

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

KENTSEL MEKAN DENEYİMİNDE DİJİTAL MANİPÜLASYON

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hilal KAHRAMAN

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

OCAK 2023

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

KENTSEL MEKAN DENEYİMİNDE DİJİTAL MANİPÜLASYON

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Hilal KAHRAMAN
(502181046)**

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Dilek YILDIZ ÖZKAN

OCAK 2023

ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY ★ GRADUATE SCHOOL

DIGITAL MANIPULATION IN THE EXPERIENCE OF URBAN SPACE



M.Sc. THESIS

**Hilal KAHRAMAN
(502181046)**

Department of Architecture

Architectural Design Program

Thesis Advisor: Assoc. Prof. Dr. Dilek YILDIZ ÖZKAN

JANUARY 2023

İTÜ, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'nün 502181046 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi Hilal KAHRAMAN, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “KENTSEL MEKAN DENEYİMİNDE DİJİTAL MANİPÜLASYON” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Doç. Dr. Dilek YILDIZ ÖZKAN**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Prof. Dr. Pelin DURSUN ÇEBİ**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Prof. Dr. Çiğdem POLATOĞLU
Yıldız Teknik Üniversitesi

Teslim Tarihi : 28 Aralık 2022
Savunma Tarihi : 25 Ocak 2023





Aileme,



ÖNSÖZ

Bu akademik araştırma birçok kişinin teşvik ve desteği olmasaydı tamamlanamazdı. Bu nedenle önsözümde herkese olan sevgimi ve minnetimi dile getirmek isterim.

Öncelikle bana süreç boyunca yol gösteren, kaynaklarını benimle paylaşan ve entelektüel atışma ortağım olarak varlığını hissettiren sevgili danışmanım Doç. Dr. Dilek Yıldız Özkan'a ve tez savunmamda yer alarak değerli yorumlarıyla tezime katkıda bulunan sevgili hocalarım Çiğdem Polatoğlu ve Pelin Dursun Çebi'ye sonsuz teşekkür ederim.

Tüm hayatımda olduğu gibi bu süreçte de benden desteğini hiçbir zaman esirgemeyen canım aileme ve aramıza katılalı henüz 19 ay olan ve sevimliliğiyle yüzümü hep güldüren biricik yeğenim Türker Asaf'a binlerce kez teşekkür ederim, iyi ki varsınız.

Akademik hayatıma devam ederken bir yandan da profesyonel mimarlık hayatıma devam ettiğim aile ofisimiz Kahraman Dizayn Mimarlık Ofisi'ne bana olan destekleri ve anlayışları için çok teşekkür ederim.

Ve arkadaşlarım... Tez teslimi sürecinde benden motivasyonunu hiçbir zaman esirgemeyen İsmail'e; kendilerini yüksek lisans eğitimimde tanıma fırsatı bulduğum ancak yaptığımız akademik paylaşımlarla çok şey öğrendiğim ve beslendiğim, tüm süreçte sabırla sorularımı yanıtlayan, hep yan yana olacağımızı bildiğim akademisyen arkadaşlarım Eda ve Bender'e; yüksek lisans eğitimimde akademik ortağım olarak gördüğüm ve esprileriyle beni hep neşelendiren Senoş'a; lisans eğitimimden beri tanımaktan mutluluk duyduğum Yıldız ailem diye nitelendirebileceğim can dostlarım Merve, Ufuk, Şeyma ve Ebru'ya; mimarlığa birlikte başladığım, onlarca anımın başkahramanları Zeynep ve Uğurcan'a; destekleriyle beni mutlu eden yetenekli öğrencilerime ve üzerimde en ufak emeği dahi olan herkese defalarca teşekkür ederim.

Aralık 2022

Hilal Kahraman
(Mimar)



İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ	ix
İÇİNDEKİLER	xi
KISALTMALAR	xiii
ÇİZELGE LİSTESİ.....	xv
ŞEKİL LİSTESİ.....	xvii
ÖZET	xix
SUMMARY	xxi
1. GİRİŞ	1
1.1 Çalışmanın Motivasyonu ve Sorunsallaştırdıkları	1
1.2 Çalışmanın Önemi ve Katkısı	4
1.3 Çalışmanın Yöntemi.....	6
1.4 Çalışmanın Kapsamı ve Strüktürü.....	7
2. KENTSEL MEKAN, DENEYİM VE TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ	9
2.1 Kentsel Mekan Kavramı.....	9
2.2 Kentsel Mekan Deneyimi	11
2.2.1 Kenti yürüyerek deneyimlemek	13
2.2.1.1 Kent gezgini flanör.....	17
2.2.1.2 Kentin gerçekleştiricileri: flanörün dönüşümü	18
2.3 Kentsel Mekanın Dönüşümü	22
2.4 Kentsel Mekan Deneyiminde Dijital Manipülasyon	26
2.4.1 Dijital bir deneyim aracı olarak konum tabanlı mobil oyunlar	28
2.5 Bölüm Sonucu	31
3. ALAN ÇALIŞMASI: SULTANAHMET BÖLGESİ	33
3.1 Pokémon GO Oyunu	33
3.2 Çalışma Alanının Seçimi.....	37
3.3 Bulguların Toplanması	39
3.4 Bulguların Değerlendirilmesi	41
3.4.1 Odaklanmışlık seviyesi	41
3.4.2 Rotanın bilişsel imgesi	44
3.4.3 Rota seçim nedenleri.....	55
3.4.4 Mekanın keşfi.....	59
3.4.5 Rotada dikkat çeken/cezbeden mekanlar	64
4. TARTIŞMA VE SONUÇ	77
KAYNAKLAR	81
EKLER.....	87
ÖZGEÇMİŞ.....	95



KISALTMALAR

KTMO : Konum Tabanlı Mobil Oyunlar





ÇİZELGE LİSTESİ

Sayfa

Çizelge 3.1	: Gezintilere odaklanma derecelerinin katılımcı grubuna bağlı olarak değerlendirilmesi	42
Çizelge 3.2	: Mann-Whitney U test ile gezintilere odaklanma derecelerinin katılımcı grubuna bağlı olarak analizi	43
Çizelge 3.3	: Çekilen fotoğraf sayılarının katılımcı grubuna bağlı olarak değerlendirilmesi	43
Çizelge 3.4	: Mann-Whitney U test ile çekilen fotoğraf sayılarının katılımcı grubuna bağlı olarak analizi.....	43
Çizelge 3.5	: Yürüyüş rotalarında bulunan mekanları ve nesneleri hatırlama derecelerinin katılımcı grubuna bağlı olarak değişiminin değerlendirilmesi	49
Çizelge 3.6	: Yürüyüş rotalarında bulunan mekan ve nesneleri hatırlama derecelerinin katılımcı grubuna bağlı olarak değişiminin Mann-Whitney U testle analizi	50
Çizelge 3.7	: Katılımcıların gezintileri sonrası zihinlerinde kalan imgelerin içerik analizi.....	52
Çizelge 3.8	: Doğru ve yanlış tahmin edilen Pokémon noktaları sayılarının istatistiksel analizi.....	53
Çizelge 3.9	: Phoneurlerin Pokémon noktalarının etrafında hatırladıkları imgeler.	54
Çizelge 3.10	: Rota seçim nedenlerinin içerik analizi	59
Çizelge 3.11	: Katılımcıların gezintileri sonrası öğrendikleri yerler	60
Çizelge 3.12	: Öğrenilen yerlerin sayısının katılımcı grubuna bağlı olarak değişiminin değerlendirilmesi.....	61
Çizelge 3.13	: Öğrenilen yerlerin sayısının katılımcı grubuna bağlı olarak değişiminin Mann-Whitney U test ile analizi	62
Çizelge 3.14	: Oyuncuların oyun sayesinde öğrendikleri yerler.....	63
Çizelge 3.15	: Daha önce bilinen ancak ismi oyun sayesinde öğrenilen yerler.....	64
Çizelge 3.16	: Katılımcıların ilgilerini/dikkatlerini çeken noktaların içerik analizi..	68
Çizelge 3.17	: Katılımcıların daha uzun süre vakit geçirmek istediği yerlerin içerik analizi.....	74



ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1	: Kuramcıların kent mekanına bakışında farklı yaklaşımlar	9
Şekil 2.2	: Kentsel mekan deneyimi üzerine kavramsal çerçeve.....	12
Şekil 2.3	: Yürüme eylemi ve deneyim ilişkisi.....	14
Şekil 2.4	: Bilinmeyen bir çevrede gözleme dayalı hareket ve bilinen bir çevrede hedef odaklı dolanım.	16
Şekil 2.5	: Flanör.	17
Şekil 2.6	: Dérive.	19
Şekil 2.7	: Siberflanör.....	20
Şekil 2.8	: Sanalflanör.....	20
Şekil 2.9	: Phoneur.....	21
Şekil 2.10	: Dönüşen çağda flanörün dönüşümü.	22
Şekil 2.11	: Sibermekan.....	23
Şekil 2.12	: Sanalmekân	24
Şekil 2.13	: Artırılmış mekan	24
Şekil 2.14	: Hibrit mekan.....	25
Şekil 2.15	: Dijital çağda deneyim katmanları.....	28
Şekil 3.1	: Karaköy’de bulunan Pokémon GO grafitisi.....	33
Şekil 3.2	: Başlangıç Pokémon’unun yakalanması.....	34
Şekil 3.3	: Pokémon tipleri ve bulundukları bölgeler	36
Şekil 3.4	: Sultanahmet’in konumu (1: Binbirdirek Mahallesi, 2: Küçükayasofya Mahallesi, 3: Cankurtaran Mahallesi).....	37
Şekil 3.5	: Çalışma alanının sınırları	38
Şekil 3.6	: Katılımcı grubunun demografik özellikleri.....	40
Şekil 3.7	: Anket sorularının kapsadığı değişkenler	41
Şekil 3.8	: Katılımcıların gezintilerine odaklanma derecelerinin yüzdelik dağılımı.....	42
Şekil 3.9	: Flanör katılımcıların bilişsel haritalama tekniğiyle elde edilen yürüyüş rotalarının gösterimi.....	45
Şekil 3.10	: Flanörlerin hatalı rota tahminlerinin tekil olarak gösterimi	46
Şekil 3.11	: Phoneur katılımcıların bilişsel haritalama tekniğiyle elde edilen yürüyüş rotalarının gösterimi.....	47
Şekil 3.12	: Phoneurlerin hatalı rota tahminlerinin tekil olarak gösterimi	48
Şekil 3.13	: Katılımcıların yürüyüş rotalarında bulunan mekanları ve nesneleri hatırlama derecelerinin yüzdelik dağılımı	49
Şekil 3.14	: Phoneur katılımcıların Pokémon yakaladıkları noktaların dağılımı.....	53
Şekil 3.15	: Flanör katılımcıların yürüyüş rotalarının haritalaması.....	56
Şekil 3.16	: Phoneur katılımcıların yürüyüş rotalarının haritalaması.....	57
Şekil 3.17	: Flanör ve phoneur katılımcı gruplarının rota seçimlerinin kıyaslamalı gösterimi	58
Şekil 3.18	: Katılımcıların gezintileri sonrası öğrendikleri yerlerin sayısının yüzdelik dağılımı	61

Şekil 3.19 : Oyuncuların Pokémon yakaladıkları noktaları daha önceden bilme durumlarıyla ilgili alınan cevapların yüzdelik dağılımı.....	62
Şekil 3.20 : Pokémon yakaladıkları noktaları daha önceden bilmeyenler ve kısmen bilenlerin oyun sayesinde yeni yer öğrenmelerine ait yüzdelik dağılım	63
Şekil 3.21 : Tüm flanör katılımcıların ilgilerini/dikkatlerini çeken noktalar.....	65
Şekil 3.22 : Tüm phoneur katılımcıların ilgilerini/dikkatlerini çeken noktalar	66
Şekil 3.23 : Flanör ve phoneur katılımcı gruplarının ilgilerini/dikkatlerini çeken noktaların kıyaslamalı gösterimi	67
Şekil 3.24 : Tüm flanör katılımcıların daha uzun süre vakit geçirmek istediği mekanlar.....	71
Şekil 3.25 : Tüm phoneur katılımcıların daha uzun süre vakit geçirmek istediği mekanlar.....	72
Şekil 3.26 : Flanör ve phoneur katılımcı gruplarının daha uzun süre vakit geçirmek istediği mekanların kıyaslamalı gösterimi	73
Şekil B.1 : Flanör katılımcıların yürüyüş rotaları	90
Şekil B.2 : Phoneur katılımcıların yürüyüş rotaları	92

KENTSEL MEKAN DENEYİMİNDE DİJİTAL MANİPÜLASYON

ÖZET

İnsan ve kent karşılıklı etkileşim içindedir; kentin deneyimle şekillenmesi gibi, insan da kentin onun üzerinde bıraktığı etkiyle şekillenir. Bu karşılıklı ilişkinin odağında yatan ve çalışmanın temel meselesini oluşturan deneyim, mekana dair ilişki kurmanın en iyi yöntemlerinden biri olması sebebiyle tez kapsamında yürüme eylemi üzerinden ele alınmaktadır. Mekana dair algılarımızı besleyen yürüme eylemi kentsel mekanın keşfi için de önemli bir mekansal pratiktir. Literatürde kentin kaşifi *flanör* figürüyle anılır; ancak değişen alışkanlıklar yeni kent kaşifi figürlerini de ortaya çıkarmıştır. Dijital çağda kentsel mekan internet ve akıllı telefonlar aracılığıyla, yalnızca fiziksel erişilebilir olma durumunun sınırlarını aşarak sanal ve hibrit mekanda da erişilebilir hale gelmiştir. Bu hibrit deneyime fiziksel olarak bir mekanda bulunmasına karşın kişinin deneyimini dijital araçlarla da destekleyen *phoneur* figürünü örnek verebiliriz. Yeni bir kent figürünün dönüşen çağdaki kentsel mekan deneyimi, tez kapsamında konum tabanlı mobil bir oyun olan Pokémon GO üzerinden ele alınmaktadır. Bu oyunda fiziksel mekanda beden hareketliliği, oyunun anlatısı aracılığıyla mobil cihazın sağladığı dijital rota üzerinden yönlendirilmektedir. Oyunun dijital anlatısının bireyin algısal deneyimini de yönlendirebilme potansiyeli taşıdığı konusundaki merak, araştırmayı tetikleyen “dijital medya çağı konum tabanlı mobil oyunlar aracılığıyla kentsel mekan deneyimini nasıl etkilemektedir?” sorusunu oluşturmuştur.

Çalışma kapsamında amaca yönelik ve keyfi olarak gerçekleştirilen yürüme eylemlerinin kentsel mekan deneyimiyle olan ilişkisi, *phoneur* (Pokémon GO oyuncular) ve kent gezgini *flanör* üzerinden yapılan saha çalışması yardımıyla kıyaslamalı olarak incelenmiştir. *Flanör* ve *phoneur* kent kaşifi figürlerinin birbirinden farklı olabilecek odaklanmışlık durumuna bağlı olarak şekillenen algısal seçiciliğin, kentsel mekandaki anlatıyı, keşfi ve rota seçimini nasıl etkilediğinin araştırılması çalışmanın hedeflerindendir. İçindeki yaşantıyla anlam kazanan kenti fiziksel ve sosyal bir olgu olarak ele alan mimarlık için, dönüşen çağdaki kentsel mekan deneyimi yorumlarını incelemek kentin mekan açılımlarını okuyabilmek ve onu anlayabilmek için oldukça önemlidir.

Çalışma kapsamında öncelikle literatür taraması yapılmış ve kullanılacak olan kavramsal çerçeve açıklanmıştır. Ardından araştırma kapsamında kullanılacak olan yöntemde birbirini desteklemek amacıyla üç ayaklı veri toplama tekniği kullanılmıştır. Bunlar yürüme eylemi, anket ve bilişsel haritalama tekniğidir. İlk aşama olan yürüme eyleminde toplamda 40 kişiden oluşan katılımcı grubu, *flanör* ve Pokémon GO oynayarak yürüyüşünü gerçekleştiren *phoneur* olarak ikiye ayrılmış ve Sultanahmet bölgesinde farklı gün ve zamanlarda 20 dakikalık yürüyüşler gerçekleştirmişlerdir. Gezinti sonrasında araştırma için gerekli veriyi çıkarabilmek amacıyla katılımcılara anket çalışması ve bilişsel haritalama tekniği uygulanmıştır. Toplanan tüm cevapların üst üste çakıştırılmasıyla birlikte araştırma sorusu ve alt sorularına yanıt aranmış, Pokémon GO aracılığıyla konum tabanlı mobil oyunların kentsel mekan deneyimini

nasıl etkilediđi, bulguların odaklanmıřlık seviyesi, rotanın biliřsel imgesi, rota seřim nedenleri, mekanın keřfi ve rotada dikkat eken/cezbeden mekanlar zerinden kıyaslamalı olarak deđerlendirilmiřtir.

alıřma sonucunda, bir yere varma amacı olmayan serbest yryřlerle řehri tanımaya ve keřfetmeye alıřan flanrler ile elinde telefonuyla gsterilen hedefe varmaya alıřan phoneurlerin gezintilerinin farklı hareket olgularını iinde barındırdıđı gzlemlenmiřtir. Dolayısıyla flanr ve phoneur fiđrlerin kentsel mekan deneyimlerinin de farklılařtıđı grlmektedir. İinde gzlem ve merak olgusu barındıran flanr gezintilerinde birey mekana daha btnsel yaklařırken; bir noktaya ulařma amacıyla ıkılan phoneur gezintileri hedefe odaklanmıřlık ierir. Mekanla kurulan algısal iliřkide phoneur bireyin dikkati diđital rota dođrultusunda ynlendirilmekte ve kiři algılama srecinde seřici davranmaktadır. Sonu olarak arařtırma kapsamında, phoneur bireyin Pokmon yakalama gayesiyle bazı řeylere odaklanırken bazılarını grmezden geldiđi; flanr bireyin ise mekansal keřfi ve farkındalıđının daha yksek olduđu belirlenmiřtir. Kısacası konum tabanlı mobil oyun olan Pokmon GO, bireyin kent algısını dnřtrerek kentsel mekan deneyiminde diđital maniplasyona neden olmuřtur.

DIGITAL MANIPULATION IN THE EXPERIENCE OF URBAN SPACE

SUMMARY

Human and city are in mutual interaction; just as the city is shaped by experience, human is also shaped by the city's effect on oneself. The experience, which is at the center of this mutual relationship and constitutes the main issue of the study, is considered as the state of perception of the city together with the exploratory actions in the physical space. Individuals can act selectively in the process of perceiving space based on their ability to direct their attention; while focusing on some things, they can ignore others. Therefore, the state of focus is important in the experience of space.

Experience of urban space is discussed through the act of walking within the scope of the thesis, as it is one of the best methods of establishing a relationship with the space. During the experience of the space, meanings about the place are developed through perception through the act of walking. Walking establishes a relationship with the space, and this relationship varies depending on factors such as the purpose of walking, its speed, and whether it is performed individually or in a group. Therefore, the act of walking is the verb-essence of the urban space experience within the scope of the study. In addition, walking is a creative and active spatial practice for the exploration of urban space.

In literature, the explorer of the city is referred to with the figure of flaneur, however changing habits also revealed new urban explorer figures. In the digital age, urban space has also become accessible in virtual and hybrid space, by exceeding the limits of being only physically perceivable, via the internet and smart phones. It is possible to give an example of this hybrid experience, the phoneur figure who is physically located in a place, which supports his experience with digital tools.

Within the scope of the thesis, the urban space experience of a new urban figure in the transforming age is discussed through a location based mobile game Pokémon GO. In this game, the movement of the body in the physical space is directed through the digital route provided by the mobile device through the narrative of the game. The narrative of the game sometimes drags the player to experience iconic places in the city, and sometimes it has the power to construct a new route in the city by having it experience unexpected places. In fact, it is understood that the game has potential to direct the perceptual experience of the individual with its digital narrative. In addition, the blurring of the line between the virtual and real world causes curiosity about how these environments are perceived. In the literature, it is mentioned that the citizens of the city do not consider all stimuli by focusing on the elements of the game by applying a psychological filter while they are playing such games. In the light of all these considerations, the problem that triggers the research is the question "how does the digital media age affect the urban space experience through location-based mobile games?" For this reason, the focus of the study will be new ways of experiencing urban space, produced by the new social structure caused by the digital age.

In the study, definitions of the purposeful (phoneur), arbitrary (flaneur) and conceptual types of walking were made in parallel with the walking purposes of the flaneur and phoneur groups, which are the subject of the study. Unlike the purposeful walking, in the act of arbitrary walking, the journey itself and the spaces on the route are important. While arbitrary walking is concerned with discovering the space walked, purposeful walking is concerned with reaching the goal. Therefore, the discovery of space constitutes an important point between these two walking actions. In addition, the awareness of the space can be effective in the selection of the route. Since these two types of walking actions contain two types of movement phenomena, namely, observation-based movement in an unknown environment and target-oriented movement in a known environment. In the act of arbitrary walking based on observation, the individual may follow meandering roads with the desire to explore the place, while he may prefer shortcuts in goal-oriented circulation. Preferring shortcuts in order to save time during movement may lead to a decrease in experience. Therefore, route selection is also important in the spatial experience.

In the Pokémon GO game, the encouragement of taking the players to tour in different parts of the city is presented both as a criticism of inactivity and as a marketing strategy for the discovery of new places. It is curious to what extent the purposeful walking action, which is carried out depending on the target Pokémon points shown on the map, contributes to the space explorations that promised by the game.

Within the scope of the study, the relationship between purposeful and arbitrary walking actions and the experience of urban space was examined comparatively with the help of fieldwork conducted on phoneur (Pokémon GO players) and flaneur. One of the objectives of the study is to investigate how the perceptual selectivity, which is shaped by the state of city explorer figures' focus that may be different from each other, affects the narrative, exploration and route selection in the urban space. It is significant to study the interpretations of urban space experience in the transforming age in order to read the city in the framework of architecture, which regards the city as a physical and social phenomenon developing meaning with the life in it.

The transforming age not only reveals new urban explorer figures, but also causes the formation of new urban spaces. At this point, the study includes new space definitions that transform from physical space to hybrid space, similar to the figures of the urban traveler. Thus, before the case study, the subjects and spaces of the study are read through literature. Then, the concerns and thoughts of theorists about the transformation of urban space experience in the digital age, which is the main issue of the study, are discussed. In the light of all these thoughts, it has been concluded that the transforming age invites a new experience, but whether the experience has been manipulated has been opened to discussion.

In the method to be used within the scope of the research, three-step data collection technique was used in order to support each other. These are the act of walking, the questionnaire and the cognitive mapping technique. Firstly, the participant group consisting of 40 people was divided into two as phoneur playing Pokémon GO and flaneur, and they walked for 20 minutes in different days and times in the Sultanahmet region. After the walking, a questionnaire study and cognitive mapping technique were applied to the participants in order to extract the necessary data for the research. Answers to the research question and its sub-questions were sought by overlapping all of the collected answers. Through Pokémon GO, how augmented reality games affect the urban space experience has been comparatively evaluated through the findings

about the level of focus, the cognitive image of the route, the reasons for choosing the route, the exploration of the space and the places that attractive on the route. The collected findings were evaluated with content analysis, descriptive statistics and Mann-Whitney U test, and answers were sought for the research question and sub-questions. Mann-Whitney U test was used to test whether the data obtained from two independent variables (flaneur and phoneur) differed significantly from each other. The accuracy of the hypothesis was questioned over the level of significance by looking at the mean difference between the groups.

According to the findings of the study, the trips of flaneurs attempting to explore the city with free walks that do not aim to reach a destination and phoneurs attempting to reach the target indicated with their phones in hand contain distinct movement phenomena. Therefore, it is seen that the urban space experiences of the flaneur and phoneur figures also differ. While the person approaches to space more holistically in the flaneurs' tours, which include observation and curiosity, phoneurs' tours with the aim of reaching a point involve focus on the goal. In the perceptual relationship established with the space, attention of the phoneur is directed by the direction of the digital route and person behaves selectively in the perception process.

As a result, within the scope of the research, it has been determined that while phoneur focuses on something for the purpose of catching Pokémon while ignoring others, flaneur has higher spatial exploration and awareness. While the flaneur participants remembered more detailed and more images of the city after their tour, phoneur participants, experiencing the city with a location-based mobile game, remember a more general and less image of the city.

In addition, when the reasons for choosing the route examined, it was seen that flaneurs wanted to reach to the unexplored places, the majority of the phoneurs chose the route according to the density of Pokémon in general. Therefore, the urban walkings constructed through the game have an important effect on the route selection. Also, those who experienced the place as flaneur discovered more places after their tour than those who experienced the place as phoneur. When the distribution of Pokémon caught points in the game setup and the routes of the players are examined, serious densities were found in some places. Therefore, it is possible to say that the play created a public mark in the city.

In short, in the discussion conducted over Pokémon GO, with the articulation of digital data to physical space, the city has turned into a multi-layered structure, therefore the urban space experience of the users can be manipulated by the game. When all answers given to the research question and sub-questions are examined, it is possible to say that the location-based mobile game Pokémon GO has transformed the individual's perception of the city and caused digital manipulation in the urban space experience.

In this study, while presenting a critical perspective on how the spatial experience offered by location-based mobile games through Pokémon GO differs from the experience of flaneur, it has also been tried to be a source of inspiration for academic studies in this field.



1. GİRİŞ

1.1 Çalışmanın Motivasyonu ve Sorunsallaştırdıkları

Kent mimari nesnelerin bir araya gelmesinden oluşan bir bütün olarak düşünülürse, kentsel mekanlar bu nesnelerin arasında kalan boşluklardır. Kısaca kentsel dolulukların dışında kalan boşluklar olarak tanımlayabileceğimiz kentsel mekanlar, insanların sosyalleşerek bir araya geldiği, kullanıcıların aktiviteleriyle şekillenen ve özgürce erişilebilen açık alanlar olarak tanımlanabilir (Carr vd., 1992). Bir başka deyişle kentsel mekanlar sosyal ilişkilerin kurulduğu fiziksel bir düzlemdir. Lefebvre (1991), “yaşanan mekanın” toplumsal değer ve anlam algısından üretildiğini belirtmektedir. Dolayısıyla içindeki yaşantıyla anlam kazanan kent, Lefebvre’nin (1991) de bahsettiği gibi deneyimden ayrı düşünülemez. Kentsel mekan deneyiminin temeli, kentle birebir temas halinde olmaya dayanır. Modern kent insanın davranışlarını, alışkanlıklarını, ilişkilerini, zihinsel yapılarını ve duygularını etkiler (Simmel, 2004). Dolayısıyla insan ve kent karşılıklı etkileşim içindedir; kentin deneyimle şekillenmesi gibi, insan da kentin onun üzerinde bıraktığı etkiyle şekillenir. Bu karşılıklı ilişkinin odağında yatan ve çalışmanın temel meselesini oluşturan deneyim, mekana dair ilişki kurmanın en iyi yöntemlerinden biri olması sebebiyle tez kapsamında yürüme eylemi üzerinden değerlendirilmektedir.

Wunderlich (2008), yürümeyi dünyevi bir eylem olarak görür ve yürümenin, kentsel mekanda farkındalıktan uzak bir şekilde bedenimizi ve çevremizin niteliklerini duyumsamamıza olanak verdiğinden bahseder.

“Adım adımı takip ederken, kentsel mekan içerisinden ritmik bir biçimde akar gideriz. Yürüme deneyim olarak bilinçsizce gerçekleştirdiğimiz, yaratıcı ve mühim potansiyellerini göz ardı ettiğimiz bir eylem, içgüdüsel bir pratiktir. Yürüme sırasında duyuşsal ve düşünsel olarak kentsel mekanla etkileşime geçer, mekan ile olan ilişkimizi güçlendiririz. Yürüme eylemi ve ‘mekana dair’ algılar temelden ilişkilidir, karşılıklı etkileşim içerisindedirler” (Wunderlich, 2008, s. 125).

Wunderlich (2008)’in de çalışmasında bahsettiği gibi yürüme, gündelik hayatta önemli bir yeri ve kendine özgü nitelikleri olan, mekana dair algıları besleyen bir eylemdir.

Yürümeyle birlikte mekanla ilişki kurulur, bu ilişki ise yürümenin amacı, hızı, bireysel veya grup halinde gerçekleştirilmesi gibi sebeplerle çeşitlenir. Ayrıca kentsel mekanlarla ilişkimizi etkileyen bir müdahale biçimi (Careri, 2002; Rendell, 2006) olmasının yanı sıra, kentsel mekanın keşfi için yaratıcı ve etken mekansal bir pratiktir.

Yaşanan mekanlara dönüşebilmek için yürüyenlerine ihtiyaç duyan kentin kaşifi literatürde *flanör* figürüyle anılır; ancak yaşanan mekanı asıl üretenin toplum olduğu göz önünde bulundurulduğunda (Lefebvre, 1991) değişen alışkanlıklar da yeni kent kaşifi figürlerini ortaya çıkarmıştır. Dolayısıyla hayatımızın önemli bir parçası haline gelerek, hayat tarzımızı bütünüyle değiştirebilme potansiyeline sahip olan dijital çağda, kentsel mekan yalnızca fiziksel erişilebilir olma durumunun sınırlarını aşarak sanal ve hibrit mekanda da erişilebilir hale gelmiş, dijital araçlar da kentin keşfine yardımcı olur hale gelmiştir. Fiziksel olarak bir mekanda bulunurken, deneyimini dijital araçlarla destekleyen *phoneur* (Luke, 2005) bu hibrit deneyime örnektir.

Phoneur kavramıyla yaratılan kentsel hareketliliği günümüzde konum tabanlı mobil oyunlar (KTMO) üzerinden örneklendirmek mümkündür. Oyuncu fiziksel olarak bulunduğu kenti oyunun anlatısı aracılığıyla, mobil cihazının sağladığı dijital rota üzerinden yürüyerek deneyimlemektedir. Bu durum yeni bir kent figürünün, dönüşen çağdaki kentsel mekan deneyimine örnektir. Bu oyunlarda, fiziksel mekan verileri dijital temsil yöntemleriyle haritalaştırılarak fiziksel mekanda beden hareketliliği yönlendirilir. Oyunun anlatısı, oyuncuyu kimi zaman kentte ikonlaşmış yerleri deneyimlemeye sürüklerken kimi zaman da sürpriz mekanları deneyimletebilmesiyle kentte yeni bir rota kurgulama gücüne sahip olabildiğini; hatta oyunun dijital anlatısıyla bireyin algısal deneyimini de yönlendirebilme potansiyeli taşıdığını düşündürmektedir. Ayrıca sanal ve gerçek dünya arasındaki çizginin giderek bulanıklaşması, bu ortamların nasıl algılandığı konusunda merak uyandırmaktadır. Bunlara ek olarak çalışma kapsamında konum tabanlı mobil oyunların kentsel mekan deneyimine olan etkisini incelerken mercek görevi görecek olan Pokémon GO oyununda da, oyuncuları kentin farklı noktalarında gezintiye çıkarma teşviği hem hareketsizliğe bir eleştiri hem de yeni yerlerin keşfi için bir pazarlama stratejisi olarak sunulmuştur. Ancak oyunu oynarken kentsel mekanın dijital araçlarla algılanmasından ötürü, mekan deneyiminin manipülasyona uğrayabileceği; dolayısıyla oyunun pazarlama iddiasının aksine KTMO'ların kentsel mekan deneyimini zenginleştiremeyeceği düşünülmektedir. Tüm bu düşünceler ışığında araştırmayı

tetikleyen problem “dijital medya çağı konum tabanlı mobil oyunlar aracılığıyla kentsel mekan deneyimini nasıl etkilemektedir?” sorusudur. Çalışma kapsamında cevaplanmak istenen alt sorular ise şunlardır:

- Algısal seçiciliğin bu deneyimdeki rolü nasıldır?
- Konum tabanlı mobil oyunlar kullanıcıların gezintilerindeki odaklanmışlık durumunu nasıl etkiler?
- Konum tabanlı mobil oyunlar kente dair zihinde kalan imgeleri nasıl etkiler?
- Oyun üzerinden kurgulanan kentsel gezintiler rota seçimlerini ne şekilde etkilemektedir?
- Konum tabanlı mobil oyunlar kentsel mekanın keşfine nasıl katkı sağlar?
- Konum tabanlı mobil oyunlar kentte yeni kamusal izlerin oluşmasına nasıl katkı sağlar?

Bu nedenle çalışmanın odak noktasını, dijital çağın neden olduğu yeni toplumsal yapının ürettiği, kentsel mekanı yeni deneyimleme biçimleri oluşturacaktır. Kenti deneyimleme yöntemlerinden olan yürüme eylemi Wunderlich (2008) tarafından, ‘*amaca yönelik, keyfi ve kavramsal*’ olmak üzere 3 farklı alanda tanımlanır. Keyfi yürüme esnasında dolaşılan mekanı keşfetmeye özen gösterilirken, amaca yönelik yürüme eyleminde hedefe varma arzusu vardır. Dolayısıyla mekanın keşfi bu iki yürüme eylemi arasında önemli bir noktayı oluşturmaktadır.

Çalışma kapsamında mercek görevi gören Pokémon GO oyununda da, gerçek konum ve oyunun sunduğu fiziksel mekanı eş zamanlı baz alan haritada gösterilen hedef Pokémon noktalarına varma amacıyla çıkılan yürüme eyleminin, oyunun vadettiği mekan keşiflerine ne derece katkı sağladığı merak edilmektedir. Dolayısıyla, çalışma kapsamında ‘*amaca yönelik*’ ve ‘*keyfi*’ olarak gerçekleştirilen yürüme eylemlerinin kentsel mekan deneyimi ile olan ilişkisi, mekansal bir pratik olan konum tabanlı mobil oyun (KTMO) Pokémon GO ve kent gezgini flanör üzerinden yapılan saha çalışması yardımıyla kıyaslamalı olarak incelenecektir. Flanör ve phoneur kent kaşifi figürlerinin, birbirinden farklı olabilecek odaklanmışlık durumuna bağlı olarak şekillenen algısal seçiciliğin, kentsel mekandaki anlatıyı, keşfi ve rota seçimini nasıl etkilediğinin araştırılması çalışmanın hedeflerindendir.

1.2 Çalışmanın Önemi ve Katkısı

Çalışma kenti yürüyerek deneyimleme halinin, dönüşen çağdaki yorumlarıyla birlikte mekanın algısına nasıl bir yön verdiği hususunda, kavramsal çerçeve üzerinden bir irdeleme yapılması ve sonrasında gerçekleştirilen saha çalışmasının sonuçlarıyla birlikte, kentsel tasarım disiplini ve söylemlerine katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

Güncel çalışmalar toplum ve teknoloji ilişkisi bağlamında daha çok mobil cihazların kullanımı, yeni medyanın artan önemi ve sanal gerçeklik ile kurulan ilişkiler etrafında şekillenmektedir. Mimarlık alanındaysa çalışmalar daha çok etkileşimli teknolojiler, bilişim üretimleri, sanal gerçeklik, dijital tasarım ve dijital temsil yöntemleri gibi konular etrafında yoğunlaşmaktadır. Karadede ve Özen (2018) kentsel ortamların organizasyonunu video oyunları aracılığıyla sanal medya üzerinden değerlendirmiş ve gerçek mekanlarda kullanılan mimari bilginin, sanal kentsel mekanların organizasyonunda da kullanıldığına dair bulgulara rastlamıştır. Sanal gerçeklik üzerine yapılan diğer çalışmalarda ise, kentsel tasarımda sanal gerçekliği kullanmanın olanakları ve kısıtlamaları (El-Araby, 2002), sanal gerçeklik oyunlarındaki mekan algısı (Özkazanç ve Esentürk, 2020) ve mimari sanal gerçeklik ortamlarında algı psikolojisi (Özen, 2006) gibi konular üzerinde durulmuştur. Ancak bahsedilen literatür çalışmaları, sanallığın içindeki bedensiz mekanları, dolayısıyla bedenin kavrayamadığı sanallıktaki algılama düzeyini incelemektedir. Oysaki mimarlık bu konularla sınırlı kalamayacak kadar geniş bir perspektife sahiptir.

Yukarıda bahsedildiği gibi mimarlık, içindeki yaşantıyla anlam kazanan kenti fiziksel ve sosyal bir olgu olarak ele almalıdır. Dijitalleşmeyle birlikte dönüşen çağda ise yeni toplumsal yapının ürettiği yeni deneyimleme biçimlerini incelemek oldukça önemlidir. Hibrit mekanlardaki fiziksel çevre faktörlerinin, dijital kodlamalarla birleştirilmesi ve bedenin de buna dahil edilmesi, bu ortamların nasıl algılandığı sorusuna dikkat çekmekte ve bu konunun da araştırılmasını gerekli kılmaktadır. Dijital ekranlarla kuşatılan kentte gözlemlenen kentsel yaşantı (Iavarone, 2019) ve konum tabanlı medya ile kent deneyimi (Iavarone, 2021) bu alanda yapılan çalışmalar arasındadır. Ancak çalışma, bu çalışmalardan farklı olarak kentsel mekan deneyimine konum tabanlı medya oyunları perspektifinden yaklaşmakta ve Pokémon GO'yu baz almaktadır.

İnternette bırakılan izler, yerlerin kullanım sıklıkları, paylaşılan bilgiler gibi veriler dijital ortamda büyük bir kaynağa dönüşmektedir. Kentin en çok kullanılan alanları,

en sık kullanılan rotalar, sosyal medyada paylaşılan fotoğraflar üzerinden kentin popüler mekanlarının belirlenmesi gibi sonuçlar, bu veri setinin bulgularıyla değerlendirilebilmektedir. Yaşadığı dünyanın fiziksel ve sosyolojik analizlerine dayanarak çalışmalarını oluşturan mimarlar ve mimarlık kuramcıları, tüm bu veri setinin araçsallaştırılmasıyla birlikte kamusal bir izin varlığına ulaşarak tasarım kurgusuna katkı sağlayabilir mi? Öyle ki, kent üzerine yapılan bütün hamleler bu parametrelerin kıyaslamasıyla oluşturulmakta ve tasarımcı aktörler yıllardır bunlar üzerine kafa yormaktadırlar. Dönüşen dünyada, tüm bu verilerin fiziksel mekan ile dijital medya arasında yeniden yorumlanarak ağda dolaşıma sokulması sağlanmaktadır. Bunun örneklerinden olan navigasyon teknolojisinde, fiziksel mekanın verilerinin dijital temsil yöntemiyle birleştirilerek haritalaştırılmasıyla, fiziksel mekanda bedenin hareketliliği yönlendirilebilmektedir. Çalışmanın araçlarından KTMO da, bu durumun örneklerindendir. Kentsel mekan deneyimini incelerken tez kapsamında mercek görevi gören KTMO'nun literatürde daha çok mahremiyet (Coldewey, 2016; Cunningham, 2016), risk ve denetim (Machkovech, 2016), oyunun sosyal, kültürel ve yaratıcı boyutlarını genişletmedeki rolü (Isbister, 2016; Mäyrä, 2012; Tokgöz, 2016) gibi konular etrafında yoğunlaşarak irdelendiği görülmektedir.

Oysaki bu oyunlar aracılığıyla kentsel mekan, artık yalnızca fiziksel erişilebilir olma durumunun sınırlarını aşarak sanal ve hibrit mekanda da erişilebilir hale gelmiştir. Oyuncu hibrit mekan deneyimi yaşarken fiziki dünyanın içerisinde fakat algısı, dijital sistem tarafından gelen verileri yorumlamaktadır. Bu bağlamda, hibrit mekandaki mekan algısının incelenmesi önemlidir.

Bireyin mekanla kurduğu etkileşimin durumsallığını irdeleyen ve tasarım süreci analizlerini çoğu zaman geleneksel yöntemler üzerinden yürüten mimarlık, dönüşen dünyanın getirisi olan dijital süreçle değişen kentsel mekanı algılama ve deneyimleme biçimimizi araçsallaştırabilirse, yeni kamusal izlere ulaşabilir mi? Bu kamusal izleri ve yürüyen insanların sayısız eylemlerini incelemek, kentin mekan açılımlarını okuyabilmek ve onu anlayabilmek için gereklidir. Dolayısıyla yukarıda bahsedilen araştırma soruları ve araştırmaya yöneltilen merak, bu çalışmanın yapılmasını önemli kılmaktadır.

Sonuç olarak KTMO ile ilgili literatürde pek çok çalışma olmasına karşın, bu oyunların kentsel mekan deneyimi ile ilgili olan ilişkisini irdeleyen yeteri kadar

alışma tespit edilememiřtir. Bu bağlamda literatürde yürüme eylemiyle anılan kent kařıfı figürlerinden flanör ile onun dijital çağdaki yansıması olan ve son yıllarda popüler hale gelen KTMO aracılığıyla kenti deneyimleyen phoneur figürünün mekan deneyiminin kıyaslanması oldukça önem taşımaktadır. Yapılan tez alışmasının kapsamıyla birlikte literatürdeki bu boşluk doldurulmaya alışılmıştır.

1.3 alışmanın Yöntemi

Bu alışmada kentsel mekan kavramı, deneyimi ve yürüme eyleminin mekan deneyimini kurucu rolü deęerlendirilmiş; yürümenin öznesi olan flanör figürünün dijital çağdaki yansımaları ve buna paralel olarak dönüşen yeni kent mekanları üzerinden, deneyimdeki manipölasyon üzerine belirlenen yöntem aracılığıyla bir alışma yapılması planlanmıştır.

İnsanların çevrelerini algılama ve deneyimleme biçimleri, o yerin bireyde uyandırdığı anlamsal ve algısal boyutlar insan-çevre-davranış bilimlerinin araştırma alanına girmektedir. Yapılan alışmaların bir bölümü, kentsel mekan deneyimini algısal özellikleriyle ortaya koymaktadır. alışma kapsamında da kentsel mekan deneyiminin algısal özellikleri betimleme/anlam boyutlarıyla ele alınacaktır. Bunun için öncelikle literatür taraması yapılmış, ardından araştırma kapsamında kullanılacak yöntemde birbirini desteklemek için üç ayaklı veri toplama teknięi kullanılmıştır. Bunlar yürüme eylemi, anket ve bilişsel haritalama teknięidir.

Veri toplama teknięinin ilk aşaması olan yürüme eyleminde, toplamda 40 kişiden oluşan katılımcı grubu, flanör ve Pokémon GO oynarak yürüyüşünü gerçekleřtiren phoneur olmak üzere iki gruba ayrılmış ve alışma alanında farklı günlerde ve zaman aralıklarında 20 dakikalık yürüyüşler gerçekleřtirmişlerdir. Yürüyüşlerden elde edilen verilerin sağlıklı sonuçlar verebilmesi adına katılımcılar benzer demografik özelliklerde seçilmiştir.

Yürüyüşlerden sonra konuya ilişkin gerekli veriyi çıkarabilmek amacıyla anket alışması yapılmıştır. Anket alışmasının sonuçlarının güvenilirlięi için belirlenen sorular, konunun eksenini belirleyecek kadar açık ancak cevabı kesinlikle katılımcıyı yönlendirecek şekilde olmaması için yarı yapılandırılmış olarak belirlenmiştir. Anket sorularının kapsadığı deęişkenler ise odaklanmışlık seviyesi, rotanın bilişsel imgesi,

rota seçim nedenleri, mekanın keşfi ve rotada dikkat çeken/cezb eden mekanlar olarak belirlenmiştir.

Veri toplama tekniğinin üçüncü ayağı olan bilişsel haritalama tekniği, Rapoport (1977) tarafından insanların birçok değişkenden (kültür, konum, etkinlik vb.) aldıkları bilgiyi kodlamasını, depolamasını ve analiz etmesini sağlayan bir dizi psikolojik dönüşüm olarak tanımlanmaktadır. Bilişsel haritalama tekniğinde deneyimi anlatıya dönüştürme adına, insanların zihninde kalan imgeleri açığa çıkarmak üzere katılımcılara krokiye benzer basit haritalar çizdirilmiştir. Bu yöntemde aynı mekanı iki farklı kullanıcı grubunun nasıl algıladığı üzerinden gidilmiştir.

Tüm bu veri toplama teknikleriyle elde edilen bulgular anket sorularının kapsadığı değişkenlere paralel olarak açık uçlu sorulardan elde edilen nitel veriler için içerik analizi, kapalı uçlu sorulardan elde edilen nicel veriler için ise tanımlayıcı istatistikle birlikte Mann-Whitney U test kullanılarak değerlendirilmiştir. Çalışma kapsamında Mann-Whitney U test, iki bağımsız değişkenden (flanör ve phoneur) elde edilen verilerin birbirinden anlamlı şekilde farklılık gösterip göstermediğini test etmek amacıyla kullanılmıştır. Gruplar arasındaki ortalama farkına bakılarak anlamlılık düzeyi üzerinden hipotezin doğruluğu sorgulanmıştır.

Tüm bu veri toplama tekniklerinin cevaplarının birleştirilmesiyle beraber araştırma sorusu ve alt sorularına yanıt aranmış; Pokémon GO aracılığıyla konum tabanlı mobil oyunların kentsel mekan deneyimini nasıl etkilediği incelenmiş, kullanılan rotalar ve zihinde kalan imgelere dair kıyaslamalar yapılarak araştırma sonucu değerlendirilmiştir.

1.4 Çalışmanın Kapsamı ve Strüktürü

Tez kapsamında flanör ve phoneur kent gezginlerinin mekan deneyimleri, kenti yürüyerek deneyimleme haline dijital bir eklenti sunan KTMO Pokémon GO üzerinden kıyaslanarak incelenmektedir. Bu kapsamda Sultanahmet Bölgesi ve yakın çevresi çalışma alanı olarak seçilmiştir. Ardından flanör ve phoneur olarak gruplandırılmış katılımcı listesinin kent gezintisinin sonuçları analiz edilmiş ve konum tabanlı mobil oyunların kentsel mekan deneyimini nasıl etkilediği üzerine bir tartışma yürütülmüştür.

Çalışma dört ana başlık etrafında şekillenmektedir. Birinci bölüm olan giriş bölümünde çalışmanın çıkış noktasını oluşturan motivasyon ve araştırma problemi tanımlanmakta, çalışmanın önemi ve literatüre katkısından, kullanılacak yöntemler ve çalışmanın kapsamı ile kurgusundan bahsedilmektedir. İkinci bölümde, çalışmanın kavramsal çerçevesi çizilmekte ve çalışmanın temellendiği kavramlar üzerine yapılan literatür taramasından bahsedilmektedir. İlk olarak kentsel mekan kavramı ve deneyimi üzerinde durulmuş; kentsel mekan deneyiminin algısal, yaşamsal ve fiziksel boyutu irdelenmiştir. Daha sonra tezin de temellendiği ve mekan deneyiminin de fiil özünü oluşturan yürüme eylemine odaklanılmıştır. Bu kısım yürümenin kentsel mekan deneyimindeki önemine dikkat çekmektedir. Bu kapsamda, kentte yürüme eyleminin aktörü olan flanör figürü ve değişen zamana paralel olarak ortaya çıkan ve temelini flanörden alan yeni kent gezgini figürleri incelenmiştir. Sonrasında kent gezgini figürlerine benzer şekilde dönüşen kent mekanlarının tanımı yapılmaktadır. İlerleyen bölümlerdeyse tüm bu kentsel mekan ve aktörlerinin dönüşümüne neden olan dijital gelişmelerin, kentsel mekan deneyimini nasıl etkilediği üzerine literatür üzerinden bir inceleme yapılmaktadır. Bu kısım tezin odağını belirleyen konum tabanlı mobil oyunlar alt başlığıyla detaylandırılmıştır.

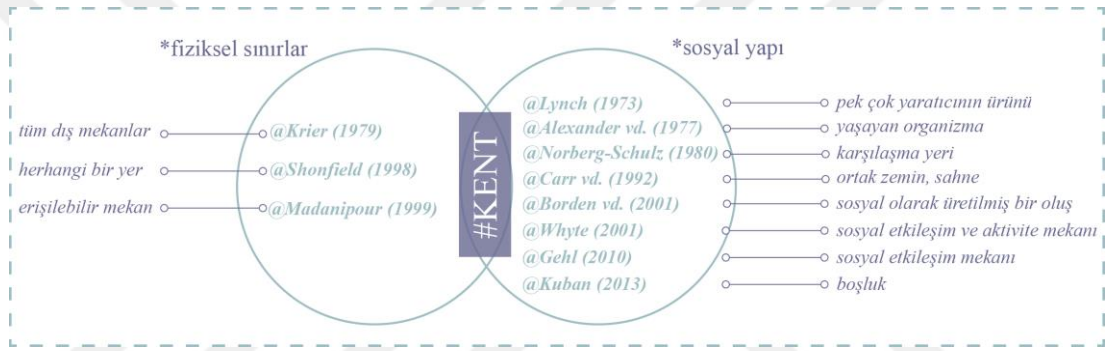
Çalışmanın üçüncü bölümünde, saha çalışmasında mercek görevi görecek olan Pokémon Go oyunu ve çalışma prensibi üzerinde durulmaktadır. Sonrasında flanör ve phoneur kent gezginlerinin mekan deneyimleri, Sultanahmet Bölgesi ve yakın çevresi özelinde ele alınmakta ve çalışma alanının nasıl ve hangi kriterlere göre seçildiği anlatılmaktadır. Çalışma alanının tanıtılmasının ardından, çalışmanın araştırma yöntemleri de kullanılarak katılımcıların kentsel mekan deneyimlerinin analizi yapılmakta ve elde edilen sonuçlar yorumlanmaktadır. Bu bölümde, elde edilen tüm verilerin karşılaştırmalı analizi ve değerlendirmesi yapılmaktadır.

Dördüncü ve son bölümdeyse, Pokémon GO üzerinden konum tabanlı mobil oyunların sunduğu mekan deneyiminin flanör deneyiminden nasıl farklılaştığı üzerine eleştirel bir bakış açısı sunulmakta ve çalışmanın sonucu yer almaktadır.

2. KENTSEL MEKAN, DENEYİM VE TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ

2.1 Kentsel Mekan Kavramı

Kentsel mekan kavramı tanımında, birçok farklı yaklaşım söz konusudur. Araştırmacıların bir kısmı kenti, fiziksel sınırları içerisinde tanımlanan alanlar olarak ele alırken; bir kısmı da kenti, sosyal yapının kurduğu ilişkiler çerçevesinde ele almaktadır (Şekil 2.1).



Şekil 2.1: Kuramcıların kent mekanına bakışında farklı yaklaşımlar.

Krier (1979), kentsel mekanı tanımlarken, estetik açıdan yaklaşılmazsa tüm dış mekanların kentsel mekan olarak adlandırılabilirliğini belirtir. Shonfield (1998) de Krier'i destekler nitelikte, kentsel mekanı insanların evde ya da işte olmadıkları zamanlarda kullandıkları herhangi bir yer olarak tanımlarken; aslında onu en yalın tanımıyla, fiziksel olarak binalarla çevrelenmiş fakat binaların dışında kalan bölümleri olarak nitelendirmektedir. Madanipour, kentsel mekanı “fiziksel ve herkes tarafından da erişilebilir olan bir yer; yabancıların ve yerlilerin çok az kısıtlamalarla girebildikleri, kasabalar, şehirler ve kırsal mekanların içlerinde kalan mekanlar” olarak tanımlar (Madanipour, 1999, s.880).

Binaların arasında sürdürülen yaşamın incelenmesi, mekanların ya da binaların birbirine olan etkisinin incelenmesinden çok daha önemlidir (Gehl,1971). Gehl (2002), mekanların yalnızca fiziksel özellikleriyle değil, aynı zamanda yaşanabilirliğe atf veren sosyal özellikleriyle de sorgulanması gerektiğini savunur. Kentsel dolulukların dışında kalan boşluklar olan kentsel mekanlar, toplumsal ilişkilerin sürdürülebilirliğini

sağlayan alanlardır. Kentsel mekanda bireylerin bir arada bulunmasıyla oluşan sosyal etkileşim, alanların karakterini tanımlar (Gehl, 2010). Dolayısıyla, kent kullanıcılarının gündelik yaşamdaki alışkanlıkları ve deneyimleri o yerle ilgili önemli bilgileri içerir (Gehl & Svarre, 2013).

Lynch (1973), kentin pek çok yaratıcının ürünü olduğundan bahseder. Dolayısıyla kentler, aktörlerinin mekan deneyimlerine bağlı olarak sürekli değişir ve dönüşür. Mekanların kullanım sıklıklarının, insanların tercihine bağlı olarak değişmesinden ötürü dinamik bir yapı olarak karşımıza çıkan kentsel alanlar, bu yönüyle Alexander vd. (1977) tarafından yaşayan organizmalar olarak adlandırılmaktadır. Kenti farklı insanların bir arada bulunduğu kamusal alanlardan oluşan bir karşılaşma yeri olarak ifade eden Norberg-Schulz (1980) da, kentsel mekan ve toplumsal yapı ilişkisine dikkat çekmektedir. Bu ilişkiden yola çıkarak kentsel mekan tanımlaması yapan kuramcılar, insan yaşam biçimlerinin değişkenliğine paralel olarak, mekanların fiziksel özelliklerinin ve kullanım biçimlerinin de değiştiğini savunurlar.

Carr vd. (1992, s.3) de kentsel mekanları sosyal açıdan değerlendirerek; “insanların günlük yaşamının normal rutinlerinde veya periyodik şenliklerde bir toplumu bağlayan fonksiyonel ve ritüel faaliyetleri yürüttüğü ortak zemin, toplumsal yaşam zeminin ortaya çıktığı sahne” olarak tanımlamaktadır. Dolayısıyla, tüm bu tanımlamaların ışığında kentsel mekanı kısaca sosyal ilişkilerin kurulduğu ve kullanıcılarının aktiviteleriyle şekillenen fiziksel bir alan olarak tanımlayabiliriz.

Carr vd. (1992) kentsel mekanların oluşumunu ise iki şekilde irdelemektedir: Planlı ve planlanmadan (kendiliğinden) oluşan kentsel mekanlar. Planlı alanlar, mimarlar, şehir plancıları ve peyzaj mimarları tarafından oluşturulurken; kendiliğinden oluşan kentsel mekanlar, kentin fark edilmeyen alanlarının potansiyelini ortaya koyan kullanıcıların aktivitelerine bağlı olarak oluşur. Kuban (2013, s.80), “hareket yani yaşam boşlukta olur” der. Kentsel mekanlar da, farklı gruplardan kullanıcıların bir araya gelerek etkileşimde bulunduğu ve kentli olma deneyimini kazandığı boşluklardır. “İnsan eliyle var edilmiş, maddi kültürün bir parçası olan bugünün kenti, sosyal olarak üretilmiş bir oluşturma, kişilerin bireysel ve sosyal konumları üzerinden deneyimlenir” (Borden vd., 2001, s.14). Bu noktada kentsel mekan deneyiminden bahsetmek yararlı olacaktır.

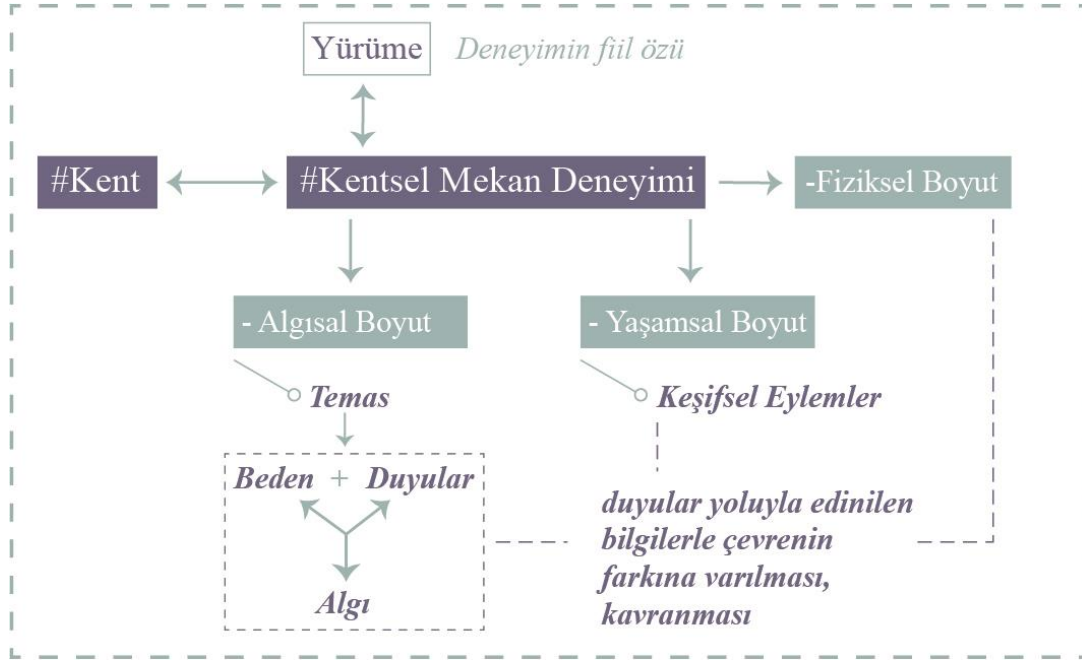
2.2 Kentsel Mekan Deneyimi

Kentler rutin yaşam pratiklerinin haricinde keşfedilmeye ve deneyimlenmeye açık alanlardır. Kentsel mekan deneyiminin temel koşutu, kentle birebir temas halinde olmayı ve keşifsel eylemleri gerektirir. Mekan ve insan arasındaki ilişki deneyim yoluyla gerçekleşir. İnsan davranışları, mekanın fiziksel ve sosyal özelliklerine bağlı olarak şekillenmektedir. Modern kent insanın davranışlarını, alışkanlıklarını, ilişkilerini, zihinsel yapılarını ve duygularını güçlü bir şekilde etkiler. Fiziksel mekanın insan zihninde biçimlenmesi ve hatırlanması, mekanın tanınması ve algılanmasına bağlıdır (Özen, 2006).

Pallasmaa (2011), bedenimizin ve kentin birbirini tamamladığı ve tanımladığından; bizim kentte, kentin ise bizde barındığından bahsederek, insan bedenini deneyim dünyasının merkezine yerleştirir. Le Breton (2008) 'a göre kent, insanın gözlerinin, kulaklarının, algısal organlarının içindedir ve insanlar kente bireysel algıları çerçevesinde anlam yükler. “Dünyaya bütün bedensel varoluşumuzla bakarız, dokunuruz, dinleriz, ölçeriz ve deneyim dünyası bedeninin merkezi etrafında örgütlenir ve eklemlenir” (Pallasmaa, 2011, s.78). Bu durum, yalnızca bedeninin fiziki katılımıyla değil, tüm duyuların bedenle bütüncül olarak çalışmasıyla olur. Merleau-Ponty (1992) de, algımızın görsel, dokunsal ve işitsel verilerin toplamı olmadığından; bütün varlığımızla bütünlüklü bir şekilde çevremizi algıladığımızdan bahsederek, algı ve bedeninin birbirini tamamlar nitelikte çalıştığını savunur.

İnsan mekanı tanırken, duyu organlarıyla çevresini duyumsamaya başlar. Mekanı duyum yoluyla bilincine alan birey, duyumları yorumlayarak anlamlı bir hale getirir. Dolayısıyla algılama, duyumsal ve zihinsel süreç olarak iki aşamada gerçekleşir (Akgül, 2009). Bir mekanı algılamamızı sağlayan duyularımızdan en önemlileri görme ve duymadır. “Göz, bedenle ve diğer duyularla iş birliği yapar. Bu devamlı etkileşim kişinin gerçeklik duygusunu güçlendirir ve yetkinleştirir. İşitmek ise mekan deneyimi ve anlayışını yapılandırır ve eklemler” (Pallasmaa, 2011, s.50); ancak Lynch(1973), kentte her zaman gözün görebileceği, kulağın işitebileceğinden fazlasının ve keşfedilmeyi bekleyen alanların olmasından bahseder. Kentte hiçbir şeyin kendiliğinden deneyimlenemeyeceğini yani kentin her ögesinin çevresiyle her zaman bağları olması gerektiğini söyler. Böylece mekan deneyiminin fiziksel boyutuna dikkat çeker. Bu noktada kentsel mekan deneyiminin, bireyin algısal ve yaşamsal

boyutuyla birlikte çevrenin fiziksel boyutunun toplamına dayandığından bahsedebiliriz (Şekil 2.2). Dolayısıyla tüm varlığımızla bütünlüklü bir şekilde algıladığımız kentte yaptığımız keşifsel eylemler mekan deneyimimizi oluşturur demek mümkündür.



Şekil 2.2: Kentsel mekan deneyimi üzerine kavramsal çerçeve.

Mimarlık deneyiminde bedenin önemini vurgulayan ilk çalışmalardan biri olan *Body, Memory and Architecture*'da (Beden, Bellek ve Mimarlık) Bloomer ve Moore (1977), her yerin belirli bir derece anımsanabilirliğinin nedenini, kısmen her yerin biricik oluşu, ama kısmen de bedenimizi ve algılarımızı etkilemiş olması ve o yeri özümsememizle ilişkilendirmektedir. Burada her yerin biricik oluşu, onun fiziksel özellikleriyle değerlendirildiğinde yegane olmasına karşılık gelirken; özümsemiş oluşumuz algısal açıdan onu içselleştirmemizle ilgilidir, özü deneyime dayanmaktadır ve kişiden kişiye değişebilir.

Moles (1966) da, algılama sürecinin kişisel oluşuna değinerek bir şeylerin farkına varırken seçim yaptığımızdan bahseder. Mekanla kurulan algısal ilişkide, algılayanın dikkati yönlendirilebilir ve kişi algılama sürecinde seçici davranır; bazı şeylere odaklanırken, bazılarını görmezden gelir. Pallasmaa (2011, s.14), “çevrel görmenin bizi mekanla bütünleştirirken, odaklanmış görmenin bizi mekanın dışına iterek salt bir izleyici kıldığından” bahseder ve fiziksel gerçeklik çoğu zaman birebir algılanmaz. Dolayısıyla bireyin mekanı deneyimlerken ilgisini çeken durumların farklılık göstermesine bağlı olarak kentsel mekan deneyimi için kişiseldir demek mümkündür.

Alvar Aalto, kapıdan değil de odaya girme ediminden söz ederek mimarlık deneyiminin fiil-özünü kabul eder (Schildt,1984). Çalışma kapsamında da algı, hareket ile ilişkilendirilerek kentsel mekan deneyimin fiil-özüne odaklanılmıştır. “Kentın keşfedilmesinde, deneyim sırasında bireysel algılar ile yapılan fiziksel yolculuklar iç içe geçer”(Öztürk, 2019, s.106). Bireysel algı haritamızı oluşturan en önemli duyularımızdan görme ve duyma ile insana mekan içinde yer değiştirme imkanı sağlayarak çevrenin fiziksel keşfini mümkün kılan yürüme kentsel mekan deneyimi için gerekli en temel fonksiyonlardır. Yaya hareketi, görme ve duymaya bağlı ilişki kurmada en uygun hareket biçimidir.

2.2.1 Kenti yürüyerek deneyimlemek

Kentle birebir temas halinde olmamızı sağlayan ve tüm bedenimizin aktif katılımıyla yapılan yürüme eylemi, kentsel mekan deneyiminde oldukça önemli bir yer tutar. Yürüme eylemiyle beden üzerinden mekanla doğrudan bir ilişki kurulur, hareket bu ilişkinin canlı ve devamlı olmasını sağlar. Algılarımızın devreye girdiği, öznel ve keşfe açık olan yürüme eylemi, birçok düşünür tarafından farklı yönleriyle ele alınmaktadır. Le Breton (2008, s.99-101), yürüme eylemini “tüm bedenin katılımını gerektiren bir etkinlik” ve “duyuların sürekli devreye girdiği bir gözlem” olarak tanımlamaktadır. De Certeau (1984), kentte yürüme eylemini dilde konuşma eylemine benzetmektedir. Onun için kent, yaşayanları tarafından fiziksel, sosyal ve kültürel olarak değişip dönüşebilmesinden kaynaklı boş bir sayfaysa eğer, yürüme eylemi o sayfayı dolduran metin gibidir ve kent yürümeyle anlam kazanır, okunur ve deneyimlenir (de Certeau, 1984). Gros (2017) ise yürüme eylemini, bir deneyimleme hali olarak değerlendirerek, yürümenin bilgi ağından koparak insanın kendini dinlemesi ve düşünme biçimi olarak ele almaktadır.

Yürüme dört farklı yönü olan mekansal bir pratiktir. Bunlardan ilki, yürümenin yaşam dünyası rutinimizin bir davranışı oluşudur (Seamon, 2000). İkincisi, çoğu zaman üzerinde düşünülmeden gerçekleşen, bilinçli bir dikkatin eşlik etmediği içgüdüsel bir davranış olmasıdır (Giorgi, 1970). Üçüncüsü, yürümenin bir alışkanlık olmasıdır. Bu noktada Seamon (1979), yürümeyi istemsizce ve kolayca tekrarlanan bir davranış (alışkanlık) olarak tanımlar. Dördüncüsü ise, çoğu zaman belirli bir amaç uğruna gerçekleşen bir aktivite olmasıdır. Seamon (1979), amaçsal olma durumunu: tamamen kasti olarak ortaya çıkan ve var olan bir bilginin yürüme üzerinden değerlendirilerek

eyleme dönüşmesi olarak açıklar. Yürümenin bu özellikleri, onu daima gerçekleşen ve mekandan ayrı düşünülemeyen bir olguya dönüştürür.

Yürüme her ne kadar mekansal tasarım disiplinlerinde hareketin ve dolaşımın bir yolu olarak görülse de, aynı zamanda kentsel mekanı deneyimlemenin en temel halidir. Yürümek, kenti keşfetmenin bir yoludur (Rendell, 2006). Yürüme eylemi sırasında mekana dair deneyimler ve öğretiler gelişirken, aynı zamanda duygu ve düşünceler de ortaya çıkar. Yürümek, duyular vasıtasıyla kentsel çevreyi algılamaya yardımcı olur (Winkler, 2002). Winkler (2002), yürüme eyleminin daimi bir algılama ve düşünme hali olduğundan bahseder. Başka bir deyişle yürüyüş, algılamayı ve düşünceleri sürekli tetikler ve kentsel mekanla ilişki kurmamızı sağlar. Mekanın geometrisinin ve yapısal organizasyonun kavranması, hareket ile birlikte görme duyusunun vasıtasıyla olur. Görme ve hareketin birbirini desteklemesiyle birlikte mekanı tüm boyutlarıyla algılarız.

Yürüme esnasında çevreye bedenimiz üzerinden temas ederiz. Burada bahsedilen temas etme hali, deri üzerinde baskı oluşması durumundan ziyade, beden ile çevre arasında ilişki kurulması halidir (Rodaway, 1994). Başka bir ifadeyle temas etme hali, bedenin algısal olarak tümüyle mekanın bileşenlerine açılması, buna karşılık da mekanın bileşenlerinin bedenle ilişki kurmasıdır. Yürüme eylemi, birey ve mekan arasında beden üzerinden duyularla kurulan ilişki için önemlidir. “Yürüyüşçü toprağı ayaklarının altında hisseder, kat etmiş olduğu güzergahla canlı bir ilişki içindedir, duyularını açar ve bedeni de uyumludur, yürüyüşü sırasında karşılaştığı olaylarla bir bellek ilişkisi kurar” (Le Breton, 2008, s.68). Sonuç olarak yürüme eylemiyle, algılama üzerinden yere dair anlamlar geliştirilir ve kentsel mekan deneyimi için bir araç konumundadır (Şekil 2.3).



Şekil 2.3: Yürüme eylemi ve deneyim ilişkisi.

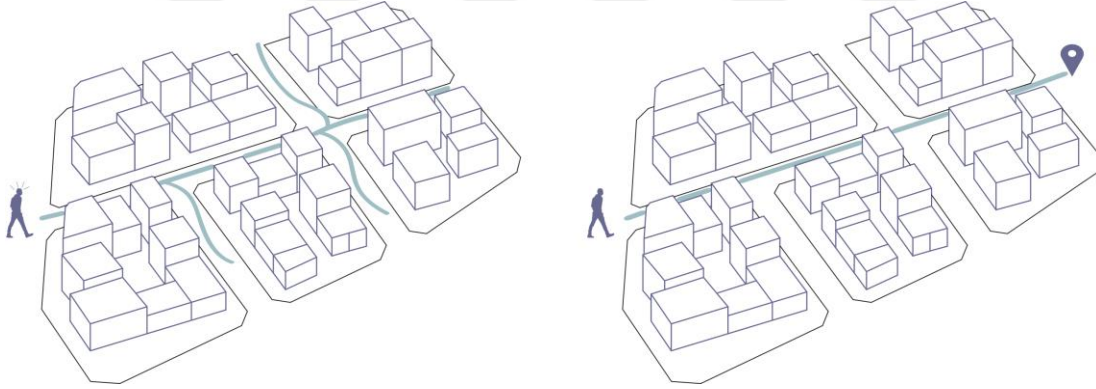
Yürüme eylemi, çevreyi tanıma, onunla ve başkalarıyla ilişki kurmayı sağlama, algının sürekliliği çerçevesinde mekan içinde yer değiştirebilme ve sonucunda keşifsel eylemleri sağlar. Yürüme eylemi *amaca yönelik, keyfi ve kavramsal* olmak üzere üç sınıfa ayrılır (Wunderlich, 2008). Amaca yönelik yürüme eylemi, bir gereklilik doğrultusunda bir hedefe ulaşma arzusuyla gerçekleştirilir (Gehl, 1971). Bu çeşit yürüme, bir noktaya ya da yöne doğru belirli bir tempoyla yapılır ve varış noktasına geciktikçe yaya huzursuzlaşır. Amaca yönelik yürümeyi gerçekleştiren bazı kişiler, yürümeyle eş zamanlı olarak gerçekleştirdikleri bazı eylemlerle beden ve mekan arasındaki iletişimi sekteye uğratır. Yürürken yemek yiyen, müzik dinleyen, oyun oynayan ya da telefonla konuşan insanları buna örnek verebiliriz. Burada yürüyenin dikkati başka aktivitelerle bölünür ve kişi çevresiyle olan etkileşimini kısıtlar.

Keyfi yürüme eyleminde ise, adından da anlaşılacağı üzere tamamen içten gelen bir durum söz konusudur ve istenildiği tempoda gerçekleştirilebilir. Yürüyen bireyin ruh hali, gerçekleştiği ortamın fiziksel özellikleri ve deneyim ile şekillenir (Wunderlich, 2008). Keyfi yürüme esnasında, dolaştığımız mekanı algılamaya dair bilincimiz açıktır ve çevreyi keşfetmeye özen gösteririz. Amaca yönelik yapılan yürüyüşün aksine, varış noktası olmadan da gerçekleştirilebilir çünkü keyfi yürümede hedef noktasından ziyade yolculuğun kendisi ve izlenilen rotadaki mekanların önemi vardır (Rendell, 2003). Bu yürüme çeşidini benimseyenler daha çok 18. yüzyılda flanör olarak adlandırılan kent gezginleridir.

Kavramsal yürüme eylemi ise, diğer iki yürüme çeşidinden farklı olarak bulunulan mekana dair bilgi toplamak amacıyla, gerçekleştirilmeden önce üzerinde düşünülen bir eylemdir. Rendell (2006) kavramsal yürümeyi, yere dair bir belirsizlik varmışçasına, bunu gidermek için düşüncelerin yeniden üretildiği ve gerçekleştirildiği bir eylem olarak tanımlar.

Her ne şekilde (amaçsal, keyfi ya da kavramsal) olursa olsun, yürüme eylemi yaşadığımız çevrenin devasa ölçeğini bizim adımıza erişilebilir kılar. “Yürüyüş, dünyanın uçsuz bucaksızlığını bedenın oranlarına indirger” (Le Breton, 2008, s.27). Adım adımı takip ederken mekan içinde yer değiştiririz ve öznenin hareketi iki çeşit hareket olgusunu içinde barındırır; birincisi ‘bilinmeyen bir çevrede gözleme dayalı hareket’, ikincisi ise ‘bilinen bir çevrede dolanımdır’. İlk hareket olgusunda mekan yeni ve ilginçtir, merak uyandırır; ikincisinde ise mekan halihazırda var olandır ve buradaki hareketin tek amacı hedefe ulaşmaktır (Akalin, 2001). “Kent vakit

kaybetmeme kaygısıyla kat edilmesi gereken güzergahlara dönüşür, işlevsellik ağır basar’’ (Le Breton, 2008, s.27). İçinde gözlem ve merak olgusu barındıran ilk durumda birey mekana bütünsel yaklaşırken, ikinci durum bireyin hedefi doğrultusunda odaklanmışlık içerir. Mekanın bilinirliği ise rota seçiminde etkili olabilir. İlk hareket olgusunda yürüyen kişi kendini adımlarının akışına bırakır, ayakları onu nereye götürürse oraya gider ve dolambaçlı yolları izleyebilir; ikinci hareket olgusunda ise birey doğrudan hedefine yönelir ve kestirme yolları tercih edebilir (Şekil 2.4). Hareket sırasında varış noktasına bir an önce ulaşma arzusuyla zamandan kazanmak adına farklı rotaların (kestirme yolların) tercih edilmesi deneyimin ya da algının azalmasına yol açabilir. Pallasmaa (2011), odaklanmamış çevresel görmenin tam da yaşanmış deneyimin özünü biçimlendirdiğinden bahseder; odaklanmış görme bir karşılaşmayı sağlarken, çevresel görme bizi bütünüyle sarmalar.



Şekil 2.4: Bilinmeyen bir çevrede gözleme dayalı hareket ve bilinen bir çevrede hedef odaklı dolaşım.

Bir yere hedef odaklı varmanın ötesinde kentte gezinme eylemi, etrafı incelemek ve kentin olanaklarının farkına varmak için potansiyel barındıran bir deneyim yöntemidir. Çevreyi, bireylerin duygu ve davranışları üzerinden inceleyen psikocoğrafya için, gündelik hayatın keşfi amacıyla yapılan başıboş yürüme eylemi bir araçtır. Kentte yapılan bu tür gezinti eylemleri, kentin yaşanan mekanlara (Lefebvre, 1991) dönüşümü için katkı sağlar. De Certeau (1984) bu durumu, ‘‘kentnin gerçekleştiricileri’’ (*actualisers of the city*) olarak nitelendirmektedir. De Certeau (1984) ’ya göre kentin kendisinden çok, kentte seyahat eden, kentle etkileşimde bulunan kentliler birer bilgi kaynağıdır; bu bilgi ise öznel ve deneyimseldir. Literatürde, kentte gezinme eylemiyle anılan karakter, Parisli kent gezgini Flanör’dür (Baudelaire, 1964).

2.2.1.1. Kent gezgini flanör

Baudelaire (1964), flanör kavramını “kentsel mekanda gezinti yapmayı uğraş haline getirmiş, kalabalıklar içerisinde bulunan, gözlemleyen ancak kalabalıkla iletişime geçmeyen, tek başına dolaşan kimse” olarak tanımlamaktadır (Şekil 2.5). “Flanör ilginç bir sosyal tiptir çünkü sosyal hayatta hareketin merkeziliğine işaret eder: kentsel peyzaj ve kalabalıklar arasında hareket ettikçe yeni algılar geliştirir.” (Featherstone, 1998, s.910).



Şekil 2.5: Flanör.

Kent okuması yaparak kentin izini süren flanör figürü, gezinti yaparken kenti keşfeder ve onu zihninde canlandırır. Kentin en bilinmeyen yerlerini dahi gezinen flanör figürü, yürüme üzerinden edindiği kentsel mekan deneyiminde, hafıza rotaları çıkarır, mekan algısını yazarak/çizerek aktarır (Baudelaire, 1964). Flanör, Benjamin’in Pasajlar (1999, s.92) eserinde, “kentin kamusal alanlarında kendini evinde hissedene, Paris sokaklarında ve pasajlarında dolaşırken çevre izlenimleriyle düşünce üreten kent sakini” olarak tanımlanır. Flanör, “19. yüzyılın kentli tipolojisi ve kentsel dokunun taşıdığı imgeleri anlamlandıran” (Tandaçgüneş, 2012, s.105) aylak-gezerdir; yürüyerek kentte ipuçlarını yakalama ve keşfedilmemiş alanları açığa çıkartmakla görevlidir (Coverly, 2011). Metropoldeki gündelik yaşamın peşine düşer; mimariyi, kenti ve modern yaşamı gezgin bir kent figürü olarak aktarır, bunu yaparken kenti bir

sanatçı gibi yeniden üretir. Deneyimlerini yazıp çizerek kendi kent arşivini oluşturur; “zihnini şimdinin deneyimiyle donatarak, yaşanan anı kalıcı kılar” (Callgill, 1998, s.68). Harvey (1996) bu durumu, flanörün bizim için yaptığı farklı bir kent okuması olarak yorumlar. Flanörün aylaklığı, gündelik hayatın telaşına kapılmış insanların çoğunlukta olduğu bir dünyada terslik gibi gözüktür. “Zamanın ve yerin tadını çıkarma olan yürüyüş bir kaçış, modernliğe bir naniktir” (Le Breton, 2008, s. 14).

Literatürde gezgin, aylak, iz sürücü, takipçi gibi farklı isimlerle karşımıza çıkan flanör, yaptığı rastlantısal yürüyüşlerle çevresini gözlemler; gözlemlerken takındığı tavır ise onu, kenti bir metin haline getirip yazan ve okuyan hikaye anlatıcısına (Tandaçgüneş, 2012) dönüştürür. Dolayısıyla flanör, kentsel mekan deneyimini hikayeleştirir, yazar, çizer, fotoğraf çeker, arşivler ve haritalar; onun düşünceleri hafıza ve deneyim, çevre ve algı arasındaki ilişkinin yansımasıdır.

Köse (2012), ise flanörü “yürüyen düşünce” olarak tanımlayarak meseleye zihinsel bir boyuttan yaklaşır. Yürümek düşünce üretimi için oldukça uygun bir andır, adımlara zihinden geçenler eşlik eder. Flanör de kenti gezerken yakaladığı tüm görüntüler ve duyduğu sesleri zihninde biriktirir ve onları yorumlayarak aynı zamanda zihinsel bir yolculuğun da kapılarını aralar (Köse, 2012). Kısacası flanör, bedenin fiziksel mekanda, bedensel ve zihinsel eylemleriyle gerçekleştirdiği mekan deneyiminin sembolik bir figürüdür ve kentsel mekan deneyimi için önemli bir yer tutar.

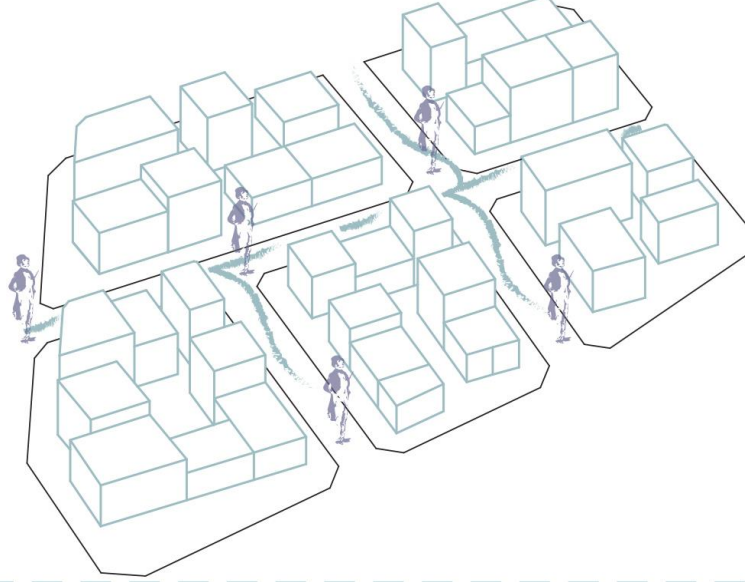
2.2.1.2. Kentin gerçekleştiricileri: flanörün dönüşümü

Gros (2017), Baudelaire’ci flanörlüğün birçok torunu olduğundan bahseder. Guy Debord’un (1956), kent içindeki sürüklenen ve başıboş dolanan gezgine verdiği sürüklenme anlamına gelen *Dérive* kavramı bu figürlerden birisidir. Kentin en gizil alanlarına girerek ve gündelik hayatın izini sürerek kenti keşfetmek bu gezintilerin temel amaçlarındandır. Psikocoğrafyanın, kentteki uygulama yöntemlerinden olan *Dérive*, kentin keşfedilmesi amacıyla yapılan gezintilerle alışılmışın dışına çıkarak kendi rotalarını kurar ve oyunbaz bir duruş sergiler (Şekil 2.6). Kişi veya kişiler belirli bir süre zarfında, rutin hareket ve aktivitelerini bir kenara bırakarak, kendini arazinin çekiciliğine ve orada bulduğu tesadüfi karşılaşmalara bırakır (Knabb,1981). Sürüklenmeler ile yaşanan yön kaybı ve umulmadık karşılaşmalar mekanın ruhunun algılanmasını sağlar.

1956

Dérive

#sürüklenen, sitüasyonist kent gezgini, *fiziksel mekan
@Guy Debord



Şekil 2.6: Dérive.

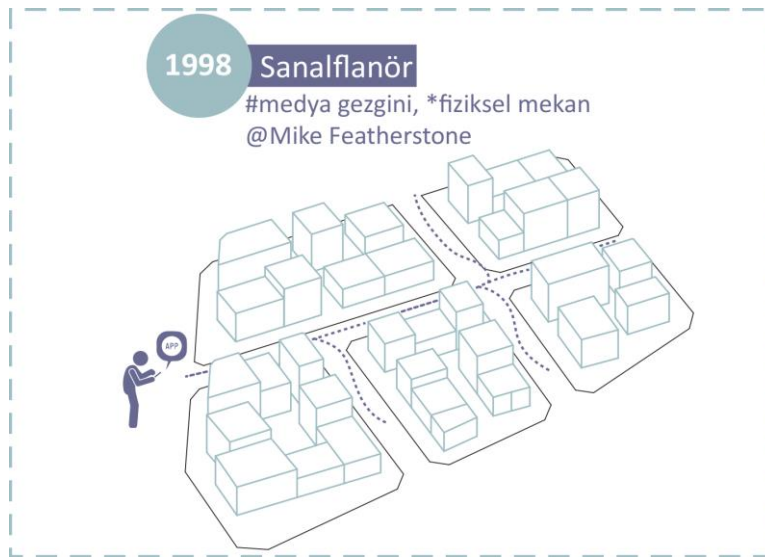
Flanörün gezinme deneyiminin toplumsal yapıya ışık tuttuğu düşünüldüğünde; çağın getirdiği olanaklarla dönüşen yaşam pratiklerinin kentte gezinme deneyimine de yeni yorumlar getireceğinden bahsedebiliriz. Diğer bir deyişle, hayatımızın bir parçası haline gelen dijital dünya, flanörün farklı figürlerle karşımıza çıkmasını sağlar. Flanör artık biçim değiştirerek farklı mecalarda ya da farklı araçlarla gezintisine devam eder; siberflanör bu noktada karşımıza çıkan figürlerden biridir.

Goldate (1998), gezintisini internet yardımıyla siber ortamda gerçekleştiren birey (flanör) için *siberflanör (cyberflaneur)* tanımını kullanmıştır. Fiziksel olarak bir ortamda bulunulmadığı halde hareket edebilmeyi mümkün kılan siberflanör kavramı, deneyim açısından da farklı bir noktada durmaktadır. Köse (2012, s.138) bu durumu, “hareket halindeyken bile devinimsiz kalabilme” olarak açıklar ve sibermekan üzerinde bireyin kentte bulunmasının, bedeninin fiziki yokluğuna bağlı olarak mekan algısındaki konumunu devre dışı bıraktığını savunur. Kalabalıklar içindeki flanör, artık sokaklarda dolaşmak yerine internette sörf yaparak kendine yer bulur ve dijital yaşamın dijital öznesi haline gelir (Şekil 2.7).



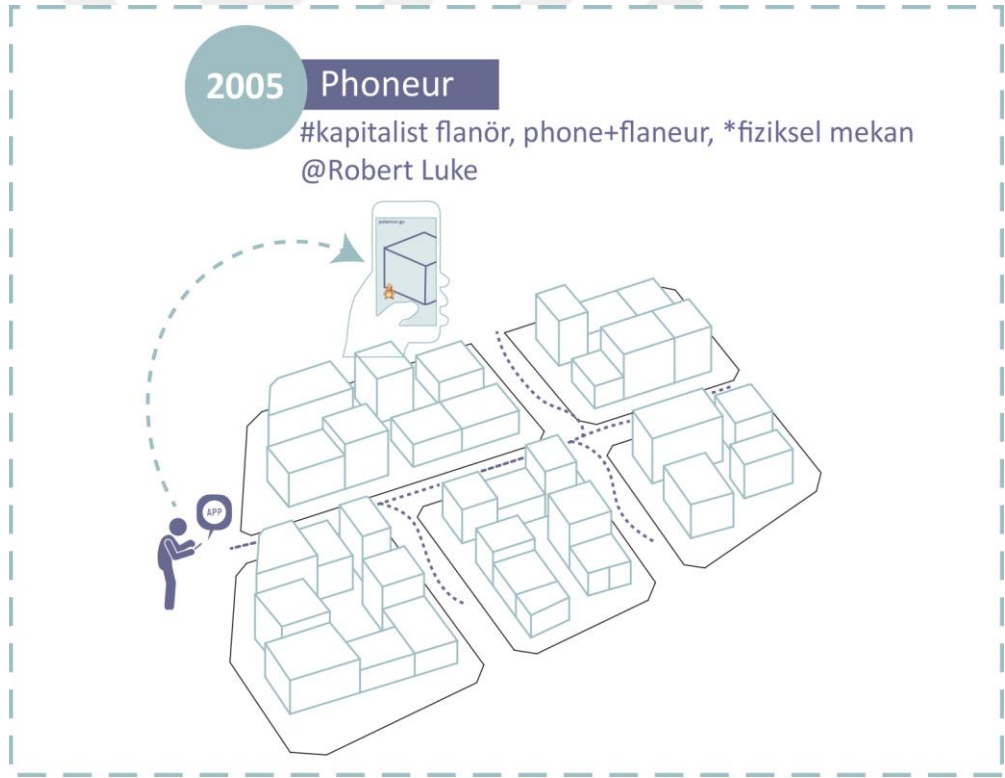
Şekil 2.7: Siberflanör.

Robins (1999), kentlerin artık hiper/sanal gerçeklik kavramlarıyla bir arada ele alınması gerektiğini söyler. Bu noktada, dijital öznenin diğer bir figürü olan sanal flanörden bahsetmek yerinde olacaktır. Featherstone (1998), *sanal flanör* kavramını, medya aracılığıyla kent verilerini toplayarak gezinen kent gezgini için kullanır. Sanal flanör, kentsel mekanda fiziksel dolaşım olmaksızın, ekran-gezeri olarak kenti dolaşmasıyla eleştirilen siberflanörün aksine, fiziksel olarak bulunduğu mekanı dijital medya üzerinden edindiği mekânsal verilerle deneyimler (Şekil 2.8). Tıpkı kenti bir metin gibi okuyup deneyimlerini yazarak aktaran flanör gibi, sanal flanör de deneyimlerini dijital medyada aktarır.



Şekil 2.8: Sanalflanör.

1990'lı yıllardaki teknolojinin bedeni fiziksel mekandan koparacağı görüşlerinin aksine (Meyrowitz, 1985); bugünün mobil teknolojileri, fiziksel mekanla bütüncül şekilde çalışarak deneyimi hibritleştirir. Sanal flanöre benzer bir şekilde fiziksel olarak bir mekanda bulunurken, deneyimini dijital araçlarla destekleyen benzer bir figür olan *phoneur* (Luke, 2005) de bu hibrit deneyimin örneklerindendir (Şekil 2.9). Flanörün postmodern hali olarak tanımlanan phoneur (Luke, 2005) kentte dolaşırken flanörden farklı olarak elinde telefonunu tutmaktadır. Luke, phoneur üzerinden mobil cihazların araçsallaşmasını eleştirir ve bu araçların kent gezginini kapitalist sistemin bir tüketicisi haline getirdiğinden bahseder. Luke (2005) 'a göre, phoneur kapitalizmin yönlendirmesiyle hareket eder; flanörün özünü oluşturan özgürlük ve eleştirel bakış ortadan kalkar ve kişi ancak phoneur olabilir. Phoneur üzerinden yaratılan kentsel hareketlilik, rastlantısallık ve aylaklık yaparak dolaşım eyleminden uzak olması sebebiyle flanör olmaya uzaktır.



Şekil 2.9: Phoneur.

Phoneur kavramıyla yaratılan kentsel hareketliliği günümüzde konum tabanlı mobil oyunlar (KTMO) üzerinden açıklamak yararlı olabilir. Oyuncu kenti yürüyerek deneyimlerken, mobil cihazının sağladığı dijital harita yardımıyla rotasını takip etmekte, zihinsel olarak oyunun dijital anlatısı aracılığıyla fiziksel olarak bulunduğu

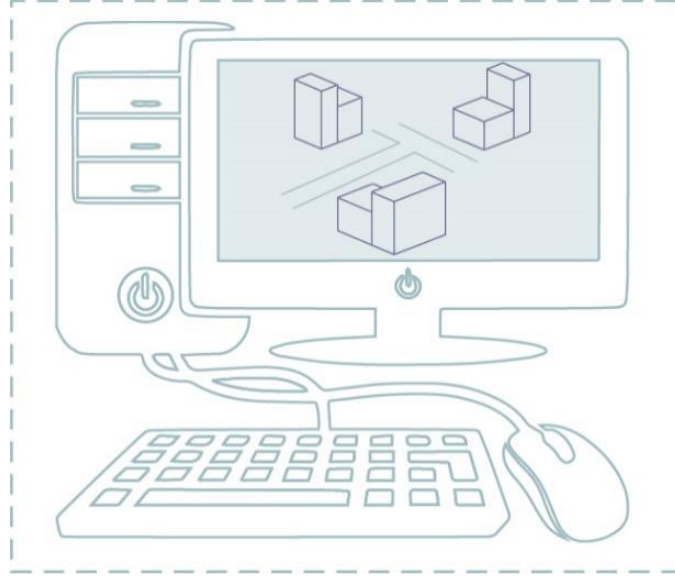
phoneur >> hibrit mekan

+ dijital medya çağının getirisi telefonlar

flaneur >> fiziksel mekan

2.3 Kentsel Mekanın Dönüşümü

Sibermekan kavramı, ilk kez bilimkurgu yazarı William Gibson tarafından *Neuromancer* adlı kitabında kullanılmıştır (Gibson, 1984). Tokgöz (2016, s.24), sibermekanı “insanların ağlar üzerinde bir araya gelebildiği, enformasyon (bilgi) paylaşabildiği, çalışabildikleri, alışveriş yapabildikleri, oyun oynayabildikleri, bedensel olarak yer değiştirmeden içinde bulunabildikleri mekan” olarak tariflemektedir. Dolayısıyla sibermekan, fiziksellikten ziyade zihinsellik içermektedir.

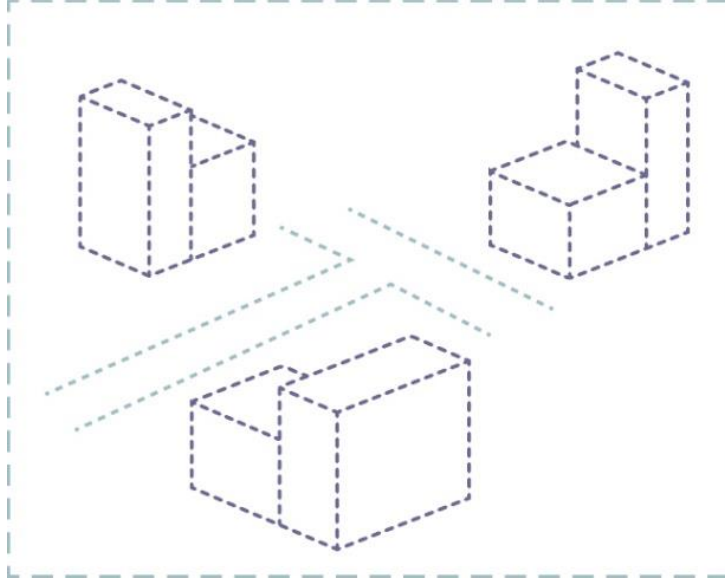


Şekil 2.11: Sibermekan.

Sibermekandaki zihinsellik durumu, bilgisayarın donanım öğeleriyle hareket etmemize bağlıdır. Fiziksel mekanda sabit durmamıza karşın, donanımsal araçlar yardımıyla sibermekanda dilediğimiz yere varabiliriz (Şekil 2.11). Meyrowitz (1985), sibermekandaki dolaşımı “fiziksel mekanı terk etmeden, psikolojik olarak mekandan uzaklaşma” olarak tarifler (de Souza e Silva & Frith, 2014, s.38). Dolayısıyla fiziksel mekan ile sibermekan arasındaki ayrımı sağlayan bedendir. Kut (2009), bu durumun beden ve mekanın etkileşimini indirgediğini dolayısıyla, sibermekanda deneyimi kısıtladığını belirtir.

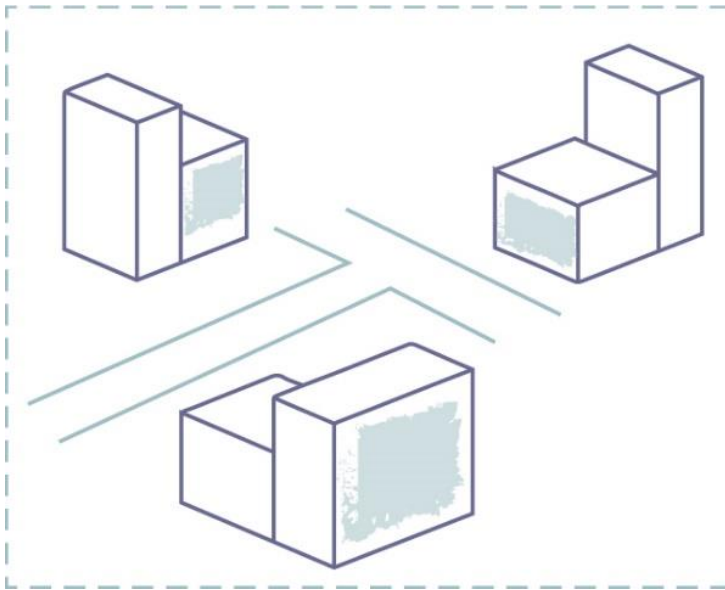
Fiziksel bağlama ihtiyaç duymadan var olabilen diğer bir mekan kavramı sanalmekandır. *Sanal mekan*, fiziksel kuralların olmadığı ortamlarda, dijital araçlar yardımıyla, fiziksel dünyadan öykünerek oluşturulan ve gerçekte var olmayan mekanları ifade eder (Şekil 2.12). Bu yönüyle Baudrillard tarafından simülasyon olarak betimlenir (Baudrillard, 2003).

Çoğu kez sibermekan ve sanal mekan kavramları birbiri yerine kullanılarak karıştırılsa da temelde farklı kavramlardır. İkisi de fiziksel bir mekana ihtiyaç duymazlar, üretilme ve deneyimleme araçları dijitaldir; ancak sanal mekan teknoloji yardımıyla gerçek gibi üretilirken, sibermekan ağ teknolojileri aracılığıyla iletişim ve etkileşimin yaşandığı mekanlardır (Kut, 2013). Sanal mekan, sınırsız, esnek ve sürekli değişken olmasıyla kullanıcılarına geniş bir özgürlük ve deneyim alanı sağlar. Statik olmaya ihtiyaç duymaksızın, kullanıcı dijital aracıyla (telefon, bilgisayar vb.) sanal olarak bir gezintiye çıkar.



Şekil 2.12: Sanalmekan.

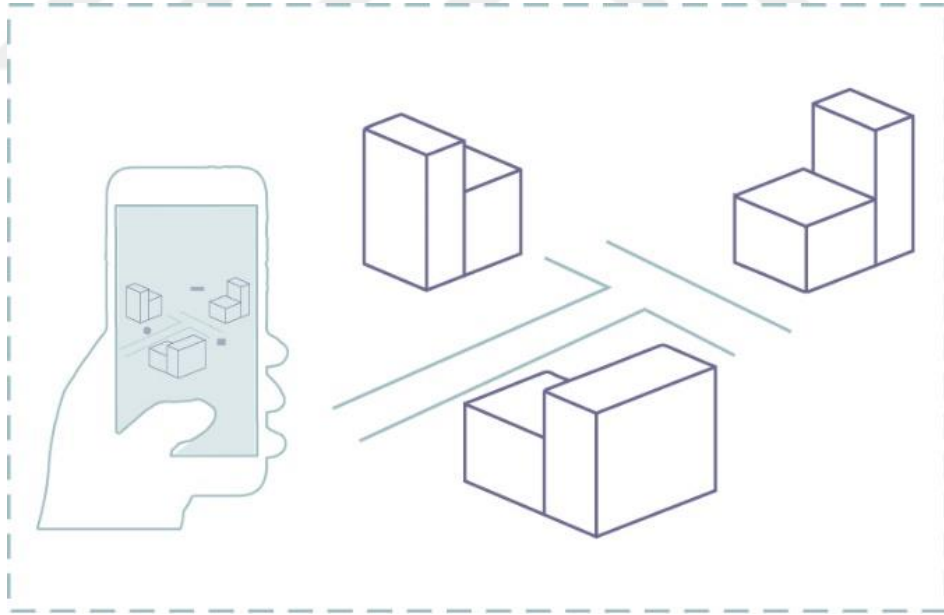
Teknolojinin gündelik hayatla bütünleşmeye başladığı 90’lı yıllarda, ortaya çıkan yeni mekan kavramları ve deneyimleme biçimleri hakkında çeşitli görüşler paylaşılmıştır. Örneğin, Gibson (1984, s.320), sibermekanın “bedeni, ruhun hapsedildiği gereksiz et parçasından kurtaracağını” dile getirirken; Mitchells (1995) de, fiziksel mekanlar için nihayet sonu geliyor demiştir. Ancak sonraları yaşanan teknolojik gelişmeler, insanın fiziksel mekandaki varlığını ortadan kaldırmamıştır. Hatta fiziksel mekan ve bedene dönüşün işaretçisi olan, aynı zamanda elektronik ve görsel bilgiyle sarmalanmış yeni bir mekan tanımını ortaya atan Manovich (2002) bu yeni mekanı *artırılmış mekan* (*augmented space*) olarak adlandırmıştır (Şekil 2.13).



Şekil 2.13: Artırılmış mekan.

Fiziksel mekanın katmanlaştırılmasıyla ortaya çıkan artırılmış mekan, insan eylemleriyle ya da çeşitli doğa olaylarıyla dönüşebilir. Dijital cihazların fiziksel mekanda baskın hale gelmesiyle mekan bir veri bulutu haline gelir; dolayısıyla artırılmış mekan bilişim teknolojilerinden ayrı düşünülemez ve yeni deneyimlere zemin hazırlar.

Fiziksel ve dijitalin iç içe geçtiği diğer bir mekan örneği *hibrit mekandır*. Hibrit mekanda, fiziksel mekan ve sibermekanın bir aradalığı mecburidir. Gibson, bu bir aradalığı “Sibermekan insanların gittiği bir yer ise, hibrit mekan insanların bulunduğu yerdir. Bizim torunlarımız sanal ve gerçeği birbirinden ayırmamıza tuhaf gözle bakacaklar. Çünkü gelecekte bu imkansız hale gelecek. Daima çevrimiçi olacağız.” şeklinde ifade eder (Aktaran Tokgöz, 2016, s.29). Hibrit mekan, bilgisayarların masaüstünden bedene ve fiziksel mekana taşınması olarak ele alınabilir (Tokgöz, 2016). Manovich (2002) de hibrit mekanda, fiziksel mekanın dijital veri alanına dönüştürülebileceğinden bahsederek bu bir aradalığı destekler. Hibrit mekanda deneyimlenen hem fiziksel olan, hem de mobil cihazlar üzerinden erişilen sibermekandır (Şekil 2.14).



Şekil 2.14: Hibrit mekan.

Bilişimle birlikte dönüşen çağ, yeni kent mekanı ve gezgini figürlerinin ortaya çıkmasına neden olduğu gibi kentsel mekan deneyimini de yönlendirebilme potansiyeli taşımaktadır. Tezin bir sonraki başlığında bu konu üzerine olan düşüncelere yer verilecektir.

2.4 Kentsel Mekan Deneyiminde Dijital Manipölasyon

Dijital ağların, gündelik hayatın her alanında kendine yer edinmesinin kültürel, sosyal, siyasi ve ekonomik sonuçları olmaktadır. Mitchell'in, Plato ve Aristo'dan bu yana Lewis Mumford ve Jane Jacobs'a kadar oluşturulan kuramlar üzerine anlaşılan kent kavramının artık aynı biçimde işlerliğini sürdüremediğini ve bunun bitler (veri işlemcileri) nedeniyle olduğunu savunması, bu sonuçlara önemli bir örnek teşkil eder (Mitchell, 1995). Virilio (1998)'nin, kent meydanlarının yoğun dijital veriye maruz kalması sonucu ekranlara dönüştüğüne dair sözleri, aslında kentlere artık dijital ağlar üzerinden de erişebildiğimize ve bu durumun kent-beden ilişkisinin taşıdığı anlamları kaybedeceğine dair kaygılara işaret etmektedir. Le Breton (2008), bilgisayar ekranları üzerinden çıkılan bedensiz gezintileri şöyle ifade etmektedir:

“Bilgisayar ekranları, programına egemen oldukları bir televizyon gibi çalışır. Bir harita açılır, bu cansız parkuru inandırıcı kılabilmek için yığınla işaret vardır. Fotoğraflar doğru yerde durduğunuzda içeriklerini daha kesin ve belirgin biçimde gösterirler, canlıları adeta ve güzergahta görülmesi gereken şeyleri gösterirler. Farenin bir hareketiyle bilgi edinilir” (Le Breton, 2008, s. 13-14).

Kentler artık bir tık uzağımızdadır ve onunla ilgili verilere dijital bir ekran üzerinden bedensiz olarak da ulaşmak mümkündür. Jan Van Dijk (2016, s.13) bu durumu “Tarihte ilk kez iletişim altyapısından kaynaklanan bir yaşam biçimine geçiş” olarak ifade eder. Teknoloji hayatımızın içine işlemiş, yaşam tarzımızı dönüştürmüş ve onun ekseninde hayatımızı organize etmeye başlamışızdır. Teknoloji artık insan bedeninin bir uzantısıdır (McLuhan, 1967). Ancak, Virilio (1998)'ya göre, her yeni teknoloji bedenin daha çok ihmal edilmesi anlamına gelir ve bedenin eksilmesine neden olur. Teknolojinin, kent-beden ilişkisine olan etkileri mekan deneyimi etrafında yoğunlaşmaya başlamış; kuramcıların bazıları bu konuya olumlu yaklaşırken, bazıları ise olumsuz yönden bakmıştır.

“Çağdaş mimarlığın ve şehirlerin insanlık dışılığı, bedenin ve duyuların ihmal edilmesinin bir sonucu ve duyuşal sistemimizin dengesizliği olarak anlaşılabilir. Örneğin bugünün teknolojik dünyasında çoğalan yabancılaşma, kopukluk ve yalnızlık deneyimleri duyuların belli bir patolojisiyle ilgili olabilir. Bu yabancılaşma ve kopukluk duygusunun çoğu zaman, hastaneler ve havaalanları gibi teknolojik olarak en ileri ortamlarda söz konusu olması düşündürücüdür. Gözün egemenliği ve diğer duyuların bastırılması bizi kopukluğa, yalıtılmışlığa ve dışsallığa itme eğilimindedir” (Pallasmaa, 2011, s.22).

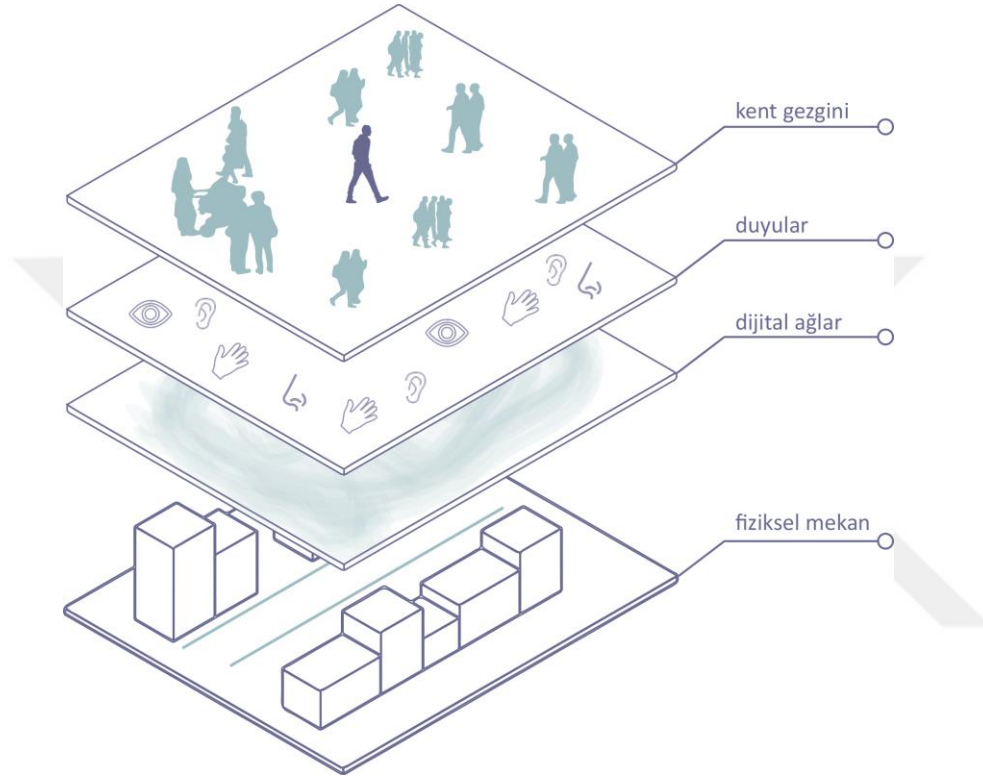
Pallasmaa'nın bu sözleri, gözün egemenliğine dayanan teknoloji çağının, bireyin mekan deneyimini olumsuz olarak etkilediğine dair örnek teşkil etmektedir. Peter Anders (2001), mekanın bilincin bir ürünü olduğunu ve mekan algısının direkt ve aracı uyarımların karışımından türediğini belirtir. Ancak, pek çok şeye ekran üzerinden eriştiğimiz dijital çağda, uyarımların çoğu görsel olarak sağlanmaktadır. “Modern çağın temel olayı dünyanın resim olarak fethedilmesidir” (Heidegger, 1977, s.134). Oysaki, “bilgisayarlı görüntü üretimi görsel bir manipülasyona, retinal bir yolculuğa dönüşerek, çok duyulu, eş zamanlı ve eş güdümlü imgelemedeki muhteşem yeteneğimizi köreltme eğilimindedir” (Pallasmaa, 2011, s.13).

Susan Sontag “dünyaya bir dizi potansiyel fotoğraf gibi bakan zihniyetten” bahsederek, “gerçekliğin gitgide, fotoğraf makinesinin gösterdiği şey gibi görüldüğünü” ileri sürer (Sontag, 2011, s.16). Pallasmaa (2011) ise, mimarlığın artık bedensel bir karşılaşma olmak yerine, fotoğraf makinesinin aceleci gözüyle sabitlenen basılı bir görüntü sanatı olduğundan bahseder. Michel De Certeau da gözün egemenliğine olumsuz olarak yaklaşır: “Televizyondan gazetelere, reklamdan her tür ticari görünüme kadar, kanserli bir görme çoğalması her şeyi gösterme ve gösterilme yeteneğine göre ölçen ve iletişimi görsel bir yolculuğa dönüştüren toplumumuzu karakterize etmektedir.” (Aktaran Harvey, 2010, s.293). Dünya'nın farklı bölgelerinden birçok mekan dijital ekranlarda eş zamanlı olarak gelen bir görüntüler fırtınasına dönüşerek, yerler ve mekanlar başka herhangi bir meta kadar üretime ve gelgeç kullanıma açık hale gelmiştir (Harvey, 2010).

Teknolojinin, beden-mekan ilişkisine olan etkilerini gözün egemenliğine dayanan bir deneyim üzerinden tartışan kuramcılar ve araştırmacıların bazıları ise konuya olumlu bir bakış açısıyla yaklaşır. De Souza e Silva ve Sutko (2013), özellikle konumsal medya türlerinin mobil iletişime dahil olmasının; kullanıcıların mekandan kopmak yerine mekanla deneyimlerinin yoğunlaşmasına katkı sağladığını savunur.

Tokgöz (2016), dijital verilerin fiziksel mekan ve kullanıcı arasında bir arayüz oluşunun, mekanı genişleterek mekanın okunabilirliğini ve kullanıcının kent algısını dönüştürdüğünü ifade eder (Şekil 2.15). Örneğin, dijital haritalarda birçok mekanın adı, yer işareti, fotoğrafı, konumu vs. gibi veriler işlenerek ve bir ekran üzerinden değişik ölçeklerde kentin bir parçasına ya da bir bölgesine odaklanılarak mekanın okunabilirliği de değiştirilebilmektedir. Başka bir örnek olarak ise KTMO, kullanıcıları hibrit mekanda bir deneyime davet ederek mekan deneyiminin

yoğunlaşmasını sağlayabilir (De Souza e Silva ve Sutko, 2013). Oyun oynama gayesiyle gezintiye çıkan kentli diğer oyuncularla tanışarak sosyalleşir, mekanı deneyimlerken bir yandan da dijital haritanın sunduğu verileri zihninde işler, fiziksel mekan ve hareketlilik bir araya gelir; bu noktada teknoloji yeni bir deneyime davet eder, ancak deneyimin manipüle edilip edilmediği tartışmaya açıktır ve tezin ilerleyen kısımlarında KTMO'nun kentsel mekan deneyimine etkisi tartışılacaktır.



Şekil 2.15: Dijital çağda deneyim katmanları.

2.4.1 Dijital bir deneyim aracı olarak konum tabanlı mobil oyunlar

Fiziksel mekanların kavranması ve deneyimlenmesinde bedenler araç konumundadır. Mekan deneyimi, bedenin hareketiyle değişir ve gelişir. Teknolojik gelişmeler ise mekandaki hareket olasılıkları üzerinde de dönüştürücü bir etki yaratmıştır; artık sanal ve gerçek dünya arasındaki çizginin giderek bulanıklaşması ve çoğu zaman bu iki mekanın birbirine entegre olarak çalışması, bu ortamların nasıl algılandığı konusunda merak uyandırmaktadır. İnsanların fiziksel mekanlar ile olan ikili ilişkilerini hibrit ortamlara taşıyan teknolojik gelişmelerin en net örneklerinden biri konum tabanlı mobil oyunlardır.

KTMO, artırılmış gerçeklik sistemi ile konum verilerini birleştirir. Artırılmış gerçeklik, sibernetik öğeler ile fiziksel mekan öğelerinin üst üste çakıştırılmasına ve

kullanıcının bunu mekansal olarak deneyimlemesine olanak sağlayan bir teknolojidir (Kut, 2013). KTMO'da planlanmış kurgu bütünlüğü olan mekanlar yer almakta ve oyuncuların eylemleri, oyun tasarımcıları tarafından bu kurgu çerçevesinde yönlendirilmektedir. Kentlinin gündelik hayatında ilgisini hiç çekmeyen mekanlar, oyun aracılığıyla anlam kazanabilmektedir. Augé (1995), tarih ya da yerelle özgün bir ilişkisi bulunmayan havaalanları, istasyonlar, otoparklar gibi dünyanın her yerinde birbirine benzeyen mekanları yok-yer (non-places) olarak adlandırmakta; Gazzard (2011) ise, konum tabanlı medya aracılığıyla yok-yerlerin bile mekansal bir kimlik kazandığını savunmaktadır. Oyun tasarımlarında, fiziksel mekanların esas işlevi oyun kurgusuna göre değiştirilebilmekte ve en sıradan yerler bile oyun içerisinde oyuncu için anlamlı bir imgeye dönüşebilmektedir. Örneğin, park alanının savaş alanına dönüşmesi, nehir yatağının siper alanı olması vb. durumlar bireyin mekan algısını dönüştürebilmekte ve mekana karşı merak duygusu uyandırmaktadır (Özkazanç ve Esentürk, 2020). Bu merak duygusu, sanallığın içindeki fiziksel mekanın keşfine karşıdır.

Oyuncunun yaşadığı hibrit mekan deneyiminde, oyuncu fiziken gerçek mekanın içerisinde fakat duyu organları ve bilişsel yetenekleri sanal gerçeklik sistemleri tarafından sağlanan verilerle yorumlanmaktadır (Özkazanç ve Esentürk, 2020). Konum tabanlı teknolojiler, mekansal algı sürecinde lens işlevi görmekte ve fiziksel mekana oyunsal bir katman eklemektedir (Dourish ve Bell, 2011). Oyuncunun dijital dünyaya uyum süreci, hibrit mekan deneyimiyle hız kazanır. KTMO'da oyuncu, mekan ile bilgi alışverişinde bulunur; bu alışveriş ise arayüzler vasıtasıyla gerçekleştirilir. Oyuncunun mekana uyum süreci ve mekan algısının artırımında arayüzler köprü görevi görür. Oyuncu ve oyun arasında tanımlanan arayüz, kullanıcının sanal dünya ile nasıl ilişki kuracağını da çerçevesini çizer (Kılıç, 2016).

Kullanıcı, KTMO sistemindeki görsel ve fiziksel mekanın üst üste çakıştırılmasıyla birlikte gerçek zamanlı bir etkileşime geçer. Dolayısıyla bilişim teknolojilerinin gelişimi yeni mekan deneyimlerini olanaklı kılan etkileşim yöntemlerini de ortaya çıkarmıştır. Bu yeni arayüz ve etkileşim biçimleri vasıtasıyla fiziki mekan ve siber mekan ikilemi yerini tüm katmanların bütüncül olarak var olduğu yeni bir mekan olgusuna bırakmıştır (Kılıç, 2016).

De Souza e Silva ve Frith (2010a), konum tabanlı teknolojileri kamusal alanı kişiselleştirme yani kamusal mekanda yalnız kalma hakkını elde etme üzerinden

değerlendirmiştir. Burada kentlilerin bu tür teknolojileri kullandığı sırada çevresini algılamak psikolojik bir filtre uyguladığından ve tüm uyaranları dikkate almadıklarından bahsetmektedirler. KTMO’da da oyuncular kent sokaklarına bir filtre uygulayarak sadece oyunun öğelerine odaklanıp gerisini reddedebilmekte, diğer bir deyişle kamusal alanı kişiselleştirmektedirler (Humphreys, 2017). Buna ek olarak Russel “Eğer bir cihaz size tanımadığınız bir mekana ilişkin kişiselleştirilmiş bir bakış sunuyorsa, bu mekanı deneyimleme biçimimizi değiştireceği anlamına gelir.” ifadesini kullanmıştır (de Souza e Silva ve Frith, 2010b, s. 490-491).

McLuhan (1964), teknolojinin bireysel algı üzerindeki etkilerinin kültürel dönüşüm üzerine önemli etkisi olduğunu savunur. Dolayısıyla dijital dünyada mekan algımızın şekillenmesinde teknoloji-beden ilişkisi önemli bir rol oynar. “Sanal içeriğin mekanın katmanlarına eklenmesi ile bedenle kavranan mekanda veya mekanın kavradığı bedende belirli deneyimleri birleştirerek sanal mekanların bedeni ihmal etmek veya eksiltmek yerine, bedeni uzantılayarak yeni mekansal katmanların keşfine olanak sağladığı düşünülmektedir.” (Özkazanç ve Esentürk, 2020, s.312)

Oyuncular için mekanı dönüştüren konum tabanlı mobil oyunların özünü gerçek mekandan alıyor olması, bu ortamların algılanabilirlik düzeyi hakkında merak uyandırmaktadır. Bu oyunların gerçek mekan parametrelerini içinde barındırıyor oluşu ve bu parametrelerin dijital dünyada şekillenmesinin deneyim üzerinde nasıl bir etkisi olduğuna dair yapılacak olan inceleme, tez kapsamında Pokémon GO üzerinden yürütülecektir.

“Bedenin iradesinden ve belli başlı kaynaklarından doğan bütünüyle insana özgü enerjiden (yürümek, koşmak, yüzmek vb.) gündelik yaşamda çalışma, yer değiştirme vb. etkinliklerde çok az yararlanır. İnsanlar artık altmışlı yıllardaki gibi ırmaklarda hemen hemen hiç yıkanmıyorlar (izin verilen belli yerler dışında), pek fazla bisiklet kullanmıyorlar (neredeyse militan amaçlarla ve tehlikeli biçimde bisiklet kullananlar dışında) ve işe gitmek ya da gündelik yaşam içindeki amaçlarını gerçekleştirmek için de ayaklarından daha az yararlanıyorlar (Leroi-Gourhan, 1982, s. 168).” (Aktaran Le Breton, 2008, s.12).

Dijital çağda insanların günden güne hareketsizleşmesine bir eleştiri olarak görebileceğimiz Pokémon GO oyunu, gerçek hayatta fiziksel olarak hareket etmeyi gerekli kılmaktadır. Bu KTMO sayesinde, Pokémon aramak amacıyla oyuncular mahallelerinde ve kamusal alanlarda gezintiye çıkmaya teşvik edilmekte ve kent oyunsallaşmaktadır. Fiziksel mekanların, dijitaldeki artırılmış katmanlaşması

sayesinde tanıdık ortamlar önemli oyun duraklarına dönüşebilmektedir (Hjorth & Richardson, 2017). Bir Pokémon bazen oyuncuların evinde bazense kütüphane, mezarlık, kamusal alanlar, sulak alanlar vb. yerlerde bulunarak oyuncuyu yürüme yoluyla mekansal bir keşfe çıkarmaktadır. Kentsel gezintisini gerçekleştirirken oyun oynayan kentlinin güzergah seçiminde oyun da etkili olabilmektedir; çünkü oyuncular Pokémon toplamak için harita üzerinde Pokémonların yoğun olarak bulunduğu yerlere yönelmekte ve kendilerine yeni rotalar çizmektedirler (Hjorth & Richardson, 2017).

KTMO olan Pokémon Go kurgusu gereği, fiziksel mekan ile dijital verilerin kentin gerçek haritası üzerinde çakıştırılmasıyla oluşturulmuş ve oyunun anlatısı aracılığıyla kentte oyunsal bir mekan kurulmuştur. Fiziksel kent öğeleri oyunun bir parçası olarak yer almakta ve oyuncunun hedefi doğrultusunda bu öğelere ulaşması gerekmektedir. Böylece kent oyunsal bir mekana dönüşmekte, bu da kamusal mekan deneyimini dönüştürmektedir (Tokgöz ve Polat, 2018). Kentin oyunsal mekana dönüşmesiyle birlikte, kentsel mekanda hareket eden kentli, mekan deneyiminde geçirdiği süreyi oyunun anlatısı eşliğinde geçirmektedir. Artırılmış gerçeklik özelliği ile fiziksel mekanı oyuna dahil etme pratiği gerçekleştiren Pokémon GO, kent ile oyun arasındaki ilişkiyi somutlaştırmak için oyunun geliştiricileri tarafından oldukça etkili bir araç olarak kullanılmıştır (Tokgöz ve Polat, 2018).

2.5 Bölüm Sonucu

Çalışmanın bu bölümünde kentsel mekan deneyimi ve teknoloji ilişkisi üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda, öncelikle kentsel mekan deneyimi hakkında kuramcıların düşüncelerine yer verilmiş; çalışma kapsamında kentsel mekan deneyimi, fiziksel mekanda yapılan keşifsel eylemlerle birlikte kenti algılama durumu olarak ele alınmıştır. Bireyin mekanı algılama sürecinde, dikkatinin yönlendirilebilmesine bağlı olarak seçici davrandığına, bazı şeylere odaklanırken bazılarını görmezden geldiğine değinilerek mekan deneyiminde odaklanmışlık durumunun önemine yer verilmiştir.

Mekan deneyimi sırasında yürüme eylemiyle, algılama üzerinden yere dair anlamlar geliştirildiğinden bahsedilmiş; dolayısıyla yürüme eylemi çalışma kapsamında kentsel mekan deneyiminin fiil-özü olarak araç konumuna getirilmiştir. Ayrıca çalışmanın öznelerini oluşturan flanör ve phoneur grubun yürüyüş amaçlarına paralel olarak yürüme eyleminin amaca yönelik (phoneur), keyfi (flanör) ve kavramsal türlerinin

tanımlamaları yapılmıştır. Keyfi yürüme eyleminde amaca yönelik yürüyüşün aksine, yolculuğun kendisi ve izlenilen rotadaki mekanların öneminin olduğuna değinilmiştir. Keyfi yürüme esnasında dolaşılan mekanı keşfetmeye özen gösterilirken, amaca yönelik yürüme eyleminde hedefe varma arzusu vardır. Dolayısıyla mekanın keşfi bu iki yürüme eylemi arasında önemli bir noktayı oluşturmaktadır.

Ayrıca bu iki çeşit yürüme eyleminin bilinmeyen bir çevrede gözleme dayalı hareket ve bilinen bir çevrede hedef odaklı dolanım olmak üzere iki çeşit hareket olgusunu içinde barındırmasından ötürü, mekanın bilinirliğinin rota seçiminde etkili olabileceğine dair görüşlerden bahsedilmiştir. Gözleme dayalı yapılan keyfi yürüme eyleminde birey mekanı keşfetme arzusuyla dolambaçlı yolları izleyebilirken, hedef odaklı dolanımında kestirme yolları tercih edebilir. Hareket esnasında zamandan kazanmak adına kestirme yolların tercih edilmesinin deneyimin azalmasına neden olabileceğinin, böylece mekan deneyiminde rota seçiminin de öneminin altı çizilmiştir.

Sonrasında çalışmanın da öznelere birini oluşturan flanörün kentsel mekan deneyimine yer verilmiş ve dönüşen çağda flanörün de dönüşümünden söz edilmiştir. Bu noktada çalışmanın da bir diğer öznesini oluşturan phoneur figürüne kadar dönüşen yeni kent gezgini figürlerinin incelemesi yapılmıştır. Ardından kent gezgini figürlerine benzer bir şekilde fiziksel mekandan hibrit mekana kadar dönüşen yeni mekan tanımlamalarına yer verilmiş; böylece alan çalışması öncesinde çalışmanın öznelere ve mekanlarının literatür üzerinden bir okuması yapılmıştır.

Ardından çalışmanın temel meselesini oluşturan dijital çağda kentsel mekan deneyiminin dönüşümüne dair kuramcıların kaygıları ve düşüncelerine yer verilmiştir. Bu düşünceler ışığında dönüşen çağın yeni bir deneyime davet ettiği sonucu çıkarılmış ancak deneyimin manipüle edilip edilmediği tartışmaya değer bulunmuştur. Tezin ilerleyen bölümünde bu tartışma için KTMO mercek görevi göreceğinden literatürde bu oyunların sunduğu mekan deneyimiyle alakalı görüşler incelenmiştir. Literatürde kentlilerin bu tür oyunları oynadıkları sırada, çevrelerini algılayarak psikolojik bir filtre uygulayarak oyunun öğelerine odaklanıp tüm uyaranları dikkate almadıklarından bahsedilmektedir. Tüm bu bilgiler ışığında tezin sonraki bölümünde araştırma, alan çalışması yardımıyla desteklenecek; çalışma kapsamında oyunun kentsel mekan deneyimine etkisinin araştırılmasında mercek görevi görecek olan Pokémon GO oyununun incelemesi yapılacaktır.

3. ALAN ÇALIŞMASI: SULTANAHMET BÖLGESİ

3.1 Pokémon GO Oyunu

Alan çalışması kapsamında Pokémon GO oyununun kentsel mekan deneyimini incelerken mercek görevi görmesi sebebiyle, tezin bu bölümünde oyunun tamamının detaylı olarak incelenmesinden ziyade, araştırmanın kapsamını ilgilendiren temel kurgusu ve oyuncuyu mekan keşiflerine yöneltten çalışma prensibine odaklanılacaktır.

İnsanların günden güne hareketsizleşmesine bir eleştiri olarak, onları yürümeye teşvik eden bir KTMO olan Pokémon GO, temelini 90'lı yılların ortasında televizyonlarda çizgi film olarak gösterime başlayan Pokémon'dan alır ve ilk olarak Temmuz 2016'da telefonlarda yerini almıştır. Niantic tarafından geliştirilen ve The Pokémon Company tarafından yayımlanan Pokémon GO, konum tabanlı bir mobil oyundur ve son yıllarda oldukça popüler hale gelmiştir (Şekil 3.1). Oyunun temeli fiziksel alanda hareket ederken aynı zamanda hibrit gerçeklikte de Pokémon yakalama, biriktirme, eğitme ve karşılıklı savaştırmaya dayanmaktadır.



Şekil 3.1: Karaköy'de bulunan Pokémon GO grafitisi. (Fotoğraf: Dilek Yıldız Özkan, 2022)

Gerçekten başarılı olan KTMO arasında bir ilk olarak bahsedilen oyun, birçok tartışmanın da konusu olmuştur. Pokémon Go ile ilgili araştırmalar genel olarak mahremiyet inşasında konuma duyarlı teknolojilerin etkisi, risk ve gözetim, mobil medyanın oyunun sosyal, kültürel ve yaratıcı boyutlarını genişletmedeki rolü ile ilgili meseleler etrafında yoğunlaşmaktadır (Hjorth & Richardson, 2017).

Pokémon Go'yu oynayabilmek için bir kullanıcı hesabıyla oyuna giriş yapıldıktan sonra oyun karakterinin yaratılması gerekmektedir. Bu aşamadan sonra oyuna başlamak için 3 adet başlangıç Pokémon'undan (Bulbasaur, Squirtle ve Charmander) herhangi biri seçilmelidir. Seçilen Pokémon oyun içerisinde oyuncunun karşısında belirir ve *poketop* üzerine fırlatılarak yakalanır (Şekil 3.2). Pokémon'u yakaladıktan sonra ona ait tüm bilgiler oyunun bilgi ekranında görüntülenmektedir. Başlangıç Pokémon'unu yakaladıktan sonra artık yapılması gereken, oyun içerisindeki haritada gezebilmek için kentin sokaklarında gezintiye çıkmaktır; çünkü oyun, fiziksel çevreyi ve oyuncunun konumunu gerçek zamanlı olarak baz almaktadır.



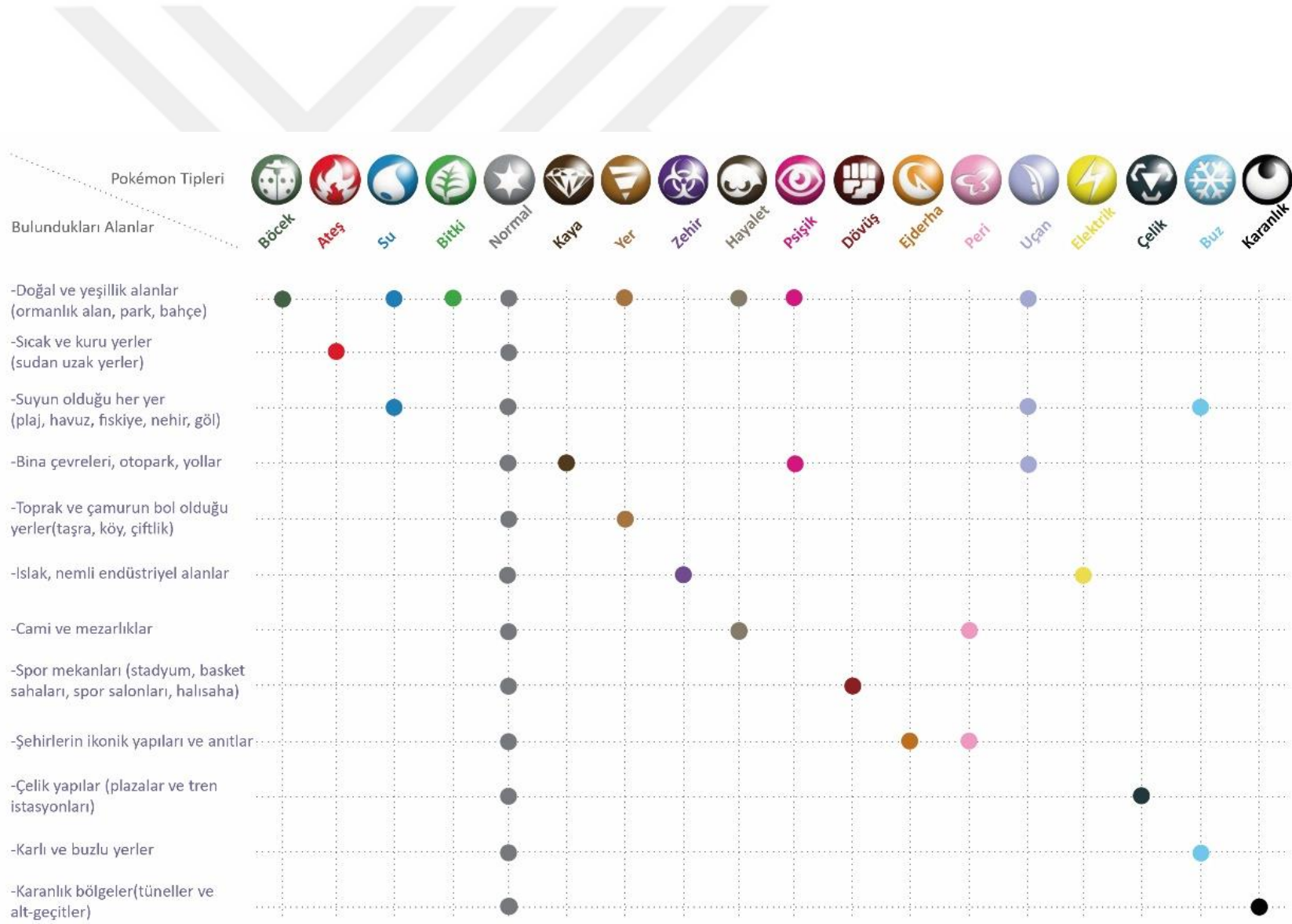
Şekil 3.2: Başlangıç Pokémon'unun yakalanması (Url-1).

Oyuncu oyun esnasında gerçek zamanlı konumunu, dijital şehir haritası üzerinden takip edebilmektedir. Oyun içerisinde oyuncu yürüdükçe ve Pokémon yakaladıkça seviyesi yükselmekte ve karşısına daha güçlü Pokémonlar çıkabilmektedir. Oyun

içerisinde oyuncuya yakın olan Pokémonlar ekranın sağ alt köşesinde belirerek kent içerisinde varılması gereken hedef noktalarını oluşturur. Karşılaşılan Pokémonlar'ın üzerine dokunulduğunda kamera ekranı açılır ve üzerine *poketop* fırlatılmasıyla hibrit olarak yakalanmış olur. Oyunda farklı tiplerde birçok Pokémon bulunmakta ve bu Pokémonlar farklı yerlerde karşınıza çıkabilmektedir, bu durum ise oyuncuyu kentin farklı noktalarında gezintiye çıkarmaya teşvik etmektedir (Şekil 3.3).

Artırılmış gerçeklik arayüzü kullanan Pokémon GO oyununda fiziksel mekan ve sibermekan birbirine eklenmiştir. Fiziksel mekanı oyuna dahil etme pratiği gerçekleştiren oyunda, artırılmış gerçeklik özelliği, oyuncuyu oyuna çekmek ve kent ile oyun arasındaki ilişkiyi somutlaştırmak için oyun üreticileri tarafından oldukça etkili bir biçimde kullanılmıştır. Fiziksel mekan ve dijital verileri bir araya getirerek insan-mekan etkileşimini etkileyen oyunda, oyuncuları kentin farklı noktalarında gezintiye çıkarma durumu hem hareketsizliğe bir eleştiri hem de yeni yerlerin keşfi için bir pazarlama stratejisi olarak sunulmuştur. Ayrıca Pokémon GO, konum tabanlı mobil oyunların ilk örneği olmamasına rağmen önceki oyunlara kıyasla daha fazla üne kavuşmuştur. Bu ünü oyunun temel kurgusunun hali hazırda bilinen ve sevilen bir çizgi filme dayanmasının yanı sıra artırılmış gerçeklik özelliğinin de oldukça iyi pazarlanmasına borçludur (Tokgöz ve Polat, 2018).

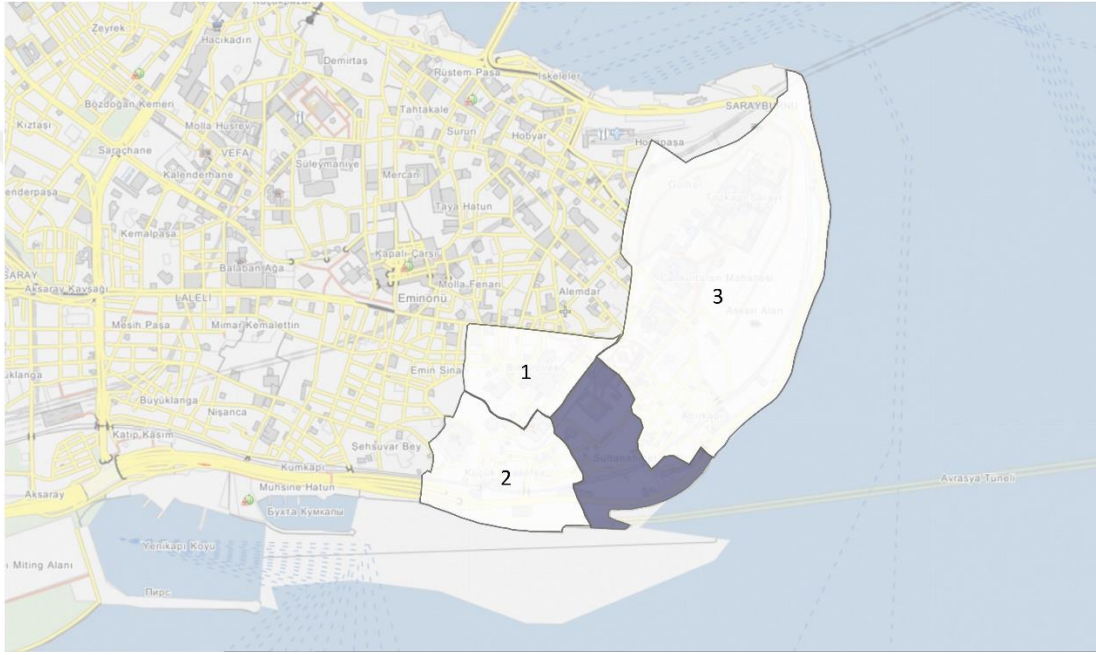
Fiziksel mekan, dijital arayüz ve oyun anlatısını biraraya getirerek hibrit mekan deneyimi sunan oyun, oyuncuları sokaklarda gerçek kent öğeleriyle etkileşime sokması sebebiyle kenti oyun mekanına dönüştürmektedir (Tokgöz ve Polat, 2018). Sokaklarda Pokémonların yoğun olarak bulunduğu yerlere yönelen, gündelik hayattaki rotasını buna göre tayin eden oyuncu, bu etkileşimler sonucunda farklı bir kent deneyimi geliştirmektedir. Oyuncunun gezintisini oyunun anlatısı aracılığıyla gerçekleştirmesine bağlı olarak dünyayı algılama biçimi etkilenmektedir. Oyunla eş zamanlı olarak kenti gezme halinin mekan deneyimini ne şekilde etkilediği üzerine olan araştırma problemi yapılan alan çalışmasının bulguları üzerinden sıradaki bölümlerde irdelenecektir.



Şekil 3.3: Pokémon tipleri ve bulundukları bölgeler.

3.2 Çalışma Alanının Seçimi

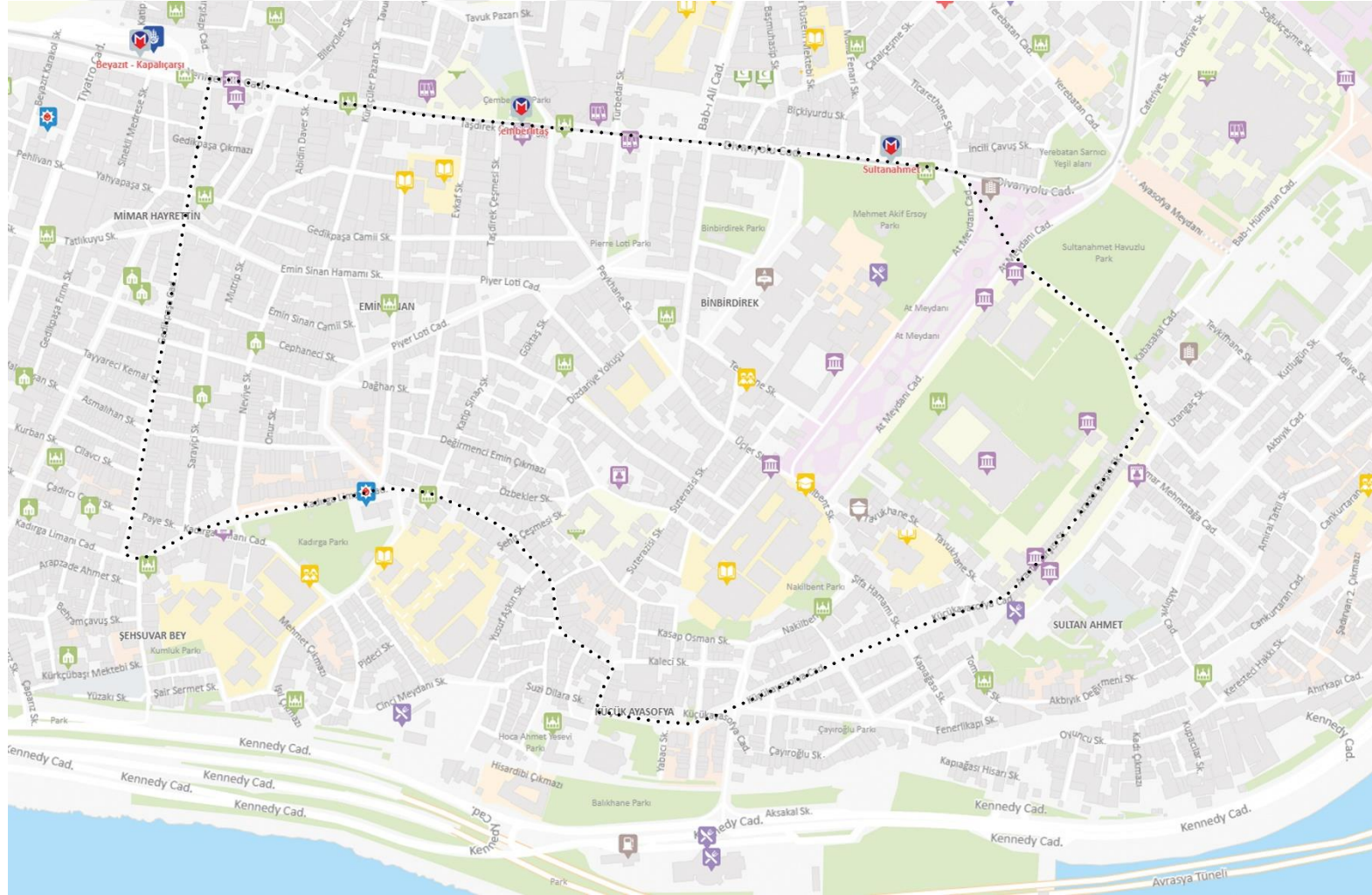
Araştırma kapsamında çalışma alanı olarak Sultanahmet Bölgesi ve yakın çevresi seçilmiştir. Sultanahmet, İstanbul Avrupa Yakası'nda bulunan Fatih ilçesine bağlı mahallelerden biridir. Tarihi yarımadanın en uç noktasında bulunan mahalle çok sayıda tarihi eseri sınırları içerisinde barındırmasından ötürü oldukça katmanlı bir yapıya sahiptir. İdari sınırlarıysa kuzeyde Binbirdirek, batıda Küçükayasofya, doğuda Cankurtaran mahallesi, güneydeyse İstanbul Boğazı'ndan oluşur (URL-2), (Şekil 3.4).



Şekil 3.4: Sultanahmet'in konumu (1: Binbirdirek Mahallesi, 2: Küçükayasofya Mahallesi, 3: Cankurtaran Mahallesi).

Sultanahmet Meydanı, Divanyolu Caddesi'ne açılan büyük bir kent boşluğudur. Sultanahmet Bölgesi'nde bulunan bir kişinin Divanyolu Caddesi'ne giriş ve çıkışı bu boşluk üzerinden sağlanır. Sultanahmet Meydanı'nın bugünkü sınırları Ayasofya Cami, Sultanahmet Cami, Damat İbrahim Paşa Sarayı ve Haseki Hamamı'ndan oluşur (Yılmaz, 2013).

Alan seçiminde araştırma katılımcılarının sıklıkla uğradığı bir bölge olmamasına, dolayısıyla aşinalıkların az olduğu bir yer olmasına dikkat edilmiştir. Ayrıca çalışma alanının kentsel imge elemanları (bağlantılar, sınırlar, bölgeler, odak alanları ve işaret öğeleri) açısından zengin olması, araştırma kapsamında incelenen kentsel mekan deneyimi için önem taşımaktadır (Şekil 3.5).



Şekil 3.5: Çalışma alanının sınırları.

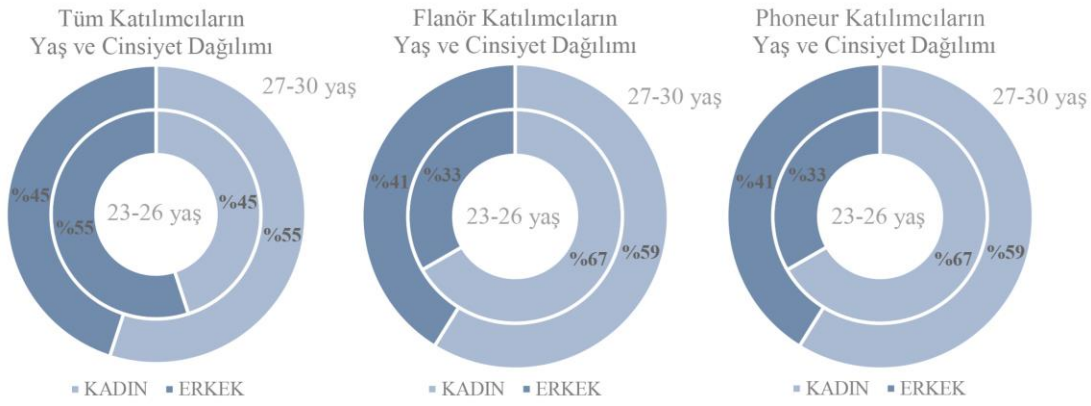
Bunun yanı sıra bölgede bağlantı sayısının fazla oluşu sebebiyle alanın katılımcılara alternatif rota seçimleri sağlayacağını düşünülmesi tercih sebebi olmuştur. Ayrıca bağlantı sayısının fazla oluşunun alanın kentsel dokusunda yarattığı etkinin, kullanılan rotanın hatırlanabilirliğiyle ilgili flanör ve phoneur katılımcı grupları arasında kıyas yapmaya imkan tanıyacağı düşünülmektedir.

Bölge kentin başlıca meydanlarından birini içinde barındırması nedeniyle önemli bir nirengi noktası ve turistik merkezdir. Dolayısıyla bölgede kullanıcı yoğunluğu oldukça fazladır. Bölgede birçok tarihi, dini, kültürel, sosyal ve idari yapının olmasının yanı sıra önemli açık alanların da var oluşu, alanı cezbedici bir mekan haline getirmektedir. Bu durum ise çalışma kapsamında önemli bir girdi olarak görülmektedir; çünkü tüm bu durumların birlikteliği alanı oldukça katmanlı bir hale getirmektedir. Dolayısıyla alanın, çalışma kapsamında kıyaslama yapabilmek amacıyla seçilen flanör ve phoneur gruplarına sürprizli mekanlar sunacağı ve yeni mekan deneyimlerine imkan tanıyacağı düşünülmektedir.

Tüm bu nedenler doğrultusunda Sultanahmet Bölgesi ve yakın çevresinin araştırma kapsamında uygun bir çalışma alanı olacağı öngörülmüştür. Çalışma kapsamında katılımcıların 20 dakikalık süre zarfında gezebilecekleri mesafeler göz önünde bulundurularak, çalışma alanının sınırları, Divanyolu Caddesi, Gedikpaşa Caddesi, İshakpaşa Caddesi ve Küçükayasofya Caddesi sınırları kapsamında ele alınmıştır.

3.3 Bulguların Toplanması

Çalışma kapsamında bulguların toplanması için üç ayaklı veri toplama tekniği kullanılmıştır. Bunlar yürüme eylemi, anket ve bilişsel haritalama tekniğidir. İlk aşama olan yürüme eyleminde, toplamda 40 kişiden oluşan katılımcı grubu, 20 flanör ve Pokémon GO oyununu oynayarak yürüyüşünü gerçekleştiren 20 phoneur olmak üzere eşit dağılımlı iki gruba ayrılmıştır. Katılımcılar yürüyüşlerini Sultanahmet Bölgesi'nde 29 Ekim Cumartesi, 30 Ekim Pazar, 5 Kasım Cumartesi ve 6 Kasım Pazar günlerinde gerçekleştirmişlerdir. Her bir katılımcının yürüyüşü yirmi dakikadan oluşmaktadır ve yürüyüş programı belirlenen günlerde saat 10.00-18.00 arası uygulanmıştır. Yürüyüşlerden elde edilen verilerin sağlıklı sonuçlar verebilmesi adına katılımcılar benzer demografik özelliklerde seçilmiştir. Katılımcı grubunun demografik özelliklerinin yüzdelik dağılımı Şekil 3.6'da verilmiştir.



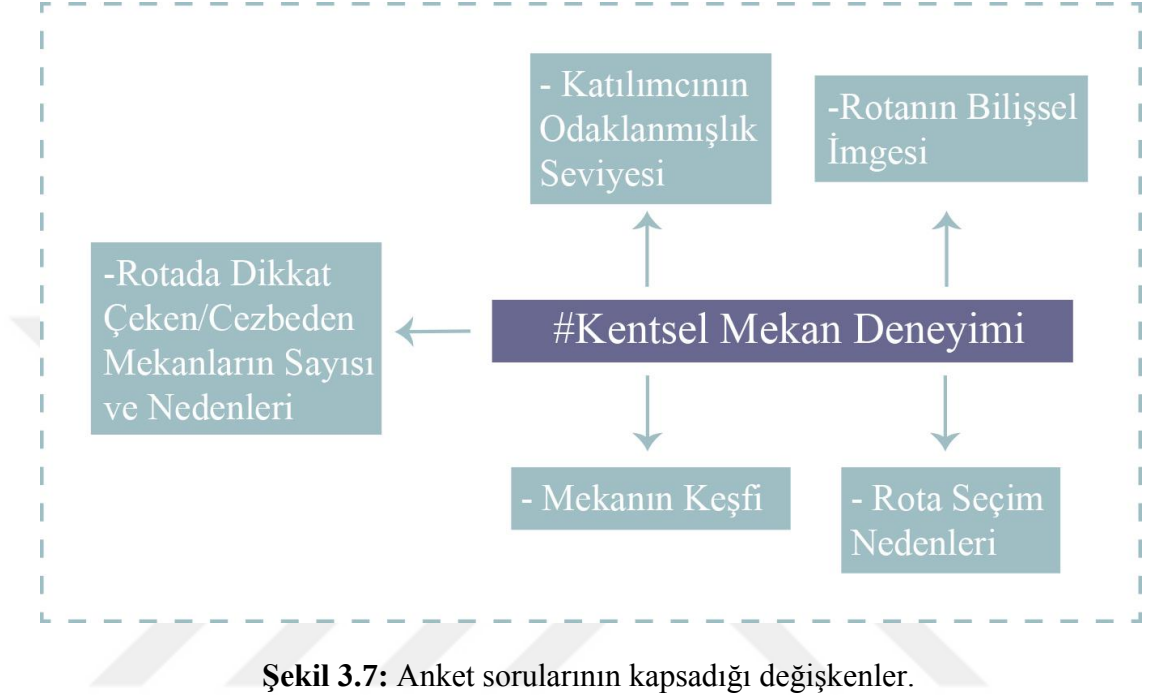
Şekil 3.6: Katılımcı grubunun demografik özelliklerinin yüzdelik dağılımı.

Katılımcıların cinsiyet dağılımı %50 kadın ve %50 erkek olmak üzere eşit bir dağılım göstermektedir. Kadın katılımcıların %60'ı flanör ve %40'ı phoneur katılımcılardan oluşurken; erkek katılımcıların %40'ı flanör ve %60'ı phoneur katılımcılardan oluşmaktadır. Katılımcı grubunun yaş dağılımı 23-26 ve 27-30 yaş arası olmak üzere iki gruba ayrılmıştır. 23-26 yaş arası katılımcıların %55'i erkek, %45'i kadın; 27-30 yaş arası katılımcıların %45'i erkek, %55'i kadındır. 23-26 yaş arası flanör katılımcıların %67'si kadın, %33'ü erkek; 27-30 yaş arası flanör katılımcıların %41'i erkek, %59'u kadındır. 23-26 yaş arası phoneur katılımcıların %59'u erkek, %41'i kadın; 27-30 yaş arası phoneur katılımcıların %67'si erkek, %33'ü kadındır. Flanör katılımcıların büyük çoğunluğu 27-30 yaş arası katılımcılardan; phoneur katılımcıların büyük çoğunluğu ise 23-26 yaş arası katılımcılardan oluşmaktadır.

Alan çalışması için katılımcı grubu seçilirken alana çok aşına olunmamasına da dikkat edilmiş; bu nedenle katılımcıların alanı son ziyaret zamanlarında en yakın tarih için altı ay alt sınır olarak belirlenmiştir. Katılımcı grubu mimarlardan oluşturulmuştur. Çalışma kapsamında mimarların seçilmesinin nedeni, diğer meslek gruplarına göre mekan deneyimlerini sözel ve bilişsel haritalama kapsamında daha detaylı açıklayabilecek olmalarının düşünülmesidir; dolayısıyla bu durum çalışmaya daha çok veri sağlayabilecektir. Katılımcı listesi oluşturulurken her birey numaralandırılarak kodlanmıştır. Araştırma boyunca analizlerin daha rahat anlaşılabilir olması adına 1-20 numara arasındaki katılımcılar flanör olarak, 21-40 numara arasındaki katılımcılar ise phoneur olarak kodlanmıştır. Araştırma boyunca katılımcılardan kod adlarıyla bahsedilecektir.

Yürüyüşlerden sonra konuya ilişkin gerekli veriyi çıkarabilmek amacıyla anket çalışması yapılmıştır. Anket çalışmasının sonuçlarının güvenilirliği için belirlenen

sorular, konunun eksenini belirleyecek kadar açık ancak cevabı kesinlikle katılımcıyı yönlendirecek şekilde olmaması için yarı yapılandırılmış olarak belirlenmiştir (Ek A). Anket sorularının değişkenleri: katılımcının odaklanmışlık seviyesi, rotanın bilişsel imgesi, rota seçim nedenleri, mekanın keşfi ve rotada dikkat çeken/cezbeden mekanların sayısı ve nedenleri olarak belirlenmiştir (Şekil 3.7).



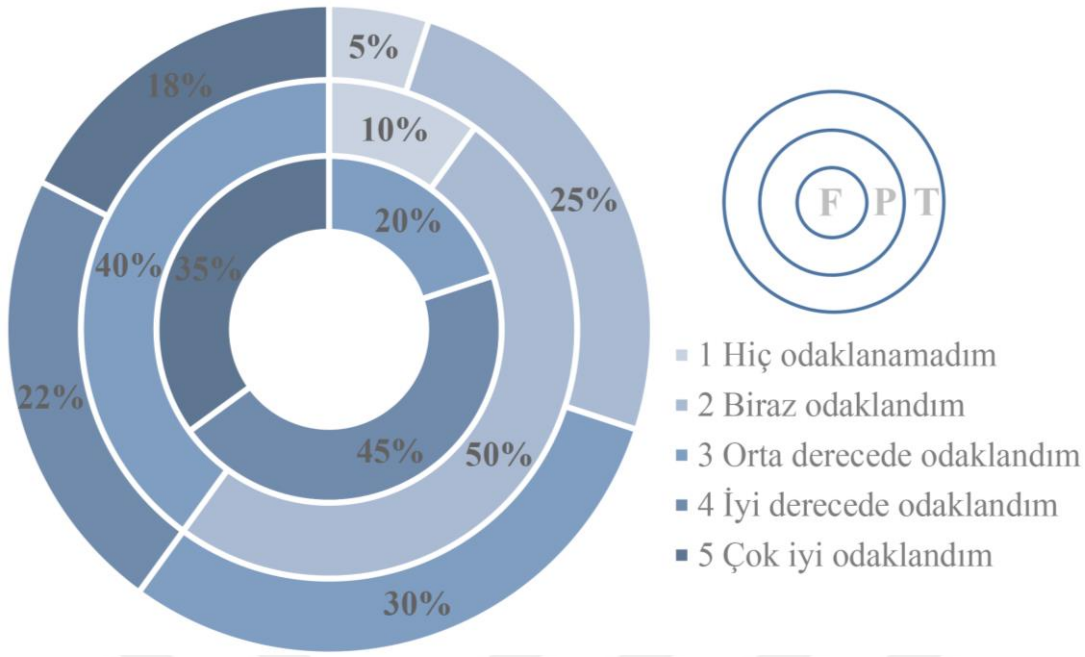
Şekil 3.7: Anket sorularının kapsadığı değişkenler.

Anket sorularına paralel olarak bilişsel haritalama tekniği kapsamında katılımcılara krokiye benzer basit haritalar çizdirilerek aynı mekanı iki farklı kullanıcı grubunun nasıl algıladığı incelenmiştir. Tüm verilerin toplanmasıyla birlikte bulgular anket sorularının değişkenlerine paralel olarak değerlendirilmiş ve araştırma sorusu ve alt sorularına yanıt aranmıştır.

3.4 Bulguların Değerlendirilmesi

3.4.1 Odaklanmışlık seviyesi

Çalışma kapsamında iki katılımcı grubunun gezintilerine odaklanmışlık seviyesinin farkının ölçülebilmesi amacıyla katılımcılara “‘yürüyerek mekanı deneyimlediğiniz sırada gezintinize ne kadar odaklandınız?’” diye sorulmuş, cevaplar likert ölçeğe göre derecelendirilmiştir. Katılımcıların gezintilerine odaklanma derecelerinin yüzdelik dağılımı Şekil 3.8’de gösterilmiştir.



Şekil 3.8: Katılımcıların gezintilerine odaklanma derecelerinin yüzdelik dağılımı.

Toplam katılımcı sayısının %5'i (%10 phoneur) gezintisine hiç odaklanamamış, %25'i (%50 phoneur) biraz, %30'u (%20 flanör, %40 phoneur) orta derecede, %22'si (%45 flanör) iyi derecede, %18'i (%35 flanör) ise çok iyi derecede odaklanmıştır. Gezintilere odaklanma derecelerinin katılımcı grubuna bağlı olarak değerlendirilmesi amacıyla istatistiksel veriler kıyaslanmış (Çizelge 3.1) ve Mann-Whitney U test uygulanarak analiz sonuçları değerlendirilmiştir (Çizelge 3.2).

Çizelge 3.1: Gezintilere odaklanma derecelerinin katılımcı grubuna bağlı olarak değerlendirilmesi.

Grup	Sayı	Ortalama	Standart Sapma	Minimum	Maksimum
Flanör	20	4,15	0,745	3,00	5,00
Phoneur	20	2,30	0,657	1,00	3,00
Toplam	40	3,23	1,165	1,00	5,00

Katılımcıların gezintilerine odaklanma derecelerinin ortalaması değerlendirildiğinde flanör grubun odaklanmışlık derecesi ortalaması 4,15 (iyi derecede odaklanmış) olarak belirlenmişken phoneur grubun ortalaması 2,30 (biraz odaklanmış) olarak belirlenmiştir. Flanör katılımcıların minimum odaklanma derecesi orta, maksimum odaklanma derecesi çok iyidir. Phoneur katılımcıların minimum odaklanma derecesi hiç odaklanamama, maksimum odaklanma derecesi orta derece odaklanmadır.

Çizelge 3.2: Mann-Whitney U test ile gezintilere odaklanma derecelerinin katılımcı grubuna bağlı olarak analizi.

Toplam Sayı	Mann-Whitney U	Anlamlılık Derecesi
40	16,000	<,001

Mann-Whitney U test sonuçlarına göre gezintilere odaklanma derecelerinin katılımcı grubuna bağlı değişimi için anlamlılık düzeyi 0,001'in altındadır. Dolayısıyla flanör olarak mekanı deneyimleyenler, phoneur olarak mekanı deneyimleyenlere kıyasla gezintilerine daha fazla odaklanmıştır hipotezi %99 güven düzeyinde anlamlıdır.

Ayrıca katılımcılardan gezintileri süresince dikkatlerini çeken noktaların fotoğraflarını çekmeleri istenmiş; flanörler birçok sayıda fotoğraf çekerken, phoneurlardan kimse fotoğraf çekmemiştir. Bunun sebebi olarak oyuna odaklanmaları sebebiyle fotoğraf çekmeyi unuttuklarını belirtmişlerdir. Çekilen fotoğraf sayılarının katılımcı grubuna bağlı olarak değerlendirilmesi amacıyla istatistiksel veriler kıyaslanmış (Çizelge 3.3) ve Mann-Whitney U test ile analiz sonuçları değerlendirilmiştir (Çizelge 3.4).

Çizelge 3.3: Çekilen fotoğraf sayılarının katılımcı grubuna bağlı olarak değerlendirilmesi.

Grup	Sayı	Ortalama	Standart Sapma	Minimum	Maksimum
Flanör	20	17,35	4,793	9,00	26,00
Phoneur	20	0,00	0,000	0,00	0,00
Toplam	40	8,68	9,401	0,00	26,00

Phoneur katılımcılar fotoğraf çekmediği için değerler sıfırdır. Flanör katılımcıların çektikleri fotoğraf sayılarının ortalaması 17,35 olarak belirlenmiştir. Flanör katılımcılardan en az fotoğraf çeken 9, en çok fotoğraf çekense 26 fotoğraf çekmiştir.

Çizelge 3.4: Mann-Whitney U test ile çekilen fotoğraf sayılarının katılımcı grubuna bağlı olarak analizi.

Toplam Sayı	Mann-Whitney U	Anlamlılık Derecesi
40	0,000	<,001

Mann-Whitney U test sonuçlarına göre çekilen fotoğraf sayılarının katılımcı grubuna bağlı olarak değişimi için anlamlılık düzeyi 0,001'in altındadır. Dolayısıyla flanörler daha çok gezintilerine odaklanırken, phoneurler oyunlarına odaklanmışlardır hipotezi %99 güven düzeyinde anlamlıdır.

3.4.2 Rotanın bilişsel imgesi

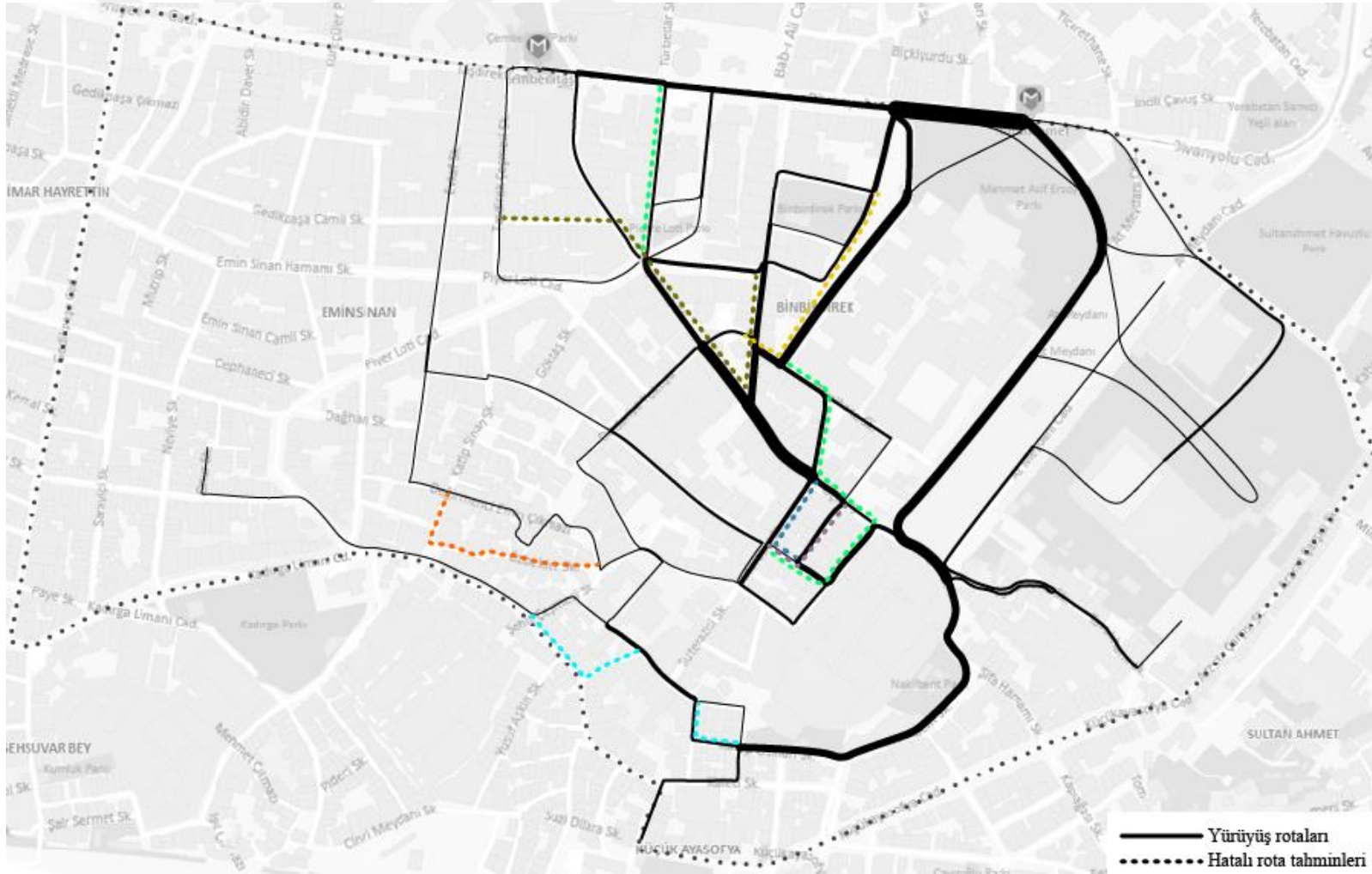
Anket sorularına paralel olarak tüm katılımcılardan yürüyüşleri sonrasında krokiye benzer basit haritalar çizmeleri istenmiştir. Bu noktada hedeflenen, aynı mekanın flanör ve phoneur bireylerin zihninde nasıl yer ettiği üzerinden bir kıyaslama ve rotaların hatırlanabilirliğinin incelemesinin yapılmasıdır.

Tüm katılımcılar 20 dakikalık yürüyüşlerine Sultanahmet metro durağından başlamışlardır. Katılımcıların tümü gezintileri boyunca araştırmacı tarafından takip edilmiş ve yürüyüşleri alanın haritası üzerinden çizimle kayıt altına alınmıştır. Gezinti bitiminde katılımcılara yeni alan haritaları verilerek hatırladıkları kadarıyla rotalarını çizmeleri istenmiştir. Katılımcıların bazıları aynı sokaklardan geçtiği için bu durum haritalama üzerinde rota çizgisinin kalınlığı artırılarak, hatalı tahmin edilen rota kısımları ise haritalama üzerinde noktalı çizgilerle temsil edilmiştir.

Şekil 3.9’da flanör olarak mekanı deneyimleyen katılımcıların bilişsel haritalama tekniğiyle elde edilen yürüyüş rotalarının üst üste çakışması verilmiştir. Flanör olarak mekanı deneyimleyen katılımcıların %35’i rotasında hatalı tahminlerde bulunmuştur. Rotasında hatalı tahminlerde bulunan flanör katılımcıların haritaları, daha okunaklı olabilmesi amacıyla Şekil 3.10’da verilmiştir.

Phoneur olarak mekanı deneyimleyen katılımcıların bilişsel haritalama tekniğiyle elde edilen yürüyüş rotalarının gösterimi ise Şekil 3.11’de verilmiştir. Phoneur olarak mekanı deneyimleyen katılımcıların %60’ı rotasında hatalı tahminlerde bulunmuştur. Rotasında hatalı tahminlerde bulunan phoneur katılımcıların haritaları ise daha okunaklı olabilmesi amacıyla Şekil 3.12’de verilmiştir.

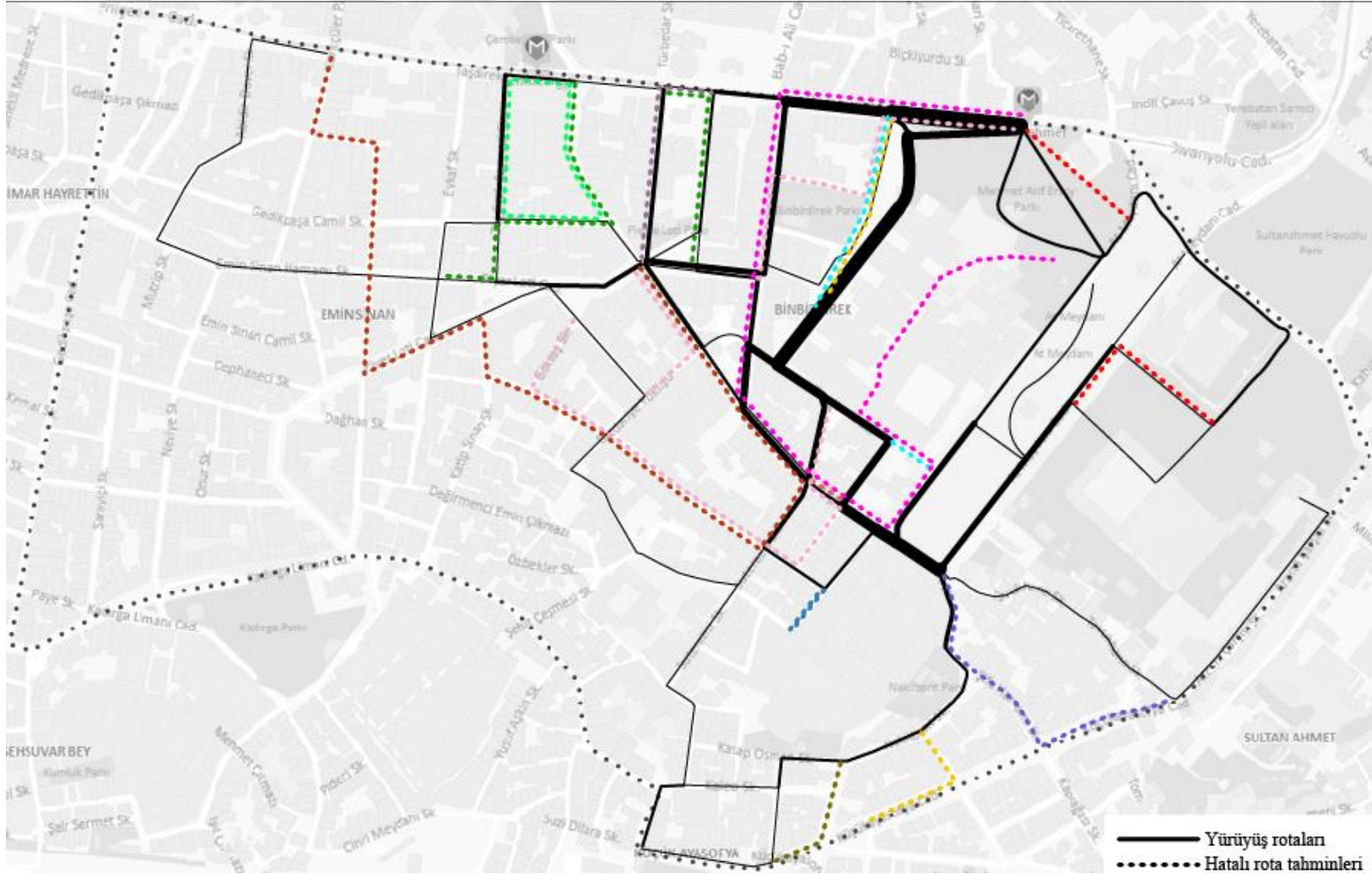
Haritalar incelendiğinde, flanör olarak mekanı deneyimleyen katılımcıların rotalarında daha az sayıda ve daha kısa mesafeli hatalı tahminlerde bulunduğu, phoneur olarak mekanı deneyimleyen katılımcıların ise rotalarında daha çok sayıda ve daha uzun mesafeli hatalı tahminlerde bulunduğu görülmektedir. Dolayısıyla flanör olarak mekanı deneyimleyen katılımcıların, phoneur olarak mekanı deneyimleyen katılımcılara kıyasla rotalarını bilişsel olarak daha iyi hatırladıkları fark edilmiştir.



Şekil 3.9: Flanör katılımcıların bilişsel haritalama tekniğiyle elde edilen yürüyüş rotalarının gösterimi.



Şekil 3.10: Flanörlerin hatalı rota tahminlerinin tekil olarak gösterimi: (a) K2, (b) K3, (c) K6, (d) K10, (e) K12, (f) K18, (g) K13

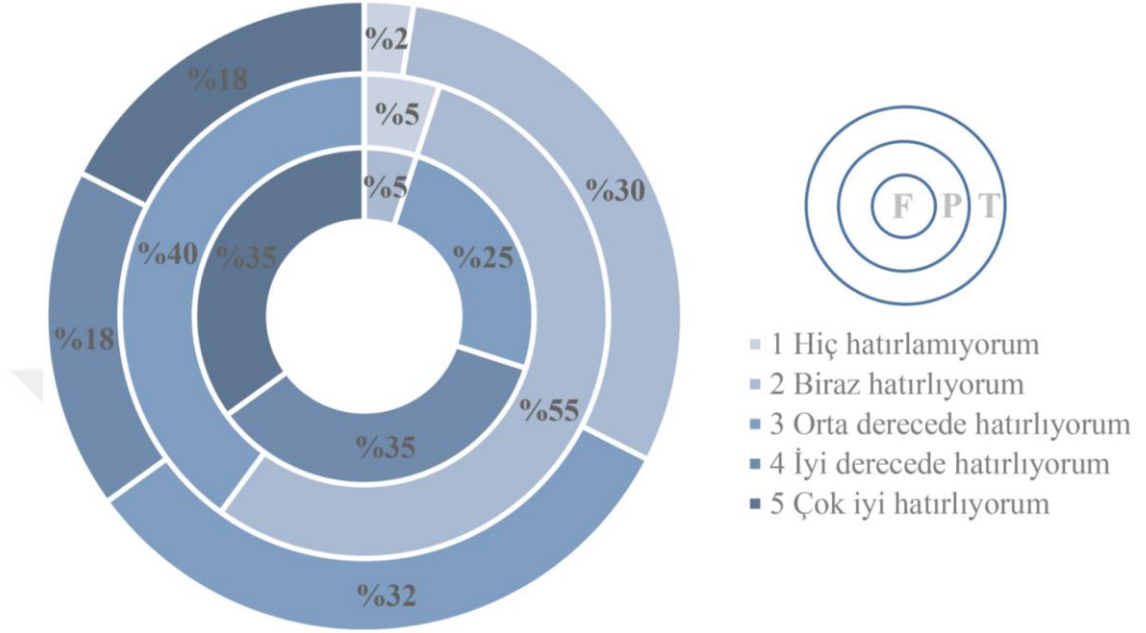


Şekil 3.11: Phoneur katılımcıların bilişsel haritalama tekniğiyle elde edilen yürüyüş rotalarının gösterimi.



Şekil 3.12: Phoneurlerin hatalı rota tahminlerinin tekil olarak gösterimi: (a) K21, (b) K23, (c) K24, (d) K25, (e) K27, (f) K29, (g) K30, (h) K31, (i) K32, (j) K36, (k) K38, (l) K40

Ayrıca tüm katılımcılara “gezintiniz sonrasında yürüyüş rotanızda bulunan mekanları ve içindeki nesneleri bir bütün olarak ne kadar iyi hatırladığınızı düşünüyorsunuz?” diye sorulmuş ve cevaplar likert ölçeğe göre derecelendirilmiştir. Katılımcıların anket sorusuna verdiği cevapların yüzdelik dağılımı Şekil 3.13’te gösterilmiştir.



Şekil 3.13: Katılımcıların yürüyüş rotalarında bulunan mekanları ve nesneleri hatırlama derecelerinin yüzdelik dağılımı.

Tüm katılımcıların %2’si (%5 phoneur) yürüyüş rotasında bulunan mekanları ve nesneleri hiç hatırlamadığını, %30’u (%5 flanör, %55 phoneur) biraz hatırladığını, %32’si (%25 flanör, %40 phoneur) orta derecede hatırladığını, %18’i (%35 flanör) iyi derecede, %18’i (%35 flanör) ise çok iyi derecede hatırladığını belirtmiştir. Yürüyüş rotalarında bulunan mekanları ve nesneleri hatırlama derecelerinin katılımcı grubuna bağlı olarak değişiminin değerlendirilmesi amacıyla istatistiksel veriler kıyaslanmış (Çizelge 3.5) ve Mann-Whitney U test uygulanarak analiz sonuçları değerlendirilmiştir (Çizelge 3.6).

Çizelge 3.5: Yürüyüş rotalarında bulunan mekanları ve nesneleri hatırlama derecelerinin katılımcı grubuna bağlı olarak değişiminin değerlendirilmesi.

Grup	Sayı	Ortalama	Standart Sapma	Minimum	Maksimum
Flanör	20	4,00	0,918	2,00	5,00
Phoneur	20	2,35	0,587	1,00	3,00
Toplam	40	3,18	1,130	1,00	5,00

Katılımcıların yürüyüş rotalarında bulunan mekanları ve nesneleri hatırlama derecelerinin ortalaması değerlendirildiğinde flanör grubun hatırlama derecesi ortalaması 4,00 (iyi derecede hatırlıyor) olarak belirlenmişken, phoneur grubun ortalaması 2,35 (biraz hatırlıyor) olarak belirlenmiştir. Flanör katılımcıların minimum hatırlama derecesi biraz hatırlıyor, maksimum hatırlama derecesi çok iyi hatırlıyordur. Phoneur katılımcıların ise minimum hatırlama derecesi hiç hatırlamıyor, maksimum hatırlama derecesi orta derecede hatırlıyordur.

Çizelge 3.6: Yürüyüş rotalarında bulunan mekan ve nesneleri hatırlama derecelerinin katılımcı grubuna bağlı olarak değişiminin Mann-Whitney U testle analizi.

Toplam Sayı	Mann-Whitney U	Anlamlılık Derecesi
40	33,500	<,001

Mann-Whitney U test sonuçlarına göre yürüyüş rotalarında bulunan mekanları ve nesneleri hatırlama derecelerinin katılımcı grubuna bağlı olarak değişimi için anlamlılık düzeyi 0,001'in altındadır. Dolayısıyla flanör olarak mekanı deneyimleyenler, phoneur olarak mekanı deneyimleyenlere göre yürüyüş rotalarında bulunan mekanları ve içindeki nesneleri bir bütün olarak daha iyi hatırlamaktadır hipotezi %99 güven düzeyinde anlamlıdır.

Sonrasında tüm katılımcılardan gezintileri sonrası zihinlerinde kalan imgeleri tarif etmeleri istenmiş; verilen cevaplar kodlanarak içerik analizi yapılmıştır (Çizelge 3.7). İçerik analizine göre toplamda 12 kod belirlenmiştir. Bunlar: tarihi yapılar, sokak perspektifleri, kalabalık, sokağa ait nitelikler, sokağın yaşantısı, bina fonksiyonları, cephe karakteristiği, toplumsal yapı, ekipmanlar, cephe detayları, kentsel donatı elemanları ve diğerlerdir. Kodlamaların dağılımına bakıldığında en çok alandaki tarihi yapılarla ilgili imgelerin katılımcıların zihninde kaldığı görülmektedir. Katılımcıların %35'i (%40 flanör, %30 phoneur) anket cevaplarında tarihi yapılarla ilgili imgelerden bahsetmiştir.

İkinci sırada en çok bahsedilen kodlar sokak perspektifleri ve kalabalıktır. Katılımcıların %30'u (%40 flanör, %20 phoneur) anket cevaplarında sokak perspektifleriyle ilgili imgelerden, %30'u (%35 flanör, %25 phoneur) ise alanda bulunan kalabalıktan söz etmiştir. Ancak flanör katılımcıların anket sorularına verdiği cevaplara bakıldığında daha detay durumlara (İstanbul Tasarım Merkezi minaresinin iki bina arasındaki duruşu, sokak perspektifini domine eden hamam, vinç ve

Dikilitaş'ın ölçek ilişkisi vb.) dikkat ettiği görülmektedir. Phoneur katılımcıların en çok dikkatini çeken durum ise denize açılan sokak manzaraları olmuştur.

Üçüncü sırada en çok bahsedilen kod sokağa ait niteliklerdir. Katılımcıların %18'i (%15 flanör, %20 phoneur) anket cevaplarında sokağa ait niteliklerden bahsetmiştir. İlk kez bu kodlamada phoneur cevaplarının flanör cevaplara kıyasla daha fazla olduğu görülmektedir. Örneğin arnavut kaldırımlarından yalnızca phoneur katılımcılar bahsetmiştir. Bu durumla ilgili K30 kodlu phoneur katılımcı şöyle bir ifade kullanmıştır: “Pokémon GO oynarken daha çok kaldırım taşlarına baktığım için zihnimde en çok onlar kaldı.” Dolayısıyla bu durum değerlendirildiğinde phoneurlerin etraflarına bakmaktan ziyade daha çok zemine baktıklarına dair bir veri elde edilmiştir.

En çok bahsedilen dördüncü kod sokağın yaşantısıdır. Katılımcıların %15'i (%20 flanör, %10 phoneur) anket cevaplarında sokağın yaşantısından bahsetmiştir. Ancak flanör katılımcıların anket sorularına verdiği cevaplara bakıldığında daha detay durumlara (gelin arabası, taksiye el kaldıran turist, yerde yatan insan vb.) dikkat ettiği görülmektedir.

Kullanıcıların anket sorusuna verdiği cevaplara bakıldığında bina fonksiyonlarına da dikkat ettikleri görülmektedir. Katılımcıların %13'ü (%10 flanör, %15 phoneur) bu konuya değinmiştir. Burada da phoneur sayısının flanör sayısından daha fazla olduğu görülmektedir. Bu durumla ilgili K28 kodlu phoneur katılımcı şöyle bir ifade kullanmıştır: “Oyunda Pokémonlar en çok tarihi bölgeler ve ticari mekanların yakınında bulunuyordu. Harita üzerinde dağılıma baktığımda bu durum ilgimi çekmişti.” Buradan hareketle Pokémon GO oyununun, oyuncuların kentteki binaların fonksiyonlarıyla ilgili farkındalığını artırmaya yardımcı olduğuna dair bir veri elde edilmiştir.

Cephe karakteristiği, toplumsal yapı, ekipmanlar, cephe detayları ve kentsel donatı elemanlarından ise yalnızca flanörler söz etmiştir. Verilen örneklere bakıldığında ise özellikle ekipmanlar ve cephe detayları kodlarındaki örnekler başta olmak üzere flanörlerin, kapıların özgünlüğü, balkonların derinliği, balkon korkuluklarının niteliği gibi detaylı durumlardan bahsettikleri görülmektedir.

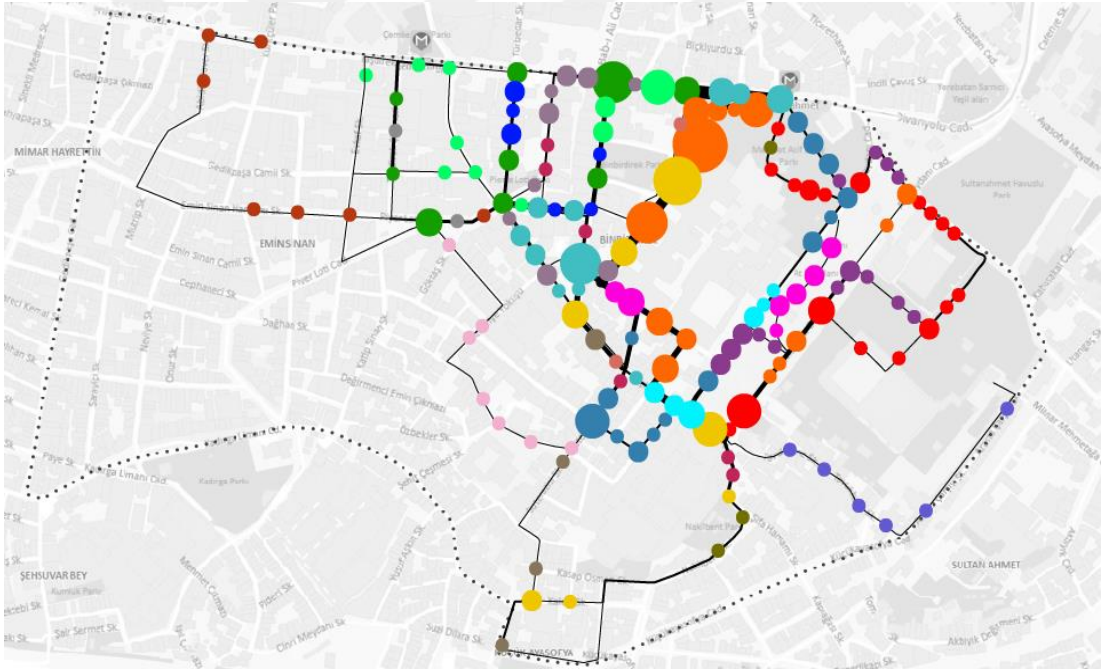
Son olarak phoneur katılımcıların %25'i oyuna odaklanmaları sebebiyle çevrelerine pek dikkat etmediklerini bildirmiş ve gezintileri sonrası herhangi bir imgeden bahsetmemiştir.

Çizelge 3.7: Katılımcıların gezintileri sonrası zihinlerinde kalan imgelerin içerik analizi.

Kodlar	Flanör n=20	Phoneur n=20	Toplam n=40	Örnekler
Tarihi Yapılar	✓	✓		Hipodrom duvarı
	✓	✓		Tarihi çeşmeler
	✓	✓		Tarihi evler
	✓	✓		Dikilitaş
	✓	✓		Çemberlitaş
	✓	✓		Şerefiye Sarmıcı
	✓			Paris Hotel
		✓		Fuat Paşa Cami
		✓		Binbirdirek Sarmıcı
	✓	✓		Mehmet Akif Ersoy büstü
				Sokullu Mehmet Paşa Cami giriş kapısı
	%40	%30	%35	Toplam
Sokak Perspektifleri	✓	✓		Deniz manzaraları
	✓	✓		Yan yana duran eski ve yeni yapılar
	✓			İstanbul Tasarım Merkezi minaresinin iki bina arasındaki duruşu
	✓			Sokak perspektifini domine eden hamam
	✓			Ezici hipodrom duvarı
	✓			Sokak perspektifindeki harabe yapılar
	✓			Ağaçların arasından çıkan tarihi yapılar
	✓			Vinç-Dikilitaş ölçek ilişkisi
	✓			Cami-hamam silüetleri
	%40	%20	%30	Toplam
Kalabalık	✓	✓		
	%35	%25	%30	Toplam
Sokağa ait nitelikler	✓	✓		Daralan sokaklar
		✓		Arnavut kaldırımı
	✓			Eğimli sokaklar
	%15	%20	%18	Toplam
Sokağın yaşantısı	✓			Gelin arabası, nezih bir mahalle hayatı
	✓			Taksiye el kaldıran turist
	✓			Yerde yatan insan
	✓			Yemek kokuları
		✓		Dizi çekimi
		✓		Fotoğraf çeken insanlar
	%20	%10	%15	Toplam
Bina fonksiyonları	✓	✓		Konaklama yapıları
		✓		Ticari mekanların çokluğu
	✓			Butik gezi dükkanları
	%10	%15	%13	Toplam
Cephe karakteristiği	✓			Cumbalı ve renkli cepheler
	✓			Derin balkonlar
	✓			Özgün kapılar
	✓			Balkon korkulukları, ahşap panjurlu pencereler
	%15	%0	%8	Toplam
Toplumsal Yapı	✓			Kültürlerin birlikteliği
	%15	%0	%8	Toplam
Ekipmanlar	✓			İstiflenmiş masa ve tezgahlar, güvenlik kameraları
	✓			Otopark girişinde terk edilen sandalye
	%10	%0	%5	Toplam
Cephe detayları	✓			Kemerli bir geçiş kapısında asılan zincir
	✓			Duvardaki mozaik detayı
	%10	%0	%5	Toplam
Kentsel donatı elemanları	✓			Trafik lambaları, kahverengi yön tabelaları, ahşap oturma elemanları
	%5	%0	%3	Toplam
Diğer	✓	✓		Çınar ağaçları
	✓			Halı-kilim örüntüleri
	✓	✓		Tramvay
	%25	%10	%18	Toplam

Rotanın bilişsel imgesinin değerlendirilmesinde son olarak phoneur katılımcılardan Pokémon GO oyununu oynarken Pokémon yakaladıkları noktaları harita üzerinde işaretlemeleri istenmiştir. Bu noktada hedeflenen phoneur katılımcıların bu noktaları ne kadar doğru hatırladıklarını saptamaktır.

Oyuncular gezintileri boyunca araştırmacı tarafından takip edilmiş ve Pokémon yakaladıkları noktalar alanın haritası üzerinden çizimle kayıt altına alınmıştır (Şekil 3.14). Oyuncuların bazıları aynı noktalarda Pokémon yakaladıkları için bu durum, haritalama üzerinde daire sembolünün çapı artırılarak temsil edilmiştir. Harita üzerindeki daire renkleri, her bir katılımcıyı temsil etmektedir. Gezinti bitiminde oyunculara yeni alan haritaları verilerek hatırladıkları kadarıyla bu noktaları işaretlemeleri istenmiştir. Tüm phoneurler Pokémon yakaladıkları noktaları tahmin ederken hatalı tahminlerde bulunmuştur. Bu hatalı tahminlerin istatistiksel analizi Çizelge 3.8’de verilmiştir.



Şekil 3.14: Phoneur katılımcıların Pokémon yakaladıkları noktaların dağılımı.

Çizelge 3.8: Doğru ve yanlış tahmin edilen Pokémon noktaları sayılarının istatistiksel analizi.

Tahmin	Sayı	Ortalama	Standart Sapma	Minimum	Maksimum
Doğru	20	51,80	22,033	7,00	80,00
Yanlış	20	48,20	22,033	93,00	20,00

Doğru tahmin edilen Pokémon noktalarının yüzdelik oranlarının ortalamasına bakıldığında phoneur katılımcılar Pokémon yakaladıkları noktaların %51,80'ini doğru bir şekilde tahmin etmiştir. Yakalanan Pokémon noktaları sayısının oyuncular arasında en az doğru tahmin edilme oranı %7, en çok %80'dir. Ayrıca tüm phoneurlere “Pokémon yakaladığınız noktaların çevresinde neler olduğunu hatırlıyorsanız bahsedebilir misiniz?” diye sorulmuş; alınan cevaplar kodlanarak içerik analizi yapılmıştır (Çizelge 3.9).

Çizelge 3.9: Phoneurlerin Pokémon noktalarının etrafında hatırladıkları imgeler.

Kodlar	Hatırlanan İmge
Tarihi Yapılar	Sultanahmet Cami
	Dikilitaş
	Şerefiye Sarnıcı
	Hipodrom duvarı
	Çemberlitaş
	Yılanlı Sütun
	Firuzaga Cami
	1.Ahmet Türbesi
	Türk ve İslam Eserleri Müzesi
	Fuat Paşa Cami
	Küçük Ayasofya Cami
	Alman Çeşmesi
	Eufemia Martirionu
	Ayasofya Cami
	Toplam: %60
Ticari Yapılar	Oteller
	Dükkanlar
	Kafeler
	Belediye tesisi
	Toplam: %30
Diğer Yapılar	İl Milli Eğitim Müdürlüğü binası
	İran İslam Cumhuriyeti İlkokulu
	Toplam: %15
Açık Alanlar	Mehmet Akif Ersoy parkı
	Sultanahmet Meydanı
	Otopark
	Toplam: %15
Diğer	Sultanahmet tramvay durağı
	Dizi seti
	Trafik sıkışıklığı
	Kalabalık
	Toplam: %35

İçerik analizine göre toplamda 5 kod belirlenmiştir. Bunlar: tarihi yapılar, ticari yapılar, diğer yapılar, açık alanlar ve diğer olarak kodlanmıştır; ancak unutulmamalıdır ki phoneur katılımcıların en çok bu kodlarla ilgili imgeleri hatırlamasında oyunun kurgusu gereği Pokémonların bu noktalar etrafında konumlanmasının da etkisi vardır.

Kodlamaların dağılımına bakıldığında en çok alandaki tarihi yapılarla ilgili imgelerin phoneur katılımcıların zihninde kaldığı görülmektedir. Phoneur katılımcıların %60'ı anket cevaplarında tarihi yapılarla ilgili imgelerden bahsetmiştir. İkinci sırada en çok bahsedilen kod ticari yapılardır. Phoneur katılımcıların %30'u anket cevaplarında ticari yapılarla ilgili imgelerden bahsetmiştir.

Anket cevaplarında phoneur katılımcıların %15'i diğer yapılarla, %15'i açık alanlarla, %35'i diğer kodu altındaki örneklerden bahsederken %20'si oyun sonrasında hiçbir şey hatırlamadıklarını belirtmişlerdir. Bunun sebebi olaraksa Pokémon yakalamaya odaklandıkları için etraflarına hiç dikkat etmediklerini bildirmişlerdir.

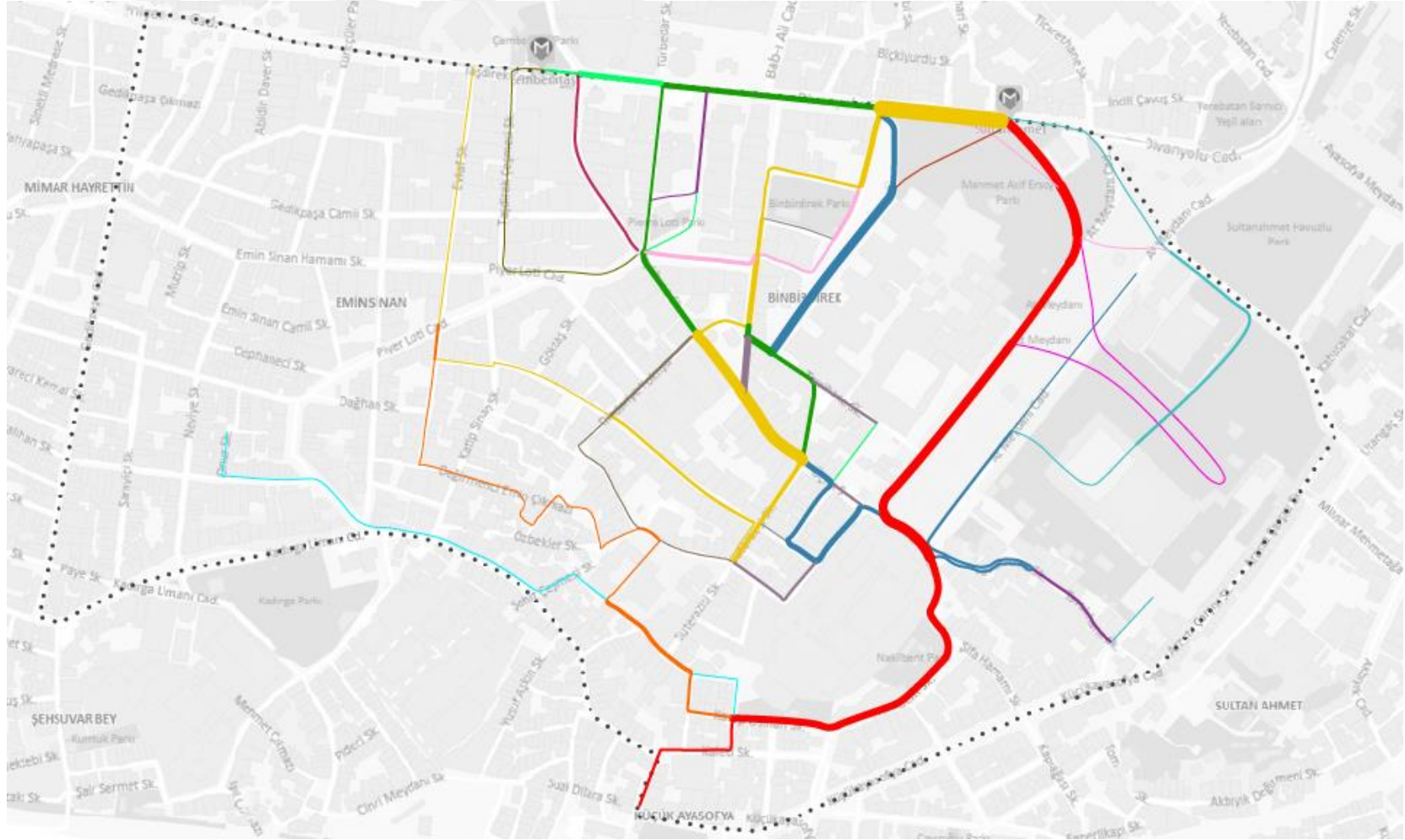
3.4.3 Rota seçim nedenleri

Katılımcılar gezintileri boyunca birbirlerinden farklı güzergahlarda ilerlemişlerdir. Alan çalışması kapsamında kullanılan rotaların çeşitliliğinin gözler önüne serilmesi amacıyla çeşitli haritalama çalışmaları yapılmıştır.

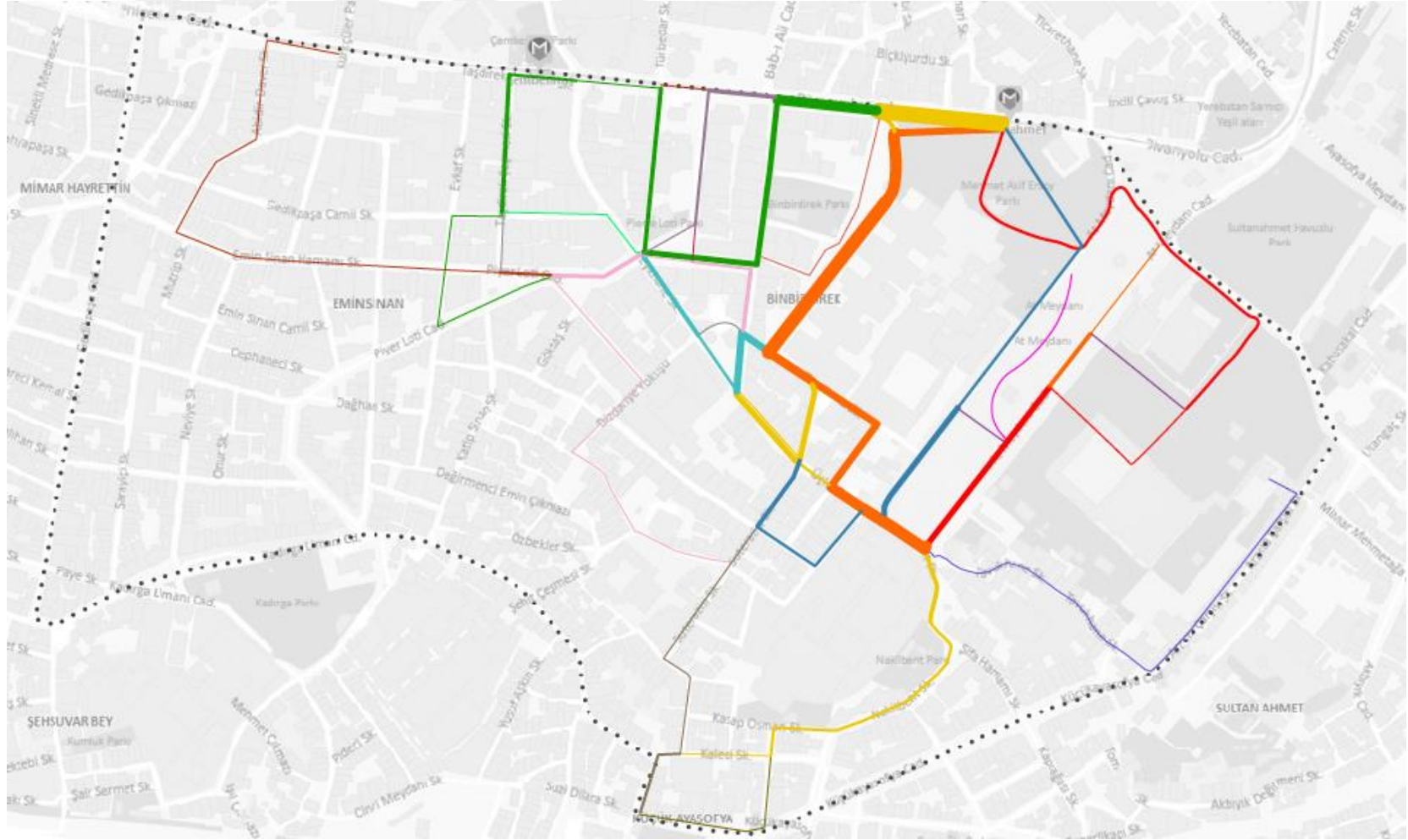
Bu kapsamda flanör katılımcıların kullandıkları rotaların karşılaştırılmış haritalaması Şekil 3.15'te verilmiştir. Rotaların daha okunaklı olabilmesi amacıyla her bir flanör katılımcının tekil rotasının gösterimi ise Şekil B.1'de verilmiştir.

Phoneur katılımcıların kullandıkları rotaların karşılaştırılmış haritalaması ise Şekil 3.16'da verilmiştir. Rotaların daha okunaklı olabilmesi amacıyla her bir phoneur katılımcının tekil rotasının gösterimi ise Şekil B.2'de verilmiştir.

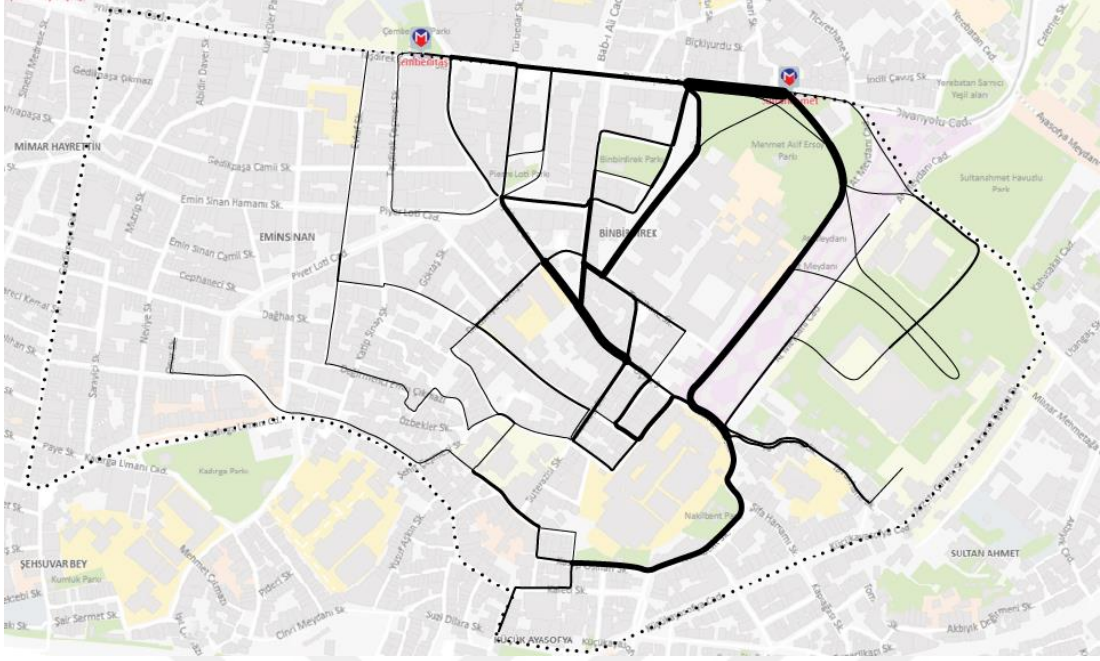
Çakıştırılmış haritalarda rota sayısının çeşitliliğinin daha rahat anlaşılabilmesi amacıyla kullanılan her bir rota farklı bir renkle temsil edilmiştir. Katılımcıların bazıları aynı sokaklardan geçtiği için bu durum, haritalama üzerinde rota çizgisinin kalınlığı artırılarak temsil edilmiştir. Böylece flanör ve phoneur katılımcıların en çok kullandığı rotaların anlaşılabilirliğinin de artırılması hedeflenmiştir. Ayrıca iki farklı katılımcı grubunun rota seçimlerinin kıyaslamalı gösterimi Şekil 3.17'de verilmiştir.



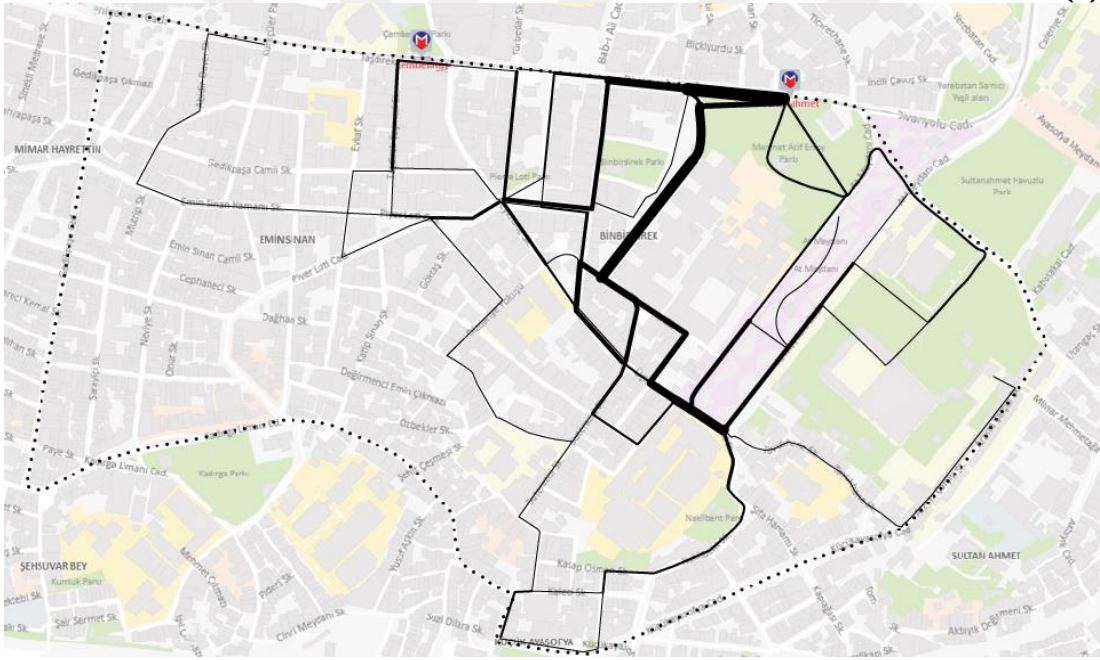
Şekil 3.15: Flanör katılımcıların yürüyüş rotalarının haritalaması.



Şekil 3.16: Phoneur katılımcıların yürüyüş rotalarının haritalaması.



(a)



(b)

Şekil 3.17: Flanör ve phoneur katılımcı gruplarının rota seçimlerinin kıyaslamalı gösterimi: (a): flanör, (b): phoneur.

Rota seçimlerinin kıyaslamasına bakıldığında iki katılımcı grubunun da gezintilerinin Binbirdirek ve Sultanahmet Meydanı etrafında yoğunlaştığı görülmektedir; ancak flanör grubun phoneur gruba nazaran ara sokaklara daha fazla yöneldiği görülmektedir. Sonrasında tüm katılımcılara rota seçim nedenleri sorulmuş; alınan cevaplar kodlanarak içerik analizi yapılmıştır (Çizelge 3.10).

Çizelge 3.10: Rota seçim nedenlerinin içerik analizi.

Rota Seçim Nedeni	Flanör	Phoneur	Toplam
	n=20	n=20	n=40
Tarihi yapılar	%65	%25	%45
Pokemon yoğunluğu	%0	%75	%38
İnsan yoğunluğunun az olduğu yerler	%35	%30	%33
Manzaralı sokaklar	%20	%0	%10
Sokak eğimleri	%10	%5	%8
Kentsel boşluk alanları	%10	%0	%5
Keşfedilmemiş yerler	%10	%0	%5

İçerik analizine göre toplamda 7 kod belirlenmiştir. Bunlar: tarihi yapılar, Pokémon yoğunluğu, insan yoğunluğunun az olduğu yerler, manzaralı sokaklar, sokak eğimleri, kentsel boşluk alanları ve keşfedilmemiş yerlerdir. İçerik analizi incelendiğinde katılımcıların rota seçimlerindeki en büyük nedenin tarihi yapılara yönelmek olduğu görülmektedir. Katılımcıların %45'i (%65 flanör, %25 phoneur) rotalarını seçerken tarihi yapılara yöneldiğini belirtmiştir; bu oran phoneur grubun rota seçim nedenlerinde ise üçüncü sıradadır.

İkinci sıradaki rota seçim nedeni Pokémon yoğunluğudur. Phoneur katılımcıların büyük çoğunluğu (%75) rotalarını seçerken Pokémonların yoğun olduğu bölgelere yönelmişlerdir; bu oran phoneur grubun rota seçim nedenlerinde birinci sıradadır. Üçüncü sırada insan yoğunluğunun az olduğu yerlere yönelme isteği vardır. Katılımcıların %33'ü (%35 flanör, %30 phoneur) insan yoğunluğunun daha az olduğu yerlere yönelmek istediklerini belirtmişlerdir. Katılımcıların %8'i (%10 flanör, %5 phoneur) ise rota seçiminde sokak eğimine (yokuş çıkmamaya) dikkat ettiğini belirtmiştir. Bu iki rota seçim nedeni için de katılımcı grubu oranlarının birbirine yakın olduğu görülmektedir. Yalnızca flanör katılımcılardan bazıları rotalarını seçerken keşfedilmemiş yerlere, manzaralı sokaklara ve kentsel boşluk alanlarına yönelmek istediklerini belirtmişlerdir.

3.4.4 Mekanın keşfi

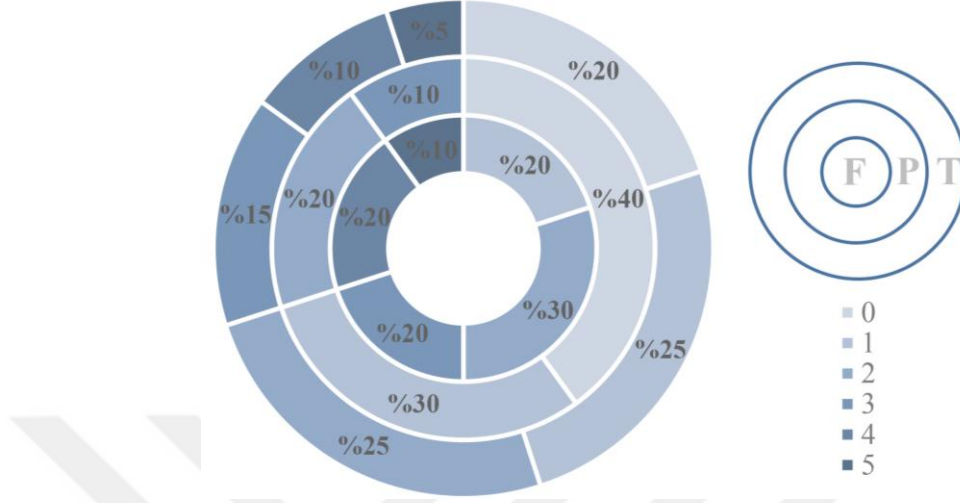
Katılımcıların mekansal keşiflerinin kıyaslanması amacıyla tüm katılımcılara gezintileri sonrası öğrendikleri yeni yerler (tarihi, ticari, dini mekanlar vb.) olduysa buraların nereler olduğu sorulmuş; alınan cevaplar kodlanarak içerik analizi yapılmıştır (Çizelge 3.11).

Çizelge 3.11: Katılımcıların gezintileri sonrası öğrendikleri yerler.

Kodlar	Flanör n=20	Phoneur n=20	Toplam n=40	Öğrenilen Yerler
Tarihi Yapılar	✓	✓		Fuat Paşa Cami
	✓	✓		Rüstempaşa Hamamı
	✓	✓		Şerefiye Sarnıcı
	✓	✓		Sokullu Mehmet Paşa Cami
	✓	✓		Binbirdirek Sarnıcı
	✓			Hipodrom duvarı
	✓	✓		Küçük Ayasofya Cami
	✓			Alman Çeşmesi
	✓			Dizdariye Cami
	✓			Marmara Üniversitesi Rektörlük Binası
	✓			I. Ahmet Türbesi
	✓	✓		Türk ve İslam Eserleri Müzesi
	✓			Fuat Paşa Türbesi
	✓			Eufemia Martirionu
	✓			Nakilbend Cami
		✓		Çemberlitaş
		✓		Eski Sağlık Merkezi Binası
		✓		Köprülü Mehmet Paşa Kütüphanesi
		✓		Barın Han
		✓		Arasta Çarşısı
	%90	%50	%70	Toplam
Ticari ve Diğer Yapılar	✓	✓		İl Milli Eğitim Müdürlüğü
	✓			İstanbul Tasarım Merkezi
	✓			Çin restoranı
	✓			Butik halı ve kilimciler
	✓			Xanadu Hotel
	✓			Four-G Hotel
	✓			Hotel Saba
	✓			Celine Hotel
	✓			Golden Horn Hotel
	✓			İstanbul Kuyumcular Odası
	✓			Sokullu Paşa Otel
		✓		Mehmet Akif Ersoy Büstü
		✓		İran İslam Cumhuriyeti İlkokulu
		✓		Fatih Belediyesi Sosyal Tesisleri
	%45	%20	%33	Toplam
Diğer	✓			Sultanahmet Cami avlusundaki köklü ağaç gövdesi
	%5	%0	%3	Toplam

İçerik analizi incelendiğinde katılımcıların en çok tarihi yapıları keşfettikleri görülmektedir. Katılımcıların %70'i (%90 flanör, %50 phoneur) gezintisi sonrasında tarihi bir yapı keşfetmiştir. Katılımcıların %33'ü (%45 flanör, %20 phoneur) ise gezintisi sonrasında ticari ya da diğer amaçlı bir yapı keşfetmiştir. Flanör katılımcılardan K9 ise gezintisinde Sultanahmet Cami'nin avlusunda bulunan köklü

bir ağaç gövdesini keşfettiğini belirtmiştir. Phoneur katılımcıların %40'ı ise gezintileri sonrasında yeni bir yer öğrenmediğini söylemiştir. Katılımcıların gezintileri sonrası öğrendikleri yerlerin sayısının yüzdelik dağılımı Şekil 3.18'de verilmiştir.



Şekil 3.18: Katılımcıların gezintileri sonrası öğrendikleri yerlerin sayısının yüzdelik dağılımı.

Veriler incelendiğinde flanör katılımcıların tamamının en az 1 yer keşfettiği, phoneur katılımcıların ise %40'ının hiçbir yer öğrenmediği dikkat çekmektedir. Flanör katılımcıların %10'u gezintisinden sonra beş, %20'si dört, %20'si üç, %30'u iki ve son olarak %20'si ise bir yer öğrenmiştir. Phoneur katılımcıların %30'u gezintisinden sonra bir, %20'si iki ve son olarak %10'u ise üç yer öğrenmiştir. Öğrenilen yerlerin sayısının katılımcı grubuna bağlı olarak değişiminin değerlendirilmesi amacıyla istatistiksel veriler kıyaslanmış (Çizelge 3.12) ve Mann-Whitney U test uygulanarak analiz sonuçları değerlendirilmiştir (Çizelge 3.13).

Çizelge 3.12: Öğrenilen yerlerin sayısının katılımcı grubuna bağlı olarak değişiminin değerlendirilmesi.

Grup	Sayı	Ortalama	Standart Sapma	Minimum	Maksimum
Flanör	20	2,70	1,302	1,00	5,00
Phoneur	20	1,00	1,026	0,00	3,00
Toplam	40	1,85	1,442	0,00	5,00

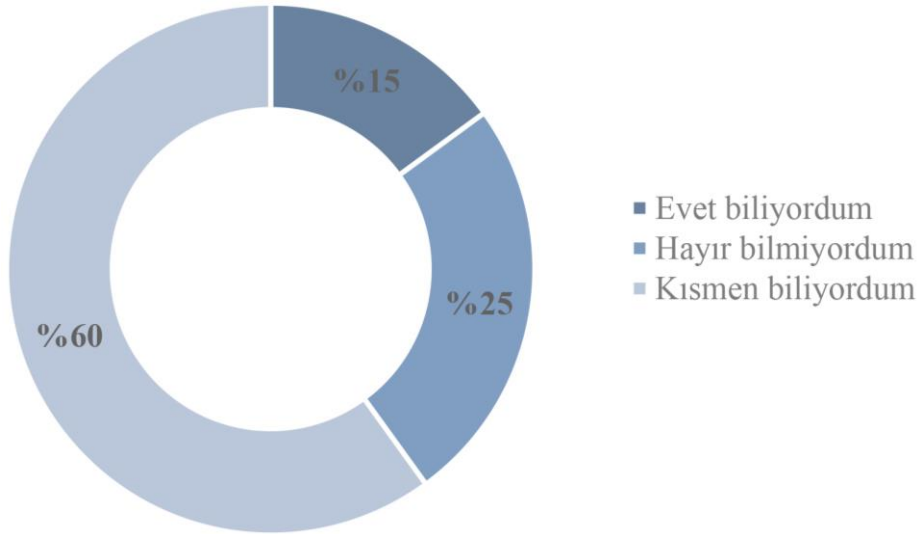
Katılımcıların öğrendikleri yerlerin sayısının ortalaması değerlendirildiğinde flanör grubun ortalaması 2,70, phoneur grubun ortalaması ise 1,00 olarak belirlenmiştir. Flanör katılımcıların öğrendiği yer sayısı en az bir, en çok beştir. Phoneur katılımcıların öğrendiği yer sayısı ise en az sıfır, en çok üçtür.

Çizelge 3.13: Öğrenilen yerlerin sayısının katılımcı grubuna bağlı olarak değişiminin Mann-Whitney U test ile analizi.

Toplam Sayı	Mann-Whitney U	Anlamlılık Derecesi
40	64,000	<,001

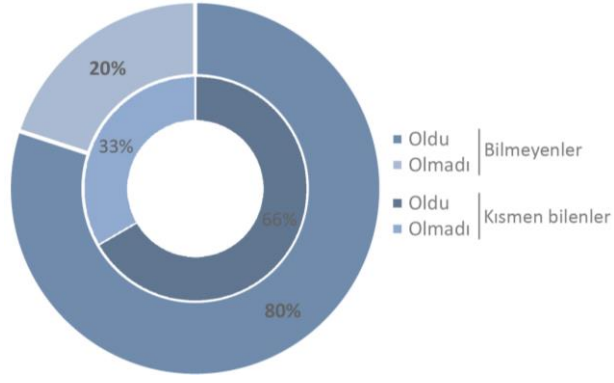
Mann-Whitney U test sonuçlarına göre öğrenilen yerlerin sayısının katılımcı grubuna bağlı olarak değişimi için anlamlılık düzeyi 0,001'in altındadır. Dolayısıyla flanör olarak mekanı deneyimleyenler phoneur olarak mekanı deneyimleyenlere kıyasla gezintileri sonrasında daha çok yer keşfetmişlerdir hipotezi %99 güven düzeyinde anlamlıdır.

Oyuncuların Pokémon yakaladıkları noktaları daha önceden bilme durumlarıyla ilgili alınan cevapların yüzdelik dağılımı Şekil 3.19'da gösterilmiştir. Ayrıca Pokémon GO oyununun mekanın keşfine olan etkisinin ölçülmesi amacıyla oyunculara “daha önce bildikleri ama ismini oyun sayesinde öğrendikleri noktalar(yerler/mezanlar) ya da daha önce bilmedikleri ama oyun sayesinde öğrendikleri yeni yerler” sorulmuş; alınan cevaplar Şekil 3.20’de gösterilmiştir.



Şekil 3.19: Oyuncuların Pokémon yakaladıkları noktaları daha önceden bilme durumlarıyla ilgili alınan cevapların yüzdelik dağılımı.

Oyuncuların %15’i Pokémon yakaladığı noktaları daha önce bildiğini dolayısıyla oyun aracılığıyla yeni bir yer öğrenmediğini bildirmiştir. Oyuncuların %25’i Pokémon yakaladıkları noktaları daha önce bilmediğini; %60’ı ise Pokémon yakaladıkları noktaları kısmen (bazılarını biliyor, bazılarını bilmiyor) bildiklerini belirtmiştir.



Şekil 3.20: Pokémon yakaladıkları noktaları daha önceden bilmeyenler ve kısmen bilenlerin oyun sayesinde yeni yer öğrenmelerine ait yüzdelik dağılım.

Pokémon yakaladığı noktaları daha önceden bilmeyen oyuncuların %20'si, kısmen bilen oyuncuların ise %33'ü Pokémon yakalamaya odaklanmaları sebebiyle mekanların isimlerine dikkat etmediklerini dolayısıyla oyun sayesinde yeni bir yer öğrenmediklerini bildirmiştir. Pokémon yakaladığı noktaları daha önceden bilmeyen oyuncuların %80'i oyun sayesinde iki yer öğrendiğini, kısmen bilen oyuncuların ise %66'sı i oyun sayesinde en az bir yer öğrendiğini bildirmiştir. Oyuncuların oyun sayesinde öğrendikleri yerlerin listesi Çizelge 3.14'te verilmiştir.

Çizelge 3.14: Oyuncuların oyun sayesinde öğrendikleri yerler.

Durum	Oyun sayesinde öğrenilen yerler	Oran
Hayır bilmiyordum	Olmadı	%20
	İran İslam Cumhuriyeti İlkokulu	%80
	İl Milli Eğitim Müdürlüğü	
	Fuat Paşa Cami	
	İl Milli Eğitim Müdürlüğü	
	Sokullu Mehmet Paşa Cami	
Kısmen biliyordum	Şerefiye Sarnıcı	%66
	İran İslam Cumhuriyeti İlkokulu	
	Fuat Paşa Cami	
	Olmadı	
	İl Milli Eğitim Müdürlüğü	
	Türk ve İslam Eserleri Müzesi	
	Çemberlitaş	
	Şerefiye Sarnıcı	
	Fuat Paşa Cami	
	Köprülü Mehmet Paşa Kütüphanesi	
	Barın Han	
	Fuat Paşa Cami	
	Küçük Ayasofya Cami	%66
	Çardaklı Rüstem Paşa Hamamı	
	Binbirdirek Sarnıcı	
	Arasta Çarşısı	

Pokémon yakaladığı noktaları daha önceden kısmen bilen oyuncuların yalnızca %25'i daha önceden bildikleri ama ismini oyun sayesinde öğrendikleri bir yerin olduğundan bahsetmiştir. Oyuncuların daha önceden bildikleri ama ismini oyun sayesinde öğrendikleri yerlerin listesi Çizelge 3.15'te verilmiştir.

Çizelge 3.15: Daha önce bilinen ancak ismi oyun sayesinde öğrenilen yerler.

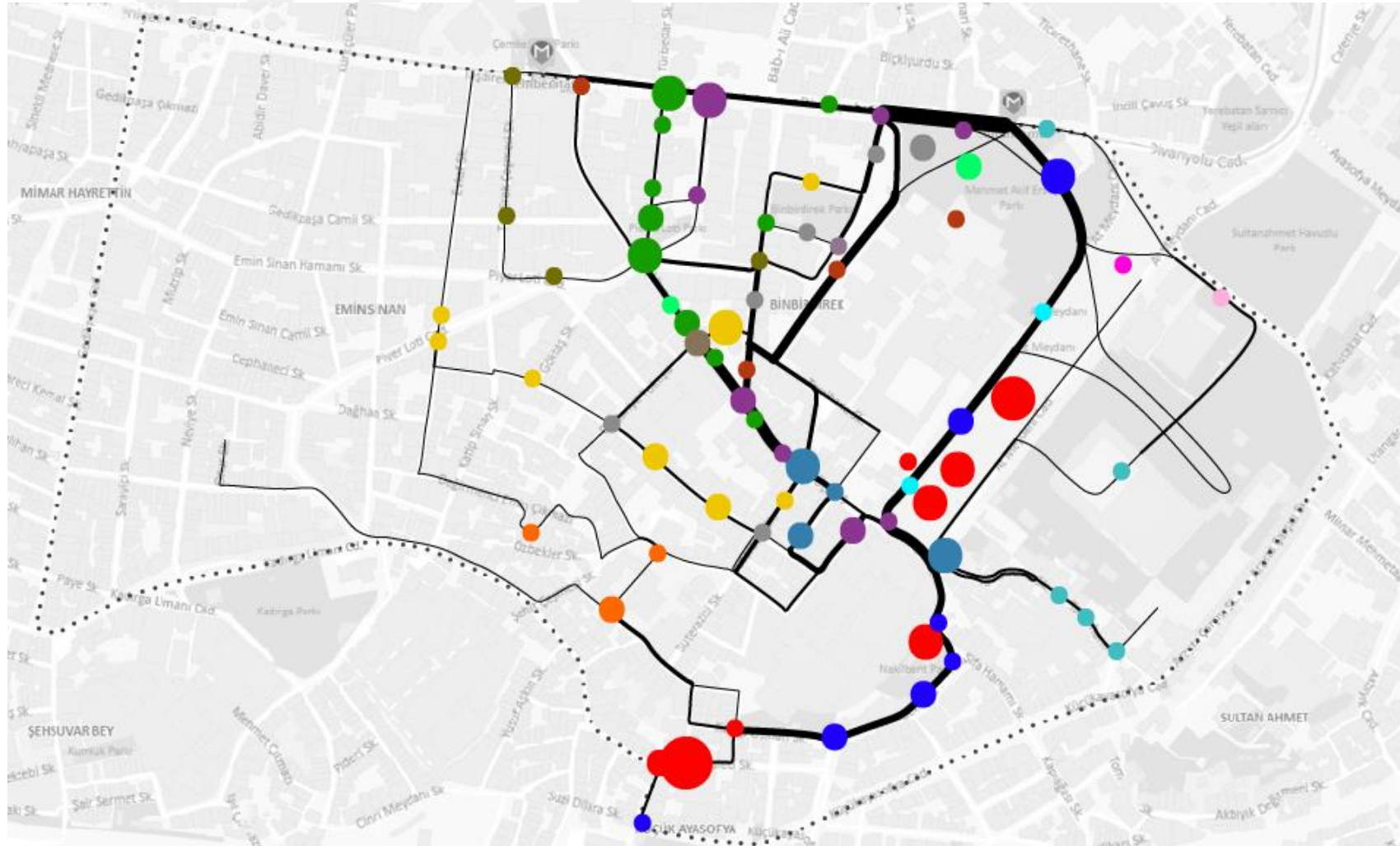
Durum	Daha önceden bilinen ancak ismi oyun sayesinde öğrenilen yerler	Oran
Kısmen biliyordum	Olmadı	%75
	Firuzaga Cami I. Ahmet Türbesi	%25
	Eski Sağlık Merkezi Binası	
	Mehmet Akif Ersoy Parkı	

Bütün olarak değerlendirildiğinde toplam oyuncu sayısının %60'ının oyun sayesinde en az bir mekan öğrendiği belirlenmiştir. Dolayısıyla Pokémon GO oyununun oyuncuların kentte az sayıda da olsa yeni yerler öğrenmesine katkıda bulunduğu ancak bu oranın sayıca oyuncuların yarısına yakın olduğundan bahsetmek mümkündür.

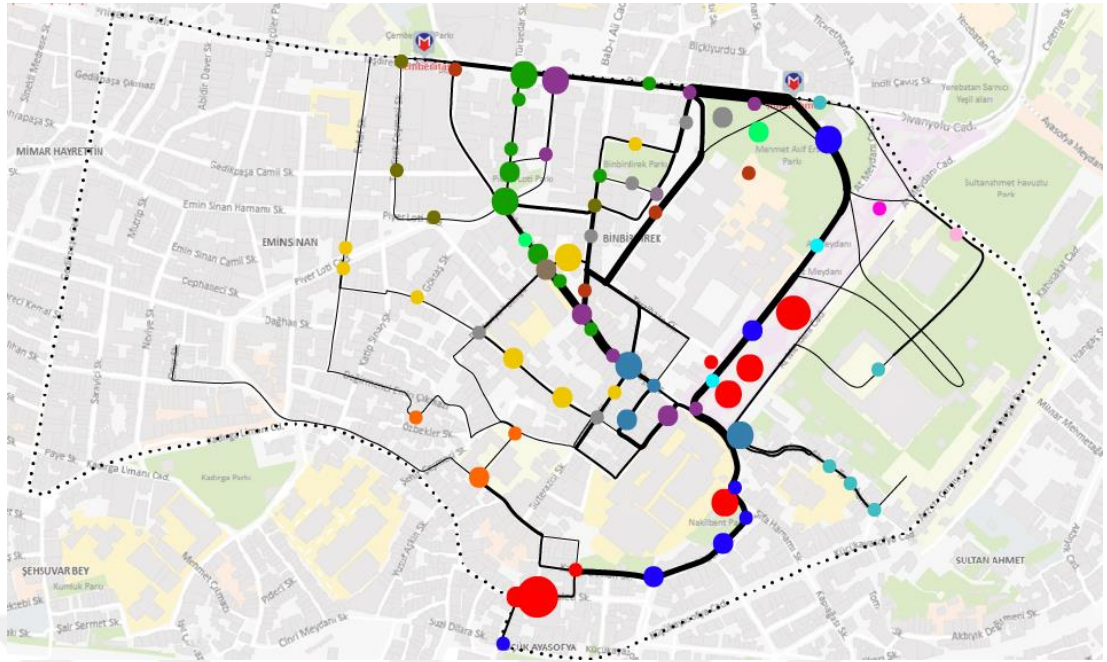
3.4.5 Rotada dikkat çeken/cezb eden mekanlar

Tüm katılımcılardan gezintileri sırasında ilgilerini ya da dikkatlerini çeken noktaları verilen harita üzerinde işaretlemeleri istenmiştir. Şekil 3.21'de flanör katılımcıların ilgilerini/dikkatlerini çeken tüm noktalar üst üste çakıştırılarak haritalandırılmıştır. Katılımcıların bazılarının aynı noktalar dikkatini çektiği için bu durum, haritalama üzerinde daire sembolünün çapı artırılarak temsil edilmiştir. Harita üzerindeki daire renkleri, her bir katılımcıyı temsil etmektedir.

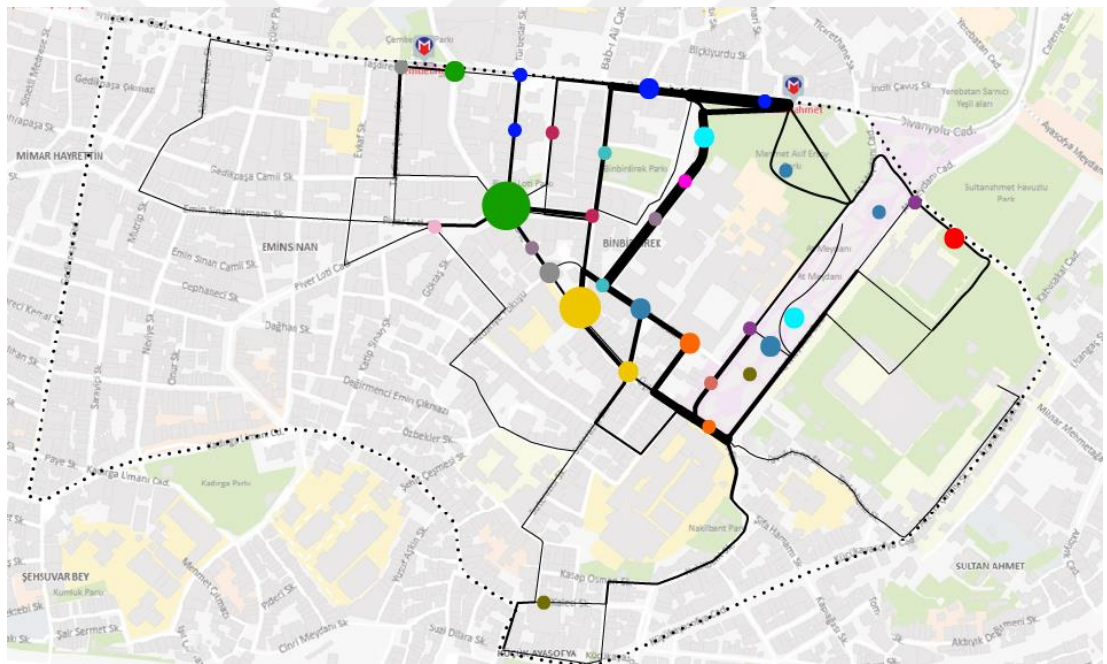
Aynı şekilde Şekil 3.22'de phoneur katılımcıların ilgilerini/dikkatlerini çeken tüm noktalar üst üste çakıştırılarak haritalandırılmıştır. Şekil 3.23'te ise flanör ve phoneur katılımcı gruplarının ilgilerini/dikkatlerini çeken noktaların kıyaslamalı gösterimi verilerek bu noktaların alan üzerindeki dağılımı ve sayısı üzerinden bir okuma yapılması amaçlanmıştır.



Şekil 3.21: Tüm flanör katılımcıların ilgilerini/dikkatlerini çeken noktalar.



(a)



(b)

Şekil 3.23: Flanör ve phoneur katılımcı gruplarının ilgilerini/dikkatlerini çeken noktaların kıyaslamalı gösterimi: (a): flanör, (b): phoneur.

Şekil 3.23 incelendiğinde flanör katılımcıların ilgi/dikkatlerini çeken nokta sayısının ve dağılımının phoneur katılımcılarınkine kıyasla çok daha yoğun olduğu görülmektedir. Ayrıca Çizelge 3.16’da tüm katılımcıların ilgi/dikkatlerini en çok çeken yerler ve nedenlerine dair alınan cevaplar da kodlanarak içerik analizi yapılmıştır.

Çizelge 3.16: Katılımcıların ilgilerini/dikkatlerini çeken noktaların içerik analizi.

Kodlar	Flanör	Phoneur	Toplam	İlgi/dikkatini çeken nokta	İlgi/dikkat çekme nedeni	
	n=20	n=20	n=40		Flanör	Phoneur
Tarihi Yapılar	✓	✓		Şerefiye Sarnıcı	Caddedeki cephe sürekliliği, etrafındaki kalabalık	
	✓	✓		Fuat Paşa Cami	Mütevazi ölçeği, dokudaki etkisi, köşe konumu, Pokémon	
	✓	✓		Dikilitaş	İşaret ögesi olması, etrafındaki kalabalık	
	✓			Çardaklı Rüstem Paşa Hamamı	Silüete olan etkisi	
	✓	✓		Çemberlitaş	Turistlerin ilgili tavırları, etrafındaki kalabalık	
	✓			Hipodrom duvarı	Ölçeği, tarihi katman katman hissettirmesi	
	✓			Ahşap tarihi evler	Yol kotuyla kurulan ilişki, mimari form	
	✓	✓		Türk ve İslam Eserleri Müzesi	Gezi aksında kenar özelliği taşıması, ilk kez görülmesi	
	✓	✓		Mehmet Akif Ersoy Büstü	Heykelsi duruşu, rota başlangıç noktasında bulunması	
	✓			Firuzaga Cami	Meydana girişte insanları karşılaması	
	✓			Paris Hotel	Zamanla yapılan eklentiler	
	✓			Nakilbent Cami	Parkın karşısındaki görünürlüğü	
	✓			Köprülü Mehmet Paşa Kütüphanesi	1661 yılında yapımının tamamlanmış olması	
	✓			Eufemia Martirionu	Din için şehit olanların gömüldüğü kilise kalıntısı	
	✓			Küçük Ayasofya Cami	Sultanahmet Cami ile verdiği perspektif	
	✓			Dizdariye Cami	Yol kotuyla kurulan ilişki	
	✓			Sokullu Mehmet Paşa Cami	Davetkar olması, mekanın dinginliği, ölçeği	
	✓			Yerebatan Sarnıcı	Önünde uzun bir ziyaretçi kuyruğu olması	
	✓			Alman Çeşmesi	Üzerindeki işlemler	
	✓			İstanbul Tasarım Merkezi	Minaresiyle camiye andırması	
	✓			Yılanlı Sütun	İşaret ögesi olması	
	✓			Örme Sütun	İşaret ögesi olması	
	✓	✓		Fuat Paşa Türbesi	Caddeye yönelimi, tarihi perspektifi, işlemler, Pokémon	
		✓		Eski Sağlık Merkezi Binası	Rota başlangıç noktasında bulunması	
		✓		Binbirdirek Sarnıcı	Yerinin daha önce bilinmemesi	
	%65	%50	%58	Toplam		
Sokak Perspektifleri	✓	✓		Deniz manzaraları	Dar sokakların denize açılması, sokak vistaları	
	✓			Yan yana duran eski ve yeni yapılar	Tek karede verdikleri perspektifler	
	✓			Cumbalı yapılar	Yapıların birbirine bakacak şekilde konumlanması	
	✓			Tek renk ve dokusuz sokak	Yunan adalarını anımsatıyor oluşu	
	✓			Dikilitaş ve vincin verdiği kare	Birbirleriyle olan ölçek ilişkisi	
	%45	%10	%28	Toplam		

Çizelge 3.16 (devam): Katılımcıların ilgilerini/dikkatlerini çeken noktaların içerik analizi.

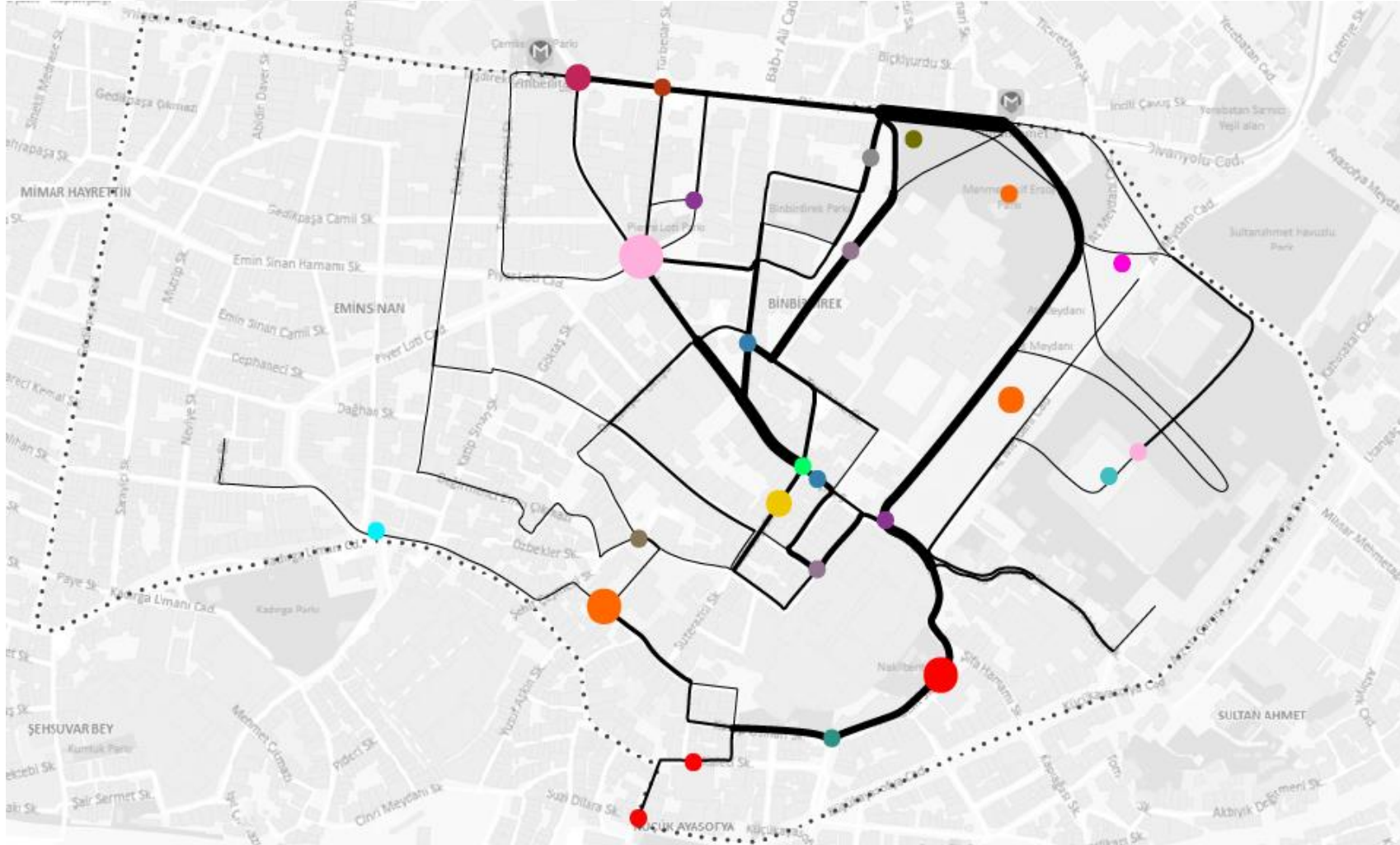
Kodlar	Flanör	Phoneur	Toplam	İlgi/dikkatini çeken nokta	İlgi/dikkat çekme nedeni	
	n=20	n=20	n=40		Flanör	Phoneur
Sokaktaki Detaylar	✓			Havalandırma ve oturma birimleri	İkisinin birlikte olan kurgusu	
	✓			Ördek	Çeşme içerisinde oluşturduğu geçici habitat	
	✓			Otoparka açılan tonoz geçiş tüneli	Mozaikle işareti, video oyununda olma hissi	
	✓			Ağaç gövdesi	Gövdesinin şekli	
	✓			Araç üzerine atılan kilim	Turistik amacının yanında işlevsel de kullanımı	
	✓			Parmaklıklar	Çamaşır askılığı olarak kullanılması	
	✓			Tarihi kalıntı	Hayvanlar tarafından kullanım şekli	
	✓			Klima ünitesi	Görevlinin montunu asması (kent bir askı gibi)	
	✓			Güvenlik kameraları	Dar sokaktaki sayılarının çok fazla olması	
	%35	%0	%18	Toplam		
Sokağın Yaşantısı		✓		İnsan yoğunluğu	Harekete engel olması	
	✓			Temizlik yapanlar, gelin arabası	Mahalle hayatını hissettirmesi	
	✓			Cami avlusunda namaz kılan cemaat	Manevi hissiyatı	
		✓		Trafik yoğunluğu	Yol ayrımlarında kontrol etme gerekliliği	
		✓		Türbede insanların dua edişi	Kalabalık	
	%10	%20	%15	Toplam		
Ticari Mekanlar ve Unsurlar	✓			Çin Restoranı	Demogojik karmaşanın bölgeye olan tezahürü	
	✓			Kıraathane	İnsanı evinde gibi hissettirmesi	
	✓			Tabelalar	İsimlendirmeler (Bestekar Osman)	
	✓			Ankesörlü telefonlar	Hala mevcut olmaları	
	✓			Kilimci dükkanları	Sayıcı fazla olmaları	
		✓		Hamburger dükkanı	Etrafindaki kalabalık	
		✓		Lady Diana Hotel	Mimari yapısı	
		✓		Arasta Çarşısı	İlk kez görülmesi	
	%15	%10	%13	Toplam		
Cephe detayları	✓			Afiş bandında ağaç için açılan boşluk	Detay olması	
	✓			Siyah-beyaz fotoğraf	Cephedeki kaybolmuş etkisi	
	✓			Gri binadaki yeşil pervazlar	Renk	
	%15	%0	%8	Toplam		

İçerik analizine göre toplamda 6 kod belirlenmiştir. Bunlar: tarihi yapılar, sokak perspektifleri, detay durumlar, sokağın yaşantısı, ticari mekanlar ve unsurlar ile cephe detayları olarak kodlanmıştır. Kodlamaların dağılımına bakıldığında en çok alandaki tarihi yapılarla ilgili noktaların katılımcıların ilgilerini/dikkatlerini çektiği görülmektedir. Katılımcıların %58'inin (%65 flanör, %50 phoneur) tarihi yapılar ilgisini çekmiştir.

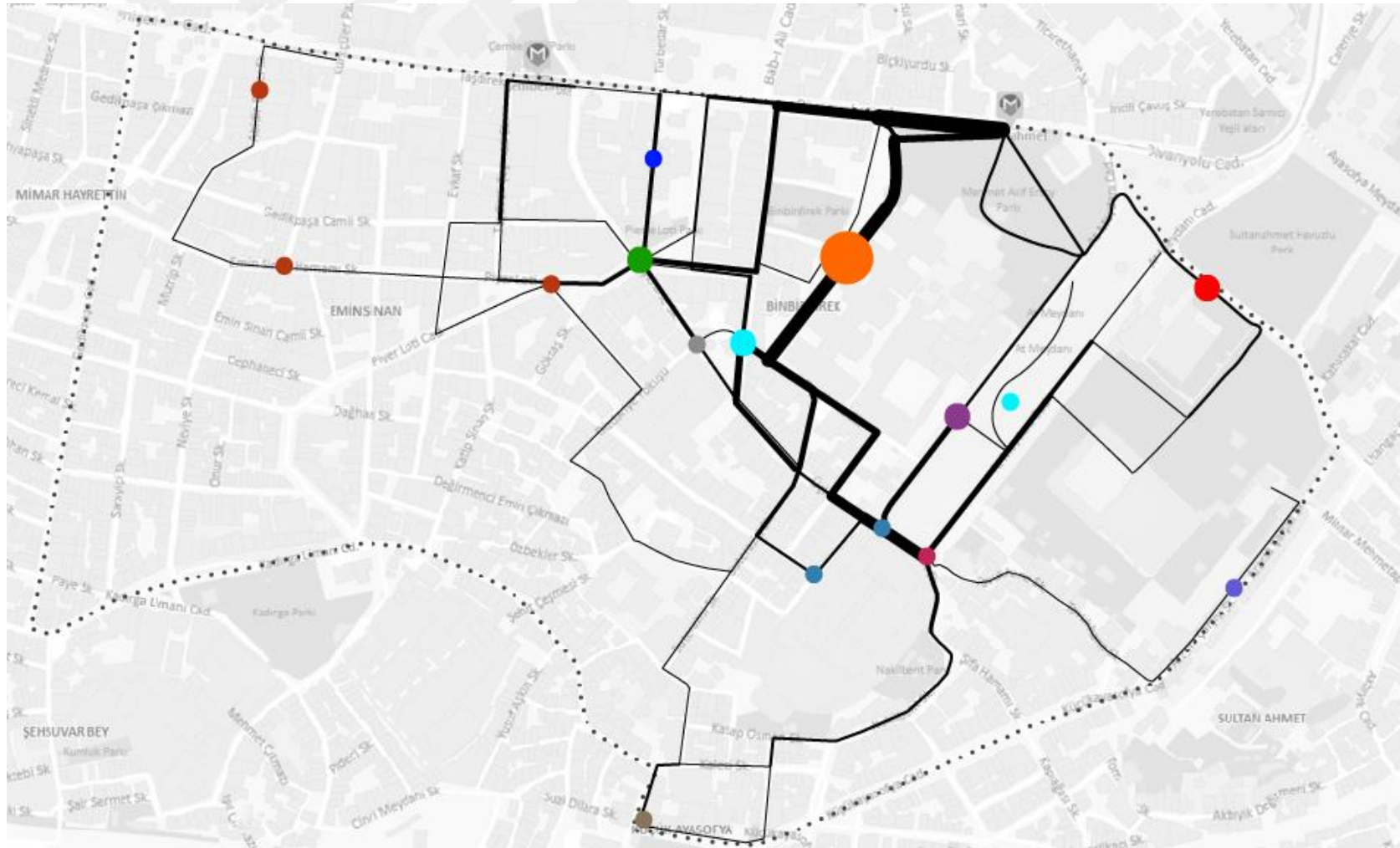
En çok bahsedilen ikinci kod sokak perspektifleridir. Katılımcıların %28'i (%45 flanör, %10 phoneur) anket cevaplarında sokak perspektiflerinden bahsetmiştir. Flanör sayısının phoneur sayısına kıyasla bu kadar fazla olmasına bağlı olarak flanörlerin yürüyüşleri boyunca etraflarına daha çok baktığını söylemek mümkündür. Ayrıca phoneur katılımcıların sokak perspektifleriyle ilgili sadece deniz manzaraları dikkatlerini çekmişken, flanör katılımcıların daha özel durumlara da dikkat ettiği görülmektedir.

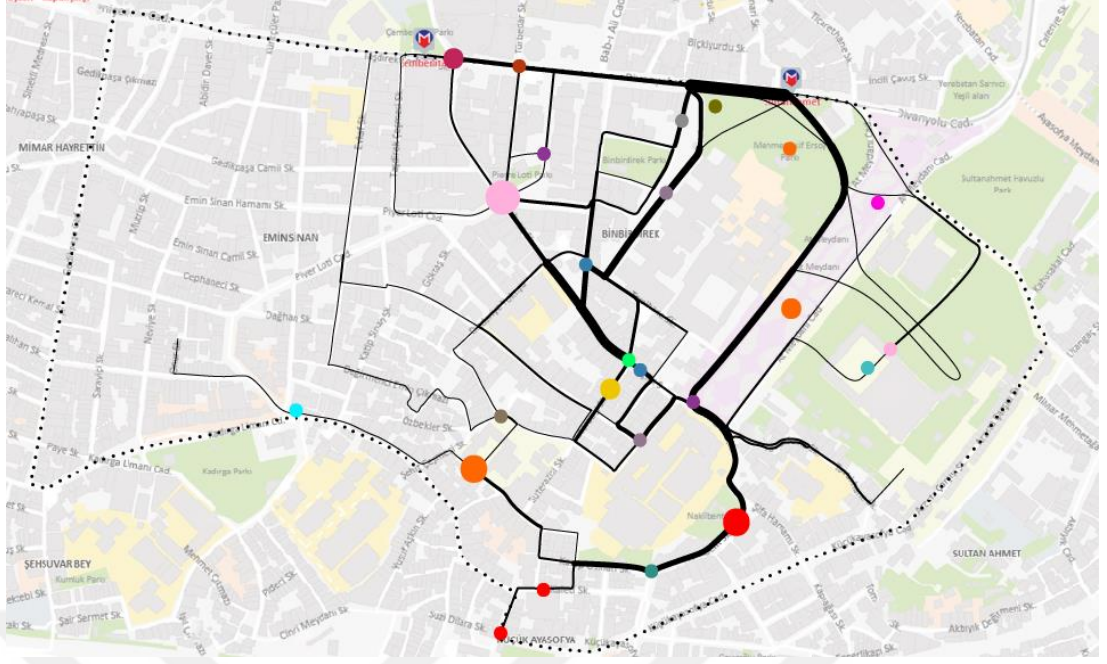
En çok bahsedilen üçüncü kod sokaktaki detaylardır. Sokaktaki detaylarla ilgili örnekler yalnızca %35 oranında flanör katılımcının dikkatini çekmiştir. Katılımcıların %15'i (%10 flanör, %20 phoneur) ise sokağın yaşantısından bahsetmiştir. Bu kodda phoneur oranının daha yüksek olduğu dikkat çekmektedir; ancak ilgi çeken durumlar incelendiğinde phoneur katılımcıların en çok insan ve trafik yoğunluğuna dikkat ettiği fark edilmiştir. Tüm katılımcıların %13'ü (%15 flanör, %10 phoneur) ticari mekanlar ve unsurlardan; %15 flanörse cephe detaylarından bahsetmiştir. İlgi/dikkat çekme nedenleri incelendiğindeyse flanörler daha özel ve belirgin nedenlerden, phoneurlerse daha genel nedenlerden bahsetmiştir. Bu durum değerlendirildiğinde phoneurler gezintilerinde daha yüzeysel durumlara dikkat etmişken; flanörler çok daha detaylı durumları fark etmişlerdir denebilir.

Ayrıca katılımcılardan gezintileri sırasında daha uzun süre vakit geçirmek istedikleri mekanları harita üzerinde işaretlemeleri istenmiştir. Şekil 3.24'te flanör katılımcıların daha uzun süre vakit geçirmek istediği mekanlar üst üste çakıştırılarak haritalandırılmıştır. Aynı şekilde Şekil 3.25'te phoneur katılımcıların daha uzun süre vakit geçirmek istediği mekanlar üst üste çakıştırılarak haritalandırılmıştır. Şekil 3.26'da ise flanör ve phoneur katılımcı gruplarının daha uzun süre vakit geçirmek istediği mekanların kıyaslamalı gösterimi verilerek bu noktaların alan üzerindeki dağılımı ve sayısı üzerinden bir okuma yapılması amaçlanmıştır.

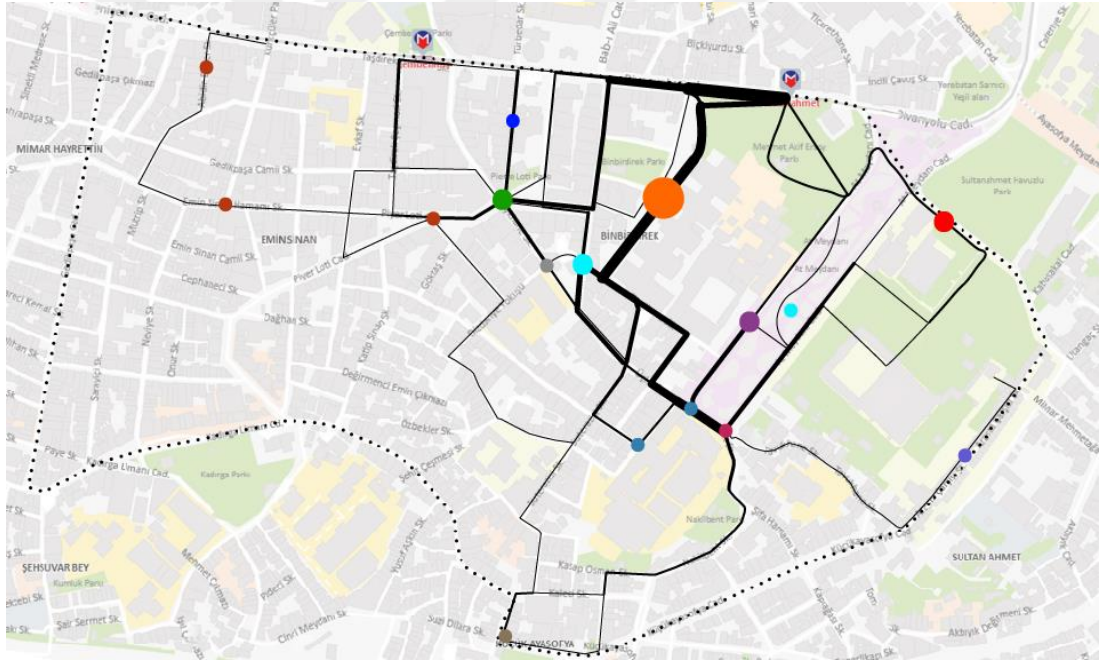


Şekil 3.24: Tüm flanör katılımcıların daha uzun süre vakit geçirmek istediği mekanlar.





(a)



(b)

Şekil 3.26: Flanör ve phoneur katılımcı gruplarının daha uzun süre vakit geçirmek istediği mekanların kıyaslamalı gösterimi: (a): flanör, (b): phoneur.

Şekil 3.26 incelendiğinde flanör katılımcıların daha uzun süre vakit geçirmek istediği mekanların sayısının ve dağılımının phoneur katılımcılarınkine kıyasla daha yoğun olduğu görülmektedir. Çizelge 3.17’de tüm katılımcıların daha uzun süre vakit geçirmek istediği mekanlar ve bu mekanlarda neden vakit geçirmek istediklerine dair alınan cevaplar kodlanarak içerik analizi yapılmıştır.

Çizelge 3.17: Katılımcıların daha uzun süre vakit geçirmek istediği yerlerin içerik analizi.

Kodlar	Flanör	Phoneur	Toplam	Daha uzun süre vakit geçirmek istediği yer	Daha uzun süre vakit geçirmeyi isteme nedeni	
	n=20	n=20	n=40		Flanör	Phoneur
Tarihi Yapılar	✓	✓		Şerefiye Sarnıcı	Kamusal kullanımının keyifli kurgusu, alanın genişliği, güçlü kamusalılık	
	✓	✓		Dikilitaş	Tarihsel doku, mimari yapı	
	✓	✓		Küçük Ayasofya Avlusu	Sakinliğini koruyabilmiş ve korunabilmiş bir yer olması, maneviyat	
	✓	✓		Fuat Paşa Cami	Mütevazı ölçeği, dinginliği, sirkülasyon akışının başarısı, maneviyat	
	✓	✓		At Meydanı	Meydan ruhunu yansıtıyor olması, çok sayıda Pokémon olması	
	✓			Sokullu Mehmet Paşa Cami avlusu	Dinginliği ve davetkarlığı	
	✓			Sultanahmet Cami avlusu	Kalabalık nedeniyle avluda çok vakit geçirememiş olma, korunaklı yapısı	
	✓			Paris Hotel	Cephesini izleme isteği	
	✓			Hipodrom Duvarı	Meydanla kurduğu ilişkide daha fazla fotoğraf çekme ve eskiz yapma	
	✓			Çemberlitaş	Etrafındaki yapıların tarihi ve ritmik dokusu	
	✓			Alman Çeşmesi	Mimari yapısı	
		✓		I. Ahmet Türbesi	Çok sayıda Pokémon olması	
		✓		Marmara Üniversitesi Rektörlük Binası	Kaçırılan Pokémonları yakalama	
		✓		Türk ve İslam Eserleri Müzesi	Merak	
		✓		Binbirdirek Sarnıcı	Gezme isteği	
	%70	%50	%60	Toplam		
Diğer Yapılar		✓		İl Milli Eğitim Müdürlüğü binası önü	Dizi setini izlemek, trafik ve insan karmaşası olmaması, geniş olması	
		✓		Barın Han	Bienal	
		✓		Arasta Çarşısı	Alışveriş yapma	
	✓			Kıraathane	Dinlenme isteği	
	✓			Kilim dükkanları	Alışveriş yapma	
	✓			Ağaçların altında bulunan kafe	Dinlenme isteği	
	✓			Köşk minyatürleri	İç mekanın kendine özgü niteliği	
	%15	%30	%23	Toplam		
Açık Alanlar	✓			Su Terazisi Sokak	Denize açılması ve sessiz olması	
	✓			Mehmet Akif Ersoy Parkı	Soluklanabilinecek bir yer olması	
	✓			Kadırga Parkı	İlginç perspektifler sunması	
	✓			Nakilbent Parkı	Hipodrom duvarının verdiği açı	
		✓		Emin Sinan Hamamı Sokak	Geniş bir sokak olması	
		✓		Nakilbent Sokak	Çok sayıda Pokémon olması	
	%30	%10	%20	Toplam		

İçerik analizine göre toplamda 3 kod belirlenmiştir. Bunlar: tarihi yapılar, diğer yapılar ve açık alanlardır. Kodlamaların dağılımına bakıldığında katılımcıların en çok alandaki tarihi yapılarda daha uzun süre vakit geçirmek istedikleri görülmektedir. Katılımcıların %60'ı (%70 flanör, %50 phoneur) anket cevaplarında tarihi yapılardan bahsetmiştir.

İkinci sırada en çok bahsedilen kod diğer yapılardır. Katılımcıların %23'ü (%15 flanör, %30 phoneur) anket cevaplarında diğer yapılar başlığında bulunan mekanlarda daha uzun süre vakit geçirmek istediğinden bahsetmiştir. Katılımcıların %20'si (%30 flanör, %10 phoneur) ise anket cevaplarında açık alanlarda daha uzun süre vakit geçirmek istediğinden bahsetmiştir. Katılımcıların %15'i (%10 flanör, %20 phoneur) ise daha uzun süre vakit geçirmek istedikleri bir yer olmadığını belirtmiştir.

Katılımcıların belirttikleri noktalarda daha uzun süre vakit geçirmeyi isteme nedenlerine bakıldığında, flanörler mekanları daha çok deneyimlemeye yönelik nedenler sıralamışken; phoneurler genelde Pokémon yakalama ve kalabalıktan uzaklaşma gibi nedenler sıralamışlardır. Dolayısıyla flanörler gezintileri sürecinde mekan deneyimlerini güçlendirmeyi istemişken, phoneurler oyunu daha rahat ve iyi oynamayı istemişlerdir.



4. TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu çalışmada kentsel mekan deneyimi, mekanla ilişki kurmanın en iyi yöntemlerinden biri olması sebebiyle yürüme eylemi üzerinden ele alınmıştır. Kentsel mekanın keşfi için de etken bir pratik olan yürüme eylemine literatürde kent kaşifi olarak adlandırılan flanör ve onun dijital çağdaki yansıması phoneur üzerinden odaklanılmış; çalışma boyunca bu iki öznenin kıyaslamalı okuması yapılarak çalışmanın başında sorulan araştırma problemlerine yanıt aranmıştır. Çalışmada anket ve bilişsel haritalama tekniği aracılığıyla toplanan bulgular, odaklanmışlık seviyesi, rotanın bilişsel imgesi, rota seçim nedenleri, mekanın keşfi ve rotada dikkat çeken/cezbeden mekanlar üzerinden içerik analizi, tanımlayıcı istatistik ve Mann-Whitney U test ile değerlendirilmiş ve araştırma sorusu ile alt sorularına yanıt aranmıştır. Çalışmanın temel araştırma problemini oluşturan dijital medya çağında konum tabanlı mobil oyunların kentsel mekan deneyimine olan etkisi kısaca şu şekilde özetlenebilir:

Oyuncunun fiziken gerçek bir mekanın içerisinde bulunmasına bağlı olarak görsel ve fiziksel mekanın üst üste çakıştırılmasıyla birlikte, oyuncunun mekan algısı konum tabanlı mobil oyun aracılığıyla yönlendirilebilmektedir. İçinde gözlem ve merak olgusu barındıran flanör gezintilerinde birey mekana daha bütünsel yaklaşırken; bir noktaya ulaşma amacıyla çıkılan phoneur gezintileri hedefe odaklanmışlık içerir. Dolayısıyla flanörler keyfi bir gezinti yaparken, phoneurler amaca yönelik bir gezinti yapmaktadır. Konum tabanlı mobil oyun, oyuncuya adeta bir filtre uygulayarak oyunun öğelerine dikkat çekilmesini sağlamakta hatta rota seçimini dahi etkilemektedir. Sonuç olarak araştırma kapsamında, phoneur bireyin Pokémon yakalama gayesiyle bazı şeylere odaklanırken bazılarını görmezden geldiği; flanör bireyin ise mekansal keşfi ve farkındalığının daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Çalışmanın başlangıcında cevaplanması hedeflenen alt sorular ise aşağıdaki gibidir:

- Algısal seçiciliğin katılımcı grupların deneyimindeki rolü nasıldır?

Flanör katılımcılar gezintileri boyunca kentsel mekanla ilgili daha özel ve detaylı durumlara (cephe detayları, sokağın yaşantısı, sokak perspektifleri vb.) dikkat etmiş

ve daha fazla sayıda mekan dikkatlerini çekmiştir. Phoneur katılımcılar ise daha çok Pokémon GO oyununun kentsel mekandaki kurgusuyla ilgili durumlara dikkat etmişlerdir. Örneğin Pokémonlar kentte en çok tarihi ve ticari mekanlar etrafında yoğunlaştığı için katılımcılar en çok o alanlara yönelmiş ve zihinlerinde en çok yapı fonksiyonları kalmıştır ya da oyunu oynarken sürekli zemine baktıkları için zemin yüzeyi kaplamalarına dikkat etmişlerdir. Ayrıca phoneur katılımcıların dikkatlerini çeken noktalar dahi Pokémon sayısının yoğunluğuna bağlı olarak ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla mekanla kurulan ilişkide phoneur bireyin algısı oyun tarafından yönlendirilmekte ve Pokémon GO oyununun yarattığı algısal seçicilik kullanıcıların mekan deneyimini etkilemektedir.

- Konum tabanlı mobil oyunlar kullanıcıların gezintilerindeki odaklanmışlık durumunu nasıl etkiler?

Katılımcıların odaklanmışlık seviyesi sonuçları değerlendirildiğinde flanör katılımcıların odaklanmışlık seviyeleri, phoneur katılımcıların odaklanmışlık seviyelerine kıyasla daha yüksektir. Ayrıca flanör katılımcılar daha çok gezintilerine odaklanmışken, phoneur katılımcılar oyuna odaklanmışlardır. Dolayısıyla konum tabanlı mobil oyunlar kullanıcıların gezintilerindeki odaklanmışlık seviyesini azaltmaktadır demek mümkündür.

- Konum tabanlı mobil oyunlar kente dair zihinde kalan imgeleri nasıl etkiler?

Tüm katılımcıların gezintileri sonrasında zihinlerinde kalan imgeler incelendiğinde: cephe karakteristikleri, toplumsal yapı, cephe detayları, kentsel donatı elemanları, ekipmanlar gibi özel durumlar yalnızca flanörlerin zihninde yer etmiştir. Tarihi yapılar, sokak perspektifleri, sokağa ait nitelikler, bina fonksiyonları ve sokağın yaşantısına ait imgelerden ise iki katılımcı grubu da bahsetmesine rağmen; bu imgeler incelendiğinde yine flanörlerin daha detaylı durumlara dikkat ettiği phoneurlerin ise daha yüzeysel durumlardan bahsettiği görülmektedir. Ayrıca phoneur katılımcıların daha çok oyuna odaklanmalarına bağlı olarak gezintileri sonrasında kentte daha az sayıda imgeyi hatırladıkları fark edilmiştir. Dolayısıyla flanör katılımcılar gezintileri sonrasında kente dair daha detaylı ve daha çok imgeyi hatırlarken; konum tabanlı mobil oyunla kenti deneyimleyen phoneur katılımcılar kente dair daha genel ve daha az imgeyi hatırlamaktadır.

- Oyun üzerinden kurgulanan kentsel gezintiler rota seçimlerini ne şekilde etkilemektedir?

Katılımcıların rota seçim nedenleri bulguları değerlendirildiğinde, yalnızca flanör katılımcıların keşfedilmemiş yerlere, manzaralı sokaklara ve kentsel boşluk alanlarına yönelmek istediği görülmüştür. Tarihi yapılara, insan yoğunluğunun az olduğu yerlere yönelme isteği ise ortaktır; ancak phoneur katılımcıların tarihi yapılara yönelmek istemelerindeki en büyük neden bu alanlarda Pokémon yoğunluğunun fazla olmasıdır. Ayrıca phoneur katılımcıların çok büyük bir çoğunluğu rota seçimini genel olarak Pokémon yoğunluğuna göre yaptığını belirtmiştir. Dolayısıyla oyun üzerinden kurgulanan kentsel gezintiler rota seçiminde önemli bir etkiye sahiptir.

- Konum tabanlı mobil oyunlar kentsel mekanın keşfine nasıl katkı sağlar?

Kentsel mekanın keşfi ile ilgili bulgular değerlendirildiğinde flanör katılımcıların phoneur katılımcılara kıyasla çok daha fazla yer keşfettiği görülmektedir. Flanör katılımcıların tamamı gezintisi sonrasında en az bir yer keşfetmişken, phoneur katılımcıların büyük çoğunluğu oyun sırasında Pokémon yakalamaya odaklanmaları sebebiyle gezintisi sonrasında hiçbir yer keşfetmemiştir. Ayrıca gezinti süresi boyunca flanör katılımcıların daha fazla ve daha detaylı durumlar ilgisini çekmişken, phoneur katılımcıların daha az ve daha yüzeysel durumlar ilgisini çekmiştir. Üstelik katılımcıların bazı noktalarda daha uzun süre vakit geçirmeyi isteme nedenleri incelendiğinde, flanörler mekanı daha çok deneyimlemeye yönelik nedenler sıralamışken; phoneurler oyunda daha çok Pokémon yakalayabilme arzusu gibi nedenlerden bahsetmiştir. Sonuç olarak flanör olarak mekanı deneyimleyenler phoneur olarak mekanı deneyimleyenlere kıyasla gezintileri sonrasında daha çok yer keşfetmişlerdir demek mümkündür.

- Konum tabanlı mobil oyunlar kentte yeni kamusal izlerin oluşmasına nasıl katkı sağlar?

Oyun kurgusunda Pokémon yakalanan noktaların dağılımı ve oyuncuların rotaları incelendiğinde bazı yerlerde ciddi yoğunluklar saptanmıştır. Dolayısıyla oyunun kentte kamusal bir iz yarattığından bahsetmek mümkündür.

Kısacası Pokémon GO üzerinden yürütülen tartışmada, dijital verilerin fiziksel mekana eklenmesiyle birlikte kent çok katmanlı bir yapıya dönüşmüş ve kullanıcıların kentsel mekan deneyimi oyun tarafından manipüle edilebilir hale

gelmiştir. Araştırma sorusu ve alt sorularına verilen tüm bu yanıtlar incelendiğinde, konum tabanlı mobil oyun olan Pokémon GO, bireyin kent algısını dönüştürerek kentsel mekan deneyiminde dijital manipülasyona neden olmuştur demek mümkündür. Bu çalışmada Pokémon GO aracılığıyla konum tabanlı mobil oyunların sunduğu mekan deneyiminin flanör deneyimden nasıl farklılaştığı üzerine eleştirel bir bakış açısı sunulurken, bu alandaki akademik çalışmalara da ilham kaynağı olmaya çalışılmıştır.



KAYNAKLAR

- Akgül, İ.** (2009). *Fiziksel ve kişisel özelliklerin bilişsel haritalar üzerindeki etkileri: Sanal mekanlarda deneysel bir çalışma* (Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi). YÖK Tez Merkezi (Tez No. 243538).
- Alexander, C., Silverstein, M., Ishikawa, S.** (1977). *A Pattern Language*. New York: Oxford University Press.
- Anders, P.** (2001). *Extending Architecture through Electronic Media in Speed* (C. Grinstead, Der.). UK: Liquid Press.
- Augé, M.** (1995). *Non-Places: An Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. London: Verso.
- Baudelaire, C.** (1964). *The Painter of Modern Life*. New York: Da Capo Press.
- Baudrillard, J.** (2003). *Simülakrlar ve Simülasyon* (O. Adanır, Çev.). İstanbul: Doğu-Batı Yayınları.
- Benjamin, W.** (1999). *The Arcades Project* (R. Tiedemann, Der.). New York: Belknap Press.
- Bloomer, K. C., Moore, C. W.** (1977). *Body, Memory and Architecture*. New Haven ve Londra: Yale University Press.
- Borden, I., Rendell, J., Kerr, J., Pivaro, A.** (2001). Things, flows, filters, tactics. I. Borden (Der.), *The Unknown City: Contesting Architecture And Social Space*. Cambridge: MIT Press.
- Callgill, H.** (1988). *Walter Benjamin. The Color of Experience*. London: Routledge.
- Careri, F.** (2002). *Walkscapes: Walking as an Aesthetic Practice*. Barcelona: Culicidae Architectural Press.
- Carr, S., Francis, M., Rivlin, L.G., Stone A.M.** (1992). *Public Space*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Coldewey, D.** (2016). *Sen. Al Franken questions Niantic over pokeprivacy policy*. Erişim <https://techcrunch.com/2016/07/12/sen-al-franken-questions-niantic-over-pokeprivacy-policy/>
- Covery, M.** (2011). *Psikocoğrafya - Londra Yazıları*. İstanbul: Kalkedon.
- Cunningham, A.** (2016). *IOS version of Pokémon GO is a possible privacy trainwreck*. Erişim <https://arstechnica.com/gaming/2016/07/pokemon-go-on-ios-gets-full-access-to-your-google-account/>
- De Certeau, M.** (1984). *The Practice of Everyday Life* (S. Rendall, Çev.). Berkeley: University of California Press.
- de Souza e Silva, A. & Frith, J.** (2010a). Locational privacy in public spaces: Media discourses on location-aware mobile technologies. *Communication, Culture & Critique*, 3(4), 503-525.

- de Souza e Silva, A. & Frith, J.** (2010b). Locative mobile social networks: Mapping communication and location in urban spaces. *Mobilities*, 5(4), 485-505.
- de Souza e Silva, A. & Frith, J.** (2014). Re-narrating the city through the presentation of location. J. Farman (Der.), *The Mobile Story* (ss. 34-40). New York ve Londra: Routledge.
- de Souza e Silva, A. & Sutko, D. M.** (2013). Location-aware mobile technologies: Historical, social and spatial approaches. *Mobile Media & Communication*, 1(1), 116-121.
- Dourish, P., Bell, G.** (2011). *Divining a Digital Futura: Mess and Mythology in Ubiquitous Computing*. London: MIT.
- El Araby, M.** (2002). Possibilities and constraints of using virtual reality in urban design. *Multimedialplan.At & IEMAR*, 345-349.
- Featherstone, M.** (1998). The flaneur the city and virtual public life. *Urban Studies*, 35(5-6), 909-925.
- Gazzard, A.** (2011). Location, location, location: Collecting space and place in mobile media. *Convergence*, 17(4), 405-417.
- Gehl, J.** (1971). *Life Between Buildings: Using Public Space*. Washington: Island Press.
- Gehl, J.** (2002). *Public Spaces and Public Life: City of Adelaide, 2002*. Adelaide: Planning SA.
- Gehl, J.** (2010). *Cities for People*. Washington: Island Press.
- Gehl, J., Svarre, B.** (2013). Public space, public life: an interaction. *How to Study Public Life* (ss. 1-8). Washington: Island Press.
- Gibson, W.** (1984). *Neuromancer*. London: Harper Collins.
- Giorgi, A.** (1970). *Psychology as a Human Science: a Phenomenologically Based Approach*. New York: Harper & Row.
- Goggin, G.** (2012). Encoding place: the politics of mobile location technologies. *Mobile Technology and Place*. New York: Routledge.
- Gros, F.** (2017). *Yürümenin Felsefesi* (A. Ulutaşı, Çev.). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Harvey, D.** (1996). *Justice, Nature & the Geography of Difference*. Cambridge, Mass: Blackwell Publishers.
- Harvey, D.** (2010). *Postmodernliğin Durumu* (S. Savran, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Heidegger, M.** (1977). What calls for thinking. *Basic Writings*. New York: Harper & Row.
- Hjorth, L., Richardson, I.** (2017). Pokémon GO!: Mobile media play, place-making, and the digital wayfarer. *Mobile Media & Communication*, 5(1), 3-14.
- Humphreys, L.** (2017). Involvement shield or social catalyst: Thoughts on sociospatial practice of Pokémon GO!. *Mobile Media & Communication*, 5(1), 15-19.
- Iavarone, A. H.** (2019). *Ağ toplumunda kent gezgini* (Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi). YÖK Tez Merkezi (Tez No. 600764).

- Iavarone, A. H.** (2021). The city experience with location-based media: an examination through cognitive maps. *International Journal of Architecture and Planning*, 9(1), 364-380.
- Isbister, K.** (2016). *Why Pokémon GO became an instant phenomenon*. Erişim <https://theconversation.com/why-pokemon-go-became-an-instant-phenomenon-62412>
- Karadede, G. & Özen Y. A.** (2018). Evaluating the organization of urban environments through virtual media: the example of video games. *Gazi University Journal of Science Part B: Art Humanities Design and Planning*, 6(1), 9-18.
- Kılıç, T.** (2016). İç mekan tasarımında kullanılan mobil artırılmış gerçeklik uygulamalarına ilişkin bir inceleme. *Mimarlık ve Yaşam*, 3(2), 169-187.
- Knabb, K.** (1981). *Situationist International Anthology*. Berkeley: Bureau of Public Secrets.
- Köse, H.** (2012). *Flanör Düşünce: Arkaik Dönemde ve Dijital Medya Çağında Aylaklık*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Krier, R.** (1979). *Urban Space*. New York: Rizzoli.
- Kuban, D.** (2013). *Lao Tzu, Tao Yolu Öğretisi*. İstanbul: YEM Yayın.
- Kurtar, S.** (2012). Mekanı yaşamak: Lefebvre ve mekanın diyalektik oluşumu. *Coğrafyanın Felsefesi, Tarihi ve Metodolojisi*. Ankara: TÜCAUM.
- Kut, S.** (2009). *Sibermekanın gerçekliği*. Erişim https://www.academia.edu/389859/Sibermekan%C4%B1n_Ger%C3%A7ekli%C4%9Fi.
- Kut, S.** (2013). *Sibertektonik mekan* (Doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi). YÖK Tez Merkezi (Tez No. 335676).
- Le Breton, D.** (2008). *Yürümeye Övgü* (İ. Yerguz, Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Lefebvre, H.** (1991). *Production of Space* (D. Nicholson-Smith, Çev.). Oxford, UK: Blackwell Publishing.
- Luke, R.** (2005). The phoneur: Mobile commerce and the digital pedagogies of the wireless web. *Communities of Difference: Culture, Language, Technology*. London: Palgrave MacMillan.
- Lynch, K.** (1973). *Kent İmgesi*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Machkovech, S.** (2016). *Armed muggers use Pokémon GO to find victims*. Erişim <https://arstechnica.com/gaming/2016/07/armed-muggers-use-pokemon-go-to-find-victims/>
- Madanipour, A.** (1999). Why are the design and development of public spaces significant for cities?. *Environment and Planning B: Planning and Design*, 26(6), 879-891.
- Manovich, L.** (2002). The poetics of augmented space. *New Media: Theories and Practices of Digitextuality*, 1(2), 219-240.
- Mäyrä, F.** (2012). Playful mobile communication: Services supporting the culture of play. *Interactions: Studies in Communication & Culture*, 3(1), 55-70.

- McLuhan, M.** (1964). *Understanding Media the Extensions of Man*. London: McGraw Hill.
- McLuhan, M. & Fiore, Q.** (1967). *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*. UK: Penguin Books.
- Merleau-Ponty, M.** (1992). *Phenomenology of Perception*. Londra: Routledge.
- Meyrowitz, J.** (1985). *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior*. New York: Oxford University Press.
- Mitchell, W. J.** (1995). *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*. London: MIT Press.
- Moles, A.,** (1966). *Information Theory and Esthetic Perception*. Illinois: University of Illinois Press.
- Norberg-Schulz, C.** (1980). *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. New York: Rizzoli.
- Özen, A.** (2006). Mimari sanal gerçeklik ortamlarında algı psikolojisi. *Bilgi Teknolojileri Kongresi IV, Akademik Bilişim*. Denizli.
- Özkazanç, S., Esentürk, T.,** (2020). Sanal gerçeklik oyunlarındaki mekan algısı: PUBG oyunu örneği. *Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18, 308-320.
- Özkul, D.** (2014). *Mobile nodes: Mobile and locative media, everyday life and sense of place* (Doktora tezi, University of Westminster). (EThOS No. 600818). Erişim <https://ethos.bl.uk/OrderDetails.do?uin=uk.bl.ethos.600818>.
- Öztürk, G.** (2019). “Phoneur” kavramıyla kenti deneyimleme önerisi. *Arredamento Mimarlık*, 334, 106-110.
- Pallasmaa, J.** (2011). *Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular*. İstanbul: YEM Yayın.
- Rapoport, A.** (1977). *Human Aspects of Urban Form: Towards a Man-environment Approach to Urban Form and Design*. New York: Pergamon Press.
- Rendell, J.** (2003). A place-between, art, architecture and critical theory. V. Sarapik ve K. Tüür (Der.), *Place & Location: Studies in Environmental Aesthetics and Semiotics III*. Tallinn: Proceedings of The Estonian Academy of Art.
- Rendell, J.** (2006). *Art and Architecture: a Place Between*. London: I. B. Tauris.
- Robins, K.** (1999). New media and knowledge. *New Media and Society*, 1(1), 18-24. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444899001001004>
- Rodaway, P.** (1994). *Sensuous Geographies: Body, Sense, and Place*. Abingdon: Routledge.
- Schildt, G.** (1984). From the doorstep to the common room. *Alvar Aalto: The Early Years*. New York: Rizzoli International Publications.
- Seamon, D.** (2000). A way of seeing people and place: Phenomenology in environment-behavior research. S. Wapner, J. Demick, T. Yamamoto ve H. Minami (Der.), *Theoretical Perspectives in Environment-Behavior Research* (ss. 157-178). New York: Plenum.

- Seamon, D.** (1979). *A Geography of Lifeworld: Movement, Rest and Encounter*. London: Croom Helm.
- Shonfield, K.** (1998). *At Home with Strangers: Public Space and the New Urbanity, Working Paper 8: The Richness of Cities*. London: Comedia and Demos.
- Simmel, G.** (2004). The metropolis and mental life. *The City Cultures Reader*. Londra & New York: Routledge.
- Sontag, S.** (2011). *Fotoğraf Üzerine* (O. Akınhay, Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Tandaçgüneş, N.** (2012). Kent kültüründe modernizm ve sonrası: ‘Gözlemleyen özne’ olarak Flaneur’ü yeniden okumak. *Flanör Düşünce*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Tokgöz, C.** (2016). *Sosyo-Mekansal bağlamda konum tabanlı mobil oyunlar: Ingress üzerine bir araştırma* (Doktora tezi, Marmara Üniversitesi). YÖK Tez Merkezi (Tez No. 437130).
- Tokgöz, C., Polat, B.** (2018). Transmedya, kolektif anlatı ve kent. *Yeni Düşünceler*, 9, 114-129.
- Van Dijk, J.** (2016). *Ağ Toplumu* (Ö. Sakin Çev.). İstanbul: Kafka, Epsilon Yayıncılık.
- Virilio, P.** (1998). The overexposed city. N. Leach (Der.), *Rethinking Architecture: A Reader in Cultural Theory*. London ve New York: Routledge.
- Winkler, J.** (2002). Working on the experience of passing environments: on commented walks. *Space, Sound and Time: a Choice of Articles in Soundscape Studies and Aesthetics of Environment*, ss. 21-28.
- Wunderlich, F. M.** (2008). Walking and rhythmicity: Sensing urban space. *Journal of Urban Design*, 13(1), s.125-139.
- Yılmaz, S.** (2013). *İmgeler üzerinden kent okuması Divanyolu Caddesi örneği* (Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi). YÖK Tez Merkezi (Tez No. 346508).
- Url-1**<https://www.chip.com.tr/haber/dev-pokemon-go-incelemesi-artik-tamamen-turkce-oynayin_64194.html>, erişim tarihi 17.04.2022.
- Url-2**<https://tr.wikipedia.org/wiki/Sultanahmet,_Fatih>, erişim tarihi 24.09.2022.



EKLER

EK A: Anket

EK B: Katılımcıların Yürüyüş Rotalarının Haritalaması



EK A: Anket

ANKET ÇALIŞMASI

Yaş: Cinsiyet:

1. Yürüyerek mekanı deneyimlediğiniz sırada gezintinize ne kadar odaklandınız?
1 hiç odaklanamadım
2 biraz odaklandım
3 orta derecede odaklandım
4 iyi derecede odaklandım
5 çok iyi odaklandım
2. Gezintiniz sırasında ilginizi/dikkatinizi çeken noktalar oldu mu?
2.a. Olduysa harita üzerinde işaretleyip her bir noktanın ayrı ayrı neden ilginizi/dikkatinizi çektiğini açıklar mısınız?
3. Gezintiniz boyunca daha uzun süre vakit geçirmek istediğiniz mekanları harita üzerinde işaretler misiniz?
3.a. Neden bu mekanlarda vakit geçirmek istediniz?
4. Gezintiniz sonrasında öğrendiğiniz yeni yerler (tarihi, ticari, dini mekanlar vb.) oldu mu?
4.a. Olduysa nerelerdir?
5. Gezintiniz sonrası yürüdüğünüz rotaya dair zihninizde kalan imgeleri tarif eder misiniz? (herhangi bir görüntü, imaj, nesne vb.)
6. Yürüyüş rotanızı kroki halinde çizerek tarif eder misiniz?

7. Yürüyüş rotanızın seçiminde sizi etkileyen/yönlendiren şeyler nelerdir?
8. Gezintiniz sonrasında yürüyüş rotanızda bulunan mekanları ve içindeki nesneleri bir bütün olarak ne kadar iyi hatırladığınızı düşünüyorsunuz?
- 1 hiç hatırlamıyorum
2 biraz hatırlıyorum
3 orta derecede hatırlıyorum
4 iyi hatırlıyorum
5 çok iyi hatırlıyorum
9. Bu deneyiminiz sonrasında eklemek istediğiniz başka bir şey var mı?
- *Yukarıdaki sorulara ek olarak aşağıdaki sorular yalnızca Pokémon GO oynayanlara sorulmuştur.*
10. Oyunu oynarken Pokémon yakaladığınız noktaları harita üzerinde işaretler misiniz?
11. Bu noktaların çevresinde neler olduğunu hatırlıyorsanız bahsedebilir misiniz?
12. Pokémon yakaladığınız noktaları daha önce biliyor muydunuz?
- 12.a. Bildiğiniz ama ismini oyun sayesinde öğrendiğiniz noktalar(yerler/mezanlar) olduysa bunlar nerelerdir?
13. Daha önce bilmediğiniz ama oyun sayesinde öğrendiğiniz yeni yerler oldu mu?
- 13.a. Olduysa bunlar nerelerdir?

EK B: Katılımcıların Yürüyüş Rotalarının Haritalaması



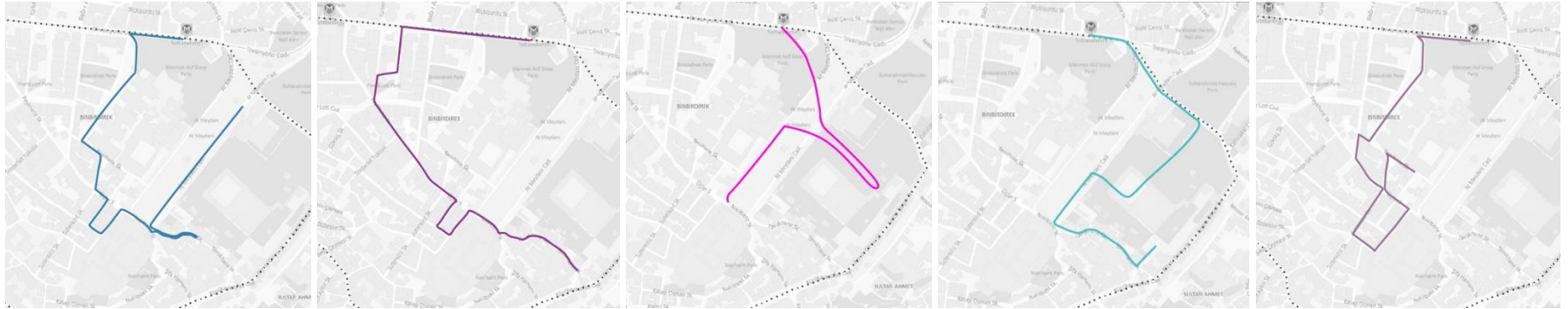
K1

K2

K3

K4

K5



K6

K7

K8

K9

K10

Şekil B.1: Flanör katılımcıların yürüyüş rotaları.



K11

K12

K13

K14

K15



K16

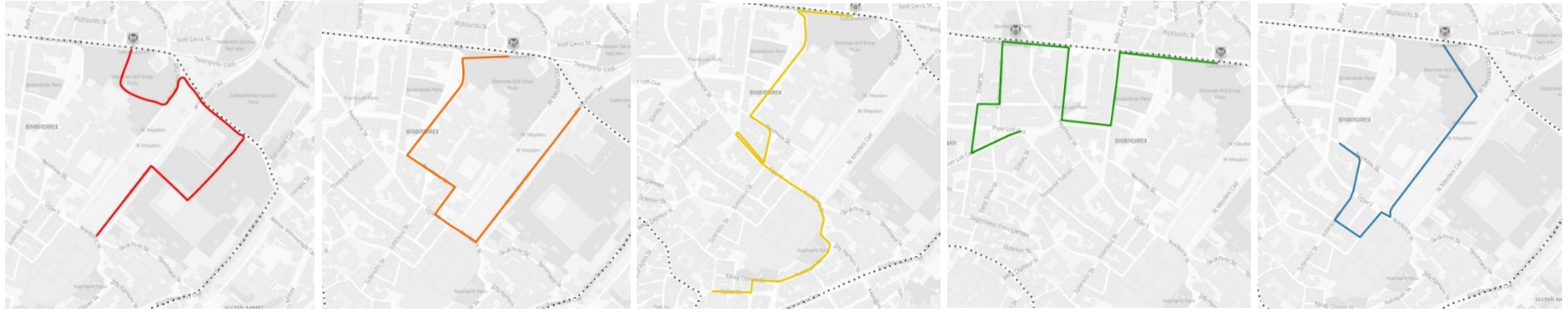
K17

K18

K19

K20

Şekil B.1 (devam): Flanör katılımcıların yürüyüş rotaları.



K21

K22

K23

K24

K25



K26

K27

K28

K29

K30

Şekil B.2: Phoneur katılımcıların yürüyüş rotaları.



K31

K32

K33

K34

K35



K36

K37

K38

K39

K40

Şekil B.2 (devam): Phoneur katılımcıların yürüyüş rotaları.



ÖZGEÇMİŞ

Ad-Soyad : Hilal KAHRAMAN

ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans:** 2018, Yıldız Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü.
- **Yüksek Lisans:** 2023, İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Anabilim Dalı, Mimari Tasarım Programı.

MESLEKİ DENEYİM VE ÖDÜLLER:

- **2018 – Halen,** Kahraman Dizayn Mimarlık Ofisi, Mimar.
- **2021,** Bursa Hanlar Bölgesi Çarşıbaşı Kentsel Tasarım Proje Yarışması, Satın Alma Ödülü.
- **2018,** Yıldız Teknik Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, Mezuniyet Derecesi, Fakülte ve Bölüm Birinciliği.

