabilir, korkulu anlarda, enselerimize diken diken olan saçları hissedebiliriz. Bütün bunların üzerine, teknolojik eklentiler de, insan doğasında hâlihazırda bulunan kapsanma eğilimini desteklerler.

Film ve televizyon gibi elektronik medya, son derece kapsayıcı ve cazip olsa bile, geleneksel anlatı formu olan sözlü öyküler, anlatının kapsayıcılığına dair en belirgin örnekleme sunar. Sözlü anlatıda, masalcı, öyküsünü, kelime kelime veya imge imge bilir. Bu hikâye, onun yaşam deneyimlerinin ve üstatlığının süzgecinden geçirilerek, harmanlanır. Bu noktada öyküye, hayat deneyimleri, dokusunu; üstatlık da, strüktürünü katar. Masalcı, öyküsüne, deneyimlerini ve ustalığını kattığı ölçüde kendi adanmışlığını da yansıttığında, dinleyici, hikâyenin daha da derinlerine çekilir – her dinleyici, kendi yoluyla: Bir insanın sihirli fildişi kulesi, diğer bir başkasının kine benzemese de, masalcı ve dinleyiciler birlikte, bir sürü farklı hikâye türevlerinden oluşan kapsayıcı bir dünya meydana getirirler.

Tabii ki de, aslında hepimiz, her zaman, kapsayıcı bir ortamın içinde bulunuruz: Bu bir medya, bir anlatı veya kendi düşünce sürecimiz olabilir. Fakat her zaman, neyin içinde kapsanmış olduğumuzu fark etmek mümkün olmayabilir. Çünkü bizi kapsayan şey her yerde ve bizi tanımlar halde olduğundan, bizim için görünmez bir hal almıştır. Alan Kay der ki: “Suyu kimin icat ettiğini bilmiyorum, ama eminim ki, bir balık değildi”. Hikâyeler, bazen suya benzer: bizi öyle etraflıca çevreler, etkiler, tanımlarlar ki, onların, hayatımızdaki yönlendirici güç olduğunu algılayamayabiliriz.

2.4. D nyayı anlama metodu olarak anlatısal sorgulama

Anlatısal sorgulama,  ğrenme ve d ş nme s recinde alternatif bir usul olarak d ş n lmektedir. Bu yaklaşımda, kiři, deneyimleri, yařanmıř ve anlatılan hik yeler olarak organize ve ifade eder. Sorgulama  ne s rer ki,  nce, hik yeleri deneyimleriz, bu deneyimlerin hik yelerini anlatırız ve bu hik yeleri yeniden yařayarak ve yeniden anlatarak deęiřtiririz.  yk ler, s zel k lt rlerin entelekt el ve pratik gıdası olduęu kadar, modern literat r n, bu eęilimi koruduęu  l de, eęitici ve  ğretici elemanları olarak kalırlar (McEwan, Egan, 1995). Bu řekilde bakıldıęında, anlatısal sorgulama, sadece bir konuřma tarzı deęil,  ğrenim s recinde temel tařlardan birisi olarak g r lebilir.  yk  anlatma eylemi  zerinden kiřiler, kendilerini ifade edebilir ve dıř d nyaya anlam verebilirler.

 yk  anlatımı, sanat, yazın ve bilim dahil,  eřitli akademik branřlarda, bir deneyim aktarım tarzı olarak karřımıza  ıkar. Bilimde,  zellikle evrenin hik yesinin incelendięe hallerde, insan ile doęa arasındaki etkileřimi ifade etmek amacıyla,  yk sel anlatıma sıklıkla bařvurulur –  zellikle,  evresel etik ile ilgili  alıřmalarda.

Anlatı, kim olduęumuzu, ne yaptığımızı, nasıl hissettiğimizi ve bir davranıř doęrultusunu neden takip etmemiz gerektiğini ifade etmekte bir aracı olduęu kadar, insan var oluřu  er evesindeki anlam farklılıklarını bilmenin ve anlamamanın bir tarzıdır. Bir anlatı, anlatılan kiřinin hayatının baęlamı  zerinden ve onun perspektifinden ger ekleri, doęruları, fikirleri ve hayalleri i erir. Kiřiler, anlatıdaki  ğeler ve str kt r doęrultusunda d ř n r, algılar, yorumlar, canlandırır, etkileřir ve kararlar verirler.

Anlatısal d ř nme, deneyimlemenin anahtar biřimi ve ger eklik  zerine etki yapmanın kilit y ntemidir.  yk  anlatımı kiřilere, dięerlerinin anlatılarını, onların sosyal baęlamları i erisinde irdeleme ve kendi sosyal baęlamları dahilinde deęerlendirme řansı verir.

Epistemolojik ve d n řt r c  bakıř a ılarından olmak  zere,  yk lerin,  ğrenim a ısından iki iřlevi olduęundan bahsedilebilir. (1) Birinci bakıř a ısından, yani epistemolojik a ıdan,  yk ler,  ğrenenlerin, sosyal topluluk i erisine tam katılımlarını saęlayabilmeleri ve deneyimlerini řekillendirebilmeleri i in bilmeleri gereken bilgileri i erir. (2) D n řt r c  bakıř a ısından ise,  yk ler, yařam tarzını deęiřtirmek i in kalpten  ğrenilmesi gereken bir ahlaki veya etik mesajı i erir.  nceki bakıř a ısı i in hik yeler, konseptlerin, ilkelerin ve kuramların  rneklemleri olarak ya da ger ek bir durumu veya  z lmesi gereken bir problemi sunmak i in

verirler (Jonassen & Hernandez-Serrano, 2002). İkinci durumda da, öğrenen şahısların, hikâyelerdeki dersleri tekrar düşünme ve bu hikâyeleri kendi anlayışlarına göre tekrar anlatma şansına sahip olmaları gereklidir. Yeniden anlatma, yeniden yazma veya yaratma süreçleri dahilinde, kişiler, deneyimlerini genişletme, ortak dayanışma ve gelişme şansı bulurlar (Crick, 2003). Bir deneyim ile ilgili kendi hikâyelerini oluşturma hali, öğrenenler için, öğrenme eyleminin temelini oluşturur. Bu, aynı zamanda, kişilerin deneyimlerini geliştirirken, sosyal etkileşimlerini sağlayan bir yaklaşımdır.

Hikâyeyi dinlemek veya izlemek: Bir kişinin anlatısı olarak hikâye, kişinin holistik olarak dünya ile etkileşme şekline dair zengin bir örneklem sunar. Öğrenenler hikâyede anlatılanları, anlatım dahilinde dolaylı olarak deneyimlediklerinde, hem bilişsel, hem de ahlaki düzeylerde, bilgileri ve yetileri geliştirecektir (Jonassen & Hernandez-Serrano, 2003).

Hikâyeyi anlatma ve yeniden anlatma: Kişiler, öyküleri yeniden anlatma veya yeniden yazma durumunda olduklarında, hem düşünsel deneyimin kuvvetlendirilmesi açısından, hem de sosyal etkileşimin daha yetkin uygulanması açısından, sadece dinleme ve izlemenin ötesinde birçok fırsat bulurlar (Crick, 2003). Hikâyeleri yeniden kurgularken, kişiler, bu hikâyeleri, kendi deneyimleri dahilinde yargılama ve değerlendirme şansı yakalamakla beraber, bunları aktarırken, sosyal bir ortam içerisinde de etkileşirler. Bu şekilde uygulandığında anlatısal sorgulama metodu, daha dönüştürücü bir değer kazanmış olur.

2.5. Anlatıda zaman ve mekân

Öykü anlatan kişi, anlatısal uzayı, iki şekilde açabilir: (1) tutarsız veya belirsiz bir uzayda hikâyeyi kurgulayıp, anlatının zaman üzerinden akmasını sağlayarak veya (2) bir öykü uzayı ve öykü zamanını, anlatı bağlamında yaratarak. Zamanın ve mekânın, öyküsel kurgudaki farklı türevlerini incelemeyi önce, zaman ve mekân kavramları ile ilgili bir açılım yapacağız. Daha sonra, bu bilgilerin yansımaları dahilinde, anlatısal zaman ve mekân üzerine konuşmak mümkün olacaktır. En nihayetinde bu fikirleri, ilerleyen bölümlerde, sanal ve melez mekânlarda anlatısalılığı incelerken kullanacağımız altyapı taşları olarak belirlemiş olacağız.

Bu tartışmayı da, daha birçok düşünün açıldığı gibi, Aristo ile açalım:

Aristo, uzayı, vücudun *involucrum*'u olarak ele alır (*kaplayan zarfı, kılıfı*). Dolayısıyla, ilgisini, objenin hacminden çok, objeyi sınırlayan çeper üzerinde yoğunlaştırır. Bu bağlamda, küçük fakat buruşuk bir cisim, büyük ve düz bir cisimden daha fazla uzay

kapsar; zira ilkinin yüzey alanı daha fazla olacaktır. Bu fikir, uzayı bir bütün olarak ele almak yerine, gövdeleri tekil olarak düşünür. Bununla beraber, gövdeler olmadan uzay da olamayacağına göre, boş uzay da yoktur. Aslında bu şekilde bakıldığında, Aristo'nun, *uzay* için bir tanımı yoktur, sadece bir "yer kavramı" vardır. Filozof, uzayı, objelere tekabül eden, "yerler kümesi" olarak tasavvur eder. Dolayısıyla, onun için uzay, varlıkların, doğaları gereği, bir bölge işgal etmeleri eğilimidir. Hareketsizlik, bu doğanın kilit noktasıdır: bir gövdenin doğal yeri, onun "durduğu" yerdir. Dışsal bir etki tarafından yerinden edildiğinde (hareket her zaman doğal olmayan bir olgu olarak görülür), gövde, anında, ya da etki kesilir kesilmez doğal konumuna dönmeye çalışacaktır. Böylece diyebiliriz ki, "yer", gövdelerin bir özelliğidir, uzayın değil. Dahası, yer, objelerin şekilleri ile ilgili hale gelmiş olur.

Aristo'nun dünya görüşü, Orta Çağ sanatçılarının dünyayı temsil etme şekillerini büyük ölçüde etkilemiştir. Erken Rönesans'ta bile, sanatçılar, bir taraftan objeleri perspektif kurallarına uygun olarak uzayda konumlandırabilirken, diğer taraftan aralarındaki uzayı betimleyemiyorlardı. Orta Çağ resminde de, bir resim üzerinde, aynı objenin, sanki farklı bakış açılarından aynı anda verilmiş gibi görülmesi mümkündür (de Souza, 2004). Ayrıca, objeler arasındaki boy farkları, birbirlerine olan uzaklıklarına göre değil de, hiyerarşik önem sıraların göredir. Margareth Wertheim'a göre, bu ressamın, düzlemsel, ikonik bir şekilde resim yapmalarının sebebi, cehaletleri değil, basitçe, üç boyutlu katı dünyayı resim tuvali üzerinde canlandırmak gibi bir endişeleri olmamasıydı. Asıl amaçları, aslında, oldukça farklıydı: Doğanın ve vücudun dünyasını resmetmek yerine, Gotik dönem ve Bizans ressamı, Hıristiyan dünyasının ruhsal aleminin temsilleri yapmaya çalışıyorlardı. Orta Çağ resmi, genellikle, dünyanın – düşünsel bir dünyanın – sembolik temsili ile uğraşıyordu. Ruh mekânı, Orta Çağ insanı için, son derece gerçek bir mekândı – hatta çoğunlukla, fiziksel dünyadan daha gerçek... (Wertheim,1999)

15. Yy.dan sonra, resim uzayına, çizgisel perspektif uygulanmaya başlandı. İnsan ve doğanın incelenmesi önem kazandığı ölçüde, resmedilen mekânlar da semavi semboller mekânı olmaktan çok, dünyevi fiziksel mekân olmaya başladı. Dünyevi mekân, hâlâ, Tanrı tarafından şekillendirilmişti; fakat artık, insanın inşa etme erki tanınıyordu. Perspektif kurallarını da kullanarak, sanatçılar, fiziksel dünyayı, insan gözüne görüldüğü gibi resmetmeye başladılar. Dönemin sanatsal amacı, en nihayetinde, mükemmel geometrik şekillerden oluşan bir dünyayı betimlemektir.

Sonralarda, Kepler, Galile'nin kuramlarından yola çıkarak, semavi uzayı geometrikleştirdi. Batlamyus'un Almagest'indeki dünya-merkezli evren kurgusunu göz ardı ederek, Güneşin merkezde olduğu yeni bir model ortaya koydu. Kepler

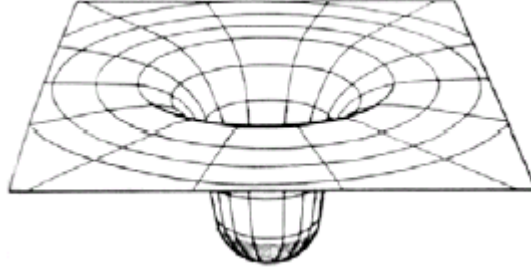
sonrası bilimin, semavi ve dünyevi uzayları bir araya koyma çabaları, Newton'un uzay anlayışının da temelini oluşturur.

Newton uzayı, boş, üç boyutlu, kapalı bir kutuyu andırır. Mecazi olarak, Newton evreni, çoğu zaman, bir tiyatro sahnesine benzetilir. Bu sahne üzerinde, fiziksel gövdeler, karakterler, uzayın kendisi de sahnedir. Bu anlayışta, uzay ve madde, birbirlerinden tamamen farklı doğadadır ve karakterlerin davranışları, sahnenin doğasını etkilemez. Uzayın da, aynı şekilde, karakterler üzerinde bir etkisi yoktur. Dahası, Newton modelinde, zaman da ayrı bir öğedir. Betimsel olarak, sonsuz bir şimdiler akışından oluşan bir çizgi, olarak açıklanır. Buna göre geçmiş, eskimiş şimdilerden, gelecek de henüz olagelmemiş şimdilerden meydana gelir. Newton'a göre, zaman, benzersiz, çizgisel ve uzay ile maddeden tamamen bağımsızdır.

Uzay, madde ve zamandan meydana gelen Newton evrenini, fiziksel kuvvetler birleştirir. Bu modelde, Cennetin bir kurtuluş mekânı olarak canlandırılarak, semavileştirilmesi, fiziksel semadan tamamen ayrı tutulur. Gökyüzünü, artık, fizik kuralları yönetmektedir.

Geçen yüzyılın başında, Hubble, bir teleskop yardımıyla, evrenin sürekli olarak hareket etmekte olduğunu keşfetti. Dolayısıyla Hubble, eğer galaksiler bizden sürekli olarak uzaklaşıyorlar ise, evrenin genişlemekte olduğunu öne sürdü. Fiziksel bilimler açısından bu, artık, zaman ve uzayın ebedi kavramlar olmadığı anlamına gelir. Her ikisi de, artık, geçmişte bir noktada cereyan etmiş olgulardır. Böyle bakıldığında, "zamanın var olmadığı bir zaman" var olmuş olmalıdır. Bu bağlamda uzay, zamanın bir denklemi olarak tanımlanabilecek, dinamik bir strüktür kazanır.

Albert Einstein'ın Genel Görecelilik Kuramı dahilinde, zaman ve uzayın birbirlerine göreceli olarak çalıştıkları ortaya çıkmıştır. Dahası, uzayın bir formu vardır ve bu form, eğridir. Basit bir deyişle: Newton uzayı, boş bir kapalı kutu iken, Einstein uzayı, devasa bir trampolin gibi gerilmiş, lastik bir örtüye benzer. Şimdi, bu örtünün ortasına, bir bowling topu attığınızı hayal edin. Lastik örtü, topun baskısı altında deforme olur. Genel Görecelilik Kuramına göre bu, mesela, güneş gibi bir katı kütle, etrafındaki uzayın "zarına" yapacağı etkidir: kütle, zaman-mekânı değiştirir.



Şekil 2.2: Madde tarafından deforme edilen uzay-zaman

Yerçekimi, bu kıvrımın bir sonucudur. Böylece, uzay-zaman, artık, bir boş kutu betimlemesini önerdiği nötrlüğü kaybeder ve bir fiziksellik kazanır. Albert Einstein (1999) tarafından savunulduğu şekliyle, boş uzay fizikselleşmiştir. Uzay-zaman ve madde, homojen bir bütün oluştururlar ve birbirlerini etkilerler. Betimsel olarak, göreceli tavır, bir okyanus yüzeyine benzetilebilir (fakat üç boyutta). Bu yüzey boyunca, dalgalar yayılmaktadır. Daha önceki sahne mecazını devam ettirirsek, bu durum, artık, sahnenin elastik hale geldiği ve karakterlerin aksiyonlarına göre değiştiği anlamına gelecektir. Böylece, zaman, artık, gerçekliğin bir başka boyut olarak algılanmaya başlar: madde ve uzaydan bağımsız değildir.

Uzay kavramının evrim süreci, Tanrı tarafından yaratılmış ve dini dogmalar tarafından etkilenmiş ruhsal bir mekân olarak başlamış ve zamanla, bilim tarafından geliştirilen, insancıl bir kavram haline dönüşmüştür. 19. Yy.ın sonunda ve 20.Yy.ın başlarında, hiperuzay ile ilgili kuramlar ortaya çıkmaya başlar. Bunun sebebi, hayal gücünün izdüşümünün yapılabileceği üç boyutlu bir evren artık tanımlı bir hale gelirken, insanların, bilinen dünyanın kanunlarının kapsamadığı başka boyutların varlığı üzerine spekülasyonlar yapmaya başlamasıdır (de Souza, 2004). Edebiyat, özellikle spekülatif bilim-kurgu edebiyatı, doğası gereği, gerçekliğin sınırlarını gerer, zamanın ve uzayın engellerini göz ardı eder, bilinçli olarak, mitosları, hayaller, düşünceleri, hülyaları, yanlış anlamaları ve apaçık yalanları bir araya koyar (Altheim, 2003).

Bu ifadeden, anlatı bağlamında zamanın anlaşılış biçimine sekelim: Metz ve diğer araştırmacıların da belirttiği gibi, anlatıda, zamanın iki farklı algılanışı vardır (Metz, 1974; Chatman, 1981). (1) Bunlardan ilki, anlatsal deneyimi çerçeveleyen, gerçekte eş bir zamandır. (2) Diğeri de, anlatının kendi iç kurgusunda gerçekleşen, anlatsal zamandır. İlki, anlatının süresini verir. Yani, kişinin (mesela: sinemada) oturduğu ve anlatsal deneyime katıldığı zamandır. Bu zaman algısı ile duvardaki saat arasında

doğrudan ve çizgisel bir ilişki söz konusudur. Gerçek hayatımızda gün-be-gün, dakika dakika deneyimlediğimiz zamandır.

İkinci durumda zaman, anlatısal zaman olarak adlandırdığımız bir olgudur. Anlatısal zaman, öykünün *içerisindeki* zamandır. Anlatısal zaman, çoğunlukla, son derece esnek ve akıcıdır – bir sanatçının algısıdır. Ele alınış şekli ve ölçeği, öykücünün, hikâyesinin o kısmında aktarmak istediği detay miktarına göre, sürekli değişir. Mesela, bir karakterin Avusturya ovalarındaki yolculuğunu gerçek zamanda aktarmak, sıkıcı ve zahmetli olacaktır. Üstelik gereksizdir. Bunun yerine, öykücü, yolculuğun hemen öncesindeki, yolculuk sırasındaki ve en nihayetinde, yolculuğun sonrasındaki detayları verebilir. Böylece, anlatı, daha hoş ve akıcı bir bütün haline gelmiş olur. Benzer şekilde, bir karakter, öleceğini düşündüğü anda – hayatının “bir film şeridi gibi gözlerinin önünden geçmesi” gereken anda – anlatının, sadece bir anlık ölüm olayını dile getirip geçmesi gerekmez. Gerçekten de, yazınsal ve sinematik teknikler, geçmişe-dönüş ve geleceğe-gidiş sahnelerini, karakterin o andaki gerçekliği ile geçmiş ve gelecek anlarındaki gerçekliği arasında bağlantılar kurmak için, sıkça kullanır. Burada amaç, zamansal bütünü kırarak, anlatısal bütünü daha net vermeyi ve bir fikri açıkça dile getirmeyi sağlayabilmektir.

Diğer bir deyişle, kısa olacak anlar uzun ve detaylı bir şekilde, uzun olması gereken zaman aralıkları kısa, anlık hale getirilebilir (hatta “hiç edilebilir”). Genette, anlatısal zamanı, üç terim dahilinde düşünürüz: *düzen* (öncelik, sonralık), *frekans* (olguların anlatıda olma sıklığı), *süre* (olguların anlatıda işgal ettikleri zaman miktarı) (Genette, 1980). Bu sınıflandırma olmadan bile, sadece *sunuş zamanı* ve *anlatı zamanı* şeklinde ele alınan bir ayırım dahilinde, bunlardan birincisinin içerisinde yaşadığımızı ve hikâye tarafından kapsadığımızı, ikincisine yolculuk ettiğimizi söyleyebiliriz. Bu kapsanmışlık, sadece fiziksel olarak değil, aynı zamanda düşünsel ve duygusal bir etkileşimi de içerir. Vücut hareketleri gibi bir fiziksel boyutu olmasa bile, zihinsel ve duygusal kapsanmışlık, kişinin, anlatı içerisinde aktif bir katılımcı olmasını sağlar. Bu bağlamda, anlatısal zamanın esnekliği, katılımcının zihninin tamamen kapsanacağı uzayın ritmini tanımlamış olur.

Anlatının bir hali olmaktan ziyade, anlatıya bir tepki veya cevap olan, bir zaman katmanı daha vardır: Tam kapsanmışlık haline ulaşıldığında (kişi hikâye içerisine tamamen çekildiğinde), çoğunlukla, zamanı, yavaşlamış veya bazen durmuş gibi hissedebilir. Dinleyenin, anlatısal zamanın içerisine bütünüyle gömüldüğü ve sunuş zamanından bütünüyle koptuğu bu durumda, kişinin tam kapsanmışlık haline geçmesini işaret eden bu hal, aslında oldukça gündelik bir fenomendir. Çoğu insan, bir öyküye, filme, oyuna veya televizyon programına, zamanın akışını kaçırarak

kadar derinden bağlandıkları halleri, sıkça yaşar. Bu kadar gündelik bir olgu, yine de, oldukça etkileyicidir. Bu hal, kişinin, hikâyeyi sunan öğelerin (ekran, perde, masalcı, vs.) veya öykü ile etkileşime geçmesini sağlayan arabirimlerin (klavye, fare, film projektörü, vs.) varlığını tamamen unuttuğu haldir. Kısa bir süre için bile olsa, hikâyenin arabirimci elemanları görünmez hale gelmiş ve anlatı, bütün dünyayı kapsamış olur. Zamanın, algısal bir görecelilik kazandığı bir hal deneyimlenmektedir.

Strüktürel olarak bakılırsa, diğer yönlendirme araçları arasında zaman, geleneksel olarak, anlatı ile özsel olarak bağlı kabul edilmiştir. Bu anlayış, hem zamanın “anlatıdaki ifadesi dışında bir şekilde kavranamayacağı” olarak (Ricoeur, 1984), hem de “anlatıların, olayları, zaman içerisinde örmek suretiyle anlam-üretme ve yorumlama işlevlerine nail olabildikleri” şeklinde gözlemlenir (Brockmeier, 2000). *Anlatı-bilim (narratology)* dahilinde zamansal sıralama, anlatısal organizasyonun temel kuralı olarak kabul edilmiştir (Genette, 1980; Prince, 1982). Mesela Labov anlatının tanımını “geçmiş deneyimin yeniden kapitüle edilmesi” olarak yapmış (Labov, 1972); Ochs ve Capps de kişisel anlatıyı, “yaşanmış olayları zamansal ve mantıksal sıraya koymak amacıyla, dil veya başka bir sembolik sistemin kullanılması” olarak tanımlamışlardır (Ochs ve Capps, 2001). Bununla beraber, zamansal organizasyonun farklı ele alındığı anlatılarla da sıkça karşılaşılabılır. Bunlar, zaman konturlarının bulanık, belirsiz veya tanımsız bırakıldığı öyküler (Herman, 2002), çembersel zaman kurgusuna sahip anlatılar (Brockmeier, 2000), veya hiçbir zamansal birleşimi olmayan anlatılardır (Carranza, 1998).

Bir anlatıda bağlam, hem zamansal sıralamanın, hem de mekânsal kompozisyonun sonucudur. Öykü-dünyalarını yapılandırmada ve içerilerindeki olayların karşılıklı etkileşmelerini kurgulamada, mekânın rolü açıktır. Greimas’ın anlatıda, zaman-mekânsal temsil ile ilgili erken dönem çalışmaları (1988) ve Bakhtin’in *chronotope*’lar ile ilgili çalışmalarından feyz alarak (1981), Herman, yazarların, öykülerindeki aksiyonları betimlemede, mekânsal organizasyonu, en az zamansal haritalama kadar etkili kullandığına dikkat çekerek, mekânsal referansın öykülerde “seçmeli veya türevsel değil, hayati bir rol oynadığı” sonucuna varır (Herman, 2002).

Mekânsallaştırma kavramının, kişisel anlatılarda, benliğin farklı kimlikleri veya durumlarını temsil etmek amacıyla da, etkili bir şekilde kullanıldığını gözlemlemekteyiz.

Labov ve Waletzky, kişisel deneyimleri içeren anlatılara odaklanırlar. Bu araştırmacılar, anlatıcının, hikâyenin sunulmasını kontrol ettiği ve öyküyü aktaran

aracılara zamansal ve mekânsal koordinatlar sunarak, hikâyenin sürecini takip ettiği çalışmaları incelerler. Onların karakterizasyonu doğrultusunda, *yönlendirmeyi* iki şekilde açıklamak mümkündür: (1) kontrollü ve anlatıcı tarafından dinleyeni yönlendirmek amacıyla sunulan halde. (2) öykü dünyasındaki ana aksiyona bir çeşit arka plan oluşturacak halde. Dolayısıyla, anlatıda yönlendirme, bir verilmiş olarak, apriori var olan değil, anlatan tarafından kışkırtılarak, dinleyen tarafından deneyimlenen bir soruşturma eylemidir.

Çoğunlukla, anlatılarda mekân, yönlendirme elemanı haline gelir ve bazı durumlarda zamansal referans için bir demirleme mekanizması olarak işler. Öyküyü anlatan, hikâyedeki konumu, konuşmacı olarak o anda bulunduğu konuma göre veya olayların geçtiği ya da geçtiğinin anlatıldığı andaki konumuna göre kurgular. Her iki tarafın ifadesi (*anlatılan yerin* ve *anlatanın yerinin* tanımları), anlatıcının, kendisini o anki sunuş şekline göre, *burada* veya *orada* olarak değişebilir. Konum, hikâye dünyasındaki karakterinki ile aynı olabilir veya anlatı, karaktere “buradan ve şimdiden” bakıyor olabilir.

Hikâyenin bağlamı, hikâyenin geçtiği mekânın, hikâyenin geçtiği zamandaki halidir. Zaman ve yer kurguları, politik ve sosyal durumlar, orada olan bireyler, bu bireylerin amaçları ve planları, vs... bağlamın elemanlarını oluştururlar. Tıpkı anlatısal zamanda olduğu gibi, burada da, *sunuş bağlamı* ve *anlatı bağlamı* kavramları söz konusudur. Sunuş bağlamı, hikâyenin deneyimlendiği fiziksel çevre, anlatısal bağlam ise, hikâyeye ait olan çevreyi ifade eder.

Özellikle sözel hikâyelerde, genel olarak da etkileşimsel (*interactive*) bir deneyim sunan bütün hikâyelerde, öykücü ve dinleyici, aynı hikâyeye içerisinde kapsanmış haldedir. *Bu işin içinde beraberiz. Bunu, beraber atlatacağız. Bu karanlık, gizemli, kasvetli ormanı beraber geçeceğiz*, gibisinden ortak bir his söz konusudur. Öykücü, anlatısal bağlam içerisine olan yolculuğu idare ettikçe, dinleyiciler, anlatan ile bir güven bağı kurar ve kendi başlarına çıkmaya cesaret edemeyecekleri bir yolculuğa çıkarlar. Çünkü anlatıcının onları evlerine, sağ salim geri döndüreceğini bilirler. Bu metafizik bağı kurabilmek amacıyla, fiziksel bağlamı canlandırabilmek, geçen yıllar boyunca, sanal gerçeklik sistemlerinin genel odağı haline gelmiştir. Amaç, insanların uzaysal yönlendirme duyularını (özellikler duyma ve görme duyularını), anlatı içerisinde kapsayarak, onları, fiziksel olarak, başka bir yerde olduklarına ikna edebilmektir. Daha sonra da göreceğimiz gibi, melez uzaylar, bu tanımdaki *sanal yer* ve *fiziksel yer* kavramlarının ikiliğine meydan okurlar. Melez uzaylarda kurgulanan anlatılar, sanal gerçeklik sistemlerinin çabaladığı simülasyona gerek duymadan, kapsanmışlık hissi uyandırma potansiyeline sahiptir; zira bu anlatılar, zaten, kısmen

“burada” olagelirler. Dahası, aynı fiziksel yapı elemanı, farklı hikâyeler içinde, farklı anlamlar taşıyabildiğinden dolayı, sanal anlatılarda olduğundan çok daha dinamik bir anlatı elde edilmiş olur. Bu konuya, ileride, daha kapsamlı değineceğiz.

2.6. Gezgin hikâyeleri

Eski zamanlardan itibaren, hayali olan şeyler bilinmeyen ile ilişkilendirilmiş ve keşfedilmiş fiziksel mekânların dışında bir yerlerde konumlandırılmıştır. Mesela, doğal olguların bilinmeyen sebepleri olduğu eski zamanlarda, antik Yunanlılar, bütün bu fenomenler için birer tanrı yaratarak (güneş, yıldırım, vs.), onları uzak bir dağa, Olimposa, yerleştirmiştir. Hatta medeniyetler bilinmeyen mekânları içselleştirmek için kendi yapay dağlarını bile dikmişler: Babil Kulesi, Mısır Piramitleri, vs.

Orta Çağda, popüler hayal gücünün çoğunun kaynağı, gezgin hikâyeleri idi. Gezginciler, çoğunlukla kesin coğrafi konumları bile olmayan, uzak, bilinmeyen diyarlara giderler ve döndüklerinde, oradaki deneyimlerini anlatırlardı. Bu uzak mekânlar, “bilinen dünyanın” dışına (yani Akdeniz’in sınırlarının dışına) konumlandırılarak, düş alemleri için fiziksel izdüşümleri haline gelirlerdi. Dolayısıyla, hayali mekânların inşa edilmesi, her daim, sınırların çekilmesi ile alâkalı olmuştur – yani, bilinen uzayın içerisinde ve dışarısında olma haliyle ilişkilidir.

Fuller ve Jenkins’in aktarımıyla, Michel de Certeau’ye göre mekân, içine anlatı gömülü bir yerdir: “Yerler, sadece soyut olarak vardır, anlatının konumlandırılabilceği potansiyel sitleler olarak – henüz kolonize edilmemiş diyarlar olarak”. Yerler, anlatı ile temasa geçtikleri anda, mekân haline gelirler. Orta Çağ insanı, uzak yerleri hayali mekânlarına katabilmek için, onlar hakkından anlatılar kurgulardı. Bu bağlamda, gezgin hikâyeleri, bilinmeyen yerleri, bilinen yerler haline dönüştürme görevi taşırdı. De Certeau’ya göre, öyküler, temelde “(meşru) mekânlar ile (yabancı) dışarıyı ayıran sınırlar ve bu sınırları aşan köprüler arasındaki ilişkiler” ile ilgilidirler (Fuller; Jenkins, 1995).

Manuel Castells, yukarıdaki ifadede geçen “anlatı” teriminin yerine, “sosyal pratik” terimini koyar. Bir mekân, bilindik hale geldiğinde, sosyal pratikler için bir sahne olur (Castells, 2000). Bu durumda, yer, öykünün olabilmesi için dürtülmesi gereken bir “durağanlık” olarak görülebilir. Yerler “oradadır”; fakat henüz maddeleşmemişlerdir. Örneğin, Avrupa keşiflerinden önceki zamanlardaki Yeni Dünya, Fuller ve Jenkins’in aktardıkları, de Certeau’nun fikirleri için iyi bir örnek teşkil eder. Bu yerler, coğrafi olarak orada olmalarına ve kültürel olarak da asırlardır işliyor olmalarına rağmen, ancak Avrupalıların hırsları ve anlatıları ile tanıştıktan sonra, onlar tarafından,

mekân olarak görülmeye başlamıştır. Daha öncesinde buralar, Avrupa insanı için, mitolojik yerlerdir, mekânlar değil. “Mekânlar, diğer yandan, üzerine etki edilmiş, keşfedilmiş, kolonize edilmiş yerlerdir. Mekânlar, anlatısal olaylar için konumlardır” (Fuller; Jenkins, 1995).

Tekrar Castells'in sözlerine dönersek: bir yer, insanlar tarafından ikamet edilir ve özel bir coğrafi konuma sahiptir. “Bir yer, formu, işlevi ve anlamı fiziksel sürekliliği dahilinde, kendi kendisi tarafından ihtiva edilen bir mahaldir”. Diğer taraftan, Castells, yeri daha soyut olarak da şöyle tanımlar: “zaman paylaşımı içeren sosyal pratiklerin, maddesel destek ögesi” (Castells, 2000).

Lorraine Daston ve Katharine Park'a göre, Orta Çağ topografya ve yolculuk kitapları, “okuyucularının, olası şeyler anlayışını genişletir; onların, tasavvur edilemez zenginliklerle dolu, cinsiyet rollerinin değişken olduğu, akıl almaz garipliklerle ve güzelliklerle dolu dünyaları hayal etmelerini sağlarlardı”. Bu mekânlar, bilinen dünyanın dışında, herhangi bir yerde var olabildikleri gibi, hayal edilebilir her türlü varlığı içerebilirlerdi. Dünya, okuyanın zihninde yaratılırdı. (Daston, Park, 1998) Gezgincilerin hikâyeleri, sadece, gerçek olarak kabul edildiklerinden dolayı değil, hayal gücünü teşvik ettiklerinden dolayı, değerlidirler. Mesela, Italo Calvino'ya göre, Görünmez Kentler, sanal olan hakkında bir anlatıdır: bu anlatıda Marco Polo, Kubilay Hana, sözde gezdiği yerleri betimlemek için, gezgin öykücülüğünü kullanır. Anlattığı kentlerin gerçekten var olup olmadığı veya Marco Polo'nun hayalinin ürünü olup olmadığının önemi yoktur. Dahası, Polo'nun bütün hikâyelerinin, en nihayetinde, aynı kenti anlattığını fark ederiz: Venedik – fakat olabilecek olan veya asla olmamış olan, potansiyel Venedikler... (Calvino, 1972)

Sonuçta, Kubilay Han, Marco Polo'nun anlattığı her şeye, şüphesiz, inanmamıştır. Fakat Doğulu imparatorun, yine de, genç Venediklinin anlattıklarını, diğer elçilerinin anlattıklarından çok daha büyük bir dikkatle dinlediği şüphesizdir (age.). Polo, “dışarıdan” geldiğinden dolayı, yani, bilinmeyen ve uzak bir diyardan olduğundan dolayı, anlattıklarının tutarlılığı, Hanın hayal gücünü teşvik edebildiği sürece önemsizdir. Tasdik sayesinde, bu anlatılanlar, zaten yeterli miktarda gerçeklik kazanır. Dolayısıyla, gezgincilerin hikâyelerinden inşa edilen böylesi hayali yerler, uzlaştırmalı mekânlardır – anlatı ve kabul üzerinden, gerçeklik kazanır. Hayali mekânlar, kişi oralara gidemedikleri zaman oluşurlar. Arabulucu mekanizmalar – mesela gezgin hikâyeleri – bu mekânların inşası için kritik önem taşırlar.

Dış mekânlar garip olabildiği kadar, buralarda ikamet eden mahlûkatlar, genelde, daha da gariptir. Dışarı diyarlarda, her türden canavar ve yaratık bulunabilir:

Fantastik mahlûkatlar, ilgi, merak ve bazen de korku ile anılırlardı. Yine de, çoğunlukla, pozitif mucizeler olarak görülürlerdi. Daston ve Park, muhteşem türler ve canavarsı kişiler arasında, şöyle bir ayırım yaparlar: Her iki sınıf da mucizevî şeyler olarak görülseler de; birinci sınıfa giren yaratıklar merak ile karşılanırken, ikinci sınıfa girenler, bilinen dünyada yaşayan insanların hayatlarını etkilediklerinden dolayı, daha ivedi ve kesin fikirlerle değerlendirilmek zorundaydılar. Dolayısıyla, bu yaratıklar, genelde, negatif algılanırlardı. Canavarsı bireyler, mesela kentorların aksine, bir tür olarak adlandırılmayan, insan-hayvan kırmaları olarak görülürlerdi: iki kafalı doğan çocuklar, Siyam ikizleri, vs... Mucizevî yaratıklar ise, genelde, Akdeniz'in sınırları dışında yaşardı: ters dönmüş dev ayaklıların kabileleri, köpek kafalı ve uzun pençeli insanlar, tek bacaklı adamlar, vs... Bu melez ırklar, korku değil, merak ve şaşkınlık kaynağıydı (Daston ve Park 1998). Bunlar, gezginlerin hikâyelerinde sıkça rastlanmanın ötesinde, bir gezgin hikâyesinde bulunması gereken öğeler olarak görülürlerdi. Kısacası, Orta Çağ insanı, Akdeniz bölgesini dünyanın merkezi, geri kalan her yeri de, sınır veya ötesi olarak görürdü.



Şekil 2.3: Hecateus'un Dünya Haritası

Bu bakış açısıyla, Orta Çağ ve sonrasında, Cennet ve Cehennem de, tıpkı diğer düşünsel mekânlar gibi, dünya üzerine konuşturılmıştı. Orta Çağ haritaları, Cennet ve Araf'ı da içerirlerdi. Araf, mesela, güney yarımkürede, belirsiz bir yerlerdeki bir dağ idi. Hatırlayalım ki, Orta Çağ insanı için güney yarımküre, puslu,

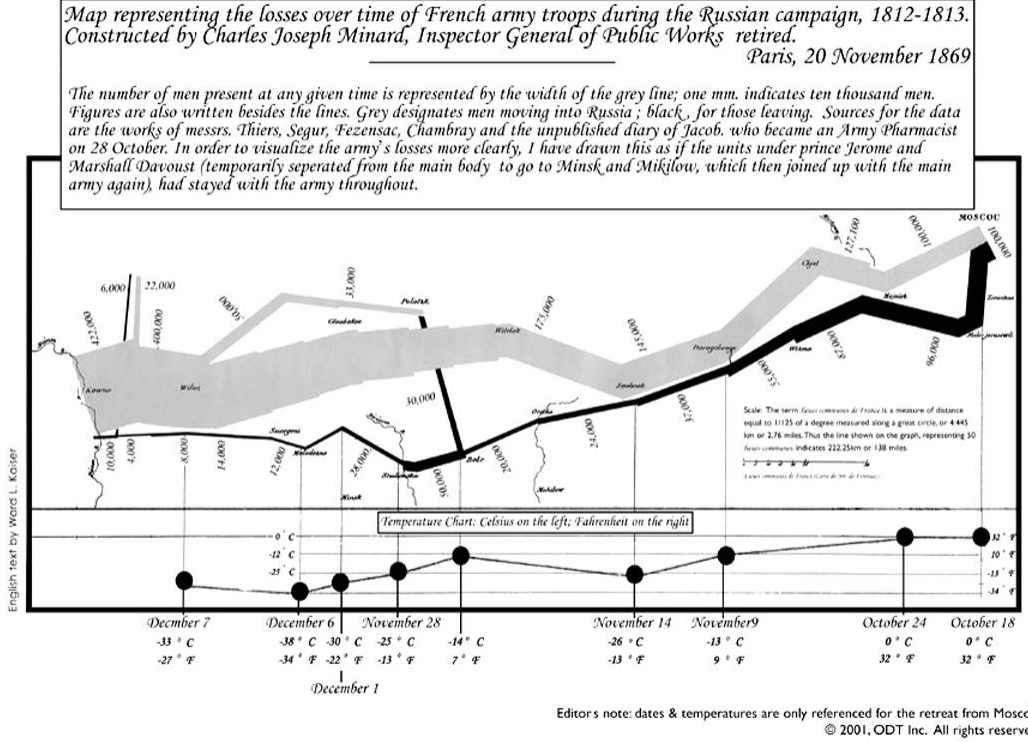
silik ve en az dünyanın merkezi kadar, bilinmeyen bir yerd. Benzeri şekilde, Cehennem de, birbiri içine geçen çemberler olarak tasavvur edilmiş, Dünyanın merkezine doğru iner şekilde canlandırılmıştı. Araf'tan yukarıya doğru yükselen Cennet de, yine birbiri içine geçen çemberler şeklinde resmedilirdi. Yani, Orta Çağ Avrupa'sında, uzak diyarların bilinen dünyanın sınırları dışında hayal edilmelerinin yanı sıra, Dünyanın kendisinin de, hayal gücünün izdüşümü için bir kaynak idi.



Şekil 2.4: Hereford haritası, Cennet, Araf ve Cehennemi de gösterir

Topografik olarak, Cehennem ve Araf, son derece hiyerarşik mekânlardı. Mesela, Cehennem tasvirinde, her çember bir başka günaha denk geliyordu. Daha hafif günahlar dışarı çemberlerde, daha ağır günahlar merkeze yakın çemberlerde, Şeytana daha yakın yer alıyordu. Araf ve Cehennemin aksine, Danté'nin tasvirleri Cenneti çok daha az fiziksel detay ile anlatır. Wertheim'a göre, "ölümden sonraki diyarlar arasında, Danté'nin tasvir etmekte en zorlandığı yer, Cennet'tir. Hem *Inferno*, hem de *Purgatorio* iyi tanımlanmış manzaralar ve imgelemler sunuyor olsa

da, *Paradiso*, bir o kadar bulutsu ve hayal meyal olmasıyla bilinir”. Danté, Cennet’i, o zamanlar hakim inanış olan, Batlamyus’un dünya-merkezli sistemine göre inşa eder. Batlamyus’un evren anlayışına göre, Dünya evrenin merkezindedir ve dokuz gezegen, Dünyanın etrafında döner. Danté’nin Dokuz Cenneti de bu gezegenlere tekabül etmektedir. (Wertheim, 1999)



Şekil 2.5: C J Minard'ın, Napolyon'un, Rusya seferinde hezimetini anlatan haritası

Peyzajları daha genel, mecâzî bir şekilde ele alırsak diyebiliriz ki, haritalar, peyzajların genel görünüşlerini canlandırır, özel topografik özelliklerini dile getirir, kaynak ve içerik dağılımları hakkında bilgi verir ve konumları niteliklerine göre kategorilerler. C.J. Minard'ın, Napolyon'un ordusunun Rusya'dan geri çekilmesini başarıyla ilüstre ettiği, tek paftalık diyagramı bu kapsamlılığa iyi bir örnektir. Böylesi bir grafik anlatımın dehası, daha önceleri dağınık olan, karmaşık bilgileri küçük bir alanda anlatabilmelerinde, çeşitli detay seviyelerinde bu bilgiyi sunabilmelerinde ve anlaşılmasını kolaylaştırmalarında yatar. Dolayısıyla, yine Minard'ın dâhiyane haritasında olduğu gibi, bir anlatıyı, sadece semboller üzerinden (mesela harita ile) yapmak mümkündür.

Dünya giderek daha fazla haritalandıkça, hayali mekânlar da, buna bağlı olarak, yeniden konumlandırılmıştır. Bilim-kurgu anlatılarını incelersek, hayali mekânların, zaman içerisinde dünyadan uzaklaşıp, dış uzaya taşındığını görürüz. Zira 21. Yy.'ın

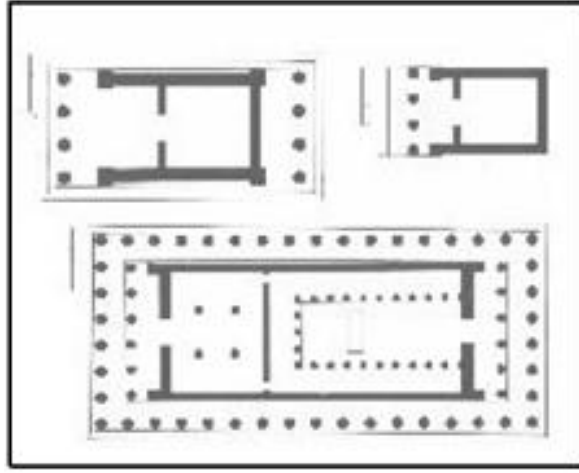
başında, güneş sisteminin neredeyse bütün gezegenleri keşfedilmiş durumdadır. Oldukça eminiz ki, yakınımızda bizden başka hayat bulunmamaktadır (bir ihtimal, Jüpiter'in uydusu Europa dışında). Dolayısıyla, günümüzde, hayali mekânlar nerelerde konumlanır? Son yirmi yılda, *siber uzay*, hayal gücünün izdüşümünün yapılacağı yeni "*uzak yer*" olarak kabul edilmiştir.

2.7. Anlatısal mekânlar

Anlatı kuramı (en azından sosyo-linguistik dalında), mekânda ve zamanda yönlenmeyi, doğal bir olgu olarak kabul ederek incelememiş, tipik olarak uzay-zamansal koordinatları, anlatının strüktürünün bağlamsal arka planına ait parçalar olarak ele almıştır. Bu bağlamda, anlatı-bilim, mekân olgusunu yeterince önemsememiştir. Benzeri şekilde, mekânsal çalışmalar da, anlatı kuramını fazla önemsememiş, tipik olarak, insanların, zaman içerisinde, kendi hikâyelerini yaşadıkları mekânlara zaten getiriyor olduğu gerçeğiyle yetinmişlerdir.

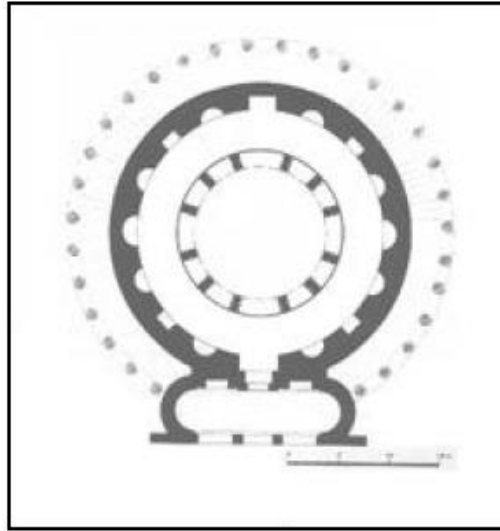
Mimarlık, insanlar ve toplumlar için yetkin bir hafıza ve organizasyon aracı olarak işlev görse de, yine de insanlar, hayatlarını, bir anlatı doğrultusunda yaşarlar. Neredeyse bütün hafıza-güçlendirici teknikler, mikro-hikâyelerle ilişkilendirilmiş imgelerin zihin tarafından yaratılmasına imkân tanıyan, görsel setler üzerinden çalışırlar. Ünlü nörolog Luria, olağanüstü bir hafızaya sahip olan Serasevskij'nin örneğini verir. Serasevskij, anlamını bilmediği matematik formüllerini veya bir kitabın bütün kısımlarını rahatlıkla aklında tutabilen bir insandır. Oysa Serasevskij, bütün diğer hallerde, normal zihin seviyesine sahiptir. Onun tekniğinin temelinde, hatırlanması gereken objeleri temsil eden sembollerini içeren, kolay hatırlanır bir hikâyeye kurgulayabilmesindeki sıra dışı yeteneği yatar. Bilişsel psikologlar arasında özellikle Jerome Bruner, iletişimimizi ve algımızı yapılandırma metodu olarak öykünün önemini vurgular (Bruner, 1990). Bruner'e göre, düşünme eylemi, salt bilgi işlemeye ve kategorilendirmeye indirgenemez. Anlatı, anlam-üretmede, kültür şekillendirmede, iletişimde ve eğitimde kullandığımız ana vasıtaadır.

Mimarlık ve anlatı, kesinlikle, birbirlerinden ayrı olgular değildir. Mimarlık tarihi, mekânsal yerleşimleri ve dekorları ile bir hikâyeye ihtiva eden, pek çok yapı örneğiyle doludur. Bu yapılar, kültüre vücut kazandırır, iletişimi ve toplumsal eğitimi desteklerler. Antik dönem Yunan tapınaklarından, eski Roma kiliselerine, Orta Çağ kubbelerinden, günümüzün kültürel yapılarına kadar zemin planlarının incelersek, bir dikdörtgenin, çemberin, hacin veya daha karmaşık şekillerin, yüzyıllar üzerinden bir mesajı aktarmak amacıyla kullanıldıklarına şahit olabiliriz. Bu mesaj, o dönemin insanların hayata, doğaya, ruhsallığa ait fikirlerini içeren bir anlatıdır.



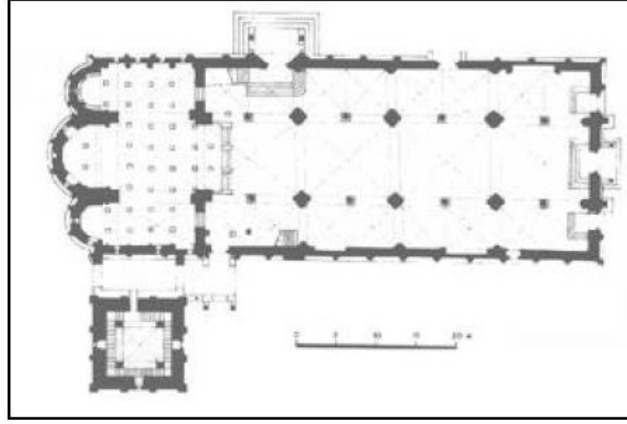
Şekil 2.6: Antik Yunan Tapınağı planları

Örneğin, İsa'dan önce beşinci yüzyıllardaki bir Yunan Tapınağı, insanların, dini şölenler için toplandığı bir yerdir. Etrafındaki doğal peyzaj ile geometrik formlarının oranları aracılığıyla birleşir. Tapınağın mihvri, kutsal simulakrumu içeren iç hücrede değil, dış arkadda, insanların toplanıp ayinler yaptığı yerdedir. Dikdörtgen planı olan bu yapı, dikey ve yatayların dengesi ile boşlukların ve dolulukların karşıtlığı ile bir anlatı sunar.



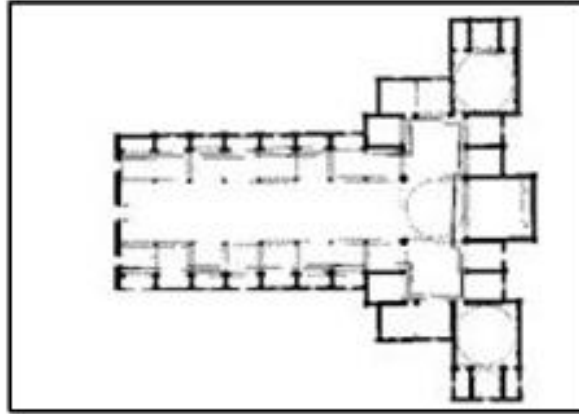
Şekil 2.7: Roma, Santa Costanza Mozolesi

Dördüncü yüzyılın ilk yarısında inşa edilen Santa Constanza Mozolesi, erken dönem Hıristiyanların toplandığı bir mekândır. Dairesel planı ve ılımlı dekoru, toplumun arzuladığı ruhani uyumu ve saflığı yansıtır. Yuvarlak form, iç mekânı dıştan ayırır ve ışığın ortadaki sunağa doğru odaklanmasını sağlar. Böylece, bütün mekânı *doğüstü olanı* sembolize eden bir aydınlık ile donatır.



Şekil 2.8: Modena

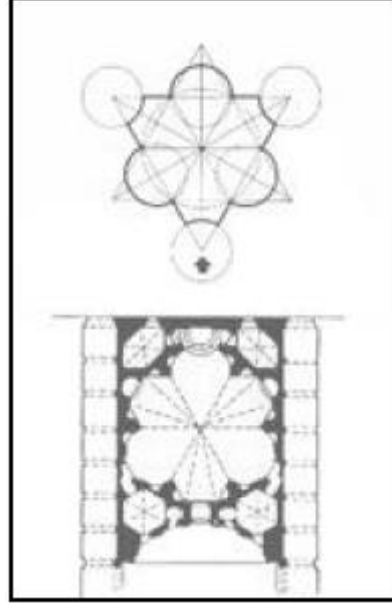
11. YY.' da inşa edilen Modena, kilise kastını tarif eden, mimari bir yazıta benzer. O zamanların kilise kasti, karmaşık ve işlevsel bir organizmadır. Bu yapı, inziva için değil, yaşam için inşa edilmiş bir mekândır. Üç katlı, Latin hacı şeklinde bir planı vardır. Yapı bir kriptadan, merkezi nefi ve koridorları içeren bir giriş katından ve bir papaz evinden oluşur. Zengin dekorasyonu, mukaddes mevzuların yanı sıra, çeşitli alegoriler, semboller, masallar, özlü sözler de içerir. Bu noktada, dönemin dini yapılarının, okuma yazma bilmeyen bir halk için, eğitim mekânları olduğunu da hatırlayalım. Dolayısıyla, pek çok diğer dönem yapısının aksine, bu kiliseler, çok daha doğrudan ve kolay anlaşılır bir anlatı içerecek şekilde, resimler ve heykeller ile donatılmıştır.



Şekil 2.9: Floransa, San Lorenzo Kilisesi

Brunelleschi tarafından, beşinci yüzyılda inşa edilen, Floransa'daki San Lorenzo kilisesi, yine Latin hacı planlı bir yapıdır. Geleneksel modellerden esinlenilerek inşa edilmiş ve matematiksel oranlara dikkat edilerek tasarlanmış olup, Brunelleschi'nin, Rönesans mimarisine en önemli katkısı olarak kabul edilir. Orta Çağ ruhanîliğinin aksine, Brunelleschi'nin mimarisi, gerçekliğe akılcı bir bakış açısı içerir – bir objeyi

bilmenin, onun geometrisini, şeklini, maddesel görünüşünü bilmek ile eşdeğer olduğu bir bakış açısının ürünü olarak tasarlanmıştır.



Şekil 2.10: Roma, Sant' Ivo alla Sapienza Kilisesi

17.YY.' da Borromini tarafından, Roma'da inşa edilen Sant' Ivo alla Sapienza Kilisesinde mimar, geometrik kuralları bütüne ve parçalara, birini diğerinden öncelikli saymadan ve hepsini bir akış dahilinde düşünerek uyguladığı, karmaşık bir plan şeması geliştirmiştir. Borromini'nin barok mimarisi, forma iliştirilen geleneksel felsefi ve tarihsel sembollerden ayrılmış, otonom bir geçerliliği olan, formel bir tasarım anlayışı tarafından biçimlendirilmiştir.

Bu tarihsel örnekler, mimarın anlatıyla bir olmak, *anlatı olmak* yönündeki ezeli eğilimini göstermektedir. Yukarıdaki resimlerde gösterilen plan şemalarına bakarak diyebiliriz ki, gerçekten de bir dikdörtgen, çember, haç veya başka bir form yüzyıllar üzerinden bir mesaj aktarmakta kullanılabilir (Sparacino, Davenport, Pentland, 1999). Bu bağlamda, mimarın en önemli anlatısı, "Nasıl yaşadığımız ve neye inandığımızın" hikâyesidir. Bu anlatının seyircileri de gelecek kuşaklardır.

Diğer farklı çalışmalar da, mimarın içerdiğini anlatisallığı, sıkça ortaya koymaktadır. Dahası, bu anlatı insanlar tarafından içsel olarak anlaşılabilir ve kişiselleştirilerek, yapılı çevre içerisinde anlamlı bir yönlenme sağlamak için kullanılır. Psikologlar, böylesi bir mekânsal bilgi edim sürecine, "bilişsel haritalama süreci" adını verir. Golledge'e göre bu süreç, dış dünya ile etkileşimin sağlanmasında kritik önemi olan, "bir mekânın içsel temsilini yaratma" işlemidir

(Golledge, 1992). Bilişsel harita terimi, bu içsel temsiliyeti ifade eder (Downs ve Stea, 1973).

Son on yıldır, psikologlar ve filozoflar, insanların, mekânın içsel temsillerini zihinsel imgeler olarak mı (Kosslyn, 1980); mekânı sözdizimsel olarak betimleyen kelime önermeleri olarak mı (Couclelis, 1988); tamamen farklı doğada bir takım ilintili temsiller olarak mı yaptıkları (Kuipers, 1982); yoksa böyle bir zihinsel temsilin hiç olmayıp da sadece sembolik ilişkilerin mi söz konusu olduğu hususunda, kapsamlı bir tartışma içerisindedirler (Pylyshin, 1981). Günümüzde, araştırmacıların çoğu *zihinsel imge* hipotezi üzerinde hemfikirdir.

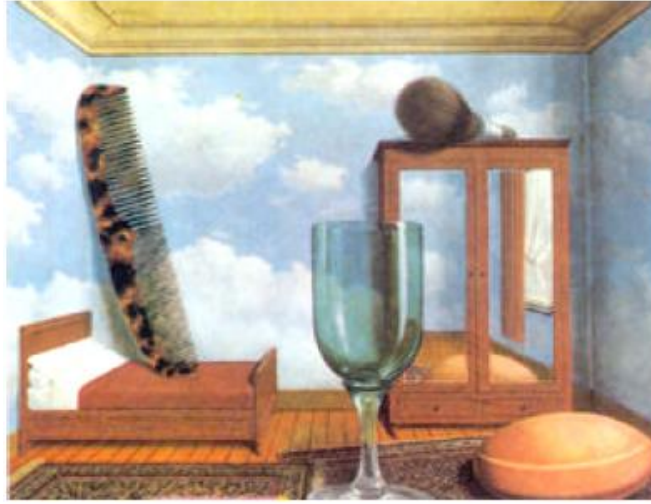
1948'de Jean Piaget'nin yaptığı çalışmalara dayanarak, Siegel ve White, bilişsel haritalama sürecini üç fazlı bir akış olarak tanımlar (Siegel ve White, 1975): (1) nirengi noktalarının belirlenmesi, (2) nirengiler arasında yolculuk ederken, prosedürsel rota bilgisinin kurulması ve (3) strüktürel bir keşif (mesela harita inceleme). Nirengi noktaları, özellikle belirgin binalar olmak üzere, bilişsel haritanın odak noktalarını oluşturan referanslardır. Rotalar, içinde hareket edilen kanallardır: yollar, sokaklar, ara yollar, ırmaklar ve tren yolları gibi. Keşif bilgisi de, kişiye, nirengi noktalarının ne şekilde bağlandığı, aralarındaki rotaların ne şekilde kurgulandığı, birbirlerine olan uzaklıkları ve alternatif patikalar hakkında veri sağlar.

Önceki bölümde tartışılan, “hafıza-güçlendirici tekniklerin, anlatı ile yakın ilişkisi olması” kuramını hatırlayalım. Bilgiyi mekâna ilişkilendirmek suretiyle hafızayı destekleme teknikleri, İsa'dan önce 500'lü yıllara kadar dayanır. Mesela, Antik Yunan'da, tanıdık bir güzergâhı, hafıza-güçlendirici bir aygıt olarak kullanmak, yaygın bir pratikti. Tapınaklar, tiyatrolar, sütunlar, evler gibi mekânsal elemanları nirengi noktaları olarak alan bir gezinti patikası, karmaşık bir bilginin ilişkilendirebileceği bir anlatı olarak kullanılırdı. Eski Roma'da konuşmacılar, söylemlerini ezberlemek için imgeler ve konular üzerine kurulu hafıza-güçlendirici teknikler kullanırlardı. Mekânsal ilişkiler aracılığıyla bilgiyi anımsama ve akılda tutma olgusu, yaşadığımız ve çalıştığımız mekânlar ile zaman içerisinde oluşan bağlarımızın güçlülüğüne dayanır. Gerçekten de, evimizde, işyerimizde, komşuluğumuzda ve içinde yaşadığımız kentte bulunan yüzlerce objenin yerini, sıkıntı çekmeden hatırlarız. Bu rahatlık, matematiksel formüller veya şiirler gibi karmaşık sistemleri veya bir defa duyduğumuz ya da okuduğumuz hikâyeleri hatırlamaktaki sıkıntımızla çelişmektedir. Bu çelişkinin açılımı, mekânsal hafızamızın şekillenme biçimi ile ilgilidir: Mekânsal bilgileri nirengiler etrafında gruplar, akışını içselleştirir, kendi keşif haritalarımızı derlerken, bu mekânsal verileri bireysel bir anlatı çerçevesi içerisine yedirmiş oluruz. Bu şekilde strüktür kazanan mekânsal

bilginin, ulaşılabilirliği ve kullanılabilirliği de yüksektir. Aynı durum, empirik veri için geçerli değildir. Bu yüzden, bu bilgini bir şekilde içselleştirilmesi zorunludur.

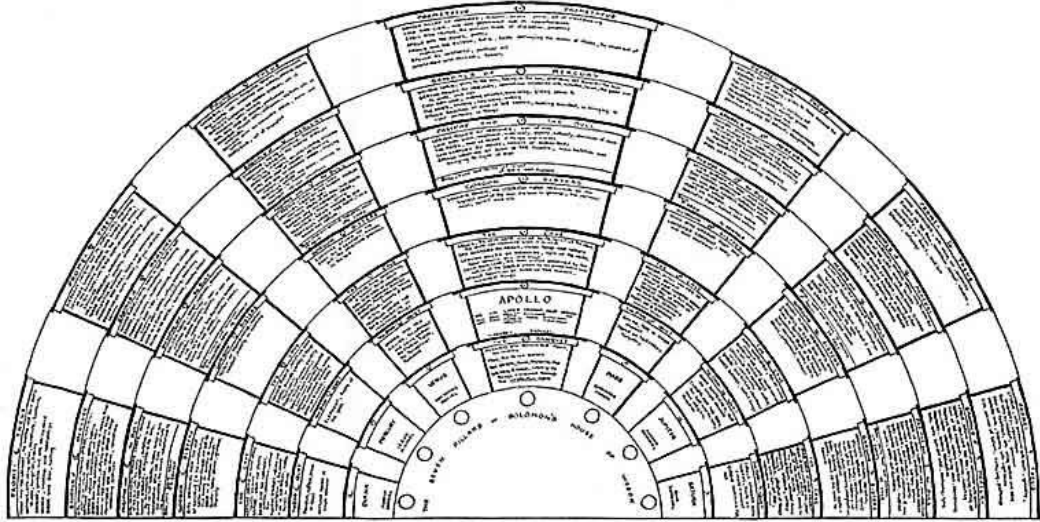
Antikiteden beri, bilginler, mekânsal hafıza-güçlendirici metodların önemini vurgularlar. Özellikle, uzun-zamanlı hafızamızı destekleyebilecek kitapların veya bilgisayarların bulunmadığı zamanlarda, bu teknikler daha da önem kazanmışlardır.

Hafıza Sarayı, bilinen en eski hafıza düzenleyicisidir. Temelinde, evimizdeki odaların yerleşkesini, kullanım akışlarını ve içerdikleri mobilyaları kolayca hatırlayabiliyor olmamız yatar. Hafıza Sarayı, gerçek veya hayali bir yer olabilir. Ünlü bir mimari mekân veya bir düşünce diyarı olması mümkündür. Hatırlanması gereken şeyler, bu mekândaki imgelere, göstergelere, sembollere ve heykellere dönüştürülerek, hafızayı tetikleyecek şekilde mekân içerisinde konumlandırılırlar. Magritte'in "Les Valeurs Personnelles" (1952) adlı çalışması, böylesi bir sistem dahilinde, cisimler ve yerler arasında kurulan fantastik ilişkileri resmeder.



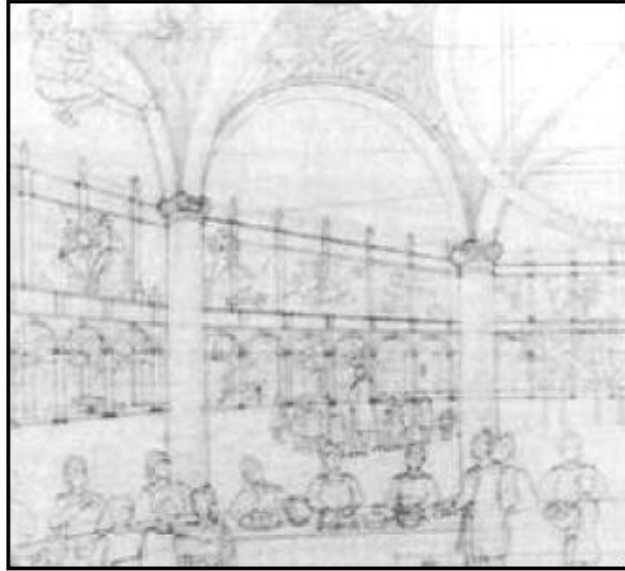
Şekil 2.11: Magritte'in "Les Valeurs Personnelles" tablosu

Hafıza Tiyatrosu, Camillo (1480–1544) tarafından, at nalı biçiminde tasarlanmış bir tiyatrodur. Evrensel fikirlerin, heykeller halinde temsil edildiği, hiyerarşik bir mimari içerir. Tiyatronun mimarisini, bilgi mimarisine göre haritalandırarak Camillo, bütün evrenin anlayışına nail olmayı amaçlamıştır. Camillo'nun tiyatrosu, sadece ansiklopedik bilgiyi içeren ve hatırlatan bir sistem olmak için değil, aynı zamanda, yeni fikirler oluşturmak için kullanılabilen bir araç olmak amacıyla tasarlanmıştı. Camillo, Hafıza Tiyatrosu için, geniş bir imge yelpazesini harmanlamıştır. Antik Yunan'dan Homeros'tan, Eski Ahitten, St. John'un vaazlarından, Hıristiyanlığın Semavi Üçlemesinin imgelerinin yanında, Yahudi Kabbala'sından ve Hermetik Korpus'tan alınmış figürler de bu sistem içerisinde bulunmaktadır.



Şekil 2.12: Camillo'nun hafıza tiyatrosu

Hafıza Kenti, Camillo'nun Hafıza Tiyatrosundan esinlenen filozof Campanella (1568 – 1639) tarafından, evlerinin, bahçelerinin, kent duvarlarının (yapısal elemanlarının tamamının) çeşitli bilgileri taşıyacak şekilde inşa edildiği ütopyik bir Güneş Kenti olarak tasavvur edilmiştir. Bu kentin bölgeleri, temel biliş disiplinlerine karşılık gelmektedir. Böylece, kenti gezmek, kitapların yerini mimarlığın aldığı devasa bir kütüphaneyi gezmeye benzer.



Şekil 2.13: Campanella'nın "Citta'del Sole" Kenti

Bu mimari hafıza gereçlerini incelediğimizde, bir mekân oldukları kadar, evrensel bir kütüphane – veya bir müze – olabilecek bir yapı veya kent tasarlamaya yönündeki bir tutkuyu hissedebiliriz. Günümüzde, evrensel kütüphane olarak görülen – ve hatta daha fazlası olmaya çalışan – bir yer zaten mevcut durumdadır: Çevrimiçi Ağ

(Sparacino, Davenport, Pentland, 1999). Bu kütüphane literatürde, genellikle, “bilgi toplumunun nihai tezahürü” olarak betimlenir.

Bundan sonraki kısım, sanal ve fiziksel dünyaların ikililiği, bu ikililiğin ne şekilde aşıldığı ve temelinde sanal içerikten imal edilen anlatısal bir katmanın, tutarlı bir anlatısal mimariyi mekâna ne şekilde taşıdığı üzerine tartışacağından dolayı, bu noktada, bilgi toplumunda gözlemlenebilen anlatısal mekânlar üzerine konuşmak yerinde olur. Kuramsal olarak, günümüzün bilgi toplumu, dijital devrimin sağladığı aletlerin çeşitliliği sayesinde, yapıya veri gömme konusunda giderek yetkinleşmektedir.

Bilgi toplumu, bilginin etkin bir oyuncu olarak vuku bulması ile tanımlanır. Bu düzende güç ve gelişme erki, bilgiyi alabilme, depolayabilme, işleyebilme ve iletebilme yetisiyle bir ölçülmektedir. Büyük miktarda bilgiye sürekli olarak erişiyor ve bu bilgileri sürekli işliyor olmamız, gündelik yaşamlarımızın karakteristik özelliği haline gelmiş durumdadır. Geçen on yıl içerisinde, bilgi otobanlarının şaşırtıcı derecede yaygınlaşması, bilgisayarların performansındaki hızlı artış, bunu destekler şekilde kişisel bilgisayar fiyatlarının erişilebilirleşmesi, Batı dünyası toplumlarında derin değişiklikler meydana gelmesine sebep olmuştur. Bugünkü panoramaya baktığımızda, bilginin, televizyon, radyo, gazete, kitap, telefon, posta gibi geleneksel araçların yanı sıra, elektronik bir şekilde, ev ve ofis bilgisayarları, kamusal panolar, kişisel el bilgisayarları (PDA’lar), cep telefonları, kol saatleri ve elbiseler aracılığıyla da iletildiğine şahit oluruz. Bilginin, kişiler ve organizasyonlar arasında, küresel olarak, hızlı ve etkili alışveriş potansiyelindeki artış, bilgi değiş-tokuşu üzerine kurgulanmış yeni sosyal, ekonomik ve kültürel modellerin ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

Günlük etkinliklerimizi, gerçek ve dijital alemler arasında bölmekteyiz. Giderek daha sık olarak Internet’te alışverişe çıkmakta, Internet’te kütüphaneye gitmekte, insanlarla Internet üzerinde tanışmakta ve orada sohbet etmekte, finansman yönetimimizi Internet üzerinden yapmakta, Internet’te oyun oynayıp, orada eğlenmekte ve en nihayetinde, aşk hayatımız için bile Internet’i tercih etmekteyiz. Yaşam tarzımızdaki bu köklü değişiklik, bu yeni yaşam ve iletişim modalitelerini destekleyen yeni bir mimarlık gerektirmektedir. Bunun sonucu olarak mekânlar, video duvarlar, taşınabilir gereçler ve özel-gözlük gösterim cihazları üzerinden bilgi alışverişini destekleyecek şekilde tasarlanmaya başlanmaktadır. Bu akımdaki önemli kırılma, işletim sistemlerinin ve algılama donatılarının, sabit bilgisayarlardan ayrılıp mekânın kendisine taşınmaya başlaması ile cereyan etmektedir.

Mimarlık, artık, sadece kütlelerin ışık içerisinde oyunu değildir. Mimarlık, artık, bilginin mekân içerisinde oyununu da kucaklamaktadır. (Mitchell, 1995)

Toplumumuzun şekli de, buna göreceli olarak, değişmektedir. Kamu mekânlarına eklenen büyük panel ekranları örnek gösterebiliriz: meydanlarda, alışveriş merkezlerinde, müstakil evlerde, tiyatro sahnelerinde, sınıflarda, müzelerde, vs... Buna paralel olarak, giyilebilir bilgisayarlar, büyük masa-üstü bilgisayarlarını taşınabilir, hafif ve kolayca ulaşılabilir hale getirmek suretiyle, teknolojik peyzajı değiştirmektedirler.



Şekil 2.14: Göze giyilen ekran – nispeten moda uygun bir tasarım

Bilgi-işlem ve bilgi-algılama işlevleri, ana kasalardan mekâna taşınmaktadır. Etrafımızdaki çevrenin sensorlarla ve ekranlarla donatılmaya başlanması, fiziksel mekân ile bilgi mekânını birleştirmeye yönelik bir ihtiyacı yansıtır. Kamusal ve minyatür dijital ekranların dağıtımını bilgi işlem (*distributive computing*) ve zeki algılama sistemleri ile kombine kullanımı, gerçek ile sanal olanı aynı potada eritebilmek için, daha önce elimizde bulunmayan fırsatlar sunar. İnternet'e atıf olan bilişsel peyzajın, kentin mimari peyzajı ile birleşmesi, anlatısal ortamların kamusal enstalasyonlar ve giyilebilir kişisel teknolojiler ile desteklenmesi ile birlikte, pekâlâ gerçekleştirilebilir bir olgudur.

Günümüzde, ekranlar artık her yerdeler. Çağdaş kent peyzajına hakim hale gelen büyük ilan tahtalarından, şirket binalarının girişlerini kaplayan video-duvarlara, evimizdeki kişisel bilgisayar ekranından, cebimizdeki PDA'ya, taşınabilir bilgisayarların minyatür göz-ekranına kadar, her aşamada. Bu bağlamda, son on yılda, kentsel mimari derin değişiklikler geçirmiştir. Bir kentten diğerine giderken, şehir merkezinde gezinirken, hava limanında beklerken, büyük LCD ekranlar veya basılmış resimlerle bezeli ilan tahtalarının bombardımanına uğrarız: Bizimle

konuşurlar, önermeler yaparlar, propaganda yaparlar, bankacılık, yeni giysiler, sigorta, eğlence ve yeme-içme seçeneklerimiz hakkında bizi bilgilendirmek için birbirleriyle yarışır. Bu ilanlar, kent mimarlığıyla özdeş hale gelmiş durumdadırlar. Kent peyzajının görsel kurgusunda vazgeçilmez bir öge haline gelmişlerdir. Günümüzde, bir binanın bütün cephesini kaplayan bir görseli, tarihi bir bina ile yan yana görmekten şaşkınlık duymamaktayız. Bu olgu Tokyo, Los Angeles, New York ve Hong Kong gibi, yakın yüzyılın metropollerinde gözlemlendiği kadar, Milano, Paris ve Berlin gibi klasik metropollerde de görülebilir. Özellikle geceleri Times Meydanı ve çevresi Bladerunner filminden bir sahne gibi görünür: meydan çok-ekranlı bir bilgi alıcısı ve vericisine dönüşerek görsel bir senfoni, bir şölen haline gelir.

Yakın zamanlarda sanatçılar, evlerinde internet başında olan insanlar, PDA kullanan yayalar ve kamusal ilan panoları arasında bilgi aktarımı üzerine giden prototipler ve deneysel enstalasyonlar yapmaya başlamışlardır (www.streetbeam.com).



Şekil 2.15: Pek çok LCD ekran ile donatılmış halde Tokyo'nun Shibuya bölgesi

Bu görüşü ele almamızın temel sebebi, günümüzde birisi anlatsal mekândan bahsediyor ise, neredeyse her zaman, bilgiyi görsel ve işitsel mikro-hikâyeler olarak anlatan veya üç boyutlu bilgi peyzajını görselleştirmeyi amaçlayan, sensorlarla

donatılmış, insan-güdümlü, medya destekli, etkileşimli iç veya dış mekânlar anlamında kullanılıyor olmasıdır.

Kent mekânının elektronik donatı ile bir yandan güçlendirilmesi, bir yandan grafik tasarımın, bina cephesi tasarlamada bir alt disiplin olarak yer almaya başlaması, veri toplumunda giderek daha yaygınlaşan bir bilgi tabanı dahilinde yapı tasarlama ihtiyacı doğmasına sebep olur.

Sparacino'ya göre, bilgi toplumunda mimari tasarım süreci, değişik disiplinlerde uzman kişiler arasında kurulan ortaklıklardan daha ziyade, bir mimar olduğu kadar bir mühendis, sanatçı ve iletişimci olan bir tasarımcılar tarafından idame edilmelidir. Çağdaş mimarın taşıması gereken yetiler ve çok çeşitli roller, günümüzde farklı öğretilere ve pratiklere atfedilen disiplinlere hakim olan, profesyonel bir ustada bulunan tarzda niteliklerdir. Bu profesyonel kişiliğin, tarihi örnekleri mevcuttur. Rönesans, iki tür usta meydana gelmesini sağlamıştır: bunlardan birincisi, bilimsel metodu ve deney mantığını ilk olarak ortaya koyan Galile tarafından enkarne edilmiş, bilim-adamı kimliği taşıyan ustadır. İkinci tür usta ise, sanat ve bilim alanlarında eşit birikime sahip, yaratıcı sorgulama ve araştırma yetilerini kullanan, Leonardo Da Vinci tarafından enkarne edilen ustadır. Rönesans sonrasında, Batı toplumlarında, Galile-alim tipi daha sıkça görülür hale gelmiş olsa da, dijital medyanın bir mekân tasarım ögesi olarak ortaya çıkması, sanatsal yaratı konusunda mühendislikte olduğu kadar yetkin olan sanatçı-mühendis tipini, yeniden gündeme getirmektedir (Sparacino, 2002).

3. ÖYKÜ DÜNYASI

Orta Çağ insanı için bilinen mekânın dış sınırları ve ötesi ile ilgili gezgin hikâyeleri, kişinin bilinçli deneyimlerini konumlandırabileceği bilinen evrenin sınırlarını çizerler. Bu bilinen evren, ilkin kendi sınırlarına konulandırılan gezgin hikâyelerinin, sınırlardan içeriye sızabildiği kadarıyla genişler. Gerçekte, tabii ki de “dışarı” da, “içeri” kadar gerçektir. Fakat “içeride olan” insan için, “dışarıda olan” sanaldır. Zaman geçip de dünyadaki “dışarılar” birbirlerine, yaygınlaşan ulaşım ve iletişim teknolojileri ile bağlandığında, “dışarısının” haritalardan atıldığına şahit olmuştuk. Günümüzün dünya haritaları bir “dışarı” bırakmayacak kadar tanımlı olduğundan dolayı, *bilinmeyen*, haritalanmış dünyanın en ücra ve ulaşılmaz yerlerine konumlandırılmıştır. Günümüzde, insan, okyanusların derinlerini, yüksek dağların tepelerini, volkanların içlerini merak eder olmuştur. Çünkü geriye, gidilmedik bir tek buralar kalmıştır. Bir zamanlar uzaklığın tanımladığı dışarı, artık uzaklıkla değil, sadece erişilmezlikle tanımlanmaya başlar. Bu durumda, Keşifler-sonrası dünyada “dışarı”, aslında zaten içselleştirilmiş dünyanın bağlamsal çeperlerinde konumlandırılan sanal mekânlardır. Evet: dünyada hâlâ *sihir* mevcuttur; fakat bu sihrin doğası, Orta Çağ insanının onu anladığından çok daha farklı bir hale gelmiştir.

Gündelik hayatımızın içerisinde, sanal bir dışarıyı erittiğimiz bir alemde yaşıyoruz: *Sanal olanı*, hayatımıza, bilgi otobanları üzerinde akan veri ile getiriyoruz. Bu otobanlar, gündelik yaşantımızı fiziksel olarak uzak, fakat bağlamsal olarak son derece ulaşılabilir bir “dışarıda” konumlandırmamızı sağlıyor. Siber uzay, gerçekten de, yeni “dışarı” – sürekli olarak inşa ediliyor ve yeniden keşfediliyor. Bir zamanlar, var olan yerlerin mekânlara dönüşmesi gezgin hikâyelerindeki anlatısallık sağlandığı gibi, bu yeni bilinmeyen toprakları inşa eden araç da, yine, anlatıdır. Bu yüzden denebilir ki, çağdaş metropol dünyası, bir öykü dünyasına dönüşmektedir. Bu bölüm kapsamında, bu olguyu inceleyeceğiz.

3.1. Sanal

“Sanal” konsepti, gerçek olanın ne olduğuyla ilgili fikirlerimize göre şekillenir. Deleuze, sanal olanın da aslında gerçek olduğunu savunuyor olsa da – herhangi bir zamanda elde edilebilecek bir olmayan-yerde ikamet eden bir şey olarak

görülebildiği sürece – dijital mekânlar söz konusu oldukça, sanal konsepti, *gerçek olmayan veya gerçek olabilecek olan* anlamlarında ele alına gelmiştir.

Kavrama, pek çok yaklaşım tarzı söz konusudur. Aşağıda, kısaca, bunların bazılarına değineceğiz. Burada, sanal kavramını; daha sonraki bölümde sanal gerçeklik ortamlarını tanımlarken kullanacağımız halleri ile incelemeyi amaçlıyoruz. Sanallık ve “sanal olarak adlandırılan” ile “gerçek olarak idame edilen” arasındaki köprülerin kurulma şekilleri, melez mekânlar ile ilgili argümanımızın temel notasını oluşturacak. Bütün bunların üzerine de, en nihayetinde, anlatısal mekân ve mimari öyküselleştirme kuramlarını konumlandıracağız.

3.1.1 Kopya olarak sanal

Eflatun’un felsefesinde, temsiller, daha yüce bir gerçekliğin kopyalarıdır. Bu yüzden, orijinal olandan daha değersiz varlıklardı. Eflatun, sanatı ve şiiri adi misaller olarak görürdü, zira Eflatun’a göre, bunlar, kopya olanın da kopyalarıydı: Şöyle ki; algısal dünya, fikirsel dünyanın bir kopyası ise, sanat ve şiir, zaten bir kopya olan bu evrenin de kopyaları oluyordu. Eflatun, temsili, bir yansıma olarak açıklardı – bir ayna yansıması olarak – ve aynadaki bir yansıma ile bir sanat eseri, şiir veya tiyatro oyununun doğaları arasında fark bulunmadığını savunurdu. Filozof, sanatı ve şiiri, sahte olan şeyleri gerçekmiş gibi sunmakla ve “gerçekten daha gerçek” olmaya çalışmakla suçlardı.

Bir gölün üzerideki bir ağaç yansımasını düşünelim. Yansıma, asıl olan ile aynı görsel niteliklere sahip olsa da – aynı şekil, aynı renk – yine de, onun içinden gölün kendisini görmemiz mümkündür. İmge, bu durumda, gerçekten suda olmayan bir objenin temsili durumundadır. Kopya, bir kopya olarak gerçektir. Fakat bir obje olarak gerçek değildir. Bu örnekte gerçek olan, imgenin yansıtıldığı yüzeydir: su, tuval, ayna, vs. Başka bir deyişle, ara yüz gerçektir, üzerindeki temsil değil. Belirtmek gerekir ki, yansıyan objeler ile sanat ve şiir arasındaki farklılık, her ikisi de kopya olmasına rağmen, yansıyan objelerin orijinallerine zamansal bir bağımlılığı olmasında yatar. Yani, yansıyan objeler, orijinaleri olmadan var olamazlar.

Bir kopya olarak sanal kavramının tartışması, bizi *simulakrum* (*simulacrum*, çoğulu: *simulacra*) kavramına götürür. Simulakrum, orijinali olmayan bir kopya demektir. Simulakrumlara en iyi mekânsal örnekler, Las Vegas ve Disneyland’dır. Las Vegas’da, Alaaddin’in Şatosunun yanında Eyfel Kulesini görmek mümkündür. Böylece, mutlak gerçek-dışılık, gerçek bir varlık olarak ortaya konmuş olur: gerçek görünen her şey, gerçektir. Baudrillard’a göre sahte gerçekliğin varlığı sorunsal, hayali olanı gerçek deneyimler aracılığıyla sunma haliyle ilintilidir; dolayısıyla

Disneyland, mesela, bütün simulakrum türevleri için mükemmel bir örnektir. (Baudrillard, 1994)

3.1.2. Potansiyel olan olarak sanal

Aristo, sanal kavramını ilk ortaya koyduğunda, bunu hareket üzerine düşünmek amacıyla yapmıştı – objelerin uzayda hareketi değil, daha çok bir varlığın durumunun değişmesi şeklinde cereyan eden bir “hareket” üzerine... Dolayısıyla kavram kalitatif değişiklikler ile ilintili idi: Yeşil bir yaprağın, sararması; cahil bir adamın, okumuş hale gelmesi. Sanal, bu durumda, potansiyel bir halden, hakiki bir hale geçişi anlatan bir terimdi (ki bu da, bir aksiyonun cereyan etmesi durumuna denk geldiğinden dolayı, nihayetinde, durağan bir hale ulaşmaya tekabül eder). Bu durumda, Aristo, hareketi, her bir varlığa hususi olarak atfetmişti. Bu yaklaşım, modern fizikteki gözlemciye-göreceli hareket yaklaşımına aykırı idi (de Souza, 2004). “Sanal” kelimesi, bu şekilde ele alınınca, kök olarak, “meziyetler ile alakalı” anlamındadır (“*virtual*” → “*regarding to virtue*”) ve bir varlığın, olduğu halden, henüz olmadığı hallere doğru değişimi ifade eder.

Aristo ayrıca, hareket ile ilgili düşünürken, mutlak hareketsizlik ile (ki bu durumda, hareketin tersinden bahsetmekteyiz), hareketin hiç olmayışı hali arasındaki farkları da tartışır. Haliyle, bir mevcudiyet hareket edebilirse, bir halden diğerine geçebilecek durumda demektir. Olagelme süreci, niteliksel bir süreçtir – tek bir tür varlığın kendisi ile görelidir. Özne sabit kalırken, niteliklerin değişmesi mümkündür. Örneğin, bir üçgen eşkenar, ikizkenar veya dik olabilir; fakat üçgen, hâlâ üçgendir. Benzeri şekilde, cahil bir adam, okumuş hale geldiğinde, insan olmayı bırakmaz. Aynı şekilde, bu insanın içinde var olan öğrenebilme potansiyeli, okumuş hale geldiğinde “gerçekleşmiştir”, diyebiliriz. Varlığın özü, şansa dayalı özelliklerin sağladığı ayrımlara rağmen, aynıdır.

Bundan dolayı, her varlık bir çoğulluktur: Birbirlerine zıt nitelikte olsalar bile zaman içerisinde bir bir gerçekleşebilecek çeşitli özellikleri bünyesinde barındırır. Zıtlıklar, aynı gövde dahilinde, sadece potansiyel olarak var olabilirler. Bir kere bir karşıtlığın bir ucu gerçeklik kazandığında, aynı varlık içerisinde, onun zıttı barınmaz. Dolayısıyla, gerçek olan şey, varlıkların şu anda oldukları haldir ve olabilecekleri bütün diğer haller de sanaldır.

Aristo için sanallık, bütün gerçekliğe atfedilen bir kavram değil, tekil varlıklar için düşünülen bir haldir. Gottfried Wilhelm Leibniz, Aristo'nun potansiyellik fikrini, *olası dünyalara* uyarlar. 17. Yy.da Leibniz, pek çok muhtemel oluştan – senaryodan – meydana gelen bir dünya görüşü ortaya koydu. Bütün bu oluşlar, muhtemeldiler;

fakat aynı anda gerçekleşemez haldeydiler. Zira birbirleriyle uyumsuz elemanlar içeriyorlardı. Tıpkı Aristo gibi, Leibniz'e göre de, zıtlıkların aynı kompozisyon dahilinde bulunması mümkün değildi. Bu yüzden, pek çok sanal dünya olabilirken, sadece bir tane gerçek dünya olabilirdi. Sanal dünyalardan bir tanesi gerçeklik kazandığı anda, uyumsuz bütün olası dünyalar otomatik olarak dışlanmış olurlardı. Bu bakış açısıyla, zaman – veya gerçeklik – birbirleriyle uyumlu olduklarından dolayı gerçekleşmiş, olası dünyalardan meydana gelen bir zincir olarak görülebilir. Theodicy adlı eserinde Leibniz ortaya koyar ki: “ne geçmiş, ne de şimdi değiştirilebilir değildir; zira her ikisi de, birbirlerinin varlığı için gereklidir. Fakat gelecek, doğası gereği, değişime müsait olup, önceden biliş ile sabitlenir ve gerekli kılınır” (Leibniz, 1934). Leibniz'e göre Tanrının zihninde sonsuz sayıda olası, fakat gerçekleşmemiş, dünya vardır ve bu potansiyel içerisinden Tanrı, bizim gerçek olarak algıladığımız evreni yaratmak için, en iyi olasılıkları seçmiştir (Hartnack ve Sløk: 1991). İnsanlar tarafından güdümlenen olası dünyalar da, Tanrının seçmiş olduğu dizine uyumsuz ise, gerçekleşemezler.

Borges, “The Garden of the Forking Paths” adlı eserinde, Leibniz'in de ötesine gider. Lineer dünyalardan oluşan bir serinin varlığını kabul etmek yerine, bütün olasılıkların aynı anda vücuda geldiği bir model inşa eder. “Bütün kurmacalarda, insan çeşitli seçeneklerle karşı karşıya kaldığında, birisini seçer ve diğerlerini eler. Ts'ui Pên'in kurmacasında ise, aynı anda hepsini seçer” (Borges, 1962).

Deleuze'e göre, Borges'nin, Leibniz yerine Çinli filozofu niyaz etmesinin sebebi, yazarın, Tanrının bir tek muhtemel dünyayı – en iyi olanı – seçmesi yerine, bütün muhtemel dünyaları bir anda ola getirmesini arzu etmesidir. Borges, sanal olanı, gerçekleşmek için özel bir kanun aramadan, beraber var olabilecek çoğul olasılıklar olarak görür (Deleuze, Guattari 2002), Borges, bu hali, öyküsünün ana karakteri, Stephen Albert karakterini öldürmek üzereyken hissettiği “boğulmuşluk hissi” ile betimler: “Bana öyle geliyordu ki, evi saran nemli bahçe, baştanbaşa görünmez insanlarla doluydu. Bu insanlar, Albert ile bendik – başka zaman boyutlarında çoğul ve bir o kadar da meşgul” (Borges, 1962).

Gilles Deleuze sanal olanı, bir arzu olarak adlandırır – “yaratış potansiyeli” olarak. Sanalı, bu şekilde, bir potansiyel olarak tanımlayarak, Deleuze, dikkati çekmiş olur ki: gerçeklik dahilinde, görebildiğimizden fazlası vardır; çünkü gerçek olan, verilmiş bir gerçeklik içerisindeki bütün olagelme olasılıklarını içermez. Bu sanallığı inceleyerek Deleuze “farklılaşmanın, yaratış olduğu” önermesini yapar (Deleuze, 1994). Dolayısıyla, Deleuze'un bakış açısından, sanal olan, Eflatun için sanal olandan – *temsil* fikrinden – farklıdır. Temsil modeline göre, kavramlar olasılıklar gibi

görülür, fakat Deleuze'cü sanallığın, aslında, olasılık ile alakası yoktur: Fikirler, çoğulluklardır. Sanal olan, her zaman, namevcut olarak da olsa, vardır ve gerçekleşmeyi beklemektedir. Hakikileşme, bu durumda, bir yaratış eylemidir ve Leibniz'de olduğu gibi, önceden var olan olasılıkların sınırlamalarından doğmaz.

Sanaldan, gerçekleşmiş olana doğru hareket (hakikileşme), medya sanatı çalışmalarını, sanal eserler olarak görebilmemizi sağlar. Öyle ki, her sanat eseri, her izleyici tarafından farklı gerçekleşen, sanal bir parça halinde görüntülenebilir. Dolayısıyla, katılımcılı eserler, kullanıcıyla etkileşim söz konusu olduğunda tamamlanan, aksi takdirde tamamen sanal kalan mevcudiyetlerdir. Her kullanıcı, bu sanat eserini, diğerinden farklı bir biçimde gerçeğe dönüştürerek, potansiyelinin bir kısmını – fakat tamamını değil – hakikileştirir.

3.1.3. Olmayan-yer olarak sanal

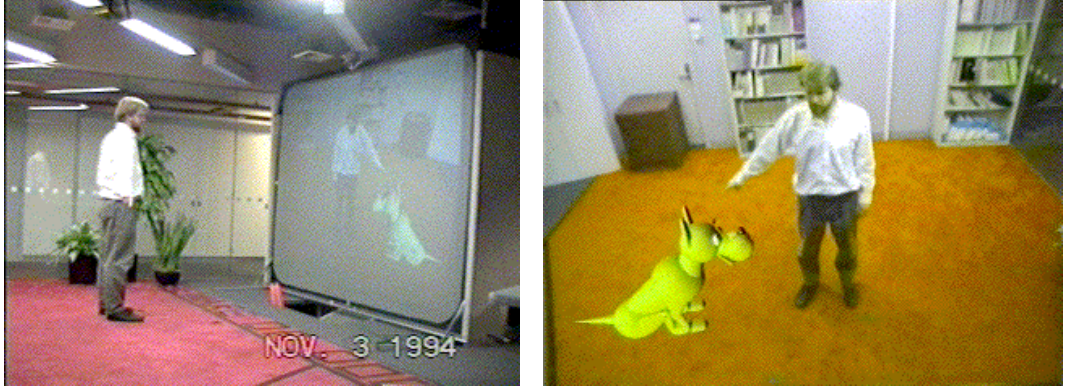
Bir başka felsefi yaklaşım daha, sanal olanı, sayısız farklılıktaki yerleri içerme yetisine sahip bir olmayan-yer olarak görmektedir. Foucault, heterotopyaları tanımlarken, bunları, ütopyalara karşıt konumlandırır: Ütopyalar, fiziksel konumu olmayan yerler iken; heterotopyalar, sanal bileşenlerden oluşan, fiziksel mekânlardır. Bu bakış açısına göre, heterotopyalar, henüz gerçekleşmemiş, fakat hakikileşmenin ucundaki, sanal varlıkları barındırır. “Bu tür yerler, bütün yerlerin dışındadır; gerçeklikte konumlarını tespit etmek mümkün olsa bile”, diye konuşur Foucault. Dahası, bu yerler, üzerine kurgulandıkları yerlerden de, tamamen farklıdır. Filozof, (aynı zamanda Eflatun'un temsil kuramı için de örnek gösterilen) aynayı örnek vererek, hem ütopyaları, hem de heterotopyaları tartışır: Bir yandan, ayna bir ütopyadır; zira yersiz bir mekândır. “Aynada, kendimi, gerçek olmayan, sanal bir yerde – olmadığım bir yerde – görürüm. Bu sanal mekân, yüzeyin diğer tarafında uzanır ve ben, orada, olmadığım yerde varımdır”. Diğer yandan, ayna bir heterotopyadır; zira aynanın kendisi gerçekte vardır. (Foucault, 1994). İlginç bir şekilde, aynada yansıyan görüntünün, gerçek gövde üzerinde değişiklikler önerme gücü söz konusudur. Çünkü görüntünün gözünden, kişinin, kendi bakışını kendisine yöneltme durumu ortaya çıkmıştır. Böylece, kişinin, kendisini, gerçek dünyada yeniden tertip etmesi mümkün hale gelmiştir. Bu bakış açısıyla, ayna, gerçek ve sanal mekânları bağlar.

3.2. Sanal Gerçeklik Ortamları

Sanal gerçeklik kelimesi (virtual reality – VR), aslen, IBM’de, bir şaka olarak ortaya konmuştu. Fakat beklenmedik bir şekilde, terim çok tuttu. Terim, bilgisayar hippisi Jaron Lanier gibi renkli simalar aracılığıyla, 1980’li yılların sonlarında, geniş kitlelere yayıldı. 3D VR ortamları (virtual reality environment – VRE), o zamanlar, ellerin hareketini kaydeden data-eldivenleri ile stereo ekranlar ve stereo kulaklıklarla donatılmış, kafaya oturan gereçler gerektiriyorlardı. Görüntülerin hızı ve çözünürlüğü düşüktü. Søren Pold’a göre, teknolojideki zayıflığa rağmen, VRE ile ilgili söylem oldukça kuvvetliydi. Espen Aarseth’in belirttiği şekilde, sanal gerçeklik, özellikle LSD-peygamberleri ve siber-hippiler sayesinde, metafizik spekülasyon ve neredeyse kült boyutlarına varan bir idolleşme yaşadı. Lanier, “post-sembolik iletişimden” bahseder olmuştu – her ne kadar, bunun tam olarak ne anlama geldiğini asla tanımlamamış olsa da. Olgudaki çelişki, Aarseth’e göre, post-sembolik VR evreninin, temelde, bir retorik olarak kalmış olmasında ve hakiki teknolojilerden çok, linguistik betimlemeler sayesinde gerçeklik kazanmasında yatar (Pold, 2003).

Sanal gerçeklik ortamları, bir başka deyişle: kapsayıcı ortamlar; bu şekilde adlandırılırlar, zira kullanıcıları, VR deneyimi esnasında, algısal olarak kapsanmış veya bilgisayar-destekli bir medya ile çevrelenmiş durumdadırlar. VR’in erken zamanlarında, kullanıcılar, onları çizgi-filmsi bir dünya ile görsel olarak saran, kafaya-oturan ekran sistemleri ile bu kapsanmışlığa erişirlerdi. Görüntüleri destekleyici sesler, bilgisayar tarafından sağlanır, görsel panoramaya, işitsel bir değer katılmış olurdu. Data eldivenleri, kullanıcının el göz koordinasyonunu sağlar, onların sanal olarak bir objeyi kavramalarını ve manipüle etmelerini olası kılardı.

Günümüzde, teknolojideki gelişimleri saymazsak, deneyim aşağı yukarı aynı kriterler etrafında dönmektedir. Kafaya-oturan görüntüleme sistemleri hâlâ kullanılıyor olsa da, artık, kullanıcıya göre işlenen ve değişen görüntülerin yansıtıldığı duvarlara sahip odalar ve ,MIT Laboratuvarlarındaki ALIVE mekânı gibi, gelişmiş etkileşim sistemleri de bulunmaktadır. Bu tür sistemlerde, kullanıcının vücudunun ve uzuvlarının takibi, data eldivenleri yerine, sofistike eş-zamanlı bilgisayar görüntüleme donatıları sayesinde yapılmaktadır. Özellikle, ortamsal ses sistemlerindeki ticari başarı sayesinde, 3D mekânsal ses temsillerine daha fazla önem verilmektedir.



Şekil 3.1: The Artificial Life Interactive Video Environment (ALIVE), ağır donatılar olmadan kullanıcının sanal hayvanlar ile etkileşime girebildiği bir sistemdir

Peki, insanları, sanal gerçeklik ortamlarını deneyimlemeye iten nedir? Antik zamanlardan beri, insanlar, kendilerini, grafik olarak temsil etmeye çalışmaktadırlar. Umut edilen, fiziksel ve/ veya psikolojik benliğin böylesi görsel dışsallaştırmalarının, kişilerin, kendilerinin kim ve ne olduklarını anlamalarına yardım edeceği yönündedir. Altamira'daki tarih öncesi fresklerinin, tarih boyunca resimlerin, maskelerin ve anatomik çalışmaların, sürrealizmin, yakın dönemde siber uzay ile ilgili yürütülen, inişli çıkışlı çalışmaların tümü, aynı kaynaktan beslenen, temsilsileştirme uğraşlarıdır. Zaman içerisinde, farklı mekânlarda yapılmış bu işlerin incelenmesi, insan kimliğinin ve insan yaşamının grafik olarak ifade edilmesi için geliştirilen benzetmelerin çeşitliliği hakkında fikir sahibi olmamızı sağlar. Yine de, bütün çeşitliliğe rağmen benzetmelerin tümü, en nihayetinde, ilhamlarını temellendirmek için, doğrudan veya dolaylı olarak, insan vücuduna dönerler

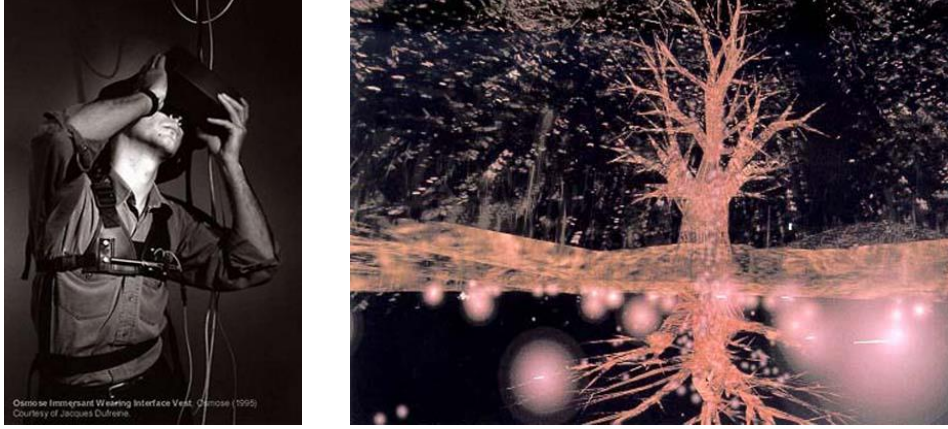
Peki, mimarlığın, varlığın ve gövdenin temsiliyetiyle ilişkisi nedir? Mimarlık, her daim, kişisel mekânın, bireyselliğin ve vücudun, mekân içindeki konumlandırılmaları ile doğrudan ilişkili olmuştur. Bu ilginin amacı, barınak, kimlik bulma sorunsalı ve insan var oluşunu zenginleştirme gereksinimlerini karşılayabilecek bir aracı olabilmektir. Bir perspektiften, akıcı dijital yapıların tasarlanması da, bu geleneğin bir uzantısıdır.

Mimarlığın sanal varlıkların ve atmosfer tematiklerine yaklaşma ilintisi, önde gelen mimari kuramcılar tarafından tanınmıştır. Yine de, bu alandaki çalışmalar, genelde, sanal olan şeyin, görünüşte anti-mimari gibi duran öğeleri üzerine yoğunlaşma eğilimi gösterirler: yerçekiminden yoksunluk, mekânsal süreksizlik, maddesel olmama hali, çok-boyutluluk, vs. Bu olmayan-niteliklerin mekân tanımlayıcı olarak gerçeklik kazanması, ancak bir simulakrumlar ve temsiliyetler evreninde mümkündür; ismen: Sanal gerçeklik ortamları.

Tarihsel bir perspektifte, sanal gerçeklik arabirimlerini incelersek görürüz ki, bilgisayarları dijital görüntüleme araçları olarak öne süren ilk bilim adamı, Douglas Engelbart'tır. Engelbart, radar ile ilgili çalışmaları aracılığıyla, herhangi bir dijital bilginin, bir ekran üzerinde temsil edilebileceğini bilmekteydi. O zaman, neden bilgisayarı bir ekrana bağlamak suretiyle, sayısal bir görüntüleme elde edilemesindi ki? Önceleri, Engelbart'ın fikirleri kabul görmedi. Fakat 1960'ların başlarında, diğer bilim adamları da aynı şekilde düşünmeye başlamıştı. İletişim teknolojileri, bilgi-ışık ve grafik teknolojileri ile kesişmeye başlamıştı. Bu gelişmeler, kısa bir süre içerisinde, kişisel bilgisayarların, bilgisayar grafiklerinin ve hemen ardından da, sanal gerçekliğin pratiğe geçirilmesine kadar uzanacaktı. 1983'de, kendi şirketi olan, VPL Research'ü kuran Jaron Lanier, kapsayıcı sanal gerçeklik ürünlerini ilk olarak piyasaya süren kişidir. Bu ürünler, data-eldiveni, kafaya-oturan ekran gibi gereçlerdi. Sherry Turkle'a göre, ekran ve farenin bilgisayara eklenmesi, Xerox PARC tarafından geliştirilen grafik arabirimi ile birleşince, 1980lerde, bilgisayar kültürü, hesaplamalar kültüründen, temsiller kültürüne doğru geçiş yapmıştır. Turkle, sanal gerçeklik terimini şöyle tanımlar: "insanların, özel gereçler kullanarak eriştikleri, bilgisayar ile etkileşim aracılığıyla ortaya çıkan, metaforik mekânlar" (Turkle,1995). Benzeri şekilde, Julian Dibbell, sanal gerçeklik için şu tanımı yapar: "insanları, paylaşılan bir temsili ilüzyonun canlı olduğuna inandırmak için ortaya konan bütün teknikler" (Dibbell, 1999).

Sanal gerçeklik, sanatçılara, hayal güçlerini kullanmak için bir "cesur yenedünya" sunar. Karın ağrıtıcı kısıtlamaların ve mutlak özgürlüğün kol kola gezdiği bir tasarım ortamıdır. Bir yanda, görsel bir etkiyi yaratmak için kullanılacak sınırsız bir 3D tuval sunarken, diğer yandan da, sanatçının karşısına, bir anda belirli bir miktarda poligon çizibilme kısıtlaması ve bir saniyede gösterilebilen kare sayısındaki sınırlılık ile sanal ilüzyonun korunması açısından kısıtlı olasılıklara sahip bir medya olarak çıkar. Bir yandan, kullanıcı, yaratılan dünyayı arzu ettiği gibi gezebiliyor iken; diğer yandan, tam olarak aynı sebepten dolayı, sanatçının, görsel sürprizleri sunma yetisine meydan okunmuş olur. Görüldüğü gibi, görsel kapsanmışlık potansiyeli, bu medyayı tanımlayan unsurlardan sadece birisidir. Teknik olarak, dikkate alınması gereken pek çok diğer koşul söz konusudur. Kapsanmışlığın yanı sıra, kullanıcının sanal çevre ile etkileşim mekanizmaları da önemli bir sorunsaldır. İlk bakışta, insanlar olarak, bütün hayatımızı, kapsayıcı bir algı dünyasında yaşayarak geçirdiğimizden dolayı, böylesi bir kapsayıcı etkileşimi tasarlamak ve kurgulamak çok kolaymış gibi gelir. Fakat aslında, sanal gerçeklik ortamında, içgüdüsel ve zengin bir etkileşimi inşa etmek zordur. Yine de, akıllıca çözümler ile

desteklendiğinde, sanal gerçeklik, sanatçılara, başka hiçbir medya ile yaratamayacakları vizyonlarını gerçekleştirme şansı verir.



Şekil 3.2: Charlotte Davies, Osmose ara yüzü (solda) ve Osmose VRE (sağda)

Çarpıcı ve düşündürücü VR sanat eserlerinden iki örnek, Charlotte Davies'in Osmose projesi ve Maurice Benayoun'un World Skin çalışmasıdır. Osmose, lineer olmayan bir HMD (head mounted display) deneyimidir. 3D ses ve gerçekle eş zamanlı hareket takip donanımı üzerine kurulu bir sistem aracılığıyla, kullanıcının nefes alıp vermesi ve gövdesinin duruşu, sanal bir yönlenme deneyimi haline dönüştürülür. Bu deneyim, "kişinin kendi benliğinin, kapsayan var oluş zarfı içerisindeki bilinç olarak kurgulandığı bir yer" yaratır (Davies, 1996).



Şekil 3.3: World skin VRE

Maurice Benayoun'un World Skin çalışması kullanıcının bir savaş ortamına davet edildiği bir CAVE enstalasyonudur (CAVE, dört duvarına 3D görüntüler yansıtılarak elde edilen çok kullanıcı bir VRE sistemidir). 2D kesme savaş imgeleri, 3D olarak kurgulanan bir dünyaya konumlandırılarak, oldukça gerçekçi, mekâna-göreceli değişen ses efektleri ile desteklenir. Kullanıcı, bilgisayar üzerinden odağı takip

edilen bir fotoğraf makinesi ile donatılır. Kullanıcılar, fotoğraf çektikçe, odaklandıkları imgeler dünyadan kopartılarak, yerlerinde boş, kesilmiş beyazlıklar bırakırlar.

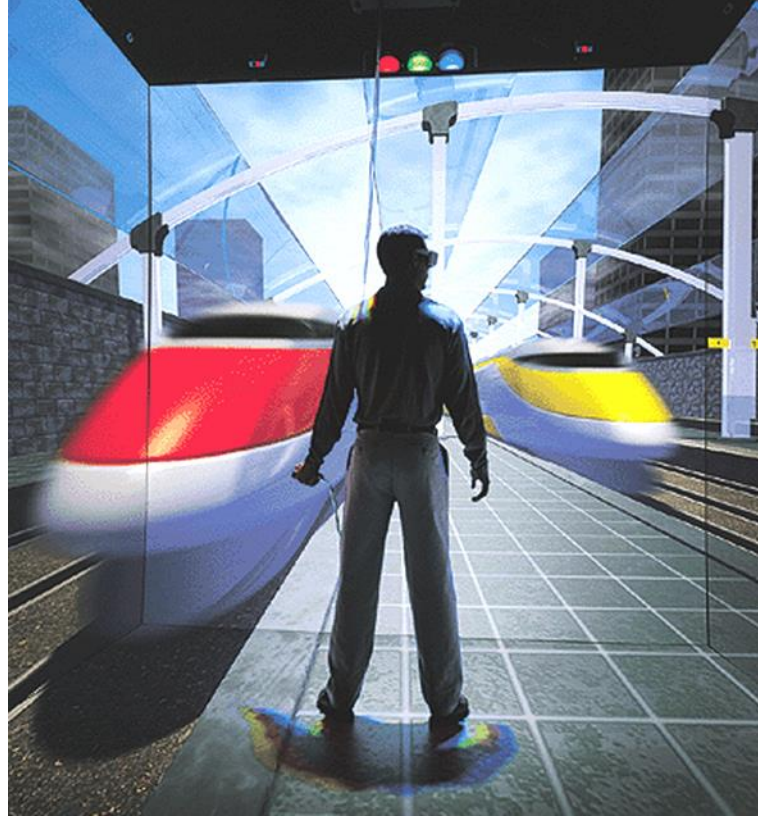
Bu çalışmaların yanı sıra, müzeler de sanal gerçekliği, kültürel birikimi sunmak amacıyla kullanmak konusunda bilinçli çalışmalar yapmaktadır. Berlin Yahudi Müzesindeki bir gösterimde, Almanya'daki eski Yahudi yerleşimlerinin 3D modelleri kullanıcılara sunulmaktadır. Helenik Dünya Fonu için tasarladığı bir çalışmada, Maria Roussou ve tasarım grubu, antik Milet'in VRE olarak yeniden inşasını üslenmiştir.



Şekil 3.4: Archeos Tholos, Maria Roussou, 1999

Önceki örnekler arasındaki World Skin çalışmasında kullanılan, CAVE sistemini inceleyelim. Ağır ve kullanımı zor HMD (kafaya-oturan ekran) sistemler ile ancak kısıtlı bir hareketlilik dahilinde bir ortam sunulurken, CAVE, çok daha kapsayıcı bir ortam kurmak için tasarlanmıştır. CAVE deneyimi, yüksek-çözünürlüklü bir görüntü içerir. Görüntü kalitesi, masa-üstü bilgisayarlara eşdeğerdir. Oldukça geniş bir görüş alanı sağlar. Kullanıcı, sadece hafif LCD gözlükler taşıdığından dolayı, kullanımı kolaydır. Birden fazla kullanıcıyı, bir anda misafir edebilir. Bu bağlamda, birden fazla kişi olarak çalışmak durumunda olan araştırmacılar için de ideal bir çözüm sunabilir. 3 metre x 3 metrelik bir CAVE için, etrafındaki 3 duvardaki ve zemindeki ekranların gösterim sistemleri de dahil olmak üzere, 6 metre x 9 metrelik bir alan ve 4,5 metre yüksekliğinde bir tavan gereklidir. Bu hacmin aynı zamanda, CRT projektörlerin göreceli zayıflığından ötürü, loş olması gereklidir. Bununla beraber, gerekli donanımın da yüksek maliyeti, oluşturulan sanal gerçekliği, bütün cazibesine rağmen, nispeten zor erişilir hale getirmektedir. Bu tür sistemlerin sanatsal olarak

kullanılmasındaki – maliyetin yanında- bir diğer zorluk da, sanatçıların, çoğu zaman, gerekli karmaşık bilgi-işlem eğitime sahip olmamasında yatar. Her ne kadar, Illinois Üniversitesi Elektronik Görselfeştirme Laboratuvarında geliştirilen XP programı örneğinde olduđu gibi, bir takım sistemler, Photoshop benzeri arabirimlerle, 3D sanal deneyim oluşturma işini kolaylaştırsalar da, henüz bu alanda yetkin bir gelişme olmamıştır (Anstey, Pape, Sandin, 2003).



Şekil 3.5: CAVE tarafından meydana getirilen “Sahte Mekân”– CAVE kullanıcısı

Sanal bir dünyayla etkileşim, özellikle enteraktif 3D bir sanal gerçeklik sistemi ile canlandırıldığında, sistemin kullanıcısının, olmakta olan olayları, akan ve açılan bir anlatının parçaları olarak algılayabileceđi ve kendisini bu anlatıya adayabileceđi ortamlar yaratılmasını sağlar. Anlatı-destekli sanal sistemlerde, grafik avatarlar (temsili gövdeler) halinde simüle edilen, bilgisayar-kontrollü ajanların davranışları, tutarlı bir hikâyeye bađlı olarak kontrol ve koordine edildiğinde, etkileşimin etkinliđi kuvvetlenmiş olur. Mevcut anlatıya-yönelik sanal dünyaların çođu, önceden yazılmış aksiyon akışları kullanarak üretilirler. Dolayısıyla sistem her çalıştırıldığında, karakterler, aynı hikâyenin, aynı öğelerini oynarlar. Buna karşıt, her kullanıcı için farklı bir anlatı oluşturan bir sistem, önceden hazırlanmış bir senaryo yerine, kullanıcının bireysel tercihlerine ve ihtiyaçlarına göre şekillenmiş bir anlatı meydana

getirebilmelidir. Tıpkı, ateş başında masalını anlatan bir öykücünün, her dinleyici kitlesi için, hikâyesini biraz değiştirmesi gibi.

Belirtmek gerekir ki, otomatik anlatı oluşturma sistemleri, pek çok teknik sıkıntı içerir. Bunlardan en önemlisi, konu tutarlılığı ile karakter inanılabilirliği arasındaki dengeyi kurabilmektedir. Konunun (veya olay akışının) tutarlı olması haline, kullanıcı, olayların, hikâyenin sonucuna göreceli olarak akışını kontrol eden anlatıyı anlamlı bir bütün olarak anlayabildiğinde, nail olunur. Bir karakter, yaptığı davranışlar karakterin içsel niteliklerinden kaynaklanıyor olarak algılandığında, inanılır hale gelir (Bates, 1994). Anlatısal tutarlılık, izleyenlerin, görmekte oldukları hikâyeden bir anlam çıkarabilmeleri için gerekli olduğu kadar, karakter inanılabilirliği de, karakterlerin dışavurumsal ve eğlenceli olmaları açısından önemlidir. En nihayetinde, başarılı bir anlatı-güdümlü sanal gerçeklik ortamı, her iki koşulun da sağlanmasını gerektirir.

VR anlatılarının akıcılıkla yaratılmasını sağlayacak aletlerin, bilgisayar programlarının ve tekniklerin geliştirilmesi, bu alanda ürün vermek isteyen sanatçıların olduğu kadar, kültürel çalışmalar yapan araştırmacıların da işine yarayacaktır. Belirtilmelidir ki, VR, kurmacayı deneyimlemek için sıra dışı yollar sunar. Bir kitap okuyan veya bir film izleyen kişi, protagonist ile kendisini özdeşleştirebilir. Fakat bir VR ortamında, protagonist, kişinin kendisidir.

Kültürel-tabanlı sanal gerçeklik ortamları da, umut ederim, sadece izleyicinin ortamın içerisinde uçarak gezdirildiği sunuşlardan çıkarak, o zamanın olaylarını ve gündelik yaşam biçimini sergileyen, akıllı sanal karakterlerle bezeli, anlatısal deneyimler haline gelecektir. Bunun ön izlenimlerini, çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlarda gözlemleyebiliyoruz. Bu konuya, oyunlar ile ilgili tartışmamızda değineceğiz. VR ortamlarında, arkeolojik ve antropolojik kuramları, çevresel ses sistemleri ile donatılmış kapsayıcı etkileşimli simülasyonlar üzerinden canlandırma ve deneme imkânı bulabiliriz. Etkileşim, kapsayıcılık ve dijital bilgisayar sistemlerinin sunduğu anlatısal avantajlar birleştirilirse, VR ortamlarının kültürel ürünler sunmak için ve yeni ifade fırsatları oluşturmak için kullanılabilmesi mümkün olacaktır.

3.3. Etkileşimli Mekân

Etkileşimli mekân terimi, genel olarak, insanların, dijital mikrofon, video ekranları, hoparlörler gibi veri girdi-çıkı gereçleri aracılığıyla, fiziksel bir mekân dahilinde, bir bilgisayar ile etkileşimde bulunduğu durumlar için kullanılır. Bu tür ortamlar için klasik örnekler, Uzay Yolu dizilerinde ve 2001: Space Odyssey gibi bilim-kurgu filmlerinde betimlenen, uzay gemisi kontrol odalarıdır. Her iki durumda da, uzaygemisini kontrol eden bilgisayar, her yerde hazır ve nazır haldedir, geminin mürettebatı ile görünmez, ulvi bir figür olarak temasa geçer ve onlara hem hayati bilgileri sağlarken, hem de gerektiğinde, mesela, bir satranç müsabakası ile onları eğlendirir.

1980'lerde, Myron Kruger'ın etkileşimli mekânlar ile ilgili yaptığı öncü çalışmaların hemen ardından (Krueger, 1990), 1990ların başları, fiziksel etkileşimli mekânların tasarlanması konusunda, adeta bir patlamaya şahit oldu. Bu mekânlar, kullanıcıların, bir karakter ile etkileşime girebildiği veya başka bir alemi keşfedebildikleri, eğlence için tasarlanmış mekânlardı. Başlangıçta araştırma laboratuvarlarına kısıtlı olan bu mekânlar, şimdileri oyun salonlarında ve eğlence merkezlerinde sıkça görülebiliyorlar. Aynı zamanlarda, video oyunları da, basit vur-öldür tipi oyunlardan, mesela, Myst gibi, giderek artan karmaşıklıkta, çok-karakterli anlatılara veya The Age of the Empires gibi, kapsamlı strateji oyunlarına evrimleştiler (Pinhanez ve diğ., 2000).

Özünde, etkileşimsel mekân, belirli karakteristiklerle tanımlanır: (1) Öncelikle, fiziksel bir mekândır. Dolayısıyla, sanal gerçeklik veya video oyunları, etkileşimli mekânlardan sayılmazlar. (2) Ayrıca, etkileşimi yönlendiren bir bilgisayarın olması da, temel bir varsayımdır. Bu durumda, bir disko kulübü gibi mekânları da, etkileşimli mekânlardan sayamayız; zira buralarda, dans edenler ile müşterilerin etkileşimini sağlayan, bir DJ'dir. (3) Dahası, etkileşimli mekânlar, cevap-verebilir olmalıdır. Bu demek oluyor ki, kullanıcıların kendileriyle etkileşim kurma çabalarına, mekânsal bir farklılaşma veya doğrudan bir cevap ile (mesela, sesli bir mesaj) yanıt vermelidirler. (4) Bir diğer husus, etkileşimlilik durumunun, mekânın kendisine atfedilmiş olmasıdır, mekândaki tekil varlıklara değil. Bu her-yerdelik, muhtemelen, etkileşimli mekânların en karakteristik özelliğidir. Dikkat ediniz ki, sanal veya fiziksel olarak temsil edilen karakterlerle donatılmış eğlence mekânlarında, karakterlerin apaçık belirli odakları bulunmasına rağmen, yine de anlatı, oyun, hikâyeye mekânın içine, dağınık halde sızmış durumdadır. Zira etkileşimli mekânların çekiciliğini sağlayan fikirlerden birisi, mekânın kendisinin, iletişim kuran bir varlık haline geliyor oluşudur.

Bilgisayarlar ve algılama cihazları aracılığıyla, kendi başlarına makineler olan, hareketli ve canlı olan objelerle donatılmış mekânlar elde edilmiş olmaktadır.

Etkileşmeli mekânlar ile ilgili ilk deneyler, Myron Krueger (1990) tarafından yapılmıştır. Krueger'in anlatısal enstalasyonlarının çoğunda, son derece basit hikâyeler portreleniyordu. Larry Friedman and Glorianna Davenport'un *Wheel of Life* çalışması, etkileşimli bir mekânda kurgulanmış, karmaşık, zengin anlatı içeren ilk örneklerden birisidir (Friedman, Davenport, 1995). Daha sonraları, Naoko Tosa ve Ryohei Nakatsu da, kuvvetli anlatısal yapı içeren birer etkileşimli mekân tasarlamıştır. *Interactive Poem* (Etkileşimli Şiir) çalışmasında Nakatsu, büyük bir bilgisayar ekranı üzerinden, bir kadın yüzü aracılığıyla, kullanıcıyla diyaloga geçen bir sistem sunar (Nakatsu, 1998). Tosa'nın *Romeo and Juliet in Hades* çalışmasında da, kullanıcılar, ölümlerinden sonra Romeo ve Juliet'i devralırlar. Konuşmalar ve vücut hareketleri ile birbirlerini ve aşklarını yeniden keşfedecekleri bir yolculuğa çıkarlar (Tosa, 1998).

Pinhanez, kontrol mekanizmalarına göre, etkileşimli mekânları iki şekilde tanımlar. Burada yaklaşım, sistemin ya kullanıcı-güdümlü, ya da hikâye-güdümlü olmasıdır.

Kullanıcı-güdümlü terimi, etkileşimin amacını ve gidişatını, kullanıcının yönlendirdiği etkileşimli mekânları tanımlamak için kullanılır. Aslında bu kategori, bu mekânlar üzerine yapılan çalışmaların büyük çoğunluğunu kapsamaktadır. Bu fikri öne süren, on yıldan fazla bir zaman önce übik bilgi-işlem kavramını öne süren Mark Weiser'dir. En basit halinde übik bilgi-işlem, bilgisayar imgesine mal olmuş fiziksel temsiliyetin görünmez hale gelmesi ve bilgi-işlem aygıtlarının, etrafımızdaki mekân içerisine, gündelik objelerin birer parçası olarak, dağılmasıdır (Weiser, 1991).

Öykü-güdümlü etkileşimli mekânlar ise, diğer taraftan, anlatısal hikâye strüktürlerine göre kurgulanırlar. Aslında, bu kurgulama disiplini, video oyunlarında epey yaygındır. Fakat son yıllarda, öykü-güdümlü kurgulama ile ilgili geniş ilgi gözlemlense de, bu disipline göre kurgulanan fiziksel mekânların sayısı oldukça azdır. Terim, kullanıcıları kısmen kendi kontrollerinde gelişen, kısmen de mekânın tasarımcılarının önceden belirledikleri hikâyenin olay anlatısının sonucu olarak akan bir mekân içerisine, kullanıcıların kapsanması anlamına gelir. "Etkileşimli hikâyeler ve anlatılar, açıkçası hâlâ, doğum sancıları çeken bir janrdır", der Janet Murray (Murray, 1997).

Hikâye-üretim sistemleri, üç sınıfta kategorileşebilir: (1) yazar-merkezli, (2) öykü-merkezli veya (3) karakter-merkezli (Mateas, 1999). Yazar-merkezli sistemler, yazarın düşünce sürecini portrelerler. Öykü-merkezli sistemler, hikâye metinlerinin

sözdizinsel özelliklerini modellerler. Karakter-merkezli sistemler ise, karakterlerin, amaçlarına ulaşmak için seçtikleri yollar ve birbirleriyle olan ilişkileri aracılığıyla hikâye kurma yoluna giderek, karakterlerin, öykü-dünyasındaki arzularını, hedeflerini ve planlarını modellerler. Bu yaklaşımlardan özellikle ikisi, birbirlerine göre kıyaslanma olanağı içermektedir: karakter-merkezli sistemler karakter-inanılrlığı yüksek, fakat konu utarlılığı düşük bir hikâye yaratırken; yazar-merkezli sistemler, kuvvetli konu bütünlüğü, fakat çoğunlukla daha az inanılır karakterler yaratırlar.

Karakter-merkezli öykü yaratma sistemleri, hikâyenin, münferîd ajanların etkileşiminden ortaya çıktığı bir “oluşa gelişsel anlatı” yaklaşımı savunurlar. Bu yaklaşımda anlatı, tıpkı oyun oynama eyleminde olduğu gibi, yapılandırılmış veya tamamen serbest bırakılmış bir ajanlar-arası etkileşimden ortaya çıkar. Bilgisayar destekli oluşturma gelişsel anlatılar, etkileşime dayandıklarından dolayı, bu sistemler, gelişmiş ve çok sayıda davranış ile duygu modellemesi canlandırabilen karakterler kullanırlar. Oluşa gelişsel anlatının riskli yanı, bir anlatının oluşamayabilecek olmasıdır. Bu kırılganlık, deneyimdeki inanılrlık ile dengelenir: anlatının oluşabildiği durumlarda, kullanıcı, gerçekten sıra dışı bir deneyimle ödüllendirilmiş olur (Aylett, 1999).

Karakter-merkezli sistemlere nazaran, bilgisayar destekli yazar-merkezli sistemler, anlatı oluşturmak için, bilişimsel kuramlara başvururlar. Bu sistemler, algoritmik olarak bir anlatı kurgularlar; yani, mantıksal bir strüktüre dayalı olaylar akışı olarak... Bu sistemler, yapısallaştırılmış rasyonel bir metodoloji dahilinde anlatı oluşturduklarından dolayı, karakter-merkezli sistemlerin kırılganlığına sahip değildirler. Fakat anlatının mantıksal yapısına odaklandıklarından dolayı, karakterlerin olayları yaratırken yaptıkları eylemler de, anlatının ortaya çıkabileceği şekilde seçilir. Bu durumda, çoğunlukla, karakterlerin yaptıkları, inanılır karakterlerin yapacaklarından daha yapmacık ve yapay gelecektir.

Oluşturulma şekilleri ne olursa olsun, bilgisayar desteği olmadığı zamanlarda bile, öykülerin fiziksel olarak canlandırılması, yüzyıllardır, insan kültürünün önemli bir parçası olmuştur (bkz. tiyatro ve dini ayinler). 19. Yy. “panoramaları”, makineler tarafından kontrol edilir şekilde, hikâyeleri mekânlarda yakalama olgusunun ilk örnekleri olarak düşünülebilir. Bir panorama, resmedilmiş bir tuval ile çevrelenen bir gözlem platformundan oluşur. Gerçeklik ilüzyonunu yaratmak için, tuvalin tepe kenarları, şemsiye şeklinde bir tavanla kapatılmıştır. Gözlem platformundan yükselen, sahte bir arazi ilüzyonu bütünler. Panoramalar, 19. YY. boyunca, oldukça popüler olmuştur. Manzaraları, savaş sahnelerini, yolculukları betimlemekte kullanılmıştırlar.

20.Yy.'in karnavallarını "perili evlerin" süslemesinin ardından, tematik parkların ve özellikle Disneyland'ın kurulması, makineler aracılığıyla karakterlerin ve hikâyelerin fiziksel olarak canlandırılması konusunda, teknolojinin sınırlarını zorlayan gelişmeler olmuştur. Disneyland, animatronik kuklaların kullanımında öncülük yapmıştır. Bu animatronikler, canlı hareketler yapan, gelişmiş robotlardır. Bu kuklalar, karakterlerinin epey karmaşık hareketler yaptığı öykülerin, sürekli olarak yeniden canlandırıldığı eğlence enstalasyonlarının yapılmasında kullanılmıştır. Yine de, geleneksel tematik park eğlencesi, etkileşim içermez. Ziyaretçiler, her ne kadar öykü mekânında fiziksel olarak bulunsalar da, onların eylemleri, öykünün gelişimine veya karakterlerin hayatlarına yansımaz. Ayrıca, tematik park mekanizmaları, katılımcılarının denge hissiyle oynar şekilde, hareket etse veya sallanıp, titrese de, genellikle güvenlik gerekçeleriyle, katılımcıların hareket özgürlüğünü katı biçimde kısıtlarlar.

Animatroniklerin popüler hale geldikleri zaman ile yaklaşık aynı dönemde, ufak, son derece reaktif karakterler de, video salonlarındaki oyunları doldurmaya başladılar. Butonlar ve kontrol kolları gibi basit arabirimler aracılığıyla, kullanıcının verildiği veriye duyarlılığı hat safhada olan bu karakterlerle, bir ekran üzerinde etkileşime girmek mümkün hale gelmiştir. Yine de, bu sistemlerin, kullanıcıyı kapsama yetisi oldukça düşüktü, zira kullanıcının girdisi, tuşlarla ve kollarla, karakterlerin çıktısı da, video ekranıyla sınırlıydı.



Şekil 3.6: Dance Dance Revolution etkileşimli oyun mekânı

O zamandan beri, oyun salonlarında kullanılan arabirimler oldukça geliştiler ve bütün vücut hareketlerine duyarlı hale geldiler. Bir takım sistemler (mesela Sony Playstation II için tasarlanan Eye-Toy), gelişmiş algılama sistemleri üzerine kurulu arabirimler kullanır hale geldi. Bunun yanı sıra, bütün-vücut kontrollü oyun sistemlerine örnek olarak, pek çok kayak ve bisiklet oyunu makinelerinin yanı sıra,

popüler Japon dans oyunu Dance Dance Revolution da verilebilir. Bütün-vücut etkileşiminin, karmaşık karakterlerle ve hikâye ile birleştirildiği pek az sayıda durum vardır. İyi bir örnek, Disneyland'da geliştirilen, Alaaddin gezisidir. Bu gezide, dört kullanıcı – kapalı VR başlıkları giyerek – uçan bir halının kent içerisindeki uçuşunu, kısıtlı da olsa, kontrol edebilmektedir. Kullanıcıların kontrolünün çoğunluğu, ne görmek istediklerini seçebilmeleri ile sınırlı olsa da, kullanıcıların varlığının, kentteki sanal karakterlerin tepkilerini uyarıyor olması, geziye etkileşim hissi katar.



Şekil 3.7: Alaaddin VR ortamı (solda) ve kullanıcı ara yüzü (sağda)

Etkileşimli hikâyeler ile ilgili akademik çalışmaların çoğunluğu, literatür alanına odaklanırlar. İşin çelişkili yanı, bu alan, aslında, en az etkileşimli medyalardan birisini kullanır: kâğıt. Murray, etkileşimli anlatının doğasını inceleyen çalışmalar yapmıştır – özellikle hikâyenin, okuyanın davranışlarına tepki olarak geliştiği durumlarda. Genelde bu olgu, okuyanın, yazarın sunduğu kısıtlı seçenekler arasından, hikâyenin gideceği bir sonraki basamağı seçmesi ve seçimine dair belirtilen sayfaya gidip, hikâyeye oradan devam etmesi şeklinde cereyan eder (Murray, 1997). Benzeri şekilde, hikâyenin, izleyenlerin kırılma noktalarında verdikleri oyların çoğunluğuna göre şekillendiği, etkileşimli sinema filmleri de denenmiştir. Bunlarda en ünlüsü, ticari bir fiyaskoyla sonuçlanan ve eleştirmenler tarafından da hiç beğenilmeyen Mr. Payback (Interfilm, 1995) olmuştur.

Etkileşimli hikâyeler ile ilgili çalışmaların çoğunluğu, aynı zamanda, dramatik oyunlardaki ve insan ayinlerindeki rol yapma faktörünü de göz ardı etme eğilimindedir. Rol yapma oyunlarında, katılımcıların etkileşiminin, yoğunluğuna ve giriftliğine rağmen, seçimlerinin, oyun gerçekliğinin içerisinde kalacak şekilde yapılıyor oluşu, anlatısal bütünlüğün kırılmamasını sağlar. Rol yapma oyuncular, genellikle, çoğul öyküsel patikalar arasından seçtikleri yolların tam olarak keşfinden kaçınarak, zevklerinin çoğunluğunu, amaca ulaşmaktan değil de, ulaşmaya

çalışırken girdikleri ortak enteraksiyondan ve etkin sahneler içerisindeki davranışları ile cereyan eden, karakter keşiflerinden alırlar.

Antik zamanlarda beri çocuklar, gerçek veya fantastik hikâyeler içerisinde yaşayan karakterlerden birisi gibi davrandıkları oyunlar oynarlar. Benzeri şekilde, rol yapma oyunları da, tiyatro sunuşları ve dini ayinler içerisindeki ayinler şeklinde, binlerce yıldır pratik edile gelmiştir (Schechner, 1988). Rol yapma eylemi, anlatsal çevre içerisinde, kişinin canlandırdığı karaktere ve karakter aracılığıyla katıldığı komünal aktiviteye, gövdesel olarak gömülmesi hissini uyandırmak amacıyla, anlatının duygusal öğeleri ile vücudun fiziksel aksiyonlarını birleştirir. Çoğu durumda, bu kapsanmışlık hissi, kostümlerle, senaryolarla, ayinsel objelerle ve karakterlerin bazılarını canlandıran profesyonel oyuncularla desteklenir. Kapsanmışlık hissini arttırmayı amaçlayan pek çok teknoloji, zaman içerisinde kullanılagelmiştir. Özellikle, bilgisayar destekli teknolojilerin gelişmesi, katılımcıların günde 24 saat, her hangi bir zamanda içine gömülebilecekleri, bağlayıcı hikâyelere sahip ve gerçekçi görüntü ve seslerle donatılmış, öykü-tabanlı çevrelerin tasarlanmasını olası kılar (Pinhanez ve Diğ. 2000).

Grafik tabanlı kullanıcı arabirimlerinin (GUI) ortaya çıkmasından önce bile, bilgisayarlar simülasyon makineleri olarak kullanılıyordu. GUI, masa üstünün fiziksel ortamını, bilgisayar üzerinde temsil edebilmeyi sağladı. Bundaki amaç da, insanlar ile bilgisayarlar arasında daha yakın bir ilişki kurabilmektir. Yine de, Janet Murray'e göre, bilgisayarların ilk olarak bir mekân olarak görülmeleri, GUI'dan öncesine, insanların bilgisayar ile ilk etkileşime girebildikleri zamana dayanır. Bu bağlamda, GUI, dijital ortamın mekânsallığını sağlayan şey değil, bunu destekleyen olgudur. Mesela Zork, 1970lerde, MIT laboratuvarlarında geliştirilen bir bilgisayar oyunu, sadece metin ara yüzüne dayanan bir dijital rol yapma oyunudur (RPG). Basit bir metin ara yüzü aracılığıyla Zork, geleneksel rol yapma oyunlarını modelleyen bir fantezi dünyası canlandırır. Makineye komut verebilme ve makineden geri besleme alabilme olasılığı, ekranın diğer tarafında tamamen yeni bir mekân oluşmasını sağlar. Etkileşimden ötürü kullanıcı, öteki yere ait olduğu hissini yaşar. Dolayısıyla, denebilir ki, özünde, mekânsallık hissi grafiklere değil, etkileşime bağlıdır (Murray, 1997)

Janet Murray, özellikle, kullanıcıların bir olaylar ağı içerisinde farklı patikalar seçmesine olanak tanıyan mekanizmalar aracılığıyla, kişiye özel bir hikâye yaratılmasını sağlayan sistemlere odaklanır. Murray, aynı zamanda, belirtir ki: bazı anlatı türleri – yolculuk anlatıları gibi – etkileşimliliğe daha müsaittir (Murray, 1997). Gerçekten de, etkileşimli mekânların ve sanal gerçeklik deneyimlerinin çoğunluğu

(mesela, Disney'in Alaaddin'i), *keşif* teması üzerine odaklıdır. Bu enstanslarda, kullanıcı karakterler, objeler ve diğer kullanıcılarla dolu bir dünyaya girerek, tatmin hissini, yeni olan ile etkileşimden alır. Böyle durumlarda, deneyim süresince dramatik olarak gelişen bir anlatısal strüktür bulunmadığından dolayı, bir hikâye temsiline veya kontrolüne de gerek yoktur. Aksi hallerde, bir etkileşimli sistemde öykü bulunması, çoğul karakterlerin ve olayların orkestral idaresini gerektirecektir. Bu farklılaşmayı iyi anlatan bir ifade, şudur: keşifsel dünyaların içinde *yaratıklar yaşar* iken, öykü-tabanlı dünyaların içinde *aktörler barınır*. Bu aktörler, bir öykünün başlaması, gelişmesi ve nihayetine ulaşması gerektiğinin farkındadır. Keşifsel dünyalardaki yaratıklar ise, sadece gündelik eylemlerini yapmaktadırlar.

Kullanıcıları ve karakterleri iyi-yapılandırılmış ve ilginç bir hikâyenin bağlamında tutmak için, çoktan-seçmeli hikâye patikaları sunman yerine, hikâye gelişimini lokal etkileşimler üzerine kurmak mümkündür. Çoktan-seçmeli hikâyeleri ile ilgili problem, bazı patikaların, ister istemez, diğerlerinden daha zayıf olacağıdır. Marinelli'nin deyişiyle, seçim-tabanlı etkileşimli hikâyeler, sezonluk hokey biletlerine benzer: deneyim, bazı iyi oyunları, bazı sıkıcı oyunları ve – muhtemelen – bazı, gerçekten kayda değer oyunları, kapsar (Marinelli, 1998). Gerçekten iyi bir hikâye, çok özel, bulması zor bir fikirler, olaylar ve karakterler kesişimidir.

Kullanıcılar, tek seçim yollu lineer bir hikâyeyi deneyimlerken, onların aksiyonlarına lokal olarak cevap verebilen sistemler geliştirerek, kullanıcıların her zaman en iyi hikâyenin tam etkisini yaşarken, hikâyenin kendi davranışlarına göre geliştiği hissini – etkileşimlilik hissini – kaybetmemeleri sağlanabilir. Özellikle, 1960'lı yıllarda, tiyatrodaki denenen, seyircilerin oyunun akışını ve gelişimini kontrol etmelerini sağlamayı amaçlayan teatral çalışmalar, seyirciler tarafından tutulmamıştır. Bunun sebebi, iyi inşa edilmiş hikâyelerin, olaylar ve olgular arasında koordinasyon ve uyumluluk gerektirmesidir. Suzanne Langer'a göre, tiyatrodaki dramatik yapının, geleceği-öngören bir doğası olması şarttır:

“Gerçek hayatta aşikâr bir olayı, ancak olaya nazır kriz cereyan ettiğinde veya neredeyse cereyan edecekken tanıyabiliriz. Tiyatrodaki ise, bütün insan ilişkilerini ve karşıtlaşan çıkarları, sıra dışı bir olay vuku bulmadan çok evvel görebilmemiz mümkündür... (...) Bu olgu, verilen şimdi ile henüz gerçekleşmemiş sonraki arasında, tuhaf bir gerginlik yaratır – gerilim formu – ki, bu da dramatik ilüzyon için gerekli koşuldur.” (Langer, 1953).

Langer ile aynı paralelde düşünürsek, dramatik bir yapıdaki etkileşimli sistemin geleceğe bakabilmesi, gelecekte olması beklenen çatışmanın ilk eskizlerini, şimdide

çizmeye başlaması gereklidir. Bu işi birbirinden ayrı karakterlerin ellerine bırakarak, onların, kendi başlarına bütüncül bir hikâye strüktürü yaratabilmelerini beklemek, saçmalaktır.

Bütün bunlar ışığında, etkileşimli mekânlar ile ilgili bir vaka analizi inceleyelim: Bu alandaki en hatırı sayılır çalışmalardan birisi, KidsRoom projesidir. Bu proje kapsamında, araştırmacılar, çocukların, bilgisayar kontrollü çizgi filmi canavarlar ile etkileşime girebilecekleri ve basit bir fantastik öyküyü canlandırabilecekleri, bir yatak odası tasarlamıştır.



Şekil 3.8: KidsRoom – fiziksel mekânın düzeneği

6 ila 12 yaş arası çocukların kullanımı için tasarlanan çok kullanıcı deneyim kapsamında, oyunun bütünü çoğu video oyununda olduğu gibi bir ekranın arkasında değil, yatak odasının fiziksel mekânı içerisinde gerçekleşir. Dahası, çocuklar algılama donatıları ile donatılmadıkları için – aslında üzerlerinde hiçbir gereç taşımaları gerekmediğinden ötürü – istedikleri gibi yürümekte, koşmakta ve vücutlarını oynatmakta özgür davranabilmiştir.

KidsRoom odası, 8 metre x 6 metrelik bir alana kurulmuş olup, 9 metre yükseklikteki bir tavana sahiptir. Odanın iki duvarı, herhangi bir diğer çocuk odası ile aynı nitelikte dekore edilmiştir. Diğer iki duvar ise, duvar arkasından video yansıtma sistemleri ile donatılmış iki perdeden oluşur. Ekranların arkasındaki mekânda konuşlanmış, altı ana-kasalık bir bilgisayar donanımı aracılığı ile içerideki etkileşimli mekân kontrol

edilmektedir. Yüksek tavandan sarkıtılan renkli sahne ışıkları ile mekânın farklı konseptlere uygun olarak aydınlatılması sağlanmaktadır. Her birisi bir köşeye yerleştirilen dört hoparlör, çevresel ses efektlerini ve ortama verilen müziği sağlar. Son olarak da, üç video kamera ve bir mikrofon aracılığıyla, çocukların oda içerisindeki hareketleri, konumları ve sesleri algılanır.

Odanın, beş tip veri çıktı ürünü vardır: Video, müzik, önceden kaydedilmiş sesli anlatı, ses efektleri ve ışık. İki duvar üzerine, video animasyonlar yansıtılır. Ses efektleri ile anlatıcının ve canavarların sesleri, dört hoparlör aracılığıyla konuma bağlı olarak verilir. Önemli anlatısal mekân değişimleri, sahne ışıklarının renklerinde ve kuvvetlerindeki farklılaşmalar ile verilir.

KidsRoom hikâyesi, bilindik, sıradan bir odada başlar. Odaya davet edilmeden önce çocuklara, odadaki sihirli mobilyalara sorarak, sihirli kelimeyi öğrenmeleri söylenir. Mobilyalar, çocuklar onlara yaklaştıklarında konuşarak, bu kelimeyi sağlarlar. Çocuklar sihirli kelimeyi söylediklerinde, oda mistik bir ormana dönüşür. Bu ormanda, çocuklar, tek bir sıra halinde bir patikayı takip ederek, nehre varırlar. Yolda, gürleyen canavarlar yollarını keser ve onlardan korunmak için, çocuklar yatağın arkasına saklanırlar. Bu tür etkileşimlerde, çocukları yönlendirmek için, anlatıcının sesi onlara önermeler yapar – tıpkı bir masalda olduğu gibi, tekerlemeler halinde konuşarak. Ormanda bir süre yürüdükten sonra, nehri bulduklarında, yine aynı anlatıcı çocuklara, yatağın artık sihirli bir tekne olduğunu telkin eder. Çocuklar, şimdi, tekneye çıkmalı ve onları maceranın devamına götürecektir bu nehri takip etmelidirler. Tekneyi ilerletmek için, çocuklar kürek çekiyormuş gibi yaparlar. Çocukların kürek çekme istikametini algılayan kamera donanımı, nehir görüntüsünün yansıtıldığı ekranlarda, teknenin gidişatını, bu veriye göre yönlendirir. Çocuklar, nehirdeki engellere çarpmadan ilerlemek için, koordinasyonlu bir şekilde kürek çekmelidir. Çoğu deney sırasında, çocukların olaya gerçeklik katmak için, birbirlerini ittikleri gözlemlenmiştir. Tekne yolculuğu sonunda çocuklar, Canavar Diyarına varırlar. Burada, ekranda, canavarlar belirerek, çocuklara değişik dans adımları gösterirler ve çocuklardan, bu dansları taklit etmelerini isterler. Böylece canavarlar, çocuklarla arkadaş olmayı kabul edecektir. Bir defa onlarla arkadaş olduktan sonra, canavarlar çocukların dans hareketlerini taklit etmeye başlarlar. En nihayetinde çocuklar, ısrarlı ve dominant bir anne sesi aracılığıyla, maceranın bittiğine telkin edilirler ve uyumak için yatağa yollanırlar. Macera, odanın tekrar başlangıçtaki normal odaya dönüşmesi ile sonlanır.



Şekil 3.9: KidsRoom ile etkileşim kuran çocuklar

KidsRoom öyküsü, fiziksel mekânı kullanıcıların aksiyonları ile birleştirerek, farklı medyalarda sunulan zengin ve tutarlı çıktı verileri aracılığıyla, kullanıcıları için, kapsayıcı bir anlatısal mekân ortaya çıkarır. Özellikle, bir hikâyenin var oluşu insanları, özellikle çocukları, odanın teknolojik limitlerini keşfetmeye çalışacakları bir meta enteraksiyon yerine, oda ile kooperatif çalışmaya itmiştir. İyi kurgulanmış bir hikâye, katılımcıların ortama daha kolay erimelerine ve daha sonra ne olacağını merak etmelerine yardımcı olur.

3.4. İnternet

Michel Serres, İnternet'i "bütün yerlerin yeri" olarak tanımlar. Gerçekten de, İnternet gerçek bir yerdir, fakat konumun belirlenemez. İnternet'in bilişsel "yerini" tanımlayan, İnternet üzerinde insanlar tarafından yapılan eylem örüntüleridir – finans marketleri, telefon görüşmeleri gibi... (Serres, 1997). Rheingold'un aktarımıyla, Palen, Salzman, ve Youngsten (Rheingold, 2002), spesifik olmayan bir yerde cereyan etmelerine rağmen, etraflarındaki mekâna etki eden sanal aktivitelerden bahsederken, cep telefonu örneğini verirler: "Cep telefonu kullanıcıları, telefon ile konuşurken, aynı anda iki mekânda birden bulunurlar – fiziksel olarak mevcut oldukları mekân ve diyalogun geçmekte olduğu sanal mekân". Aynı gözleme dayanarak, Serres de sanal olanı, "burada olmayan" olarak tanımlar. Bu bağlamda, fiziksel mekânın tekiliğine, diyalogsal mekânların çoğulluğunun eklenmesi ile elde edilen bir zengin yer söz konusudur. Serres, Ağ, zengin yer olarak isimlendirir (*riche lieu*). Yani Ağ, diğer yerleri kapsayan, tek bir yerdir. Bu zengin yer, olduğundan daha şişkindir ve hacmi, yaklaşık olarak, dünya kadardır; zira (sanal olarak) her şeyi kapsar. Bu bağlamda bakıldığında, Ağ, dünyanın 1:1 haritasıdır denebilir.

William Gibson, 1994'de, kendisine siber uzayın ne olduğu sorulduğunda, "Bankanın, bütün paranızı sakladığı yerdir" der. Scott Rosenberg ile olan bir röportajda, Gibson, şöyle bir açıklama yapar: "Siber uzay, marketin cereyan ettiği yerdir. Aynı zamanda, telefon konuşmalarının da olageldiği yerdir" (Rosenberg'den, 1994). İnternet, telefonun da ötesine geçerek, çoğul-katılımcılı iletişime izin verir hale gelmiştir.

Ayrıca, WWW'in erken zamanlarında, Ağda sörf yapma deneyimini, yolculuk etmeye benzeten makalelere sıkça rastlamak mümkündür. Bir sayfadan ötekine sekme eyleminden, genelde neşeli bir rast gelelik içerisinde, daha önce rastlanmamış bir vücut-dışı deneyim olarak bahsedilirdi (Huhtamo, 2002). Bu deneyim, böyle mekânsal olarak tanımlandığında, İnternet gezme eylemi sırasında, benliğin tamamen platonik bir topoloji üzerine izdüşürülmesinin söz konusu idi. Yani, benlikler, gezginler olarak, izdüşürüldükleri gibi, aynı zamanda Ağ üzerindeki varış noktaları olarak da tanımlanıyorlardı. Başka bir deyişle: insanlar, kendilerini tanımlayan WWW siteleri yapıp, bunları, mekânları gezer gibi, gezerlerdi. Böyle bakıldığında: otobiyografiler, yerler haline gelmiş olurdu (de Souza, 2004).

Kişiliğin mekânsallaşmasını tartıştığımız bu noktada, otobiyografilerden bahsederken, otobiyografik anlatıdan söz etmeden geçmeyelim. Pierre Vernant'a göre, Saint Augustine'den önceleri otobiyografi yazmak yaygın değildi, çünkü bir "içsel yaşam" veya "bireysel farkındalık" hali söz konusu değildi. 3. veya 4. Yy.'lardan itibaren, sosyal, dini ve ruhani yaşamda köklü değişiklikler olmaya başladı. Bunların sonucunda, insan, bir içsel hayata, bir de dışsal hayata sahip olan birey, olarak tanımlanmaya başlandı. Antik Yunanlılar, biyografiye benzer yazınlar yaratmış olsalar da, içsel benliğin yazını olarak otobiyografilerin ortaya çıkması, ancak Saint Augustine'in İtirafı ile olur. (Vernant, 1987)

Son yüzyılda, İnternet'in yaygınlaşması ile birlikte, otobiyografilerin doğası da kayda değer biçimde değişmiştir. Kritik değişim, e-postaların ortaya çıkması ile olur. E-postalar aracılığıyla, ağ ortamı, sadece bilgisayarları bağlayan bir ortam değil, aynı zamanda insanları da bağlayan, bir iletişim ortamı haline gelir. 1971 yılında, Ray Tomlinson tarafından geliştirilen e-posta, İnternet üzerindeki ilk sosyal ortam olarak görülebilir. E-posta ile kullanıcıların, ağ üzerinden, birbirlerinin kişisel hesaplarına posta mesajları göndermesi mümkün hale gelir. 1972 yılı itibarıyla, e-posta ağ üzerinde en çok kullanılan uygulama halini almıştır. Dahası, posta listeleri sistemlerinin ortaya çıkması ve hemen ardından çevrimiçi ilan tahtalarının geliştirilmesi ile aynı mesajlara birden fazla kişinin ulaşması mümkün hale gelmiş; böylece iletişimin ve sosyalleşmenin cereyan edebileceği yeni bir mekân daha

tanımlanmıştır. Posta listeleri, birden-çoğula iletişim sistemleridir. Bunlar üzerinden bir insanın gönderdiği bir mesaj, aynı listede bulunan bütün e-posta hesaplarına simültane olarak gönderilir. Liste sunucuları, bütün kayıtlı kişilerin liste havuzuna mesaj atmalarına olanak sağlayarak, çoğuldan-çoğula iletişimi de desteklerler. Bu iki sistemin daha da gelişmesi ile elde edilen sisteme BBS denir (BBS – bulletin board system: ilan panosu sistemi). BBS'ler, mesajların iliştilirilebileceği sanal bir ilan panosu aracılığıyla, kullanıcılara, iliştilirilmiş mesajların herhangi birisindeki tartışmayı takip ettirebilme olanağı sunar. Mesajlar, genelde ağ-tabanlı bir ortak siteye iliştilirilirler ve kullanıcılar bu siteyi ziyaret ederek, mesajlarını takip edebilirler. BBS gibi çalışan Bloglar ve çevirimiçi günlükler, kullanıcılara, otobiyografilerini, oldukları anda paylaşma imkânı tanırılar. Saint Augustine'in İtiraflarında gözlemlenen, otobiyografinin düşünüşsel doğası, bu gelişmeler ile daha anlatisal bir doğaya dönüşmüştür.

Gerçekten de, bilgisayarlar sıkça olarak "lineer olmayan hikâye anlatma sistemleri" olarak incelenen gelmiştirler (Murray, 1997). Bununla anlatılmak istenen, anlamlı ilişkiler dahilinde bağlanan büyük miktarda veriyi kompoze edebiliyor oluşlarıdır. Bilgi parçalarının anlamsal bağlar tarafından birleştirilmesi yapısı, aslen Vannevar Bush tarafından ortaya konmuştur. Bush, İkinci Dünya Savaşından hemen sonraları, yaratılmaya başlanan büyük miktardaki veriyi anlamlandırmaya çalışan çalışmalar yapmaktaydı. Sorunsal, verinin nasıl imal edileceğinde değildi (zira veri zaten giderek artan bir hızla imal edilmekteydi) – problem, bu verilere nasıl erişileceğindeydi. Bush, bu bilgileri klasik ansiklopedik yaklaşımın yaptığı gibi, onları alfabetik sıraya koymak yerine, verileri mantıksal bir yolla bağlamayı öne sürdü. Bush, aynı zamanda, yeni bir anlatı türü daha yaratıyordu: daha önceden bir düzeni olmayan, eldeki veriyi, onu bağlayan kişinin yapısallaştırdığı bir anlatı biçimi. Bu strüktür, 60'lı yıllarda, Ted Nelson tarafından *hipermetin* (hypertext) olarak adlandırıldı. Vannevar Bush'un İnternet literatürüne yaptığı en büyük katkı, elde bulunan devasa miktardaki veriye erişmek için farklı bir ara yüz modellemiş olmasıdır. Bush'un kurguladığı haliyle – ve bugün kullanıldığı haliyle – hipermetin ara yüzü, hiyerarşik ansiklopedik yapı değil, insanın düşündüğü gibi çalışmaktadır (de Souza, 2004).

Bütün bu gelişmeler, en nihayetinde, İnternet'e karma bir doğa kazandırmıştır. İnternet'in çoğunluğu kişisel hikâyeler ve kişiselleştirilmiş mekânlardan meydana geldiğinden dolayı, İnternet'in, kendi yapısında, doğal olarak, bir anlatisallık içerdiğinden bahsetmek mümkündür. Bunun yanında, İnternet'in bu anlatisallığı, ancak veritabanlarının gücü ile tutarlı bir bütün oluşturur. Bu veritabanlarının erişilme

biçiminden dolayı da, Internet, ansiklopedik değil, mekânsal bir karakter kazanır. Bunların yanı sıra, belirtmek gerekir ki, günümüzde Internet'in giderek daha fazla ticarileşmesi, bir zamanlar, Internet'in özgür ifadenin nihai platformu olarak gösterildiği halinden çok daha farklı bir Internet ile karşı karşıya kalmamıza sebep olmuştur.

3.5. Siber Uzay

Wertheim'in aktarımıyla Herbert George Wells, çoğu insan tarafından bilim kurgunun babası olarak adlandırılan adam, uzayın dördüncü boyutunu şöyle açıklar: "Tıpkı üç boyutlu bir uzay yaratmak için iki boyutlu bir örtünün iki ucu bir araya gelecek şekilde bu örtüyü katladığımız gibi, dört boyutlu bir uzay dahilinde de üç boyutlu bir uzayın iki ucu katlanmış olabilir". Yani uzayda her bir katlama meydana geldiğinde, yeni bir boyut elde edilmiş olur (Wertheim, 1999).

Sanat ve bilim, yeni bir uzay türünü temsil etmek için, bu buluşları takip eder: bilinen uzayla sınırlı olmayan yeni bir uzay – tıpkı Danté'nin semavi uzayının olduğu gibi, üç boyutlu uzay tarafından kısıtlanmamış, görüşümüzün dışarısında konumlanmış bir uzay.

Fiziksel uzay yeni boyutlar kazanırken, sanattaki akım, bir boyut eksiltmek yönünde olmaktadır. Modern sanat akımıyla birlikte sanatçılar, formları soyutlaştırarak imgeyi, klasik temsil örüntülerinden özgür kılmayı amaçlıyorlardı. Soyutlaştırmak, Aristo'ya göre, gerçekliği, kendine mahsus özelliklerden ayırıştırarak, hususiyetleri olmayan saf, evrensel bir konsepte ulaşabilmek demektir. Bu şekilde bakıldığında, Modernizmin ressamaları, evrenselin temsilini yapmaya uğraşıyorlardı ve çoğu zaman da evrensel olanı, katı isimlerle adlandırıyorlardı: renk, saf şekil... Couchot'a göre, modern sanatın ana amacı, artık gerçekliği temsil etmek değil, gerçekliği sunmaktır. (Couchot, 1996) Modern sanat, sanata özel bir gerçekliğin referanslarını veriyordu artık, dışsal fiziksel gerçekliğin değil. Yine Wertheim'in aktarımıyla, suprematizm akımının öncüsü olan Malevitch, Beyaz Üzerinde Siyah Kare isimli çalışması hakkında soru sorulduğunda, bunun, "sanatı materyaliteden arındırmak için yapılmış umutsuz bir çaba", olduğunu söylemiştir (Wertheim, 1999). Benzeri şekilde, Mondrian, şekillerini soyutlaştırmak suretiyle, mutlak, evrensel, fiziksel dünyanın detaylarıyla kısıtlanmamış bir gerçekliği resmetmek istemiştir. Bir yandan, Mondrian, düzlemsel bir dünyayı resmederken, Picasso ve Braque, multi-boyutsal formlar yaratmaktaydılar. Bütün bunlar, ne şekilde olursa olsun, görünür 3D uzayın ötesinde bir gerçekliği resmetme çabalarıydı. Çabaların özünde, eğer içinde yaşadığımız evreni açıklamak için, artık, üç boyutlu bir fiziksellik yeterli kalmıyorsa,

perspektif kurallarının da geçerli olmadığı yatar. Dolayısıyla, sanatın, fiziksel dünyanın temsili olarak algılandığı klasik yaklaşım, perspektif artık gerçek olanı temsil edemediği için, geçersizdir.

Margareth Wertheim'a göre, beşinci bir boyutun varlığını öne süren ilk kişi, Theodor Kaluza adlı, Polonyalı bir bilim adamıdır. Kaluza, beşinci boyut ile çok küçük elektromanyetik güçleri ifade eder. Kurama göre, elektromanyetizma da, tıpkı yerçekimi gibi, çok-boyutlu uzay içerisinde, eğimler (veya kıvrımlar) halinde meydana gelir. Yerçekiminin aksine, makro ölçekte değil, mikro ölçekte cereyan eder (Wertheim, 1999).

1980'lerde, iki yeni kuvvet daha tanımlandı: Zayıf çekirdek kuvveti ve güçlü çekirdek kuvveti... Bugün bilim adamları, bu iki kuvvet, yerçekimi ve elektromanyetizmanın, evrenimizi gerçekleştirdiğine inanıyorlar. Kaluza, elektromanyetizmanın, Einstein'ın dört boyutuna bir tane daha eklediğini öne sürdükten sonraki yıllarda, bilim adamları, zayıf ve güçlü çekirdek kuvvetlerini açıklayabilmek için – matematiksel olarak – altı boyut daha işleme sokmaları gerektiğini keşfettiler. Sonuçta, günümüzde, evrenin bilimsel formüllerle temsilini yapabilmek için, 11 boyutlu bir matematik kullanıyoruz: dört büyük kuvvet (üç uzaysal, bir uzay-zamansal) ve yedi mikroskobik uzaysal boyut. Yine de, Wertheim'a göre, "bu 11 boyutlu evren anlayışının en çarpıcı özelliği, onun sadece bütün kuvvetleri açıklamakla kalmayıp, maddeyi de, uzaysal geometrinin bir yan ürünü olarak ortaya koymasındır". Bununla beraber, 20.YY.' da, uzay, bilimsel dünyanın tek kategorisi haline gelmiş olur. Madde ve kuvvetler, uzayın yan ürünleridir. Bu kurama, genel olarak, kısaca: TOE (Theory Of Everything – Her şey Kuramı) adı verilir. (Wertheim, 1999)

Üç boyutlu maddesel evrenin ötesine gitmeyi amaç edinen işlevselci hayalleri destekler şekilde, siber uzay da, maddeden arınmış bir mekân olarak öne sürülmüştür. Couchot'un fikrine göre, bilgi mekânı, bir imge yaratmak için, fiziksel bir gerçekliğe ihtiyaç duymaz – kendi-kendini gösteren bir mekândır. Temsili-olmayan sanata benzer şekilde, onun da, fiziksel dünyada bir analogisi olması gerekmez (Couchot, 1996).

"Sibernetik" terimi, Yunancadaki "dümenci" (*κυβερνητική*) kelimesinden türemiştir. Norbert Wiener tarafından, Macy Konferansları esnasında atanmış bir terimdir. Sibernetik kuramına göre, tekne ve dümenci (makine ve insan), birbirine bağımlı varlıklardır. İkisi beraber, parçaları eksik olduğunda çalışamayacak olan bir sistem oluştururlar. Bir yandan, dümenci bir tekne olmadan dümenci olamayacağı gibi, diğer yandan, teknenin de sürülmeye ihtiyacı vardır. Nihai sibernetik makine olarak,

otomobil gösterilir; zira otomobil, insan ile makinenin mükemmel bir senkronizasyonudur. Web Dictionary of Cybernetics and Systems'a göre siberetik (Heylighen, 1993), hayvan ve makinedeki iletişim ve kontrolün bilimidir. Kuram, 1943 – 1954 yılları arasında, Josiah Macy Fonu tarafından sponsorluğu yapılan, yıllık Siberetik Üzerine Macy Konferansları kapsamında formüle edilmiştir.

Siberetiğin temel ilgi odaklarından birisi de, sistemlerin organizasyonları ile ilgili çalışmalardır. Organizasyon, sistemin öğelerinin, birbirleriyle ne şekilde etkileşime girdikleri ve bu etkileşimin, sistemin yapısını nasıl belirlediği ve değiştirdiğidir. Bunun yanı sıra, siberetiğin bütün maddesel çıkarımlardan kendisini arındırıyor olması, onu empirik alan olarak öznesel maddeyi ele alan fizik, biyoloji, sosyoloji, mühendislik ve genel sistem kuramı gibi alanlardan ayırır. Siberetik dahilinde, insanlar da, akıllı makinelere benzetilebilecek, bilgi işleme varlıkları olarak görülmektedir.

Siberetik makine fikri, insanları, *organizasyon örüntüleri* ve vücutları da, *bilgi dokuları* halinde kurgular. Dahası, “bilgisayar simülasyonlarının uçucu mekânında var olan bir disiplin olarak, siberetik, varlığın, optik bir ilüzyon olduğu ve örüntünün, asıl olan gerçek olduğu bir temsiller rejimi tanımlar” (Hayles, 2003). William Gibson (1984), “siber uzay” tanımını ortaya koyduğunda da, muhakkak ki, kavramın özünde önerdiği maddeselsizliği ifade ediyordu:

“Sibey uzay. Her gün, her ulustan, milyarlarca meşru operatör tarafından, matematiksel kuramlar öğretilen çocuklar tarafından deneyimlenen, rızai bir ilüzyon... İnsan sistemindeki her bilgisayarın, veri bankalarından soyutlanmış bilginin, grafik temsili. Tasavvur edilemez karmaşıklık. Zihnin olmayan-mekânında konuşlanmış ışık çizgileri; datadan meydana gelen yıldız takım yıldızlar ve yıldız kümeleri... Ufukta kaybolan kent ışıkları gibi, tıpkı...” (Gibson, 2000)

Siber uzay, insanların kafasında, yarı-ansiklopedik olan WWW ortamını, etkin bir şekilde, maddesel-olmayan bir bilgi mekânına dönüştüren, sadece bilgiye erişmenin değil, içinde yaşamının ve gezinmenin de mümkün olduğu, bir mekân fikrini canlandırdı. 1990'lardaki inanış, siber uzayın, genel olarak, sanal ve temsili bir mekân olarak algılanması yönündeydi ve bu da, sanal kent ile sanal gövde ilüzyonlarının doğmasına sebep oldu. Gerçekten de, siber uzay teriminin ortaya çıkmasından bir süre sonra, “sanal” kelimesi, sıkça olarak, dijital teknoloji ile inşa edilen temsili dünyaları tanımlamak için kullanılmaya başlanırdı.

“Cyberspace: first steps” adlı kitabında, Michael Benedikt, siber uzayı, dört birbirinden ayrı, fakat bitişik akım üzerinden tanımlar: (1) Birincisi, siber uzayı bir “dil”

olarak görür. Bu ilk akımı, Benedikt, MUD'lara (multi-user dungeons – çok kullanıcı mahzen) bağlar; zira bu tür dünyalar, temel olarak, kelimeler ile canlandırılırlar. (2) İkinci akım, siber uzaya bir iletişim mekânı olarak bakar. Bu yaklaşımda Internet, telefon ve cep telefonu gibi, tele-iletişim tarihinin bir parçası olarak görülür. (3) Üçüncü akım, siber uzayı mimarlığa bağlar. Fakat siber uzay, maddesel-olmayan bir yeri temsil ettiğinden dolayı, mimarlık, burada, oldukça farklı bir anlamda cereyan ederek, sanal mekânda elde edilebilecek akışkan formları tanımlamak amacıyla kullanılır. (4) Son olarak, dördüncü akım da, siber uzayı matematik ile ilişkilendirir. (Benedikt, 2000)

Dünya üzerindeki fiziksel mekân tamamen haritalandığında, hayali olanın izdüşümü nereye konumlandırılır? Geçen on yıl boyunca, siber uzay, bu işlevi üstlenmiştir. Siber uzay, öncelikli olarak *maddeselsizlik* ve *sanal* tanımları sayesinde, fiziksel uzayın kısıtlamalarından arınmış bir mekân olarak tasavvur edilerek, bir özgürlük yeri olarak betimlenir olmuştur. Çok kullanıcı ortamlar, siber uzayın önemli mekânları olarak, kullanıcılarının özgürlüklerini deneyimleyebilecekleri nihai mekânlar olarak gösterilmiştir; zira bu ortamlarda, bireysel kimliğin yapısını değiştirerek, mekânın yapısı ile oynamak mümkündür. MUD'lar, ideal toplumlar olarak düşünülmüştür – insanların güvenli seks yapabilecekleri, ırksal ayrımların ve cinsiyet farklılıklarının bulunmadığı yerler olarak. Margareth Wertheim'a göre, siber uzay, aynı zamanda ruhaniyetin yeni mekânıdır. Günümüzün siber-ölümsüzlük ve siber-yeniden-doğuş hayalleri üzerinden, Wertheim, şu sonuca varır: Teknoloji sayesinde, Orta Çağ Hıristiyan dünyasının ruhani yeniden-canlandırılmasına benzetilebilecek bir olgu ile karşı karşıyayız. Bu bağlamda, siber uzay, Orta Çağ ruh mekânına benzer. Tıpkı siber uzayda olduğu gibi, Orta Çağda da, maddesel dünya ile paralel var olan, fakat onun tarafından kapsanmayan, bir "olmayan-mekân" vardı. Bu ruhani olmayan-mekân, fiziksel gerçekliğin dışına konumlandırılmış bir yer olmasına rağmen, gerçekliğin eşsiz bir parçası olarak görülürdü (Wertheim, 1999).

Fiziksel mekânın her şeyi kapsadığını ve siber uzaya sadece bilgi mekânının kalmış olduğunu savunan Margareth Wertheim'ın aksine Fredkin, yaşadığımız dünyanın zaten bilgiden oluşmuş olduğunu ileri sürer. Fredkin, yazısını, bir çembersel mantık ifadesiyle noktalandırır: Sorunsal, bilginin tipik olarak bir temeli olduğu fikriyle başlar. Yani, mesela, yazın, mürekkepten meydana gelir; konuşma, sestten oluşmuştur; bilgisayarın efemeral bitleri ve baytları bile, elektron kurgularında temellenirler. Elektronlar da, en nihayetinde, bilgiden yapılmış iseler, o zaman, bilgi neden imal edilmiştir? Fredkin argümanını, "Dünyadaki en maddesel şeyin, bilgi olduğu sonucuna vardım", şeklinde bitirir (Fredkin, 1990).

Sanal gerçeklik simülasyonları, dijital uzayın, vücutsuz yaşam formlarının gelişebildiği uçucu bir çevre olarak tanımlanmasında, kilit rol oynar. Jean Baudrillard'ın simulakrum kuramına dayanarak, siber uzay, bir hiper-gerçeklik olarak düşünülebilir (Baudrillard, 1994) – yani, gerçek kontrpartından daha gerçekçi bir mekân olarak. Daha önceki bölümde de değindiğimiz gibi, simulakrumlar, orijinaleri olmayan kopyalara verilen addır. Siber uzay, bu bağlamda, oto-referansiyel olarak düşünülebilir; yani, siber uzay, kendi temsilini kapsar. Durum böyle ise, siber uzay, bilgiden meydana gelen ve bilgi mekânında yaşayan, yapay yaşam formları tarafından ikamet edilebilir olmalıdır. De Souza'nın aktarımıyla Langton, yapay yaşamın, *bildiğimiz-haliyle-yşamı, olabilecek-olan-yşamın* geniş yelpazesi içerisine konumlandığı fikrini ortaya koyduğunda, sanal sistemler ilkesini de yaşam sistemlerine yaymış olur (de Souza, 2004). Yapay yaşam, bilgisayarların simülasyon makineleri olarak inşa edilmesinde önemli bir rol oynar. Gerçekten de, bilgisayarlar, hayatı temsil etmek için kullanılmış olduğuna göre, tamamen yeni yaşam formları türetmek için de kullanılabilirler. Siber uzay, bir data mekânı olarak tasavvur edildiğinden dolayı, bilgi, maddesel-olmayan bir olgu olarak düşünülmüştür. Dolayısıyla, dijital hayat ve dijital mekânlar – kuramda – herhangi bir şekli alabilirler. Karl Sims'in *Evolved Virtual Creatures* (1994) çalışması, bu fikir üzerine kurulmuştur. Çalışma, sanal bloklardan oluşan yaratıkların, Darwinist evrimini simüle eder. 3D bir sanal ortamda yaşayan sanal ajanlar, diğer ajanlarla olan çekişmeleri aracılığıyla, evrimleşmeye programlanır. Her yaratığın, farklı yetenekleri vardır – yüzme, uçma, sürünme gibi. Hayatta kalmayı başaranlar, sanal genlerini sürdürebilme şansı kazanırlar. Böylece, giderek daha yetkin yaratıklar oluşur. Sims, benzeri bir yaklaşımla, sanal bitkiler üreten bir çalışma daha yapmıştır. Panspermia isimli bu çalışmada (1990), sanal evrim teknikleri kullanılarak, bitki şekilleri arasından rast gele mutasyonlar seçilip geliştirilerek, oldukça ilginç bitki yapıları oluşturulur.



Şekil 3.10: Karl Sims; *Evolved Virtual Creatures* (solda) ve *Panspermia* (sağda)

Murray, siber uzayı, anlatısal bir mekân olarak tanımlar (Murray, 1997). Hayles'e göre siber uzay, bir data matrisini, içerisinde anlatıların oluşabileceği bir peyzaja dönüştürerek elde edilir. (Hayles, 1999) Matematikte, matris terimi, n-boyutlu bir nizam dahilinde düzenlenmiş verilere verilen isimdir. Nizam, mekânsal bağlamda derlenmiş olduğundan dolayı, matrisi, 3D ortam dahilinde bir peyzaj olarak canlandırmada ilk adım olarak görülebilir.

Yine, bir başka açıdan siber uzaya bakarsak, zihnimizin içerisinde dış dünyanın bir temsilini yaratabiliyor olma olasılığı – üstüne üstlük, bu temsilin gerçek ile hiç bir ilintisi olması gerekmemesi gerçeği – siber uzayın, “bir zihin-mekâni” olarak tasavvur edilmesinde önemli rol oynar. Yine de, siber uzay, hâlâ bir sistemdir. Kanunlara dayanır – tıpkı fiziksel dünyanın fizik kanunlarına dayalı olması gibi. Fiziksel dünyayı derleyen kanunlar fizik kanunları ise, siber uzayı derleyen kanunlar da, programlama kodlarıdır (Lessig, 1999). Göz ardı edemeyiz ki, Internet üzerinde bir özneyi temsil etme olgusu, bu dünyanın yapılandırılma şekline – yani koduna – sıkı şekilde bağlıdır. Hall'un aktarımıyla, MIT Medya Laboratuvarı bünyesindeki, Estetik ve Bilgi-işlem Grubundan Profesör John Maeda, tasarımcıların, grafik programlarını kullanarak, sadece hayal güçleri ile kısıtlanmış şekilde, ne isterlerse yapabileceklerini düşünmekte yanlış olduklarını belirtir. Aslında grafik sanatçılar, programcının hayal gücüyle kısıtlanmış haldedir (Hall, 1999).

Yine de, siber uzayın grafik olarak temsil edilmesinin, siber uzaya atfedilen mekânsallığı görsel olarak canlandırma konusunda oldukça özgürlükçü bir potansiyel sunduğunu unutmamalıyım. HTML ara yüzü, köprüler aracılığıyla, kapsanmışlık sağlıyor olsa da, 1994'de, VRML (Virtual reality modeling language: sanal gerçeklik modelleme dili)'nin ortaya çıkmasından sonra, bu kapsanmışlık X ve Y eksenlerinden, Z eksenine de taşınabilir hale gelmiştir. Böylece, hiper-metinsel *okuma* eylemi, dijital mekân içerisinde *yürüme* eylemine dönüşmüş olur. Derinlik, sadece kullanıcının zihninde değil, perspektif dahilinde görselleştirilmiş halde karşımıza çıkar. VRML, kullanıcılara, birbirlerini grafik temsiller olarak görebilme olanağı tanıdığından dolayı, dijital mekânların paylaşım şekline de yeni bir boyut getirmiştir.

3D çevirimiçi sanatsal sanal dünyalara bir örnek, 2000 yılında Gilbertto Prado tarafından geliştirilen *Desertesejo*'dur. Desertesejo, Internet üzerinde geliştirilen ve amacı puan toplamak veya bir düşmanın üstesinden gelmek olmayan bir sanal dünya yaratmak amacıyla tasarlanan pek az inisiyatiften birisidir. Dahası, bu çalışmanın nihai amacı, kendi mekânsallığını keşfetmek; dolayısıyla da estetik bir deneyim yaratmaktır. Prado, bir rüya mekâni şeklinde görünen bir simülasyon

tasarlamıştır – meditasyon ve içe-dönük fark ediş için bir mekân. Bu amaçla, genelde bir labirent gibi tasarlanan 3D dijital oyun mekânlarından farklı olarak, düz bir arazi olarak görüntülenen bir mekân geliştirir – bir çöl, zemin, hava ve gökyüzü. Bu çevreyi “doldurmak” için, kullanıcı, kendi hayal gücünü kullanır. Sanal dünya, üç bölgeden oluşmaktadır. Bölgelerden en büyük olanı, kişinin yalnız yolculuk ettiği bölgedir. “Altın”, olarak adlandırılan bu bölge, bir sessizlik diyarıdır. İkinci bölgeye, “Viridis”e gelen kullanıcılar, diğer kullanıcıların bıraktıkları izleri görebilirler, fakat onlarla aslen karşılaşamazlar. En nihayetinde, üçüncü oda “Tüyle”, 3D bir söyleşi platformudur. Prado’ya göre Tüyle, hayaller ve seraplar alemidir.



Şekil 3.11: Desertesajo VR ortamı

Prado der ki, “Desertesajo, coğrafi uzamın, geçici neşelerin, yalnızlığın, müdavim yeniden-keşiflerin, buluşma ve paylaşma noktalarının zenginliğinin şiirsel bir keşfidir” (Prado, 2000). Desertesajo gibi çalışmalar aracılığıyla, farklı yerlerden insanlarla aynı sanal ortam üzerinde iletişim kurmak mümkün hale gelir. Bu da, yeni bir topluluk hissi yaratır.

Geçen on yılın sonlarından itibaren, fiziksel ve dijital mekânların sıkı sıkıya bağlantılı olduğu, aşama aşama fark edilir hale gelmiştir. Siber uzay, zihin için ayrıştırılmış bir mekân olarak algılanmaktan çıkarak, fiziksel çevre ile karma bir doğada ele alınmaya başlanmıştır. Aslında, siber uzay kavramının kendisi bile, artık demode olmaktadır; zira bu kavram, bir zamanlar maddesel uzamdan ayrı var olarak görülen bir bilgi dünyasını betimlemek için yaratılmış bir terimdir. Günümüzde ise, bu çalışmanın daha sonraki bölümlerinde de üstüne basarak belirtileceği gibi, melez bir gerçeklik ile karşı karşıyayız. Bu melezleşmenin bir sebebi, dijital mekânlara

bağlanma tarzımız olan bilgisayar ekranları ve masa-üstü ara yüzlerinin ve hayali olarak tasavvur ettiğimiz nöral gereçlerin yerlerini, günümüz teknolojisiyle pekâlâ gerçekleştirilmiş olan, seyyar gereçlerin alıyor olmasıdır. Dijital mekân, fiziksel mekâna, uzamsal olarak, bu şekilde ilintili hale geldikçe, onun “gerçek olanı simüle edip etmemesi gerekliliği” sorunsalı da, anlamını yitirmeye başlar. Çünkü artık her iki mekân da aynı ortam dahilinde eritilmiş haldedir.

3.6. Simülasyon

Çevirimiçi topluluklara geçmeden önce, simülasyon kavramı üzerinde kısaca duralım. Simülasyon, *bir sistemin veya sürecin işlevini, operasyon şeklini veya özelliklerini, bir başka sistem aracılığıyla temsil etmek anlamına* geliyor. Bilgisayar oyunları, mesela, simülasyona ciddi şekilde bağlıdır – özellikle de, oyun objelerinin algısal tezahüratları, bunların davranışları, oyun uzayı veya çevresi ve oyun öğeleri arasındaki sistematik etkileşimler hususlarında (Lindley, 2004). Bilim adamları, geleneksel olarak, özellikle karmaşık sistemlerin davranışlarını öngörme amacıyla, simülasyon tekniğini açıklayıcı amaçlarla kullanırlar. Bunun yanında simülasyon, elektronik olmayan ortamlarda, mesela oyuncaklarda da gözlemlenebilir.

Simülasyon, bir takım davranışları koruyarak, bir sistemi, bir başka sistem aracılığıyla modellemektir. Bu tanımda, özellikle “davranış” kelimesine dikkat edilmelidir. Simülasyon, temsil edilen sistemin – genelde işitsel ve görsel – karakteristiklerini korumak ile kalmaz, aynı zamanda, davranışlarını da modeller. Model, uyarılara (data girdileri, butonlara basma, kumanda kolu, vs.), orijinalinden modellenmiş bir takım koşullara bağlı olarak tepki verir. Mesela, bir uçuş simülasyonunda kullanılan uçak, kumanda kolu ileriye itildiğinde burnunu indirecek, geriye çekildiğinde kaldıracaktır – tıpkı, gerçek bir uçuş deneyiminde olduğu gibi.

Geleneksel ortamlar temsilidir, simülasyonel değil. Bu ortamlar, özelliklerin tanımlarını yaratmakta ve olay akışları – anlatılar – oluşturmakta yetkindir. Yine de, mesela, bir uçağın fotoğrafı, onun şekli, rengi konusunda bilgi aktarıyor olsa da, bu temsil, manipüle edildiğinde uçmaz veya çakılmaz. Bir uçuş simülatörü veya bir oyuncak uçak, sadece niteliksel göstergeler değil, gerçek bir uçağın davranışını modelleyen fiziksel kuralların da göstergelerini oluşturan sistemlerdir. Bir uçağın inişi ile ilgili bir film, anlatıdır: izleyici, inişin doğasını anlayabilir – acil durum inişi mi, normal bir iniş mi, vs. – fakat kendi aksiyonları aracılığıyla inişini, etkileyemez; çünkü film, akışları sabitlemiş durumdadır. Bir uçuş simülasyonu ise, kullanıcıya, uçağın inişini, gerçek bir uçağınkiyle benzer bir şekilde etkileyebilme şansı tanır (Frasca, 2003). Dıştan izleyen birisi için, film ve simülasyon tarafından üretilen göstergeler

aynı gibi görünebilir. Gerçekten de, semiyotik akışlar identik olabilir, fakat simülasyonu, sadece son ürününe bakarak kavramak mümkün değildir (Aarseth, 1997).

Temsil, öyle kuvvetli ve übik bir formdur ki, medeniyetimizin bir görünmezi haline gelmiştir. Bin yıllardır gerçekliğimizi anlamak ve ifade etmek için bu yöntemi kullanmaya gelmişizdir. Bu, özellikle anlatı türündeki temsiller söz konusu olduğunda, daha da aşikârdır. Mark Turner gibi yazarlar, anlatısal mekanizmaların, insan zihninin derinlerine kazınmış kodlar olduklarını söyler (Turner, 1998). Anlatının bu genel geçerlilikten ötürü, simülasyon tekniklerini, anlatıya bir alternatif olarak değerlendirmede problem yaşarız.

Simülasyon, yeni bir gereç değildir. Siber metinlerden veya bilimsel modellerden önce bile simülasyon, oyuncaklar ve oyunlar gibi son derece gündelik hallerde mevcuttu. Yine de, teknolojik problemlerden ötürü, simülasyonun potansiyeli kısıtlı kalmıştı. Dişliler aracılığıyla bir simülasyonel modeli inşa etmek, nadir bulunan bir ustalık gerektiriyordu. Doğal olarak, bilgisayarların ortaya çıkışı, bunu nispeten değiştirdi. 1990'ların sonlarında, Espen Aarseth, elektronik metin çalışmalarına, şu gözlem ile bir devrim getirmiştir: elektronik metinler, sibernetik sistemler olarak analiz edildiklerinde, daha iyi kavranırlar. Aarseth, metinlerin bir topolojisini derleyerek, hiper metnin, genelini *siber metinler* olarak da adlandırdığı, sistematik metinler kategorisinin sadece bir boyutu olduğunu göstermiştir. Geleneksel yazım kuramları ve semiyotik, bu sistematik metinlerle, macera oyunları, metin-tabanlı çok-kullanıcılı ortamlarla başa çıkmakta yetersiz kalır; zira bu çalışmalar, sadece simgeler akışından oluşmaz; bunun yerine, makineler veya sembol-üreticiler olarak çalışırlar.

Sanal evrende, herhangi bir fiziksel objenin hiç bir noktası, bir piksele tekabül etmez. Piksel, dijital görüntüyü oluşturan noktasal birim, programcının direktifleri doğrultusunda, bilgisayar tarafından yapılmış bir işlemin görsel dışavurumunun, bilgisayar ekranında maddeselleşmiş halidir. Pikselden önce bir şey var ise, bu, fiziksel gerçeklik değil, programdır. Bu yüzden, dijital imge, gerçekliği temsil etmez: simüle eder. Geleneksel resimler, fotoğraflar, gerçekliğin bir karesini temsil eder – nümerik imgeler ise, dünyayı modeller ve bunu, dünyanın olduğu veya olabileceği halin genel bir fikrine göre yaparlar. Daha önceki kısımlarda verilen ayna örneği ile aradaki farklılık da, yine benzerdir: Ayna da, fiziksel gerçeğe doğrudan ilintili bir temsildir – dijital imgeden farklı olarak. Bu bağlamda bakıldığında, temsil, asıl gerçekliği temsil ederken, simülasyon, sanal gerçekliğe tekabül eder (Murray, 1997).

Simülasyonun en ilginç bilişsel etkilerinden birisi, merkezci-olmayan düşünüşü (Resnick, 2001) teşvik ediyor oluşudur. Bu düşünüş şekli, uzun vadede, Mark Turner'ın insan bilişinin bir yazınsal düşünüş olduğu yolundaki iddialarına bir alternatif sunabilir – *simülasyonel düşünüş*. Açıkçası, simülasyonlar, anlatıların sunamadığı mesajları iletebilirler. Fakat anlatılar da, simülasyonların sunamadığı mesajları iletebilirler. Video oyunları, mesela, medeniyetimiz için, büyük bir paradigma kaymasıdır: Kitleler için ulaşılabilir kılınmış, ilk karmaşık simülasyonları üretmişlerdir. Tabii ki de, daha önceleri hakim olan oyuncaklar ve simülasyonel masa-üstü oyunları da, bu medyanın içerisinde incelenebilir; fakat onların potansiyeli, teknik imkânsızlıklarından dolayı, video oyunlarının getirdiği paradigma kaymasından önceki durumu değiştirecek etkiyi yapamamıştır. Günümüzde geldiğimiz noktada, artık, şunu irdelemek gerekir: Anlatısal bir simülasyon olabilir midir?

3.7. Sosyal ağ örüntüleri

Sosyal ağlar şöyle tanımlanabilir:

Aktörler ve bu aktörleri bir arada tutan ilişkilerden meydana gelen set. Aktörler, tekil şahıslar veya çok-bireyli üniteler olabilirler – birimler, organizasyonlar, aileler. Anahtar nokta, aktörlerin, birbirlerini, sosyal bir ağ örüntüsü dahilinde birleştiren bir kaynak paylaşımı içerisinde bulunmalarıdır. Kaynaklar veri, bilgi, ürünler, servisler, sosyal destek veya finansal destek olabilir. Her tür kaynak değişimi, sosyal ağın bir bağlantısı olarak görülür ve değişimi gerçekleyen kişilikler, “bir bağı ayakta tutuyor”, denir. Bağın gücü, değiş tokuş edilen kaynakların sayısı ve tiplerine, değiş tokuşun frekansına ve değiş tokuşun samimiyetine bağlı olarak, zayıf veya kuvvetli olabilir (Marsden & Campbell, 1984).

Toplumlar, bağlantılar üzerine kurulur. Daha iyi bağlantılar, genellikle, daha iyi fırsatlar demektir. Fakat “daha iyi bağlantı” ne demektir? Bağlantılar, daha etkin ve daha üretken toplumları ne şekilde mümkün kılarlar? Valdis Krebs'e göre, bir organizasyondaki bireyler, Internet'teki yöneticiler, sinir sistemindeki hücreler, protein etkileşimlerindeki moleküller, bir WWW sitesinin sayfaları, birbirlerine benzer özelliklere sahip olan, etkin ağ örüntüleri şeklinde organize edilmişlerdir (Krebs, 2002). Krebs, etkin ağlarda söz konusu olan beş genel durumdan bahseder:

1. Aynı tür tüylü kuşlar, bir sürü halinde uçarlar: nodlar, ortak nitelikler, amaçlar veya idare şekillerinden dolayı bir arada kümeleşirler.

2. Farklılık önemlidir. Kümeler, ortak nitelikler ve ortak amaçlar etrafına toplanıyorken, canlı ağlar farklı nodlar ve kümeler ile bağlantılarını ayakta tutmak durumundadır. Bir ağın yenilikçi potansiyelini ayakta tutmak için, bağlantıların canlı kalması önemlidir.

3. Dinamik ağlarda, iki nod arasında birden fazla bağlantı yolu vardır. Bu şekilde, bağlantıların bir kısmı zedelense de, ağın genel erişebilirliği kaybolmamış olur.

4. Bir ağdaki nodlar arasındaki ortalama patika uzunluğu, mümkün olduğunca kısa olmalıdır. Yani ilişkiler, mümkün olduğunca doğrudan olmalıdır. Bu, ağın genel etkinliğini arttıracak bir yöntemdir; zira ilişkilerin kurulma hızı artar.

5. Bazı nodlar, diğerlerinden daha kuvvetlidir. Bunlara, ya odak (çok sayıda doğrudan bağlantısı olan nodlar), ya aracı (diğer bir şekilde birbirlerine bağlanamayan ağ elemanları arasında bağlantıyı sağlayan arabulucu nodlar) ya da köprü (iki veya daha fazla küme arasındaki birleştirici nodlar) denir. Bu üç tür nod, tüm ağın stabilitesi ve gelişimi için kritik noktalardır.

Mekânların artan melezleşmesi ve herhangi bir ağa veri aktaran ajanların sayısındaki artış, sosyal ağları incelerken dikkate alınması gereken, bir başka durum doğurmaktadır: Çok küçük ölçekte bir ağ incelemiyor isek tamamen homojen bir ağ bulmak mümkün değildir. Bu demek oluyor ki, geniş kapsamlı hiç bir ağ, sadece insan veya sadece insan-olmayan ajanlardan meydana gelmez. Dolayısıyla, post-modern bilgi toplumunda, insanların kendileri de daha geniş bir varlıklar ve gereçler ağının nodları haline gelmiştir. Bu fenomeni incelemek için, genel geçer olarak ANT adıyla anılan kurama bakalım (ANT – Actor-Network Theory: Aktör-Ağ Kuramı).

“ANT der ki, çoğul, heterojen ağlar vardır. Bunların arasında, özellikle tele-iletişim ve bilgi teknolojileri ile ilgili ağlar, insan aktörlerle sıkı sıkıya ilişkilidir. Dolayısıyla bunlar, mekân üzerinden, sosyo-teknik ilişkiler gerçeklerler. ANT kapsamında, çoğul, sürekli dünyalar içerisinde sosyal aksiyon vurgulanır.” (Graham, 2004).

Ole Hanseth'e göre ANT, bilim ve teknoloji alanındaki sosyal çalışmalar dahilinde doğan bir terimdir. Gündelik işlerinizi yaparken – arabanızı sürerken, kelime-işlemci aracılığıyla bir doküman hazırlarken – bunu nasıl yaptığınızı etkileyen pek çok şey vardır. Mesela, araba kullanırken, trafik regülasyonları, daha önceki sürüş deneyimleriniz ve arabanın teknolojik potansiyeli tarafından etkilenirsiniz. Aynı şekilde, kelime-işlemci kullanmanız da, program ile daha önceki deneyimleriniz ve programın işlevselliği gibi faktörler tarafından etkilenir. Bütün bu faktörler, ne şekilde davranacağınızı belirler. İşlerinizi yaparken, bunları bir boşluk içerisinde gerçekleştirmez, bu işler ile ilgili davranışlarınız çevreleyen faktörlerin etki örüntüsü

dahilinde şekillendirirsiniz. Dolayısıyla, yaptığınız iş ile bunu etkileyen çevreseller birlikte, bir ağ içerisinde düşünölmelidir. ANT'in ana fikri de budur. Bir aktör ağı, bu bağlamda, olgunun, onu etkileyen bütün faktörler ile birleşik halde, bir ağ oluşturur biçimde gözlemlendiği haldir. Bir aktör ağı, teknik ve teknik-olmayan öğeleri birlikte içerir. Sürüşü etkileyen, mesela, sadece arabanın motor kapasitesi değil, aynı zamanda sürüş deneyimlerinizdir. Bu şekilde örneklendiğinde görölebilir ki, ANT, aktör ağlarının heterojen doğasıyla ilgilidir (Hanseth, 2005).

John Law, ANT konusunda, biraz hicivli bir tartışma öne sürer. Law'a göre ANT, acımasız bir semiyotik uygulamasıdır. ANT der ki, varlıklar, niteliklerini ve şekillerini diğer varlıklar ile olan ilişkilerine göre alırlar. Böyle bir bakış açısı savunulduğunda, varlıkların kendilerine özgü, doğuştan gelen nitelikleri bulunmadığı çıkarımı yapılabilir. Doğru ve yalan, büyük ve küçük, eleman ve strüktür, insan ve insan-olmayan, önce ve sonra, güç ve bilgi, içerik ve bağlam, maddesellik ve sosyallik, aktiflik ve pasiflik, şu veya bu şekilde, bu ayırımlar, yok edilmiş olacaktır, zira bunların hepsi ana – ağa – göreceli olarak gerçekleşir bir hal almış olarak görölecektir. Bir ağ için doğru olan, diğeri için yanlış hale gelecektir (Law, 1997). Bölümler ve farklılıklar, olguların sonuçları olarak ele alındığında, aslında günümüzdeki dünyaya oldukça benzeyen, bir görecelilik ağı ortaya çıkar. Bütün uçların göreceli olduğu bir dünya, dinamik ve belki daha doğal olsa bile, unutulmamalıdır ki, bu nodlara göre göreceli aktör ağı dünyasında, insanlarla dolu bir alışveriş merkezini bombalamak, bir nod için yanlış olsa da, bir başka nod için son derece doğru adledilebilmektedir.

Law, dahası, Öklid uzayı ile olan içsel bağımızdan da bahseder. Üç boyutlu objeler, üç boyutlu bir mekân içerisinde, fiziksel olarak var olan insan için, özsel olarak vardır. Bu objeler, bu uzay içerisinde, birbirleri ile aynı boşluğu kapsamaya çalışmadıkları sürece, şiddet olmadan aktarılabilirler. Koordinatları korundukça, uzaysal bütönlüklerini de korurlar. Dahası, ölçölebilir ve ölçeklenebilirler. Birbirleri üzerine konabilirler. Bütün bunlar, bariz olgulardır. Öklidizmin bir başka versiyonu da bölgeselliktir. Burada fikir, dünyanın akabinde bölgelere bölünebilecek, düz bir yüzey gibi canlandırılabiliridir. Bölgesellik, o halde, kendi topolojik kuralları dahilinde var olan kesimlerin oluşturduğu bir dünyayı betimler. Bölgeler, sosyal olarak, üzerinde buldukları topoloji ile doğrudan ilişkilidir. Yine de, egzotik toplumlar ile ilgili araştırmalar, farklı mekânsallıkların da var olabildiğini ortaya koyar. ANT de, böyle bir savunuda bulunmaktadır. Gerçekten de, "ağ" tanımı bile, kendi içerisinde, farklı bir topolojik yaklaşım içermektedir: Öğelerin mekânsal – Öklid kurgusuna uygun – konumlandırması yerine, bağları ve ilişkilerine göre konumlandırıldıkları bir düzen.

Bu düzende, uzaysal bütünlük de, koordinatların korunması ile değil, ilişki örüntüsünü sürdürebilmek ile tanımlanır. Yine John Law'un aktarımıyla, Annemarie Mol, ANT'yi, "Öklidizme karşı bir savaş", olarak görür: ANT kuramı, bölgelerin ağlardan meydana geldiğini göstermenin yoludur. Bu kurama göre, mesela, uluslar, telefon sistemlerinden, bürokratik belgelerden ve coğrafi nirengi noktalarından meydana gelir (Law, 2002).

ANT ile desteklenmiş olarak, genel olarak, sosyal ağlar kuramına geri dönersek; Virilio'dan şu alıntı, yapılı çevre üzerine ağ örtümü olgusunu betimlemektedir:

"Üçüncü bir mesafe gereklidir: Uzay ve zamanı nitelikleştirmenin ötesinde, kişi yakın eylemin buradılığı ve şimdiliği ile (fiziksel olan), tele-aksiyonun cereyan ettiği bir "olmayan-yerler yeri" arasındaki ayırımın farkında olmalıdır. Bir içindelik veya dışındalık, öncelik veya sonralık söz konusu değildir – sadece gerçek bir an söz konusudur. Gerçek zaman, yönlenmesi olmayan bir yolculuktur ve dolayısıyla, özünde, kontrol edilemezdir. İmge (kopya, suret), orijinalden daha fazla değer kazanır. Kent, 'yakın uzaydaki ilişkilerin, uzaktan cereyan eden ilişkilere dönüştüğü' anlamsız bir yığındır". (Virilio, 1997)

Savunula gelmektedir ki, uzay ve zaman, artık, ölçülebilir olmayan fenomenler haline gelmiş durumdadır. Tabii ki de, uzayı ve zamanı, kilometreler ve saatler cinsinden ölçmek hâlâ mümkündür, fakat sürekli varlığın aleminde veya hiper-hareketlilik ve hiper-hız aleminde, bu ölçümlerin hiçbir manası yoktur. Dolayısıyla:

"Ulaşılabilirliği ölçmekte, mesafe artık uygun bir değişken değildir. Bağlılık (ilişkili olma hali), aynı-mekândalıktan (yan yana olma halinden) ayrı, hatta zaman zaman bunun tersi anlamda işlenmektedir". (Offner, 2001)

Offner'e göre, mimarların üzerinde çalıştığı mekân, artık, verilmiş, rasyonel, düzenli – Öklidyen – bir mekân değildir. Şimdi ilişkiler (bağlılık hali) ve görünür ya da görünmez, fiziksel ya da maddesel-olmayan süreklilik (dinamik), mekânı karakterize eder. Offner'in önermesi, gerçek mekânın, çoktan, sanallaştırma olgusunun bir parçası olarak, süreçler ve ilintiler uzamı haline dönüşmüş olduğudur. Bağlılık ve süreklilik kavramları, temel maddeselin ötesine geçmiş, dolayısıyla farklı diskurlarda (teknoloji, sosyal bilimler, kentsel araştırmalar, vs.), yeni anlamlar meydana getirmeye başlamıştır. Kent planlamacıları da, artık, mekânı, ağa bağlılık ve süreklilik olarak ele almaya başlamaktadır (Corino, 2004).

Bir ağda bağlılık hali, geçici ve uçarı bir haldir. Boşlukta yüzmekte olan bir ada hayal edin – geçiş hatları ile dışarıya bağlanan bir ada. Bu hatların kendileri, tanımsız varlıklardır. Tabii ki de, fiziksel eşdeğerleri vardır: bir telefon ağı içerisindeki

sunucular, kablolar, operatörler, diğerleri... Fakat bağlayan fizikseller herhangi bir şey olabilse de, ağa esasen şekil veren olgu, bunlar değildir; ağa şekil veren olgu, geçiş hatlarıdır. Şekillendirici doğalarına rağmen, bu hatların, adaların aksine, tanımlı algılanamıyor oluşu, “maddesellik” içermemeleri, önemli bir noktadır. Üstelik bu olgu, sadece sanal ağlara özgü sayılamaz. Ulaşım teknolojilerindeki gelişmeler, ara mekânların tanımlılığını giderek ortadan kaldırmış, ulaşım hatlarını, var oluş adacıkları arasında yolculuk ederken kat edilmesi gereken, sosyal hayatın dışarısındaki, olmayan-yerler haline dönüştürmüştür. Yine de bu hatlar, kent-fiziksel ağı biçimlendirirler.

“Sanal toplumun tarihi, şimdiye kadar, kentin daha hızlı yaşanma halinin tarihi olmuştur – yerin yerine bilgisayar, yollar ve ulaşım sistemleri yerine, seyir sistemi olarak...” (Rheingold, 2002).

“Kent planlama ve kent poliçeleri ile ilgili pratikler, artık, kendilerini, ilişkisel iyeliklerin ve kaynakların meydana getirdiği, çok-katmanlı uzamlar olarak sunmalıdır. Bu uzamlar, en nihayetinde, yerlerin, elle tutulur güç geometrilerini nail kılar” (Graham, 2001).

Kent peyzajı değişmekte ve buna mukâbil olarak, mekân ve yer deneyimi deyince anladığımız şeyler de değişmektedir. Fiziksel ağlar (mesela, sokaklar), fiziksel ilişkilere ve maddesel bir topografyaya göre şekillenedursun, tele-iletişim ağları (kablolu veya kablosuz), ilişkisel sosyal kurallara göre evrimleşmektedir. Kent mekânı, artık, uzlaşmalı pratiklerden meydana gelen, görünmez bir ağ şeklini almıştır. *Yeni kentlilik hali, übik, kaçılmaz bir karşılıklı-bağlılık halidir* (Mitchell, 2003).

Übiklik koşulu, oradalık, buradalık ve diğer-yerdelik ile ilgili bir haldir. Virilio’dan alınan pasajda, daha önce değindiğimiz “üçüncü mesafe” kavramı da, yine bu iki halle ilişkilendirilir. Buradalık, öznenin her hangi bir anda nerede olduğunu verir – yeri ifade eder. Yer, bir objenin, topolojik olarak ikamet edebileceği uzay dilimini belirtir. Dolayısıyla, aynı anda, iki objenin, aynı yerde var olması mümkün değildir. Buradalık, hiper-mobilite kavramı ile beraber kullanılabilir. Buna mukabil, diğer-yerdelik de hiper-hızlı iletişim sistemleri için kullanılır. Corino’nun aktarımıyla Virilio, yakın tarihli bir makalesinde, süregelmekte olan bir “mekânları terk etme” sürecinin işlemekte olduğundan bahseder (Corino, 2004). Bu olgu, ara mekânların kayboluyor olması ile de bağlantılı gelişir: Bağlar, olmayan-mekânlar haline gelmektedir.

Bu bağlamda, kavram olarak mobilite, bir ilüzyon halini almaktadır. Bir yolculuk, tanımlı bir olgu değil, bir seyahatin, hareket içeren veya içermeyen, bir temsili haline

gelmiştir. Buradaliğın erozyona uğradığı bir ortamda, sürekli bir yolculuk temsili yaşamakta olduğundan bahsedilebilir. Bu konuda, Castells'in akış mekânları ile ilgili sözlerini hatırlayalım:

“Akış mekânları, elektronik olarak ayrı mekânları birbirlerine, etkileşimli bir ağ dahilinde eklemleyerek, farklı coğrafi bağlamlardaki insanları ve aktiviteleri birbirine bağlar. Buna nazaran, yer mekânı ise, deneyimi ve aktiviteyi, yerellik kapsamında organize eder”. (Castells, 2004)

Mobil etkileşim ve iletişim, yerlerin fiziksel mekânında, süregelen bir sosyal etkileşim ve sosyal dinamik hali tanımlar. Akışlar mekânı, tarihi yerler mekânı anlayışının organizasyonel doğasına karşıt gelişen bir olgudur.

Castells'in analizi, temel olarak, üretim ve ekonomi perspektiflerinden meydana gelmiş olan sosyal değişimlerle ilgilidir; fakat mekân kullanımını ilgilendiren genel akımlara da değinir. Dijital teknolojiler ve tele-iletişim, yeni mekânsal formlar ve süreçler getirmiştir. Bu bakış açısına göre, mekân, toplumun ürünü değil, toplumun kendisidir. *Mekân sosyal bir ifadedir:* Castells'in analizinin mil taşı, işte bu cümledir. Mekân, verilmiş olan bir şey, ölçülebilir ve mutlak bir kavram değil, uzlaşmalı bir varlıktır – sosyal etkileşimler ve pratik ile meydana gelen, dinamik bir ifadedir. Sosyal bir ifade olarak, yerler mekânı, sosyal pratikler aracılığıyla doğrulanan bir şeydir; akış mekânı ise, “buradaliğın” asıl mekânı gibi görülebilir (Corino, 2004).

“Akış mekânı, akışlar tarafından meydana getirilen zaman paylaşımının, sosyal pratikteki organizasyonel maddesidir”. (Castells, 2000)

Akış, bilişsel, teknolojik, organizasyonel olabildiği gibi, sembolik de olabilir, zira fiziksel mekân, akış paylaşımı için destek sağlar ve maddesel bir destek olarak, sembolik değeri ve anlamı vardır. Castells'e göre, akış mekânı, üç maddesel desteğin birleşimidir:

1. Elektronik alışverişlerden oluşan ağ
2. Bağlantılar ve bağlar (sosyal, kültürel, işlevsel ve fiziksel karakteristikleri içeren maddesel boyutta bağlar)
3. Elit, idaresel bazda mekânsal organizasyon.

Bu bağlamda, akışlar, gerçek mekânların ve sanal iletişim mekânının destekleyicisi ve mümkün-kılanı olarak, her yerdedir.

“E-topia, içerisinde, bilinçli veya bilinçsiz, sürekli olarak çevrimiçi bilgi sistemleri ile (ve giderek daha sık olarak, kablosuz bir şekilde) etkileşimde bulunduğumuz, yeni kentsel formdur”. (Castells, 2004)

Dijital platformlarda sosyal ağların oluşması, çevrimiçi toplulukların meydana gelmesini sağlar. Bu sosyal ağlarda, ortak hoşça vakit geçirme eylemini, genellikle, bilgisayar oyunları sağlar. Her ne kadar bilgisayar oyunculuğunun yaygınlığı ve oynayanların motivasyonu ile ilgili az sayıda araştırma yapılmış olsa da, bilgisayar oyunu oynayanların çoğunluğunun, arkadaşları ve aileleri ile oynadığını gösterir (Griffiths, Hunt, 1995) – günümüzde aynı gözlem hâlâ geçerlidir. Hatta çevrimiçi topluluklar sayesinde, oyun zevkini ortak olarak paylaşma yüzdesi artmıştır). Bu demek oluyor ki, bilgisayar oynama eylemi, giderek daha fazla insanın eğlence mekanizması haline gelmektedir ve bilgisayar oynama eylemi, çekişmeye veya dayanışmaya dayalı sosyal bir etkileşimdir. Dahası, bilgisayar oyunları, oyuncuları arasında yeni sosyal ilişkilere dayalı, yeni ağlar meydana gelmesini sağlar. Çevrimiçi oyunculuk ve bu oyunlar etrafında oluşan topluluklar, teknik, oyun mekanikleri ile alakalı veya oyun gerçekliğinin bağlamsal dokusu ile ilintili “klan” gruplarının, sosyal ağların ve kişisel arkadaşlıkların doğmasını sağlamıştır (Bryce, Rutter, 2001). Bu bağlamda, çevrimiçi oyunları, sosyal ağlar meydana getiren çevrimiçi topluluklar olarak inceleyeceğiz. Fakat buna başlamadan önce, “çevrimiçi topluluk” kavramının kendisi üzerine eğilelim.

3.8. Çevrimiçi topluluklar

Farklı türde çok-kullanıcı çevreler mevcuttur. Literatürde, MUD, MOO, MUSE, MUSH veya MUCK olarak geçen çevrimiçi topluluklar arasındaki fark, aslında, kurgusal değil, tekniktir. Bu çalışma dahilinde, dolayısıyla, bütün bu toplulukları anlatmak için MUD (multi-user dungeon: çok-kullanıcı mahzen) terimini kullanacağız. Bunun temel sebebi MUD teriminin, 1978’de Roy Trubshaw ve Richard Bartle tarafından, bu tür çevrimiçi topluluklara verilen ilk isim oluşudur. siber uzayın bir parçası olarak, çevrimiçi topluluklar, hayali benliğin ve hayali mekânların iz düşürülmesi için ideal yerler olarak görülmüştür. Fakat MUD’lar, bu ideali asla yakalayamamıştır; zira fiziksel mekândan, asla tamamen kopabilmiş değildirler.

Manuel Castells ve Kevin Kelly, yerlerin maddesel referanslarını kaybetmekte olup, ağlar ve bağlantılar tarafından tanımlanan, maddesel-olmayan bir veri mekânına geçmekte olduklarını ifade ederler (Castells, 2000; Kelly, 1999). Yine de, aynı zamanda, insanların her zaman fiziksel yerlerde ikamet edeceğini ve toplumların her zaman fiziksel ortamda kurulacağını da savunurlar. Vedran Mimica’ya göre, her ne kadar artık kamu mekânına bağlı olmasak da, aidiyet duygumuzu, topluluk hissimizi henüz kaybetmiş değiliz – bu his, artık, alveriş merkezlerinde, stadyumlarda, hava alanlarında ve Internet’te gözlenir hale gelmiş olsa da... Aynı zamanda, Mimica’ya

göre, insan doğası, Homer'den Hamlet'e ve Kundera'ya kadar değişmiş değildir – topluluk hissi bakımından: insan, hâlâ, kolektif olanı, tekil olana tercih eder, özel olana karşın, kamusal olana ihtiyaç duyar (Mimica, 2003).

MUD'lar, oyunlar gibidir; fakat ucu açık olan, gerçek hayatla karıştırılabilen, özel tip oyunlar. MUD'lar ile ilgili temel sorunsallardan birisi, her zaman, insanın sanal hayatının nerede bitip, gerçek hayatının nerede başladığı olmuştur. MUD'lar, aslen, oyunlara benzeseler de, tam olarak oyun sayılamazlar; zira bir kazanma mekanizmaları veya skor sistemleri yoktur. Bunların yerinde kişi, kendisini, dijital dünyada temsil edecek çevrimiçi bir karakter yaratır ve bunun üzerinden sosyalleşir. Eflatun'un oyununun aksine, MUD'lar, hayatı temsil etmez, onu simüle ederler.

MUD'ları incelerken, pek çok araştırmacının tekrar tekrar sorduğu bazı sorular olmuştur: Oyuncular, gerçekten rol mü yapıyorlar, yoksa oynadıkları, gerçekten, sanal dünyada kendileri mi? Kişi, karakterinin içerisine, kendisinden ne kadar koyar? Sanal dünyalarda, birden fazla benlik yaratmak mümkün mü? Benlik, nedir? Oyuncu, oynadığı zaman ile oynamadığı zamanı, birbirinden ayırıyor mu, yoksa gerçek hayat da ekranındaki bir başka pencere mi? Hangisi en iyi ortamdır: gerçek hayat mı, MUD mı? Bu çalışma dahilindeki amacımız, tabii ki de, bu sorulara yanıt aramak olmayacak. Biz, burada, MUD'ları, sosyal etkileşimi barındıran, çevrimiçi topluluklar olarak inceleyeceğiz. Yine de, artık bayatlamaya başlamış olsalar da, bu sorunsallara da, ara sıra değinmeden geçmeyeceğiz.

Aslen, MUD'lar, Internet üzerinde kurulu, coğrafi konumlara dayanmayan, toplanma mekânlarıdır. Çok kullanıcıli ortamlar, aynı anda pek çok insanın aynı yerde olmasını sağlayabildikleri için popülerleşmiştir. Tabii ki de, pek çok insan aynı anda Internet'in herhangi bir yerini ziyaret ediyor olabilir, fakat çok kullanıcıli ortamlar, bu kişilerin birbirlerinin varlıklarından haberdar oluşları ile ve birbirleri ile eş-zamanlı iletişime geçebilmeleri ile diğer WWW mekânlarından ayrılır. Dolayısıyla, *varlık*, *aktiflik*, *kimlik* gibi olgular, MUD'ları incelerken kritik konular haline gelirler.

Smith ve Kollock'un tanımına göre, "MUD'lar metin-tabanlı sanal gerçeklikler olup, farklı "odaları" birbirlerine bağlamak suretiyle, mekân hissi yaratan bir ağ topolojisine sahiptirler" (Smith, Kollock, 1998). 1970'lerden bu yana, Internet, sanal bir sosyalleşme mekânı olarak görülmüştür, yani, insanların fiziksel olarak aynı mekânı paylaşmaları gerekmeden, birbirleriyle buluşabilmelerini sağlayan bir olmayan-mekân. Telefon, bunu, teknik olarak, sağlayabiliyordu tabii ki de, fakat telefonun üzerine Internet, e-postalar ve ilan panoları gibi asenkronize iletişim olanakları da sunar. Ayrıca, Internet, bir anda çok sayıda insanı etkileşime sokma yetisine de

sahiptir. Bir defa daha: telefonda da konferans konuşmaları yapmak mümkündür tabii; fakat çok kullanıcıli ortamlar, oyun ve sanal mekânları birleştirerek, kullanıcılarına, siber uzayda kimlik ve kişilik temaları ile deneyler yapma olanağını sağlamıştır.

Literatürde, çevrimiçi topluluklar: *prosedürsel, katılımcılı, mekânsal ve ansiklopedik* özellikler taşırlar. MUD'lar, bu koşulların hepsini doğrularlar: (1) Prosedürseldirler, çünkü MUD'lar, temelde, obje ve komut veri tabanlarından meydana gelen, bilgisayar programlarıdır. (2) Katılımcılıdır, çünkü kullanıcı, diğer kullanıcılar ile olduğu kadar, ortam ile de etkileşim halindedir. (3) Mekânsaldır, çünkü kullanıcı, verdiği komutlar aracılığıyla, MUD'ın sanal dünyası içerisindeki konumunu değiştirebilmektedir. (4) Son olarak, ansiklopediktirler, çünkü farklı şekillerde erişilebilen, devasa bir veri tabanı içerirler.

Fikirsal olarak, fiziksel ve sanal arasındaki gerilim, MUD'ların, çok kullanıcıli ortamlar olarak tanımlanması konseptindeki belirleyici faktör olmuştur. Her şeyden önce, MUD'lar, siber uzayda konumlandıklarından dolayı, maddesel-olmayan ve akıcı mekânlardır. Bu bağlamda, sadece mekân kullanıcıların hayal güçleri doğrultusunda şekillenmekle kalmaz, herkesin karakterleri de (avatarları), maddesel bir vücudun kısıtlamaları olmaksızın tasvir edilebilir. Dolayısıyla, MUD'lar, insanların, hayallerinin izdüşümünü yapabilecekleri ve fiziksel dünyadan özgür olabilecekleri yerler olarak düşünölmektedir.

Her ne kadar MUD'lar (özellikle de sosyal temalar üzerine kurulan MUD'lar), özgürlükçü düşlerin hedefi olmuş olsa da, böyle topluluklar, aynı zamanda, hiyerarşik ve kontrollüdür. "Büyücü" veya "tanrı" olarak takma isimlendirilen moderatör kişilerin, kullanıcıların – vatandaşların – hayatları ve ölümleri üzerine tam kontrolü vardır. "siber uzayda mutlak özgürlük idealinin çöküşü, siber uzayın daha ilk zamanlarında gerçekleşmiştir", der Elizabeth Reid. (Reid, 1999).

MUD'ların keşfedilmesinden 20 yıl sonra, 1989 Ağustosunda, Carnegie Mellon Üniversitesinden mezun Jim Aspnes, bir hafta sonu içerisinde, TinyMUD diye adlandırdığı bir program yazdı. TinMUD, geleneksel MUD'lara benzer – en azından, çok kullanıcılilik ve ucu-açıklık hususlarında... Fakat aslen, tamamen sosyal bir ortam olarak tasarlanmıştır. Yani kullanıcıları, toplanıp maceralara çıkmak ve canavarları biçmek yerine, sadece birbirleriyle tanışmak ve sohbet etmek amacındadırlar. TinyMUD'lar oyun olarak sınıflandırılabilirler de, daha az miktarda dövüş, daha fazla problem çözme, yardımlaşma ve sosyal etkileşim içerir. Bununla beraber, TinyMUD'lar, moderatörlere, yazılanlar üzerinde mutlak güç veren tanrılık

ve büyüclük mertebelerini de kaldırmıştır. TinyMUD'lar, sosyalleşme amaçlı mekânlar olarak, önce Unix sistemleri üzerinde kurulup, daha sonra bütün platformlarda yaygın olarak kullanılır hale geldiler. Bu tür oyunlar, "sosyal MUD" olarak sınıflanıp, daha geleneksel ortamların da, "macerasal MUD" olarak sınıflandırılmasına sebep oldu. TinyMUD'un orijinal versiyonunu oynamak hâlâ mümkündür: BCPL'den Viktor Toth tarafından C/C++ diline çevrilmiş haliyle: <http://www.british-legends.com> adresinden ulaşılabilir.

Sosyal MUD'ların ardından, başka tür MUD'lar da türetildi. MOO, MUSH, MUSE, MUCK gibi isimler verilen bu sistemlerin hepsi, aslen, sosyal, çok-kullanıcılı ortamlardır. Kullanıcıların, program ile ve birbirleri ile ne şekilde etkileşime girecekleri konusunda farklılaşırlar. Mesela, MOO konsepti 1996'da Pavel Curtis tarafından ortaya konmuş olup, obje-tabanlı programlama dili üzerinden tasarlanmıştır. En ünlü MOO, LambdaMOO'dur. Sosyal MUD'lar, sosyal aktivitelerin gelişmesinde büyük rol oynamışlardır. Elizabeth Reid, LambdaMOO içerisinde, 583 kullanıcının katıldığı bir araştırma dahilinde, MUD içerisinde en çok yapılan eylemin ne olduğunu araştırmıştır: Sonuçta, kullanıcıların 57,26'sı sosyalleşmek, % 14,63'ü keşif yapmak, % 14,14'ü inşa etmek, % 6,99'u mücadele ve bilmece çözmek, yanıtını vermiştir (Reid, 1999).

MUD'ların, Internet tarihi içerisindeki geçmişini incelersek görürüz ki, e-postalar, ilan tahtaları ve e-grupların sağladığı asenkronize mesaj değiş tokuşundan, sohbet programlarının sağladığı senkronize mesaj değiş tokuşuna, oradan da MUD'ların sağladığı rol-yapma tabanlı mesajlaşmaya doğru bir gelişim söz konusudur. Benzeri olarak, oyunların gelişimini takip eder şekilde, taktik ve anlatının karmaşıklığında da bir artış söz konusudur. Oyunlara verilen zaman miktarı, saatlerden haftalara, yıllara ve en nihayetinde sınırsız oyun olasılığına doğru gider (de Souza, 2004). Dolayısıyla, oyun ve gerçeklik arasında, birbiri-üzerine örtüşme hali gözlemlemeye başlarız.

MUD oyuncularını, gerçek hayatlarındaki psikolojik problemlerini çözmek için, sanal karakterlerini kullanırlar. Bunlara örnekler, mesela gerçek hayatta çok az arkadaşı olduğu için, MUD ortamında son derece sosyal bir kişilik olan bir çocuk ile gerçek hayatta ailesinden yeterince ilgi görmediğine inandığından dolayı, MUD ortamında herkese yardım etmeye çalışan bir kız olabilir. Bazı durumlarda, bu ortamlarda yaptıkları "terapi", kullanıcıların, gerçek hayattaki problemlerini çözmelerine yardımcı olabilir. Bazı durumlarda ise bu durum, çevrimiçi topluluğun bağımlılık faktörünü arttıran bir olgu olarak karşımıza çıkar ve kullanıcıların, gerçek hayatta harcadıklarından daha fazla zamanı, çevrimiçi olarak harcamalarıyla sonuçlanır.

Her iki durumda da kullanıcı, gerçek hayattaki bir problemine, başka bir medyada çare aramaktadır. Bu olgu, özünde, MUD'lara atfedilen bir hal değildir – insanlar pek çok kaçış yolu ararlar veya yaratırlar. MUD'lar, diğer yandan, bu kaçış yolunu, kullanıcılara, bir “çifte yaşam” sunarak sağlarlar. Bu bağlamda bakıldığında, sanal dünyaların, gerçek dünyanın temsili olarak inşa edilmesi, her zaman, fiziksel dünyadan uzaklaşma halini barındırır. Psikolojik olarak, fiziksel dünyanın “yerine koyma” söz konusu olduğundan dolayı, sanal dünyanın, fiziksel dünyadaki mekânsallığa sahip olması beklentisi hakimdir. Gövdenin sanal temsilinin yapılması gibi, kentin sanal temsilinin yapılması da, Internet üzerindeki sanal toplulukların kurulmasında, öncelikli endişe olmuştur. Sanal mekânların, kent benzetmesi olarak betimlendiği eserler ağırlıktadır – Judith Donath'ın *Inhabiting the Virtual City*'si (1997) ve William Mitchell'in *City of Bits*'i gibi (1995)...

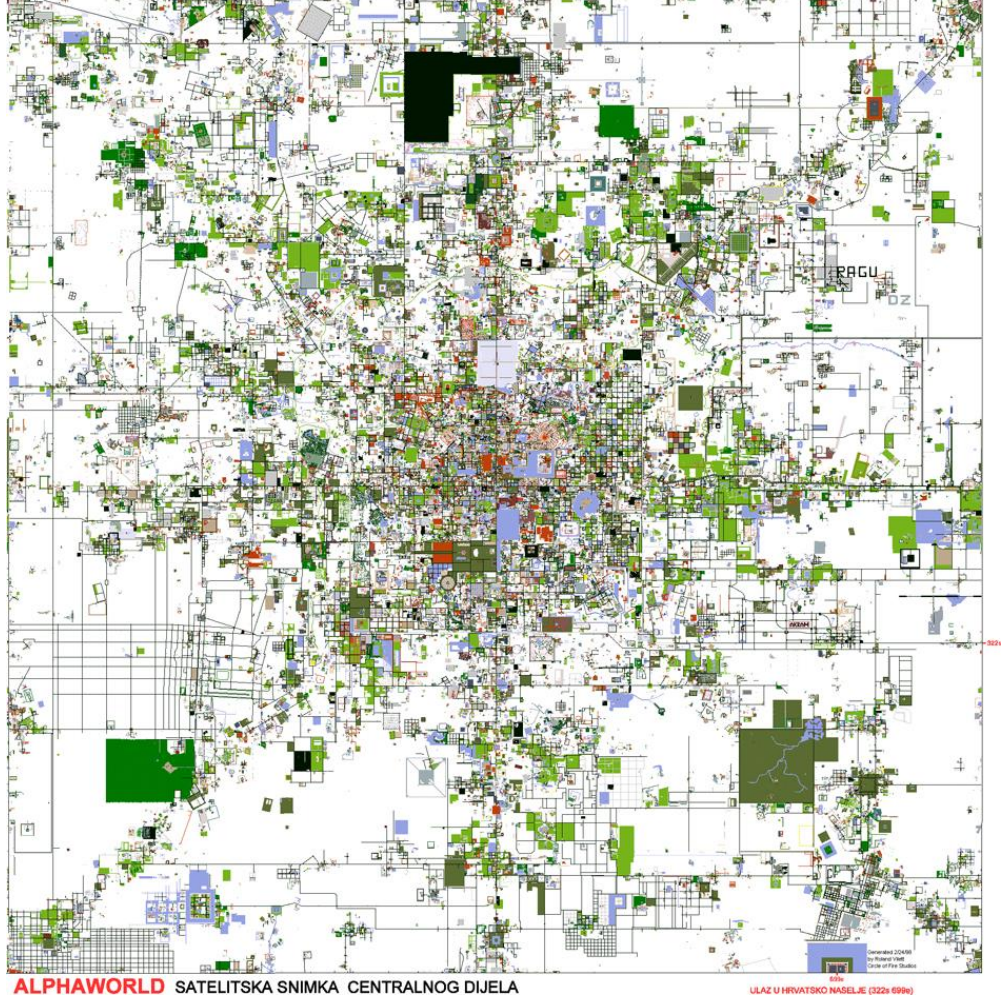
Kamusal ve mahrem mekânların farklılığı, eski Yunan'daki *polis* kavramı ile ilişkilidir. Bu kavram, dönemin kent-devletleri için kullanılmış olup, dışarıyı ile içerisi arasındaki sosyal kurgunun farklılığını belirtir. De Souza'nın aktarımıyla Hanna Arendt, kamusal olanı, özel olanın karşıtlığı olarak ele alır (de Souza, 2004). Vedran Mimica'nın da, insan doğasının eski Yunan'dan beri değişmediği ve kamusal olanı bireysel olandan daha değerli tuttuğuna değin görüşleri doğrultusunda (Mimica, 2003), daha önceleri kentin fiziksel mekânında konuşlanan kamusal sosyal alanların, çevrimiçi topluluklara göçüne değinelim: sanal kentleri, geçmişte kalmaya başlamış, sosyal içerikli kent mekânlarının simülasyonu olarak inşa etmemizdeki etkenler nelerdir? Bu sorunun cevabı, yine sorunun içerisinde, “geçmişte kalmaya başlamış”, ifadesinde gömülmüştür. Zira gelişmiş ulaşım ve iletişim teknolojilerinin ortaya çıkmasıyla birlikte – tren ve telgrafla başlayarak – kentler, giderek daha fazla, uzaklaşma mekânları haline gelmeye başlamıştır. Bu demektir ki, kentte yaşayanlar, kent peyzajı içerisinde, artık, aradaki mekânları deneyimleyemeyecek kadar hızlı seyahat etmeye başlamıştır. Aradaki mekânları unutmak, daha önce de değindiğimiz gibi, ağ sistemlerinin doğasına özgü bir olgudur. Kent, giderek daha fazla akış mekânı haline gelerek, giderek daha fazla süreçler yeri olarak tanımlanarak, giderek daha fazla bir ağ sistemi haline gelir. İzole edilmiş ilgi nodları (restoranlar, okullar, ev, vs.), olmayan yerlerle birbirlerine bağlanır hale gelmektedir: kaldırımlar, trafik arterleri, vs... Dahası, göreceli olarak, bu ilgi odaklarından herhangi birisi de, kişi için, başka bir yere gitmek için yol üzerinde geçilecek bir mekân olarak algılandıklarından, olmayan-yerler haline gelebilirler. İleri ulaşım teknolojilerinin icadından önceki zamanlarda yapılan, haftalık – bazen aylık – yolculukların meydana geldiği ara yerler, yolculuk süresinin ortadan kaldırılmasıyla birlikte,

tanımsız hale gelirler. Bu tanımsız uzaklaşma mekânlarında (sirkülasyon mekânlarında) kişiler arasında iletişim söz konusu değildir.

Kamusal mekânlardaki iletişimsizlik olgusu, çok kullanıcıli ortamların, fiziksel mekânlardan, Internet'in sanal ortamına taşınmasındaki temel nedendir. Bunun doğrultusunda, artık kaybolmuş olan bir mekân formu – agora, forum, vs. – kaybolmuş sosyalleşme mekânını, sanal ortamda kurgulamak için, uygun benzetmedir. Gerçekten de, bilgi mekânları olmalarına rağmen, hatta çoğunlukla mekânsal tasviri en soyut biçimde verebilecek teknik donatıya sahip olmalarına rağmen (yani, metin ara yüzü), MUD'lar, neredeyse her zaman fiziksel mekânların simülasyonu halinde tasarlanırlar.

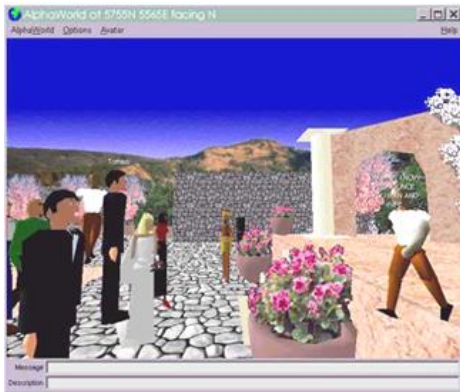
Yine de, fiziksel dünyaya göreceli hayali mekânların yaratılmasının yeni bir olgu olmadığını hatırlayalım: Danté'nin Cehennemi, Araf'ı ve Cenneti, mesela, tamamen fiziksel dünyaya göreceli ifadelerle kurgulanmış mekânlardır. Sembolik mekânlar olsalar bile, o zamanki insanın tasavvur edebileceği öğeler kullanılarak inşa edilmişlerdir. Hatta konumları bile, fiziksel mekâna göreceli olarak düşünülmüştür: Cehennem dünyanın merkezinde, Araf Güney yarımkürede bilinmeyen bir yerlerde, Cennet ise yukarıda, erişilemez bir gökyüzünde, aynı zamanda, haritaların da "yukarısında" yer alır. Bu fiziksel atıflar, kişilerin bu yerleri hayal etmeleri için nirengilerdir.

Kişilerin, sosyalleşme amacıyla sanal mekânları fiziksel mekânlara tercih etmelerindeki bir başka sebep de, diğer insanlarla olan ilişkilerinin, buralarda, fiziksel yakınlık ile değil, ilgilerinin yakınlığı ile kıstaslı olarak gelişebilmesidir. Ayrıca, fiziksel dünya ile ilintili bazı problemler, sanallık sayesinde, kolayca ortadan kaldırılır. Mesela, bir odaya fiziksel olarak kaç kişi sığabileceği, odanın ebatlarıyla bellidir. Bu insanlarla etkileşime girebilme potansiyeli de, yakınlık ile alâkalıdır. Oysa sanal bir mekânda, aynı odaya, binlerce kişi koyabilirsiniz. Sistemin kaldırabileceği maksimum kullanıcı sayısı hizmet sunucunun veri-işleme potansiyeline bağlı olsa da, herkes birbirinin yanı başında olabilir.



Şekil 3.12: Alpha World uydu görüntüsü (Ağustos 2005)

Bir örnek: AlphaWorld. İnternet'teki en büyük nüfuslu sanal kentlerden birisidir. Tamamen geleneksel bir kent baz alınarak tasarlanmıştır. Buna benzer diğer dünyalar da - Habbo Hotel, Cybertown, vs. – yine, aynı prensiple kurgulanmıştır.



Şekil 3.13: Alpha World VR ortamı ve avatarlar

Hiper-metinsel doğasından ötürü, WWW, bir labirentle özdeşleştirilir. Dikkat edilmesi gereken nokta, labirentlerin, keşfetme dürtüsünü harekete geçiriyor olduklarıdır. Orijinal labirent benzetmesi, bir yeri haritasız olarak gezen ve daha sonra, deneyimlerinden meydana gelen bir harita ile birlikte başlangıç noktasına dönen, “gezgin” karakteri ile ilintilidir. Yazar, gezgin ile mimar arasındaki farka dikkat çeker: Gezgin labirenti sınırsız bir yapı olarak gören, onun genişliğini, onu gezerek kavramayı amaçlayan bir varlık iken; mimar, yapıyı yapan kişi olduğundan dolayı, labirentin sınırlılığının farkındadır. Yine de, labirenti gerçekten inşa eden, mimar değil, gezgindir. Zira labirent, bir ağ veya bir mimari yapı değil, gezgin’in önünde açılmakta olan bir mekândır – keşfetme dürtüsüdür. Bu bağlamda, herhangi bir tanımlı yapı da, bir labirent gibi algılanabilir – kişi onu gezerek deneyimlediği ve yapının bütününe dair, önceden gelen bir bütüncül biliş olmadığı sürece. Romantik bir ifadeyle, Orta Çağ gezginleri için, gezilen dünya bir labirenttir.

MUD’lar da labirenttir. Bunun sebebi, birbirine bağlı odalardan meydana gelen bu yerlerin, bir haritalarının olmayışıdır. MUD’ların içeriği – odalar arasındaki bağlantılar – sürekli olarak değiştiğinden, yeni odalar sürekli eklenip, bazı odalar sürekli eksildiğinden dolayı, böyle bir haritanın çıkarılması mümkün değildir. Bu oyunların toprakları, sürekli olarak değişmektedir. Geleneksel masa-üstü oyunların aksine, hiçbir iki kişi, bir MUD içerisinde, aynı yolu izlemez. Bu bağlamda MUD, özel labirentin metaforudur. Dolayısıyla, hiper-metinsel doğada olduklarından dolayı ancak İnternet’te gerçekleştirilebilen MUD’lar, harita olmadan keşfetme duygusunu dürtükleyen mekânlardır. Hatta haritanın olmayışı, kendi başına, bir MUD’un kurulabilmesi için gerek koşuldur diyebiliriz.

Bütün çekiciliğine ve sosyalleşmeyi sağlamadaki etkileyici potansiyeline rağmen, çevrimiçi topluluklara katılma eylemi, son derece zaman alıcı bir eylemdir. sosyal bilgi ağlarının önemini farkında olup da, pek çok insanın bunlara katılmak için çok kısıtlı zamanları olduğunu bilen tasarımcılar, topluluk yaratma ile yapay yaşam arasındaki bağlantıları incelemeye başlamıştır. Mesela, Ars Electronica 2001’de mansiyon alan çalışmalarından birisi olan Austropolis, oyuncuların yarattıkları avatarların, oyunculardan nispeten bağımsız olarak, önceden belirlenmiş bir sanal ortamda, kullanıcının belirlediği kriterleri temel alarak geliştiği, politik, Ağ-tabanlı bir oyundur. Oyunun tasarımcısı Barbara Neumayr, oyuncunun karakterini yaratıp, onu çeşitli politik yönelmelerle ve özgün bir kişilikle donattığı, Flash-tabanlı bir sistem tasarlamıştır. Oyuncu karakterini yarattığında, bu sanal kişilik kendi başına bir hayat yaşamaya başlar. Kendi “iradesiyle” gösterilere katılır, seçimlerde oy verir, diğer avatarlarla konuşur. Neumayr’a göre, “avatarın davranışları, kendi kişiliği ve politik

yaklaşımı yanı sıra, kullanıcının tavsiyeleri ile yemek, su, sıkıntı faktörü gibi karşılanması gereken ihtiyaçları aracılığıyla yapılır” (Neumayr, 2001). Avatar, başarılı olmak için, kendisini yaratan kullanıcının tavsiyelerine ihtiyaç duysa da, her zaman kendisine söylendiği gibi davranmayabilir. Austropolis, avatarların kendileri tarafından idare edilen, kendi kanunlarını koyan, gösterilen düzenleyen, oy veren, kamuoyu araştırmaları yapan ve en nihayetinde, haftada bir başkan seçimi düzenleyen bir siber-demokrasidir. Avatarın amacı, başarılı bir politik kariyer icra edip, başkan olmak; daha sonra da, başkan kalmaktır. Bu bağlamda Austropolis, “Ağ-tabanlı bir politik *simülasyon*”, olarak tanımlanır.



Şekil 3.14: Austropolis türü bir oyun platformu (the candidator)

Sosyal MUD'lar, oyunlardan türetilmiştir. Yine de, bunlara “oyun” diyebilmemiz için, oyunların doğasını incelememiz gereklidir. İnsanlar, gerçekten de, sosyal MUD'lara “oyun oynamak” amacıyla gelirler. Bunun bir parçası olarak sosyalleşirler, mekânlar inşa ederler, kimlikler kurgularlar. Bir yandan da, oyunun, Eflatun'a dayanan tanımı der ki “oyun gerçek hayattan kopuk ve gerçek hayatın *maskesini düşüren* bir olgudur”. MUD oyuncularını, gerçek hayattaki kişiliklerinin aynısını canlandırıyor olabilirler – fakat bunu asla bilemeyiz. Dolayısıyla, “hayatın, lüdk bir temsili olarak oyun kavramı ile hayatın kendisi arasındaki sınırın ne olduğu” sorusu, daha önce olmadığı kadar çok önem kazanmaktadır; zira artık, kesin sınırlardan bahsetmek güçleşmektedir. Bu bağlamda, oyun için getirilecek bir tanım, Eugen Fink'in şu ifadesi doğrultusunda yapmak yerinde olacaktır: “*Oyun hayat ile karışır. Oyun hayatın kendisidir*”. (Fink, 1966): Bu perspektiften bakıldığında, bir MUD'da

sosyalleşen karakterlerin, gerçekten kendileri olup olmadığı sorusuna yanıt aramanın, pek de anlamı kalmamaktadır (de Souza, 2004). Asıl odağımızı, oyun kavramının kendisine çevirmek, daha doğru olacaktır. Bu noktada, aşağıdaki bölümde, oyunların geçmişi, gelişimi ve doğası üzerine eğilinecektir.

3.9. Oyunlar

Dijital mekânlarda geliştirilen sanat eserleri ve oyunlar ile ilgili vaka analizleri, çok kullanıcı ortamların, lüdik ve özgürlükçü yerler olarak algılanışı fikrini destekler. İki grup arasındaki – oyunlar ve sanat eserleri arasındaki – bu benzerliğe rağmen, dijital ortamda bile, iki grup arasında bir gerilimin söz konusu olması ve oyunların sanat eserleri, sanat eserlerinin de oyunlar sayılmasında sıkıntı olması, ilginçtir.

Yüzyıllar üzerinde, oyunlar giderek karmaşıklaşmıştır. Antik yarış oyunları, zamanla, dama ve satranç gibi oyunlara evrimleşirler. Daha sonra, bunlar da, Monopol benzeri masa-üstü oyunlarına dönüşürler. Altıncı yüzyılda, satrancın Hindistan'a gelmesi ve daha sonraları Uzak Doğu'da Go oyununun geliştirilmesi, oyunlarda giderek daha taktiksel ve daha stratejik bir yönde gelişme eğiliminin var olduğunu göstermektedir. Bir bakış açısıyla, oyunlar, toplumların evrimini takip eder – tıpkı bütün diğer sosyal etkinlikler gibi... Bütün bu oyunlardaki ortak özellik, hayali bir ortam içerisinde, gerçek dünyayı simüle etmelerinde yatar. Dibblell'in dediği gibi, "gerçeklik ve gerçek-olmayan arasındaki gerilim, masa-üstü oyun oyuncusunun, her daim, asıl eğlencesi olagelmıştır" (Dibblell, 1999). Dibblell, aynı zamanda, ilk masa-üstü strateji oyunlarının ortaya çıkmasını, en eski haritalar ile yaklaşık aynı döneme konumlandırır. Masa-üstü oyunlar, oyuncuları temsil eden minyatürler kullanmak suretiyle, temsili uzay ile etkileşim sorunsalını çözmeyi başarmıştır. Bu hal, 2.Dünya Savaşı zamanlarına kadar devam eder. Bu zamanlarda, 2.Dünya Savaşının da etkisiyle, oyunların karmaşıklığı artmış, savaş ortamlarını simüle eden detaylar ve hikâyeler, oyun dünyasına taşınmıştır. Bu oyunlar, Waterloo veya Stalingrad gibi ünlü savaşlardan esinlenerek tasarlanmış olup, saatler, günler, hatta bazen haftalarca sürebilmektedir.

Oyun paradigmasındaki büyük değişiklik, 1973'de iki profesyonel oyuncunun, Gary Gygax ve Dave Anerson'un, Dungeons and Dragons (D&D) adlı bir oyun icat etmeleri ile olur. D&D, diğer oyun türlerinden, oyuncular arasında doğrudan mücadele olmaması ile ayrılır. Tabii ki de, oyuncular, hâlâ, eğer isterlerse, birbirlerini öldürebilirler; fakat oyunun kurgusu gereği, bir macera arayışı içerisinde diğer oyuncularla kooperatif ilerlemek daha keyifli ve ödüllü bir eylemdir. Dolayısıyla, D&D'nin amacı kazanmak değil, sadece oynamaktır. Her oyuncu, bir karakter

yaratarak, bu karakteri oyun dünyası içerisinde geliştirir. Karakteri bir şekilde ölürse, yenisini yaratarak maceraya devam etmek, genelde, bir problem teşkil etmez.

D&D, zamanla, rol-yapma oyunları adı verilen, daha geniş bir kategoriye evrimleşmiştir. Bu oyunlar, kuramsal olarak, yıllar sürebilen oyunlardır. Yine Dibbell'e göre D&D açık bir hikâye kapsamında, masa-üstü oyunların etkileşimli strüktürü ile kurmaca anlatıların psikolojik yoğunluğunu harmanlamıştır (Dibbell, 1999).

Rol-yapma oyunları (RPG'ler – role-playing games), oyuncuların her birisinin bir kimlik yaratarak, ekseriyeti Orta Çağ benzetmelerine dayalı öğelerden kurgulanmış bir dünya dahilinde, bir hikâye akışı içerisinde, kooperatif bir şekilde, etkileştiği oyunlardır. RPG'lerin açık-uçlu doğaları, bu oyunların yıllarca sürebilmesini sağlar. Oyunda, kazanan taraf diye bir kavram yoktur. Oyuncular, bir macerayı canlandırmak için ortak hareket ederler.

Masa-üstü oyunlardan, RPG'lere geçişte korunan en önemli ortak kıstaslardan birisi, her iki oyunun da, temsili bir harita üzerinde canlandırılıyor oluşudur. Julian Dibbell'e göre, bir insan harita gördüğünde, kişi, bu haritada ikamet etme arzusuna kapılır (Dibbell, 1999). Kendisini, bu ufak temsili uzay içerisinde, düşsel olarak, konumlandırır. Yine de, her ne kadar haritalar etkileşimi ve kapsanmışlığı gönüllendiriyor olsa da, haritanın içine girmek mümkün olmadığından dolayı, sıkıntı uyandırır. Bu düşünce, Lewis Carroll, Jorge Luis Borges, Umberto Eco, ve Jean Baudrillard tarafından çeşitli eserlerinde değinilen, 1:1 ölçekli harita fikrine bağlanabilir. Bir bölgenin kendi ebatlarında bir haritasını inşa etmek arzusu, o bölgenin mükemmel bir temsili yapma isteğinden doğar. Böylece, bu bölgede yaşıyor olma hali de, mükemmel haritada ikamet etmek anlamına gelecektir. Görünüşte pek uçarı gibi görülebilecek bu olgu, çevrimiçi oyunlar paralelinde düşünüldüğünde, ilginç bir olguya dönüşür: hatırlarsak, siber uzayın, 1:1 harita gibi, her şeyi içerebilme potansiyeline sahip olduğunu daha önce belirtmiştik. Dahası, simülakrum olarak siber uzay, kendisinin 1:1 haritasıdır, aynı zamanda. Çevrimiçi oyunlarda da, oyuncu bir harita içerisinde ikamet ederken, aslında, mekânın kendisinde de ikamet ediyor haldedir.

Anlatılar ve haritalar, genelde, inanıldığından daha fazla ortak noktaya sahiptir. Mary Fuller ve Henry Jenkins, Nintendo® bilgisayar sistemi ile ilgili bir makalelerinde, eski haritaların, sadece bölgenin temsilleri olmadığını, aynı zamanda yolculuk rotaları, konaklanabilecek yerler, alış verişi yapılacak ticaret yolları, ibadet edilebilecek yerler ve yerel tehlikeleri de ifade eden sembollerle donatıldığını hatırlatırlar. Yazarlara

göre, bu haritalar (tıpkı çağdaş oyunlar gibi) “bu mekânlarda icra edilmesi gereken, özel, anlatsal olaylara, ziyaret edilmesi gereken yerlere ve takip edilmesi gereken amaçlara odaklanırlar” (Fuller, Jenkins, 1995). Dolayısıyla diyebiliriz ki, haritalar, erken zamanlarında, anlatsal gereçler olarak kullanılmış, bu özelliklerini daha sonraki yüzyıllarda kaybetmişlerdir. Bu bağlamda, RPG’ler de, temsili bölgenin içerisine girip, orada bir karakteri canlandırabiliyor olma hususunda – haritanın içine girmeyi başararak – temsil edilen bölge üzerinde bir anlatı oluşturabilmiştir. RPG’ler bu şekilde haritaya girerek, paradoksiyel olarak, haritayı oyunun içerisinden çıkarır. Aslında, RPG oyuncularını, asla haritanın tamamına erişemezler. Yakın yerlerin tasvirlerini alabilirler, fakat haritanın tamamını, her zaman katlı durur. Bunun sebebi, haritanın detaylarının, üzerinde oynandıkça – keşfedildikçe – doluyor olmasıdır. Yani, D&D dünyası, oyuncuların hayal güçlerinde şekillenen bir labirent gibidir.

Dahası, oyun taşlarını ortadan kaldırmak suretiyle, oyuncunun kendisini psikolojik olarak oyunun içerisine konumlandırma hali ortaya çıkmıştır. Sonuç olarak, RPG oyuncularını sadece oyun içerisinde temsil edilmez, karakterlerle de özdeşleştirilebilirler. Janet Murray’in belirttiği gibi, kişisel bilgisayarların ortaya çıkmasıyla, PC’lerin anlatsal niteliklerinin bu oyunlara uyarlanması da kaçınılmaz olmuştur (Murray, 1997). Dungeon and Dragons ile neredeyse aynı zamanlarda, mağara gezgini William Crowther, ilk bilgisayar-üstü macera oyunu sayılabilecek, bir mağara keşif programını yazdı: Adventure. O zamanlar, Crowther bir yandan aktif olarak mağara gezginliği yapmakla beraber, bir yandan da, D&D oynuyordu. Aslen, Amerika’nın Kentucky eyaletindeki Mammoth ve Flint Ridge dağ sıralarının altındaki mağara sistemlerinin hayali bir yeniden-canlandırmasını yapabilmek – ve böylece kendi çocuklarına hoşça vakit geçirirken mağaracılığı öğretebilmek – amacıyla tasarladığı, “Adventure” oyununu, Adams’ın aktarımıyla Crowther, şu şekilde tanımlar: “Adventure’ı tasarlarken fikrim, bilgisayar ile fazla haşır neşir olmayan insanlara da sıcak gelebilmesi için, standardize komutlar yerine, kullanıcının kendi doğal girdileri ile oyunu idare edebileceği bir program yaratmaktı” (Adams, 2003). Daha sonraları, 1976’da, program, Don Woods tarafından epey geliştirilerek, Stanford Üniversitesi, Stanford Artificial Intelligence Lab’de yeniden kurgulandı. Popüler Lord of the Rings temalarından esinlenen Woods, oyununu *troll* ve *elf* gibi fantastik ırklarla bezeyerek, daha fantastik bir hale getirdi. D&D oyununun birçok özelliğini entegre etmekle kalmayıp, normalde masa-üstü versiyonda, oyunun akışını denetleyen Dungeon Master lakabı ile anılan hakem rolünü de, bilgisayar programının kendisine yükledi.

Bir an için, RPG paralelinden geri adım atarak, bilgisayar oyunlarının daha genel tarihine bakacak olursak, görürüz ki: ilk dijital bilgisayar oyunu, 1958'de Willy Higginbotham tarafından geliştirilen *Tennis for Two* adlı tenis oyunudur. Oyun, Higginbotham'ın çalışmakta olduğu, Brookhaven National Laboratories'e gelen herhangi bir ziyaretçinin gününü biraz daha neşeli kılabilmek için geliştirilmişti. Bir tenis maçının minimalist yandan görünüşünü canlandıran oyun, halk tarafından büyük ilgi görmüş olsa da, patent almadı ve zamanla unutuldu. Üç yıl sonra, MIT Laboratuvarlarında öğrenciler, *Spacewar* adlı bir oyun geliştirdiler. 'Doc' Smith'in yazınından etkilenilerek tasarlanmış oyunda, ortada bir güneş etrafında dönmekte olan iki uzay gemisi canlandırılmaktaydı. Oyunun amacı, diğer gemiyi vurmaktır ve patlatmaktır. İlginç bir husus, öğrenciler arasında muazzam ilgi gören bu oyunun, o zamanlar, ancak, 120,000 \$'lık bir bilgisayarda oynanabiliyor oluşuydu (Brand, 1972).

Video oyunlarının bir medya olarak büyümesi, 1970'lere damgasını vuran ve en nihayetinde kişisel bilgisayarların ortaya çıkmasıyla sonuçlanan, elektronik teknolojilerindeki büyümeyi gerektirmiştir. İlk, ticari olarak başarılı kabin oyunu, Pong ("Pong," 1972) – yine tenis tarzı bir oyunuydu; fakat, bu sefer kort tepeden görüntülenmiş haldeydi. Pong, alışveriş merkezleri, barlar ve benzeri kamu mekânlarına konmuştu. İnanılmaz bir başarı sağladı. Pong'un başarısını tekrar yakalamak için, Atari firması ve rakipleri arasındaki amansız mücadele 1970'lere damgasını vuran olgulardandır. Jeton makinelerindeki başarının hemen ardında imalatçı firmalar, insanların evlerinde oyun oynamalarını sağlayan küçük ölçekli makineler geliştirdiler. Bu makineler, evdeki televizyonlara bağlanabiliyordu. Aslında, bu konsolların en başarılı olanı olan Atari Video Bilgisayar Sistemi (VCS – video computer system), kısmen, video oyunlarının, bir sektör olarak, 1980'lerde sıkıntıya girmesinden sorumludur. Zira kısa süre içerisinde oyun tasarımı piyasası, pastadan pay kapmak isteyen genç firmalar ile dolup taşmıştır. Bunun sonucunda, markete dolan çok sayıda düşük kaliteli oyundan dolayı yaşanan sektör çöküşü yatırımcıları, video oyunu piyasasından on yıl boyunca uzak tutmaya yetmiştir (Cohen, 1982).

Yine de, bir yandan, seyrek rastlanır başarılı projeler aracılığıyla video oyunları gelişmekteydi. 1980'lerin başında tasarlanan Pac-Man, mesela, "labirentsi bir mekânda koşuşturan sarı kafayı" insanların hatıralarına hoşça bir deneyim olarak kazandı. Durum, 1992 yılında, iki gelişmenin birbiri arkasına cereyan etmesi ile aniden değişti. Bu yıl, öncelikle, kişisel bilgisayarların erişilebilir fiyatlara varması ile anılır. Bir diğer olay da, 1992 yılında piyasaya sürülen ve "birinci-gözden vurmaca" (FPS –

first-person shooter) oyun türünün ilk örneği sayılan, Wolfenstein 3D'nin inanılmaz başarısıdır (ID Software, 1992).

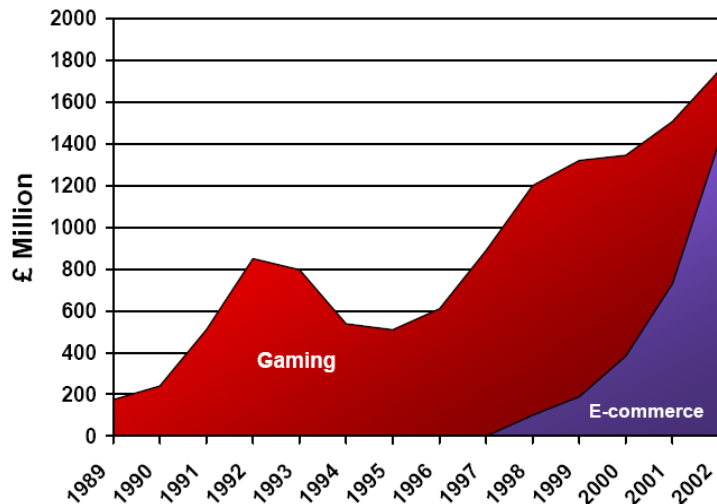
Hemen takip eden yıllarda, Commander Keen ve Ken's Labyrinth gibi oyunlar, Wolfenstein 3D'nin başarısını sürdürürler. Bu oyunlarda kullanılan labirentsi mekân tasarımı, aksiyon oyunları ile RPG'ler arasında köprü vazifesi görür. En nihayetinde, 1994 yılında, daha önce ID Software tarafından programlanan Doom'un devamı olarak tasarlanan, Doom II, piyasaya tekrar büyük bir ilgi çeker. Oyunun konusu, gayet anlaşılır bir basitliğe sahiptir: Tek başına Dünya'ya geri dönen oyuncumuz, bütün gezegeni iblisler tarafından basılmış halde bulur ve önüne geleni "cehennemine geri göndermeye" başlar. Bunu yapmak için, çeşitli silahlar kullanarak, yine labirentsi bir şekilde tasarlanmış, sanal mekânlar içerisinden ilerlemek zorundadır. Doom II, ileri programlama tekniklerini (assembly dili, vs.) son derece iyi kullanarak, kendisinden önceki bütün oyunlardan daha iyi grafikler kullanıp, yine de çok iyi performansta çalışabilme özelliğine sahiptir. Burada gözlemlediğimiz şey, bir yandan teknolojiler gelişirken, diğer yandan bu alanda ürün veren profesyonel kadroların da ustalıklarının tavanına varmaya başlamalarıdır. Pek yakında, oyun firmaları üretici firmalardan, tasarladıkları oyunları taşıyabilecek makineler yapmalarını talep etmeye başlayacaklardır.

Teknik başarısının yanında, aslında, Doom II'nin en büyük getirisi, çok kişi oynayabilme yeteneği olmuştur. Doom II'de, Internet veya LAN üzerinden dört kişiye kadar bir grup, oyun dünyasını aynı anda paylaşabilmekteydi. Daha sonraları buna benzer büyük başlıklar – Duke Nukem, Quake, Quake II, vs. – piyasaya sürüldü. Hepsinin kurgusu, temelde aynıydı: "gör-ve-öldür şeklinde ilerleme ve labirentsi mekânlar". Daha önce de belirttiğimiz gibi, labirent içerisinde ilerleme hali, oyunlara, tarih boyunca, sık uygulanan bir yöntemdir. Aynı akım, RPG'ler ve MUD'larda da görülmektedir. RPG'ler ve MUD'ların, *birinci-gözden vurmaca* türü oyunlardan farkı, özellikle çok kişi deneyimi eklendikten sonra, oyuncuların birbirlerini öldürebilmeleri de oyunculuk paradigmasına eklenmesiyle artan, müsabaka yaklaşımının, bu oyunlarda bulunmayışıdır. Son zamanlarda, özellikle RPG'lerin sayısında artış olmasına bakarak, oyunlarda aksiyondan, sosyalleşmeye doğru bir evrim olduğunu söylemek, yine de, naif olacaktır. Fakat, çoğu olgun oyuncunun, tercihlerini artık birbirini vurmaktan sık, birbirleriyle sosyalleşmekte kullanıldığı bir gerçektir. Grafik ara yüzlerinin gelişmesini takiben, oyunların daha farklı temaları – özellikle rol-yapma temasını – daha kuvvetli bir biçimde içermeye başlamasına rağmen, yine de oyunlar, aksiyon ile olan ilişkilerinden ötürü, bir türlü sanat olarak değerlendirilememiştir.

Video oyunları medyasının (göreceli) büyüklüğü ile ilgili istatistik çalışmaları, özellikle Batı toplumlarında, sektörün sinema biletlerinin getirdiğinden daha fazla para döndürmekte olduğunu gösterir (Rivera, 2003). Yine de, bu araştırmaların çoğu, özellikle yükselişte olan bu sektörün, optimist bir tablosunu çizerler. Bu bağlamda, güvenilirliklerini sorgulamak gerekse bile, video oyunlarının, popüler kültürün önemli bir parçası haline geldikleri gerçeği su götürmezdir. Günümüzde oyunlar, çağdaş bir eğlence mekanizması olarak, köklü değişikliklerle karşı karşıyadır: bilgisayar oyunculuğundaki devasa yaygınlaşma, oyun platformlarının sayısının ve çeşidinin artması, oyun bağlamının değişmesi, oyun konsollarının yan özelliklerinin giderek artması ve mobil telefon, dijital televizyon, dijital organizatör gibi gereçlerin oyun platformu özelliği ile donatılmaya başlaması, oyun sektörünün, daha kapsayıcı bir kitle-eğlencesine dönüşmesi anlamına gelmektedir.

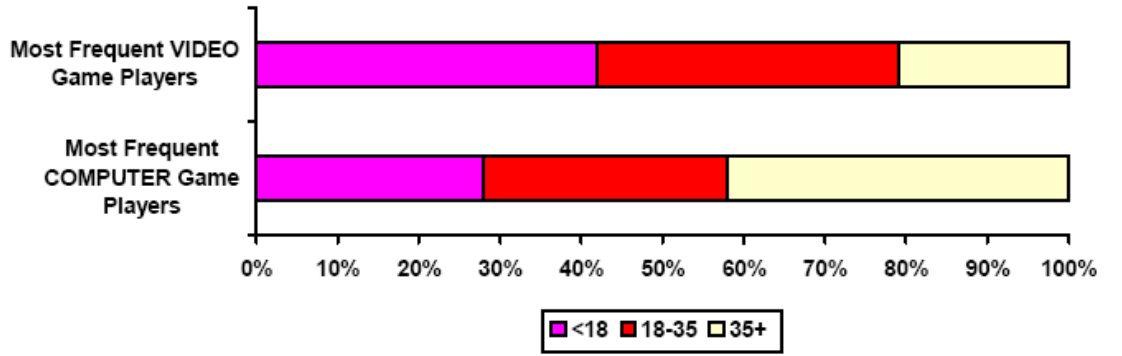
Bilgisayar oyun pazarının gerçek boyutu ve bu pazarın rutin eğlenceler üzerine etkisi, çoğu zaman göz ardı edilmektedir. Oysa, bulgular göstermektedir ki, 30 yaşının altındaki insanlardan dörtte üçü, en az bir defa bilgisayar oyunu oynamıştır ve oyun-tabanlı eğlence piyasası, mesela İngiltere’de, 1,5 milyon £’lik bir boyuta varmış durumdadır (Screen Digest/ELSPA, 2001). Bu marketin boyunu sayısal olarak değil de, daha genel-geçer olan, ölçeksel bir şekilde göstermek gerekirse, bunu, en etkin biçimde, sektörü e-ticaret sektörü ile kıyaslayarak yapabiliriz. Her ne kadar, üreticiden-tüketicieye (business-to-consumer – B2C) e-ticaret sistemleri ile ilgili araştırmalar, bilgisayar medyası üzerine gerçekleştirilen akademik çalışmaların çoğunluğunu tutsa da, aşağıdaki grafikte – yine İngiltere’de – e-ticaret sektörünün, bilgisayar oyunları sektörü tarafından, çoktan geçilmiş olduğu gerçeğini görmek mümkündür (McMeekin, Miles, Roy ve Rutter, 2002).

Tablo 3.1: İngiltere istatistikleri ile oyun ve e-ticaret marketleri (2002)



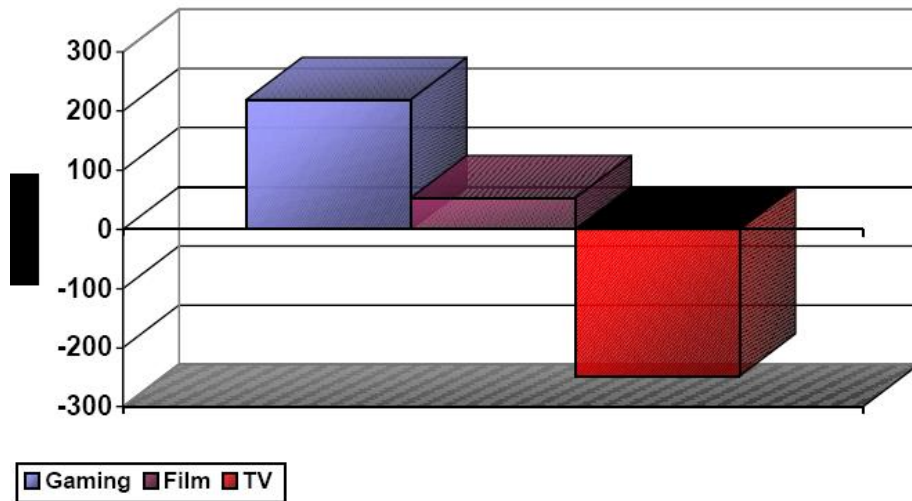
Böylesi bir market boyu, haliyle, piyasada aktif olan insanların yelpazesinin ne olduğu sorusunu akla getirir. Her ne kadar steryotipik bilgisayar oyuncusu iyi-giyimli, genç, yalnız, erkek oyuncular olarak tasavvur edilse de, demografikler bunu doğrulamamaktadır. Interactive Digital Software Association'dan (IDSA) alınan verilere göre, bilgisayar oynayanların %42'si 35 yaşının üzerindedir (IDSA, 2002). Yani, bilgisayar oyunu oynayan kitle, yaşı ilerledikçe de oynamaya devam etmekte, onlar büyüdükçe, oyun piyasası da onlarla birlikte evrimleşmektedir.

Tablo 3.2: Bilgisayar oyuncularının yaş demografileri – Kaynak: IDSA, 2001



Bilgisayar oyunları ile ilgili, Avrupa'nın önde gelen kuruluşlarından olan European Leisure Software Publishers Association (ELSPA)'nın, 1998'de yaptığı bir araştırmaya göre, eğlence amaçlı oyunlar, diğer bütün elektronik eğlence medyalardan daha fazla gelir döndürmektedir: 503 milyon £'lık oyun piyasasına karşın, 427 milyon £'lık TV piyasası ve 444 milyon £'lık sinema piyasasından bahsediyoruz.

Tablo 3.3: İngiltere eğlence sektörü ticaret dengesi: 1998



Marketin boyunun büyüklüğü, etkinliğin popülaritesi ile ilgili genel bir fikir vermesinin yanı sıra, bilgisayar oyunlarını, ilgili kültürün bir parçası olarak incelemek gerekliliğine işaret etmektedir. Griffiths and Hunt (1995), oyun oynama frekansı ile, oyuna başlama ve oynamaya devam etme motivasyonları üzerine, on iki ile on altı yaş arası 383 genç üzerinde bir araştırma yapmıştır. Sonuç, deneklerin %18'inin günde 2–3 saat bilgisayar oyunu oynadığını, %33'ünün her gün 1–2 saat oynadığını göstermektedir. Motivasyon ile ilgili olarak da, katılımcıların %31'i arkadaşları ile beraber oynamaya başlamıştır. %75'i oyun oynamadaki temel amaçlarının, eğlence olduğunu belirtmiştir. Bu sayılar, benzeri yaş grupları üzerinde yapılmış başka çalışmalar ile de uyumaktadır (bkz. Funk, 1993; Griffiths, 1997; Colwell, Grady ve Rhaiti, 1995; Buchanan ve Funk, 1996).

1980'lerde ve 1990'larda, bilgisayar oyunlarındaki hızlı büyüyen popülarite, akademia, aileler ve devlet kurumları tarafından, endişe ile karşılanmıştır. Mesela Amerika'da, gençlerin silahlı suçları ile – örneğin Columbine katliamı ile – bilgisayar oyunlarını, tıpkı rock müziğe yapıldığı gibi, ilişkilendirilme çabaları olmuş, gençlerin eğlencelerine yasal ve ticari kısıtlamalar getirilmeye çalışılmıştır. Bu endişeler ve bu endişeler ile ilgili yapılan çalışmalar, şu iki yaklaşımdan birisi doğrultusunda sürdürülmüştür: (1) “katarsis kuramı” (Feshbach ve Singer, 1971) veya (2) “sosyal öğrenim kuramı” (Bandura, 1986).

Katarsis kuramı, bilgisayar oyunlarının, saldırgan dürtüleri boşaltmak için kullanıldığı fikrini kabul eder. Sosyal öğrenim kuramı ise, bunun tersi bir yaklaşım ile, bilgisayar oyunlarından deneyimlenen saldırgan eylemlerin, kişi tarafından öğrenilerek, gerçek hayata taşındığı fikrini savunur. Bu yaklaşımların her ikisi de kritik edilmiş (Griffiths, 1997) ve her iki yaklaşımın da, örneklemelerini farklı yaş gruplarından çekmeleri ve farklı metodolojiler kullanmalarından dolayı, sebep-sonuçsallık hususunda, sağlıklı bir çerçevede karşılaştırılmaları mümkün olmamıştır. Bütün bu bilgiler, bilgisayar oyunları ile ilgili piyasa ve bu piyasanın genişlemesi, kapsamlılaşması ile ilgili duyulan endişelerin bir perspektifini çizmek amacıyla sunulmuştur.

Bunlar bir kenara, bilgisayar oyunlarının tasarlanması, her zaman, kurmaca yaratma eylemi veya fantastik evrenler kurma hali olarak karşımıza çıkar. Bu yaratma eylemi, aslında, oyunları, özsel olarak, sanat ile oldukça yakın bir perspektifte konumlar. Mesela, Ars Electronica (Avrupa'nın en önde gelen elektronik sanat yarışması), 2001 yılı ödüllerinden Ağ Vizyonu dalında Altın Nika'yı, Banja adlı, grafik tabanlı çok kullanıcıya oyuna vermiştir. Dahası, kategorideki ikinci ödüle de, bir başka çok-kullanıcıya oyun: Phantasy Star Çevrimiçi layık görülmüştür.



Şekil 3.15: Phantasy Star Çevirimiçi'da sosyalleşen oyuncu avatarları

Mansiyon ödülleri arasında, daha önce üzerinde durduğumuz bir başlığı, Austropolis'in görebiliriz. Diğer mansiyonlara da, Netbabyworld – çocuklar için bir Internet oyunu – ve Fuckedcompany – HTML tabanlı bir şirket idame oyunu – başlıkları layık görülmüştür.



Şekil 3.16: Banja adası Itland ve oyun mekânlarının haritası

Bunlardan Banja, Fransız tasarım grubu Team cHmAn tarafından geliştirilmiş, kullanıcının bir takım oyunlara, animasyon akışlarına, medyaya ve iletişim araçlarına ulaşabilmesini sağlayan, Flash tabanlı bir sitedir. Sitenin anlatısı, Itland adı verilen bir adada geçer ve her ay yeni bölümler sürülür. Kullanıcı siteye girdiğinde, kendisine bir Rastafari avatarı yaratır ve küçük bir arı ile beraber, farklı oyunlar içeren odalar arasında dolaşmaya başlar. Kullanıcı, her zaman, diğer kullanıcıların

skorlarını görebilir ve onlarla t yolar paylařabilir. Ayrıca, kullanıcının, sohbet odaları yaratabileceđi veya h lihazırdaki sohbet odalarına katılabileceđi bir ara y z de mevcuttur. Oyun, kullanıcıya, hakkında haberler okuyabileceđi, ekran koruyucular ve masa- st  duvar k đıtları indirebileceđi, sanal bir d nya sunar. Yine de, Banja komik grafik g r n m  ve hik ye dahilinde sunduđu anlatsal potansiyeline rađmen, mek n ile enteraksiyon ve rol-yapma hususlarında, sanal bir d nya olmaktan  ok uzaktır. Bu c mlede, “enteraksiyon” olarak kastedilen, mek nda kapsanmıřlık hissi yaratan etkileřimlerdir (ki bu da, mesela, 3D bir mek n i erisinde, bu mek nı etkileyerek ilerleyebilmeye tekab l eder). Ayrıca, “rol-yapma” olarak da, kendi avatarını yaratma veya hazır avatlardan kendine uygun bir taneyi se erken kullanıcıya sunulan se enek bolluđu veya se eneklerin prosed rsel olarak deđiřtirilebilmesi kastedilmektedir.

Eugen Fink, oyunun, Eflatun konsepti ile geliřig zel ve  zg r bir hali arasında ayırım yaparken, oyunu, d nyanın bir sembolizasyonu olarak  ne s rer (Fink, 1966). Eflatun, tiyatroyu, g r nt ler oyunu olarak d ř n r (hayatın bir temsili olarak) ve bu Őekilde bakarak ona, resim veya Őiire verdiđinden daha fazla deđer vermez. Eflatun i in oyun, maskelerden meydana gelir. Onun i in, nihai ama , oyun ile ger ek hayatı, hayali olan ile ger ek olanı ayırabilmektir. Yani Eflatun’un oyununun amacı, maskelerin ardında gizli olan “ger ek kimliđi” bulmaktır – maske d ř rmektir. Kiřinin zihni i erisinde, ger ek olanın, ger ek olmayan temsilleri olan zihinsel varlıklara karřın oyun, fiziksel mek nın, ger ek olmayan bir temsili olacaktır. Ciddi olmayan, l dik bir aktivite olan bu oyun, rol-yapmaya ve “ger ek” kimlikten farklı olan yeni kimlikler inřa etmeye atfedilir. Bu fikir, aynı zamanda, Internet  zerindeki  ok kullanıcılı  evreleri analiz etmek i in de kullanılmıřtır. Bu  evrelerde, kullanıcı, sanal d nyada kendisini temsil edecek bir avatar yaratır. Buradaki avatarın yaratılıřı, bir bařka kiřilik yaratılmasını andırır – kiři nasıl g r nmek istiyorsa, aslında ne olmayı arzu ediyorsa, ona g receli bir avatar modeller. Bu durumda soru, kiři kimliđinin ka  farklı formunu yaratabilir, olmaktadır? Bu kimlikler, kiřinin kendi kimliđinden ne kadar farklıdır? Dolayısıyla,  ok-kullanıcılı ortamların, kiřinin asıl kimliđini saklamak i in  tilize ediliyor oluřu, Platonik bir kritik olmaktadır.

Fink’e g re, Eflatun’un mantıđını devam ettirecek Őekilde, oyun oynarken: “*herkes oluruz, her olasılık a ık hale gelir ve  zg rl k il zyonuna kapılırız*”. Bu arg man, kısmen, Internet’in ve  ok-kullanıcılı ortamların,  zg rl k yerleri olarak d ř n ld đ n  a ıklar. Yine de, Fink der ki, bu  zg rl k, oyun bir g r nt den ibaret olduđu s rece, sadece bir il zyondur. Tıpkı bir simulakrum gibi, oyun, sahte olanın, saklı olanađı halindedir (Fink, 1966).

Oyun, ne zaman sadece bir ilüzyon veya lüdik rol-yapma hali olmaktan çıkar? Tekrar Fink'in ifadesine göre bu, oyun, gerçek hayat ile çakıştığıında olur. Bu perspektifte, bütün hayatımız bir oyun olarak tasavvur edilebilir. Bu oyunda hepimiz, kendi içimizde bütün olasılıkları içeren bir çoğulluk olarak doğarız, diye düşünülür. Sanal olan, çoğuldur. Bu bakış açısıyla, çocuk belirsiz, yetişkin ise belirlenmiş olan olarak görülmektedir – “zira yetişkin, olası dünyaların, gerçekleşmiş bir serisidir” (de Souza, 2004).

3.10. MMORPG – Oyun ve Topluluk

İnternet'in oluşumu, diğer insanlarla birlikte, modem üzerinden oynanabilen, metin tabanlı oyunların (MUD'ların) doğmasını sağladı. Zamanla bu oyunlar, aynı anda 40.000 kadar oyuncuya ev sahipliği yapan, grafik olarak zengin, devasa oyunlara evrimleşti. Oyun kültürünün sosyal yanı, sadece oyuncular arasındaki etkileşimle kalmayarak, programlama yeteneği olan kullanıcıların, oyun tasarımcılarına gönüllü olarak destek çıkmaları ve kendi yaptıkları eklentileri, tabii ki de oyun tasarımcılarının gözetiminde, oyuna eklemeleri ile farklı bir boyut daha kazanmaya başladı. İnternet'in varlığı, oyunculara sürekli olarak taze senaryolar sağlanabilmesini mümkün kılarak oyunların, anlatisallıklarının sürekli olarak yenilenen dinamik bir hal almalarını sağladı.

Bugün, devasa çok kullanıcılı çevrimiçi rol yapma oyunlarında (MMORPG – massive multi-player çevrimiçi role playing game), aynı anda yüz binlerce oyuncu, aynı sanal evreni paylaşabilir durumdadır. Bu yeni janr oyunlar, özellikle, oyuncular arasında etkileşimi destekler – hatta, bu oyunlarda yalnız başına başarı sağlamak mümkün değildir. Bu gelişmenin bir süredir devam etmesine rağmen, MMORPG'ler ile ilgili akademik araştırmalar pek az sayıdadır. Bunun sebebi, artık kendi başlarına bir kültür haline gelen çevrimiçi oyunların, çoğu akademik çevrelerce hâlâ uçarı, incelemeye-değmez bir konu olarak görülüyor olmasıdır.

Bir MMORPG'ye girmek, kendi fiziksel ve sosyolojik kanunları olan, bir başka aleme girmeye benzetilir. Burası, tanımlanabilir şekilde, bir evrendir. Çoğu MMORPG'de, bilindik fiziksel kanunlar işler: mesela, duvarların içerisinden geçemezsiniz; ayağınız kayarsa, yukarıya doğru düşmezsiniz, vs. Fakat, yine de, bizimkinden çok farklı bir evrendir, burası: Kafanıza bir kaya düştüğünde, acı hissetmezsiniz; üzerinize bir “büyü” yaptığınızda, uçabilirsiniz veya suyun altında nefes alabilirsiniz, parmak uçlarınızdan yıldırımlar fışkırtabilirsiniz – tamamen oyunun kurgulandığı bağlama göreceli olan, sıra dışı avatar yetenekleri söz konusudur. Dolayısıyla, MMORPG'ler gerçek dünya ile, hem identik hem de ondan tamamen farklıdır.

En büyük farklılık, yine de, MMORPG alemlerinin fiziğinde değil, kültüründedir. İki dünya arasındaki dengesizlik, her iki dünya tarafından da öznel olarak sahip olunup da, diğerinin, basitçe, yarışmadığı özelliklerden kaynaklanır. Mesela, fiziksel dünyada pek umursanmayan “sürekli gelişim” hali, macera bitirip yeni yetenekler kazanma veya daha kaliteli eşyalar ile donanma şeklinde, bir MMORPG ortamının temel taşlarındandır. Dolayısıyla, MMORPG’de kişi, gerçek hayatta pek seyrek yapmaya tenezzül edeceği bir şey yapar: aktif olarak, tehlike arayışı içerisine girer. Bir başka özellik, bir MMORPG’de, üyelerinin daha yetkin hale gelmesi için çalışan, yine oyuncular tarafından kurulmuş organizasyonlar – loncalar, klanlar, vs. – bulunur. Bu kuruluşlar, gerçek dünyadaki şirketlerden tamamen farklıdır: zira şirketler, sadece şirketler için vardır. MMORPG’leri farklılaştıran bir başka olgu da, oyuncu-öldürme olgusudur. Gerçek felaketten, sanallığın güvencesi içerisinde korunuyor olma hali, bazı oyuncuların rahatlıkla, sadece eğlence için, diğer oyuncuları öldürdüğü, “oyunun karanlık yüzünü” yaratmıştır.

Fiziksel dünyamız bu niteliklere alternatif getiremediği gibi, bütün bu MMORPG olguları da, hâlâ, fiziksel evrenin basit maddeselliği ile yarışamazlar.

Çevrimiçi oyunculuk, coğrafi engeller olmadan, başka oyuncular ile kooperasyona veya mücadeleye girme şansı verir. Ayrıca, mekân yakınlığından ziyade, benzeri teknik bilgi, yetenek, oyun tercihi ve zevkler doğrultusunda kurulabilen yakınlıklara imkân tanır. İnternet, oyunculara fiziksel olarak, kendi eğlence mekânlarını tanımlama şansı da sunar. Yani, oyuncu artık oyun salonlarına muhtaç değildir – böylece “yatak odası oyunculğu” terimi oluşmuş olur. IDC (2000) raporuna göre, 2000 yılı Aralık ayında, 24 milyon Amerikalı (İnternet kullanıcılarının yaklaşık %28’i), oyunlarla ilgili siteleri ziyaret etmiştir.

Avukat Peter S. Jenkins, Journal of Internet Law çevrimiçi dergisinin, Temmuz 2004 sayısındaki makalesinde, MMORPG dünyaları ile ilgili ilginç bir anekdot ortaya koyar:

“2004 yılının ortalarında, Birleşik Devletler, Irak’ta bir gerilla savaşı sürdürüyor ve bir yandan da elimizde EverQuest, The Sims Çevrimiçi, Star Wars Galaxies, There ve Second Life gibi, aynı anda etkileşime giren kullanıcı sayıları toplamda milyonları bulan MMORPG’ler var. Bu oyunların yapımcı firmalarından birisi, There Inc., A.B.D. ordusuyla, simülasyonel amaçlarla kullanılmak için, gerçek dünyanın 1:1 replikasını yapmak için anlaşmış durumdadır – Asimetrik Savaş Ortamı (AWE – assymmetric warfare environment). Buraya kadar, garip görünseler de, gerçeklerden bahsediyoruz.”

“Şimdi, kurgusal olarak, saatlerimizi 2010 yılına alalım: Diyelim, Irak’taki mücadele sonlanmış olsun. A.B.D. hükümeti bu durumda, elindeki devasa savaş harcaması borçlarını kapatmakta zorluk çekmektedir. Dolayısıyla, tıpkı bir zamanlar ARPANET’in – internet’in askeri atasının – özel ellere verilmesi gibi, AWE sistemini de özelleştirmeye açar. Bunu yaparak büyük paralar elde etmeyi planlayan hükümet, AWE dünyasının arazilerini mega-şirketlere ihale eder. Bu yeni sanal dünya, özellikle tanıdıklığından ötürü, benzeri diğer MMORPG’lerden çok daha başarılı olur ve gerçek dünyanın sakinlerinin büyük kısmı, zamanlarının çoğunu, bu sanal dünyada geçirmeye başlarlar. Çoğu insan, buranın alışveriş yapmak, sosyalleşmek ve iş yapmak için “moda” bir mekân olduğuna inanmaktadır. Spekülasyon, şudur: Eğer pek çok insan, başka herhangi bir şey yapmak için harcadıkları zamandan daha fazlasını, bu sanal mekânda geçirmeye başarlarsa, gerçek dünyada fiziksel olarak yerleşik olan insanların, bu sanal dünyada yaşıyor oldukları söylenebilir mi?” (Jenkins, 2004)

Böylesi bir senaryo ve akabinde getirilen spekülasyon, ilk başta absürt gelebilir. Fakat konu, daha yakından inceleme gerektirmektedir. Kanunen konuşursak, bir MMORPG oyuncusu – fiziksel bir gövdeye sahip bir öznel kişilik – avatari aracılığıyla, bir MMORPG ortamında temsil edildiğinde, bu kişi, MMORPG dünyasında ikamet ediyor denebilir – özellikle oyuncu zamanının en büyük kısmını bu dünyada geçiriyorsa. Jenkins savunur ki, bir insanın “ikamet ettiği” yer ile “yaşadığı” yer, aynı anlama gelmektedir.



Şekil 3.17: Oyuncunun ekranı üzerinde Everquest II ortamı

Nick Yee, Norrath – popüler bir MMORPG olan EverQuest'in dünyası – oyuncularını üzerinde, empirik bir araştırma yapmıştır. Yee'nin araştırmasının genel çizgileri şöyledir:

- Kendilerini Norrath'da ikamet eder görenler – % 20
- Bu kişilerin haftada Norrath'da geçirdikleri ortalama saat sayısı – 36,1
- Bu insanlar arasında, gündelik işlerine harcadıkları zamandan daha fazlasını Norrath'a ayıranlar – % 44,7
- Norrath'ı sadece ziyaret edenlerin haftada harcadıkları ort. saat – 27,1
- Norrath'ı sadece ziyaret edenler arasında Norrath'a gündelik işlerine ayırdıklarından daha fazla zaman ayıranlar – % 28,9

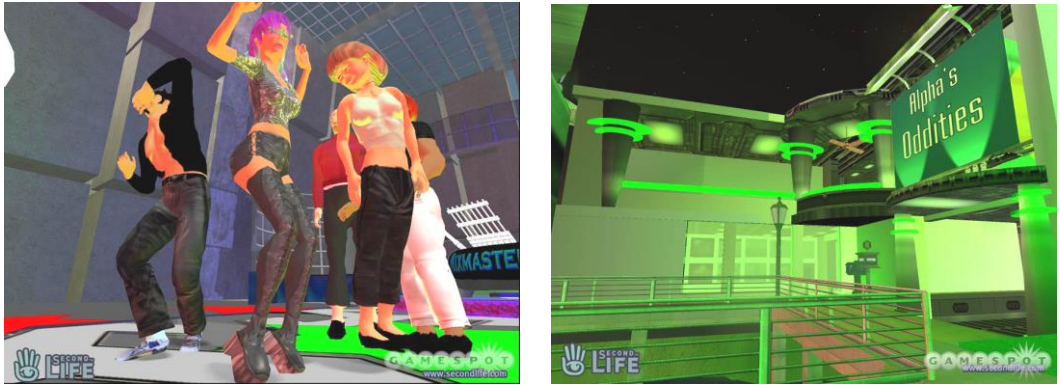
Yee'nin araştırmasına göre, bütün oyuncular arasından % 1,5'i, haftada 60–70 saatten fazlasını Norrath'a ayırmaktadır. Açıkça görülmektedir ki, hem objektif davranış açısından bakıldığında, hem de oyuncuların sübjektif davranışları göz önüne alındığında, bu MMORPG içerisinde “yaşayanların” bulunduğu çıkarımı yapılabilir (Yee, 2001). Bütün bu gerçekler, özellikle, astronomik bir “haftada 60–70 saati” oyun dünyalarında harcayan insanların, MMORPG içerisinde ikamet ettikleri yönünde çıkarımları olası kılsa da, gövdenin ve zihnin bir bütün olduğu şekildeki temel metafizik sebeplerden dolayı, orada “ikamet ettiklerini” savunmak güçtür.

Günümüzün MMORPG'leri arasında dağılmış olan elementler, fiziksel dünyadaki eşdeğerlerine benzerler. CCP'nin Eve Çevrimiçi'indeki oyuncu güdümlü market sistemi, Blizzard'ın World of Warcraft'ını süsleyen zengin öykü arka planı, Nevrax'ın Ryzom'unda başarıyla iletilen ekolojik mesajlar, NCSoft'un Lineage II ve City of Heroes oyunlarındaki mücadeleci atmosfer, Mythic Entertainment'ın Dark Age of Camelot'undaki kooperatif atmosfer, Funcom'un Anarchy Çevrimiçi'indeki siber punk gelecek kurgusu – bütün bunlar, bu popüler oyun başlıklarına, gerçeklik kisvesi veren özelliklerdir. Bu özellikler, oyunculara, inanma duygularını askıya alma ve kısa bir süre için de olsa, oyun dünyasında tamamen kapsanma imkânı verirler. Henüz, bütün bu özellikleri aynı potada eritmeyi başaran bir MMORPG görmek, mümkün olmamıştır. Öncelikle, böyle bir sanal dünya, günümüzün ağ bağlantılarının kaldırmakta zorlanacağı ve günümüzün hizmet sunucusu şebekelerinin kapsamakta güçlük çekeceği bir boyutta olabilir (bu gözlem Ağustos 2005 itibariyle yapılmaktadır). Tabii ki, bu, sadece teknik bir limitasyondur ve geniş-bant Internet

bağlantılarının gelişme hızı göz önünde bulundurulursa, diskürsif düşünce önünde bir engel olarak ele alınamayacak bir endişedir.

Diğerlerinden farklı olduğundan dolayı, incelemeye özellikle değer olan bir MMORPG, Linden Labs tarafından geliştirilmiş olan, Second Life'tır. Second Life, tamamen kullanıcıları tarafından şekillendirilen, sanal bir ortam içerisinde, tamamen kullanıcıların tasarladığı mini-oyunlar oynamayı mümkün kılan bir MMORPG'dir. Bu oyun, temelinde, bir anlatı içermez, sadece anlatının konumlanabileceği boş mekânı tanımlar. Oyuncular, son derece gelişmiş ve kullanıcının kendi tasarladığı grafik öğeleri de yükleyebildiği bir karakter yaratma sistemi aracılığıyla, kendi içeriklerini, oyun dünyasına yüklerler. Bu içerikler, daha sonra, bütün oyuncular tarafından deneyimlenebilir. Aynı kullanıcı girdisi, oyun içi mekânlar için de söz konusudur – mesela oyuncular oyun içerisindeki evlerini kendileri tasarlayabilirler. Bu avantaj, Second Life'ı, gerçek bir “sanal anlatı paylaşım” sistemi haline getirir.

Yüzlerce bilgisayardan oluşan bir omurga üzerinde çalışan, Nisan 2005 itibariyle 12000 hektar ve 20000 tapuluk bir sanal oyun alanı kaplayan Second Life dünyası, kuvvetli bir fizik motoru sayesinde, 3D objelerin istenilen ortamsal özelliklere sahip olacak şekilde tasarlanmalarına izin verir. 3D içeriği tasarlayabilme ve oyun içerisinde gerek sanal, gerek gerçek para karşılığında satabiliyor olma hali kullanıcılarına, Second Life oyunu dahilinde gerçek işler kurma şansını tanır.



Şekil 3.18: Second Life, avatarlar (solda) ve mekânlar (sağda)

Second Life ekonomisi, riski, yenilikleri ve ustalığı ödüllendirecek şekilde geliştirilmiştir. Dünyanın sakinleri, kendi sanal ürünlerini ve servislerini yaratırlar ve bunları çeşitli oyun-içi şekillerde pazarlarlar. İşler, yaratıcılık, sanatsal yetenek ve sıra dışılıklarıyla ilgi çekerler ve müşteri bulurlar. Sanal dünya üzerinde yer almanın amacı, üretilenleri sunacak mekâna sahip olabilmektir. Sakinler, tasarladıkları üzerinde, bütüncül entelektüel kopya hakkına sahiptir. Bu güvence, oyuncuların tıpkı kendi yarattıkları içerik gibi bezedikleri karakter modelleri – avatarları – için de

geçerlidir. Yani, kendi yarattığı şey ile oyuncu, oyun gerçekliği kapsamında ve genel etik kurallar dahilinde: ne istiyorsa, onu yapar.



Şekil 3.19: Second Life dünyasından bir yazlık villa

Second Life'in en büyük özelliği, onu, oyun bazında diğer MMORPG'lerden tamamen farklı yapan şey, kullanıcıların kendi ürettikleri oyunları, Second Life programlama elemanları kullanarak, oyun dünyasına, kendi sahip oldukları arsa üzerinde çalışacak şekilde, entegre edebilmeleridir. Sakinler, Second Life VRE'si dahilinde çalışan, pek çok birinci-gözden vurmaca, RPG, aksiyon, puzzle, gazino, dövüş, spor, trivia, kelime-işlem, strateji ve masa-üstü oyun simülasyonları tasarlayarak, bunları dünyaya eklemiştir (Linden Labs, 2005).

Second Life'ı geliştirerek Linden Labs'deki üreticiler, oyun sakinlerinin kendi seçimlerini, kendi sahip oldukları sanal mekâna getirebilmelerini amaçlar. Bu, şu ana kadar, bunu ticari bir başarı ile yapabilmiş olan tek MMORPG'dir. Bu sebeple, Second Life'ı, sadece bir MMORPG sayamayız. Bu oyun, aynı zamanda gerçek anlamda kullanıcı-güdümlü, anlatı-tabanlı sanal bir dünyadır.

3.11. Seyir ve anlatı

Anlatı ve seyir, anlatının uygulandığı çevrede ayrı ayrı bulunan elemanları, tutarlı bir bütün dahilinde birleştirmesinden ve dolayısıyla “ortamı öğrenmeyi” sağlaması açısından, birbirleriyle ilintilidir. Bu başlık altında, anlatının, ne şekilde bütünlük sağladığını inceleyecek, dijital ortamların organizasyonel modlarını, seyir ile ilişkilendireceğiz.

Anlatılar ile ilgili çalışmalar, son seksen yıldır, pek çok yaygın alanda cereyan etmiş olsa da, bunlardan en önemlilerinden birisi, algılama çalışmaları olarak adlandırabileceğimiz (reception studies), anlatının dinleyen üzerindeki bilişsel ve duygusal etkilerini inceleyen, dinleyicinin farklı türdeki bilgileri veya kültürel modelleri anlatının metni üzerine ne şekilde uyguladığını gözlemleyen, metinde verilen bilginin ötesinde ne şekilde çıkarımlar yaptığını irdeleyen, böylece bilişsel anlama/ yorumlama süreçleri ile ilgili sonuçlara varmayı hedefleyen çalışmalardır. Bu diskur – ki genelde *konstrüktivizm* ile ilişkilendirilir – sinema alanından (Bordwell & Thompson, 1993; Bordwell, 1985; Smith, 1995), yazın alanından (Zwaan, 1993), iletişim çalışmaları alanından (Messaris, 1994; Höijer, 1992) ve psikolojik linguistik alanından (Graesser, Singer & Trabasso, 1994; Trabasso & Magliano, 1996; Bower & Cirilo, 1985; Mandler, 1984; Messaris, 1994; Bruner, 1990) pek çok araştırmacının ilgisini çekmiştir. Yaklaşım dahilinde denir ki, anlatısal anlama, okuyucunun zihninde dışsal bir strüktür ile (metin/ diskur), psikolojik ve kültürel eğilimler içeren, yorumlayıcı bir enstans (okuyucu/ izleyici/ dinleyici) arasındaki etkileşimden doğar. Okuyucu, metinde verilenler arkasında, her zaman, iletişimsel bir niyet mevcut olduğunu var sayarak (yazar veya anlatıcıdan gelen bir niyet), metin dahilinde sunulan ayrı olaylar serisi içerisinde, *anlam bütünlüğüne* sahip bir bütün (fabula, hikâye) inşa etmeye çalışır.

Bir örnek inceleyelim:

“Bir kadın, arabalar hakkında hayal kuruyor. Bir cam kırılıyor. Gelir elde ediliyor.”

Bu metinde, okuyucu, sunulan olaylar arasında bağlantı kurmakta zorlanmaktadır. Olaylar arasındaki sebep-sonuçsal, zamansal ve mekânsal bağlantılar belirsiz ve siliktir. Çoğu okuyucu için, hiçbir bağlantı bulunmadığını bile söyleyebiliriz. Aynı olaylar dizisini, bir de şu şekilde sunalım:

“Ceren, aylardır yeni bir araba almayı hayal ediyordu ve geçen hafta, sonunda, kente giderek bir tane aldı. Ertesi sabah, işe gitmek için toparlandığında, arabası bir

türlü çalışmıyordu. Buna çok sinirlenen Ceren, arabanın camını kırdı ve elini fena halde kesti. Ertesi hafta arabasını, hem de üstüne kâr elde ederek, sattı.”

Bu halde, anlatısal bir bütünlük vardır. Okuyucu, olayları, mekânda konumlandırabilmektedir. Ceren, arabayı kentte almıştır. Pencere, muhtemelen Ceren'in evinde kırılmıştır. Daha önemlisi, okuyucu bu üç olayı, sebep-sonuçsal olarak bağlayabilmektedir. Ceren'in arabalar hakkındaki düşünceleri, bir tane almasını sağlar. Arabanın bozulması, Ceren'in (muhtemelen çarpık, asabi) bünyesinin, hiddetlenmesine sebep olur ve Ceren, arabanın camını kırar. Camı kırarken elini kesmesi, Ceren'in arabayı satmasına sebep olur. Bu şekilde verildiğinde, okuyucu, olayları zamansal olarak da sıralayabilmektedir: ilk olarak, araba ile ilgili hayaller; sonra, camın kırılması; sonra, satış ve kâr.

Tutarlılık ve anlam, dolayısıyla, bütün öğeler (veya çoğu öge) sebep-sonuçsal, zamansal ve mekânsal olarak ilişkilendirildiklerinde ortaya çıkar. Psikologlar, bu tutarlılığı, okuyucu tarafından oluşturulan zihinsel bir temsil olarak tanımlarlar – *zihinsel metin modeli* veya *sitüasyonel model* (Graesser, Singer & Trabasso, 1994) – ki, bu model, metinsel olguları ve bu olgular arasındaki apaçık veya gönderme yapılan bağlantıları içerir. Zihinsel metin modelindeki bağlantılar ne kadar sıkı kurulmuş iseler, okuyucu da o kadar kuvvetli bir tutarlılık duygusuna nail olur. Diğer taraftan, bağlantılar seyrek veya az iseler, anlatı zayıf strüktürlenmiş, yani “tutarsız”, olarak algılanır – ki, pek çok modern ve post modern anlatı, bu tutarsızlığı stil edinmiştir.

Camı kırma eylemi ile elin kesilmesi eylemi, pek çok farklı şekilde sunulabilir. Apaçıklık seviyesine göre konumlandırılırsa:

Camı kırmak, elin kesilmesine yol açtı.

Cam kırıldığından dolayı, el kesildi.

Camı kırdı ve daha sonra eli kesildi.

Camı kırdı ve eli kesildi.

Camı kırdı. Eli kesildi.

Vs. (Persson, 2000)

Seyir (yani, yönü algılama ve yönü kurgulama) ise, bir çevre (coğrafi, bilgisel veya sosyal) ve bir navigatör içeren, navigatörün aşağı yukarı belirlenmiş bir amaç doğrultusunda çevreye ilgi gösterdiği ve onu gözlemlediği, zihinsel ve fiziksel bir aktivitedir. Bu amaç doğrultusunda, gerek coğrafi bir mekânda olsun, gerek bir başka ortamda, navigatör, ya bir yol seçer, ya da amacına giden yolu bulmak için,

ortam ile etkileşime girer. Bütün bu aktiviteler, mekân ile ilgili önceden bilinen bir şekillendirme (bir bilişsel harita gibi) veya bir gereç (basılı harita, göstergeler, diğer insanlar) tarafından desteklenebilir. Bazı durumlarda, seyir eyleminin başlangıcında, amaç belirsiz olabilir. Bu durumda, seyir aynı zamanda, amacı şekillendirecek bir doğrultu kazanır.

Seyir deneyimi, çevreyi öğrenme olgusunu da içerir. Nirengi noktalarını, nodları ve bunlar arasındaki bağlantıları hatırlayarak, navigatör, bir takım yönleniş hareketleri yapar: mesela, bir çıkmaza geldiğinde navigatör, ta en baştan başlamak zorunda kalmadan, sadece birkaç adım geri giderek hatırlanan bir noda varıp, başka bir patika takip eder. Bir sonraki seyir seansında, kişinin, daha önceki deneyimlere kapitalize olarak, kestirmeler bulması mümkündür. Böylece, navigatör, her seferinde daha iyi bir seans çıkarmış olur. Dahası, bunu, başkalarına da aktarabilecektir. Objeler ve nirengi noktaları arasında daha fazla bağlantı kuruldukça navigatör, daha zengin bir zihinsel temsil oluşturmak suretiyle hafızayı kuvvetlendirerek, daha sonraki seyir seanslarını güçlendirir (Persson, 2000).

Per Persson, seyir eylemindeki anlatisallığı tartışırken, genel olarak, argümanını dijital ortamlarda – özellikle Internet üzerinde – seyire getirir. Mekânsal kuramlardan yola çıkarak kurguladığı bu yaklaşım, aynı zamanda MMORPG'lerde seyir eylemi için de geçerlidir; zira, bu ortamlarda seyir, hem mekânsallık içerir, hem de oyun ortamının ansiklopedik verisine erişme aşamasında (mesela, market ara yüzleri veya oyun-içi veri bankaları), prosedürsel bir seyir içerir. Gerçek coğrafi mekândan farklı olarak, dijital ortamlar, şaşırtıcı şekilde büyük bir çeşitlilik dahilinde kurgulanabilirler. Tasarımcının, ortamı organize etme tercihine göre, kullanıcı için, seyir deneyiminin doğası da, bir o kadar farklı olacaktır. Dijital ortamın içsel anlatisallığı, bütün bu farklı seyir modelleri için, ortak paydadır.

Dourish & Chalmers, günümüzün ara yüzlerinde, bilişsel seyir için üç farklı ana mod tanımlar (Dourish, Chalmers, 1994):

(1) Bazı sistemler, mekânsal paradigmayı kucaklarlar ve bilgiyi, coğrafi bir yer anlayışı dahilinde kurgularlar. Buna örnek olarak 3D sanal mekânları, sohbet programlarını, objelerin aşağılık-yukarılık, sol-sağ, ön-arka gibi şekillerde mekânsallık dahilinde konumlandırıldığı haller meydana getiren bütün dijital ortamları verebiliriz. Burada, navigatör, objeler arasındaki uzaysal bağlantılara göre yol bulur. Deneyimin doğası, uzaysaldır. Bu sistemler, kullanıcıda zaten var olan, doğuştan gelen, coğrafi yönlenme hissini kullanarak, bilgi kümeleri arasında oryantasyonu sağlarlar.

(2) Bir başka yön bulma şekli de, sosyal seyirdir. Bu durumda, bir itemden diğerine hareket, bir başka kullanıcı grubunun aktivitelerine göre yönlendirilir. Genel olarak başka insanların, veya özel olarak bir grup insanın yaptıkları yönelme seçimleri hakkında bilgi sahibi olarak (hangi nodları ziyaret ettikleri veya hangi nodun diğerlerinden daha kalabalık olduğunu gözlemleyerek), kişinin, kendi seyir stratejisinin kurması mümkündür. Bu durumda deneyim, daha az uzaysaldır – daha çok, kamusal bir çevrede hareket etmeye benzer: diğer insanların davranışları ve amaçları doğrultusunda (mesela kalabalıklaşmaya göreceli olarak), yer değiştirmeyi içerir.

(3) Muhtemelen, dijital ortamlarda (özellikle MMORPG-dışı veya sanal mekân içermeyen bilişsel uzayda), seyir için kullanılan en genel geçer yöntem, semantik organizasyondur. Bu halde, ortamdaki objeler, *benzerlik*, *ilintililik*, *daha azlık/fazlalık* gibi semantik ilişkiler ile birbirlerine, göreceli olarak konumlandırılmış haldedir. Burada, navigatör, objeler arasında, nodların içeriklerinin semantik ilişkilerini takip ederek yol bulur (Internet, çoğu CD-ROM veri tabanı, programların yardım menüleri, vs.) Navigatör, nodlar arasındaki bağlantıları, mekânsal olarak kuramaz – yani yukarılık-aşağılık, sağ, sol, ön, arka, gibi kavramların, bu gezinme esnasında anlamı yoktur. Deneyim, uzaysallıktan tamamen uzak, ansiklopedik bir doğadadır.

Çoğu sanal ortamda, Dourish & Chalmer'in belirttiği bu modlar, şu veya bu şekilde, karışık halde bulunurlar. Burada belirtilmesi gereken, farklı seyir modlarının, farklı deneyimler yaratması halinden öte, kullanıcıdaki farklı yetenekler üzerine gidiyor oluşudur. Mekânsal ortamlar, kullanıcıdaki uzay hissini devreye sokar; semantik ortamlar ise semantik yetiyi kullanırlar. Bu da demek oluyor ki, düşük uzaysal yetiye sahip olan kullanıcılar, mekânsal sitemlerde daha az başarılı olacaktır. Hiper-medya, veri tabanları ve hiyerarşik dosya sistemleri de, bu bağlamda, mekânsal bir karakter içerir ve dolayısıyla uzaysal yetisi düşük olan kullanıcılar için, sıkıntılı bir seyir seansı yaratırlar. Persson, anlatısal seyir fikrini, dijital mekânların kurgulanmasında, alternatif bir organizasyonel mod olarak öne sürer. Anlatı, ayrı öğeler arasında ilinti kurma yetisinden dolayı, farklı ilgi nodları arasında, tutarlı bir yön bulmayı sağlayacak araç olarak işlev görebilir (Persson, 2000).

Sebe-sonuçsal ilintileri metin dahilinde açık olarak sunulmayan anlatılarda, bu bağlantı, metin bağlaçları aracılığıyla elde edilmek durumundadır – “ve”, *nokta*, *noktalı virgül*, vs. Bu bağlayan elemanlar, kendileri anlamsız olmalarına rağmen, tıpkı bir ağdaki bağların kendi başların anlamsız olmaları, fakat ağın tutarlılığını sağlamaları gibi, anlatı içerisindeki farklı anlam nodlarını birleştirerek, anlamlı bir bütün oluşmasını sağlarlar.

Tabii, bu noktada belirtmek gerekiyor ki, anlam bütünlüğü ve tutarlılık arayışı, sadece anlatılarda değil, her türlü diskurda söz konusu bir özelliktir – mesela, bilimsel metinler, şiirler, tarifler, el kitapları, haberler, vs.). Anlatılara özgü olan şey, diğer taraftan, burada olayların, proto-tipik olarak, *karakterleri* içermesidir. Anlatılar, (genelde diğer karakterleri içeren) çevresel ortama etki eden ve bu ortamdan gelen etkilere tepkiler veren, kendi psikolojilerine sahip (düşünen, hisseden, inanan, amaçları olan), antropomorfik kişilikler ile ilgilenir. Dolayısıyla, anlatısal kavrayış içerisinde elde edilen sebep-sonuçsal bütünlük, bilimsel veya objeler-arası değil, daha çok, toplumsal psikolojiyle ilintili bir formdadır – içsel boyutlar arasında, yani karakterlerin farklı düşünsel ve duygusal boyutları ile aktörlerden, davranışlardan ve olaylardan kurgulanan dışsal bir peyzaj arasında, gel-gitler halinde cereyan eder (Bruner, 1986). Karakterlerin içsel halleri, dış dünyaya yaptıkları etkileri belirler. Daha önceki örneğimizdeki, (literal olarak: “manyak” olan) Ceren’e dönersek: Ceren’in araba hayali, onun bir araba almasını sağlamış; deli öfkesi, camı kırıp elini kesmesine sebep olmuştur. Aynı şekilde, dışsal etkenler de, karakterlerin içsel davranışlarını belirlerler: Arabanın bir türlü çalışmaması, Ceren’in deli öfkesini tetiklemiştir.

Muhtemelen, gerçekliğin kaotik ve değişken doğası ile başa çıkmak için kullandığımız esas yöntem, “anlatısal mantık kurmadır”. Anlatısal deneyim, konstrüktif ve eğlenceli süreçler dahilinde, *tutarlılık deneyimini ve dolayısıyla da anlamsallığı ve öğrenmeyi güçlendirir*. Olaylar veya bilgi üniteleri arasındaki bağlantılar, bu olaylar veya bilgiler ile ilgili hafızayı geliştirirler. Ağ-kurma, ikilileştirme; ağ-kurmama halinden daha iyidir – en azından, hafıza ve öğrenme halleri söz konusu iken.

Aynı zamanda, anlatılar, bu ağ ortamında, alternatif tiplerde bağlantılar sağlarlar. Anlatısal süreç mekânsal, zamansal ve sebep-sonuçsal olarak, zengin bir çıkarımlar seti meydana getirir. Anlatı metni tarafından sunulan bilgiye anlam katmak için, okuyucu, sadece uzaysal veya semantik bilgisini değil, aynı zamanda, gündelik genel-geçer sağduyusunu da çalıştırarak, sebep-sonuç ilişkileri üretir (mesela, yukarıdaki örnekten: “hayal kırıklığı, kızgınlık ile sonuçlanır” ve “kızgınlık, yıkıcı davranış doğurur”). Anlatılar, karakterlerle ilgilendiklerinden ötürü, anlatılar tarafından etkinleştirilen bu sebepsellikler, öncelikli olarak, insanların içsel psikolojik durumlara olan davranışlarını içerirler (duygular, niyetler, algılamalar, vs.) – buna da, *halk bilgeliği* veya *sağduyu psikolojisi* denir (Wellman, 1990; Persson, 1997).

Eğer bilişsel mekân, saf semantik veya sadece mekânsal olan bilgiler yanında, bu tür duyumsal birikimleri de uyandırabilirse, bu durum, anlatısal/ sosyal yetenekleri

yüksek olan insanlar için, avantajlı bir seyir hali doğuracaktır. Bu bağlamda, anlatısal ağlar, anlatısal-olmayan ağlardan, daha etkindir denebilir. Dahası, deneyimler, etkili durumlar ile birbirine bağlandıklarında, daha iyi akılda kalırlar. Anlatılar, duygulara dayandıklarından ötürü, böyle etkili durumlardır. Keşfedilen mekânı anlatısal bir mekân haline getirmek, daha fazla duygusal deneyim meydana getirecektir (Persson, 2000).

Öyle görünüyor ki, anlatı, insanlar-arası iletişim için doğal bir metottur. Höök bir çalışmada, Stockholm içerisinde gezen insanların rota tasvirlerini toplar. Çalışma, özellikle, çevreyi daha önceden gezmemiş olan turistleri içerir. Bazı durumlarda deneklerin, önemli nirengi noktalarını hatırlamak için, buralara bağlı hikâyeler kurguladığı gözlemlenmiştir (Höök, 1991). Anlatı, insanların mekânsal tasvirleri akılda tutmak için, doğal olarak kullandığı bir gereçtir. Eğer bir insan, mekânın organizasyonel yapısını hızlıca öğrenip onu aklında tutabilirse, çıkmaz sokaklarla başa çıkması veya gelecekte kestirmeler bulması kolaylaşacaktır. Sonraki gezmelerde, güvenlik hissi artacağından dolayı, daha etkin seyir seansları elde edilecektir. Aşırı mükemmel olmaları gerekmesek bile veya mekânla keskin ilişkiler kurulmasa bile, mekân elemanlarına göreceli olan hikâyeye ile ikileştirmenin veya zihinsel bağlantının kurulması önemlidir. Burada önemli bir nokta, eğer mekânda tutarlılığı sağlamak amacıyla kullanılacaksa, hikâyenin sabit tutulması gerekeceğidir. Uyumlu sistemlerde, farklı seyir seansları arasında hikâyeyi değiştirmenin, ziyaretçilerde kafa karışıklığı ve kaybolma hissi uyandırdığı gözlemlenmiştir (Höök & Svensson, 1998). Carter, örneğin, bir hiper mekânı domain içeriğine göre pek çok farklı şekilde, önceden-hazırladığı anlatılar ile gezdiren bir sistem geliştirmiştir. Deney sırasında, eğer kullanıcılardan birisinin sorgusu, şu anda takip etmekte olduğundan başka bir önceden-hazırlanmış strüktür ile daha kolay çözülecekse, sistem kendisini otomatik olarak bu strüktüre dönüştürecek şekilde kurgulanmıştır. Fakat, gözlemlendiği kadarıyla, sistem başarısız olmuş ve kullanıcılar sistemden hiç memnun kalmamıştır; zira, geçmiş oldukları nirengilere, geride bıraktıkları yol değiştiğinden dolayı, dönemez olmuşlar, ayrıca daha önceki bir seansta ilerledikleri yol aynı olmadığından dolayı, her defasında kaybolmuşluğun verdiği tedirginliği duymuşlardır (Carter, 1996). Yani, eğer anlatısal bir seyirdeki bilişsel haritayı gerçekleyen nirengi noktaları birden ve habersiz bir şekilde değişirlerse, bu, kullanıcılarda kafa karışıklığı ve güvenlik hissini azaltması halleri doğacaktır.

Anlatısal ilişkiler üzerine bir başka deneyde, Heider & Simmel, insanlara, beyaz bir ekran üzerinde hareket eden soyut siyah figürler – kareler, üçgenler, vs. – izletir ve

daha sonra filmde olanları tanımlamalarını isterler. Anlatısal öğeler kullanmaya teşvik edilmeseler de deneklerin büyük kısmı, tasvirlerinde bunları kullanmayı seçmiştir. Filmdeki soyut olayları anlatmak için denekler, objelerin ilişkilerini anlatısallaştırmıştır: “Büyük üçgen, küçük olanı kovaladı, çünkü onu, kareye yaptıklarından dolayı cezalandırmak istiyordu” gibi... Diğer çıkarımların dışında, bu deney, özellikle, insanların çevrelerinde olanları anlatı olarak kavramaya ne kadar hevesli olduklarını gösterir (her ne kadar ara yüz olabildiğine soyut olsa bile) (Heider & Simmel, 1994). Kullanıcıda, hayal gücüne bağlı mekanizmaları harekete geçirmek için, gerçekten de, fazla uyarıya gerek yoktur: Mesela, *Tamaguchi*, çok basit bir ara yüz ile temsil ettiği sanal hayvancıkları insanların bakımına sunarak, büyük market başarısı elde etmiştir.

Per Persson, kendi çalışmaları dahilinde, Internet ortamında seyri desteklemek amacıyla anlatısallığı kullanan, bir takım elle tutulur tasarım fikirleri öne sürer. Bu fikirlerden birisi, kullanıcı siteye girdiğinde aktive olan, küçük bir köpek (fil, kedi, gezgin, kişi, vs.) aracılığıyla, bir anlatının sunulmasıdır. Mesela: – köpek belirir – “Ah evet, Stockholm’de ne var, ne yok, ona bir bakmaya uğradınız, değil mi? Harika. Siz, geze durun. Sonra görüşürüz!”... ve köpek gider. Web sitesini gezerken, muhtelif yerlerde görülebilecek olan bu köpek, zaman zaman, gezilmekte olan mekânda verilen bilgi ile ilgili kısa ve enteresan anekdotlar sunar. Bu kadar direkt olarak sahneye girmese bile, arka plan öğesi olarak yüz ifadeleri ve mimikleri ile sessiz bir anlatı oluşturur. – köpek belirir – “Stockholm! Bir seferinde, Stockholm’deyken, çok garip bir adam görmüştüm. Anlatmamı ister misin?” veya “Üç yıl önce, Hedvig Eleonora Kilisesini ziyaret etmişim. Buralarda bir yerlerde, bir resmi olacaktı. Bulabilir misin?”... Böyle bir sistem, kendi başına – muhtemelen güncellenen – bir hikâye veri tabanı içerebileceği gibi, kullanıcıların kendilerinin hikâye yükledikleri, diğer hikâye veri tabanı sitelerine bağlanabilir (mesela <http://www.cyberenet.net/~sjohnson/stories/> veya <http://www.bubbe.com/> gibi). Siteyi gezenin, kendi zevklerine göre seçebileceği, genel hikâye tarzları sunulabilir: Mesela, kullanıcı, girişte: komedi, trajedi veya aksiyon seçer ve sunulan anlatı, bu türde verilir. Bununla beraber, aşırı tekrarlamayı engellemek için, kullanıcının zaten açtığı hikâyeleri takip eden, basit bir hiper-metin de kullanılmalıdır (Persson, 2000).

Çoğu seyir seansı için, özellikle doğrudan bilgi arama hallerinde, anlatısal bir organizasyon modu rahatsız edici olabilir. Yüksek mekânsal veya semantik yatkınlığa sahip kullanıcılar, standart modellerde daha rahat edecektir ve muhtemelen daha başarılı da olacaktırlar. Seyrin hedefi belirgin ise, mesela belirli bir bilgi aranıyor ise, bilişsel mekândaki anlatı, sadece ayak bağı olacaktır. Fakat,

kullanıcı mekânsal olarak nispeten zayıf bir eğilime sahip ise veya seyir sadece bilgi mekânının bir bölgesini keşfetmeyi amaçlıyorsa, anlatılar sadece yardım etmek ile kalmayıp, eğlenceli ve doyurucu deneyimler sunabilir. Dijital ortamların anlatısal seyir ile desteklenmesi, kesinlikle normal sistemlere bir alternatif olamaz. Fakat, ek bir sistem olarak düşünölmelidir.

4. MELEZ MEKÂNLAR

4.1. “Melez mekân” kavramı

Melez mekân, sanal ve karma gerçekliklere karşıt bir terim olarak biçimlendirilmiştir. Melez mekân, fiziksel ve sanal mekânlar arasındaki sınırın bulanması ile meydana gelir. Bunlar, göçebe mekânlardır: İnternet’e sürekli bağlı olan, taşınabilir gereçlerle donatılmış kullanıcılar tarafından meydana getirilirler. Fakat melez mekânlar, siber uzaydan farklı olarak, İnternet ile eş tutulamazlar. Melez mekânlar, uzak uzamların, yakın uzama katlanması ile ve “bağlı” insanların fiziksel mekândaki hareketliliklerinden kaynaklanan aksiyonların taşıdığı ön görülemezliğin gerçekleşmesi ile tanım kazanırlar. Yani, bu mekânlar, simülasyon ve temsil yerine, var-olmama (non-presence) ve potansiyalite fikirleri ile ilintilidirler. Melez mekânların yerlileri, gündelik yaşamlarında sıkça olarak mobil ve taşınabilir gereçler kullanarak, kent mekânı üzerinde hareket eden insanlardır. Bu hareketlilik fiziksel seyahatin yanı sıra, taşınan gereçlerin kullanımından dolayı, soyut hiper-hareketlilik olarak da cereyan eder. Bu bağlamda, göçebe mekânlarla (Deleuze, Guattari, 2002) ilişkilendirilebilir bir olgudur.

“Siber”den, “melez”e geçiş, hayal gücünün projeksiyonu için iki geleneksel medya olan *sanatlar* ve *oyunlar* ile gerçekleştirilebilir. Dahası, göçebe teknoloji gereçleri, her ikisini de derinden etkileyerek, (medya) sanatları ile (yayılgan) oyunları, kent mekânına taşırlar. Bunun sonucunda, sanat ve oyunlar, melez mekânlarda sosyal etkileşimin kurulmasını sağlayarak, hayali ve gerçek mekânları birbirine harmanlarlar. Konuma-bağlı mobil oyunların ortaya çıkması, bu eğilimin bir örneğidir; aynı zamanda, kamu mekânlarına müdahale eden medya sanatı projeleri de, yine bu eğilime örnek gösterilebilirler.

Sanal gerçeklik terimi, temel olarak, Eflatun’un, asıl gerçekliğin ideal bir dünyanın daha zayıf bir temsili olduğu, fikrine dayandırılan bir yaklaşım ile, fiziksel gerçeklik üzerinden modellenmiştir. Fakat, dijital dünyalar sayılar tarafından meydana getirilirler – *digital: sayısal* – ve dolayısıyla, fiziksel dünyada orijinalleri yoktur. Bu bağlamda, dijital dünyalar simulakrumlardır – orijinalleri olmayan kopyalar – ki bunlar da, Jean Baudrillard’a göre, hiper gerçeklikler olarak – gerçekten daha gerçek gerçeklikler – görülmeye meyllidirler (Baudrillard, 1994). Gilles Deleuze’den feyiz

alınırsa, bu gerçeklikler, ortaya her an çıkmaya meyilli, potansiyel gerçekliklerdir (Deleuze, 1994). Dolayısıyla, sanal olan, gerçeğin kendisi haline gelir ve fiziksellik de, sanal olanın tezahürlerinden birisi olarak ele alınır.

Sanal olan, Internet ile kısıtlı olmadığından dolayı, telefon konuşmalarındaki bağlantıları da – yani, tele-varlık durumlarını da – sanaldan sayabiliriz. Sanal, bu durumda, Michel Serres'in "orada olmayan" veya "belirsiz bir mekânda cereyan eden" tanımlarına yaklaşır (Serres, 1997). Fiziksel çevre içerisinde hareket edip de, insanlar ile temas halinde bulunurken, farklı bağlamdaki insanlar ile de, tele-varlık yolu ile iletişim kurabilme hali, N. Katherine Hayles'in kelimeleriyle, "bağlamın katlanmasına, böylece, verilmiş bir mekânsal alana ait homojen bir bağlam kalmamasına; bunun yerine, içlerinde farklı bağlamlar barındıran cepler oluşmasına" (Hayles, 2002) sebep olur. Örneğin, cep telefonu ile konuşan birisi, içinde bulunduğu ve telefon ile konuşma eylemini icra ettiği mekândaki insanların bağlamının bir parçasıdır; fakat, aynı zamanda, uzak bir uzamın da parçasıdır; zira, kendisinden farklı bir bağlamdaki bir insan ile, ortak bir diyalog içerisinde. Bu durumda, hem içinde bulunulan fiziksel mekândaki diğer insanların meydana getirdiği bir bağlam vardır, hem de, cep telefonu ile yaratılan bir başka bağlam söz konusudur. Bu olgu, TV veya kablolu telefonlar ile de, nispeten, gerçekleşiyor denebilir. Fakat, cep telefonu benzeri göçebe teknolojiler söz konusu olduğunda, önemli bir farklılık vardır: bu da, kişinin, bir yandan konuşurken, bir yandan da mekân *içerisinde hareket edebilme potansiyelinin* oluşudur. Sabit mekândan erişilen Internet deneyimine kıyasla, mobil gereçler, daha önceleri belirli özel mekânlarda yapılan eylemleri (ev, işyeri, masa-üstü bilgisayarının bağlı olduğu mekân), kamusal alana taşırlar. Böylece, "süresiz uzaylarda konumlanmış topluluklar", Internet'ten, kamusal mekâna taşınmış olur. Bu halde, kentin yeni bir algılanması, kentte yaşayan insanlar arasındaki etkileşimin yeni tipleri oluşması söz konusudur.

Melez mekânları tanımlarken, Catterall şu gözlemi yapar:

"Bu yolculuk, ekseriyeti keşfedilmemiş, fiziksel mekânda olmayan, hatta sanal, simülasyonel bir mekân dâhi olmayan; daha çok: görünmez, elle-tutulmaz elektronik bir varlık ile tanımlanan bir diyara yapılan bir yolculuktur. Yine de, etrafımızda yüzyıllardır var olmuş olan, inşa edilmiş çevreden pek de farklı değildir. Şebeke sistemleri ve hücrelerden meydana getirilen, bir bakıma kendi canlılığı olan bir strüktürü ve mekânsal niteliği mevcuttur – içerisinde cereyan etmekte olan bütün etkileşimlerin ve karşılıklı-bağlantıların toplamından meydana gelen bir organizmadır – tıpkı, bizim kentlerimizi oluşturan, yaşayan, nefes alan topluluk gibi." (Raby ve Diğ., 2000)

Melez mekân, fiziksel ve sanal mekânlar arasındaki sınırların bulanmasından meydana gelir, demiştik. Yani, melez mekânlar, Internet'e ve diğer kullanıcılara, mobil gereçler aracılığıyla sürekli bağlantılı olan kullanıcıların, kent mekânı üzerinde hareket etmesi ile oluşur. Melez mekân, karma gerçeklikten, destekli (augmented) gerçeklikten veya sanal gerçeklikten, bağlamsal olarak farklıdır. Kent içerisinde hareket ediş esnasındaki, "mütemadiyen açık" olan bağlantı olasılığı, mekân deneyimini farklılaştırır. Bu bağlantı, sosyal etkileşim ile olduğu kadar, bilişim mekânı ile de – Internet ile – ilişkilidir.

Göçebe teknolojiler aracılığıyla mekân deneyimize getirilen değişiklikler, gelişmiş ulaşım ve iletişim teknolojileri ile ilintilidir. Bu teknolojiler, bir yandan zamanı ve mekânı sıkıştırırken, bir yandan da dünya etrafında iletişimi ve hareketliliği arttırmalar. Fakat, gelişmiş ulaşım teknolojilerinin ortaya çıkması – mesela, tren yolları – aynı zamanda, iletişimi ve ulaşımı birbirinden ayırmaktan da sorumludur. Yüksek hızdan dolayı tren yolcusu, etrafındaki, içinden geçtiği, dünyayla bağlantı kuramaz. Yani, tren, etrafındaki peyzajdan kopuk bir fiziksel mekân içerisinde kapalı bir yolculuk deneyimi yaratır. Akabinde, mobil teknoloji gereçlerinin ortaya çıkmaya başlaması, bu çarkı, nispeten, tersine döndürmüştür – ulaşım ve iletişimi tekrar ilişkilendirmiştir. Çünkü, bu teknolojiler sayesinde, kişi, yolculuk esnasında da, iletişim teknolojisini vücuduna yakın olarak taşıyabilir hale gelmektedir. Bu teknolojilerin genel geçer kullanımından ötürü, siber uzayın ikamet edilecek bir başka uzay olarak algılanma hali, dolayısıyla fiziksel mekândan koparak erişilebilecek bir yer olması anlayışı artık geçerliliğini kaybetmeye başlar. Japon gençleri, örneğin, her zaman, hem Internet'in içerisinde, hem de dışarıdadır. Dahası, siber uzay konsepti, Internet'i tanımlamak için, artık modası geçmekte olan bir kavram halini almaktadır.

Melez bir mekân, sanal yerler melez uzaya göçmeye başladığında elde edilir. Gelişmiş ulaşım ve iletişim teknolojilerinin sirkülasyon mekânları haline getirdiği kentler, toplanma yerlerinin kısmen Internet'e taşınmasına sebep olmuş, Internet üzerinde kurulan çok kullanıcı çevrimiçi topluluklar, özgürlüğün pratik edilebileceği ütopyik yerler olarak tasavvur edilmiştir. Şimdilerde ise, mobil gereçler kullanarak, çok kullanıcı ortamları fiziksel mekânlara geri taşımak yönünde bir eğilim söz konusudur, böylece, kentsel mekânı deneyimleyişimiz dönüşüme uğramamaktadır. Kentler, hâlâ, süreçler halindedir (Castells, 2000); fakat, şimdilerde, sirkülasyon mekânları, iletişimi de içerir hale gelmektedir. Bu bağlamda, her ne kadar melez mekânlar iletişim yerleri olsalar da, fiziksel sınırlar ile tanımlanmazlar.

Castells, aynı zamanda, savunur ki, kent mekânını tanımlamada, sosyal pratiklerin yeri de büyüktür ve insan etkileşiminin sanal mekân büsbütün taşınması da olası

değildir. Örneğin, tele-çalışma (tele-working), geçen yıllarda metropollerde, geleceğin aktivitesi olarak gösterilmekteydi. Buna rağmen, 1988 yılında “ileri gelen bir Avrupalı araştırmacı, biraz da hicivli bir şekilde yazar ki, ‘tele-iş ile ilgili yazıp çizenlerin sayısı, tele-işçilerden daha fazladır’” (Castells, 2000). Aynı zamanda, kentlerdeki, insanların artık işyerlerinde günde sekiz saat kapalı kalmaları gerekliliğinin ortadan kalkması ve daha mobil bir hayat yaşamaya başlamaları ile, ulaşım problemleri azalmamış, aksine artmıştır. Zaman ve buluşmalar, daha esnek hale gelmiştir. Dahası, bazı market odaklarına aşırı talep, trafik problemlerini arttırırken, e-ticaret, bu büyük alışveriş merkezlerinin ve ticari caddelerine yeterli alternatif sunmada tamamen aciz kalmıştır. Tele-bankacılık da, fiziksel bankaların yerini almak yerine, sadece onlara destek sağlayabilmiştir. Bütün bunlarla beraber, her ne kadar uzaktan eğitim desteklense ve bu konuda atılımlar yapılırsa da, öğrenci ile öğretmen arasındaki yüz-yüze etkileşimin, her zaman, kritik bir olgu olarak kalacağı aşikârdır.

Bir yandan da, daha önceleri Internet’te konumlandırılan toplanma yerleri/ topluluk topluluklar, artık, melez mekânlarda oluşmaktadır. Sanal olandan, melez olana geçiş, çok kullanıcı ortamları, melez uzaylarda yeniden-bölgelendirir (*reterritorialization*) (Deleuze; Guattari, 2002). Çok kullanıcı ortamlar, sosyal yerler olarak tanımlanırlar. Aynı zamanda, aynı fiziksel mekânı paylaşmayan insanlar arasında iletişimi mümkün kılacak şekilde, sanal mekânlarda buluşmalarına izin verirken, her ne kadar aynı sanal mekânda ikamet ediyor olmalarını sağlasalar da, gerçekten de, birbirleriyle konuşuyor olmalarını gerektirmezler. Bu kavram, A Thousand Plateaux adlı eserde, Deleuze ve Guattari tarafından da betimlenmiştir.

Melez mekân, kişinin, sanal (dijital veya potansiyel olarak sanal) gerçekliklerle bağlantıya geçmek için, fiziksel mekândan dışarıya çıkması gerektiğinde olur. Melez mekânların, üç ana karakteristiği vardır:

1. Fiziksel ve sanal yerler arasındaki sınırların birbirlerine erimesi
2. Göçebe ve yayılğan teknolojilerin ara yüz olarak kullanılması
3. Kamu mekânlarında mobilite ve iletişim

Melez mekânlar, potansiyel olarak sanal olanı, yakın fiziksel uzay içerisine katlarlar ve böylece, sanal olanın, gerçek olana dönüştüğü, gerçek olanın da, sanal olana geri dönüştüğü sınırları bulanıklaştırırlar. Yani, sanal olanın, aktüalize edildiği ve aktüel olanın, tekrar sanallaştığı, dinamik bir etkileşim söz konusudur. Bu bakış açısıyla, melez bir mekân, “grafik ve işitsel veriyi, gerçek dünyanın bir görüntüsü üzerine süperpoze eden destekli gerçekliklerden” ve “gerçek dünyadan alınan veri

ile, sanal dünyayı destekleyen veya geliştiren destekli sanal gerçekliklerden (Ohta; Tamura, 1999)” farklıdır. Ohta’nın aynı eserdeki aktarımıyla, melez mekânlar, aynı zamanda, Paul Milgram ve Herman Colquhoun tarafından tanımlanan, karma gerçekliklere de benzemez. Milgram ve Colquhoun’a göre, karma gerçeklik, “öncelikli gerçekliğin, sanal olan mı, yoksa maddesel olan mı olduğu belirli olmayan” ve dolayısıyla, bir R-V süreklilik (*real-virtual continuum*) meydana getiren haller olarak tanımlanır. Melez gerçeklik ise, bunlara karşıt olarak, gerçek ve sanal arasında bir gerginlik türetmez: bunun yerine, gerçek olanın kapsamında, sanal olanı içerir. Bu kavram, aynı zamanda, bilgisayar tarafından modellenmiş ortamlardaki değil, fiziksel mekân içerisindeki, “mobilité” ile ilgilidir.

Melez mekânların arayüzleri, göçebe, giyilebilir, übik bilgisayarlardır. Gerçekten de, MIT Medya Laboratuvarındaki Elle-tutulur Medya Grubundan Hiroshi Ishii, masa-üstü bilgi işlemin gidebileceği iki doğrultu olduğunu belirtir: (1) bunlardan ilki, bilgisayarların derimize veya gövdemize entegre edilmesi hali; (2) diğeri de bilgisayarların, ortama entegre hale gelmesidir. Bir zamanlar, sanal bir ortamda ikamet edebilmek için kullanıcının Internet’e girmek için fiziksel mekânı arkasında bırakması gerekiyorken, şimdileri, göçebe teknolojiler, daha küçük arabirimler, kablosuz sensorlar aracılığıyla, sanal mekânlar, kamu alanlarına gömülmeye başlar. Bunun temel amacı, kullanıcıların herhangi bir yerden Internet’e girebilmelerini sağlamaktan çok, olası veya uzak uzamları yakın mekân içerisinde tanımlamayı mümkün kılmaktır. (Ishii, 1999) Yeni melez gerçekliklerde, sanal olan, fiziksel olana karşıt olarak görülmez. Bunun yerine, sanal olan, hâlihazırda fiziksel olan içerisinde mevcut olan potansiyellik olarak görülür. Bu bağlamda sanallık, gerçekliğin daha geniş bir görünüşüdür.

Kent, ortadan kaybolacak değildir. Kent mekânı, tehlike altında değildir. Sanal topluluklar, yüz-yüze etkileşimin yerini tutmazlar. Fakat, şu kesinlikle gerçektir ki, Internet bilincimizi, aynı fiziksel mekâna bağımlı olmadan iletişime geçebilme potansiyeline açmıştır – ki buna “çok kullanıcıli ortamlar” diyoruz. Göçebe teknolojiler de şimdi, fiziksel mekânda sürekli-olmayan (non-contiguous) topluluklar meydana getirmektedir (de Souza, 2004).

Melez mekânları gerçekleştiren olguları böylece sıraladıktan sonra, şimdi, bu olgulara derinlemesine bakalım – mobilité, tele-varlık, göçebelik. Bu bölüm dahilinde belirtilmiş olan izolasyon ikilemine de, öncelikle, biraz daha derinden değinelim. Bu sunumların akabinde de, bu tartışmalar dahilinde, kablosuz ağları inceleyerek, en nihayetinde, übiklik ve yaygınlık (ubiquitousness – pervasiveness) kavramlarına da değinelim.

4.2. İzolasyon

Gelişmiş ulaşım ve iletişim teknolojilerinin ortaya çıkmasından önce, mekânlar ve yerler arasında bir ayırım yoktu. Hayali, uzak ve bilinmeyen yerleri tanımlayabiliyorsak da bizim için bu yerler süreklilik adleden coğrafi konuma ait değildiler – bütün bu yerler, fiziksel olarak, bilinen uzayımızın dışarısındaydılar.

Mekânlar ve yerler, öncelikle, ulaşım teknolojilerinin hızlanması ile kopmaya başladılar. Tıpkı bir gezginin yaptığı gibi, tren ve telgraf, mekân ve zaman algımızı değiştirdi. Her ikisi de zamanı hızlandırarak, mekânı daraltan teknolojiler olarak karşımıza çıktılar.

Trenin kapalı kompartımanının tanımladığı yolculuk mekânının, trenin dışarısındaki mekândan ayrılması – temel olarak, ulaşım hızının artmasından dolayı – içerisinden yolculuk edilen peyzajı silerek, yolcu için “dışarısının” sadece panoramik bir arka plan olarak algılanmasına sebep oldu. Yolculuk hızındaki artış, aynı zamanda, yolcunun yakından geçen objeleri dışlayarak, onu dikkatini uzaktaki objelere odaklamak zorunda bırakır oldu; zira, bu objeler daha yavaş geçtiklerinden dolayı, daha algılanabilir haldeydiler. Orijinal olarak tren kompartımanı, U-şeklinde tasarlanmasını, kendinden önceki yolculuk şekli olan at arabası vagonlarına borçludur. Bu aranjman, at arabalarında, yolculuk esnasında sohbeti mümkün kılmak için düzenlenmiş olsa da, tren kompartımanları söz konusu olduğunda, ters etki yapmıştır. At arabalarının yolcuları birbirleriyle günler, bazen haftalar, boyunca beraber kalmak zorunda olduklarından dolayı, aralarında etkileşime girmek durumundaydılar. Bunun aksine, tren yolcuları, dış mekânla kopuşu getiren, süratli yolculuk hali içindedirler. Dolayısıyla, artık, kısa bir süre beraber kalınacağından dolayı, diğer yolcular ile iletişime girmek için bir sebep kalmamış durumdadır. İlk tren kompartımanlarındaki U-düzen, yolcuları, iletişim ihtiyacından dolayı değil, sadece utanma duygusundan dolayı, birbirleri ile konuşmaya zorlar. Bu durum tren kompartımanlarında kitap okuma geleneğini başlatmıştır. Böylece, yolcular dikkatlerini, zorunlu olarak karşılarındakine değil, daha rahat ettikleri şekilde, bir dergiye veya kitaba yöneltir olmuşlardır. Bu şekilde, tren yolculuklarının hoşla gitmeyen deneyimini, çekilebilir kılmayı amaçlamışlardır (de Souza, 2004).

Daha sonraları, otomobilin icadıyla birlikte, tren yollarının meydana getirdiği hızlı yer değiştirme amaçlı sirkülasyon mekânları, kentlerin içlerine taşınmış olur. Böylece, kent mekânının geleneksel sosyal işlevleri gereksiz hale gelerek, insanlar arabalarının içlerinde izole hale gelirler.

Çevre yollarının iletişimsizlik mekânları olarak ortaya çıkmaları, kentlerin sirkülasyon uzayları olarak büyümelerinin belirtisidir. Giderek artan sirkülasyon hızı ve sirkülasyon esnasında iletişime geçmenin imkânsız hale gelmesi, kentleri yer olmaktan çıkararak, süreçler haline getirir (Castells, 2000).

4.3. Mobilite

Mobilite terimi, zaman içerisinde, pek çok anlam üstlenmiştir. Terimi sözlükten bakacak olursanız, iki tanım ile karşılaşacaksınız:

- Hareket halinde olma durumu veya niteliği
- İnsanların, bir sosyal gruptan, sınıftan veya seviyeden diğerine hareket etmeleri durumu

Sözlük, bu niteliğin bir özneye mi, bir nesneye mi, yoksa mekânın kendisine mi ait olduğunun ayırımını yapmadan, basitçe bu niteliğin, hepsine ait olabileceği izlenimini yaratmaktadır. Bir başlangıç noktası, şu cümle olabilir:

“Akışlar taşıyoruz ve yerler üzerinde hareket ederiz” (Castells, 2004).

Bu cümle açıkça ifade etmektedir ki, bir özne vardır; bu özne hareket etmektedir ve bu özne hareket esnasında bir şey – *akışlar* – taşımaktadır. Genel olarak, bu tür bir hareketlilik hali, dijital mobilite olarak tanımlanır ve dijital ortamlara atfedilir. Dijital mobilite terimi, Graham’ın *Cybercities* kitabından alınmıştır:

“Bugün, bütün deliller göstermektedir ki, yüz-yüze etkileşime, ICT ortamlarındaki akışlar aracılığıyla bir takım ikameler getiriliyor olsa da, her coğrafi ölçekte, dijital mobilitenin patlaması, fiziksel mobilitedeki paralel patlama ile kol kola gelişmektedir.” (Graham, 2004)

Bu terim, mobilite kelimesine, yeni bir anlamlar katmanı getirmektedir – fakat teknolojik perspektiften. Dijital, veri ağları çağında mobilitenin, fiziksel, maddesel dünya ile, dijital iletişim teknolojilerinin var olduğu sanal dünyalar arasında bir köprü vazifesi görmesini sağlayan, kablosuz ağların sunduğu, Internet’in sanal ortamına özgürce erişimin şekillendirdiği, yepyeni bir kisveye bürünmüş olduğu aşikârdır.

Mobilite, bilgi işlem alanında, nispeten yeni bir terim olsa da, mimarlık ve kent planlama alanlarında, durum böyle değildir. Yukarıdaki argümanla paralel olarak, mimarlık ve kent çalışmaları dallarında da, ilişkili çalışmalar yapılmaktadır. Yürüyüş yapan insanlardan tutun, kaykaycıya, hareket halindeki kişinin, mekânı ne şekilde algıladığına dair bir merak içerisinde olduğumuz ortadadır. Kentsel deneyimi inceleyen çalışmalarda, yakın zamanda karşımıza çıkan motiflerden birisi

flâneur'dür. Bu kent gezgini, Charles Baudelaire'in 1850 Paris'ini anlatan şiirlerinde ortaya çıkmış, akademik çalışmalarda, özellikle Walter Benjamin'in kültürel kritik çalışmalarında, sıkça kullanılır olmuştur. 1920 – 1930'larda yazan Benjamin'e, André Breton ve Louis Aragon gibi sürrealistlere, Iain Sinclair ve Patrick Wright gibi yazarlara ve Patrick Keiller gibi film yapımcılarına göre, kentsel gezinti eylemi, yaratıcı bir pratiktir. Yürümeye tekabül eden bir düşünme hali söz konusudur – genel tematiği takip eden, bir ritim tutan, sürekli hareket dahilinde olan bir düşünme durumu... Bir şeyden, diğerine doğru hareket ederken, sadece geçiş esnasında onunla ilintide kalarak, *flâneur*, etraftaki dışsal dünyayı, felsefi düşüncüler için bir uyarılar dizini olarak algılar (Rendell, 2003).

Bu yürüyüşler – gerçek veya hayali – hareket halindeyken öykü anlatma durumuna tekabül ederler. Bazı durumlarda, anlatı olgusu, mekân üzerinden bir öykü oluşturmaktır; başka durumlarda ise seyir halindeyken karşılaşılan olaylar hikâyeyi oluştururlar. Öykü anlatmanın böylesi bir devinimli mekânsallığı, Fransız sosyolog Michel de Certeau'nun *mekânsal öyküler* fikrinde vurgulanır. De Certeau, "Hikâyeler mekânda olurlar" ("*stories take place*"), der. Mekânsal hikâye, insanlar ve yerler arasında bağlantıları mümkün kılan bir gereçtir. Yürüme aksiyonu aracılığıyla, bu bağlantılar, fiziksel ve kavramsal olarak, zaman ve mekân üzerinde sürekli olarak kurulurlar ve yeniden kurulurlar. Kamusal endişeler ve kişisel fanteziler, geçmiş olaylar ve gelecek düşleri, bunların hepsi, şimdiye ve buraya getirilerek, akışıyel ve aynı zamanda anlık bir "çok yönlülük" kapsamında irdelenirler. Yürüme eylemi, aynı zamanda, kenti hem keşfetme, hem de yaratma yöntemidir (de Certeau, 1988).

Yola çıkma ile varış arasında, sürekli hareket halindeyizdir. Yolculuğun kendisi, ulaşılabilecek varış noktası veya rota üzerinde geçilen yerler kadar önemlidir. Yolculuk etmenin uçarılığı, bir süre için "hiçbir yerde" olma hali, geçici olarak *limbo*'da (hiçbir yerin diyarında, mutlak mekânsızlığın mekânı olan diyarda) var oluşa benzetilmiştir. Filozof Rosi Braidotti'nin göçebelik kavramını tanımlayışı, terimin politik olarak sorgulanabilir manaları üzerinden değil de, var olan koşullar tarafından bir noktaya bağlı kılınmayı reddediş halinde vuku bulur (Braidotti 1994). Benzeri şekilde, de Certeau'ya göre "her hikâye bir yolculuk hikâyesidir – mekânsal bir deneyimdir". Eğer bu böyleyse, göç etme ve yerleşme ile ilgili anlatılar, mekânda ve zamanda, özellikle kuvvetli konumsuzlaşma ve yeniden-konumlanma temaları içerir. Bu temalar içerisinde mekânda ve zamanda "yönelme" (orientation) ve "yön kaybetme" (disorientation), basitçe bağlamsal arka planlar olmaktan çıkarak, öykünün ana temaları haline gelirler. Bir sonraki bölümde, göçebelik kavramı üzerine duracağız. Bu kavram dahilinde hem stillerin, hem anlayışların, hem de insanların – özellikle

iletişim teknolojilerindeki gelişmelerden ötürü – global göçebeler haline gelişleri tartışılacaktır. Kavramı, az önce söylediklerimiz dahilinde irdelersek, diyebiliriz ki, göçebe, sürekli süregelen bir anlatıyı, mekân dahilinde yaşamakta ve yaşatmaktadır.

4.4. Göçebe

19. YY. mimarlığı dünyayı, çeşitli emperyalist ulusların metropollerinden doğan, dünyanın geri kalanını “medenileştirmeyi” amaçlayan, stillerle doldurdu. Bu moda dalgaları dünyaya yayıldıklarında, zorlayıcı bir süreç de başlamış oldu. Mesela, Lucknow’lu Nawab’lar (Llewellyn-Jones, 1985), sarayları için, ters bir klasisizm icat etmişlerdi: yaz yaşama mekânları, yerin altında konumlanmış, uyuma üniteleri de, yaz-kış mevsimlerinde yer değiştirebilecek şekilde, mobil tasarlanmıştı. Bu mimarlığın, yerel yaşam şartlarına yüzyıllar üzerinde kazandığı zarif ayarları tanımaktan öte, İngiliz mühendisler, bu melezleri, Lucknow kültürünün, Avrupa kültüründen daha adi olduğunu savunmak için örnek gösterdiler. Hatta, bu yapıların formu, bir muahede ilişkisini tepetaklak edip, doğrudan sömürge yönetimini getirmek için meşrulaştırıcı sebepler arasında bile gösterildi. Modern mimarlık, endüstrileşme devriminin rasyonelleştirmeci evladı, kendi içerisinde çalkantılı bir ideolojik çatışma geçirerek, en nihayetinde, rasyonel bir süreçten, 1923 yılında Amerikalılar tarafından, Enternasyonal Stile dönüştürüldü. Bunun sonucu olarak, yüzyılın ikinci yarısında, ortogonal kutular, uluslararası şirketleri stili haline geldi – öyle ki bir kentin başarı grafiği, ufuk hattındaki gökdelenlerin grafiği üzerinden okunur oldu.

Enternasyonalizm ve küreselleşme, tabii ki de aynı anlama gelmezler – her ne kadar benzer süreçler gibi algılsalar da. Bunlardan ilki, gerek WTO aracılığıyla olsun, gerek giderek daha homojenleşen şirket ve tüketici stilleri aracılığıyla olsun, standardizasyonu körükler. En iyi şekliyle enternasyonalizm, en alt ortak paydanın belirlemek ve dünyanın her yerinde bu ortak paydayı yerleştirmeyi amaç edinecek sivil toplumu kurgulayacak kodları (mesela, Birleşmiş Devletler İnsan Hakları Bildirgesi gibi) yaratmak demektir. En kötü haliyle enternasyonalizm, emperyalist bir tada sahip – Amerikanizm veya Gallikizm esansı içeren – bir yemek gibidir; ki, bir eleştirmenin, bir zamanlar belirttiği bir gerçek: aslında Amerikanizm çabalarının, dünyanın diğer yerleri bir kenara, Amerika’da bile başarısız olduğudur. Bazı analistler, muhtemelen iyimser olanlar, küreselleşme deyince, kent bloklarının, nasyonel devletler yerine, global bir bütünün inşa taşları gibi olduğu ve yaratıcı farklılıklarıyla, küresel arenada kendi kimliklerini temsil ettikleri bir dünya hayal ederler. Kötümser olanlar (ki bunlar da genelde farklı bir ruh halindeyken aynı kişiler

olur), bunun karşıt etkisini, genel geçer hakların ihlal edilmesini ve kabileleşmenin yükseltilmesini görürler (Schaik, 2004).

Küreselleşme, bazı etikleri bağlamında, devletlerarasındaki sınırların çözülmesini ve kent bölgelerini, diğer kent bölgeleriyle bir yaratıcı mücadele içine sokmayı ön görür. Bu demek oluyor ki, kentler, yetenek üzerinden çekişme haline girerler. Yaşanabilirlik, sadece konfor ile ilgili bir terim olmaktan çıkar ve bir kenti, farklı ve zengin hale getirmek için yaratıcı insanları çekebilmenin ölçütü haline alır (Florida, 2002).

Bütün bu küreselleşme eğilimlerinin ön-sonucu olarak, önceki çağların hayali mekânları, her toplum için, kendi bilinen dünyalarının “dışına” konumlanan mekânlar, global bir kimlik rejimi dahilinde erimektedir. Bu bağlamda, daha önceki çağların “gezgin” karakteri yerini “göçebe” karakterine bırakmaktadır. Gezgin, bilinmeyen bölgelerde gezip mekânı haritalandırarak, gerçekliğe ait olanı (ve fiziksel dünya içerisinde kapsananı) tanımlama sorumluluğuna sahip bir şahsiyet idi. Oysa bu yeni dünyada – yerel farklılıklar yerine genel geçer süreçlerin hakim olmaya başladığı dünyada – burası ve burası-olmayan yerler arasındaki hayal gücü bariyerini aşmak görevi anlamını yitirmektedir; zira burası-olmayan yerler artık burası ile aynı karaktere sahip hale gelmektedir – en azından kentler söz konusu olduğunda. Bu olgu aynı zamanda siber uzayın yeni “bilinmeyen” olarak tasavvur edilmesini de sağlayan olgunun aynısıdır. Geçen on yıl boyunca Internet, topluluk gelişimi için kullanılabilecek bir olmayan-yer olarak görülmüştür – en azından kullanıcıları serbestçe yeni kimlikler yaratabilme ve yer değiştirme olmaksızın dünyayı gezebilme şansını ellerinde tuttukları müddetçe... Bu bağlamda: Sahneye siber-göçebe girer. Gezgine benzer bir şekilde, bu göçebe karakteri de her daim hareket halindedir. Her zaman bir yerden bir yere gitmektedir. Gezginden farkı ise, göçebenin bir evi olmaması, bütün uzayda ikamet etmesidir.

Göçebe toplumlar da sürekli mobilite halinde olmalarıyla karakterize edilirler. Tarihsel olarak, bir yere bağımlılık durumu kültürel evrimin bir aşaması olarak görülmüş, güvenli, düzenli, iyi organize olmuş toplumların oluşabilmesi için gerekli ön şart olarak ele alınmıştır. Diğer taraftan göçebelik, bir takım ön yargılar içeren bir terim olagelmıştır: çingeneler, evsiz insanlar, kaçaklar, mülteciler, vs. yerleşik toplumlarda negatif koşullar olarak algılanırlar. Günümüzde ise, teknoloji güdümlü bir mobilite anlayışı yerel olan ile küresel olan arasındaki ilişkiyi değiştirdikçe, göçebelik kavramı yeni bir anlam kazanmaya başlamıştır.

Öncelikle diyelim ki, göçebe bir ağ örüntüsü ile gezginin haritası arasında büyük fark vardır. Gezgin tarafından oluşturulan harita, noktalardan (mesela kentlerden) meydana gelir ve gezginin amacı kentten kente giderek – noktadan noktaya keşif yaparak – bir sonraki belirli veya belirsiz noktaya ulaşmaktır. Diğer taraftan göçebe patikaların kendileri üzerine odaklanır. Yine yolculuk noktalar arasında cereyan eder, fakat noktaların ne olduğunun bir önemi yoktur. Göçebeler bir noktadan diğerine yolculuğun bir getirisi olarak giderler. Deleuze ve Guattari'ye göre göçebe bütün mekâna hakimdir, dolayısıyla onu hareket ile tanımlamak hatalı olur (Deleuze, Guattari, 2002).

Parente'nin aktarımıyla Paul Virilio (Parente, 1999) bütün yer değiştirmelerin tek bir sabit noktada konsantre olduğu anda sürekli hareket halini ataletin devralacağını savunur. Dolayısıyla, öyle bir hal mümkündür ki ortamda bir hareketsizlik vardır, fakat bu hareketsizlik hareket olmaması ile aynı durum değil, potansiyel übiklidir – mutlak olarak uzayı dolduran ve gidecek bir nokta kalmadığından dolayı kendi içinde devinimleşen bir hareket halidir. Virilio'ya göre, mutlak hareket uzayı hiçe sayar ve mekânı şeffaflaştırır. Yine de, übiklik mobilitenin yerini tutmaz, onu komplimente bütünler. Leonard Kleinrock'a göre göçebelik bilgi toplumunda cereyan eden devrim niteliğinde bir değişimdir. Göçebeler bir yerden diğerine tamamen şeffaf şekilde hareket ederlerken zengin bir bilgi işlem ve iletişim yeteneği sağlayacak sistem desteğini de beraberlerinde götürürler (Kleinrock, 1997). Bu yeni paradigma, kullanıcılarının dünya etrafında PDA'lar, cep telefonları, dizüstü bilgisayarlar ve çağrı cihazları taşıyarak dolaştıkları günümüz toplumunda zaten kendisini göstermeye başlamıştır. Kleinrock'un fikri aradaki mekânın artık önemsenmemekten çıktığı, fakat yerleşildiğidir. Göçebe nerede olursa olsun, veriye erişebilmektedir. Bu hareketin yoksunluğu değil, mekânı ve mobilitayı anlamada yeni bir yaklaşımdır: übiklik. Yine Deleuze ve Guattari derler ki, göçebe asla hareket etmez, zira göçebe asla "gitmez". Çünkü onun mekânı dağıtımli bir mekândır (Deleuze, Guattari, 2002). Gerçekten de melez dünyanın göçebesi, fiziksel mekân içerisinde hareket ediyor olsa da, melez mekânda ikamet etmeye devam etmektedir.

Daha erken zamanlarında siber uzayın merkezsiz bir mekân olmadığı anlaşılmıştır. Zira, merkezler, navigatörü veri uzayı içerisinde yolculuğu esnasında yönlendiren arama motorları şeklinde, Internet deneyimi için gerçekten de önemli parçalardır. Göçebe teknoloji gereçleri dijital mekân ve Internet deneyimini de oldukça değiştirirler. Öncelikle, bu merkezliliği – bir eve sahip olma gerekliliğini – azaltırlar. İkinci olarak, büyük boyutlu ekranlar ve kablolar aracılığıyla gerçekleştirilen

bağlantıyı şeffaf, taşınabilir, kablosuz ara yüzlerine aktarmak suretiyle, “dijital mekânın taşınmasına” olanak tanırırlar.

Göçebe teknoloji gereçlerinin ortaya çıkmasından ötürü, sanal mekân kavramının yeniden kurgulanması gerekmektedir. İlk olarak gerçekliğin simülasyonu olarak – veya orijinali olmayan bir temsil olarak – görülen, Eflatun düşüncesinin uzamında tasavvur edilen sanal mekân, artık Aristo/Deleuze modeli kapsamında *potansiyel* olarak ele alınabilir. Bu perspektif sanal olana ve fiziksel olana karşıt değildir; zira fiziksel olanı sanal olan içerisinde bir katlama olarak ele almaktadır. Eğer gerçek olan farklı olası gerçeklikler şeklinde katlanabiliyor ise, sanal olan da gerçek olan da aslında gerçeklik ile eş anlamlı olmaktadır ve fiziksellik de, sanallığın yüzlerinden birisi olmaktadır (de Souza, 2004).

4.5. Tele-varlık

Tele-varlık kavramını, türevleri olan telematik ve tele robotik kavramlarından ayıran husus, tele varlığın genel olarak tele-iletişim teknolojilerini – telefonları, uyduları, videofonları, vs. – kullanarak uzaktan varlık hissini elde etmesidir. Stephen Wilson’a göre, “telefonun ilk zamanlarında onu deneyimleyenlerden bazıları vücudu olmayan sesin doğa-dışılığından öylesine ürkmüştür ki korkup odadan kaçanlar olmuştur” (Wilson, 2002). Bu ilginç anekdot da gösteriyor ki tele-varlık kavramı dijital teknolojiler ve bilgi işlem ağ örüntülerinden çok önceleri bir gündemdeydi. Telematik, tele-varlık olgusu ile bilgisayarları birleştirmek suretiyle, WWW’nin doğuşundan sonraki yıllarda, sanatçılara keşfetmek için yepyeni bir sanatsal deneyim yelpazesi sunmuştur. Terimin kendisi 1978 yılında bulunmuş, telematiği sanata ilk uygulayan da 1979 yılında Roy Ascott olmuştur. En nihayetinde, tele robotik, telematik olgusu ile robotları ve robotik sistemleri birleştirir. tele robotik, kişinin uzaktan, tele-varlık yoluyla robot bir gövdede manifest olması anlamındadır. En bilinen örneği Ken Goldberg’in Telegarden (1995) projesidir. Bu projede kullanıcı, Internet üzerinden kontrol ettiği bir robot strüktür aracılığıyla bir mini-bahçede tohum ekmekte ve bitkilerin büyümesi için gereken bakımları yapmaktadır.

Net üzerinden iletişimin artistik keşifleri ile tele-varlık çalışmalarını ayıran nokta, bunlardan ilkinin siber uzayda gerçekleşmesi ve ikincisinin de fiziksel mekânda cereyan etmesidir. Bütün bu çalışmalarda amaç, uzakta olanı yakına getirmek, uzaktaki varlıklarla sanki buradalarmış gibi etkileşime girmektir. tele varlığın amacı, spesifik bir yerde meydana gelmediğinden dolayı – burası ve orası arasında bir yerlerde olduğundan dolayı – sanal olarak nitelenebilecek bir iletişim ağı kurmaktır.

Tele-varlık kuramı, belirttiğimiz gibi, telefonların icadından beri gündemdedir. Daha sonraları, telefondaki gövdesiz sesin yarattığı rahatsızlığı ortadan kaldırmak amacıyla, videofonları geliştirilmiştir. Gilbertto Prado'ya göre, videofonları, gerçek hayata etkin bir şekilde entegre edilememiştir; çünkü, bu sistemler, çok fazla estetik ön hazırlık gerektirirler. Cihaz sadece ses değil aynı zamanda görüntü de aktardığından ötürü kullanıcılar nasıl göründüklerini dikkat etme ihtiyacı duymuştur. Bu estetik kaygı sadece kişinin kendisinin nasıl görüldüğüyle sınırlı kalmamış, konuşmanın geçtiği mekânın tasarlanması ihtiyacını da doğurmuştur. Bunun sonucu olarak kullanıcılar videofonları konuğlandırdıkları odaya özel dekorasyonlar yaptırmış, gafil avlanıp da kötü görünmemek için bu odaları makyaj setleriyle ve yedek elbiseler ile donatma ihtiyacı hissetmiştir. Prado aynı zamanda belirtir ki, Internet ortamlarında kullanıcılar kendilerini avatarlar aracılığıyla temsil ettiklerinden ötürü, bu ortamlarda iletişim bilinmeyen partnerler ile yapılıyor haldedir ve bu da tarafların daha rahat etkileşime geçmelerini sağlar.

Günümüzde, paradigma kaymaktadır. Internet sohbet odalarında, ağ-kameralarının sıkça olarak kullanıldığına şahit olmaktayız. Aynı zamanda, günümüzün cep telefonları sabit imgeler ve kamera kayıtları da gönderebilmektedir. Bu teknoloji ile aşinalık, kişiler arası iletişim ile imge gönderimi arasındaki ilişkiyi değiştirmekte midir? Çelişkili olarak, aslında, imge içermemesinden dolayı telefon nihai sanal, mutlak gövdesiz medya olarak gösterilir. Stephen Wilson'a göre, sesler arasındaki mesafenin ortadan kaldırılması telefonun *raison d'être*'sidir. Telefonun arkasında yatan, hacimsel gövdelerin erişemeyeceği, fakat vücutsuz seslerin ulaşabileceği, hiçbir uzaklığı olmayan ortak bir mutlak mekân oluşturulmasıdır (Wilson, 2002).

Sanatçılar, telefonu, bir sanat medyası olarak ne kadar dışladılarsa, uydu ve video sistemlerini de, bir o kadar benimsemiştirler. 1970'lerden başlayarak, bu gereçlerin sanatsal kullanımı ile ilgili ekstensif bir tarih söz konusudur. Bu çalışmalar, cep telefonundan önceki zamanlarda melez mekânlar yaratma doğrultusunda atılmış adımlar olarak görülebilir.

Diğerleri arasında özellikle kayda değer çalışmalardan birisini inceleyelim: Hole in Space (Uzayda Delik). Bu çalışma, uydu teknolojisini kullanmayı amaçlamıştır. Gerçek-ölçekli bir video projeksiyon ünitesi New York'a, bir diğeri de Los Angeles'a yerleştirilir. Her iki sistem de sokağın ortasında konumlanmıştır. New York'taki ekran, Los Angeles sokak manzarasını, Los Angeles'taki ekran da, New York sokak manzarasını, eş-zamanlı olarak göstermektedir. Enstalasyon kurgulandığı zaman, bilinçli olarak, hiçbir gösterge, logo, veya isim ile donatılmamış, ekranın önünde durup da şaşırın insanların çoğu, ilk bakışta, kayıtlı bir görüntü izlediklerini

düşünmüştür. Bir yandan da, olayın farkına varan insanlar, bu ortamın iletişim için ne kadar kuvvetli bir medya olduğunu hemen kavrarlar. Dokümantasyon videosunda, birbirlerine el sallayan insanlar görebiliyoruz – birbirleriyle bağlantı kuran ve “uydular tarafından oluşturulan sanal mekânda bir iletişim ağı kuran” insanlar. Nihayetinde, bu çalışma, iki kent arasında, çok kuvvetli bir iletişim aracısı olmuştur. Bir başka “mekân katmanının” sokak peyzajına eklenmiş oluşu, her iki kentin de kamusal mekân karakteristiğini, üç gün boyunca değiştirmiştir – sokakları, bir toplanma ve iletişim mekânı haline getirmiştir.



Şekil 4.1: ZKM müzesinde Hole in Space sunum videosu (Almanya, 2003). Duvarın bir tarafı New York, diğer tarafın Los Angeles

Bu tele-varlık çalışması, kamusal mekânda kurgulanmıştı. Bu çalışmada, “ekranın diğer tarafı” sanal simüle edilmiş bir mekân değil, bas bayağı başka bir fiziksel mekândı. Bu insanlar, aynı sürekli fiziksel mekânı paylaşmıyor olsalar bile, aralarındaki iletişim kentsel mekân dahilinde cereyan etmekteydi ve diğer yayaları da etkilemekteydi. Çalışma, İnternet’te olduğunun aksine, simüle edilmiş bir dünya yaratmak yerine, fiziksel mekânları bağlamayı amaçlamış ve dokümantasyon videolarından izlenebildiği kadarıyla bunu sıra dışı bir şekilde başarmıştır (de Souza, 2004). Bu bağlamda, fiziksel mekân olarak adledilebilecek uzayın sınırlarının fiziksel olması gerekmediğini görebiliyoruz.

4.6. Kablosuz şebekeler ve mobil teknolojiler

Sanal mekânlar, iletişim teknolojisi olarak İnternet’e ve bir yandan da, siber uzay fikrine bağlantılı iken, melez mekânlar, özellikle, cep telefonları ile bağlantılıdır. Mobil teknoloji gereçleri kullanarak insanlar, artık, sanal mekâna *girmezler*. Onun içerisinde yaşarlar. Bu demek değildir ki William Gibson’un hayali gerçekleşmiştir ve

artık siber uzaya nöral emplantlar aracılığıyla bağlanmak mümkündür – aksine: sanal kavramı değişikliğe uğramaktadır: artık, fiziksel gerçeklikten kopuk bir simülasyon olarak algılanmaz. Mobil iletişim gereçleri, mekânsal olarak sürekli hareketli olan bir hücrenel şebeke meydana getirirler. Bu şebeke daimi olarak devinim içerisinde.

Bir cep telefonuna sahip olma, “devamlı bağlı olma” hissi uyandırır. Bağlantılı olan yerler, coğrafi olarak yakın olmasalar da, etraftaki dünyaya daimi bir yakınlık halindedirler. Her zaman bağlı olma “avantajı” ve çalışma mekânı ile özel mekânın arasındaki sınırların erimiş olması hali, buluşmaların zamanlarını esnek hale getirip zaman kazandıracığı yerde, tersine etki yapmıştır: İnternet’in icadından sonra kendimizi, bize kalan bütün zamanın aradaki-zaman olageldiği bir durumda bulur olduk. İki buluşma arasındaki zamanda bir telefon görüşmesi yapabilirsiniz, bir e-posta gönderebilirsiniz veya çevrimiçi toplulukta diğer insanlarla etkileşime girebilirsiniz. Göçebe teknoloji gereçleri ile, bu gerçek, daha da vurgulu hale gelir. Çünkü, artık, kullanıcı, İnternet’i gerçekten de yanında taşımaktadır. Mobil ve kablosuz teknolojilerin sahipliğinin, İnternet sabit hatlarının sayısından fazla hale gelmeye başlamasının temel sebebi, bunların, aradaki-zamanlarda kullanılabilir oluşudur. Ayrıca, bu teknolojiler kullanıcının bütün ilgisini talep etmezler. De Souza’nın aktarımıyla Kapomaa, bu kavramı, *sıkıştırılmış kentten* bahsederken açar – burası, yakınlığın, “bağlı mıyım?” veya “ulaşmam gereken adres, adres defterimde kayıtlı mı?” soruları ile belirlendiği, aynı zamanda hem fiziksel, hem de bilişsel bir mekândır. Adres defteri uzaysal yakınlığın ölçütü olur. Bu mekân doğrudan iletişim ile ilgilidir. Yeni dijital yolda yolculuk, bağlantı ismine erişmek için, mobil telefon ara yüzünde kat ettiğimiz patikadır (de Souza, 2004).

Sanal gerçeklik sistemlerinin kurulmasındaki amaç, kullanıcıları fiziksel mekânlardan geri çekerek onları, modellenmiş çevreler içerisine yerleştirmek olmuştur. Mobil teknolojilerin ortaya çıkışı, diğer taraftan, tüm mekânın “cevap veren bir yüzey” olarak kullanılabilmesini sağlar. Kentsel mekânın kendisi, kısıtlanmış bir uzaya gerek duymaksızın, uzun mesafe bağlantı ve etkileşim için bir yer, kendi üzerinde bir harita haline gelmiş olur. İmateriais adlı sanal gerçeklik enstalasyonunu tasarlayan sanatçılar Jesus de Paula Assis, Ricardo Ribemboim, Celso Favaretto, Ricardo Anderáos, and Roberto Moreira in 1999 (Brezilya), proje raporunda belirtirler ki, “giderek, gündelik hayat, sanal dünyada cereyan etmeye başlamaktadır”. Bundan altı yıl sonra, 2005’de, aynı deyim bir başka şekilde kullanılabilmeye başlanmıştır: Sanal olan, progresif olarak, gündelik yaşamımıza erilmektedir, çünkü sanal olan, fiziksel olan ile birleşmekte, fiziksel mekânda iletişim aksiyonu yetkinleşmektedir.

Bunun temel sebebi de, artarak kullanılan göçebe cihazlardır. Dolayısıyla, iletişimin giderek Internet'e taşınacağı ve insanların artık evlerinden her şeye ulaşabildiklerinden dolayı asla evlerinden çıkmamaya başlayacakları korkusu, boş çıkmıştır. Dijital teknoloji mobil gereçlere uyarlanmakta, iletişim, böylece, fiziksel mekâna taşınmaktadır.

De Souza'nın aktarımıyla, Norman Klein'a göre, "artık ekrana gerek yoktur çünkü etrafımızdaki bütün dünya bir ekran haline gelmiştir". Klein der ki, insanlar bir yandan cep telefonu ile konuşup bir yandan sokakta yürüdüklerinde, mekânsal olarak orada olsalar da, aslında, orada değildirler. Dahası, bu noksanlık, fiziksel mekânı, olmayan-mekâna dönüştürür çünkü insanlar, etraflarındaki insanlar ile etkileşime girmez haldedirler. Bu şekilde bakıldığında, insanlar, yürüyen avatarlar olurlar. Avatar, bir kişinin, olmadığı bir mekândaki temsilidir. Bu bakış açısı, Klein'a göre, "devasa bir paranoya ve izolasyon toplumu yaratır. Kamusal mekânlara mahremiyetimizi ne kadar sokar isek, kendimizi etrafımızdaki dünyadan o kadar izole ederiz" (de Souza, 2004). Yine de, cep telefonlarının bizi fiziksel mekândan çıkarıyor mu olduğu, yoksa yakındaki kullanıcılarla sosyalleşmeyi ne ölçüde körüklediği sorunsalları, aslında, tam da hedefini bulmamaktadır, zira iletişimin meydana geldiği mekân artık fiziksel veya sanal değil, melezdır.

Mobil telefon kullanıcıları, uzak uzamları, yakın bağlama katlarlar. Bu halde, gezgininkine benzer bir durum da söz konusudur: kamusal mekânda yapılan cep telefonu konuşmaları, konuşmayı şansa duyanların zihninde, anlatısal bir deneyim haline gelir. Her ne kadar cep telefonu kullanıcısı bilinçli olarak bir gezgin hikâyesi anlatmıyor olsa da, dıştan alınan izlenim gezgin hikâyelerini dinlerken alınana oldukça benzer.

Bir cep telefonu görüşmesini açan en genel soru: "neredesin?"dir. Bu, sadece pratik bir soru değildir. Aynı zamanda kişi, diğer kişinin nerede olduğunu hayal ederek, diyalogu bağlamlandırmayı amaçlamaktadır. Sabit telefon söz konusu olduğunda, bu hal söz konusu değildir. Zira sabit telefonlar yere bağlıdır, kişiye değil. Dolayısıyla, bu telefonların yakın çevresi zaten verilmiş bir faktördür. Benzeri şekilde, Internet'teki IP adresleri de hizmet sunuculara bağlıdır, kişilere değil.

Cep telefonlarının yaygın olarak kullanılmalarının bir etkisi de mikro-koordinasyon olgusudur. Mikro-koordinasyon, bir buluşma ayarlamak veya gerçek-zamanlı olayları güncellemek amacıyla yapılan, bir dizi kısa görüşmedir. Günümüzde, her zaman bağlantıda olma olasılığı ile birlikte, buluşma ayarlama veya ayarlanmış saatleri değiştirebilme kolaylaşmıştır.

Mikro-koordinasyon, kullanıcıların zaman anlayışını etkilemekle kalmaz, aynı zamanda, kamu mekânlarını algılayışlarını da etkiler. Birincisi, cep telefonu ile yapılan mikro-koordinasyon sayesinde, buluşma noktaları artmış ve nitelikleri çeşitlenmiştir. İkincisi, “flash mob” olarak da adlandırılan, bir anda birçok kişinin toplanması anlamına gelen, ilginç bir kentsel fenomenin doğmasına sebep olmuştur. Üçüncüsü, yayılgan oyunlar örneğinde görüldüğü gibi – ve derinden inceleyeceğimiz – kent mekânı üzerinde, hayali mekânlar geliştirilebilmesini sağlamıştır. Bu olgulardan, “flash mob” olgusuna burada değinelim:

Flash mob’lar, onlarca veya yüzlerce cep telefonu kullanıcısının bir anda bir yerde toplanıp, spesifik ve zararsız bir eylem icra etmeleri ve akabinde hemen dağılmaları halidir. Gazeteci Rob Walker’ın (24 Ağ. 2003) belirttiği şekliyle, 2003 Ağustosunda, “Times Meydanı, Toys ‘R’ Us mağazasının önünde bir topluluk birikmiş, Tyrannosaurus Rex dinazor animatroniğine bakmaya başlamış ve akabinde yere yığılıp ellerini kollarını sallayarak çığlıklar attıktan sonra dağılmışlardır”. Bu şekildeki garip eylemler, San Francisco, Minneapolis, London, ve Berlin’de de cereyan etmiş ve hem tuhaf olduklarından dolayı hem de cep telefonları, çağrı cihazları ve Internet siteleri ile organize edildiklerinden dolayı ilgi çekmişlerdir.

Bu konu ile ilgili bir başka teknoloji de übik teknoloji dediğimiz yaklaşımdır. Übik teknolojiler, fiziksel mekânı görünmez bilgisayarlarla donatarak bilgi işlem sistemlerini her zaman her yerden erişilebilir kılmayı amaçlarlar. Günümüzde, giyilebilir teknolojiler ile cep telefonlarının birleşmesi ile (ki buna giyilebilir gereç de deniyor), telefon donatıları da übik, görünmez teknolojiler arasına katılmış durumdadır. Yirmi yıl önce, durum böyle değildi muhakkak. Bir takım başka yenilikler de, bu minik iblisleri giderek daha übik – gündelik hayatımızla iç içe – aletler haline getirmektedir:

— *Konum farkındalık/ GPS (Global Positioning System)*: Bu sistem, uydular şebekesine bağlanarak, çok küçük bir hata payıyla kişinin nerede olduğunu belirler. PS teknolojisiyle donatılmış bir cep telefonu konum-tabanlı hizmetlerin kullanılabilmesi için gereklidir. Bu işlevler, mesela, meteorolojik bilgilerin alınması, yakın restoranlar veya kentsel hizmetler hakkında bilgi edinme olabilir. Dahası, bu teknoloji sayesinde, bir arkadaşı bulmak, kişisel haritalama yapmak ve konum-tabanlı oyunlar oynamak da olası hale gelir.

— *Kamera telefonlar* fotoğraf ve video elde etmeye yararlar. Orijinal olarak, fotoğraf hafızanın yerine geçer. Kişi bir yeri veya kişiyi hatırlamak için fotoğrafını çeker. Günümüzde ise, dijital mobil imgeleme sistemleri ile, fotoğraf çekme eylemi “şimdi”

üzerine yorum yapma ve sosyalleşme amaçlı bir eylem haline gelmiştir. Dijital bir dünyada, bir fotoğraf, bir başka fotoğraf ile cevaplanabilir. İnsanlar, başlarına gelen gündelik olayların fotoğrafını o anda çekerek birbirlerine – metin ekleyerek veya eklemeyerek – göndermek suretiyle, hayatlarını görsel bir anlatı şeklinde arkadaşları ile paylaşmaktadır.

— *Internet (WAP ve I-mode)*: Günümüzün cep telefonlarının çoğu WAP (Wireless Application Protocol) ile Internet'e bağlanabilmektedir. WAP kullanarak, GPRS ve 3G sistemler de dahil olmak üzere, kablosuz şebekeler üzerinden Internet'e içerik aktarımı ve Internet'ten içerik alımı mümkün olmaktadır. Yine de, kullanımı rahat olmadığından dolayı ve çoğu WAP hizmetinin pahalı olmasından ötürü kullanıcılar bu teknolojiye pek sıcak bakmamıştır. WAP benzeri bir diğer sistem, I-mode, kullanıcıyı Internet'te kaldığı zaman üzerinden değil, aktarımını yaptığı bilgi miktarı üzerinden faturalandırdığından dolayı daha başarılı olmuş olsa da, yine de, cep telefonu üzerinden Internet'e girmek, hâlâ, sıkıntılıdır. Günümüzde, yeni nesil taşınabilir cep bilgisayarları bu sıkıntıların da üstesinden gelmeye başlamaktadır.

Cep telefonlarının aynı zamanda lüdk – oyun ile ilintili – gereçler olduğunu da unutmamak gerekir. Cep telefonları sadece iş amaçlı değil, hayatın “daha az ciddi” uğraşları için de – sosyalleşme, sanat, oyunlar – kullanılırlar. Yayılğan oyunlar ve kamu mekânına konuşturulan, cep telefonları ile entegre çalışan devasa enstalasyonlar göstermektedir ki, mobil teknolojiler aracılığıyla kent peyzajı üzerine hayali mekânlar örtmek mümkündür. Daha sonraki bölümlerde örnekleri tartışılacak olan bu çalışmalar, oyunu fiziksel mekâna taşıyarak, kentin haritasını, oyunun haritasına eşdeğer hale getirirler.

Kablosuz şebekeler, özellikle cep telefonu şebekeleri, Internet ve global şebeke topluluklarından farklıdır. Dinamikleri farklıdır: Bir yandan telefon konuşmasına özgü iki-tarafli iletişim niteliğini barındırırlar, diğer yandan, özel ve kamusal ağlar aracılığıyla, coğrafi pozisyona göreceli veriyi paylaşma yeteneğine sahiptirler. Bununla beraber, Internet'e de giriş kapısı olarak kullanılabilirler. Mobil topluluklar kullanıcıların, bütün bu karakteristiklerin tanımladığı şebekenin birer nodu olmasıyla gerçekleşirler. Howard Rheingold (2002) göçebe teknolojiler kullanarak meydana gelmeye başlayan bu mobil topluluklara dikkat çeker. Diğer bütün karakteristiklerin yanında mobil topluluklar, nodların makineler değil insanlar olduğu şebekelerdir. Dahası, mobil şebekeler statik değildir; yani, bu şebekelerdeki bağların patikaları ve nodların konumu sürekli hareket halindedir, insan nodların arasındaki dinamik ilişkilerin bir fonksiyonu olarak sürekli yeniden konfigüre edilirler. Dahası, nodlar hareketli olduklarından, etraflarındaki bağlam da değişkendir. Dolayısıyla, nodların –

insanların – sistemdeki diğer nodlarla – insanlarla – paylaşabilecekleri içerik de dinamik bir karakterdedir. Bu ilişki iki yönlüdür: Mobil şebekeler fiziksel mekânlarda oluştuklarından dolayı içerisinde yaşadığımız ortamı da doğrudan etkilerler. Strüktürel olarak, dijital ağlar da fiziksel mekânda meydana gelebilir tabii ki de, fakat bu şebekelerin bağladığı nodlar insan değil makinelerdir. Doğasında, denebilir ki dijital ağların nodları statiktir, mobil ağların nodları dinamiktir.

Konuyu toparlamak gerekirse, teknik literatürde kablosuz şebekeler ile ilgili araştırmalar bir takım farklı isimler altında kategorileşirler: übik bilgi işlem, yayılgan bilgi işlem, mobil bilgi işlem. Bunların hepsi özlerinde gövdeyi kablolar ile bağlı olma zorunluluğundan kurtarmayı amaçlarlar. Aynı zamanda, mekânı kablo yoğunluğundan kurtarmaya yönelik bir sterilizasyon eğilimi söz konusudur. Dahası, görünmez arabirimler yaratılması ile mobilite fikrinin – kablosuz bir şekilde – mekâna taşınması amaçlanmaktadır. Bütün bu gelişmeler, günümüzün ICT (Information and Communication Technology) sektörünün büyük kısmını meydana getirir. Bu tür bir özgürlük anlayışı, Virilio tarafından ortaya konan, felsefi olarak “üçüncü mesafe” (third interval) olarak adlandırılan, bazı kuramcıların hiper mobilite diye isimlendirdiği hareketlilik anlayışında temellenir. Virilio’nun üçüncü mesafe fikrini açıklamak kolay olmadığından dolayı burada, yazarın kendisinin ağzından, Gogol’dan yaptığı bir alıntıyı dile getirerek fikri açık etmeye çalışalım: “*Oradan gitmeden, zaten artık orada değiliz.*” (Virilio, 2004). Kopomaa da mobil telefonları *üçüncü yer* olarak betimler: “*Bağlantıyı sürdürme amaçlı bir alet olarak mobil telefon bir “yer” olarak görülebilir [...] Mobil telefon, kendi yolunca, bir buluşma yeridir, [...] Bir ‘üçüncü yer’ olarak cep telefonu, daha ciddi bir tavır gerektiren diğer mekânlara özgü olmayan bir oyunsallık ile karakterize edilir.*” (Kopomaa, 2004)

Böylece, zamandan ve mekânda imal edilen bir üçüncü yerin varlığından bahsedebiliriz ki, bu yer mobil teknolojiler tarafından gerçekleşir. Bu yerlerin özünde yatan hiper mobilite kavramı, aslında, bizim için yeni bir kavram değildir. Fiziksel mobilitenin yeni boyutlarını incelerken, tren yolculuğu, uçak yolculuğu ve sesli iletişimin mekân üzerinde etkilerini irdelerken bu terim zaten kullanılmıştır. Endüstri devriminden itibaren mimarlar, kent plancıları ve sosyologlar klasik anlamda mobilitenin farklı boyutlarını araştırmışlardır. hiper mobilite, bu bilinen boyutlara sadece bir başkasını daha ekler. Bu halde hiper mobilitenin getirisi, insan aktörler ve gerçek mekân arasında sembolik bir etkileşim boyutudur.

4.7. Übiklik ve yayılabilirlik

Xerox Palo Alto Araştırma Merkezindeki Bilgi İşlem Laboratuvarından Mark Weiser bundan 10 yıldan fazla bir zaman önce bilgisayar tarihinde üçüncü bir çağa gireceğimizi öngörmüştür (Weiser, 1991). İlk dönem, bir anda çok kişi tarafından paylaşılan devasa ana kasaların devridir. İkinci dönem, son on yıldır içerisinde bulunduğumuz dönem, bilgisayar ve insanın masa üstünden birbirlerine baktığı kişisel bilgisayar dönemidir. Her bilgisayarın bir kişiye ait olduğu bu dönemin ardından da, beklenti odur ki, übik bilgisayarlara geçilecektir – *serin teknoloji* devrine – ki bu dönem de teknolojinin hayatımızın arka planına çekileceği dönemdir. Dolayısıyla, übik bilgi işlem bilgisayarlar gündelik hayatlarımız ile iç içe hale geldiğinde ve uzak bir gerçekliğin parçası olmaktan çıktıklarında olur. Bu bağlamda, “übik bilgi işlem sanal gerçekliğin, çok kabaca, karşıtıdır denebilir. Sanal gerçeklik, insanları bilgisayar tarafından canlandırılmış dünyaya koyarken, übik bilgi işlem bilgisayarları, insanlar ile birlikte burada fiziksel dünya sürekliliğinde “yaşar” halde konumlandırır.

Fikir, bilgisayarları dünyaya, hissedilmeyecekleri şekilde eritmektir. Weiser'ın görüşüne göre ara yüz tasarımının geleceği bizi görünmez ara yüzlere doğru götürecektir. “Benim ‘görünmez’ olarak nitelendirdiğim, az aşındırılmış bir patika; en yüksek ideali bilgisayarları o kadar gömülmüş hale getirmek ve onları o kadar doğal yapmaktır ki, onları kullandığımızı düşünmeden onları kullanıyor oluruz” (Weiser, 1991). Ara yüz ne kadar algılanamaz olursa, kullanıcı makine ile o kadar yakın bir ilişkide olur.

Ana kasalardan, PC'lere geçiş hesaplama kültüründen, simülasyon kültürüne geçiş ile kol kola meydana gelir (Turkle, 1995). Grafik tabanlı kullanıcı ara yüzü (GUI), bilgisayar kodunu ekranın gerisine saklayarak, kişisel bilgisayar ile yakın bir etkileşim sağlamış; gerçek masa üstünü simüle ederek kullanıcıya adeta “artık fiziksel masa üstüne ihtiyacınız yok, bütün aksiyonlarınız sanal masa üstünde yapılacak” demiştir. Masa-üstü bilgisayarlardan, serin teknolojilere geçiş de bunun tersi bir ilişki sunar: “Dünya masa üstüdür” yaklaşımını öne sürerken, Mark Weiser, geleceğin bilgisayarı için kullanılabilir metaforun ne olduğunu da sorgulamaktadır (Weiser, 1994) Ona göre, iyi bir teknoloji, iyi bir alet gibi çalışır. Bir alet, düzgün kullanıldığında, kullanımının bir fonksiyonu olarak, ortadan kaybolur, dikkatimizin arka planına geçer. Weiser serin teknolojilerin dikkat periferimizin önüne ve arkasına gidip geleceğini savunur. Mesela, “metnin kelimelerini ileten mürekkep, yazı karakteri ve kurgu yoluyla, çepersel olarak metnin doğası hakkında fikir verir” (*age*).

Buna karşın, kötü “mürekkeplenmiş” cümleler okuyucuyu görünür bir sebep olmadan yorar.

Görünmezlik ve fonksiyonellikten bahsederken, Weiser, muhtemelen, 20.Yy.’ın büyük kısmında objelerin, binaların ve sayfaların tasarımını yönlendirmiş olan işlevsel kuralları düşünmekteydi. İşlevselci akımlara göre, bir objenin formu onun işlevini izler. Bu, aynı zamanda, “obje, kullanımına göre görünmez hale gelir”, diye de yorumlanabilir. Bu durum, tipografi için de geçerlidir: iyi bir tipografi, metnin anlamına görünülülük kazandıracak şekilde, kendisi görünmez olur. Yine de, serin teknoloji ürünü dikkatimizin ön yüzüne de gelebilmelidir – kullanıcı aleti kontrol etme ihtiyacı duyduğunda. Bu ileri geri hareket, Weiser’a göre, teknoloji ile insan ilgisi arasında doğal bir haldir (Weiser, 2004). Şeyler, çeperde olduklarında, hâlâ onların farkındayızdır, fakat tam dikkatimizi gerektirmezler. Aynı zamanda Weiser, bütün teknolojilerin serin olmaması gerektiğini de savunur. Telefonlar, mesela serin teknolojiler kapsamına girmezler, çünkü çaldıklarında tam dikkatimizi gerektirirler. Fakat, daha sonra da tartışacağımız gibi, übiktirler. 1990’larda , Weiser’ın Xerox’daki grubu geleceğin übik bilgisayarlarına öncülük edeceklerine inandıkları bir takım prototipler öne sürdüler. Bunlar yazı tablaları ve yazı pad’leri idi. LiveBoard, mesela, uzaktan çizme yeteneği içeren bir tabla, 1998 yılına kadar okullara pazarlanmaktaydı.

Weiser, übik bilgi işlemin yan etkilerinden de haberdardır: gözetim ve kontrol. Bir defa görünmez bilgisayarlar yaygınlaştığında, kimin neyi kontrol ettiğini veya kimin kimi gözetlemekte olduğunu takip etmek güçleşecektir. N. Katherine Hayles belirtir ki 1990’ların başlarında PARC çalışanları tavanlardaki sensorlar ile iletişimde bulunan etkileşimli yaka bantları takıyorlardı (Hayles, 1996). Bu sistem kullanıcının bir bilgisayar ağına göreceli olarak o anki yerini belirliyordu. Gözetleme mekanizmaları, özellikle insanların hayal gücünde, git gide büyüdüler: Bilgisayarları fiziksel mekânlara gömmenin (kötü) yan etkileri nelerdir? Gözetlenme paranoyası ara yüzlerin minyatürleşmesi ile de ilgilidir. Görünmezlik böylece, übiklik ile olduğu kadar, insanların vücudu içine bile yerleştirilebilecek kadar küçülebilen ara yüzler aracılığıyla, insanların haberi olmadan onları kontrol etme fikrine kadar uzanır.

Gianni Corino da übik bilgi işlem, yayılgan bilgi işlem ve mobil bilgi işlem kuramları ile ilgili çalışmalar yapmıştır. Şöyle tanımlar: *übik bilgi işlem* (veya kısaca, ubicomp) bilgisayarları ortama entegre etmeyi tarif eden bir konsepttir. Bu bağlamda, bilgisayarlar artık ayrı objeler olarak algılanmazlar. Bu fikri savunular, bilgisayarların ortama entegre hale gelmesinin insanlara hareket özgürlüğü kazandıracağını ve bilgisayarlar ile etkileşimi daha doğal haline getireceğini

savunurlar. *Yayılgan bilgi işlem*, en kullanışlı teknolojilerin ortadan kaybolan teknolojiler olduğu fikri üzerine kuruludur. Bunlar, gündelik yaşama kendilerini, onun içerisinde fark edilmeyecek kadar iyi örerler (Weiser, 1991) – yani, yayılganlaşırlar. Yayılgan bilgi işlem 1970'lerin ortalarından beri kuramlaştırılan bir kuramdır. Bu yönde evrimleşen teknolojinin iki farklı adımı: bir, dağıtımlı sistemler; iki, mobil bilgi işlemidir. *Mobil bilgi işlem*, küçük, taşınabilir, kablosuz bilgisayarları ve iletişim cihazlarını ele alır. Bu teknoloji, dizüstü bilgisayar, kablosuz LAN teknolojisi, mobil cep telefonları, PDA'lar, Bluetooth ve IrDA (infrared iletişim) sistemlerini içerir (Corino, 2004).

Bir başka bakış açısından, übik bilgi işlem bilgisayarları fiziksel mekâna yaymayı amaçlarken, bir başka çalışma alanı da, giyilebilir ara yüzler aracılığıyla bilgisayarları vücuda uyarlamak yönünde gelişmiştir. Bu durumda, bilgisayarın gövde ile birlikte hareket etmesi mümkün olduğundan dolayı, yine bir hiper mobilite olgusu gerçekleşmiş olacaktır. Dahası, giyilebilir bilgisayarlar modayı da içerirler. Yani, tabii ki de bu sistemler yakın geçmişteki hâlâ nispeten hantal olan hallerinde değil, kişiselleştirilebilir hallerde kullanıma sürülecektir – yani, kişilik ve kimlik ile de ilintili bir durum söz konusudur. Giyilebilir bilgisayarlar, daha önce bahsedilen ara yüzlerle pek çok ortak yan paylaşırlar: Öncelikle, yine görünmez olmaları beklenir, zira kullanıcı onların varlığından rahatsız olmamalıdır. İkincisi, dijital mekânı fiziksel gerçekliğe getirirler ve dolayısıyla kullanıcının her daim bağlantıda olmalarını sağlarlar. Üçüncü olarak, fiziksel mekân ile dijital veriyi birbirine eriterek fiziksel mekânı algılayış şeklimizi değiştirirler. Dördüncü ve son olarak, giyilebilir bilgisayarlar da alet gibi görülebilirler. N. Katherine Hayles alet kavramının zaman içerisinde aldığı farklı anlamlardan bahseder (Hayles, 1999). 19.YY.' da, Endüstri Devriminden ötürü, bir aleti kullanmak, vücudu, bu alete göre şekillendiren bir durumdu – mesela oduncu, balta kullandığından dolayı kuvvetli kollara sahip bir insan olurdu. Daha sonraları 20.YY.' da, insan, alet kullanandan, “alet üretene” dönüştü. 21.YY.' da, post-insan değişikliklerin ortaya çıkması, alet kelimesinin anlamını bir defa daha değiştirir, bu sefer alet, gövdeden ayrı bir parça olarak değil, bir *protez* olarak karşımıza çıkmaktadır. Hayles'e göre (*age*), 1970'lerde Gregory Bateson, öğrencilerine, kör bir adamın değneği, bu adamın bir parçası olarak görülebilir mi, sorusunu sorar. Öğrencilerin çoğunluğu, insanın sınırlarının doğal epiderma dokuları ile sınırlandığını düşünür. Yine de dikkat edilmelidir ki, siberetik sistemler veri akışları ile inşa edilirler. Bu bakış açısından, değnek belirli bir sistemde insana bağlanabilir; zira değnek, kör adama, etrafındaki mekân ile ilgili hayati bilgiler iletmektedir. İnsan ile dünya arasında önemli bir ara bulucu olan

değnek, bu şekilde şeffaf bir alet haline gelir ve dolayısıyla insanın bir parçası olur. Bu bağlamda, değneğin değeri dünyada aldığı ve insanın eline aktardığı veri ile görecelidir.

21.YY.' da, aletler daha akıllı hale gelmektedirler. Artık aletler özneyi, dijital bilgi ile birleştiriyorlar. Siborg teriminin orijinal amacı sibernetik mekanizma ile organik varlığı birleştirir ve dolayısıyla bir siber-organizma türetir. Siborg insan ve makineden meydana gelir, doğan organizma ve yapay mekanizmadan. Şimdilerde, dijital teknolojilerin evrimleştiği yön gösteriyor ki, sibernetik organizmanın ötesinde bir olgu ile karşı karşıyayız; zira, siborg kuramı tarafından önerilen bağlantılar, daha esnek ve sofistike şekillerde çözümlenmektedirler.

Bunun etkisi olarak, artık melez organizmayı tanımlamak için “splice” (birbiri içine eriterek bağlantılı hale getirmek) terimi doğru benzetme olmamaktadır. Bu yeni strüktür, daha esnek ve çeşitliliğe açık olmak suretiyle, giyilebilir, übik ve görünmez donatılar ile elde edilir. Doğal ve yapay arasında ayırımın yapılamadığı bir halde, siborga özel eriyik-bağlantılılık karakteristiğini bulmak mümkün değildir. Ayrıca günümüz teknolojisinde eriyik-bağlantılı cihazların gözle görünür olması da gerekmez – pekâlâ gövde içerisinde yer alabilirler.



1980 → **1990'ların sonları**

Şekil 4.2: Steve Mann'ın “giyilebilir bilgisayar” buluşunun zaman içinde evrimi

Kural olarak, kullanılmadıkları zamanlarda, übik gereçlerin “uyku haline” geçmelerini bekleriz. Fakat yine de ihtiyaç duyulduğunda kendilerini harekete geçirebilir olmalıdırlar. Yani kontrollü olarak veya kendi başlarına insan algısında öne gelip gerektiğinde geriye çekilebilmelidirler. Bir başka nokta, bunların işlevliliklerinden ötürü kendilerini göstermeyen aletler olmalarıdır, yani kullanımları zaten gündelik yaşam içerisine erimiş durumdadır. Mesela, cep telefonunu düşünecek olursak, birisi telefonda konuştuğunda dikkati hattın diğer tarafındaki kişi üzerindedir, telefonun kendisinde değil. Benzeri şekilde, kişi yazdığı anda, dikkat kullanılan kelimelerdedir,

kalemde değil – tabii kalem rahatsızlık verici bir kalem değilse, ki bu durumda kalem işlevsel görevini yerine getiremiyor demektir. Dolayısıyla, mobil gereçler übik olabilirler, her hangi bir yerde ve etraflarında cereyan eden diğer işleri engellemeden görülebildikleri ve kullanılabilir oldukları müddetçe.

Açıkça görülmektedir ki, özellikle kullanıcılar hareket halinde olduklarında, kablosuzluk hali kablolu luktan daha kuvvetli bir übiklik sağlamaktadır. Dahası, kablosuz hizmet sağlayıcıların ortama yayılmış olması, kişinin fiziksel mekân içerisinde serbestçe hareket etmesi ve bu sırada da sürekli bağlantıda kalabilmesi anlamına gelir. Übik kelimesinin anlamını, teknolojik yanlarından öteye genişletirsek bu kavram “aynı anda her yerde var olan veya var olur gibi görünen” demektir. Bu bağlamda, cep telefonları übiktir. İstatistikler göstermektedir ki, dünyanın çoğu yerinde, cep telefonu abonelerinin sayısı sabit telefon abonelerinin sayısını geçmiştir (de Souza, 2004).

Giyilebilir bilgi işlem, mimarlığı ve etrafımızdaki mekânı bir hafıza gerecine, bir hikâye anlatım aracına dönüştürür. Yüksek çözünürlüklü NTE ekranları ve veri girdi mekanizmaları ile donatılmış küçük ölçekli bilgisayarların, teknolojiyi elbisemizin bir parçası olarak giyebilmemizi sağlamak suretiyle, teknolojik peyzajı değiştirmekte olduklarına dikkat ediniz. İnternet’e sürekli bağlı olmanın, küçük bir TV veya gözlüğe gömülü bilgisayar monitörünün, vücuda bağlı olan çeşitli veri girdi, hissetme ve kayıt cihazlarının dünyayı algılamamızda sıra dışı etkileri olacağı düşünülmektedir. Bu şekilde, donatıların daha yetkin ve görünmez hale gelmeleri ile, hâlihazırda var olan beş fiziksel duyumuza, bilgiyi görme, hatırlama ve bilgiye erişme amacıyla kullanılacak, sağlığımızı kontrol eden, zaman çizelgemizi tutan, daha önce tasavvur edemediğimiz şekillerde iletişim kurmamızı sağlayan bir ekstra duyu daha eklenmesi olasıdır.

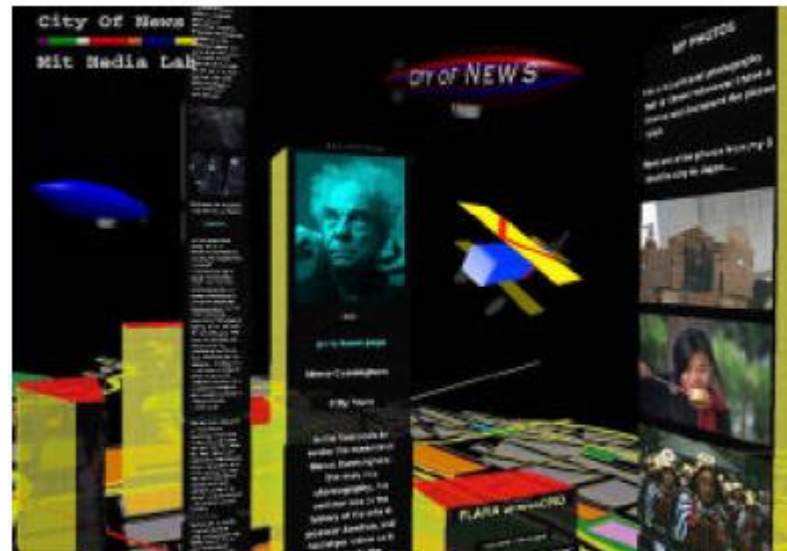
Yine de, bu tartışmanın ışığında, çevreleyen mimariyi sadece sensorlar için veri tetikleyen, veya giyilebilir donatının kişiye ilgili veriyi aktarması için sadece konumunu belirleyici olarak çalışan bir ara yüz olarak düşünmek yanlıştır. Gündelik aktivitelerin geçtiği fiziksel mekânların, bu mekânlara göreceli olarak aktarılan bilgiden kopuk olmamaları, aktarılan bilginin de bilişsel mekânımızın tutarlı bir parçası olabilmesi için, yapıları mekânın haritasının ve gerçek-dünya mimarisinin doğrudan veya analogik olarak giyilen ekrana aktarılması gereklidir. Yani giyilebilir sistemlerin sunduğu veriler, saran mimarlığa uygun olmaları gerektiği gibi, meydana getirilmek istenen yeni bilişsel uzaylar için de, yeni mimari tipolojilerin ortaya çıkması gerekecektir.

Bu fikirleri inceleyen birkaç vaka analiz edelim:



Şekil 4.3: City of News, 3D web gezgincisi, dinamik olarak veri-tabanlı kentsel temsil yaratır

Giyilebilir Kent, MIT Media Lab'de geliştirilen bir 3D WWW seyir sistemi olan "City of News"un yapılı mekâna aktarılmasını öngören bir projedir. City of News (Sparacino, 1997-1999), URL adreslerinden topladığı bilgileri gökdelenlerin cephelerinde konumlandırarak, kullanıcıya sanki bir kenti geziyormuş gibi Internet'te gezinme olanağı sağlayan bir seyir arabimidir. Amacı, bilgiyi kent peyzajı halinde sunmaktır. Sisteme bir kent haritası yüklenir ve bölgeler önceden belirlenir (kentin bir bölgesi eğlence haberleri, diğeri iş dünyası, bir diğeri spor haberleri, vs.). Sistem Internet'ten aldığı verileri bu bölgelendirmeye göreceli olarak kente oturtukça gökdelenler yerden yükselirler.



Şekil 4.4: City of News – perspektif

Bugüne kadar City of News tasarımcıları Boston, New York ve Stuttgart haritalarından, aynı zamanda SIGGRAPH 99 etkinliğinin zemin haritasından haber kentleri türetmiştir (Sparacino, 1997-1999). Haberlerin gösterileceği yüzeyler, kullanıcının o an kentte bulunduğu mekâna göreceli olarak, kullanıcının seçmekte olduğu haberlerin örüntüsüne göre, hipermetin bağlantıları arasından seçilerek yakın binaların cephelerine konumlandırılır. Böylece, kentin kurgusu, semantik olarak birbirine bağlı mimari bir tutarlılık içerir. Model, SIGGRAPH 99 Millennium Motel salonunda ilgililere sunulmuş ve beğeni toplamıştır. Giyilebilir kent fikri, kent peyzajındaki binaların cephelerine, taşınabilir bilgisayar sistemleri aracılığıyla benzeri bir uyarlama yapmayı öngörür.



Şekil 4.5: Giyilebilir bilgisayar: ceket (solda) ve ekran (sağda)



Şekil 4.6: Dokunmatik mini-klavye (solda) ve SONY SVGA glasstron ekran; gözlerden birisi ekran, diğeri dışarıyı görüyor (sağda)

Bu ve bu tür fikirleri gerçekleştirebilmek için giyilebilir sistemler geliştirilmesi konusunda yapılan çalışmalardan birisi, yine MIT Media Lab kapsamında yürütülmektedir. Basitçe “Giyilebilir” (Wearable) olarak isimlendirilen sistem, gömülü CPU içeren bir ceket, konum belirleyicili bir sensor sistemi, yüksek-çözünürlüklü

bir ekran içeren, kafaya giyilebilen gözlükler, veri girişi için de yine kıyafete dikilmiş dokunmatik bir klavye içerir.



Şekil 4.7: Giyilebilir ara yüzünden, “hafıza haritası” içerisinde seyir

Bir başka prototip de, aynı laboratuvarın geliştirdiği Giyilebilir Sinema sistemi için tasarlanmıştır. Bu sistem sandviç halinde birleştirilmiş bir çift CPU içerir. CPU’lardan birisi gelen veriyi analiz ederken, diğeri çıktı olarak üretilen veriyi derler. Bu çalışma kapsamında kullanılan VAIO bilgisayarlar Microsoft Windows 98 OS ile çalışarak Flash animasyonlarından ve Open Inventor 3D grafik sistemi ile hazırlanmış 3D görüntülerden oluşan sinematik bir deneyim sunar. Bu iki bilgisayar, stilize bir sırt çantası içerisinde taşınabilecek kadar hafiftir. Sistem kullanıcının omzuna konuylanan küçük bir kameraya bağlıdır. Sistem kullanıcının gezdiği mekândan kamera ile aldığı veriyi, program örüntüsü dahilinde işleyerek Flash animasyonları ve 3D grafikler ile geliştirip bunu Glasstron SVGA gözlük-ekranlar aracılığıyla kullanıcıya eş-zamanlı olarak iletir.



Şekil 4.8: Giyilebilir Sinema donatısı – sırt çantası, iki CPU, kamera, gözlükler

Giyilebilir Sinema projesi, bir müze gezintisi esnasında kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Mekândaki objelere ve mekânların kendilerine önceden hazırlanarak ilişkilendirilmiş görsel içeriğin gezinti esnasında sunulması ile, müze deneyimi sinematik bir karakter kazanır. Fakat, bu film, geleneksel sinemadaki bir film deneyiminden daha farklıdır; zira kullanıcının mekânları gezme şekline göre açılan bir anlatı içerir.

Etkileşimli filmler, sinema literatüründe, sıkça olarak işlenmiş bir konudur. Genel olarak, veri girdi sisteminin tipi, etkileşimin sağlanacağı kırılma noktaları ve etkileşimden meydana gelen anlatı kırılmalarının film ortamının kapsayıcılığını zedelemesi gibi hususlara çözüm getirilememiştir. Bazı durumlarda çoktan-seçmeli plotlara sahip olan filmler tatminsizlik yaratan bir bitmemişlik hissinden kurtulamazlar. Bu özellikle, insanların anlamlı bir bitiş – hikâyenin etik çözümlenmesini – görmek istedikleri ve aynı zamanda da iyi kurgulanmış görsel bir deneyim arzu ettikleri kurmaca çalışmalar için büyük bir problemdir. Zira hem görsel yetkinliği hem de etik bütünlüğü etkileşimlilik ile aynı potada çözmek zordur. Sparacino'ya göre, Giyilebilir Sinema projesindeki müze bağlamı, etkileşimli belgeseller için iyi bir platform oluşturmaktadır; zira etkileşim girdisi sorunsalı, kullanıcının müzenin patikalarında yürümesi aracılığıyla doğal bir şekilde çözülmektedir. Bu, aynı zamanda, kırılma noktalarının nereler olması gerektiği problemini de çözer – kırılma noktaları müzedeki sergilemelere göreceli konumlanır. Günümüzde, çoğu müze, gezenlere işitsel bilgi veren kulaklıklı gereçler içerir. Bazı müzelerde eserlerin bulunduğu mekânlara görsel ve işitsel veri uygulanarak gezinti zenginleştirilir (Sparacino, Davenport, Pentland, 1999).

Bu sistem ile kullanıcının parçalı müze deneyimini birleştiren tutarlı bir anlatı sunulması mümkündür. Bir müze ziyareti, verimli bir deneyim olabilmesi için, önceden elde edilmiş bir miktar bilgi, konsantrasyon ve rehberlik gerektirir. Objelerin tanımlama ve konum algılama sistemleri ile kurgulanmış bir strüktür dahilinde gerçek zamanlı görüntüler kullanarak yapılan bir anlatı giyilebilir gereç kapsamında algılanan destekli gerçeklik içerisinde sanal olan ve gerçek olan ile bir köprü kurmak suretiyle, mimarlığın geçmişten beri gelen “kendisini anlatıya dönüştürme” arzusunu teknolojik bir paradigma paralelinde gerçekleştirmiş olur (Sparacino, Davenport, Pentland, 1999).

Giyilebilir bilgisayarlardan farklı olarak, göçebe teknolojiler “giyilmek” için tasarlanmamıştır. Yine de, bütün mobil teknolojiler arasında gövdeye en yakın olanının cep telefonu olduğunu söyleyebiliriz. Bu küçük aletler genellikle ceplere, kemerlere, el çantalarına yerleştirilmek suretiyle gündelik hayat için vazgeçilmez

aksesuarlar haline gelmektedir. De Souza'nın belirttiğine göre, mesela, Nokia "önde gelen Avrupa moda kuruluşlarından birisiyle, mobil teknolojiler ile giyilebilecek kıyafetler tasarlamak" için ortak bir proje yürütmüştür (de Souza, 2004). Aynı zamanda, IBM yayılgan bilgi işlem departmanı da teknolojiyi giyilebilir veya vücuda daha yakın konumlandırılabilir kılmak için çalışmalar yürütmektedir. IBM'in prototipleri giyilebilir cep telefonu mücevheratları kapsar: Bir çift küpe – kulaklıklar –, bir kolye – mikrofon –, bir yüzük – telefon çaldığında yüzük mücevheri etrafındaki ışıklı bant yanıp sönmeye başlar – ve bir saat – Çağrı geldiğinde saate basıp konuşmaya başlanır.

İletişim teknolojisi, son derece hızlı bir şekilde, görünmez hale gelmektedir. Bu görünmezlik, hem gereçlerin boyut olarak küçülmeleri ile, hem de işlevsel olarak genel geçerlik kazanmalarıyla ilgilidir. Çok basit bir mantıkla, bir teknoloji ne kadar yayılgan ise, insanlar bu teknolojiye bir defa alıştıklarında, onun yerine yeni bir teknolojinin gelmesi o kadar uzun sürer.

5. ANLATISAL KATMAN

5.1. Sınırların silikleşmesi

Düşünceden gayrı her şeyden şüphe duyan Dekart, gerçeği algılayışımızla, gerçeğin kendisinin, gerçekten uyuşup uyuşmadığını sorgular. Etrafımızdaki gerçekliğin bütünlüğünden haberdar mıyızdır? Yoksa, “gerçek” olarak nitelendirdiğimiz şey, gerçek olanın sadece bir simülasyonu mudur? Böyle ise, gerçek nedir? Zihinsel olan herhangi bir şeyin, zihinsel olmayan bir şeyi temsil ettiğinden nasıl emin oluruz? Dahası, zihin dünyayı temsil ediyor mudur? Ezeli sualler...

Dekart, daha da ileri giderek Eflatuni mantığı altüst eder. Sorar ki, hisler ile algılanan dünya, gerçekten gerçek midir? Dekart, zihinsel imge ile dışsal gerçeklik arasındaki bağlantıyı sorgulayarak, “fikir”in psikolojik konseptini yaratır. Filozof, zihinsel imgenin fiziksel dünyaya eş olup olmadığını ve fiziksel dünyanın aslında var olup olmadığını dâhi sorgular (ya da her şey sadece zihinlerimizin ürünü müdür?). Filozofa göre, eğer şüphe götürmez tek doğru düşünüyorum oluşumuz ise, gerçekten emin olabileceğimiz tek gerçek, zihinlerimizin içerisindeki. Geri kalan her şey, sahte olabilir. Böylece Dekart, fiziksel objeler ile onların zihinlerimizdeki temsilleri arasındaki bağlantının doğruluğunu sorgulamaktadır (Rorty, 1980).

Eugen Fink, Eflatun düşüncesindeki gerçek ve gerçek-olmayan arasındaki farklılığı şöyle aktarır: Etkin olarak, gerçek olmayan her hangi bir şey, temsil edildiğinde gerçek olur. “Gerçek-olmayı semantik olarak içeren bir gerçek söz konusudur. Örneğin, “chimera” – veya başka pek çok doğaüstü varlık – gerçekte yoktur, fakat bu varlıkların yazınsal halleri mevcuttur ve bu yazınsal üretim, gerçek olmayan bir içeriğe gerçek bir kisve kazandırır”. (Fink, 1966)

Modern zamanlarda da, aynı durum geçerliliğini korumaktadır. Bu sefer sorunsal, chimera veya ejderhalar değil, Gerçeğin (*Truth* – büyük “T” ile) kendisidir. Zira, bir simulakrum, fiziksel olan bir şeyin temsili olmayan sanal şey, yazınsal olarak imal edildiğinde, gerçek olur. Zira, simulakrum olgusunun kendisi gerçektir. 1980’lerin sonlarına kadar, simulakrumların yaygınlaşmasından TV sorumlu tutulurdu. Sanal gerçeklik sistemlerinin ortaya çıkmasıyla, özellikle, gerçekliği gerçek gibi temsil edebilen, kapsayıcı ortamlar sayesinde, gerçek ve sanal olan arasındaki çekişme

kızıştı. Kent de, Baudrillard'a göre, bir senaryo halini alır oldu. Televizyon benzeri kitle iletişim medyalarının işlevi, bu kapsamda, gerçeği sunmak değil, inşa etmektir. Bu demek oluyor ki, bir hakikat sadece televizyonda görünür ise doğrudur. Diğer yandan da, televizyonun varlığı gerçeğin inşa edilmiş şeklini etkiler.

Sıkça olarak, maddesel olmayan, zihinsel olana kıstas tutulmuş, maddesellik ise fiziksel olana ait olarak tasavvur edilmiştir (Rorty, 1980). Bunun sonucu olarak, daha önceden fiziksel olmayan ve zihinlerimizin içerisinde yer almış olan bu yeni sanal mekânın ortaya çıkması, bir defa daha geleneksel kartezyen sorgulamayı gündeme getirir: *Zihinsel imge gerçekliğe tekabül etmekte midir?* (de Souza, 2004).

Hayles'in aktarımıyla Von Föster, "On Self-Organizing Systems and Their Environments" adlı yazısında, kişinin diğer insanların varlığını nasıl bilebileceğini sorgular (Hayles, 1999). Ulaştığı cevap, bunun, diğer insanları düşünümüzde deneyimlememizden ötürü mümkün olduğudur. Kartezyen düşünüş modelini takip edersek, diğer insanlar da bizi aynı şekilde düşünlerinde deneyimlemektedir. "Eğer kendimin salt gerçeklik olduğunu var sayarsam, ortaya çıkıyor ki ben de bir başka kişinin hayal gücünün bir ürünüyüm, ki o da kendisini salt gerçeklik olarak var sayıyor" (*Id.*). Bu yansımali organizasyon sisteme gözlemciyi sokar ve sistem ile gözlemci arasında karşılıklı bir muhtaçlık meydana getirir. Dış dünya, sadece zihinlerimizde olan bir model olabilir ve dışsal bir gerçekliğe tekabül ediyor olmayabilir.

Bu bağlamdaki en ünlü çalışmalardan birisi, "What the frog's eye tells the frog's brain" (Kurbağanın Gözünün Kurbağanın Beynine Anlattıkları), adlı makaledir. Yine Hayles'in aktarımıyla, bu makalede Lettvin, Maturana, McCulloch, and Pitts, "kurbağanın görme sisteminin gerçekliği *temsil etmediğini*, fakat onu *inşa ettiğini*" gösterirler (Hayles, 1999). Hayvanın renk algısını incelerken araştırmacılar gözlemlemiştir ki, kurbağanın algıladığı ile çevre arasında bire-bir bir ilişki söz konusu değildir. Maturana buna dayanarak belirtir ki, objektif olarak var olan bir dünyadan bahsetmek yanlış-yönlendiricidir; zira dünya fikri bile, bir gözlemci tarafından inşa edilmeden önce var olmakta olan bir alemi işaret eder. Kesinlikle, "dışarıda" bir şey vardır; ki bunu daha iyi bir terim bulamamızdan dolayı "gerçeklik" olarak adlandırırız. Fakat bu dışsal her-ne-ise, bizim için – ve diğer bütün yaratıklar için – sadece kendi organizmamızın belirlediği etkileşimli süreçler sayesinde gerçekleşir. Bu demek oluyor ki her gerçeklik – her "dışarıda-her-ne-varsa" – uzlaşmalı bir gerçekliktir, zira bunu bilmenin saf bir yolu yoktur.

Dahası, kurbağa durağan bir dünya ile ilgilenmez. Sadece hızlı hareket eden objelere dikkat eder. Araştırmacılar, kurbağanın etrafındaki çevre içerisinde kendisi için önemli olanı ne şekilde soyutladığını da araştırmıştır. Genel olarak gözün ışığı hissettiğine inanırız ve gözdeki yerel ışık dağılımının beyne kopyalandığını, onun da daha ileri bilgi işleme işlevlerini yerine getirdiğini düşünürüz. Fakat, araştırmacılar keşfetmiştir ki, göz bir takım ışık örüntülerini ve bu örüntülerdeki farklılaşmaları kendi başına, dünyadaki belirli ilişkilere göre, tespit etmektedir. Yani, mesela kurbağa, görüş alanına giren küçük ve hızlı hareket eden objelere tepki verir. Bu işlem de, davranışsal bir beslenme tepkisini tetikler: “dön, atla, ye!”. Sonuçta kurbağa, dış dünyayı algılıyor olsa da, bu dış dünya ile ilgili kendi kapalı sistem gerçekliğini yaratır.

Bu makale sunulduğunda, Macy Konferansları katılımcıları hemen bu fenomeni insanlara uyarlamıştır. Katılımcılar, insanları kapalı-sistem veri işleyiciler olarak ele almıştır – kendi gerçekliklerinin mimarları olarak. Kurbağalar için doğru olan şey, insanlar için de doğru olmalıdır; çünkü insan sinir sisteminin dünyayı “gerçekten” olduğu gibi göstermek için özel olarak inşa edildiğine inanmak için hiç bir bilimsel sebep bulunmamaktadır.

Siber uzayın ortaya çıkışı ve sanal gerçeklik sistemleri, sanal olan ile zihinsel olanı – hayali olan ile gerçek olmayanı – karıştırmak suretiyle bilim kurguyu etkilemiştir. Bilim kurguda gözlemediğimiz haliyle siber uzay inşa edilir ise, bunun bilişsel aleme uyarlanması ile elde edilen sanallık, maddeye – dolayısıyla fiziksel olana – diyalektik olarak ters anlamda olur. Sanal olan gerçek olana karşıt olarak kullanılmıştır. Bilgisayar tarafından imal edilen sanal gerçeklik sistemleri Eflatuni mantığı tersine çevirirler, çünkü gerçekliğin kendisinden daha mükemmel, daha iyi bir gerçeklik temsili inşa ederler. Dahası, VR sistemleri gerçekliği simüle etme yeteneğine de sahiptir; ki bu da demek oluyor ki, evet: fiziksel dünyaya ayna tutabilirler, fakat tutmaları gerekmez. Bu fikir son iki on yıl boyunca sanatı ve bilim kurguyu beslemiş, her zaman sanal olan ile fiziksel mekânları karıştırmanın, gerçek ile hayali olanı karıştırmanın tehlikelerine dikkati çekmişlerdir.

Bilim kurgu, sınırların belirlenmesinde ve gelecekteki teknik gelişmeleri öngörmeye her zaman kritik bir rol oynamıştır (mesela, Neuromancer). Yakın dönem bilim kurgu filmleri “gerçek nedir?” sorusunu tekrar gündeme getirmiş, fiziksel ve dijital mekânların arasındaki ilişki ile sıkça oynamıştır. Gerçek ve sanal mekânlar arasındaki ayırım, ya da başka bir deyişle gerçeklik ile onun gerçek-olmayan kopyası arasındaki ayırım, Blade Runner (Scott, 1982), The Matrix (Wachowsky, 1999), ve The Thirteenth Floor (Rusnak, 1999) gibi filmlerde irdelenir. Bunlardan

ilkinde gerçeklik ve onun kopyasının karıştırılması fiziksel dünyada cereyan eder. The Matrix ve The Thirteenth Floor filmlerinde ise gerçeklik zihinlerimizin içerisinde olan olarak ele alınır. Bunlar sanal olanı zihinlerimizin içerisine veya fiziksel gerçeklik ile aynı ortama yerleştirilerek fiziksel ve sanal arasındaki bağlantı ile uğraşan filmlere örnektir. Geleneksel olarak, hayali mekânlar ve yaratıklar uzak yerlere giden ve bu bilinmeyen diyarlar ile ilgili hikâyeler getiren gezginler tarafından yaratılırdılar. Yeni teknolojiler insanların hayal güçlerini harekete geçirmiş, 20.Yy.'ın sonlarına doğru İnternet sonrası dijital mekânların ortaya çıkması ile birlikte, aktif haldeki bu hayal gücü potansiyeli fiziksel mekân dışarısında bir yerde buluşabilen insanlar tarafından bu yerlere atfedilerek, çok kullanıcıli çevrimiçi topluluklar kurulmuştur. Gerçek ile hayali olan arasındaki bu yeni ilişki tarafından oluşturulan yeni teknoloji paradigması artık tek bir insana ait değildir; pek çok kişi tarafından ikamet edilebilir ve değiştirilebilir (Second Life'ı hatırlayalım).

İnternet ile birlikte, iletişim mekânları da kısmi olarak dijital mekânlara taşınmıştır. Çevrimiçi çok kullanıcıli ortamlar, örneğin, insanların aynı fiziksel uzamı paylaşmıyor olsalar da toplanıp konuşabilecekleri, birbirleriyle değişik şekillerde etkileşime girebilecekleri yerler olarak algılanmaktadır. Geçen on yılda, çevrimiçi ortamlar ideal iletişim yerleri olarak görülmüştür. Bazı uzmanlar bu ortamların insanlar arasında etkileşim sağlamada kamusal mekânların yerine geçeceğini ileri sürmüştür. Günümüzde ise bu toplanma ve iletişim mekânlarını fiziksel mekâna taşıma doğrultusunda bir eğilim ile karşı karşıyayız. Pek çok sanatsal inisiyatif, insanları kent mekânı üzerinde yaptıkları transit geçişler esnasında duraksatmayı veya müze mekânı içerisinde ziyaretçileri birbirleriyle etkileşime sokmayı öngörmektedir. 21.Yy.'ın ilk on yılında *akışlar mekânından, yerler mekânına* doğru giden bir eğilim gözlemliyoruz. WWW, bütün karakteristikleri ile birlikte fiziksel dünyaya taşınmakta: bağlantılılık, çok-merkezlilik, hız.

Los Angeles gibi metropollerini, insanların yürümek yerine arabalarıyla otoyollarda seyahat etmeyi tercih ettikleri sirkülasyon mekânları olarak düşünürsek, kentsel kamusal mekânların giderek olmayan-yerler haline dönüştüklerini ileri sürmek mümkündür. Castells akışlar mekânının yeri olmayan bir mekân olmadığını belirtse de, akışlara göreceli olarak yerlerin gitgide daha fazla önem kaybettiği aşikârdır. Castells'e göre yer, "işlevi, formu, anlamı fiziksel sürekliliği dahilinde bütün olan lokaldır" (Castells, 2000). Dolayısıyla, bir yer anlamlı, etkileşimli bir mekân olarak anlaşılabilir. Özellikle 19.YY. sonrası insanların kentsel mekânda giderek daha hızlı sirküle olması, geçiş halinde iken birbirleriyle iletişime geçme ve etkileşme kapasitelerini kaybetmelerine sebep olmuştur.

Cep telefonları, insanları etraflarındaki fiziksel mekâna bağlar mı, yoksa Townsend'in iddia ettiği gibi, onları fiziksel mekândan koparırlar mı? Vedran Mimica'ya göre insanlar bugün de geçmiş çağlarda olduğu gibi kamusal olanı özel olana üstün tutmuştur (Mimica, 2002). Sosyalleşmeye yönelik bu eğilimin doğrultusunda, özellikle Japonya ve Finlandiya benzeri ülkelerde cep telefonlarının sosyalleşmeyi güdülemek için kullanılış şekillerinden de feyiz alarak, diyebiliriz ki, cep telefonları *insanları* bağlama amacındadır ve fiziksel mekân bu amacın gerçekleştiği mimari sahne olur. Japonya'daki Lovegety örneğine bakalım: 1998'de geliştirilen bu sistemin kullanıcıları profillerini Lovegety'ye yüklerler – kişisel tercihlerini, hobilerini, kendileri ile ilgili bilgileri sıralarlar. Sokakta yürürken, bir diğer Lovegety kullanıcısı yanlarından geçerse alet bipler. Eğer benzeri profile sahip bir Lovegety kullanıcısı ile yakın yakına gelirse alet farklı bir şekilde ses çıkarır ve renk değiştirir. Bir diğer sistem, ImaHima, I-mode standardındaki GPS sistemini kullanarak WAP üzerinden, kişinin yakınında bulunan arkadaşlarını veya benzeri ilgi alanlarına sahip insanları gösterir. Mobil bir ICQ gibi çalışarak (ICQ – *I seek you* – Internet tabanlı bir sosyalleşme ve mesajlaşma platformu), her iki insanın da yerinin ImaHima tarafından takip edilmesine izin vermiş olması gereklidir. Bu izin verilmiş olduğu sürece kullanıcı, profili uyuşan kişiler ile bağlantı kurabilir ve benzeri şekilde kullanıcılar da onunla bağlantı kurabilirler. ICQ gibi sistemler ekranda o anda çevrimiçi olup olmadıklarına göre kullanıcıları gösterirken, ImaHima insanları yakınlığa göre uyarır (de Souza, 2004).

Siber uzayda sosyalleşecek insanları bulmak Internet üzerindeki çok kullanıcıli ortamlar için her zaman kritik bir sorunsal olmuştur. Mobil Internet kullanıcıları da sosyalleşecek insanlar ararlar. *Burada farklılık, mobil ağların insanların birbirlerini fiziksel mekânda bulmalarını sağlamalarıdır.* Dolayısıyla mobil gereçlerin insanları her durumda etraflarındaki bağlamdan kopardıklarını söylemek güçtür. Aksi ise, savunulabilir. Dahası, sosyal mekândaki bu akıcılığa, kamusal mekânın artık sadece fiziksel mimarlık ile tanımlanmadığı anlamına gelmektedir. Bunun yerine kamusal mekân, melez mekânsal ağ örüntüsü ile de şekillenir – yani sanal iletişim ağları aracılığıyla birleştirilir – sanal bir arazi üzerinde fiziki mekân içerisinde tanımlanır. Böylece, sosyal bir topolojinin, fiziki topoloji ile etkileşimi ile tanımlanan bir paradigma elde edilmiş olur.

Adriana Araujo de Souza e Silva ilginç bir gözlemi iletiyor: 20 yaşında bir öğrenci bir gün içinde cep telefonu ile pek çok şeyin fotoğrafını çekiyor: erkek arkadaşına göndermek için yeni saç kesimini, rıhtımda bulduğu gerçekten büyük bir deniz kabuğunu, şirin bir pozda evcil hayvanını, sürekli gittiği bir istasyondaki cam

asansörden görünen ilginç bir manzarayı... Bu fotoğraflar sadece bir kişi ve onun arkadaşları için haber değeri taşıyan bir anlatı sunuyorlar. 2002 Aralık ayında yapılan bir anket gösteriyor ki, kameralı cep telefonu kullanıcılarının %42,4'ü gündelik şeylerin fotoğrafını çekiyor. Sonraki en sık fotoğraflanan konu aile (%39,5), arkadaşlar (%26,4), evcil hayvanlar (%23,7) ve en nihayetinde seyahatler (%21,5) (*age.*).

Seyahatin en az fotoğraflanan konu olması aslında mobil bir kültürün varlığına işaret eder. Bu kültür dahilinde anlık olaylar hafızalardan daha önemlidir. Bir yere turist olarak gitme eylemini düşünelim. Turist seyahat ettiği yerin – seyahatlerinin – fotoğrafını onları hatırlamak için ve diğer insanlara aktarabilmek için çeker. Yolculuk fotoğrafları diğer insanların hayal güçlerini harekete geçirirler. Böylece bu insanlar da oraların nasıl yerler olduğunu merak eder. Diğer taraftan az önceki anket sonuçlarından yapılan çıkarım ile diyebiliriz ki mobil telefon ile alınan fotoğraflar, gündelik hayatın anlatısını sunarlar. Tabii ki de seyahatleri de anlatırlar, fakat bunların hikâyesi genel olarak gündelik şeylerdir.

Cep telefonlarının ve göçebe teknolojilerin popülerliği ile ilgili soru sorulduğunda, kullanıcı olmayan birisi şöyle bir cevap vermiştir: “Göçebe teknolojilerin gelmesinden önce insanlar işlerini iş yerlerinde yaparlardı. Orada olmasa bile en azından iş yerlerini andıran bir mekânda bunları icra ederlerdi. Şimdilerde insanları kafeteryalarda, uçaklarda, hayvanat bahçesinde, sinyal alabildikleri her yerde klavye başında görebiliyorsunuz”. Gerçekten de, otobüslerde bile insanları dizüstü bilgisayarlarını açıp, bir yerden diğerine giderkenki bu ara-zamanda dâhi çalışırken gözlemleyebiliyoruz. Bir kullanıcının getirdiği youm ilginçtir: “Belki de (cep telefonları) daha önce kapalı ve yalnız olan mekânlara olan özneliğimizi genişletiyor – odalar, asansörler, arabalar gibi – ve bu mekânları, ister sanal olsun ister gerçek, başka mekânlara yayıyorlar” (de Souza, 2004). Bunun sonucu olarak, cep telefonu yanında olduğu sürece, insanlar artık kendilerini yalnız hissetmiyorlar, çünkü her an dış dünya ile bağlantı halindedir.

Cep telefonları en sık olarak iki-tarafli iletişim için kullanıldıklarından ötürü, çoğu kullanıcı onların topluluk meydana getirebilme işlevini görebileceklerine inanmamaktadır. Oysaki, GPS kullanan çok kullanıcıli oyunlar günümüzde bu işlevi zaten üstlenmektedir. Bu oyunların geliştirilmeye başlaması henüz yeni bir olgu olduğundan dolayı, insanların cep telefonları ile topluluklar arasında ilişki kurmasındaki zorluk anlaşılır bir olgudur.

Özetle, cep telefonları ve yayılgan teknolojiler, iletişimi ve etkileşimi nötral sirkülasyon mekânlarına taşımak suretiyle, fiziksel mekânda aktif değişiklikler yaparlar. Diğer taraftan karma gerçeklik sistemleri (eklemlili sanallık ve eklemlili gerçeklik gibi) de grafik ve işitsel verinin fiziksel mekâna süperpozisyonu veya fiziksel dünyanın modellenmiş mekâna süper pozisyonu aracılığıyla meydana getirilerek, yine, fiziksel ve sanal mekân tanımlarını genişletirler (Ohta; Tamura, 1999). De Souza'nın aktarımıyla, sanatçı ve Profesör Bill Seaman'a göre, yakın gelecekte, cep telefonlarının daha büyük ve daha renkli ekranları olacak, dahası, bu telefonlar içeriği, etraflarındaki ortama yansıtabilecekler; ki böylece dijital içeriği fiziksel mekâna tam olarak yedirebilecekler (de Souza, 2004). Bu gelişmeler ışığında, fiziksel ve sanal mekânlar arasındaki ayrımlar, en azından içerik bazında, buharlaşma eğilimi göstermektedir. Mobil telefonlar ile gerçekleştirilen mobil topluluklar de bir yandan fiziksel kent topolojisi üzerinde, bu topoloji ile paralel işleyen, fakat coğrafi öğeler yerine insanlar ile tanımlanan bir sosyal topoloji meydana getirmektedirler. Bu demek değildir ki, fiziksel mekânlar veya sanal mekânlar birbirleri üzerine hakimiyet kazanmaktadır; aksine, cereyan etmekte olan olgu melezleşmedir. Günümüzün kent mekânı, bir zamanlar karşıt olarak algılanan sanal ve fiziksel mekânların hiçbirine ait olmayan melez bir mekândır. Sınırları kesin değil, siliktir.

5.2. Mekânsal anlatı için kullanılan ara yüzler

Kullanıcının, içerisinde kendisini kapsanmış hissedip yine de dokunamadığı sanal gerçeklik ortamları, siber uzayın maddesizliğini meydana getirmiştir. Fakat, fiziksel ara yüzlerden oluşan bir uzay nasıl olur da maddesel-olmayan bir uzay olabilir? İnternet'e erişim her zaman klavye, fare ve ekran üzerinden cereyan etmiştir: maddesel ara yüzler. İnternet'in kendisi fiziksel bilgisayarlardan meydana gelen bir şebekedir; hizmet sağlayıcılardan, rota yönlendiricilerden, kablolardan ve dalgalardan meydana gelir. Dahası, VR kapsayıcı ortamların çoğunluğu kafaya oturan ekran sistemler (HMD – Head Mounted Display) gerektirirler. William Gibson'ın (Gibson, 2000) siber uzay tanımı "uzlaşmalı bir halüsinasyondur" – sanal uzayı zihinde oluşan bir yer olarak, bilişsel bir mekân olarak vurgular.

N. Katherine Hayles'e göre, "verinin var olabilmesi için, her zaman bir medya dahilinde desteklenmesi gereklidir" (Hayles, 1999). Dolayısıyla, veriyi, onu gövdelerinde taşıyan ve gerçek yapan fiziksel donatılardan ayrı düşünmek mümkün değildir. Örneğin bir kitap, fiziksel ara yüzü – sayfaları, mürekkebi, vs. – olmadan bir kitap olamaz. İçerdiği bilginin "bir yerde" olması gereklidir. İnsanlar da, zihinlerini

“destekleyici” gövdelerimizden ayırırlarsa insan olarak kalamazlar. Benzeri şekilde, siber uzay onu oluşturan fiziksel bilgisayarlar ve ağ örüntüleri olmadan, yoktur.

İşin içerisindeki maddesel süreçlerden haberdar olmayan kullanıcılar için bilginin maddeselliğin üzerinde bir konumda olduğu gibi bir izlenim söz konusudur; çünkü verinin farklı maddesel destek sistemleri üzerinde aynı karakterde var olabileceği yanılığısı hakimdir. Fakat, veri onu taşıyan maddesel ara yüzden bir başka ara yüze taşınırken, iki sistem birbirine uyumlu olmak için özellikle tasarlanmamışsa, kesinlikle karakter veya içerik değiştirecektir. Yani maddeyi bilgiden ayırmak mümkün olmadığı gibi, bilgiyi olduğu gibi korumak istiyorsak onu o andaki ortamından ayırmak da mümkün değildir. Onu gerçekleyen fiziksel ara yüzler olmadan bilgi mekânı da yoktur.

Yakın geçmişe kadar, siber uzay ile etkileşim bilgisayar ekranı ve telefonik şebekeye bağlanan kablolar aracılığıyla icra edilmekteydi. Bu tür ara yüzler kullanmanın iki sonucu vardı: Birincisi, Internet’e girebilmek için fiziksel dünyadan kopmak gerekiyordu. Dijital dünyaya girmek için fiziksel dünyada hareketsiz kalınması gerekiyordu. Dijital mekânın kavramsallaştırılmasını sağlayan, Neuromancer gibi bilim kurgu anlatıları (1984), siber uzaya bağlantı işlemini nöral emplantlarla gerçekleştirmeyi ön görüyordu, ki bunlar da kullanıcının hareketsizliğini gerektiriyordu. İkincisi, ara yüz olarak ekran, fiziksel mekân ile dijital mekân arasında bir engel teşkil etmekteydi. Dijital ortamda kişinin kendisini temsil etmek için avatlara ihtiyaç duyması da bundan kaynaklanmaktaydı. Kişi fiziksel olarak siber uzayda olamayacağından ötürü, dijital ortamda bir temsil mekanizması kurgulanması gerekliliği söz konusuydu. Dolayısıyla, vücut sorunsalı çok kullanıcı ortamların geliştirilmesinde her zaman kritik bir endişe olmaktaydı (Turkle, 1995).

Günümüzde, daha önce de belirtildiği gibi, ara yüzleri giderek daha mobil, yayılğan ve übik hale getirme eğilimi vardır. Cep telefonu buna sadece bir örnek teşkil eder. Bundan başka pek çok farklı übik bilgisayar önerilmiş ve çoğunun prototipleri inşa edilmiştir: kişiye su içmesini hatırlatan bardaklar, trafik mekânı ile ilgili bilgi toplayarak bunu sürücüye aktaran sistemler, vs... Pinhanez’in argümanına göre, vücutta yük bindirmeyecek algılama mekanizmaları kullanıldığında fiziksel kapsanmışlık oldukça güçlendirilmiş olur. KidsRoom gibi öncü anlatısal mekân çalışmalarına katılan çocukların spontane hareketleri, çocukların ellerine kollarına yük bindiren gereçler olsaydı mümkün olamazdı. Gereçler hikâyenin bir ilüzyon olduğunu kullanıcıya sürekli hatırlatan ağır mekanizmalar olarak “inanma duygusunun askıya alınmasını” zorlaştırırlar. Dahası, bu gereç hareket erme zevkini kısıtlayarak, anlatısal mekânı heyecanlı kılan bu en büyük öğeyi sınırlamış olur. Ne

yazık ki, günümüzdeki bilgisayar görüntüleme ve hareket ayırt etme teknolojilerinin kısıtlı imkânlarından dolayı, mekâna eklemenecek hikâyenin bu sistemlerin yeterliliklerini aşmayacak şekilde tasarlanması gerekmektedir (Pinhanez ve Diğ., 2000).

5.3. Trans-gerçeklik oyunları ve melez mekânlarda kurgulanan oyunlar

Sanal oyunlardan mobil oyunlara geçiş süreci, trans-gerçeklik oyunlarını gündeme getirir. Özlerinde, oyunlar, keşifsel medyalardır. Yeni bir dışavurumsal medyanın sosyalleşme potansiyeli, onu oyun süzgecinden geçirerek, derinlemesine incelenebilir. Bunun sebebi oyun deneyiminin bir ortamın sunacağı bütün olasılıkları göz önüne alıyor oluşu ve bunları en etkili ve tutarlı şekilde birleştiriyor oluşudur. Oyun, aynı zamanda, bir medyanın anlatısal fırsatlarını da değerlendirmek için iyi bir yöntemdir. Bir yandan da, oyun tutarlılığını sağlamak için medyanın strüktürel öğelerini en iyi şekilde kullanmak gerekeceğinden dolayı, bu öğelerin de oyun tasarımı kapsamında derinlemesine denenmesi söz konusudur.

Sanal oyun, fiziksel mekânda deneyimlenmeyip, mekaniklerini ekseriyetinin bir bilgisayar içerisinde sürdürüldüğü ve görsel-işitsel içeriğinin bilgisayar çevresel donanımları aracılığıyla kullanıcıya ulaştırıldığı oyunlardır. Buna nazaran mobil oyunlar, oyun kuralları dahilinde kullanıcının mutlak konumunu veya diğer kullanıcılara göreceli olan konumunu devreye sokar. Bu durum, mobil gereçleri sadece bir ileti mekanizması olarak kullanan oyunları kapsam dışına çıkarır; çünkü bu tür oyunlarda mobilite bir etken değildir. Mobil oyunlar için önemli bir nokta, mesela MUD'larda kullanıcının kendisini temsil etmek için bir avatar yaratması gerekmesine karşın, oyuncu mobil bir oyun deneyiminde fiziksel olarak da “orada” olduğundan dolayı bir avatar yaratmaya gerek duyulmamasıdır. Yani, oyuncu kendi avatırı olur. Übik bir oyun ise, gündelik hayatımıza işlemiş olan bilgisayar donatılarını ve iletişim altyapısını kullanır. Bu kavram übik bilgi işlem olgusuna paraleldir. Bu terim aynı zamanda yayılğan oyunları tanımlamak için de kullanılmıştır (Lindley, 2004).

Yayılğan oyunlar da, en nihayetinde, “etrafımızı saran insanlar, içinde yaşadığımız yerler ve kullandığımız gereçler aracılığıyla gündelik hayatlarımızla sıkı sıkıya örgülenmiş oyun deneyimleridir” (bkz. www.pervasive-gaming.org). Yani, bu oyunlar gündelik deneyimlerimizin içerisinde yer edinirler. Aynı zamanda yayılğan oyunlar her zaman “açıktır”; yani kullanıcı oynasa da oynamasa da oyunun kendisi devam etmektedir. Oyun oynama eylemi diğer gündelik aktivitelerin arasında gerçekleşir. Yayılğan oyunlar, faks, telefon, e-posta gibi çoklu ara yüzler kullanabileceği gibi, cep

telefonu gibi tek bir ara yüz ile de oynanıyor olabilirler. Bunların hepsi için örnekler inceleyeceğiz.

“Yayılgan” kelimesinin sözlük anlamı, “*kapsayan, her zaman var olan (pervasive)*”dır (It’s Alive!, 2004). Yayılgan oyunlar da kişiyi günün 24 saati, her yerde kapsarlar. Sokaktan yürürken, gerçek dünya üzerine örtülmüş bir macera dünyası içerisinde yürüyor olursunuz ve karşılaştığınız insanlar da sizinle aynı oyunda oynamakta olan karakterler olabilirler: Dost, düşman, sanal aşık ya da kötü kalpli bir canavar... Gerçek dünyadaki her konumun oyun dünyasında bir önemi olabilir – kasaba meydanı sanal bir bataklık olabilir, merkez istasyon gizli ajanların karargâhı olabilir. Buraya girdiğinizde nerede olduğunuza dair cep telefonunuz (mesela) sizi uyararak, anlatsal olarak sizi konumlandıracaktır.

Trans-gerçeklik oyunları yayılgan, mobil, übik, konum-tabanlı ve karma gerçeklik teknolojilerinin alt yapılarını kullanarak, teknik sınırların ötesine geçen birleşik bir oyun evreninde farklı bağlamları harmanlayan oyun oynama deneyimlerini mümkün kılarlar. Trans-gerçeklik oyunlarının geliştirilmesi süreçleri, farklı oyun sahneleri bağlamında teknoloji ve oyuncunun rolleri arasındaki farkları ilgilendiren özel tasarım sorunsallarının, her oyunun kendi doğasına göre çözümlenmesini gerektirirler.

Trans-gerçeklik oyunları sanal oyunlar ile fiziksel mekânda sahnelenen ve oynanan oyun deneyimlerini birleştirerek, çeşitli fiziksel ve sanal aşamalarda cereyan eden akıcı bir hareket kurgularlar. Tıpkı trans-medya oyunları farklı medyalar boyunca oynanabilir ise, trans-gerçeklik oyunları da farklı gerçeklikler üzerinden oynanabilmelidir. Oyunun altyapısı elle tutulur oyun mekânı ile, sanal oyun mekânının öğelerini tutarlı bir oyun dünyası kuracak şekilde ilişkilendirmeli; bunu yaparken de oyunun yapı taşlarının bu farklı özdeki mekânlar arasında sorunsuz bir şekilde akmasını sağlamalıdır. Bu her şeyden önce oyun objelerinin (ve karakterlerin) farklı gerçekliklerdeki kimliğinin korunması anlamına gelir. Aksiyonların ve oyun mekaniklerinin akıllıca kullanılması suretiyle, farklı gerçeklikler üzerinde oynanan tek bir oyun olan trans-gerçeklik oyununun, illa da yayılgan olması gerekmez; oyun bağlamı genel olarak hayatın içine girmeyebilir. Aynı zamanda, farklı teknolojiler kullanan oyuncuların ve farklı oyun mekânlarının aynı etkileşim teknikleri veya oyun modları içermeleri de gerekli değildir (mesela, değişik tür oyuncular ve teknolojiler için farklı kurallar işliyor olabilir). Trans-gerçeklik oyunlarının tasarımı için ilkeler ve metodolojiler geliştirilmesi yönündeki endişelerinin en büyüklerinden birisi oyuncular ve teknolojiler arasındaki fonksiyonel ilişkilerin anlaşılması, bu ilişkilerin farklı sahneleme teknolojileri ve senaryolarla nasıl

çalıştığının irdelenmesi ve bu varyasyonların tek bir tutarlı oyun konsepti dahiline, farklı fiziksel, sanal ve karma oyun uzamlarında nasıl entegre edilebileceklerini anlamaktır.

Sadece küçük bir miktar teknoloji tabanlı oyun gerçek dünya konumlarını oynanışları dahiline önemli bir faktör olarak entegre eder. Bir örnek İsveç mobil oyun stüdyosu It's Alive! tarafından geliştirilen Botfighters'dır. Bunun akabinde Ydreams adlı bir Portekiz firması da Botfighters benzeri bir anti-terörist oyunu piyasaya sürmüştür. Ydreams'in oyununda özellikle ilginç olan nokta, alışveriş merkezleri ve restoranlar gibi seçme bir takım konumların "güvenli bölge" olarak belirlenmiş olmasıdır. İngiliz karma-gerçeklik tasarım grubu Blast Theory'nin geliştirdiği *Can You See Me Now* ve *Uncle Roy All Around You* gibi projeler de, el bilgisayarları, GPS teknolojisi ve görünmez çevrimiçi oyuncular kullanarak çevik fiziksel inisiyatif ve iletişim gereçleri aracılığıyla sağlanan takım çalışmasına dayalı oyunlardır. Bu projeler, basitçe PC'lerde de oynanabilecek oyunları cep telefonuna taşımak yerine, konum ve mobilite kavramlarını oyun deneyimi içerisinde anahtar faktörler olarak kullanan çalışmaların ilklerini oluştururlar. Aynı zamanda trans-gerçeklik oyun türünün de ilk örnekleri olarak görülebilirler.

Bunlar arasında özellikle dikkat çekenlerden birisi, Botfighters, ve It's Alive!'in daha sonra piyasaya çıkardığı oyunu Supafly'dır. Bu oyunlarda, oyuncunun fiziksel dünyadaki konumu oyun haritası üzerinde takip edilir. Oyun haritası, kentin haritasıdır. Oyun olayları oyuncunun konumuna bağlı olarak tetiklenirler ve oyuncular diğer oyuncular ile aynı bölgede bulunuşları aracılığıyla etkileşime girerler. Konum-tabanlı özellikleri kullanabilmek için kullanıcının bir mobil ağ örüntüsüne (cell ID, TA, E-OTD) üye olması veya mobil telefonunda GPS özelliğinin bulunması gereklidir.

"Bjorn Idren, geçen ay, televizyonunun karşısında koltuğa kıvrılmış uyukluyor iken cep telefonu, uğursuz uğursuz öter. Birisi mi aramaktadır? Hayır: Birisi geçerken ona ateş etmiştir. 'Bjorn! Uyan!', diye bağırır, kız arkadaşı, Sophia Eriksson (26): 'Birisi sana ateş ediyor!'. Koltuğun arkasına saklanmak veya bir tabancaya uzanmak yerine, Idren (28), cep telefonuna uzanır. Çok geç: Kablosuz bir kurşun tarafından vurulmuş durumdadır." (Kharif, 02 Haz. 2001)

Bjorn Idren yaralanmadı. Bu, Botfighters oyunundan bir sahnedir. Botfighters, GPS teknolojisi ile donatılmış telefonlar üzerinden, SMS yoluyla oynanan, oynanışı ile fiziksel mekânda çok kullanıcı bir ortam oluşturan bir oyundur. It's Alive! firmasının Botfighters'ı pazarlarken sloganı, "Savaş sokaklarda" olmuştur; ki bu da kent

mekânının, oyunun senaryosu olduğunu ifade eder. Oyun kapsamında, Web sitesinde kendilerine, kendilerini temsil edecek bir robot avatar yaratan oyuncular, avatarlarını kazandıkları puanlara göre farklı teçhizatlarla donatarak (mesela darbelere dayanımı arttıran zırhlar, daha uzun mesafeyi vurmaya sağlayan keskin nişancı silahları, vs.), menzilleri içerisine giren robotlar ile – diğer oyuncuların avatarları – gönderilen SMS mesajları ile savaşarak puan toplarlar. Oyunda mesafeyi koruma faktörü oyuncuların kent mekânı içerisindeki birbirlerine göreceli konumlarına bakmaktadır. Dolayısıyla oyun bol bol koşuşturmaca ve saklanmaca içerir.



Şekil 5.1: Botfighters promosyon resmi

Botfighters gibi oyunlar aksiyon oyunlarıdır. İletişim için tasarlanmamışlardır. Fakat yine de melez mekânlarda konumlanan topluluklar meydana getirirler. Bu tür oyunların MMORPG'leri veya çevrimiçi çok kullanıcıli ortamları ortadan kaldıracığı düşünülmektedir. Fakat yine de kamusal mekân deneyimini ve birey kavramını dönüştürmede etkindirler. Bu oyunlar sadece hayatı temsil etmez, onun içine katılırlar.

It's Alive!'ın daha yeni oyunu Supafly, bu bağlamda, aksiyon değil sosyalleşme üzerine kurulu bir oyundur. Supafly'da amaç, giderek daha popüler olarak, en nihayetinde "haberlere çıkmaktır". Oyun hareketli bir sosyal topluluğu ve bir yıldız-yapma oyununu bir trans-gerçeklik deneyimi yaratmak amacıyla harmanlar. Bu tür oyunlara atfedilen ön görülemezlik hali (*unpredictability*), gerçeklik ile oyun arasındaki sınırın belirsiz hale gelmesini de sağlar. Bu bağlamda sınırları belirsizleşen sadece hayali mekânlar değil, hayali kişiliklerdir de. Supafly'da avatarları aracılığıyla tanışıp gerçek hayatta süren ilişkiler kuran oyuncular bu füzyona iyi birer örnek teşkil ederler.



Şekil 5.2: Supafly promosyon resmi

Bazı durumlarda, karmaşık PC-tabanlı oyunları, mobil el gereçlerinin avantajlarını gerçekten kullanmadan bu platformlara aktarma hatası yapılır. Mesela EverQuest'i haftada 40 saatten fazla oynayan ciddi oyuncuların mobil ara yüzlere taşımaya çalışma uğraşısı hüsrandan başka bir sonuç doğurmaz. Tahmin edilebileceği gibi ciddi oyuncular, cep telefonlarının ekranlarını fazla ufak ve çözünürlüklerini fazla düşük bulurlar. Dahası bu telefonların Internet bağlantı hızı, oyuncuların beklentilerini karşılayacak be geniş-bant erişim hızını yakalayabilecek seviyede değildir. Yine de, son yıllardaki Java-destekli setlerde gözlemlenen grafik gelişmeler sayesinde bir takım MMORPG'ler yavaş yavaş mobil telefonlara taşınmaktadır. Misal: Gladiator II – Ekim 2000'de Sprint Şebekesi üzerinden A.B.D.'de piyasaya sürülen bir oyun... Bu oyun kapsamında oyuncular birbirleri ile bir arenada kapışarak güçlerini artırırlar. Daha yakın zamanlarda, özellikle Nokia Engage sisteminin piyasaya sürülmesinden sonra (2004) çok kullanıcıli oyunların mobil ekranlara taşınması daha genel geçer bir olgu haline almıştır.

Almanya'nın T-Mobile firması Eylül 2003'de piyasaya sürdüğü TibiaME oyunu ile yine cep telefonu üzerinden oynanan bir MMORPG geliştirmiştir. Her ne kadar ilginç olsa da, MMORPG'ler cep telefonlarına taşındıklarında oyun ortamına fazla bir şey katılmaz – aksi bile mümkündür: cep telefonunun mini ara yüzü, görsel gerekliliği yüksek oyunların değerini azaltır. Dolayısıyla her ne kadar bu oyunlar da sosyalleşmeye imkân tanısa da, içeriklerini iletmek için gereken teknolojiden dolayı hareket halindeyken değil, büyük ekran karşısında oynanmaya daha uygundurlar.



European Commission Directorate-General Information Society (2002) raporu mobil oyuncu kitlesinin çoğunluğunu rahat oyuncuların (*casual gamer* – oyun oynamayı ciddi bir uğraşı olarak görmeyip sadece anlık bir rahatlama aracı olarak oyun oynayan oyuncular) oluşturacağını göstermektedir. Dahası, mobil oyuncuların çoğunluğu şu anda oyuncu olmayan kişiler olacaktır; ki bu insanlar da aradaki zamanlarda, ara sıra oyun oynarlar. Dolayısıyla, mobil platformlarda en popüler olacak oyunlar oyun-oyunama deneyimi (*gameplay*) üzerine kurulu olacaktır; grafik değil. Bu oyunlar mobil platformların asıl doğasını da yansıtıyor olacaklardır: iletişim ve konum” (de Souza, 2004). Mobil oyunların gündelik aktiviteler arasında oynanabilmesi için hızlı, basit olmaları gereklidir. Ara yüzün yetkinliklerini iyi irdelemek, bu platformda geleceği görebilmek ve yeni medya için başarılı içerik tasarlamak için önemlidir.

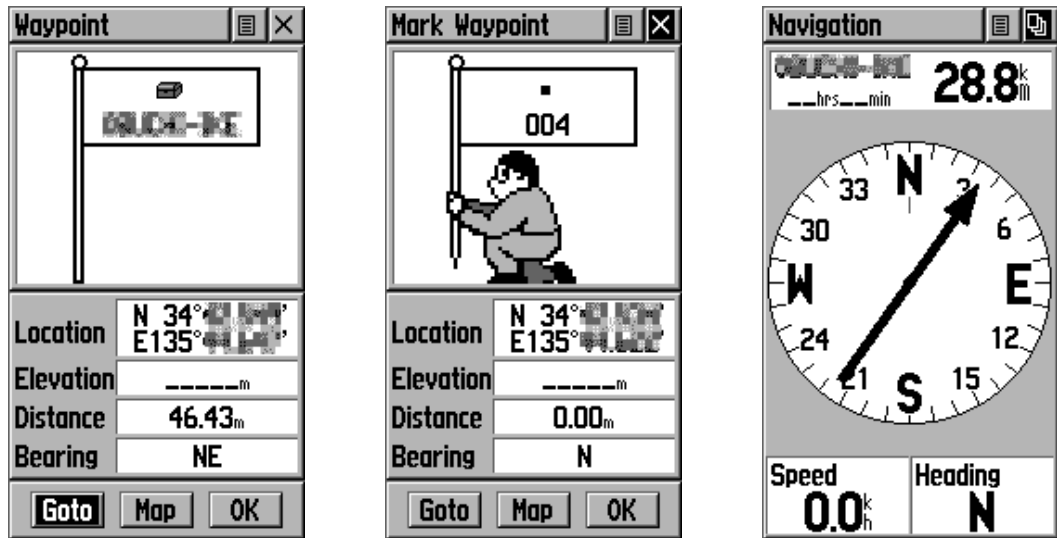
Mesela, 2000 yılında Japonya’daki en popüler oyunlardan birisi Fisupeli olmuştur. Fisupeli, Finlandiya’da geliştirilmiş olan SMS tabanlı bir balıkçılık oyunudur. Fisupeli diğer mobil oyunlardan farklı olarak her yerde oynanabilmektedir. Her balıkçılık seansı en fazla 10 dakika sürer. Oyun 400 numaralı telefona “FISU” mesajı yazıp gönderdiğinde başlar. Bunun akabinde bulunduğu yerdeki balık ortamını açıklayan bir mesaj alır. Oyuncu, her balığa çıktığında bir metin mesajı olarak bir ile üç balık tutar.

Japonya kablosuz-eğlence kültürüne model gösterilebilecek bir ülkedir. NTT DoCoMo, ülkenin önde gelen kablosuz teknolojiler şirketi, “i-mode” sistemi ile bu alanda ciddi bir atak yapmıştır. Bu sistem standart olandan biraz daha büyük ekranlı bir cep telefonu ve i-mode sistemini etkinleştirebilecek bir devrenin ve programların önceden telefonu yüklenmesini gerektirir. Bunun karşılığında, telefon sürekli olarak Internet bağlı hale gelirler ve i-mode standartlarına göre tasarlanmış birkaç bin Web sitesi üzerinden çevrimiçi oyunlar oynayabilirler (Kushner, 2002). SMS tabanlı

oyunlar özellikle kullanıcıyı her yerden, her zaman oyuna dahil edebildiklerinden dolayı iyi iş yapmaktadır. Konum-tanımlama ile birleştirildiklerinde, oyunu fiziksel ortama yayan yeni bir oyunculuk anlayışını doğururlar. Çok kullanıcıli oyunlar, SMS oyunları, yayılgan oyunlar ve JAVA üzerinden bilgi aktarımı günümüzün kablosuz janrlarıdır.

Kablosuz şebekeler, teknolojik olarak, dijital şebekeler olarak ele alınırlar. Fakat, “dijital şebeke” terimi bu çalışma kapsamında, siber uzaya paralel olarak, kişisel bilgisayarlar tarafından oluşturulan bir ağ olarak ele alınmıştır. Mobil ağ örüntüleri ise, buna karşıt olarak, kullanıcıları bağlı oldukları sürece hareket eden ve kendini yeniden şekillendiren melez mekânlar yaratırlar. Kullanıcının aksiyonları ve hareketlerine bağlı olarak yakınsama ve ayrılma odakları meydana getirirler.

Bu bağlamda “flash mob” olgusunu bir defa daha ele alalım. Başta sıra dışı bir buluşma türü olarak ortaya çıkan “flash mob”lar The Go Game ve Geocaching gibi topluluk oyunları haline evrimleşmiştir. Geocaching, örneğin, bir cep telefonu üzerinden oynanmaz; bunu yerine GPS teknolojisi kullanan cep telefonlarını oyun ara yüzü olarak kullanır. Oyunun yaratıcılarına göre bu, “GPS kullanıcıları için geliştirilmiş eğlence amaçlı bir macera oyunudur”. Amaç, GPS gereci aracılığıyla, garip ve ulaşılmaz güç mekânlara saklanmış olan kutuları bulmaktır. Oyun sloganı bunu şöyle özetler: “Geocaching, sizin arama motoru olduğunuz spor”. Oyunu oynamak için, ilk olarak Web sitesine giderek kutuların nerelerde saklı olduğunu öğrenmeniz gerekir. Kasım 2003 itibariyle, kutular 180 ülkede farklı konumlarda saklı olabilir. Web sitesi, kullanıcıların cep telefonlarına yükledikleri koordinatları içerir. Bu koordinatlar kutunun dünya üzerindeki mutlak yerini verirler.



Şekil 5.4: Geocaching ara yüzünden örnekler

Geocaching ve benzeri oyunlar Clinton yönetimi Select Availability (SA) olarak bilinen, GPS sinyallerine kısıtlama getiren sistemi 1 Mayıs 2000 tarihinde kaldırdıktan sonra mümkün olabilmeye başlamıştır. Bunun ardından GPS gereçleri daha kesin konum belirtebilir hale gelmiştir. Böylece herhangi bir konumu veya objeyi dünyanın herhangi bir yerinde net olarak bulabilmek mümkün olabilmektedir. Geocaching'in kuralları oldukça basittir. Oyun, fiziksel mekânların keşfedilmesini ve aynı ilgiye sahip insanları bağlamasından dolayı heyecanlı hale gelir. Dahası, oyun sitesinin belirttiği gibi, "Bir objenin nerede olduğunu bilmek başka şeydir, oraya varmak başka". Gerçekten de bazı kutular erişebilmek için profesyonel eğitim gerektiren yerlerde saklıdır – bir gölün dibinde, büyük bir dağın tepesinde, vs.

Her kutu tipine göre sınıflandırılmıştır. Sınıflandırma sistemi 1 ile 5 arasında değişen iki rakam ile yapılır. Bunlardan birincisi kutuyu bulmanın ne kadar zor olduğunu, ikincisi de kutuyu çevreleyen mekânın ne kadar zorlayıcı olduğunu belirtir. 1, kolay; 5, zor demektir. Tiplerine göre sıralanırsa, *geleneksel kutu*, bir konteynir ve içerisinde bir seyir jurnali içerir. Kutuyu bulduktan sonra oyuncu jurnali imzalar ve buluşunu kutuyu saklayan oyuncuya iletir. Bu not akabinde Web sitesine postalanır. Eğer seyir jurnalinin yanı sıra, kutuda bir obje bırakılmışsa, kutuyu bulan oyuncu bu objeyi almaya hak kazanmıştır. Fakat bu durumda aldığına yerine başka bir obje bırakması beklenir. Kural: "bir şey alırsan, yerine bir şey bırakmalısındır".



Şekil 5.5: Mobil gereç üzerinde görüldüğü haliyle Geocaching ara yüzü

Bir kutu arayabilen herkes bir kutu bırakabilir de. Oyun geliştikçe ve daha fazla oyuncu oyuna dahil oldukça yeni tür kutular geliştirilmiştir. Bugün oyun kapsamında sekiz çeşit kutu vardır. Bunlardan birincisi, yukarıda anlatılan *geleneksel kutudur*. İkinci tür *multi-kutu* (veya *offset kutu*) olarak adlandırılır. Bu kutuların birden fazla konumu vardır. Genellikle birinci kutuda bir sonrakini bulmak için gerekli olan

koordinatlar saklıdır. Sonuncu kutu her zaman bir şeyler içerir. Üçüncü tür kutu *sanal kutudur*. İlginç şekilde sanal kutu fiziksel bir mekândır. Burada sanallık, olmayan bir kutuyu ifade etmektedir. Sanal kutular gerçekten sıra dışı bir mekân olmalıdır. Öyle ki “oraya yapılan bir ziyareti jurnalleyecek kadar ilginç” yerler olmaları gerekir. Sanal kutu, bir konum ile ilgili sorulan bir soruya verilen cevaptır ve ödülü konumun kendisidir. *Mektup kutusu*, bir başka define şeklindedir. Burada, yer bulmak için koordinatlar değil ipuçları kullanılır. Dördüncü tür, *olay kutusu*, yerli Geocaching-ciler bir yerde toplanacakları zaman atılır. Bu aslında sosyal bir etkinliğe bir çağrıdır. Buluşmanın yerini ve saatini içeren bir mesajdır. Web sitesi üzerinden yapılan sosyalleşmeye ek olarak insanların birbirleriyle buluşmalarını sağlar. Bir başka tür kutu *webcam kutusudur*. Bu kutu, kişiler veya organizasyonlar tarafından kentin bir noktasına yerleştirilmiş olan kameraları kullanır. “Kutuyu” bulan oyuncu kameranın önüne geçer ve orada bulunduğu saati kaydeder. Böylece ziyareti zaten otomatikman jurnallenmiş olur. Yedinci tür, *esrarlı kutu* veya *bulmaca kutusu* diye adlandırılır. Bu kutular bulunmak için çözülmesi gereken karmaşık bulmacalar içerirler. Son olarak, *konumsuz kutu* (veya *ters kutu*), geleneksel kutunun tam tersidir: “GPS koordinatlarını kullanarak bir kutuyu bulmak yerine, oyuncu spesifik bir objeyi bulmalı ve onun koordinatlarını kaydetmelidir”. Konumsuz kutu gerçekten sanal bir kutudur, çünkü yeri olmayan bir kutuyu gösterir. Fakat yine de konumsuz kutu fiziksel bir yerdir. Mekânsızlığı koordinatsızlığında yatar. Yani haritası yoktur. Koordinatlarının olmayışı – haritasızlığı – onu olmayan bir mekân; bir sanal mekân yapar.



Şekil 5.6: Bulunup fotoğraflanmış bir Geocaching kutusu

Bir mekânı haritalama eylemi mobilite ile derinden ilişkilidir. Geocaching GPS gereçlerini kullanarak arazileri haritalandırır ve define buldurur, böylece içinde

yaşamakta olduğumuz fiziksel mekânı bir anda keşfedilmemiş bir yer haline getirir. Kayıp adalarda saklı define hikâyeleri hayali yazından alınıp, bilindik mekânlarda tekrar yazılırlar. Daha önceden tanıdığınız ve bildik saydığınız gündelik bir mekânda birden öteden beri bir define saklı olduğunu öğrenmek garip bir hazdır. Bu mobil oyunu sürdüren temel haz da, bilindik olanı bu şekilde gerip olana dönüştürmesidir.

Benzeri bir inisiyatif de The Go Game kapsamında geliştirilmiştir. A.B.D.'de 2003 yılında piyasaya sürülen The Go Game, tasarımcılarına göre, “bu oyun, bütünüyle bir kentsel macera oyunu, teknoloji-güdümlü, gerçeklik-tabanlı bir deneyimdir. Dikkatli oyunculuk ve garip, güzel veya sıra-dışı olana duyarlı bir göz gerektirir”.



Şekil 5.7: The Go Game takımlarından birisi (solda) ve ara yüz (sağda)

Oyuncular gruplar oluşturarak kent dahilinde kolektif görevler çözerler. Oyunu merkezi, Geocaching'de olduğu gibi, yine Web-tabanlı bir sitedir. Web sitesinde kullanıcılar oyuna kaydolabilir, gruplar oluşturabilir, kablosuz gereçlerine görevi tamamlamak için gereken ipuçlarını indirebilirler. İpuçları garip yerlere konuşturulur: hamamlar, parklar, otobüsler, vs. Yine Geocaching'de olduğu gibi, The Go Game de fiziksel mekânda cereyan eder. İnternet sitesi esasen sokaklarda olan aksiyon için destekleyici bir eleman niteliğindedir. Ayrıca bu oyun da bilindik mekânı garip ve bilinmez bir nitelik ile zenginleştirerek, oyun deneyimi yaratmak için gerekli olan hayali mekânı olası kılmayı amaçlar: “Daha önceden tanıdığınızı sandığınız bir kent içerisinde bilinmeyen bir evrene yolculuğa çıkacaksınız”, oyunun promosyon sloganlarından. Görevlere örnekler, casus olmasından şüphelenilen birisini takip etme, kamusal bir yazıtta saklı gizemli ipuçlarını çözmeye çalışma gibi etkinliklerdir. Oyunlar genellikle bir akşam sürecek şekilde tasarlanır. Oyuncular ara yüz olarak dijital kameralar ve cep telefonları kullanırlar. De Souza'nın aktarımıyla, Steven Johnson (17 Şub. 2003) oyunu şu şekilde tasvir eder: Bir grup insan bir cep telefonunun başına toplanıp bir mesajı okuduktan sonra, acayip bir grup etkinliğine koyulur: bir ağacın tepesinde saklanmış bir valizi indirme, etraftan geçen insanları delicesine renkli kıyafetler giymeye ikna etmeye çalışma, böyle şeyler... daha sonra da tekrar cep telefonunun başına toplanıp mesajları okumaya başlarlar (de Souza, 2004).

Geocashing ve The Go Game gibi oyunların ortak noktası oyun ortamını genişletmektir. Bu oyunlar sayesinde oyun alanının bir masa üstü oyun tablasına veya ekrana bağlı kalması gerekmez. Oyun tahtası kentin kendisi olduğunda, artık simgesel avatarlara da ihtiyaç kalmaz: kişiler zaten oyun tarafından kapsanmaktadırlar. Bu oyunlar, her şeyden önce, kablosuz teknolojilerin erişilebilir hale gelmesi ile mümkün kılınabilmiştir. Bunlar sayesinde diğer oyuncular ile onların konumlarına bakmazsınız bağlantı kurulabilir ve onlara fiziksel mekânda yön bulmaları için yardım edilebilir.

Yayılgan oyunlar oyun ortamını genişletirler; çünkü oyunlar her hangi bir zamanda herhangi bir yerde beklenmedik bir şekilde başlayabilir. Oyun ortamı asla durmaz. Oyuncu oyun ortamından kendi iradesiyle kopmayı seçse de, tıpkı MMORPG'lerde olduğu gibi oyun, diğer oyuncular için devam etmektedir. Peki yayılgan bir oyundan nasıl "koparsınız". Bir MMORPG ortamından çıkmak istediğinizde "/quit" yazmanız yeterlidir. Oysaki yayılgan oyunların oyun ortamı zaten içinde yaşadığımız mekândır. Bu mekânın duvarına "/quit" yazmanız emin olun hiçbir şeyi değiştirmeyecektir – en fazla duvarı kirletmiş olursunuz.

2001 yılında Electronic Arts firması tarafından A.B.D.'de geliştirilen Majestic adlı yayılgan oyun, bu olgunun rahatsız edici şekilde gözlemlendiği başarısız bir projedir. EA (*Electronic Arts*) projeye büyük reklâm kampanyaları ile girmiştir. Majestic, oyuncularını, e-posta, metin mesajlar, sesli mesajlar vs. gibi çok çeşitli medyalar kullanarak oyun dünyasına kapsamayı amaçlamış bir trans-gerçeklik oyun projesi olarak piyasaya sürülmüştür (de Souza, 2004).

Oyunun anlatısı, oyuncuları "hükümet gizli ajanlarını ve tehlikeli kaçakları içeren netameli bir komplonun" merkezine koyar (*age.*). Halkla ilişkiler oyuncuları daha en başta Majestic'in oyuncuyu gecenin bir vakti telefon ile arayabileceği veya bir çalışma gününün ortasında onunla irtibata geçebileceği konusunda uyarır.

Majestic, başarısız bir projedir. Beklendiği gibi çalışmamıştır. Öncelikle, oyun anlatısı, olayların yeterince gerçek olduğuna oyuncuları ikna edememiştir. Oyun Electronic Arts'dan gelen bir e-posta ile açılır. E-posta der ki, oyunu geliştiren stüdyo olan Anim-X'de bir yangın çıkmıştır ve oyun iptal edilmiştir. Bu mesaj geldikten sonra oyunculardan birisi olan Clint Finley'in aktardığı halde (01 Kas. 2001), Majestic Web sitesine girmeye çalışıldığında "hizmet sunucu servisi dışı" mesajı almasına rağmen bu mesaj aynı zamanda Anim-X sunucusuna da alternatif bir köprü içerir şekilde sunulmaktadır. Açıkça bellidir ki EA, oyun başladıktan sonra da – gayet normal olarak – yeni oyuncuların da kaydolabilmesini sağlamak istemiş, bu

yüzden böyle alternatif bir köprü bırakmıştır. Bu ve bu gibi nüanslar, yine de, oyuncuların gerçeklik hislerini askıya almalarını güçleştirmiştir. Aslında, bunda bir problem yoktur. Tabii ki de oyuncuların gerçeğin nerede başlayıp oyunun nerede bittiğinin farkında olmaları sağlıklı – dahası olması gereken – bir olgudur. Fakat Majestic'in bunun aksi bir iddia ile piyasaya çıktığını unutmamalıyız. Dahası, bu oyun insanları gecenin bir vakti arayarak acil katılımlarını bekler. Bu katılım ancak oyuncu olanları tamamen gerçek sandığında mümkün olabilir. Yoksa pek az kişi bir oyun uğruna tatlı rüyasından olmayı göze alacaktır.

Majestic'de oyuncular, bazen saatler boyunca zor bir görevi yerine getirmek için uğraştıktan sonra bu görevin daha başından başarısız olacak şekilde tasarlandığını ve ne yaparlarsa yapsınlar bu sonucu zaten değiştirme şansları olmadığını fark etmelerinden dolayı hayal kırıklığına uğramıştır. Bu gibi çıkmazlar oyuncuları lineer bir oyun anlatısı dahilinde tutmak için kurgulandıysa da, oyunun sahip olması gereken belirsizliğin ortadan kalkmasında sebep olup, oyunu cansızlaştırmışlardır. Daha geniş bir bakış açısıyla, Majestic oyuncu özgürlüğünü kısıtlama hatasını yapmıştır. Oyunculara verilen seçimler çok sınırlıdır. Ayrıca oyuncuların oyun dünyasına kendi inisiyatiflerinde bir eklenti yapmaları mümkün kılınmamıştır. Oysaki oyuncuların ortamı değiştiriyor olabilmeleri veya ortama yeni içerik getirebiliyor olmaları, çok kullanıcı çevrimiçi oyunların, tek kişilik oyunlar üzerindeki en büyük avantajlarından birisidir ve aynı avantaj, gerçekten kapsayıcı bir yayılgan oyun için de gerçekleşmesi gereken bir hedeftir.

Bir başka kritik sebep – hatta bizim için belki de en önemlisi, Majestic'in topluluk kurmakta başarısız oluşudur: Bu oyun ise üyelerini birbirleriyle bilgi paylaşmaya cesaretlendirmemiş, dolayısıyla oyun öğelerini fiziksel gerçekliğe taşımak yerine, oyuncuları bir anlatı içerisine adeta kilitlemiştir. Tabii ki de oyunlar gerçek hayatla tamamen karışmazlar, karışmamalıdır – yine hatırlayalım ki Majestic'in yanlış yönlendirilmiş iddiası bunun aksi yönündeydi – fakat yine de yayılgan oyunlar söz konusu olduğunda en azından ikisi arasındaki sınırın incelenmesi beklenmektedir.

Bir yandan Majestic, kendisini gerçekten karmaşık bir oyun olarak pazarlayıp başarısız olurken, Botfighters, basitliğe oynayarak başarılı olmuştur. It's Alive göstermiştir ki, oldukça başarılı bir sonuç, sadece SMS ve GPS kullanarak dâhi, cep telefonları üzerinden pekâlâ sağlanabilir. Medyanın içsel özelliklerini en iyi şekilde kullanan Botfighters, Majestic gibi zorlamalara ve direktmelere gerek görmeden oyunu fiziksel ortama taşıyabilmiştir. Zaten medyanın kendisi, oyunun özel bir konumda ve belirli bir zamanda geçmesi gerekliliğini ortadan kaldıracak niteliktedir. Anlatı da, oyuncuların kendi güdümleri ile ortaya çıkmıştır.

Bir başka durumu inceleyelim: Reklâm-oyunlar (*advergemes*), bir ürünü öne sürmek için tasarlanan oyunlardır. Günümüzde çoğu reklâm-oyun, pazarlanmakta olan ürünün karakteri ile ilgili bir deneyimi oyun uzamı dahilinde oyuncuya deneyimletmek yerine, tamamen alakasız bir oyun içerisinde ürün logosunu göstermekle yetinmektedir. Oyunların doğası sadece eğlendirmek iken, reklâm-oyunlar eğlenceyi pazarlama için bir gereç olarak kullanmayı hedeflerler. Oyun, bunlar için sadece ikna mekanizmasıdır. Aslında bu durum onları oyunların anlatı sunmaktan çok simüle etme potansiyellerini denemek için ayrıcalıklı bir konuma yerleştirir: simüle edilmesi gereken bir ürün deneyimi söz konusudur. Gonzalo Frasca'ya göre günü gelecek oyun literatürü oyunculara, oyunların ideolojik içerikten uzak olmadıklarını fark ettirecektir (Frasca, 2003). Reklâm-oyunlar bu farkındalığı sağlamaya başlamaktadır, zira bu oyunların bir ajandaları olduğunu fark etmek için illa da yetkin bir literatür gerekmez.

İsveç merkezli Interactive Institute'dan Liselott Brunnberg ve Oskar Juhlin mobil el platformları için bağlama-görelî bir sistem geliştirmiştir (Brunnberg, Juhlin, 2003). Mobil oyunların yolculuk deneyimini ne şekilde kullanabileceğini irdeleyen bu çalışma, olmayan-mekânları haline gelmiş olan sirkülasyon mekânlarını anlatsal mekânlar haline getirmek için önemli çıkarımlar sunar. Cep telefonları, sirkülasyon mekânlarını olmayan mekânlardan iletişim mekânlarında dönüştürmektedir. Brunnberg ve Juhlin'in sistemine benzer donatılar ile bu yeni doğan "aradaki-iletişim mekânı" aynı zamanda hikâye içeriği ile de desteklenebilir. Bahsi geçen oyun projesi, otoyol deneyimi üzerine kuruludur. Oyun, bir yandan yine GPS sistemini aracılığıyla oyuncunun otoyoldaki konumunu saptarken, diğer yandan dijital bir pusula aracılığıyla baktığı yönü de kaydeder. Oyuncu, yolculuk sırasında geçmekte olan objelere veya mekânlara doğru mobil gereci doğrultarak onlarla etkileşime girer.



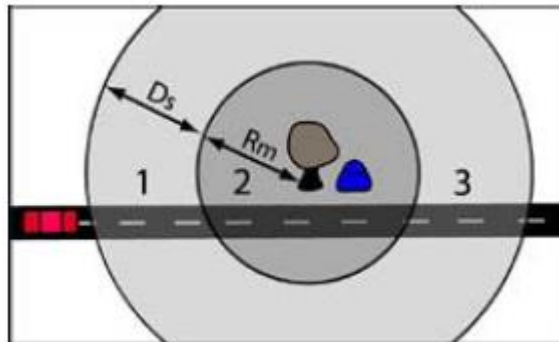
Şekil 5.8: Brunnberg and Juhlin'in prototip dijital pusulası eklenmiş mobil gereç

Bu projedeki asıl tasarım sorunsalı, yol kenarı objeleri ile oyundaki temsilleri arasında, anlatsal olarak tutarlı bir bağ kurabilmektir. Kullanıcıların objeleri iyi algılamaları ve oyun gerçekliği ile doğru eşleştirmeleri, oyunun kapsayıcılığı

açısından önemlidir. Prototipin denek kitlesi, araba yolculuğu sırasında arka koltukta oturmakta olan çocuklardır. Çocuklar yolculuk esnasında camdan dışarıyı seyrederken sıkça olarak dışarıdaki objelere hikâyeler ilişkilendirir veya bunlar ile ilgili oyunlar oynar. Sistem de bu eğilimi destekleyici şekilde çalışmayı amaçlamaktadır. Andersen Consulting şirketi tarafından yapılan bir araştırma (2002), geleneksel mobil oyunların en çok yolculuk esnasında oynandığını ortaya koymuştur. Yayılğan oyun yaklaşımının uygulanması, bu kapalı-devre deneyimi kent mekânına ilişkili hale getirmeyi amaçlar. Prototip için tasarlanan oyun, Stockholm çevresindeki otoyolda geçmek üzere kurgulanmıştır. Oyun için kullanılan tetikleyici mekânlar birbirlerinden yaklaşık 800'er metre ara ile ayrılmış, toplam dört kilometrelik bir yol dilimi üzerine dağıtılmış haldedir. Çocuklar, basit bir dille, bu mekânlardaki sanal objeleri PDA ekranları üzerinde tespit etmek suretiyle anlatıyı açarlar.



Şekil 5.9: Lokal hikâyeden bir görüntü – bilim adamı



Şekil 5.10: Etkinleştirici olaylar mesafeye göre tetikleniyor

Hikâye, kentin dışındaki laboratuvarında, özel bir tür enerji icat eden bir bilim adamı ile ilgilidir. Ne yazık ki bilim adamı, deney ters gidince, yaratıklar ile dolu bir paralel boyutta hapsolmüştür. Oyuncuların amacı beş konumda saklı olan anahtarı bulup, bunu ona ulaştırmaktır. Bilim adamı, güvendiği dostuna – oyuncuya – bu paralel evreni görmesini sağlayan özel bir gereç vermiştir – oyuncunun kullandığı PDA, zira

oyun içeriği sadece onun ekranında görülmekte – ve oyuncu ekran üzerinde gördüğü dünya ile, orada gördüğü objelere doğru aleti doğrultup bir tuşa basarak etkileşime girer. Oyun kapsamındaki sanal objelerin çoğunluğu tehlikeli yaratıklardır. Bunlar oyuncuya, anahtarı ele geçirmek için saldırırlar. Oyuncu yeterli “enerjiye” sahip olduğu sürece sorun yoktur. Eğer oyuncu yenilirse ve bütün enerjisi bittiğinde yaratıklar anahtarı ele geçirirse, laboratuardan geçip bizim dünyamızı işgal edebileceklerdir. Yaratıklar ile savaşmak, onların ataklarından korunmak gibi, enerji gerektirir. Dolayısıyla, oyuncunun, enerjisini iyi kontrol etmesi gerekmektedir.

Oyun, farklı oyun mekânlarının herhangi bir akışta geçilse de bunun anlatıyı etkilemeyeceği şekilde yapılandırılmıştır. Araba beş konumdan birine yaklaşıncı hikâye tetiklenir. Anlatı, oyuncu konuma daha yaklaşıncı ileilmeye başlanır ve tam konuma gelindiğinde oyuncu genel olarak ne yapması gerektiğinin bilincindedir. Oyun her yeni gelen manipülatif olayı önceden haber verir. Bu önemlidir, zira oyuncu durmayan bir hareket halinde olduğundan dolayı her etkinleştirici olay ile çok kısa bir zaman aralığında ilgilenebilecektir. Oyun, yol kenarında görülen objelere farklı anlamlar yükleyerek kent mekânını da daha anlatsal hale getirir.



Şekil 5.11: Etkinleştirici olayın tanımı

Manipülatif olay, oyuncu bu olay ile ilişkilendirilmiş konuma yaklaştığında tetiklenir. Öncelikle gereç hemen pencere ara yüzüne dönüşür. Oyuncu fiziksel mekândaki objelere nişan almak suretiyle, daha önceden lokal hikâye dahilinde tasvir edilmiş olan sanal objeleri bulmaya çalışır. Oyuncu objeleri bulmak için gerecin ekranını tam olarak onların üzerine getirmelidir. Ekranın takriben ortalarına getirilen obje – mesela, canavar – kilitlemiştir ve oyuncu tuşa basarak onun enerjisini emebilir. Yukarıdaki resimde obje ekranda yakalanmış olmasına rağmen oyuncu objeyi kilitleyebilmiş değildir, zira obje hedef diyagramının merkezindeki kareyi yakalamamıştır.

Kevin Lynch ve Donald Appleyard gibi mimarlar, otoyol deneyimini alıřmaları dahilinde, sregen bir deneyim olarak tanımlarlar (Appleyard ve Diğ., 1964) – meknın ve hareketin dramatik bir sahne oyunu gibi. Bu alıřmalar, 1960'ların bařlarında, yolların tasarımının daha kullanıřlı hale gelmesini amalamayarak otoyolları kullananlar zerinde yapılmıř arařtırmalardır. Bulgularına gre, yol tasarımı mimarlık perspektifinde, sinema veya dans gibi ařamalı bir olgu olarak ele alınarak tasarlanmalıdır. Bundan kırk yıl sonra, aynı bulguları otoyol deneyimini yayılgan bilgi iřlem teknolojilerini kullanarak anlatsal hale getirmek iin kullanmak mmkndr. Otoyol zerine konumlandırılabilcek oklu ortam gsterimlerinin srclerin dikkatini dađıtması ve kazalara yol aması mmkn olduđundan dolayı, bu anlatsallıđın Brunberg and Juhlin'in projesindeki gibi, seici olarak sunulması avantajlıdır. Aynı zamanda bu proje akan mekn ile – akıř meknı ile – etkileřimi mmkn kıldıđından dolayı takdire deđerdir. Bu bađlamda, otoyol deneyiminin sregenliđi, kent meknı zerinden anlatılan bir hikyeyi dramatik bir akıřkanlık ile sunma potansiyeline sahiptir. *Arka-koltuk oyuculuđu*, oyun ile dnya arasındaki ayırımı ortadan kaldırır. Dıř dnyadaki cođrafi pozisyonlar oyundaki meknsal iliřkileri sađlamaktadır.



řekil 5.12: Oyun kapsamında kullanılan yol kenarı objelerine rnekler: Bir gazometre, ađa, ev, kulbe. Bu meknlar hikyeye gre seilirler.

Yol kenarı objelerinin bilgisayar oyununa eklemlenmesi bu prototipin belirgin zelliđidir. Oyuncunun objeyi ekrandaki bir hedefe odaklaması ve akabinde “ateř etmesi” aksiyonu, basit savař oyunlarındakine benzer bir arayz sunmaktadır (Crawford, 1997). Oyunu bu bađlamda yeniliki kılan řey “ateř edilen” – maniple edilen – objelerin fiziksel meknda gvdeleri bulunmasıdır, ki bunun sayesinde oyun sanal ile gerek dnyalar arasındaki ayırımın tesine gemeyi bařarır (Eskelinen, 2001). Oyuncu, etrafındaki bilindik dnya zerinde, daha nce orada olmayan bir macera yařadıđından dolayı, etrafındaki mekn yeniden tanımlanmıř olur. Daha

önceden tanınan mekânlar da artık yeniden keşfedilir duruma gelmiş olur. Oyunun yazarlarının seçtiği objeler, bir güç istasyonu, bir kulübe, bir gazometre, vs. gündelik anlamlarından sıyrılıp, oyun gerçekliğinin melez mekânında yeniden tanımlanarak anlatıya dahil edilirler. Brunberg and Juhlin'in basit hikâyesinde bu objeler mümkün olduğunca kendi gündelik anlamlarında kullanılmıştır. Yine de bir takım farklılaştırmalar mevcuttur: Mesela, gazometre, bilim adamının gizli laboratuvarıdır. Başka benzeri projelerde, bunun böyle kalması gerekmez. Cisimlere, onların fiziksel karakteristiklerine uygun olarak seçilen, fantastik anlamlar yüklenmesi alternatif ve heyecan verici bir olasılıktır.

5.4. Fiziksel mekâna anlatsal katman örten projeler

Melez mekânda meydana getirilen sosyal etkinlikler sanal ve gerçek mekânları birbirlerine eriterek, kentsel kamusal mekânı algılayışımızı değiştirirler. Botfighters, Supafly, ve The Go Game gibi oyunlar daha önceleri – ve aslında hâlâ – Internet ortamı üzerinden erişilen çok kullanıcıli ortamlardan evrimleşmiştir. Sanal topluluklar, geleneksel olarak siber uzay olarak tanımlanan, bilgisayar ağ örüntülerinin sanal mekânında buluşan insanlardan meydana gelirler. MUD'lar da, gerek sosyal içerikli olsun gerek macerasal olsunlar, geleneksel oyunların ortak karakteristiklerini değiştirip salt mücadele yerine sosyalleşmeyi körüklemiştir. Järvinen, Heliö ve Mäyrä'ya göre, bu oyunların gerçekliğinde cereyan eden olaylar, dışarıdaki şeylerin durumlarını etkilemezler (Heliö, Mäyrä, 2002). Bu ifadenin ötesine geçen rol yapma oyunları ve daha yakın geçmişte karşımıza çıkmakta olan yayılğan oyunlar da, asal gerçeklik ile oyun gerçekliği arasındaki sınırları gevşetirler.

Geleneksel RPG'ler (rol yapma oyunları) da ekranın dışarısında oynanırlar. Bir yandan da, tıpkı çevrimiçi çok kullanıcıli ortamlar gibi, yayılğan oyunlar da aynı mekânsal uzamı paylaşmayan kişileri bağlamaktadır. Bütün geleneksel ve çevrimiçi oyunlar gibi, yayılğan oyunlar da insanların hayal gücünü körüklerler. Fakat bu oyunlar, geleneksel RPG'lerden farklı olarak, oyuncular hareket halindeyken oynanırlar. Topluluk, ve hayali mekânlar, mobilite kavramı ile tanımlanan melez mekânlarda meydana gelir. Bu oyunların amacı, gerçeklik ve hayal arasındaki – fiziksel olan ile sanal olan arasındaki – zaten gevşediğini belirttiğimiz sınırları tamamen ortadan kaldırmaktır.

Genel olarak, bir PC kullanarak masa üstünde çalışırken veya Internet'i gezerken kişi diğer aktivitelere ara vermeli ve fiziksel ortamdaki ilgisini çekerek, bu ilgiyi sanal veri mekânına yönlendirmelidir. Buna karşıt, yayılğan bir oyun fiziksel ortamdaki diğer aktiviteler ile simültane olarak süregelir. Londra Royal College of Art'dan Fiona

Raby, Akira Suzuki ve Claire Catterall, cep telefonları tarafından meydana getirilen “aradaki” mekânı bir oyun deneyimi gibi tanımlarlar: Gündüz düşü diyebileceğimiz bir mekân. Kurmaca ile gerçek olanı bulanıklaştıran bir mekân. Kent sokaklarında oynanan hayal gücü mekânı...Katılımcılarının hareketleri ve aktivitelerini içerik olarak kullanmak suretiyle bunları mütemadiyen kurgusal bir anlatıya geri-besleyen, kurgusal yaratıkların kendilerini insanların gündelik rutinlerine işlediği ve gerçek uzamı etkilemeye başladığı bir mekân. Burada, bilgi oyun haline gelir (Raby ve Diğ. 2000). Yani yayılğan oyunlar, hem bu dünyanın bir parçasıdır, hem de değildir. Gerçeklik üzerinde süzölen hayali bir katman getirirler.

Sohbet ortamları gibi, yayılğan oyunların da boş zamana ihtiyacı vardır. Bu oyunlar hayat ile iç içe olduklarından dolayı, yolculuklar gibi “aradaki” zamanlarda cereyan edecektir. Zira hızlanan ve giderek dolan gündelik zamanda arada kalan ten zaman artık bunlardır. Järvinen, Heliö, ve Mäyrä (*Id.*) derler ki, oynanabilirliğin dört bileşeni söz konusudur: işlevsel bileşen, strüktürel bileşen, görsel-işitsel bileşen ve sosyal oynanabilirlik. İşlevsel bileşen, oyun oynamak için kullanılan fiziksel ara yüzler ile ilgilidir, mesela oyun konsolları veya cep telefonları. Strüktürel bileşen, oyunun kuralları ile alakalıdır. Görsel-işitsel bileşen, oyunun grafik ara yüzü ve işitsel içeriğidir. Ne yazık ki bu, özellikle dijital oyunlar söz konusu olduğunda, günümüzde, öncelikli olarak ele alınır hale gelmiştir. Son olarak, sosyal oynanabilirlik oyunun topluluk kurma yanlarına ait bileşentir. Bütün oyunlar bu bileşenlerin hepsini gerçekleştirmezler.

Mobil teknoloji gereçleri, mobilite aracılığıyla, fiziksel olan mekân ile dijital mekân arasında yer alan bir melez mekân meydana gelmesini sağlarlar. İlk zamanlarında, cep telefonlarının küçük ve çift-tonlu ekranları varken, adi oyun ara yüzleri olarak ele alınmışlardır. Günümüzde cep telefonlarının görsel-işitsel bileşen aktarma potansiyelleri neredeyse bilgisayarlar ile yarışmaktadır. Bu noktada belirtmek gerekir ki bu yarış – eğer gerçekten bir yarış söz konusu ise, ki evet: özellikle ileri gelen cep telefonu şirketlerinde ciddi oyuncularını kapsamayı amaçlayan bir ürün geliştirme politikası kısmen vardır – gereksizdir: Unutmayalım ki, gelmiş geçmiş en popüler olan MUD, LambdaMOO, kapsayıcı sosyal bir ortam yaratmak için asla grafik ara yüzüne ihtiyaç duymamıştır. LambdaMOO, gelişmiş grafik ara yüzü oyunlar piyasada iken bile oynanmaya devam edilmiştir. Julian Dibbell’e göre (Dibbell, 1999), LambdaMOO gibi oyunların başarısının temelinde, haritayı oyundan dışarıya çıkarmaları, yani, arazinin grafik temsilini saklamaları yatar. Oyuncunun sınırlarını ufukta görmediği bir ortam, onu sürekli daha fazlasını keşfetmeye iterek, tıpkı Orta Çağ gezginlerini saran yolculuk mekânı gibi, oyuncularını oyun dünyası dahilinde

kapsar. Harita kapalı olduğunda, oyunun sınırları oyuncunun hayal gücünün uçlarındadır. Buna nazaran, yayılgan oyunların bir haritası bile yoktur – gerek yoktur. Bu oyunlar fiziksel mekânda oynandıklarından ötürü, oyun tahtası kentin kendisidir. Acaba yayılgan oyunlar, antikiteden beri gelen, arazinin 1:1 ölçeğinde olan haritasını tasavvur etme arzusunu gerçekleştirmekte midirler?

Böyle bir harita inşa etme arzusu, arazi ile karışan mükemmel bir temsil inşa etme ütopyasıdır. Bunun sonucunda bu arazide ikamet ediyor olmak, haritanın içerisinde yaşamak anlamına gelecektir. Bu tamamen, gerçekliği sorgulama amacı olan bir düşündür. Yayılgan oyunlarda, oyuncular gerçekten de haritanın içerisinde ikamet ederler. Geleneksel oyunlarda olan temsili avatarların yerini kendi gövdeleri almıştır. Avatarların kullanımının, fiziksel gerçeklikteki özneleri ve nesnelere harita uzamında temsil etme amacı taşıdığını hatırlayalım. Bu bağlamda, yayılgan oyunlar kapsamında, evet: gerçekliğin 1:1 ölçekli haritası ikamet edilmektedir diyebiliriz. Dahası, Botfighters gibi oyunlar avatar ile gerçek kişi arasındaki ilişkiyi tersine çevirirler: Oyuncu, oyuna kaydolduğunda Web sitesine giderek kendisine bir robot yaratır, fakat yarattığı bu robot avatar değildir; bunun yerine, oyuncunun kendi vücudu robotun avatarıdır. MUD'larda olduğu gibi Botfighters da kısmen metin mesajlarıyla oynandığından ötürü oyun fantezisinin çoğunluğu oyuncuların zihninde cereyan eder. It's Alive'in Botfighters için sürdürdüğü televizyon reklâmında, genç bir adam Stockholm'deki bir kafeteryada huzur içinde oturmaktadır. Sokaktan geçmekte olan hoş bir bayana gözleri takılır. Bayanın bir robot olabileceğinden endişe eden genç adam cep telefonunu kaparak kafeteryada çıkar. Birden, cep telefonu biplemeye başlar: "robot menzile girdi". Genç adam haklıdır! Adam hemen robota dönüşür. Koluna monte edilmiş silahını aktif hale getirerek diğer robotun – güzel kızın – peşinden koşmaya başlar. Kovalandığını anlayan kız da aniden robota dönüşür ve geri ateş eder. Mücadele sokak sokak devam eder ve durum genç adamın aleyhine gelişmeye başlar. Fakat genç adam hızlıdır ve çevik hareketlerle dişi robotun radar menzilinin dışına kaçır. En nihayetinde kız da, genç adam da insan formlarına geri dönüşür ve yürüyerek uzaklaşırlar. Genç adamdan robota dönüşme olgusu, oyunun anlatısı dahilinde oyuncunun ve avatarın aynılığını temsil etmektedir.

Yayılgan oyunlar oyuncuyu sanal bir dünya içerisinde kapsamasalar da, geleneksel MMORPG'ler gibi, bunlar da tamamıyla fiziksel mekânda oynanmazlar. Oyun anlatısını temsil eden hayali katman, kentsel mekânın üzerine örtüldüğünde, içerisinde oyuncunun hareket edebileceği melez bir mekân yaratır. Bu mekânın şekli fiziksel kent ile aynıdır fakat içeriği gerçek ve hayali içeriğin karışımıdır. Yayılgan

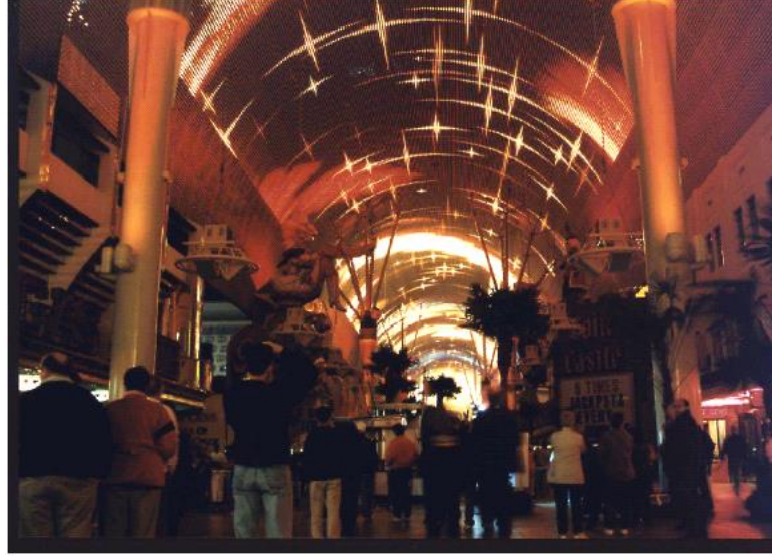
oyunlar, bu kapsamda, bilinen mekân içerisinde bile hayali mekân yaratılabileceğinin, tanıdık olanın garip olana fiziksel olarak metamorfoza uğramadan bile dönüşebileceğinin, örneğidirler.

Johan Huizinga'ya göre (Huizinga, 1995), yayılğan oyunlar oyunculuğu insan karakterinin doğal bir karakteristiği olarak, dolayısıyla kültürün inşa edici temeli olarak tanımlarlar. Simmel'e göre oyun tamamen ciddiyetsiz bir eylem değildir – olmamalıdır – yoksa “boş oyun” halini alır (Simmel, 1950).

Modern metropoller yabancıların sıkça karşılaştığı fakat seyrek olarak etkileşime geçtiği ortamlardır. İnsanları iletişim kurmaktan alıkoyan, kamusal mekânın içerisinde yer alan bir mahrem mekân vardır. Bunun sonucu olarak, çoğu zaman kent mekânı içerisinde yürümek yalnızlık hissi doğurur, çünkü kent sakinleri birbirlerinin varlığından bihaberdir. İletişim kurmazken bile, kentliler diğerlerinin davranışları ve kişilikleri hakkında fanteziler kurarlar. Kentin kamusal mekânı, aynı görünen gerçekliği paylaşan, fakat fanteziler kuran, hayallerden ve imgelerin bireysel ikilileştirilmelerinden meydana gelen içsel dünyaları olan insanlardan meydana gelen bir sosyal dünyadır. İnsanlar bir yandan iletişimden uzak dururken, diğer yandan diğerlerinden gelen sinyalleri kendi içe-yönelik zevksel düşünleri için kullanırlar (Lehtonen; Mäenpää, s. 155).

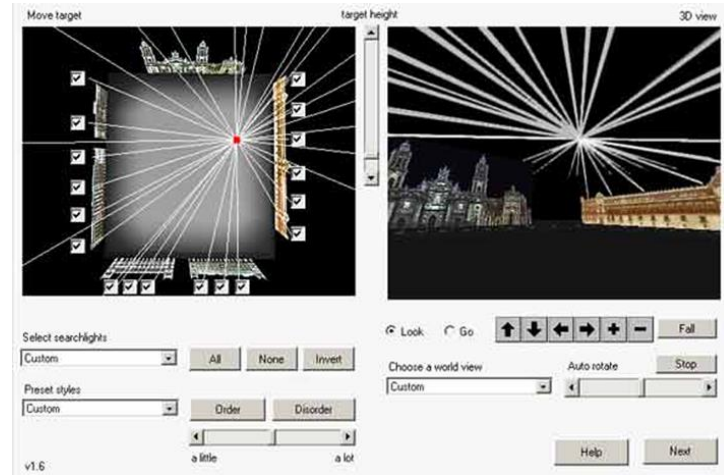
Modern metropolde insanlar birbirlerine yakın göründükleri derecede uzaktırlar. Bu olgudan ötürü siber uzay, yabancılar ile karşılaşmak ve iletişim kurmak için, kentsel mekânlara göre daha kolay bir yöntem olarak görülmüştür. Öncelikle, insanlar İnternet'in sanal ortamında kendilerini daha rahat hissederler. İkinci olarak, bir sohbet odasında bulunan bir yabancı, bir kafeteryada karşı masada oturan yabancından daha az “yabancıdır” – ne de olsa, “o da bu sohbet odasındadır, dolayısıyla – burada olmayı seçtiğine göre – en azından birkaç ortak ilimiz vardır, öyle değil mi?”

Vaka analizimizin son aşamasında, buraya kadar derlediğimiz kuramlar ve sunduğumuz örneklerden yaptığımız çıkarımlar doğrultusunda bir takım sanat çalışmalarını inceleyeceğiz.



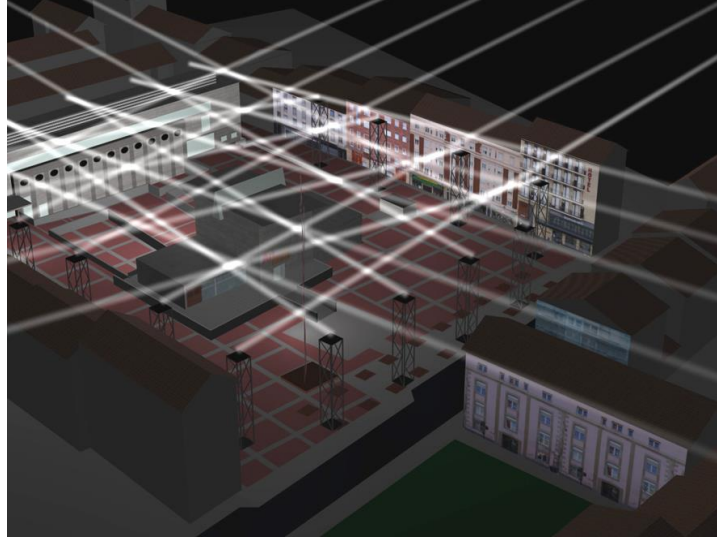
Şekil 5.13: Jon Jerde'nin Las Vegas Fremont Caddesi Deneyimi çalışması

Anlatısal mekân fenomenini tartışırken, medya içeriğini (ekranlar, tele-iletişim, gözetleme sistemleri, istatistik siberetik geri-besleme) fiziksel uzama taşıyan, melez mekânsal enstalâsyonlardan da bahsedebiliriz. Bir örneği Güney Kaliforniyalı mimar Jon Jerde'nin Las Vegas'da inşa ettiği sokak enstalâsyonudur. Fakat bu enstalâsyon, anlatısal olmaktan çok ortamsal bir deneyimdir.



Şekil 5.14: Vectorial Elevation için Web-tabanlı kontrol sistemi

Daha anlatısal bir çalışma Lozano-Hemmer tarafından gerçekleştirilen, insanların kamusal mekânları nasıl algıladıkları ve bu mekânlarda nasıl davrandıklarını irdeleyen kamusal enstalâsyonlardır. Vectorial Elevation (Relational Architecture 4), bu çalışmalardan birisidir. Enstalâsyon kapsamında 18 robot ışık aparatı, ilk olarak 1999 yılında, Mexico City'nin Zócalo Meydanını çevreleyen binalar üzerine yerleştirilmiştir.



Şekil 5.15: Vectorial Elevation ışıkların konumlandırılması

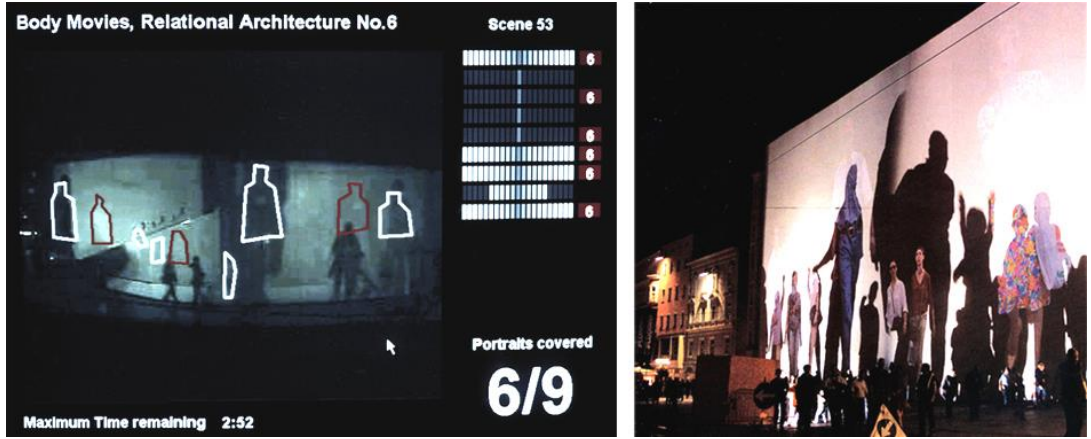
Bu ışıklar, uzaktan, İnternet üzerinden serbestçe kontrol edilerek, kullanıcıların bir çevrimiçi ara yüz üzerinde modelledikleri kurguları aynen fiziksel mekânda gerçekleştirirler. Çevrimiçi katılımcı, programda modellediği çizimin canlandırılışını, meydana yerleştirilmiş kameralar aracılığıyla takip eder. Bu proje dijital mekân ile fiziksel mekânı sıra dışı bir şekilde harmanlar.

Genel olarak, siber uzay insanların içine girebildikleri, fiziksel dünya içerisinde konumlanmayan ve insanların içerisinde dijital dünyalar oluşturabildikleri bir yer olarak görülür. Vectorial Elevation projesi ile ise dijital mekân fiziksel mekânı modifiye etmek için kullanılmıştır. Özellikle dikkati çekilmesi gereken noktalardan birisi Meksika vatandaşlarının projeye olan tepkileridir: Zócalo Meydanı zaten popüler bir kentsel mekândır. Fakat çoğu metropolün meydanları gibi genellikle ulaşım esnasında geçilen bir ara-uzay haline dönüşme eğilimindedir. Bu proje esnasında ise, insanların geceleri meydana adeta piknik kurarak, bir panayır yeri edasında ışıkları izlerken sosyalleştiği gözlemlenmiştir.



Şekil 5.16: Amodal Suspension konsept –SMS mesajlarından mimari anlatıya

Daha yakın zamanda, yine Lozano-Hemmer tarafından yapılan ve arama ışıkları kullanılarak gerçekleştirilen bir başka kentsel enstalasyon da Amodal Suspension'dır (Relational Architecture 8) (2003). Bu sefer de yine ışıklar kamusal mekân uzamını modifiye etmek amacıyla kullanılmıştır. Fakat bu sefer çevrimiçi çizimleri canlandırmak yerine ışıklar, sisteme bağlı olan Web sitesinden cep telefonlarına gönderilen, henüz okunmamış SMS mesajlarına göre şekil değiştirirler. Mesajlar, bir dizi ışık akışına dönüştürülerek Japonya'daki Yamaguchi Sanat ve Medya Meydanı üzerindeki arama ışıklarını yönlendirirler. Amodal Suspension, iki anlamda sanaldır: Öncelikle, orada fiziksel olarak bulunmayan kullanıcıları birleştirmesinden ötürü; ikinci olarak da, metin mesajlarını daha yerlerine ulaşmadan göstermesinden dolayı sanal sayılabilir. Bu bağlamda enstalasyon sanal mesajları gerçeğe dönüşmeden önceki potansiyel hallerinde yakalar ve onları fiziksel bir varlığa dönüştürür. Bu sefer ışıkları derleyen şey anlık bir resim değil, kendi anlamsal bütünlüğünü veya hikâyesini içeren bir mesaj olduğundan dolayı bu enstalasyon, öncekine nazaran, anlatisaldır.



Şekil 5.17: Body Movies, ara yüz (solda) ve projeden görünüş (sağda)

Kamusal mekândaki benzeri bir etki Lozano- Hemmer'ın bir başka projesi olan Body Movies (Relational Architecture 6)'de de gözlemlenebilir. Sanatçının anlatımıyla, kamusal mekânı 400 ila 1,800 metrekarelik etkileşimli projeksiyon sistemleri kullanarak dönüştürür. Projenin gösterildiği kentlerin sokaklarında çekilmiş binlerce fotoğraf, robotik projektörler tarafından sunulur. Fakat, portreler etrafta geçmekte olan insanların gölgeleri içerisinde gösterilirler. Mekânın zeminindeki kuvvetli ışık kaynaklarına göreceli olarak insanların gölgeleri 2 metreden 25 metreye kadar değişen boyutlardadır – görüntüler de bunların içerisinde (Lozano-Hemmer, 2001). Gösterim sırasında insanların, kendi vücutlarının gölgeleri içerisinde yansıtılan fotoğrafların o anda gizli kalan kısımlarını aşip görebilmek için ılık kaynaklarına yaklaşip uzaklaştıkları, farklı vücut hareketleri yaptıkları

gözlemlenmiştir. Bu bağlamda enstalasyon, kişinin keşfetmesi gereken bir anlatıyı kent mekânına projekte etmektedir. İlginç olan nokta, kişinin anlatıyı sadece zihinsel bir düşün uzamında değil, fiziksel bir performans dahilinde çözümlüyor oluşudur.

İnternet kullanmamasına rağmen, bu proje bilinmeyen portreleri proje ile etkileşime giren insanların gölgeleri içerisinde duvara yansıtmak suretiyle melez bir mekân yaratır. Zira gölgeleri yansıyan insanlar “burada” olmalarına rağmen, gölgelere yansıyan insanlar “burada değildir”. Hatta “şimdi” bile değildirler. Mekâna melezliği katan öge de bu çoklu-mekânsallık ve çoklu-zamansallıktır. Bir başka bakış açısından, proje çekimlerinde gözlemlenmiştir ki, pek çok insan gece vakti gösterimin yapıldığı mekâna gelmiş, hem sanal kişiliklerle hem de birbirleriyle sosyalleşmek için bir fırsat yakalamışlardır.

Vectorial Elevation 2000 yılında Ars Electronica Altın Nika ödülünü aldı. Lozano-Hemmer'in kentsel mekânı tekrar-irdeleyen diğer çalışmaları ile birlikte burada sunulanlar ile ilgili daha fazla bilgi kendi web sitesinde bulunabilir: www.lozano-hemmer.com. Böylesi devasa sanat projeleri kentsel mekânı tekrar canlandırmak, yabancılaşma paradigmasını kırmak, akışlar mekânı olmaya başlayan kenti tekrar yerler mekânı haline getirebilmek amacıyla büyük ölçekli sanat mekânları yaratırlar. Bu sanat mekânları aynı zamanda, dijital ara yüzler kullanarak meydana getirilen sıra-dışı enstalasyonların sergilendiği yeni tip müzeler olarak da görülebilirler.

Bazı sanat eserleri cep telefonlarını sadece iki-yönlü iletişim araçları olarak değil, kamusal mekâna etki eden uzaktan-etki mekanizmaları veya kamusal oyun gereçleri olarak kurgulamayı amaçlarlar. 2002 yılında Chaos Computer Club tarafından geliştirilen proje olan Blinkenlights, belki de bu çalışma dahilinde sunduğumuz fikirleri en mükemmel şekilde gözlemleyebildiğimiz enstalasyondur. Berlin'in en merkezi meydanlarından birisi olan Alexanderplatz'daki bir binanın cephesindeki pencerelerin her birisine kuvvetli bir lamba yerleştirilerek, 144 pikselden meydana gelen bir ekran oluşturulmuş olur. Bu ekran dünyanın, şu ana kadar inşa edilmiş en büyük ekranıdır. Sekiz katlı binanın cephesinde elde edilen 18 x 8 piksellik alanda gösterilen ve çok uzaklardan dâhi netlikle seçilebilen bu ekran üzerinde gösterilen içeriğin ne olacağını, insanlar Chaos Computer Club'un İnternet sitesi üzerinden cep telefonları ile kontrol ederler – animasyonlar yaratırlar, Pong oynarlar, aşk mektupları yollarlar.



Şekil 5.18: Blinkenlights – Alexanderplatz, Berlin



Şekil 5.19: Aşk mektubu ile (atan-kalp) Blinkenlights ekranı (solda); Mobil telefon üzerinden Pong oynayanlar (sağda)

Etkileşimciler mobil telefonları aracılığıyla özel bir numarayı arayarak bilgisayara karşı Pong oynayabilmektedir. Çok basitçe, cep telefonlarındaki 5 tuşu Pong paletini yukarı, 8 tuşu da aşağıya hareket ettirir. Amaç arada seken topu rakip oyuncunun Pong paletinin karşılayamayacağı şekilde sektirmek ve sayı yapmaktır. Pong'un seçilmesinin amacı hem ara yüzün çok basit oluşu, hem de Pong'un video oyunları sektörünü başlatan oyun olarak tarihi önemi olmasıdır. İşin heyecan verici yanı birisi oynarken sistemi ikinci bir oyuncunun aramasıyla olur: bu durumda bilgisayar aradan çekilerek iki kullanıcının birbirleriyle müsabaka yapmalarına olanak tanır. Oyun, Alexanderplatz'ın ortasındaki bütün bina cephesi boyundaki ekran üzerinden Berlin'in yarısı tarafından seyredilir.

Blinkenlights'ın bir başka kullanımı, diğer insanlara aşk mektupları gönderebilmesidir. Eğer, mesela, siz ve sevgiliniz o anda meydana iseniz, aşağıda

ara yüzü görülen, bu sistem ile animasyon yapmak için kullanılan *blinkenpaint* programı ile bir atan kalp animasyonu yaparak bunu Chaos Computer Club web sitesine yolladığınızda sistem size bir kod verir. Herhangi bir zaman özel telefon numarasını arayıp kodu girdiğinizde bu animasyon ekranda belirir. ASCII kodlaması ile üretilen (aşağıda atan-kalp örneği görülen) animasyonlar kullanıcıların yaratıcılıklarını çok çeşitli şekillerde dışa vurduğu bir kentsel sergi haline gelmiştir.

| | |
|--------------------|--------------------|
| @200 | @800 |
| 000000000000000000 | 000011100011100000 |
| 000011100011100000 | 000111110111110000 |
| 000111110111110000 | 001111111111111000 |
| 000111111111110000 | 001111111111111000 |
| 000011111111100000 | 000111111111110000 |
| 000000111110000000 | 000011111111100000 |
| 000000001000000000 | 000000111110000000 |
| 000000000000000000 | 000000001000000000 |

Şekil 5.20: iki ASCII imgesi – ard arda gösterilince atan kalp ortaya çıkar

Projenin Web sitesi, sistemle etkileşmek için gereken bütün araçları ve programları sağlamıştır. Bu örnek, Internet'in kamusal mekânı değiştirme gücünü sergiler. Proje Alexanderplatz'a yığınla insan çekmiş, o kadar başarılı olmuştur ki, daha sonra, 2002 Eylülünde Paris'te de tekrarlanmıştır.

Bu projelerin önemi, sirkülasyon mekânlarını, insanların artık sadece içerisinden geçmek amacıyla kullandıkları kayıp sirkülasyon mekânlarından çıkarıp, insanların toplandıkları kamusal mekânlar haline getirmeleridir. Böylece akışlar mekânı dönüştürülerek, iletişimin meydana gelebildiği, hoşça deneyimlerin yaşanabildiği, kentin eski çağlardaki "kentli" karakterinin tekrar canlandırıldığı mekânlar haline getirilirler. Böylece kent bir defa daha yerler mekânı haline dönüşmüş olur, çünkü bu enstalasyonlar kentlileri durup kent mekânını algılamaya, hatta bu mekâna katkıda bulunmaya davet ederek anlamsızlaşmakta olan kent uzayını – dolayısıyla kopmakta olan kentler arası sosyal köprüleri – tekrar inşa ederler. Mobilite, hiper mobilite, tele-varlık, ve sanal ile fiziksel mekân arasındaki ayırımın bulanması olgusu eşliğinde gerçekleşen bu mekânlar, melez mekânlar olup, üzerilerinden anlatılan hikâye aracılığıyla kent mekânı üzerine anlatsal bir katman örten projeler haline gelmişlerdir.

6. SONUÇ VE TARTIŞMA

6.1. Mimari Mekânda Öyküselleştirme

Bir eğlence unsuru olarak anlatı, sözlü, yazılı ve görsel hikâyeler şeklinde, sosyal ve eğlence hayatlarımızda önemli rol oynar. Hikâye anlatımı aksiyonu genel geçerdir, hikâye ister otobiyografik olsun, ister kurgusal; ister destansı bir masal olsun, ister gündelik bir olayı anlatıyor olsun. Hikâye yaratma ve aktarma yeteneği, insanlarda, önemli ve özsel bir yetenektir. Bunun sebebi, insanların anlatsal hayvanlar olmasıdır. Anlatsal düşünüş, deneyim kazanmanın, kazanılan deneyimi aktarmanın, deneyimler doğrultusunda gerçekliğe etki etmenin kilit formlarındandır. Hikâye anlatma eylemi, kişilere, başkalarının anlatılarını sosyal bağlam dahilinde anlama ve kendi düşüncelerini netleştirme şansı sunar.

Anlatı ve mimarlık, kesinlikle birbirlerinden ayrı değildir. Mimarlık tarihi boyunca, mekânsal kurguları ve içerdikleri dekorlar ile mekân üzerinden hikâye anlatan sayısız örnek gözlemleyebiliriz. Mimarlık aracılığıyla yapılan anlatı, döneminin kültürünü, iletişim yollarını ve eğitim seviyesini dile getirir. Yüzyıllar boyunca yapılmış yapıların zemin planlarına bakarsak, Yunan tapınaklarından, Roma kiliselerine, Orta Çağ bazilikalarından, günümüze, bir dikdörtgenin, çemberin, hacin veya herhangi bir basit veya karmaşık şeklin, çağlar üzerinden hikâye anlatmak amacıyla kullanımına şahit oluruz. Bu öykülerin konusu, o zamanın insanların hayatı, doğayı, ruhaniyeti nasıl anladığı; seyircileri ise sonraki nesillerdir.

Mimarlık, her zaman, kişisel mekânın incelenmesi ile yakından ilgili olmuştur. Bireysellik, kişinin benliğinin ve vücudunun, mekâna ne şekilde iz düştüğü sorunsalı, özellikle barınma, kimlik ve insan var oluşuna değer katma amaçları ile sıkça sorgulana gelmiştir. Bir bakış açısından, akıcı dijital konstrüksüyonların tasarlanması, bu geleneğin bir uzantısıdır. Geleneksel olarak, bu yapılar siber uzayın uçarı ve geçici aleminde denenmiştir. Geçen on yılın sonlarından itibaren ise, fiziksel ve dijital mekânların, artık içten içe birbirlerine bağlı hale gelmeye başladıkları aşikâr olmuştur. Siber uzay, artık, zihnin, içerisinde izole olduğu bir uzay olarak karşımıza çıkmaz. siber uzaya bağlanmak için gereken kapsayıcı gereçlerin sebep olduğu izolasyon yerini, daha mobil gereçlerin tanımladığı, post-siber uzaysal, yeni melez mekân paradigması dahilinde gerçeklenmeye başlayan sosyal

topluluklara bırakmaktadır. Dolayısıyla, siber uzay kavramı, artık, bayatlamıştır. Dijital mekân, fiziksel mekân ile uzamsal olarak bütünleştikçe, “sanal olan, gerçek olanı simüle etmeli midir?” veya “sanal olan, gerçek olanın temsili midir?” gibi sorular, anlamlarını yitirmektedir. Çünkü, artık, hem sanal mekân, hem de fiziksel mekân, aynı ortam içerisinde harmanlanabilmektedir. Bu yeni oluşumda ancak, “sanal olanın, henüz gerçekleşmemiş olan bir fiziksel gerçeğin potansiyeli” olmasından bahsedilebilir.

Çağdaş mimarların içinde tasarım yaptıkları mekân, artık belirli, rasyonel, geometrik ve katı katıya düzenlenmiş bir mekân, bir diğer deyişle, Öklidyen bir mekân değildir. Şimdilerde ilişkiler – bağlılık – ve görünür veya görünmez, fiziksel veya maddesel-olmayan, sürekli, dinamik ağ örüntüleri, mekânı karakterize eder. Gerçek uzay, sanallaşma fenomenini geçirmiş, süreçler ve ilişkiler uzamı haline gelmiştir. Bunu da en iyi, metropollerin kurgusunda gözlemleriz: metropolün ilgi odakları, kendi başlarına anlamsız olan olmayan-mekânlarla, ağ bağları gibi işleyen ulaşım uzayları ile birbirlerine bağlanırlar.

Uzak bağlamları “şimdi” ve “burada” bağlamına getiren melez uzaylar, kentin, ulaşım ve tele-iletişim teknolojilerinin hafifliği altında sanallaşması fenomenine karşıt olarak, mobil cihazlar ve kablosuz teknolojiler aracılığıyla ortaya çıkmaya başlarlar. Sanal ve fiziksel mekânlar arasındaki sınırları bulanıklaştırarak melez mekânlar, Internet’in sanal ağlarına sürekli bağlı olan, taşınabilir iletişim gereçleri kullanıcılarının sürekli mobilitesi aracılığıyla, göçebe mekânlar olarak karşımıza çıkarlar. Bunun sonucu olarak, kamusal mekânlar da, artık, katı-maddesel mimarlık ile inşa edilmezler. Bunun yerine, fiziksel mekân üzerinde gidip gelen sanal bağlantıların tanımladığı, melez uzay ağ örüntüsü, yeniçağın sosyal mekânlarını tanımlar. Fiziksel topoloji sosyalleşmeyi sınırlamaz. Sosyal topoloji kendi fizikselliğini tanımlamaya başlar. Çağdaş metropol mimarların, artık, göğüs germeleri gereken mücadele, zaten derinlemesine haritalanmış olan fiziksel mekânı, her mekânın ilk bakışta görüldüğünden çok daha fazla anlam taşıyabilmesini sağlamak için, nasıl olup da anlatısal katmanlarla donatacakları sorunsalı olmalıdır.

Mimari mekanın öyküselleştirilmesi bağlamında önerdiğim yaklaşım, yayılğan, übik ve mobil teknolojileri mimari tasarım paralelinde irdeleyerek, ve mimari tasarım disiplini de mobil iletişim teknolojileri paralelinde düşünerek, etrafımızdaki dünyanın anlamını çoğullaştıran anlatısal katmanları yapıllı çevre üzerine örtmektir. Bu anlatısal katman, akıcı, içerik ve bağlam doğrultusunda değişebilir olmalıdır. Böylelikle, bir mekân üzerinde, pek çok anlatı sunulabilmesi mümkün olacaktır. Antik dönem yapıları, sabit heykelleri, duvar resimleri, plan formları, dekorları aracılığıyla,

bir hikâyeyi yüzyıllar üzerinden aktarıyor olabilirler. Fakat, yeni teknolojilerin farklılaştırdığı mekân kavramı, bir değil, birçok anlatıyı mekâna giydirebilmemizi sağlar.

İnanıyorum ki, oyun medyası, bu gelişimin öncüsü olarak kullanılabilirler. Oyunun lüdik evreninde, yeni bir ortamın yapısal elemanlarını kurallar aracılığıyla test ederken, bir yandan da, bu ortamın anlatısal potansiyelini hikâye anlatımı ve kullanıcılar arasındaki etkileşim yolları ile sınamak mümkündür. Fiziksel ve sanal mekânların, melez mekânlara kaydığı bir paradigma dahilinde, mobil teknolojiler kullanarak oynanan, yayılgan, trans-gerçeklik oyunları, yine mobil gereçler kullanarak gerçekleştirilen yeni mekân anlayışının sağladığı kamusal mekânı sınamak için, en doğru seçimdir. Bu oyunlar için, kent mekânının kendisi oyun tahtasıdır.

Los Angeles gibi metropollerin sirkülasyon mekânları bağlamında düşünürsek, bu metropollerin, artık, insanların bir yerden diğerine, sokaklarda yürüyerek değil, araba ile gitmeyi tercih ettikleri yerler olduğunu görürüz. Tartışılabilir ki, hızlı otobanlar ve hızlı raylı ulaşım sistemleri, kentleri giderek olmayan-mekânlara dönüştürmektedir. Castells, akışlar mekânının yersiz bir mekân olmadığını belirtiyor olsa da, yerlerin öneminin, akışlara göre, daha azalmış olduğu bir gerçektir (Castells, 2000). Hızlanan ulaşım teknolojileri kapsamında, insanlar fiziksel mekânda giderek daha hızlı sirküle olmaya başladıkça, bu bütünlük kırılmıştır. Günümüzün parçalı mekânlarına yaraşır anlatısal katman da, yer değiştirmenin, mobilitenin anlatısı olacaktır. Bunları en iyi aktaracak ortam, gerçekten de, mobil gereçlerdir.

Ummak istiyorum ki, mimarlıkta öyküselleştirme yaklaşımı ile düşünülen mekânlar, mobil teknolojilere uyumlulukları ile içselleştirdikleri anlatısal katmanları aracılığıyla, dünya çapında, bir tutarlılık sağlayabilsinler. Burada kastedilen, bir kültürün diğerleri üzerine hakim hale gelmesi veya teknokratik bir mimarlığın hâkimiyeti değildir. Aksine, yerel hikâyelerin global bir öykünün parçaları olduğu, kentlerin farklılıklarının, sürekli yenilenen anlatısal katmanlar ile zenginleştiği, bütün bu katmanların giderek daha “bağlı” olmaya başlayan insan tarafından, her yerde her şekilde erişilebilir olduğu, daha heyecan verici bir dünya ütopyasını savunmak istiyorum.

6.2. Dünyanın en basit sorusu

Siber-ölümsüzlük, Wertheim'a göre, kişinin, zihnini, daimi olarak, bir veri uzayına yüklemesi ve fiziksel gövdenin kısıtlamalarından – mesela, fiziksel ölümden – bu şekilde kaçabilmesi anlamına gelir (Wertheim, 1999). Bu kadar hırslı ütopyalara kadar uzanmayacak olsak da, bir an için, bütün dünyanın anlam bütünlüğünün, elektronik olarak gerçekleşen anlatsal bir katman üzerinde akan öyküler aracılığıyla sağlandığını hayal edelim. Şimdi, gökkuşağı renklerinde hâlelerin birbiri içerisine geçerek üzerinde dans ettiği, insanların hayranlıkla uzandığı bir semavi aura ile kuşatılmış, mavi-yeşil yerküreyi hayalimizde canlandırabildik mi? Güzel.

Peki, ya elektrikler kesilirse?

Tabii ki de, elektrikler asla kesilmeyecek... öyle değil mi?

Peki, ya elektrikler kesilirse...

Bu ifadeyle sorgulamak istediğim, elektrik üretme teknolojilerinin yetkinliği veya güvenliği değil, tabii ki de. Nükleer Kıştan da bahsetmiyorum. Tamamen hipotetik konuşuyorum: hayatlarındaki bütün anlamın, birbirleriyle paylaştıkları hikâyelerden oluştuğu, sürekli yarattıkları ve içine besledikleri, üstüne üstlük her daim erişebildikleri öykülerle zenginleşmiş bir hayat yaşayan, ütöpik metropol insanının elinden, bir anda, anlatsal katmanını alırsak ne olur?

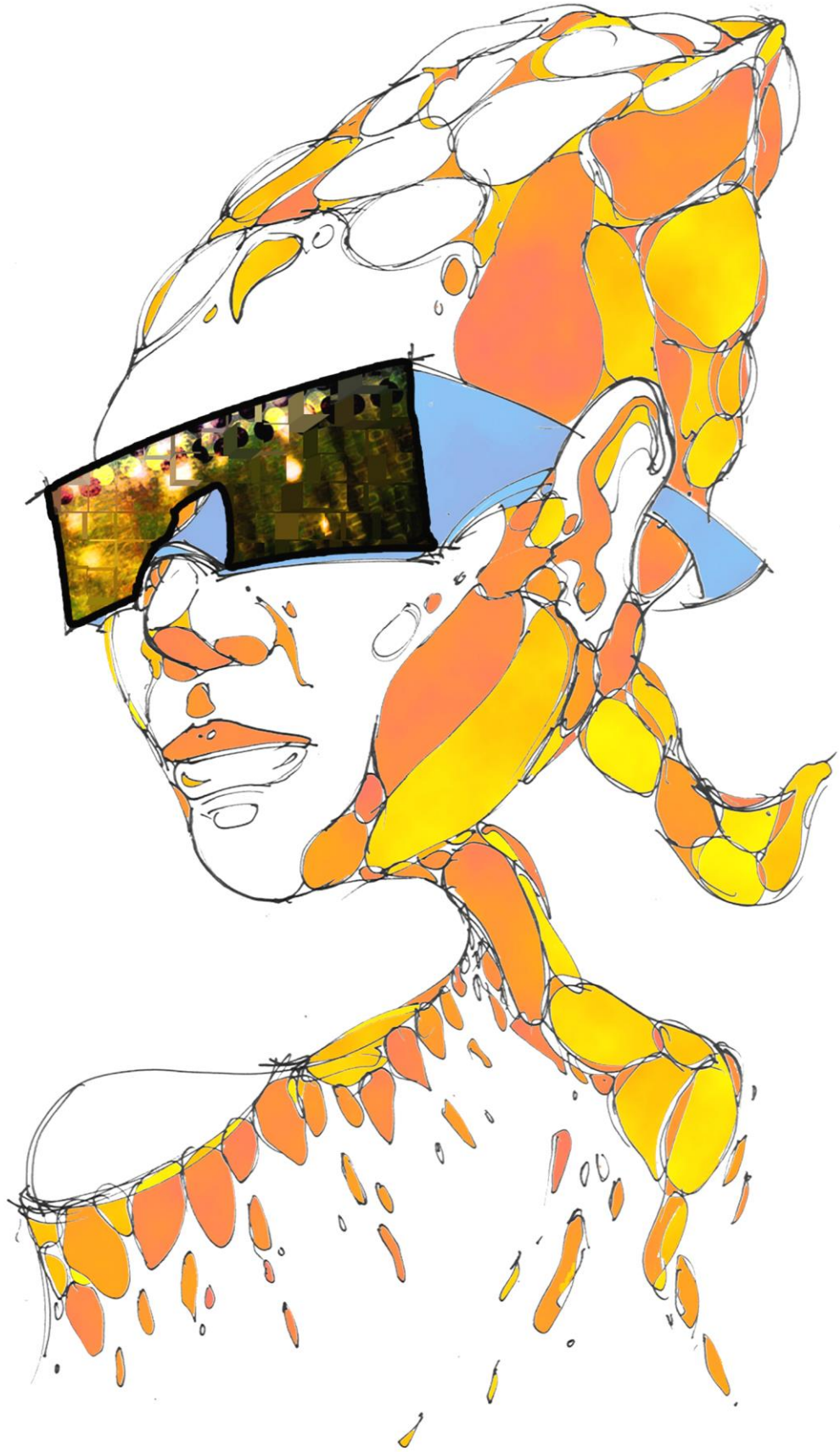
Fahrenheit 451 adlı fenomenal eserinde Ray Bradbury, kitapları yakmakta olan bir dünyanın portresini çizer. Bu dünyada, kitap okumak yasaktır. İtfaiyeciler, bir zamanlar yangınları söndürmekle yükümlü olan insanlar, evinde kitap sakladığı tespit edilen insanların evlerini yakmak – yangın çıkarmak – “alevler ile temizlemek” ile görevlidirler. Bradbury'nin distopyasının en çarpıcı yanı, bu entelektüel temizliğin herhangi bir polis devleti tarafından veya yüce bir otorite tarafından zorlanmıyor olmamasıdır. İnsanlar, kitapların yakılmasını *istemektedir*. Çünkü, bu dünyanın insanları bilinçlerini bir “mutlu-dünyaya” hapsedmiştir: ekranlar aracılığıyla paylaşılan bir neşe âlemine... Çoğu evde, bir TV odası vardır. Bu odalar duvar-boyu ekranlarla kaplıdır ve ortasında oturan izleyiciye, sürekli olarak (artık pek anlamlı olmasalar da), hikâyeler anlatılır. Kişi, bu şekilde dıştaki dünyadan kendisini ayıştırmıştır. Üstelik, çelişkisel olarak, mutlak “bağlılık” halindedir. Kitaplar, insanları düşünmeye ittiklerinden dolayı, endişe yaratırlar ve bu mutlu-durağanlığı tehdit ederler. Dolayısıyla, tabudurlar (Bradbury, 1950).

Fakat, dışarıda bir savaş yaklaşmaktadır. Savaş, Bradbury'nin metropolüne, gökten yağın bombalar halinde en nihayetinde çarptığında, kimse ne olduğunun farkında

değildir. Protagonistin eşi, tıpkı diğerleri gibi bir TV-bağımlısı, bombardıman başladığında TV odasındadır. İlk parti, kentin güç şebekelerini indirir. İkinci bombardımanın kadının oturduğu odayı gökle bir etmesi ile, bu ilk bombardıman arasından, sadece saniyeler geçer – kadının, karanlık bir odada sessizce oturduğu saniyeler... Kadın, bu birkaç saniye içerisinde tamamen delirir, ve bombalar tepesine inerken, çılgınca haykırmaktadır.

İnsanlar, doğaları gereği, kapsanan varlıklardır. Üzerine gelmekte olan kamyonun ön ışıklarından mest olmuş bir tavşan misali, parlak ve ışıltılı objeler tarafından, kolayca dikkatimiz dağılır. Kaptırırız. Bununla beraber, bir teknoloji ne kadar yayılgan ise, bu teknoloji kabul edildiğinde, onu bırakmak o kadar zor olur. İçerisinde kendimizi kaybedecek kadar bizi saran bir anlatı katmanı, etrafımızı çevreleyen mimari ortamın da yardımıyla, her zaman, her yerde erişilebilir olduğunda, Bradbury'nin distopyası, bir başka kisvede olsa da, gerçek olabilir mi? İnsanlığın bu gezegendeki kısa geçmişinde defalarca nüksetmiş olan, özellikle de sözde en modern ve en hoşgörülü olduğumuz 20.YY.' da, arka arkaya kendimizi sırtımızdan bıçaklamamıza sebep olmuş olan, "Holocaustlar", kıyımlar, insanlık ayıpları işlememize yol açan, topluluk patolojimizden, açıkçası, korkuyorum. Hangi anlatılar, bu patolojileri tetikleyecek? Hangi anlatılar, kurtuluşumuz olacak? Kazananlar, ne hikâyeler anlatacak?

Anlatısal zekâmız, hem en büyük gücümüz, hem de, en büyük zaafımızdır.



Şekil 6.1: “Connected Girl” (“Bağlı Kız”): Infotraveller konsept grafiği

KAYNAKLAR:

A) Kitap ve Kitap Bölümleri:

- Aarseth, Espen**, 1997, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, 1997. s. 24-57.
- Altheim, Murray M.**; 2003, *Mapping & Narrative Organization*, Knowledge Media Institute, working papers, s. 2
- Anstey, Josephine; Pape, Dave; Sandin, Dan**; 2003, *Building a VR Narrative*; Electronic Visualization Laboratory, University of Illinois at Chicago
- Appleyard, D.; Lynch, K.**, 1964 *The View from the Road*, MIT press.
- Bandura, A.**; 1986; *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Baudrillard, Jean**; 1994, *Simulacra and simulation*. Çeviri: S. Glaser. Ann Arbor: University of Michigan Press, s. 1 – 42, 164
- Benedikt, Michael**; 2000, *Cyberspace: First Steps*; Bell, David; Kennedy, Barbara M. *The cybercultures reader*. New York / London: Routledge, Kısım: 1, Bölüm: 2, p. 29-44.
- Blair D.; Meyer T.**; 1997; *Tools for an Interactive Virtual Cinema*. In *Creating Personalities for Synthetic Actors: Towards Autonomous Personality Agents*. Ed. Robert Trappl and Paolo Petta. Berlin: Springer Verlag,
- Borges**, 1962, *The Garden of Forking Paths, Labyrinths: selected stories & other writings*. Edited by Donald A. Yates & James E. Irby. New York : New Directions,. s. 19-29.
- Bradbury, Ray**; 1953, *Fahrenheit 451*; The Ballantine Publishing Group, USA
- Braidotti, Rosi**; 1994, *Nomadic Subjects* New York: Columbia University Prs. s. 22
- Brockmeier, J.**; 2000, *Autobiographical time*. *Narrative Inquiry*, 10(1), s. 51–74.
- Bruner, Jerome**; 1986, *Actual Minds, Possible Worlds*, Cambridge: Harvard University Press. s. 14
- Bruner, Jerome**; 1990, *Acts of Meaning*. Harvard University Press. MA:Cambridge, 1990.
- Calvano, Italo**; 1972; *Invisible Cities*; Giulio Einaudi Editore, (ingilizce çeviri, 1974, Harcourt, Inc.), s. 5

- Castells, Manuel**; 2000, *The rise of the network society*. Oxford ; Malden, MA : Blackwell Publishers, 2000. s. 86, 425, 441, 453, 472-473
- Castells, Manuel**, 2004, "*Space of flows, space of place: materials for a theory of urbanism in the information age*" in *Cybercities reader* edited by Graham, Stephen, Routledge, London, 2004 s. 85, 88
- de Certeau, Michel**; 1988: *The practice of everyday life*. Berkeley, CA: University of California Press.; s.115–122
- Chatman, S.**; 1981; What Novels Can Do That Films Can't (and Vice Versa). In W. J. T. Mitchell (Ed.), *On Narrative* (2 ed.).Chicago: The University of Chicago Press.
- Cohen, S.**, 1982, *Zap! The rise and fall of Atari*. New York: McGraw-Hill.
- Couchot; Edmond**; 1996, Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, Andre. *Imagem-máquina — a era das tecnologias do virtual*. São Paulo : Editora. s 37 – 48. s. 46
- Deleuze, Gilles**; 1994, *Difference And Repetition*. New York : Columbia University Press, s. 209, 212
- Deleuze, Gilles; Guattari, Félix**; 2002; *A thousand plateaus, capitalism and schizophrenia*. London, Minneapolis : University of Minnesota Press, s. 98, 381
- Daston, Lorraine ve Park, Katharine**, 1998, *Wonders and the order of nature, 1150— 1750*. New York : Zone Books, s. 50 - 60
- Dibbell, Julian**, 1999, *My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World*, s. 51-55
- Downs, R.; Stea, D.**; 1973, "Cognitive Representations"; Downs, R. & Stea, D (eds.), *Image and Environment*, Chicago: Aldine (79-86).
- Fairclough, N.**, 1989, *Language and power*. London: Longman
- Feshbach, Seymour; Singer, R. D.**, 1971; *Television and Aggression: An Experimental Field Study*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Fink, Eugen**, 1966, *L'interprétation métaphysique du jeu*. In: *Le jeu comme symbole du monde*. Paris : Éditions de Minuit, 1966. p. 67 – 121.
- Florida R.**, 2002, *The Rise of the Creative Class, and how it is transforming work, leisure, community and everyday life*, New York, Basic Books.
- Foucault, Michel**, 1994, *Des espaces autres* (conference au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967). *Architecture, Mouvement, Continuité*,

no 5, octobre 1984, p. 46 – 49. In: Dits et écrits: 1954 – 1988. Vol. IV. Paris : Editions Gallimard, 1994. Electronic version, 'Of other spaces (1967), heterotopias'.

<http://foucault.info/documents/foucault.heteroTopia.en.html>. (18 Haz. 2003)

Frasca, Gonzalo; 2003, Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology; in Video/Game/Theory. Edited by Mark J.P. Wolf and Bernard Perron. Routledge, 2003

Fredkin, Edward, 1990,. Digital mechanics—an informational process based on Reversible Universal Cellular Automata. Physica D 45, North-Holland : Elsevier Science Publishers B.V.,. s. 254 – 270

Fuller, Marry; Jenkins, Henry; 1995, Nintendo® and New World travel writing: a dialogue, JONES, Steven. (ed.) Cybersociety: computer-mediated communication and community. Thousand Oaks, CA : Sage Publications, Inc., s. 66, 68

Genette, Gérard, 1980, Narrative Discourse (J. E. Lewin, Trans.). Ithaca, NY: Cornell University Press.

Gibson, William; 2000, Neuromancer. New York : Ace Books, s. 67

Golledge, R.G.;1992, "Place recognition and wayfinding: making sense of space", Geoforum, 23, 199-214.

Graham, Stephen; Marvin, S., 2001, Splintering urbanism. Routledge, New York, s. 416

Graham, Stephen, (ed.) 2004, Cybercities, Routledge,London, 2004, s. 69 – 70, 154

Hartnack ve Sløk: 1991 Hartnack, J. Sløk, J (Eds.) (1991). De store tænkere – Leibniz. Oversættelse Mogens Pahuus. Munksgaard, Rosinante.

Hayles, N. Katherine; 1996, Embodied virtuality: or how to put bodies back into the Picture; Moser, Mary Anne. Immersed in technology: art and virtual environments. Cambridge/London : MIT Press, s. 6

Hayles, N. Katherine; 1999, How we became posthuman — virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics. Chicago : The University of Chicago Press , s. 13, 34-38, 84, 131-136

Hayles, N. Katherine; 2002, Writing machines. Cambridge, London: The MIT Press

- Herman, D.**, 2002, Story logic. Problems and possibilities of narrative. Lincoln, NE: University of Nebraska Press. s.264
- Höök, Kristina**; 1991; An Approach to a Route Guidance Interface, Licentiate Thesis, Department of Computer and Systems Sciences, Stockholm University.
- Huhtamo, Erkki**, 2002, Worlds in boxes or ten chapters from the history of lost media; Pape, Rotraut. (ed.) Sixcon_Lost Media. Verlag Hochschule für Gestaltung Offenbach : DCM Druck Center Meckenheim. Almanyaa., s. 15.
- Huizinga, Johan**, 1995, Homo Ludens. A study of the play-element in culture. Boston : The Beacon Press
- Ishii, Hiroshi**; 1999, Tangible Bits: coupling physicality and virtuality through tangible user interfaces. In: Ohta, Yuichi; Tamura, Hideyuki.(ed.) Mixed reality: merging real and virtual worlds. Tokyo: Ohmsha / Secaucus, New Jersey: Distributed in North America by Springer-Verlag New York, s. 232
- Kopomaa, Timo**, 2004, "Speaking mobile: intensified everyday life,condensed city" in Cybercities reader edited by Graham,Stephen, Routledge, London, 2004, s.268
- Kelly, Kevin**, 1999 New rules for the new economy. 10 radical strategies for a connected world. New York : Penguin Books, 1999. 171 p. Bulund. Yer.: <http://www.kk.org/newrules/>. Erişilme tarihi: 06 Sep. 2003.
- Kleinrock, Leonard**, 1997: Nomadcity: Anytime, Anywhere in a Disconnected World. Mobile Networks andApplications, vol. 1, pp. 351-7.
- Kosslyn, S.M.**, 1980 Image and Mind.Cambridge, Mass. Harvard University Press,
- Krueger, M.W.**, 1990 Artificial Reality II, Addison-Wesley Publishing Co., Reading, MA
- Labov, W.**, 1972, The transformation of experience in narrative syntax. In W. Labov (Ed.), Language in the inner city: Studies in the Black English vernacular (pp. 354–396).Philadelphia: University of Pennsylvania Press. s. 359
- Langer, Suzanne**; 1953, Feeling and Form. Charles Scribner's Sons, New York, New York, s. 311
- Laurel, B.**, 1991; Computers as Theatre. Reading: Addison-Wesley.

- Lehtonen, Turo; Mäenpää, Pasi**, 1997, Shopping in the East Centre Mall. In: Falk, Pasi; Campbell, Colin. (eds.) The shopping experience. London, Thousand Oaks, New Delhi : Sage Publications, s. 136 – 165.
- Leibniz, Gottfried Wilhelm**, 1934, Philosophical writings. London : Dent; New York : Dutton, 1934., s. 258
- Llewellyn-Jones, R.**;1985; A Fatal Friendship: The Nawabs, the British and the City of Lucknow, Delhi, Oxford University Press.
- McEwan, H.; Egan, K.**, 1995, Narrative in teaching, learning and research. NY: Teachers College Press.
- McKee, Robert**; 1999, Story: Substance, Structure, Style, And The Principles of Screenwriting, Methuen Publishing Ltd., London, Reg. No. 3543167
- Metz, C.**, 1974; Film language; a semiotics of the cinema. New York,: Oxford University Press.
- Mitchell, William.**; 1995, City of bits. Space, place and the Infobahn. Cambridge/London: MIT Press
- Mitchell , William**; 2003; Me++: The Cyborg Self and the Networked City. MIT Press, Cambridge, 2003
- Murray, Janet**; 1997, H. Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace. New York: The Free Press, s. 74 – 86, 213
- Nelson, Katherine**, 1989 (ed.), Narratives from the crib. Cambridge, Mass.; Harvard University Press, 1989.
- Ochs, E.; Capps, L.**, 2001, Living narrative. Cambridge, MA: Harvard University Press., s. 2
- Offner**, 2001, Offner, in Splintering urbanism, edited by Graham,S. And Marvin,S., Routledge, New York, s. 200
- Ohta, Yuichi; Tamura, Hideyuki**; 1999, Mixed reality: merging real and virtual worlds. Tokyo: Ohmsha / Secaucus, New Jersey: Distributed in North America by Springer-Verlag, New York; s. 2 – 10
- Parente, Andre**, 1999, O virtual e o hipertextual. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999. s.35
- Persson, Per**, 2000, Supporting Navigation in Digital Environments: A Narrative Approach, SICS; s. 190 - 194
- Prince, G.**, 1982;. Narratology. Berlin: Mouton.
- Resnick, Mitchell**, 2001;Turtles, Termites, and Traffic Jams; Cambridge: MIT Press

- Rheingold, Howard**; 2002, Smart mobs. The next social revolution. Cambridge, Massachusetts: Perseus Publishing, s. 27
- Ricoeur, P.**, 1984. Narrative and time. Chicago: University of Chicago Pres.
- Rorty, Richard**, 1980, Introduction & Chapter I: The Invention of the Mind. In: Philosophy and the mirror of nature. Princeton, New Jersey : Princeton University Press, 1980. s. 20, 45
- Schechner, R.**, 1988; Performance Theory, Routledge, London, England
- Serres, Michel**, 1997, Redes. In: Atlas. Lisboa : Piaget, 1997. s. 139 – 149
- van Schaik, Leon**; 2004, Innovative Architecture, Building local platforms of mastery that give rise to innovative architecture, RMIT Press, Melbourne
- Siegel, A.; White, S.H.**, 1975 The development of spatial representations of large-scale environments. In H. W. Reese (ed.),Advances in child development and behavior (s. 10-55). New York: Academic Press, 1975.
- Simmel, Georg**; 1950 The metropolis and mental life. In: Kurt H. Wolff (ed.). The sociology of Georg Simmel. Glencoe, IL: Free Press, s. 43.
- Smith, Marc A.; Kollock, Peter**, 1998, (eds.) Communities in cyberspace. London : Routledge.. Part one, chapter 1 (Introduction), s. 3 – 25.
- Turkle, Sherry**; 1995, Life on the screen — Identity in the age of the Internet. New York: Simon & Schuster, s. 29 – 49, 181
- Turner, Mark**, 1998; The Literary Mind, Oxford: Oxford University Press
- Vernant, Jean-Pierre**,1987, L'individu dans la cité. In: VEYNE, Paul et. al. Sur l'individu. Paris : Seuil, 1987, s. 20 – 37.
- Virilio, Paul**, 1997, Open Sky, Verso, London, s. 58, 103
- Weiser, Mark**, 1991 Weiser, M.: The Computer for the Twenty-First Century. Scientific American (1991) 94-100
- Wellman, Henry M.**, 1990. The Child's Theory of Mind, Cambridge: The MIT Press.
- Wertheim, Margareth**; 1999, The Pearly Gates of Cyberspace. A history of Space from Dante to the Internet. New York : W.W. Norton & Company, s. 64, 85, 206, 211, 268

Wilson, Stephen, 2002, Information arts: intersections of art, science, and technology. Chapter 6: Telecommunications. Cambridge : MIT Press, 2002. s. 489, 526

B) Tezler

Carter, Edward; 1996; *Quantitative Evaluation of Hypertext: Generation and Organisation Techniques*, Ph.D. thesis, University of Edinburgh.

Corino, Gianni; 2004, Spatial issues and performative media in digital mobility: a network perspective, by Gianni Corino DIGITAL FUTURES MSc FINAL DISSERTATION

Donath, Judith; 1997, Inhabiting the Virtual City, The design of social environments for electronic communities. 1997. 112 p. PhD Dissertation. Media Laboratory, Massachusetts Institute of Technology, MIT, Cambridge. Available at: <http://smg.media.mit.edu/people/judith/Thesis>. Accessed on: 08 Jun. 2003.

Persson, Per, 1997"Making Sense of Characters: Spectators and Folk Psychology", Dissertational chapter, Department of Cinema Studies, Stockholm University.

Reid, Elisabeth, 1999, Reid, Elizabeth. "Electropolis; Communication and Community on Internet Relay Chat." Honors Thesis, Department of History, University of Melbourne. Internet. Available at <http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/electropolis.html>; s. 107, 125

de Souza e Silva, Adriana Araujo; 2004, FROM MULTIUSER ENVIRONMENTS AS (virtual) SPACES TO (hybrid) SPACES AS MULTIUSER ENVIRONMENTS: Nomadic technology devices and hybrid communication places; Rio de Janeiro: UFRJ/CFCH/ECO

Yee, Nick; 2001; The Norrathian Scrolls: A Study of EverQuest (Version 2.5) Bulunduğu konum: <http://www.nickyee.com/eqt/report.html> (Ağustos, 2005)

C) Akademik Konferanslarda Yayınlanmış Bildirilerden Alıntılar

Hayles, N. Katherine; 2003, Deeper into the machine: the future of electronic literature. In; Rettberg, Scott. (ed.) State of the arts: The proceedings of the electronic literature organization's 2002 state of the arts

symposium & 2001 electronic literature awards. Los Angeles:
Electronic Literature Organization

Lindley, Craig A.; 2002, The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling; *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere, Finlandiya 6-8 Haziran 2002,

Lindley, Craig A. ; 2004, Trans-Reality Gaming; Keynote Address, published in the proceedings of the Second Annual International Workshop in Computer Game Design and Technology, 15-16 Kasım, Liverpool John Moores University, UK., Ekim 2004 3, Institution Technology, Art and New Media, University of Gotland, Sweden

D) Akademik Konferanslarda Sunulmuş Bildiriler

Dourish P., Chalmers M., 1994, "Running out of Space: Models of Information Navigation", paper presented at HCI'94 (British Computer Society).

Mimica, Vedran; 2003, People Do Still Live In Places, Archiprix International 2003, Istanbul

Venturi, Robert, 2005; Complexity and Contradiction, UIA 2005 esas konuşması

E) Süreli Yayınlardan Alıntılar

Brand, 1972 Spacewar -- Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums. *Rolling Stone*, 7.

Jenkins, Peter S.; 2004, *JOURNAL OF INTERNET LAW* VOL. 8:1, TEMMUZ 2004, THE VIRTUAL WORLD AS A COMPANY TOWN. FREEDOM OF SPEECH IN MASSIVELY MULTIPLE ON-LINE ROLE PLAYING GAMES

Graesser, Arthur C.; Singer, Murray; Trabasso, Tom, 1994, "Constructing Inferences During Narrative Text Comprehension", *Psychological Review*, Vol. 101, No. 3, 371-95.

Griffiths ve Hunt, 1995 Griffiths, M. D. and Hunt, N. (1995). Computer Game Playing in Adolescence - Prevalence and Demographic Indicators. *Journal of Community and Applied Social Psychology* 5(3): 189-193.

Heider, Fritz; Simmel, Marianne; 1994, "An Experimental Study of Apparent Behavior", *American Journal of Psychology*, 57 (2), April, 243-59. Republished in Aronson, Elliot & Pratkanis, Anthony R. (eds.) (1993).

Social Psychology, vol. 1, The International Library of Critical Writings in Psychology, s. 279-295.

Jonassen, D. H.; Hernandez-Serrano, J., 2003; The effects of case libraries on problem solving. Journal of Computer Assisted Learning, 19, 103-114.

Labov, W.; Waletzky, J., 1967/1997; Narrative analysis: Oral versions of personal experience. In J. Helm (Ed.), Essays on the Verbal and Visual Arts (s. 12–44). Seattle/London:University of Washington Press. (Reprinted in Journal of Narrative and Life History, 7(1–4), 3–38)

Law, John; 2003, Topology and the Naming of Complexity, 'Topology and the Naming of Complexity', published by the Centre for Science Studies, Lancaster University, Lancaster LA1 4YN, UK,

Bulunabileceği yer:
<http://www.comp.lancs.ac.uk/sociology/papers/Law-Topology-and-Complexity.pdf> - 1997, *yenileme*: 6 Aralık 2003

Pinhanez ve Diğ.; 2000, Pinhanez, C. S.; Davis, J. W.; Intille, S.; Johnson, M. P.; Wilson, A. D.; Bobick, A. F.; Blumberg, B.; Physically interactive story environments; PINHANEZ ET AL. 0018-8670/00/\$5.00 © 2000 IBM IBM SYSTEMS JOURNAL, VOL 39, NOS 3&4, 2000

Pylyshin, Z., 1981 The imagery debate: analogue media versus tacit knowledge. Psychol. Rev.: 88, 16-45,.

Weiser, Mark; Gold, Rich; Brown, John Seely. Erişilme tarihi: Haziran 2005. The origins of ubiquitous computing research at PARC in the late 1980s. IBM Systems Journal, vol 38, n. 4, 1999.

<http://www.research.ibm.com/journal/sj/384/weiseaut.html>

F) Makalelerden Alıntılar

Brunnberg, Liselott & Juhlin, Oskar; 2003, Motion and Spatiality in a Gaming Situation – Enhancing Mobile Computer Games with the Highway Experience; Mobility, The Interactive Institute, Stockholm, Sweden

Bryce, Jo; Rutter, Jason; 2001, The Gendering of Computer Gaming: Experience and Space; respectively from the Department of Psychology, University of Central Lancashire, Preston, UK; and ESRC Centre for Research on Innovation and Competition (CRIC), University of Manchester, UK

- Carranza, I.**, 1998, Low narrativity narratives and argumentation. *Narrative Inquiry*, 8(2), s. 287–317
- Couclelis, H.**; A Linguistic Theory of Spatial Cognition. Annals of the Association of American Geographers; 1988
- Crick, N.**, 2003; Composition as experience: John Dewey on creative expression and the origins of “mind”. *College Composition and Communication*, 55(2), s. 254-275.
- Heliö, Satu; Mäyrä, Frans; Jarvinen, Aki**, 2002, Communication and community in digital entertainment services – prestudy research report. University of Tampere, Finland: Hypermedia Library, s. 14
- Höök, Kristina; Svensson, Martin**, 1998, ”Evaluating Adaptive Navigation Support”, unpublished paper of PERSONA project, SICS, Sweden.
- Jonassen, D. H.; Hernandez-Serrano, J.**, 2002; Case-based reasoning and instructional design: Using stories to support problem-solving. *Educational Technology Research & Development*, 50(2), 65-77.
- Kuipers, B.**, 1982; The Map in the Head Metaphor, *Environment and Behavior*, 14, 2, 202
- Marinelli, D.**, 1998 “Synthetic Interviews: The Art of Creating a Dyad Between Humans and Machine-Based Characters,” ACM Multimedia’98 Workshop on Technologies for Interactive Movies, Bristol, England, ACM, New York (1998).
- Marsden, P.V.; Campbell, K. E.**; 1984,. Measuring tie strength. *Social Forces*, 63, s. 482–483
- Mateas, Michael**; 1999, Narrative Intelligence; Computer Science Department Carnegie Mellon University, Pittsburgh, and Phoebe Sengers, Media Arts Research Studies, GMD, Schloss Birlinghoven, Sankt Augustin Almany
- Persson, Per**; 2000, Supporting Navigation in Digital Environments: A Narrative Approach; SICS, Sweden
- Pold, Søren**; 2003, Writing the Scripted Spaces: *Understanding writing in a digital context*, Department of Comparative Literature, University of Aarhus, Denmark
- Rendell, Jane**; 2003, A PLACE BETWEEN, Art, Architecture and Critical Theory

Sparacino, Flavia; Davenport, Glorianna; Pentland, Alex; 1999, Wearable Cinema/ Wearable City: bridging physical and virtual spaces through wearable computing; MIT Media Lab

Sparacino, Flavia; 2002, Narrative Spaces: bridging architecture and entertainment via interactive technology; *MIT Media Lab*

G) Projelerden Alıntılar

Benayoun, Maurice, World Skin

Davies, Charlotte; 1996, Osmose

Friedman, Larry; Davenport, Glorianna; 1995, Wheel of Life

Goldberg, Ken, 1995, Telegarden

Galloway, Kit; Rabinowitz, Sherrie., 1980, Hole in Space,. Available at: <http://www.ecafe.com/getty/HIS/index.html> Accessed on: 01 Sep. 2003.

Nakatsu, Ryohei, 1998, Interactive Poem

Neumayr, Barbara; 2001; Austropolis

Raby ve Diğ.; 2000 Raby, Fiona; Suzuki, Akira; Catterall, Claire. Project #26765— Flirt: flexible information and recreation for mobile users. The Royal College of Art : Kensington Gore, London, UK, 2000. (project catalog)

Roussou, Maria, 1999, Milet'in sanal gerçeklik üzerinde yeniden canlandırılması

Satı, Ahmet Nazif; Çolakoğlu, Eren; Umur, Gökçe; 2003; Infotraveller; FEIDAD 2003 yarışması konsept proje

Sparacino, Flavia; 1997-1999, City of News

Tosa, Nakao; 1998, Romeo And Juliet In Hades

H) Internet Siteleri:

Adams, Rick, 2003, The colossal cave adventure page (A history of "Adventure"). Available at: http://www.rickadams.org/adventure/a_history.html. Accessed on: 16 agosto 2003.

Bartle, Richard. Early MUD history. 21 Jan. 1999. Bulunabileceği yer: <http://www.mud.co.uk/richard/mudhist.htm>. Erişilme tarihi: Haziran 2005.

- Engelbart, Douglas**, Virtual Reality overview. NCSA (National Center for Supercomputing Applications) and EVL. Copyright © 1995, The Board of Trustees of the University of Illinois. Last modified on 11/27/1995. Available at: <http://archive.ncsa.uiuc.edu/Cyberia/VETopLevels/VR.Overview.html>. Accessed on: 06 Dec. 2003.
- Hall, Peter**, 1999, John Maeda at the art directors club. In: U&lc Online (Upper & lowercase Magazine).<http://www.itcfonds.com/ulc/article.asp?nCo=AFMT&sec=ulc&issue=26.1.1&art=johnmaeda>. (Erişilme tarihi: 17 Aug. 2003)
- Hanseth, Ole**; 2005, What is Actor-Network Theory?
http://carbon.cudenver.edu/~mryder/itc_data/ant_dff.html
(Erişilme tarihi Ağustos 2005):
- Heylighen, Francis**. Web dictionary of cybernetics and systems. Created on 8 Jul. 1993. Last update on: 31 Ekim 2002. Bulunabileceği yer <http://pespmc1.vub.ac.be/ASC/indexASC.html>. Erişilme tarihi: Haziran 2005.
- IBM. Pervasive computing**: IBM wireless, voice and mobile software products. Bulunabileceği yer: <http://www-3.ibm.com/software/pervasive/index.shtml>. Erişilme tarihi: 01 Oct. 2003.
- Lozano-Hemmer, Rafael**. Bulunabileceği yer:
<http://www.fundacion.telefonica.com/at/rlh/>. Erişilme tarihi: Ağustos 2005.
- McFedries, Paul**. The word spy — mixed reality. 26 Jul. 2001. Bulunabileceği yer: <http://www.wordspy.com/words/mixedreality.asp>. Erişilme tarihi: Temmuz 2005.
- McMeekin, A.; Miles, I.; Roy, A.; Rutter, J.**, 2002; "Exploring the Effects of ECommerce", report 1 and report 2, commissioned by the Retails and Consumer Service ForeSight Panel, Department of Trade and Industry. Available at <http://www.cric.ac.uk/cric/e-commerce/>
- Prado, Gilberto**; Two recent experiments in multi-user virtual environments in Brazil: Imateriais 99 and Desertesejo. Bulunabileceği yer: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/textos/texto27.htm>. Erişilme tarihi: Temmuz 2005.

- Rivera, E.**, 2003. What's Behind the Gaming Surge?, [Web Site]. ABCNews.com.
Available:
http://abcnews.go.com/sections/business/TechTV/TechTV_Gamingsurge_020521.html [2003, September 18th].
- Rosenberg, Scott.** The man who named cyberspace. An interview with William Gibson. Digital culture, 4 Aug. 1994. Erişilme tarihi: Temmuz 2005.
Bulunabileceği yer: <http://www.wordyard.com/dmz/digicult/gibson-8-4-94.html>.
- Weiser, Mark.** Ubiquitous computing. Last update on: 17 Mar. 1996. Bulunabileceği yer: <http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/UbiHome.html>. Erişilme tarihi: Temmuz 2005.
- Weiser, Mark;** 1994; The world is not a desktop. ACM Interactions.
<http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/ACMInteractions2.html>.
Erişilme tarihi: Haziran 2005.
- Chaos Computer Club.**, 2003, Blinkenlights.. Bulunabileceği yer:
<http://www.blinkenlights.de>. Erişilme tarihi: 25 Mayıs 2003.
- Davies, Char.** Ephémère. 1998. Bulunabileceği yer: <http://www.immersence.com/>.
Erişilme tarihi: Ağustos 2005.
- Davies, Char.** Osmose. 1995. Bulunabileceği yer: <http://www.immersence.com/>.
Erişilme tarihi: Ağustos 2005.
- Goldberg, Ken.** Telegarden.1995. Bulunabileceği yer (Erişilme tarihi: Mart 2004):
<http://telegarden.aec.at/cgi-bin/knapsack/html/info.html>
- Iwatani, Moru.** Pac-man. © Namco, 1980.
- Kaplan, Philip.** Fuckedcompany. 2001. Bulunabileceği yer:
<http://www.fuckedcompany.com/>. Erişilme tarihi: Ağustos 2005.
- Linden Labs,** © 2005 Linden Research Inc. Bulunabileceği yer:
<http://www.secondlife.com> Erişilme tarihi: Ağustos 2005.
- Neumayr, Barbara.** Austropolis. Original website: <http://www.austropolis.at>. (*site removed as of Ağustos 2005*)
- Sims, Karl.** Evolved virtual creatures, 1994. Bulunabileceği yer:
<http://www.genarts.com/karl/evolved-virtual-creatures.html>. Erişilme tarihi: Temmuz 2005.
- Sims, Karl.** Panspermia, 1990. Erişilme tarihi: Temmuz 2005.

Bulunabileceği yer: <http://www.genarts.com/karl/panspermia.html>.

Sony Computer Entertainment America Inc. EverQuest 2. © 2005. Bulunabileceği yer: <http://everquest2.station.sony.com/>. Erişilme tarihi: Ağustos 2005.

Spacewar! Bulunabileceği yer:

<http://lcs.www.media.mit.edu/groups/el/projects/spacewar/>. Erişilme tarihi: Ağustos 2005.

Team cHmAn. Banja. © copyright TEAMcHmAn 1998-2005. Bulunabileceği yer: <http://www.banja.com> Erişilme tarihi: Ağustos 2005.

Which? (2001) "Annual Internet Survey 2001: The Net Result – Evolution not revolution". Bulunabileceği yer: <http://www.which.net/surveys/intro.htm>

I) Mobil Oyunlar:

Botfighters. It's Alive, Sweden, 2001.

Bulunabileceği yer: <http://www.botfighters.com/> Erişilme tarihi: Ağustos 2005

Geocaching. © 2000-2003, Groundspeak Inc.

Bulunabileceği yer: <http://www.geocaching.com/>.

Erişilme tarihi: Ağustos 2005

Supafly. It's Alive, Sweden, 2001.

Bulunabileceği yer: <http://www.itsalive.com/supafly/demo>. Erişilme tarihi: Ağustos 2005

The Go Game. © Wink Back, Inc.

Bulunabileceği yer: <http://www.thegogame.com/>. Erişilme tarihi: Ağustos 2005

Uncle Roy All Around You. Blast Theory and Mixed Reality Lab. UK, 2003.

Bulunabileceği yer: <http://www.uncleroyallaroundyou.co.uk/>. Erişilme tarihi: Ağustos 2005.

J) Filmler:

Kubrick, Stanley; 2001: Space Odyssey,

Rusnak, Josef. The Thirteenth Floor. EUA, 1999. 100 dakika.

Scott, Ridley. Bladerunner. EUA, 1982. 117 dakika.

Wachowsky, Larry; Wachowsky, Andy. The Matrix. EUA, 1999. 136 dakika.

Bob Gale, Mr. Payback, Interfilm, 1995

K) Şekiller:

Şekil 1.1 Berlin’de resimli bir bina cephesi, © 2005, Ahmet Nazif Satı

Şekil 1.2 Berlin sokaklarında çeşitli duvar yazıları,
© 2005, Ahmet Nazif Satı

Şekil 1.3 12 yaşındaki Fritz Freudenheim’in ailesi ile birlikte 1938 yılında Nazilerden kaçışını resmeden anlatılan haritası , © 2005, Ahmet Nazif Satı

Şekil 1.4 Infotraveller konsept resmi, © 2005, Ahmet Nazif Satı

Şekil 1.5 Mimari mekanda Öyküselleştirme, © 2005, Ahmet Nazif Satı

Şekil 2.1 Masalcı ve köylüler, © McCloud, 1993, (Eylül 2005)

Bulunabileceği yer:

www.ncsa.uiuc.edu/VR/cs397wrs/Lectures/chapter_1.html

Şekil 2.2 Madde tarafından deforme edilen uzay-zaman.
Kaynak: *Unveiling the Edge of Time*, John Gribbin. © 1992, John Gribbin. Re-printed by permission of Harmony Books, a division of Crown Publishers, Inc.

Şekil 2.3 Hecateaus’un Dünya Haritası, Bulunduğu yer:
<http://research.umbc.edu/eol/3/bohlman/roundmap.htm>
Erişme tarihi: Ağustos, 2005

Şekil 2.4 Hereford haritası, Cennet, Araf ve Cehennemi de dünyanın kısımları olarak göst. Kaynak: Richard of Holdingham. Hereford Map, Hereford Cathedral, Hereford (1280s). Bulunabileceği yer (Erişilme tarihi: 25 Kas. 2003):

<http://www.dac.neu.edu/english/kakelly/med/beyond.html>.

- Şekil 2.5** C J Minard'ın, Napolyon'un ordusunun Rusya seferinde hezimetini anlatan haritası. Bulunabileceği yer: Applied Abstractions Web Site Erişilme tarihi: Ağ. 2005
<http://www.math.yorku.ca/SCS/Gallery/minard/minard-odt.jpg>
- Şekil 2.6** Antik Yunan Tapınağı planları, Kaynak: WEARABLE CINEMA/WEARABLE CITY, Flavia Sparacino, Glorianna Davenport, Alex Pentland MIT Media Lab, 1999
- Şekil 2.7** Roma, Santa Costanza Mozelesi. Kaynak: WEARABLE CINEMA/WEARABLE CITY, Flavia Sparacino, Glorianna Davenport, Alex Pentland MIT Media Lab, 1999
- Şekil 2.8** Modena. Kaynak: WEARABLE CINEMA/WEARABLE CITY, Flavia Sparacino, Glorianna Davenport, Alex Pentland MIT Media Lab, 1999
- Şekil 2.9** Floransa, San Lorenzo Kilisesi, Kaynak: WEARABLE CINEMA/WEARABLE CITY, Flavia Sparacino, Glorianna Davenport, Alex Pentland MIT Media Lab, 1999
- Şekil 2.10** Roma, Sant' Ivo alla Sapienza Kilisesi, Kaynak: WEARABLE CINEMA/WEARABLE CITY, Flavia Sparacino, Glorianna Davenport, Alex Pentland MIT Media Lab, 1999
- Şekil 2.11** Magritte'in "Les Valeurs Personnelles" tablosu, Kaynak www.comanalysis.ch/ComAnalysis/Publication50.htm (Ağustos 2005)
- Şekil 2.12** Camillo'nun hafıza tiyatrosu. Kaynak (Ağustos 2005): www.teachtext.net/semiotiek/theorie/egganalyse/camill o.jpg
- Şekil 2.13** Campanella'nın "Citta' del Sole" Kenti, A. Magnaghi ve A. Casaloni betimlenişi. © Firpo L., ed. Campanella, La Citta' del Sole. Laterza, Bari, 1997.

- Şekil 2.14** Göze giyilen ekran – nispeten moda uygun bir tasarım, © Flavia Sparacino *MIT Media Lab*
- Şekil 2.15** Pek çok LCD ekran ile donatılmış halde Tokyo'nun Shibuya bölgesi, <http://tokyoyakei.cool.ne.jp/other/shibuya/shibuya-7.jpg>
- Şekil 3.1** The Artificial Life Interactive Video Environment (ALIVE), ağır donatılar olmadan kullanıcının sanal hayvanlar ile etkileşime girebildiği bir sistemdir, © MIT Media Lab. Bulunabileceği yer: lcs.www.media.mit.edu/projects/alive/ (erişilme tarihi: Ağustos 2005)
- Şekil 3.2** Charlotte Davies, Osmose arayüzü, ve Osmose VRE'den bir görünüş (1995), © Charlotte Davies, 1995
- Şekil 3.3** World skin VRE, © Maurice Benayoun, Bulunabileceği yer (Ağustos 2005): <http://www.moben.net/worskimage.html>
- Şekil 3.4** Archeos Tholos, © Maria Roussou, 1999, Available at (Ağustos 2005): www-sop.inria.fr/reves/publications/data/2003/RD03c/
- Şekil 3.5** CAVE tarafından meydana getirilen "Sahte Mekân"– CAVE kullanıcısı, Kaynak (erişilme tarihi: Ağustos 2005): <http://resumbrae.com/talks/vassar/page10.html>
- Şekil 3.6** Dance Dance Revolution etkileşimli oyun mekânı, © Gamedev.net, Bulun. yer (eriş. Tar.: Ağus. 2005): <http://resumbrae.com/talks/vassar/page10.html>
- Şekil 3.7** Alaaddin VR ortamı ve kullanıcı arayüzü
- Şekil 3.8** KidsRoom – fiziksel mekânın düzeneği, PINHANEZ ET AL. 0018 – 8670/00/\$5.00 © 2000 IBM IBM SYSTEMS JOURNAL, VOL 39, NOS 3&4, 2000
- Şekil 3.9** KidsRoom ile etkileşim kuran çocuklar, PINHANEZ ET AL. 0018 – 8670/00/\$5.00 © 2000 IBM IBM SYSTEMS JOURNAL, VOL 39, NOS 3&4, 2000
- Şekil 3.10** Karl Sims; Evolved Virtual Creatures ve Panspermia, © 1987-2001, Karl Sims, All rights reserved.

Bulunabileceği yer (erişilme tarihi: 28 Nov. 2003)
<http://www.genarts.com/karl/>.

Şekil 3.11

Desertesejo VR ortamı, © Gilberto Prado, 2000,
Bulunabileceği
yer:<http://wawrwt.iar.unicamp.br/gilberto/desertesejo3.jpg>
(erişilme tarihi: Ağustos 2005)

Şekil 3.12

Alpha World uydu görüntüsü (Ağustos 2005),
Bulunabileceği yer: <http://skola.sys.hr/mak/satelits.htm>
(Ağustos 2005)

Şekil 3.13

Alpha World VR ortamı ve avatarlar, Bulunabileceği
yer:<http://accad.osu.edu/~mlewis/VRML/Class/w9/Avatars/alphaWorld.jpg> (erişilme tarihi Ağustos. 2005):

Şekil 3.14

Austropolis türevi oyun, Bulunabileceği yer (erişilme
tarihi Ağustos 2005): www.aec.at/bilderclient/

Şekil 3.15

Phantasy Star Online'da sosyalleşen oyuncu
avatarları, © www.ntsc-uk.com 2002, 2003, 2004,
2005, Bulunabileceği yer (erş. Tar. Ağ. 2005):
<http://www.ntsc-uk.com/>

Şekil 3.16

Banja adası Itland ve oyun mekânlarının haritası, ©
Team cHmAn, Bulunabileceği yer (eriş. Tar. Ağ. 2005):
[www.dirty-
orange.de/index.php?main=bildschirmschoner/banja](http://www.dirty-orange.de/index.php?main=bildschirmschoner/banja)

Şekil 3.17

Oyuncunun ekranı üzerinde Everquest II ortamı, ©
Sony Online Entertainment, 2004, Bulunabileceği yer
(erişilme tarihi Ağustos 2005):
<http://www.gamergod.com/images/eq2/EQ2gg12.jpg>

Şekil 3.18

Second Life, © 2005 Linden Research, Inc.

Şekil 3.19

Second Life dünyasından bir yazlık villa, © 2005
Linden Research, Inc.

Şekil 4.1

ZKM müzesinde Hole in Space sunum videosu
(Germany, 2003) Duvarın bir tarafı New York, diğer
tarafın Los Angeles. Bulunabileceği yer (erş. tarihi: 26
Ocak 2004):
[www.banquete.org/v2/espagnol/obrasEspagnol/fichaob
ra.php?id=10&idioma=em](http://www.banquete.org/v2/espagnol/obrasEspagnol/fichaobra.php?id=10&idioma=em)

- Şekil 4.2** Steve Mann'ın "giyilebilir bilgisayar" buluşunun zaman içinde evrimi. Bulunabileceği yer: <http://wearcam.org/>. Erişilme tarihi: 28 Sep. 2003.
- Şekil 4.3** City of News, 3D web gezgincisi, dinamik olarak enformasyonel kentsel temsil yaratır, Kaynak: WEARABLE CINEMA/WEARABLE CITY, Flavia Sparacino, Glorianna Davenport, Alex Pentland MIT Media Lab, 1999
- Şekil 4.4** City of News – perspektif, Kaynak: WEARABLE CINEMA/WEARABLE CITY, Flavia Sparacino, Glorianna Davenport, Alex Pentland MIT Media Lab, 1999
- Şekil 4.5** Giyilebilir bilgisayar: ceket ve ekran, Kaynak: WEARABLE CINEMA/WEARABLE CITY, Flavia Sparacino, Glorianna Davenport, Alex Pentland MIT Media Lab, 1999
- Şekil 4.6** Dokunmatik mini-klavye ve SONY SVGA glasstron ekran – gözlerden birisi ekran, diğeri dışarıyı görüyor, Kaynak: WEARABLE CINEMA/WEARABLE CITY, Flavia Sparacino, Glorianna Davenport, Alex Pentland MIT Media Lab, 1999
- Şekil 4.7** "Hafıza haritası" içerisinde navigasyon. Giyilebilir, kullanıcının SIGGRAPH 99'ın Millennium Motel içindeki izlediği patikaya uygun olarak içerik sunar, Kaynak: WEARABLE CINEMA/WEARABLE CITY, Flavia Sparacino, Glorianna Davenport, Alex Pentland MIT Media Lab, 1999
- Şekil 4.8** Giyilebilir Sinema donatısı – sırt çantası, iki CPU, kamera, hafif, renkli SVGA glasstron gözlükler, Kaynak: WEARABLE CINEMA/WEARABLE CITY, Flavia Sparacino, Glorianna Davenport, Alex Pentland MIT Media Lab, 1999
- Şekil 5.1** Botfighters promosyon resmi, © 2005 It's Alive! Bulunabileceği yer: <http://www.itsalive.com>, Erişilme tarihi:Ağustos 2005

- Şekil 5.2** Supafly promosyon resmi, © 2005 It's Alive!
Bulunabileceği yer:
<http://www.itsalive.com>, Erişilme tarihi:Ağustos 2005
- Şekil 5.3** TibiaME kabı ve arayüz, © 04 Sep. 2003, InfoSync
World. Bulunabileceği yer (Ağustos 2005):
<http://www.infosyncworld.com/news/n/4030.html>.
- Şekil 5.4** Geocashing arayüzünden örnekler, Bulunabileceği yer:
www.camp-daisuki.com/essay_file/geocaching/mission-01/ (erş. tar. Ağ. 2005):
- Şekil 5.5** Mobil gereç üzerinde görüldüğü haliyle Geocashing
arayüzü, Bulunabileceği yer: (erş. tar. Ağ. 2005)
www.camp-daisuki.com/essay_file/geocaching/
- Şekil 5.6** Bulunup fotoğraflanmış bir Geocashing kutusu,
Bulunabileceği yer:
http://www.gpsnavigatoromagazine.com/geocaching_gps.htm, (erş. tar. Ağ. 2005)
- Şekil 5.7** The Go Game takımlarından birisi ve arayüz, © The
Go Game. Bulunabileceği yer:
<http://www.thegogame.com>. Erişilme tarihi: 16 Nov.
2003.
- Şekil 5.8** Brunberg and Juhlin'in prototip dijital pusulası
eklenmiş halde mobil gereç, © 2003, Liselott
Brunberg & Oskar Juhlin
- Şekil 5.9** lokal hikâyeden bir görüntü – bilim adamı, © 2003,
Liselott Brunberg & Oskar Juhlin
- Şekil 5.10** Etkinleştirici olaylar mesafeye göre tetikleniyor, ©
2003, Liselott Brunberg & Oskar Juhlin
- Şekil 5.11** Etkinleştirici olayın tanımı, © 2003, Liselott Brunberg
& Oskar Juhlin
- Şekil 5.12** Oyun kapsamında kullanılan yol kenarı objeleri Bir
© 2003, Liselott Brunberg & Oskar Juhlin

- Şekil 5.13** Jon Jerde'nin Las Vegas Freemont Caddesi Deneyimi çalışması, © 2003, Søren Pold
- Şekil 5.14** Vectorial Elevation için Web-tabanlı kontrol sistemi, © 1999, 2000, Lozano-Hemmer, Bulunabileceği yer (Ağustos 2005):
http://culturebase.org/home/struppek/HomepageEnglish/Projekte/Vectorial_Elevation/Bilder/
- Şekil 5.15** Vectorial Elevation ışıkların konumlandırılması, © 1999, 2000, Lozano-Hemmer, Bulunabileceği yer (erş. tar. Ağ. 2005):
<http://www2.alzado.net/pics/artium26.jpg>
- Şekil 5.16** Amodal Suspension konsept –SMS mesajlarından mimari anlatıya, © 1999, 2000, Lozano-Hemmer, Bulunabileceği yer (erişilme tarihi Ağustos 2005):
<http://www.amodal.net/images/>
- Şekil 5.17** Body Movies, arayüz ve projeden görünüş, © 2001Lozano-Hemmer, Bulunabileceği yer (erişilme tarihi Ağustos 2005):
culturebase.org/home/struppek/HomepageEnglisch/Projekte/Body_Movies/Bilder/
- Şekil 5.18** Blinkenlights – Alexanderplatz, Berlin, © 2002 Chaos Computer Club, Bulunabileceği yer (erş. tar. Ağ. 2005):
<http://wiedler.ch/berlin/blinkenlights.html>
- Şekil 5.19** Aşk mektubu ile (atan-kalp) Blinkenlights ekranı, © 2002 Chaos Computer Club; Mobil telefon üzerinden Pong oynayanlar, © 2002 Chaos Computer Club
- Şekil 5.20** iki ASCII imgesi – ardarda gösterilince atan kalp ortaya çıkar, © 2002 Chaos Computer Club
- Şekil 6.1** “Connected Girl” (“Bağlı Kız”): Infotraveller konsept grafiği, © 2003, Ahmet Nazif Satı

L) Tablolar:

Tablo 3.1: İngiltere istatistikleri ile oyun ve e-ticaret marketleri. Kaynak: Screen Digest/ELSPA. (2001). "Interactive Leisure Software: Market assessment and forecasts to2005". London: Screen Digest.

Tablo 3.2: Bilgisayar oyuncularının yaş demografileri. Kaynak: Interactive Digital Software Association. (2002), Essential Facts about the Computer and Video Game Industry, IDSA.

Bulunabileceği yer <http://www.idsa.com/IDSABooklet.pdf>.

Tablo 3.3: İngiltere eğlence sektörü ticaret dengesi: 1998.
Kaynak: Screen Digest/ELSPA. (2001). "Interactive Leisure Software: Market assessment and forecasts to 2005". London: Screen Digest.

ÖZGEÇMİŞ

Ahmet Nazif Satı, 2005

1978 yılında İstanbul'da doğdu.

Orta öğrenimini 1995 yılında İstanbul'da Kadıköy Anadolu Lisesinde yaptı.

Yüksek öğrenimine öncelikle 1995 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi Uzay Teknolojileri Mühendisliği Bölümünde başladı. Üç senelik mutsuz bir maratondan sonra mühendislik eğitimini yarım bırakarak, 1998 yılında bölümünden ayrılarak Karadeniz Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümüne başladı.

2002 yılında lisans eğitimini tamamlayarak İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programına başladı.

Lisans eğitimi bitirme projesi olan "Bakü Türkiye Büyükelçilik Kompleksi, Nexus" ile Archiprix yarışmasında birinci mansiyona layık görüldü. Xasiork 2004 Kısa Öykü Yarışmasında "Eski" adlı öyküsüyle üçüncülük kazandı.

Bir yandan yüksek eğitimine devam etmekte, diğer yandan yapı tasarımından, sinemaya çeşitli branşlarda aktif olarak tasarım hayatını sürdürmektedir.

AUTOBIOGRAPHY

Ahmet Nazif Satı, 2005

He was born in 1978 in Istanbul.

He completed his lycee education in Kadıköy Anatolian High School in Istanbul.

He started his licence education in 1995 in Istanbul Technical University, Department of Space Technologies and Engineering (later renamed: *Space Engineering*). After a three-year rally of various degrees of dissatisfaction and heartbreak, he decided that *this* sort of space studies was not meant for him. In 1998, he left his education to start over again: in Karadeniz Technical University, Department of Architecture.

In 2002, he completed his license education with honors, and started his MSc. education in Istanbul Technical University, Department of Architecture.

He was granted first honorary prize in Archiprix 2002, for his graduation project NEXUS: A Turkish Embassy Concept in Baku, Azerbaijan. Subsequently, he represented his university in Archiprix 2003 International.

He was granted third prize for his short story "Eski" ("*Old*") in Xasiork Short Story Contest 2004.

Aside from his post-graduate studies, Ahmet participates in an active design career that cover many branches, from architectural design, to cinema.