

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

AĞ TOPLUMUNDA KENT GEZGİNİ



YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ayşenur Hilal IAVARONE

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Pelin DURSUN ÇEBİ

ARALIK 2019

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

AĞ TOPLUMUNDA KENT GEZGİNİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Ayşenur Hilal İAVARONE
502161029**

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Pelin DURSUN ÇEBİ

ARALIK 2019

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502161029 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi Ayşenur Hilal IAVARONE, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “AĞ TOPLUMUNDA KENT GEZGİNİ” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Doç. Dr. Pelin DURSUN ÇEBİ**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Doç. Dr. Nurbın PAKER KAHVECİOĞLU**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Doç. Dr. Senem KAYMAZ KOCA**
Yıldız Teknik Üniversitesi

Teslim Tarihi :
Savunma Tarihi :





Eşime,



ÖNSÖZ

Bu tezin yazım sürecinde, bilgisi, ilgisi ve motivasyonu beni yönlendiren, akademik ve insani her türlü desteğini esirgemeyen, sevgili hocam Doç. Dr. Pelin Dursun Çebi'ye,

Teze çok değerli katkılarda bulunan jüri üyeleri hocalarım Doç. Dr. Nurbin Paker Kahvecioğlu ve Doç. Dr. Senem Kaymaz Koca'ya,

Her daim desteklerini hissettiğim anneme ve babama ve tez sürecindeki yardımlarıyla beni yalnız bırakmayan kardeşim Tuğçe'ye,

Zor zamanlarda beni motive eden arkadaşlarım Zehra ve Berkay'a,

Çalışma hayatımı kolaylaştıran İstanbul Kültür Üniversitesi Mimarlık Bölümü'ndeki çok değerli hocalarıma ve sevgili araştırma görevlisi arkadaşlarıma,

Ve son olarak, çalışma sürecinde bana inanan ve destek olan, sevgisiyle hayatımı anlamlı kılan, yol arkadaşım Nicola'ya teşekkür ederim.

Aralık 2019

Ayşenur Hilal Iavarone
(Mimar)



İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER	ix
KISALTMALAR	xi
ŞEKİL LİSTESİ.....	xiii
ÖZET.....	xv
SUMMARY	xvii
1. AĞ TOPLUMU VE KENT İLİŞKİSİNİ OKUMANIN ÖNEMİ	1
1.1 Tezi Ortaya Çıkartan Temel Düşünce	1
1.2 Tezin Kapsamı.....	2
1.3 Tezin Kurgusu	5
2. AĞ TOPLUMU, TEKNOLOJİ VE KENTSEL MEKAN İLİŞKİSİNE SİSTEMATİK BİR BAKIŞ.....	9
2.1 Yeni Bir Toplumsal Yapı Olarak Ağ Toplumu.....	9
2.2 Ağ Toplumunda Öne Çıkan Teknik Altyapı	13
2.3 Kuramsal Yaklaşımlarda Mekan, Kent ve Teknoloji İlişkisi	20
2.4 Yeni Mekan Tanımları	24
2.5 Bölüm Sonucu: Ağ Kenti	31
3. KENTTE GEZİNME DENEYİMİ VE GEZGİNLER.....	35
3.1 Kentte Gezinme Deneyimi	35
3.2 Kent Gezgini Flanör	38
3.3 Kentte Gezinmenin Yeni Biçimleri: Flanör'ün Torunları	40
3.4 Bölüm Sonucu: Flanör'ün Dönüşümü.....	45
4. AĞ TOPLUMUNDA KENT GEZGİNİ.....	49
4.1 Ağ Toplumunda Kent Gezgini: Ağ Flanörü.....	49
4.2 Ağ Flanörü'nün Kent Deneyimlerinden Örnekler	52
4.2.1 Kentte kaybolmak	53
4.2.2 Kenti okumak ve yeniden yazmak	55
4.2.3 Kentte sanat üretimleri	57
4.2.4 Kentte oyun oynamak	59
4.2.5 Kenti keşfetmek	63
4.2.6 Kentte hikaye anlatmak.....	65
4.3 Ağ Flanörü'nün Kent Gezintisi Üzerine Düşünceler	66
5. SONUÇ VE TARTIŞMA.....	71
KAYNAKLAR	77
ÖZGEÇMİŞ.....	83



KISALTMALAR

GPS : Grobal Positioning System

KTM : Konum Tabanlı Medya

KTMO : Konum Tabanlı Mobil Oyunlar





ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.1 : Tezin kapsamını ve kurgusunu gösteren kavram şeması.	7
Şekil 2.1 : Cep telefonun insan vücuduyla ilişkisine dair bir çalışma (Çizim: J. L. McCormick. Kaynak: Colomina & Wingley, 2016).....	15
Şekil 2.2 : Medya teknolojilerindeki ilerlemeler ve bedenin süreç içindeki dönüşümü (Müller, 2010).	16
Şekil 2.3 : KTM aracılığıyla konuma gömülmüş medya (Url –1).....	19
Şekil 2.4 : KTM aracılığıyla aynı mekanda toplanmış topluluk (Url – 2).....	20
Şekil 2.5 : Aktif Strüktürler v1.1, İstiklal Caddesi (Url – 3)	26
Şekil 2.6 : Hibrit kent mekanı (Url-4)	29
Şekil 2.7 : Mobil cihazlarla deneyimlenen hibrit mekan (Url – 5).....	29
Şekil 2.8 : Teknoloji ve mekan etkileşiminin ürünü, yeni mekan tanımları.....	30
Şekil 2.9 : Ağ toplumunda deneyimlenen çok katmanlı kent örüntüsü.....	33
Şekil 3.1 : Paul Gavarni'nin Flanör resmi, Le Flaneur, 1842 (Url – 6).....	40
Şekil 3.2 : Literatürde yer alan Flanör'ün torunları ve figürlerin ilişki şeması.	47
Şekil 4.1 : Kentte kayboluş deneyimi.	54
Şekil 4.2 : Kentte anlık üretilen medya haritaları.	56
Şekil 4.3 : Sanatçı Eric Fisher'ın Locals and Tourist Serisi: New York (Url-7) ve Agnieszka Kurant'ın Dönüştürmeler isimli eseri (İstanbul Bienali, 2019).	58
Şekil 4.4 : Konum tabanlı medya verilerinden harita üretimi süreci.	59
Şekil 4.5 : Kentte oyun deneyimi.	62
Şekil 4.6 : Kent kaşifliği ve mekan deneyiminin aktarımı	64
Şekil 4.7 : Kentte rotaların hikayeleştirilmesi.	66
Şekil 4.8 : Flanör ve Ağ Flanörü figürlerinin kent deneyimlerini etkileyen durumların karşılaştırılması.	68



AĞ TOPLUMUNDA KENT GEZGİNİ

ÖZET

21. yüzyılda iletişim ağları sadece kentleri birbirine bağlamakla kalmaz, aynı zamanda kentte bulunma biçimimizi ve kentteki gündelik yaşantımızı da dönüştürür. Gündelik hayatın mobil cihazlar ve yeni medya kullanımından bağımsız düşünülemediği günümüz toplumunda kent nasıl bir yer olacaktır? Kentli, birey ve kentsel mekanın arasına giren dijital ekranlar kent deneyimini nasıl değiştirir? Bu kentte gezinme eylemi neye dönüşmektedir? Bu tez kapsamında bu sorulardan yola çıkılarak ağ toplumunun ürettiği kent gezgini ve onun kentle kurduğu ilişkiler incelenmektedir.

Sosyal ve medya ağlarından oluşan bir altyapının toplumun her seviyesindeki örgütlenme tarzını belirlediği, ağlar tarafından bağlanmış birey ve kurumların toplumun temel birimi haline geldiği “ağ toplumu” tezin temel çalışma alanını oluşturur. Ağ toplumunun toplumsal özellikleri ve kullandığı teknolojiler göz önüne alınarak, üretmiş olduğu kentsel mekan düşüncesini anlamaya yönelik bir okuma yapılmaktadır. Ağ toplumunda kentlerin fiziksel öğeleri, önceki toplum modellerinin tasarladığı biçimiyle varlıklarını sürdürürken, kentsel deneyimler, kentte bulunma biçimleri, kentte gezinme pratikleri ağa bağlı yaşam biçiminin gerektirdiği biçimde dönüşmektedir. Bu nedenle çalışmada odaklanılan asıl mesele, var olan kentsel mekanda yaşantısını sürdüren yeni toplumsal yapının ürettiği yeni deneyimleme biçimleri olacaktır.

Ağ toplumunda toplumsal yapı ağlar ile tarif edilmekte; özellikle gündelik hayat ve teknolojinin etkileşimi ön plana çıkmaktadır. Kentliler, coğrafi konumları algılayabilen mobil cihazlarıyla, medya platformlarında sürekli “çevrimiçi” olabilmektedirler. Bu durumun bedensel, sosyolojik ve mekansal sonuçları ortaya çıkmaktadır. Bu nedenlerle çalışma, ağ toplumunun, yaygın bilişim, mobil cihazlar ve konum tabanlı medya kullanımına bağlı olarak dönüşen kentsel mekan deneyimini, kuram ve pratik bağlamında tartışmaya açması bakımından değerli bulunmaktadır.

Yaygın bilişimin ve yeni medyanın gündelik hayattaki yoğun varlığı, fiziksel mekanın geleneksel anlamdaki organizasyonunu ve yaşanma biçimini değiştirmektedir. Ağ toplumunda bireylerin fiziksel dünya ile dijital dünyayı eş zamanlı deneyimleyebilmesi, kentlerdeki yaşantıyı ve deneyimleme biçimini kalıcı olarak değiştirmektedir. Bu nedenle çalışma kapsamında, fiziksel ve dijital arasında boyut değiştiren mekan deneyiminin kentteki yansımaları ortaya konulabilmesi için, kentte bulunmanın ve kentte gezinmenin yeni biçimleri tartışılmaktadır.

Tez kapsamında, kent gezginleri özelinde bir okuma yapılmaktadır. Kentin algılanması ve deneyimlenmesinde kentte yapılan gezintinin önemli bir yer teşkil ettiği, yapılan literatür incelemesinden anlaşılmaktadır. Kentte gezinme eylemi, özellikle modern kentin sembolü olan Flanör figürü ile özleşmiştir. Kentte aylakça gezinirken, aynı zamanda düşünen, gözlemleyen ve kentle birey arasında ilişkiler

kuran Flanör, toplum ve kent ilişkisinin okunabilmesi için önemli bir karakter sunmaktadır. Bu nedenle ağ toplumu ve kentte gezinme eylemini ilişkilendiren çalışma, tartışmayı “Ağ Flanörü” önerisiyle kavramsallaştırmaktadır. Ağ Flanörü'nün deneyimi ve üretimleri, çalışmada ele alınacak başlıca konuları kapsamaktadır. Böylece kentte gezinti, kavramsal bir çerçeveye oturtularak, dijitalleşen dünyada üretilen kent deneyimlerinin anlaşılması ve tartışılması hedeflenmektedir.

Temel olarak bu çalışma, ağ toplumunda çevrimiçi yaşam biçimine sahip olan bireylerin, yaygın bilişim, mobil cihaz ve konum tabanlı medya kullanımıyla dönüşmekte olan kent deneyimleri üzerine yoğunlaşmaktadır. Bu kapsamda, günümüz tartışmalarında sıklıkla yer alan etkileşimli teknolojiler, dijital üretimler, sanal gerçeklik, dijital tasarım gibi tartışmalardan ayrılarak, ortaya çıkan yeni toplum yapısının üretmiş olduğu kente ve bu kentte gezinme eyleminin biçimlerine odaklanmaktadır. Çalışma, mimarlığın mekan kavramını sadece tasarım nesnesi olarak değil, aynı zamanda üzerindeki yaşantıyla birlikte değerlendirdiği göz önüne alınarak, dönüşmekte olan toplumsal yaşantının mekansal izdüşümleri üzerine kurgulanmıştır. Bu nedenle, bu yaşantının, deneyimleme biçimlerinin ve mekansal pratiklerin incelenebileceği bir alan olan kentte gezinme eylemi ve gezgin karakteri odak olarak belirlenmiştir. Çalışmanın amacı, günümüzde yeni bir tartışma alanı açan ağ toplumu ve yeni mekan kavramlarını kentle ilişkilendirerek, gündelik hayatta gerçekleşen dönüşümün mekansal açılımlarını anlamaya çalışmaktır.

URBAN TRAVELER IN THE NETWORK SOCIETY

SUMMARY

The way we communicate, produce, consume and the way we access and gather information changes constantly, depending on the use of digital technologies. This social changes are linked to transformation of everyday life practices as well as the changes in social structure. The phenomenon of space, that becomes meaningful with life on it, cannot be evaluated separately from the transformation in this context. As Lefebvre defines space as a society-related concept, he mentions that the space is formed by the physical and emotional experiences of its inhabitants. Therefore, it cannot be possible to understand and design an architectural space or plan a city without understanding society, culture and everyday life of the era.

Architecture is not independent of the life and requirements of the period due to the fact that it establishes a bridge between the physical environment and social life in the transformed world. Considering that society is the main producer of the living space, it can be concluded that architecture is obliged to read the society in terms of theory and practice.

From the 1970s onwards, the discussion of static space understanding, left its place to the dynamics of the living space. In this context, especially in the urban scene, which is the scene of daily life, it is the focus of the issue of experienced space since cities are the places where the relations between humans and spaces are visible and where cognitive, operational and social interactions are intense. Therefore, it is necessary to reconsider the city, for today's society.

It was assumed that the break that occurred under the influence of the information age in the 1990s would effectively change the social spaces, the forms of cities and the architecture. Assumptions such as “the offices would disappear with the increase in the number of employees working at home” and the “shopping centers would close with the increase of internet shopping” were the main arguments of the researchers in the 1980s and 1990s. However as Castells criticizes, the change is not that clear. Therefore, this discussion is disconnected from the reality of everyday life. Manuel Castells argues, in the 21st century cities still exist; people still need office spaces; banks still need urban business centers. Therefore, it would be more valuable to discuss the spatial relationship that will arise from society's relationship with technology. In short, it will be more valuable to investigate the real value of the impact of information technologies in everyday life.

In order to conceptualize the new urban life created by information, it is necessary to define the new social structure that organized by information networks. This new social structure, where an infrastructure consisting of social and media networks determines the organizational style at all levels of the society, and the individuals and institutions connected by the networks become the basic unit of the society, is called “network society”.

Within the scope of this thesis study, a reading on urban experience is made by considering the idea of space produced by the network society, its social characteristics and new technologies. Although physical fictions and built environment elements of cities continue to exist in the network society as designed by previous society models, urban experiences, space practices and the act of strolling in the city are transformed as required by the networked lifestyle. Therefore, the main focus of the study will be the new forms of experience produced by the new social structure that lives in the existing urban space.

In contemporary research about the context of the relationship between society and technology, the issues such as the use of mobile devices, the increasing importance of new media, and the relationship established with virtual reality create an interdisciplinary field of discussion. In architecture and urban theory, this interaction is mainly focused on interactive technologies, digital productions, virtual reality, digital design, computer, and architectural representation. However, the problem cannot be limited to these issues from the perspective of architecture. As mentioned above, architecture, which considers the space together with life on it and treats the issue of space and the city as a social phenomenon as well as a physical concept. Therefore, the relationship between network society and the city is directly related to architecture.

In everyday urban life of the network community, the interaction with digital technologies comes to the forefront. One of the main reasons for this situation is the mobile devices and the use of location-based media (LBM), which can detect location, in the daily life. In the network community, individuals can be constantly online on media platforms with their mobile devices that can detect geographic locations. As a result, physical, social and spatial consequences emerge. For this reason, this study is valuable in terms of opening up the urban experience, which has evolved as a result of the use of widespread informatics, mobile devices and location-based media, in the context of theory and practice.

Within the scope of the thesis, this discussion is examined in the context of the act of urban strolling and the urban strollers, which provide a method for reading the everyday life in the city. In the perception and experience of the city, the trip in the city constitutes an important place since it allows establishing personal relations and dialogues with the urban space. The act of strolling in the city is mentioned in the literature with the symbol of the modern city, Flaneur. Baudelaire's Flaneur, who observes and experiences Paris in the 19th century, appears also in Benjamin's "Passages" work, as a concept of urban traveler. Flaneur, who wanders around the city, thinks, observes and establishes relations between the city and the individual, offers a method of reading the relationship between society and the city.

In this thesis, the traces of social transformation on urban space are questioned with the method presented by Flaneur figure. In the network society, which is defined as the breaking point of social transformation, the transformative movement of the city is read through the space practices and experience forms of the urban traveler character. The discussion between these two main axes addresses the urban space experience, which is defined as the Network City. It is conceptualized with the definition of Network Flaneur by navigating the city produced by the network society. The differences of the Network Flaneur from the traditional city tour and its contribution to the urban experience are discussed with examples. Thus, it is aimed to examine the changing urban life and urban practices that it produced, from the

conceptual framework of the urban traveler. The aim of the discussion is to present new expansions in architecture, city, technology and individual interaction.

As mentioned above, the thesis focuses on the urban experience of the urban traveler figure in the network community in order to examine the relationship between the network community and the city. In the context of Flaneur's transformation, new forms of actions in urban space are discussed and examined through specific examples. In this context, the main terminology is emphasized in order to comprehend the subject from a holistic perspective.

In the second part, the rise of networks and the consequences in terms of social meanings is explained. Furthermore, the concept of network society is defined according to this social structure base. The main element of network society and its transformation of space is discussed through literature review. The following chapters cover the common concepts of informatics, mobile devices and location-based media, which constitutes to the technical infrastructure of the network society, in order to link to the experience of urban space. Consequently, the new spatial approaches and the opinions of the theoreticians examining the relationship between city and technology are evaluated. It is proposed that an examination as a city of network society as a hybrid space.

The third section focuses on the action of strolling in the city, which determines the focus of the study. Attention is drawn to the meaning of strolling experience in the city. In this context, the subject of Flaneur figure, which is the symbol of the modern city-individual relationship, strolls in the urban space is discussed. In order to make sense of the new forms of city navigation in network society, a reading is made for the urban experience of the digitized world, with reference to Flaneur's experience. In this context, city traveler figures produced and entered into the literature are examined. The way digital interfaces transform the state of mobility in the city, as well as the way of perception and experiencing are opened to discussion by being associated with the characteristics of the travelers. As a result, it is concluded that the reading method presented by Flaneur figure provides an intermediate section to evaluate the relationship that other society models have with cities.

In the fourth chapter, the focus is the reflection of Flaneur's physical experience in the modern city in terms of networked urban life. Based on Flaneur's urban reading, the concept of Network Flaneur is proposed as a method for reading the network city. It is discussed with examples of what the Network Flaneur experiences and produces differently since the act of strolling is changed by widespread use of informatics. These examples of the action of strolling around the city focus on the traveler's personal experience, gains and losses. Finally, the act of urban strolling of Flaneur and Network Flaneur are compared and the impressions about the urban life observed in the network city are revealed.

In the conclusion and discussion section, it is opened to the discussion on how the act of urban strolling with networked technologies, which are becoming part of the body, differs the dialog between individuals and the urban space, from Benjamin's Flaneur experience. The losses and the opportunities offered by the hybrid city were evaluated from a critical perspective. By discussing the integration of digital tools and their spatial expansions and the potentials of these experiences of space and city is being considered for the future.

1. AĞ TOPLUMU VE KENT İLİŞKİSİNİ OKUMANIN ÖNEMİ

1.1 Tezi Ortaya Çıkartan Temel Düşünce

Gündelik hayatımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelen mobil cihaz ve yeni medya kullanımının, toplumu yeniden şekillendirerek mimarlık teorisine dahil olacağı görüşü, bu tezin ortaya çıkmasında etkili olan temel düşünceyi oluşturmaktadır. 2000+ *Mimarlık Teorisinin Acil Sorunları* sempozyumunda, Beatriz Colomina'nın (2014) *Sosyal Medya Çağında Özel ve Kamu* başlıklı konuşmasında sorduğu şu sorular, araştırmaya yöneltmiştir:

2015'in sonunda dört milyar insanın (dünya nüfusunun %60'ı), çoğu mobil cihazlardan olmak üzere internete bağlı olacakları tahmin ediliyor. Bu hayat tarzımızın bütünüyle dönüşmesi demek; bu dönüşüm mimarlığı da çok etkileyecek. (...) Yaşadığımız dünyayı anlamamız gerekiyor; bu değişimin nasıl mimari bir değişim olduğunu en son anlayanlar mimarlar ve mimarlık teorisyenleri olabilir. İşlerin bu halinin mimari sonuçları nelerdir? Sosyal medyanın mimarisi nedir? (Colomina, 2014)

Colomina'nın (2014) sözünü ettiği değişim, gündelik hayatın ve yaşadığımız toplumun önemli ölçüde dönüştüğünü; dolayısıyla mimarlığın temel tartışmalarının bu ekseninde biçimleneceğini göstermektedir. Çünkü mimarlık, mekanı tasarım nesnesi olarak ele almanın ötesinde; mekanı, kenti, sosyal yaşantıyı, mekansal pratikleri düşünmeyi gerektirir. Bu nedenle toplumsal yapıda gerçekleşen dönüşümün mekansal karşılıklarını tartışmaya açmak önem taşımaktadır.

Her toplumun kendi mekanını ürettiği (Lefebvre, 1991) düşüncesinden yola çıkarak, yaygın bilişim, mobil cihaz ve yeni medya kullanımının yeni bir mekan deneyimi üreteceği öngörülebilir. Bu durumun özellikle gündelik hayatın geçtiği kentte görünür olacağı düşünülmektedir.

Dijital enformasyonun ön plana çıkışı, ekranların gündelik hayatlarımıza dahil oluşu ve mobil cihazlarla teknolojinin bedene eklenerek hareketli hale gelişiyle ortaya çıkan bu dönüşümün, kentsel yaşantıyı, kenti algılama ve deneyimleme biçimimizi farklılaştırdığı fikri, bu araştırmayı ortaya çıkartmıştır.

1.2 Tezin Kapsamı

İletişime geçme biçimlerinin, üretim şekillerinin, tüketim alışkanlıklarının, bilgiye ulaşma ve bir araya gelme biçimlerinin dijital teknolojilerin kullanımına bağlı olarak geçirdiği dönüşümler, sosyal yapıyı olduğu kadar gündelik hayatı da dönüştürmektedir. Üzerindeki yaşantıyla anlam kazanan mekan olgusu, bu bağlamda yaşanan dönüşümden ayrı değerlendirilemez. Mekanı toplumla ilişkili bir kavram olarak ele alan Lefebvre'nin (1991) ifade ettiği gibi, mekan, üzerinde yaşayanların fiziksel ve duygusal deneyimleriyle var olmaktadır. Bu nedenle toplumu, kültürü, gündelik hayatı anlamadan mimari mekanı veya kenti anlamak ve tasarlamak mümkün olmayacaktır. Mimarlık, fiziksel mekanı tasarlarken, üzerindeki yaşantıdan ve dönemin gereksinimlerinden bağımsız davranamaz. Aksine, dönüşen dünyada fiziksel çevre ile sosyal yaşantı arasında bir köprü kurmaktadır. “Yaşanan mekanı” asıl üretenin toplum olduğu göz önünde bulundurulduğunda (Lefebvre, 1991), mimarlığın, teori ve pratik bağlamında toplumu okumakla yükümlü olduğu görülür.

1970'lerden itibaren, statik mekan anlayışı yerine, yaşanan mekanın dinamikleri tartışılmaya başlanmıştır. Bu kapsamda, özellikle gündelik hayata sahne olan kentsel mekan, “deneyimlenen mekan” kavramının odağını oluşturmaktadır. Çünkü kentler, insan ve mekan arasındaki ilişkilerin görünür olduğu, bilişsel ve sosyal etkileşimlerin yoğun olduğu yerlerdir. O halde, üzerindeki yaşantı ile anamlanan kenti (Auge, 2017), günümüzün toplumunun gündelik yaşantısıyla değerlendirmek gerekmektedir.

1990'larda enformasyon çağının etkisinde gerçekleşen kırılmaların, toplumsal mekanları, kentlerin biçimlenişini ve bunlara bağlı olarak mimariyi etkin biçimde değiştireceği varsayılmaktaydı. Evden çalışanların sayılarının artmasıyla ofislerin ortadan kalkacağı, internet alışverişinin artmasıyla alışveriş merkezlerinin kapanacağı, bankacılık sektörünün internet bankacılığına geçişiyle kentlerdeki banka ve iş merkezi yoğunluğunun dağılacağı yönündeki varsayımlar, 1980 ve 1990'larda araştırmacıların temel argümanlarını oluşturmaktaydı. Ancak tüm bu varsayımların sonunda, uzaktan çalışanlarla ilgili inceleme yapan insanların sayısının, gerçekten uzaktan çalışan insanların sayısını geçtiği görülür (Castells, 1996). Dolayısıyla bu öngörüler, gündelik hayatın gerçekliğinden kopuk olarak bir tartışmanın parçası olarak kaldılar. Diğer taraftan sosyolog Manuel Castells'in (1996) savunduğu gibi, kentte enformasyon tarafından şekillendirilen bir değişim gerçekleşmekteydi. Kentler

fiziksel varlıklarını sürdürmekle beraber, toplumsal yaşantı biçim değiştirmekteydi. Böyle bir durumda kritik olan, toplumun teknoloji ile olan ilişkisinden doğacak mekansal açılımların tartışılmasıdır. Bu nedenle, enformasyon teknolojilerinin yaratacağı etkinin gündelik hayattaki gerçek karşılığının araştırılması, kent ve mekan araştırmaları için anlamlı olacaktır.

Enformasyonun yaratmış olduğu yeni kentsel yaşantıyı anlamlandırmak için önce enformasyon ağlarının örgütlediği yeni toplumsal yapıyı tanımlamaktır. Sosyal ve medya ağlarından oluşan bir altyapının, toplumun her seviyesindeki örgütlenme tarzını belirlediği, ağlar tarafından bağlanmış birey ve kurumların toplumun temel birimi haline geldiği bu yeni toplum yapısına “ağ toplumu” adı verilmektedir (Van Dijk, 2016). Bu tez çalışması kapsamında, ağ toplumunun üretmiş olduğu mekan düşüncesi, kent pratikleri ve kullandığı teknolojiler göz önüne alınarak, gündelik hayatın yaşandığı kent üzerine bir okuma yapılmaktadır.

Kentlerin fiziksel kurguları ve yapılı çevre öğeleri, ağ toplumunda önceki toplum modellerinin tasarladığı biçimiyle varlıklarını sürdürdüğü halde (Castells, 1991), kent deneyimi, kentte bulunma biçimleri, kentte gezinme pratikleri, ağa bağlı yaşam biçiminin gerektirdiği biçimde dönüşmektedir. Bu nedenle çalışmada odaklanılan asıl mesele, var olan kentsel mekanda yaşantısını sürdüren yeni toplumsal yapının ürettiği yeni deneyimleme biçimleri olacaktır.

Güncel araştırmalarda yer alan mobil cihaz kullanımı, yeni medyaların artan önemi, sanal gerçeklikle kurulan ilişki gibi konular, toplum ve teknoloji ilişkisi bağlamında disiplinler arası bir tartışma alanı yaratmaktadır. Mimarlık teori ve pratiğinde ise bu etkileşim, daha çok etkileşimli teknolojiler, dijital üretimler, sanal gerçeklik, dijital tasarım ve bilgisayarla mimari temsil gibi konular üzerinden irdelenmektedir. Ancak mesele, mimarlık alanı için bu konularla sınırlı kalmaz. Yukarıda bahsedildiği gibi; mekanı, üzerindeki yaşantıyla bir arada düşünen ve dönem ile yapılı çevre arasında köprü kuran mimarlık, mekan ve kent meselesini, fiziksel ve sosyal bir olgu olarak ele almalıdır. Dolayısıyla ağ toplumu ve dönüşen kent yaşantısı arasındaki ilişki, doğrudan mimarlığı ilgilendirmektedir.

Ağ toplumunun gündelik kent yaşantısında ise dijital teknolojilerle olan etkileşim ön plana çıkmaktadır. Bu duruma neden olan unsurların başında, cihazların mobil olarak kullanılabilmesinden doğan “kentte hareketlilik” (mobilite) ve konumu algılayabilen

konum tabanlı medya (KTM) kullanımından kaynaklanan etkileşim gelmektedir. Ağ toplumunda bireyler, coğrafi konumları algılayabilen mobil cihazlarıyla, kentte sürekli “çevrimiçi” olabilmektedirler. Bu durumun bedensel, sosyal ve mekansal sonuçları ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda çalışma, ağ toplumunun yaygın bilişim, mobil cihazlar ve konum tabanlı medya kullanımına bağlı olarak dönüşen kent deneyimini, kuram ve pratik bağlamında tartışmaya açması bakımından değerli bulunmaktadır.

Tez çalışması kapsamında ele alınan tartışma, kent deneyimi için bir okuma sunan kentte gezinme eylemi ve kent gezgini özelinde irdelenmektedir. Kentin algılanması ve deneyimlenmesinde kentte yapılan gezinti, kentle kişisel ilişkilerin ve diyalogların kurulmasına olanak tanıdığından önemli bir yer teşkil etmektedir. Bu eylem, literatürde özellikle modern kentin sembolü olan Flanör figürü ile anılmaktadır. Baudelaire’de (1964) Paris sokaklarında dolaşan, 19. yüzyılın Paris’ini gözlemleyen ve deneyimleyen Flanör, Benjamin’in (1999) *Pasajlar* çalışmasında, kentte gezgin olmayı kavramsallaştıran bir figür olarak karşımıza çıkmaktadır. Kentte gezinen aynı zamanda düşünen, gözlemleyen ve kentle ilişkiler kuran Flanör, bu anlamda bir yol gösterici olarak kabul edilmiştir.

Bu tez çalışmasında Flanör figürü ve gezinme biçimi üzerinden, toplumsal dönüşümün günümüz kent yaşamı üzerindeki izleri sorgulanmaktadır. Toplumsal dönüşümün kırılma noktası olarak tanımlanan ağ toplumuna geçiş sürecinde, kent yaşantısının ve algısının dönüşümü, kent gezgininin yeni mekan pratikleri ve deneyim biçimleri üzerinden okunmaktadır. Belirlenen bu iki temel eksen arasında gerçekleşen tartışma, “Ağ Kenti” olarak tanımlanan kentsel mekan deneyimini ele almaktadır. Ağ toplumunun üretmiş olduğu kentte gezinme biçimi ise “Ağ Flanörü” tanımı ile kavramsallaştırılmaktadır. Ağ Flanörü’nün geleneksel kent gezisinden ne gibi farkları deneyimlediği, kent deneyimine ne gibi katkılarda bulunduğu, bu deneyimde nelerin azaldığı tartışmaya açılmaktadır. Böylece kent gezgininin kavramsal çerçevesinden, değişen kent yaşantısının ve üretilen kentsel pratiklerin incelenmesi hedeflenmektedir. Ortaya konulan tartışmanın mimarlık, kent, teknoloji ve birey etkileşiminde yeni açılımlar sunması hedeflenmektedir.

1.3 Tezin Kurgusu

Bu tez kapsamında, ağ toplumunun kentle kurduğu ilişki biçimlerinin irdelenmesi amacıyla, ağ toplumundaki kent gezgininin deneyimine odaklanılmaktadır. Flanör'ün dönüşümü bağlamında kentsel mekanda gezinme eyleminin yeni biçimleri ele alınarak, örnekler üzerinden bir inceleme ve tartışma kurgulanmaktadır (Şekil 1.1).

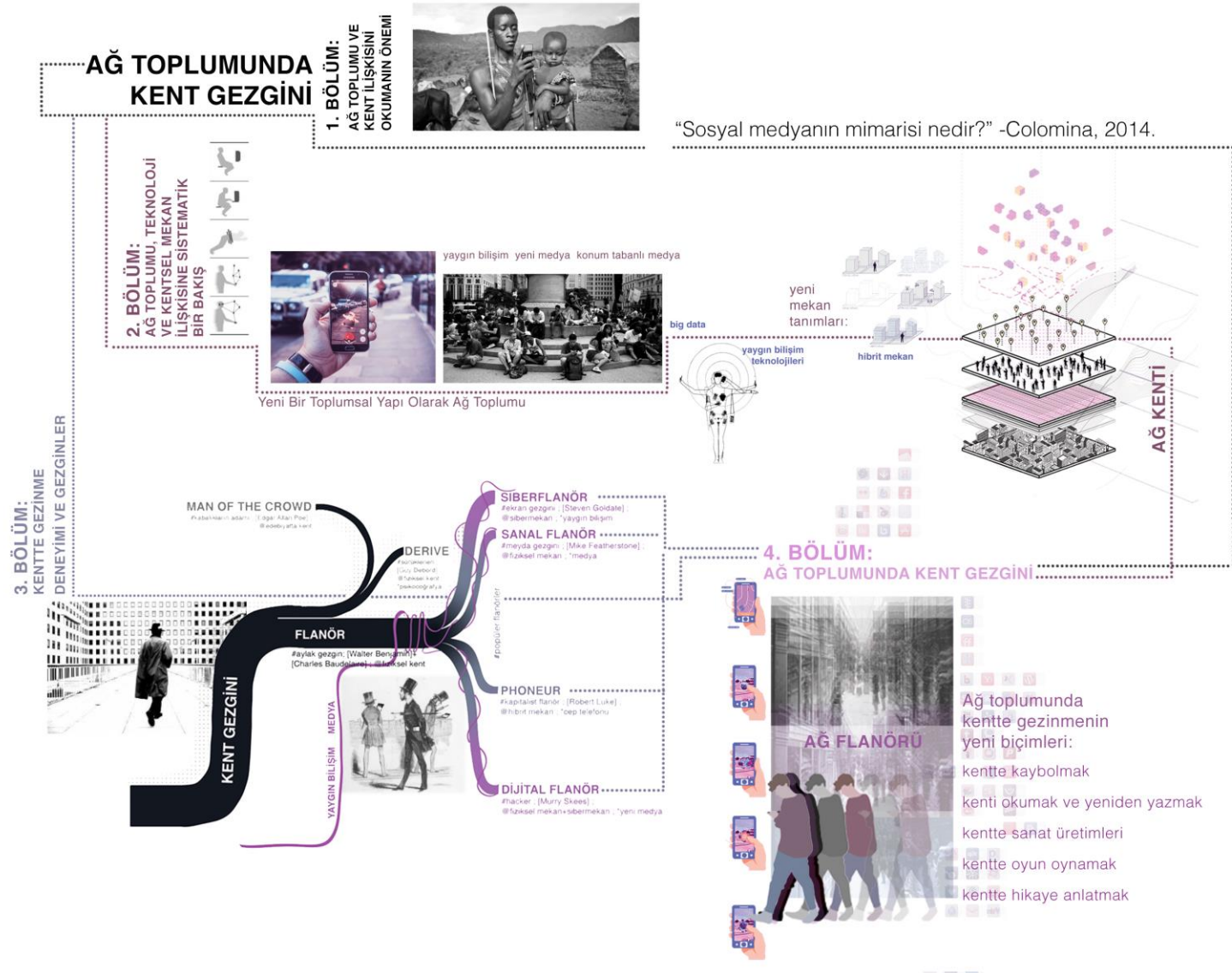
Öncelikle, konunun bütüncül bir perspektifle kavranabilmesi için ağ toplumunun ürettiği kavramlar üzerinde durulmaktadır. İkinci bölümde, ağların yükselişinin nasıl başladığı ve neyi ifade ettiği açıklanmıştır. Daha sonra ağ toplumu kavramı ve temel özellikleri tanımlanmaktadır. Ağ toplumunu kuran temel unsur, teknolojinin, mekan ve kent olgusunu nasıl dönüştürdüğü literatürde yer alan tartışmalar üzerinden ele alınmaktadır. Bölümün ilerleyen başlıklarında, ağ toplumunun teknik altyapısını oluşturan ve kentsel mekan deneyimiyle doğrudan ilişkisi olduğu düşünülen yaygın bilişim, mobil cihazlar ve konum tabanlı medya tanımlarına yer verilmektedir. Bu durumun bir sonucu olarak ortaya çıkan yeni mekan yaklaşımları ile kent-teknoloji ilişkisini irdeleyen kuramcılarının görüşleri değerlendirilmektedir. Sonuç olarak, tartışılması önemli bulunan ağ toplumunun kenti özelinde bir okuma yapılmaktadır.

Üçüncü bölümde, çalışmanın odağını belirleyen kentte gezinme eylemi üzerine odaklanılmaktadır. Kentte yapılan gezintinin kent deneyimindeki yerine ve yürüme eyleminin ötesinde ifade ettiği anlama dikkat çekilmektedir. Bu kapsamda, kentsel mekanda dolaşan, modern kent-birey ilişkisinin sembolü olan Flanör figürü özelinde konu ele alınmaktadır. Ağ toplumunda kentte gezinmenin yeni biçimlerini anlamlandırmak için Flanör'ün deneyiminden referansla, dijitalleşen dünyanın kent deneyimi için bir okuma yapılmaktadır. İlerleyen başlıklarda Flanör'den üretilerek literatüre giren diğer kent gezgini figürleri incelenmekte, dijital arayüzlerin, kent içinde gezerlik halini, algılama ve deneyimleme biçimini nasıl dönüştürdüğü, gezginlerin özellikleri ile ilişkilendirilmektedir. Sonuç olarak, Flanör figürünün sunduğu kent okumasının, dönüşen toplumun kentle kurduğu ilişkiyi irdelemek için bir ara kesit sunduğu sonucuna varılmaktadır.

Dördüncü bölümde Flanör'ün modern kentte bedenen sahip olduğu deneyimin, ağ toplumundaki yansımasının neler olduğu üzerinde düşünülmektedir. Flanör'ün kent gezintisinden yola çıkarak, ağ kentinin yeni kent gezginini tanımlayan Ağ Flanörü kavramı önerilmektedir. Ağ Flanörü'nün yaygın bilişim kullanımıyla farklılaşan kent

gezintilerinde ortaya çıkan deneyimler ve üretimler örnekler üzerinden değerlendirilmektedir. Kentte gezinme eylemini içeren bu örneklerde, gezginin kişisel deneyimine, kazanımlarına ve kayıplarına odaklanılmaktadır. Son olarak Flanör'ün ve Ağ Flanörü'nün kent gezintisi karşılaştırılarak ağ kentinde gözlemlenen kentsel yaşantı hakkında izlenimler ortaya konulmaktadır. Böylelikle günümüz toplumunda teknoloji, beden ve kent birlikteliğinin anlaşılması hedeflenmektedir.

Sonuç ve tartışma bölümünde bedenin bir parçası haline gelmekte olan ağa bağlı teknolojilerle kentte yapılan gezintinin, Benjamin'in bahsettiği Flanör deneyimden nasıl farklılaştığı tartışmaya açılmaktadır. Siber ve fiziksel meknanın hibritleştiği kentin sunduğu olanaklar ve neden olduğu kayıplar, eleştirel bir perspektifle değerlendirilmektedir. Dijital araçların gündelik kent yaşantısına etkisinin ve mekansal açılımlarının neler olabileceği tartışılarak, gelecekte bu deneyimlerin mekan ve kent kurgusuna ne gibi potansiyeller taşıyacağı üzerinde düşünülmektedir.



Şekil 1.1 : Tezin kapsamını ve kurgusunu gösteren kavram şeması.



2. AĞ TOPLUMU, TEKNOLOJİ VE KENTSEL MEKAN İLİŞKİSİNE SİSTEMATİK BİR BAKIŞ

“Dünya hiçbir zaman bu kadar özgür olmamış olabilir ancak aynı zamanda, hiç bu kadar karşılıklı bağımlı ve bağlı da olmamıştır” (Mulgan,1997)

Bu bölümde, toplumların yapısal olarak ağ toplumuna dönüşümünün mekan ile ilişkisini açıklamaya yönelik kavramsal tanımlamalara yer verilmektedir. Ağ toplumu kavramı tanımlanarak, kavramın kuramsal altyapısı ortaya konulmaktadır. Yaşanan toplumsal dönüşüm sürecini farklılaştıran enformasyon teknolojilerinin gündelik hayata olan etkisine vurgu yapılmaktadır. Bununla beraber, yaşanan dönüşüm sürecinin ortaya çıkardığı mekan kavramlarına ve kuramsal yaklaşımlara değinilmektedir. Enformasyon akışının ve dijital ara-yüzlerin, mekan ve kent olgusu üzerindeki etkisi disiplinler arası bir yaklaşımla değerlendirilmektedir. Son olarak, bu durumun bir sonucu olarak ortaya çıkan kent yaşantısı, ağ toplumu özelinde yeniden tanımlanmaktadır.

2.1 Yeni Bir Toplumsal Yapı Olarak Ağ Toplumu

Tarihsel bir bakışla incelendiğinde, belirli kırılmaların toplumsal yapıyı dönüştürerek yeniden isimlendirdiği görülmektedir. Örneğin, sanayi öncesi toplumlarda kas gücünün ön planda olduğu tarım toplumundan söz edilirken; sanayi gelişimi sonrası enerjinin, kas gücünün yerini aldığı toplum, sanayi toplumu olarak adlandırılmıştır. Benzer şekilde, Bell’in (1973) tanımlamış olduğu gibi, yaşanan teknik gelişmeler vasıtasıyla, mal üretimine dayalı sanayi toplumu, yerini hizmet ve bilgi üreten sanayi sonrası topluma bırakmış; böylece enformasyon toplumu olarak adlandırılan toplum modeline geçiş yaşanmıştır. Tarım ve sanayi toplumundan sonra, insanlık tarihinde en önemli kırılma enformasyon toplumuna geçiş olarak görülür.

Benzer bir yaklaşımla, gelecek bilimci Alvin Toffler (2008) toplumsal yapıda yaşanan kırılmaları üç etaplı “dalga” kavramıyla tanımlamıştır. Tarımın başlamasına Birinci Dalga; sanayileşme sürecine İkinci Dalga; kitlesel iletişim ve bilişim teknolojilerinin yükselişe geçişine Üçüncü Dalga adını vermiştir (Toffler 2008).

Aynı zamanda Toffler (2008), dünyanın içinde bulunduğu hızlı değişimi kavramsallaştırmanın zorluğuna dikkat çekmektedir. Bu çok boyutlu ve geniş kapsamlı değişimi açıklamak için kullanılan Uzay Çağı, Elektronik Devrim, Bilgi Çağı gibi tanımlamaların yetersiz kalacağını iddia etmektedir.

Bu bağlamda kullanılan “Enformasyon Toplumu” tanımının yaşanan değişimi açıklamakta yetersiz kaldığı görülmektedir. Enformasyon toplumu, enformasyonu edinme, işleme sokma, yeniden üretme ve dağıtma yöntemleriyle farklılaşan toplum modelini tanımlamaktadır (Bell, 1973). Dolayısıyla, enformasyon kelimesi, üretim biçimlerinde yaşanan değişimi kapsarken, toplumsal yapıda ve yaşantıda gerçekleşen hızlı dönüşümü tanımlamakta zorlanır.

Toplumsal dönüşümü kavramsallaştırmaya yönelik ortaya konulan bir diğer yaklaşım Marshall McLuhan’ın (1989) Küresel Köy tanımıdır. İletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler, insanların artık her an ve her yerde iletişimde kalabilmelerine olanak tanımakta; böylelikle, herkesin her an her şeyden haberdar olabildiği küresel bir köy oluşmaktadır (McLuhan, 1989). McLuhan’ın görüşünde iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerin, toplumsal yapıyı tanımlamak için odağa konulduğu görülmektedir. Değişen dünyayı küresel ölçekli bir köye benzeterek aslında zaman ve yer olgusunun bildiğimiz anlamdaki karşılığının değiştiğine dikkat çekmiştir.

Teknolojinin yarattığı toplumsal kırılma üzerine çalışan bir diğer kuramcı Manuel Castells’tir. Castells (1996), Enformasyon Çağı isimli üçlemesinde hareket noktası enformasyon teknolojileri olan dönüşümü, ekonomik, siyaset, kültür, toplum ve mekan üzerinden ele almıştır. Oldukça kapsamlı olan çalışmasında enformasyonun, mevcut kapitalist sistemi yeniden yapılandıran araçsal bir öneminin olduğunu altı çizilmektedir. Bu durumun ortaya çıkarttığı yeni üretim ve organizasyon biçimlerinin, toplumsal bir değişime ve yeni yaşama biçimlerine neden olacağını ifade etmiştir.

Castells (1996), enformasyon teknolojilerinin kurmakta olduğu bu sistemi “ağ” olarak adlandırmaktadır. Ağlar, birbiriyle bağıntılı düğümleri ifade eder. Bu düğümler somut ve soyut anlamlarda bağlantıları kurmaktadır; örneğin küresel ölçekteki ekonomik bağlar, enformasyon teknolojilerinin kurduğu iletişim ağları, geleneksel anlamdaki hiyerarşik örgütlenmeyi değiştiren sosyal ağlar gibi. Ağlar,

sınırsız biçimde genişleyebilen, paylaşımları halinde yeni düğümler kurabilen, bütünleşik bir yapıya sahiptir. Bu yönüyle yeniliklere açık ve dinamiktir. Organizasyonu oluşturan ağlar, bu özellikleriyle artan bir ivmede toplumu dönüştürmektedir. Hızla tekrar yapılanan, var olan hiyerarşileri sürekli dönuşen, yeni bilgiye ve teknolojilere kolay adapte olabilen bir toplum yapısı ortaya çıkmaktadır.

Castells'in (1996) kullandığı "ağ" kelimesinin, sözlükteki karşılığı incelendiğinde "ulaşım ve iletişim gibi alanlarda ülkenin her yerine yaygınlaştırılmış şebeke" tanımına karşılık geldiği görülmektedir (TDK - Büyük Türkçe Sözlük, 2019). Kavramın İngilizce karşılığı olan "network" kelimesi, "şebeke, bağlanmak, iletişim ağı, örüntü" gibi anlamlar taşımaktadır. Sosyoloji alanında ise "ağ" kelimesinin, enformasyonun organize ettiği, küresel boyutlarda birbirine bağlı olan toplum modeli ile ilişkilendirildiği görülmektedir. Bu bağlamda ortaya çıkan "ağ toplumu" kavramı, tüm toplumsal faaliyet ve örgütlenmelerde yüksek seviyede enformasyon teknolojilerini kullanan, küresel bilgi alışverişinin parçası haline gelmiş, geç kapitalist toplumları ifade etmek için kullanılmaktadır (Van Dijk, 2016).

Ağ toplumu kavramıyla anılan isim, *Ağ Toplumu* kitabının yazarı, iletişim bilimci Jan Van Dijk'in (2016) yapmış olduğu tanımlamaya göre ağ toplumu, "sosyal ve medya ağlarından oluşan bir altyapının, toplumun her seviyesindeki toplumsal biçimi belirlediği" (Van Dijk, 2016, s.42) modern bir toplum türüdür. Giderek artan bir biçimde toplumun her birimini veya parçasını birbirine bağlayan bu ağlar, tüm sosyal ve ekonomik örüntüleri tekrar tanımlamasına neden olurken, aynı zamanda teknolojinin yeniden tanımladığı toplum modelini ortaya çıkartmaktadır.

Van Dijk (2016), ağ toplumunun farkını ortaya koyabilmek için, kitle toplumuyla ağ toplumunu sistematik bir karşılaştırmaya tabi tutmuştur. Bu aşamada kitle toplumunu, endüstri devrimi sonrasında ortaya çıkmış, geleneksel bir topluluk olarak tanımlamıştır. Ağ toplumu ile kıyaslandığında merkezci, örgütlü ve homojen yapıdadır. Geleneksel toplum modellerinde görüldüğü gibi dikey hiyerarşi görülür. Ağ toplumu ve kitle toplumu arasındaki başlıca fark temel öğelerin, yani bireylerin durumudur. Kitle toplumu gruplar ve örgütler içinde biraraya gelmiş bireylerden oluşurken, ağ toplumunda bireyler ağlarla bağlanmışlardır. En önemli fark ise iletişimden kaynaklanır. Kitle toplumunda iletişim doğrudan ve yüz yüzedir. Ağ toplumunda yüz yüze iletişim hala en önemli iletişim türüyken, dolayımlanmış iletişim ön plana çıkmaktadır. Kitle toplumunda merkezi kitle medyası topluma hitap

etmektedir. Ağ toplumunda ise tek bir medya merkezi yoktur; çok sayıda medya ağı vardır. Medya bireylerin erişimine açık ve interaktiftir. Böylelikle bireyler, iletişim ve medya ağlarına dahil olabilir.

Van Dijk (2006) çalışmasında dijital iletişim ağlarının, sosyal ve ekonomik ağlar üzerindeki etkisine dikkat çekmektedir. Ağ toplumunda çalışma, eğlenme, paylaşma, tartışma, öğrenme, tüketme gibi birçok toplumsal faaliyet dijital ağ kanallarıyla yapılabilecek hale gelmiştir. Bireysel kullanımdaki medya ağları, bu faaliyetleri yönlendirme potansiyeline sahiptir. Toplumun önemli bir çoğunluğu, bu durumu gündelik hayatlarının vazgeçilmez bir parçası olarak görmektedir.

Yaşanan toplumsal dönüşümü ağlar üzerinden açıklayan İspanyol sosyolog Manuel Castells, 1996'da yayınlanan *Enformasyon Çağı* isimli üçlemesinin ilk cildine *Ağ Toplumunun Yükselişi* adını vermiş ve kavramı ekonomik, toplumsal ve kültürel çerçevelerden ele almıştır. Castells'e göre (1996) ağ toplumu, enformasyon çağının toplumsal yansımasının bir sonucu olarak ortaya çıkan; ekonomik, kültürel, siyasi ve toplumsal ağlarla örgütlenen toplum anlamına gelmektedir.

Tarihsel bir eğilim olarak, Enformasyon Çağı'nda baskın olan işlevler, süreçler giderek ağlar etrafında örgütlenmektedir. Ağlar toplumlarımızın yeni sosyal morfolojisini oluşturur; ağlar oluşturma mantığının yayılması da üretim, deneyim, iktidar ve kültür süreçlerinde işleyişi, sonuçları ciddi biçimde değiştirir. (Castells, 2005a, s. 621)

Castells'in ifade ettiği baskın işlevler giderek ağlar etrafında gelişmeye başlamakta ve sınırsız noktaya birbirlerine bağlanarak, küresel anlamda güçlü bir örgütlenme ortaya koymaktadır. Van Dijk'in yaklaşımına benzer şekilde Castells de, endüstri ve endüstri sonrası toplum modelinden farklı olarak ağ toplumunda, sosyal, siyasi ve ekonomik anlamda hiyerarşilerin geleneksel toplum modellerindeki gibi dikey değil; yatay, küresel ve dinamik olduğunu belirtir.

Dünyanın geçirmekte olduğu hızlı değişim dikkate alındığında, toplumsal yapının ağ toplumuna geçişi, enformasyon devriminin dayattığı bir zorunluluk olarak görülmelidir. Ağlar, yayılma mantığı gereğince, tüm dünyayı birleştirerek küresel çaplı bir toplum modeline zemin hazırlamaktadır. Dolayısıyla çevrimiçi ve bağlı yaşam biçimine geçiş, yükselen bir ivmeyle artış göstermektedir. Diğer taraftan, ağ toplumunun en önemli niteliği iletişim ağlarının gücünden gelmektedir. Dijital ağlar, yeni iletişim biçimleri ve kanalları yaratmaktadır ve bu durumun ürettiği kültürel, sosyal, siyasi ve ekonomik sonuçları olmaktadır (Castells, 1996).

Özetle, enformasyonun, toplumsal organizasyonu deęiřtirdięi ve gündelik hayatı, toplumsal hiyerarřiyi, zaman ve mekan kavramlarını yeniden tanımladıęı yeni bir toplum modelinin varlıęı söz konusudur. Bu bağlamda, incelenen kuramsal tartışmalar arasında “aę” kavramının ön plana çıktıęı görölmektedir. Yeni toplumsal kırılmayı tanımlayabilmek için üretim modellerinden türeyen isimlendirmeleri yapmak artık olanaksızdır. Sürecin en belirgin öznesi enformasyondur; ancak Castells’in (1996) ifade ettięi gibi, toplumsal yapıdaki deęişim aęların yükseliřiyle izah edilebilir.

2.2 Aę Toplumunda Öne Çıkan Teknik Altyapı

21. yüzyılda ivmelenen teknolojik gelişmelerin toplumsal yapıyı kaçınılmaz biçimde deęiřtirmesi, aę toplumu olarak tanımlanan toplum biçiminin ortaya çıkmasındaki en önemli etmendir. Tarihin farklı dönemlerinde, farklı seviyelerdeki teknolojilerin, yine toplumsal yapıyı biçimlendirdięi dikkate alındığında, yükseliře geçen dijital iletişimin toplumu örgütledięi görülür. Bu kez dijitalleşen ve hızla yayılan teknolojinin yaratmış olduęu aęlar, bireylerin ve toplumların yaşamsal faaliyetlerini dönüřtürerek, yeni yaşama biçimlerinin ortaya çıkmasındaki başlıca faktör olarak deęerlendirilmektedir. Bahsedilen teknolojik altyapı, daha önce “bilgi çaęı” olarak tanımlanan süreci tamamlayarak geride bırakmıştırdır. Aę toplumunda kullanıldıęı haliyle enformasyon teknolojisi, verilerin bilgisayar ortamında işlenmesi ve depolanmasının çok daha ötesine geçmiştir. Artık dijital araçlar, gündelik hayatın parçası haline gelmiş, medya, kültürel kodları yeniden tanımlamış, mobil cihazlar ise insan bedeniyle birlikte dolaşım yapma yetisi kazanmıştır. Bu tablonun bir sonucu olarak ortaya çıkan dönüřümün sosyal ve kültürel boyutları, günümüzde sosyal bilimlerin en güncel tartışma konularından birini oluşturmaktadır.

Castells’in (1996) bakış açısıyla, kullanılan bu teknolojilerin gündelik yaşantıdaki yeri dikkate alınmadan, bahsedilen toplum yapısının anlaşılması olanaksızdır. Jan Van Dijk (2016) ise bu durumu, “Tarihte ilk kez iletişim altyapısından kaynaklanan bir yaşam biçimine geçiş” (Van Dijk, 2016, s.13) ifadesiyle vurgulamaktadır. Aę toplumunun en karakteristik özellięinin, bireysel ve toplumsal boyutlarda, enformasyon teknolojilerine karşı duyulan baęlılık olduęunun altını çizerek şöyle demektedir:

Bireysel seviyede ağların kullanımı hayatımızda baskın hale gelmiştir. Gelişmiş toplumlardaki bireyler günde serbest zamanlarında ortalama beş ila yedi saatini yayın ağları, telefon ve İnternet’te geçirmektedir. Tabii bunların yanında işte geçirilen zamanın da sayılması gerekir. (...) Gelişmiş dünyadaki neredeyse tüm kurumlar telefon ve bilgisayar ağlarına tamamen bağımlı hale gelmiştir. Bu gibi ağlarda bir arıza meydana geldiğinde kurumlar tek kelimeyle iş yapamaz hale gelmektedir. “Ağ çöktü” daha fazla açıklama gerektirmeyen bir ifadedir. (Van Dijk, 2016, s. 12-13.)

Benzer bir yaklaşımla Mark Weiser’ın (1995) görüşüne göre, bu teknolojilerin en önemli özelliği gözden kaybolarak hayatın içine girmeleridir. Teknolojinin evrimsel süreci incelendiğinde, varlığının görünür olduğu dönemde teknolojinin yabancılaştırıldığı, ancak daha görünmez hale geldikçe gündelik hayata daha etkili olduğu görülür (Weiser, 1995). Marshall McLuhan da, “kıyıya vurmadıkça, balıklar suyun farkında değildir” ifadesiyle teknoloji ve insan ilişkisini meteforik bir yaklaşımla değerlendirmiştir. Bu bakış açılarından anlaşılacağı üzere, ağ toplumunu ortaya çıkartan teknolojilerin nasıl bu denli etkili olduğu, gündelik hayata farkında olmadan dahil oluşlarıyla açıklanmaktadır.

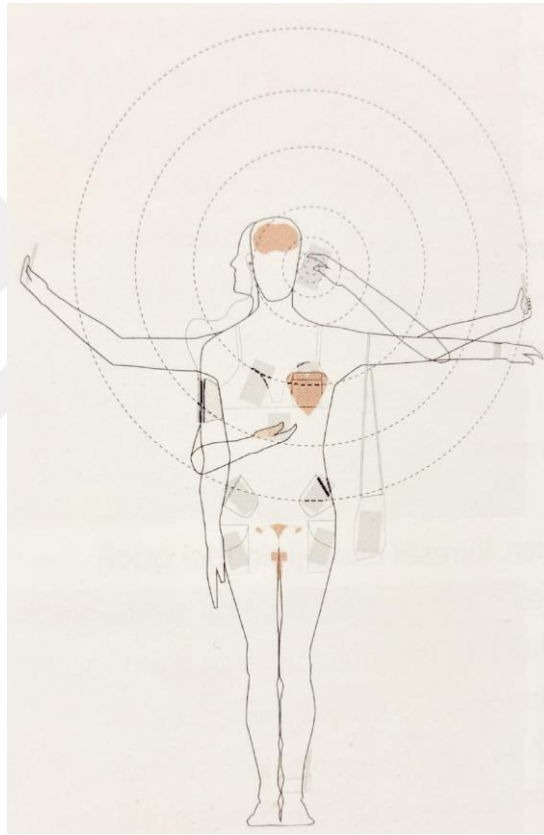
Bugünün dijital iletişim altyapısı, ağlar sisteminin temelini oluşturmaktadır. Bu altyapı toplumsal yaşantıyı şekillendirerek, teknolojiye bağlı yaşamayı zorunlu kılmaktadır. Bu anlamda, toplumun yaşam biçimini değiştiren teknoloji altyapısının anlaşılabilmesi için, birtakım ana kavramlar tanımlanmalıdır. Bu tez çalışması kapsamında değerlendirilecek kent ve kentte gezinme eylemini doğrudan ilgilendirdiği düşünülen kavramlar ise, yaygın bilişim teknolojileri, yeni medya ve konum tabanlı medya (KTM) olarak belirlenmiştir.

Yaygın bilişim, mobil (taşınabilir) cihazların kullanımı ile tüm sistemin ortamdaki her şeyle, her an ilişki içinde olduğu ve etkileştiği bilişimi tanımlar. Böylelikle, sanal ortamlar fiziksel mekana ve nesnelere bağlanarak “cisimleştirilmiş sanallığı” ortaya çıkartır (Weiser, 1991). Masa üstünde duran tek bir bilgisayar yerine, çantada taşınan tablet, sürekli el altında olan akıllı telefon, kola takılı dijital saat, duvarlarda yer alan ekranlar, mobil uygulamalarla donatılmış akıllı bina gibi, “mekanda dağınık duran” (Weiser, 1996) çok sayıdaki donatı, yaygın bilişimi oluşturur.

Kişiselleşmiş ve taşınabilir oluşlarıyla mobil cihazlar, yaygın bilişim içindeki en etkili teknolojik birimi oluşturmaktadır. Mobil cihazlarla, “bilgi, çevresiyle birlikte var olur, farklı ortamlarla iletişim kurabilir ve her yerde sürekli bir bilgi akışı sağlar” (Kut, 2013, s.3-4). Mobil olmak (mobility), hareketli olmayı; dolayısıyla fiziksel

ortamda dolaşım halinde olmayı ifade eder. Bu özellikleriyle, bedenle birlikte hareket edebilme yeteneğine sahip olan yaygın bilişim teknolojileri, ağı bağlı yaşam biçimlerinin ortaya çıkmasında kilit bir rol oynar.

İletişim bilimci Marshall McLuhan 1964'te kullandığı “teknoloji insan bedeninin bir uzantısıdır” ifadesiyle, yaygın bilişimin bedenle hareketlilik bulacağını öngörmüştür. McLuhan'ın öngörüsünün, gündelik yaşantısını mobil cihazlarına bağlı geçiren ve sürekli kablosuz ağı bağlı yaşayan toplumun ortaya çıkışıyla gerçekleştiği görülmektedir. Örneğin günümüzün akıllı telefonları, adeta bedenin bir uzantısına dönüşmüş, gündelik eylemlerin ve iletişimin odağı haline gelmiştir (Şekil 2.1).








Şekil 2.1 : Cep telefonun insan vücuduyla ilişkisine dair bir çalışma (Çizim: J. L. McCormick. Kaynak: Colomina & Wingley, 2016).

Mobil cihaz ve kablosuz internet teknolojisinin toplumsal dönüşüme en önemli katkısı, teknolojilerin artık sunuldukları mekanın fiziksel olanaklarıyla sınırlı olmayışından kaynaklanmaktadır. Kullanıcılar, hareketsiz bir biçimde bilgisayar başında bulunmaksızın, “sürekli” ve “hareketli” olarak teknoloji ile ilişki halindedirler. Van Dijk'e (2016) göre mekana sabitlenmiş iletişimden, mekanlar arası hareketli iletişime geçişe neden olan bu durum, bir devrim niteliği taşımaktadır. 1990'lı yıllardaki teknolojilerin bedeni fiziksel mekandan koparacağı görüşlerinin

(Meyrowitz, 1985) aksine, bugünün mobil teknolojileri, bedenle birlikte fiziksel mekanda dolaşabilmekte ve etkileşime olanak tanımaktadır.

McLuhan (1967), iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerin insanların duyularını, hareketlerini, zihinsel algılama ve yaratma süreçlerini etkileyeceğini belirtmiştir. “Soğuk iletişim araçları” olarak tanımladığı teknolojilerle alıcının, daha fazla enformasyon almasının sağlandığı, böylelikle birden çok duyunun etkin hale geldiği görülebilir (McLuhan, 1967). Beden ve teknoloji ilişkisine benzer bir yaklaşım, Müller’in çalışmasında görülmektedir. Müller (2010), tamamını medya adı altında sınıflandırdığı yaygın bilişimin zaman içerisindeki gelişimini (Şekil 2.2), *Media Evolution* isimli kitabında ortaya koymuştur.

WEB	MEDYANIN EVRİMSEL GELİŞİMİ	EVRE	DAVRANIŞ	ARAÇLAR
WEB 1.0		ARKAYA YASLANMA	WEB İÇERİĞİNE DİKKAT ETME	INTERNET, TV, YAZICI, E-POSTA, ARAMA MOTORU
		ÖNE DOĞRU EĞİLME	WEB YAPISINDA İLEŞİME GEÇME	ETKİLEŞİMLİ UYGULAMALAR, SOSYAL AĞLAR, E-TİCARET SİTELERİ
		İÇİNE DALMA	WEB İÇERİĞİNE DALMA	SANAL 3D ALIŞVERİŞ, SANAL MİMİKLER, 3D SOHBETLER, HOLOGRAFİK OYUNLAR, SİNEMATİK OYUNLAR
WEB 2.0		HER ZAMAN ÇEVİRİMİÇİ	WEB YAPISINI NESNELERLE VE YERLERLE BAĞLAMA	KONUM TABANLI MEDYA, KONUM TABANLI OYUNLAR, GİYİLEBİLİR TEKNOLOJİLER, DOKUNSAM ARAYÜZLER, ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ GERÇEKLIK
		DEVREDE OLMA	WEB YAPISINA NÖROLOJİK UZANTIYLA BAĞLANMA	BEYİN-BİLGİSAYAR ETKİLEŞİMLİ TEKNOLOJİLER, BEYİN AKIŞ KONTROLÜ, BAĞLANTILI LENS, NÖRO ROBOTLAR, İNSAN 2.0

Şekil 2.2 : Medya teknolojilerindeki ilerlemeler ve bedenin süreç içindeki dönüşümü (Müller, 2010).

Müller (2010) yapmış olduğu sınıflandırma çalışmasında, medya teknolojilerindeki ilerlemenin tarihsel süreci karşısında, bireyin aldığı bedensel ve zihinsel evreleri görselleştirerek sistematik bir bakış sunmuştur (Şekil 2.2). Tablodan anlaşıldığı üzere, teknolojik gelişmeler planlı bir şekilde gerçekleşmekte ve giderek kullanıcıyla kurduğu zihinsel ve bedensel ilişkisinin seviyesini arttırmaktadır. İlk evrede figür, “arkaya yaslan” pozisyonundaki birey, pasif izleyici konumundayken, ikinci evrede, interaktiflik seviyesindeki artış nedeniyle “öne eğilme” halinde geçmiştir. “İçine dalma” evresinde, beden adeta sanal ortamın içine “zıplayarak” fiziksel varlığını kaybetmiştir. Bu evreye örnek olarak 2000’lerin popüler sanal oyunu Second Life (İkinci Hayat) verilebilir. Second Life oyununda, ikinci bir beden ve mekan sunularak, kullanıcı sanal gerçekliğin içinde dahil edilmektedir. Kullanıcılar, sunulan “ikinci hayatın” içine dalarak, fiziksel gerçeklikten uzaklaşmaktadır.

Müller’in tablosundaki dördüncü figür, yaygın bilişimin günümüzdeki karşılığı olan “her zaman aktif/çevrimiçi” evresidir. Mobil cihaz kullanımı, dijital medyanın sürekli çevrimiçi oluşu, çoklu ortamlar ve dokunsal ara-yüzler bu kategoride yer almaktadır. Daha önce bahsedildiği gibi bu fazda, yaygın bilişim, teknolojiyi bedenin bir parçası haline getirerek, beden ile birlikte hareket eder hale gelmiştir. Dolayısıyla, kullanıcı için fiziksel ve sanal mekan eş zamanlı olarak deneyimlenmeye başlanmıştır. Ağ toplumunda öne çıkan yaygın bilişim teknolojileri, “kesintisiz biçimde ağlara bağlı” (Van Dijk, 2016, s.12) yaşam biçimini, bu evreye geçiş ile gerçekleştirmektedir.

Son olarak, medyanın sadece bedenle değil, aynı zamanda zihinle etkileşime geçtiği, zihinsel algılamada sanal ve gerçek arasındaki ayrımın ortadan kalktığı protez birliktelikler, devrede olma evresi ile belirtilmiştir. Bu evredeki bilişim teknolojileri, yapay zeka, göz lensi, beyin çipi, robotik eklentiler gibi “eklenti”ler (plug in) oluşturur.

Müller’in tablosu, Web 1.0’dan Web 5.0’a kadar uzanan, sürekli gelişerek kullanımı farklılaştıran, çizgisel bir medya evrimini ifade eder. Fakat ağ toplumunda bahsedilen medya kanallarının biraradaliğından bahsetmek mümkündür. Farklı düzeylerde kullanılan medya “evreleri” de, ağı oluşturan bir diğer bağlantı olarak düşünülebilir. Örneğin akıllı telefonların varlığı (“her zaman aktif/çevrimiçi” evresi), TV kullanımını (“arkana yaslan” evresini) ortadan kaldırmamış, ancak mobil olarak da izlenebilen TV uygulamalarının ortaya çıkmasına neden olmuştur.

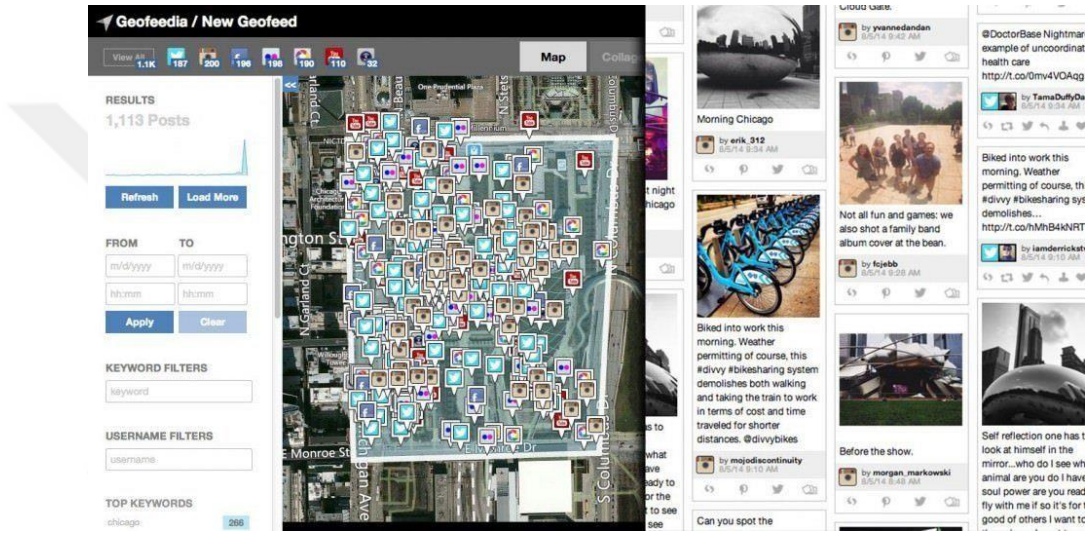
Yeni medya, ağ toplumunu tanımlayan teknik altyapının bir diğer bileşenini oluşturur. Kavramın anlaşılabilmesi için öncelikle medyayı tanımlamak gerekmektedir. Marshall McLuhan (1989), medya olgusunu tanımlarken, insan bedeni ve duyularını uzantılayan her türlü teknolojiyi medya kavramının içine dahil etmiştir. Medyayı sadece içerik olarak değil, aynı zamanda yayılma ve kullanım biçimiyle de toplumsal yaşantıyı dönüştüren bir unsur olarak değerlendirmiştir. McLuhan'a göre (1989) ne söylendiğinin artık önemi yoktur; önemli olan nasıl iletildiğidir. Dolayısıyla medya, hem teknoloji hem içerik hem de eyleme karşılık gelmektedir.

Süreç içerisinde medya, 2000'lerden itibaren analog yapıdan dijitale doğru evrim yaşamıştır. Yeni medya kavramı ise, tanım olarak "çok basit teknoloji ve ara-yüzlerle, herkesin içerik oluşturabilmesini ve diğerleriyle paylaşabilmesini sağlayan bir ilişkiler ve teknoloji ağı" (Kut, 2013, s.7) anlamına gelmektedir. Van Dijk (2016), yeni medyanın en önemli karakteristik özelliğinin telekomünikasyon, veri akışı ve kitle iletişimin biraradalığı olduğunu ifade etmiştir. Geleneksel medyanın aksine, yeni medya, sayısal yapısı, interaktifliği ve kolay entegrasyon özellikleriyle (Van Dijk, 2016 s.20-22) basit ve kullanışlıdır. Geleneksel medyada bulunan hiyerarşik düzen yeni medyada bulunmaz; herkesin kullanımına açık, çoklu ilişkilere olanak sağlayan, etkileşimli bir ortam sunulur. Böylece "kullanıcı işin ortak yazarı, üreticisi haline gelir" (Manovich, 2002, s. 49), aynı zamanda tüm medya kanalları ve kullanıcılarıyla her an etkileşim kurabilir.

Kısaca yeni medya, dijital medya öğelerini (resim, video, metin, konum vb.) basit ara-yüzlerle yaygın bilişim kanalları aracılığıyla kullanıcıya sunan, yüksek etkileşimli bir ağıdır. Bu yönüyle, ağ toplumunun "sürekli çevrimiçi" (Şekil 2.2) olma halini desteklemektedir.

Konum tabanlı medya (KTM), ağ toplumunu mekanla ilişkilendirmesiyle öne çıkan bir diğer altyapı unsurunu oluşturur. KTM, GPS (Global Position System) yardımıyla, içerikleri coğrafi konumla eşleştiren bir yeni medya kanaludur. Yaygın bilişimin mobil cihazlarla birlikte hareketli hale gelmesi, fiziksel mekanın dijital dünya ile birlikte değerlendirilmesini gerekli kılmıştır. Bedenle birlikte harekete geçen medya (Şekil 2.2), KTM kanalları ile dijital medyayı fiziksel mekana taşımaktadır.

Teknolojinin, artık sadece sanallık üzerine kurulmayacağını ifade eden Manovich (2002), fiziksel mekanı ve bedeni dışlamayan, bütünleşik bir sistem üzerinden ilerleyeceğini belirtmiştir. Fiziksel mekandaki varlığı dijital ortamda tekrar anlamlandıran KTM, bu yaklaşımı doğrulamaktadır. Çünkü KTM kullanımında etkileşime geçilen medya içerikleri, nerede olduğunuzla doğrudan ilişkilidir. Konumu algılayan mobil cihazlar, medya ile eşleştirilmiş alanlara girildiğinde, gömülü olan (Şekil 2.3) konumsal enformasyonu kullanıcıya aktarır (Tokgöz, 2016). Böylelikle, konum dinamik bir anlam kazanarak, enformasyonla sürekli değişen ve yeniden kurulan mekanlara dönüşmüştür (de Souza e Silva & Sutko, 2013).



Şekil 2.3 : KTM aracılığıyla konuma gömülmüş medya (Url –1)

Özkul (2013), KTM'nın çevrimiçi platformlardaki toplulukları fiziksel mekana taşıdığından bahsetmektedir (Şekil 2.4). Örneğin, birçok etkinlik yeni medyada organize edildikten sonra kullanıcılar, fiziksel mekanlarda bir araya gelirler. Etkinliğin olduğu konuma eklenen medya, anlık olarak diğer kullanıcılarla paylaşılmaktadır. Böylece etkinlikler medya aracılığı ile sanal ortamda hızla yayılırken, fiziksel mekanda sosyal etkileşimlere ve ilişkilere neden olur. Örneğin Facebook Local uygulamasını kullanan kullanıcı, var olan gömülü konum verisini bulunduğu alana girdiğinde, şehirde gerçekleşen etkinlikleri mobil cihazının ekranında görmeye başlar. Kentte gerçekleşen toplanmalar böylelikle görünür olur.



Şekil 2.4 : KTM aracılığıyla aynı mekanda toplanmış topluluk (Url – 2)

Kısacası, ağ toplumunun en görünür karakteristik özelliği, toplumun yaygın bilişim kullanımında "sürekli çevrimiçi" yaşamasıdır. Yaygın bilişim teknolojileri arasında özellikle mobil cihazlar, medyayı fiziksel mekanda dolaşıma sokabilmeleriyle ön plana çıkmaktadır. Fiziksel konumu algılayabilen, fiziksel ve sanal mekanları etkileşime sokan, konum tabanlı medya, bu özelliği ile ağ toplumu ve mekan arasında dinamik bir arayüz oluşturmaktadır.

Bu yönüyle ağ toplumunun gündelik hayatına bir anlamda "sızan" teknoloji, mekan ile yeni ilişkiler tanımlamayı zorunlu kılmaktadır. Konumun, medya ve mobil cihaz kullanımını ekseninde anlam ve içerik yönünden geçirdiği değişim, sosyal bilimler alanında KTM üzerine genişleyen bir literatür oluşturmaktadır. Bu kullanımların mekan algısını, kentsel hareketliliği ve sosyal yaşantıyı nasıl değiştireceği disiplinler arası tartışmaları ortaya çıkartmaktadır. İlerleyen bölümlerde bu teknolojilerin etkisinde yeniden tanımlanan mekan olgusuna ve bu durumun kentteki yansımalarına değinilecektir.

2.3 Kuramsal Yaklaşımlarda Mekan, Kent ve Teknoloji İlişkisi

Mekan olgusu farklı disiplinlerde ve farklı dönemlerde yeniden tanımlanan bir kavramdır. Mekan kavramını tanımlamaya yönelik kuramsal yaklaşımlar değerlendirildiğinde, en temel ayrımın statik mekan anlayışından, sosyal mekan anlayışına geçişte olduğu görülür. Geleneksel olarak "enlem ve boylamdan ibaret matematiksel bir konum verisi" (Tokgöz, 2016) olarak algılanan mekan, sosyo-mekansal yaklaşımın ön plana çıkmasıyla, üzerinde yaşanan yaşantı ve atfedilen anlamlarla bir bütün olarak ele alınmaya başlanmıştır. Geleneksel yaklaşımda mekan,

bir coğrafi nesne olarak algılanmaktadır. Lefebvreci (2014) yaklaşım ile birlikte mekanın, toplum tarafından üretilen, anlam ve semboller taşıyan bir olgu olduğu düşüncesi kabul görmeye başlamıştır. Böylelikle mekan, insan ile bir arada ele alınan, toplumsal bir kavram olarak sosyoloji ve mimarlık disiplinlerinin ara kesitinde değerlendirilmeye başlanmıştır.

Bununla beraber, mekan olgusunda değişiklik gösteren kuramsal yaklaşımlar, kültürel, ekonomik ve toplumsal değişimlerden ayrı düşünülemez. Nitekim mekan düşüncesinin evrimi dikkate alındığında, toplumsal yapıda görülen değişimlerin yansımaları rahatlıkla okunabilir. Kaymaz Koca (2012) yaptığı sınıflandırmada, bu durumu özetlemektedir. Örneğin, sanayi ekseninde örgütlenen toplumda mekan; sert, kalıcı niteliklere sahip, oldukça tanımlı ve sabit haldedir. Mimarlık pratiği ve bilgisi tarafından biçimlendirilir. Mekan algısı daha çok inşa edilmiş, yapay mekan üzerinden tanımlanmaktadır. Diğer taraftan, enformasyon çağıının etkisi altındaki post-modern toplumlarda mekan, kurallara uymak durumunda olmayan, yeniden şekillenmelere açık bir olgudur. Sınırları ve kullanımı esnektir. Kullanıcı tarafından biçimlendirilebilir; esnek zaman düzenlemelerine adapte olabilir (Kaymaz Koca, 2012).

Mekan olgusunun dönüşümünde teknolojinin etkisini tartışan düşünürlerle literatürde karşılaşmak mümkündür. Örneğin, Harvey (2003), teknoloji etkisinde değişen üretim biçimlerinin “post-modernlik” kavramını ortaya çıkarttığını savunur. Bu durum hem sermayenin geçiciliğine hem de mekanın geçiciliğine sebep olmaktadır. Harvey’in (2003) yaptığı en önemli çıkarımlarından birisi, “zaman- mekan sıkışması” olarak ifade ettiği, mekansal deneyiminin post-modern dönemde yaşadığı dönüşümdür. Teknolojinin üretim, iletişim ve ulaşım eylemlerine dahil oluşu, mekanın kullanımını ve deneyimlenme biçimini dönüştürerek, beden ile mekan arasına girmektedir. Bu durumun bir sonucu olarak, deneyim sıkışmakta; algı dönüşmektedir.

Mekanın geçirdiği değişime değinen bir başka kuramcı Virilio (1998), teknolojinin etkisiyle birlikte, fiziksel mekanın engellerinin ortadan kalkacağını, “orası ile burası arasındaki ayırımın artık anlamsız olacağını” savunmuştur. *Overexposed City* makalesinde Virilio (1998), endüstri devriminin mekan üzerinde yarattığı etkiye benzer şekilde, teknoloji devriminin fiziksel mekana meydan okuduğundan bahsetmektedir. Bu durumun ortaya çıkarttığı heterojen mekanı, yeni bir mekan olarak ele almanın gerekliliğine değinir.

Sosyolog Manuel Castells (1996) ise *Enformasyon Çağı* isimli çalışmasında, enformasyon akışıyla yeniden şekillenmekte olan toplumsal yapının, zaman ve mekan üzerindeki dönüştürücü etkisini sorgular. Tüm sistemin ağlarla örüntü oluşturduğu dikkate alındığında; “sermayenin, bilginin, teknolojinin, iletişimin, örüntü ve sembollerin ağlar üzerinden aktığı” (Castells, 1996) görülmektedir. Castells (1996) bu akışın mekan olgusu üzerindeki yansımaları “akışlar uzamı” (space of flows) kavramıyla açıklamaya çalışmıştır. Akışlar uzamında, örgütlenmeler mekanları ortadan kaldırmaz; ancak mekanların anlamları ağlar tarafından değiştirilir.

Zaman daha bir esneklik kazanırken, insanlar mekânlar arasında giderek daha seyyar bir vaziyette gidip gelebildiğinden mekânlar daha da tekilleşecek. Ancak yeni enformasyon teknolojisiyle mevcut toplumsal değişim süreçleri arasındaki etkileşimin kentler ve mekân üzerinde ciddi etkileri vardır (...) Ancak bu dönüşüm, tek, evrensel bir kalıba göre gerçekleşmez (...) (Castells, 2005a, s. 532).

Başka bir ifadeyle, akışlar uzamında mekansal pratiklerin “mekansız” kaldığı söylenemez. Mekanlar, ağ ile hem birbirlerine hem de enformasyon akışına bağlıdır. Bu nedenle, her ne kadar akış tarafından örgütlenmekte olan sistemin sanal (dolayısıyla da yersiz) olacağı düşünülse de, toplumsal pratikler dijital ağlara bağlı olduğu durumda dahi mekana ihtiyaç duymaya devam etmektedir.

Mobil teknolojinin mekana yeni anlamlar yükleyerek mekansal yaşantıyı dönüştürmesi Castells’in düşüncesini destekler niteliktedir. Gordon ve De Souza e Silva (2011), *Why Location Matters in a Networked World* adlı makalelerinde mobil teknolojiler aracılığıyla, fiziksel konumun, birey ve enformasyon arasında köprü haline geldiğini; dolayısıyla fiziksel mekanla kurulan ilişkiyi yeniden düzenlediğini savunur. Mekanda dolaşımı kısıtlamadan kullanılabilen teknolojiler, mekana kattıkları dinamiklerle mekanı yeniden tanımlamaktadırlar (Gordon, De Souza e Silva, 2011).

Teknolojinin mekan kuramındaki dönüştürücü etkisi aynı zamanda fiziksel mekan, kentsel yaşam ve beden arasındaki ilişkinin yeniden yorumlanmasına neden olmuştur. Değişen toplumsal yaşamın mekansal açıdan en görünür olduğu alan olan kentsel mekan, modern kentleşmenin ilk zamanlarından beri düşünürler için dönüşümün somut birer göstergesi olarak nitelendirilir. Örneğin modernitenin anlaşılmasında, modern kent ve kentlinin ilişkisi, Zygmunt Bauman, Michel

Foucault, Walter Benjamin ve Henri Lefebvre gibi birçok düşünürün temel gözlem alanını oluşturmuştur.

Benzer şekilde, enformasyon çağının heyecan verici etkileri 1980'lerden itibaren kent üzerinden okunmaya başlanmıştır. Harvey'e (2003) göre, enformasyon ve iletişim teknolojilerinin olağanüstü çoğaltım kentlerin enformasyonla "dolmasına" neden olmaktadır. Bu durumda zaman-mekan olguları geleneksel bağlamından koparak, "zaman-mekan sıkışmasına" yol açmakta ve toplumsal yaşamı yeniden organize etmektedir. Artık toplumsal yaşamın hissedilebilir boyutları olan mekan ve zaman ortadan kalkarak, kentsel mekanı "distopik bir kabusa" dönüştürmektedir (Urry, 1999).

Benzer şekilde Zunjin (1992), post-modern dönemin kentlerinde yaşanan tüketim merkezli yapılanmayı, yine hız kazandırılmış zaman ve mekan ilişkisine bağlamaktadır. Zunjin de, bu durumun ortaya çıkardığı toplumsal yaşamın zamansal ve mekansal örgütlenmesini olumsuz karşılayanlar arasında yer almaktadır. Kentlerin bir çeşit "gösteri" haline geldiğini, hatta "görsel tüketimin düşsel bir peyzajına" (Zunjin, 1992) dönüştüğünü savunmaktadır.

Diğer taraftan, bu dönüşümün mekansal açılımları konusunda heyecan duyan düşünürler de bulunmaktadır. Mitchell (1995), *City of Bits* isimli kitabında, sanal kentlerin doğuşuyla birlikte gerçekleşen geleneksel düzenden kopuşu şöyle ifade etmektedir:

Nihayet sonu geliyor. Plato ve Aristo'dan bu yana Lewis Mumford ve Jane Jacobs'a kadar oluşturulan kuramlar bağlamında anlaşılan kent kavramı, artık aynı biçimde işlevliğini sürdürmemekte. Bu "bit"ler nedeniyle oluyor. Geleneksel, kentsel örüntüler ile sibermekanlar bir arada var olamıyor. (Mitchell, 2000, s. 3-4)

Virilio'ya (1998) göre ise, dönüşüm fiziksel kenti etkilemekte, ancak ortadan kaldırmamaktadır. "Bu andan itibaren, inşa edilmiş mekan elektronik bir topoloji içinde var olur (...) Kent mimarisi, yeni bir "teknolojik mekan-zaman" açıklığıyla iş görmelidir." (Virilio, 1998) ifadesinden de anlaşılacağı gibi, fiziksel kentsel mekan ile teknoloji arasında yeni ve heyecan verici bir ilişki ortaya çıkmaktadır.

Özetle süreç içerisinde, mekan kavramının ve kent ortamının her teknolojik ilerleme evresinde, anlam ve algı yönünden değişmekte olduğu anlaşılmaktadır. Mekan kavramı, zaman içerisinde sadece "yer" veya "bağlam" olmanın ötesine geçerek, toplumsal yaşantıyla anlam kazanan bir olgu olarak ele alınmıştır. Birçok düşünür

mekanın, toplumsal yaşantıyı şekillendiren teknolojiden bağımsız değerlendirilemeyeceğini farklı kuramsal yaklaşımlarla ifade etmiştir. Ağ toplumunun enformasyon teknolojilerine dayalı teknik altyapısı ise, bu bağlamda mekan ve kent olgusuna yeni anlamlar yüklemeye devam etmektedir.

2.4 Yeni Mekan Tanımları

Enformasyon ve iletişim teknolojilerinin yeni bir kültür ve yaşam biçimi tanımladığı dijital çağda insanın deneyimlediği mekan aynı olmayacaktır. Özellikle 1990'larda bilgisayarın kişiselleşmesiyle birlikte büyük heyecanla karşılanan "siber" dünya bu kavramların temelini oluşturmaktadır. Mekan, zaman, hareket, beden, etkileşim, kent kavramlarını ilgilendiren yeni tanımlar bu siber dünyanın oluşturduğu tanımlar etrafında şekillenmektedir.

Sibermekan kavramı, köken olarak “bilgisayara ait olan” anlamına gelen “Cyber” kelimesinden gelen bir terimdir ve ilk kullanımı, bilim kurgu yazarı William Gibson (1986) *Neuromancer* isimli kitabında karşımıza çıkmaktadır. Gibson’ın (1986) betimlemesinde sibermekan, bilgisayar ağının mekanıdır. Bu mekan insanların zihinsel olarak gittiği bir yeri tarif etmektedir.

Burnett’in (2012) göre ise sibermekan, dijital teknolojiler yoluyla yaratılmıştır ve bir etkileşim türünün metaforu olarak görülmelidir. Sibermekan, fiziksel mekan gibi bir konuma ihtiyaç duymaksızın var olur. Tüm bilgisayar ağlarının etkileşimi, bu konumsuz mekan üzerinde gerçekleşmektedir. Bu yönüyle sibermekan, kurulan ağ ilişkilerin, yapılan paylaşımların, iletişimin, sosyalleşmenin, üretimin ve tüketimin “bedensel olarak yer değiştirmeden” (Tokgöz, 2016) gerçekleştiği alanı tarif eder.

Bu noktada Müller’in medya tablosunu (Şekil 2.2) hatırlamakta fayda vardır. Müller (2010) çalışmasında, “İçine dalma” fazı olarak belirtilen durumun yaşandığı mekan, sibermekandır. İnternet ağı aracılığıyla beden adeta sibermekanın içine “zıplayarak”, fiziksel mekandaki varlığını geri planda bırakmıştır. Fiziksel mekandaki bedenin sabit durumu devam ederken, deneyimlenen mekan, dijital ağların oluşturduğu sibermekandır.

Microsoft’un 1990’lı yıllarda kullanmış olduğu reklam sloganı, “Where do you want to go today?” (Bugün nereye gitmek istersiniz?) sibermekanın sunduğu deneyimi vurgulayan en çarpıcı örneklerden biridir. İnternet ağı sayesinde, bilgisayar başında

oturarak herhangi bir yere, herhangi bir zamanda gitmenin, sibermekan üzerinden mümkün kılındığı heyecanla ifade edilmiştir.

Sibermekan kavramı ile sanal mekan kavramı, çoğu kez birbiri yerine kullanmakla beraber, farklı anlamlar taşıyan iki kavramdır. Sanal mekan, genellikle dijital araçlar yardımıyla oluşan, gerçekte var olmayan mekanı ifade eder. Diğer taraftan sibermekan, bilgisayar ağlarının var olduğu, ağa bağlı eylemlerin gerçekleştiği mekanı ifade eder. İki mekan tanımı da fiziksel bağlama ihtiyaç duymazlar. İkisinin de üretilme ve deneyimlenme araçları dijital olduğundan sıklıkla karıştırılmaktadır. Ancak temelde sanal mekan, mekanın sanal teknolojilerle "gerçek gibi" üretilmesidir. Sibermekan ise, ağ teknolojilerinin neden olduğu iletişimin ve etkileşimin yaşandığı mekanlardır (Kut, 2013).

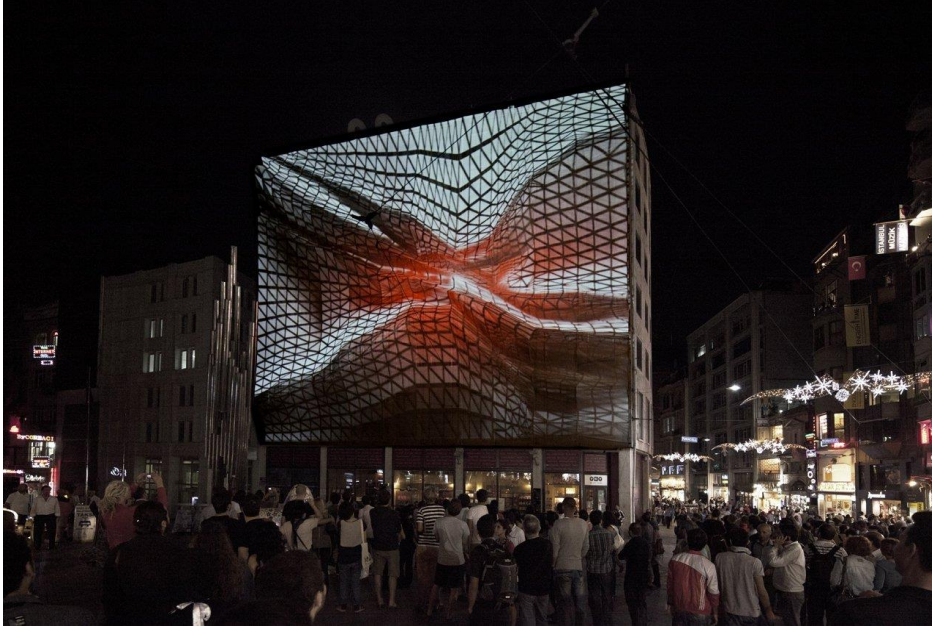
Ağ toplumunun iletişime geçtiği, üretim ve tüketim faaliyetlerini gerçekleştirdiği, sosyal ilişkilerini yaşadığı, kısaca ağın olduğu mekan, sibermekanlardır. İnsanların psikolojik, sosyal, kültürel ve ekonomik ihtiyaçlarını karşıladığı ağ mekanlarıdır. Amazon.com'dan yapılan alışveriş, Facebook'tan kurulan arkadaşlık, Instagram'dan ziyaret edilen kent, sibermekanın üzerinde deneyimlenmektedir. Deneyimleyen bireyin fiziksel olarak nerede olduğu ise, sibermekana gitmek için önem taşımamaktadır. Erişim yapılan cihaz ve konum fark etmeksizin, ağ platformlarının kullanıldığı her durum sibermekanın da kullanımı olarak değerlendirilir.

Sibermekanda yaşanan deneyim anlıktır ve değişkendir. Deneyimin değişkenliğinin temel nedeni, ağlardan akan bilginin ve etkileşim düzeyinin sürekli farklılaşmasıdır. Bu durum sibermekanın sınırlarının olmayışı ve ağların yapısı gereği sürekli genişleyebilmesiyle ilgilidir. Bunların yanı sıra, deneyimlenen faaliyetler fiziksel değil, zihinsel süreçlerle gerçekleşir. Dolayısıyla zihin her defasında deneyimi farklı algılayabilir.

Artırılmış mekan (Augmented space), Manovich (2002) tarafından, fiziksel mekanın üzerine eklenen ara-yüzlerle katmanlaştırılmasıyla ortaya çıkan mekan olarak tanımlanmıştır. Enformasyon teknolojilerindeki gelişmelerle yeniden tanımlanma ihtiyacı duyan mekan olgusuna yönelik kavramsal tanımlamalardan bir diğerini oluşturan artırılmış mekan kavramı, dijital cihazların fiziksel mekanda artan varlığından hareketle gündeme gelmiştir. İletişim bilimci Lev Manovich (2002) dijital araçlarla donatılmış bu mekanın, yeni bir mekan olarak tariflenmesi

gerektiğini ifade etmektedir. Fiziksel mekanı görüntüleyen kameraların, sürekli bilgi ve reklam yansıtan dijital ekranların, her an kayıt toplayan cihazların, fiziksel mekana eklenerek mekanı enformasyon bulutuyla doldurması, artırılmış mekanı oluşturur.

Artırılmış mekan, ağ toplumu gibi enformasyon ağlarıyla sarmalanmış bir toplum için fiziksel mekandan ve yaygın bilişim teknolojilerinden ayrı düşünülemez. Ağ toplumunda fiziksel mekan her an dijital nesnelere yeni deneyimleri üretebilir hale gelmiştir. Bu duruma, mimar Alper Derinboğaz ve sanatçı Refik Anadol'un Aktif Strüktürler v1.1: Akustik Formasyon (Augmented Structures V1.1: Acoustic Formations) isimli disiplinler arası çalışması, örnek olarak gösterilebilir (Şekil 2.5).



Şekil 2.5 : Aktif Strüktürler v1.1, İstiklal Caddesi (Url – 3)

12. İstanbul Bienali kapsamında, İstiklal Caddesi'nde bulunan Yapı Kredi Kültür Merkezi'nin cephesine yerleştirilen enstalasyon, İstiklal Caddesi'nden toplanan akustik bilgiyi cephede görselleştirmektedir. Cadde boyunca yerleştirilen cihazlarla kaydedilen ses dalgaları, yine dijital araçların kullanımında görsel bir performansa dönüştürülmüştür. Ayrıca yapının Galatasaray Meydanı'na bakan cephesine yerleştirilmiş olmasıyla da kentin sembolik bir mekanı yeniden üretilmektedir. Böylelikle kentsel bellekte anlamsal ve deneyimsel yer edinmiş bir mekan, dijital medya araçlarının performatif kullanımıyla çok katmanlı hale getirilerek artırılmış mekana dönüşmüştür.

Bu tanımlamaların yanı sıra, Kut'un (2013) görüşüne göre ise artırılmış mekan kavramı, teknolojinin getirmiş olduğu katmanlaşmayı vurgulamakta yetersiz kalmaktadır. Herhangi bir mekanın insan eylemleriyle ya da herhangi bir doğa olayıyla dönüşerek ve katmanlaşarak farklı bir mekan deneyimi sunması sonucu da artırılmış mekan oluşabilir. Bu nedenle mekan deneyimini farklılaştıran, katmanlaştıran ve derinleştiren her türlü unsur, bu kapsamda mekanı artırılmış mekana dönüştürmektedir. Bu yaklaşımla dijital öğelerin biraradılığı ile yeni deneyimler üreten mekanı tanımlamak için artırılmış mekan kavramı yetersizdir. Onun yerine Kut (2013), mekansal katmanların dinamik ilişkisini ön plana çıkartarak "tektonik" kavramı ile sibernetik ağı ifade eden "siber" ifadelerinin iç içe geçtiği "sibertektonik" kavramını ortaya koyar. Bu görüşe göre, "Sibernetik öğeler mekanın diğer katmanları ile ilişkilendirilmiş yeni bir katman oluşturmaktadır" (Kut, 2013, s.10). Sibertektonik mekan kavramında, Frampton'ın (1995), "bir araya getirme sanatı" olarak tarif ettiği tektonik kavramı, sibernetik etkileşim donatılarıyla sarılmış yeni mekanın yaratmış olduğu katmanlarını anlamlandırmaktadır.

Artırılmış mekan ile sibertektonik mekan arasındaki temel ayrım, sibertektonik mekanın ancak artırılmış gerçeklik teknolojileri (örneğin Google Glass) ile deneyimlenebilen bir mekan oluşudur. Diğer taraftan artırılmış mekanı deneyimlemek için bedenin uzantısı olarak eklenen teknolojilere ihtiyaç duyulmamaktadır. Beden fiziksel olarak artırılmış mekanda bulunurken, teknolojinin yaratmış olduğu katmanları deneyimleyebilir.

Kişisel bilgisayarların ve mobil telefonların gündelik hayata girmeye başladığı 1990'lı yıllarda, sibermekan ve artırılmış mekan, olanakları ve deneyimlenme biçimleriyle, sıklıkla tartışılan konular arasında yer almaktaydı. Örneğin, William Gibson (1986), sibermekanın "bedeni, ruhun hapsedildiği gereksiz et parçasından kurtaracağını" öngörürken, Mitchells (1995), sibermekanda deneyimlenen kentlerin ortaya çıkışını heyecanla karşılamış, hatta fiziksel mekanlar için "nihayet sonu geliyor" demiştir. Ancak bugün gelinen ve ağ toplumu olarak adlandırılan noktada, enformasyon teknolojilerindeki gelişmeler beden ve mekan ilişkisini dönüştürerek yeni mekanlar ortaya koymakla beraber, Castells'in (1996) de belirttiği gibi insanın fiziksel mekandaki varlığını ortadan kaldırmamıştır.

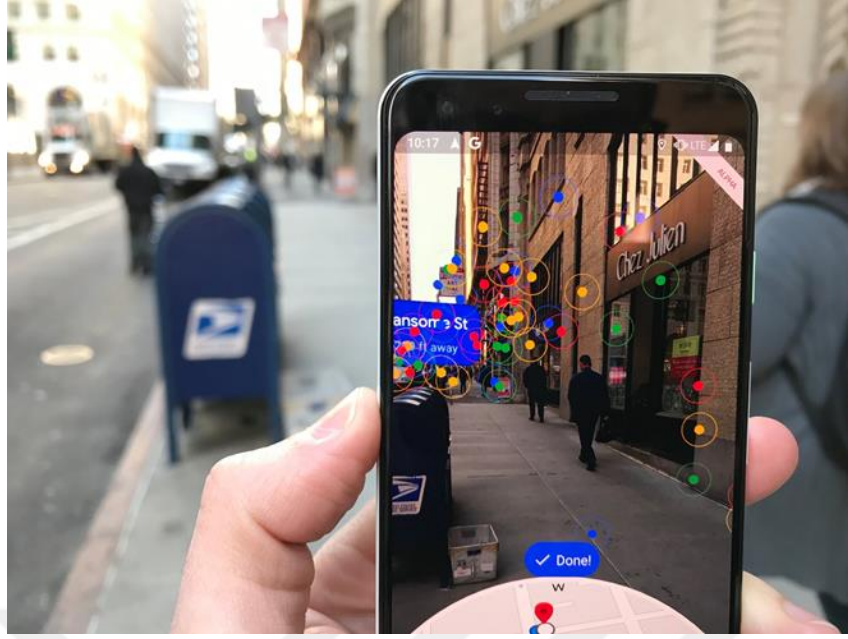
Ağ toplumunda sibermekan ve artırılmış mekan, yaygın bilişim teknolojilerinin artan kullanımı sonucu gündelik hayatta deneyimlenmeye başlanmıştır. Bununla beraber,

yaygın bilişimin mobil cihazlar aracılığı ile erişilebilirlik ve hareketlilik özelliklerini kazanması, sibermekanın fiziksel mekanla eş zamanlı deneyimlenmesine olanak tanımıştır. Bu durum mekana yerleştirilen dijital araçların, mekansal katmanları çoğalttığı, artırılmış mekan deneyiminden farklıdır. Çünkü, deneyimlenen hem fiziksel olan hem de mobil cihazlarının ekranlarından erişilen sibermekandır. Bu durum, ortaya bir ikilik koymaktadır.

Hibrit mekan, fiziksel mekanda devam eden yaşantının, yaygın bilişim teknolojilerinin sağlamış olduğu sibermekanın imkanlarıyla bir araya gelmesi sonucu oluşan yeni bir mekan tanımıdır. Hibrit mekanlar, fiziksel olarak var olan mekanları kullanmaya devam eder. Ancak teknolojinin olanaklarıyla katmanlaşmıştır; sibermekanda bulunan bilgi ve iletişim ağlarının fiziksel mekana taşınmasıyla ortaya çıkmıştır.

Fiziksel ve sibermekanın biraradalığının sunduğu bu ikilik, hibrit mekan kavramının temel argümanını oluşturmaktadır. Anders (2001), hibrit mekanı (cybrid space), “bir organizasyonun ihtiyaçlarına cevap veren sibermekan ve fiziksel mekanlar topluluğu” olarak tanımlamaktadır. Bu tanım, özellikle günümüzün ağ toplumunda deneyimlenen, fiziksel ve siber olanın biraradalığını, üçüncü bir mekanı tanımlayarak anlamlandırmaktadır.

Diğer taraftan hibrit mekan, siber ve fiziksel mekanın “arasında” bir durumu ifade etmez; ikisinin biraradalığının ortaya çıkarmış olduğu farklı bir mekanı tanımlar. Sassen (2001), bu durumu fiziksel mekanların “üzerine serilmiş” sibermekanlar olarak tarif etmektedir. Anders (2001) ise, fiziksel mekanda bulunan nesnelerin atomları ile sibermekanda bulunan bitlerin aynı ortamda bulunması hali ile açıklamaktadır (Şekil 2.6).



Şekil 2.6 : Hibrit kent mekanı (Url-4)

Gibson (2012) hibrit mekanın yaşantıdaki yerini “Sibermekan insanların gittiği bir yer ise, hibrit mekan insanların bulunduğu yerdir. Bizim torunlarımız sanal ve gerçekliği birbirinden ayırmamıza tuhaf bakacaklar, Çünkü gelecekte bu imkansız hale gelecek. Daima çevrimiçi yaşayacağız” sözleriyle ifade etmiştir (Şekil 2.7).

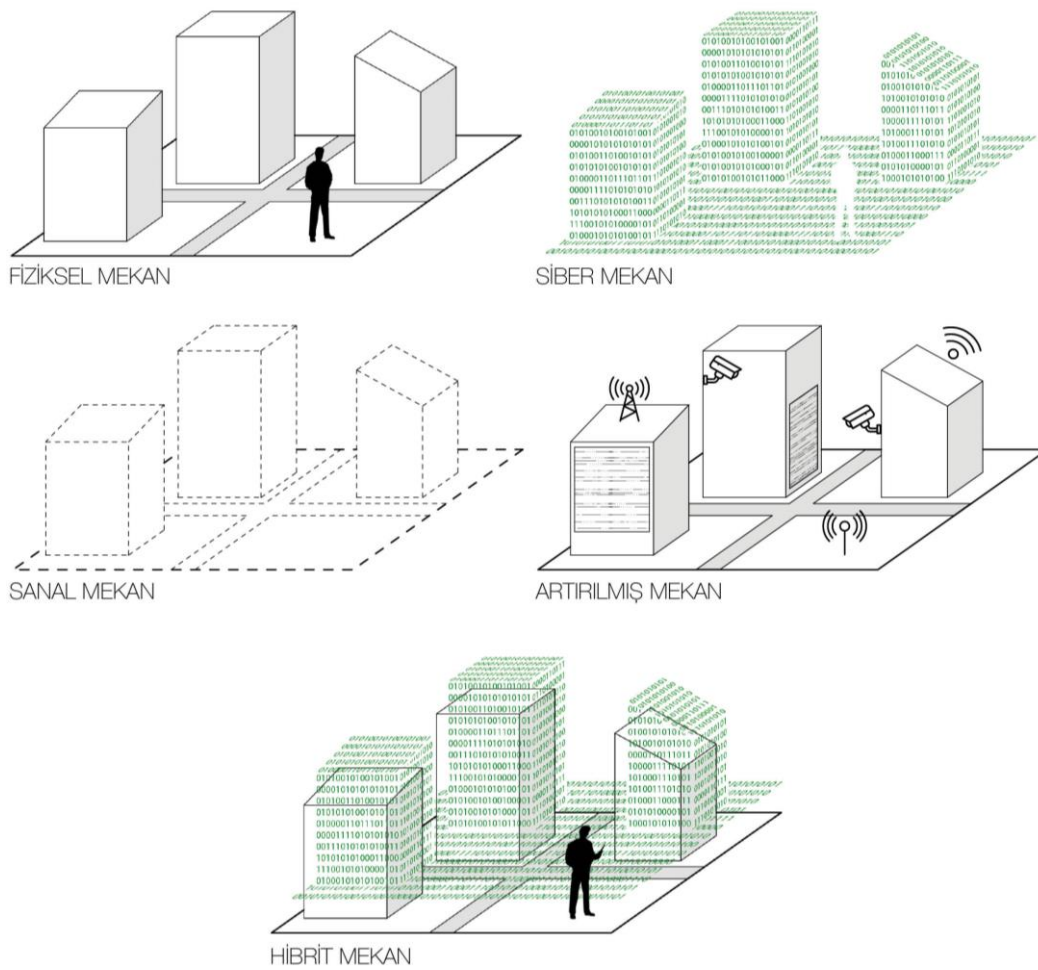


Şekil 2.7 : Mobil cihazlarla deneyimlenen hibrit mekan (Url – 5)

Hibrit mekanlar ve sonuçları üzerinde çalışan De Souza e Silva ve Frith (2010a, 2010b, 2014), hibrit mekan deneyimlerinin, kentsel yaşamda nasıl yeni eylemler ortaya koyduğunu ele alır ve bu deneyimleme biçimlerini kenti sosyolojik açıdan nasıl değiştirdiğini irdeler. Farklılaşan yaşam biçimlerinin ve mekânsal pratikleri şu ifadelerle tanımlar:

Mobil cihaz kullanımının yaratmış olduğu dinamik ilişki nedeniyle artık gündelik yaşantının dış mekan aktivitelerini İnternet kullanımından ayrı düşünüp, fiziksel ve dijital dünya arasında ayırım yapamayız. Bu yeni mekana hibrit mekan adını veriyoruz. Hibrit mekan taşınabilir cihazlarımızı sürekli yanlarında taşıyan kullanıcıların, İnternete sürekli bağlı olmalarından kaynaklanır. (de Souza e Silva ve Frith, 2014)

Özetle, yaygın bilişim teknolojilerinin mekan kavramını dönüştürdüğü ve yeni tanımlamalar ürettiğini söylemek mümkündür. Ortaya çıkan yeni mekan tanımları, teknolojinin farklı boyutlarını içeren alanları tarif etmektedir. Bu bölümde ele alınan tanımlar, aşağıdaki görselde temsil edilmiştir (Şekil 2.8). Buradan da anlaşılacağı üzere, bahsi geçen yeni mekan tanımları, üretilme biçimleri nedeniyle farklılaşmakla beraber, bir arada var olabilirler. Bu biraradalık, deneyimlenen mekan olarak farklılaşan “hibrit mekan” kavramını doğurmaktadır.



Şekil 2.8 : Teknoloji ve mekan etkileşiminin ürünü, yeni mekan tanımları.

2.5 Bölüm Sonucu: Ağ Kenti

Toplumsal yapıda yaşanan değişimler, kentsel morfolojiyi, mekan anlayışını, beden-mekan ve birey-kent ilişkisini, özetle mimarlığın temel tartışmalarını şekillendirmektedir. Günümüzde yaşanan dönüşüm, kentsel mekanı, “enformasyon akışıyla dolu” (Kaymaz Koca, 2012) olan mekanlara; yaşantıyı, “ağlarla örüntülü” (Castells, 1996) yaşam biçimine evirmektedir. Çalışmanın bu bölümünde, yukarıda bahsedilen tanımlardan ve kuramsal yaklaşımlardan yola çıkılarak, ağ toplumunun dönüşen kenti, yeni deneyim ve kentsel pratikler odağında yeniden değerlendirilmektedir. Çünkü kent, artık yaygın bilişim teknolojilerinden bağımsız düşünülemez; dolayısıyla kenti yaşama biçimi aynı olamaz. Bu nedenle, dönüşümün yeniden düzenlemiş olduğu kent meselesinin, kuramsal açıdan değerlendirilerek tartışmaya açılması değerlidir.

Ağa bağlı yaşam biçiminin kent deneyimini etkilediği görüşünü destekleyen örneklerin başında, kentsel yaşantıyı sibermekana taşıyan teknolojilerin geldiği görülmektedir. Fiziksel kentin içinde geleneksel anlamda birtakım etkileşimlere neden olan ihtiyaçlar ve gündelik hayat eylemleri, arayüzler aracılığıyla ortadan kalkmaktadır. Yön ya da adres bulma yöntemleri, bilgi ve hizmet edinme biçimleri, kentliler arası iletişim kurma ve paylaşım yapma yöntemleri, fiziksel kentin mekanlarındaki yerleri boşaltarak sibermekana taşınmaktadır. Bankacılık, finans işlemleri gibi servislerin internet üzerinden gerçekleştirilmesi; postanın e-postaya dönüşümü, internet alışverişinin artışı bu durumun klasikleşen örnekleri arasında yer almaktadır.

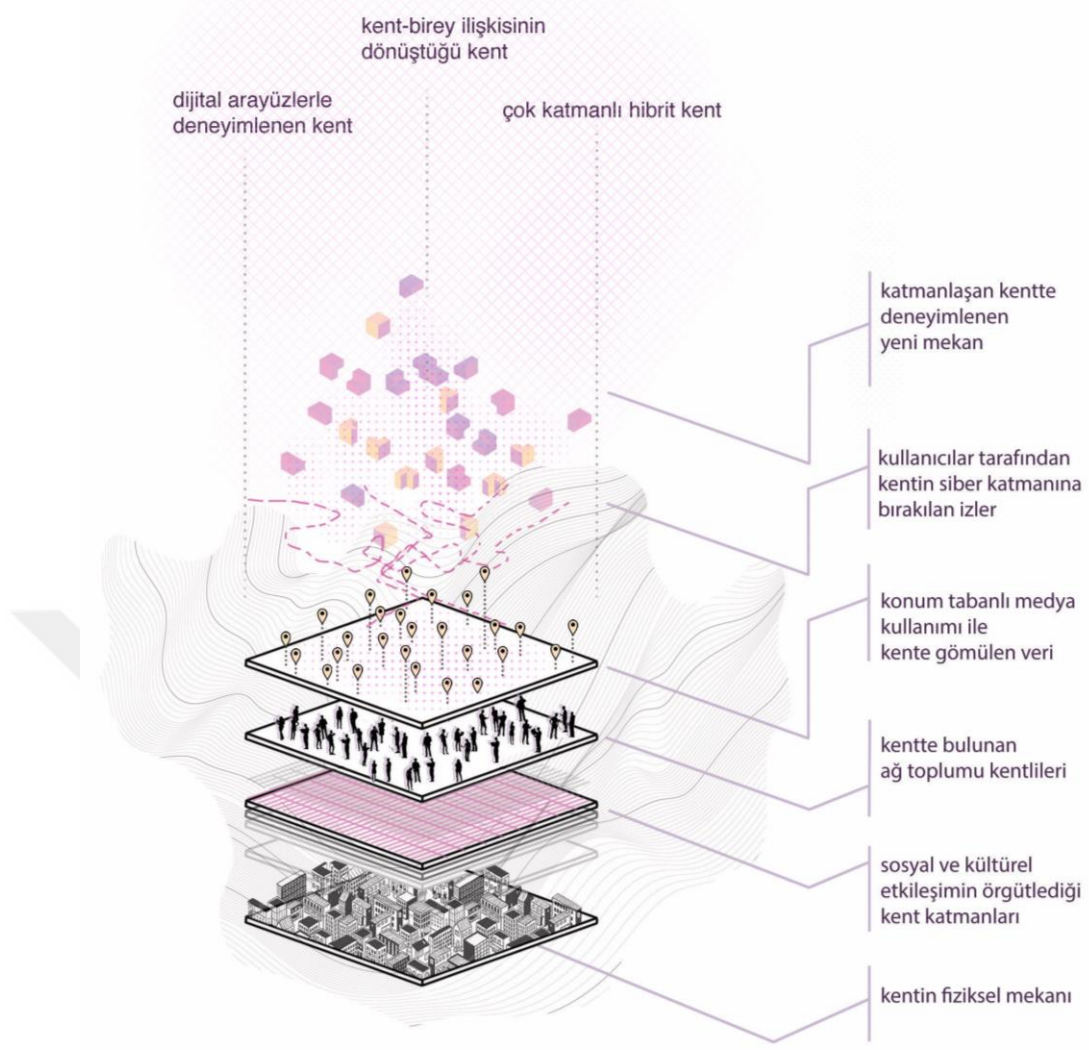
Öte yandan, sibermekan, fiziksel kent mekanının yerini (henüz ya da tam anlamıyla) almadığından ortaya “ikilik içeren kent yaşantısı” (Tokgöz, 2016) çıkmaktadır. Bu yaşantıda kentin fiziksel mekanları varlıklarına devam ederken, gündelik hayatın sıradan davranışları ve eylemleri, kentin fiziksel mekanlarına paralel olan sibermekana aktarılmıştır. Sibermekanda gerçekleşen hizmetler ve toplanan veriler, fiziksel gereksinimlerinden kopmuş olmakla beraber, kentliler için fiziksel ve dijital olan arasında geçişli ara durumlar yaratmaktadırlar.

Kent yaşantısını dönüştüren medya ve iletişim teknolojilerinin kullanımı, bazı servislerin internet aracılığıyla desteklenmesinin ötesinde, kentlinin kentin dinamiklerini ve kendine has ritimlerini algılama biçimine etki etmektedir. Kentin

dinamikleri hakkında fikir sahibi olabilmek veya kentin kendine has ritimlerine hakim olabilmek için, artık kentte fiziksel olarak bulunmaya ihtiyaç kalmadığı düşünülebilir. Örneğin, yaygın bilişimle kentliler, ulaşım ağlarına, anlık trafik bilgilerine, etkileşimli haritalamalara ulaşabilmektedir. Bu durum kentlerin fiziksel ritimlerinin bağlayıcılıklarının bir anlamda yok olmasına neden olmaktadır. Ağa bağlı kentte, mesafe, erişim imkanı, zamansallık gibi sınırlayıcı öğeler ortadan kalkarak, “sürekli erişime” açık bir kent yaşantısı sunulmaktadır. Her an herkese eşit konumda olan (mobil cihaz ve yeni medya kullananlar için) bir kent yaşamı söz konusudur. Bu durumda ihtiyaç duyulan birçok veriye ve hizmete kentin içinde, kente ihtiyaç duymadan sahip olunabilir. Bir bakıma kent ve kentin dinamikleri ekranlarda tekrar üretilmektedir. O halde ekranlarla iletilen yeni bir kentten ve bu kentin katmanlarından söz etmek mümkündür.

Ağ toplumunda kent yaşantısının yaygın bilişimle dönüştüğünü gösteren bir diğer örnek ise, konum tabanlı medyanın (KTM) neden olduğu yeni kent katmanlarıdır. GPS teknolojisi ve internet ağına sahip cihazların, coğrafi konumları sibermekanda bulunan enformasyonla eşleştirilebilmesi, kent deneyiminin ceplere girmesine olanak tanımaktadır. Teknolojinin, insanın uzantısı haline gelmesi (McLuhan, 1995), bedene protez gibi eklenen bu teknolojilerin kentle diyaloga geçebilmesi, kenti çok katmanlı yapıya dönüştürmektedir. Tüm bu değerlendirmeler çerçevesinde, yeni kent etkileşimlerinin yaşandığı ağ toplumunun kenti için “ağ kenti” tanımı yapılabilir (Şekil 2.9).

Bu kent örgütlenmesinde, geleneksel anlamda bildiğimiz fiziksel kentten, sibermekan etkileşimlerinden ve yaygın bilişim elemanlarından söz etmek mümkündür. Biraradalıklar içeren kentte yukarıda bahsi geçen mekan tanımlarının her birine rastlamak mümkündür. Bu yönüyle ağ kentlerinin, çok katmanlı kent örüntüsüne sahip, fiziksel, siber, artırılmış ve hibrit mekanların, hepsinin eş zamanlı görülebildiği kentler olduğu düşünülebilir.



Şekil 2.9 : Ağ toplumunda deneyimlenen çok katmanlı kent örüntüsü.

Yaşam biçiminin ayırt edici özellikleri arasında yer alan dijital ekranların, enformasyon katmanı ile yaşanan fiziksel mekan arasında bir köprü gibi davranmakta olduğu unutulmamalıdır. Bir taraftan fiziksel mekanı sibermekanla eşleştiren, diğer taraftan ise mobil oluşlarıyla bedenle bir çeşit protez birliktelik kuran KTM'lar (de Souza e Silva, 2006) ağ kentlerindeki hibrit kent deneyimlerinin ortaya çıkmasındaki en önemli faktörlerden biri olarak ele alınmaktadır. Dolayısıyla bu kentlerde yaşanan kent deneyimlerini okumak için özellikle mobil cihaz ve KTM kullanımının ürettiği yeni kent-birey ilişkilerine yoğunlaşılmalıdır.

Çalışmanın bu bölümünde ağ toplumu tanımlanmış ve ağ toplumunun teknik altyapısının ortaya koyduğu örgütlenme biçimlerine yer verilmiştir. Genel çerçevesiyle böyle bir değişim sürecinin mekan kavramını yeniden ürettiği ve yeni bir kent tanımı ortaya koyduğu savunulmuştur. Ağ kenti olarak tanımlanan kent ve

teknoloji birlikteliğinden doğan birçok ara durumu ve yeni deneyim biçimini içereceği düşünülmektedir. Çalışmanın devam eden bölümlerinde, bu bölümde tartışılan ağ toplumunun kentini anlamlandırmak için “kentte gezinti” eylemi odağında yeni deneyim ve pratikler üzerinde durulacaktır.



3. KENTTE GEZİNME DENEYİMİ VE GEZGİNLER

Bu bölümde kent deneyimi, kentte gezinme eylemi özelinde ele alınmaktadır. Bireysel deneyimde kritik bir rol oynadığı düşünülen gezinme eyleminden yola çıkılarak, kent gezgini figürleri üzerinde durulmaktadır. Kent gezgininin deneyimi ve süreç içerisindeki dönüşümü ele alınmaktadır.

Bu bölümde ilk olarak kentte gezinme eyleminin kent deneyimindeki yerine; ardından bu deneyimin Baudelaire (1863) ve Benjamin'den tanıdığımız (1999) Flanör üzerinden literatürdeki yerine dikkat çekilmiştir. Kentsel mekanda gezinme eylemi, literatürde özellikle modern kent gezgini Flanör ile anılmaktadır. Kentte gezinen; aynı zamanda düşünen, gözlemleyen ve kentle birey arasında ilişkiler kuran Flanör, kentsel mekanda gezinme eyleminin adeta sembolüdür. Bölümün devam eden başlıklarında, zaman içerisinde yeniden tanımlanan ve Flanör'le ilişkilendirilen, diğer kent gezgini figürlerinin tanımlamalarına yer verilmiştir. Değişen toplumsal yapının kentsel mekanda yürüme deneyime etkisi üzerine bir tartışma açılması amacıyla, kavramsal yaklaşımlar Flanör figürünün dönüşümü bağlamında yeniden değerlendirilmiştir. Özellikle bilişim teknolojileri yardımıyla, kentsel mekanda "çevrimiçi" dolaşarak, kentte olma halini yeniden tanımlanan kent gezginliği biçimleri üzerinde durulmaktadır.

3.1 Kentte Gezinme Deneyimi

Kent deneyiminde gezinme ve yürüme eylemleri özel bir yere sahiptir. Gezinme eylemi, kenti saf deneyimleme amacıyla yapılan bir eylem olarak, kentte bir yerden bir yere en kısa sürede ulaşma gayesinden oldukça uzaktır. Gezinme, keşiflere açık, duyumsal ve öznel bir etkinliktir. Kent deneyiminin psikolojik, fizyolojik ve sosyolojik tüm çıktıları, kentte gezinen kentli bireyin deneyimi üzerinden okunabilir.

Kentte gezinme deneyimi, geleneksel olarak yürüme eylemiyle gerçekleşir. Ancak bu eylem, bir yürüme sporu olarak değil bir deneyim olarak ele alınmalıdır. Örneğin Gros'u *Yürümenin Felsefesi* (2017) isimli kitabında, gezinti yapma eylemi, bir çeşit düşünme biçimi, deneyimleme hali ve özgürlük olarak ele alınmıştır: "Yürüyen

(kişi), hangi yoldan geldiğini, en güzel manzaranın hangi patikadan görüldüğünü, görünüşün hangi noktada daha iyi olduğundan bahseder" (Gros, 2017, s.9). Kentte yürüyüş yapmak, hız yapmaktan uzak, düşünsel ve deneysel bir eylemdir. Çünkü yürüyen beden için, tarih, zaman, mekansal kısıtlamalar değil; deneyim, yaşantı ve özgür düşünce vardır. Nietzsche'nin çalışmalarını yazabilmek için yürümek zorunda olduğunu ifade ettiği, Rimbaud'un kendini "sadece bir yaya" olarak tanımlayışı bu duruma örnektir. Yürümenin "gezerlik hali", bedeninin ve kendisinin farkında olmayı, algılamayı ve düşünmeyi içerir. Kant'ın hiç aksatmadan her gün çıktığı kent yürüyüşü rotası, bu nedenle "filozofun yolu" olarak adlandırılmaktadır (Gros, 2017, s.137).

Kentte gezinme deneyimi, kentli insan için dayatılan üretim ve tüketim döngüsünden çıkıp özgür olmanın, yani düşünmenin bir biçimidir. Gros'a göre bu yürüyüşler "enformasyon ağından kopuş" (Gros, 2017, s.12) ve neyin önemli olduğunun farkına varma gibi, özgürlükler içerdiğinden, kentliler için ayrıca anlamlıdır. Bir yere gitmek için değil; sadece kentte olmak için gezinmek, kentli için bir çeşit soluklanmak, etrafında olup bitenin farkına varmak ve gözlemlemek için bir yöntemdir. Aynı şekilde kent de "yaşanan mekanlara" (Lefebvre, 1991) dönüşebilmek için yürüyenlere ihtiyaç duyar.

Kent yaşantısının deneyimlenişinde, bedenen yapılan yürüyüş deneyimi esas kabul edilmektedir. Michel de Certeau'nun (1984) *Gündelik Hayatın Keşfi* eserinde belirttiği gibi, kentte yürüme eylemi, adeta bir dilde "konuşma eylemi"ne (speech act) denk gelmektedir. Kent boş bir sayfa ise, yürüme eylemi sayfayı dolduran metindir; dolayısıyla, kent ancak yürüyerek deneyimlenebilir (de Certeau, 1984). Kenti görebilme, mekansal organizasyonunu anlayabilme gibi edimler, ancak yürüme pratiği ile gerçekleşebilir. Kısaca, "Yürümek gerçek haritaları oluşturan asıl yöntemdir ve yürüyenler, kentsel metni okumayı bilmeden, onu durmaksızın yazmaktadır" (de Certeau, 2009, s.93).

Kentte yürüme eylemi birçok düşünür tarafından, bireylerin kentsel mekandaki varlıklarını hissettikleri bir mekan pratiği olarak görülmüştür. Solnit'in "Kent, yürüyenler tarafında konuşulan bir dildir" (Solnit, 2000, s.213) ifadesinden anlaşılacağı üzere, kent ve yürüme eylemi, ayrılmaz bütünün parçalarıdır. David Le Breton (2003) *Yürümeye Övgü* isimli eserinde, kentte yürüme eylemini "tüm bedeninin katılımını gerektiren bir etkinlik", "duyuların sürekli devreye girdiği bir gözlem",

“kişisel bir öykü” (Le Breton, 2003, s. 99-101) olarak tanımlamıştır. Le Breton (2003), kent içindeki yürüyüşü, beden bu işi sahiplenmesiyle ilgili görmüştür; kent, böylelikle duygusal bir coğrafyaya dönüşmektedir. “Kent, içinde dolaşanları sürekli bakma konumuna getirir” (Le Breton, 2003, s. 114). Yürüyüş, cepheleri, pencereleri, manzaraları, meydanları, insanları seyrettirir; böylece kent görünür olur.

Kenti deneyim yöntemi olarak gezinme eyleminin üzerinde duran bir başka yaklaşım, gerçeküstücülere aittir. Gerçeküstücülük akımının savunduğu başıboş dolaşma eylemi ve yaklaşımın kuramsal arka planını oluşturan Psikocoğrafya, kentsel mekanı bireysel dolaşım üzerinden anlamlandıran bir akım olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle Guy Debord’la anılan Psikocoğrafya, coğrafi çevrenin bireysel duygu ve düşünceler üzerinden irdelendiği bir çalışma alanıdır. Kentte başıboş dolaşarak yürüme eylemi, bu bağlamda oldukça önemli bir çalışma yöntemi sunmaktadır. Kenti keşfetmek, gizemli alanlarına girmek, gündelik hayatın izini sürmek, bu kent gezintilerin temel amaçlarını oluşturur. Guy Debord (1956), kent içindeki sürüklenişe kapılarak başıboş dolanan gezgine, “sürüklenme” anlamına gelen Dérive ismini verir. Dérive, kentsel rotaları ve alışkanlıkları bir kenara bırakarak, güzergahların ötesine geçer; keşfetme gayesiyle ve oyunbaz bir tavırla, kentte gezer. Böylece, kentte yapılan gezinti, yürümenin bir araç olarak kullanıldığı bir tür duruş haline gelmektedir.

Günümüzde, kentte yapılan gezintinin bir tür duruş halini aldığı bir başka örnek olan Eleştirel Yürüyüş (Critical Walking), kenti deneyimleme, keşfetme, belgeleme, dikkat çekme amaçlarıyla yürüme eylemi tekrar gündeme getirmektedir. Bu defa, eleştiri için bir yöntem sunan yürüme pratiği, bu bağlamda coğrafyayı anlamayı ve farkındalık yaratmayı amaçlamaktadır. Örneğin Mimar Nazlı Tümerdem’in “İstanbul: Walkabouts” (Tümerdem, 2018) isimli projesi, İstanbul’un kuzeyinde, dönüşmekte olan coğrafyaya dikkat çekmek ve belgelemek amacıyla yapılan bir Eleştirel Yürüyüş denemesidir. Bu yürüyüşlerle, sıradan ve gündelik bir hayat pratiği olan yürüme eylemi, mekanı deneyimlemede bir araç görevi üstlenmektedir.

Görüldüğü üzere, kentsel mekan, üzerinde dolaşanlarla anlam kazanmaktadır. Birçok yaklaşım, kentte yapılan gezintinin, kent deneyiminin değerli bir parçası olduğunda hemfikirdir. Kent kültürünün, yaşanan, üretilen ve deneyimlenen bir parçası olarak ele alınmalıdır. Dolayısıyla kentte gezinme pratiği, toplumsal yaşamın ve kentsel mekanın görünür hale geldiği, disiplinler arası bir düzlem oluşturmaktadır.

3.2 Kent Gezini Flanör

Literatürde, kentte gezinme eylemiyle anılan karakter, Parisli kent gezini Flanör'dür. Flanör yürür; kentin içinde gezintiler yapar, kaybolur, gözlemler, düşünür, hisseder. Kendi bağlamında değerlendirildiğinde, modern kent ve modern birey ilişkisinin sembol figürüdür. Çalışmanın odağı kapsamında ise, kentteki gezerlik halinin somut bir temsilcisidir.

Flanör (Fr. flâneur), kentsel mekanda gezinti yapmayı (fiil hali Fr. flânerie) uğraş haline getirmiş, kenti keşfeden, kentsel mekanı zihninde anlamlandıran, gezgin kişi olarak tanımlanır. Flanör'e ilk olarak Baudelaire'nin *Modern Hayatın Ressamı* (1863) adlı kitabında rastlanır. Baudelaire (1863) onu modern kentin ve kent kültürünün betimleyicisi rolünde tarif etmektedir. Flanör'ü, "şehrin sokaklarındaki centilmen gezgin" olarak tanımlar; o, kentin en ücra yerlerini dolaşan, yeni yerler keşfetmekten zevk duyan, kenti gören, dinleyen ve gözlemleyen bir figür, bir kent kahramanıdır. Özellikle, kenti tek başına, sessizce dolaşması, kentsel mekanları ve kentlileri kendince çözümlemesiyle bilinir. Kentsel mekanda gerçekleştirdiği en temel pratikler kenti gezmek, hafıza rotaları çıkartmak, deneyimlerini yazmak/çizmek, mekanı algılamaktır.

Baudelaire (1863)'ün anlatısında Flanör, modern hayatın kahramanlarından birini seçer ve istediği zaman onun yerine geçer, hem kendisine, hem o kahramana bürünebilir. İsteddiği zaman istediği kişiye geçerek, kılıktan kılığa girer. "Flanör, en ücra köşelerine kadar metropolü arşınlar ve modern hayatın bütün görünümünü müthiş bir aşkla gözlemler, ayıklar ve hafızasının arşivine kaydeder. Kalabalıklarda barınır, kalabalıklarla nefes alıp verir, kalabalıklarla mest olur" (Baudelaire, 2013).

Flanör, Walter Benjamin'in Pasajlar (1999) eserinde "19. yüzyılın kentli tipolojisi ve kentsel dokunun taşıdığı imgeleri anlamlandıran" (Tandagüneş, 2000) aylak-gezer olarak karşımıza çıkmaktadır. Sokaklarında, pasajlarında sessizce ve görünmeden dolaşarak, mimariyi, kenti ve modern yaşamı aktaran Flanör, modern kentin gezgin figürü haline gelmiştir.

Flanör'ün motivasyonunu anlayabilmek için, ortaya çıktığı Paris kentini ve modern dönemi hakkında fikir sahibi olmak gerekir. Paris'in kent kurgusunun değiştiği, kentlinin bildiği tanıdık mekanların ve pratiklerin biçim değiştirdiği bir dönemde Flanör, yaşanan değişimleri gözlemlemektedir. Pasajlar gibi yaşadığı kentin

sembolik gezinti mekanlarının, deęişime yenik düşerek, taşıdığı anlamları kaybettiğini gözlemler. Dolayısıyla dönemi, kenti, gündelik yaşantıyı gözlemleyerek kente nostaljik bir pencereden bakan bir gezgindir. Metropolde gündelik olanın peşine düşmek ve yapılı çevreyi gözlemlemek, flanörün temel araştırmasıdır.

Bu motivasyonla, Benjamin'nin (1999) eserlerindeki Flanör figürü, sadece gezinti yapmaz; aynı zamanda, kentsel mekandaki hayatı dedektif gibi gözlemlerken bunları bir sanatçı gibi tekrar üretir. Yazılı ve görsel üretimlerle ortaya bir kent okuması ve arşivi çıkartır. Callgill'in (1998) ifadesiyle, "Flanör, zihnini şimdinin deneyimiyle donatır, yaşanan anı kalıcı kılar" (Callgill, 1998, s.68). Dolayısıyla, dönemine has oluşuyla, "anın izini süren" (Tandagüneş, 2000) bir kentsel mekan okuması yaratır. David Harvey'in (1996) deyiimiyle bu, Flanör'ün bizim için sunduğu farklı bir kent okumasıdır.

Diğer taraftan Flanör, sadece kent rotasını, mimariyi, kentsel mekandaki hareketliliği anlatmakla kalmaz; gözleme ve anlatma biçimiyle de farklılaşır. Flanör'ün kentsel mekandaki gezerlik hali bir bakıma gözlemleyen ve görüntüleyen olma halini de beraberinde getirir. Başarısının en önemli nedeni gözlemlerken takındığı "görünmezlik" (Tandagüneş, 2000) halidir. "Gözlemleyen, görüntüler, görüngüler, renkler arası bir seyrüsefer hattında sürekli yer deęiştiren" (Köse, 2012, s.10) gezgindüşündür. Anlatılarında görünmezliğin gücünü kullanır. Bir "dış göz" olarak kenti bir metin haline getirir. Bu nedenle, aynı zamanda bir "hikaye anlatıcısı" (Tandagüneş, 2000) olduğu, kentsel metinlerin yaratıcısı oluşuyla da "sanatçı kimliğe" (Tester, 1994) sahip olduğu ifade edilir.

Walter Benjamin'in (1999) tasvir ettiği Flanör aylaktır, başına buyruktur, adeta "rüzgarın esintisine bırakılmış bir kağıt parçasının izini" sürmektedir. Diğer taraftan bu başına buyruluk, dönemin toplumsal bakış açısını ve dönemin kent dokusunu aktaran, oldukça güçlü bir toplum gözlemcisi olmasına engel değildir. Gündelik hayatı gözlemler, kalabalığı gözlemler; gözlemlerini biriktirir, bir çeşit kent arşivi oluşturur. Yürürken gözlemlediklerini bir hikaye gibi anlatır, kentsel mekanı hikayeleştirir. Bu nedenlerle Flanör'ün (Şekil 3.1), modern kentte gezen bedenin, mekanla kurduğu ilişkiyi kavramsallaştıran bir sembol olduğu söylenebilir.



Şekil 3.1 : Paul Gavarni'nin Flanör resmi, Le Flâneur, 1842 (Url – 6)

Flanör deneyim, bedenen yapılan gezintinin yanı sıra, kenti okuma, yazma, arşivleme haritalama gibi mekansal pratikleri gerçekleştirme bakımından kentsel mekan deneyiminin tartışılması için kavramsal bir zemin sunmaktadır. Kent gezgini Flanör'ün deneyiminden yola çıkılarak, kentin fiziksel mekanlarında, bedenin fiziksel eylemleri ile gerçekleşen bir gezinti ve bu gezintiden doğan bir kent okuması ortaya koyulmaktadır. Dolayısıyla Flanör figürü, modern kentteki bedenin mekanla, bireyin kentle kurduğu ilişkiyi kavramsallaştıran, sembolik bir figür oluşuyla değerlidir.

3.3 Kentte Gezinmenin Yeni Biçimleri: Flanör'ün Torunları

Flanör, kentsel mekanın algılayan ve deneyimleyen, kentli bireyin kurgusal bir temsilidir. Döneminin kentine bir entelektüel olarak bakmakta ve bir sanatçı gibi ortaya kentsel bir metin koymaktadır. Yapmış olduğu gezintiyle, erken modernitenin neden olduğu değişimi, nostaljik bir perspektiften değerlendirmektedir. Flanör tüm bu özellikleri nedeniyle “kentin gündelik yaşamının mikro-sosyolojisini” (Tandagüneş, 2000, s.106) sunan bir temsil olarak değerlidir. Bu bağlamda, zaman içerisinde değişen gündelik kent yaşantısının yeni flanörleri üretmesi olağandır.

Örneğin Frederic Gros (2017), *Yürümenin Felsefesi* isimli kitabında “Baudelaireci flanörlüğün” birçok “torunu” olduğunu ifade etmiştir. Guy Debord'un (1956) kent içinde sürüklenen, sitüasyonist kent gezgini olarak tanımladığı “Dérive” kavramı benzer şekilde üretilen bir diğer flanördür. Allan Poe'nun (1840) *Kalabalıkların*

Adamı (Man of the Crowd) öyküsündeki kentli gezgin de, Flanör'ü çağrıştıran bir edebiyat karakteridir. “Tüketim toplumunun içinden doğan turist topluluğu” da (Köse, 2012, s.143) genellikle biçim değiştirmiş “popüler flanörler” kategorisine dahil edilir. Flanör'e oldukça benzer özellikler taşıyan bu karakterler dışında, değişmekte olan toplumsal yapının karşısında eleştirel bakış açısını yitirerek sadece aylakça gezdiği ileri sürülerek eleştirilen, başka kentli gezgin tipolojileriyle de karşılaşmak mümkündür. Özellikle teknoloji ve kent birlikteliğinden doğan yeni durumların, gezinme biçimleri üzerindeki etkisine değinen, flanör deneyiminin “Popüler Flanör”e (Tandagüneş, 2000, s.107) dönüştüğü yönünde eleştiren, birçok görüş ve tartışma yer almaktadır.

Flanör'ün deneyiminin ve algısının toplumsal dönüşümden beslenerek değişeceği öngörüldüğünde, ortaya çıkan yeni flanörlerin kentsel mekanda gezinme deneyimine yeni yorumlar getireceği düşünülebilir. Flanör, kentte gezinti yapma ve deneyim biriktirme alışkanlığıyla, dönüşen kentsel yaşantıya ışık tutmaya devam etmektedir. Diğer taraftan toplumsal yapı, kent mimarisi, kentin dinamikleri ve kentlinin gündelik yaşam pratikleri durmaksızın değişeceğinden yeni gezinme biçimleri üretilecektir. Kısaca flanörün farklı figürlerle tekrar karşımıza çıktığı görülmektedir. Flanör davranış biçimi ve taşıdığı anlam yönünden biçim değiştirerek gezintisine devam etmektedir.

Ortaya çıkan yeni gezinme biçimlerinin başında sibermekanda yapılan gezintiler gelmektedir. Web teknolojisinin gelişimiyle Flanör figürü de siber ve dijital dünyayı gezintisine dahil etmeye başlamıştır. Steven Goldate (1998), internet çağındaki yer ve mekan konusunu ele alırken, gezintisini internet yardımıyla siber ortamda gerçekleştiren birey (Flanör) için ilk kez “Siberflanör” (Cyberflaneur) tanımını kullanmıştır. Siberflanör, web ağına bağlı toplumun ürettiği, gerçek mekan yerlerine siber mekanda gezinen flanördür. Özellikle 1990'larda internetin hızlı bir biçimde gündelik yaşantıya dahil olmasının bir sonucu olarak, sibermekan deneyimi üzerine yoğunlaşan tartışmalar düşünüldüğünde, Siberflanör kavramını ortaya koyması şaşırtıcı değildir. Dönemin teorisyenleri tarafından, siber ortamların içinde çözünen bedenlerin olacağı, böylelikle bedenin neden olduğu kısıtlamaların ortadan kalkacağı öngörülmüştür. Mitchell'in (1995) savunduğu gibi siber kentlerin ortaya çıkacağı,

bedenen fiziksel mekandan bağımsız olunacağı gibi varsayımlar oldukça popüler olmuştur.

Web üzerinden yapılan gezintiler ve üretimler, erken modern dönemin sembol gezgini Flanör'ün kent keşiflerini andırmakla beraber, mekanın boyutlarının farklılığı ve bedenle ilişkisi, ortaya kritik farklılıklar koymaktadır. Benjamin'in (1999) Flanör'ü, gerçek kentsel mekan içerisinde, fiziksel olarak bulunarak kenti deneyimlemektedir. Goldate'in (1998) bahsetmiş olduğu Siberflanör'ün mekanı ise siber ortamlardır; fiziksel olarak ziyaret edilemez. Gezinti zihinseldir.

Goldate (1998) çalışmasında web üzerinde yapılan tüm gezintileri bir çeşit Siberflanörlük olarak tanımlamıştır. Kentsel deneyim yönüyle ele alındığında ise Siberflanör, kentsel mekanı gitmeden deneyimleyip, görmeden algılayabilir. Örneğin Google Maps Street View uygulaması sayesinde kentsel mekanda siber gezinti yapmak mümkündür. Bilgisayarın başından kalkmaksızın dünyanın herhangi bir yerindeki bir kentin sokaklarında gezinti yapmanın mümkün olduğu Siberflanörlük'te "kalkış yapmadan varma" (Köse, 2012, s.15) halindeki, ekran başında gezerlik durumu söz konusudur.

Sibermekan üzerinden kentte bulunabilen, "hareket halindeyken bile devinimsiz kalabilen" (Köse, 2012, s.140) Siberflanör'lerin kent gezintisi deneyimsel açıdan farklı bir noktada bulunmaktadır. Bedenen mekanda bulunmadığı için, bedenin mekan algısındaki konumu devre dışı kalmıştır. Diğer taraftan, görsel açıdan oldukça tatmin edici, veri akışı bakımından ise fiziksel gerçeklikten çok daha etkin olan sibermekandaki kent, hala kent deneyimi için bir mekan sunmaktadır. Kentsel mekanlar, arama motorları, haritalama yazılımları ve konum tabanlı medya yardımıyla flanöre sunulmaktadır. Gezinme, keşfetme, algılama pratikleri ise, tamamen flanör özneye aittir. Dolayısıyla Siberflanör özne olarak "flanör davranıştan" vazgeçmemekle beraber, mekan deneyimi için kullandığı araçlar ve mekanla kurduğu bedensel ilişki yönüyle siber dünyaya aittir.

İnternete "sörf yaparak" dolanan özne, birçok yönden eleştirilmektedir. Kalabalığın içinde bir bakıma analog sayılabilecek Flanör'ün artık sokaklarda gezinmediği, teknoloji ile birlikte evrensel bir özneye dönüşerek "dijitalleştiği" (Köse, 2012) iddia edilir. Ancak ekran-gezerliği, Flanör deneyimini yok etmemekte, aksine kentsel

mekanda bulunma haline yeni bir katman olarak eklenmektedir. Bedenin fiziksel mekandan ayrılmış olması, Flanör'ün eleştirel bakışını kaybederek tüketim nesnesi teknolojileri kullanıyor oluşu bu eleştirilerin başında gelmektedir.

Sanal ortamın "imajiner" gezginleri ve gezginlik biçimleri, sanal bir kimlik de edinmenin avantajıyla kişiye gitmeden gitme, tola düşmeden yürüme, kalkış yapmadan varma halinin ayrıcalıklı konforunu sunması bakımından önemlidir. (...) Bedensel devinimin kaybolmasına, bir başka açıdan -paradoksal biçimde- modernizmin "hareketli birey" (mobile personality) kavramının radikal biçimde dönüşümü eşlik eder. (...) sosyal ağların sanal gezginlere sunduğu olanaklar bir yandan sonsuz ve yapay ufuklarında hiçbir aidiyet ve sorumluluk hissi duymadan gezinmelerine izin verirken; öte yandan, aynı sınırsız sanal anakara, postmodern dönemlere özgü masalsı bir "yok ülke" gerçekliğinin ara yüzeysel anlatımında karşılığını bulur. (Köse, 2012, s.15)

Virilio (1998), benzer bir bakış açısıyla bedenin yerini yeni sanal bedene bırakıyor oluşundan duyduğu endişeyi dile getirerek, teknoloji-beden-mekan ilişkisini ele almaktadır. Ona göre (1998), teknoloji bedenin eksilmesine neden olmaktadır. Her yeni teknoloji, bedenin daha çok ihmal edilmesi anlamına gelmektedir. Ayrıca "Ekranlar kent meydanlarına dönüştü" ifadesinden de anlaşılacağı üzere bu durum kentlerin taşıdıkları anlamları da kaybedeceklerine işaret etmektedir (Virilio, 1998). Diğer taraftan, bu durumun kaçınılmaz olduğunu düşünen Kevin Robins (1999), kentlerin artık coğrafi zorunluluklarının olamayacağını, telefomünikasyon devrimiyle kentlerin her yere taşınmış, "olmayan-yerler" haline geldiğini savunmaktadır. Robins (1999), kentlerin artık hiper-gerçeklik, sanal gerçeklik kavramlarıyla bir arada ele alınmak zorunda olduğunu dile getirir. Bu bakış açısından yola çıkılarak, sibermekan üzerinden yapılan kentsel gezinti, bedenen yapılan deneyimi ortadan kaldırmayan, mekanın ve öznenin evriminin sonucu ortaya çıkan bir gerçeklik olarak kabul edilmelidir.

Kentsel mekanda gerçekleşen bir başka gezinme biçimi yaygın bilişim araçlarından mobil cihazların bedenle birlikte gezinmesiyle ortaya çıkan yeni durumdur. Featherstone (1998) günümüzde medya üzerinden kentsel verileri toplayarak gezen kent gezgini için "Sanal Flanör" (Virtual Flaneur) tanımını yapmıştır. Sanal flanör, kentsel mekanda fiziksel olarak dolaşım yapmaksızın, kenti dijital araçlarla dolaştığı için "ekran-gezeri" olmakla eleştirilen (Köse, 2012) "siberflanörün" aksine, kentte fiziksel olarak bulunurken medya üzerinden mekansal verilere ulaşan yeni flanör karakterlerden birisidir. Gündelik hayatın vazgeçilmez parçası haline gelen medya ile

gündelik hayata sahne olan kentin biraradalığından doğan yeni gezinme biçiminde kentsel veriler daima yanlarında, ceplerindedir.

Sanal Flanör ile Flanör'ün gerçekleştirdiği eylemler temelde paralellikler gösterir. Sanal Flanör de aynı Flanör gibi, kentin dokusunu, yapılarını, sokaklarını, boşluklarını, kentsel ilişkileri gözlemlemeyi ve keşfetmeyi dolaşımının bir parçası haline getirmiştir. Kenti bir metin gibi okur ve deneyimlerini yazarak aktarır. Medya yardımıyla deneyimlerini anlık olarak aktarabilir. Gezintisini GPS yardımıyla kaydeder. Böylelikle konumsal medya içerikleri, birer anlatıya dönüşerek kentin siber alanına gömülürler. Tersten bir okumayla bu durum Sanal Flanör'ün deneyimini etkileyen etken olarak da ortaya çıkmaktadır. Konumla eşleştirilmiş medya metinleri, dolaşım esnasında ekranlardan Flanör'e aktarılır. Dijital medyaya aktarılan deneyimler başka Flanör'ler tarafından okunarak kentsel mekan deneyimini yönlendirebilir. Dolayısıyla medya verilerine dayalı kentsel bir deneyimden söz etmek mümkündür.

Günümüzün Flanör davranışını kavramsallaştırmak için kullanılan bir diğer tanımlama ise “Dijital Flanör” (Digital Flanerie) ifadesidir. Murray Skees (2010), dijital kültürü tartıştığı *Digital Flanerie: Illustrative Seeing in the Digital Age* isimli makalesinde görülmeyen olma, dedektiflik yapma ve kural tanımama gibi özellikleri nedeniyle Flanör'ü, “Hacker” figürüyle yan yana koyarak dijital çağda ortaya çıkan flanörlüğü tekrar tanımlamıştır. Flanör, doğası gereği gizlice gözlemleyen bir gezgindir. Foucault'nun (2006) ifadesiyle kontrolü elinde tutmak için görülmeden görmek esastır. Bu nedenle kalabalığın içine karışmalı ve fark edilmemelidir. Benzer şekilde Dijital Flanör dijital medyanın yardımıyla kimliğini gizlemeyi başarır. Dijital medyada kimlik belirtmeksizin, herhangi bir nickname ile oluşturulan ve paylaşılan kentsel içeriklerle kentsel mekanda görülmeden dolaşımına devam eder. Sosyal medyadaki birçok gezi blogu bu bağlamda örnek gösterilebilir. Bunun yanı sıra, medya üzerinden gerçekleştirilen aktivizm hareketleri de Flanör'ün doğasında bulunan eleştirel düşüncüyü ve aykırı duruşu hatırlatır. Toplumsal ve kentsel olaylar karşısında medya üzerinden yapılan paylaşımlar ve bu paylaşımların yarattığı örgütlenmeler bu kapsamda değerlendirilebilir. Örneğin, Gezi Parkı Olayları'nda ya da Emek Sineması'nın ve Atatürk Kültür Merkezi'nin yıkılması süreçlerinde, kent hafızanın görsel ve yazılı temsillerinin üretilerek medyada paylaşılması dijital medya aracılığıyla gerçekleştirilen kentsel aktivizm duruşa örnek gösterilebilir. Tüm bu

özellikleriyle Dijital Flanör tanımı, sürekli değişen kent yaşamına kayıtsız kalmayan bir aktivist, gördüklerini aktaran bir gizli kent kahramanıdır. Diğer taraftan Flanör, kalabalığa karışırken, kalabalıktan da beslenir. Ancak Dijital Flanör, Hacker figüründe olduğu gibi toplumdan izole bir tipoloji sergileyerek Flanör'den ayrışır.

Ortaya çıkan dolaşım biçimlerini tanımlayan yeni flanör kimlikleri her zaman Benjamin'in Flanör'ünü hatırlatmaz. Örneğin Robert Luke'a göre (2005), bu yeni figürler her ne kadar kentte bulunmaya ve dolaşmaya devam etseler de kapitalist düzenin avı olmaktan kurtulamamaktadır. Dolayısıyla da Flanör olmaya çok uzaktırlar. Geç kapitalizmin bir ürünü olan dijital teknolojiler ve yaratılan kentsel hareketlilik, rastlantısallıktan ve "aylaklık yaparak" dolaşım eyleminden uzak olması nedeniyle eleştirilir. Luke'a (2005) göre yapılan flanörlük, sermayenin çıkarları doğrultusunda gerçekleşmektedir. Flanör'ü kent gezgini yapan özgürlük ve eleştirel bakış ortadan kalkar; kişi ancak "Phoneur"¹ (Luke, 2005) olabilir.

Birçok medya uygulamasının kullanıcıları yeni ürünleri satın almaya teşvik edişi, pazarlama şirketlerinin tüketicileri konum tabanlı medya üzerinden incelemesi ya da medya yardımıyla yaratılan kentsel hareketliliğin tüketimi arttıracak şekilde kurgulanması "Phoneur"ün varlığı görüşünü güçlendirmektedir. Gros'un (2017) ifadesiyle "Günümüzün Flanör'lüğü daha zor, daha tatsız ve daha az şaşırtıcı hale getirilmemiş midir? Mecburen gezmek zorunda olduğumuz alanlar da yaratılıyor ama oralarda gezmek ne kadar çok alışveriş yaptığınıza bağlı" (Gros, 2017, s.156). Diğer taraftan Phoneur'ün varlığı Flanör'ün biçim ve davranış değiştirerek farklı biçimlerde kentsel mekanda dolaştığı ve kenti deneyimlediği gerçeğini değiştirmez. Flanör, artık erken modern dönemin metropolüne nostaljiyle bakan bir gezginden daha fazlasını ifade etmektedir.

3.4 Bölüm Sonucu: Flanör'ün Dönüşümü

Görüldüğü üzere "Flanör modern şehirde ölür" (Tester, 1994) görüşünün aksine, dönüşen kentsel mekanda gezintisine devam eden, farklı özellikleriyle yeniden tanımlanan flanör figürlerinden bahsetmek mümkündür. Teknolojinin toplumsal yapıdaki dönüştürücü etkisinin bir sonucu olarak mekanın, kentin ve kentsel

¹ Robert Luke bu kelime seçimiyle telefon (phone) kullanımına gönderme yapmaktadır.

mekanda gezinme biçiminin deđiřtiđi; dolayısıyla da kentte gezinen Flanör'ün dönüřtüđü birçok düşünür tarafından tartışılmıştır.

Kentsel mekanı deneyimlemede bir metafor olarak karşımıza çıkan Flanör figürü, günümüzde “AVM’de dolaşan bir tüketici, kamusal alanda dolaşan bir gezgin, siber alanda dolaşan bir internet kullanıcısı ya da blogger” (Mitchell, 2000) olarak kendini gösterebilir. O halde, deđişen toplum yapısının üretmiş olduđu yeni kentsel deneyimler, gezinin izlerinin takip edilmesiyle çözümlenebilir.

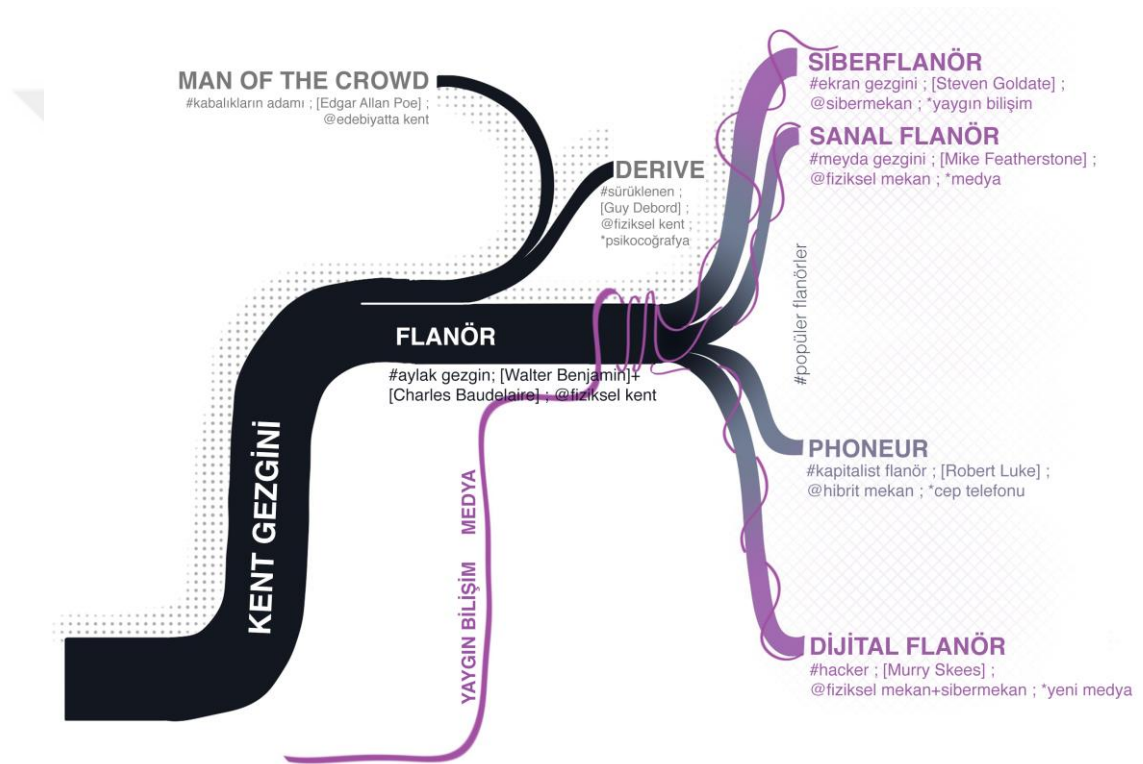
Öte yandan, toplumsal yapıda gerçekleşen dönüşümün gelmiş olduđu noktada Flanör'ü ortada kaldırdıđı görüşünde olan düşünürler de bulunmaktadır. Bu görüşler, Flanör'ün sadece belli bir zaman dilimine ait bir kişiliđi olduđu yönünde kesin yargılar barındırır. Örneđin, Conor McGarrigle (2013), *Forget The Flaneur* makalesinde, özellikle Siberflanör'ün varlıđının flanörü öldürdüđünü iddia etmektedir. Facebook ve Google gibi büyük şirketlerin kontrolünde gerçekleşen tüm ađa bađlı mobil “gezintiler” izlenmekte ve kaydedilmektedir. Dolayısıyla bireysel ya da kolektif flanör deneyimi ile kenti keşfetmek artık mümkün olamayacaktır. Taktiksel medya ve hacktivist hareketler gibi birkaç deneme dışında, medya ve enformasyon devlerinin kontrollerinden çıkamayacağını, artık sadece kentte olmak için kentte gezinen bir flanörün var olamayacağını savunur. McGarrigle (2013), Flanör'ün artık unutulmasını ve yerini daha aktivist bir modele bırakmasını önermektedir.

Bu görüşlere rağmen, yeni nesil kent gezginlerinin ve flanörlerin, post-modern kentlerde farklı izdüşümlerinin olduđu kabulü hala geçerliliđini korumaktadır. Her ne kadar dijital medya, kapitalizmin kent yaşantısını kontrol ediřine hizmet etmesiyle (McGarrigle, 2013) eleřtirilse de, bu durum bireylerin sanal ve gerçek mekanı eşzamanlı deneyimlemeye bařladıđı gerçeđini deđiřtirmemektedir. Çađdař flanör, kentsel mekanda farklı motivasyonlarla gezinmeye, kentteki yaşantıyı izlemeye, üretimler yapmaya devam etmektedir. Bu deneyimin çözümlenmesi dönemin kentindeki gündelik hayatın ve mekansal iliřkilerin anlaşılabilmesi için deđerlidir.

Bu bölümde ele alınan farklı tiplerde ortaya çıkan kent gezginlerine ait kavramlar ařađıdaki şekilde (Şekil 3.2) özetlenmiştir. Ortaya çıkan tablodan anlaşılabileređi üzere, Benjamin'in Flanör'ünün evrimi, birçok farklı karakterin doğumuna neden olarak, kentsel mekanda gezinme deneyimini zenginleřtirmiştir. Her biri kentsel

mekanda (sanal ya da fiziksel olarak) bulunan gezginler, kentsel deneyimin farklılaşmasına, yeni kentsel ilişkilerin tanımlanmasına neden olmuştur.

Kentte gezinme deneyimini anlamada bir yöntem sunan Flanör figürü, ağ toplumunun kentsel mekanını tanımlamayabilmemize nasıl yardımcı olabilir? Fiziksel, siber, artırılmış ve hibrit mekanın yaygın bilişim araçlarıyla bir araya geldiği ağ toplumu kentindeki kent gezgini, kenti nasıl deneyimler, ne gibi üretimler yapar? Çalışmanın devam eden bölümlerinde, ağ toplumu özelinde kent gezgininin neye dönüşeceği üzerinde durularak, kentsel mekanda gezinmenin yeni biçimleri örnekler üzerinden tartışmaya açılacaktır.



Şekil 3.2 : Literatürde yer alan Flanör'ün torunları ve figürlerin ilişki şeması.



4. AĞ TOPLUMUNDA KENT GEZGİNİ

Flanör, kentin kodlarını çözmeyi ve yeniden bir araya getirmeyi kendine görev edinmiş bir kentli figürü olarak görülmektedir. Flanör karakterinin, deneyimleri ve üretimleriyle, kent yaşantısının çözümlenmesine sunduğu olanaklar, dönüşen toplumsal yapıyla birlikte dönüşüm geçirmektedir.

Bu bağlamda, Gros'un (2017) "Flanör'ün torunları" olarak adlandırdığı, Flanör'ün eylemlerini devam ettiren, "diğer kent gezginlerinden" önceki bölümde bahsedilmiştir. Dönüşen kent yaşantısı hakkında fikir veren yeni nesil flanörler (Siberflanör, Sanal flanör, Dijital flanör ve Phoneur figürler gibi) ağ toplumunun kentsel mekanda gezinme biçiminin ne olacağını tartışmaya açmıştır; ancak günümüzün flanörlüğünü tanımlayabilmek için tekil olarak ele alınan bu flanörlerin özelliklerini sıralamak yetersiz kalacaktır. Çünkü günümüzün ağ toplumunda, hem bilinen anlamıyla bir metafor haline gelen Flanör'ün, hem de sokakta ya da siber ortamda gezerken hikayeler yaratan, iz süren, yeni rotalar ve yol haritaları üreten, oyunlar oynayan "yeni" kent gezgininin izlerine rastlamak mümkündür. Ağ toplumunun çok katmanlı, yeni nesil kent yaşantısında yeniden üretilen "flanörlük" denemelerinden bahsetmek gerekmektedir. Dolayısıyla, ortaya çıkan bu yeni kent gezgininin izi sürülerek ağ kentlerinin deneyimleniş biçimleri ortaya konulabilir.

Bu bölümde, ağa bağlı yaşam biçiminin kentsel mekandaki yansımalarını okumayabilmek amacıyla, günümüz kent gezgini üzerinden bir okuma önerilmektedir. Yeni bir flanör tanımı ortaya konularak, ağ toplumunda ortaya çıkan kentsel mekanı gezerek deneyimlemenin yeni biçimlerinin kavramsallaştırılması amaçlanmaktadır. Ortaya çıkan tabloda, yeni kent gezgininin, yaygın teknolojiyle kurduğu gündelik ilişki, Flanör'ün dönüşümü ve kent deneyimi bağlamında değerlendirilmektedir.

4.1 Ağ Toplumunda Kent Gezgini: Ağ Flanörü

Flanör, kentleşme ve sanayileşme ile yaşanan değişimi gözlemleyen özne olarak (Crary, 2004), değişimin kentteki karşılığı için bir çeşit okuyucudur. Bu nedenle

21'inci yüzyılın ağ toplumu olarak adlandırılan toplumunda, ortaya çıkan yeni kent gezgininin gezintisi ve deneyimleriyle bu toplumun dönüşüm sürecinin okunabileceği öngörülebilir. Yeni kent gezgininin gezintisini gerçekleştirme biçimi, düşüncelerini aktarma yöntemleri ve bu gezintiye neden olan etkenler oldukça farklı olacaktır. Kentte gezinme, yürüme, gözlemlene, keşfetme, algılama, deneyimleme ve aktarma biçimleri, ağ toplumunun kentlilerine has şekilde yeniden üretilmiş olacağından, kentsel mekanda gerçekleşen yaşantının göstergesi niteliğinde olacaktır.

Sosyal ağların dijital teknolojiler aracılığıyla siber ortamda kurulduğu, mekan kavramının boyut değiştirdiği, kentlerin görünmez küresel ağlarla ekonomik, politik ve sosyal olarak bağlandığı bir çağda, beden kentsel mekanda bulunma amacı ve yöntemi değişime uğramaktadır. McLuhan'ın (1964) ifade ettiği gibi, aslında her toplumda kullanılan araçlar bir şekilde mekanı algılama ve deneyimleme biçimini dönüştürmektedir. Bu bağlamda, özellikle yaygın bilişimin kent deneyimini, kentte bulunma süremizi, gittiğimiz yerleri, görme biçimlerimizi ve kent yaşantısında var olma biçimimizi, ağa bağladığı görülmektedir.

Böyle bir durumda Benjamin'den (2012) tanıdığımız Flanör figürü dönüşecek, geleneksel şekilde sokaklarda gezinemeyecektir. Benzer şekilde, sadece sibermekan üzerinden kentleri ziyaret eden bir Siberflanör tanımı ya da kentsel verilere medya üzerinden ulaşan Sanal Flanör, bu dönüşümü ve yeni kent deneyimini açıklayabilmekte yetersiz kalacaktır. Çünkü ağ toplumunda ortaya çıkan kentsel mekan, bu tekil örneklerle açıklanamayacak kadar karmaşık, teknolojinin üretmiş olduğu yeni mekan katmanlarının üst üste geldiği, her kullanıcının yeni bir katman eklediği, “ağ kenti” olacaktır. Dolayısıyla, tıpkı ağ toplumunun kentinin sadece sibermekan ya da hibrit mekan gibi tek bir kavram ile tanımlanamadığı gibi, ağ toplumunun kent gezgini de bu flanör tanımlarıyla kavramsallaştırılamamaktadır.

O halde, ağ toplumunun kentte gezinme biçimlerini irdeleyen yeni bir kent gezgini figürüne ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bağlamda, çok katmanlı ağ kentinde, yaygın bilişimin beden-mekan ilişkisinde dahil olduğu yeni durumda ortaya çıkan gezinme biçimlerinin deşifre edilebilmesi için, bu gezgine “Ağ Flanörü” ismi verilmiştir.

Ağ Flanörü, fiziksel mekanda kimi zaman Flanör, kimi zaman tüketici, kimi zaman üretici, kimi zaman ise sadece bir “aylak” olan, çok katmanlı hibrit kentin gezginidir. Gezginin, kentin sokaklarında gezmek için tek motivasyonu sadece kente nostaljik

bir çerçeveden bakmak değildir. Aynı zamanda, yeniden keşfetmek, keşfettiğini göstermek, kente izler bırakmak, kentsel mekanı oyun alanına dönüştürmek, kişisel rotalar belirlemek ve mekansal üretimler yapmak gibi çok çeşitli motivasyonlarla kente çıkar ve kentle diyaloga geçer.

Ağ Flanörü için yaygın bilişimler, sadece yapılan gezintilerin kaydedildiği bir araç olarak değerlendirilemez. Bu teknoloji artık gezintinin gerçekleşme sebebine, kenti okumak için bir veri havuzuna, sosyalleşmek için bir araca, hatta gezi rotasının kendisine dönüşmüştür. Kent gezginin “farkında bile olmadan” doğal bir biçimde kullandığı, gündelik hayatın temel öğelerinden biridir. Bu nedenle ağ toplumunun temel teknik altyapısı olarak tanımladığımız yaygın bilişim teknolojileri, Ağ Flanör’ünün hayatının bir parçası; adeta bedeninin bir eklentisi olarak kentteki gezintiye dahil olur..

O halde, Ağ Flanörü’nün, tüm bu yeni katmanların arasında gezinen; fiziksel, siber, artırılmış ve hibrit mekanı eş zamanlı veya art arda deneyimleyen, çok yönlü bir kent gezgini olduğu söylenebilir. Bu yönleriyle, hem kentleri ekran başından gezen “Siberflanör”, hem de medyadan kenti izleyen bir “Sanal Flanör” özellikleri taşıyabilir. Hatta, fiziksel mekanların varlığı devam ettiğinde, kentte bir “Flanör’e dönüşebilir, kente eleştirel ve nostaljik çerçeveden bakmaya devam edebilir. Dolayısıyla tüm kent gezgini figürlerinden beslenen Ağ Flanörü, hibrit ağ kentinde “hibrit flanör”lük özellikleri taşır.

Medyanın sınırsız bilgi ve paylaşım ortamı, Ağ Flanörü’nün kenti yeniden tanımlamasına ve yeni pratikler üretmesine ortam sağlar. Bu bağlamda Ağ Flanörü’nün kentsel mekandaki davranışlarını incelemek, kentsel mekanda gerçekleşen ağ toplumuna has pratikleri deşifre etmek ve kent deneyiminde yaşanan değişimi incelemek için değerli olacaktır. Flanör’ün dönüşümü bağlamında Ağ Flanörü’nün kentte gezintisini ele almak, ağ toplumunun yaygın bilişim ve medya kullanımında kent yaşantısına ışık tutacaktır.

Ağ Flanörü’nün neyi deneyimlediği, kentte ne gibi üretimler yaptığı, ağ kentiyle kurduğu diyalog, ağ toplumunda kentte olmanın yeni biçimlerini çözümlenmeye yardımcı olacaktır. Bu amaçla bir sonraki bölümde Ağ Flanörü’nün kent deneyimini içeren örneklere yer verilmiştir. Bu örnekler üzerinden Ağ Flanörü özelinde

gerçekleşen gezinme eyleminin özellikleri, kazanımları ve kayıpları ortaya konularak, değerlendirilmesi hedeflenmektedir.

4.2 Ağ Flanörü'nün Kent Deneyimlerinden Örnekler

Bu bölümde, Ağ Flanörü özelinde kentte gezinmenin yeni biçimlerini üreten kent pratikleri ve bu pratikleri besleyen ağ teknolojilerinden örnekler ele alınmaktadır. Kent gezgini için gezintiyi, yapıma biçimi, yapıma motivasyonu ve sonuçları yönünden farklılaştıran örneklerde, ne gibi olumlu veya olumsuz kent deneyimleri olabileceği üzerine sorular sorularak, ağ toplumunda farklılaşan deneyimlerin ortaya konulması hedeflenmektedir.

Değerlendirilen örnekler, ağ toplumunun gündelik hayatına yerleşen ve “gözden kaybolan” (Weiser, 1991) teknolojiler aracılığıyla gerçekleşen kent pratikleri arasından seçilmiştir. Seçilen tüm örneklerde, kent ve kentli arasındaki diyaloga dahil olarak, geleneksel anlamda bildiğimiz kentte gezinme eylemini dönüştürme özelliği aranmıştır. Örneklerin, ağ toplumunda kullanılan basit uygulamalar ve üretimler arasından seçilmiş olması ise tesadüf değildir. Günümüzde sıklıkla gündeme gelen dijital enstelasyonların ve etkileşimli teknolojilerin tekil örneklerindense, ağ toplumunun farkında bile olmadan kullandığı mobil cihazlarla, her gün kentte gerçekleştirdiği deneyimleri ön plana çıkartan uygulamalar, bu kapsamda örnek olarak seçilmiştir. Değerlendirilen örneklerin en önemli ortak noktaları, erişilebilir, kullanıcı dostu ve gündelik olmalarıdır.

Bu tezin temel argümanını oluşturan gündelik teknolojiyle dönüşen kent deneyiminin anlaşılabilirliği ve tartışılabilirliği için seçilen yöntem, kent gezgininin gezinme pratiklerinin değerlendirilmesidir. Her bir gezinme pratiğinin yarattığı deneyim, örnek bir uygulama üzerinden değerlendirilirken, Flanör ve Ağ Flanörü üzerine yapılan çapraz okumalarla, bu teknolojilerin neden olduğu kazanımlar ve kayıplar ele alınmaktadır. Kentte gerçekleşen eylemleri ve üretimleri içeren değerlendirmeler, temel olarak iki kolda ilerlemektedir. Bir taraftan bu eylem ve üretimlerin, geleneksel kent gezintisindeki yeri Flanör'ün deneyiminden hareketle okunurken; diğer taraftan, bu pratiklerin, ağ kentinde yarattığı yeni durumların okuması hedeflenmektedir.

4.2.1 Kentte kaybolmak

Kent deneyimi ve yürüme eylemi arasındaki ilişkinin, dijital çağda bozuma uğradığı görüşü literatürde sıkça karşılaşılan bir argümandır. Bu görüşün ortaya çıkışındaki başlıca unsur, GPS teknolojisinin kentte yürüme eylemine olan etkisidir. Konumun mobil cihazlarla kuş bakışı görülebilir ve takip edilebilir oluşu, Google Maps gibi harita uygulamaları sayesinde “kaybolma” deneyiminin ortadan kalkmasına, böylelikle kentin sokaklarında bulunma deneyiminin dönüşmesine neden olmaktadır. Çünkü gezginin kent içindeki konumu, sürekli elinin altında bulunur. Nerede olduğunu her an bilir. Uygulamalar, istenilen yere en kestirme yoldan, en az trafiğin bulunduğu rotayı kullanıcıya sunar. Dijital ekranlar kentte yürüme deneyimini yönlendiren bir etmen olarak araya girmeye başlar. Bir anlamda “kaybolma” eylemi kaybolmaya başlar.

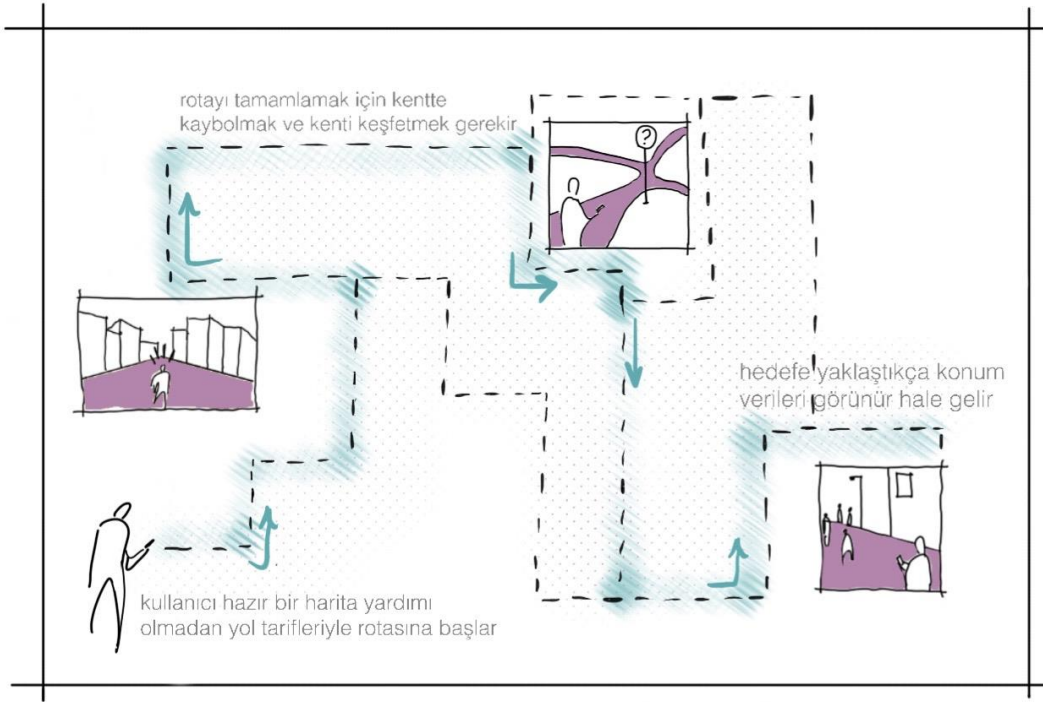
Kentte yön bulma, kaybolma, keşfetme ve “yol boyunca yürüme” gibi Flanör’ün geleneksel kentine ait pratiklerin böylelikle yok olmaya başlayacağı öngörülmektedir. Flanör kentte kalabalığa karışarak kaybolurken, ağ toplumunda kentte kaybolmak adeta imkansız hale gelmiştir. Bu durumun bir sonucu olarak rastlantısallıklar ve karşılaşmalar azalmaktadır. Bu nedenlerle, konum teknolojilerinin, kent deneyimini büyük oranda eksilttiği düşünülebilir.

Öte yandan, kaybolma eylemi, ağ toplumunun çok katmanlı kentleri özelinde tekrar ele alındığında, dijital arayüzlerle yeniden şekillendiği görülür. Arayüzlerin sağladığı “kontrollü kayboluş” olanakları, kentte kaybolmayı olumsuz bir deneyim olmaktan çıkartarak, bir keşfetme aracına çevirmektedir. Kentte rastlantı ve gizem gibi heyecan verici faktörlerin devreye girmesiyle deneyimi güçlendiren kaybolma eylemi, böylece ağ toplumunda biçim değiştirerek varlığını sürdürür.

Kentsel mekanda kaybolma, kaybolarak keşfetme, kentin görünmeyenlerini görme gibi eylemleri teşvik eden KTM uygulamaları bu durumu örnekleyebilir. Birçok KTM, kenti GPS koordinatlarının ötesinde, bir deneyim alanı olarak sunarak gizem ve rastlantı unsurlarını artırır. Böylece “kayboluş” cazip hale gelir. Örneğin “Kompl” isimli uygulama “Be A Flaneur” (Flanör Ol) ve “Get Lost in the City” (Kentte Kaybol) sloganlarıyla kullanıcılara hazır bir harita sunmadan, yol tarifleri vererek kentte kaybolmaya teşvik etmektedir. Uygulama, konum verisini kullanarak

kentsel mekanları kullanıcıya sunar; ancak onların keşfedilmesi kullanıcının kentteki “kayboluş”larına bağlıdır.

Uygulamada ilk etapta sadece yön ve mesafe verisi kullanıcıya verilir. Hedefe yaklaştıkça ise daha fazla konumsal veri ekranda belirir. Kompl uygulaması böylelikle kentte bir hedefe kaybolmadan ulaşmaya değil, hedefe giderken kenti keşfetme deneyimine odaklanır. Böylece kentin alışa gelen konforlu rotasından çıkılması ve yeniden keşfedilmesi hedeflenmektedir (Şekil 4.1).



Şekil 4.1 : Kentte kayboluş deneyimi.

Bu noktada “kayboluş”ların yeniden teşvik edilmesindeki en önemli faktörlerden biri aslında bu kayboluşların “güvenli” ve “kontrollü” oluşudur. Ağ Flanörü bu yürüyüşlerinde, yeniden rotasını belirleyebileceğini bilmenin vermiş olduğu konforla rahatlıkla kentte kaybolabilmektedir. Bu durum bir bakıma kentin gidilmeyen veya gidilmek istenmeyen yerlerini “keşfedilebilir” kılmaktadır. Özetle GPS nedeniyle ortadan kaybolacağı öngörülen “kentte kayboluş”, uygulamaların “kontrollü kayboluşu” sunmasıyla, Ağ Flanör’ünün kentte dolaşmasına ve yeni yerler keşfetmesine vesile olmaktadır.

4.2.2 Kenti okumak ve yeniden yazmak

Daha önce de belirtildiği gibi KTM, konumu algılayan, konum verisiyle fiziksel kenti eşleştiren teknolojilerdir. Ağ kentlerinin hibrit mekanlara sahip olmasındaki temel unsuru oluşturur. Bu teknolojilerin aktif kullanımıyla kentte gezinmek, aynı zamanda kentte iz bırakma ve izleri okuma eylemlerini de içermektedir.

KTM kullanımında kentte gezinenler aynı zamanda kentin siber katmanlarına veri girişinde bulunurlar. Gezinenler tarafından ağa bırakılan konum verileri “Big Data”nın bir parçasıdır. Big Data, medya kullanıcılarının siber ortamda bıraktığı her türlü izi kapsayan veri havuzuna verilen genel isimdir. Konuma bırakılan enformasyon bu bağlamda kentin veri havuzunun bir parçası haline gelmektedir.

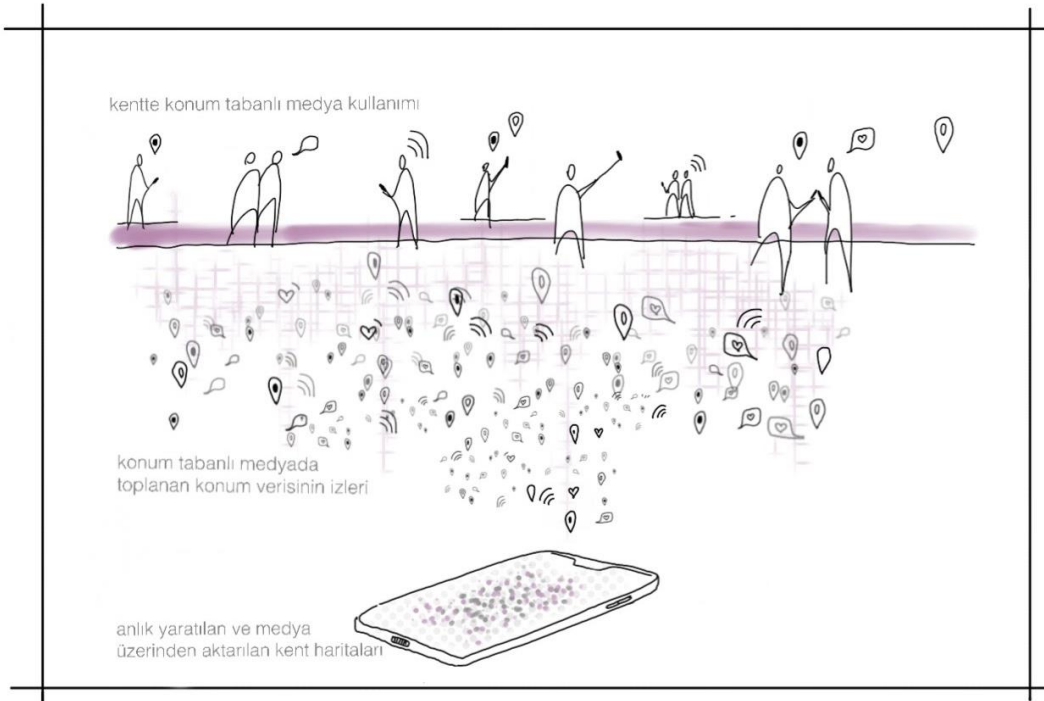
Ağ Flanörü, yaptığı gezintisi esnasında check-in (konum verisini kullanıcılarla paylaşma eylemi) yaparak, yer etiketleri (medya öğelerine tanımlanan konum bilgisi) paylaşarak ve kent imajları ve metinleri üreterek, ağda izlerini bırakır. Böylelikle gezintisi kentin veri havuzuna eklenir ve Big Data’ya dahil olur.

KTM kullanımının üretmiş olduğu Big Data bilgileri, birçok farklı alanda kullanılmaktadır. Kent planlayıcılarının ve yerel yönetimlerin bilgi kaynaklarını oluşturdukları gibi, küresel şirketlerin ve yatırımcıların tüketici pazarlarını takip etmelerini de sağlar. Örneğin, Instagram gibi birçok medya devi, kullanıcılardan topladıkları konumsal veriyi ticari amaçlı firmaların reklam yapabilmesi için satmaktadır. Dolayısıyla Ağ Flanörü’nün gündelik gezisinden oraya çıkan veri, o farkında olmadan medya devlerine hizmet etmektedir. Bu durum Ağ Flanör’ünün, “Flanör” tarafını tartışmaya açmaktadır. Bilindiği üzere Flanör, yaşanan değişimden rahatsız olan, modern kentin hızla dönüştürdüğü mekansal düzene ve sermaye örgütlenişine eleştirel perspektiften bakan bir karakter olmasıyla tanınmaktadır. Dolayısıyla küresel şirketlere veri havuzu oluşturan bir “gezinti”nin parçası olmak Ağ Flanörü olarak tanımladığımız figürü ne derece “Flanör” yapar? Rober Luke’un (2005) “Phoneur” olarak tanımladığı karakter tam olarak bu soruyu sorduran eleştirel bakıştan doğmaktadır. Phoneur, flanörlüğün bu kapitalist sistemde var olamayacağını iddia eden bir görüştür.

Bu noktada, ağ kentinde gezintisini gerçekleştiren Ağ Flanörü’nün gezinme amacının, kenti kendi bağlamında deneyimlemekten başka bir neden taşımadığına dikkat edilmelidir. Ağ Flanörü, gündelik hayatına yerleşmiş yaygın bilişimi kendi

kent deneyiminde bir yöntem olarak kullanılmaktadır. Bunu yaparken yegane amacı kalabalıklaşan ve hızla değişen kentte, kentsel mekanla bir çeşit diyalog kurabilmektir. Dolayısıyla kentte bıraktığı iz, her ne kadar sermayenin dikkatinden kaçmasa da, özünde kent ve kentli arasındaki ilişkinin ürünü olmaktan başka bir amaç taşımaz.

Bunun yanı sıra, bu veriler gezginin bir çeşit üretimi olarak da değerlendirilmelidir. KTM üzerine bırakılan kişisel yorumlar, değerlendirmeler, bilgi ve imajlar medya kullanıcıları için bir çeşit kent rehberine dönüşmektedir. Kurulan interaktif kent rehberi, doğası gereği sürekli güncellendiğinden kentin dinamiklerine ayak uydurmaktadır. Örneğin en kapsamlı KTM uygulamalarından biri olan Foursquare, 2019 yılında piyasaya çıkardığı *Hypertrending* demosu ile kentin siber katmanlarına eklenen kullanıcı verilerinin gerçek zamanlı haritalar halinde kullanıcılarla paylaşılmasına olanak sağlamıştır (Şekil 4.2). Harita üzerinde her bir kullanıcının yaratmış olduğu konumsal veri bir nokta olarak temsil edilir; böylece kentin belli yerlerinde yoğunlaşmalar ve kent içindeki hareketlilik, sürekli yenilenen bir kent haritası oluşturur. Kentli bu dinamik ve etkileşimli rehberler üzerinden kenti okuyabilir ve kente dahil olabilir. Böylece, Flanör'ün geleneksel kent okumasından farklı olarak, sadece kentte gözlemlenebilen fiziki unsurlar değil, aynı anda kentte olup biten tüm sosyal etkileşimler de kent okumasına dahil edilmektedir.



Şekil 4.2 : Kentte anlık üretilen medya haritaları.

Bu ve benzeri uygulamalar, yarattıkları dinamik ve devinimli kent rehberleriyle, kent ve kentli arasındaki diyalogu güçlendirmektedir. Çünkü kentli, bu platformlar sayesinde kentte varlığını gösterebilir, kentle diyaloga geçebilir. Diğer taraftan başkalarının kentteki izlerini takip edebilir; bu takip kalabalıklaşarak yalnızlaştıran kentte yeni sosyal ortamlar oluşmasına neden olabilir. Dolayısıyla Ağ Flanörü'nün gezintisinin hibrit mekanda bıraktığı izler, yeni diyalogların hem nedeni hem de sonucunu oluşturur.

Ağ Flanörü'nün gezintisi esnasında oluşturulan kentsel haritalar, yayınlandığında çoktan güncelliğini yitirmiş olan kent rehberi kitaplarının aksine (Mitchell, 2001) kentin anlık değişimlerini yansıtmaktadır. Kent sürekli kendini yeniden yazarken, Ağ Flanörü, yeni ritimleri konumun siber ortamdaki yansımaya yeni bir veri olarak kaydeder. Ağ Flanörü'nün KTM kullanımı böylelikle kent gezintisinin gerçek zamanlı kent rehberlerine dönüşmesine neden olmaktadır. Kısaca Big Data'nın bir parçası haline gelmesiyle eleştirilen iz bırakma eylemi, geleneksel anlamda yapılan kent okuması ve yazımı eylemlerini daha dinamik ve etkileşimli bir biçimde sunarak, kentlinin kentle kurduğu ilişkinin özelleşmesine neden olmaktadır.

4.2.3 Kentte sanat üretimleri

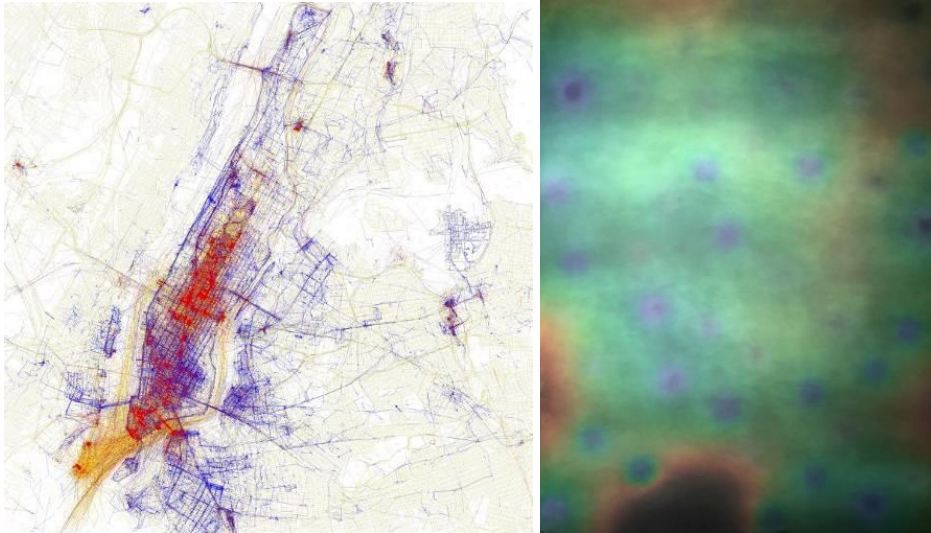
Flanör aynı zamanda “gezgin-sanatçı” (Baudelaire, 2013) kimliği ile bilinir. Baudelaire'in örneğinde Flanör genellikle bir şair ya da ressamdır. Kentte yaptığı yürüyüş, Flanör'ün bu sanatçı tarafını besler. Gezinin kendisi de bir çeşit kent anlatısına dönüştüğünden Flanör'ün üretimi olarak değerlendirilir.

Ağ Flanörü'nün de benzer bir yönelimle kentteki gezintiden beslenen üretimler yaptığı görülmektedir. Bu kez üretimler, kentin sadece fiziksel mekanlarından değil, aynı zamanda ağ toplumunun izler bıraktığı siber katmanlardan da beslenmektedir. Kentin sanal ortamda tekrar üretilmesi, kent gezintisinden toplanılan verilerle üretilen kent imajları ve haritaları, kentin siber katmanlarına eklenilen kent metinleri bu kapsamda Ağ Flanörü'nün üretimi olarak değerlendirilebilir. Burada bahsi geçen üretimler, dijital medya kanallarının bir araç olarak kullanılmasıyla elde edilen üretimlerdir. İçerik olarak ise, dijital dünyada kentin kamusal alanlarının neye dönüştüğüne ve kentin nasıl işlediğine yönelik ipuçları taşır. Bu anlamda hem bu üretimlerin içerikleri, hem de üretimin gerçekleşme biçimi, ağ toplumunun kenti için bir okuma sunmaktadır.

Çağdaş sanatçıların KTM kullanımının yaratmış olduğu kişisel ya da kamusal veriyi kullanarak kenti yeniden yorumladığı çalışmalar, kentin dijital katmanlarının yeni bir sanat üretimine dönüşümüne örnek verilebilir. “Creative Cartography” (Yaratıcı Haritalama) adı verilen haritalama sanatı örneğinde, çağdaş kentin gündelik hayatı, kentteki hareketlilik, teknoloji ve kent ilişkisi gibi konular işlenmektedir.

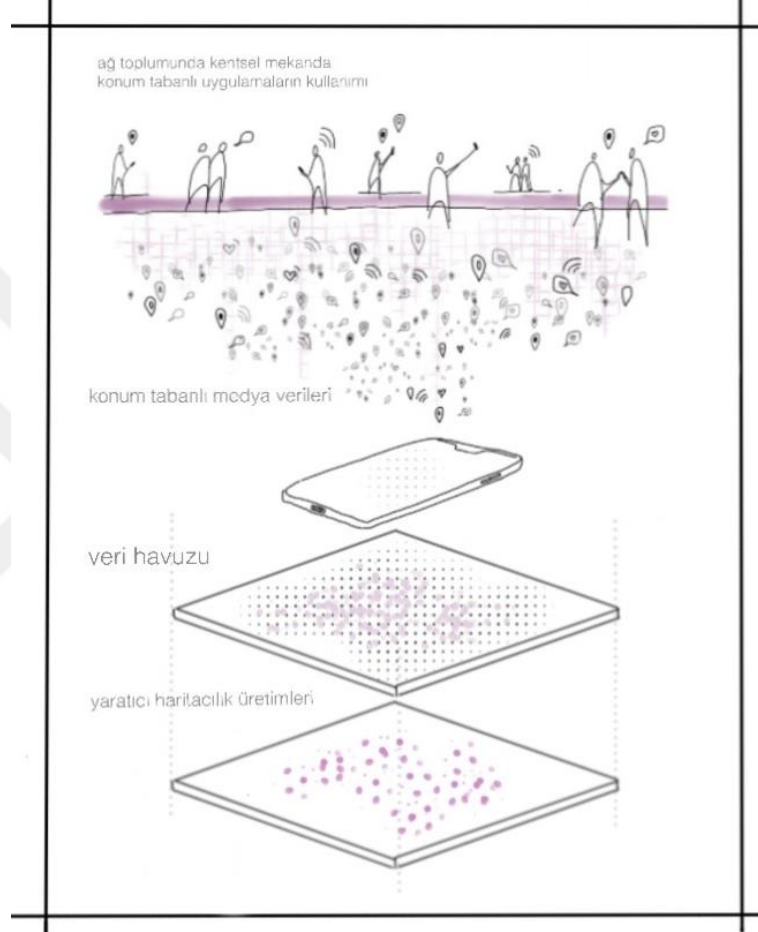
Bu bağlamda, Eric Fisher’ın (2019) *Locals and Tourist* isimli serisi, hem içerik hem de üretim biçimi olarak ağ toplumunun ürünü olarak değerlendirilebilecek bir yaratıcı haritalama eseridir (Şekil 4.3). Fisher üretimlerinde, KTM platformlarından edindiği turist rotalarıyla yerel kentlinin rotalarını karşılaştırarak, kentin iki farklı gezgin profilinde değişen kent rotalarına ve yoğunluğuna dikkat çeker.

Sibermekanda toplanan kent verileri, yine “sanatçı” Ağ Flanör’lerinin kullanımında “Data Art” (Veri Sanatı) ismi verilen dijital sanat ürünlerine dönüşmektedir. Polonyalı sanatçı Agnieszka Kurant’ın (2019) *Dönüştürmeler* (Şekil 4.3) isimli tablosu bu kapsamda örnek gösterilebilir. Kurant çalışmasında, kentteki protestolar esnasında sosyal medya platformlarında yapılan paylaşımlardan elde ettiği verileri, algoritmik bir filtre uygulayarak bir çeşit duygu haritasına dönüştürmüştür. Çalışma, toplumsal enerjiyi ve duyguyu yansıtan anlık medya üretimlerini, habersizce yaratılan bir toplumu betimlemesidir.



Şekil 4.3 : Sanatçı Eric Fisher’ın *Locals and Tourist* Serisi: New York (Url-7) ve Agnieszka Kurant’ın *Dönüştürmeler* isimli eseri (İstanbul Bienali, 2019).

Özetle, Ağ Flanör'lerinin kentte (ya da siberkentte) yaptığı gezintinin, “sanatçı-flanör” yaklaşımlarıyla kent üretimleri olarak karşımıza çıktığı örneklere rastlamak mümkündür. Fiziksel elemanlarıyla deneyimlenen kentin ürettiği sanat üretimleri gibi, dijital katmanlarıyla deneyimlenen kent de, kendi sanatını ürettirmektedir. Bu durum, gündelik kent hayatını konu edinen sanatın, KTM ile aktarılmaya başlayan gündelik hayatı, gözlem aracı olarak seçmesidir.



Şekil 4.4 : Konum tabanlı medya verilerinden harita üretimi süreci.

4.2.4 Kentte oyun oynamak

Flanör için kentte gezinti aynı zamanda bir çeşit oyundur. Her gezintisinde yeni yerler keşfetmenin, keşfederken kalabalığa karışmanın, kalabalığın içinde fark edilmeden yürümenin heyecan verici olduğu bir oyunu oynamaktadır. Modern metropol Flanör'ün oyun alanıdır. Flanör'ün kentte yaptığı gezinme eyleminden keyif almasının nedeni, gezinin içinde barındırdığı bu oyun temasıdır. Temelde yapmış olduğu dedektifliğin harekete geçirdiği keşfetme duygusundan haz duyar.

Aynı zamanda kalabalığa karışmış bir aylak olmanın getirdiği keyifli yolculuk da oyunun bir parçasıdır.

Ağ Flanörü ise oyununa KTM elementlerini de dahil ederek oyunu hibrit mekana taşır. Böylece kullanıcı kentin sokaklarını oyunun alanına dönüştürür. Konum Tabanlı Medya Oyunları (KTMO) ile kentin hiç gidilmemiş yerlerini ziyaret etmek, sokağa çıkmak ve kalabalığa karışmak için yeni nedenler bulur.

KTMO, oyunun bir oyuncunun konumu üzerinden geliştiği ve ilerlediği, oyuncunun konumlarını bildirmesine izin verdiği, "kentsel oyun" veya "sokak oyunları" olarak adlandırabileceğimiz, çok oyunculu oyunlardır (Tokgöz, 2016). Bu oyunlara örnek verilebilecek Geocaching, Pokemon-Go, Ingress gibi uygulamalarda, oyunun anlatısı, kent içinde hareketlilikleriyle birleştirilerek ortaya çıkmaktadır. Oyuncular oyunu kazanabilmek için mobil cihazlarıyla kentin içinde hareket etmek zorundadırlar. Belli fiziki koordinatlara yerleştirilmiş sanal öğelere erişebilirken, diğer taraftan yanlarında taşıdıkları mobil cihazların ekranlarındaki sibermekanda oyunu takip ederler. Böylece çift-mekanlı ve eş zamanlı mekan deneyimi ortaya çıkar. Fiziksel kente dijital bir ara-yüzden bakarak kentte gezinti oyunlaştırılır.

KTMO ile ilgili sosyolojik çalışmalarda bulunan De Souza e Silva ve Frith'e göre (2014), mekansal deneyim, kullanıcıların kentin içinde aktif olarak hareket etmeleri gereken KTMO'da daha güçlüdür. Oyunlar çoklu deneyim yaşarlar; tasarlanan oyunun deneyimi ve kent deneyimi (de Souza e Silva & Frith, 2010a, 2010b, 2014). Bedenin mekanda takip ettiği oyun rotası, aynı zamanda zihnin sibermekanda takip ettiği bir başka oyun rotasıyla eş zamanlı ilerlemektedir. Öte yandan, oyuncu fiziksel mekana yerleştirilmiş oyun öğelerinin peşinden gideceğinden, çevresine daha çok dikkat edecek, hiç gitmediği yerlere gitmek isteyecek, kentte oyun için gezecektir (de Souza e Silva & Frith 2014; Tokgöz, 2017).

Ağ Flanörü, Flanör'ün kentte oynadığı oyuna KTMO'larını dahil ederek oyunu büyütür. Keşfedilecek yerler, paylaşılacak rotalar ve kent imgeleri uygulamalarda görünür hale gelir. Böylece "KTMO'lar kentliye, her gün geçtikleri yerlerde bile henüz daha çok keşfedilecek yerler olduğunu hatırlatmaktadır." (Tokgöz, 2016, s.88). Oyun artık ağın bir parçasıdır ve çok aktörlüdür. Hala Flanör'ün oyunu gibi kentte fiziksel olarak yürüyerek keşfetmeyi amaçlar, ancak teknoloji ve mekan

etkileşimine açık hale gelmiştir. Kentin üzerine serilmiş konum verisi bu kez oyunun bir parçasına dönüşmüştür.

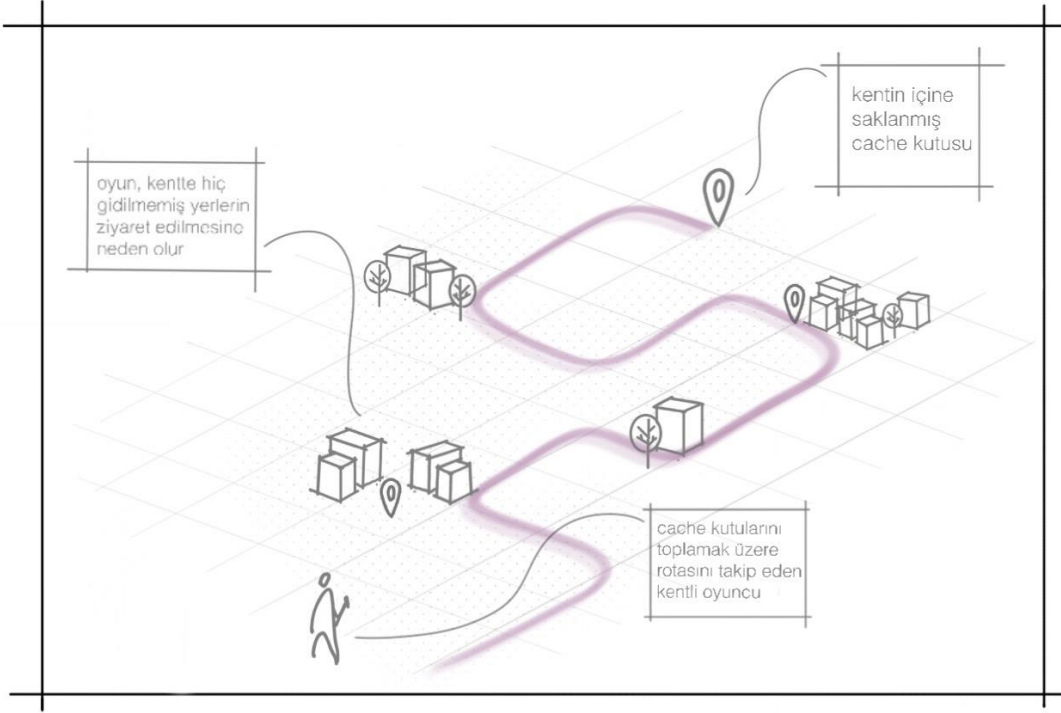
Ağ Flanör'ünün oynadığı oyun, hibrit mekan üzerinden ve bir ekran aracılığıyla gerçekleşir. Flanör'ün aksine oyun kendisi tarafından kurgulanmamış, sibermekanda yaratılan kodlarla önceden programlanmıştır. Her ne kadar yürüyüşü fiziksel mekanı deneyimlemesine olanak verse de, beden-mekan ilişkisi Flanör'ün oyunundan farklılaşır. Diğer taraftan bu oyunların kentsel mekanda bir takım rastlantısallıklara, keşiflere ve farkındalıklara neden olduğu da düşünülmektedir.

KTMO örneği olarak Geocaching oyunundan bahsedilebilir. Geocaching, geleneksel anlamda bildiğimiz hazine avcılığı oyununu, kentte dijital araçların yardımıyla tekrar kuran bir medya uygulamasıdır. Oyun, kentli oyuncular tarafından kentin belirli noktalarına gizlenmiş olan kutuları bulmayı ve tekrar saklamayı amaçlar. Oyuncular, mobil cihazlarındaki haritalardan konumunu gördükleri “cache” denilen kutuları, kentin içinde ararlar. Oyuncular saklanmış kutuyu bulmaları halinde, kutuların içindeki kayıt defterine tarihi ve rumuzlarını yazarak kutuyu tekrar saklarlar. Bulunan veya bulunamayan kutular Geocaching'in arayüzünde kaydedilir ve diğer oyuncularla paylaşılır (Şekil 4.5).

Geocaching oyunu, kentsel alanda bir rota oluşturarak, oyuncuların kent içinde yürümesine vesile olmaktadır. Kent içinde yürümek, sokağa çıkmak, kenti merak etmek, oyunun sağladığı motivasyonlar arasında yer almaktadır. Bu sayede, zamanla oyuncular buldukları kutular üzerinden kendi haritalamalarını üretebilmekte ve kentsel hafızalarını sibermekanda kayıt tutmaktadır. Geocaching, hem kentte fiziksel bir hareketliliğe neden olmakta, hem de Ağ Flanörleri için keşfetme duygusu uyandırmaktadır. Gezme, bakma, deneyimleme, aktarma gibi Flanör davranışları, Ağ Flanörü olan oyuncularda gözlemlenebilir. Oyuncular kutuyu bulma amacıyla kentte gezinirken, kent hakkında yeni verilerle karşılaşabilirler. Yeni mekanların keşfi, platform üzerinden paylaşılmakta, böylelikle diğer oyunculara aktarılmaktadır. Seçilen örnek paylaşımlarda sadece oyunun “cache” kutularının değil, aynı zamanda kentsel mekanın deneyimlerinin, kent öğelerinin ve imgelerinin bu paylaşımlara konu edinildiği görülmektedir.

Oyun, kent mekanında dolaşım halini hareketlendirirken, daha önce gidilmemiş veya gidilmesi planlanmamış yerlerin ziyaret edilmesine neden olmaktadır. Böylece oyun

rastlantısal hareketliliğe yol açar. Ayrıca deneyimi, fotoğraflar, notlar ve diğer oyuncularla sanal mekanda yapılan mesajlaşmalarla çoğaltmaktadır. Oyuncular, kentte bir gezgin gibi dolaşarak oyunu oynarken, platformların aracılığı ile dijital ortam, mekana ilişkin bir paylaşım ortamına dönüşmektedir.



Şekil 4.5 : Kentte oyun deneyimi.

Konum tabanlı teknolojilerin kentsel mekanda bulunma biçiminde yapmış olduğu değişiklik KTMO üzerinden birçok kez tartışılmıştır (Tokgöz, 2016; de Souza e Silva, & Hjorth, 2009). Yapılan çalışmalarda bu oyunların kenti okumak, yön bulmak, yeni yerler keşfetmek, yeni mekan imgeleri yaratmak, sosyalleşmek ve kentsel mekana çıkmak gibi birçok kentsel pratiğin gerçekleştirilmesine neden olduğu görülmüştür. Dolayısıyla mobil cihazlarıyla kentte dolaşan ağ toplumu, kentlilerinin gündelik kent yaşantısına dair ipuçları taşır.

Flanör'ün gezisinin bir çeşit oyun oluşu gibi KTMO da, Ağ Flanörü'nü sokağa çıkartan nedenlerinden biridir. Kentsel mekan bir oyun alanına dönüştürülerek, rastlantı, kayboluş, keşif gibi kentsel etkileşim yolları yeniden düzenlenir. O halde KTMO teknolojilerinin, oyunu gerçekleştiren bir araç olmasının ötesinde, kentlinin kentte bulunma biçimini ve dozunu değiştiren bir katalizör gibi davrandığı söylenebilir.

4.2.5 Kenti keşfetmek

Ağ toplumunu farklılaştıran en önemli unsurdan biri, yeni medya kullanımı neticesinde ortaya çıkan katılım ve paylaşım ortamıdır. Bunun temel nedeni, geleneksel medyanın aksine, yeni medyanın, bizzat bireyler tarafından oluşturulmuş içeriklere sahip oluşudur. Tartışma, ikna etme, kanıt sunma gibi birçok eylemin bireyler tarafından kolaylıkla ağa dahil edilebileceği teknik imkana sahiptir. Bununla beraber, yeni medyada içerikler, zaman-mekan sınırlarını aşarak hızla yayılabilme potansiyeline sahiptir. Dolayısıyla yeni medyanın toplum üzerinde algı ve farkındalık oluşturmada pratik ve etkili olduğu görülmektedir.

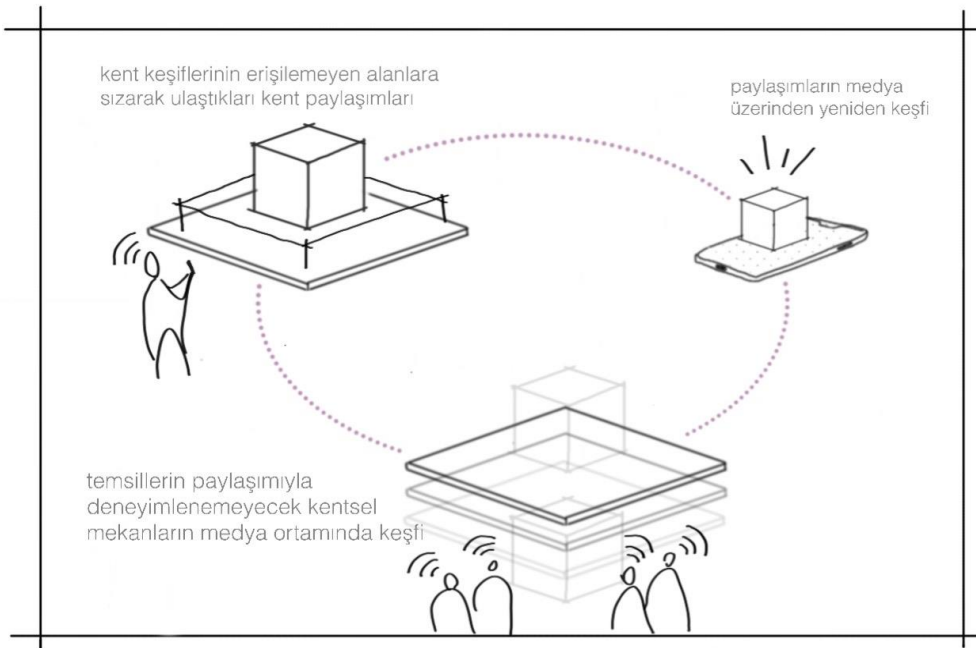
Ağ toplumunun kent deneyimine dahil ettiği bir diğer olgu, yeni medyanın bu katılımcı yönünden beslenerek üretilen kentsel taktiklerdir. De Certeau'dan (1984) bildiğimiz “taktik” kavramı, özellikle kentsel mekanda izlerini gördüğümüz, gündelik hayatta bireylerin gerçekleştirdiği sistem karşıtı davranışlardır. Otoritenin belirlediği “stratejiler” karşısında “sıradan” bireylerin gerçekleştirdiği, sınır dışı davranışlardır (De Certeau, 1984). Bireyler sistemin dışına çıkabilmek, gündelik hayatı yaşanabilir kılabilmek için çeşitli taktiklere başvururlar. De Certeau'ya (1984) göre, bu sistemi kendi çıkarları için kullanma halidir. Bu bağlamda ağ toplumunun ürettiği taktiklerin, ağı kullanan taktikler olduğu düşünülebilir.

Legacies of Tactical Media kitabında Kluitenberg'in (2012) belirttiği gibi, yeni medyanın bu katılımcı ve kamuoyu oluşturucu etkisini taktiksel medya kullanımı doğurmuştur. Taktiksel medya kullanımında kentsel mekan, ağ toplumunun yeni medya kullanımı etkisinde paylaşılabilir, tartışılabilir, görselleştirilebilir bir olgu haline gelebilmektedir.

Taktiksel medya kullanımına örnek olarak “Kent Kaşifleri” (Urban Explorers) verilebilir. Bu topluluklar, geç kapitalist kültürün tüketim alışkanlıklarını sorgulayan, kentin deneyimlenemeyen alanlarına sızarak, bu alanları görünür kılan kentlilerden oluşur. Kent kaşifleri, kentin özel alanlarına ya da atıl bölgelerine izinsiz girişler yaparak mekana yönelik araştırma ve belgelenmeler yaparlar. Yapmış oldukları keşifleri yeni medya aracılığı ile topluma aktarırlar (Şekil 4.6). Ancak Kent Kaşifleri'nin ortaya koyduğu paylaşımlar sadece mekansal içerik paylaşımından ibaret değildir. Temelde bu paylaşımlar, ağ toplumunun geliştirmiş olduğu bir çeşit gündelik hayat taktiği olarak görülebilir. Otoritenin karar verdiği fiziksel sınırlar ve

eşikler aşılmakta; ağ sistemi ise sisteme karşı bir hareket olarak kullanılmaktadır. Temelde fiziksel görünen bu aşım aslında yeni medya teknolojisinin kullanımının çok katılımcılı platformunda sembolik bir başkaldırı tutumudur.

Kent Kaşifleri, otoritenin dışına çıkarak keşfettikleri kentsel mekanları yeni medya araçları vesilesiyle bir keşif ve eleştiri imgesine dönüştürmektedir. Çünkü bu akım kentte eşik, özel-kamu sınırları gibi kavramları tartışarak “gayrimeşru” bir tavır takınmaktadır (Akgün Yüksekli, 2017). Aynı zamanda, ana akım medya paylaşımlarının aksine yeni medya paylaşımları, katılımcı doğası nedeniyle hızla yayılarak kentsel farkındalıklara neden olur. Yeniden “keşfedilen mekan” içerikleri kentliler için ilgi uyandırır. Paylaşımlar, hiç deneyimlenemeyecek mekanları keşfedilmek üzere yeni medya aracılığı ile ortaya çıkartılır (Şekil 4.6). Bu eleştirel bakışları ile kentte keşif meselesini bir anlamda Flanör’ün çizgisine taşıdığı düşünülebilir.



Şekil 4.6 : Kent kaşifliği ve mekan deneyiminin aktarımı

Bu yönleriyle ele alındığında, Kent Kaşifleri'nin, Flanör'ün sınırları aşan, kentin görünmeyenlerinin izini süren, “bohem” (Tandagüneş, 2000) karakteriyle benzerlik kurduğu görülmektedir. O halde, kentte sınırları aşma ve bu aşmaları yeni medyanın gücüyle ağa dahil etme, Ağ Flanörü'nün kentte gezinme eylemi sırasında kullandığı taktikler olarak değerlendirilmelidir. Ağ Flanörü'nün kentlinin kentte terk edilmiş,

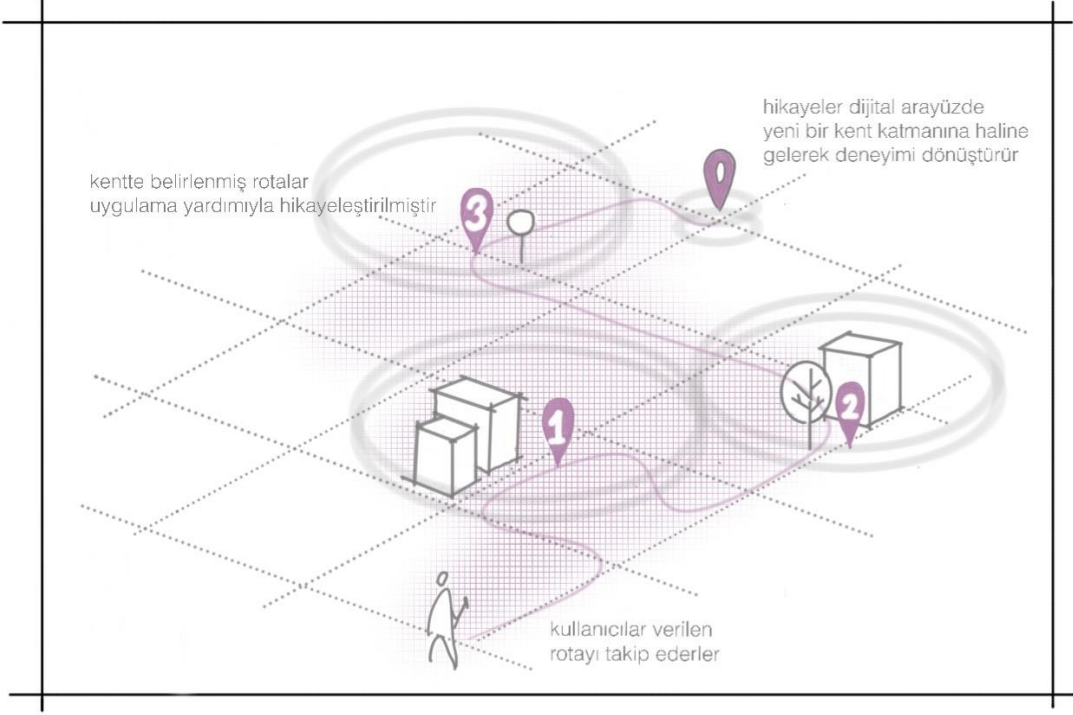
atıl kalmış, kullanılmayan ya da özel mülk statüsünde olan mekanlarına erişerek yeni medya üzerinden paylaşması, keşfini kamusal ve görünür yapması, hem kentte iz bırakma eylemiyle hem de taktiksel medya kullanımı eylemiyle örtüşür. Keşfetme eylemi Ağ Flanör'ünün medya kullanımında, gezme, sınırları aşma, paylaşma, taktik geliştirme gibi eylemlerle ilişkilendirilmiştir.

4.2.6 Kentte hikaye anlatmak

KTM kullanımı sonucu üretilen bilginin ve kullanıcı izlerinin bütünü, hiper-metinlerini oluşturur. Hiper-metin (Hyper-text) kullanıcının yazmış olduğu metinleri konuma bağlayan bağlantılardır (Kut, 2013). Hiper-metinlerle kentsel metinler kullanıcılar tarafından yazılmakta ve yine kullanıcılar tarafından okunmaktadır. Bu metinler geleneksel metinlerin aksine siber mekanda bulunur ve bilginin fiziksel ve siber mekan arasından ilişki kurmasını sağlar.

Hiper-metinleri, ağ toplumunun kent yaşantısı bağlamında ele alındığında, kentlilerin ürettiği hikayeler olarak değerlendirmek mümkündür. Her bir KTM kullanıcı kentli, kentin siber katmanına kendi izini bıraktığı gibi, aynı zamanda kentsel deneyimi hikayeleştirir. Flanör'ün kent deneyimini hikayelemesinden de hatırlanacağı üzere bu eylem, kentteki gezintinin yan ürünüdür. Bir “dış göz” olarak kenti bir metin haline getiren, bu nedenle aynı zamanda bir “hikaye anlatıcısı” (Tandagüneş, 2000) olarak anılan Flanör'ün, ağ toplumunda ürettiği hikayeler de KTM uygulamalarının yarattığı hiper-metinler üzerinden okunabilir.

Bu kapsamda İzi.TRAVEL uygulaması üzerinden aktarılan Disapper projesi (Şekil 4.8) hiper-metinlerle aktarılan hikayelere örnek teşkil etmektedir. UrbanTank ve MeetLab ekiplerinin İzmir Kemeraltı'nda kurgulamış oldukları proje kapsamında, kentte belirlenmiş olan rotalar hikayeleştirilmiş ve bu hikayeler uygulamaya yerleştirilmiştir. Kentin mimarisi, kent yaşantısı ve hikaye üst üste getirilerek, dijital arayüzde yeni bir kent katmanı haline gelmiştir (Url-13). Böylelikle fiziksel kent, gündelik hayat ve kişisel veriler bir araya gelerek bir dolaşım hikayesi oluşturmaktadır. Uygulamayı kullanarak kentte gezen kullanıcılar, rotaları takip ederek hikayeyi hem yaşamakta hem okumakta hem de tekrar üretmektedirler.



Şekil 4.7 : Kentte rotaların hikayeleştirilmesi.

Kullanıcılar verilen rota ile kentin anlatısını takip eden gizli gözlemciler halindedir. Kullanıcı kentsel katmanlarla, yaşantıyla ve aktörlerle bu takip esnasında karşılaşır. Disapper projesinde, her ne kadar Flanör'den tanıdığımız hikaye anlatıcılığı kurgusal olarak sunulmuş olsa da, proje dijital arayüzlerle kentsel deneyimin nasıl derinleşebileceğini gösteren bir örnek teşkil etmektedir. Projedeki flanör özneye, Benjamin'in Flanör'ünde olduğu gibi, kenti salt gözleme amacıyla çıktığı rotasında, proje kurgusunun ve dijital araçların yardımıyla, hem farklı açılardan kenti okuyabilme, hem de kentsel mekan deneyimini artırma imkanı sunulmaktadır. Bu bağlamda proje, KTM kullanımının kente gömülmüş hiper-metin anlatılarıyla üretilebilecek yeni deneyimleme biçimleri hakkında ipuçları verir. Ağ ile bağlı kentte bir kullanıcının deneyiminin başka bir kullanıcının deneyimine dönüşme potansiyelleri vardır.

4.3 Ağ Flanörü'nün Kent Gezintisi Üzerine Düşünceler

Ağ Flanörü'nün kentteki gezintisinden anlaşılacağı üzere, geleneksel anlamda bildiğimiz kentsel örüntü ile siber ağların biraradaliğında oluşan yeni kent katmanları, kentte bulunmanın farklı biçimlerini ortaya çıkartmıştır. Bu durumda kentsel mekanda bulunmak, gezmek ve deneyimlemek hala kent deneyimi için

değerli, eğlenceli ve sosyal bir aktiviteyken, ne William Gibson'ın (1986) öngördüğü gibi beden ruhun hapsedildiği et parçasından ayrılarak deneyimine devam etmiş, ne de Mitchells'in (1995) dediği gibi fiziksel mekanların nihayet sonu gelmiştir. Çünkü ağ toplumunun kenti, yaygın bilişim ve mobil cihaz kullanımı etkisinde fiziksel mekan, sibermekan, sanal mekan ve artırılmış mekanın bir arada olabildiği, hibrit mekanın çoklu katmanlarının deneyimlendiği, ara durumları olan, interaktif ve dinamik bir kent deneyimi sunmaktadır.

Yapılan değerlendirmelerde, kentte gezinme pratiklerinin, gerçekleşme nedenlerinin ve biçimlerinin değişerek yeni pratikleri ortaya çıkarttığı görülmektedir. Kent gezgini özelinde ele alınan gezinme pratiklerinin çapraz okumalarla çözümlenmesiyle, aşağıdaki gibi bir dönüşüm izlencesi çıkartılabilir. Bu izlencede, kentteki gezinme pratiklerinin, teknolojinin sağladığı olanak ve motivasyonlarla yeni gezinti biçimlerini ürettiği görülmektedir. Yapılan değerlendirmede, ağ teknolojilerinin kullanımından doğan yeni deneyimlerin, öngörüldüğü gibi kentle ilişkiyi sonlandırmadığı; aksine, kentte gezinme vasıtasıyla kentle kurulan diyalogu çoğalttığı sonucuna varılmıştır.

Değerlendirmelerin sonucunda, Ağ Flanörü'nün, diğer kent gezginlerinin gezinme pratiklerini dönüştürdüğü, ancak fiziksel mekanda var olma halini devam ettirdiği çıkarımına varılmaktadır. Flanör'ün torunları kent gezginlerinin özellikleri, ağ toplumunun hibrit kentinde yaygın bilişim kullanımında yeniden yorumlamaktadır. Temel olarak Ağ Flanörü'nün kentle ilişkisi, birbirlerinin rotalarını ziyaret eden ve birbirlerinin deneyimlerinden haberdar olan çok sayıda Ağ Flanörü'nün, kentin siber ortamdaki katmanlarına sürekli yeni bilgiler ve izler eklediği bir kent örüntüsünü üretir. Bunun sonucu olarak ortaya, deneyimlerin üst üste gelmesiyle çoğalmış ve yeniden şekillendirilmiş deneyim izlenceleri çıkmaktadır.

Ağ Flanörü'nün kentsel mekanda gezinme biçimlerinden çıkartılan sonuçlar, Flanör'ün gezintisiyle karşılaştırılarak değerlendirilmiştir (Şekil 4.9). Böylelikle mekansal deneyimde nelerin azalıp nelerin farklı kurulduğun altının çizilmesi amaçlanmıştır.

FLANÖR: 19. yüzyılda Parisli bir kent gezgini



MODERN TOPLUM

- Kente ilişkisi rutindir.
- Kentte monologlar üretir.
- Deneyimini hikayeleştirir.
- Kentte kaybolur, kalabalığa karışır.



MODERN KENT

- Kentin fiziksel ve sosyal özelliklerinden beslenir.
- Kent gezintisi onun için bir çeşit oyundur.
- Kentin dönüşümüne eleştirel bir bakış taşır.
- Gezinti bireyin özgür iradesiyle gerçekleşir.



DOĞRUSAL KENT DENEYİMİ

- Fiziksel kentte yürüyerek gezintisini gerçekleştirir.
- Kentte görünmez olmayı tercih eder.
- Deneyimi bireyseldir.
- Kentte duygusal veya rastlantısal rotaları takip eder.



AĞ FLANÖRÜ: ağ toplumunda bir kent gezgini =



AĞ TOPLUMU

- Kent ile ilişkisi dinamiklidir.
- Kentte diyaloglar üretir.
- Deneyimini paylaşır, diğer kentlilere aktarır.
- GPS yardımıyla kontrollü kaybolur.

AĞ KENTİ

- Diğer kullanıcıların sibermekandaki izlerinden ve kentin big data'sından beslenir.
- Kente KTMO ile oynamak kente çıkması için bir nedendir.
- Gezinti, bireyin kalabalık kentte bireyselleşme ve var olabilmek için çabasıdır.
- Gezinti otoritenin ya da sermayenin kontrolü altında gerçekleşir.

ÇOK KATMANLI KENT DENEYİMİ

- Hibrit kentin katmanları arasında gezinir.
- Kente izler bırakır.
- Deneyimi kolektiftir.
- Yönlendirildiği rotayı ve diğer kentlilerin izlerini takip eder.

yaygın bilişim teknolojileri

hibrit mekân

big data




Şekil 4.8 : Flanör ve Ağ Flanörü figürlerinin kent deneyimlerini etkileyen durumların karşılaştırılması.

Flanör'ün gezintisinde mekanı algılama, mekanla ilişki kurma ve mekanı deneyimleme eylemleri bireysel gerçekleşir ve öznedir. Ağ Flanörü'nün durumu iki koldan değerlendirilebilir. Öncelikle, konum verisinin etkisiyle dönüşen mekan

algısından ya da başkalarının deneyimiyle şekillenen mekan deneyimlerinden bahsetmek mümkündür. Dolayısıyla, kentsel mekan deneyiminin kolektif bir hal aldığı, manipülasyona açık olduğu, böylece öznelliğini yitirdiği düşünülebilir. Öte yandan, KTM uygulamalarının sağladığı birçok imkan, Ağ Flanörü'nün bireysel izler ve üretimlerle kentte ön plana çıkmasına neden olarak oldukça öznel ilişkilerin kurulmasına olanak tanımaktadır. Bu bakışa göre, kent ve birey ilişkisi hiç olmadığı kadar güçlüdür. Çünkü birey kentte söz söyleme, kentle iletişime geçme, kendi izini ve düşüncesini paylaşma gibi birçok eylemi yeni medyanın sunduğu özgür ortamda gerçekleştirmektedir.

Yapılan karşılaştırmada görülebileceği üzere, Ağ Flanörü'nün gezintisi, mekansal deneyimin ve etkileşimin dinamik bir hal alarak, kentle kurulan bireysel ilişkinin arttığı yeni gezinme pratikleriyle tanımlanmaktadır. Diğer taraftan, Flanör'ün kent gezintisinin daha “marjinal” ve “bohem” bir tutumla, salt gözlemlene gayesiyle gerçekleştiği görülür. Ağ Flanörü ise KTM uygulamalarının ve GPS'in dolaylı motivasyonu ve yönlendirmesiyle gezintisini gerçekleştirir. Kısaca kentte gezinti yapmanın neden ve sonuç ilişkisi bütünüyle değişmiştir.

Mekan olgusunu, yaşanma ve algılanma biçimini ve gündelik eylemleri dönüştüren ağ toplumu yapısında herkes, her an ağa bağlı ve çevrimiçi yaşamaktadır. Devamlı kalabalıklaşan ve hızla değişen kentlerde, birey olarak varlığını hissedebilmek için, sisteme dahil olmak adeta zorunluluk haline gelmiştir. Kentte olup bitenden haberdar olabilmek, anlık olarak kentsel enformasyona erişebilmek, hatta sosyalleşebilmek için ağa ihtiyaç duyulmaktadır. Kentte gezinme eyleminde de bu zorunluluğun izlerine rastlanmaktadır. Ağ Flanörü'nün gezintisinde, bu çevrimiçi yaşama ihtiyacının karşılandığı görülebilir. Ayrıca, ağ toplumunda kentte birey olarak var olabilmenin en kolay ve ulaşılabilir yolu, öznel deneyimleri kentin dijital katmanlarına bir data olarak bırakmaktır. Bu sebeplerle, temelde Flanör için nostaljik olan gezintinin, Ağ Flanörü'nde var olabileme çabasına dönüştüğü düşünülebilir.

Çıkan sonuçlar teknoloji özelinde incelendiğinde, KTM teknolojilerinin, teknolojinin evrimsel sürecinde gözlemlenen beden-mekan ayrıştırmasını kırarak, kentte beden ile gezinmenin yeni olanaklarını sunduğu görülür. Kent gezgini için kentsel mekan, bu teknolojilerin sağladığı yeni deneyimlenme biçimleriyle anlam kazanır. Benjamin'in Flanör'ünü düşündüğümüzde, onun hiç deneyimleyemeyeceği pratiklerin gerçekleştiği, hiç gidemeyeceği yerlerin ziyaret edilebildiği hatta kaybolma korkusu

olmaksızın, özgürce kaybolunan bir kent ortamı doğmuştur. O halde, enformasyonla dolduğu söylenen günümüz kentlerinin ortam sağladığı yeni deneyimler ağ kentine özgündür.

İki kent karakterinin gezintisinden çıkartılacak en kapsamlı sonuç ise, ağ toplumunun “yaşanan mekanları”nın (Lefebvre, 2014) hibrit kentler oluşudur. Bu hibrit yapılanmanın neden olduğu ara durumlar günümüzün ve ileride var olacak toplumların kent ve mekan deneyimleri hakkında ipuçları vermektedir. Mobil cihazların, fiziksel çevre ile birey arasında perde çektiği düşüncesinin aksine, araya bir “lens” (Tokgöz, 2016) gibi girerek sosyo-mekansal ilişkileri yeniden kurduğu göz önünde bulundurulmalıdır.

Değerlendirilen örneklerde görüldüğü üzere, bireyin kentle kurduğu ilişkiyi farklılaştıran bu pratikler; toplumun kenti, mekanı, bedeni, mimari mekanı ve kültürel kodları nasıl anlamlandırıldığını doğrudan etkilemektedir. Dolayısıyla, mimarlık teorisini doğrudan ilgilendiren beden-mekan etkileşimi, toplumun ürettiği mekan gibi konular, bu teknolojilerin ilerleyişinden ayrı düşülemez.

5. SONUÇ VE TARTIŞMA

Kentin deneyimlenmesi süreci, sadece yapılı çevrenin deneyimlenmesi ile sınırlı değildir. Kent deneyimi, kentte gerçekleşen gündelik hayat pratiklerinin bütünü kapsar. Birey, kendi öznel kent deneyimini oluşturabilmesi için, kentte yürüme, aylakça dolaşma, hatta kentte kaybolma gibi eylemlere ihtiyaç duymaktadır. Psikocoğrafyacılar göre, bu edimleri gerçekleştirerek kenti deneyimleyen aktörler, yani kent figürleri, aynı zamanda kentin okunabilmesine de yardımcı olurlar. Bu aktörler arasında yer alan Flanör figürü, kenti ve kentli davranışlarını anlamlandırmaya çalışan bir gözlemci olarak özel bir yere sahiptir.

Flanör her ne kadar erken modern dönemin kentine bakan ve değişim sürecini okuyan bir gözlemci olarak literatürde yerini almış olsa da, bir kent deneyimleme biçimi olarak “gezinme pratiğini” yaratmış olması bakımından, bağlamının ötesinde bir kent sembolü olarak kabul edilmelidir. Toplum tarafından yaşanan, üretilen ve temsil edilen kent mekanları sürekli bir devinim içinde olacağından kent yaşantısının sembolü Flanör’ün ve onun gezinme biçimlerinin dönüşüm geçermesi olağandır. Dolayısıyla Flanör’ün ölümü (Tester, 1994) değil, dönüşümü beklenir.

Diğer taraftan toplumun gündelik hayat pratikleri giderek dijital dünyaya entegre olurken, teknoloji ve mekan olgusu birbiri içinde çözünürken, kentlerde var olma biçimlerinin de dönüşüm geçireceği, mimarlık ve sosyoloji gibi disiplinleri meşgul eden bir tartışmaya neden olmaktadır. Özellikle teknoloji ve kent birlikteliğinde, mekandan bağımsız bedenler olacağı (Meyrowitz, 1985), kişinin artık siber ortama hapsediği (Köse, 2008), kent deneyiminin GPS’in gösterdiği rota ile sınırlı olduğu (Luke, 2005) ve tüm bunların kapitalist düzenin ürettiği kent deneyimini yok etme çabasının bir sonucu olduğu (McGarrigle, 2013) yönünde yaklaşımlar, literatürde yer alan temel eleştirileri oluşturmaktadır.

Ağ toplumu olarak adlandırılan bu toplum biçiminin, teknik altyapısının olanaklarıyla şekillenen gündelik hayat pratikleri hala kentte gerçekleşir. Ancak kent, tek bir mekan tanımı ile tanımlanamayacak kadar çok katmanlı bir yapıya dönüşmüştür. Böyle bir durumda ise, kentte gezinme eylemi öngörüldüğü gibi yok

olmamış; ancak biçim değiştirerek geleneksel halinden farklılaşmıştır. Bu tez kapsamında dönüşen kent gezgini figürü, ağ toplumunun gündelik kentinde deneyimlenen gezinme eylemine referansla, Ağ Flanör'ü olarak adlandırılmıştır.

Bu görüş doğrultusunda, kent ve gezinme eylemi özelinde incelenen Ağ Flanör'ünün deneyimleri örnekler üzerinden incelenmiştir. Yapılan çıkarımlar şu şekilde özetlenebilir:

- Kentsel mekan, ağ toplumunun teknik donatıları ile çok katmanlı bir kent modeli oluşturmaktadır. Kentin fiziksel katmanlarıyla birlikte sibermekanda toplanan kentsel veriler ve iletişim ağı, kentin farklı katmanlarını oluşturur. O halde, ağ toplumunda kent kurgusunun çok daha katmanlı (hibrit), katmanlar arasındaki iletişim nedeniyle de dinamik olduğunu söylemek mümkündür.
- Kentin siber katmanları, yaygın bilişim cihazları ile kentlinin gündelik hayatına dahil olmuş ve böylece kentle kurulan diyalogun yöntemi ve dozu değişmiştir. Dijital araçların sağladığı imkanlar, kentleri, fiziki olarak bulunan alanlar olmanın ötesinde; doğrudan deneyimin aktarıldığı, çoğaltıldığı ve paylaşıldığı birer platform haline dönüştürmektedir. Bu bağlamda yeni kent katmanları, kentte oynamaya, iletişime geçmeye, hikayeler anlatmaya, üretimler yapmaya, iz sürmeye, hatta kaybolmaya vesile olabilir. O halde, kent olgusunun anlam ve içerik olarak dönüştüğünden bahsetmek mümkündür.
- Kentlilerin, teknolojiyle entegre gerçekleşen eylemleri, gündelik hayatlarının bir parçası haline getirmeleri kent deneyimlerini bütüncül olarak dönüştürür. Bu durum ilk olarak, kentin algılanma ve yaşanma biçimini kalıcı olarak değiştirmiştir. Kent artık sadece fiziksel mekanın kişideki fiziksel ve duygusal karşılığı ile algılanmamakta; aynı zamanda dijital platformlardan akan konum tabanlı veriler sayesinde diğer kentlilerin algılarıyla da şekillenmektedir. Dolayısıyla öznenin kendi deneyimi, diğer kentlilerin konum tabanlı medyadaki davranışları üzerinden manipüle edilebilir ya da dönüştürülebilir hale gelmiştir. Öte yandan, kentle kurulan diyalogun biçim değişimi, kentlinin kentle daha öznel bir ilişkiye girmesine de olanak tanıyabilir. Ağ kentinin çoklu katmanlarına bireysel izler bırakma imkanına sahip olan Ağ Flanör, kentle doğrudan ilişki içinde olduğunu hissetmektedir.

KTM uygulamalarının oyunbaz, üretken, yaratıcı ve interaktif eylemleri, Ağ Flanörü'nün kentte hiç olmadığı kadar görünür ve etkin olmasına olanak tanımaktadır. Böylece kent ve kentli arasında daha öznel bir diyalogun oluşmasına zemin hazırlanmış olur.

- Kişiselleştirilmiş kent rotaları, bir bakıma Ağ Flanörü'nün “izlerini” kentte bırakmasıdır. Fiziksel yürüme deneyiminin dijital ortama bıraktığı bu iz, hareket etmeden gezen Siberflanör'ün izlence rotasına dönüşebilir. Ekran üzerinden gezilerek deneyimlenen bu rotaların, Baudrillard'ın (1998) “simülasyon” olarak tanımladığı “yapay bir şekilde yeniden üretilen görünüm” olduğu düşünülebilir. Kent yaşantısının gerçekliğini değil, bir çeşit siber temsiliyi yansıtmaktadır. Manhattan'ın kuş bakışı görünümü gibi yanıltıcı ve eksiltmiş kent deneyimi (de Certeau, 1984) sunar. Buna rağmen, üretilen simülasyonların sonucunda ağ toplumunda kent “çölleşmiş bir gerçekliğe” (Baudrillard, 1998, s.14) dönüşmemiştir. Çünkü tıpkı Flanör'ün yürüdüğü kişiselleştirilmiş kent rotasının Benjamin'nin eserinden takip edilebilir oluşu gibi, Ağ Flanörü'nün ağa bırakmış olduğu rota da takip edilebilir ve yeniden deneyimlenebilir. Üretilen rotalar, diğer gezginlerle paylaşılabilirdiğinden, yapılan üretimler artık kentin dijital katmalarının bir parçasına dönüşmüştür. Bu rotalar hibrit kent mekanlarında gezen kentli için bir çeşit yönlendiricidir. Dolayısıyla Ağ Flanörü sadece kendi kent deneyiminin simülasyonunu üretmiş olmakla kalmaz, ayrıca kendi deneyiminin bıraktığı izlerle yeni deneyimleri yönlendirir.
- Bu çıkarımlar doğrultusunda ağ toplumu çağında insanların neden hala kentlerde bulunduğu ve fiziksel kentle etkileşime geçme çabasında olduğu anlaşılabilir. Öngörülenin aksine ağ toplumunda kentliler, kentlerden kopmamış, hatta KTM ve diğer yaygın bilişim araçlarının imkanları ve motivasyonlarıyla kentte olmanın yeni biçimlerini geliştirmişlerdir. Bir kentlinin KTMO oynamak için kentte hiç gitmediği bir yeri ziyaret etmesi, diğer kullanıcıların paylaşımlarıyla yeni yerler keşfetmesi ya da uygulamaların kentte rastlantısal kayboluşlara olanak tanınması bu durumu örneklemektedir. Bu yeni motivasyonlar, dijital ara-yüzlerin kentle kentli arasında bariyer oluşturduğu savının aksini kanıtlamaktadır. Ağ toplumunda

kente çıkmak ve sokaklarda gezinmek yeni nedenler vardır; kent gezintisine bedensel katılım halen devam etmektedir.

- Yapılan çıkarımlardan bir diğeri, kentle kurulan ilişkinin öznel ve dinamik oluşunun, temsil biçimleri üzerinde göz ardı edilemeyecek etkileridir. Kentin yaygın bilişim ve konum tabanlı servisler yoluyla kentliyle buluşması hali, harita temsilini ve kent rehberlerini anlamsal ve biçimsel olarak bütünüyle dönüştürmektedir. Öyle ki, kentlerin basılı haritalarına artık ihtiyaç duyulmamakta; ihtiyaç duyulan tüm konum verisi, daha interaktif ve güncel biçimde konum tabanlı servisler tarafından kullanıcılara sunulmaktadır. Bu servisler, haritanın çoğunlukla coğrafi bilgiyle sınırlı iki boyutlu halinin ötesinde, kentin yaşamsal ve anlamsal birçok boyutunu yansıtacak biçimde, anlık olarak kentliler tarafında yeniden üretilir. Ayrıca bu verileri gerçek zamanlı olarak yansıttığından, kentin geleneksel anlamda bildiğimiz haritalarından çok daha hızlı güncellenmektedir. Yine aynı nedenlerle, kent rehberi kitaplara da ihtiyaç duyulmamakta; sürekli devinim halinde olan kentin en güncel verileri anlık olarak dijital ortamlarda toplanmaktadır. Ayrıca bu veriler erişilebilir ve kullanıcı dostu uygulamalarla rahatlıkla kullanıcıyla buluşmaktadır.

Tüm bu çıkarımlarla birlikte, ağ toplumunun kentsel mekanının, toplumsal yaşantının bir sonucu olarak artık ağ kentine dönüştüğü ve bu kentin hibrit mekanlarla tariflendiği söylenebilir. Bu esnada kenti keşfeden, gözlemleyen, deneyimleyen kentli Ağ Flanörü ise, bu toplumun gündelik davranışlarının kentsel mekandaki yansımalarını okuyabileceğimiz yeni bir kent figürü olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu tez kapsamında önerilen Ağ Flanörü, aynı zamanda dönüşmekte olan kentlileri sembolize eder. Bu yaklaşımdan yola çıkılarak, “Flanör’ün torunları”nın olacağı, toplumsal yapıda gerçekleşen dönüşümlere ayak uyduracağı ve kentsel mekanda var olmaya devam edeceği öngörülebilir. Bu durum, mimarlık disiplinin, gündelik hayatta gerçekleşen devinimi okumak zorunda olduğunu, bir kez daha kanıtlar. 21. yüzyılda, cep telefonlarına bakarak kentte gezintisine devam eden Flanör’ün kent deneyimi, geçmişten farklı olmakla beraber, yok olmamıştır. Gelecekte giyilebilir yaygın bilişim araçlarıyla ya da bilişsel bağlantılarla, bedenle daha bütünlük biçimde kentte gezinecek teknoloji, nasıl bir Flanör tanımı ortaya koyabilir?

Mimarlık teorisi, günümüzün ağ toplumunu anlamaya, gündelik hayattaki karşılığı ile ilgili çıkarımlar yapmaya ihtiyaç duymaktadır. Mimarlık teorisinin güncel tartışmalarında, teknoloji-mekan, teknoloji-beden gibi başlıklarda sanal ve siber mekan üzerinde sıklıkla durulduğu; ancak, gerçekleşen dönüşümün yarattığı ara durumların ve gündelik olanla ilişkisinin yeterince tartışılmadığı görülmüştür. Oysa teknoloji ve gündelik hayat ilişkisinin evrimsel sürecine bakıldığında, bireyi toplumdaki ve mekandan kopartan teknolojinin, bireyi tekrar mekana ve sosyal ilişkilere bağlayan bir teknolojiye dönüştüğü görülebilir. Bu bağlamda, hibrit deneyimler sunan enformasyon teknolojilerinin beden ve mekan arasında kurduğu yeni ilişkiler, mimarlık için değerli tartışmaları açabilme ve tasarımlara yön verebilme özelliği göstermektedir.

Kentli ve kent arasında bir ara-yüz olarak giren, kentin fiziksel katmanlarının üzerine serilen, kentin dinamiklerini ve ritimlerini dönüştürme potansiyeline sahip olan yeni teknolojiler, disiplinler arası kent araştırmalarına yeni bir boyut kazandırmıştır. Kentin çevresel, sosyal ve toplumsal özelliklerinden söz edilirken, kentin hibrit yapısı ve siber katmanları da göz önüne alınmalıdır. Başta KTM olmak üzere, yaygın bilişim teknolojilerinin, doğrudan insan-mekan etkileşimini değiştirdiği kentler, tüm yönleriyle değerlendirilmeli ve yapısal, mekansal ve sosyolojik açılardan kentlerin gelecek senaryoları tartışılmalıdır.



KAYNAKLAR

- Akgün Yüksekli, B.** (2017). Yeni Medyanın Mekânsal ve Dijital Aktivizmdeki Rolü: Kent Kaşifliği Örneği, *Ege Mimarlık Dergisi*, Ekim 2017, s.18-23.
- Anders, P** (2001), *Extending Architecture through Electronic Media in Speed*. (Grinsted, C. Edt), Liquid Press, Plymouth, Uk.
- Augé, M.** (2016). *Yok-yerler Üstmodernliğin Antropolojisine Giriş*. (Turgan Ilgaz Çev.) Kesit Yayıncılık: İstanbul.
- Baudelaire, C.** (1964). *The Painter of Modern Life*. New York: Da Capo Press.
- Bell, D.** (1976). *The Coming of Post-Industrial Society*. New York: Basic Books.
- Bell, D.** (1979). *The Social framework of the Information Society, in The Computer Age: A 20 Year View*. (Ed.) Cambridge MA: MIT Press, s.163-211.
- Benjamin, W.** (1999). *The Arcades Project*. (R. Tiedemann Ed.) New York: Belknap Press.
- Benjamin, W.** (2012). *Pasajlar*. (A. Cemal, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi.
- Burnett, R.** (2012). *İmgeler Nasıl Düşünür?* (G. Pusar, Çev.) İstanbul: Metis.
- Callgill, H.** (1998). *Walter Benjamin. The Color of Experience*. London: Routledge.
- Castells, M.** (1996). *The Rise of the Network Society. The Information Age. Economy, Society and Culture*. Vol. I. Oxford: Blackwell.
- Castells, M.** (2005a). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür. Birinci Cilt: Ağ Toplumunun Yükselişi*. (E. Kılıç Çev.) İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Castells, M.** (2005b). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür. İkinci Cilt: Kimliğin Gücü*. (Ebru Kılıç Çev.) İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Castells, M.** (2005c). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür. Üçüncü Cilt: Bin Yılın Sonu*. (Ebru Kılıç Çev.) İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Colomina, B.** (2016). Sosyal Medya Çağında Özel ve Kamu. *2000+ Mimarlık Teorisinin Acil Sorunları* (Graham J. Ed.) (Atilla Erol Çev.) İstanbul: Janus Yayıncılık, s.109-121.
- Colomina, B. & Wingley M.** (2016). *Are We Human? Notes on an Archaeology of Design*. Berlin: Ernst & Sohn Verlag.
- Crary, J.** (2004). *Gözlemcinin Teknikleri*, (Çev. Elif Daldeniz), İstanbul: Metis Yay.
- de Certeau, M.** (1984). *The Practice of Everyday Life*. United States of America: University of California Press.
- de Certeau, M.** (2009). *Gündelik Hayatın Keşfi - I*. İstanbul: Dost Kitapevi.

- de Souza e Silva, A.** (2006). From Cyber To Hybrid: Mobile Technologies As Interfaces Of Hybrid Spaces. *Space & Culture*, 9 (3), s. 261-278.
- de Souza E Silva, A. & Frith, J.** (2014a). Re-narrating the City through the Presentation of Location. *The Mobile Story*, (Ed. Farman J.), New York, pp 34-40.
- de Souza e Silva, A. & Frith, J.** (2014b). The Mobile Story: Narrative Practices with Locative Technologies. (Ed. Farman, J.), *Re-narrating The City Though The Presentation of Location*. New York: Routledge.
- de Souza e Silva, A. & Frith, J.** (2010a). Locative Mobile Social Networks: Mapping Communication and Location In Urban Spaces. *Mobilities*, 5 (4), 485-506.
- de Souza e Silva, A. & Frith, J.** (2010b). Locational Privacy In Public Spaces: Media Discourses On Location-Aware Mobile Technologies. *Communication, Culture & Critique* , 503-525.
- de Souza e Silva, A. & Hjorth, L.** (2009). Playful Urban Spaces: A Historical Approach to Mobile Games. *Simulation & Gaming*, s.1-24.
- de Souza e Silva, A. & Sutko, D. M.** (2008). Playing Life and Living Play: How Hybrid Reality Games Reframe Space, Play, and the Ordinary. *Critical Studies in Media Communication*, s.447-465.
- de Souza e Silva, A. & Sutko, D. M.** (2011). Location-Aware Mobile Media and Urban Sociability. *New Media Society*, s.807-823.
- de Souza e Silva, A. & Sutko, D. M.** (2013, January). Location-Aware Mobile Technologies: Historical, Social and Spatial Approaches. *Mobile Media & Communication*, s. 116-121.
- Debord, G.** (1956). Theory of Derive. *Situationist International Online*. (K. Knabb Trans.) Online erişim: <https://www.cddc.vt.edu/sionline/si/theory.html>
- Debord, G.** (2010). Sitüasyonist Tanımlar. *Sanat Manifestoları*, (Der. A. Artun), İletişim Yayınları, İstanbul, s.300-306.
- Featherstone, M.** (1998). The Flaneur the City and Virtual Public Life. *Urban Studies*, v:35, no:5-6, 909-925.
- Foucault, M.** (2006). *Hapisanenin Doğuşu*. (M. A. Kılıçbay, Ed.). Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Frampton, K.** (1995). *Studies in Tectonic Culture: The Poetics of Construction in Nineteenth and Twentieth Century Architecture*. (Ed. J. Cava). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Gibson, W.** (1984). *Neuromancer*. s. 320. London: Harper Collins.
- Gibson, W.** (2012). *Neuromancer*. (Çev. G. Gülbey,) İstanbul: Altıkırkbeş.
- Goldate, S.** (1998). The Cyberflâneur: Spaces and Places on the Internet. *Modern Ceramics*. <https://contractorquotes.us/cyberflaneur-spaces-places-internet-part-ii/>
- Gordon, E. & de Souza e Silva, A.** (2011). *Net Locality: Why Location Matters In A Networked World*. Oxford: Wiley-Blackwell Publishing.

- Gros, F.** (2017). *Yürümenin Felsefesi*. (Çev. A. Ulutaşlı). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Harvey, D.** (1996). *Justice, Nature & the Geography of Difference*. Cambridge, Mass: Blackwell Publishers.
- Harvey, D.** (2003a). *Paris: Capital of Modernity*. New York: Routledge.
- Harvey, D.** (2003b). *Postmodernliğin Durumu*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Kaymaz Koca, S.** (2012). *Enformasyon Akışıyla Mekana Taşınan Potansiyeller ve Enformasyon Kentleri Üzerine Bir Okuma: İstanbul'un Değerlendirilmesi* (Doktora tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kluitenberg, E.** (2012). *Legacies of Tactical Media*. Amsterdam: Network.
- Köse, H.** (2008). Lefebvre ve Modern Dünyada Gündelik Hayat. *İletişim kuram ve Araştırma Dergisi: Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi*. s:7-25. Ankara: Kültür Yayınları.
- Kut, S.** (2013). *Sibertektonik Mekan* (Doktora Tezi) İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Le Breton, D.** (2003). *Yürümeye Övgü*. (İ. Yerguz Çev.) İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Lefebvre, H.** (1991). *Production of Space*. (D. Nicholson-Smith Trans.) Oxford, UK: Blackwell Publishing.
- Lefebvre, H.** (2012). *Gündelik Hayatın Eleştirisi-I*. (I. Ergüden, Çev.) İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Lefebvre, H.** (2014). *Mekanın Üretimi* (I. Ergüden Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Manovich, L.** (2002). The Poetics of Augmented Space. *New Media: Theories and Practices of Digitextuality*, 1(2), 219–240.
- McGarrigle, C.** (2013). Forget The Flâneur, (Cleland, K., Fisher, L. & Harley, R. Eds.) *Proceedings of the 19th International Symposium of Electronic Art, ISEA2013*, Sydney.
- McLuhan, M. ve Fiore, Q.** (1967). *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*. UK: Penguin Books.
- McLuhan, M. ve Powers, B.** (1989). *The Global Village: Transformations in World Life And Media in the 21st Century*. New York: Oxford University Press.
- 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.
- Mitchell, W. J.** (2000). *E-topia: "Urban life, Jim--but not as we know it"*. London: MIT Press.
- Mulgan, G.** (1997). *Connexity, How to Live in a Connected World*. Boston, MA: Harvard Business School Press.

- Müller, N.** (2010). *Media Evolution*. Hamburg.
- Özkul, D.** (2014, May). *Mobile Nodes: Mobile and Locative Media, Everyday Life and Sense of Place*. London: Westminster Research.
- Poe, E. A.** (1840). The Man of the Crowd. *Burton's Gentleman's Magazine And American Monthly Review*.
- Robins, K.** (1999). New Media and Knowledge. *New Media & Society* 1(1):18-24. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444899001001004>
- Sassen, S.** (2001). *The Global City: New York, London, Tokyo*. N.J: Princeton University Press.
- Skees, M.** (2010). Digital Flanerie: Illustrative Seeing in the Digital Age. *Critical Horizons: A Journal of Philosophy & Social Theory*. (11). s.265-287.
- Solnit, R.** (2000) *Wanderlust: A History of Walking*. New York: Penguin.
- Tandaçgüneş, N.** (2012). Kent Kültüründe Modernizm ve Sonrası. *Flanör Düşünce*, (Der. H. Köse), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Tester, K.** (1994). *The Flaneur*. London: Routledge.
- Toffler, A.** (2008). *Üçüncü Dalga*. (Çev. S.Yeniçeri) İstanbul: Koridor Yayıncılık.
- Tokgöz, C.** (2016). *Sosyo-Mekansal Bağlamda Konum Tabanlı Mobil Oyunlar: Ingress Üzerine Bir Araştırma* (Doktora tezi). Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Tokgöz, C.** (2017). Konum Tabanlı Mobil Oyunlar ve Mekan Algısı: Ingress Üzerine Etnografik Bir Araştırma. *İlef Dergisi*, 4 (2) sonbahar: 7-36.
- Tümerdem, N.** (2018). *Between Geography and Transport Infrastructure: A Walking Research of Northern Istanbul* (Doktora tezi) İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Türk Dil Kurumu. Güncel Türkçe Sözlük** (Son erişim: Ekim 29, 2018) Erişim adresi:http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5bd723ae2e3e06.34913700
- Url-1** <<https://www.convinceandconvert.com/social-media-strategy/why-location-based-monitoring-is-critical-to-your-social-media-listening-program/>>, erişim tarihi: 03.06.2019
- Url-2** <<https://www.pewresearch.org/fact-tank/2018/03/14/about-a-quarter-of-americans-report-going-online-almost-constantly/>>, erişim tarihi: 01.11.2019
- Url-3** <<https://www.archdaily.com/195925/augmented-structures-v1-1-acoustic-formations-salon2/>>, erişim tarihi: 05.09.2019
- Url-4** <<https://www.businessinsider.com/we-tried-new-google-maps-augmented-reality-feature-2019-2#the-feature-works-best-if-you-point-the-phone-towards-more-permanent-structures-like-office-buildings-or-cafes-rather-than-shrubs-or-bushes-that-change-their-shape-and-color-based-on-the-season-8/>>, erişim tarihi: 06.06.2019
- Url-5** <<https://www.briansolis.com/2018/02/adapt-die-travel-industry-can-survive-era-digital-darwinism/>>, erişim tarihi: 06.06.2019

- Url-6** <<https://www.deviantart.com/spenot/art/Le-Flaneur-293445833/>>, erişim tarihi: 05.10.2019
- Url-7** <<https://www.flickr.com/photos/walkingsf/72157624209158632/>>, erişim tarihi 15.04.2019
- Urry, J.** (1990) *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*. London: Sage.
- Van Dijk, J.** (2016). *Ağ Toplumu*. (Ö. Sakin Çev.) İstanbul: Kafka, Epsilon Yayıncılık.
- Virilio, P.** (1998). *The Overexposed City*. (N. Leach Ed.), Rethinking Architecture, A Reader in Cultural Theory, London and New York: Routledge, s. 350-356.
- Weiser, M.** (1991, Eylül). The Computer for the Twenty-First Century. *Scientific American*, s.94-104.
- Weiser, M.** (1996). *Ubiquitous Computing*.
- Zukin, S.** (1992). Postmodern Urban Landscapes: Mapping Culture and Power, (Ed. Lash, Scott & Friedman, Jonathan). *Modernity & Identity*, Oxford Cambridge: Blackwell.



ÖZGEÇMİŞ



Ad-Soyad : Ayşenur Hilal IAVARONE
Doğum Tarihi ve Yeri : Kadıköy / 1993
E-posta : aysenurhilal@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans** : 2016, Yıldız Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölüm

MESLEKİ DENEYİM VE ÖDÜLLER:

- **2017 - Halen**, İ.K.Ü Mimarlık Bölümü, Araştırma Görevlisi.
- **2016 - 2017**, TEB Mimarlık Ofisi, Mimar.
- **2016** – Yıldız Teknik Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, Mezuniyet Derecesi, Bölüm Birinciliği ve Fakülte İkinciliği.

TEZDEN ÜRETİLEN YAYINLAR:

- **Iavarone, A. H. & Dursun Çebi, P.** (2019). The Urban Space of Network Society: Digital Flaneurs in the Age of Social Media. *Livenarch International Congress*, September 25-28, 2019, Trabzon, Turkey.

DİĞER YAYINLAR:

- **Birer, E. & Iavarone, A. H.** (2019). A Model Proposal on the Limitations of Architecture: Teaching Design at the Limits of Garipce Village. *II. EAAE-ARCC International Conference*, June 10-13, 2020, Valencia, Spain. (Yayın aşamasında.)