

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**SİBER UZAY ÇAĞINDA MİMARİ POTANSİYELLER:
DİJİTAL OYUNLAR ÜZERİNDEN BİR TAKIM GÜNCELLEŞTİRMELER**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Yılmaz Berkay DEMİR

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

TEMMUZ 2023

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**SİBER UZAY ÇAĞINDA MİMARİ POTANSİYELLER: DİJİTAL OYUNLAR
ÜZERİNDEN BİR TAKIM GÜNCELLEŞTİRMELER**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Yılmaz Berkay DEMİR
(502191024)**

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Nurbın PAKER KAHVECİOĞLU

TEMMUZ 2023

İTÜ, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'nün 502191024 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi Yılmaz Berkay DEMİR, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “SİBER UZAY ÇAĞINDA MİMARİ POTANSİYELLER: DİJİTAL OYUNLAR ÜZERİNDEN BİR TAKIM GÜNCELLEŞTİRMELER” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Prof. Dr. Nurbin Paker KAHVECİOĞLU**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Doç. Dr. Fatma ERKÖK**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Burcu KÜTÜKÇÜOĞLU
Bilgi Üniversitesi

Teslim Tarihi : 13 Temmuz 2023
Savunma Tarihi : 26 Temmuz 2023





Aileme,



ÖNSÖZ

Bu uzun teşekkür sayfasına başlamadan önce, beni öğrencisi olarak kabul eden, yüksek lisans eğitimim boyunca bana güveniyle, anlayışıyla, ilgisiyle, fikirlerimin olgunlaşmasına izin veren ve kendisiyle çalışmış olmaktan gurur duyduğum, Sevgili Hocam Nurbın Paker Kahvecioğlu'na bana gösterdiği emekleri için sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Benim yaptıklarımı olgunlaştırmadan paylaşmamak gibi değiştirmek istediğim bir özelliğim var. Fakat buna rağmen kendileriyle ne kadar az paylaştım da çalışmalarına vazgeçmeden göstermiş oldukları ilginin ve bana hayatım boyunca duydukları sonsuz sevgi ile güvenin yanında iyi bir insan olmayı öğrettikleri için aileme ne kadar teşekkür etsem azdır. Sizi çok seviyorum. Umarım ben de ileride sizin gibi bir ebeveyn olabilirim.

Beni her koşulda destekleyen, arkamda duran, türbülanslı hayatıma eşlik ederek beni yalnız bırakmayan, içimdeki ışığı kaybettiğimde tekrar bulmamı sağlayan ve inanılmaz iyi yüreği ile beni her zaman büyüleyen Tuğçe'ye, iyi ki varsın.

Hayatım boyunca karşıma çıkan insanlar konusunda çok şanslı oldum. Yüksek lisans serüvenimde yoldaşlarım olan, discord çalışma sekanslarıyla beni motive eden Aygen Kıştın'e, Deniz Dabancı'ya, Ayçin Atukeren'e; Bu uzayan tez süresince benimle görüşemedikleri için zaman zaman sitem etmelerine rağmen beni destekleyen, varlıklarını her zaman hissettiğim, Mustafa Arpaç'a, Bertuğ Kaan Demir'e, Emre Özoğlu'na, Kutay Çetinol'a, Doğa Volkan Altundağ'a, Fussball grubuna, Standart ekibine, Özpetek Sitesine ve canımdan çok sevdiğim köpeklerimiz Avcı ve Biber'e sevgileri için çok teşekkür ederim. İyi ki sizin gibi arkadaşlara sahibim. Sayfa sınırından dolayı isimlerini ekleyemediğim arkadaşlarımdan da çok özür dilerim, hepimizi biliyorum ve hepimizi çok seviyorum.

Lisans eğitimim boyunca gelişebileceğim özgür ortamı sunan Adnan Aksu'ya ve tartışma ortağım olan çocukluk arkadaşım Mehmet Emin Akdemir'e ayrıca teşekkür ederim.

Bu araştırma süresince kulaklığımdan bana eşlik eden Aphex Twin ve Nujabes'in yanında Disco Elysium'a ve sayamayacağım kadar daha film, oyun ve müziğe bende açtıkları yeni pencereler için minnetimi sunarım.

Un jour je serai de retour près de toi...

Temmuz 2023

Yılmaz Berkar Demir
(Mimar)



İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ	vii
İÇİNDEKİLER	ix
TEKNO SÖZLÜK.....	xi
ŞEKİL LİSTESİ.....	xiii
ÖZET	xv
SUMMARY	xvii
1. GİRİŞ	1
2. SİBER UZAY, YENİ MEDYA VE MİMARLIK PRATİĞİ	5
2.1 Siberuzayı Tanıyalım	7
2.1.1.1 Kişisel bilgisayar - kişisel özgürlük	11
2.1.1.2 Kolonizasyon denemeleri.....	13
2.1.2 Değişen kültür ve yeni medya.....	15
2.1.2.1 Uyarlanabilir kimlikler: dijital mecrada yön bulmak.....	17
2.1.2.2 Bir rehber olarak: Mimarlık	19
2.2 Siberuzay ve Mimarlık	21
2.2.1 Dijital coğrafyanın haritalandırılması	23
2.2.2 Buharlaştan mimarlık	25
2.2.3 Siber uzayın akışkan mimarisi	27
2.3 Yeni İnsan/Yeni Mekân: Siberuzayda Mekân Araştırmaları	30
2.3.1 Siber uzay ve ütopya: mimarlığın yeni olanakları	32
2.3.2 Siber uzayın estetiği: dijital dönüşüm ve katılımcı sanatın yükselişi	34
2.3.3 Oyunlar.....	37
2.4 Ben Neredeyim?	39
2.4.1 Direksiyonu ele alma: geleceği şekillendirme	40
2.4.2 Neden oyunlar?	42
3. SANAL İÇİN ÜRETMEK: MEKÂNSAL ARAŞTIRMA ALANI OLARAK DİJİTAL OYUN	45
3.1 Siber-kültür ve Dijital Oyun İlişkisi	45
3.2 Herkes Orada: Dijital Oyun Mekânları	47
3.2.1 Oyun mekânı nedir?	51
3.2.1.1 Oyun mekânlarında ‘immersion’ kavramı	53
3.2.1.2 Oyun mekânlarında faillik kavramı	55
3.2.2 Avatarlar ve bireysel ifade: oyun kültürünün aktif katılımcıları.....	56
3.2.3 Oyun kültüründe ortak yaratıcılığın belirginleşmesi	59
3.2.3.1 Bir ortak üretim alanı olarak dijital oyunlar.....	59
3.2.3.2 Mimar – kullanıcı ve oyuncu – oyun tasarımcısı ilişkisi	63
4. OYUN OYNUYORUM.....	67
4.1 Sınırları Genişletme Pratiği Olarak Oyun Oynamak.....	69
4.2 Modluyorum Öyleyse Varım	71
4.3 Burada Değilim Oradayım: MMO'lar ve Siberköyler	73

4.4 Ne Buradayım Ne Orada: Liminal Mekân	76
4.5 Artık Kural yok: Öklid-dışı Mekân	78
5. \u0053\u004F\u004E\u0055\u00C7	81
KAYNAKLAR.....	87
ÖZGEÇMİŞ	94



TEKNO SÖZLÜK

Arcade	: Kısa, basit oyun süreleri ile karakterize edilen ve tipik olarak restoranlar ve eğlence salonları gibi halka açık yerlerde bulunan bir oyun türünü ifade eder.
BİT	: ‘BİT’ olarak kısalttığımız bilgi ve iletişim teknolojisi, internet, kablosuz ağlar, cep telefonları ve diğer iletişim ortamları dâhil olmak üzere telekomünikasyon yoluyla bilgiye erişim sağlayan teknolojileri ifade eder.
CAD	: Bilgisayar destekli tasarım anlamına gelen, bir tasarımı oluşturmak, değiştirmek, analiz etmek veya optimize etmek için kullanılan, genellikle mühendislik ve mimarlık gibi alanlarda kullanılan bir teknoloji.
Çevrimiçi	: Bir sisteme ve özellikle bir bilgisayar veya telekomünikasyon sistemine bağlı, bu sistem tarafından sunulan veya bu sistem aracılığıyla erişilebilme durumu.
Ergodik	: Edebiyatta ve oyun çalışmalarında, yeterli zaman verildiğinde her olası yolun veya sonucun sonunda keşfedilebileceği anlatılara veya sistemlere atıfta bulunmak için kullanılan bir terim.
Hacktivizm	: Siyasi veya sosyal amaçları teşvik etmek veya ilerletmek için bilgisayar korsanlığı ve diğer siber itaatsizlik biçimlerinin kullanılması.
Immersion	: Dijital medya ve video oyunları bağlamında, sanal ortamda tamamen mevcut olma veya özümseme duygusudur.
Kripto	: Kripto para biriminin kısaltması olup, güvenlik için kriptografi kullanan bir tür dijital veya sanal para birimidir.
Meme	: Genellikle mizahi bir görüntü veya video şeklinde internet üzerinden hızla yayılan bir kültürel bilgi veya kavram birimi.
Metaverse	: Tüm sanal dünyaların, artırılmış gerçekliğin ve internetin toplamını içeren, fiziksel ve sanal gerçekliğin birleşmesiyle oluşturulan kolektif bir sanal paylaşım alanı.
MMO	: Genellikle aynı oyun dünyasında çok sayıda oyuncuyu aynı anda destekleyen çevrimiçi oyunları ifade eder.
Modlama	: Oynanışını, varlıklarını veya mekaniklerini değiştirmek için bir oyunun kodunu veya varlıklarını değiştirme eylemi, genellikle oyuncuların kendileri tarafından yapılır.

MUD	: Bilgisayarların ilk zamanlarında çıkan, oyuncuya karşı oyuncu, interaktif kurgu ve çevrimiçi sohbet unsurlarını birleştiren bir tür çevrimiçi rol yapma oyunu.
Öklid-dışı	: Oyunlarda, Öklid geometrisinin geleneksel kurallarına uymayan ve imkansız mimarilerin yaratılmasına izin veren sanal alanları ifade eder.
Oyun Motoru	: Video oyunlarının oluşturulmasında ve geliştirilmesinde kullanılan, grafikleri, fiziği ve yapay zekayı yönetmek için gerekli araçları ve teknolojileri içeren bir yazılım çerçevesi.
Sibernot	: Siber uzayı veya interneti kapsamlı bir şekilde keşfeden ve gezinen, genellikle bilgisayar ve sanal gerçeklik sistemlerini kullanma konusunda uzmanlık sahibi olan kişi.
Speedrunning	: Bir video oyununu veya içindeki belirli hedefleri mümkün olduğunca hızlı tamamlamak amacıyla oynama faaliyeti.
VR	: Gerçek dünyaya benzer veya tamamen farklı olabilen, tipik olarak kullanıcının hareketlerini izleyen ve bunları sanal ortama çeviren bir kulaklık takılarak elde edilen simüle edilmiş bir deneyim.
Wiki	: İçeriğinin ve yapısının kullanıcıları tarafından ortaklaşa düzenlenmesine izin veren bir web sitesi türü
World Wide Web	: Belgelerin hiper metin bağlantılarıyla diğer belgelere bağlanmasını sağlayan ve kullanıcının bir belgeden diğerine geçerek bilgi aramasına olanak tanıyan internet üzerindeki bir bilgi sistemi.
Yeni Medya	: Bilgisayar teknolojisinin kullanımıyla mümkün hale gelen farklı elektronik iletişim biçimleri kullanılarak kullanıma sunulan içerik.

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

- Şekil 2.1 :** Yapay zekâ tarafından yapılmış “siberuzay” illüstrasyonu (Komut yazar tarafından verilmiştir). 6
- Şekil 2.2 :** Steiner’in New Yorker dergisinde yayınladığı karikatür (url-1) 12
- Şekil 2.3 :** Zaha Hadid Architects’in Metaverse için tasarladığı Liberland (url-2) 15
- Şekil 2.4 :** AI tarafından üretilen 7/24 yayınlar (SpongeBob üstte, Seinfeld altta) 17
- Şekil 2.5 :** Youtube’da GTA 5 oyunu videosuna yapılan bir yorum 19
- Şekil 2.6 :** Dijital tasarım programı olan Blender’in başlangıç ekranı..... 24
- Şekil 2.7 :** Yapay zekâ tarafından yapılmış “siber uzay mimarisi” illüstrasyonu (Komut yazar tarafından verilmiştir). 28
- Şekil 2.8 :** AlphaWorld’ün yoğunluk haritası, ışık yoğunluğu yapı miktarıyla ilişkilidir (url-3) 33
- Şekil 2.9 :** "Lord Farquaad / Markiplier E" olarak da bilinen Lord Marquaad E meme'i, YouTube kişiliği Markiplier'in Shrek'teki Lord Farquaad'ın kafasına Photoshop ile yerleştiği ve yüzün Deep Fried estetiği kullanılarak oluşturulan görüntüsüne atıfta bulunmaktadır. Daha sonraki düzenlemelerde yüz Mark Zuckerberg'in Kongre Duruşmalarından bir görüntünün üzerine eklenmiştir. Daha sonra karakter, modern meme'lerin saçmalığına gönderme yapan çeşitli şablonlarla yeniden kullanılmıştır. (url-4) 36
- Şekil 3.1 :** "Kid A Mnesia Exhibition, Epic Games tarafından macOS, Windows ve PlayStation için 2021 yılında yayınlanan keşif oyunudur. Radiohead albümleri Kid A ve Amnesiac için oluşturulan müzik ve sanat eserlerinin dijital bir sergisi olarak hizmet vermektedir.' (url-5) 50
- Şekil 3.2 :** "LSD: Dream Emulator, Asmik Ace Entertainment tarafından 1998 yılında PlayStation için piyasaya sürülen bir keşif oyunudur. LSD'de oyuncu herhangi bir amaç olmadan gerçeküstü ortamları keşfeder. Oyuncu sadece hareket edebilir ve onları başka bir ortama çarpıtacak nesnelere dokunabilir' (url-6) 60
- Şekil 3.3 :** Oyuncular modlama ve harita üretim araçları kullanarak Weirdcore ve dreamcore gibi estetik akımların ışığında kendi tasarımlarını üretmektedirler. Görseldeki ‘THE MAOP’ haritasını tasarımcıları Sweet Bro and Hella Jeff'in sözleriyle açıklarsak; “Bu harita bir ortamdan çok daha fazlasıdır. Özenle yerleştirilmiş fırçalar ve mükemmel grafik kabiliyeti ile sanatsal değer bir ifadesidir. Yapım aşaması 16 yıl süren bu harita, harita tasarımı ve interaktif medyanın zirvesidir. Vasat mimari projelerle dolu bir lağım çukurunda bir tasarım feneri.” (url-7)..... 62
- Şekil 4.1 :** Let's Play (LP), bir video oyununun oynanışını belgeleyen, genellikle yorum ve/veya oyuncunun yüzünün kamera görüntüsünü içeren bir videodur (veya metin eşliğinde ekran görüntüleridir). Let's Play, bir

- bireyin oyunla ilgili öznel deneyimine odaklanarak bir video oyunu izlenecek yol veya strateji rehberinden farklıdır. (url-8) 68
- Şekil 4.2 :** Nintendo, Mario oyunlarındaki speedrun kültürünü benimseyerek ‘Balloon World’ adı altında bir oyun modu olarak oyunculara sunmaya başlamıştır. 69
- Şekil 4.3 :** Charlie Joyce, 2004 yılında surf mekaniğini keşfettiğinden beri mekanik özelinde üretilen haritalarından biri olan görseldeki surf_ski_2 haritası topluluğun en çok oynadığı haritalardan biri olmuştur. 70
- Şekil 4.4 :** ‘Blahhhh’, harita tasarımcısı NIPPER’in Counter Strike için geliştirdiği bir haritadır. Kişisel metaforlarıyla estetize ettiği ve kurduğu haritada oyuncuların anlamsız parçaları birleştirmesini bekleyerek bölümü tamamlamalarını ister. 72
- Şekil 4.5 :** Fortnite’in oyunun haritasında düzenlediği çevrimiçi Travis Scott konserine 27 milyon oyuncu katılmıştır. (url-9) 74
- Şekil 4.6 :** ‘Backrooms olarak bilinen liminal, doğaüstü gerçekliği keşfedin, keşfedin ve belgeleyin, burada ilerlerken korku ve izolasyonu deneyimleyin.’ (url-10) 77
- Şekil 4.7 :** ‘Hyperbolica, oyunlar, bulmacalar, labirentler ve sırlarla dolu akıl almaz dünyalar içeren bir Öklid-dışı maceradır! Kendinizi çizgilerin asla paralel olamayacağı, ufukların kavisli olduğu ve uzayın katlanarak büyüdüğü gerçekliği çarpıtan geometrilere bırakın.’ (url-11) 78
- Şekil 4.8 :** Portal oyununun portalların çalışma mekaniğinin izometrik gösterimi (url-11) 79
- Şekil 5.1 :** The Matrix (1999) Seyircinin perspektifi üstte, Neo’nun perspektifi altta 82

SİBER UZAY ÇAĞINDA MİMARİ POTANSİYELLER: DİJİTAL OYUNLAR ÜZERİNDEN BİR TAKIM GÜNCELLEŞTİRMELER

ÖZET

Mekân, tanımı ne olursa olsun, insan yaşamının merkezinde yer alır. Yaşadığımız tüm olaylar mekânda gerçekleşir ve mekânda algılanır. Ancak günümüz dünyasında mekân olgusunu yeniden değerlendirmemiz gerekmektedir. Yirminci yüzyılın sonu, bilgisayar teknolojilerinin insan yaşamına geniş çaplı entegrasyonuna sahne olurken, yeni milenyumun başlangıcı ise, bu teknolojilerin etkisiyle algılanabilir mekânsal sınırlarımızın hızla genişlemesine neden olmaktadır. İletişim ve bilgi teknolojilerindeki gelişmeler sonucu ortaya çıkan bu durum, mekânla kurduğumuz ilişkileri radikal bir şekilde yeniden düzenlememizi gerektirmektedir. Bu ilişkilerin yeniden ele alınmasına internetin artık hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olduğunu kabul ederek başlayabiliriz. Geride bıraktığımız 30 yıl içerisinde yaşanan teknolojik gelişmeler, internetin son kullanıcı adına daha hızlı ulaşılabilir ve kullanılabilir hale gelmesini hedeflemiştir. Bu durum, internetteki deneyimi daha pürüzsüz hale getirmekte ve şahısların arasındaki sanal bağı kuvvetlendirmektedir. Bahsedilen teknolojik bilgi akışı ve kişiler arası ilişkiler, 1990'larda üzerine çok konuşulan bir terim olan siber uzayda gerçekleşmektedir.

Siberuzay, uygulamalar, web siteleri ve dijital oyunlar da dahil olmak üzere, insanların bilgisayar, telefon veya tablet gibi yaygın teknolojik cihazlar aracılığıyla birbirleriyle etkileşim kurduğu yeni medya alanlarını kapsamaktadır. Siber uzay, dijital oyun mekânlarının yanı sıra, sanal dünyalar ve sosyal medya platformları gibi diğer bilgi ve fikirlerin paylaşılabilirdiği sanal mecraları da kapsayan bir tür "meta-ortam" olarak görülebilir. Bu sanal mekânlar birbiriyle bağlantılı ve birbirine bağımlıdır. Teknolojiyle doğrudan bağlantılı olan bu alanlarla etkileşimimiz, her yeni teknolojik gelişmeyle birlikte doğal olarak değişmektedir. Bu değişimler sonucunda gelen her yeni etkileşim şekli, insanın kendisine bakışında yeni bir pencere açmaktadır.

Bu noktada insanlık olarak nereye gittiğimizi anlamak için, 20. yüzyılın başında modernizmle birlikte başlayan hareket dalgası ile yenilenen toplumsal normların doğrultusunda ortaya çıkması planlanan yeni insan ve yeni mekânın çözümlenmesindeki öncü pratiklerden biri olarak kabul edilen mimarlıktan faydalanabiliriz. Ancak 21. yüzyıla geldiğimizde mimarlık bu entelektüel kimliğinden uzaklaşmıştır. Bu kaybın nedenini neo-liberal ekonominin getirdiği değişimler olarak görebiliriz. Mimarlık, uygulama, kültürel gereklilikler, yapı düzenlemeleri ve ekonomik verimlilik arasında sıkışmış ve böylece eskiden sahip olduğu toplumsal yön gösterici olma etkisini kaybetmiştir. İletişim ve bilgi teknolojilerinin gelişmesi ile beraber bilgisayarlar ucuz, hızlı, kesintisiz, anlık iletişim sağlamak ve sanal gerçeklik çalışmaları insanlara deneyimlemediği mekânsal durumları sunmaktadır. Sürükleyici sanal dünyalar, dijital oyunlar, telekonferanslar, kişiye özel reklamlar, kimlik hırsızları ve bilgisayar korsanları

arasında verdiğimiz siber uzayda yön bulma çabaları sadece bugüne bakış açımızı değil, geçmişî yorumlama biçimimizi de yeniden şekillendirmektedir.

Mevcut paradigma değişimi dünyayı algılayışımızı değiştirerek bize yeni perspektifler kazandırmaktadır. Tıpkı bir önceki yüzyılda olduğu gibi, mimarlık alanı bir kez daha insan kültüründeki bu değişime yanıt olarak harekete geçmeye çağrılmaktadır. Ancak mimarlığın siber uzaya uyum sağlayabilmesi için belirli güncellemelere ihtiyacı vardır. Bu araştırmada mimarlık pratiğı, ortaya çıkan yeni insanı ve yeni mekânı anlamak, bugünün ve geleceğın potansiyel senaryolarını mekânlar üzerinden okumak için bir aracı olarak kullanılmaktadır. Bu yaklaşım ile beraber siber uzayın önemli bir parçası olan dijital oyunlar üzerine okumalar gerçekleştirilip mimarlığa sunabileceğı potansiyeller incelenmiştir.

Mimari pratiğın siber uzaya adaptasyonunun dijital oyunlar üzerinden yapılması, bu araştırmanın temelini oluşturmaktadır. Dijital oyunlar, birçok araştırmacı yazar tarafından 21.yy'ın dominant estetik anlayışı olarak kabul edilmektedir. Çalışmada kültürel ve ekonomik olarak toplumdaki etkisinin hızla artmasından dolayı dijital oyunlar, günümüzü ve geleceğı anlamak açısından araştırma alanı olarak seçilmiştir. Araştırma boyunca siber uzay ile mimarlık pratiğının arasındaki ilişki irdelenecek ve bu ilişkinin iki taraf adına hangi tür mekânsal potansiyeller barındırdığı dijital oyunlar üzerinden teori ve örneklerle incelenecektir.

ARCHITECTURAL POTENTIALS IN THE CYBER SPACE AGE: UPDATES THROUGH DIGITAL GAMES

SUMMARY

Regardless of the definition used, space is at the center of human life. Events take place and are perceived in space. At the end of the 20th century, we are witnessing the rapid expansion of the potential movement limits of the space phenomenon in the millennium that we have entered with the completion of the integration of human into technology. Developments in communication and information technologies have required us to radically reorganize our relationship with space. As we accept that the Internet is now an indispensable part of our lives, all technological developments for the end user are aimed at making the relationship between the Internet and the individual fast and smooth. The aforementioned flow of information and interpersonal relations takes place in cyberspace, which is often talked about in the technological world of the 90s.

Cyberspace encompasses new media spaces, including social media, websites, and digital games, where people can interact with each other or with "things" and share information and ideas through computer-based technological devices. Cyberspace can be seen as a kind of "meta-environment" that encompasses the virtual spaces of digital games as well as other virtual environments such as virtual worlds and social media platforms. These virtual spaces are interconnected and interdependent. Our interaction with these places, which are directly related to technology, naturally changes with each new technological development, and each change opens a new window in people's self-understanding.

While the practice of architecture was one of the pioneering practices in analyzing the new people and the new space that emerged as a result of the changing social norms with the wave that began with modernism at the beginning of the 20th century, in the 21st century, the neoliberal economy brought with it cultural norms, building codes, and economic efficiency that were stuck and lost their old influence on the base of society. With the development of communication and information technologies, computers provide cheap, fast, 24/7 instant communication, and "virtual reality" studies take people to spatial realities where they have never been. The effort to find one's way in cyberspace among the advertisements that know the person well and explode from everywhere, the virtual worlds lost in it, the digital games and teleconferences, not only changes our view of the present; it also changes our understanding of the past.

The current paradigm shift is changing our perception of the world, giving us new perspectives. As in the previous century, the field of architecture is once again called upon to respond to this shift in human culture. However, architecture needs certain updates to adapt to cyberspace. In this research, the practice of architecture is used as a tool to understand the emerging new human and new space, and to read the potential scenarios of the present and future through spaces. With this approach,

readings on digital games, which are an important part of cyberspace, are carried out and the potentials they can offer to architecture are examined.

Cyberspace, as a concept, refers to the virtual space created by computer networks, particularly the internet. In this virtual space, users can manipulate and interact with digital information in ways that are not possible in the physical world. This ability to manipulate space and time in virtual environments can have a significant impact on our understanding and experience of these concepts. For example, in virtual environments, users can easily move through and navigate space in ways that would be impossible or impractical in the physical world. This can lead to a different understanding of space and how it is organized, as well as a different experience of moving through and interacting with space. Additionally, the ability to manipulate time in virtual environments can also have an impact on our understanding and experience of time. In virtual environments, time can be slowed down, sped up, or even paused, allowing users to experience and interact with time in ways that are not possible in the physical world. This can lead to a different understanding of the nature of time and how it can be manipulated.

The adaptation of architectural practice to cyberspace through digital games is another part of this research. Digital games are recognized by many researchers as the dominant aesthetic understanding of the 21st century. The emerging digital game industry's revenue has exceeded the combined revenue of the film and music industries. In this research, due to the rapid increase in the cultural and economic impact of digital games in society, it has been chosen as a research area in order to understand the present and the future. Throughout the research, the relationship between cyberspace and architectural practice will be examined and the potentials of this relationship on behalf of both parties will be examined with theory and examples through digital games.

According to McLuhan (1964), if we want to understand social and cultural change, we must first understand the changing media. Following this path, the second chapter of the research examines what cyberspace and new media, which have emerged as a result of the development of information and communication technologies, are and what they contain in terms of content. In addition to focusing on the social and cultural effects of the new media, the importance of their connection with architecture is described and the impact of this connection on the current state of architectural practice is emphasized. Having established the link between cyberspace and architecture, the chapter discusses how the new media offer a playground for architecture and how architecture can use this playground to revive the avant-garde character it has long lost.

In the third section, the reason why digital games have been chosen as a medium for the study of the relationship between architecture and cyberspace, which has been framed in the previous section, will be reinforced by the mention of their media-oriented features, and the potentials they offer for research as a cultural field will be revealed. At the beginning of the chapter, the importance of the constantly developing game industry in the world economy will be emphasized. In the rest of the chapter, the characteristics of the game space such as 'agency' and 'immersion' will be mentioned. It also explores what kind of contributions and perspectives the medium of games can offer to the new human/new space research mentioned in the previous chapters. By focusing on the similarities and differences between game

designers and architects in terms of practice, the aim is to better understand the points of intersection between the two practices.

In the fourth section of the study, it is noticed that the tone of the headlines has changed significantly. Mostly in this section, and strikingly, the study has taken care to use headlines with a tone close to a slogan. Inspired by visionary practices such as Dadaism, this approach allows for an effect that grabs the reader's attention and leads them to deeper reflection. As the reader wanders through the research, these slogans are intended to trigger new questions in the reader and to develop a questioning approach to the ideas they present. Moving on from the titles to the content of the fourth chapter, the concept of "play" is emphasized, and how it can be used as a practice of extending the boundaries of architecture is explored through various examples. The unchanging dynamics of game and cyber cultures will be explained through examples of how individuals take creative freedom into their own hands, turning the game system on its head, overturning social norms, and proving their agency in the cyber world. The next example will describe what Massive Multiplayer Online Games can offer as cyber villages and forms of government of the future, and how architecture preparing to work in cyberspace can benefit from small cyber utopias like MMOs. It then focuses on the use of space as a more expressive production space for individuals, with the implications of facilitating individual virtual space production. In this context, a selection of places produced with different meanings by Internet culture will be examined. Finally, we evaluate our contact with theoretic spatial areas called non-Euclidean spaces through games, since in the virtual world we are freed from the constraints of this world.

In the fifth and last chapter, after summarizing the potentials offered by all these relations, future speculations will be evaluated in the light of the information obtained. Overall, the study of cyberspace as an architectural field of study can provide insights into the ways that technology and spatial design can shape our understanding and experience of space and time. This could potentially impact our understanding of architecture and spatial design, as well as how we approach the design of virtual environments in the future.

Another goal regarding the content of the research is the effort to remove the distinction between architect, participant and user. The literary part of the research was designed with this intention in mind. As a result of setting this tone, there may be shifts throughout the text from a passive narrative to a third-person narrative or first-person perspectives using the "I". These shifts are intended to increase the diversity of language and perspective, to allow for the inclusion of different experiences and perspectives, to enrich the meaning of the thesis, and to provide the reader with more opportunities for intellectual engagement.



1. GİRİŞ

Mekân, tanımı ne olursa olsun, insan yaşamının merkezinde yer alır. Yaşadığımız tüm olaylar mekânda gerçekleşir ve mekânda algılanır. Ancak günümüz dünyasında mekân olgusunu yeniden değerlendirmemiz gerekmektedir. Yirminci yüzyılın sonu, bilgisayar teknolojilerinin insan yaşamına geniş çaplı entegrasyonuna sahne olurken, yeni milenyumun başlangıcı ise, bu teknolojilerin etkisiyle algılanabilir mekânsal sınırlarımızın hızla genişlemesine neden olmaktadır. İletişim ve bilgi teknolojilerindeki gelişmeler sonucu ortaya çıkan bu durum, mekânla kurduğumuz ilişkileri radikal bir şekilde yeniden düzenlememizi gerektirmektedir. Bu ilişkilerin yeniden ele alınmasına internetin artık hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olduğunu kabul ederek başlayabiliriz. Geride bıraktığımız 30 yıl içerisinde yaşanan teknolojik gelişmeler, internetin son kullanıcı adına daha hızlı ulaşılabilir ve kullanılabilir hale gelmesini hedeflemiştir. Bu durum, internetteki deneyimi daha pürüzsüz hale getirmekte ve şahısların arasındaki sanal bağı kuvvetlendirmektedir. Bahsedilen teknolojik bilgi akışı ve kişiler arası ilişkiler, 1990'larda üzerine çok konuşulan bir terim olan siber uzayda gerçekleşmektedir.

Siberuzay, uygulamalar, web siteleri ve dijital oyunlar da dahil olmak üzere, insanların bilgisayar, telefon veya tablet gibi yaygın teknolojik cihazlar aracılığıyla birbirleriyle etkileşim kurduğu yeni medya alanlarını kapsamaktadır. Siber uzay, dijital oyun mekânlarının yanı sıra, sanal dünyalar ve sosyal medya platformları gibi diğer bilgi ve fikirlerin paylaşılabilirdiği sanal mecraları da kapsayan bir tür "meta-ortam" olarak görülebilir. Bu sanal mekânlar birbiriyle bağlantılı ve birbirine bağımlıdır. Teknolojiyle doğrudan bağlantılı olan bu alanlarla etkileşimimiz, her yeni teknolojik gelişmeyle birlikte doğal olarak değişmektedir. Bu değişimler sonucunda gelen her yeni etkileşim şekli, insanın kendisine bakışında yeni bir pencere açmaktadır.

Bu noktada insanlık olarak nereye gittiğimizi anlamak için, 20. yüzyılın başında modernizmle birlikte başlayan hareket dalgası ile yenilenen toplumsal normların doğrultusunda ortaya çıkması planlanan yeni insan ve yeni mekânın

özmlenmesindeki nc pratiklerden biri olarak kabul edilen mimarlıktan faydalanabiliriz. Ancak 21. yzyıla geldiğimizde mimarlık bu entelektel kimliğinden uzaklaşmıştır. Bu kaybın nedenini neo-liberal ekonominin getirdiğı değıřimler olarak grebiliriz. Mimarlık, uygulama, kltrel gereklilikler, yapı dzenlemeleri ve ekonomik verimlilik arasında sıkışmış ve bylece eskiden sahip olduğı toplumsal yn gsterici olma etkisini kaybetmiştir. İletişim ve bilgi teknolojilerinin geliřmesi ile beraber bilgisayarlar ucuz, hızlı, kesintisiz, anlık iletişim saėlamakta ve sanal gereklik alıřmaları insanlara deneyimlemediğı meknsal durumları sunmaktadır. Srkleyici sanal dnyalar, dijital oyunlar, telekonferanslar, kiřiye zel reklamlar, kimlik hırsızları ve bilgisayar korsanları arasında verdiğimiz siber uzayda yn bulma abaları sadece bugne bakış aımızı değıl, gemiři yorumlama biimimizi de yeniden řekillendirmektedir.

Mevcut paradigma değıřimi dnyayı algılayışımızı değıřtirerek bize yeni perspektifler kazandırmaktadır. Tıpkı bir nceki yzyılda olduğı gibi, mimarlık alanı bir kez daha insan kltrndeki bu değıřime yanıt olarak harekete gemeye aėrılmaktadır. Ancak mimarlığın siber uzaya uyum saėlayabilmesi iin belirli gncellemelere ihtiyaı vardır. Bu arařtırmada mimarlık pratiğı, ortaya ıkan yeni insanı ve yeni meknı anlamak, bugnn ve geleceğın potansiyel senaryolarını meknlar zerinden okumak iin bir aracı olarak kullanılmaktadır. Bu yaklaşımla beraber siber uzayın nemli bir parası olan dijital oyunlar zerine okumalar gerekleřtirilip mimarlığa sunabileceğı potansiyeller incelenmiştir.

Mimari pratiğın siber uzaya adaptasyonunun dijital oyunlar zerinden yapılması, bu arařtırmanın temelini oluřturmaktadır. Dijital oyunlar, birok arařtırmacı yazar tarafından 21.yy'ın dominant estetik anlayışı olarak kabul edilmektedir. alıřmada kltrel ve ekonomik olarak toplumdaki etkisinin hızla artmasından dolayı dijital oyunlar, gnmz ve geleceğı anlamak aısından arařtırma alanı olarak seilmiştir. Arařtırma boyunca siber uzay ile mimarlık pratiğının arasındaki ilişki irdelenecek ve bu ilişkinin iki taraf adına hangi tr meknsal potansiyeller barındırdığı dijital oyunlar zerinden teori ve rneklerle incelenecektir.

McLuhan'a (1964) gre sosyal ve kltrel değıřimi anlamak istiyorsak ncelikle değıřen medyayı anlamamız gerekmektedir. Buradan yola ıkarak arařtırmanın ikinci blmnde biliřim ve iletişim teknolojilerindeki geliřimin sonucu ortaya ıkan siber uzayın ve yeni medyanın ne olduğı ve ierik olarak neleri barındırdığı

incelenecektir. Yeni medyanın toplumsal ve kültürel etkilerine odaklanmanın yanı sıra mimarlıkla arasındaki bağın önemi tarif edilerek bu bağın mimarlık pratiğinin güncel durumuna etkisinin üzerinde durulacaktır. Bölüm içinde siber uzay ve mimarlık arasındaki bağ sağlamlaştırıldıktan sonra yeni medyanın mimarlık için nasıl bir oyun alanı sunduğu ve mimarlığın bu oyun alanını çoktandır kaybettiği vizyoner karakterini canlandırmak için nasıl değerlendirebileceği tartışılacaktır. İkinci bölümün sonlarında araştırmacının ve araştırmanın bulunduğu pozisyonlar üzerinde durularak neden bu gelişimlerin araştırılması için dijital oyunların seçildiğinden bahsedilecektir.

Üçüncü bölümde ise bir önceki bölümde çerçevesi çizilmiş olan mimarlık-siber uzay ilişkisinin incelenmesi için neden dijital oyunlara bir medya olarak yönelildiği, medyaya yönelik özelliklerinden bahsedilmesi ile sağlamlaştırılacak ve kültürel bir alan olarak araştırmada sağladığı potansiyeller ortaya konacaktır. Bölümün başında gün geçtikçe gelişmekte olan oyun sektörünün dünya ekonomisinde kapladığı yerin önemi vurgulanacaktır. Bölümün devamında oyun mekânının ‘failik’ ve ‘immersion’ gibi karakteristik özelliklerinden bahsedilecek ve önceki başlıklarda sözü geçen yeni insan/yeni mekân araştırmasına, oyun mecrasının sağlayabileceği katkı ve bakış açıları incelenecektir. Oyun tasarımcısı ve mimar arasındaki pratiğe yönelik benzerlikler ve farklılıklar üzerinde durularak iki pratiğin kesişim noktalarının daha iyi anlaşılması hedeflenmektedir.

Araştırmada dördüncü bölüme gelindiğinde başlıkların tonunun belirgin bir şekilde değiştiği fark edilmektedir. Çoğunlukla bu bölümde olmak üzere, dikkat çeken bir şekilde, çalışmada slogana yakın bir tonda başlıklar kullanmaya özen gösterilmiştir. Dadaizm gibi vizyoner pratiklerden esinlenerek, bu yaklaşım, okurun dikkatini çeken ve onları daha derin düşüncelere yönlendiren bir etki kurulmasına olanak sağlamaktadır. Okuyucu, araştırmanın içinde dolaşırken bu sloganların sayesinde okuyucu tarafında yeni soruların tetiklenmesini ve onların sunduğu fikirlere sorgulayıcı bir yaklaşım geliştirmesi amaç olarak belirlenmiştir.

Başlıklardan sonra dördüncü bölümün içeriğine ilerlersek, ilk bölümde “oyun oynamak” kavramının üzerinde durarak, oyun oynamanın öznel bir deneyim olduğu ve farklı anlamları arındırdığından araştırmanın bireysel yönüne vurgu yapılacaktır. Daha sonra, sınırları geliştirme pratiği olarak oyun oynamak ele alınarak, oyun mekânlarının sunduğu imkanların oyuncular tarafından nasıl değiştirildiği ve

çoğaltıldığı incelenecektir. Devamında, oyun ve siber kültürlerinin değişmez dinamiği ‘modlama eylemi’ örneklerle açılarak, bireylerin yaratıcı özgürlüğü nasıl kendi eline aldığı ile oyun sistemini alt-üst edişinin aslında toplumsal normları alt-üst edişi olduğu ve siber dünyadaki failliğini sağlamlaştırdığından bahsedilecektir. Bir sonraki başlıkta, Devasa Online Oyunlar’ın (“DVO” ya da evrensel kısaltmasıyla “MMO”) siber köyler ve geleceğin yönetim biçimleri olarak sunduklarının yanı sıra siber uzay içinde çalışmaya hazırlanan mimarlığın, MMO’lar gibi küçük siber ütopyalardan nasıl faydalanabileceği anlatılacaktır. Diğer bölümde, sanal mekân üretiminin kolaylaşmasının etkileriyle, mekânın artık bireyler için daha dışavurumcu bir üretim alanı olarak estetize edilmesine ve kullanılmasına odaklanacaktır. Bu bağlamda internet kültürü tarafından farklı anlamlarla üretilmiş bir mekân seçkisi incelenecektir. Son olarak, sanal dünyada bu dünyanın fiziksel kısıtlamalarından muaf tutulduğumuz için öklid-dışı mekânlar olarak adlandırılan teorik mekânsal alanlarla olan temasımızı oyunlar üzerinden değerlendireceğiz.

Beşinci ve son bölümde ise, araştırma boyunca edindiğimiz yeni anlayışlar ışığında bugünün ve geleceğin potansiyel senaryolarını mekânlar üzerinden nasıl okuyabileceğimize dair öneriler sunulacaktır. Mimarlık pratiğinin, ortaya çıkan yeni insan ve yeni mekân anlayışlarını nasıl anlamaya yardımcı olabileceğini tartışacağız. Bu çalışmada, yalnızca mimarlığın bugün ve yarına dair potansiyel senaryolarını değil, aynı zamanda kendi konumumuzun ve perspektifimizin de sorgulamasını ve yeniden değerlendirmesini hedeflenmektedir.

Araştırmanın içeriğine dair başka bir hedef ise, mimar, katılımcı ve kullanıcı arasındaki ayrımı kaldırma çabasıdır. Araştırmanın yazınsal kısmı bu çaba ile tasarlanmıştır. Bu tonun belirlenmesi sonucunda, metin boyunca edilgen bir anlatımdan, üçüncü şahıs anlatımına ya da "ben"’in kullanıldığı birinci tekil şahıs perspektiflerine kaymalar olabilir. Bu kaymalar ile dilin ve perspektifin çeşitliliğini artırarak, farklı deneyimlerin ve bakış açılarının dâhil olmasının sağlanması; tezin anlamını daha zengin kılarak ve okuyucuya daha fazla düşünsel katılım imkânı sunması hedeflenmiştir.

2. SİBER UZAY, YENİ MEDYA VE MİMARLIK PRATİĞİ

Araştırmanın bu bölümünde siber uzayın yapı taşlarını açıklamaya ve var olan dünyanın işleyiş düzenini neden değiştirdiğini ve kültür üzerindeki etkisinin büyüklüğünü anlamaya çalışacağız. Fakat araştırmaya başlamadan önce, bilgi işlem teknolojilerinin gelişiminin ve teknolojiye dayalı tekniğin bu tezin içinde geçse dahi ana odak noktası olmadığını ve ilginizin öncelikli olarak siber uzayın mekânsal, sosyal ve kültürel tarafına odaklandığını belirtmek gerekiyor. Bu notun ardından, sadece mimarlık değil tüm pratikler adına yeni düşünce biçimlerinin ortaya çıktığı bir dönemde olduğumuzu söyleyerek siber uzay üzerine konuşmaya başlayabiliriz. Bilgisayarların ve iletişim hatlarının oluşturduğu siber uzay dünyası, derin kültürel ve teknik değişimlerle birlikte dünya anlayışımızı yeniden şekillendirmektedir. Bu gelişmelerin ışığında bilginin, sürdürülebilirliğin ve bireysel katılımın öne çıktığı yeni bir kültürün temeli atılmaktadır. Ortaya çıkan bu yeni kültür, global olmasına rağmen merkeziyetsiz, çeşitli, özgürlükçü, kişiye özel ve doğal olarak anarşik olarak değerlendirilmektedir.

Bilgisayarlar, internetin çıkışından daha önce kullanılmaya başlansa da genel tüketici arasındaki asıl yaygınlığına ulaşması ve artık bir gereklilik olarak görülmesi internetin çıkışından sonra olmuştur. İnternetin çıkışıyla beraber başlayan süreç, sosyal etkileşimi, eğlenceyi ve ticareti giderek artan bir hızla fiziksel alandan siber uzaya kaydırmakta ve bunun sonucunda insanlık kültürünün büyük bir değişime uğramasına neden olmaktadır. Frazer'ın (1995) da vardığı sonuca göre, gerçekleşen bu tür yaygın teknolojik ve kültürel değişimler, insan olarak dünya algımızı yeniden şekillendirmeye, yerleşik mekân, yer, toplum ve beden gibi kavramlarımızı temelden tekrar sorgulamaya yöneltmektedir. Bu çeşitli olguların sorgulamaları sonucunda da mimarlık gibi pratikler de kaçınılmaz olarak büyük ölçüde etkilenmektedir.

Girdiğimiz yeni milenyumda, bilgi ve iletişim teknolojileri, bundan sonra BİT'ler olarak kısaltılacaktır, mekânın ve mekânsallığın önemini ve insanlarla yer arasındaki ilişkiyi yeniden yapılandırmaktadır. BİT'ler ilerledikçe teknik terimler olarak mimari metaforlara giderek daha fazla başvurmaktadır. Bu durum hem ortaya çıkan Yeni

Medya'nın mekânsal temellerini göz önüne çıkarmakta hem de bu gelişmelerin desteklenmesi ile de Yeni Medya'nın en önemli özelliklerinden biri olan sosyal etkileşimi arttırmaktadır. BİT'lerin ve siber uzayın etkisi ile tıpkı yirminci yüzyılda telefon, araba ve televizyonun yaptığı gibi, hayatlarımızı yaşama şeklimizi kökten değiştirmeye doğru yol almakta olduğumuzu söyleyebiliriz.



Şekil 2.1 : Yapay zekâ tarafından yapılmış “siberuzay” illüstrasyonu
(Komut yazar tarafından verilmiştir).

Siber kültürün heyecanına ne kadar kapılsak da bu alan üzerine çalışmalar üreten önemli isimlerden biri olan Ludlow'a (2001) göre siber uzay hakkındaki akademik yazıların çoğu ya post-modern kavramlarla dolu bir laf salatası ya da sadece kalın kafalı bir sosyolojik analizler bütününden oluşmaktadır. Ludlow'un (2001) bu sert söylemlerinden de yola çıkarak kapsamlı bir siber uzay çalışmasının multidisipliner bir yaklaşımla yürütülmesi ve kapsayıcı olması gerektiğini öne sürebiliriz. Ben de bu çalışmada, Ludlow'un (2001) söylediklerini de akılda tutarak, elimden geldiğince kültürel açıdan kapsayıcı olacak bir araştırma çevrevesi sunmaya çalışmaktayım. Bu bağlamda araştırmada, siber uzay ve mimarlık çalışmalarına dijital oyunlar üzerinden yaklaşarak, konuya yeni bir bakış açısı getirmeye ve siber uzayın mimarlık ve mekân üzerindeki etkisinin tartışılmasına katkıda bulunmaya çalışılacaktır.

Dijital çağda mekânın ve yerin değişen doğasını anlamak için öncelikle siber uzayı anlamamız gerekmektedir. Bu yüzden siber uzayın getirdikleri ile mimarlığın etkileşimini incelemekten önce siber uzayın ne olduğunu ve içinde bulunduğumuz kültürün özelliklerini irdelemenin gerekli olduğu düşünülebilir. Araştırmanın ilerleyen bölümlerinde sıkça bundan bahsedilse de bu mecranın hala erken

zamanlarında olduğumuzu, genişlediğini ve yeniliklere açık olduğunu unutmamak gerekir (Murray, 2016).

2.1 Siberuzayı Tanıyalım

“Başka bir türe dönüşüyoruz. Denizlerde başlayan serüven karada devam etti ve şimdi de Siberya'ya ilerliyoruz. Sibernetik dünyanın merkezine doğru sürünen yaratıklarız.” – Timothy Leary (1994, s. 9)

Bu bölümde önümüzdeki tartışmalara hazırlık olarak hem popüler kültürün hem de akademik camianın 90'lı yılların başında başlayan siber uzay konusuna herkesin hücum edip bir noktadan tutmaya çalıştığı heyecanlı zamanlarından başlayarak günümüze kadar nasıl ele alınıp değerlendirildiğine göz atmanın faydalı olacağını düşünmekteyim. Fakat hem mecranın ilk zamanlarında olduğumuzdan ve siber uzayın tutarlı bir şekilde elle tutulur olmaktan kaçmasından dolayı üzerine yazılan ve çizilenlerle de belirli bir yörünge aramamak gerekiyor. Fakat yine de zihnimizde siber uzaya dair imajın oluşması için izleri ve patikaları ortaya çıkarırken mecranın kendi özelliklerine de olabildiğince saygılı olmaya çalışacağım.

Pountain (2003), siber uzayı, görsel ve işitsel yeniden-üretim teknolojilerini içinde barındıran, bu teknolojilerle üretilen bilgilerin depolandığı gibi diğer depolanmış bilgilere de ulaşım sağlayan bunun yanında insanların içinde iletişim kurabilecekleri devasa bir sanal alan sunan, dünyanın küresel telekomünikasyon ağına bağlı bilgisayarlarının toplamı" olarak muğlak bir şekilde tanımlanmıştır.

Bu araştırmada çokça adı geçecek olan Benedikt (1992)ise, siber uzayı, küresel olarak ağa bağlı, bilgisayarlar tarafından sürdürülen, bilgisayar tarafından erişilen ve üretilen, çok boyutlu, yapay ve sanal bir gerçeklik olarak tanımlar. Her bilgisayarın bir pencere olduğu bu gerçeklikte, görülen veya işitilen nesneler, fiziksel temsiller barındırsa da bu zorunlu değildir; daha ziyade biçim, karakter ve eylem olarak verilerden, saf bilgilerden oluşurlar. Bu bilgi kısmen doğal, fiziksel dünyanın işlemlerinin yanı sıra çoğunlukla bilim, sanat, ticaret ve kültürde insan girişimlerini oluşturan muazzam bilgi trafiğinden kaynaklanır. Kullanıcılara her bilgisayar ekran alanı içerisinde, normal olarak karmaşıklıkları ve amaçları bakımından değişen farklı etkileşim türleri sunulur. Kullanıcılar, diğer bilgisayarlarda depolanan bilgilere göz atabilir, elektronik e-posta alışverişinde bulunabilir, çeşitli konularda tartışma

gruplarına katılabilir, dosya aktarabilir, veri tabanlarında arama yapabilir, gerçek zamanlı konferanslara ve oyunlara katılabilir, sanal dünyaları keşfedebilir, uzaktaki bilgisayarlarda yazılım çalıştırabilir, mal ve hizmet satın alabilirler (Kitchin & Dodge, 2001).

Fakat siber uzayın sunduğu bu sanal dünyalar, gerçek dünyanın bir alternatifi veya ikâmesi olarak görülmemeli, bunun yerine fiziksel dünyada bize yeni bir hareket özgürlüğü sağlayan ekstra bir boyut olarak görülmelidir. Başka bir deyişle, bu araştırmanın önemli noktalarından biri olan, sanal dünyadaki fizikselliğin aşılması, siber uzaydaki operasyon tarzımızı genişletmemize izin verebilir. Yeni bir seyahat aracı, yeni bir iletişim biçimi, yeni bir faaliyet biçimi, yeni bir ifade aracı. Bu heyecanlı potansiyelleri herkesten önce ortaya koyan siber uzay teorisyenleri ve anarşistlerinin bu yeni mecraya içindeki faaliyetlerini sanki mistik bir deneyim yaşamışlar gibi anlatmalarına şaşırمامamız gerekiyor. Bu heyecan sadece yeni bir dünya görmelerinin yanında, aynı zamanda eski dünyayı da yeni bir perspektiften görmelerinden de kaynaklanmaktadır (Frazer, 1995).

Her ne kadar siber uzay üzerine konuşurken hareket eden bir hedefi tutturmaya çalışsak da siber uzay kelimesinin ortaya çıkışı ve kökeni olarak herkes William Gibson'un 1984'de yayınladığı siber punk türüne mensup "Neuromancer" romanını işaret eder. Gibson Neuromancer'da bu terimi, karakterlerinin bilinçlerini doğrudan ağa bağlı bilgisayarlara bağlayarak girdikleri, İngilizcesi "dataspace" Türkçeye "veri ortamı" olarak çevirebileceğimiz hayalî alanı tanımlamak için kullanmıştır. Gibson (1984), romanında siber uzayı, "her ulustan milyarlarca yasal kullanıcının, matematiksel kavramları öğrenen çocukların, her gün yaşadığı bilinç ve duyguyla ilerleyen rızaya dayalı halüsinasyon... İnsan sistemindeki her bir bilgisayarın kayıtlarından yansıyan verilerin grafiksel sunumu, kavranamayacak bir karmaşa; zihnin uzaysızlığında, ışık çizgileri, öbekler ve takımyıldızlar şeklinde düzenlenen veriler; şehrin ışıkları gibi, git gide uzaklaşan..." bir mekân olarak anlatır (s. 47). Bu anlatımda zaten siber uzayın çıkışından beri mistik bir alan olarak tanımlandığını görebiliyoruz ve özellikle siber uzayın "matriksinin", "isteğe dayalı halüsinasyonunda", "kendimizi kaybedebileceğimiz" teknolojik bir geleceği öngörebilenler için bilgisayar oyunları, dijital zamanın başından beri bu mecraya dâhil olmanın en iyi yolunu sunmaktadır (Atkins, 2012).

Seksenlerin başında Gibson (1984), 'arcade' oyun salonlarında genç oyuncuların gözlemlemesi ve geliştirmekte olan oyun benzeri, küresel olarak bağlantılı grafik bilgisayar sistemleri sonucunda bir iletişim ve kontrol geleceği tahmin etmiştir. Onun mekânı bildiğimiz anlamda gerçek olmasa bile zihinsel mekândaki tezahürleri etkili ve baskındır Aarseth'in (2000) aktarımıyla Gibson, dijital kültür teorisyenlerinden çok daha önce dijital geleceği görmüş, bilgisayar oyunu kültürünün önemini fark etmiş ve bilgisayar oyununu geleceğin ana köklerinden biri olarak tanımlamıştır. Gibson'un sunduğu bu evren ne kadar ironik ve kasvetli olsa da aslında gideceğimiz yolun iyiliği ya da kötülüğü tamamen bizim elimizdedir. Çünkü siber uzayın en önemli etkilerinden biri bireyin özgürleşmesidir.

Aslında fark edildiği üzere şu ana kadar uzay adı altında konuştuğumuz şey mekândır. Bu durum İngilizcedeki "space" kelimesinin çift anlamlı söz olarak kullanabilmesinden kaynaklanıyor. Cyberspace'i siber mekân olarak da çevirmek mümkündür ve hatta tartışmanın kalanını daha tutarlı hala de getirebilir; fakat, o zaman da bazı potansiyel anlamları dışarı da bırakmış oluruz. Literatüre sadık kalmak ve kavram karışıklığını engellemek için genellikle 'siber uzay' olarak bahsetmeye devam edilecektir. Fakat her siber uzaydan bahsedildiğinde mekânı düşünmeyi bırakmamamız gerekmektedir.

Kelime anlamı olarak baktığımızda, siber uzay tam anlamıyla 'gezilebilir mekân' anlamına gelmektedir ve siber yunanca "kyber" yani gezmek kelimesinden türetilmiştir. Fakat Leary'e (1994) göre siber kelimesinin anlamı yıllar geçtikçe bozulmuştur. Yunanca "pilot" anlamına gelen "kubernetes" yani Helenistik nosyondaki "kendi seyir kararlarını veren" anlamından farklılaşmıştır. Zaman geçtikçe yunanca "pilot" kelimesi "vali" veya "müdür" olmuş; "yön bulmak" terimi, "kontrol etmek" olmuştur. Fakat içinde bulunduğumuz dönemde "siber uzay" "sibernetik kişi" veya "sibernet" gibi terimler, bizi "pilot" un köken anlamına geri döndüğümüzü göstermektedir ve kendine yolunu belirleyen kişiyi tekrar döngüye sokar (Leary, 1994).

2.1.1 Özgürlüğe giden yol: 'İnternet'

Gutenberg'in matbaasından bu yana en çığır açan icat olan internet, benzeri görülmemiş bir bireysel ve kolektif özgürlük çağının ateşini yakmıştır. Bu özgürlük, sanal deneyimlerimizi, kimliklerimizi ve topluluklarımızı şekillendirmemiz için bize

olanak sağlaması özelliği ile de bilgiye salt erişimin de ötesine geçmektedir. Dilin evrimi gibi, internetin çok boyutlu bir platform olarak ortaya çıkışı, insanlık tarihinde önemli bir dönüm noktasına, Leary'nin (1994) sözlüğünden ödünç alacak olursak, bir "tür farkı" ile karşılaştırılabilecek kadar derin bir kuşak sıçramasına işaret etmektedir.

İnternetin dönüştürücü gücü, çok kullanıcıli sanal alanlardan sosyal medya platformlarına kadar geniş bir yelpazedeki dijital ortamlarda asıl olarak ortaya çıkmaktadır. İleriki bölümlerde inceleyeceğimiz internetin kişisel ifade ahlakını benimseyen MUD'lar ve MMO'lar gibi bu platformlar, kullanıcılara kendi gerçekliklerini düzenleme, topluluklar oluşturma ve yeni kimliklerle denemeler yapma özgürlüğünü sağlamaktadır.

Iain Borden (2007), kimliklerimizin doğasının tekil olmadığını, çok yönlü olduğunu ve fiziksel çevremizden kültürel eğilimlerimize kadar bir dizi faktöre yanıt olarak sürekli değiştiğini öne sürmektedir. İnternet, sınırsız ve çeşitli düzlemleriyle, yalnızca bu çoklu kimlikleri barındırmakla kalmaz, aynı zamanda onların sürekli olarak evrimini de beslemektedir. Bu mecraların imkânları kimlik kavramına deneysel bir yaklaşımı teşvik ederek, kendimizi ifade etme ve keşfetme potansiyelini arttırmaktadır. Kapatılan çevrimiçi oyunların hayranlarının diğer sanal alanlara göç ederek orayı değiştirmesi benzeri olaylar ile kanıtlanan çevrimiçi toplulukların direnci ve verdikleri reaksiyonların çeşitliliği, internetin sunduğu potansiyel hareket yelpazesinin genişliğini daha da kanıtlar hale getirmektedir.

İnternetin doğuşu, Jürgen Habermas'ın (1989) teorileştirdiği kamusal alanın bir nevi yeniden dirilişini de katalize etmektedir. Dijital çağın 'siber salonları', 18. yüzyıl Fransız salonlarının entelektüel gücü ile benzerlik taşımakta ve siyaset, sanat ve kültürde güçlü söylemleri beslemektedir. Habermas'ın, kamusal alanın kitle iletişim araçları altında yok olacağına ilişkin acımasız öngörüsünün aksine, bu çevrimiçi forumlar, fikir ve bilgi alışverişini demokratikleştirerek bildiğimizden farklı da olsa özünde kamusal alanı yeniden canlandırmıştır (Ludlow, 2001). Twitter (2006) gibi Roma Forumu hissi veren sosyal medya mecraları ya da VR-Chat (2014) gibi oyunların modern zaman kahvehaneleri geleneksel medyanın tek yönlü akışından çok uzakta, güç dinamiklerini dönüştüren çok yönlü konuşmalara ortam sağlamaktadır.

Siberuzay ve mimarlık kesitinde arařtırmalar üreten Kitchin ve Dodge'un (2001) da bahsettiđi gibi, internet, saklanan bilgilerle sınırlı geleneksel ortamların aksine, bilgi akışı ve gerçek zamanlı etkileşim için bir ortam vaat etmektedir. Gündelik sohbetlerden tema odaklı sanal mekânlara kadar, kullanıcılar birbirleriyle sohbet etmekte, keşfetmekte ve deneyimlerini oluřtırmakta, istediđi zaman dahil olup istedikleri zaman ayrılmakta özgürdürler. Bu platformlar yüz yüze iletişimin fizikselliğinden yoksun olsa da, duygu ve nüansları iletmenin keşfedilmemiş yeni yollarını geliştirerek mevcut iletişim ve etkileşim anlayışımızı da genişletmektedir. Bu yüzden, dijital dünyanın ve bilgisayarların sunduđu benzersiz özgürlüğü ve bireysel yetkiyi tanımak insanlar olarak yařadığımız bu dönüşümü anlamak adına çok önemlidir.

2.1.1.1 Kişisel bilgisayar - kişisel özgürlük

Leary'nin (1994) bahsettiđi ve bu başlığın adı da olan “Bireysel Bilgisayar Bireysel Özgürlük” kavramını bu bölümde biraz daha derinlemesine inceleyeceđiz. İnternet mecrasının, kişisel kimliklerle yapılan deneylerden katılımcı kültürlele kadar birçok çeşitli insan deneyimlerine olanak tanıyan geniş ve karmaşık bir yapı olduđundan bahsetmiřtik. İşte bu dijital mecraya ulaşım araçlarının en önemlisi olan ve sistemin işleyişinin merkezinde yer alan, 'kişisel bilgisayarlar' bulunmaktadır. Kişisel bilgisayarın çođalması ve artık telefonların da bilgisayarlara evrimleşmesi ile – ya da tam tersi – 'siber uzay' olarak adlandırdığımız bu yeni mecraya ulaşım giderek kolaylaşmış ve enformasyon çağını başlatmış bulunmaktadır.

Gündelik hayatımızın nasıl geçtiğini düşündüğümüzde zamanımızın büyük bir çoğunluğunun ekran başında geçtiğini fark edebiliriz. Fakat çođu kullanıcının, gerek telefon gerek bilgisayar, bu ekranın ardında yatan potansiyelleri keşfetmesi için belirli bir adaptasyon sürecine ihtiyaç vardır. Alışıla gelen metrik mesafelerin ortadan kalkmasıyla bireylerin bulundukları çevreye dair hissettikleri sosyal bağımlılıkları giderek azalmakta ve kendi zihin yapısına daha yakın insanlara ulaşması kolaylaşmaktadır. Mesafe tanımaksızın kurulmuş bu ağlar sonucunda siber uzayın derinlikleri, canlı, dinamik ve birbirinden farklı olan sayısız alt kültürlerin yeşermelerine ev sahipliğı yapmaktadır. 1960'ların karşı-kültür ruhunu taşıyan bu benzer hareketlenmeler, vizyoner teknoloji meraklılarından avangart sanatçılara kadar uzanan her bir alt kültür, genellikle dijital alanların ve yapıların 'amaçlanan'

doğasına karşı gelerek dijital mecrada kendilerine bir alan bulabilmektedirler. Bunun yanında internetin sağladığı başka bir özellik ise, Peter Steiner'in (1993) "internette kimse senin bir köpek olduğunu bilmez" karikatüründen yola çıkarak, bu kimliklerle fiziksel dünyada gerçekleşme olanağı olmayan şekillerde 'oynama' fırsatı sağlamaktadır (Turkle, 1999).



Şekil 2.2 : Steiner'in New Yorker dergisinde yayınladığı karikatür (url-1)

Bu imkanlar, kullanıcıların yalnızca siber salonlarda katılımcı değil aynı zamanda anlatılarının ortak yazarları olduğu dijital oyunlar gibi etkileşimli medya alanına kadar uzanmaktadır (Hayles, 1999). Counter-Strike gibi platformlar, oyuncuların fiziksel dünyada müsamaha gösterilmeyen davranışları deneyebilecekleri ve böylece bu oyun ortamlarının sınırları içinde alternatif kimlikler oluşturabilecekleri alanları örneklemektedir. Bu platformlar, benzersiz normlar ve geçicilikler üzerine kurulu toplulukları beslemekle beraber siber uzaydaki türeyen genç alt kültürlerinin dışavurumlarını ortaya çıkarabileceği bir alan sunmaktadır (Kushner, 2002).

Bununla birlikte, siber uzayın sağladığı özgürlük ve keşif, mevcut güç dinamiklerinin yeniden müzakere edildiği ve tartışıldığı bir anarşi biçimini de doğurmaktadır (Ludlow, 2001). Bireysel özgürlük merkezli değerler sistemi ile büyüyen kurumsal kontrol arasındaki bu gerilim, siber uzaydaki alt kültürlerine de tesir etmekte ve daha geniş toplumsal güç mücadelelerini yansıtmaktadır. Kripto teknolojiler ve benzerleri,

bireylere ulus devletler gibi yerleşik güç yapılarına meydan okuma fırsatı vererek bu gerilimin somutlaşmasını sağlamaktadır.

Katılımcı kültür yapısı, siber uzayın sosyo-politik dokusunu daha da belirgin hale getirmektedir. Bu kültür, 'wiki' geliştirme ve 'hacktivizm' gibi bireysel ama topluluk adına yapılan uygulamaları kapsayarak kendini ifade etme ve kolektif emeği ön plana çıkarmaktadır (Sihvonen, 2011). Aynı zamanda, katılımcı kültür, siber uzayın toplumsal dengesizlikleri sürdürüp sürdürmediğini veya sosyal olarak eşitlikçi bir sanal toplumu teşvik edip inceleyen feminist araştırmalara da ev sahipliği yapmaktadır (Cherny & Weise, 1996).

Dönüştürücü potansiyeline rağmen siber uzay, fiziksel gerçekliğin yerini alacak bir yer değil, uzantısı olan bir platform olarak kabul edilmelidir. Siber uzayın hızlı büyümenin etkisinin kaynağı, kişinin kendiliğinin keşfini kolaylaştırma ve ardından kimlik algımızı değiştirme kapasitesinde yatmaktadır. Siber uzay bu yönde geliştikçe, dijital çağdaki toplumun atomizasyonu daha da belirgin hale gelecektir (Bauman, 2017). Bu bireysellik sonucunda internetteki potansiyel limanların ya da adaların artacağını ve bu adaların gelişmekte olan muhtemel mikro ütopyaları barındıracağını öngörebiliriz (Whittaker, 2004)

2.1.1.2 Kolonizasyon denemeleri

Siber uzay, her biri kendine özgü karaktere, kurallara, işlevlere ve kapsayıcı yönetim sistemlerine sahip çok sayıda alanla karmaşık bir topografya olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu nedenle siber uzayın çıkışını Amerika'nın batıya doğru keşfine benzetebiliriz. İlk bilgisayarları birbirinden kopuk izole bir vadiye yer alan yerleşimleri andırmaktadır. Siber mekânın kendisi, keşfedilmeyi bekleyen uçsuz bucaksız bir sınır gibi, son derece heterojen, konumdan bağımsız ve dinamik özellikler barındırmaktadır. Ancak ağın oluşturulmasıyla, siber mekânın giderek artan sayıda bireysel parçalarını hızla genişleyen tek bir sistemde birbirine bağlamaya başladı. Ağın kurulması demiryollarının endüstri öncesi dünyayı değiştirmesi gibi, dijital dünyanın işleyişini temelden değiştirdi (Mitchell, 1995).

Bununla birlikte, bu yeni mekânsal temsillerin keşfi ve tezahürünün yanı sıra, siber uzayda gözlemlenebilir bir kolonizasyon yaşanmaktadır. İnternetin artık bilginin ve kültürün üretim alanı olması şirketlerin dikkatini buraya çekti. İnternette bilginin üretimi kullanıcılar tarafından sağlandığı için sadece kullanıcılara rahat

üretebilecekleri bir alan sunulması gerekmektedir ve genelde bu alanların reklamları kullanıcılara sağladıkları özgürlükler üzerinden yapılmaktadır. Sağladıkları özgürlük ve fikir paylaşımı kalitesi tartışmaya açık olsa da Twitter, YouTube, Instagram gibi mega kuruluşları bu alanlara örnek gösterebiliriz. Dijital dünyanın gelişimi sonucu gücün bilgi ve veri ile iç içe olması bunlar gibi şirketlerin kullanıcıları kendi topografyalarında üretmesi teşvik etmesine ya da Elon Musk gibi sonradan gelen büyük aktörlerin Twitter gibi hazır kullanıcı tabanı olan şirketleri satın almasına yol açmıştır. Bununla birlikte, teknolojinin gelişimi sonucu artık 3B uzamsal temsillerin yaygın olarak kullanılabilmesi, sanal mecranın en başından beri mekânsal özellikler barındırdığını kullanıcı açısından ortaya çıkarmaya başlamıştır. Büyük şirketlerin dönemsel olarak sunduğu Metaverse gibi projeler ile 2B ara yüzleri sürükleyici 3B ortamlara dönüştürmeye dair yönelimi tesadüf değildir. İnternetin mekânsallaşmasına doğru olan bu hareketleri siber uzayın ilk çıktığı zamanlarda üretilen Tron (1982) filminden günümüzdeki Meta şirketinin sahibi Mark Zuckerberg’ün açıklamalarına kadar takip edebiliriz. Fakat Metaverse gibi projeler yıllardır heyecanlı bir biçimde ortaya çıkıp hayal kırıklığı ile sönmektedir. Zaha Hadid Architects (ZHA) gibi büyük mimarlık ofisleri de treni kaçırmamak için Metaverse odaklı projelere el atmaya başladı ve ZHA “Liberland Metaverse” adlı gerçekçi mahalleler içeren sanal bir "liberteryen mikro-ulus" gibi bir tasarım ortaya çıkardı (Bkz. Şekil 2.3). Bu duruma kişisel bir yorum getirmek gerekirse, kullanıcı kitlesinden kopuk olan mega şirketlerin ya da büyük mimarlık ofislerinin bu mecranın dinamiklerini yeteri kadar incelemek yerine tepeden inme, kısa vadede gelir elde etmeyi amaçlayan tasarımlarla ortaya çıkması, bu tarz projelerin vaatlerini gerçekleştirememesine yol açmaktadır. Bu yaklaşımdan yola çıkarak Metaverse gibi projelerin, sanal gerçeklik (VR) gibi bir süre daha zamanının gelmesini bekleyeceğimizi ön görebiliriz.

Büyük şirketlerin siber uzaya yönelik bu atılımları direnişsiz ilerlememektedir. İnternet kullanıcılarının fikirlerini paylaşmak ve tartışmak için bir araya geldikleri dijital salonlar, bu kolonizasyon eğilimine yönelik bir karşı-anlatı sunmaktadır. Bu platformlar potansiyel olarak geleneksel pazarlama stratejilerini bozmakta ve dijital dünya için yeni bir kavrayış sunmaktadır (Ludlow, 2001). Bununla birlikte, kolonizasyon için oluşturulan baskı internet kültürüne de tesir ederek bir karamsarlık oluşturmakta ve artık nostaljiyle renklenebilerek “a future that never was” gibi mottolar ile üretilen ütöfik bir siber uzay özlemi de ortaya çıkmaktadır (Y2K |

Aesthetics Wiki | Fandom, 2023). Bu karşıt güçler arasındaki git gel, siber uzayın gelecekte neye evrimleşeceğine dair yöne belirlemede önemli bir rol oynamaktadır. Dijital vatandaşlar olarak, bu karmaşık alana ilişkin davranışımızın ve anlayışımızın, bu geleceği şekillendirmede kritik öneme sahip olduğunun bilincinde olmamız gerekmektedir (Benedikt, 1992).



Şekil 2.3 : Zaha Hadid Architects'in Metaverse için tasarladığı Liberland (url-2)

2.1.2 Değişen kültür ve yeni medya

Bu bölümde Marshall McLuhan'ın (1964) "Medyayı değiştirirsen kültürü de değiştirirsin" sözünün üzerinde durulacaktır. Çünkü bilgi çağı aslında zaman salt teknolojik bir mesele olmak yerine her zaman teknolojinin sosyal, ekonomik, kültürel ve politik eğilimlerden ayrılmaz bir unsur olduğu bir sosyal değişim süreci olmaktadır (Castells & Catterall, 2001). Fakat medyanın birer ortam olarak nasıl çalıştığına dair bilgi sahibi olmadan herhangi bir sosyal ve kültürel değişim anlayışı üretmek mümkün değildir (McLuhan, 1964). Bu nedenle kültürün değişimine dair bir çıkarım yapabilmemiz için öncelikle medyanın kendisini anlamamız gerekmektedir. Bu bölümde yeni medyanın ne olduğu ve kültür üzerindeki tetiklediği değişime bakılacaktır.

Enformasyon çağının başlangıcı sadece teknolojik bir evrimi değil, aynı zamanda derin bir toplumsal dönüşüm çağını içinde barındırmaktadır. Teknolojinin sosyal, ekonomik, kültürel ve politik eğilimlerle iç içe geçmiş ayrılmaz bir bileşen olarak ortaya çıktığı toplumsal bir değişim sürecini temsil etmektedir (Castells & Catterall, 2001). Marshall McLuhan'ın "medyayı değiştirirsen kültürü de değiştirirsin" sözü, bu dönüşümün özünü yakalamakta ve medya değişimlerinin sosyal ve kültürel yapılar

üzerindeki derin etkisinin altını çizmektedir (McLuhan, 1964). World Wide Web, kişisel bilgisayarlar ve mobil telekomünikasyon dâhil olmak üzere kullandığımız dijital teknoloji ürünleri, hayatlarımızda ve bilginin yayılma ve bağlanma biçimlerinde devrim yaratarak yaygın adıyla 'bilgi devrimi' dediğimiz olguyu tetiklemiştir.

İnternet, kişisel bilgisayarlar ve akıllı telefonlar da dahil olmak üzere dijital teknolojinin hayatımıza nüfuz ettikçe birlikte yaşama, çalışma ve bilgiyi paylaşma biçimlerimiz büyük ölçüde değişmiştir. Gerçekleşmekte olan bu bilgi devrimi, 'etkileşim' kavramıyla karakterize edilen dijital medyanın özelliğini de beraberinde getirdi. Bu yeni özellik, artık sadece izleyici değil, medyanın aktif kullanıcıları olduğumuz ve medyayla olan ilişkimizi değiştirdiğimiz anlamına gelmektedir (Dovey & Kennedy, 2006).

Timothy Leary (1994), zamanımızın önemli bir bölümünü geçirdiğimiz bu yeni sanal dünyayı 'Cyberia' olarak adlandırmaktadır. Dijital bir varlığa doğru kayış aynı zamanda değer verdiğimiz şeylerde de bir değişim anlamına gelmektedir: fiziksel mekândan ziyade harcadığımız zaman, dikkat sürelerimiz ve internet bağlantı hızlarımız artık daha fazla önem kazanmıştır (Mitchell, 1995). Bu kavram Cairncross (1997) tarafından 'mesafenin ölümü' olarak adlandırılmıştır ve dijital dünyanın toplumsal etkileşimlerimizi nasıl dönüştürdüğünü önümüze sermektedir.

Benedikt (1991), siber uzayın gelişmeye devam ettikçe artan bir karmaşıklık getirdiğini vurgulamaktadır. Bu yeni dijital etkileşim çağında, geleneksel medya sadece yerini almakla kalmayıp yeniden şekillenerek yorumlama ve katılım için daha da fazla fırsat yaratmaktadır. (Lister, 2006). McLuhan'ın ünlü " medya mesajın kendisidir" sözünü göz önüne alırsak, bilgisayarların yükselişi dijital teknolojiyi sadece bir araç olmaktan çıkarıp bir medyanın kendisi haline getirmektedir. Lister (2009), bu yeni medyanın temel özelliklerini tanımlamış olup, diğer medyaları taklit etme kabiliyetini, dağıtık doğasını, etkileşim potansiyelini ve hiper-metinselliğini vurgulamaktadır.

Dijital çağa geçiş, interaktif ve dinamik içeriğe daha fazla odaklanarak eğlenceyi tüketme biçimlerimizi de dönüştürmektedir. Örneğin, VeggieTales'in bir bölümüne dayanan 2003 tarihli "In the future entertainment will be randomly generated - Weed Eater" başlıklı meme'i ele alalım. Bölümde bir robot, esprileri için rastgele "Weed

Eater" (Ot Yiyen) sloganını üretmektedir. Bu rastgele içerik üretimi örneği, gelecekteki eğlencenin giderek daha öngörülemez olacağı ve algoritmik rastlantısallıkla şekilleneceği fikrini özetlemekte ve dijital medya çağında eğlence ve mizahın alabileceği yeni yönlerini örneklemektedir. Bu meme'den günümüze geldiğimizde ise yapay zekanın animasyon olarak yeni bölümler ürettiği ve 7/24 canlı yayın yaptığı Seinfeld ve SpongeBob gibi programları görmeye başlamaktayız. Bu tarz programlar bize yazınsal bir materyal sunmanın ötesinde animasyonun geçtiği mekânların da yapay zeka tarafından tasarlanması mekânsal araştırmalar adına ilgi çekici bir nokta oluşturmaktadır (Bkz. Şekil 2.4).



Şekil 2.4 : AI tarafından üretilen 7/24 yayınlar (SpongeBob üstte, Seinfeld altta)

Sonuç olarak, bu yeni medya çağında ilerlerken, sadece teknolojinin kendisine değil, bu gelişmelerin kültürümüzü nasıl yeniden şekillendirdiğine de odaklanmak önemlidir. Bu geçiş, teknik alanın ötesine geçerek toplumsal ve kültürel çerçeveleri etkilemekte ve sürekli gelişen bu dijital ortamdaki etkileşimlerimizi yeniden değerlendirmemizi gerektirmektedir.

2.1.2.1 Uyarlanabilir kimlikler: dijital mecra da yön bulmak

Dijital medyanın veya siber uzayın evrimi, çevremizi algılama ve çevremizle etkileşim kurma şeklimizde benzersiz bir paradigma değişikliğine işaret etmektedir. Biz kullanıcıların etkileşime girmesi gereken mekânsal, zamansal ve nesne ile ilgili özelliklerin karmaşık bir karışımını sunmaktadır. Bununla birlikte, bu yeni gerçeklik biçimine geçiş sorunsuz olmaktan uzaktır. Bell'in (2006) de belirttiği gibi, gerçek bir dijital sınır olan siber uzayın potansiyeli, insanoğlunun uyum sağlama kapasitesi ile sınırlıdır. Leary'nin (1994) de belirttiği gibi, bilinmeyen bir ortama atılmış amfibiler gibiyiz ve 'üç beyinli' yeteneklerimizi kullanırken dijital ortamda gezinmeyi öğreniyoruz: 1) fiziksel bedenlerimiz ve duyuşsal algılarımız, 2) siber donanım, 3) doğuştan gelen yaratıcılığımız.

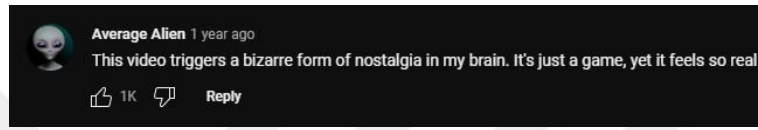
Dijital dünyaya yapılan bu keşif gezisi sadece bir keşif olmanın ötesine geçerek kimliklerimizi temelden yeniden tanımlama potansiyeline sahiptir. Kitchin & Dodge (2001) psikanalitik ve postmodern teorilerden yola çıkarak siber uzamdaki kimliklerin bağlama göre değişen, statik olmayan yapılar olduğunu ileri sürmektedir. Siber uzamdaki her deneyim, zamana ve durumlara göre değişen parçalı, merkezsiz ve akışkan bir benlik duygusuna katkıda bulunmaktadır. Bu esneklik daha zengin ve daha tatmin edici bir dijital yaşama katkıda bulunabilirken, fiziksel ve dijital yaşamlarımızın birbirine bağlı olduğunu, sürekli yinelenen bir süreçte birbirini etkilediğini ve şekillendirdiğini unutmamak gerekir.

Siberuzay kavramı aynı zamanda belirli mekân kavramlarını da yeniden yapılandırmaktadır. Siber uzay üzerine mekânsal araştırmalar yürüten Whitaker'ın (2004) belirttiği gibi, siberuzay basitçe gerçek dünyanın alternatifi olmayıp, faillerinin arasındaki ilişkileri aktif olarak şekillendirmektedir. Bu dinamik, bilgi ve iletişim teknolojilerinin (BİT) dönüştürücü gücüyle birleştiğinde, sosyal, kültürel, siyasi ve ekonomik hayatın gerçekleştiği yerleri yeniden tanımlamaktadır. Bu dönüşümler, dijital dünyaya daha yumuşak bir geçişi kolaylaştıran mimari çabaları gerektirmektedir (Benedikt, 1992).

Kimliğin akışkanlığı kavramını geliştiren siberuzay, sanal bedenlerimizin ve bu alanlardaki etkileşim biçimimizin yeniden keşfedilmesine olanak tanımaktadır. Örnek olarak, fiziksel gerçekliğin yerçekimi gibi geleneksel kısıtlamaları bu sanal mecrada mevcut değildir. Bu alanda yaşayarak kimliklerimizin farklı yatınlıklarını deneyebilir ve hatta cinsel koşullanmamızın dışındaki yönlerini keşfedebiliriz (Turkle, 2018). Novak'ın (1991) da önceden bahsettiği gibi, siberuzay bizi evrenimizi

özgürce kişiselleştirmeye ve insanın sınırlarını genişletmeye davet eden icat edilmiş bir dünya olarak görebiliriz.

Bahsettiğimiz dönüşümleri tetikleyen siber uzayın elektronik bir coğrafya olarak ortaya çıkışı, insanlık anlayışımızı yeniden tanımlama potansiyeline sahiptir. Her teknolojik ilerlemeyle birlikte kendimizi sürekli olarak yeniden tanımlıyor, varlığımızın yeni yönlerini öğreniyoruz. Dijital dünyadaki failliğimiz, 1 saniyelik bir videoya kahkaha atmaktan var olmayan sanal mekânlar için nostalji hissetmeye kadar daha önce bilmediğimiz bir dizi deneyim ve duygunun farkedilmesinin önünü açmıştır (Dovey & Kennedy, 2006.).



Şekil 2.5 : Youtube’da GTA 5 oyunu videosuna yapılan bir yorum

Gün geçtikçe, ışık hızında bol bol hareket eden, etten ziyade bitlerin ve baytların giderek daha fazla yarattığı bir yaratığa dönüşmekteyiz (Sirius, 1992). Bu süreçte kendimizi yalnızca fiziksel varlıklar olarak değil, aynı zamanda dijital varlıklar olarak da algılamayı öğreniyoruz. Fiziksel mesafe ve zaman engellerini aşarak, daha önce hayal bile edilemeyecek şekillerde bağlantı ve iletişim kurmaktayız. Ancak siber uzaydaki bu varoluş deneyimi hala çok yeni ve bazen çoğumuza kafa karıştırıcı gelebilmektedir. Bu paradigma değişiminin üstesinden gelebilmek için yeni duyular geliştirmemiz ve mekânsal yönelimlerimizi siber uzay üzerinden yeniden tanımlamamız gerekmektedir. Bu keşif sadece teknolojik bir çaba değil, artık dijital alanda da var olmaya başlayan insan arzusunun bir araştırmasıdır. Dijital mekânlara yönelik bu yaklaşım, yeni medya mecrasını daha iyi anlamamıza ve bu alemde daha rahat gezinmemizin önünü açılmasına yardımcı olacaktır.

2.1.2.2 Bir rehber olarak: Mimarlık

Çağımızın mimarisi, malzemelerin hareketi ve manipülasyonunun hakim olduğu bir toplumdan bilginin hareketi ve manipülasyonunun hakim olduğu bir topluma geçiş yaparak derin bir başkalaşım geçirmektedir (Negroponte, 1995). Atomların yerini bitlerin aldığı dijital alan, popüler olarak siber uzay olarak bilinen, bilgisayarların ve iletişimin bir araya gelmesiyle gelişen yeni bir alanın yaratılmasını sağlar. Virilio (1994), bu yeni teknolojilerin geleneksel mekân ve zaman kavramlarını aşarak, hız

ve ışık sınırlarına tabi eşi benzeri görülmemiş bir "aralık" ortaya çıkardığını belirterek, bu teknolojilerin dönüştürücü etkisini öne sürmektedir. Önceki bölümlerde sıkça bahsedildiği gibi, gerçek zamanlı dijital iletişim teknolojilerinin ortaya çıkışı, 'burada' ve 'şimdi' anlayışımızı değiştirmekte, mekânsal ve zamansal deneyimlere ilişkin geleneksel kavrayışımıza meydan okumaktadır.

Mimari, 18. yüzyılın ortalarına kadar bilginin evrimiyle yakından paralellik göstermiştir. Ancak, Öklid geometrisine meydan okumalar ve elektromanyetik alanlar, görelilik, kuantum mekaniği ve hiperuzay teorilerinin ortaya çıkışı da dahil olmak üzere bilim ve teknolojiye ilerlemeler, maddeselliğine bağlı mimarinin ayak uyduramayacağı bir dünya yarattı (Novak, 1998). Bu farklılaşma, mimarlığı sınırlı sorunlarla boğuşmak zorunda bıraktı, ilgisini azalttı ve onu sadece faydacı bir bina tasarımcısına indirdi. Fakat günümüzde mimarinin vizyoner karakterinin derinliğini ve karmaşıklığını anlamak dijital araçları kullanma imkanımız bulunmaktadır. Bu araçlar sanal dünya inşasında kullanılan tasarım yöntemleriyle yakından ilişkilidir. İşte bu noktada siber uzayın potansiyeli, mimarlığı algılama ve kavrama biçimimizi uzlaştıracak bir mecra olarak ortaya çıkmaktadır. Bu yeniden biçimlendirilmiş mimari tasarım süreçlerinde, fikirlerin gerçekçi bir şekilde temsil edilmesi nihai hedef olarak görünmektedir. Sanal alemler, mimarların tasarımlarını geçmişin geometrilerine başvurmak zorunda kalmadan değişen dünya görüşümüzle uyumlu hale getirmelerini sağlayarak pratik deneyler için geniş bir serbestlik sunmaktadır (Götz, 2020).

Hans Hollein'in "her şey mimaridir" önermesi, bizi mimariyi medyatik potansiyeli açısından yeniden tanımlamaya teşvik etmektedir (Hollein, 1968). Bonner'in (2020) Hollein'in bu önermesinden yola çıkarak mimarlığın görevini tanımlamak için oluşturduğu 'medyatik menteşe' kavramı olarak dijital mecrada mimarlık, çevreyi gözlemciye aktararak yeni eylem alanlarına olanak tanır. Farklı medya ve sanat disiplinlerini gündelik olanla birleştirerek, dünyaya dair deneyimlerimizi ritmik hale getirmekte ve düzenlemektedir. Bonner (2020), mimarlığın mecra içinde mecra olarak rolünün, gerçekliği anlamamıza ve algılamamıza önemli ölçüde katkıda bulunduğunu ve onu hem somut hem de kurgusal dünyaları kavramanın baskın bir aracı haline getirdiğini savunmaktadır. Bu araştırmada da mimarlığın siber uzaydaki ve dijital oyunlardaki rolüne yaklaşırken 'medyal menteşe' penceresinden bakılmaktadır.

Dade-Robertson (2011) mimari alanın bilgiyi temsil etmek için sezgisel bir ara yüz sunduğunu ve doğal iletişim özelliklerine dayalı olarak ekran alanını ifade etmek için önemli bir metafor oluşturduğunu belirtmektedir. Sanal müze ve kütüphanelerin prototipleri oluşturulmakta olup, bazıları henüz tasarlanmamış olsa da birçoğu hâlihazırda çevrimiçi olarak mevcuttur. Mimarlık pratiğindeki bu devrim, disiplinin daha geniş mekânsal güçler ve sosyal ağlar içindeki yerini kabul etmeye, kendine referans veren dilden kaçınmaya ve çağdaş mekânsal üretimin zorlu ama gerekli dinamizmini tanımaya doğru yeniden yönlendirilmesini gerektirmektedir (Awan et al., 2011). Bu etkileşim mimarlığı güncel tutacak ve sadece fiziksel çevremizi şekillendiren değil, aynı zamanda gerçeklik algımızı ve deneyimimizi de etkileyen bir araç olarak hayati rolünü sürdürmesine yardımcı olacaktır.

Dijital çağın mimarlık pratiğini de dönüştürdüğü yadsınamaz. Frazer'ın (1995) belirttiği gibi, mimarlığın sembolik işlevi artık görünmeyeni görünür kılmak, bilgiyi algılayarak ve ileterek çevreyle etkileşim organı olarak hizmet etmek olabilir. Aynı zamanda, mimarlar ideolog olarak azalan rolleri sonucu kendini içinde bulduğu banliyö mekânlarını rasyonelleştirme krizinden kurtararak kollektif estetik ve ortak üretim yöntemleri gibi yeni tartışmaların önünü açabilir (Tafari, 1998). Sanal mekânlarımız eklemlenerek genişledikçe, sinemanın evriminde olduğu gibi, ilkel tasarımlardan daha rafine tasarımlara doğru bir geçiş olacağını öngörebiliriz. Bu noktada bu ilişkilerin ve kullanıcı deneyiminin iyileştirilmesi için mimarlığa ihtiyaç duyulmaktadır. Fakat mimarlığı rehber olarak kullanmadan önce mecranın özelliklerini anlayarak mimarlık pratiğine bir güncelleme getirmemiz gerekmektedir. Bu yüzden araştırmanın ilerleyen kısımlarında siber uzayda mimarlığın rollerini anlamaya odaklanılıp nasıl güncellemeler gerektiği tartışılacaktır.

2.2 Siberuzay ve Mimarlık

Siber uzay doğası gereği mekânsaldır. - Kitchin & Dodge (2001, s. 219)

Mimari pratiklerin evrimi, toplumsal işlevlerin ve teknolojik ilerlemelerin değişen paradigmalarının bir aynası olmuştur. Eski katedraller ve kalelerden bugün şehir silüetlerimizi noktalayan ışıltılı yüksek binalara kadar, mimarinin çehresi her zaman bir değişim içinde seyretmiştir. Ancak, dijital çağın gelişine kadar değişmeden kalan bir unsur, mimarinin fiziksel olarak sabitlenmesiydi. Bu alanda kaydedilen sayısız ilerlemeye rağmen, mimarlık her zaman fizikselliğe dayanmış, en sıradan işlevi olan

su tesisatı tarzı işlevleri yücelterek yeryüzüne bağlanmıştır. Hayaller ve projeler, çılgınlıklar ve katedraller, vizyoner doğaları ne olursa olsun, hepsi fiziksel dünyaya bağımlıydı (Tafari, 1998). Ancak günümüzde mimarlık pratiğinin dahil olduğu önemli bir değişimin eşiğinde duruyoruz.

Giderek dijitalleşen yaşamlarımız, zaman ve mekânın yeni algılanma ve deneyimlenme biçimlerini beraberinde getirerek yeni mimarlık alanlarının doğmasına yol açmıştır. Kültürün ve buna bağlı olarak mimarlığın dijital hale gelmesi, tüm bilgilerin, anlatıların ve hatta zamanın kendisinin mekânsallaşmasına neden oldu. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin yükselişi, mekân algımızı dönüştürerek onu fizikselden dijitalle dönüştürdü. Bir zamanlar mimari uygulamalarımız fiziksel dünyada kök salmışken, şimdi kendimizi siber uzay alanında faaliyet gösterirken bulmaktayız (Strauss & Fleischmann, 1997).

Bu dijital geçişin özü, bilgi ile etkileşimimizin temelden yeniden yönlendirilmesinde, insanın bilgi alanı içinde konumlandırılmasında açıkça görülmektedir. Bu bağlamda, siber uzayın mimari bir sorun olarak kavramsallaştırılmasını gerektirmektedir; siber uzayın sadece kendi mimarisine sahip olmakla kalmayıp aynı zamanda mimarlığı da içerebileceği gerçeğiyle daha da karmaşılaşan bir mesele haline gelmektedir (Novak, 1997). Siber uzayın mimari potansiyeli fiziksel olanı aşarak, etkileşimli, çoklu ortamlı, paylaşılan 3D alanlarla karakterize edilen sanal ortama doğru ilerlemektedir. Dijital ortamların yükselişi, içinde gezindiğimiz bu paylaşılan, etkileşimli alanların çoğalmasıyla kendini göstermekte ve böylece siber uzayın mekânsal niteliğini oluşturmaktadır (Novak, 1991).

Hızla gelişen dijital ortam göz önünde bulundurulduğunda, önemli bir soruyu ele almak yerinde olacaktır: Bu dijital alanların inşasında ve aracılığında mimarının rolü nedir? Bu sorunun yanıtı, mimarlığın doğası gereği, belirli bir sosyal düzeni empoze etmek için mekânları kolonileştirmeye ve domine etmeye çalıştığının kabul edilmesinde yatmaktadır. İşte siber uzayın mimari potansiyeli bu kolonizasyon içinde ifadesini bulur. Dijital mekânlar, tıpkı fiziksel mekânlar gibi, mimari pratikler tarafından kolonize edilebilir, şekillendirilebilir ve tanımlanabilir. Ancak, fiziksel muadillerinin aksine, dijital alanların kolonizasyonu farklı bir titizlikle tanımlanır. Tuğlalar piksellere dönüştüğünde, mimarının tektoniği enformasyonel hale gelir. Geleneksel mimarının normları ve ölçütleri yerini yeni bir dizi parametreye bırakır: şehir planlaması veri yapısı tasarımına dönüşür, inşaat maliyetleri kompütasyonel

süreç maliyetlerine dönüşür ve yakınlık ölçütleri bağlantılar ve bant genişliği açısından yeniden tanımlanır. Bu arayüz, zihnimizde iç yapısının ayrıntılı mekânsal görselleştirmelerini yaratabilsek de, bizim dışımızda kalan modüle edilmiş bir bilgi alanıdır. Öte yandan siberuzay, özünde bizim girdiğimiz bir alanla ilgilidir. Bu alan tamamen yapay olduğu ölçüde, zaman zaman "doğal" görünse bile, modüle edilmiş bir alan, mimari bir alandır (Novak, 1998). Bu noktada siber uzayın nasıl görüldüğünü Matrix (1998) filmindeki sanal ortam üzerinden düşünebiliriz. Bilgisayarın dilinden anlayanlar akışkan bir kodlama dilinde Matrix evrenini okuyabilirken seyircinin anlaması için mekânsal olarak görselleştirmeler gerekmektedir. Filmin sonunda da Neo artık Matrix'i gerçek dünyadan temsiller yerine sayılar olarak görmeye başladığında o dünyanın tüm potansiyellerini keşfetmektedir.

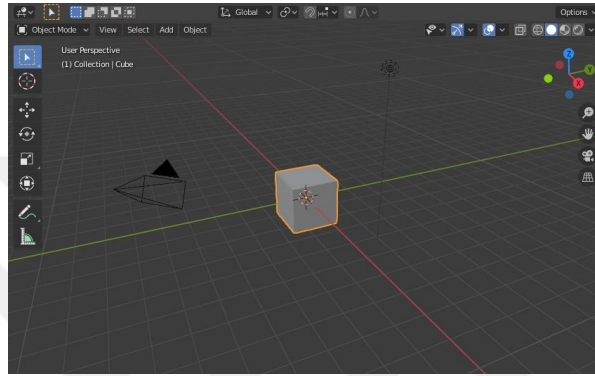
Ancak bu yeni paradigma kendi zorluklarını da beraberinde getirmektedir. Mimar sadece kullanıcının dijital ortam içindeki hareketini değil, aynı zamanda ortamın dinamik doğasını da hesaba katmak zorundadır. Yerçekimi gibi geleneksel kısıtlamaların olmadığı bir alanda, dijital ortam konum, tutum veya nitelik değiştirmekte özgürdür. Bu da mimari düşüncede statik olandan dinamik olana, cansız olandan canlı olana doğru bir kayma gerektirmektedir ki bu da henüz tam olarak keşfedemediğimiz bir adımdır (Novak, 1998).

Sonuç olarak, mimarlık ve siber uzayın birlikteliği daha önce görülmemiş bir paradigma değişimi sunmaktadır. Siber uzay, fiziksel muadilini gölgede bırakan bir peyzaj, mimarının aynı anda hem bir yaratıcı, hem bir yaratım, hem de bir kap olduğu bir bölge olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak siber uzayda mimarlık olduğunu iddia etmek yerine, siberuzayın mimari olmadan var olamayacağını söylemek daha uygundur; siberuzay, farklı bir türde olsa bile uzun zamandır hayal edilen yeni bir mimarlıktır (Novak, 1991). Bu cesur yeni dünyada ilerlemeye devam ederken, kesin olan bir şey var: her şey değişmekte, ama mimarlık bizimle kalmaya devam etmektedir (Novak, 1998).

2.2.1 Dijital coğrafyanın haritalandırılması

Siber uzam ile fiziksel uzam arasındaki karmaşık ilişki, milyarlarca sayı hanesinden oluşan siber uzamın, coğrafi (Öklid) uzamın biçimsel niteliklerini yalnızca açıkça programlandığında benimseyen birçok uzamdan oluşması nedeniyle benzersiz bir

zorluk yaratmaktadır (Kitchin & Dodge, 2001). Siber uzayın düzleminin görünümünü insan ölçeğinden yaklaşılarak Assassins Creed (Ubisoft, 2007) oyunundaki bölüm geçişlerinde kullanılan mekâna, üst ölçekten yaklaşılarak CAD programlarında ya da oyun motorlarında tasarımların yapıldığı alana benzetebiliriz (Bkz. Şekil 2.6) Böyle bir düzlem bizi mekân ve mesafe anlayışımızı yeniden tanımlamaya davet etmektedir. Öklid modeline özgü zaman ya da maliyet gibi geleneksel fiziksel ölçütlerin yerini ağ gecikmesi gibi dijital ölçütler almaktadır (Batty & Miller, 2000).



Şekil 2.6 : Dijital tasarım programı olan Blender'ın başlangıç ekranı.

Siberuzay, ilk bakışta coğrafi ve dış uzayı yansıtıyor gibi görünebilecek çok yönlü bir dünya görünümü sunmaktadır. Ancak, Stephenson'ın (1993) Metaverse tanımında özetlendiği gibi, fizik ve finansın geleneksel kısıtlamalarını aşmaktadır. Bu dijital alanla etkileşime girdikçe, fiziksel çevremiz ile sanal dünya arasındaki çizgiler bulanıklaşmakta ve yeni etkileşim biçimleri ortaya çıkmaktadır (Kitchin & Dodge, 2001).

Siber uzayda navigasyon, etkileşim ve yorumlama (Novak, 1991) bu alanla kurduğumuz ilişkinin özünü oluşturan kavramlardır. Navigasyon, dijital uzayın geniş alanlarında gezinmeyi; analiz, çeşitli bilgi biçimlerinin tutarlı bir imgeye dönüştürülmesini; yorum ise bu imgenin yüksek kaliteli bir grafik biçiminde sunulmasını ifade eder. Bu, oyun dünyasının geleneksel seyahat ve anlık 'hızlı seyahat' olmak üzere, her biri kendine özgü avantajlar ve zorluklar sunan ikili seyahat modunu anımsatmaktadır.

Bu dijital yolculuğun önemli bir yönü de siber uzayın haritalandırılmasıdır. Tıpkı fiziksel dünyada gezinmek ve dünyayı anlamak için araçlar geliştirildiği gibi, dijital mecra için de araçlar yaratılmıştır. Bu araçlar, keşfetmek için tasarlandıkları alanları

şekillendirmekte ve fiziksel dünyada nadiren vurgulanan benzersiz bir görecelilik biçimine yol açmaktadır (Batty & Miller, 2000). Bu evrim, artık biraz eski de kalmış olsa bile, bilgi temsili için üç boyutlu ortamlar yaratmayı amaçlayan Sanal Gerçeklik Modelleme Dili (VRML) gibi teknolojiler ya da en güncel olarak dijital oyun üretimindeki teknolojik gelişmelerden etkilenmektedir.

Bu araçlar gelişmeye ve siber uzayı dönüştürmeye devam ettikçe, mimariyi bu sanal alan içinde simüle etme olasılığı daha kolay farketmekteyiz. Siber uzayda mimarlık, ilişkiler, bağlantılar ve çağrışımlar için hem bir yapı hem de bir metafor olarak hizmet etmektedir. Tron (1982) ve Matrix (1999) gibi filmlerde, simüle edilen mimarının estetiği ve kodlaması, görünür ve somut hale gelerek kendine has mekânsal farklılar ortaya çıkarır (Giddings & Kennedy, 2006).

Bu sanal mimarının somut örneklerinden biri olan AlphaWorld, kullanıcıların inşaat yapabildiği ve etkileşime girebildiği üç boyutlu bir platformdur ve insanın doğasında var olan topluluk ve yaratıcılık arzusunu yansıtmaktadır (Kitchin & Dodge, 2001). Yine de, bu sınırsız alanda bile, şehir manzaralarının yayılması ve gerçek dünya mimari normlarını taklit eden yapılara yönelme gibi fiziksel dünyadan tanıdık davranış kalıpları ortaya çıkmaktadır.

Siber uzayın ilgi çekici yönlerinden bir diğeri de kendine özgü zaman algısıdır. Küresel bir kullanıcı tabanındaki faaliyetleri koordine etme ihtiyacı, coğrafi zaman dilimlerini aşan standart bir zamanın, Sanal Gerçeklik Zamanının (VRT) benimsenmesine yol açmıştır (Kitchin & Dodge, 2001). Bu durum tekrardan, siber uzayın bu dünyanın kopyası değil yeni bir uzantısı olduğunu ve artık giderek kendi gerçekliğini yaratarak otonomlaşan bir mecra halini aldığını vurgulamaktadır. Bu dijital araziye keşfetmeye, gezinmeye ve tanımlamaya devam ettikçe, sadece siber uzay hakkında daha fazla şey öğrenmekle kalmıyor, aynı zamanda bu alanların, araçların ve mimarilerin gerçeklik anlayışımızı nasıl yeniden şekillendirdiğini, yeni mecralarda insanların nasıl mekânsal yaklaşımlar geliştirdiğini kavramaktayız.

2.2.2 Buharlaşan mimarlık

Yazarlar, film yapımcıları ve sanatçılarda olduğu gibi, öncü mimarlar da siber uzay mekânlarının keşfedilmemiş bölgelerine doğru bir yolculuk başlattılar. İleriki bölümlerde inceleyeceğimiz bazı projeler, mimarının bu yeni alandaki mekânsal biçimlerini ana hatlarıyla belirlemeye ve öngörmeye çalışmaktadır. Bu tarz

alışmalar, geleneksel mekân anlayışımızın sınırlarını zorlayarak bizi siber uzayın ötesinde düşünmeye ve alternatif görsel kavramları keşfetmeye çağırmaktadır. Karmaşık algoritmalar, bu alemlerde yeni mimari formların yaratılmasında önemli bir rol oynamaktadır.

Somut olandan soyut olana geçerken, mimarlık da evrim geçirerek ışık altındaki kütleler yerine dijital bilginin mekândaki oyununu benimsemeye başlamaktadır (Mitchell, 1995). Marcos Novak, mimarlığın bu yolculukta uzun süredir seyirci konumunda olduğuna, çoğu zaman yalnızca sanal keşiflerimizi mümkün kılan araçları barındırdığına dikkatimizi çekiyor. Disketler, CD'ler ve günümüzde de artık bulut tabanlı sistemlerle bir mekânın çoğaltılıp aktarılabilmesine şahit olmaktayız. Mekânın dağıtımı ya da aktarımı gibi bir özelliği mimaride şimdiye kadar düşünmemiştik. Eski dünya mimarisinin yeni bir fizikselliğe ulaştığı, yeni süreç mimarisinin fizikselliği aşmaya ve geçici olmaya başladığı ilginç bir değişime tanık olmaktayız (Frazer,1995).

Mimarlığın siber uzaydaki varlığına öneriler üreten Benedikt, binaların hafif, içi boş ve şeffaf hale geldiği ve fizikselliğin aşılmasına çabaladığı, mimarinin 'geçici hale gelmesi' ya da 'kendi kendini demateryalize etmesi' fikrini öne sürmüştür. Bu kavramı İncil'deki paralelliklerle çerçeveleyerek, Vahiy'deki Cennet Şehri'ni bu aşkın mimarinin bir uygulaması olarak tanıtmaktadır. Bu şehir Gibson'ın distopik siberuzayında benzese de Benedikt, Karl Popper'ın (1979) 3. Dünya'daki sanal mimarisi üzerinden açıklamaktadır. Benedikt'in öngördüğü 'bilgi akışlarının sıvı mimarisi' Gibson'ın gökdelenler ya da cennet şehirleri gibi düzenlenmiş veri vizyonuna karşılık gelmektedir (Benedikt, 1992).

Bu dijital evrende veya siber uzayda gezinmek, nasıl görünebileceği, nasıl dolaşabileceğimiz ve en önemlisi orada yararlı bir şekilde ne yapabileceğimiz konusunda yeni zorluklar ve sorular ortaya çıkarmaktadır. Metaverse gibi projelerin tam olarak kullanıcılara açıklayamadığı ya da üstesinden gelemediği konu budur. Benedikt, Novak gibi birçok teorisyen, bu konu üzerine kafa yormaktadırlar. İçinde yaşadığımız dünyanın 'eterikleşmesi' ve hayal ettiğimiz ve düşündüğümüz dünyanın 'somutlaşması' ile ortaya çıkan gelecek senaryoları üzerine spekülasyonlar yaparak uzay ve zamanın matematiğini ve uzay ve zaman kavramları üzerine çalışmalar yapmışlardır.

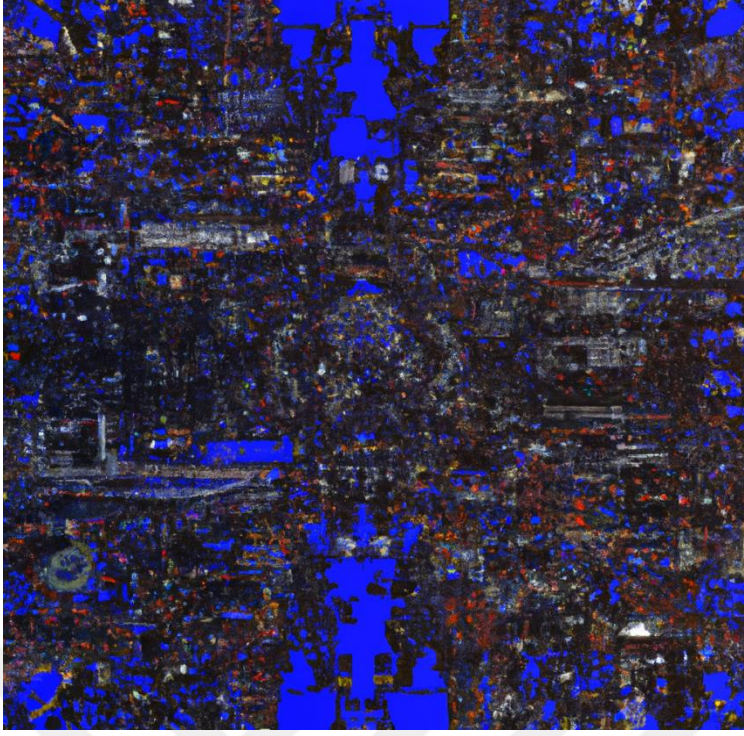
Batı düşüncesindeki son eğilim, beden ve zihin arasındaki kartezyen ayrımın bulanıklaştığına işaret etmektedir. Novak (1991), bedeni tamamen zihin tarafından icat edilen alanlara yerleştiren siber uzayın, doğrudan bu bulanıklaşan sınırın üzerinde yer aldığını öne sürmektedir. Tıpkı siber uzayın bedeni zihnin alanına kabul etmesi gibi, mimari, özellikle de vizyoner mimari, sınırlayıcı bir gerçekliğin sınırlarından kaçmaya çalışırken zihni bedenin alanında gösterir. Mimari ve siber uzayın bu iç içe geçişi, Novak'ın animistik, hareketli ve metamorfik olarak nitelendirdiği ve kategorik sınırları sürekli aşan 'akışkan mimarinin' altını çizmektedir.

Bu perspektif çerçevesinde, siber uzay akışkan bir varlık haline gelerek akışkan mimariyi ve dolayısıyla akışkan şehirleri ortaya çıkarmaktadır. Bu şehirler dinamiktir, değerler ve fikirlerdeki değişimlere yanıt olarak değişir. Soyut ve fizik kurallarından yoksun olmasına rağmen sosyal yapının da bir ürünüdürler ve zihnin keşfetmesi için gereken özgürlüğü sağlarlar. Mimarının biçimselliği ve geometrik formları önem taşısa da, bunlar mimari anlamın yalnızca bir yönünü oluşturur.

Bu yeni, dijital evrenin inşasını daha da derinlemesine incelediğimizde, mimariyi hayal etme yeteneğimizin onu inşa etme yeteneğimizi aştığını fark ediyoruz. Siber uzay, mimari yenilikler için sanal bir laboratuvar sunuyor ve en önemlisi, halkın bu icatlara katılmasına olanak tanıyor. Dijital teknolojiler, zihin tarafından yaratılan olası dünyaları maddiyattan yoksun olmalarına rağmen elle tutulur varlıklara dönüştürerek, maddi olmayan bir katılım modeli ortaya koymaktadır (Ryan, 1999).

2.2.3 Siber uzayın akışkan mimarisi

Marcus Novak'ın (1991) siber uzay kavramı, öne sürdüğü sıvı ve öte mimarisinin ana eksenini oluşturmaktadır. Araştırmanın içerisinde sıkça bahsettiğimiz Novak, siber uzayı küresel bilgi işleme sistemlerinin mekânsal olarak görselleştirilmesi olarak tanımlamaktadır. Birden fazla kullanıcının tam etkileşimine izin verir ve fiziksel ve sanal gerçeklikleri birleştirerek tüm insan algı alanından girdi ve çıktıyı kolaylaştırır. Novak (1991), siber uzayı yalnızca harici bilgi depoları olarak hareket etmek yerine, kullanıcıların bilgi tarafından kuşatıldığı bir ortam olarak tasavvur etmektedir (Bkz. Şekil 2.7). Bu kavram, bilgisayar ortamında enformasyonla olan geleneksel etkileşimimizi önemli ölçüde değiştirerek kullanıcıların kendilerini birer bilgiye dönüştürmektedir.



Şekil 2.7 : Yapay zekâ tarafından yapılmış “siber uzay mimarisi” illüstrasyonu (Komut yazar tarafından verilmiştir.).

Bu bağlamda, siber uzayın esnek, uyarlanabilir ve dinamik doğasını ifade eden "akışkan mimari" terimi ortaya atılmıştır. Siber uzayın yapısal özü, mimari ilke olan biçim işlevi takip eder ilkesi ile paralellik göstermektedir. Ancak siberuzay bağlamında biçim, kullanıcının sürekli değişen ihtiyaçları ve ilgi alanlarıyla uyumlu hale gelir, gerçek zamanlı olarak biçim değiştirir ve böylece akışkan, sıvı bir mimari yaratır. Bu fikir, uzayın gerçek ve sanal alemlerinin birleştiği fiziksel sınırların ötesinde bir mimariyi ima eden öte-mimarlık teorisini desteklemektedir (Novak, 1991).

İnsan-bilgisayar arayüzü, altta yatan modüle edilmiş bir bilgi alanına sahip harici bir varlık olarak var olur. Buna karşın siberuzay, kullanıcıların bu modüle edilmiş bilgi alanına girmelerine olanak tanıyarak siberuzay ile iç içe geçen yeni bir mimari paradigmanın ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Siberuzayın mimarlık olarak bu şekilde kavramsallaştırılmasının mimarlık ve şehircilik teorisi, pratiği ve eğitimi üzerinde derin etkileri vardır ve bu alanı anlamak ve keşfetmek için yeni yaklaşımlar gerektirmektedir.

Teori, uygulama ve eğitim bir anda, disiplin içinde daha önce ele alınmamış sorularla karşı karşıya kaldığını söyleyen Novak'a göre, mimarlığı rehberlik için başka bir

yere yönelmemiz gerekmektedir. Yazılım öğrenmek 'Learning From Las Vegas' ya da Bauhaus yaklaşımlarını geçerek günümüz sıvı mimarlığı için daha çok potansiyelli hale gelmiştir. (Novak, 1997). Bu değişim süreci çeşitli medya biçimlerinde iyi bir şekilde kendini göstermektedir. Tiyatro, geleneksel sahnelerden sürükleyici, interaktif mekânlara doğru bir evrim geçirmiştir (Murray, 2016). Benzer şekilde, sinema da basit projeksiyondan dijital teknolojileri birleştirmeye ve sürükleyici deneyimler yaratmaya geçmiştir (Manovich, 2002). Edebiyat da basılı metinlerden dijital formatlara ve interaktif anlatılara geçiş yaparak evrim geçirmiştir (Bolter, 2001). Ancak bu süreç mimarlık alanında derinlemesine incelenmemiştir. Dijital evrim bağlamında mimarinin dönüşümü, diğer medya biçimlerinde olduğu kadar basit veya hızlı değildir. Tabi ki VR gözlükleriyle müşterileri binaların içerisinde gezdirebilmekteyiz fakat teknolojinin imkanlarını bu kadar kısıtlı kullanırsak basit, gerçek dünya kopyası metaverse tasarımlarından da mimarlık pratiği olarak ileri gidemeyiz.

Novak (1998) bu güncellemeler üzerine araştırmalar yaparken ürettiği ve tanımlandığı şekliyle öte-mimarlık, akıllı ortamlar, etkileşimli form, yerel olmayan sosyal alan, uzaktan erişim ve artırılmış gerçeklik gibi çok çeşitli çağdaş mekânsal anlayışları kapsamaktadır. Bu geniş ölçekli konsept, mimarlık araştırması ve pratiğinin ve en önemlisi de mekân anlayışımızın radikal bir şekilde yeniden gözden geçirilmesine ön ayak olmaktadır.

Novak (1991) tarafından öngörülen siber uzamın yeni mimari söylemi, Malevich, Kandinsky ve Klee gibi erken modern sanatçıların avangart ilkelerini çağrıştırmaktadır. Bu sanatçılar bilinen doğayı tasvir etmekten uzaklaşarak, siber uzayın tamamen farklı bir gerçeklik önermesine benzer şekilde, dış gerçekliğe atıfta bulunmayan dünyalar yaratmışlardır. Novak bu anlatıyı daha da genişleterek siberuzayı, fikirleri güçlü ve özlü bir şekilde ifade eden aşkın, ters-yüz edici biçimler arayan vizyoner mimariyle karşılaştırmaktadır. Bu tür mimari genellikle fiziksel olarak inşa edilebilecek olanın ötesine geçer ve böylece imgelemin çarpıcılığını yoğunlaştırır.

Akışkan ve öte mimari kavramı ve siber uzayın mimari olarak somutlaştırılması akademik tartışmalarda da yankı bulmuştur. Dade-Robertson (2011), mimarlığın 'siber uzay'a duyduğu ilk hayranlığın, bilgisayar teknolojisinin mimarlık pratiği üzerindeki derin etkisini anlamada bir basamak olarak görüldüğünden

bahsetmektedir. Ancak, dijital mimari artık hayali bir siber uzamda var olan bir şey olarak değil, fiziksel çevremizle iç içe geçmiş somut bir gerçeklik olarak algılanmaktadır.

'Siber uzay' teriminin kendisi geçici olsa da, işaret ettiği ilkeler ve ürünler kalıcıdır ve mimari tasarım için önemli zorluklar ortaya çıkarmaktadır (Dade-Robertson, 2011). Siber uzay söylemi ve onun mekânsal temsilleri, dijital bilgi alanında bir mekânsallık ya da en azından bir mekânsallık metaforu bulma arzusunu yansıtmaktadır. Bununla birlikte, temsil ve metaforun gerçeklik ve mekânla karıştırılması, siber uzayın mimarisini tanımlarken bu unsurların dikkatli bir şekilde ayırt edilmesi ve anlaşılması ihtiyacını yineleyen uyarıcı bir noktada bulunmaktadır (Dade-Robertson, 2011).

Sonuç olarak, mimarlığın sıvı-ötesi mimarlık perspektifi, mimari mekân anlayışımızda bir tür model değişikliğine yol açmaktadır. Gerçek ve sanal mekânların yakınsaması, geleneksel mimari tasarımın statik doğasını dinamik, etkileşimli ve uyarlanabilir ortamlara dönüştürmektedir. Mimari tasarımın temel ilkelerini ve mimarın dijital çağdaki rolünü yeniden tanımlayarak, mimari uygulamaların eleştirel bir şekilde yeniden değerlendirilmesini talep etmemizin zamanı geldi ve geçmektedir.

2.3 Yeni İnsan/Yeni Mekân: Siberuzayda Mekân Araştırmaları

Bu bölüm, yeni bir insanlık ve yeni mekânların yaratılması kavramlarının siberuzay ile nasıl bir bağlantı kurduğunu vurgulayarak bu ayrıntıları incelemektedir. Yavaş yavaş fikirlerden eylemlere geçerken, BİT ile beraber evrimleşen ve Leary'nin de bahsettiği, siber uzaya entegre olan yeni insanın mekânsal ihtiyaçlarını ve mimarlık pratiği alanına sağlanan potansiyeller incelenecektir. Amacımız bu potansiyelleri anlamaya çalışırken ütopya anlatılarından nasıl faydalanabileceğimizi, şimdiye kadar konuştuğumuz potansiyellerin nasıl hayata geçtiğini, yeni alanların yaratılmasına veya mevcut alanlara yeni kullanımların eklenmesine nasıl yol açtığını anlamaktır.

Teknoloji ve medyanın gelişimi, mekân ve zaman hakkındaki düşüncelerimizi yeniden şekillendirerek mimarlar için yeni zorluklar ortaya çıkarmıştır. Bu evrim sadece mimarlıkta değil, tüm disiplinlerde gerçekleşmektedir ve önemli bir değişimin sinyallerini vermektedir. Küresel ağların yükselişi, dijital medya kullanımı ve sanal

dünyaların yaratılmasıyla birlikte mimarların için geleneksel sınırların ötesine geçen mekânlar tasarlamaya yönelik beklenti artmaktadır (Feireiss, 2007).

Wigley'e (2007) göre ise yeni dijital ortamda teknoloji, yaratıcı dönüşüme ihtiyaç duyan bir ortam haline gelmektedir ve mimarlar olarak yeni mekânlarımızı şekillendirmeye, kaybettiklerimizi geri kazanmaya davet edilmekteyiz. Otomasyon, üretimi ele geçirdikçe, çalışmanın yerini boş zamanın aldığı ve mekân yaratmanın temel bir insan faaliyeti haline geldiği bir 'Yeni Babil' çağına doğru ilerlediğimizi ön görebiliriz. Sonuç olarak, mimarlığın geleneksel rolü, dijital teknolojilerin etkisini yansıtan, mekânların etkili ve dinamik bireysel anlatılar olarak kullanımıyla ilgili bir uygulamaya dönüşmektedir.

Geleceğin mimarisinin, geleneksel temsiline geçerek sanal sinyaller, simgeler ve üç boyutlu piksellerden oluşan küresel bir dil kullanması öngörülmektedir. İnsanların rolü, düşüncelerimizi ve fikirlerimizi paylaşmanın önemini vurgulayarak 'hayal etmek' ve elektronik gerçeklikler yaratmak olarak yeniden tasarlanmaktadır (Leary, 1994). Bu değişimde yol alırken, siber uzayın mimariye entegrasyonu yeni olasılıkları ortaya çıkarmakta ve dijital geleceğimizin ütöpik vizyonuna heyecan verici bir bakış sunmaktadır.

Bu değişimler ışığında, Constant'ın New Babylon'u ve Archigram'ın Plug-In City'si ya da Superstudio gibi vizyoner hareketlerin ideal mimari tasarımları yeniden gündeme gelmektedir. Bu tasarımlar, mimarının dönüşüm potansiyelini ve fiziksel yapıların ötesinde bir etkiye sahip olma kabiliyetini vurgulamaktadır. Farklı bir zamana ait olmalarına rağmen, bu ütöpik vizyonlar modern mimariyi sosyal boyutları ve sorumlulukları benimsemeye iterek güncel gelişmeleri anlamamıza yardımcı olmaya devam etmektedir.

Ranciere (1940) değişim gerçekleştirmek istiyorsak pratik kalmamızı, mevcut sistemi kökten değiştirme ya da ondan kaçma gibi girişimler yerine içeride yeni mekânlar yaratmamız gerektiğini ya da var olan mekânlara yeni işlevler yüklememiz gerektiğini önermektedir. Benzer olarak Liam Gillick (1964) de hâlihazırda sahip olduğumuz sistem içerisinde ideal mekânların yaratılmasını önermektedir (Laia, 2017). Bu öneriler ışığında, araştırmanın ileriki bölümlerinde teknoloji sektörünün dışına çıkmamaya özen göstererek, bahsettiğimiz yeni mekânların yükselen dijital oyun endüstrinin içerisinde nasıl aktif olarak üretildiği incelenecektir.

2.3.1 Siber uzay ve ütopya: mimarlığın yeni olanakları

Mimarlık ve ütopya arasındaki ilişki uzun ve iç içe geçmiş bir geçmişe sahiptir. Bu ilişki, teknolojik ilerlemeler ve siber uzayın ortaya çıkışıyla daha da güçlenen ideal arayışımızla şekillenmektedir. Bu bölümde keşfedeceğimiz gibi, bu gelişmeler bize sadece bugünümüz ve geleceğimiz hakkında yeni bir perspektif sunmakla kalmıyor, aynı zamanda geçmişimizi yeniden yorumlayabileceğimiz yeni bir mercek de sunuyor. Bunu anlamak için, özellikle Constant'ın Yeni Babil'ine odaklanarak, geçmiş ütopik projeleri ve kağıt mimarisini günümüzün gelişmeleri ışığında analiz edeceğiz.

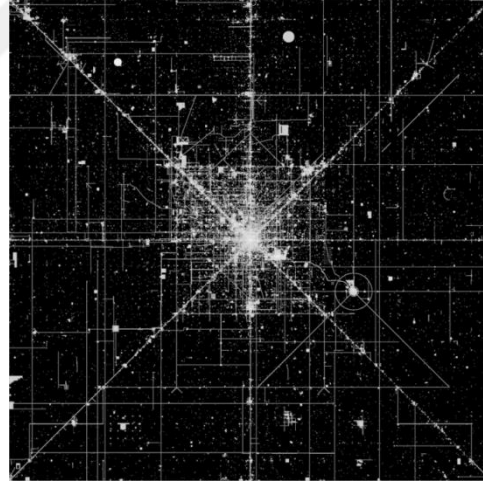
Tarihsel olarak, mimarlık sıklıkla çeşitli 'ütopya' biçimlerinin - içe ve dışa dönük, gerçeklikle yüzleşmekten kaçınan ya da onunla çatışan fantastik olasılıklar için arenalar - yaratılması için bir araç olarak hizmet etmiştir. Bu çabada mimarlık, özellikle tasarım sürecinin kendisi sırasında sanal mekânlar yaratma konusunda uzun bir geleneğe sahiptir (Geber & Götz, 2019). Bunu en açık şekilde Constant Nieuwenhuys'un 1950'lerden bu yana yirmi yıl boyunca geliştirdiği labirentimsi kentsel ütopya New Babylon'da görebiliriz. Constant'ın yazılar, kolajlar, modeller ve projelerden oluşan vizyonu, insanın oyunbazlığını özgürleştirmeyi ve bunu mekânsal olarak ortaya koymayı amaçlıyordu.

Constant'ın Yeni Babil'i, modernist mimari ve şehirciliğin işlevselleştirme ve gerçekleştirme mekanizmalarına karşı bir tasarım olarak ortaya çıkar. Bu, farklı bir yaşam için farklı bir kent çağrısı, mimarlık tarihinde izlerini bugün de görebildiğimiz yaratıcı bir şok dalgasının ön sarsıntısıdır. New Babylon, özünde mimarlığın sosyal reform, kolektif ve yaratıcı oyun içgüdülerini teşvik eden bir araç olma tutkusunu somutlaştırır.

Bugün Yeni Babil, World Wide Web'in bilgisayar tarafından yaratılan dünyalarının mekânsal ve resimsel bir prototipini andırmaktadır. Her ikisi de doğrusal ve hiyerarşik düzen yapılarını çözerek, açık ve tamamlanmamış sistemler içinde özgürleştirilmiş, kolektif yaratım ve etkileşim modelleri önermektedir. Constant'ın mimari kavramları ile bilgisayar dünyalarının genişletilmiş mekânları arasındaki karşılaştırma, Constant ve çağdaşlarının mimari dünyasında mümkün olmayan şeylerin günümüz bilgisayarları tarafından yaratılan dünyalarda nasıl mümkün olabileceğini göstermektedir.

Bu bağlamda, mimarların sanal dünyaların mekânsal tasarımında nasıl bir rol oynayacaklarını ve kendileri için ne gibi sorumluluklar gördüklerini sormak çok önemlidir. Gerçek ve sanal dünyalar, "meatspace" ve "cyberspace" (Gibson, 1984) arasındaki bulanıklaşan arayüzler, bizi fiziksel mekânı birincil mimari araç olarak yeniden düşünmeye zorlamaktadır. İnsanların farklı bedenler arasında hareket etme ve farklı dünyalarla ilişki kurma arzuları, eski ayin ve danslarda bile görüldüğü gibi, artık dijital dünyada bir platform bulmakta ve dijital oyunlar bu arzulara ortam sağlamaktadır (Buick & Jevtic, 1995).

Üç boyutlu bir sanal dünya olan Alphaworld, mimarinin böyle bir bağlamda nasıl gelişebileceğine dair bir fikir vermektedir. Burada avatarlar hedeflerine ışınlanarak benzersiz bir 'ışınlanma mimarisi' yaratmaktadır. Bu dünyada, bir yerin koordinatlarını hatırlamanın kolaylığı, fiziksel uzaklığından daha önemlidir ve alışılmadık yapılaşma modellerini teşvik etmektedir (Bkz. Şekil 2.8). Bu gözlem bizi, ışınlanmanın bu dinamikleri büyük ölçüde değiştirmesiyle birlikte, mimarinin mekân ve zamanla ilişkisini yeniden değerlendirmeye sevk etmektedir.



Şekil 2.8 : AlphaWorld'ün yoğunluk haritası, ışık yoğunluğu yapı miktarıyla ilişkilidir (url-3)

Constant'ın önerileri yalnızca mimarinin biçimine değil, aynı zamanda onu üretecek topluma da meydan okumaktadır. Aynı zamanda, sanal idealin mimarisi yeni biçimler önermekte ancak bunları üretecek toplumu meydan okumadan bırakmaktadır. Bunu, Piranesi'nin (1720) Carceri'si gibi, kasıtlı olarak inşa edilemez olanın mimari söylemi olarak duran ve salt akılcılığın hapisanesinden kaçmanın önemini öne süren vizyoner mimariyle ilişkilendirmek bize yeni araştırmada ilerlerken yeni kapılar açabilir. Ledoux (1736), Lequeu (1757) ve Boullée (1728) gibi

mimari vizyonerler, taş ve çelikle inşa edemediğimiz şeyleri kelimeler ve imgelerle inşa ederek bu çabaya katkıda bulunmuşlardır. Onların yarattıkları, hiçbir zaman gerçekleşmemiş olsa da, mimarının ne olabileceği ve ne olması gerektiğine dair algımızın şekillenmesine yardımcı olmuştur. Bugün bu geleneğin oyun tasarımcıları, 3D sanatçıları ve mimarlar tarafından yaratılan sanal dünyalarda devam ettiğini görebiliriz. Mimarlar artık fiziksel dünyayla sınırlı değil ve tasarımları fizik kurallarına ya da finansal uygulanabilirlik kısıtlamalarından da mahrumdur. Bu potansiyelleri kullanabilen tasarımcılar hem mimari açıdan büyüleyici hem de derinlemesine sürükleyici dünyalar yaratabilmektedirler. Bu sanal dünyalar ütopya kavramına yeni bir bakış açısı sunmaktadır. Ütopya artık, bildiğimiz tanımıyla, var olmayan bir yer değil, sanal dünyada var olabilen bir yerdir. Constant'ın vizyonunda gördüğümüz, yaratıcılığın ve hayal gücünün sınırsız olduğu ve insan etkileşiminin fiziksel sınırlarla kısıtlanmadığı bir dünya.

Ancak bu dijital ütopyalar yeni tartışmaları da beraberinde getirmektedir. Örneğin, bu sanal dünyalara eşit erişimi nasıl sağlayacağız? Bu alanların güçlü şirketler tarafından tekelleştirilmesini nasıl önleyeceğiz? Ve bu sanal alanlarda bireylerin haklarını ve mahremiyetini nasıl koruyacağız? Bunlar, dijital ütopyalar dünyasına doğru ilerlerken mimarların, politika yapımcıların ve genel olarak toplumun ele alması gereken sorulardır.

Sonuç olarak, mimarlık ve ütopya arasındaki ilişki sanal dünyaların ortaya çıkışıyla yeniden tanımlanmıştır. Mimarlar artık sadece fiziksel yapılar inşa eden kişiler değil, hayal gücünün sınırlarını zorlayan dijital ortamların ve sistemlerin yaratıcılarıdır. Ancak, ideal olan için çabalarken, bu dijital ütopyaların sosyal, etik ve siyasi sonuçlarını da göz önünde bulundurmak gerekmektedir.

2.3.2 Siber uzayın estetiği: dijital dönüşüm ve katılımcı sanatın yükselişi

Dijital teknolojinin ve sibernetik alanın ortaya çıkışı, sanat ve estetik anlayışında ve pratiğinde önemli bir değişim sağlamaktadır. Genellikle devletsiz bir demokrasinin başlangıcı olarak algılanan mevcut kapitalizm dönemi, sanatsal keşif için de yeni fırsatlar sunmaktadır (Ventura, 2017). Bu bağlamda sanat, politik konumunu korurken aynı zamanda keşfedilmemiş morfolojilerle temas kurmaktadır. Böyle bir beklenti, politik sanat pratikleri için yeni bir oyun alanı sağlayan siber uzayın ortaya çıkışıyla bağlantılıdır.

Geçtiğimiz on yılda, sosyal medyanın benzersiz bir şekilde büyümesine tanık olduk ve esasen çeşitli medya biçimlerini paylaşmak için küresel olarak güncellenen bir forum oluşturuldu. Katılımcılığın cazibesi bu ortamda açıkça görülmektedir. Aslında, sosyal medya birçok kişi için en güncel haberlerin birincil kaynağı haline geldi ve gerçek zamanlı kolektif hikaye anlatımının yeni bir biçimini ortaya çıkardı. Hashtag'ler ve "meme" şablonları gibi araçlar kitlesel iletişim için bir çerçeve sunarak ortaya çıkan durumlara veya sosyal yapılara kolektif olarak odaklanılmasına olanak tanıdı (Murray, 2016). Oluşan bu yeni estetiğin sanat dünyasından ya da bireysel dehaların içgörüsünden ortaya çıkması pek olası değildir: ortaya çıkması için herhangi bir unsurun özerkliğinden ziyade kolektif uzlaşmaya dayanacaktır. Tam olarak herhangi bir kültürel grubun ya da siyasi ideolojinin değerlerini yansıtmaması da olası değildir. Bunun yerine, haklarından mahrum bırakılanların eşit katkısını da içerisinde barındırır. Bu estetiğin giderek kendi dilini talep etmesi ve bunun da görüntü ve metnin gelişen bir birleşimi olması muhtemeldir (Larner & Hunter, 1995) (Bkz. Şekil 2.9).

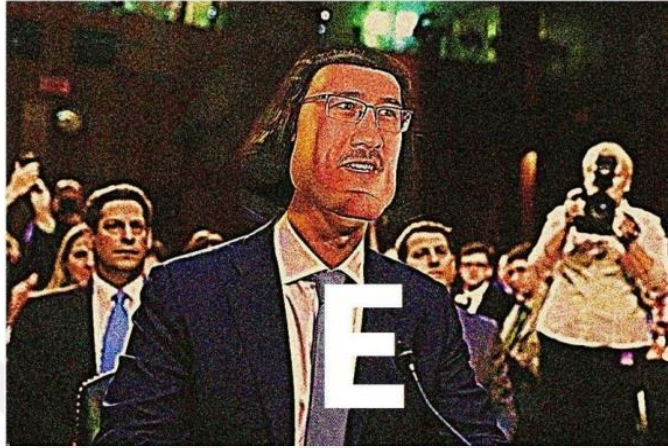
İletişimdeki bu devrimin kökleri, yarattığımız her şeyin daha büyük, yeniden kullanılabilir bir ansiklopedinin parçası haline geldiği dijital medyanın, getirdiği daha geniş değişikliklere dayanmaktadır. Örneğin Counter-Strike gibi oyunlarda üretilen haritalar başka haritaların parçalarından oluşmakta, görüntüler başka görüntülerin parçalarını içermekte, sesler ve videolar kesintisiz bir uyumla birbirlerine bağlanmaktadır (Murray, 2016). Böylece, geniş bir katalogdan koparılmış farklı medya parçalarını etkili bir şekilde birbirine yapıştırdığımız bir dönemin içerisine adım atmaktayız.

Kontrolün kullanıcıya devredilmesini talep eden yeni medya ve siber uzay, katılımcı sanat formlarına doğru atılan büyük bir adımdır. Marshall McLuhan'ın küresel iletişimin farklılıklar arasında köprü kurmak için kullanıldığı 'küresel köy' vizyonu yavaş yavaş gerçekleşmektedir (McLuhan, 1964). Bu durum, bireysel ifadeye olanak tanımakla beraber kolektif olarak üreten insanlığın tanımını da güçlendirmektedir. Bununla birlikte, siber uzayın geleceği distopik bir geleceğe doğru giden dijital bir hız treni olarak algılanabilir. Alternatif olarak, hiyerarşik yapıları ortadan kaldırmak ve daha demokratik bir dünya yaratmak için muazzam bir potansiyele sahip olarak da görülebilir (Pearce, 2002). Bu potansiyel, kullanıcıların kültürel eserlerin üretimine

ve değiştirilmesine katıldığı siber uzayın benzersiz doğasını yansıtmaktadır (Sihvonen, 2011).

1950: In the future, I bet literature and culture will have advanced to be greater than ever before

2018:



Şekil 2.9 : "Lord Farquaad / Markiplier E" olarak da bilinen Lord Marquaad E meme'i, YouTube kişiliği Markiplier'ın Shrek'teki Lord Farquaad'ın kafasına Photoshop ile yerleştirdiği ve yüzün Deep Fried estetiği kullanılarak oluşturulan görüntüsüne atıfta bulunmaktadır. Daha sonraki düzenlemelerde yüz Mark Zuckerberg'in Kongre Duruşmalarından bir görüntünün üzerine eklenmiştir. Daha sonra karakter, modern meme'lerin saçmalığına gönderme yapan çeşitli şablonlarla yeniden kullanılmıştır. (url-4)

Dolayısıyla bu dijital devrim, baskın kültür ile alt kültür arasındaki çizgileri bulanıklaştıran katılımcı kültürlerin ortaya çıkışına işaret etmektedir. Hatta zaman içinde sanatçıların farklı mekân tasvirlerinde olduğu gibi, mekânın tamamen yeni boyutlarına ilerlemekte ve bu da farklı siberuzay biçimlerinin dünyayı anlamının yeni yollarını açabileceğini göstermektedir. Bu bakış ile beraber dijital çağda sanatçılar bu kolektif estetiğin şekillendirilmesinde çok önemli bir rol oynamaktadırlar. Üretim araçlarının kolaylaşması, paylaşım yapılabilecek mecraların artmasıyla aslında sanatın artık her insanın icra edebileceği bir şeye dönmesi kollektif estetiğin kurulmasına yardımcı olmaktadır. Bu gelişmeler sonucunda yeni sanatçılar, mevcut iktidar yapılarına meydan okumak ve daha demokratik, kapsayıcı bir geleceğe ilham vermek için dijital araçların ve platformların gücünü kullanmaktadırlar. Dijital sanat pratikleri, marjinal sesler için bir platform görevi

görebilmekte ve geleneksel sanat formlarının çoğu zaman yapamadığı şekilde onları güçlendirebilmektedir.

Bahsettiğimiz anonim internet sanatçıları bir nevi Hal Foster'ın (1996) bahsettiği 'gerçeğin dönüşünü' benimseyerek, yarı özerk bir duruş sergilemektedirler. Bilginin dağıtımı, hafızanın geri kazanımı, özgür bilgiye erişim, eleştirel düşüncenin inşası, umudun yeniden inşası ve direnişin tesis edilmesini amaçlayarak distopik durumları anlamaya ve bu durumlar içinde faaliyet göstermeye başlamaktadırlar. Distopya fikrine doğrudan karşı çıkmak yerine, onun gerçek dünyadaki sonuçlarına karşı bir duruş sergilemektedirler (Gadanh, 2017). Bu gelişmekte olan dijital anlatıda sanat, kolektif hikaye anlatımı için bir katalizör görevi görerek bireysel ile kolektif, özel ile kamusal arasındaki boşluğu doldurmaktadır. Teknoloji ve kültürün bu birleşiminden ortaya çıkan estetik, yalnızca yaratıcının değil, kolektif bilincin de ürünüdür. Paylaşılan hikayeler, imgeler ve deneyimler siber uzayın uçsuz bucaksız genişliğinde karşılık bularak küresel olduğu kadar samimi, evrensel olduğu kadar kişiselleştirilmiş ortak bir estetiğe yol açmaktadır.

Genel olarak, dijital çağda kolektif bir estetiğin ortaya çıkışı, sanat ve kültür için heyecan verici yeni olanaklar sunmaktadır. Sanatçı ile izleyici, yaratıcı ile tüketici arasındaki çizgiler bulanıklaşmaya devam ettikçe, sanatın daha demokratik, katılımcı ve kapsayıcı bir geleceğe sahip olmasını bekleyebiliriz. Bu aynı zamanda bizi, neyi sanat olarak gördüğümüzü yeniden tanımlamaya, geleneksel estetik değer kavramlarına meydan okumaya ve hatta belki de sanatçının toplumdaki rolünü yeniden şekillendirmeye zorlamaktadır. Bu cesur yeni dijital dünyada gezinmeye devam ederken, kolektif estetiğin sanat ve estetik anlayışımızı nasıl geliştirmeye ve yeniden şekillendirmeye devam ettiğini görmek heyecan verici olmaktadır.

2.3.3 Oyunlar

Dijital oyun ortamı, siber uzay topluluğuna geleneksel fiziksel alanların sınırlarını genişleten ve aşan dinamik, dönüştürücü bir platform sunmaktadır. Moddb gibi platformlarda bulunan 27.922'den fazla modifikasyon ve 56.763 oyun uzantısı ile oyun alanı, ifade ve etkileşim için çok yönlü bir tuval olarak ortaya çıkmıştır. Dijital oyunlar World Wide Web'den önce ortaya çıkmıştır ve sürekli olarak teknolojikleştirilmiş bir geleceği somutlaştırmıştır. Yaratıcılık ve keşif için yeni

sınırlar açan siber uzayın -bilgisayar tarafından oluşturulan dinamik alanlar- özünü temsil etmektedirler (Benedikt, 1991).

Dijital oyunlar, hayal gücünün oyun alanını doğrusal, kurallarla yönetilen dünyalardan geleneksel fizik kurallarına meydan okuyan alanlara doğru genişletmektedir. Bu alanlar imkânsız ve olanaksız olanı barındırarak bizi geleneksel mekân ve yer anlayışımızın ötesine taşır. Mimari olarak mekânları tasvir eden oyunlarda, oyuncular daha derin bir anlayışa ihtiyaç duymadan sanal mekânsal düzenleri ve bunların kullanım şekillerini içselleştirirler. Dolayısıyla bu tür oyun ilkelerinin gerçek mekâna doğrudan geri dönüşü imkansızdır, çünkü oyuncu sanal mekân için gerçekte geçerliliği olmayan davranışlar öğrenmektedir. Bu sınırsız olasılık duygusu birçok tasarımcının yaratıcı hayal gücünü ateşlemiştir. Tekrardan örnek vermek gerekirse, Constant'ın Yeni Babil konsepti, sakinlerinin bir yaratım oyununa katıldığı, hareketli duvarlar, zeminler, bölmeler ve değişen ışık, renk ve sıcaklık ayarlarıyla çevrelerini tasarladıkları eğlenceli bir toplum öngörmektedir.

Oyunları modlayarak değiştirme ve hackleme eğilimi, üreticiler ve tüketiciler arasındaki değişen ilişkinin simgesidir. Oyun dosya formatlarının ve editörlerinin oyuncuların kendi seviyelerini ya da 'haritalarını' değiştirmeleri ve inşa etmeleri için ücretsiz olarak kullanıma sunulduğu Doom (1993) bunun ufuk açıcı bir örneğidir (Manovich, 1998). Bu dinamik, Quake (1996) ve Half-Life (1998) gibi popüler çağdaş oyunlarla devam etmiş, işbirlikçi ve katılımcı bir kültürü teşvik etmiştir. Bu, tüketicilerin ortak yaratıcılara dönüştüğü ve yaratıcı otoritenin yeniden dağılımına yol açan 'yeni bir kültürel ekonominin' ortaya çıkışının bir kanıtıdır (Dodge & Kitchin, 2002).

Bu etkileşimli ortamlar yaratıcı özgürlüğü ve çeşitliliği teşvik ederken aynı zamanda kapitalizm, jeopolitik ve dijital teknolojiler arasındaki karmaşık kesişimleri de yansıtmaktadır. Bu alanların değişim araçları olarak potansiyelini kabul ederken, küresel kapitalist sistemler içindeki entegrasyonlarına da eleştirel tutumu bırakmamız gerekmektedir. Dahası, bu dijital ortamların potansiyelini, sanal mimariyi modellemekten toplumsal yapılarımızı yeniden hayal etmeye kadar spekülasyon ve eleştirel düşünme platformları olarak kullanmalıyız. Bu gelişmekte olan dijital alana girerken, deneysel mimarinin önemini hatırlamalıyız; keşiflerimiz her zaman doğrudan toplumsal faydalar sağlamayabilir, ancak asıl önemli olan ilerleme ve yeniliği getiren bilinmeyene doğru girişimde bulunma isteğidir.

2.4 Ben Neredeyim?

Dijital alan giderek artan bir hızla gelişmeye devam ederken, mimarlık pratiği adına yenilikçi olanaklar sunmaktadır. Bu dinamik ortamın içinde yer alan bir araştırmacının bakış açısıyla, mimarlık pratiğinin geleneksel sınırları zorlaması gerektiğini savunmaktayım. Deneysel olmanın, başarısızlıktan korkmamanın ve en önemlisi dijital oyunların dönüştürücü etkisini benimsemenin değerini öne sürmekteyim.

Araştırmacı olarak bakış açım, video oyunlarının mimari keşifler için gelişmekte olan bir platform olarak hizmet ettiği fikriyle örtüşmektedir. Ancak mimarlık ve oyun arasındaki disipliner alışveriş şu anda tamamen yüzeysel kalmaktadır. İki alan da diğer disiplinin sadece dış kabuğunu tanımakta ve kopyalamakta, ancak özünü anlamamaktadır. Video oyunları, mimari yapılar gibi, farklı davranış biçimlerini yöneten bir kurallar çerçevesi oluşturur. Bu benzeşme, mimari tasarım için yeni bir paradigma önermektedir; en az oyunlar kadar değişken, dinamik ve etkileşimli bir mimarlık. Bu kurallara dayalı yaklaşıma bağlı bir mimarinin teşvik edilmesi, oyun dünyalarının akışkanlığını ve uyarlanabilirliğini taklit eden sanal ortamların yaratılmasını sağlamaktadır. Bu bakış açısı, sanal alemin benzersiz yönlerini yansıtan bir mimari yaklaşıma öncülük eden yeni dijital çağın mimarlarına hitap etmektedir. Özellikle, bu dijital alanlardaki olasılıkların genişliği, oyuncuların mimar rolünü üstlenmelerini, sanal ortamlarını fiziksel dünyanın karşılayamayacağı şekillerde inşa ve kontrol etmelerini mümkün kılmaktadır (Toy & Spiller, 1999).

Bu potansiyeli tam anlamıyla hayata geçirmek için mimari mekân anlayışımızda bir zihniyet değişimine gitmek gerekmektedir. Bu, mimarı kendi yarattığı evrende bir 'tanrı' olarak tasvir etmesini anımsatan, fizikselliğin kısıtlamalarından arınmış bir mimari pratiğe doğru atılan bir adımdır. Sanal gerçekliğin kullanımı konusunda hem mimarlık camiasında hem de sanal gerçeklik şirketleri arasında yanlış kanılar mevcut olsa da (Iconoclast, 1995), siber uzayı mimariyi güncellemek için bir fırsat, dijital oyunları da sınırsız mimari yaratıcılık için bir tuval olarak görmeyi önerebiliriz.

Bu pozisyon aynı zamanda oyun dünyalarının derin kültürel etkisinin kabulüne dayanmaktadır. Siber uzamın nüanslarını derinlemesine araştırdıkça, mekân anlayışımız da hem somut hem de akışkan, hem doğal hem de sentetik olarak kodlanmış bir anlayışa dönüşecektir. Sanal ve fiziksel olanın birleşmesi, mimari

mekânı daha önce hayal edilmemiş şekillerde yeniden tanımlama potansiyelini barındırmaktadır. Bu yeni siber uzay alanında mimarlar, sosyal kavramları yeniden hayal etmek, iş ve yaşamı yeniden tanımlamak ve ağları yeniden şekillendirmek için eşi benzeri görülmemiş bir fırsata sahiptir. Buradaki vurgu, üstün sanal dünyalar yaratmak değil, yeni mimari olasılıklara ilham vermek için sanallığı ve bilgi teknolojisini kullanmaktır (Lindstrand, 2007).

Siberuzaydaki bu yolculuğu heyecan ve iyimserlikle beklemekteyim. Bir çok araştırmacı gibi mimarların interaktif uzay-zamanın geleceğini şekillendirmede sadece katılımcı değil, aynı zamanda kilit oyuncular olduğuna inanmaktayım (Borries et al., 2007). Bu sınırdaki gezinirken, vizyoner bakış açısıyla değişimi kucaklamaya istekli olarak ve mimari tasarımda yeni bir bölge çizdiğimizize inanarak hata yapmaktan korkmadan hareket etmeliyiz.

2.4.1 Direksiyonu ele alma: geleceği şekillendirme

Dijital dünya, günlük yaşamlarımızın, etkileşimlerimizin ve yaratımlarımızın gerçekleştiği bir sahne halini almasıyla beraber kaçınılmaz bir gerçeklik haline geldi. Benjamin'in (2016) modernizmde insanlığı açıklarken kullandığı "tarih meleşti" benzetmesini tekrardan günümüz için uygularsak; internetsiz bir geçmişe, dijital öncesi nostaljik bir döneme geri dönememiz mümkün görünmemektedir. Ancak bu dönüştürücü çağın karmaşık ağında yolumuzu bulabiliriz. Araştırmanın başında bahsettiğimiz Leary'nin (1994) siber uzay etimolojisini hatırlarsak zaten kendi yolunu bulmanın bu mecranın temel özelliklerinden biri olduğunu görebiliriz.

Modernizmdeki hataları tekrar etmek istemiyorsak, ipleri elimizden bırakmadan siber uzayı kendi yararımıza nasıl kullanabileceğimize, değiştirebileceğimize ve yeniden şekillendirebileceğimize odaklanmamız gerekmektedir. Bunu yapabilmek için de öncelikle bu yeni mecranın karakteristik davranışlarını anlamamız gerekmektedir. Veri setlerinin dijital oyunlarda sanal şehirlere, bahçelere veya organizmalara dönüştüğünü ve bu alanların canlı zihinsel imgelere ev sahipliği yaptığını düşündüğümüzde, dijital mecranın ilgi çekici olasılıkları ve sunduğu fırsatlar daha net hale gelmektedir (Strauss & Fleischmann, 1997)

Sanayi çağında medya ile deney yapmanın birbirinden ayrı olduğu anlar, günümüzde teknoloji toplumunda bir norm haline gelmiştir. Başka bir deyişle, bilgisayar medya ile deney yapmayı meşrulaştırmaktadır. Yapısı gereği yeni medya "avangart" dır;

ünkü, srekli olarak geniřletilmekte ve bylece yeniden tanımlanmaktadır. Eėer modern kltrde "deneysel" ve "avangart", " normalleřmiř" ve "istikrarlı "nın karřıtıysa, bilgisayar kltrnde bu karřıtlık byk lde ortadan kalkmaktadır. Medya avangardının rol, artık stdyolarındaki bireysel sanatılar tarafından deėil, Microsoft, Adobe ve Apple gibi řirketlerden baėımsız programcılara, bilgisayar korsanlarına ve tasarımcılara kadar ok bykten ok kėe eřitli oyuncular tarafından yerine getirilmektedir (Carpo, 2011).

Ge kapitalizmde dijital deėiřimin hızlı ve ezici temposuna gre mimarlık yavař kalsa da bu sanal arenada kendilerine ait yeni bir biimsel ve sosyal potansiyel buldular. Ancak sanal toplumlarımız bydke nemli bir soru kendini gstermeye bařladı: bu yeni dijital dnya bizi akıřkanlık ve yaratıcı oyun yoluyla zgrleřtirecek miydi, yoksa her řeyi tketen bir hiper-kentliliėe mi hapsedecekti (Walz, 2010; Wigley, 2001)? Bu yzden tasarladığımız řeyin sonularının farkında olmamız ve tasarladığımız geleceėin yalnızca verimli ve zarif deėil, aynı zamanda řefkatli olmasını saėlamamız gerekmektedir (Luebke, 2015). Bu durum vizyoner tasarımcı rolnn proaktif bir pozisyon almasını gerektirmektedir. Thomas H. R. (2021) de benzer bir řekilde yeni tasarımlara yol amak iin kendi 'cadı evlerimizi' retmemiz ve bu evlerde nceki alıřmaların atığı yolları kr krne takip etmek yerine geleceėi reten makineler olarak inřa etme amacına hizmet etmesi gerektiėinden bahsetmektedir.

Arařtırmanın bu kısmına kadar bahsettiğimiz zere geleceėin mimarisinde artık katılımcı tasarım nemli bir rol alacaėı konusunda hem fikir olabiliriz. Bu fikrin zne inerek, dijital dnyada hepimizin bir řekilde mimar olduėunu syleyebiliriz (Lindstrand, 2007). Bu yeni algı, i ve dıř, retici ve tketici anlayıřımızı yeniden řekillendirmekte daha kapsayıcı, dinamik bir mimariye doėru ilerlemenin nn amaktadır. Oyunlar ve oyun oynamak bu yeni paradigmada merkezi bir rol oynar ve yeni bir etkileřim biimini, muazzam bir byme potansiyeline sahip yeni bir mimari ifade dilinin ortaya ıkması iin zemin hazırlarlar (Walz, 2010). Bu nedenle oyunlar, bu yeni mimari gncellemenin temel yapı tařlarından biri olarak dřnlmelidir.

Bununla birlikte, teknolojik determinizme dřme, yani teknolojinin geleceėin toplumlarını dikte etmesine izin verme riskini de gz ardı etmememiz gerekmektedir (Graham & Marvin, 2001). Grevimiz sadece bu yeni dijital ortamın etkilerine uyum saėlamak deėil, aynı zamanda bu ortamı kasıtlı olarak kendi yararımıza

şekillendirmek olmalıdır. Mimari tasarımda gerekli olan öklid-dışı geometri, kodlama ve senaryo yazımı gibi yeni beceri ve anlayışların kullanılmasını bu yönde atılmış somut adımlar olarak görebiliriz. Frazer (1995a) tarafından da tartışıldığı üzere dijital ve fiziksel olanın birleşmesi, mekân ve yapı algımızı değiştirmiş ve gerçekliğimizin yeniden değerlendirilmesini gerektirmiştir. Ancak Novak'ın (1998) uyardığı gibi, bu keşif yalnızca teorik olmamalıdır. Bu uçsuz bucaksız dijital düzlemin gürültüsü içinde ilgili ve anlamlı ifadeleri belirlemek vizyoner tavrımızı takınmalı ve yön bulmak için sezgilerimizi kullanmaktan korkmamalıyız. Dijital çağda alanlarımızı yeniden tanımlamaya çalışırken, Pearce'ın (1995, s.7) siber uzayın potansiyelleri hakkındaki sözlerini aklımızda tutmaya çalışabiliriz: “gelecek, bizi hiyerarşik yapılardan kurtarmak ve özgürce gelişmemizi sağlamak için inanılmaz bir potansiyele sahiptir, ancak bunu şekillendirmede aktif bir rol alırsak.”

2.4.2 Neden oyunlar?

Alberti (1404) gibi Rönesans mimarları, çizimi, mimar-otörün tam kontrole sahip olduğu katkısız mimari fikrin mecrası olarak gördüler. Fakat kağıt mimarlığı vizyoner bir davranış sergilese de deneyimlerin sosyal olarak paylaşılmasının eksikliğini çekmiştir. O kağıt mimarlığında vizyoner fikirler temastan ve bozulmaktan çok uzak, sadece fanuslarda var olabilmişlerdir. Fakat artık gelişen teknoloji ve dijital oyunlar sayesinde bu vizyoner yaklaşımları daha birleştirici bir mecrada ileri taşıyabilme imkanımız var (Carpo, 2011). Kendine has estetik değerleri üretebilecek ve mimarlığın estetik olarak kapsamını genişletebilecek bir mecra. Bir haritaya bir gün içerisinde binlerce kullanıcının girip çıktığı, toplanan datalar ve gözlemlenen deneyimlere göre aktif olarak mekânların güncellenebildiği bir mecra.

Dünyadaki bir çok kullanıcı adına dijital oyunlar ya da bilgisayar oyunları siber uzay dediğimiz bu dolayımli, dijital dünyaya açılan bir kapı görevi görmektedir. Ayrıca dijital oyun sektörü, kitlesel bir ana akım pazarı oluşturma, önemli ölçekte bir sermayeye ev sahipliği yapma ve yeni teknoloji işletmelerine özgü 'patlama ve çöküş' döngülerine karşı dayanıklılığı ispatlama gibi özellikleriyle gelişmekte olan yeni medya ortamının yapı taşlarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır (Dovey & Kennedy, 2006).

Dinamik ve etkileşimli temsiller, özellikle üç boyutlu metaforların kullanımı ve zamansal unsurların dahil edilmesi yoluyla, siber uzayın kullanılabilirliğini ve

uzamsal tanımını büyük ölçüde artırabilmektedir. Bu ilerlemeler büyük ölçüde bilgisayar oyunları alanında gerçekleşmiş ve keşfedilmek üzere bekleyen yeni bir sınır açmıştır (Kitchin & Dodge, 2001). Hesaplamalı olarak yapılandırılmış oyun alanları, mimarların projelerini gezilebilir sanal dünyalar biçiminde temsil etmeleri ve gerçekleştirmeleri için benzeri görülmemiş bir platform sağlar. Unity ve Unreal gibi oyun motoru yazılımlarının ücretsiz bir şekilde sunulması ve demokratikleşmesiyle birlikte, mimarlar -yani bütün kullancılar- artık bu sanal dünyaları geliştirebilecek, değiştirebilecek, kendi versiyonlarını üretebilecek ve pratiklerine dahil edebilecek araçlara sahiptir. Bu da mimarlık ve oyunlar arasındaki ilişkiyi aşan yeni bir tasarım dağarcığı gerektirmektedir (Gerber & Götz, 2020).

Peki mimarlar bilgisayar oyunlarını neden önemsemeli? Wark (2007) ve daha birçok teorisyen, 20. yüzyıl için sinema ne ise 21. yüzyıl için de dijital oyunları benzer şekilde tanımlamaktadırlar. 21. Yüzyılın nihai estetik formu olarak kabul edilen dijital oyunlar, eğlence değerlerinin yanı sıra kültür üretimi işlevi de görmektedir (Manovich, 2007). Gerçek mimarlık ve oyunlarda üretilen sanal mekânlar, her ikisi de teknik, kültürel ve işlevsel alanları kapsadığı için yakın bir ilişki içindedir. Giderek dijitalleşen bir dünyada, bu disiplinler birbirine yaklaşmakta ve birbirini etkilemekte, bu da mimarlığın toplumdaki rolü üzerine çok ihtiyaç duyulan bir tartışmaya yol açmaktadır (Gerber & Götz, 2020).

Oyun mekânlarının incelenmesi, mimarlara hem sanal mekânlarının tasarımında hem de kullanıcıların bu mekânlarda yaşama biçimlerinde, mimarinin anlamı ve deneyimi üzerine spekülasyon yapmak için yeni olanaklar sunacaktır. Mekân kavramımız kesin ama akışkan, sentetik olarak kodlanmış ama natüralist, sanal ve gerçek olanı daha önce görülmemiş şekillerde kaynaştıran bir hal alacak ve bu yeni mekânlar anlamın kareden kareye değişebildiği, dünyaların çarpışıp çökebildiği ve sonsuzluğa uzanabildiği yeni mimari yaklaşımlarla kurulacaktır (Pearson, 2020).

Oyunlar esasen dünyanın parçalarını yeniden üreterek bu tür dünyaların inşası ve tasarımı için kuralları tanımlar. Endüstrinin gerçekçi görünümüleri tercih etmesinin önemli sonuçları vardır. Oyunları, imkansızı mümkün kılan platformlardan, mümkün olmayı mümkün kılan platformlara dönüştürmektedir. Sonuç olarak, esasen mekân satan oyun yapımcıları tarafından geniş bir mekânsal sistemler ve mimari tipler ansiklopedisi yaratılmaktadır (Wigley, 2007). Mimarlar ve oyun tasarımcıları, mekân

inşasındaki benzer zorluklar ve benzer estetik tercihler nedeniyle giderek yakınlaşmakta, araç, bilgi ve personel paylaşmaktadır.

Son olarak, mimari ve video oyunları arasındaki ilişkinin basit bir çeviri olmadığını belirtmek gerekmektedir. Mimarının oyunlardaki yerini tartışırken ve sanal muadiliyle ilişkisini tanımlarken mimarının olası doğasını göz önünde bulundurmamız çok önemlidir (Gerber, 2020). Bugün bu gelişmeler doğrultusunda dijital geleceğimizi şekillendirme fırsatına sahibiz ve bu fırsat değerlendirilmeden bırakılırsa tarihteki vizyoner mimarlık hayalperestlerine haksızlık etmiş oluruz.



3. SANAL İÇİN ÜRETMEK: MEKÂNSAL ARAŞTIRMA ALANI OLARAK DİJİTAL OYUN

Önceki bölümde siber uzayın mimari ile ilişkisi ve barındırdığı potansiyelleri inceledik. Kazandığımız bilgilerin ışığında, artık bu bölümde dijital oyunların bir medya olarak siber uzayla ilişkisi ve içerdiği mekânsal tasarım potansiyelleri incelenektir. Dijital oyunlar, müzik ve sinema sektörünün toplam gelirini aşarak eğlence endüstrisinde önemli bir konum elde etmiştir. Bu durumdan yola çıkarak, dijital oyunların yeni teknolojilerin geniş kitlelerle buluştuğu ilk alanlardan biri olmasında büyük bir rol oynadığını söyleyebiliriz.

Ayrıca, oyun alanları, sanal dünyaların mekânsal olarak temsil edilmesi ve tasarlanması konusunda tasarımcılara yeni fırsatlar sunmaktadır. Dijital oyun motorları giderek daha erişilebilir hale gelirken, bu alandaki üretim de artmaktadır. Bu durum, mimarlık pratiği ve oyun tasarımı arasında paralellikler ve ayrılıklar yaratarak yeni tasarım pratiklerinin ortaya çıkmasını sağlamaktadır.

Bu bağlamda, bu bölüm, dijital oyun mekânlarının neden bu kadar çekici olduğunu ve hangi mekânsal özelliklere sahip olduğunu anlama konusunda bir rehber olmayı amaçlamaktadır. Ayrıca, oyun mekânlarının temsili özellikleri ve oyunların kullanıcıların kişiliklerini ifade etme ve özgürleştirmeye yönelik sağladığı imkanlar da incelenecektir.

Son olarak, dijital oyunların ortak bir üretim alanı olarak nasıl kullanıldığı ve oyun tasarımcılarının mimarlık pratiğine dair benzerlikleri ve farklılıkları tartışılacaktır. Bu tartışma, oyuncuların ve kullanıcıların, mekânları ve oyunları kendi arzularına göre nasıl değiştirdiğini ve kendilerini ifade ettiğini vurgulayarak, dijital oyunların ve mekânsal tasarımın birleşimine dair bir bakış açısı sunmayı hedeflemektedir.

3.1 Siber-kültür ve Dijital Oyun İlişkisi

Siber uzayın veya dijital alemin geliştirilmesi ve yönetilmesi genellikle karmaşık matematiksel teknikler gerektirir, ancak bu karmaşıklığın kullanıcı deneyimine

sızmasına izin vermemeliyiz (Benedikt, 1992). Yaratıcılar olarak çok boyutlu alanlar ve benzersiz yetenekler hayal ediyor olabiliriz, ancak sıradan kullanıcılar için temel referans çerçevesinin fiziksel dünya ve onun tanıdık yasaları olduğunu unutmamalıyız. Buradaki fikir, siber uzayı ileri düzey teknik beceri gerektirmeden sıradan kullanıcılar için sıcak ve kolay gezilebilir hale getirmektir. Bu nedenle oyunlar son kullanıcı ile buluştuklarında siber uzay adına daha okunaklı mekânsal deneyimler sunmaktadırlar. Siberuzay ve oyunlar arasındaki bağ yıllar içinde güçlendikçe, oyunların siberuzay üzerindeki etkisi ekonomik ve teknik olarak giderek daha belirgin hale gelmiştir. Siber uzay ve oyunlar alanındaki öncü araştırmacılardan olan Espen Aarseth'in (2000) de belirttiği gibi, dijital oyunlar doğaları gereği mekânsal özelliklere sahiptir. Bu mekânsal unsur, kullanıcı deneyimini ve dijital oyunların tasarımını şekillendirmede önemli bir faktör olmaktadır.

Değişen zamanı yansıtan dijital oyunların artan popülaritesi ve bu alanda yapılan araştırmalar, akademik alanın ötesinde de önemli etkiler yaratmıştır. Çarpıcı derecede yükselen piyasa değeri ve oyunla ilgili teknolojilerdeki hızlı ilerleme, dijital oyun söyleminde ortak bir tema haline gelmiştir. Bu yükselişin temelinde, teknolojik ilerlemeyi sürekli olarak teşvik eden ve son kullanıcı için erişilebilir hale getirilmesini sağlayan eğlence arzumuz yatmaktadır (Walz, 2010). Oyun oynamanın bu evrensel cazibesi, ABD'deki oyuncuların neredeyse eşit cinsiyet oranına sahip olması gibi çok sesli demokratik bir alan olduğunu da örneklemektedir (*Game Industry Usage and Revenue Statistics 2023 - Helplama.Com*, n.d.).

Fakat günümüzde dijital oyunların yaygınlığı sadece eğlencenin ötesinde büyük bir yatırım alanı olarak da karşımıza çıkmaktadır. Bugün müzik ve sinema sektörlerini bile geride bırakan dijital oyun endüstrisinin yükselişi, gelişen pazara katılmak isteyen Netflix, Amazon, Apple gibi bir çok köken olarak oyun firması olmayan teknoloji devlerini bu alana yatırım yapmaya çekmeye başlamıştır. Küresel oyun endüstrisinin 2021'de 229,16 milyar dolardan 2028'de %13,20'lik Yıllık Bileşik Büyüme Oranı ile 545,98 milyar dolara yükseleceği tahmin edildiğinden, oyunların büyük bir kültürel sermayeye sahip olacağı ortadadır (*Game Industry Usage and Revenue Statistics 2023 - Helplama.Com*, n.d.).

Oyunlar, genel olarak, yüzyılın başından bu yana kültürel önemlerinde bir artış görmüştür. Spordan dijital masa oyunlarına kadar çeşitli biçimlerdeki bilgisayar

oyunlarının başarısı, oyunun insan kültüründeki rolünü tekrardan ön plana çıkarmaktadır (Sicart, 2014). Oyunlara yönelik ilgideki bu artış, kültürel sermayelerini önemli ölçüde artırmış ve boş zaman ekonomimizi yeniden şekillendiren yeni bir estetik formun ortaya çıkmasına yol açmıştır. John Carmack (1970) gibi birçok oyun tasarımcısı, yaratımlarında oyuncuların eylemliliğine öncelik vermiştir. Örneğin Carmack, kullanıcılar tarafından daha fazla ikincil üretimi teşvik etmek için açık bir oyun tasarımı yaratarak oyunlarını ikincik üretimlere imkan tanıyan kanvaslar olarak tanımlamıştır (Kushner, 2002).

Oyunların etkisi mimarlık da dahil olmak üzere diğer disiplinlere de yayılmıştır. Tıpkı oyunlardaki anlatı alanının üç boyutlu hareketi içerecek şekilde evrimleşmesi gibi, mimarlık da benzer kavramları keşfetmeye başlamıştır. Araştırmanın önceki bölümlerinde bahsettiğimiz Alphaworld oyunundaki "ışınlanma mimarisi"nin gündeme gelmesi, oyun ve mimarlık arasındaki etkileşim potansiyelini vurgulayarak buna verebileceğimiz yüzlerce örnekten sadece birini oluşturur.

Sonuç olarak, çağımızda kültürel artifakt olarak kabul edebileceğimiz oyunlar, mekân ve sistem anlayışımızı sadece dijital alanın ötesinde şekillendirme potansiyelini taşımaktadır (Sotamaa, 2014). Oyunlar mekân, sistemler ve toplumun geneline ilişkin anlayışımızın evrimini yansıtan ve buna katkıda bulunan kültürel eserler olarak hizmet ederler. Oyunlarda bulunan sanal dünyalar, mekânsal tasarım ve sistemik işleyiş algımızı yansıtabilen, çarpıtabilen veya yeniden hayal ettirebilen küratörlü ortamlardır. Hatta Amerika Birleşik Devletleri Kongre Kütüphanesi ile birlikte bazı ABD üniversiteleri, "dijital oyunların ve interaktif oyunların korunması için mekanizmalar ve yöntemler geliştirmek" için çalışacak olan Sanal Dünyaları Koruma projesini başlatmıştır (Perron & Wolf, 2008). Oyunlar, oyuncuları bu ortamların içine çekerek günümüzün kültürel değişimlerine ilişkin anlayışımızı geleneksel medyanın yapamayacağı şekilde şekillendirebilir. Oyun tasarımının hala başlarında olduğumuzu unutmadan ve sinemanın gelişiminden yola çıkarak oyunların geleceğin pek çok heyecan verici gelişmeye sahne olacağını tahmin edebiliriz.

3.2 Herkes Orada: Dijital Oyun Mekânları

Dijital oyunlar, iki disiplinin ilgi çekici bir kesişimini sunuyor: oyun tasarımı ve mekânsal tasarım. Jahrman'nın (2019) da belirttiği gibi, oyunlarda mekân sadece bir

arka plan olmaktan çıkıp, genellikle oyuncularla meditativ bir "akış" deneyimi yaratmak için düzenlenmiş deneyimsel bir unsur haline gelmiştir. Günümüz dijital oyunlarının sürükleyici ve gezilebilir ortamları, mekân tasarımcılarına yeni bir tuval açarak, kabiliyetlerini geleneksel ortamların sağlayamayacağı şekillerde keşfetmelerine ve sergilemelerine olanak tanımaktadır. Siegfried Giedion'un 1941 tarihli 'Space, Time and Architecture' kitabında, modern mimariyi ve tipolojilerini sosyal ve kronolojik bağlamlarına yerleştirmektedir. Bugün yine yeni mekân tipolojilerinin gelişimiyle karşı karşıyayız. Walz 2007 yılında Gideon'un bu niyetini tekrar ederek 'Space, Time, Play' kitabında bu tipolojilere odaklanmaktadır. Bunun gibi çalışmalardan yola çıkarsak, "mekân", "zaman" ve "oyun"un yakınsaması yoluyla oluşan dijital oyunların mekânları daha yeni başlamaktadır (Borries et al., 2007).

Calleja'nın (2011, s.73) da belirttiği gibi, "yeni topraklar keşfetme arzusu türümüzün başlangıcından bu yana insan doğasının doğal bir parçası olmuştur [...]. En çok özlem duyduğumuz yerler, özellikle medya tarafından tanıtıldığı ve popülerleştirildiği şekliyle, günlük çevremizden farklı olanlardır". O halde açık dünya oyunları, dünya sergileri, tema parkları, manzara bahçeleri, hayvanat bahçeleri ve panoramalar gibi iç dünya mekânlarının dijital bir devamı olarak anlaşılabilir. Keşfedilmemiş olana duyulan bu ilgi, özellikle de normdan önemli ölçüde farklı olduğunda, dijital oyunların artan popülaritesinde önemli bir itici güç olmuştur.

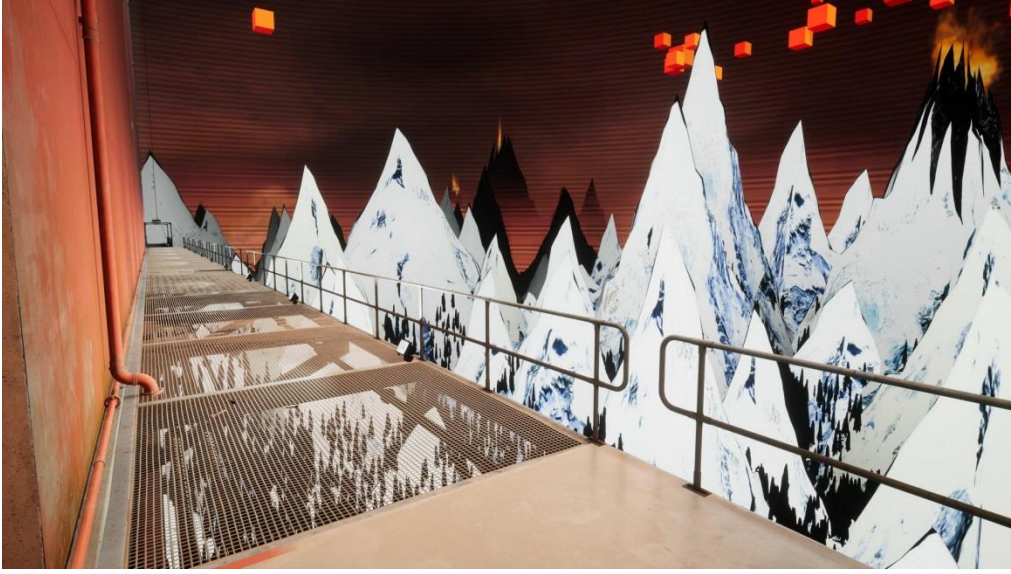
Dijital oyun alanlarına yönelik bu ilgi artışı sadece oyuncu perspektifinden değil, aynı zamanda mimari bir bakış açısından da kaynaklanmaktadır. Oyun mekânlarının sunduğu akışkanlık ve esneklik, mimarlar ve mekân tasarımcıları için kuvvetli bir potansiyel sunmaktadır. Günümüzde piyasaya sürülen pek çok video oyunu, mekânsal ve mimari açıdan oldukça zengindir. Pearson (2020), doğası gereği mekânsal olan oyunların bu özelliklerinin, mimari tasarım için bir medya olarak benimsenebileceğini öne sürmektedir. Ancak bunu başarmak için, oyun dünyalarını mimari tasarım yöntemlerinin konumundan anlamalıyız. Bu nedenle, ağırlıklı olarak metinsel analiz yerine tasarım araştırması yoluyla potansiyellerini ortaya çıkarmak da büyük önem taşımaktadır.

Bu tür uygulamalar için birincil platformlar olan Unity ve Unreal, giderek demokratikleşmekte ve ücretsiz olarak kolayca erişilebilir hale gelmektedir. Bu durum, oyun alanına ilgi duyan mimarlar için sanal dünyaların tasarımını pratiklerine

dahil etmeye teşvik etmektedir. Ancak böyle bir çaba, her zaman mimarlık ve oyunlar arasında işleyen, mekânı ele alış biçimlerindeki hem benzerlikleri hem de ayrılıkları yansıtan yeni bir tasarım kelime dağarcığı gerektirecektir. Ancak bu yeni tasarım dilinin geliştirilmesi, geleneksel mimari kelime dağarcığının yeniden tasarlanmasını gerektirmektedir. Gelişmekte olan bu alan, oyun tasarımı ile mekânsal tasarımın kesiştiği noktada faaliyet göstermekte, her ikisinden de yararlanmakta ve bunlara yenilikler getirmeyi amaçlamaktadır.

Oyunlarda inşa edilen sanal dünyalar, mimarlık pratiğinin keşifçi ve yaratıcı yönlerini yansıtan, mekânla başa çıkmak için yeni bir yaklaşım yaratmaktadır (Walz, 2007). Dijital oyun alanları bazı çarpıcı mimari özelliklere sahiptir. Grand Theft Auto 5 (2013) gibi bir oyunda mekânın kullanımını düşünün. Gerber'in (2020) vurguladığı gibi, oyunun Los Santos şehri Los Angeles'ın sanal bir yansımasıdır ve kentsel dinamiklerini etkili bir şekilde yakalamaktadır. Sanal ortamlar olmalarına rağmen, bu oyun alanları oyuncular tarafından gerçek olarak deneyimlenmekte ve oyunların mekânsal yapıları ve mimari dinamikleri analiz etmek ve anlamak için yararlı bir araç olabileceğini göstermektedir. Dahası, oyunların doğasında bulunan etkileşim, mekâna heyecan verici bir boyut kazandırmaktadır. Radiohead gibi müzik grupları dijital oyun alanlarında sergiler düzenlemekte ya da Matrix gibi filmler kreatif oyunlarla sundukları deneyimi genişletmektedir (Bkz. Şekil 3.1)

Marc'a (2021) göre mimari, dünya deneyimlerimizi ritmikleştirir ve düzenler. Bu fikir, mimari tasarımın oyuncuların eylemlerini ve hareketlerini yönlendirdiği, oyunun akışını ve ritmini şekillendirdiği oyun alanlarında tam anlamıyla gerçekleşmektedir. Bu nedenle, bu oyun alanları keşif ortamlarından daha fazlasını sunar; aynı zamanda risksiz, şekillendirilebilir bir bağlamda mimari tasarım ilkelerini denemek için laboratuvar görevi görürler. Oyun mekânları kullanıcıları çekmeye devam ettikçe, mekânsal tasarıma ilişkin yeni bakış açılarını ortaya çıkarıyor ve iyi tasarlanmış, sürükleyici ortamların yaratabileceği güçlü etkiyi göstermektedir.



Şekil 3.1 : "Kid A Mnesia Exhibition, Epic Games tarafından macOS, Windows ve PlayStation için 2021 yılında yayınlanan keşif oyunudur. Radiohead albümleri Kid A ve Amnesiac için oluşturulan müzik ve sanat eserlerinin dijital bir sergisi olarak hizmet vermektedir.' (url-5)

Özetle, dijital oyunları mekânsal temsil ve tasarım için yeni bir dönemin habercisi olarak görmek mümkün. Bireyler oyunlarda dünyayı ya da başka dünyaları gezebilir, inanılmaz yetenekler elde edebilir ve eylemleri etrafında çevreyi şekillendirebilirler. Oyunlar genellikle eğlence amaçlı olarak pazarlansa da, bu doğal mekânsallık, mimari tasarım için bir medya olarak benimsenebileceklerini göstermektedir (Pearson, 2020). Oyun tasarımı ve mekânsal tasarımın kesişimi, yaratıcı ifade alanını genişletmekle kalmıyor, aynı zamanda oyunların ve mimarinin mekânı ele alış biçimindeki benzerlikleri ve farklılıkları yansıtan yeni tasarım uygulamalarını da ortaya çıkarmaktadır. Oyun mekânları kullanıcıları çekmeye devam ettikçe, mekânsal tasarıma ilişkin yeni bakış açılarını ortaya çıkarıyor ve iyi tasarlanmış, sürükleyici ortamların yaratabileceği güçlü etkiyi gözler önüne sermektedir.

Oyun mekânları, eğlence için dijital platformlardan daha fazlasıdır; mekânsal ve mimari tasarım uygulamalarının geleceğini temsil etmektedirler. Kullanıcılar ve oyun alanları arasındaki dinamik ilişki, mimarlara inovasyon ve deney yapmaları için yeni içgörüler ve fırsatlar sunmaktadır. Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, mimarlık ve oyunun kesiştiği bu yepyeni ve heyecan verici alanda nelerin mümkün olabileceğinin araştırması çağımızın mimarlık pratiğinde odak noktalarından birini oluşturmaktadır.

3.2.1 Oyun mekânı nedir?

En geniş anlamıyla, bir oyun mekânı, bir oyunun oynandığı etkileşimli, sürükleyici ve dinamik olarak inşa edilmiş bir ortam olarak kavramsallaştırılabilir. Galloway'e (2006) göre oyun mekânı, oyunun belkemiğini oluşturan, oyuncu etkileşimlerini oyunun anlatısı ve mekanikleriyle karmaşık bir şekilde birbirine bağlayan bir bilgi sistemidir. Temel tanım basit olsa da, bir oyun alanının gerçek karmaşıklığı, mimari yönlerini ve mekânsal bir uygulama olarak potansiyelini araştırdığımızda ortaya çıkmaktadır.

Mimari açıdan bir oyun alanı, tasarımcılar tarafından kullanıcılarında - oyuncularda - belirli deneyimler ve tepkiler uyandırmak için yaratılan bir ortam, mimari bir tasarımıdır (Bonner, 2020). Tasarımı oynanışı etkiler, görsel tonu belirler, bir yer ve amaç duygusu oluşturur ve genellikle oyunun kurallarına ve mekaniklerine hizmet eder. McGregor (2007), fiziksel dünyadaki mimarinin yalnızca binanın ötesine geçip onunla ilişkili faaliyetleri, etkileşimleri ve anlamları kapsadığı gibi, oyun alanı mimarisinin de oyunun grafiksel temsiline ötesine geçtiğini savunmaktadır. Oynanışı, anlatıyı ve oyuncu katılımını etkiler ve hatta zaman zaman soyut kavramlar için bir metafor görevi görür. Oyuncular bu oyun alanı mimarisi içinde gezinir, öğrenir, strateji geliştirir, zorlukların üstesinden gelir ve nihayetinde oyunu deneyimler.

Mekânsal bir uygulama olarak oyun alanının potansiyeli çok yönlüdür (Aarseth, 1997). Tasarımcıların ve geliştiricilerin deney yapmaları, yenilik getirmeleri ve sürükleyici deneyimlerin sınırlarını zorlamaları için serbest bir alan görevi görür. Bir oyunun tasarlanmış mekânsal ortamı - ister kısıtlayıcı bir zindan, ister genişleyen bir açık dünya veya karmaşık bir labirent olsun - bir olasılıklar alanıdır (Tekinbas & Zimmerman, 2003). Ortaya çıkan oynanışlara yol açabilir, çeşitli oyun stilleri ve stratejileri sunabilir ve sayısız anlatıya ev sahipliği yapabilir. Oyuncular bu oyun alanlarıyla etkileşime girdikçe ve bu alanlarda gezindikçe, oyun dünyasını kendilerine özgü yollarla keşfederek mekânsal bir deneyim ve etkileyerek de bir tür mekânsal pratik gerçekleştirirler. Oyuncular ve oyun alanı arasındaki bu etkileşim, birçok oyunun tasarımcıları tarafından öngörülemez çeşitli sonuçlara yol açabilir. Bu öngörülemezlik ve oyuncu eylemlerine yanıt olarak oyun deneyimlerinin dinamik evrimi, oyun alanlarındaki olasılık alanının özünü oluşturur (Walz, 2010).

Oyun alanı ile mimari alan arasında paralellik kurmak, mimari tasarım unsurlarının etkileyici ve ilgi çekici oyun dünyaları yaratmadaki öneminin altını çizmeye yardımcı olmaktadır. İyi tasarlanmış fiziksel mekânların insan faaliyetlerini barındırması ve etkilemesi gibi, iyi tasarlanmış oyun mekânları da oyuncu etkileşimlerini ve deneyimlerini şekillendirir (Götz, 2020). Tıpkı fiziksel dünyadaki mimari tasarımın kullanıcı konforu, erişilebilirlik, estetik ve işlevsellik gibi unsurları içermesi gibi, oyun mekânlarının tasarımı da bunların yanında oyuncuyu içine çekme, navigasyon, katılım ve rekabet gibi faktörleri göz önünde bulundurmalıdır.

Oyun alanı tasarımını, geleneksel mimari ilkelerin oyunun anlatısına ve mekanik ihtiyaçlarına uyacak şekilde uygulandığı, uyarlandığı veya altüst edildiği bir sanal mimari biçimi olarak da görmek mümkündür. Ancak, fiziksel mimarinin aksine, oyun alanı tasarımı doğa kanunları veya kaynak sınırlamaları gibi kısıtlamalardan arındırılmış durumdadır. Bu da fantastik, yerçekimine meydan okuyan yapıların, öklid-dışı mekânların ve karmaşık, mantık bükücü labirentlerin yaratılmasına olanak tanıyarak mimari yaratıcılığın ve yeniliğin ufkunu genişletmektedir (Schell, 2008).

Öte yandan, oyun alanı sosyal etkileşim ve topluluk oluşturma açısından fiziksel dünyayı da yansıtmaktadır. Nasıl ki şehirler ve kasabalar sadece binalardan değil, onların arasındaki yaşamdan ibaretse, oyun alanları da sadece grafiksel ortamlarla değil, aynı zamanda oyuncu aktiviteleri, etkileşimleri ve teşvik ettikleri topluluklar ile tanımlanır (Harvey, 2004). Ortak görevler ve işbirlikçi oyundan rekabetçi e-sporlara ve oyun içi sosyal merkezlere kadar, oyun alanının sosyal boyutu modern oyun tasarımlarının kritik bir yönünü oluşturmaktadır.

Biraz önce bahsettiğimiz gibi, oyun alanı ayrıca bir anlatı aracıdır. İç içe geçmiş anlatılar sayesinde, karmaşık ve katmanlı hikayeler anlatma potansiyeline de sahiptir. Bu hikayeler oyuncular tarafından oyun alanıyla etkileşime girdikçe ortaya çıkarılabilir, deneyimlenebilir ve etkilenebilir, bu da mekânsal deneyimlerine bir keşif ve sahiplenme duygusu kazandırır. Diğer durumlarda, oyun alanları, oyuncuların eylemleri ve etkileşimleri yoluyla kendi benzersiz hikayelerini yaratabilecekleri, ortaya çıkan anlatılar için de bir sahne sunabilmektedir (Jenkins, 2004).

Sonuç olarak, oyun alanı mimari tasarım, oyun mekaniği ve hikaye anlatımını birleştiren dinamik, etkileşimli ve sürükleyici bir ortamdır. Mekânsal bir uygulama

olarak potansiyeli, çeşitli, ortaya çıkan ve derinlemesine ilgi çekici deneyimler sunma becerisinde yatmaktadır. Teknolojik gelişmeler ve tüketici talepleri oyunların mekânsal tasarımının sınırlarını zorlamaya devam ettikçe, bu alan keşfedilmeye hazır, sürekli gelişen ve içerisinde birdenn fazla özelliği barındıran bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır.

3.2.1.1 Oyun mekânlarında ‘immersion’ kavramı

Oyuncular ve video oyunları arasındaki etkileşim, salt eğlencenin ötesine geçerek, gerçek ve gerçek olmayan arasındaki çizginin bulanıklaştığı ve derin bir daldırma (immersion) ile sonuçlanan "hiper-gerçeklik" unsurunu içerisinde barındırmaktadır (Crawford & Rutter, 2006). Baudrillard'ın (1994) ortaya attığı hipergerçeklik kavramı, The Matrix (1999) gibi filmler ile popüler kültürde yansıtıldığı gibi, sanal ve gerçek hayatın buluştuğu alana bir bakış getirmektedir. Günümüzde daha da bulanıklaşan bu sınırı ve her şeyin oyunlaşmasını Matrix serisinin baş karakteri Neo üzerinden de takip edebiliriz. Dört filmlik serinin ilk filmi The Matrix’de (1999), bir hacker olarak karşımıza çıkan Neo, The Matrix Resurrections (2021) filminde başarılı bir oyun tasarımcısı olarak karşımıza çıkmaktadır. Hiper-gerçekliğin izini sürdüğümüz popüler kültürde bile oyunların doğası gereği ‘immersive’ oluşunun yansımalarını görebiliriz. Oyunların temel taşı olan bu yönü, oyuncularını, tamamen yapay olmasına rağmen, oyuncunun tüm algı aygıtını yutuyor gibi görünen bir dünyaya taşıma yeteneğinden gelmektedir (Murray, 2016).

Dalış (immersion) kavramı, video oyunlarının söylemi için çok önemlidir. Terminolojik olarak fiziksel olarak suya batırılmakla yapılan karşılaştırmalar bunu uygun bir şekilde göstermektedir (Murray, 2016). Bir çok dijital oyun, neredeyse hava ve su arasındaki farka benzer şekilde, tüm dikkati talep edecek kadar gerçeklikten farklı bir ortamı simüle etmeye çalışmaktadır. Yoğun bir farkındalık hali ve eğlenceli bir öğrenme deneyimi ile karakterize edilen bu tamamen farklı bir gerçeklikte olma hissi, oyun alanlarına dalışın karakteristik bir özelliğidir.

Aslında oyuna dalma sadece gerçek dünyadan sanal dünyaya kesintisiz bir geçişten ibaret değildir. Oyuncuların kendilerini içinde buldukları ortam, sadece hayal etmelerine değil, aktif olarak rol almalarına ve yön bulmalarına da imkan vermelidir (Calleja, 2011). Minecraft gibi yada WOW gibi bazı MMO’ların dünyaları sürükleyicilik, derinlik ve ayrıntılı olduğundan çoğu oyuncu için gerçek dünyanın

düzensizliğinden bir kaçış olarak kullanıldığını görebiliriz (Murray, 2016). Bu kapsayıcılık, oyuncuların gezinme ve eylem başlatma özgürlüğüne sahip olduğu çevrim için oyunların ortamlarda özellikle daha kuvvetlidir.

Oyunlardaki 'immerson' dinamikleri, geleneksel eğlencede olduğu gibi, olayları sadece izlemenin ötesine geçmektedir. Video oyunları, gördüklerimizin eylemlerimize bağlı olduğu aktif katılım gerektirir ve bu durum aslında son iki yüzyılın görsel eğlence kültüründen bir kopuşu işaret eder (Kirkpatrick, 2011). Etkileşim ve sürükleyicilik, oyunlardaki deneyimi benzersiz kılacak şekilde iç içe geçmiştir. Oyuncu ne kadar çok etkileşime girerse, immersion o kadar derinleşir ve bu süreç bilince dayalı inancın aktif olarak yaratılması olarak da görülebilir. Bahsettiğimiz gibi, oyuncunun oyun dünyasındaki eylemliliği bu süreci daha fazla derinleştirmekte ve onu diğer medya tüketim biçimlerinden ayırmaktadır (Giddings & Kennedy, 2006).

Ayrıca, oyun alanlarına dalmak, oyuncunun becerileri ile oyun içerisinde gerçekleştireceği görevler arasında bir denge kurulmasını gerektiren ve genellikle bilinçaltında yer alan bir akış durumuna yol açan bir meydan okuma unsuru da içerir. İlerleme, başarı, konsantrasyon ve rahatlama deneyimlerinin hepsinin aynı sekansta gerçekleşmesi, dalış halinin etkisini arttırmaktadır (Schmidt, 2007). Geniş bant internet bağlantıların gelmesi bu sürükleyici deneyimi daha da farklı ortamlara taşıyarak geliştirerek sanal dünyalara ilişkin kavramlarımızı tekrar şekillendiren yeni bir araştırma katmanı yaratmıştır.

Buna ek olarak, navigasyon, etkileşim ve keşif gibi mekânsal nitelikler sürükleyici oyun alanlarında önemli bir rol oynamaktadır. Oyuncular, oyunun mekânsal özellikleri ile etkileşime girerek ve bu alanlarda gezinerek, oyun ortamında yaşadıkları hissine kapılabilmeleri mümkündür (Calleja, 2011). Bu mekânsal uygulamalar genellikle oyuncuların manzaranın estetik çekiciliğini takdir etmesine ve bir sırt çantalı gezginin patikada hissedebileceği gibi yeni araziler keşfederken bir başarı duygusu hissetmesine yol açabilir (Bonner, 2018).

Sonuç olarak, oyun alanlarına dalmak etkileşim, simülasyon, teknolojik tahayyüller ve mekânsal pratiklerin unsurlarını bir araya getiren çok yönlü bir kavramdır. Oyuncunun ilgisini çeken ve oyuncu ile oyun arasındaki ilişkiyi salt etkileşimden samimi bir dansa dönüştüren kendine özgü bir medya deneyimidir (Kirkpatrick,

2011). Epic Games gibi teknoloji firmaları yeni oyun motorları geliştirdikçe ve tasarımcılar da oyunun sınırlarını zorlamaya devam ettikçe, dalış kavramının giderek gelişmesini ve gelecekte daha da içine alan büyüleyici oyun mekânları sunmasını bekleyebiliriz.

3.2.1.2 Oyun mekânlarında faillik kavramı

Sanal bir dünyada karar verme ve hareket etme kapasitesi olan eylemlilik, video oyunları gibi etkileşimli dijital alanların belirleyici bir özelliğidir. Bu ortamlara ne kadar çok dalınırsa, bu ortamlarda eylemde bulunmayı o kadar çok arzularız; bu da kararlarımızın ve seçimlerimizin oyun alanında somut etkilerini gördüğümüz son derece tatmin edici bir geri bildirim döngüsüne yol açar (Murray, 2016). Bu bölümde, eylemliliğin video oyunlarındaki rolünü, daldırma ve etkileşimle ilişkisini ve oyun deneyimi üzerindeki etkisini araştırmaktadır.

Giddens (2004) tarafından tanımlandığı şekliyle faillik, bir oyun dünyasındaki belirli süreçleri veya durumları etkilememizi ifade eder. Bu, yalnızca dijital bir ortam ile etkileşime girme becerisi değil, aynı zamanda bu ortam içerisinde anlamlı bir etki yaratma becerisidir. Sharp (2014), oyunların seçeneklerinin açıklığı nedeniyle daha geniş olasılık alanları sunduğunu ve bunun da daha fazla oyuncu failliğine yol açtığını öne sürmektedir. Ancak, faillik yalnızca bir oyun dünyasında aktif olmakla eşdeğer değildir. Murray'in (2016) belirttiği gibi, tek başına faaliyet, faillik değildir. Gerçek faillik, oyunun gidişatını belirleyici bir şekilde etkileyen bir dizi olası seçenek arasından seçilen özerk eylemler anlamına gelmektedir.

Oyun alanlarındaki eylemliliğin önemli bir yönü, oyuncunun çevreyi şekillendirme ve işlevini anlamlı bir şekilde değiştirme yeteneğidir. Oyuncular oyun alanının bazı kısımlarına yeni işlevler atayabilir; örneğin normalde karşıya geçmek için tasarlanmış bir köprüyü eşya alışverişi için bir toplanma noktası olarak kullanabilmektedir (Cukurlu, 2019). Bu durum, oyuncunun oyun dünyasını önemli ve genellikle beklenmedik şekillerde etkileyen bir davranış olarak failliği örneklendirmektedir.

Bu fikri genişletirsek, oyunların mimarileri oyuncu eylemliliğini arttırmak için bir araç haline gelebilmektedir. Basit bir örnek olarak, ortamlara ve yıkılabilir unsurlara gerçekçi fiziksel özelliklerin eklenmesi, oyuncuların oyun alanını daha fazla etkilemesine olanak tanımaktadır. Dahası, sandbox tarzı oyunlar oyuncunun hareket

etmesi için bir çok fırsatlar sunmaktadır; bu oyunlarda kullanıcı, eylemleri ile var olan sisteme etki ederek çevreyi kendi arzularına göre şekillendirebilir (Bonner, 2020).

Faillik aynı zamanda otörlük kavramıyla da ilişkilendirilmektedir. Poremba (2003), oyuncuların kendi eylemlerinin yazarları olarak oyun dünyasında anlamlı bir değişim yaratabileceklerini savunmaktadır. Bu bakış açısı, oyuncuya atfedilen etkili, bağlamsal bir güç olarak faillik kavramını güçlendirmektedir. Fakat bu durumu ilerleyen bölümlerde daha derinlemesine inceleyeceğiz.

Murray (2016), failliğin sadece bireysel değil sosyal bir deneyim olduğunu belirtmektedir. Video oyunlarındaki faillik, tasarımcılar tarafından şekillendirilen bir etkileşim kurgusu içinde ortaya çıkmakta ve oyuncunun kararlarını ve eylemlerini daha büyük, topluluk odaklı bir anlatının parçası haline getirir. Aslında, faillik duygusuna ulaşmak daha da temel yollarla olabilir. Pedercini'nin öne sürdüğü gibi, anlatının kontrol düzeyi ne olursa olsun, bir oyun içindeki amaçlı hareketin kontrolü yeterli bir faillik hissi sağlayabilir (Sicart, 2013). Yani oyun alanlarındaki hareket eden karakterimizi görmek ve sıradan olan kontrol duygusu bile derin bir faillik hissi yaratabilmektedir.

Sonuç olarak, gelişen ve hızla evrilen bir alan olarak video oyunları, mekân, sosyal dinamikler ve oyuncu eylemliliğinin kesişim alanlarını keşfetmekten fayda sağlamaktadır (Roudavski & Penz, 2003). Böylelikle bu entegrasyon, yalnızca yeni medyaya özgü olan sürükleyici, etkileşimli ve eylemlilik odaklı deneyimleri daha da zenginleştirebilir. Oyun alanlarındaki eylemliliği inceleyerek, oyuncuların içinde yaşadıkları sanal dünyalarla nasıl etkileşime girdikleri, bu dünyaların düzenlerini ters yüz ederek nasıl etkiledikleri ve şekillendirdikleri konusunda kritik bakış açıları kazanabiliriz.

3.2.2 Avatarlar ve bireysel ifade: oyun kültürünün aktif katılımcıları

Dijital oyunlarla kurulan ilişki, makinelerle kurulan yeni bir tür yakınlığa işaret etmekte ve bizi insanlığın bir sonraki adımını kavramamız için ortam sunmaktadır (Turkle, 2018). Friedman'ın (1998) vurguladığı gibi, oyunlar teknolojiyle aramızdaki siberetik bağı estetize etmekte ve hesaplamalı tasarımlar ile kişilikleştirilmiş perspektiflerin yeni zevklerinin tadını çıkarabileceğimiz bir alan sağlamaktadır.

Oyun dili, insan deneyiminin sınırlarını esneterek bizi siber uzayda var olma duygusuna alıştırır.

İnsanların fiziksel formlarını aşma ve alternatif dünyalara katılma özlemi, binlerce yıl öncesinden kalma ritüeller ve danslar kadar eskidir. Dijital oyun alanı, toplumsal baskılardan kurtulmak ve alternatif kimlikleri deneyimlemek için festivallerde ve ritüellerde maskelerin kullanıldığı eski uygulamaları yansıtmaktadır. Bu bağlamda avatarlar, bastırılmış arzu ve duyguların ifade edilmesini kolaylaştıran modern zaman dijital maskeleri olarak görülebilir. Dijital dünyalar, kullanıcılara bu geçişi sunmakta ve oyunlar bu tür başkalaşımalar için zemin hazırlamaktadır. Oyunlar ve siber uzay, parçalanmış ve bölünmüş olarak teorize edilen postmodern benliğe hizmet ederek yeni kimlikler keşfedilmesine olanak tanımaktadır. Sanal kimlikler, dünyanın dört bir yanındaki çok sayıda başka kimlikle etkileşime olanak tanıyacak şekilde üretilmektedir (Bell, 2006).

Sosyal bilimler çalışmalarında bilgisayarların dönüştürücü niteliği genellikle göz ardı edilmektedir. Turkle'a (1986) göre programlanmış bir dünya yarattığımızda, onun içinde çalışır, onun içinde yaşarız. Oyunların bu yönü, benliğin keşfedilmesine yardımcı olan samimi bir ortamdır. Bukalemuna benzer bir şekilde, dijital ortamdaki karakterler sizin yaratığınız haline gelir ve kimlik, kişilik ve hatta cinsel karakterin keşfini kolaylaştırır. Siber uzay gibi yapay gerçekliklerde, sıradan uzay ve zaman ilkeleri tamamen göz ardı edilmese de genellikle esnetilmektedir. Siberuzay, tıpkı eskinin efsanevi ve büyülü alemleri gibi, kaybolmalara, alternatif dünyalara ve fizik kurallarına karşı gelmeye olanak tanır (Benedikt, 1992). Bu elastik gerçeklik, doğanın kurallarını esneterek kullanıcılara kendini ifade etme ve keşfetme için keşfedilmemiş bölgeler sunar.

Turkle (1999), bilgisayarın bize gerçek hayatta erişilemeyen duygu, düşünce ve davranışlara sınırsız erişim sağladığını gözlemlemektedir. İnsanlar en derin arzularını ve korkularını MUD gibi ortamlarda bir ekranda kelimeler olarak karşılaştıkları dijital muhataplarına ya da daha güncel olarak VRChat (2014) gibi sanal sohbet odalarında yansıtmaktadırlar. Bilgisayar hem kamusal hem de özel hissettiren bir alan yaratarak dış gerçeklik ile zihnimizin eşiğinde liminal bir nesne görevi görmektedir.

Sanskritçe "avatara" kelimesinden türeyen ve iniş anlamına gelen avatar kavramı, bu dönüştürme fikrinin altını çizmektedir. Başlangıçta Hindu tanrılarının ölümlü dünyadaki görünür formlarını tanımlamak için kullanılan avatar terimi, Neal Stephenson'ın 1992 tarihli romanı Snow Crash ile çevrimiçi bir Metaverse'deki insan kullanıcıları temsil etmek üzere kullanılmasıyla popüler hale gelmiştir (Aldred, 2014). O zamandan beri, etkileşimli dijital dünyalarda insan kullanıcıları temsil eden grafik formları tanımlamak için kullanılmaktadır. Fakat biraz önce bahsettiğimiz kimlik akışkanlığı konusunu hatırlarsak, kullanıcının avatarıyla olan ilişkisi karmaşık bir ilişkidir. Avatar, oyuncuların oyun deneyimlerinde genellikle en çok takdir ettikleri yön olan bireysel ifade için bir araç haline gelir. Bununla birlikte, avatar basitçe benliğin idealize edilmiş dijital bir temsili değil, oyun kültürünün aktif bir katılımcısıdır. Kullanıcı ve avatar arasındaki bu etkileşim, oyunların, oyun kültürlerinin daha büyük devrelerinin bir parçası olan etkileşimli eserler olarak daha geniş bir şekilde anlaşılmasını gerektirmektedir (Giddings & Kennedy, 2006). Avatarlar, oyunlarda kullanılmak üzere sınırlı kişiselleştirme seçenekleri sunduklarında bile alternatif kimliklere yol açabilir. Örneğin, Quake gibi oyunlara grafik avatarların dahil edilmesi, oyuncuların kendilerini klanlar halinde örgütlemelerine ve her klanın kendine özel bir tasarımla ortaya çıkmasına yol açmıştır (Murray, 2016).

Dijital oyunların ve siber uzayın sunduğu bu akışkanlık ve özgürlüğe pesimistik yaklaşımlar da yok değildir. Hayatlarımız dijital alemle daha fazla iç içe geçtikçe, kim olduğumuza, kim olabileceğimize ve kim olmak istediğimize dair değişen algılarla boğuşmak zorundayız. Fiziksel dünyadan kopuş, iletişim ağlarına ve bilgiye kolay erişimle birleştiğinde, insanlık durumunda ve ait olduğumuz fiziksel çevrenin normlarında bir değişim getirmektedir. Dijital çağda kimliklerimizin değişen dünyasında gezinirken, bu evrim heyecan verici olduğu kadar da toplum için zorlayıcı bir durum oluşturmaktadır.

Dijital alanlarda kimlik oluşumu insan formlarıyla da sınırlı değil. Turkle'ın (1999) belirttiği gibi, siber uzay insan olmayan kimlikleri benimseme özgürlüğü sağlayarak cinsiyet ve etnik köken gibi geleneksel belirteçlere meydan okumaktadır. Bununla birlikte, oyuncunun oyun içindeki kimliğinin, oyun programının kısıtlamaları nedeniyle tamamen değiştirilebilir olmadığını belirtmek gerekmektedir. Fakat ilerleyen bölümlerde bu kısıtlamaların nasıl aşıldığından bahsedecek olsak da,

kullanıcılar adına öne çıkan kısıtlamaları, yine kullanıcıların ürettiği, çeşitli modlarla aşmak internet kültürünün bir parçası haline gelmiştir.

Siber uzay dünyasında mimarlar yalnızca dijital mekânlar değil, yeri geldiğinde o mekânı dolduracak dijital bedenler ya da avatarlar yaratmakla da görevlidir. Tasarlanan avatarlar seçilmiş ya da inşa edilmiş bir kimliği somutlaştırır ve bireyin farklı kimlikleri ve öznellikleri keşfetmesine olanak tanır. Bu da siber uzay mimarisinin dijital çağda kimliğin şekillendirilmesinde önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Sonuç olarak, dijital oyunlar çok yönlü kimliklerimizi anlamak ve keşfetmek için farklı bir platform olarak ortaya çıkmıştır. Teknolojinin gelişen imkânları sayesinde yeni kişiliklerin yaratılmasını ve denenmesini kolaylaştırmaktadırlar. Bu kimlikler, her ne kadar dijital ortamda tasarlanıp geliştirilse de, sanal sınırların ötesinde derin bir etkiye sahiptir. Gerçek dünyadaki anlayışımızı ve algımızı etkileme ve yeniden yapılandırma, etkileşimlerimizi, kararlarımızı ve genel dünya görüşümüzü şekillendirme gücüne sahiptirler. Bu dönüştürücü özellik, dijital oyunların modern kendini keşfetme ve kimlik oluşturma çağında oynadığı önemli rolün altını çizmektedir.

3.2.3 Oyun kültüründe ortak yaratıcılığın belirginleşmesi

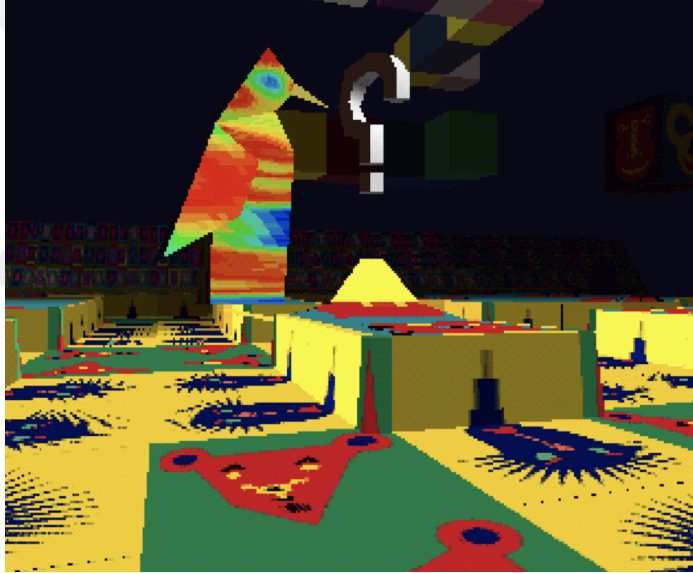
Dijital medyanın gelişimi, tüketicinin rolünü önemli ölçüde değiştirmiştir. Dijital oyunlar, bu değişimin ön saflarında yer alırken, üretici ile kullanıcı arasındaki geleneksel ilişkiyi de yeniden tanımlamaktadır. Özellikle, dijital oyunlar, kullanıcıların sadece oyun deneyiminin pasif alıcıları olmadığı, aksine oyunun tasarımına, estetiğine ve anlatısına aktif katkıda bulunabildikleri yaratıcı bir ortam sunmaktadır. Bu, tüketim ve üretimin birleşimini simgelerken, aynı zamanda geleneksel üretici-tüketici dinamiğini aşan yeni bir kültürel ekonomiyi de ortaya çıkarmaktadır. Bu gelişmeler sonucunda dijital oyunlar, bir tüketim nesnesinden ziyade bir ifade ve katılım alanına doğru evrilerek bireyin kendini temsil edebileceği bir mecraaya dönüşmektedir.

3.2.3.1 Bir ortak üretim alanı olarak dijital oyunlar

“Siberuzay, evrimsel ve fenomenolojik açıdan daha yüksek bir düzeyde, yani insan algısı ve deneyimi, düşüncesi ve sanatı düzeyinde var olmaktadır.” – Benedikt (1992, s.131)

Dijital medya gelişmeye devam ettikçe, tüketicilerin rolü de değişiyor. Özellikle dijital oyunlar, kolektif estetik için benzersiz bir platform olarak ortaya çıkmış ve içerik yaratıcıları ile izleyicileri arasındaki geleneksel ilişkiyi önemli ölçüde dönüştürmüştür. Bu oyunlar, oyuncuların artık oyun deneyiminin pasif alıcıları değil, oyunun tasarımına, estetiğine ve anlatısına aktif katkıda bulunan kişilerin olduğu dinamik bir ortam sunmaktadır (Bkz. Şekil 3.2). Tüketim ve üretimin bu birleşimi, alışlagelmiş üretici-tüketici dinamiğini aşan yeni bir kültürel ekonominin gelişimine işaret etmektedir.

Bugün oyuncular, medyalarına eşi benzeri görülmemiş bir erişimin tadını çıkarmaktadır. Oyun tasarımcıları ve oyuncular arasında bir zamanlar kapatılamaz gibi görünen üretici-tüketici uçurumu, oyunculara içerik üretimini kolaylaştıracak araçlar sağlayan, giderek büyüyen bir katılımcı kültür eğilimiyle kapatılmıştır.



Şekil 3.2 : "LSD: Dream Emulator, Asmik Ace Entertainment tarafından 1998 yılında PlayStation için piyasaya sürülen bir keşif oyunudur. LSD'de oyuncu herhangi bir amaç olmadan gerçeküstü ortamları keşfeder. Oyuncu sadece hareket edebilir ve onları başka bir ortama çarpıtacak nesnelere dokunabilir' (url-6)

Kullanıcılarının yaratıcı potansiyelinin farkına varan oyun endüstrisi, oyuncu tartışmalarına aktif olarak katılarak ve oyuncu önerilerini uygulayarak bu eğilimden faydalanmaktadır. Bu etkileşim resmi kanallarla da sınırlı değildir. Oyuncular, oyunları kendilerini ifade etmek, hacklemek, oyun kodunu değiştirmek ve hatta yeni oyun bağlamları yaratmak için bir platform olarak kullanmanın yollarını bulma konusunda dikkate değer bir yaratıcılık göstermektedir. Bu eğilim, dijital oyun

anlayışımızda bir değişime işaret etmektedir - artık sadece aracılı bir deneyim değil, çoğu zaman kendi başına bir araç olarak da karşımıza çıkmaktadırlar. Oyuncular oyunu sadece oynamakla kalmıyor, onu yaşıyor, şekillendiriyor ve paylaşıyor.

Oyunlar bağlamında, bilgisayar korsanlığı ve hile gibi genellikle hoş karşılanmayan eylemler, estetik merceğinden bakıldığında yaratıcılığın ve yeniliğin ifadeleri haline gelmektedir. Hile kodları bile, olumsuz çağrışımlarına rağmen, oyun mekânının şekillendirilebilirliğini vurgulamaya hizmet etmektedir ve oyun ortamıyla benzeri görülmemiş düzeyde bir etkileşimi ortaya çıkarmaktadırlar (Aarseth, 1997). Oyuncular oyun alanlarını veya kuralları değiştirdiklerinde, oyunla daha derin ve yaratıcı bir düzeyde etkileşime girerler. Bu da benzersiz estetik ve oynanış tekniklerinin ortaya çıkmasını sağlar. Oyun ortamının bu aktif manipülasyonu sadece oyuncuların yenilikçi stratejilerini vurgulamakla kalmaz, aynı zamanda dijital alanda kendilerini ifade etme arzularını da yansıtır.

Birlikte yaratma, oyun kültürünün ayrılmaz bir parçası haline gelen modlama pratiğinde daha da belirgindir. Modlama, tanımı gereği, oyuncuların oyun içeriğini yalnızca kullanıcı olarak kalmayıp aynı zamanda değiştirdikleri, eklemeler yaptıkları ve hatta yarattıkları kültürel bir faaliyettir. Bunu yaparken, oyuncu ve oyun tasarımcısı arasındaki ilişkiyi değiştirerek daha simbiyotik bir ilişkiye dönüştürürler (Sihvonen, 2011). Bu değişim oyuna yeni bir karmaşıklık katmanı ekleyerek, onu oyuncunun failliğinin orijinal tasarım kadar etkili olduğu ortak bir eser sahipliğine dönüştürür. Oyun dünyası oyuncunun girdisiyle değişip geliştikçe, oyuncunun yaratıcılığının bir yansıması ve anlatı katkısının bir kanıtı haline gelmektedir.

Modlamanın önemli bir yönü de doğası gereği sosyal olmasıdır. Modcular yalnızca yaratmakla kalmaz, aynı zamanda çalışmalarını paylaşarak eylemliliklerini oyunun kendisinin ötesine genişletirler. Bu ortak yazarlık karşılıklı fikir, yenilik ve deneyim alışverişine yol açarak dijital oyunları kolektif estetik için zengin bir platform haline getirmektedir (Poremba, 2003). Dahası, dijital oyun eyleminin kendisi, dijital oyunları geleneksel medyadan ayıran bir olasılık olan değişim potansiyeline dair bir farkındalık taşır. Oyunlar kültürel yapıları ve değerleri ifşa ettikçe, oyuncular kültürel üretim araçlarına yaklaşır ve bireysel olarak kendilerini ifade etme potansiyelleri artar.

Buna ek olarak, oyuncu etkileşiminin nostalji, eleştirel yorum ve yıkıcı uygulamalar gibi farklı yönlerinin oyunlarla harmanlanması, kolektif estetiğin zenginliğine katkıda bulunmaktadır.(Bkz. Şekil 3.3) Dijital oyunlar birçok açıdan mimarların ve şehir planlamacılarının bireyselliğin, sıra dışılığın ve yaratıcılığın özgürce ifade edilebileceği alanlar yaratma hayallerinin gerçekleştirilmesi haline gelmiştir (Walz, 2010). Eğlence, ifade ve eleştirel yorumun bu birleşimi, her yeni oyuncu yaratımıyla gelişmeye devam eden benzersiz bir kültürel doku oluşturmaktadır.

Constant'ın Yeni Babil'i ile benzerlik kurabileceğimiz, ortak yaratıcılı medya olarak dijital oyunlar, insanın kendini ifade etmeye yönelik köklü arzusunu yansıtır ve bunu sanal ortama taşır. Odak noktasını tüketimden aktif katılıma kaydırarak medyaya bakmanın yeni bir yolunu sunmaktadırlar. İnsan yaratıcılığının evriminin bir kanıtıdır; her mod, hile ve hack daha kapsayıcı, dinamik ve canlı bir dijital ortam için bir basamak görevi görür.



Şekil 3.3 : Oyuncular modlama ve harita üretim araçları kullanarak Weirdcore ve dreamcore gibi estetik akımların ışığında kendi tasarımlarını üretmektedirler. Görseldeki 'THE MAOP' haritasını tasarımcıları Sweet Bro and Hella Jeff'in sözleriyle açıklarsak; "Bu harita bir ortamdan çok daha fazlasıdır. Özenle yerleştirilmiş fırçalar ve mükemmel grafik kabiliyeti ile sanatsal değer bir ifadesidir. Yapım aşaması 16 yıl süren bu harita, harita tasarımı ve interaktif medyanın zirvesidir. Vasat mimari projelerle dolu bir lağım çukurunda bir tasarım feneri." (url-7)

Dijital oyunlar, işbirliğine dayalı yaratım ve açık iletişim için alanlar yaratarak kültür endüstrisinin geleneksel sınırlarına etkili bir şekilde meydan okumaktadır. Sanal ortamda modern insan etkileşiminin güzelliğini yakalayıp bireysel ve kolektif ifadenin dengelenmesine olanak sağlarlar. Bu alanların sürekli gelişim süreci,

bireysel yaratıcılık ile kolektif estetik arasında bir denge kurmanın önemini vurgulamakta ve sanatın geleceği için heyecan verici bir gelecek vaat etmektedir.

3.2.3.2 Mimar – kullanıcı ve oyuncu – oyun tasarımcısı ilişkisi

Bir mimarın bir binayı inşa ederkenki vizyonuna çok benzer şekilde, bir oyun tasarımcısı da bir oyunun ortamını, mekaniklerini ve anlatısını, oyuncu için ilgi çekici ve tatmin edici bir deneyim yaratmak amacıyla düzenlemektedir. Benzer şekilde, bir mimar da kullanıcının işlevselliğini ve estetik deneyimini göz önünde bulundurarak hem pratik hem de sanatsal amaçlara hizmet eden bir yapı inşa eder.

Mimar ve oyun tasarımcısı arasındaki paralellik, deneyimleri yapılandırma konusundaki ortak hedeflerinden kaynaklanmaktadır. Her iki rol de kullanıcının ihtiyaçlarının anlaşılmasını, yaratıcı tasarım ilkelerinin uygulanmasını ve kendi ortamlarının özel kısıtlamaları hakkında bilgi sahibi olmayı gerektirir. Ancak, ister bir oyun ister bir bina olsun, nihai ürün son kullanıcının eline geçtiğinde, kullanıcının tasarlanan ortamı yeniden şekillendirdiği ve yeniden bağlamsallaştırdığı, yeni ve beklenmedik deneyimlerin ortaya çıkmasına yol açan etkileyici bir fenomen meydana gelmektedir.

Tıpkı bir binanın sakinlerinin mimari özellikler veya alanlar için yeni kullanımlar bulabilmesi gibi, oyuncular da genellikle oyun tasarımcısının öngöremeyeceği stratejiler ve oyun tarzları keşfederler, bu da "emergent gameplay" olarak bilinen bir özelliktir (Juul, 2002) . Bu durum, oyuncuların oyun ortamı veya mekanikleriyle tasarımcının başlangıçta amaçlamadığı şekillerde etkileşime girmesiyle ortaya çıkar ve genellikle yaratıcı ve yenilikçi oyun stratejileriyle sonuçlanır. Bu tür bir oyun ile bir binanın sakinlerinin tasarlanan alanı yeniden kullanma veya altüst etme şekli arasında paralellik kurulabilir. Bir binanın ya da oyunun tasarımıyla 'oyunama' eylemi, yaratıcıların eserleri aracılığıyla kendilerini ifade etmelerine benzer şekilde, kullanıcı eylemliliğine ve yaratıcılığına olanak tanır (Manovich, 2002; Poremba, 2003)

Oyuncu eylemliliğinin kendini göstermesi sadece oyun içi eylemlerle sınırlı değildir. Oyunlar, özellikle de esnek motorlara sahip olanlar, genellikle oyuncuların 'modding'(modlama) olarak bilinen bir süreçte orijinal tasarımı değiştirip genişletmeleri için platform görevi görmektedir. Bu faaliyet, bir sakinin kişisel ihtiyaçlarına veya arzularına uyması için bir yapıyı nasıl değiştirebileceğini veya eklemeler yapabileceğini anımsatır. Tıpkı mimarların daha sonraki bir aşamada

değiştirilebilecek bir başlangıç yapısı sunması gibi, oyun tasarımcıları da oyuncuların kendi bireysel tercihlerine göre uyarlayabilecekleri bir çerçeve sunarak başlangıçtaki oyun konseptini tamamen yeni ve beklenmedik yönlerle taşır (Manovich, 2007).

Bu sürecin doğasında, oyun tasarımcısı ile oyuncu arasında bir güç değişimi vardır. Tasarımcılar bir deneyimin mimarları olarak başlarlar, ancak oyuncular oyuna dahil oldukça, onu manipüle ettikçe ve genişlettikçe, onlar da ortak yaratıcılar haline gelirler. Bu değişim, geleneksel tüketici ve üretici rollerine meydan okuyarak aralarındaki çizgileri bulanıklaştırır. Oyuncular oyunları yeni deneyimlere dönüştürdükçe ve yaratıcılıklarını ve becerilerini modlama ve diğer yaratıcı istismlar yoluyla gösterdikçe, sadece tüketici olmaktan çıkıp kendi başlarına üretici haline gelirler (Sihvonen, 2011).

Daha önce tartışılan, oyunun mimarları olarak tasarımcılar fikri, bu ilişkinin öneminin altını çizmektedir. Tasarımcıların keşif, yaratıcılık ve ifade için, oyuncuların yarattıkları şeyi nasıl sahiplenip değiştirebileceklerini de hesaba katan alanlar yaratmaları gerekir. Bu sorumluluk, sadece oynanışı dikte etmenin ötesine geçer. Bunun yerine, tasarımcının oyun ağına dahil olan tüm aktörler arasında işbirliğine dayalı etkileşimi kolaylaştıran bir ortam yaratmasını gerektirir. Dolayısıyla tasarımcının rolü, oyunun gidişatını sıkı bir şekilde kontrol etmekten ziyade, ortaya çıkan oynanışa ve kullanıcı sahiplenmesine izin vermek için oyunun kapılarını açmakla ilgilidir (Sicart, 2014).

Ancak bu paradigma değişimi, ilk tasarımın önemini azaltmamaktadır. Tıpkı bir mimarın çalışmasının kullanıcı deneyimleri için bir temel oluşturması gibi, bir oyun tasarımcısının vizyonu da oyunu şekillendirmede çok önemlidir. Ortaya çıkan oyun ve kullanıcının kendine mal etme esnekliği, oyuncuların yorumlamalarına rehberlik eden ve deneyimleri için sınırlar belirleyen sağlam bir yapı içinde var olmalıdır (Sihvonen, 2011).

Sonuç olarak, bir oyun tasarımcısı ile oyuncu arasındaki ilişki tek taraflı değil, simbiyotik ve sürekli gelişen bir ilişkidir. Tasarımcı, tıpkı bir mimar gibi, oyun için bir çerçeve oluşturur, ancak oyuncu, tıpkı bir binanın kullanıcısı gibi, ona hayat verir, onu beklenmedik şekillerde yeniden yorumlar ve yeniden kullanır. Bu dinamik diyalog, bir araç olarak oyunların gelişimi ve evriminin ayrılmaz bir parçasıdır ve bu

ortak etkileşimli alanda tasarımcı ve oyuncunun rollerine ilişkin değerli bilgiler sunmaktadır.





4. OYUN OYNUYORUM

*Video oyunları, deneyimlenmesi için oynanması gereken plastik nesnelerdir.
Kirkpatrick (2011, sy.6)*

Buraya kadar mimarlık, siberuzay ve dijital oyunların birbirine bağılı mecralar olarak inceleyip ilişkilerini araştırdık, şimdi bakışlarımızı oyunların mimariyle ördükleri karmaşık kültürel ilişkiye çevireceğiz. Bu dijital mecra da gezinirken, oyun oynama eyleminin tekdüze, monolitik bir deneyim olmadığı, aksine içinde yaşadığımız ve etkileşimde bulunduğumuz mekânlar tarafından şekillendirilen son derece kişisel bir yolculuk olduğu giderek daha belirgin hale gelmektedir (Huizinga, 2006).

Yapay ancak sürükleyici olan etkileşimli oyun alanları, sadece olanaklarıyla değil, teknik kısıtlamalarıyla da oynadığımız paralel evrenler olarak işlev görür. Bu etkileşimlerden elde edilen keyif, 'oyun'un ikili anlamı ile daha da artmaktadır (Caillois, 2001). 'Oyun' sadece eğlenceli, ciddi olmayan bir faaliyet değil, aynı zamanda bir mekanizma içindeki sınırlı operasyonel alanı da ifade eder. Keyif ve kısıtlama arasındaki bu ilginç etkileşim, oyun deneyimlerimizin temelinde yatmaktadır.

Önceki bölümlerde ismi sıkça geçen Espen Aarseth'in oyunların doğasını açıklarken kullandığı "ergodik" terimini tekrar hatırlatmak gerekirse; Aarseth (1997), oyuncu ve oyun arasındaki bu etkileşimli ilişkiyi tanımlamak için "ergodik" literatür kavramını ortaya atmıştır. Aarseth (1997) burada deneyimlerin kişi bazlı değişebildiği, oyun dünyasında gezinmek ve benzersiz, kişisel anlatıları yaratmak için oyuncuların öncelikle oyunu oynama eyleminin gerekliliğini ifade eder. Oyunların ergodik doğası sonucunda her oyun, aynı oyun evreni içinde bireysel oyuncu deneyimleri arasında gözlemlenebilir farklılıklar yaratarak sayısız 'oyun' biçimi ve deneyimi ortaya çıkarmaktadır. Dolayısıyla, 'oyun' eylemi, içinde yaşadığımız dijital dünyalar tarafından şekillendirilen ve bu dünyaları şekillendiren son derece kişisel bir deneyimdir.

Oyuncu ve oyun arasındaki bu yakın ilişki yalnızca kişisel oyun deneyimleriyle sınırlı değildir. "Let's Play" kültürünün ortaya çıkışı, oyuncuların deneyimlerini ve tepkilerini daha geniş bir kitleyle paylaşmaya çalıştıkları oyunun toplumsal doğasının altını çizmektedir (Bkz. Şekil 4.1). Bu, aynı oyun ortamında oyunun çoğulcu doğasını daha da vurgulamaktadır, çünkü oyuncular yalnızca oyun dünyalarında değil, aynı zamanda başkalarının bu alanlara ilişkin YouTube gibi dijital mecralarda paylaştıkları deneyimlerini de takip etmektedir. Oyunlara bakışın bireyselliğini vurgulamak ve bu deneyimi paylaşma isteğini gösteren "Let's Play" kültürüne ithafen, öznel bir bakış ile belirlenmiş oyun mekânlarının farklı karakteristiklerinin inceleneceği, bu bölümün başlığını basit bir çeviri ile "Oyun Oynuyorum" olarak belirlenmiştir.



Şekil 4.1 : Let's Play (LP), bir video oyununun oynanışını belgeleyen, genellikle yorum ve/veya oyuncunun yüzünün kamera görüntüsünü içeren bir videodur (veya metin eşliğinde ekran görüntüleridir). Let's Play, bir bireyin oyunla ilgili öznel deneyimine odaklanarak bir video oyunu izlenecek yol veya strateji rehberinden farklıdır. (url-8)

Araştırmamız boyunca eğlence aracı olarak görülen bu dijital ortamların, siber uzaydaki dijital mimari tasarımın özelliklerini anlamak için bir altlık sunabileceği ve mimari üretimler için güçlü platformlar oluşturabileceğinden bahsettik. Ayrıca dijital oyunlarının ifade potansiyelini ve yaratıcı oyun pratiklerini vurgulayarak, video oyunlarını sadece maddi nesneler veya yazılım kompozisyonları olarak değil, önemli kültürel eserler olarak algılamaya başlamamız gerektiğine de değinmiştik. Araştırmanın bu bölümünde oyunların ve oyun kültürünün barındırdığı farklı özellikleri ve potansiyelleri mimari tasarım pratikleri çerçevesinden inceleyerek, araştırma boyunca bahsettiğimiz, oyunların farklı mekânsal tasarım pratikleri ya da

bireysel ifade mekanizmaları olarak nasıl kullanıldığını ve nasıl potansiyeller barındırdığını daha somut örneklerle ele alacağız.

4.1 Sınırları Genişletme Pratiği Olarak Oyun Oynamak

Oyun alanlarının mekânsal potansiyellerini keşfetmek, yapıyı çevreyle nasıl etkileşime girebileceğimize ve onu nasıl yorumlayabileceğimize dair yeni anlayışların önünü açmaktadır. Bu durum, özellikle oyuncular bir oyunun tasarımının ve kural setinin sınırlarını zorlayarak benzersiz mekânsal deneyimler yarattığında kendisini gösterir.

Örneğin, Super Mario Bros (Nintendo, 1985) gibi oyunlarda ‘speedrunning’ yarışlarını ele alalım (Bkz. Şekil 4.2). ‘Speedrunning’, oyuncuların bir oyunu olabildiğince hızlı bir şekilde tamamlamasını ve genellikle oyunun büyük bölümlerini atlamak için glitchleri veya tasarım hatalarını kullanmasını içerir. Bu eylem yalnızca oyuncunun oyunun mimarisini derinlemesine anladığını göstermekle kalmaz, aynı zamanda onu yeniden şekillendirir. Oyuncular zaman zaman tanımlanmış oyun alanının dışına çıkarak farklı rota keşifleri ile zaman kazanırlar. ‘Speedrunning’ sayesinde oyuncular oyunu, tasarlanmış halini görmezden gelerek onu zamana karşı çılgın bir yarışa dönüştürerek oyun alanının potansiyelini tasarımcıların başlangıçta amaçlamadığı şekillerde keşfederler (Juul, 2010).

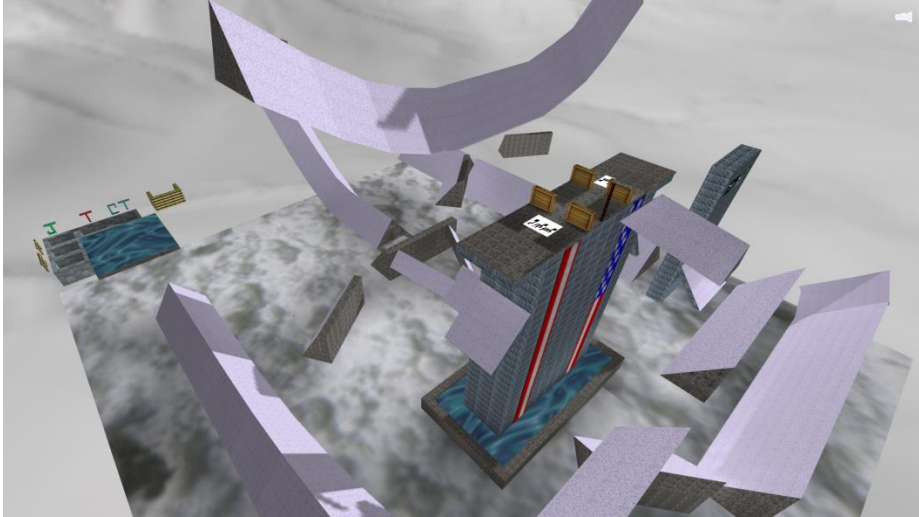


Şekil 4.2 : Nintendo, Mario oyunlarındaki speedrun kültürünü benimseyerek ‘Balloon World’ adı altında bir oyun modu olarak oyunculara sunmaya başlamıştır.

Benzer şekilde, Counter-Strike (Valve, 2000) gibi oyunlarda ise bu tarz oyun mekaniğinde bulunan hatalar, sörf modlarının yaratılmasına yol açmıştır. Bu modlar oyunun fizik sistemindeki bir aksaklıktan yararlanarak oyuncuların eğimli

yüzeylerde "sörf" yapmasına ve haritaları alışılmışın dışında yollarla kat etmesine olanak tanır. Bu süreç standart birinci şahıs nişancı deneyiminden uzaklaşarak oyunculara navigasyon ve keşif için yeni bir yaklaşım sunmaktadır. Bu aksaklık bir özelliğe dönüşerek yeni bir tür mekânsal müdahale yaratmaktadır (Postigo, 2007). Oyuncular daha sonra bu mekânın tasarımının temelini oluşturduğu yüzlerce sörf haritası üretirler. Oyun'un sınırlarının zorlanmasıyla keşfedilen yeni özellikler yeni mekânların doğuşuna sebep olmaktadır (Bkz. Şekil 4.3).

Oyun aksaklıkları aynı zamanda iç gözlemi ve alternatif düşünme biçimlerini de tetikleyebilir. Bir aksaklıkla karşılaşan oyuncular genellikle oyunun kuralları ve sınırları hakkındaki anlayışlarını yeniden değerlendirmek zorunda kalır ve bu da eleştirel düşünceyi teşvik eder (Bogost, 2010). Başka bir deyişle, aksaklıklar oyun gerçekliğinin dokusunda bir kırılma işlevi görür ve oyuncuları oyunla alışılmadık ve bazen yıkıcı şekillerde etkileşime girmeye davet eder.



Şekil 4.3 : Charlie Joyce, 2004 yılında surf mekânini keşfettiğinden beri mekanik özelinde üretilen haritalarından biri olan görseldeki surf_ski_2 haritası topluluğun en çok oynadığı haritalardan biri olmuştur.

Oyunlarda oyuncular tarafından yaratılan buluşma noktaları da oyuncuların oyun alanlarına nasıl yeni anlamlar yükleyebileceğini gösterir. Popüler MMORPG World of Warcraft (Blizzard, 2004), oyuncuların oyunun tasarımını onları buna zorladığı için değil, ortaya çıkan sosyal pratikler nedeniyle bir araya geldikleri bu tür pek çok yere sahiptir (Nardi, 2010). Örneğin, Orgrimmar'ın kale girişinin önü genellikle oyuncu işlemleri ve etkileşimleri için bir merkez görevi görerek oyuncu davranışının sanal sahneyi nasıl şekillendirebileceğini göstermektedir.

Oyun tasarımcıları da yenilikçi deneyimler yaratmak için mimari teori ve ilkelerden de yararlanmaktadır. P.T. (Kojima Productions, 2014) ve Antichamber (Demruth, 2013) gibi oyunlar, oyuncuların kasıtlı olarak mekânsal yönelimini bozmayı bir tasarım tekniği olarak kullanmakta ve oyuncuları alışıldık mimari normların ötesinde düşünmeye teşvik etmektedir (Gazzard, 2013). Dahası, bitmemiş haritalar üzerinden bir anlatı kuran The Beginner's Guide (Everything Unlimited Ltd., 2015) ya da bilgisayarın webcaminden oyuncunun göz kırpmalarını takip etme üzerine kurulu Before Your Eyes (GoodbyeWorld Games, 2021) gibi anlatı odaklı oyunlar da video oyunlarının etkileşimli doğasından faydalanarak, diğer medyalarda taklit edilemeyecek şekillerde hikayeler anlatmaktadır.

Oyun dünyaları, mümkün olmayanın normal hale gelebildiği yerlerdir; uzayın bükülebildiği ve yerçekiminin tersine dönebildiği ortamlardır; tüm eylemlerin ve varoluş biçimlerinin bize açılabilirdiği veya kapatılabildiği yerlerdir. İleriye doğru yol almaya devam ettikçe, oyunların mimariyi temsil etmenin, mimaride yaşamının ve hatta mimariyi gerçekleştirmenin ne anlama geldiğini değiştireceğine inanabiliriz. Sonuç olarak, video oyunları ve mimari arasındaki etkileşim, mekânsal deneyimleri ve anlayışı keşfetmek için zengin bir yol sağlar. İster speedrunning, ister modding, isterse de oyun geliştiricilerinin bilinçli tasarım kararları yoluyla olsun, oyunlar mimari mekân algımızı zorlama ve yeniden tanımlama potansiyelini sunmaktadır.

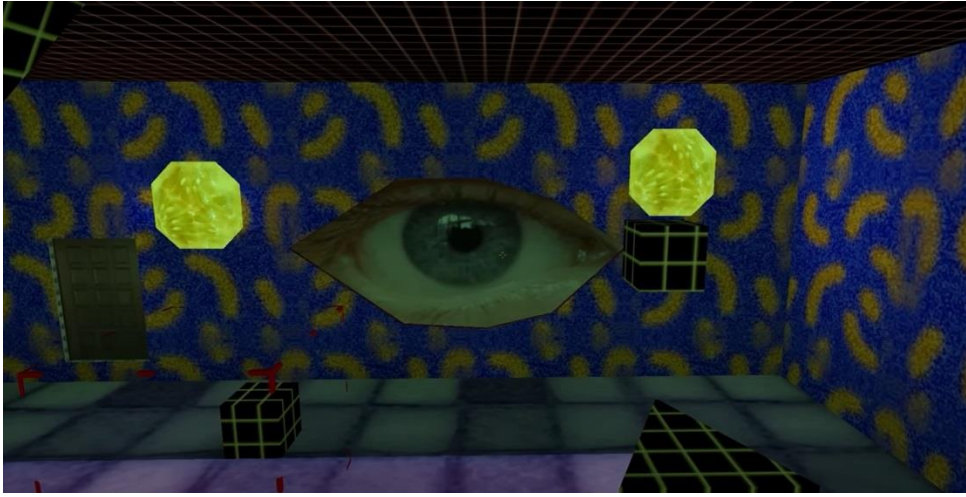
4.2 Modluyorum Öyleyse Varım

“Passion of destruction as the passion of creativity.” – Mikhail Bakunin (1842)

Modlama her zaman oyun kültürünün ayrılmaz bir parçası olmuş, oyunların kendini ifade etme ve hayal gücü için nasıl ortak yaratıcı bir araç olarak hizmet edebileceğini ortaya koymuştur. Oyuncu ve oyun geliştiricisi arasında bir diyalogu kolaylaştırarak sınırların test edilip yeniden tanımlanabileceği ortak bir alan sağlamaktadır. Half-Life, Quake ve Counter-Strike gibi oyunlar boş zaman eğlencesi olmanın ötesine geçerek 'dünyada-olma' olanaklarımızı gerçek olanın deneyimsel sınırlarının ötesine taşıyabileceğimiz geçitlere dönüşmektedirler (Sihvonen, 2011).

Modlama pratiği, tasarlayanlar ve yapanlar arasındaki Albertian ayrımı yıkarak modern yazar kontrolü ve sahiplik kavramına meydan okumaktadır (Carpo, 2011).

Oyunculara oyunları yeniden yorumlama, onları içeriden deęiřtirme ve yeni bir mekânsal estetik yaratma řansı verir. Modlar, oyunların önceden belirlenmiř normlarının ötesine geme fırsatı sunarak oyuncuları kendi oyun versiyonlarını yaratmaları için güçlendirir. Oyuncular bir oyunu modifiye ettiklerinde, kendilerine atfedilen rollerin dıřına ıkarlar. Artık sadece tüketici deęil, ortak yaratıcı olurlar ve oyun tasarımcıları ile oyuncular arasındaki bariyerleri yıkarlar. Oyunu sadece oynamakla kalmazlar; onu deęiřtirir ve řekillendirirler, kendi failliklerini ve yaratıcılıklarını ortaya koyarlar (Bkz. řekil 4.4). Bu iç içe geme, sanat ve mimaride yeni bir hassasiyeti harekete geirebilir. Belki de böylece sanat, mimarlık içindeki bastırılmıř durumundan kurtarılabilir (Hollier, 1989).



řekil 4.4 : ‘Blahhhh’, harita tasarımcısı NIPPER’ın Counter Strike için geliřtirdięi bir haritadır. Kiřisel metaforlarıyla estetize ettięi ve kurduęu haritada oyuncuların anlamsız paraları birleřtirmesini bekleyerek bölümü tamamlamalarını ister.

Counter-Strike'taki Velvet-Strike modu bunun ilgi ekici bir örneęidir. Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre ve Brody Condon tarafından geliřtirilen bu mod, oyunun mevcut grafiti iřlevine 'protesto spreyleri' ekleyerek oyuncuların kendilerini oyun alanı içinde sanatsal ve politik olarak ifade etmelerine olanak tanımaktadır (Schleiner, 2002). Sanal ve gerek olanın bu birleřimi, dijital oyunların sosyopolitik söylem için nasıl platform görevi görebileceęini göstermektedir.

Modlama, yaratıcı bir ifade biimi olmanın ötesinde, bir oyunu tamamen dönüřtürebilir. Half-Life modu Counter-Strike buna bir örnektir. Bu modifikasyon orijinal oyunu tamamen yeni bir oyuna dönüřtürmüř ve modlamanın oyuncu yaratıcılıęını oyun geliřtirmenin endüstriyel mantıęına nasıl dahil edebileceęini

göstermiştir. Bu tür modlar bir oyuna yeni bir soluk getirme, raf ömrünü uzatma ve pazar potansiyelini artırma gücüne sahiptir (Sihvonen, 2011). Todd Howard (1970) gibi oyun tasarımcıları özellikle bunu teşvik ettiklerini sıkça dile getirirler ve bunu bir pazarlama stratejisi olarak görürler.

Özünde, modlama oyun geliştirmeyi demokratikleştirir. Oyuncu ile yaratıcı arasındaki bariyeri yıkarak dijital dünyanın doğasında var olan değişebilirliği vurgular. Oyun geliştiricileri bunun farkına varmış ve modlamayı teşvik etmek için oyunculara genellikle araçlar, kılavuzlar ve belgeler sağlamıştır. Bu uygulama sadece oyunun kendisini zenginleştirmekle kalmaz, aynı zamanda kaynakları, bilgiyi ve yarattıklarını diğer meraklılarla paylaşmaya hevesli canlı bir modular topluluğu yaratır (Sihvonen, 2011). Bu topluluğun büyüklüğüne sayılarla örnek vermek gerekirse, an itibarıyla sadece ModDB websitesinde 28,877 mod ve 59,456 eklenti bulunmaktadır (*Addons - Mod DB*, n.d.; *Popular Mods - Mod DB*, n.d.).

Modlama, oyun deneyimini yeniden tanımlayarak onu bir eğlenceden daha fazlası haline getirir. Kendini ifade etmenin bir biçimi, normlara meydan okumanın ve bireyselliği ifade etmenin bir yolu haline gelmektedir. Sanal olanın potansiyelini keşfederek, kişinin gerçekliğin sınırlarını test edebileceği ve aşabileceği bir alan sunar. Bu nedenle modlama eylemi bir kimlik iddiası, bir varlık ifadesidir: "Modluyorum Öyleyse Varım".

4.3 Burada Değilim Oradayım: MMO'lar ve Siberköyler

Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlar (MMO'lar) ve diğer çevrimiçi oyun platformları, benzersiz sosyal dinamiklerin, ekonomik sistemlerin ve bireysel kimliklerin geliştiği zengin kültürel mekânlar haline gelmiştir. Özünde, topluluk etkileşimini teşvik eden ve yeni gelişen davranışları destekleyen geniş mekânsal niteliklere sahip sanal dünyalar olarak hizmet vermektedirler (Bartle, 2004). Bu bölüm, bu oyunlardaki mekânsal organizasyon ve kural setlerini ve bunların içinde yaşayan toplulukları nasıl şekillendirdiğini ve geri dönüş olarak topluluklar tarafından nasıl şekillendirildiğini incelemektedir.

World of Warcraft (WoW) (2004) gibi MMO'lar ve Second Life (2003) gibi çevrimiçi platformlar, gerçek dünya mekânlarının çeşitliliğini yansıtmaktadır. Yoğun nüfuslu kentsel merkezlerden geniş vahşi alanlara kadar, bir dizi mekânsal deneyim

sunarak oyuncuların çeşitli faaliyetlerde bulunmasına olanak sağlamaktadırlar. WoW'da oyuncular bir zindanda zorlu bir düşmanı yenmek için bir araya gelebilirken, Second Life'da veya daha güncel bir örneği olan Fortnite (2017) gibi oyunlarda sanal bir konsere veya sanat sergisine katılabilirler (Bkz. Şekil 4.5) Bu oyunların mekânsal nitelikleri çeşitli etkileşimleri kolaylaştırarak oyuncuların oyun dünyası içinde karmaşık sosyal ağlar oluşturmasını sağlar (Taylor, 2009). MMO'lar, oyuncuların sayısız saatlerini etkileşimde bulunarak, ilişkiler kurarak ve istikrarlı oyuncu ilişkileri ve aşinalıkla işaretlenen topluluklar oluşturarak geçirdikleri kalıcı, dijital dünyalar olarak hizmet vermektedir. Oyuncuların dijital bedenleri, çeşitli sunucuların kültürel farklılıklarını ve nüanslarını vurgulayarak güçlü bir yer ve ikamet duygusu hissettirmektedir (Castronova, 2008).



Şekil 4.5 : Fortnite'ın oyunun haritasında düzenlediği çevrimiçi Travis Scott konserine 27 milyon oyuncu katılmıştır. (url-9)

Bu MMO'ları anlamak için önemli olan, kural setleri kavramı, davranışa rehberlik eden resmi yapılar ve örtük normlardır. Oyun tasarımcıları, oyun dünyasında mümkün olanın sınırlarını tanımlayan ilk kural setlerini oluştururlar. Bu kurallar sadece oyunun mekaniğini değil, aynı zamanda dünyanın yapısını ve içinde izin verilen etkileşimleri de belirler (Tekinbas & Zimmerman, 2003). Örneğin EVE Online'da (2003) geliştiriciler oyunu bilinçli olarak ticaret savaşları ve şirket casusluğu da dahil olmak üzere karmaşık ekonomik etkileşimlere izin verecek ve hatta bunları teşvik edecek şekilde tasarlamıştır.

Ancak, bu sanal dünyalardaki topluluklar oyunun kural setlerini basitçe kabul etmezler; bunun yerine onları dönüştürürler. Oyuncular genellikle stratejiler geliştirir veya kuralları tasarımcılar tarafından öngörülmemiş şekillerde yorumlayarak oyunun gelişimini etkilerler. Bu süreç WoW'un gibi MMO'larda sıkça görülmektedir;

köprüler belirli ürünlerin satıldığı ticaret alanlarına, bir sahil kasabası da arenaya, kalenin zor çıkılan tepesi de sohbet alanlarına dönüşebilmektedir.

MMO'ların dışında, Minecraft gibi sandbox tarzı oyunlarda ise topluluklar oyun alanının kendisini de yeniden şekillendirebilir. Burada, oyuncular çevreyi değiştirmek için neredeyse sınırsız özgürlüğe sahiptir ve bu da basit evlerden karmaşık makineler ve gerçek dünya şehirlerinin tam ölçekli kopyalarına kadar yaratımlara yol açmaktadır. Bu dönüşümler çevrimiçi toplulukların işbirlikçi doğasını ve bu sanal alanların nasıl yaratıcı ifade ve ortaya çıkan davranış alanları haline geldiğini yansıtmaktadır (Boellstorff, 2015).

MMO'lardaki gelişen davranışlar, farklı kültürlerin ve kimliklerin oluşumuna da uzanmaktadır. Örneğin Second Life'ta oyuncular avatarlarını ve mekânlarını yaratıcılıklarını ifade edecek şekilde tasarlayabilmekte ve kimliğin fiziksel dünyada kısıtlanabilecek yönlerini keşfedebilmektedir (Boellstorff, 2008). Bu arada, WoW'da, rol yapma sunucuları, oyunun irfanının ötesine uzanan karmaşık, oyuncu odaklı anlatıların ortaya çıkmasına yol açmış ve daha geniş WoW topluluğu içinde benzersiz bir alt kültüre destek olmuştur.

Bununla birlikte, bu oyunlardaki kural setlerinin, mekânsal niteliklerin ve davranışların gerçek dünyadan kopuk olmadığını unutmamak gerekir. Gerçek dünya normları, yasaları ve toplumsal bağamları sıklıkla bu sanal alanlara sızar. Örneğin, RuneScape gibi oyunlardaki "altın çiftçiliği" ve "gerçek parayla ticaret" olguları fiziksel dünyanın ekonomik eşitsizliklerini oyun dünyasında da yansıtmaktadır (Heeks, 2009). Benzer başka bir örnek ise Çinlilerin yaşadığı siber-diaspora; WoW'un yeni güncellemesi Çin serverlarına geç gelince oyuncular Tayvan serverlarına göç etmişlerdir. Çin'in uluslararası politik duruşu, Çinli oyuncuların Tayvan serverlarında tepki görmesine yol açmıştır (Lin & Sun, 2011).

Sonuç olarak, World of Warcraft'tan Second Life'a MMO'lar ve çevrimiçi oyunlar, farklı mekânsal nitelikleri, titiz kural setleri ve onları dolduran canlı topluluklar aracılığıyla sürekli olarak yontulan ve yeniden şekillendirilen dönüştürücü dijital manzaralar olarak faaliyet göstermektedir. Geleneksel oyun tasarımının sınırlarını zorlayarak kültürel ifade ve sanal mimarinin tezahürleri için birer mecra görevi görmektedirler. Her oyun, oyuncuların yeni davranışlar sergilemesini, karmaşık sosyal yapılar oluşturmalarını ve hatta yeni kültürel normlar icat etmesini sadece

kolaylaştırmakla kalmayıp aynı zamanda teşvik eden kendine özgü bir oyun mekânı yaratmaktadır. Bu çevrimiçi oyunları izole varlıklar olarak görmek yerine, onları kültürel alanımızın karmaşık uzantıları olarak kabul etmek çok önemlidir; kullanıcının etkileşimiyle sürekli olarak gelişir ve dijital alandaki mekânsallık, kültür ve mimari söylemini şekillendirir.

4.4 Ne Buradayım Ne Orada: Liminal Mekân

İnternetin, siber uzayın ve dijital oyunların her yerde var olmasıyla karakterize edilen dijital çağ, mekân ve mimari algılarımızı ve deneyimlerimizi önemli ölçüde değiştirmiştir. Bu değişim sadece tesadüfi olmayıp, zaman içinde kendine özgü, yaratıcı mekânların yaratılmasını teşvik eden gelişen internet kültüründen de etkilenmiştir. Bu alanlar sanal ortamda filizlenerek liminal mekânlar, weirdcore, dreamcore ve vaporwave gibi popüler kültürde kök salmış yeni mekânsal estetikler ortaya çıkarmıştır. Özellikle bu yaratıcı mekânlar, dışavurumcu bir sanat formu olarak mimariye benzersiz bir bakış açısı sunmakta ve böylece modlama bölümünde bahsettiğimiz gibi yeni bir estetik yönelimin habercisi olmaktadır.

Bu internet kültürünün ayrılmaz bir parçası haline gelen dijital oyunlar, oyuncularına gerçekte karşılaştığımız mekânlardan tamamen farklı bir mekânsal deneyim sunmaktadır. Bazı oyunlar oyun mekânları genellikle anlaşılması zor, geçici veya süreksiz görünerek tekinsiz bir algı bozukluğu ve yabancılaşma hissi uyandırır. Örneğin, oyunlardaki liminal mekânlar, bir döngü içinde gelişen ve görünür bir kaçışın olmadığı bir sonsuzluk hissi yaratan, sonu gelmeyen labirentimsi bir labirent ile karakterize edilir (Turkle, 1999). Büyüleyici bir şekilde, bu liminal alanlar metaforik olarak çevrimiçi dünyanın uçsuz bucaksız genişliği içinde farklı gerçekliklere açılan kapılar olarak algılanmakta, bu da onların ilgi çekici doğasını ve cazibesini daha da artırmaktadır.

Liminal alanların özünü aldığı 'liminalite' kavramın altını biraz doldurdumak gerekirse; çocukluktan yetişkinliğe geçiş dönemine benzer şekilde, farklı durumlar veya statüler arasında bir geçiş aşamasını temsil eder. Bu liminal evrede, geleneksel toplumsal normlar ve kurallar geçerliliğini yitirir ve bireylerin kimliklerinin silindiği, ancak yeniden şekillendirilip yeniden biçimlendirilebileceği geçici bir soluklanma sağlamaktadır (Turkle, 1999).

"Liminal Mekân" olarak bilinen estetik, diğer iki konum veya varoluş durumu arasında bir geçiş görevi gören bir konumu temsil eder. Bu mekânlar genellikle terk edilmiş ve büyük ölçüde boştur; örneğin sabahın dördünde bir alışveriş merkezi, yaz aylarında bir okul koridoru ya da sürekli olaylara ev sahipliği yapan çevrimiçi haritaların boş versiyonları gibi. Mekânlar donmuş ve tedirgin edici, ancak garip bir şekilde kişiye tanıdık gelmektedir. Liminal mekânın iyi bilinen bir örneği, "gerçeklikten koptuğunuzda gördüğünüz şey" olarak tanımlanan Backrooms'tur. Bir kişinin gerçeklik sınırlarının dışına çıktığında yaşadıklarının gerçeküstü tezahürü olarak tanımlanan Backrooms, liminal estetiğinin en önemli temsili haline gelmiştir (*Liminal Space | Aesthetics Wiki | Fandom*, t.y.)(Bkz. Şekil 4.6).



Şekil 4.6 : ‘Backrooms olarak bilinen liminal, doğaüstü gerçekliği keşfedin, keşfedin ve belgeleyin, burada ilerlerken korku ve izolasyonu deneyimleyin.’ (url-10)

Hem oyunların içinde hem de dışında yer alan liminal alanlar, dönüşümü ifade etmek için normal tanımından daha farklı bir sembolizm kullanır. Bilinen liminal yaklaşımı genellikle bedensel ve biyolojik süreçlerle ilişkilendirilir ve öznenin geçiş sırasındaki "muğlak" ve "paradoksal" durumunu kapsar. Bu tür bir sembolizm, liminal aşamayı, öznenin kendisini sınıflandırılmış bir durumda bulduğu, sınıflandırma dışı bir aşama olarak kapsamaktadır (Turner et al., 2017). Günümüzde çıkan liminal mekânlar ise bu biyolojik yaklaşımı mekânlar özeline taşıyarak kullanım alanı belirsiz arada ya da dışarda kalmış mekânlar üzerinden kurmaktadır.

4.5 Artık Kural yok: Öklid-dışı Mekân

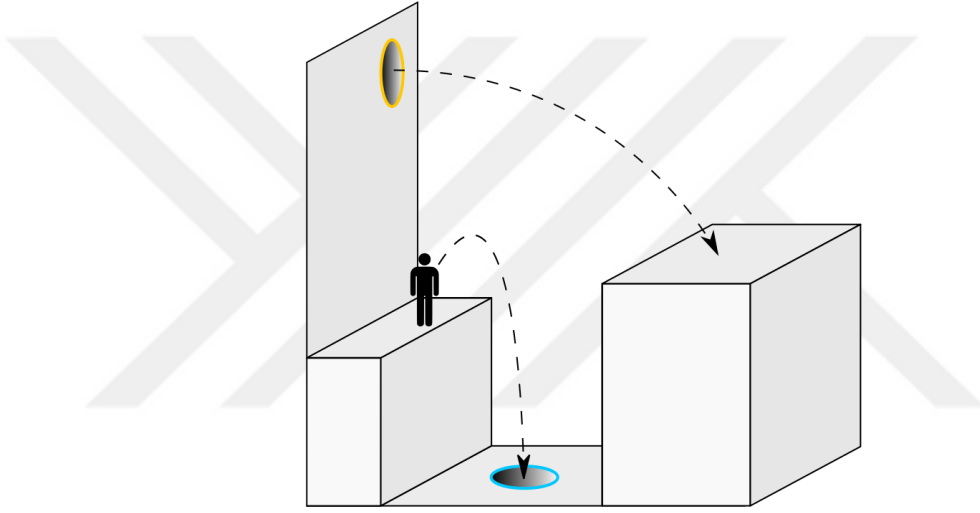
Matematikçiler ve fizikçiler tarafından uzayın yaratıcı bir şekilde keşfedilmesi, mimarlar tarafından tanımlanan mevcut sınırları çok aşmaktadır (Novak, 1998). Gauss'un eğriliği, Lobachevsky'nin hiperbolik geometrisi ve Riemann'ın eliptik geometrisi gibi kavramlar ilgi çekmeye devam etmektedir. Bu soyut uzay kavramları keşfedilmemiş bölgeleri temsil etmektedir. Dijital çağda mimarlığın gelecekteki söylemini ve şiirselliğini yeniden tanımlayabilirler. Virilio'nun (1997) gözlemlediği gibi, ufkumuz görünür, somut dünyadan ışık hızının içinde kalan görünmez mekânlara, Öklid-dışı geometrilerin şekillendiği alana doğru genişlemiştir.

Öklid geometrisi mekânsal anlayışımızın temelini oluşturur. Akıl yürütmek, modellemek ve algılanabilir olanı hissedilebilir olana çevirmek için bir araçtır. Ancak dijital oyunlardaki son gelişmeler bu temel kavrama meydan okumaktadır. Hyperbolica (2022), Anti-Chamber (2013), Manifold Garden (2019) gibi giderek artan öklid-dışı oyunlar, gerçek dünyadaki mekânsal deneyimlerimizden çok farklı mekânlar yaratmaktadır (Bkz. Şekil 4.7). Bu tür alanlar, günlük deneyimlerimizde zar zor algılanabilen yön bulma ilkelerini ön plana çıkarır. Bunu yaparken, bu oyunlar mekânlarını ve navigasyonlarını yabancılaştırarak temel bir yönelim bozukluğu ve çaresizlik hissi uyandırırken aynı zamanda da merak hissini tetikleyen bir ortam yaratmaktadır.



Şekil 4.7 : ‘Hyperbolica, oyunlar, bulmacalar, labirentler ve sırlarla dolu akıl almaz dünyalar içeren bir Öklid-dışı maceradır! Kendinizi çizgilerin asla paralel olamayacağı, ufukların kavisli olduğu ve uzayın katlanarak büyüdüğü gerçekliği çarpıtan geometrilere bırakın.’ (url-11)

Dijital oyunlarda Öklidyen sanal alanlardan Öklidyen olmayan sanal alanlara geçiş, gerçeklikten önemli bir sapma ile işaretlenmiştir. Bu geçişin en bilindik özelliklerinden bazıları, yolların gerçekliğe dayalı sıralı akışkanlığına meydan okuyan ve zaman, mekân ve nedenselliğin tutarlılığına meydan okuyan portalların, çarpıtmaların veya solucan deliklerinin kullanılmasıdır (Gazzard, 2009). Örneğin Portal'da (2007), portal kullanımı oyunun ilkelerinin merkezinde yer alır. Gerçek dünyanın teorik fiziğinden türetilen portal kuralları, oyunda statik ve öngörülebilir hale getirilerek gerçekliğe dayalı deneyimlerimizle eşleşen mekânsal bir deneyim sağlamaktadır (Bkz. Şekil 4.8). Ayrıca Portal gibi oyunlar mekânsal farkındalığın artırılması için de bir araç olarak kullanılabilir (Shute et al., 2015).



Şekil 4.8 : Portal oyununda portalların çalışma mekanizmasının izometrik gösterimi (url-11)

Bununla birlikte, oyunlarda yalnızca hareketi yabancılaştırmak değil, aynı zamanda mekânın kendisini de yabancılaştırmak yönünde artan bir eğilim vardır. Oyunlar, oyuncuları gerçek yaşam deneyimlerinden bilişsel olarak farklı mekânsal durumlarla tanıştırmaktadır. Yarattıkları oyun ortamları, gerçek dünya mekânlarından sapmaları nedeniyle Öklidyen olmayan olarak adlandırılmıştır. Örneğin, Inside The Backrooms'taki (2022) bulunan mekânlara benzer liminal mekânlar, oyuncuların görünürde çıkışı olmayan bir labirentte kapana kısıldığı sonsuz tekrar eden bir döngüyü temsil eder. Bir başka bir örnek olan Stanley Parable (2013) gibi oyunlar geleneksel problem çözme stratejilerini altüst etmekte ve geleneksel koşullanmalarımıza mizahi ve zorlu bir bakış açısı getirmektedir.

Superliminal (2019) gibi oyunlar da dijital alan algısını manipüle ederek sanal dünyanın gerçek potansiyelini ortaya koymaktadır. Oyuncular ilerleyebilmek için geleneksel mekân anlayışlarını unutmali ve oyunun benzersiz mekânsal dinamiklerini benimsemelidir. Bu oyunlar alışık olduğumuz mekânsal organizasyonun sınırlarını zorlamakta ve bizi mekânın ve nesnelerin nasıl işlediğini yeniden düşünmeye itmektedir.

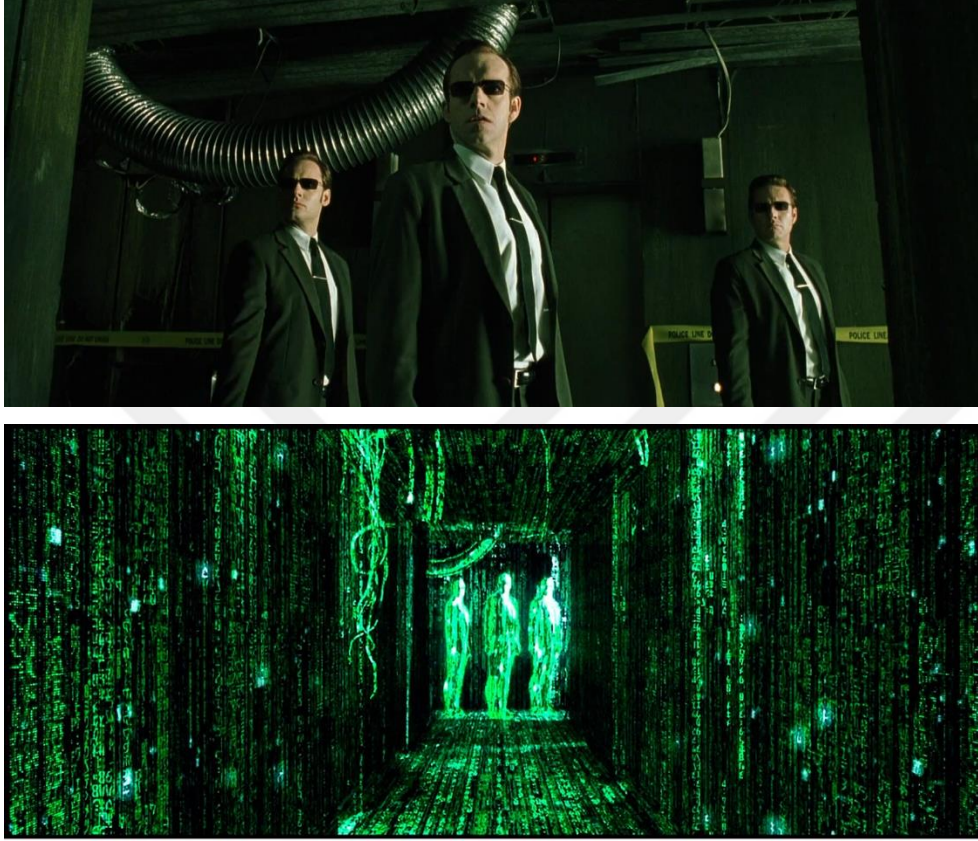
Öklid-dışı oyunlar, nesne kalıcılığı gibi birincil bilişsel kazanımlarımızı bozarak bizi ilk kez gözlerimizi açmış halimize dönmüşçesine mekânın işleyişini yeniden deneme yanılma yöntemiyle öğrenmek üzere baş başa bırakır. Öklid-dışı dijital oyunların bu özellikleri teorik fiziğin mekânları ya da Escher'in paradoksları gibi fiziksel olarak deneyimleme imkanımız olmayan alanlara bir bilet sunmaktadır. Bilişsel yönelim bozukluğuna rağmen, bu süreç heyecan verici bir meydan okuma ve başarı hissi sağlayarak öklid-dışı mekânların deneyimini zenginleştirir. Dolayısıyla, öklid-dışı mekânlar bize yeni mekânsal tasarımlar ve deneyimler yaratmak için yeni perspektifler açmaktadır.

5. \u0053\u004F\u004E\u0055\u00C7

The Matrix’de (1999) filmin gidişatı boyunca Morpheus filmin ana karakteri Neo’ya bulunduğu ortamın bildiğimiz şekilde bir gerçekliğe sahip olmadığı ve kendine has dinamikleri içerisinde barındırdığını öğretmeye çalışır. Seyirci de film boyunca olayların geçtiği bu sanal bir mekânın bu dünyanın gerçekliği ile simüle edilerek sunulan temsilini izler. Film boyunca seyirciye yönetmenler tarafından sunulan mekân temsili, Neo’nun gördüğü mekân ile paralellik izlemektedir. Neo zaman zaman öğrendiği yeni tekniklerle fiziksel sınırların üstüne çıkmayı biraz başarabilse de hala tam potansiyelini gerçekleştiremez. Ancak filmin sonunda edindiği farkındalıkla algısı genişleyerek yeni bir perspektif kazanır. Bu olaydan sonra kısa bir süre de olsa Neo’nun perspektifinden Matrix’i görürüz. Neo artık bulunduğu sanal dünyayı bir temsil olarak değil, kendi dilinde görmeye başlamıştır.(bkz Şekil 5.1) Bu durum karakterin algısında bir genişleme gerçekleştirerek o mecrada yapılabileceklerin potansiyelini tam olarak görmesini sağlamaktadır. Peki, bu ikonik sahne bizim için ne ifade ediyor?

Hem siber uzayın sınırsız vaatlerinin hem de hızlı bir değişimin çarpıcı halinin yaşandığı bir çağda, insanlık distopya ve ütopya arasında bir kavşakta durmaktadır. Dijitalleşen dünya bize geleceğimizi şekillendirme şansı sunmaktadır; yeter ki bu fırsatı toplum olarak önce fark edelim, sonra da değerlendirelim. Ancak bunu yapmak, pasif bir gözlemin ötesine geçmemizi talep etmektedir; bu alanla aktif bir şekilde etkileşimde bulunmamızı, onu sorgulamamızı ve yarattığı etkileri anlamamızı gerekmektedir. Bir toplum olarak, önümüzde uzanan hem olumsuz hem de olumlu senaryoları yönlendirmeli, yalnızca akıntıya kapılmak yerine daha olumlu bir geleceğe doğru yol almalıyız. Yine de Bauman'ın (2017) gözlemlediği gibi, her şeyin mümkün görüldüğü ancak net bir yolun bulunmadığı bir zamanda yaşıyoruz. Geleneksel araçlar hızla demode oluyor ve yenilerinin geliştirilmesi kavramsal aşamada kalıyor. İnternet gibi yeni ortaya çıkan fenomenler ve Metaverse gibi yeniden markalaşmış kavramlar bile potansiyelleri ya da kimlikleri net bir şekilde anlaşılmadan kullanıcılara sunuluyor. Bu tezatlar bütünü, teknolojik çevremizi

anlamak, sorgulamak ve yönlendirmek için kolektif bir çabaya duyulan ihtiyacı talep etmektedir; böylece kafa karışıklığına ya da yanlış yönlendirmeye yenik düşmek yerine, insanlığın geleceğine faydalı olabilecek, siber uzayın sunduğu potansiyellerden faydalanabiliriz.



Şekil 5.1 : The Matrix (1999) Seyircinin perspektifi üstte, Neo'nun perspektifi altta

Bu nedenle, dijital mecrada gezinirken mimarinin dönüştürücü gücünü fiziksel bir yapı olarak değil, kavramsal bir çerçeve olarak düşünmek çok önemlidir. Mimarının tarih boyunca fiziksel mekânları tanımladığı gibi, siber dünyanın ortamını da şekillendirebilir. Dijital mimari, kullanıcıların deneyimlerine rehberlik edebilir, etkileşimleri şekillendirebilir ve nihayetinde dijital alanları algılayışımızı ve kullanımımızı etkileyebilir. Geleneksel bina inşa etme anlayışından farklı olarak, siber dünyadaki mimari, dijital dünyamızı şekillendiren yol gösterici ilkeler ve tasarımlar içermektedir. Bu ilkeler, siber alanların oluşturulmasında erişilebilirliğe, kapsayıcılığa, mahremiyete ve sürdürülebilirliğe verilecek öncelikleri içerir. Siber mekânlar istediğimiz kadar geniş, karmaşık ve dinamik olabilir. Öte yandan, bu alanların tasarlanması ve bu alanlarda gezinilmesi için yeni bir dizi beceri, anlayış ve yaklaşım da gerekmektedir.

Bu anlayıştan yola çıkarak, gelişmekte olan dijital araç ve teknolojilerin mimari tasarımı, mekân algısını ve mekânın nasıl deneyimlendiğini dönüştürme kapasitesine sahip olduğunu görebiliriz. Ancak bu potansiyeli tam olarak kavramak ve kullanmak için dijital teknolojinin sadece bir araç değil, aynı zamanda bir dil ve kültür olduğunu da kabul etmemiz gerekir. Miltiadis (2019), teknoloji aracılığıyla, somut ya da başka türlü, medyaya özgü mimariler elde edebileceğimizi ve bunun da mimarinin tanımının ve estetiğinin genişlemesine yol açacağını öne sürmektedir. Bu bakış açısı, mimarlığı yalnızca fiziksel bir disiplin olmaktan çıkarıp dijital alanların yaratılması, etkileşimi ve anlaşılmasını kapsayan daha geniş ve uyarlanabilir bir kavrama dönüştürerek modern dijital çağın karmaşıklığı içinde yönümüzü bulmamız için önemli bir rehber niteliği taşımaktadır.

Dijital çağda mimarlık pratiğini yeniden tanımlama süreci, sadece yeni mekânsal kavramlar ve araçlara uyum sağlamanın ötesine geçen karmaşık ve kapsamlı bir değişimdir. Sadece izleyici olarak değil, mekânsal gerçekliklerin yeniden şekillendirilmesine katkıda bulunan aktif katılımcılar olarak hem mimarın hem de kullanıcının yeniden değerlendirmemizi gerektiriyor. Kararlarımız, eylemlerimiz ve bakış açılarımız, bu gelişen mekânların şekillendirilmesinde önemli bir rol oynamakta ve kolektif sorumluluğumuzu pekiştirmektedir. Bu değişimlerin "gerçek" mimarlık için geçerli olup olmadığı sorulduğu zaman verilecek yanıt oldukça kesindir: Bu zaten gerçek mimarlıktır. Bu kabul, geleneksel uygulamaların ötesine geçerek mekânsal bilişi nasıl anladığımıza, düşünce yapılarımızı nasıl şekillendirdiğine ve kolektif bilincimizi yansıtmak için mekânları nasıl ifade ettiğimize kadar uzanır. Kavramsal olarak mimari pratikleri, mekânsal pratik olarak görmeye başlarsak mimarlığın yapabileceklerine dair yeni bir kapı aralayabiliriz. "Mekânsal" kavramı sadece "mimari" kavramının yerine geçmez; onu radikal bir şekilde genişletir ve zenginleştirir. Nesneler arasındaki boş alanlar veya mimari çizimlerdeki beyaz boşluklar olarak tanımlanan bir mekân anlayışının ötesine geçerek, geleneksel "tuğla ve harç" pratiğinin dışında mimarlığın ne anlama geldiğini temelden yeniden şekillendirmektedir. Bu daha geniş mimarlık anlayışı, hem bilgi odaklı ortamı hem de geleneksel yapının gerçekliğini kapsamayan yeni bir mimari anlayış dönemini işaret etmektedir.

Dijital oyunların mekânsal özellikleri üzerinden getirilecek bir güncelleme, mimari düşünceye yeni bir boyut kazandırarak, mimarlara anlamların akışkan bir şekilde

değişebileceği, dünyaların çarpışabileceği, çökebileceği ve sonsuza kadar genişleyebileceği bir alan önermektedir. Dijital oyunların yeni nesillerin estetik duyarlılıklarını şekillendirmedeki öneminin farkına varılması, dijital oyun konusunda bilgili yeni bir mimar türünün farklı bir estetik ve anlayış setini ortaya koymasının zeminini hazırlamaktadır. Pearson'ın (2020) gözlemlediği gibi, gelişmiş bir mekân algısına sahip olan bu mimarlar, yalnızca “realistik görselleştirme”lerin ötesinde anlatsal ve ütöpik nitelikleri keşfetmek için dijital araçlardan yararlanarak mimarlık pratiğini yeniden tanımlama konusunda güçlenmektedir.

İçinde bulunduğumuz bu yolculuk, Neo'nun Matrix'teki farkındalığını yansıtacak şekilde, gerçekliğimizin ve potansiyelimizin anlaşılmasını gerektirmektedir. Bu perspektif geliştirilmesi ve sorgulanması bu bölümün adının belirlenmesinde de rol oynamıştır. Bölümün adı olan ‘\u0053\u004F\u004E\u0055\u00C7’ unicode seti ile yazılmıştır ve harfleri alfabemize çevirirsek ‘SONUÇ’ anlamına gelmektedir. Fakat buradan herkesin kodlama öğrenmesi ve bilgisayar dilini kavraması gibi bir anlam çıkmaması gerekmektedir. Bu başlığın anlamını sadece mecranın farklı potansiyellerine dair zihnimizde mütevazı bir aydınlatma yaratma çabası olarak görebiliriz. Çünkü artık; yeni bakış açılarını benimsemeye, sınırları aşmaya ve yalnızca bugünün teknolojisinin değil, yarının keşfedilmemiş potansiyelinin olanaklarını öngörmeye hazır olmalıyız. Her şeyin ulaşılabilir görüldüğü, ancak kesin bir yolun belirginleşmediği bir çağda, geleceği şekillendirmek için, araştırmada bahsettiğimiz gibi, vizyoner bir yaklaşıma ihtiyaç vardır. Mimar figürünü de yeniden değerlendirmeyi içerisinde barındıran bu ihtiyaç, bizi mimarlığın dijital çağdaki rolünü sorgulamaya, araştırmaya ve yeniden tanımlamaya ya da tam tersi; tanımlamalardan kaçarak oluşturulacak yeni bir anlayışa davet ediyor. Araştırma boyunca açıklanan oyun ve mimarının yakınsaması, teknoloji ve failliğin harmanlanması ve bugün ile yarının potansiyeli arasında köprü kurmanın zorluğu; bunlar sadece teorik yapılar değil, aynı zamanda bir eylem çağrısıdır. Mimarlar olarak dönüşümün bir parçası olmaya hazır mıyız? Bu soruya vereceğimiz yanıt, yeni bir mimari paradigmaya doğru yapacağımız yolculuğu belirleyecektir.

Son Sözler

Araştırmanın sonuna geldiğimiz bu noktada, siber uzay mecrasına dair bir bilgi birikimi edinildi ve önceden bilmiyorsak da artık bir aşinalığımız oldu; aynı şeyi dijital oyunlar için de söyleyebiliriz. Çalışmanın ana hedeflerinden biri de bu konular

hakkında bilgisi olmayanlar adına mecrayı örneklerle açıp, anlatarak ileriki çalışmalar için zemin hazırlamaktır. Bu araştırmada kullanılan dil, ucu açık bırakılan alanlar ve derinleşmeyen kısımlar bilinçli bir kararın sonucudur. Bu tasarımsal kararlar hedeflenen ise; yeni kazandığımız aşinalıktan doğan hevesli soruların ucunu cevaplarla bağlamayarak, okuyucunun çalışmadan çıkarabileceği anlamları arttırmaktır. Vizyoner bir yaklaşım; sorulara açık olmak, esnek olmak, değişme ve gelişime açık olmayı gerektirir. Ben de bu araştırmayı hazırlarken kesin yargılardan, bu tezde sorulan soruların yine bu tezin içerisinde cevaplanmasından ve sadece kendi içerisinde işleyen özerk bir değer yargısı oluşturmaktan kaçınmayı hedefledim. Çalışma boyunca bazı noktalarda pozisyonumu belli ederek yazarın kişiliğini ön plana çıkarmaya çalıştım. Böylece okuyucunun kendi düşüncelerini yerleştirebileceği de bir yön algısı yaratmayı hedefledim. Bu araştırmada bunun gibi yaklaşımlar kullanarak okuyucuyu daha fazla içeri çekme, kendi perspektifini oluşturma ve sorular ürettirerek bu konu üzerine çalışabileceği bir alan bırakılmaya çalışılmıştır. Peki, neden okuyucunun bu alanda üretmesi için bu kadar çaba sarf edildi?

Dijital oyunları bir mimari temsil biçimi olarak benimseme pratiği hala spekülatif ve akademi, sanatsal pratikler ve piyasa bunu daha yeni doğrulamaya başlamıştır. Yenilikçi araçlarla işbirliğimizin bize hem sanal hem de fiziksel mecraları birleştiren bir mimari estetiği şekillendirme şansı sunduğu dijital çağın eşiğinde durmaktayız. Her ne kadar yeni anlayış oluşturulması için bir uygun bir ortam bulunsa da hala yeniyi ararken bizden önce açılmış yollar ve kalıplaşmış terimler üzerinden bunu gerçekleştirmeye çalışmaktayız. Fakat bu yollardan ayrılarak, yeni patikalar ve içgörüler ortaya çıkarma fırsatını değerlendirmeliyiz. Bu keşfedilmemiş yollar aracılığıyla mekânın ve siber uzayın yapabileceklerine dair algıyı genişletme imkânımız bulunmaktadır, ancak bu çabanın aciliyetinin ve kullanılmadığı takdirde fırsatların ortadan kalkma ihtimalinin de farkında olmalıyız.

Mimari pratiğin yörüngesi ve ortak mekânsal deneyimimiz, karmaşık dijital mecrayı çözme ve geçme kabiliyetimize bağlı olacaktır. Bu konuda sağlayacağımız gelişimin ölçütü, değişimi kabul etme, metodolojilerimizi yeniden yapılandırma ve insanlar ile mekânlar arasındaki bağlantıya dair yeni perspektifleri kavrama konusundaki başarımıza bağlıdır. Bu çalışma, mimarlık için ileriye dönük yolların keşfedilmesinin ötesine geçmesi planlanarak; hızla değişen bu ortamda kendi kendimizi incelememiz ve mimar, tasarımcı, insan kim olursak olalım konumumuzu yeniden düşünmemizin

zamanının geldiğinin habercisidir. Mimarların, tasarımcıların ve kullanıcıların internet çağındaki kaderimizi şekillendirmede direksiyonu ele almaları, esnekliği, uyarlanabilirliği ve vizyoner düşüncüyü desteklemeleri için kolektif bir eylem çağrısıdır. Bu nitelikleri benimseyerek, yalnızca işlevsel ve verimli değil, aynı zamanda herkes için eşitlikçi ve zenginleştirici bir gelecek inşa edebiliriz.



KAYNAKLAR

- Aarseth, E.** (1997). Cybertext. In *JHU Press*.
<https://doi.org/10.56021/9780801855788>
- Aarseth, E.** (2000). Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games. *Cybertext Yearbook 2000*, 152–171.
http://dx.doi.org.ezproxy1.library.usyd.edu.au/10.1007/978-3-7643-8415-9_13
- Addons - Mod DB.** (t.y.), erişim tarihi, 20/02/2023, <https://www.moddb.com/addons>
- Aldred, J.** (2014). Characters. In *The Routledge Companion to Video Game Studies*.
<https://doi.org/10.4324/9780203114261>
- Awan, N., Schneider, T., & Till, J.** (2011). *Spatial Agency: Other Ways Of Doing Architecture* (1st ed.). Routledge.
<https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781315881249>
- Bartle, R. A.** (2004). Designing Virtual Worlds. *New Riders Publishing In*, p, 741.
<http://proquest.tech.safaribooksonline.de/book/web-development/usability/0131018167/firstchapter#X2ludGVybmFsX0J2ZGVwRmxhc2hSZWFkZXI/eG1saWQ9MC0xMzEwLTE4MTYtNy92aWlp>
- Batty, M., & Miller, H. J.** (2000). *Representing and Visualizing Physical, Virtual and Hybrid Information Spaces*. https://doi.org/10.1007/978-3-662-04027-0_8
- Baudrillard, J.** (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan press.
- Bauman, Z.** (2017). *Retrotopya* (C. Özpınar (Ed.)). Sel Yayıncılık.
- Benedikt, M.** (1991). Introduction to cyberspace: First steps. In *Cyberspace: First steps*.
- Benedikt, M.** (1992). Cyberspace: Some Proposals. In *Cyberspace: First Steps*.
- Benjamin, W.** (2016). *On the Concept of History*. Createspace Independent Publishing Platform.
<https://books.google.com.tr/books?id=11RIvgAACAAJ>
- Boellstorff, T.** (2015). Coming of age in second life: An anthropologist explores the virtually human. In *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. <https://doi.org/10.1111/j.1757-6547.2009.00060.x>
- Bogost, I.** (2010). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Bolter, J. D.** (2001). *Writing space: Computers, hypertext, and the remediation of print*. Routledge.

- Bonner, M.** (2018). On Striated Wilderness and Prospect Pacing: Rural Open World Games as Liminal Spaces of the Man-Nature Dichotomy. *DiGRA Conference*.
- Bonner, M.** (2020). Piercing all layers of the anthroposphere: On spatialization and architectural possibilism in hitman. In *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*.
- Borries, F. Von, Walz, S. P., & Böttger, M.** (2007). Space time play: computer games, architecture and urbanism : the next level. In *Architecture*. <http://www.spacetimeplay.org/>
- Buick, J., & Jevtic, Z.** (1995). *Cyberspace for Beginners*. Icon Books. <https://books.google.com.tr/books?id=Nopzk2BA25EC>
- Caillois, R.** (2001). Man, Play, and Games. In *University of Illinois Press*. <https://doi.org/10.2307/2090095>
- Cairncross, F.** (1997). The Death of Distance: How the Communications Revolution Will Change Our Lives. In *Foreign Affairs* (Vol. 76, Issue 6). Harvard Business School Press. <https://doi.org/10.2307/20048298>
- Calleja, G.** (2011). *In-game: From immersion to incorporation*. mit Press.
- Carmo, M.** (2011). *The Alphebet and the Algorithm*. MIT Press.
- Castells, M., & Catterall, B.** (2001). *The Making of the Network Society*. Institute of Contemporary Arts.
- Castronova, E.** (2008). Synthetic worlds: The business and culture of online games. In *Synthetic Worlds*. University of Chicago press.
- Cherny, L., & Weise, E. R.** (1996). *Wired Women: Gender and New Realities in Cyberspace* (L. Cherny & E. R. Weise (Eds.)). Da Capo Press. <https://books.google.com.tr/books?id=F3ZgQgAACAAJ>
- Crawford, G., & Rutter, J.** (2006). Digital games and cultural studies. In *Understanding Digital Games*. <https://doi.org/10.4135/9781446211397.n9>
- Cukurlu, S.** (2019). *Creating Fascinating Spaces*. <https://doi.org/10.14361/9783839448021-016>
- Dade-Robertson, M.** (2011). The Architecture of Information. *The Architecture of Information*. <https://doi.org/10.4324/9780203828380>
- Dodge, M., & Kitchin, R.** (2002). Atlas of cyberspace: Cybergeography.org. In *Online Information Review* (Vol. 26, Issue 2).
- Dovey, J., & Kennedy, H. W.** (2006). Game Cultures: Computer Games as New Media. *Culture*, 171. <http://mcgraw-hill.co.uk/html/033521357X.html>
- Feireiss, L.** (2007). New Babylon Reloaded. In *Space Time Play* (pp. 218–221). Springer.
- Foster, H.** (1996). *The Return of the Real: Art and Theory at the End of the Century*. MIT Press. <https://books.google.com.tr/books?id=Yl9oCT0fTVQC>
- Frazer, J.** (1995a). An Evolutionary Architecture. In *An Evolutionary architecture*.
- Frazer, J.** (1995b). The Architectural Relevance of Cyberspace (1995). In *The*

- Friedman, T.** (1998). 6. Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space. In *On a Silver Platter* (pp. 132–150). New York University Press.
- Gadanhö, P.** (2017). *Utopia/dystopia: A Paradigm Shift in Art and Architecture*. Mousse Publishing.
<https://books.google.com.tr/books?id=rzFhswEACAAJ>
- Galloway, A. R.** (2006). *Gaming: Essays on algorithmic culture* (Vol. 18). U of Minnesota Press.
- Game Industry Usage and Revenue Statistics 2023 - Helplama.com.** (n.d.). erişim tarihi, 3/6/2023, from <https://helplama.com/game-industry-usage-revenue-statistics/>
- Gazzard, A.** (2009). Teleporters, tunnels & time: Understanding warp devices in videogames. *Proceedings of DiGRA2009*.
- Gazzard, A.** (2013). *Mazes in Videogames: meaning, metaphor and design*. McFarland.
- Gerber, A.** (2020). The architectonics of game spaces: Or, why you should play and design video games to become a better architect. In *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*.
- Gerber, A., & Götz, U.** (2020). Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real. In *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*.
<https://doi.org/10.14361/9783839448021>
- Gibson, W.** (1984). *Neuromancer* (First). Ace Books.
https://books.google.com.tr/books?id=1_9LQuiVDcgC
- Giddens, A.** (2004). The constitution of society: Outline of the theory of structuration: Elements of the theory of structuration. In *Practicing History: New Directions in Historical Writing after the Linguistic Turn*.
- Giddings, S., & Kennedy, H. W.** (2006). Digital games as new media. In *Understanding Digital Games*.
<https://doi.org/10.4135/9781446211397.n8>
- Götz, U.** (2020). From asteroids to architectoids: Close encounters between architecture and game design. In *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*.
- Graham, S., & Marvin, S.** (2001). *Splintering urbanism: networked infrastructures, technological mobilities and the urban condition* (1st Editio). Routledge.
- Hawranke, T.** (2021). Dreaming in the Witch House: An Esoteric Approach to Computer Game Research. In *Game | World | Architectonics : Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception* (pp. 237–252). Heidelberg

University Publishing (heiUP).

- Hayles, N. K.** (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University of Chicago Press.
<https://books.google.com.tr/books?id=lQPQfHKcYSAC>
- Heeks, R.** (2009). Understanding "gold farming" and real-money trading as the intersection of real and virtual economies. *Journal for Virtual Worlds Research*, 2(4).
- Hollier, D.** (1989). Against architecture. *The Writings of Georges Bataille*.
- HUIZINGA, J.** (2006). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (Second). Ayrıntı Yayınları.
- Iconoclast, S. T.** (1995, December). Architecture: The Virtual Imperative. *Architects In Cyberspace*, 28–31.
- Jahrmann, M.** (2019). *Augmented Play, Art, and Space*.
<https://doi.org/10.14361/9783839448021-017>
- Jenkins, H.** (2004). Game design as narrative architecture. *Computer*, 44(3), 118–130.
- Juul, J.** (2002). The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression. *CGDC Conf*.
- Juul, J.** (2010). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. MIT press.
- Kirkpatrick, G.** (2011). Aesthetic theory and the video game. In *Manchester University Press*.
- Kitchin, R., & Dodge, M.** (2001). Mapping, Cyberspace. In *Routledge*.
<https://doi.org/10.1016/B978-008044910-4.00047-X>
- Kushner, D.** (2002, July 3). *The Mod Squad | Popular Science*. Popular Science.
<https://www.popsoci.com/gear-gadgets/article/2002-07/mod-squad/>
- Larner, C., & Hunter, I.** (1995). HYPER-AESTHETICS, THE AUDIENCE IS THE WORK+ CYBERSPACE. *Architectural Design*, 118, 24–27.
- Liminal Space | Aesthetics Wiki | Fandom.** (t.y.). Retrieved July 20, 2023, from https://aesthetics.fandom.com/wiki/Liminal_Space
- Lin, H., & Sun, C. T.** (2011). A Chinese cyber diaspora: Contact and identity negotiation on Taiwanese WoW servers. *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*.
- Lindstrand, T.** (2007). Viva Pinata: Architecture of Everyday. In *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level* (pp. 354–358). Birkhäuser Basel.
<https://books.google.com.tr/books?id=isgsj244XeQC>
- Lister, M.** (2009). *New media: A critical introduction*. Routledge.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Kelly, K., & Grant, I.** (2006). New Media: A Critical Introduction. London: Routledge. In *Choice Reviews Online* (Vol. 44, Issue 04).
- Ludlow, P.** (2001). *Crypto Anarchy, Cyberstates and Pirate Utopias* (First). The

MIT Press.

- Luebke**, C. (2015). Designing a graceful ending: a conversation with design luminary Paola Antonelli. *Architectural Design*, 85(4), 20–25.
- Manovich**, L. (2002). *The language of new media*. MIT press.
- Manovich**, L. (2007). The Poetics of Augmented Space: The Art of Our Time. In *Space, Time, Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*.
- Marc**, B. (2021). *Game | World | Architectonics: Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*. Heidelberg University.
- McLuhan**, M. (1964). Understanding Media: The Extension of Man. In *Physics of life reviews* ([1st ed.]). McGraw-Hill.
- Mitchell**, W. J. (1995). *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*. Institute of Technology. <https://doi.org/10.7551/mitpress/1847.003.0006>
- Murray**, J. H. (2016). Hamlet on the holodeck: The future of Narrative in Cyberspace - updated version. In *Hamlet on the holodeck: The future of Narrative in Cyberspace*.
- Nardi**, B. (2010). *My life as a night elf priest: An anthropological account of World of Warcraft*. University of Michigan Press.
- Negroponte**, N. (1995). *Being Digital* (1st ed.). Knopf. <https://worldcat.org/title/31816356>
- Novak**, M. (1991). Liquid Architectures In Cyberspace. In *Cyberspace: First Steps*.
- Novak**, M. (1997). Transmitting Architecture: The Transphysical City. *Digital Delirium*, 0(July 1995).
- Novak**, M. (1998). *Next Babylon: Accidents to Play in — V2_Lab for the Unstable Media*. V2_. <https://v2.nl/archive/articles/next-babylon>
- Pearce**, C. (2002). Emergent authorship: The next interactive revolution. *Computers and Graphics (Pergamon)*, 26(1), 21–29. [https://doi.org/10.1016/S0097-8493\(01\)00175-3](https://doi.org/10.1016/S0097-8493(01)00175-3)
- Pearson**, L. C. (2020). A machine for playing in: Exploring the videogame as a medium for architectural design. *Design Studies*, 66, 114–143. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2019.11.005>
- Perron**, B., & **Wolf**, M. J. P. (2008). The Video Game Theory Reader 2. In *The Video Game Theory Reader* 2. <https://doi.org/10.4324/9780203887660>
- Popper**, K. (1979). *Three worlds*. University of Michigan.
- Popular Mods - Mod DB**. (t.y.). erişim tarihi, 20/02/2023, <https://www.moddb.com/mods/top>
- Poremba**, C. (2003). Patches of Peace. Tiny Signs of Agency in Digital Games. *Level Up Conference Proceedings, Utrecht: University of Utrecht, November, 2003, August, 2003b*.
- Postigo**, H. (2007). Of mods and modders: Chasing down the value of fan-based

- digital game modifications. *Games and Culture*, 2(4), 300–313.
- Roudavski, S., & Penz, F.** (2003). Space, Agency, Meaning and Drama in Navigable Real-Time Virtual Environments. *Architecture*. www.digra.org/dl/db/05150.54561
- Ryan, M.-L.** (1999). Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory. *SubStance*, 28(2). <https://doi.org/10.1353/sub.1999.0015>
- Schell, J.** (2008). The art of game design: A book of lenses. In *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. <https://doi.org/10.1201/9780080919171>
- Schleiner, A.-M.** (2002). *Velvet-Strike*. <http://www.opensorcery.net/velvet-strike/about.html>
- Schmidt, F.** (2007). Use Your Illusion. *Space Time Play*, 146–149.
- Sharp, J.** (2014). Dimensionality. In *The Routledge Companion to Video Game Studies*. <https://doi.org/10.4324/9780203114261>
- Shute, V. J., Ventura, M., & Ke, F.** (2015). The power of play: The effects of Portal 2 and Lumosity on cognitive and noncognitive skills. *Computers & Education*, 80, 58–67.
- Sicart, M.** (2013). *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9052.001.0001>
- Sicart, M.** (2014). Play Matters. In *The MIT Press*. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Sihvonen, T.** (2011). Players Unleashed! *Players Unleashed!* <https://doi.org/10.1515/9789048511983>
- Sirius, R. U.** (1992). *Mondo 2000: A User's Guide to the New Edge* (R. von B. Rucker & Q. Mu (Eds.)). HarperPerennial.
- Sotamaa, O.** (2014). Artifact. In *The Routledge Companion to Video Game Studies*. <https://doi.org/10.4324/9780203114261>
- Strauss, W., & Fleischmann, M.** (1997). *The House of Illusion: Extending the Boundaries of Space*.
- Tafari, M.** (1998). Toward a Critique of Architectural Ideology. In K. M. Hays (Ed.), *Architecture Theory since 1968* (pp. 6–35). MIT Press.
- Taylor, T. L.** (2009). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. MIT Press. https://books.google.com.tr/books?id=M9f%5C_%5C_b-SFi4C
- Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E.** (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press. <https://books.google.com.tr/books?id=UM-xyzrZuQC>
- Toy, M., & Spiller, N.** (1999). Architects in Cyberspace II. In *Architectural Design Profile* (Vol. 136).
- Turkle, S.** (1999). Cyberspace and Identity. *Contemporary Sociology*, 28(6), 643. <https://doi.org/10.2307/2655534>
- Turkle, S.** (2018). The Second Self. In *The Second Self*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/6115.001.0001>
- Turner, V., Abrahams, R., & Harris, A.** (2017). *The ritual process: Structure and*

anti-structure. Routledge.

Virilio, P. (1994). The Third Interval: A Critical Transition. In *Re-Thinking Technologies* (Vol. 23, Issue 3).

Virilio, P. (1997). *Open sky* (Vol. 35). Verso.

Walz, S. P. (2010). Toward a Ludic Architecture. In *Design*.

Wark, M. (2007). Atopia (On Vice City). *Space Time Play*, 452–455.

Whittaker, J. (2004). The cyberspace handbook. In *The Cyberspace Handbook*.
<https://doi.org/10.4324/9780203486023>

Wigley, M. (2001). The great urbanism game. *Architectural Design*, 71(3), 8–11.

Wigley, M. (2007). Gamespace. *Space Time Play*, 484–487.

Y2K | Aesthetics Wiki | Fandom. (t.y.). erişim tarihi erişim tarihi, 21/06/2023,
<https://aesthetics.fandom.com/wiki/Y2K>

Url-1<<https://knowyourmeme.com/memes/on-the-internet-nobody-knows-youre-a-dog>, erişim tarihi 25.07.2023

Url-2<<https://www.dezeen.com/2022/03/11/liberland-metaverse-city-zaha-hadid-architects/>, erişim tarihi 25.07.2023

Url-3<https://www.researchgate.net/figure/A-density-map-of-the-whole-of-Alpha-World-with-light-intensity-relating-the-amount-of_fig4_262008336,
erişim tarihi 25.07.2023

Url-4<<https://knowyourmeme.com/memes/lord-marquaad-e>, erişim tarihi 25.08.2023

Url-5<https://en.wikipedia.org/wiki/Kid_A_Mnesia_Exhibition, erişim tarihi 25.07.2023

Url-6< https://en.wikipedia.org/wiki/LSD:_Dream_Emulator, erişim tarihi 25.07.2023

Url-7<<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=296040830>, erişim tarihi 25.07.2023

Url-8< https://en.wikipedia.org/wiki/Let%27s_Play, erişim tarihi 25.07.2023

Url-9<<https://www.polygon.com/fortnite/2020/4/24/21235017/fortnite-travis-scott-event-concert-astronomical-12-3-million-concurrent-players-record>,
erişim tarihi 25.07.2023

Url-10<https://backrooms.fandom.com/wiki/Backrooms_Wiki, erişim tarihi 25.07.2023

Url-11<<https://store.steampowered.com/app/1256230/Hyperbolica/>, erişim tarihi 25.07.2023

Url-11< [https://en.wikipedia.org/wiki/Portal_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Portal_(video_game)), erişim tarihi 25.07.2023

Url-11<<https://store.steampowered.com/app/1256230/Hyperbolica/>, erişim tarihi 25.07.2023

ÖZGEÇMİŞ



Ad-Soyad : **Yılmaz Berkay Demir**



ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans** : 2019, Gazi Üniversitesi, Mimarlık, Mimarlık
- **Yükseklisans** : 2023, İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık, Mimari Tasarım

MESLEKİ DENEYİM VE ÖDÜLLER:

- 2021-2022 Yılları aralığında ortaklaşa kurduğu oyun şirketinde Game Designer olarak görev aldı.
- 2021-2022 Yılları arasında bir üniversitede Araştırma Görevlisi olarak görev aldı.
- 2023 Education for Climate Resilient European Heritage Architecture (ECREHA) lisansüstü çalıştayına katıldı.
- 2023 yılında çeşitli mimari projelerinin konsept tasarımlarını geliştirdi.
- 2017-2018 yıllarında Mimarlar Odası Öğrenci Temsil Kurulu'nda yer aldı.
- 2017 Yılında TSMD Ankara- Atölye Z "Oyuncu olarak Mimar" sergisi için üretilen sanat enstalasyonunun tasarımına katıldı.
- 2022 Yılında sanal mekanlarda fotoğrafçılık üzerine çalışmalarda bulundu.