T.C.

TRAKYA ÜNİVERSİTESİ

FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

SOSYAL AĞ ÜZERİNDEN KENTİ OKUMAK VE YENİDEN KEŞFETMEK

ARZU ÇİL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MİMARLIK ANABİLİM DALI

Tez Danışmanı: DR. ÖĞR. ÜYESİ SELİN ARABULAN

EDİRNE-2025

ARZU ÇİL'in hazırladığı "**SOSYAL AĞ ÜZERİNDEN KENTİ OKUMAK VE YENİDEN KEŞFETMEK**" başlıklı bu tez, tarafımızca okunmuş, kapsam ve niteliği açısından **Mimarlık** Anabilim Dalında bir **Yüksek lisans tezi** olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri (Ünvan, Ad, Soyad):	İmza
Prof. Dr. Yasemin ERKAN YAZICI	……
Dr. Öğr. Üyesi Selin ARABULAN	……
Dr. Öğr. Üyesi Gildis TACHİR	……

Tez Savunma Tarihi: 11/04/2025

Bu tezin Yüksek Lisans Tezi olarak gerekli şartları sağladığını onaylarım.

İmza

Dr. Öğr. Üyesi Selin ARABULAN
Tez Danışmanı

Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü onayı

……
Doç. Dr. Filiz UMAROĞULLARI

Fen Bilimleri Enstitüsü Müdürü

T.Ü. FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
MİMARLIK ANABİLİM DALINI YÜKSEK LİSANS PROGRAMI
DOĞRULUK BEYANI

Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında, tüm verilerin bilimsel ve akademik kurallar çerçevesinde elde edildiğini, kullanılan verilerde tahrifat yapılmadığını, tezin akademik ve etik kurallara uygun olarak yazıldığını, kullanılan tüm literatür bilgilerinin bilimsel normlara uygun bir şekilde kaynak gösterilerek ilgili tezde yer aldığını ve bu tezin tamamı ya da herhangi bir bölümünün daha önceden Trakya Üniversitesi ya da farklı bir üniversitede tez çalışması olarak sunulmadığını beyan ederim.

11 / 04 / 2025

Arzu ÇİL

Yüksek Lisans Tezi

Sosyal Ağ Üzerinden Kenti Okumak ve Yeniden Keşfetmek

T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü

Mimarlık Anabilim Dalı

ÖZET

Günümüzde yaşanan teknolojik gelişmeler ile kablosuz ağlar yaygınlaşmış, mobil cihazlar ve yeni medya kullanımı artmış, yaşamın ayrılmaz bir parçası olmuştur. Toplumsal yapının bu süreciyle birlikte örgütlenme tarzı yeniden şekillenmiş ve ağlar ile birbirine bağlanan kurum ve bireyler ağ toplumunu oluşturmuştur. Yeni toplumsal yapı düzeni, kablosuz ağ teknolojisi ve yeni medya ile mekân algısında farklılaşmalar yaşanmış, fiziksel mekânsal tanımlamaların dışına çıkılmıştır. Yeni mekânsal tanımlamalar olan siber, sanal, artırılmış ve hibrit mekân kavramları ortaya çıkmıştır. Bu noktada fiziksel mekânsal deneyimleme biçimine ek olarak yeni mekânsal deneyimler yaşanmaya başlamıştır.

Mimarlığı anlamak için öncelikle toplumsal yapıyı, mekânı ve kenti anlamak gereklidir. Ağ toplumu teknolojileri olan yaygın bilişim ve yeni medya ile üretilen yeni mekânsal tanımlamalar yardımıyla kentsel alanlarda her an çevrimiçi olmak mümkün kılınmıştır. Medya, tüketim ürünü olmaktan çıkıp bir üretim ortamına dönüşmüştür. Kullanıcılar medya üzerinden paylaşım ve etkileşimde bulunurken zaman ve yer kavramı değişmiş, her an her yerde bulunmak mümkün hale gelmiştir. Kentsel alanlar fiziksel varlığını sürdürürken bir yandan da yeni mekânsal tanımlar, konum tabanlı servisler ve sosyal ağlar üzerinden paylaşılan verilere bağlı olarak fiziksel kent ortamı, deneyimleri ve günlük yaşam pratiklerinde dönüşüm yaşanmış, fiziksel ortamla dijital alan iç içe geçmiştir. Çalışmanın ana tartışma konusunu oluşturan kentsel ve mekânsal deneyimleri kent kullanıcıları ve kent gezginleri üzerinden okumak mümkündür. Günümüz toplum

yapısı içerisinde sosyal ağlar, artırılmış gerçeklik uygulamaları, oyunlar gibi farklı yöntemlerle kentsel deneyimin gerçekleştirilmesi mümkün hale gelmiştir.

Yaşanan bu dönüşüm sürecinin anlaşılabilmesi adına ağ toplumu kavramı açıklanmış, ağ toplumuna bağlı olarak gelişen teknolojiler detaylandırılmıştır. Mekânsal tanımlamalardaki değişimler açıklanacak ve kentsel alanlara dahil olan teknolojik altyapı ile kent mekânının birlikteliği yorumlanmıştır. Gezginlerin gerçekleştirdiği kentsel ve mekânsal deneyimler açıklanıp detaylandırılmıştır. Kent deneyiminin literatürdeki yeri incelenmiştir. Çalışmanın veri toplama aşamasına fiziksel olarak dahil olunarak kenti deneyimleme yöntemleri ve günümüzün teknolojik değişimleri ile gelişen sanal deneyimleme yöntemleri arasında ne gibi farklılıklar oluştuğu ve bu farklılıkların avantaj ve dezavantajları açıklanmıştır.

Çalışma sonucunda teknoloji, kent ve kullanıcı arasındaki bağ ortaya konarak, "mobil cihazlar ve sosyal ağlar ile kenti keşfetmek ve tanımak ne kadar mümkün?" sorusuna cevap aranmıştır. Bu yeni deneyimleme yöntemlerinin olumlu ve olumsuz yönleri sorgulanmıştır. Teknolojide yaşanan gelişim ile günlük yaşam pratikleri arasındaki ilişkinin kentsel alanlardaki karşılığı ve kişinin kentle kurduğu ilişki araştırılmıştır.

Yıl : 2025

Sayfa Sayısı : 141

Anahtar Kelimeler : Kent, Kentsel Deneyimler, Sosyal Ağ, Ağ Toplumu, Mekânsal Dönüşüm,

Master of Science Thesis

Reading the City and Rediscovering It Through Social Networks

Trakya University Institute of Natural Sciences

Departman Of Architecture

ABSTRACT

With the technological developments of today, wireless networks have become widespread, mobile devices and new media usage have increased, and they have become an integral part of life. Along with this process of social structure, the way of organization has been reshaped, and institutions and individuals connected through networks have formed the network society. The new social order, facilitated by wireless network technologies and new media, has led to changes in the perception of space, moving beyond physical spatial definitions. New spatial definitions such as cyber, virtual, augmented, and hybrid spaces have emerged. At this point, in addition to the physical spatial experience, new spatial experiences have begun to be lived.

In order to understand architecture, it is essential to first understand the social structure, space, and city. With the help of new spatial definitions produced through the network society technologies of widespread information and new media, it has become possible to be online at all times in urban areas. Media has transformed from a consumption product into a production environment. As users share and interact through media, the concepts of time and space have changed, making it possible to be present anywhere, anytime. While urban areas continue to maintain their physical presence, new spatial definitions, location-based services, and shared data through social networks have transformed the physical city environment, experiences, and daily life practices, blurring the boundaries between physical and digital spaces. The main discussion of this study revolves around reading urban and spatial experiences through city users and urban

explorers. In today’s social structure, urban experiences can be realized through different methods such as social networks, augmented reality applications, and games.

In order to understand this transformation process, the concept of the network society has been explained, and the technologies developed in relation to the network society have been detailed. Changes in spatial definitions are explained, and the relationship between technological infrastructure in urban areas and the city space is interpreted. The urban and spatial experiences of explorers have been explained and detailed. The place of urban experience in the literature has been examined. The data collection phase of the study involves physically experiencing the city, comparing the methods of experiencing the city with today’s technological changes, and exploring how virtual experience methods have developed, identifying the differences and analyzing their advantages and disadvantages.

As a result of the study, the connection between technology, the city, and the user has been revealed, and the question "How possible is it to explore and understand the city through mobile devices and social networks?" has been addressed. The positive and negative aspects of these new methods of experiencing the city have been questioned. The relationship between developments in technology and daily life practices, as well as their reflection in urban areas and the individual's relationship with the city, has been investigated.

Year : 2025

Number of Pages : 141

Keywords : City, Spatial Transformation, Urban Experiences, Social Network, Network Society

ÖNSÖZ

Yüksek lisans tezim boyunca bilgi, birikimiyle yardımlarını eksik etmeyen, her zaman yol göstericim olan tez danışmanım sevgili Dr. Öğr. Üyesi Selin Arabulan'a,

Tüm hayatım boyunca yanımda olan ve eğitim hayatım boyunca desteklerini benden eksik etmeyen biricik ailem, canım annem Ayşe Çil, sevgili babam Adnan Çil ve canım kardeşim Aysu Çil'e,

Lisans eğitimimden bu yana bilgi ve deneyimleriyle mesleki gelişimime önemli katkıda bulunan, desteğini hiçbir zaman esirgemeyen değerli hocam Sayın Prof. Dr. Yasemin Erkan Yazıcı'ya

Yüksek lisans eğitiminin bana kazandırdığı süreç boyunca motivasyonunu eksik etmeyen arkadaşım Mimar Başak Aygören'e, teşekkürlerimi borç bilirim.

Arzu Çil

Mimar

İÇİNDEKİLER

ÖZET iv
ABSTRACT vi
ÖNSÖZ viii
ÇİZELGELER DİZİNİ xi
ŞEKİLLER DİZİNİ xii
BÖLÜM 1 1
GİRİŞ 1
1.1 Tezin Amacı 1
1.2. Tezin Kapsamı ve Gerekçesi 2
1.3. Tezin Kurgusu 4
1.4. Tezin Yöntemi 5
BÖLÜM 2 8
AĞ TOPLUMU, KENT VE TEKNOLOJİ 8
2.1. Ağ Toplumu Kavramı 8
2.2. Ağ Toplumu ve Teknolojileri 13
2.2.1. Yaygın Bilişim (Ubiquitous Computing) 14
2.2.2. Yeni Medya 16
2.2.3. Konum Tabanlı Servisler ve Sosyal Ağlar 18
2.3. Ağ Toplumu ile Mekânın Yeniden Tanımlanması 23
2.3.1. Artırılmış Mekân (Augmented Space) 23
2.3.2. Siber Mekân 26
2.3.3. Hibrit Mekân 28
2.4. Değişen Kent ve Teknoloji İlişkisi: Ağlar Kenti 31
BÖLÜM 3 35
KENTSEL DENEYİMLER 35
3.1. Kentsel Deneyimde Duyular ve Mekânsal Algı 36

3.2. Kentte Yön Bulmak: Kent İmgesi ve Bilişsel Haritalar 39
3.3. Kentte Yürümek 42
3.4 Kentsel Deneyimde Yolculuk, Flanör/Gezginler ve Gezgin Anlatıları 45
3.5. Literatürde Kent ve Mekân Deneyimi 50
3.6. Bölüm Sonucu: Kentsel Deneyimlerin Dinamik Yapısı ve Bireysel Algılar Üzerine Bir Değerlendirme 71
BÖLÜM 4 78
KENTSEL DENEYİMLERDE DÖNÜŞÜM: DİJİTALLEŞEN DÜNYADA SANAL GEZGİN 78
4.1. Kentsel Mekanı Oyunlarla Deneyimlemek 80
4.2. Yer Yön Bulma Araçları/ Online Haritalar ve Kentsel Keşif Uygulamaları 85
4.3. Kentsel Deneyimde Sosyal Ağlar ve Uygulamalar 87
4.4. Sanal Gezginler ve İnfluencerlar 90
4.5. Bölüm Sonucu: Fizikselden Sanala Günümüz Kent Deneyimleri 91
BÖLÜM 5 94
BULGULAR 94
BÖLÜM 6 115
SONUÇ ve DEĞERLENDİRME 115
KAYNAKÇA 118

ÇİZELGELER DİZİNİ

Çizelge 2. 1. Yeni Medya Teknolojileri ve Beden Etkileşimin İlişkisi ve Dönüşümü. 17
Çizelge 3. 1. Kentsel ve Mekânsal Deneyimler.....76
Çizelge 5. 1. Kentsel Deneyim Ögeleri ve Günümüz Kentsel Deneyim Yöntemleri 108

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1.1. Tablo Oluşum Şeması 7
Şekil 2.1. Toplumsal Kırılma Noktaları ve Dönüşüm (Yazar tarafından oluşturulmuştur, 2022) 13
Şekil 2.2. Ağ Toplumu ve Teknolojileri 14
Şekil 2.3. Yaygın Bilişim Örüntüsü 15
Şekil 2.4. Konum Tabanlı Hizmetler Altyapısını Oluşturan Teknolojik Sistemler 19
Şekil 2.5. Harita Yerel Rehber Üzerinden Konum ve Yakın Çevresi Alanların Gösterimi Kullanıcı Değerlendirmeleri ve Fotoğrafları 20
Şekil 2. 6 Swarm Üzerinden Konum Paylaşımı 21
Şekil 2.7. Instagram Üzerinden Konuma Fotoğraf Eklemek 21
Şekil 2.8. Geofeedia Konum Tabanlı Sosyal Ağ Analizi 22
Şekil 2.9. Google Earth Sanal Şehir Turu 22
Şekil 2.10. Strüktürler v1.1: Akustik Formasyon (..... 24
Şekil 2.11. Casa Batlló: Yaşayan Mimari Barselona 25
Şekil 2. 12. De-Scrıpted Shades Fiziksel Mekân ve Artırılmış Gerçekliğin Deneyimlenmesi 26
Şekil 2.13. Decentraland Metaverse Evreni Samsung Mağazası 28
Şekil 2.14. Decentraland Metaverse Evreni 28
Şekil 2.15. Google Maps Artırılmış Gerçeklik Uygulaması 29
Şekil 2. 16. Blippa AR Harita Görünümü 30
Şekil 3.1. Kevin Lynch'in Kent İmgeleri 42
Şekil 3.2. Paul Gavarni'nin Flanör Betimlemesi 47
Şekil 3.3. Flanörün Gezi Rotalarından Bir Betimleme 48
Şekil 3.4. Expo 2000 İsviçre Pavyonu 59
Şekil 4.1. RomaLab Uygulaması Üzerinden Arena ve Sahne Yerleştirilmesi 81
Şekil 4.2. RomaLab Performance on the Ephemeral Stage 2.0 81

Şekil 4.3. Mobil Oyunlarla Kentsel Alanlarda Yeni Rotalar Oluşturmak 84
Şekil 4. 4. Google Earth Uygulaması Üzerinden Seçilen Konuma Ait Bilgilerin Paylaşılması 86
Şekil 4. 5. Google Earth ile Dünya Üzerinde Raslantısal Seçilen Bir Sokağının Gezilebilmesi 87
Şekil 4.6. Sosyal Ağlar Üzerinden Kentte Etkileşim 89

BÖLÜM 1

GİRİŞ

Bu bölümde tezin amacı ve temel çıkış noktası açıklanacaktır. Tez kapsamında teknolojide hızla yaşanan gelişmelerin toplumsal yapıya etkileri açıklanacak bu gelişmelerin somut yansımalarını izleyebildiğimiz kentsel alanlara yansımasının nasıl olacağı sorgulanacaktır. Tezin amacı ardından tezin kapsamı, gerekçesi ve yöntemi açıklanacaktır.

1.1 Tezin Amacı

Kentsel alanlar, mimarlığın anlaşılması ve uygulanmasında her zaman önemli bir rol oynamıştır. Mimarlığın temeli, kentsel alanların tanınması ve toplumsal yapının kavranmasına dayanır. Farklı disiplinlerin kesişim noktasında yer alan bu alanlar, insan etkileşiminin en yoğun olduğu yerlerdir ve gündelik yaşamda meydana gelen toplumsal değişimlerin somut olarak gözlemlenebildiği mekânlardır.

Enformasyon teknolojilerinin hızla gelişmesiyle yaşanan değişimlerle birlikte mobil cihazlar gündelik hayatımıza dahil olmuş, yeni medya ve kablosuz ağların yaygınlaşmasına neden olmuştur. Bu gelişmelerin toplumsal yapıda gözle görülür önemli değişimlere yol açması şüphesizdir. Yeni toplumsal yapı düzeninde toplum Castells'in (1996) savunduğu gibi ağlar etrafında toplanan ve ağlarla birbirine bağlanan bir hal almıştır. Toplumsal yapıda yaşanan bu değişimler mimarlığın temelini oluşturan mekân yaratmanın da formunda değişimlere yol açmıştır. Tüm bu süreçler yeni mekânsal tanımlamaların ve deneyimlerin oluşmasına neden olmuştur. Yaşanan bu değişimler iletişim araçlarının ve kanallarının güçlenmesiyle kentsel alanlarda karşılığını bulmaya

başlamış, yeni toplumsal yapı ve iletişim araçlarıyla kentsel alanlar yeniden şekillenir hale gelmiştir.

Tüm bu süreçlerin sonucu olarak ağlar etrafında toplanan yeni toplumsal yapı ve mekânsal tanımlamalar ile "kentsel mekânları keşfederken modern insanın kenti deneyimleme yöntemi nedir?", "bu yeni deneyim yöntemleri, fiziksel deneyimin yerini tutabilir mi?'' soruları üzerinden yapılacak olan tez çalışmasında, geçmiş dönemlerdeki kentsel ve mekânsal deneyim yöntemleri ile günümüz kullanıcılarının kentsel alanı deneyimleme yöntemleri irdelenecek ve karşılaştırılması yapılacaktır.

Teknoloji çağın bir sonucu olarak oluşan ağ toplumunun kentsel keşfe ve deneyimlere artıları ve eksilerinin neler olduğu tartışılacaktır. Tez çalışması mimarlık bağlamında yaşanan kentsel deneyimlerin teknolojik gelişmelerle nasıl değiştiği ve kullanıcılar ile arasındaki ilişkinin nasıl değiştiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır.

1.2. Tezin Kapsamı ve Gerekçesi

Mimarlığın temeli içerisinde bulunduğumuz kentsel alanları anlamaya ve tanımaya oturmaktadır. Çok katmanlı yapıdan oluşan kentsel alanlar toplumla birlikte var olmaktadır. Bu nedenle toplumsal yapının süreç içerisinde gösterdiği değişimi bu noktada önem kazanmalı ve bir bütün olarak değerlendirilmelidir.

Kentler yapısal çevre olarak bilgi enformasyon çağı öncesi varlıklarını sürdürürken, Castells'in (1996) savunduğu gibi bilgi enformasyonu içerisinde yaşadığımız toplumda değişikliklere yol açmıştır. Bu değişimler kısaca bilgiye ulaşmanın farklılaşması, iletişim kanallarının artması, üretim ve tüketim alışkanlıklarımızın değişmesi, sosyal yapıdaki farklılaşmalar olarak söylenebilir. Castells (2005) bu yeni oluşan toplumsal yapıyı ağ toplumu olarak tanımlamıştır. Değişim sürecinin sonuçları kentlere ve mekânlara yansıyacak dolayısı ile deneyimleme yöntemlerinde de farklılıklara yol açacaktır.

Kentler çok katmanlı yapılardan oluşurken kentsel alanlar aynı zamanda pek çok farklılığa sahip insan kitlesini içerisinde barındırmaktadır. Bu farklılık üretilen kentsel alanlarda ve deneyimlerde çeşitliliğe yol açmaktadır. Kentsel alanlar sürekli büyüyen

kullanıcı ile şekillenen bir yapıya sahiptir. Toplumla var olan ve etkileşiminin bir ürünü olan kentsel alanlar incelenirken bu nedenle kenti var eden toplumun yapısal değişiminde yaşanan kırılma noktalarının detaylandırılması ve günümüz toplumsal yapısının açıklanması anlam kazanmaktadır.

Enformasyon teknolojilerinin 1970 sonrası gelişiminin hız kazanmasıyla mobil cihazlar, kablosuz internet ağları, konum tabanlı servisler, yeni medya gelişmiş, bu gelişim ile sınırları olan mekân tanımlamalarında değişimler yaşanmıştır. Yaşanan gelişmeler ışığında yeni mekânsal tanımlamalarla zaman ve sınır kavramlarında da değişim yaşanmıştır. Bu bağlamda fiziksel mekânsal kavramlar varlığını sürdürürken bir yandan onlara eklemlenen sanal gerçeklik, artırılmış mekân gibi tanımlamalar mimarlık ortamının önemli tartışma konuları olmuştur. Fiziksel ve sanalın iç içe geçtiği bu ortam kentsel yaşam pratiklerine de yansımış, kültürel aktiviteler, alışverişler, gezintiler, yön bulma gibi pek çok kentsel alanda yaşama dair pratikler yeniden şekillenmiştir. Günümüzde giderek büyüyen, sınırları belirsizleşen ve karmaşık hale gelen kentsel alanları yalnızca geleneksel yöntemlerle keşfetmek ve tanımak kimi zaman yetersiz kalmakta veya zor olabilmektedir. Ağ toplumunun getirisi olan yeni olanaklar kentin tanınması ve keşfedilmesinin yetersiz kaldığı noktalarda geleneksel yöntemlere veri sağlama noktasında yararlı olabilir veya tamamen farklı bir yol olarak yenilikçi bir bakış açısı olarak kullanılabilir.

Tez kapsamında kentsel deneyimlerin dönüşümü konusu beş ana bölümde ele alınacaktır. “Günümüz teknolojik gelişme ürünleri olan konum servisli sosyal ağlar/ oyunlar ve artırılmış sanal gerçeklik uygulamaları yardımıyla kenti ne kadar deneyimleyebiliriz?” “Bu uygulamalar fiziksel deneyimin yerini tutabilir mi? Sorularına cevap aranarak, irdelemeler yapılacaktır. Sanal ve fiziksel deneyimin iç içe geçtiği bu yeni pratiğin bize sağladığı avantajlar ve dezavantajların neler olduğu tartışılacaktır. Fiziksel bir deneyim yerine mobil cihazlarla mekânı ve kenti tanımanın ve keşfetmenin ne kadar mümkün olduğu ele alınacaktır. Sonuç olarak değişen ve dönüşen bu süreçte kentsel mekânın algılanmasında kullanıcı ve teknoloji arasındaki bağlantı ortaya konup, fiziksel deneyim ile sosyal ağlar üzerinden yapılan deneyimin olumlu ve olumsuz yönleri karşılaştırılacaktır.

1.3. Tezin Kurgusu

Tez kapsamında, zaman içerisinde dönüşen, ağlar üzerinden birbirine bağlanan toplumsal yapıda kentsel alanlarda yaşanan deneyimlerdeki dönüşüm irdelenmektedir. Kentsel alanlardaki fiziksel deneyimler varlığını sürdürürken, enformasyon çağının getirileri ile yeni deneyim yöntemleri örnekler üzerinden incelenecek, açıklanacak ve geleneksel yöntemlerle arasındaki ilişki sorgulanarak tartışma oluşturulacaktır.

Çalışma beş ana bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümünde tezin konusunun temelini oluşturan kentsel deneyimlerdeki yeni yöntemlerin çıkış noktasının anlaşılabilmesi adına ağ toplumu ve dönüşüm süreci kavramsal çerçevede ele alınmıştır. İkinci bölüm içerisinde ağ toplumu kavramı, teknolojik alt yapısını oluşturan yaygın bilişim, yeni medya, konum tabanlı servisler ve sosyal ağ kavramları açıklanmıştır. Ağ toplumuyla beraber gelişen teknolojik alt yapının yarattığı yeni mekânsal tanımlamalar ele alınmaktadır. Yeni mekânsal tanımlamaların kentsel alanlarla ilişkisi irdelenmiştir. Bölüm sonunda ağ toplumu, kent ve teknoloji ilişkisi sorgulanmış yeni kentsel alanların gelişimi özetlenmiştir.

Kentsel deneyimin incelendiği ve tartışıldığı üçüncü bölümde, kentsel alanlarda fiziksel olarak nasıl bir deneyim yaşandığı incelenmiştir. Kentsel alanda yaşanacak fiziksel deneyimin tam anlamıyla hissedilebilmesi için, duyular ve mekânsal algı gibi faktörlerin önemli bir rol oynaması nedeniyle bu kavramlar açıklanmıştır. Kentsel çevrenin bireyler üzerinde oluşturduğu etkiler, yalnızca görsel değil, aynı zamanda işitsel, dokunsal ve hatta kokusal tüm duyularla ilişkilidir. Kentsel deneyimde önemli başlıklardan birisi de kullanıcıların deneyimlerini gerçekleştirirken yön bulma eylemidir. Çalışmanın ana konusunu oluşturan fiziksel deneyim ve yeni deneyim biçimlerinin ilişkisini oluşturacak ana eylem olarak kentte yürümeye odaklanılmıştır. Kentsel alan deneyimlerinde yaşanan dönüşümün daha iyi anlaşılabilmesi için, kentsel deneyimle ilgili yolculuk, gezgin/flanör ve gezgin anlatıları referans olarak açıklanmıştır. Literatürde yer alan kent ve mekân deneyimine dair farklı teorisyenlerin deneyimleme ögeleri irdelenmiş kentsel deneyimin dayandığı temel ögeler çıkartılmıştır.

Dördüncü bölümde yaşanan tüm bu dönüşüm süreçlerinin günümüzdeki yansımalarının nasıl olduğu, neleri değiştirdiği ve dönüştürdüğü sorgulanmaktadır. Kentsel deneyimin en önemli unsurlarından biri olan kentte fiziksel bulunma hali ele alınarak, bu deneyime hangi unsurların dahil olduğu incelenmektedir. Gezgin anlatıları ve deneyimlerinin mobil cihazlar ve sosyal ağlarla nasıl dönüştüğü örneklerle irdelenerek açılanmıştır.

Beşinci bölümde tez kapsamında bulunan bulgular değerlendirilmiştir. Kentsel alanda yaşanan deneyimlerin fiziksel deneyime eklemlenen mobil cihaz ve ağlar yardımıyla nasıl şekillendiği, bu dönüşümün avantajları ve dezavantajları değerlendirilmektedir. Gezgin kavramının dönüşümü ve farklılaşarak varlığını sürdürdüğü görülmüştür.

Altıncı ve son bölüm olan sonuç ve değerlendirme kısmında tezin yola çıkış noktaları, kısıtlılıkları açıklanmıştır. Kentsel alanlarda hızla devam edecek olan bu dönüşüm sürecinin gelecekteki çalışmalarda ne yönde olabileceğine dair önerilerde bulunulmuştur.

1.4. Tezin Yöntemi

Tez kapsamında yöntem olarak tematik analiz seçilmiştir.

Kentsel ve mekânsal deneyim çok katmanlı bir olgudur ve bireyin kentle kurduğu ilişki; fiziksel çevrenin biçimsel özelliklerinin ötesinde, duyusal, algısal, toplumsal ve kültürel boyutları da içeren bütüncül bir süreçtir. Çalışma kapsamında kentsel ve mekânsal deneyimi çok boyutlu bir yaklaşımla ele alabilmek amacıyla, mimarlık ve kent kuramına önemli katkılarda bulunmuş Kevin Lynch, Peter Zumthor, Christian Norberg-Schulz, Juhani Pallasmaa, Jan Gehl, Henri Lefebvre, Aldo Rossi ve David Harvey gibi kuramcıların görüşlerinden yararlanılmıştır. Bu isimler, mekânı yalnızca fiziksel bir varlık olarak değil, kullanıcı deneyimiyle şekillenen, duyularla algılanan, toplumsal ve kültürel ilişkiler içinde anlam kazanan bir olgu olarak ele almalarıyla bu çalışmaya kuramsal bir zemin sunmaktadır.

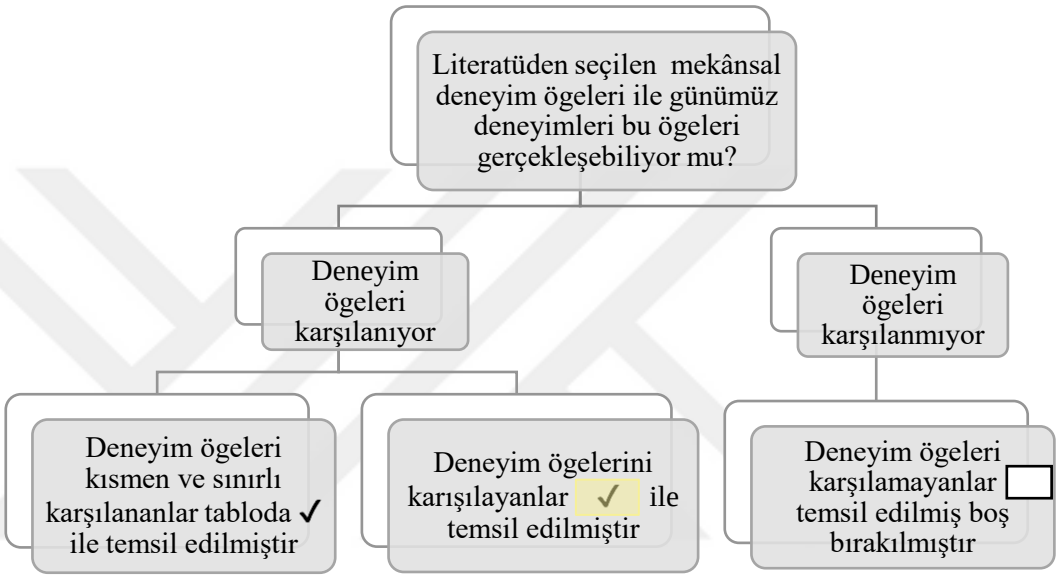
Kevin Lynch’in kent imgesi üzerine kuramı, bireyin kentsel çevreyi nasıl algıladığına dair temel bir bakış açısı kazandırırken; Peter Zumthor ve Juhani Pallasmaa'nın duyusal mimarlık yaklaşımları, mekânsal deneyimin beden ve duyular yoluyla nasıl biçimlendiğini anlamaya katkı sunmaktadır. Christian Norberg-Schulz'un yerin ruhu (genius loci) kavramı, mimarlığın bağlamla kurduğu ilişkiye dair derinlemesine bir okuma önerir. Jan Gehl’in insan ölçeğine odaklanan kentsel tasarım ilkeleri, yaşanabilir ve etkileşimli mekânların tasarımına ışık tutmaktadır. Henri Lefebvre’in mekânın toplumsal üretimi kuramı, mekânın sadece nesnel değil, aynı zamanda ideolojik bir üretim olduğunu vurgulayarak, mekânın politik katmanlarını görünür kılar. Aldo Rossi’nin kolektif bellek ve kent morfolojisi üzerine geliştirdiği yaklaşımlar, mimarlıkta tarihsel süreklilik ve anlam üretimi bağlamında değerlidir. David Harvey’in mekânın politik ekonomisine dair analizleri ise mekânın dönüşümünü etkileyen yapısal dinamikleri sorgulama olanağı sunar.

Bu kuramsal çerçeve, mimarlık disiplininde mekânsal deneyimin çok katmanlı doğasını kavrayabilmek, kullanıcı odaklı ve eleştirel bir bakış geliştirebilmek adına seçilmiş ve çalışmanın kuramsal altyapısını oluşturmuştur.

Araştırmanın yöntemsel yaklaşımı, bu kuramsal ögeleri günümüz kentsel deneyim araçlarıyla karşılaştırmalı bir biçimde ele almayı amaçlamaktadır. Özellikle oyunlar, dijital teknolojiler, konum tabanlı sosyal ağlar, artırılmış gerçeklik (AR), 3D haritalama, Google Street View gibi güncel yöntemlerin, geleneksel fiziksel mekân deneyimiyle ne ölçüde örtüştüğü ya da hangi açılardan yetersiz kaldığı sorgulanmıştır.

Kurumcıların yaklaşımlarından elde edilen kentsel ve mekânsal deneyim ögeleri alt başlıklar halinde sınıflandırılmıştır. Bu deneyim ögeleri ile günümüzde gerçekleştirilen kentsel deneyim yöntemleri olarak belirlenen oyunlar, sosyal ağlar üzerinden paylaşım ve yön bulma/ 3d haritalar alt başlıkları altında bir tablo üzerinden değerlendirilmiştir. Yapılan değerlendirme deneyimlerde kentsel deneyim ögelerini bu uygulamar üzerinden deneyimleyebiliyor muyuz? Sorusu üzerinden yapılmıştır. Günümüz deneyim yöntemlerinden görebildiğimiz, gözlemleyebildiğimiz ve deneyimi oluşturabildiğimiz ögeler işaretlenmiş, kısmen deneyimlenebilen ögeler sarı ile boyanmış, deneyimlenemeyen noktalar ise tabloda boş bırakılmıştır.

Bu yöntemle, fiziksel mekânda doğrudan yaşanan deneyimlerin ne ölçüde dijital platformlarla taklit edilebildiği analiz edilmiş; deneyimin bazı bileşenlerinin başarıyla aktarılabildiği, ancak özellikle duyusal ve bağlamsal katmanlarda sınırlı kalındığı gözlemlenmiştir. Bu karşılaştırmalı yaklaşım, dijital mekân temsillerinin mimarlık disiplini içinde ne ölçüde gerçek deneyimin yerini alabileceğine dair eleştirel bir sorgulama imkânı sunmaktadır.



Şekil 1.1. Tablo Oluşum Şeması (Çil, 2022)

BÖLÜM 2

AĞ TOPLUMU, KENT VE TEKNOLOJİ

Toplumsal yapının zaman içerisinde belirli kırılma noktaları ile değişime ve dönüşüme uğradığı, farklı isimlendirmeler ile tanımlandığı görülmektedir. Günümüzde gelişen teknolojik altyapı ve mobil cihazların hayatımızın bir parçası olmasıyla birlikte toplumsal yapı üzerinde bir kırılma yaşandığı şüphesizdir. Yaşanan bu kırılma sonucunda bilgiye ulaşmanın kolaylaştığı, fiziksel deneyimlerin sanal deneyimlerle iç içe geçtiği yeni bir düzen oluşmuştur. Oluşan bu yeni düzen ile birlikte ‘‘Ağ Toplumu’’ kavramı hayatımıza girmiştir.

Araştırmanın bu bölümü içerisinde, ağ toplumu kavramı açıklanarak, kavram üzerinden yola çıkılarak günümüz ağ teknolojileri irdelenmektedir. Toplumsal yapının bir ağ toplumuna evrildiği bu süreç içerisinde ağ teknolojilerinin sağladığı olanaklar ile mekân kavramı yeniden tartışılarak, fiziksel sınırları olan mekân tanımının dışına çıkılarak üretilen yeni sanal ve hibrit mekân tanımlamaları ortaya konmaktadır. Bu bağlamda kent ve teknoloji ilişkisi yeniden değerlendirilerek, kent ile kullanıcı arasındaki çevrimiçi olma durumu sorgulanmaktadır.

2.1. Ağ Toplumu Kavramı

Tarihsel süreç içerisinde toplumsal yapı incelendiğinde belirli dönemlerde yapının değişime uğradığı ve yeniden isimlendirildiği görülmektedir. Sanayileşme öncesi kas gücüne dayalı, üretimin sınırlı olduğu dönem tarım toplumu olarak, kas gücünün yerini makineleşmeye bırakmasıyla üretimin hız kazandığı dönem ise sanayi toplumu olarak isimlendirilmektedir. Günümüze gelindiğinde, 20. yüzyıldan itibaren teknolojinin hızla

ilerlemesi ve bilgi ile iletişimin yaygınlaşması, toplumsal yapının dönüşümünü hızlandırmış; sanayileşme yerini bilgi ve hizmet üretimine dayalı bir topluma bırakmış ve böylece enformasyon toplumu ortaya çıkmıştır (Şekil 2.1.).

İçerisinde bulunduğumuz dönem post-kapitalist, post-modern, post-endüstriyel (sanayi sonrası/ötesi), teknotronik, büyük yönelimler, küresel köy, bilişim çağı gibi farklı isimlerle adlandırılsa da genel kabul gören anlamıyla ‘‘Enformasyon Toplumu’’ olarak adlandırılmaktadır (Yılmaz, 1998). Amittai Etzioni modernlik-sonrası çağ (post-modern era), George Lichtheim burjuva-sonrası toplum (post-bourgeois society), Herman Kahn ekonomi-sonrası toplum (posteconomic society), Murray Bookchin kıtlık-sonrası toplum (post-scarcity society), Kenneth Booulding uygarlık-sonrası toplum (post-civilized society), Daniel Bell post-endüstriyel toplum (post-industrial society), Peter F. Drucker bilgi toplum (knowledge society), Paul Holmes kişisel hizmet toplumu (the personal service society), Ralf Dahrendorf hizmetsınıflı toplum (the service class society) veya kapitalizm-sonrası toplum (post-capitalist society), Zbigniew Brzezinski teknokratik çağ (the tecnetronic era) ve Y.Masuda ise enformasyon toplumu (information society) olarak adlandırmaktadır (Altun, 2017).

Bilgi toplumuna geçiş süreci II. Dünya Savaşı sonrası 1950-1960’lı yıllarda A.B.D., Japonya ve Batı Avrupa gibi gelişmiş toplumların bilgi ve teknolojilerini yoğun kullanımıyla gelişmiştir (Aktan & Tunç, 1998). "Bilgi toplumu" kavramının 1900'lerden önce ortaya atıldığı; "iletişim çağı" kavramının ilk kez Kanada'lı iletişimci Marshall Mc Luhan tarafından 1962 yılında kullanıldığı ve ABD'li iktisatçı Fritz Machlup'un da aynı yıl "bilgi toplumu" kavramını kullandığı belirtilmektedir (Geray, 1997:37’dan akt Yılmaz, 1998). Porat (1978) ve Masuda (1990) da "bilgi toplumu" kavramını ilk kullananlar arasında sayılmaktadır (Yılmaz, 1998). Enformasyon toplumu için farklı zamanlarda pek çok farklı tanımlama yapılmıştır.

McLuhan’nın 1964 yılında yayınladığı ‘‘Understanding Media: The Extensions of Man’’ adlı eserinde toplumsal değişim ve dönüşümü tetikleyen en önemli unsurun bilgi ve teknoloji olduğu vurgulanmış, sözel iletişimin hâkim olduğu dönemi “Yazı Öncesi Toplum”; yazı ve basım tekniklerinin geliştiği dönemi “Yazı Toplumu”; elektronik iletişimin araçlarının geliştirildiği, bilgi akışının hızlandığı bu dönemi ise “Enformasyon

Toplumu" olarak tanımlamıştır (Aktaş, 2007). McLuhan'ın (2001) ''Küresel Köy'' tanımlaması da oldukça önemlidir. McLuhan, elektronik devre sistemlerinin ortaya çıkışı ile mekân zaman birlikteliğinin yok olduğunu ifade etmiş, bilgi ve iletişim araçlarının hızla yaygınlaşmasıyla, toplumsal yapıyı ve dünyayı küresel köy olarak tanımlamıştır. Küresel köyde herkesin birbirinden haber alabildiği, etkileşimde bulunabildiği bir toplumsal yapıdan bahsedilmektedir (McLuhan & Powers, 2001).

''Küresel Köy'' kavramı, değişen yer, mekân ve zaman algılarıyla içinde bulunduğumuz toplumsal yapıyı anlamamıza ışık tutmaktadır. Günümüzde, farklı ülkelerde yaşayan insanlar kolayca iletişim kurabilmekte, sanal gezilere çıkabilmekte ve dünyadaki gelişmelerden anında haberdar olabilmektedir. Bu durum, dünya üzerindeki mesafeleri göreceli olarak azaltarak, "küresel köy" tanımını daha da anlamlı hale getirmektedir.

Bell enformasyon toplumunu tanımlarken, sanayi toplumu sonrası dönemi temelde bilgi toplumu olarak ifade etmiş, sanayi toplumunun ana kaynağı olan sermaye ve hammaddenin yerini bilgiye bıraktığını belirtmiştir (Bell, 1976). Bell, 1980'e gelindiğinde ilginin telekomünikasyon ile iç içe geçen bilgisayar ağlarına kaydığını ve bilginin işlenmesi ve iletilmesi arasındaki mesafenin ortadan kalktığını ifade etmiştir (Aktaş, 2007).

Enformasyon toplumu ile ilgili pek çok tanımlama yapılmış olup bu yaklaşımlardan bir de Aliv Toffler'ın yaklaşımıdır. Toffler toplumsal yapıdaki değişimleri üç ayrı başlığa ayırmıştır. Birinci dalgayı tarım devrimi, ikinci dalgayı endüstri devrimi ve son olarak üçüncü dalgayı da bilgi ve iletişimin hız kazanması olarak tanımlamıştır (Toffler, 2008). Toffler'e göre aynı zamanda bizler üçüncü dalgayı şekillendirirken, üçüncü dalgada bizleri şekillendirmektedir (Toffler, 2008). Üçüncü dalga ile toplumsal yapıda değişimlerin yaşanacağını, bu değişimlerin kısaca aile yapısı, eğitim, iş yaşamı hatta evlerimizin de dahil olduğu birçok alanda olacağını belirtmiştir (Toffler, 2008). Bilgisayar ve telekomünikasyon araçlarının iletişimde önemli bir nokta olacağını, yüz yüze görüşmeden farklı olsa da toplumsal iletişimi güçlendiren bir araç olabileceğini eklemektedir (Toffler, 2008).

Meyrowitz 1986 yılında yayınladığı ‘‘No Sense of Place’’ isimli eserinde, bilgisayar, telefon, televizyon gibi iletişim araçlarıyla fiziksel olarak bulunma halinin ve sosyal kimliklerin değiştiğine vurgu yapmaktadır.

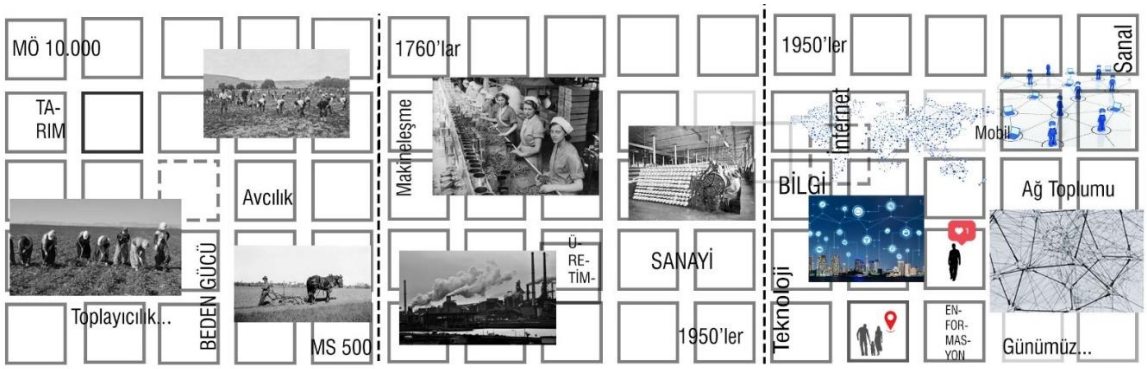
Tüm bu tanımlamaların yanında enformasyon toplumunu daha farklı bir yönde ele alan iki önemli isim ortaya çıkmaktadır. Castells ve Dijk, “Ağ” kavramını kullanarak yeni toplumsal yapılanmayı ağ toplumu olarak tanımlamaktadırlar. “Ağ” kelime anlamı olarak TDK sözlüğünde, *ulaşım ve iletişim gibi alanlarda ülkenin her yerine yaygınlaştırılmış şebeke* olarak tanımlanmıştır. Marshall’ın sosyoloji sözlüğünde ise ağ *bir veya birden fazla toplumsal yapıyı birbirine bağlamış* olarak tanımlamaktadır (Marshall, 1999).

Castells, 1996 yılında kaleme aldığı *The Rise of the Network Society. The Information Age: Economy, Society and Culture* adlı eserinde "ağ toplumu" kavramını açıklamaktadır. Ona göre, telgrafla başlayan ve radyo, televizyon, bilgisayar ile internet gibi enformasyon sistemleriyle gelişen süreç, toplumlar arası iletişimi güçlendirmiştir. Castells, ağları birbirine bağlı düğümler dizisi olarak tanımlamakta ve bu ağların sınırsız bir şekilde genişleyebilen, çevreleriyle iletişim kurduklarında yeni düğümleri ekleyebilen açık ve merkezsiz yapılar olduğunu vurgulamaktadır. Ağa dayalı toplumsal yapılar yeniliklere son derece açık, dinamik yapılar olarak tanımlanabilir (Castells, 2008). Enformasyon toplumunun bir sonucu olan ağ toplumu ile kültürel, sosyal ve ekonomik anlamda yeni bir toplumsal yapı ortaya çıkmıştır ve oluşan bu toplumsal yapı daha önceki yapıdan çok farklıdır. Ağlar, toplumun yeni sosyolojik yapısını oluştururken üretim, iktidar ve kültürde ciddi değişimlerin yaşanacağı öngörülmektedir yaşanacaktır (Castells, 2008). Yerel ekonomilerin yerini küresel ekonominin aldığı, iletişim ağ ve kanallarıyla kültürlerin birbirleri ile harmanlandığı bu yeni yapılanmada toplumların yeni örgütlenme modelini ağlar oluşturmaktadır. Ağlar yeni iletişim kanalları oluştururken, yaşanan toplumsal dönüşümde zaman ve sınır kavramı ortadan kalkarak giderek küreselleşen bir toplum yapısı ortaya çıkmaktadır.

Ağ toplumu kavramını kullanan diğer bir isimde olan Jan Van Dijk 1999 yılında yayınlanan “Ağ Toplumu” (The Network Society) adlı kitabında, ağ toplumuna geçişle birlikte toplumsal yapıdaki her türlü örgütlenmenin (bireysel, grupsal ve örgütsel) yüz yüze iletişim yerine sosyal ve medya ağlarıyla gerçekleştiği, yönlendirdiği yeni bir

modern toplumsal model olarak tanımlamaktadır (Dijk, 2016). Yeni toplum modelinde, ağlar etrafında sarılmış olan bu sistemde ağlar toplumsal her parçayı birbirine giderek bağlamaktadır. Ağlar ile birbirine bağlanan bireyler ve bireylerin oluşturduğu bu toplumsal modelle ekonomik, sosyal örgütlenmeler yeniden tanımlanmaktadır. Dijk ayrıca ağ toplumu ve kitle toplumu arasındaki farkları da ortaya koyarak ağ toplumunun daha iyi anlaşılmasını sağlamıştır. Ağ toplumu ve kitle toplumu karşılaştırmasında, ağ toplumu kitle toplumuna göre daha yerelden uzak daha küresel, merkezileşmenin düşük olduğu, toplulukların fizikselden uzaklaşarak sanallaştığı, heterojen ve medya sayısının daha yüksek olduğu bir toplum yapısıdır. Kısacası ağ toplumunda, topluluklar ve bireyler birbirlerine ağlar yardımı ile bağlanmakta ve kitlesel toplumlarda bu örgüt ve gruplarla iletişim yüz yüze gerçekleşmektedir.

Ağ kavramından yola çıkarak ağ toplumu kısaca, enformasyon toplumunun bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Ağ toplumu dinamik bir yapı olup değişim ve dönüşüm süreçlerine son derece hızlı uyum sağlayabilmektedir. Ağlar kendi içlerinde birbirine bağlanarak genişleyebilir ve ayrılabilirler. Enformasyon toplumunun bize kazandırdığı internet ve mobil cihazların varlığıyla birlikte ağ toplumunda zaman ve mekân kavramlarının yeniden düşünülmesi ve yorumlanması gerekliliği doğmuştur. Ağ toplumu ve iletişim teknolojinin gelişmesi beraberinde sanal cemaatleri oluşturmuştur. İnternet ile birbirine bağlanan ağ etrafında toplanan sanal cemaatlerin yeni iletişim sistemleri çeşitli fırsatları da beraberinde getirmiştir. Gelişen iletişim ağları ile gündelik yaşam pratikleri de dönüşüme uğramıştır. Toplumda yaşanan dönüşümün yanı sıra ağ toplumun en karakteristik özelliklerinden birisi de iletişim ağlarında yaşanan dönüşümle zaman mekân algısında yaşanan dönüşümdür. Küresel ölçekte bilgiye sınırsız erişim imkânı, sosyal ağlar ve yeni medyanın etkisiyle geleneksel mekân deneyimini dönüştürmüş; yerel mekânsal deneyimler, her an ve her yerde ulaşılabilen küresel bir boyuta taşınmıştır. Özetlenecek olursa toplumsal yapının bu bağlamda, tamamen değişip dönüştüğü şüphesizdir.



Şekil 2.2. Toplumsal Kırılma Noktaları ve Dönüşüm (Çil, 2022)

2.2. Ağ Toplumu ve Teknolojileri

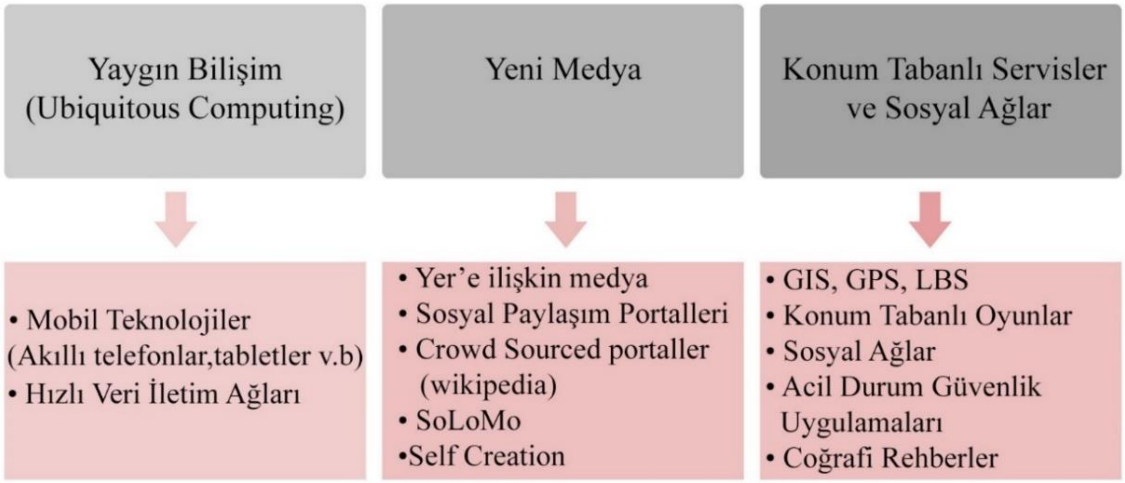
Tarihsel süreçte teknolojide yaşanan gelişmelerin toplumsal yapıyı dönüştürdüğü görülmektedir. Enformasyon toplumuyla birlikte internet ve mobil teknolojiler, bu dönüşümün en önemli unsurlarından biri haline gelmiştir. Bu teknolojiler, bireyler ve topluluklar arasında ağlar üzerinden etkileşimi artırarak "ağ toplumu"nun oluşmasına zemin hazırlamış ve iletişim biçimlerini kökten değiştirmiştir. Enformasyon toplumunda verilerin depolanması ve işlenmesi için kullanılan bu teknolojiler, ağ toplumunda gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir (Iavarone, 2019). Ağ toplumunun gelişimi, bireyler arasındaki iletişimi güçlendirirken toplumlar arası bilgi ve kültür alışverişini hızlandırmış, mobil cihazlar ise günlük yaşam pratiklerini şekillendiren temel araçlardan biri olmuştur.

Özellikle internet ile bilgilere erişmek, bilgileri almak, kullanmak, çalışma ve yaşam şeklimizi önemli ölçüde değiştirerek çevrimiçi toplumların oluşmasına neden olmuştur (Neumann ve diğerleri, 2005). Dijk, kullanıcıların günde beş ila yedi saatini yayın ağları, telefon ve internet üzerinde geçirdiğini ifade ederek sosyal paylaşım, anlık mesajlaşma, bloglar gibi sosyal paylaşım kanallarının yoğun kullanımına dikkat çekmiş, özellikle gelişmiş ülkelerdeki kurum ve bireylerin bu ağlara bağımlı olduğunu vurgulamıştır (Dijk, 2016). Ayrıca, bağımlılığı açıklamak için, sistemde meydana gelen genel bir arıza sonucunda kurum ve bireylerin iş yapamaz hale gelmesini 'ağ çöktü' kavramıyla daha iyi ifade etmektedir. Benzer bir görüşü Mitchell "Me++: The cyborg self and the networked city" adlı eserinde giderek artan ağ bağımlılığı nedeniyle, olası bir ağ

saldırısı ya da elektrik kesintisinin gündelik hayatı aksatabileceğini ifade etmiştir (Mitchell, 2004).

Günümüzde internet ve ağ örüntüleri ile birbirine bağlanan toplulukların etkileşimleri giderek artmakta, McLuhan'ın "Küresel Köy" tanımlamasıyla benzer yönde ilerlemektedir. Bu durum zaman ve mekân kavramlarının yeniden sorgulanmasına neden olmuştur. Fiziksel mekânda bulunma deneyiminin önemini yavaş yavaş yitirdiği; zaman ve mekândan bağımsız olarak toplulukların bir araya gelebildiği ve haberleşebildiği bir ortam oluşmuştur. Yaşanan bu gelişmeler, mimarlık ortamının tartışma konularını da yakından etkilemiş; bunun sonucunda sanal mekânlar, sanal kentler ve sanal mimarlık gibi kavramlar ortaya çıkmıştır.

Dijitalleşen iletişim şekilleriyle birlikte, toplulukları bir araya getiren, etkileşim kurmalarını ve içerik üretmelerini sağlayan iletişim araçları ve kanallarının anlaşılabilmesi için bazı kavramlar ortaya çıkmış ve önem kazanmıştır. Bu kavramlar, "Ubiquitous Computing" (yaygın bilişim), yeni medya ve konum tabanlı sosyal ağlardır (Şekil 2.2.).

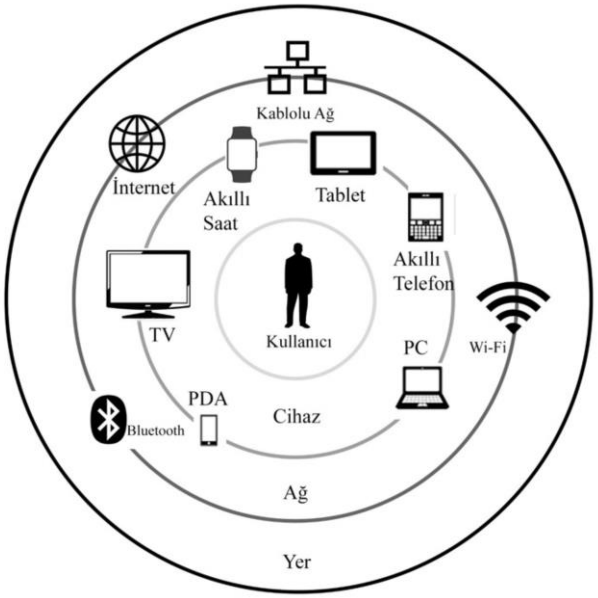


Şekil 2.3. Ağ Toplumu ve Teknolojileri (Çil, 2022)

2.2.1. Yaygın Bilişim (Ubiquitous Computing)

Yaygın bilişim kısaca mobil cihazlarla birlikte her an her yerde bulunarak bilgi akışının sağlandığı, fiziksel ve sanal ortamda aynı anda bulunma hali olarak tanımlanabilir. Weiser'ın yaygın bilişimi tanımlarken de ifade ettiği gibi bilgiye her an

her yerde ulaşabilmesi mümkün olduğu ağlarla örülü bir düzen oluşmuştur (Weiser, 1991). Yaygın bilişimin temelini oluşturan sistemde mobil cihazlar, tabletler, telefonlar, dizüstü bilgisayarlar, akıllı saatler gibi pek çok donatı ağlara bağlanmamıza olanak sağlamaktadır (Weiser, 1991). Mobil cihazların bedenimizin bir uzantısı olmasıyla birlikte fiziksel olarak mekânda bulunma hali, yaygın bilişimle birlikte çeşitlenmiştir. Fiziksel mekân ile sanalın iç içe geçtiği mekânsal deneyimlerin dönüştüğü yeni mekânsal deneyimler ortaya çıkarken, hareket halindeyken bile sürekli bağlı olma durumu sağlanmıştır. Mobil cihazlarla sağlanan bu katılma durumu zaman ve mekân fark etmeksizin, deniz kenarında ormanda veya kentte bulunma halinde bile ağa katılarak etkileşim yapmaya ve içerik üretmeye olanak sağlamaktadır. McLuhan'ın teknolojinin insan bedeninin bir uzantısı olma öngörüsü yaygın bilişimle gerçekleşmiştir (Şekil 2. 4.). 1990'lı yıllarda savunulan teknolojilerin bedeni fiziksel mekândan koparacağına dair görüşlerin (Meyrowitz, 1985) aksine, günümüz mobil teknolojileri, bedeni fiziksel mekân içinde taşımakla kalmayıp, aynı zamanda etkileşime girme imkânı sunmaktadır.



Şekil 2.3. Yaygın Bilişim Örüntüsü (Çil, 2022)

2.2.2. Yeni Medya

Ağ toplumunun alt yapısını oluşturan diğer bir önemli unsur ise yeni medyadır. Yeni medya kavramı için ilk kuramsal yaklaşımda bulunan isimlerden birisi olan Lev Manovich'dir. Yeni medya tanımlaması yapılırken medya kavramının yeni ve eski kıyaslamasından daha çok geleneksel medyanın üzerine yeni teknolojilerin eklenmesiyle dönüşümü şeklinde ifade etmek daha doğru olmaktadır. Manovich web siteleri, bilgisayar oyunları, CD-ROM'lar, sanal gerçeklik uygulamaları, televizyon programları, üç boyutlu animasyon filmleri gibi unsurları yeni medyanın elemanları olarak tanımlamaktadır (Manovich, The Language of New Media, 2001). Bilgiyi işleme, depolama ve düzeltmede kullanılan dijital yöntemlerin kullanımının artmasıyla birlikte telekomünikasyon, veri iletimi ve kitle iletişimlerinin bir araya gelmesiyle bugün yeni medya, dijital medya ya da interaktif medya olarak adlandırılan yeni medya teknolojilerini ortaya çıkarmıştır (Castells, 2008; Jan Van Dijck, 2016).

Yeni medyayı günümüzde ‘‘Teknoloji ve arayüzlerle, herkesin içerik oluşturabilmesini ve diğerleriyle paylaşabilmesini sağlayan bir ilişkiler ve teknoloji ağı" olarak ifade etmek mümkündür (Kut, 2013, s. 7) .

Müller'in 2010 yılında yaptığı sınıflandırma (Çizelge 2.1.), yeni medyanın gelişimini ve medya ile teknoloji arasındaki ilişkiyi açıklığa kavuştururken, aynı zamanda teknolojik ilerlemelerin medya ve kullanıcı etkileşimini nasıl şekillendirdiğini sistematik bir şekilde ortaya koymaktadır (Müller, 2010). Medya 1.0 ile kullanıcı var olan bilgilere erişimle sınırlı kalmakta ve dahil olma durumu pasif haldeyken, medya 2.0 ile az da olsa dahil olmaya başlamaktadır. Medya 3.0 ile kullanıcının dahil olma durumu artarak süreç, içine dalma devresi olarak tanımlanmaktadır. Second life oyunu, içine dalma devresinin anlaşılması için iyi bir örnektir. Oyunda kullanıcılara ikinci bir yaşam tanımlanıp yeni bir yaşam alanı oluşturulmaktadır. Böylelikle kullanıcıların sanal gerçeklik ile buluşması gerçekleşmiştir. Açık kaynaklı bir oyun olan Second Life ile kullanıcılar kendi tasarımlarını (kıyafet, ev, araç, eşyalar v.b.) oluşturmalarına olanak sağlamakta ve oyuna dahil olma durumlarını artmaktadır. Medya 4.0 ile nesnelerle bağlanma devresi günümüze ışık tutmaktadır. Mobil cihazlar yardımıyla her zaman her yerde aktif olma

durumu ile fiziksel mekânda bulunurken sanal ortamla buluşma da sağlanmaktadır. Böylelikle kullanıcıların fiziksel ve sanal mekânı birlikte deneyimlediği yeni mekânsal tanımlamalar ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda kullanıcıların içerik üretebildikleri ve paylaşabildikleri bu ağ sisteminde katılım kalıcı hale gelmektedir.

Çizelge 2.1. Yeni Medya Teknolojileri ve Beden Etkileşimin İlişkisi ve Dönüşümü (Müller'den düzenleyen Çil, 2022)

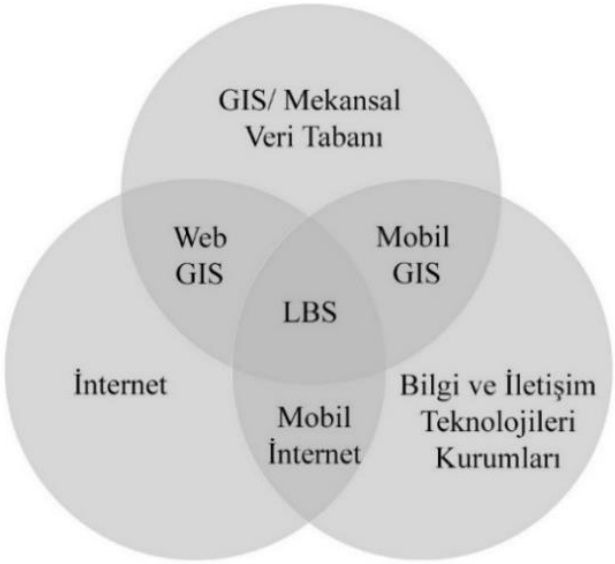
Media 1.0 Durum Arkaya Yaslanma Katılım	 Web İçeriğine Dikkat Etme	- İnternet - Tv - Arama Motoru - Yazıcı - E- Mail - Radyo	
Media 2.0 Durum Öne Doğru Eğilme Katılım	 Web Yapısında İletişimi Güçlendirmek	- Anlık Mesajlaşma - Podcast - Wiki - Viraller - E Ticaret Siteleri - Sosyal Ağlar	- Web 2.0 - Weblog - Kullanıcı Yaratımlı içerikler (UGC) - Etkileşimli Dış Mekan Uygulamaları (I-OOH)
Media 3.0 Durum İçine Dalma Katılım Geçici	 Web İçeriğine Dalma Akış	- Web 3D - Anlamsal Ağ - Sinematik Oyunlar - Holo Tv ve Oyunlar - Akıllı Arama - 3D Sohbet	- Çok Oyunculu Online Rol Oyun Sistemleri - Sanal Dünya ve Sanal 3D Alışveriş - Akıllı Reklam -Konsol - Sanal Mimik ve Jestler
Media 4.0 Durum İçine Dalma Katılım Kalıcı	 Web Yapısında Nesnelerle Bağlanmak	- Outhernet - Artırılmış Gerçeklik - Çoklu Bulunma - Konum Tabanlı Web - Mobil Topluluk -Bulut Bilişimi	- Sanal Zeka Ajanları - Ses Analizi - Giyilebilir Teknolojiler -Dokusal Arayüz - Nesne Tanıma Sistemleri - Ultra Yerel Ağlar
Media 5.0 Durum Devrede Olma Katılım Yüksek	 Web Yapısına Nörolojik Uzantıyla Bağlanmak	- Zengileştirilmiş Görüş - Nöro-Web - Biyolojik İmplantlar - Nano ve Nöro Robotlar - Tüm BedenRobot Protezler -Sessiz İletişim - Claytronics	- Robotik Zeka - Büyük veri - Beyin Bilgisayar Etkileşimli Ara Yüz - Beyin Akış Kontrolü - Bağlantılı Lens - insan 2.0

Yeni medya kavramı, kullanıcıların ağ üzerinden dahil olarak Facebook, Twitter, Instagram, Swarm vb. sosyal ağlar, sözlükler, kişisel blog yazıları, Wikipedia gibi birçok farklı uygulama ile içerik ürettikleri fotoğraf, video, metin, konum paylaşabildiği, paylaşımlar sonucu kullanıcılar arasında etkileşim sağlanabilen bir ağ düzeni olarak ifade edilebilir.

2.2.3. Konum Tabanlı Servisler ve Sosyal Ağlar

Ağ toplumun diğer bir getirisi olan sanal cemaatlerin/insanların sosyal yaşam alanlarını tanımladıkları sosyal ağların özellikle 2000'li yıllardan başlayarak günümüzde giderek kullanımı artmaktadır. Sosyal medya ağları Web 1.0' dan Web 2.0'a geçiş ile kullanıcıların verilere sadece ulaşabildiği düzenden veri paylaşabilir duruma geçmesiyle birlikte ortaya çıkan medya sistemidir. Dünya genelinde We Are Social, Hootsuite tarafından sunulan 2022 yılı ocak ayı verilerine bakıldığında dünya genelinde aktif olarak 4,95 milyon (%62,5) internet kullanıcısı ve 4,62 (%58,4) milyon sosyal medya kullanıcısı bulunmaktadır. Özellikle mobil cihaz kullanıcıların da artmasıyla birlikte kullanıcıların gün içerisinde hareket halindeyken dahi bilgiye erişmeleri ve içerik üretmeleri her an her yerde mümkün hale gelmiştir.

Konum tabanlı sosyal servisler Bilgi ve İletişim Teknolojileri (BIT), internet, mobil cihazlar, küresel konumlandırma servisi GPS (Global Position System), Bluetooth, coğrafi bilgi sistemi (GIS), aplikasyonlar gibi birçok teknolojik altyapının yerle kurduğu ilişkinin bir sonucudur. Günümüzde kullanıcılar sosyal ağ siteleri (SNS – Social Networking Site) üzerinden konum tabanlı servis (LBS- Location-based Service) ve GPS (Kürelse Konumlama Sistemi) aracılığı ile Swarm, Foursquare gibi çeşitli uygulamalarla yer bildirimi (check-in) yapabilmekte, bulundukları yer ile ilgili yorum yazabilmekte anlık paylaşımlar yapabilmekte ayrıca diğer kullanıcıların paylaşımlarıyla etkileşim halinde bulunabilmektedir. Bulundukları coğrafi konumlardan video, fotoğraf, ses, metin, dosyalarını paylaşarak, kullanıcıların anlık olarak istedikleri noktalardaki bilgilere erişmeleri mümkün kılınmıştır.



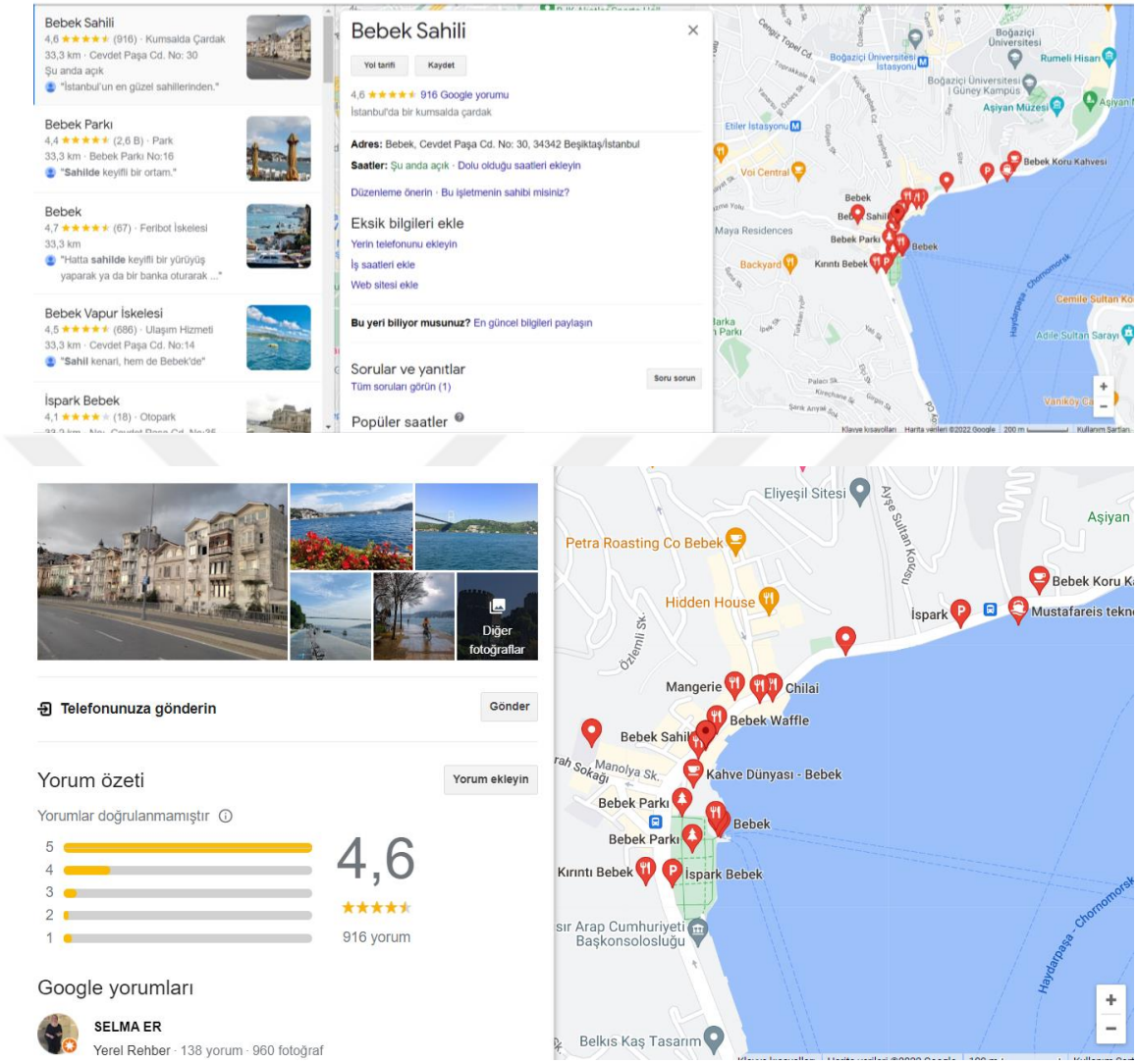
Şekil 2.4. Konum Tabanlı Hizmetler Altyapısını Oluşturan Teknolojik Sistemler (Çil, 2022)

Enformasyonel içeriğin konumla eşleştiği, bilgi ve iletişimsel süreçlerin bir sonucu olan konum tabanlı programlama ve onum tabanlı hizmetler "location-based services" (LBS) içeren dijital arayüzler yoluyla bir mekânın içerisindeki sosyal deneyimler ve temsillerin yeni formları oluşturulabilir (Toprak, 2019). LBC internet, Wi-Fi iletişimi, konum, bilgi ve teknolojilerin bir kombinasyonu olup, LBS ise telefondan bir restoran aramaktan, GPS yardımı ile araçta yol tarifi yardımı almaya, coğrafi bilgi sistemi (CBS) yardımı ile doğru bir resmi bulabilmeye, kamusal alanlarda mobil cihazlar yardımıyla oyun oynamaya kadar pek çok geniş hizmet spektrumuna sahiptir (Lemos, 2010).

Konum tabanlı servislerin kullanıcıya erişebilmesi için beş teknolojik ana bileşene ve bir kullanıcıya ihtiyaç vardır (Şekil 2. 4.). Bu bileşenler; Mobil cihazlar, konumlandırma teknolojileri, iletişim ağı, servis ve uygulama sağlayıcı, veri ve içerik sağlayıcı ve bir kullanıcıdan oluşmaktadır.

Konum tabanlı servisler içinde yön bulma araçları, acil durum ve güvenlik bildirim uygulamaları, kentteki yeme içme ve etkinlik alanlarına erişebilen coğrafi rehberler, kentin ve müze gibi alanların gezilebildiği eğitici servisler, sosyal medya ve arkadaşlık siteleri, konum tabanlı oyunlar, kent içerisinde bulunan mekanların değerlendirilebildiği uygulamalar ve konuma bağlı olarak eş zamanlı olarak fiziksel

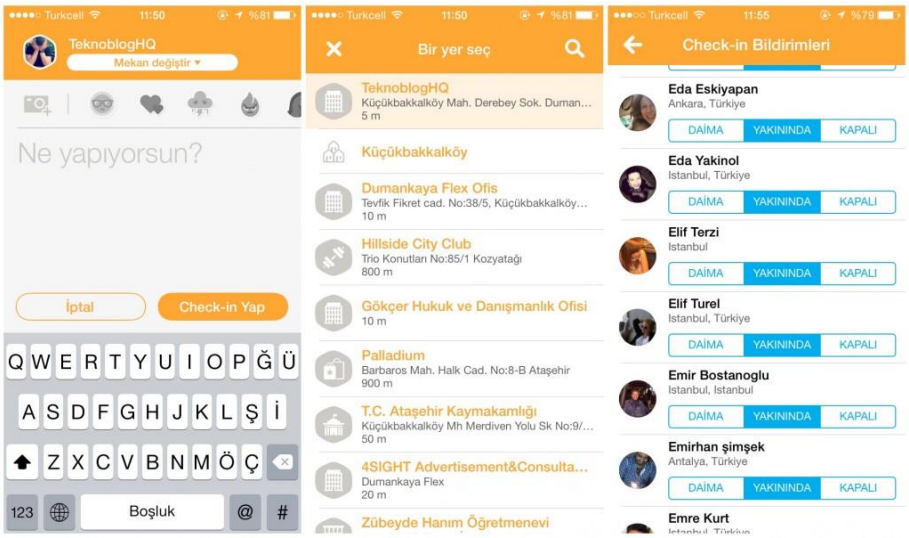
ortama ait hava durumu, trafik bilgisi gibi çeşitli verilerin paylaşıldığı akıllı kentsel haritalar sayılabilir (Şekil 2.5.).



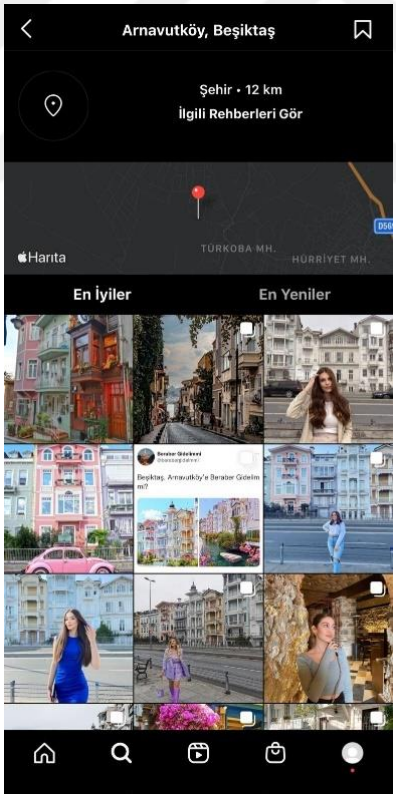
Şekil 2.5. Harita Yerel Rehber Üzerinden Konum ve Yakın Çevresi Alanların Gösterimi Kullanıcı Değerlendirmeleri ve Fotoğrafları (Google Haritalar, 2024)

Mevcutta var olan Facebook, Instagram (Şekil 2. 5.),(Şekil 2.6.) gibi uygulamalar da zaman içerisinde konuma dayalı sosyal ağlardaki yükselişe paralel olarak paylaşımlara konum ekleme özelliği getirmiştir. Böylelikle bir bakıma fiziksel mekânlar, sosyal medyaya taşınmıştır. Şehirde gerçekleşenlerin her an her yerden izlenebildiği bir hal almıştır. Konser, sergi gibi pek çok etkinlik o an canlı olarak fiziksel mekânda bulunanlar tarafından konum etiketi ile paylaşılırken, farklı bir noktada bulunan sosyal ağ kullanıcısı

konumdan paylaşılanlara bakarak etkinliği takip etme şansına sahip olmuştur (Şekil 2. 6.).



Şekil 2. 6 Swarm Üzerinden Konum Paylaşımı (Küstür, 2024)

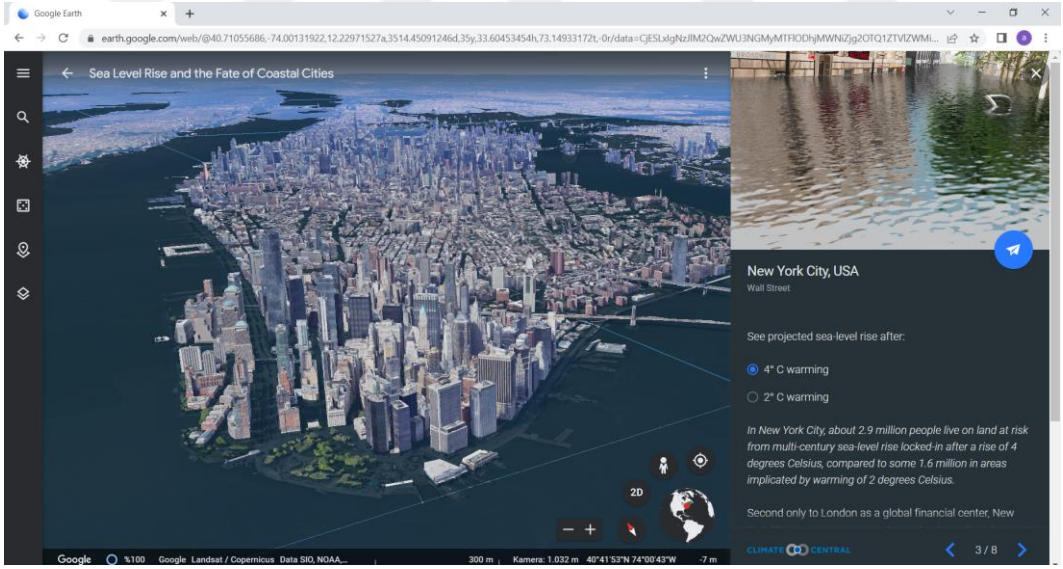


Şekil 2.7. Instagram Üzerinden Konuma Fotoğraf Eklemek (Instagram,2022)

Aynı zamanda konum tabanlı sosyal ağlar kentsel deneyimlerin de bir parçası olmuştur. Kentsel alanlarda 3D haritalar (Şekil 2.9.) üzerinden gezintiler yapmak mümkün olmuş, kentteki tercih edilen mekânların keşfi mümkün olmuştur.



Şekil 2.8. Geofeedia Konum Tabanlı Sosyal Ağ Analizi (Pehlivan, 2024)



Şekil 2.9. Google Earth Sanal Şehir Turu (Google Earth, 2022)

2.3. Ağ Toplumu ile Mekânın Yeniden Tanımlanması

Mimarlığın temelini oluşturan mekân kavramı alan, yer anlamlarına gelmektedir. Mekân kavramı farklı disiplinler tarafından sıkça kullanılmaktadır. Mekân yaratma sanatı olan mimarlık için de insanlığın barınma ihtiyacının ortaya çıkmasından itibaren mekân kavramından bahsetmek mümkündür. Enformasyon devrimi toplumsal yapı ve yaşam tarzlarında değişimlere yol açmış ve beraberinde birçok alanın da dönüşümüne neden olmuştur. Enformasyon toplumuyla birlikte mimarlık adına da birçok yenilik yaşanmıştır. Bu yeniliklerden bir tanesi fiziksel mekân ve deneyimleri üzerinde olmuştur. Mimari anlamda mekân kavramında yaşanan değişim ve dönüşümü toplumsal yapıda gerçekleşen ekonomik, teknolojik ve kültürel değişimlerden bağımsız düşünmek şüphesiz mümkün olmayacaktır. Temelinde insanla birlikte düşünülen ve var olan mekân da bu değişimlerden etkilenecektir. Doğal ve yapay mekân tanımlamalarının yanında teknolojik gelişmeler yeni mekânsal tanımlamalarının oluşmasını da neden olmuştur. Mekân insan tarafından algılar ve duyular ile deneyimlenmektedir. Fiziksel olarak içerisinde bulunarak deneyimleyebildiğimiz sınırları olan, somut ve gerçek zamanlı olarak bulunduğumuz mekândaki değişimler beden- mekân etkileşiminde farklılıklara yol açmıştır. Fiziksel mekânlar varlığını sürdürürken bir yandan bilişim ve iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte kişisel bilgisayarlar, mobil cihazlar ve internetin kullanımı artmıştır. Beraberinde farklı mekânsal tanımlamaların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu yeni mekânsal tanımlar fiziksel mekâna göre daha esnek, zaman içerisinde değişebilen, dönüşebilen alanlardır ve sınırları belirsizdir. Bu alanlar zamandan bağımsız, beden-mekân etkileşimine ihtiyaç duyulmaksızın deneyimlenebilmektedir. Siber mekânlar, sanal / artırılmış gerçek mekânlar, hibrit / melez mekânlar olarak tanımlanabilir. Bu yeni mekânsal tanımlamalar birlikte mekân beden arasında gerçekleşen fiziksel mekân deneyimlerinde dönüşüm yaşanmış mekânsal, kentsel deneyimler ve günlük yaşam pratiklerinde de birçok deneyim yeni kılınıştır.

2.3.1. Artırılmış Mekân (Augmented Space)

Enformasyon teknolojilerinin artmasıyla birlikte fiziksel mekanlarla dijital cihazların beraberliği artmış ve yeni bir mekânsal tanımlamanın yapılmasına ihtiyaç

duyulmuştur. “Artırılmış” veya “zenginleştirilmiş mekân” (augmented space) tanımı ilk kez Lev Manovich tarafından ortaya konmuştur. Manovich artırılmış mekânı fiziksel mekânın üzerine sarılmış, eklemlenmiş dijital alanlar olarak tanımlamaktadır (Manovich, 2002). Günümüzde gündelik yaşamın bir parçası olan teknolojik cihazlarda bulunan artırılmış gerçeklik uygulamaları, fiziksel mekânda bulunan bilgi ve reklam ekranları gibi çeşitli enformasyon teknolojileri, fiziksel mekân üzerinde dijital bir katman oluşturarak fiziksel mekânın her an yeniden farklı deneyimlere açık hale gelmesini sağlamıştır. Manovich, Learning from Prada isimli makalesinde kentsel mekânı enformasyon teknolojileriyle birlikte olası artırılmış mekân olarak tanımlar. Artırmış mekâna örnek olarak 2011 yılında gerçekleşen 12. İstanbul Bienali kapsamında Alper Deriboğaz ve Refik Anadol tarafından üretilen Strüktürler v1.1: Akustik Formasyon (Augmented Structures V1.1: Acoustic Formations) (Şekil 2.10.) isimli çalışmada İstiklal Caddesi’nde bulunan Yapı Kredi Kültür Merkezi cephesine, cadde üzerine yerleştirilmiş cihazlardan elde edilen ses dalgaları görsel bir enstalasyon ile yansıtılmıştır. İstiklal Caddesi’nin sembolik yapılarından olan bu yapı dijital bir katman ile sarmalanmış ve yeniden deneyime sunulmuştur.



Şekil 2.10. Strüktürler v1.1: Akustik Formasyon (Augmented Structures V1.1: Acoustic Formations) (Augmented Structures V1.0, 2022)

Refik Anadol, 2022 yılında, “Casa Batlló: Yaşayan Mimari” isimli çalışmasında Barselona’da bulunan mimar Antoni Gaudi’nin önemli eserlerinden Casa Batlló’nun önce cephesine Barselona’nın gerçek zamanlı iklimsel verilerini kullanarak dinamik bir ışık

gösterisi çalışması yapmıştır. Bu çalışma ile kentsel mekân ve Casa Batlló dijital bir katman ile kaplanıp farklılaşarak yeniden deneyimlenmiştir (Şekil 2. 11.).



Şekil 2.11. Casa Batlló: Yaşayan Mimari Barselona (Milliyet , 2022)

2022 yılında Akbank Sanat'ta gösterimi yapılan "Alternatif Gerçeklikler + NFT" isimli sergide, Alp Tuğan tarafından üretilen De-Scripted Shades isimli eserde endüstriyel amaçla üretilmiş bir derinlik kamerası fiziksel bir oda içerisinde yerleştirilmiştir. Oda içerisinde bulunan kişinin kamera önünde bulunduğu mesafe ve hareketleri özel bir yazılım sayesinde ses ve görüntü kompozisyonuna dönüştürülerek anlık olarak mekâna yansıtılmaktadır. Bu sayede mekân her farklı kullanıcıda ya da aynı kullanıcının farklı hareketinde ve yer değiştirişinde yeniden deneyimlenmektedir (Şekil 2. 72.).



Şekil 2. 12. De-Scripted Shades Fiziksel Mekân ve Artırılmış Gerçekliğin Deneyimlenmesi (Çil, 2022)

2.3.2. Siber Mekân

Siber kelime kökeni olarak Yunanca düzenleyici, yön veren, yönetmek, dümenci gibi anlamlara gelen kybernétes kelimesinden gelmektedir (Kut, 2013). Sibernetik kelimesinin Türkçe karşılığı güdüm bilim olarak geçmiştir. Siber mekân kavramı karşımıza ilk kez Amerikan bilim kurgu yazarı William Gibson'ın 1984 yılında yayınladığı Neuromancer isimli eserinde çıkmaktadır. Siber mekân, siber ve mekân kavramlarının birleşiminden oluşmaktadır. Bu nedenle siber kavramının anlaşılması önem kazanmaktadır. ''Cyber'' kelimesi ''bilgisayarlara ait olan, kullanan ve ilgili olan'' anlamına gelmektedir. Wiener sibernetik kavramını canlı ve makineler arasında haberleşme ve kontrol olarak tanımlamaktadır (Wiener, 1948). Klir ve Valach (1967) ise sibernetik kavramını daha geniş bir kapsamda ele alarak yarı-kapalı sistemlerin çevreleriyle olan etkileşimlerini ve bu sistemlerin yapısı ile elemanları arasındaki ilişkiyi haber alışverişi açısından inceleyen bilim dalı olarak tanımlamıştır (Esmer, 1975). Sibernetiği tanımlayan diğer bir isim olan Louis Couffignal canlı ve makineler arasındaki iletişimi inceleyen bilim dalı olarak tanımlamaktadır (Kut, 2013). Siber mekânı sadece internet mekânı veya gerçeğin bir simülasyonu olarak tanımlamak yetersiz olurken siber mekânı canlı ve makineler arası iletişim kurulan yer olarak tanımlamak daha doğru olacaktır. Siber mekân kavramı özellikle kişisel bilgisayarların

kullanımının artmasıyla birlikte ağ topluyla daha da yaygınlaşmıştır. Siber mekân diğer bir değişle ağların mekânı olarak tanımlanabilir. İnternet ağıyla birlikte bilgisayarlarımız, telefonlarımız, tabletlerimiz gibi teknolojik araçların yardımıyla beden ve zihnin mekânı olan siber mekânda herhangi bir yere istediğimiz anda gitmemiz mümkün kılınmıştır. Siber mekân kavramı sanal mekân kavramı bile sıkılıkla karıştırılmaktadır ancak farklı kavramlardır. Siber mekânın içerisinde sanallık barındırması ve her iki mekânsal deneyimin de fiziksel ortama ihtiyaç duymadan zihin yoluyla gerçekleşmesinden dolayı bu algı oluşmuştur. Sanal mekân genellikle dijital araçlarla oluşturulan gerçeğin bir benzeri olarak tasarlanan alanlarken siber mekân kavramı ise ağ yardımı ile iletişimin ve etkileşimin sağlandığı ortam olarak tanımlanabilir. Gibson siber mekânı insanların zihinsel olarak bulunduğu bilgisayar ağlarının mekânı olarak tanımlamaktadır. Benedikt ise siber mekânı elektrik akımının akıl ile dolaşıldığı sonsuz bir şehir olarak tanımlamaktadır.

Siber mekân, fiziksel mekânın aksine deneyimleyen kullanıcının fiziksel olarak mekânda bulunma haline gerek duyulmaksızın zaman ve konumdan bağımsız istediği an girebildiği ve ayrılabildiği mekândır (Şekil 2. 83.). Siber mekân deneyiminin zihinsel olarak gerçekleşen bir deneyimdir. Siber mekân deneyiminde her kullanıcının deneyimi birbirinden farklı, anlık ve değişken olmasını sağlamaktadır. Bu farklılık bilginin akışı, kullanılma düzeyi ve zihinde yorumlanmasından kaynaklanmaktadır. Kullanıcı gelen bilgiyle birlikte mekânı şekillendirmekte ve bilgide meydana gelen herhangi bir değişiklikle mekân da yeniden şekillenmektedir. Aynı zamanda siber mekânlar sınırsız olup bilgi ve ağlar yardımıyla zaman içerisinde genişlemektedir (Şekil 2. 14.). Siber mekânların gelişimi teknoloji ile doğrudan ilişkilidir. Her ne kadar fiziksel sınırları olmasa da siber mekân deneyiminde bu sınırları kullanılan araç ve yazılım gibi ağ teknolojisindeki gelişmeler belirlerken ortaya çıkan her gelişme siber mekân olanaklarını da genişletmektedir. Tüm bunların yanında kullanıcılar fiziksel olarak mekânsal deneyime dahil olmasalar da siber mekân da zihin yoluyla gerçekleştirdikleri deneyim de kullanıcıların sosyal, kültürel, psikolojik ihtiyaçlarına cevap bulabildikleri ağ toplumunda kullanıcıların iletişim kurabildiği bir mekânın oluşmasını sağlamıştır.



Şekil 2.13. Decentraland Metaverse Evreni Samsung Mağazası (Lavania, 2022)

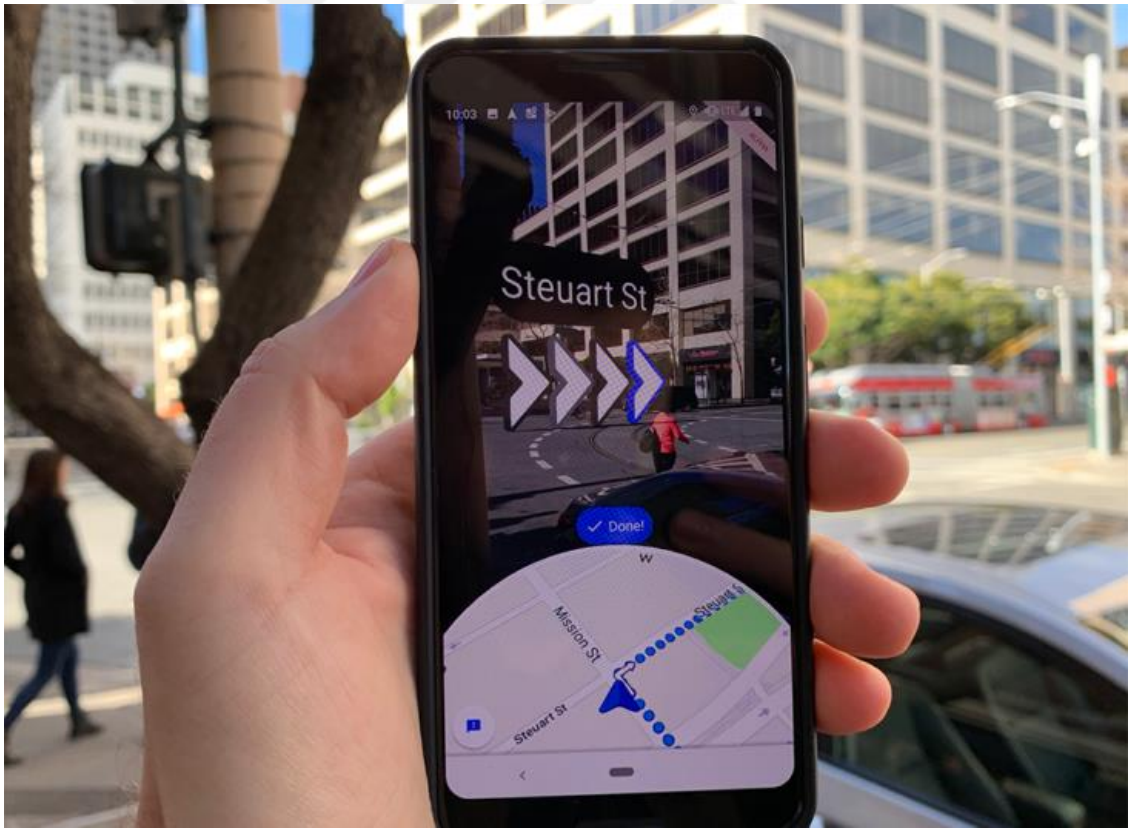


Şekil 2.14. Decentraland Metaverse Evreni (Bahçe, 2022)

2.3.3. Hibrit Mekân

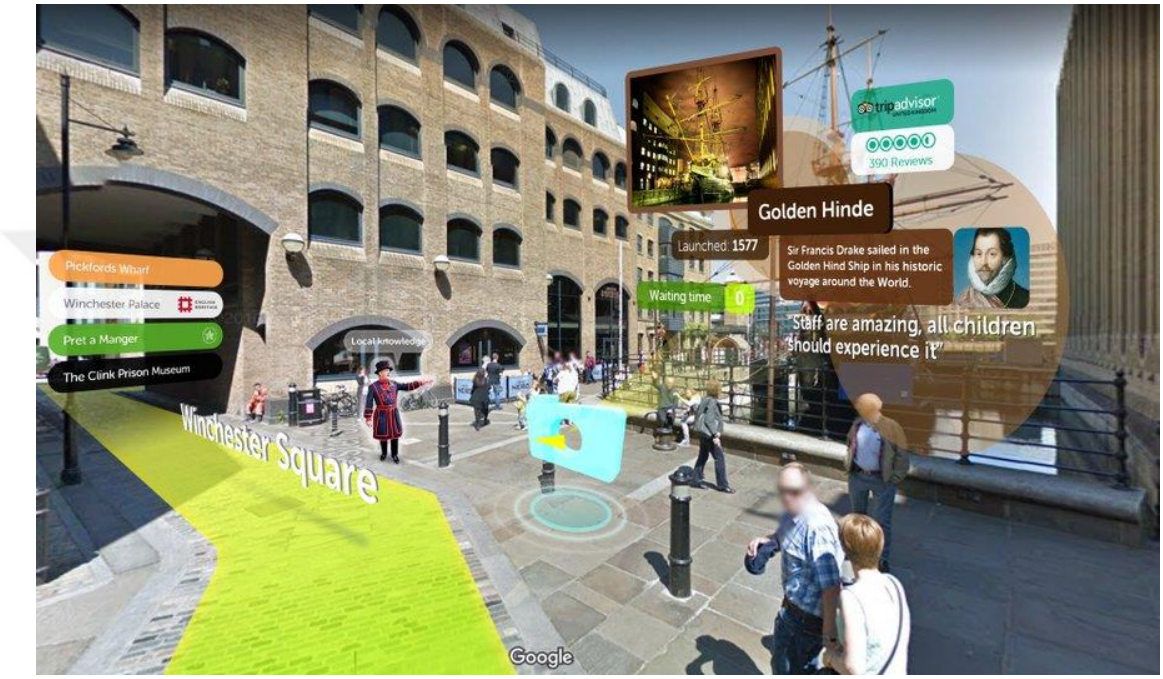
Hibrit mekânlar, teknolojinin sağladığı imkânların fiziksel mekâna eklemlenmesiyle oluşur. Farklı bir ifade ile fiziksel ve dijitalin birleşerek aynı anda

varlığını sürdürdüğü yeni alanlar olarak ifade edilebilir. Ağ toplumu ile sanal topluluklar oluşmuş bu topluluklar da siber mekâna taşınmıştır. Hibrit mekânlar, kullanıcıların mobil cihazlar yardımıyla internete ve diğer kullanıcılara sürekli bağlı olması durumunda oluşan birçok mekânın iç içe konumlandığı alanlardır (de Souza E Silva, 2006). Silva hibrit/melez mekânın sıklıkla karıştırıldığı karma gerçeklik (mixed reality), artırılmış/zenginleştirilmiş sanallık (augmented virtually), artırılmış/zenginleştirilmiş gerçeklik (augmented reality) ya da sanal gerçeklikten (virtual reality) farklı olduğunu belirtmiş, hibrit mekânları (Şekil 2. 15.) mobil cihazlarla bağlantılı kullanıcıların mobilitesi ile yaratılan fiziksel ve dijital sosyal ortam olarak tanımlamıştır (de Souza E Silva, 2006). Özellikle mobil cihazların varlığı ile dijital yaşam her an yanımızda taşınabilen ve internetle erişilebilen bir hale gelmiştir. Eşzamanlı olarak dijital ve fiziksel alanların bir arada oluşundan ortaya çıkan ve melez gerçeklik kavramını yaratan ise, toplumsal pratiklerdir (de Souza E Silva, 2006).



Şekil 2.15. Google Maps Artırılmış Gerçeklik Uygulaması (Tech Crunch, 2022)

Kentsel mekânlar içerisinde fiziksel çevre ve enformasyon teknolojileri her zaman iç içe bulunmuştur. Ancak bu süreç özellikle sosyal medyanın varlığının kendini göstermesiyle daha da güçlü bir hale gelmiştir. Günümüzde hemen hemen deneyimlediğimiz her mekân hibrit mekâna örnek gösterilebilir. Özellikle kentsel mekânlar fiziksel mekânın enformasyon teknolojileriyle sarıldığı bir hibrit deneyim mekânıdır (Şekil 2. 16.).



Şekil 2.16. Blippa AR Harita Görünümü (Twitter, 2022)

2016 yılında piyasaya çıkan "Pokemon Go" isimli oyun (Şekil 2. 9.) konum tabanlı olarak çalışmaktadır. Avcı olan kullanıcı mobil cihazının kamerasını fiziksel mekâna tutarak orada bulunan Pokemon'ları toplamaktadır. GPS teknolojisi ve artırılmış gerçekliği birleştirilen oyun fiziksel mekân ve artırılmış mekânın aynı anda deneyimlenmesini sağlamış hibrit bir mekân oluşturmuştur.



Şekil 2.17. Pokémon Go İsimli Uygulama (RMIT Avustralya, 2022)

2.4. Değişen Kent ve Teknoloji İlişkisi: Ağlar Kenti

Kent kavramı tanımlanacak olursa, farklı ekonomik ve sosyo-kültürel yapılardaki bireylerin bir arada bulunduğu, nüfusun fazla olduğu, tarımsal faaliyetlerin yerini üretimsel faaliyetlerin aldığı ve genellikle yönetimin gerçekleştirildiği merkezler olarak ifade edilebilir. Kentler endüstri devrimi öncesine surlarla çevrelenerek korunan alanlar olarak tanımlanmaktadır. Sur dışında kalan alanlar ise tarımsal faaliyetlerin gerçekleştiği alanları temsil etmekteydi. Endüstrileşme süreciyle birlikte kırsal alanlardan kentlere yoğun bir göç yaşanmış, kentler modernizmin bir simgesi olarak cazibe merkezi haline gelmişlerdir. Böylece kentlerde yaşam biçimlerinin farklılaşarak yeni örgütsel yapılanmaların oluştuğu merkezler haline gelmiştir. Georg Simmel (1858-1918) bahsedilen bu modern kentleri farklı bir yönelimle analiz eden ilk kişi olarak ifade edilebilir. Simmel'in gösterdiği bu farklı yönelimde, kent; bireylerin biçimlendirdiği bir alan değil, bireyleri dönüştüren bir alan olarak tanımlanmaktadır. Bireylerin yaşadıkları bu dönüşümün nedeni ise kentte bulunan toplumsal etkileşimlerdir. Çünkü kent sadece maddi bir gerçeklik değil,

toplumsal etkileşimlerinde gerçekleştiği karmaşık bir organizmadır. Çavuşoğlu, kentleri, içerisinde karmaşık ilişkilerin bulunduğu, toplumsal mekânlar olarak tanımlamaktadır (Çavuşoğlu, 2016). Bu kadar çok ögeyi bir arada bulunduran kentlerde hızlı değişim ve dönüşümler yaşanmaktadır. Yaşayan bir organizma olan kentlerdeki bu değişimi tetikleyen etkenler ise göçler, demografik yapıdaki değişimler, savaşlar, sanayileşme, aile yapılarında yaşanan değişimler, kültürel farklılaşmalar, teknolojik gelişmeler olarak ifade edilebilir. Ögesi insan olan kentler sosyalleşmenin, kültürel aktarımın, üretim ve bilginin kilit noktası olmuştur. Etkileşimin bu kadar yoğun olduğu kentsel mekânlar şüphesiz ki toplumsal yapıda yaşanan en ufak değişimden etkilenmektedir. Günümüzde kentsel mekânın dönüşmesindeki temel etken teknolojik gelişmeler ile toplumsal yapının bir ağ toplumuna evrilmesidir. Özellikle enformasyon toplumunun getirileri 1980'den itibaren kentsel alanlarda kendini göstermeye başlamıştır.

Çalışma kapsamında bölüm içerisinde ağ toplumu kavramı irdelenmiş, ağ toplumunun sonuçları olan yeni mekânsal tanımlamalara yer verilmiştir. Toplumsal yapının ağ toplumuna dönüşmesiyle ve mobil cihazların bedenimizin bir uzantısı halini almasıyla mekânsal deneyimlerde farklılaşmalar oluşmuştur. Yaşanan bu farklılaşmalar kentsel mekân deneyimine ve günlük yaşam pratiklerine yansımıştır.

Kentsel mekânların ağ teknolojileri ve yeni mekânsal tanımlamalar ile nasıl değiştiğini anlamak için günlük yaşam pratiklerindeki değişimlerin incelenmesi yararlı olacaktır. Günlük ihtiyaçların karşılandığı, sosyalleşmenin gerçekleştiği, kültürel etkileşimin yaşandığı, bilgi alışverişinin yapıldığı ve hizmetlerin alındığı yer olan kentsel mekanlar, fiziksel mekân olarak varlığını sürdürürken günümüzde siber mekân, sanal mekân ve hibrit mekân olarak da karşımıza çıkmaktadır.

Fiziksel olarak sınırların ve boyutların kalktığı yeni mekânsal deneyimler fiziksel olarak kent ve kullanıcı arasında bulunan ilişkinin de değişimine yol açmıştır. Fiziksel mekân deneyimlerindeki değişimler kentsel alanlarla kullanıcılar arasındaki beden-mekân ilişkilerinin yeniden sorgulanmasına neden olmuştur.

Özellikle yeni medyanın devamında gelişen süreçte, farkında olmadan da olsa kentsel deneyimin parçaları olan vitrine bakarak alışverişin yerini online alışveriş

etkinlikleri ve bankaya fiziksel olarak ulaşımın yerini sayfa ziyaretlerinin aldığı, sosyalleşme ve haberleşme ihtiyacının farklı platformlar üzerinden gerçekleştiği, sanatın temsil biçimlerinin değiştiği NFT formatına dönüştüğü, sağlık sorunlarına dahi online görüşme ile çözüm arandığı bir sürece girilmiştir. Kentte kaybolmak da kentsel deneyimin bir parçasıyken günümüzde mobil cihazlar ve çeşitli uygulamalar aracılığıyla kentsel alanlarda yön bulmanın kolaylaştığı görülmekte ve deneyimin boyut değiştirdiği izlenmektedir.

Kentler, fiziksel varlıklarını sürdürürken dijitalleşme, kentsel yaşam pratiklerine entegre olmuş ve artık bu yaşamdan bağımsız bir şekilde düşünülemez hale gelmiştir. Dijital unsurlar, kentlere entegre olarak genellikle günlük yaşam pratiklerinin daha kolay hale gelmesine katkı sağlamaktadır. Akıllı kentler kapsamında şehirlere yerleştirilen ekranlardan toplu ulaşım araçlarının geleceği saatler an an takip edilebilirken, ulaşım yollarının yoğunlukları anlık olarak izlenebilir hale gelmiştir. Özetle ağ toplumunun bir sonucu olan kentler enformasyonun gelişmesini sağlarken, ağların birbirleri ile olan hareketini arttırmaktadır (Bahçeci Başparmak & Öktem, 2019).

Yaygın bilişim ve yeni medyanın getirilerinden olan konum tabanlı sosyal ağlar da GPS yardımıyla konumun algılanarak anlık olarak bulunulan konumda üretilen içeriğin internet ağı yardımıyla paylaşılmasını ve bu sayede kullanıcılar arasında etkileşimin oluşturulmasını amaçlamaktadır. Ağlar kullanıcıların mekânsal farkındalıklarını artırırken bir yandan da kentsel alanlarda sosyalleşmenin yeniden sorgulanmasına neden olmaktadır. Paylaşılan içerikler ile sınırlar ortadan kalkmış, sürekli çevrimiçi olma durumuyla birlikte her an her yerde bulunabilmek mümkün kılınmıştır. İstanbul'da bulunan bir kişi öğle arasında, Londra'daki bir müzeyi gezebilmekte, Paris'te bulunan Concorde Meydanını da dolaşabilmektedir. Kullanıcının kent mekânlarını deneyimleyebilmek için bedenle mekân arasında etkileşimine ihtiyaç duymadan özgürce dolaşılabilen yeni kentsel keşifler ortaya çıkmıştır.

Bölüm kapsamında ağ toplumu irdelenmiş ağ toplumunun getirisi olan yeni mekânsal tanımlamalar açıklanmıştır. Bu mekânsal tanımların, kullanıcının kentsel alanlardaki deneyimlerine ve keşiflerine nasıl yansıdığı sorgulanmıştır. Bundan sonraki

bölümlerde kentte bulunma halinin ve deneyimleme pratiklerinin zaman içerisinde nasıl değiştiği ve dönüştüğü irdelenecek, yaşanan değişimlerin olumlu ve olumsuz yönleri ortaya konacaktır.

BÖLÜM 3

KENTSEL DENEYİMLER

Kentler, zaman içerisinde çeşitli eylemlerin gerçekleştirildiği, toplumla etkileşimin en yoğun yaşandığı, toplumsal değişimlerin açıkça gözlenebildiği alanlardır. Kentler toplumun tarihini, yaşayış biçimini, sosyal durumunu, kültürünü doğrudan okuyabildiğimiz sadece yapılı çevreden ibaret olmayan bir alandır. Dolayısıyla mimarlığın yapılabilmesinin temelini kentsel alanların keşfedilmesi ve deneyimlenmesinin oluşturduğunu söylemek mümkündür. Kentsel deneyim kentsel alanın içerisinde yaşayan ve ziyaret eden kişilerin bu alanları nasıl alıgıladıkları, tanımladıkları, içerisinde nasıl yaşadıkları ve kentle nasıl bir etkileşim kurduklarının anlaşılması şeklinde tanımlanabilir. Kentsel deneyimler kimi zaman planlı ve istemli olarak, kimi zamansa günlük yaşam rutini içerisinde istemsiz olarak gerçekleşmektedir. Kentsel deneyim için pek çok yöntem bulunurken genel olarak kullanılan yöntemler ise bireysel veya gruplar halinde yapılan geziler, sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) uygulamalarıdır. Geleneksel yolla yaşanan kentsel deneyimler ise fiziksel olarak kentte bulunarak, duyularla algılanarak ve kişiye özgü önceki kentsel deneyimleriyle desteklenerek gerçekleşen durumlardır. Kentsel deneyimleme yöntemleri içerinden özellikle kentte gezinmek ve yürümek önemli bir yer tutmaktadır. Yürüyerek gerçekleşen deneyimlerde kimi zaman kentin sokaklarında kaybolarak kim zamansa kent içerisindeki çeşitli kentsel imgeleri algılayarak keşifler yapılır. Fiziksel olarak kentte gezinme durumundaki gezgin kentte var olan çeşitli festival ve etkinliklere katılarak, geleneksel lezzetleri deneyerek kentle ve toplumla güçlü bir etkileşim kurmaktadır. Bunun yanında, kenti fiziksel olarak deneyimlemenin yanı sıra haritalar aracılığıyla incelemek, fotoğraflara bakmak, kitaplardan okumak ve filmlerden izlemek gibi farklı yöntemlerle

de kent deneyimi sağlanabilir. Tez kapsamında bu bölümde geleneksel kentsel deneyim konusu detaylı bir şekilde ele alınmaktadır.

3.1. Kentsel Deneyimde Duyular ve Mekânsal Algı

Kentsel alanlar deneyimlenirken mekân algısının oluşması son derece önemlidir. Mekânın hissedilebilmesi ve mekânsal algının oluşabilmesinde deneyimleyen kullanıcıların duyuları, fiziksel özellikleri, mekânı deneyimleyen kişinin öznel değerlendirmesi ve mekânın beden ile etkileşimiyle bağlantılıdır. Mekânsal algının anlaşılabilmesi için öncelikle duyu ve algının açıklanması gereklidir. Duyu kelime anlamı olarak TDK Sözlüğünde insanların ve hayvanların, dış dünyanın uyarılarını görme, işitme, koklama, dokunma ve tatma organlarıyla algılama yeteneği, duyum olarak tanımlanmaktadır (TDK Sözlük, 2022). Geleneksel duyu sınıflandırmasında Eski Yunan'dan beri görme, işitme, tat, koku ve dokunma duyusu olarak adlandırılan bir deri duyusu olmak üzere beş duyu üzerinden sınıflandırma yapılmaktadır ancak deri duyusu bir değil dört tane olup bunlar haricin de kinestetik ve vestibüler duyular da olup toplamda on duyumuz bulunmaktadır (Morgan, 2011, s. 222). Bilim adamları deri duyusu için dokunma, sıcak, soğuk ve ağrı için dört ayrı duyusal kanal saptamışlardır (Morgan, 2011, s. 222). Dış dünyadan aldığımız duyular, beden tarafından anlamlandırılıp yorumlanarak bir sonuca ulaşır. Morgan, bu süreci iki ayrı basamakta ele almış; duyumu, bir ışığın parlaklığı, bir ses tonunun perdesi, kahvenin sıcaklığı veya iğne battığında hissedilen acı gibi temel ve doğrudan yaşantılar olarak tanımlamıştır (Morgan, 2011, s. 242). Algıyı ise duyumları yorumlama, onları anlamlı (meaningful) hale getirme süreci (process) tanımlamıştır (Morgan, 2011, s. 242). Algı terimi genel kabul gören en geniş kullanımıyla algılanan şey olarak tanımlanmakta olup çevredeki nesneleri ve olayları kavrama, hissetme, anlama, tanıma ve etiketleme ve onlara karşı tepki vermeye hazırlanma gibi genel işlemlerin tanımıdır (Gerrig & Zimbardo, 2012, s. 91). Kullanıcıların bir çevrede varlığını sürdürebilmesi için çevreyi tanıması oldukça önemlidir. Çevreyi tanıma süreci ise mekânın algılanması ve deneyimle oluşturmaktadır. Algı duygulanım, algısal düzenleme, özdeşim ve tanımlama şeklinde üç ana evrenden oluşmaktadır (Gerrig & Zimbardo, 2012, s. 91). Duygulanım bir duyu alıcısının uyarılmasıyla vücudun içinde

veya dışında bulunan şartlarla ilgili bir deneyime veya farkındalığa yol açan nöral dürtülerin oluşturulduğu işlem, algısal düzenleme bütün görsel saha üzerinde tutarlı bir sahnenin algılanabilmesi için duyu bilgilerini bir araya getiren işlem, özdeşim ve tanımaysa algılara anlam yüklemenin iki yolu olarak tanımlanmıştır (Gerrig & Zimbardo, 2012, s. 91). Duyu yardımıyla gerçekleşen algısal süreç fiziksel olarak uyaranların algılanması ve önceki deneyimlerle beraber yorumlanmasının bir sonucu olarak oluşmaktadır.

Özetlenecek olursa algı bireylerin dış çevre ile kurduğu iletişimin temelini oluşturmaktadır. Mekânsal algı oluşumu bedensel, zihinsel ve daha önceki deneyim süreçlerinin beleklerinde yorumlandığı bir sürecin sonuç ürünüdür. Dolayısıyla her kullanıcının duyusal deneyimi sonucu oluşan mekânsal algısı kendine özeldir ve her deneyim bir öncekinden farklıdır. Mekân algısının oluşabilmesi için bedensel ve zihinsel olmak üzere iki aşamadan söz etmek mümkündür. Ancak mekânsal algının oluşması aşamasında saf bir süreç olmayıp fiziksel ve zihinsel sürecin haricinde bu süreci etkileyen üçüncül bir etken olarak çevresel faktörler bulunmaktadır. Kullanıcının içerisinde bulunduğu fiziksel çevrenin bağlamı, çevrenin kullanıcı üzerindeki etkileri, deneyimleyen kullanıcının o an içerisinde bulunduğu psikolojik durum, önceki deneyimleri, kullanıcının fiziksel durumu gibi birçok etken mekânsal algı sürecinin oluşmasını etkilemekte olup tüm bu verilerin zihinde harmanlanmasıyla birlikte deneyimler özelleşmektedir. Daha önceki deneyimlerimizin hafızamızda yer etmesiyle algılama süreci kolaylaşmaktadır.

Algılanan mekânsa içerisinde günlük yaşam pratiklerimizi gerçekleştirdiğimiz somut algılanabilen mekandır. Mekânın tanımlanabilmesi için önce algılanması gereklidir. Algılamayla birlikte kullanıcılar mekân içerisinde rahatlıkla hareket edebilir, kullanıcılar çevrede yönlendirilebilir, rahatlıkla yönlerini bulup mekânı deneyimleyebilirler ve mekânla kullanıcı etkileşimi gerçekleşir. Ayrıca bir mekânın algılanabilmesi için mekân içerisin de bulunmak, hareketli halde olmak, zaman geçirmek ve deneyimlemek oldukça önemlidir. Kevin Lynch mekân algısı ve deneyimler için bireylerin mekân içerisindeki konumlarının önemli olduğunu ve mekânsal ilişkileri arasındaki ilişkilerin çözümlenmesinin önemli olduğunu vurgulamaktadır (Lynch, 2021).

Mimarlık için mekân kavramı oldukça önemlidir. Bir mekân yaratma sanatı olan mimarlık için en küçük ölçekten en büyük ölçeğe kadar tüm mekânlar mimarlığın temel çalışma konuları içerisinde yer almaktadır. Kentsel mekânları farklı ölçeklerde birçok mimari mekân ve doğal unsurların bir arada bulunduğu, kullanıcıların ihtiyaçlarına cevap veren açık, yarı açık, kapalı mekânların birlikteliği şeklinde tanımlamak mümkündür. Kentsel mekân yapılar, ulaşım ağları, caddeler, sokaklar, meydanlar, yeşil alanlar ve su ögelerini barındıran aynı zamanda kullanıcıların etkileşimine olanak veren alanlardır. Kentsel deneyimin en önemli aracı olan yürüme eylemiyle beraber kentsel mekân algısının oluşması güçlenmektedir. Geçmiş mekânsal deneyimlerinde elde ettiği duyusal deneyimler, kentsel mekânı algılanmasında ve aidiyet kurmasında önemli bir etkisi vardır. Kentsel mekân deneyiminde görme duyusu imge oluşumu için en önemli görünse de diğer duyularda görmeyi desteklemekte olup en az görme kadar önemlidirler. Mekânsal algı sürecinin büyük ölçeğe taşınmış hali olan kentsel mekânlar beş duyunun da aynı anda deneyimlenebildiği, her kullanıcı tarafından algılanan çoklu duyu deneyimini gerçekleştirebildiğimiz alanlardır. Lynch kentsel algının bütüncül olarak değil parçalı bir algı olarak tanımlamış her duyunun işin içine girerek imgeyi oluşturduğunu belirtmiştir (Lynch, 2021). Her ne kadar mekânsal algı bireysel ve biricik deneyimler olsa da kentsel mekân algısı söz konusu olduğunda bu algı toplumsal ortak bir imgeye dönüşebilmektedir. Lynch kitabında algının hem bireysel hem de toplumsal olabileceğini vurgulamış kentsel algının ve imgelenebilirliğinin oluşmasında yollar, kenarlar/sınırlar, bölgeler, düğüm ve odak noktaları ve işaret ögeleri olarak alt başlıklara ayırmıştır (Lynch, 2021). Kentsel alanlarda gerçekleştirilen deneyimler de her ne kadar görme duyusu ağırlıklı görünse de kentsel alanlarda işitme, koklama, dokunma ve tatma duyuları da etkilidir.

Kentsel duyu mekânları (sensescape), görsel mekân (viewscape), işitsel mekân (soundscape), dokunsal mekân (touchscape), kokusal mekân (smellscape) ve tatsal mekân (tastescape) olmak üzere incelenir (Porteous, 1985; Rodaway, 1994). Kent içerisindeki duyularla algıladığımız alanlar mesafelerle doğrudan bağlantılıdır. Örneğin yakın çevremiz için koklama ve tat alma duyusu mümkünken, mesafeler uzadıkça bu duyular görsel ve işitsel duyuları daha ağırlıklı olmaktadır. Kullanıcılar tarafından algılanan bu

duyular kimi zaman kullanıcıyı daha önceki deneye daha önceki deneyimine götürüp yer ile aidiyet kurmasını sağlamaktadır. Kentsel alanlarda karşılaşılan bir yeşil alan, tadılar bir yemek duyulan bir koku kullanıcının yer ile aidiyetini güçlendirmektedir.

3.2. Kentte Yön Bulmak: Kent İmgesi ve Bilişsel Haritalar

Kentsel alanlar her zaman gözle görebildiğimizden daha fazlasına sahiptirler. Kentler pek çok yapılı çevrenin ve doğal alanın birleşiminden oluşan çok büyük alanlar olup yaşanan kentsel deneyimler her kullanıcı için farklıdır. Fiziksel olarak durağan olan kentsel mekân içerisinde hareket halinde bulunan kullanıcıların bir noktadan diğer bir noktaya geçerken çevresel verileri değerlendirilip yön bulmaları oldukça önemli bir konudur. Yön bulma günlük yaşam pratikleri içerisinde sıklıkla karşımıza çıkan bir eylemdir. Yön bulmada en önemli unsurların başında hareket halindeki bireylerin çevresel verileri iyi algılayabilmesi, imgeleri net okuyabilmesi, haritalar ve işaretlerle konumlarını tahmin edebilmesi gelmektedir. Yön bulma da diğer bir etkili faktör ise geçmiş deneyimlerden elde edilen verilerdir. Böylelikle deneyimi gerçekleştiren kullanıcılar en iyi rotayı oluşturabileceklerdir. Özetle kentsel deneyimler ve yön bulma kullanıcının bulunduğu çevreyle anlık olarak kurduğu ilişki ve daha önceki deneyimlerinden elde edilen hatıralar, veriler ile harmanlanarak gerçekleşir. Aynı kentsel alanlarda çıkılan bir gezinti, yapılan bir alışveriş her defasında farklı deneyimler sağlayacaktır. Kentsel alanlarda yaşanan her bir deneyim sonucunda deneyimleyen kullanıcıların hafızasında görsel birer imge/ imaj da oluşur. Kavramların oluşturulması ve teorilerin kurulması insani etkinliğin hayati yönleri olmuştur. Teoriler karmaşık ve değişken bir ortamda yolumuzu bulmamızı sağlayacak bilişsel haritalar sunmaktadır. Deneyimler bilişsel haritaları durmaksızın inşa etmemizi, değiştirmemizi ve dönüştürmemizi gerektirmektedir. Bilişsel haritalar (cognitive map) veya diğer isimleriyle psikolojik haritalar (psychological maps) ve zihinsel haritalar (mental maps) bildiğimiz haritaların aksine kullanıcıların daha önceki deneyimlerinden elde ettikleri imajların zihinlerinde yorumlanmalarıyla elde ettikleri fiziksel çevrenin ifadesidir. Kentte çıkılan gezintilerde çevresel imgeler zamanla kullanıcıların zihninde yer yetmektedir. Çevresel duyusal girdiler mekânsal bilginin bilişsel süreçleri olup düşünme yoluyla

duyusal deneyimler bilgiye dönüşür ve bu süreç bilişsel haritalama olarak adlandırılır (Jacobson, 1998). En yaygın tanımıyla bilişsel haritalar bir dizi psikolojik süreç sonunda oluşan, bireyin bulunduğu konum hakkında depoladığı, zihninden geri çağırdığı, çözümlediği ve günlük mekânsal çevrenin özelliklerinden oluşan süreci kapsar (Downs & Stea, 2017).

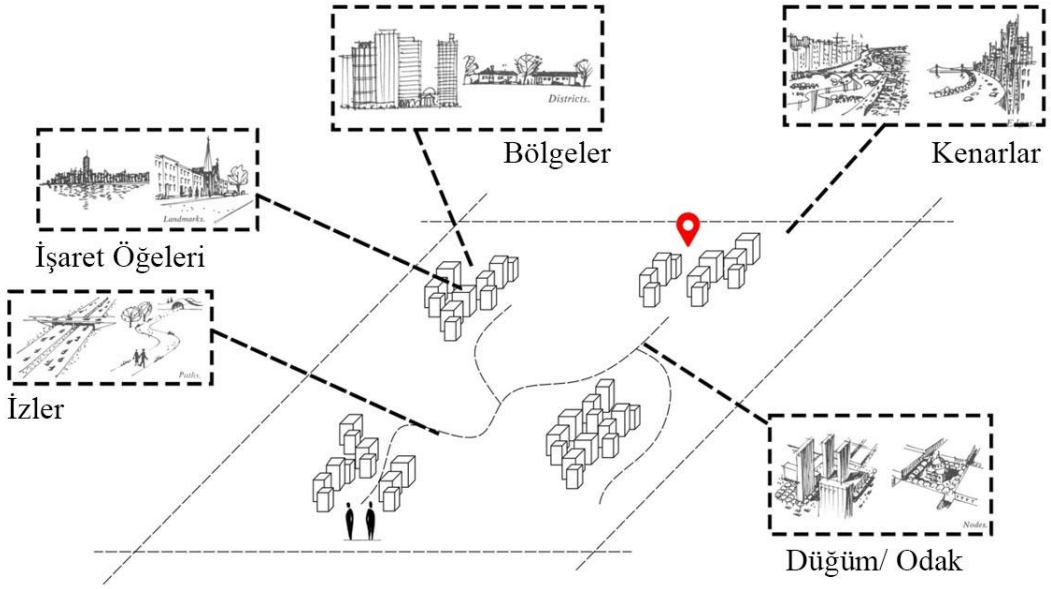
Farklı bir zaman diliminde çıkılan bir gezintide bu zihinlerinde yer eden zihinsel haritalar kullanıcıya birçok kolaylık sağlamaktadır. Zihinsel haritaların kullanıcıların mekânı tanımaları, algılamaları ve yön bulmalarını kolaylaşması gibi çeşitli günlük yaşam pratiklerine katkısı bulunmaktadır.

Bilişsel veya diğer bir deyişle zihinsel haritalar ile ilgili ilk isimlerden olan Kevin Lynch'in 1960 yılında Amerika'da bulunan Boston, Jersey City ve Los Angeles şehirleri üzerinde gerçekleştirdiği bilişsel haritalama çalışması öncü olmuştur. Bu noktada Amerikalı kentsel tasarımcı Kevin Lynch'in kentsel imge kavramı önem kazanmaktadır. İmge kelime anlamı olarak Türk Dil Kurumu Sözlüğünde duyu organlarının dıştan algıladığı bir nesnenin bilince yansıyan benzeri, hayal, imaj olarak tanımlanmaktadır. Kentsel alanda imge kavramı deneyimi gerçekleştiren kullanıcının kent çevresinde algıladığı soyut ve somut verilerin zihnindeki yansıması, temsili olarak tanımlanabilir. Çevresel imgeler kullanıcı ve çevre arasındaki ilişkiden doğan iki yönlü bir etkileşimin sonucudur (Lynch, 2021, s. 7).

Lynch çevreyi yapılandırma ve tanımlamanın tüm canlılar için önemli olduğunu vurgulamıştır. Bu yapılandırma ve tanımlamaların yapılabilmesi içinde renk, biçim, hareket, ışık gibi görsel duyumlara ve ek olarak koku, ses, dokunma, devinim, yerçekimi ve hatta manyetik alanlar, elektrik gibi çeşitli uyarıcılara ihtiyaç olduğunu belirtmiştir (Lynch, 2021, s. 3-4). Kullanıcının belleğinde canlanan bu imge, kenti tanımasında ve algılamasında doğrudan ilişki kurmakta olup çevreyle ilişkisini de etkilemektedir.

Kentsel deneyimin önemli bir noktasını da yön bulma ve kaybolma gibi eylemler oluşturmaktadır. Yön bulma bulmadaki kritik faktörü çevresel imgelerdir. Kentte uzun süredir bulunan ve kenti tanıyan kullanıcılar için kaybolmak nadir başlarına gelen bir olay olmakla birlikte, kaybolmak korku ve endişe verici bir durum olabilmektedir. Kentsel

alanlarda kullanıcılara yön bulma konusunda, çevrede var olan farklı kullanıcılar, haritalar, çeşitli yön tabelaları, otobüs durakları, sokaklar gibi, pek çok yardımcı unsur bulunmaktadır. Kentsel imgeler de bir harita kadar kesin olarak yön bulmamıza yardımcı elemanlardır (Lynch, 2021). Çevresel imgelerin işlevleri yön bulmayı kolaylaştırmak ve duyusal olarak çağrışımlarda bulunmaktır (Lynch, 2021). İmgeler genellikle kullanıcıların sosyal alışkanlıklarının bir ürünü olarak görülebilir. Lynch kentsel alanların bir bütün olarak kolayca okunabileceği gibi yollar, sınırlar kolayca parça parça da anlaşılabilir olmasının önemi vurgulamıştır (Şekil 3.1.) (Lynch, 2021). Kentsel alanların açıkça okunabilir olması oldukça önemlidir, ancak kullanıcıların yer-yön duygusu kaybolmadığı sürece, deneyimledikleri alanın küçük bir parçasında sürprizli bölgelerin ve labirent hissinin oluşması da deneyim açısından önemli bir rol oynamaktadır (Lynch, 2021). Okunaklı bir çevre, kullanıcıya güven verirken, deneyimlerinde zihnindeki yerini derinleştirerek çevreyle ilişkilerini güçlendirmeyi kolaylaştırır. Yön bulma, kullanıcıyı yönlendiren çevresel imgelerin yanı sıra, kullanıcının çevreyle duyusal olarak kurduğu ilişkiler ve önceki deneyimlerin bir yansımasıdır. İyi bir kentsel imge, kullanıcıların kentte rahatlıkla dolaşmalarına olanak sağmaktadır. Kentsel alanlardaki etkili bir kentsel imgenin oluşabilmesi için, okunaklı bir çevre bulunması son derece önemlidir. Lynch, kentsel imgeleri beş başlık altında toplamıştır: Yollar/izler, sınırlar/kenarlar, bölgeler, düğüm/odak noktaları ve işaret ögeleri.



Şekil 3.1. Kevin Lynch'in Kent İmgeleri (Lynch'ten düzenleyen Çil,2022)

Özetlenecek olursa imge oluşumunun üç aşamalı bir süreç olduğunu söylemek mümkündür. Bu aşamalar kenti deneyimleyen kişinin ilk olarak duyuları yardımıyla mekânı algılaması ardından algılanan mekânın geçmiş deneyimler ile zihinde yorumlanması ve tüm bunların sonucunda o an içerisinde bulup duyularla algılanan mekânın zihinde yorumlanması ile elde edilen yeni imgenin oluşma süreci olarak ifade edilebilir. Kentsel imgenin oluşum sürecinde kentsel alanların kolay okunur olması son derece önemlidir.

3.3. Kentte Yürümek

Geleneksel olarak deneyimlediğimiz kentsel mekanlar durağan halde olmasına karşın deneyimleyen bireyler hareket halindedir. Kentsel alanların deneyimlenmesinde yürümek ve gezinmek büyük önem taşımaktadır. Le Berton ‘‘Yürümeye Övgü’’ isimli kitabında kentte yürüme deneyimini tüm bedenin katılımını gerektiren bir etkinlik olarak tanımlamış duyumun ve duyuların sürekli devreye girmesi olarak ifade etmiştir (Le Breton, 2008, s. 99). Kentsel alanlar kullanıcıların yapı adaları arasında hareket edebildiği sokaklar, caddeler, parklar, meydanlar gibi ağ örüntüsü olarak tanımlanabilir. Kullanıcılar bu ağ içerisinde yaya olarak bir noktadan bir noktaya erişirken sayısız farklı rota ile

yolculuğunu tamamlayabilmekte ve her gerçekleştirilen deneyim birbirinden farklı sonuçlanmaktadır. Günlük yaşam pratiklerinin vazgeçilmez bir parçası olan kamusal alanlarda yürüme eylemi, kentsel yaşama kültürünün ve bedensel deneyimin temel unsurlarından biridir. Modern kent yaşamının ayrılmaz bir parçası olan hareketlilik hem kentin tanınmasını sağlar hem de gündelik hayatın sürdürülmesinde kilit bir rol oynar. Kentsel alanda gerçekleşen yürüme deneyimi, beden ile mekân arasındaki etkileşimi güçlendiren ve tüm duyuların aynı anda devreye girdiği önemli bir günlük yaşam pratiği olarak tanımlanabilir. Önemli kent teorisyenlerinden Simmel kentsel alanları birer etkileşim alanı olarak görmüş, etkileşimlere dahil olmamızın duyusal etkilere bağlı olduğunu vurgulamıştır (Shortell & Brown, 2014). Simmel mekânsal deneyimde görsel duyuların diğer duyulara oranla baskın olduğunu belirtmiştir (Shortell & Brown, 2014, s. 2). Bu bağlamda kentsel mekânların tanınmasında kent içerisinde fiziksel olarak bulunmanın, yer ile duyusal olarak bağ kurmanın önemine dikkat çekmek mümkündür. Kentsel alanların tanınmasında kullanılan önemli bir yöntem olan psikocoğrafya da kentsel alanlarda aylakça çıkılan gezintilerden oluşmaktadır. Psikocoğrafya kavramı, ilk olarak 1950'lerde ortaya çıkmış ve psikoloji ile coğrafya disiplinlerinin etkileşimini ele almaktadır. Önde gelen durumculardan Debord, psikocoğrafyayı, coğrafi çevrenin bireylerin duygu ve davranışları üzerindeki bilinçli ya da bilinçsiz etkilerini inceleyen bir alan olarak tanımlamıştır (Debord, 2008). Özetle, psikocoğrafya terimi, farklı coğrafi ve fiziksel mekanların insanlar üzerindeki duygusal ve davranışsal etkilerini araştırmaktadır. Durumcular, psikocoğrafyayı, kentte yapılan bir gezinti ya da kaybolma oyunu gibi eylemlerle gerçekleştirilen bir keşif süreci olarak tanımlar ve bu süreçte psikocoğrafi ‘‘duygu haritaları’’ çıkarılmasını hedefler (Şahin Yeşil, 2016) Kentin keşfi için durumcular, farklı teknikler kullanmışlardır; bunlardan biri de 'dérive' (sürüklenmek) yöntemidir. Kentsel alanlarda gerçekleştirilen gezintiler, sadece bir yürüyüşten çok daha fazlasıdır; bu gezintiler, kullanıcıların kenti tanıyıp keşfetmelerini sağlar. Frederic Gros, *Yürümenin Felsefesi* adlı kitabında, yürümeyi bir spor olarak tanımlamak yerine, yürüyen bireylerin hangi yoldan geldiklerini, en güzel manzaranın hangi patikadan göründüğünü ve görünüşün hangi noktadan daha iyi olduğunu düşündüklerini ifade (Gros, 2017). Gezintiler kentin sosyal, kültürel, fiziksel yapısının okunabilmesine de yardımcı olmaktadır. Benjamin, Simmel, Engels, Debord ve sitüasyonist isimler kenti keşfetmek

için yürümeyi kullanmışlardır (Shortell & Brown, 2014). Kentte çıkılan gezintiler her kentlinin veya gezginin önceki deneyimleri ile bağ kurabildiği kendine özgü deneyimlerdir. Yürümek sadece gündelik bir pratiğin parçası olamayıp etkileşimin de bir biçimidir. Kentte yaşanan yürüme deneyimi kamusal alanlarda gerçekleşirken kültürel etkileşime açıktır. Kentsel alanlardaki mobilite, sadece insanların hareketliliğiyle sınırlı kalmaz, aynı zamanda nesnelerin ve bilgilerin de hareketliliğini kapsar. Yürümek, kentsel alanların ve sosyal hayatın şekillenmesinde önemli bir rol oynar. Kentte yapılan gezintiler sırasında, kentli ve gezginler, diğer kent kullanıcılarıyla etkileşime girme fırsatı yakalar. Yaşanan bu etkileşim ile her kullanıcı deneyimin özelleşmesine katkıda bulunur. Kentsel alanlarda yaşanan yürüme deneyimi sadece bir noktadan diğerine ulaşımı sağlayan fiziksel bir aktivite ile sınırlı olmayıp bireyin günlük işlerinden uzaklaştığı özgürleşmesini sağlayıp düşünmeye vakit bulduğu zihinsel bir eylemdir. Literatürde yürüme, kentte gezinme eylemi yanında sıklıkla flanör (flâneur) karakteri ile karşılaşılmaktadır Walter Benjamin tarafından 19. yüzyılın başlarında betimlenmiş, sonrasında Baudelaire tarafından tekrar yorumlanmıştır. Flanör 19. Yüzyıl Avrupa'sında kentin sokaklarını deneyimleyen, inceleyen modern ve özgür gözlemci bir kentli karakteri temsil etmektedir. Flâneur kelime anlamı olarak Fransızca aylak, avare, amaçsızca dolaşan kimse anlamında kullanılmaktadır. Flanör (flâneur) kent gezini kenti sadece aylakça gezmekle kalmaz, kenti deneyimler kalabalık içerisine karışarak gözlemler yapar. Parisli bir kent gezgini olan flanör modern kent yaşamıyla ortaya çıkmış bir karakter olup modern kentli profilinin sembolik bir yansımasıdır. Modern kentsel alanı aylakça gezen, kentin her köşesini keşfeden, rotalar çıkartan modern kent yaşamının detaylarını, mimarisini, modern hayatın akışını detaylandırıp anlatan bir karakterdir. Modern yaşamın tüm hızına ve koşturmasına karşı flanör karakteri modern yaşama bir tepki olarak son derece yavaş, ayak bir gözlemcidir. Flanör yürüme ile düşüncenin gizli biçiminin temsilidir. (Benjamin, 1996). Benjamin flanörlüğü bir meslek olarak değerlendirirken, hayatın rutini içerisinde koşturanların geçmişe ait gerçek resimleri hafızalarından hızla silindiğini, yaşamın tasvirini ve bize anlatmak istediklerini yalnızca gerçek düşünür-gezer flanörler tarafından yakalayabileceğini ifade etmiştir (Benjamin, 1996, s. 16). Sanayileşme, modernleşme ve gelişen teknoloji gibi gündelik hayatı etkileyen pek çok unsur flanör karakterinin de zaman içerisinde dönüşmesine neden olmuştur. Flanör

Popüler flanör, avant-garde artist flanör, neo-avant-garde flanör, flanöz, neo-flanör ve son olara cyber-flanör gibi farklı zaman dilimlerinde farklı kişilikler olarak karşımıza çıkmaktadır (Argın Uz, 2023).

Özetlenecek olursa yürümek, kentsel mekanların tanınması açısından önemli bir teknik olarak karşımıza çıkmaktadır. Modern kent yaşamında ulaşım sistemleri ne kadar gelişmişte olsa yürümenin kentin tanınmasında, algılanmasında ve hissedilmesinde ki önemi büyüktür. Ayrıca yürümek, sosyalleşme ve etkileşim için de bir araçtır. Baudelaire ve Benjamin tarafından ortaya konan *Flanör* (flâneur) kavramı, modern zamanın başıboş kent gezgini olarak tanımlanmaktadır. Flanör, kentsel alanları yürüyerek tanımlayan ve kent ile kullanıcı arasındaki ilişkiyi ortaya koyan bir karakterdir. Flanör, modern kentlinin kentle kurduğu bağı açıkça sergileyen bir sembol olarak karşımıza çıkmaktadır.

3.4 Kentsel Deneyimde Yolculuk, Flanör/Gezginler ve Gezgin Anlatıları

İnsanlık var olduğu sürece farklı yerleri keşfet duygusuna her zaman sahip olmuş ve çeşitli nedenlerle geziler gerçekleştirmişlerdir. Türk Dil Kurumu (TDK) sözlüğüne göre ‘‘Gezi’’ *ülkeler veya şehirler arası yapılan uzun yolculuklar, seyahat, gezmek, görmek, eğlenmek amacıyla yapılan yolculuk, gezinti yeri* olarak tanımlanmaktadır. Tarihsel süreç içerisinde gezi kavramı da değişime ve dönüşüme uğraşmıştır. İlkel toplumlarda beslenme ve barınmak gibi temel ihtiyaçları gidermek için yapılan seyahatler zamanla keşif, dini, eğitim, ticari ve yeni bir yer keşfetme duygusuyla yapılan turistik seyahatlere yerini bırakmıştır. Günümüz de tüm bu nedenlerin yanında baskın olan yeni bir yer görme ve keşfetme duygusuyla yapılan gezilerdir. Geçişte kâşiflerin ve tüccarların gerçekleştirdiği seyahatler günümüz seyahatlerinin temellerini oluşturmuştur. Yeni ulaşım yollarının ve araçlarının yaygınlaşması, refah düzeyinde yaşanan yükselme, toplu ulaşım araçlarının çeşitliliğinin artıp ulaşım maliyetlerinin düşmesi insanlığın farklı noktaları keşfetme, seyahat etme isteğini arttırmış küresel çapta seyahatlerin gelişmesine neden olmuştur. Seyahat, yolcuların çeşitli amaç ve sürelerde farklı coğrafi alanlarda hareket etmeleri olarak tanımlanmaktadır.

Gerçekleştirilecek bu seyahatler için yolculuk kavramı ortaya çıkmaktadır. Yolculuk genel olarak, bir başlangıç ve bitiş noktası olan genellikle bir amaç

doğrultusunda belirli araçla/araçlarla bazen araç kullanılmadan, bireysel veya toplu olarak yapılan bir edim, deneyim şeklinde tanımlanabilir. Yolculuğun durumunu belirleyen bu etmenler, bireylerin kent deneyimini doğrudan etkilemektedir.

Bu tanımlamaya ek olarak Bilge Bal'a göre yolculuğun, "seri ve çabuk veya acele etmeden başıboşça; amaçlı veya amaçsız, tanımlı veya tanımsız, bireysel veya kolektif bir biçimde, grup veya kitle halinde, katı veya akışkan, bir güzergaha bağlı olarak veya olmayarak" gibi farklı biçimlerde gerçekleştirildiğini ifade etmiştir (Bal, 2019, s. 28)

Keşfetme duygusu ve çeşitli nedenlerden dolayı bireylerin gerçekleştirdikleri seyahatler sonucu turist, gezgin, kâşif, hacı, göçebe gibi çeşitli kimlikler ortaya çıkmıştır. Farklı ülkelere, kentlere seyahat eden ve seyahat amacı sadece 'görmek', 'tanımak', 'anlamak' olan bireyler kendilerini 'gezgin', 'seyyah', 'turist', 'flanör' olarak ifade ederler (Guliyev, 2018). Keşif dendiğinde akla sıklıkla Flanör karakteri ve gezginler gelmektedir. Gezgin ve turist kavramları sıklıkla karıştırılmaktadır. Bennet, turist ve gezgin/flanör kimlikleri arasındaki farka değinerek gezgin/flanörlerin seyahat ettikleri mekânlardaki gerçek hayatı deneyimlemek, yerel kültüre katılmak, yerel dükkânlardan alışveriş etmek istediklerini ancak, turist olarak görülmek istemediklerini belirtmiştir. Gezgin ve flanörler yerel dilleri öğrenmek, gittikleri coğrafyalardaki yerel halkın gündelik hayatının geçici de olsa bir parçası olmayı istemişlerdir (Guliyev, 2018). Bunun ana nedeni turistlerin genellikle tur programına sadık kalarak tur rehberlerinin önerisine göre hareket etmeleridir. Gezgin/ Flanör kimliği ise rehberin programına bağlı kalmadan gezdiği yerleri sadece gören, bakan karakterler değildir. Gezginler yerel halkla iletişim kuran bulunduğu yerinin kültürüyle ilgilenen kişilerdir. Tatile çıkan turistlerden farklı olarak gerçekleştirdikleri seyahatlerle yeni deneyimler elde etmektedirler. Gezgin/ Flanör gezdikleri yerlerdeki mimari dokuyu, kültürünü inceleyen gözlemleyen, bilgi toplayan karakterlerdir. Flanör tanım olarak 'kentli aylak, düşünür kent gezgini, gibi tanımlamalarla Türkçeye çevrilmektedir. Flanör modernite içerisinde kendine yer edinmiş olan bir kimliktir (Kahraman, 2012). Flanör toplumda yalnız ve yeni toplum düzenine yabancı bir karakterdir. Sürekli koşturma halinde bulunan modern toplumun aksine yeni toplumsal düzenine ayak uydurmayan aylakça başıboş gezen ve gözlenmeyen bireylerin karakterize edilmiş halidir. Flanör başı boş avare gezinti ile tanımlansa da

gezintileri sadece gezinti ile kalmayıp gezerken bakan, düşünen ve üreten bir karakter oluşu nedeni ile boş gezen bir avareden ayrılır. Toplumun koşturan hayat düzeni aksine ağır hareket eden flanör gözlemlemek ve anlama isteği ile hareketlerini gerçekleştirmektedir. Toplumun değişen dinamik düzenine karşın duruş gösteren karakterlerdir. Flanör, metropolün en ücra köşelerine kadar arşınlar ve modern hayatın bütün görünümlerini aşkla gözlemler, ayırır ve hafıza arşivine ekler (Baudelaire, 2021). Flanör Baudelaire göre kalabalıklarda barınmakta kalabalıklarda nefes alıp vermektedir. Tebdil-i kıyafet gezer ancak kimse onu fark etmez; o ise herkesi fark eder (Şekil 3.2.) (Baudelaire, 2021).



Şekil 3.2. Paul Gavarni'nin Flanör Betimlemesi (Bekçi, 2024)



Şekil 3.3. Flanörün Gezi Rotalarından Bir Betimleme (Morozov, 2024)

Ağ toplumuna geçişle birlikte flanör karakterinde de dönüşümler yaşanmıştır. Conor McGarrigle, Forget The Flaneur isimli makalesinde, Siberflanör'ün varlığının flanörün ölümüne neden olduğunu ifade etmiştir. Facebook ve Google gibi büyük şirketlerin kontrolündeki tüm ağa bağlı mobil 'gezintiler', izlenip kaydedilmektedir. Bu durum, bireysel ya da kolektif bir flanör deneyimiyle kenti keşfetmenin artık mümkün olmayacağını gösteriyor. McGarriele (2013), taktiksel medya ve hacktivist hareketler gibi istisnalar dışında, medya ve enformasyon devlerinin denetiminden çıkmanın imkânsız hale geldiğini ve yalnızca kentte olmak için kenti dolaşan (Şekil 3.3.) bir flanörün artık var olamayacağını savunmaktadır.

Özetlenecek olursa Baudelaire'e göre Flanör, modern kendin en ücra köşelerine kadar ulaşan, kalabalıklara karışarak gizlenen gizlenirken de modern kentli ile empati kuran, gözlemleyen modern bir kent kahramanıdır. Flanör boş gezen bir aylak değil, kentle bütünleşen, kentle nefes alan veren, kent ve kalabalıklarla bütünleşmiş gözlemci

seyyah, bir aylaktır. Flanör karakteri fiziksel olarak yaptığı gezintilerde kenti anlaması, zihinsel arşiv oluşturması ve günlük yaşam pratiklerini gerçekleştirirken kentin deneyimlemesi bakımından kentsel alana dair deneyimlerin tartışılmasının temelini oluşturmaktadır. Kent gezgini Flanör'ün deneyimleri, kentsel alanların bedenen fiziksel bir mekân olarak deneyimlenmesinin karışığı olarak bir kentsel okumadır. Flanör modern kent yaşamında fiziksel mekân ve beden etkileşiminin ilişkisinin bir sembolü olduğu söylenebilir. Walter Benjamin 'flaneur' karakterinin Paris'te pasajlarının inşası edilmesiyle ortaya çıktığını ancak kentleşmenin hızlanması ve yaygınlaşması, pasajların yıkımıyla dönüştüğünü iddia eder (Benjamin, Pasajlar, 2002). Düşüncenin temelinde flanör karakterinin yeni kentsel düzen içerisinde yeniden değiştiği ve dönüştüğüdür. Flanör'ün çıktığı gezilerin artık pasajlarla sınırlı kalmadığı görülürken yeni düzende bir gezgine dönüşüp tüm dünyayı keşfetmek üzere yola çıktığını söylemek mümkündür. Günümüz Flanörleri gezdikleri yerleri sadece gözlemlemekle kalmayıp kenti, yaşantıyı, kültürü deneyimlemekte bu deneyimlerini de aktarmaktadır. Benjamin'in Flanörü yalnızca gözlemleyip aylakça gezerken, günümüzün Flanörü sadece gezinti ile sınırlı kalmayıp gözleyip, deneyimleyerek deneyimlerini aktarmaktadır. Gezgin kavramı genel anlamda günümüz bilgi ve iletişim teknolojilerinden önce dünyadan haberdar olmanın bir yöntemidir (Leed, 1991). Gezgin kavramı bir yandan özgürlüğün temsili iken turist ise sınırları olan daha kısıtlı oluşun temsilidir. Turistler sınırlı zaman içerisinde turistik faaliyetleri gerçekleştirmektedirler. Gezginler ise seyahat rotalarını, sürelerini ve yapılacak etkinlikleri kendileri belirmektedirler. Gezginler turistlerden farklı olarak çıkılan gezintileri tatile çıktıkları bir seyahat olarak görmez aynı zamanda yerin ve kültürü deneyimlerken yeni deneyimler elde ederler. Gezgin ve turist kavramları her ne kadar aynı anlamda gibi kullanılsa da edinilen deneyimler bakımından farklılıkları vardır. Seyahatlerden elde ettiğimiz deneyimler ve biriken anılar yanında fotoğraflar, videolar, çeşitli notlar ve yazılarda kalmaktadır. Tüm bu deneyimlerin aktarıldığı gezi yazıları (seyahatnameler) da oluşturulmaktadır. İlk çağlardan bugüne dek yeni yerleri görüp, tanıma ihtiyacını karşılayan edebi ve tarihi özellik taşıyan metinlere seyahatname ya da gezi yazıları denilmektedir (Maden, 2010). Seyahatnameler gezgin ya da seyyahların gezip gördükleri yeni yerleri, seyahat ettikleri toplumun yaşayışını, gelenek ve göreneklerini, coğrafi, sosyal değerlerini kaleme aldığı bilgi verici yazılar olarak

tanımlanabilir. Gezilen görülen yeni yerlere ait bilgiler gezginin ağzından okuyucuya aktırılır. Seyahatnameler aynı zamanda diğer gezginler içinde bir ilham kaynağıdır. Seyahatnameler, gezginler için seyahat edecekler yerler hakkında bilgi edinmek ve seyahatlerini planlamaları için de önemli kaynaklardır. Gezgin anlatıları gezginlerin mekânda ve o an yaşadıkları deneyiminin aktarımıdır. Gezgin anlatıları toplumdaki ekonomik ve teknolojik gelişmelerle doğrudan bağlantılıdır. Her dönem kendi hikâyeleme tekniği, aracını ve yöntemini geliştirir. Örneğin XIX. yüzyıl seyyahları için kitaplarda tasvir edilmiş yerlere gidip deneyimlemek ekonomik açıdan mümkün olmadığından o dönemin gezer, aylak Flanörü olan bireyler gezdikleri yerleri daha detaylı tasvirleyerek okuyucuların o yerlere sanal gezme imkânı vermekteydi (Guliyev, 2018). Böylelikle okuyucuların fiziksel olarak mekânda bulunmasına gerek kalmadan bireylerin zihinlerinde mekanları canlandırmalarına ve seyahat etmelerine olanak sağlamaktadır. Okumalar sadece yeni bir yere ait bilgi edinilmesi yaratıcı bir şekilde bireyin düşünce yoluyla başka bir yere seyahatini hedeflemektedir. Geçmişten günümüze uzanan bu gezgin anlatıları var olmaya devam ederken günümüzün yeni toplumsal düzeninde uzaklar yakın olmuş, yeni medya ve sosyal ağlar sayesinde anlatılar şekil değiştirmiştir. Her ne kadar gezgin anlatılarının yöntemi değişse de okuyucuların fiziksel bulunmadan mekânı hayal etmeleri ve okurken o anı yaşamaları değişmez.

3.5. Literatürde Kent ve Mekân Deneyimi

Tarihsel süreç boyunca mekân tanımının ne ve neresi olduğu soruları üzerinde durulmuş çeşitli tanımlamalar yapılmıştır. Sosyoloji, felsefe, psikoloji ve mimari gibi çeşitli disiplinlerin araştırma alanı multidisipliner bir konu olmuştur. Toplumsal ilişkilerin ve kültürel hayatın yansıması kentsel mekanlar üzerinden okunmaktadır. Kentsel mekanlar ise birçok kullanıcı tarafından eş zamanlı olarak deneyimlenen alanlardır. Mimarlığın ana konularından olan mekân kavramı ve mekanının algılanmasıyla ilgi yapılan çalışmalarda, kullanıcının mekân ile etkileşim ve iletişimde olduğu görülmüştür. Mekâna ait imgesel oluşumlar, deneyimleyen kullanıcılın içerisinde bulunduğu sosyolojik, psikolojik ve fizyolojik durumlarla doğrudan etkilidir. Tüm bu süreçler sonucunda kullanıcılar kentsel mekânı algılar. Dinamik bir yapı olan kentsel

mekânlar, kullanıcılar tarafından deneyimlendiğinde anlamlı hale gelmektedir. Mekânsal deneyim genel olarak kullanıcıların içinde bulunduğu yer ile iletişimde ve etkileşimde olması olarak kabul edilebilir. Kullanıcılar mekânı sadece göreme ile değil dokunarak, yaşayarak ve hissederek deneyimleyebilir.

Kent ve mekân deneyimi, bireylerin çevreleriyle kurdukları ilişkiyi şekillendiren algısal, duyusal ve sosyal süreçleri içerir. Yaşanan kent ve mekân deneyimi kent planlaması, mimarlık ve şehircilik alanlarında temel bir tartışma konusu olmuş, farklı teorisyenler bu konuya dair çeşitli kavramlar ve yaklaşımlar geliştirmiştir. Tezin bu bölümünde, Kevin Lynch, Peter Zumthor, Christian Norberg-Schulz, Juhani Pallasmaa, Jan Gehl, Henri Lefebvre, Aldo Rossi ve David Harvey gibi teorisyenlerin kent ve mekân deneyimine dair temel yaklaşımları incelenerek kavramsal bir çerçeve sunulacaktır.

Kevin Lynch (2021), kullanıcıların çevrelerini ve dolayısıyla kentleri algılama süreçlerini "imge" ve "çevresel imge" kavramlarıyla açıklar. Her kent sakininin, kentin belirli bölgeleriyle kurduğu ilişkiler hafızasında anlam kazanır. Bireylerin kent içindeki faaliyetleri, düşünme biçimleri ve dürtüleri, kenti algılama şekillerini belirler ve tüm bu unsurlar bir araya gelerek imgeyi oluşturur.

Lynch (2021), çevresel imgeleri gözlemci ile çevresi arasındaki etkileşimin bir sonucu olarak tanımlamıştır. Kentlerin zihinsel olarak biçimlendirilmesi ve imgelenebilmesi için Lynch, ilk olarak 1960'ta yayımlanan ''*The Image of the City*'' adlı eserinde kent imgelerini beş temel kategoriye ayırmıştır. Bunlar yollar, sınırlar/kenarlar, bölgeler, düğüm/odak noktaları ve işaret ögeleridir (Lynch, 2021). Boston, Jersey ve Los Angeles gibi şehirlerde yaptığı çalışmalarla, kent unsurlarının insan zihninde nasıl yansıdığını haritalayarak kentsel algıyı anlamaya çalışmıştır. *The Image of the City*, yayımlandığı dönemde yeni bir kent planlama yaklaşımı olarak kabul görmüş ve hızla tanınmıştır. Bu çalışma, kent sakinlerinin zihnindeki kentsel imgeleri belirlemeye yönelik bir yöntem sunarak kentsel tasarım ve planlama alanında önemli bir çerçeve oluşturmuştur. Lynch, anketler aracılığıyla kent sakinlerinin zihninde canlandırdığı kent unsurlarını belirleyerek, bu unsurları haritalandırmayı amaçlamıştır. Böylece kent imgesi analizine dair temel veriler elde edilmiştir. Lynch'in belirlediği beş kategori, kentsel

mekânın okunabilirliğini artırmaya yönelik temel prensipler olarak kabul edilmiş ve kent planlama süreçlerinde yaygın olarak kullanılmıştır. Sonuç olarak kentler, bireylerin algıladığı, hatırladığı ve zihinsel olarak imgelenen mekânlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Lynch, çalışmaları sırasında yaptığı görüşmelerde, yolların algılanan öneminin insanların şehri tanıma düzeyine bağlı olarak değiştiğini gözlemlemiştir. İzler/ yollar kullanıcıların düzenli kullandıkları, alıştıkları ve hareket ettiği kanallardır. Bu kanallar; toplu taşıma hatları, sokak, cadde, yürüyüş yolu, su kanalı, hol, koridor, metro hattı veya demir yolu olarak karşımıza çıkmaktadır. Kullanıcıların büyük bir çoğunluğu için yollar kentin imgelenebilir olmasındaki etkisinin büyük olduğunu kabul etmektedir.

Kenarlar, gözlemcinin yol olarak kullanmadığı veya fark etmediği doğrusal unsurlar olarak tanımlanabilir. Bu ögeler, iki alan arasındaki sınırları oluşturur ve genellikle doğrusal bir kesilme noktası olarak işlev görür. Her zaman böyle olmasa da çoğunlukla iki farklı alanı birbirinden ayıran yapılar olarak karşımıza çıkar. Bu noktada, bir kenarın ayırıcı işlevi oldukça önemli bir rol oynar. Kıyılar, demiryolları, şehir sınırları ve duvarlar gibi unsurlar, bu tür kenar ögelerine örnek olarak verilebilir. Kevin Lynch (1990), Boston'daki Merkez Arteri'ni (Central Artery) parçalı bir kenar olarak ele almıştır. Bu yol, yayalar tarafından erişilemez ve bazı bölgelerde geçilemezdir. Ayrıca mekân olarak belirgin olmasına rağmen genellikle gözlemlenememektedirler. Bu durum, soyut olarak sürekli olup, sadece belirli noktalarda görsel olarak algılanabilen bir parçalı kenar olarak değerlendirilebilir. Lynch, Jersey City'deki su kenarını ise güçlü ancak korkutucu bir kenar olarak tanımlamıştır; bu alan dikenli tellerle çevrilidir ve sahipsiz bir bölgeyi işaret eder. Demiryolları, topoğrafya, geçitler veya mahalle sınırları gibi kenarlar da çevrenin tipik ögeleri olup, çevreyi bölerler. Kenarların sürekliliği ve görünürlüğü önemli olmakla birlikte, güçlü bir kenarın her zaman erişilemez olması gerekmez. Birçok kenar ögesi, ayrım yapmaktan ziyade birleştirici çizgiler, bağlantı noktaları oluşturur. Nadir durumlarda, yollar gibi kenarlar yönlü özelliklere sahip olabilir. Eğer bir kenar yolu içeriyorsa ve gözlemcinin bu yolda hareket etmesi engellenmiyorsa (örneğin, Merkez Arteri'nde olduğu gibi), bu durumda sirkülasyon imgeleri baskın hale gelir. Kenar ögeleri

genellikle sınır özellikleriyle güçlendirilmiş bir yol olarak tasvir edilmektedir (Lynch, 1990).

Kentler, fiziksel, etnik veya sınıfsal özelliklerine bağlı olarak çeşitli bölgelere ayrılabilir. Bölgelerin belirlenmesinde etkili olan fiziksel özellikler, kullanım şekilleri, doku, mekân, detaylar, semboller, bina türleri, aktiviteler, biçim, kent sakinleri, topoğrafya gibi birçok farklı bileşenden oluşan sürekliliklerdir Görsel unsurlar dışında, ses gibi çevresel ipuçları da bu bölgelendirmede önemli rol oynar. Genellikle, bu tip özellikler toplanarak bölgenin algılanmasını sağlamaktadır. Lynch, Boston şehri üzerine yaptığı gözlemlerle, sınırların özelliklerindeki farklılıkları incelemiştir. Belirli bir bölgeye ait alanın sınırları ve katılımcıların ortak algıları üzerinden, sınırların niteliklerine dair önemli farkları ortaya koymuştur. Sınırlar, aynı zamanda bölgelerin kenti düzensiz bir biçimde bölme eğilimlerini de artırabildiğini ortaya koymuştur (Lynch, 1990).

Düğüm noktaları ise genellikle kullanıcıların girebildiği, dolaşabildiği yoğun ve stratejik alanlardır. Düğüm noktalarına kavşaklar, yolların kesiştiği noktalar, iki yapı arasındaki alan örnek olarak gösterilebilir. Kevin Lynch (1990), metro istasyonlarını bir düğüm noktası olarak ele almıştır. Anket sırasında yaptığı görüşmelerde kentteki kullanıcılar için önemli istasyonların yüzeydeki belirgin özelliklerle bağdaştırdığı ve kentin geri kalanını bu istasyonlar etrafında düzenlediği görülmüştür. Düğüm noktaları bölgeler gibi içe dönük veya dışa dönük nitelikte olabilir. Lynch, bu özellikleri Venedik'teki ünlü İtalyan düğümü Piazza San Marco (San Marco Meydanı) örneği üzerinden açıklamıştır:

"*Son derece farklı, zengin ve girift, şehrin genel karakteriyle ve yakın yaklaşımlarının dar, kıvrımlı alanlarıyla keskin bir tezat oluşturuyor. Yine de şehrin ana özelliği olan Büyük Kanal ile sıkı sıkıya bağlıdır ve girilen yönü netleştiren yönlü bir şekle sahiptir. Kendi içinde son derece farklılaştırılmış ve yapılandırılmıştır: iki alana (Piazza ve Piazzetta) ve birçok ayırt edici simgesel yapıya (Duomo, Palazzo Ducale, Campanile, Libreria) sahiptir. İçeride, kişi onunla her zaman net bir ilişki içinde olduğunu, sanki tam*

olarak mikro-konumlu olduğunu hissediyor. Bu alan o kadar farklı ki, Venedik'e hiç gitmemiş birçok kişi fotoğrafını hemen tanıyacaktır" (Lynch, 1990).

İşaret ögeleri ise kullanıcı tarafından içerisine girilemeyen dışsal bir referans noktası olarak karşımıza çıkmaktadır. İşaret ögelerine örnek olarak farklı ölçeklerde bir yapı, dağlar, denizler göller gibi doğal oluşumlar gibi fiziki işaretler gösterilebilir. İşaret ögeleri kentsel alanda karakteristik özelliğe sahip olup kentin tanınmasında da önemli bir rol oynamaktadır. Bu işaret ögeleri tarihsel veya estetik bir değer olan yapılar olarak sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Lynch (1990), işaret ögesine örnek olarak Floransa'daki Duomo Katedralini örneklemiştir.

"Yakın ve uzak, gündüz veya gece görülebilir; açık, boyut ve kontur ile baskın; şehrin gelenekleriyle yakından ilgili, dini ve geçiş merkezi ile çakışan; görüş yönü uzaktan ölçülebilecek şekilde çan kulesiyle eşleştirilmiştir. Akla bu büyük yapıyı getirmeden şehri tasavvur etmek zordur" (Lynch,1990).

1980'ler ve 2000'ler arasında, mimarlık dünyasında teknolojinin ve bilgi çağının etkisiyle görsellik ve enformasyonun ön plana çıkması, bazı mimarların bu gelişmelere karşı daha duyusal ve fenomenolojik bir yaklaşım geliştirmelerine yol açmıştır. Peter Zumthor mimarlığa duyusal bir yaklaşım getirerek, mekanların yalnızca görsel değil, tüm duyulara hitap etmesi gerektiğini savunur. Ona göre, kentler, yalnızca fiziksel yapılar değil, aynı zamanda insanın duyusal deneyimlerinin şekillendiği, toplumsal ilişkilerin ve kültürel imgelerin algı yoluyla hissedildiği alanlardır. Peter Zumthor'un, 2006 yılında yayımlanan **"Atmosfer"** (orijinal adıyla *Atmospheres*) adlı kitabında, mimarinin ve mekânın sadece fiziksel özelliklerinden öte, insanın duygusal ve duyusal algılarına nasıl hitap etmesi gerektiğini derinlemesine tartışır. Zumthor'a göre için kaliteli mimari bir yapı onu harekete geçirebilmeyi başarandır. (Zumthor, Atmospheres, 2006, s. 11). Zumthor yapmış olduğu bu tanımlama ile mimarinin sadece görsel bir deneyim olmadığını, aynı zamanda insanı harekete geçiren bir deneyimde olduğunu vurgulamaktadır. Mekânın atmosferini duyularımızla /önsezi yeteneğimizle algıladığımızı vurgulayan Zumthor önezi yeteneğimizin hayatta kalmamıza yardımcı olan, akıldan önce devreye girerek inanılmaz hızlı çalıştığını vurgulamıştır (Zumthor,

2006, s. 13). Zumthor (2006) bahsi geçen önsezi yeteneğini açıklamak için müzik örneğini göstermiştir. Brahms'ın viyola sonatı üzerinden duyusal deneyimi açıklarken mimarinin de bireyler üzerinde benzer etkiye sahip olabilme potansiyelinden bahsetmektedir. Eser içerisinde mekâna ait atmosferi, yarattığı etkileri, bireyle mekân arasındaki iletişimi derinlemesine ele almaktadır. Zumthor'un, mekâna ait atmosfer ile duyular arasında bulunan ilişkiyi kendi yaşadığı andan bir kesitle açılmıştır. 2003 yılında bulunduğu bir meydanı betimlemektedir. Betimlemeyi yaparken evlerin cepheleri, kilise ve anıtların görsel şöleninden bahsederken, çevrede bulunan kafeteryalar, onları etrafında toplanan insanlar ve gün ışığının atmosferi de tanımladığı görülmektedir. Betimlemesine çevredeki kalabalığın mırıltıları, çevrede gerçekleşen sohbetler, meydanda yürüyenlerin taş döşemede oluşturdukları ayak sesleri, kuşlara ait ötüşler, inşaat gürültüleri ve araçların motor sesleri ile devam etmektedir. Meydanda iki rahibinin el sallayarak gezintileri ve rahibelerin hafifçe uçuşan boneleri ve ellerindeki plastik poşetlerinde betimlemesine eklemiştir. Tüm bu izlemlerine ek olarak B. olarak isimlendirdiği kişinin, meydanda ona doğru yöneleceğini ifade onu bu konuda harekete geçiren şeyin de ne olduğunu sorguladığı görülmektedir. Zumthor betimlediği meydanın atmosferine dahil olduğu andan itibaren, meydanı nasıl algıladığını ve bu algılayışın iç dünyasındaki yansımalarının neler olduğunu ele almıştır. İçerisinde bulunduğu meydan üzerinde yaptığı gözlemler ile "Peki, beni etkileyen şey nedir?" sorusuna cevap arayıp sonucunda etkileyen tek bir şeyin olmadığı, her şeyin olduğu sonucuna varmıştır. Bu her şeyin içerisine nesneler, hava, insanlar, sesler, dokular, maddi varlıklar girmektedir. "Beni başka ne etkiledi?" sorusuna da cevap bulmaya çalışan Zumthor'un, meydanda bulunurken içerisinde bulunduğu ruh hali içini dolduran beklentiler ve taşıdığı duygular cevaplarını bulduğu görülmüştür. İlerleyen bölümlerde bu mekândan deneyimi üzerinden bir deney yaptığından bahseden Zumthor, meydanı tamamen ortadan kaldırıldığı durumda duyguların aynı olmadığını hatta kaybolduğunu ifade etmiştir. (Zumthor, 2006: s.13). Sonuç olarak Zumthor'u hislendiren, duygulandırıp, harekete geçiren şeylerin meydanın atmosferinin oluşturduğunu, içerisinde bulunan unsurlar ve meydan olmadığında duyguların aynı olmayacağını ve bu deneyimin asla yaşayamayacağının belirtmiştir. Bu bağlamda her kullanıcının farklı fiziksel, zihinsel ve ruhsal duruma sahip olduğu ve mekâna ait atmosferi algılama şeklinin de biricik ve özel oldu sonucu

çıkarılabilir. Ayrıca Zumthor'un fenomenolojik yaklaşımı da buradan açıkça okunmaktadır. Fenomenoloji kısaca özne-nesne diyaloğu olarak ifade edilebilir. Zumthor'un ifade etmek istediği bireylerin eşyalarla / nesnelerle iletişim kurduğu yani özne-nesne diyaloğudur. Zumthor'un "Atmosfer" kitabında genel olarak nesnelerle, imgelerle, mekanla kurulan diyalogdan bahsedilmektedir. Deneyimlenen mekanlar için özne-nesne ilişkisi mekân-beden ilişkisinin mekânı içerisindeki bedenin deneyimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Kısa Zumthor'a göre mekân deneyimi, özne ve nesnenin diyalogu ile kurulmakta ve mekânı deneyimleyen öznenin (insanın) nesneye yani mekâna yönelimi ve anlamlandırması olarak tanımlanabilir.

Zumthor, mekânların oluşturduğu atmosferin, kullanılan malzemeler, ışık, ses, sıcaklık, mekânın ölçeği ve çevresel koşullar gibi faktörlerle şekillendiğini belirtmektedir.u faktörlerin bütünsel deneyimin temel parçaları olduğunu söylemek mümkündür. Bu unsurlar, bir mekânın ruhunu ve hissiyatını yaratır, bu da kullanıcıların mekânla kurduğu duygusal ilişkiyi etkilemektedir. Zumthor, bir mekânın atmosferinin sadece görsel değil, duyusal tüm unsurların bir araya gelmesiyle oluştuğunu savunur. Mekânın atmosferi, sadece estetik bir değer taşımaktan öte, kullanıcıların mekânda geçirdiği zaman boyunca duygusal ve fiziksel deneyimlerini şekillendiren bir unsurdur.

Zumthor'a göre, bir mekânda bulunmak, sadece bir görsel izlenim bırakmakla kalmaz, aynı zamanda bir duygusal iz de bırakır (Zumthor, Atmospheres, 2006). Mekânın atmosferi, kullanıcılarının ruh halini etkiler, düşünsel süreçlerini yönlendirir ve onların mekânla olan ilişkilerini derinleştirir. Bu, bir mekânın ziyaretçilerinde kalıcı izler bırakmasını sağlar, çünkü atmosferik deneyimler genellikle görsel izlenimlerden çok daha uzun süre hafızada kalır.

Zumthor, mekânın atmosferinin oluşmasındaki etkileri, deneyimlediği ve tasarladığı mekanlarla tartışmaktadır. Zumthor, "Atmosfer" isimli eserinde konuyu dokuz ana başlık altında incelemiştir. Bu başlıkla, mimari beden, malzeme uyumluluğu, mekânın sesi, mekânın ısısı, kuşatan nesneler, sakinlik ve cazibe arasındalık, içerisi ve dışarısı arasındaki gerilim, samimiyet seviyeleri, nesnelerin sahip olduğu ışık şeklindedir.

Peter Zumthor' un en büyük sırrı olarak isimlendirdiği "mimari beden" kavramı, onun mimarlık anlayışında oldukça önemli bir yer tutar. Mimari beden kavramını farklı malzeme ve ögelerin bir araya gelerek mekânı oluşturması olarak tanımlar. Zumthor, mekânı yalnızca estetik veya fonksiyonel bir yapı olarak görmek yerine vücuda benzeterek bir anatomik olarak tanımlar. Zumthor' a göre, mekânı saran veya oluşturan, kumaşlar, taşlar, betonlar, camlar gibi mimari unsurlar bir araya gelerek, tıpkı bir insanın bedenindeki organların uyum içerişinde çalışmasına benzer bir bütünlük yaratmaktadır. Zumthor, her malzeme ve her detayın mekâna kendine özgü bir kimlik kattığını ve bu bileşenlerin bir araya gelerek bir "beden" oluşturduğunu ifade eder. "Mimari beden" kavramı, aynı zamanda bir yapının "canlı" olması gerektiği düşüncesini de taşır. Yapıların, insanlar üzerinde duygusal bir etki bırakabilmesi için bu bileşenlerin doğru bir şekilde bir araya gelmesi gerektiğini vurgular. Bunu yaparken de estetik, duyusal algılar ve fiziksel deneyimler önemlidir.

Zumthor'un malzeme uyumluluğu kavramı atmosferin yaratımında önemli bir noktadır. Mekânda kullanılan malzeme görme, dokunma ve koklama gibi aynı anda birden fazla duyuyu harekete geçirmekte ve mekânı algılamamızı sağlamaktadır. Kullanılan malzemenin dokusu, sertliği, akustik özelliği gibi faktörler oluşacak algıyı etkilemekte ve malzeme, mekâna ait duyguyu oluşturmaktadır. Mekâna ilişkin ilk izlenim olarak sıcaklık soğukluk hissinin oluşmasında belirleyici bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.

Mekân atmosferinin oluşmasında diğer bir başlık mekânın sesi olarak ele alınmıştır. Peter Zumthor' un mekânları büyük enstrümanlara benzetmektedir. Mekânları büyük enstrümanlara benzetmesi, mimarinin işlevsel ve duygusal yönlerini oldukça etkili bir şekilde anlatır. Mekânlar, Zumthor' a göre sadece fiziksel yapılar değil, aynı zamanda duyusal bir deneyim sunan araçlardır. Tıpkı bir enstrümanın ses çıkarması gibi, bir mekân da içinde bulunduğu çevreyle ve onun içerisindeki unsurlarla etkileşimde bulunarak bir "ses" üretir. Bu "ses", görsel, dokunsal, akustik ve atmosferik ögelerin birleşiminden doğan bir deneyimdir. Mekânın sesi, mekân içerisindeki tüm seslerden oluşmakta ve seçilen malzemelerde mekânın sesini etkilemektedir.

Zumthor'un ses üzerine bakış açısı, tasarım sürecinin her aşamasında titiz bir malzeme seçimi ve dikkatli bir yerleşim planı gerektirdiğini de göstermektedir. Çünkü seçilecek her malzeme, mekânın "sesini" etkilemektedir; taşın sertliği, ahşabın sıcaklığı, camın saydamlığı ya da betonun soğukluğu, gibi tüm unsurlar mekânın duygusal tonunu belirlemektedir. Mekânın içerisinde bulunan her detay enstrümanın bir parçası gibi davranıp bir bütüne hizmet etmektedir. Zumthor, ses ile ilgili yaklaşımına örnek olarak kendi hayatından bir örnek vermiştir. Küçükken annesinin mutfakta oluşturduğu sesleri hep hatırladığını belitmiş bu seslerin kendisini iyi hissetmesini sağladığını ve bu sesleri duyduğunda annesinin evde olduğunu anladığını ifade etmiştir (Zumthor, 2006, s. 29)

Zumthor bir binayı bütün seslerden ayrışmış bir şekilde hayal etmelerini ister ve bu bina tüm dış seslerden ayrışmış olsaydı geriye dokunabileceğimiz hiçbir şeyin olmayacağını ifade etmiştir. Sonuç olarak bir mekân içerisinde bulunan seslerle var olmaktadır. Mekânda oluşan sesler de deneyimin bütününü oluşturmaktadır. Bir mekânda olan veya olmayan tüm sesler mekânı nasıl algıladığımızı etkilemektedir. Mekânda bulunan sesler "melodi" yaratır ve bu melodi, mekânı deneyimleyen kişiler üzerinde kalıcı bir etki bırakır.

Mekân atmosferinde diğer bir unsur ise "mekânın ısısı" dır. Mekânın oluşturan mimaride ögelerin malzemelerinin bir ısı ve sıcaklığı vardır. Çeliği daha soğuk ve mekânın ısısını düşüren bir malzeme olarak değerlendirirken ahşap malzemeler daha çok ortamı ısıtan ögeler olarak değerlendirilir. Buna örnek olarak şekil 3.4. Expo 2000 İsviçre Pavyonu örnek gösterilebilir. Bu yapı için ahşap malzeme seçilmiştir. Ahşap doğası gereği bir avantajlar sunmaktadır. Dışarıdaki hava sıcakken, pavyonun içerisi serin ve rahatlatıcı ortam sunarken, dış mekânda soğukken, aynı pavyon ziyaretçilerine sıcaklık hissi oluşturmaktadır (Şekil 3. 4.) (Jung, Arar ve Qassimi, 2021: 27).



Şekil 3.4. Expo 2000 İsviçre Pavyonu (JuergenG, 2000)

Zumthor'un, atmosfer fenomenolojisinde beşinci unsur "kuşatan nesnelerdir". Mekânda etrafımızda olan nesneler ile bağ kurarız. Mekandaki nesneler mobilyalar, objeler v.b.

Yapı içerisinde ve dışarısında insanları yönlendirmenin mümkün olması gibi insanları duyusal olarak da yönlendirmek mümkündür. Zumthor"un atmosfer ilkelerinde "sakinlik ve cazibe arasındalık" anlatımında, zıtlık ve uyumun birlikteliği söz konusudur.

İç ve dış arasındaki gerilim atmosfer etkisi olarak, görünen ve görünmeyenin ilişkisine değinmektedir. Cephe, bina içerisinde gerçekleşen eylemleri tam olarak yansıtmaz. İnşa edilen yapıyla beraber iç ve dış mekân ortaya çıkmaktadır. Bu iç- dış mekânın oluşması kullanıcılara, içeride veya dışarıda deneyimi yaşamasına neden olmaktadır.

Zumthor'un sekizinci atmosfer ilkesi "samimiyet seviyeleri", inşa edilen şeylerin tamamında yakınlık ve uzaklık kavramlarının önemsenecek boyutta algımızı etkilediğini belirtmektedir. Bu atmosfer ilkesinin kullanıcıların kütle ve boyutlarına karşı, yapıların

kütleleri ile boyutları gibi daha farklı farklı bir bakış açısını ele aldığı söylenebilir. Zumthor verdiği örneklerde ince ve uzun bir kapının güzel göründüğünden bahsederken, geniş bir kapının ise boğucu ve can sıkıcı bir etki yarattığını ifade etmiştir (Zumthor, 2006: 51).

Zumthor, mekânı tasarlarken ışık ile mekânın birlikte düşünülerek tasarlanması gerektiğine inandığını belirtmiştir. Zumthor'a göre atmosfer yaratmak için eksik olan unsurun dokuzuncu ilke olan "nesnelerin sahip olduğu ışıktır" diyerek tamamlamıştır. Atmosfer üretimi üzerine yoğunlaşıp düşündüğü bir anda oturma odasında otururken şeylerin gerçek görünüşlerine bakarak beş dakika geçirdiğini söylemiştir. Herkesin aynı deneyimi deneyimlediğinden emin olan Zumthor "ışığın niteliği nedir?" sorusunu sorduğu görülmektedir. Zumthor'un, ışığın mekânda nasıl dağıldığını ve hangi açılarla yüzeylere yansıdığını incelediği, gölgelerin konumlanışını ve yüzeylerin dokusunun mat mı yoksa parlak mı olduğunu anlamaya çalıştığı görülmektedir. Ayrıca, yüzeylerin derinlikleriyle nasıl öne çıktığını sorguladığı ve bu deneyimi olağanüstü olarak nitelendirdiği de dikkate değerdir (Zumthor, 2006: 57). Zumthor, nesnelerin ışıkla kurduğu ilişkiyi anlamaya çalışırken, Amerikalı sanatçı Walter De Maria'nın Japonya için tasarladığı eserlerden örnekler vermektedir. De Maria, *Time/Timeless/No Time* (2004, Chichu Art Museum) adlı çalışmasında benzer bir görsellik kullanırken, *Seen/Unseen Known/Unknown* (2000, Naoshima Contemporary Art Museum) eserinde ise ön tarafı açık, arka tarafı ise tamamen karanlık bir alanda iki dev granit küre konumlandırmıştır. Bu etkileyici kürelerin sağ ve sol arkalarına, altın varaklarla kaplı üç uzun ahşap dikdörtgen prizma eklemiştir. Zumthor, bu mekânda yaşadığı deneyimin kendisi için çarpıcı olduğunu vurgular. Ona göre, altın varak herkes tarafından bilinen bir malzeme olmasına rağmen, zifiri karanlığın içinde ışık saçarak ortaya çıkışı güçlü bir atmosfer yaratmaktadır. Zumthor, incecik altın yaprakların bile en küçük ışık kaynağını yakalayıp karanlık bir ortamda tekrar yansıtabilme gücüne sahip olduğunu ve bu durumun ışığın özünü temsil ettiğini belirtir (Zumthor, 2006: 57-59). Ona göre, aydınlatma yalnızca teknik bir düzenleme değil, mekânın atmosferini, algısını ve deneyimini belirleyen kritik bir unsurdur. Tasarım tamamlandıktan sonra elektrik işlerinin planlanması sürecinde ışığın nereye ve nasıl yerleştirileceğinin tartışılması, onun için

yeterli değildir. Işığın konumu, yoğunluğu ve mekâna kattığı anlam, tasarımın ilk aşamalarında ele alınmalıdır.

Zumthor, yapay ışığın bu etkiyi tam anlamıyla yaratamayacağını savunur ve "nesnelerin sahip olduğu ışığın" bireylerin ruhsal ve zihinsel durumlarını doğrudan etkileyen bir unsur olduğunu ifade eder. Güneşin her sabah doğarak dünyayı aydınlatmasının, sadece fiziksel bir olgudan ibaret olmadığını, aynı zamanda derin bir manevi boyuta sahip olduğunu vurgular. Güneş ışınlarının ağaç yaprakları arasından süzülerek duvarlara düşmesi ya da bir yatak odasının perdesinden içeri sızarak oluşturduğu etkileyici atmosfer, bu deneyimin önemli örneklerindendir. Bunun yanı sıra, giysiler, aksesuarlar, saçlar ve hatta insan teni bile ışıkla buluştuğunda daha çekici ve dikkat çekici hale gelir. Bu manevi yön, bireylerin duygularını harekete geçirirken, "nesnelerin sahip olduğu ışık" ilkesi sayesinde mekân atmosferi ile ruhsal dünya arasında güçlü bir bağ kurulduğunu gösterir (Zumthor, 2006: 59-61). Bu doğrultuda Zumthor, doğal ışığın mekânda doğru kullanılması adına iki temel yaklaşım geliştirir. İlk olarak, bir yapıyı öncelikle saf bir gölge kütlesi olarak düşünmek ve ardından ışığı bu kütleye şekil vererek dahil etmek fikrini savunur. İkinci olarak ise, kullanılan malzemelerin ışığı nasıl yansıttığını ve mekân içindeki yönelimlerini dikkatlice inceleyerek aydınlatma unsurlarını sistemli bir biçimde konumlandırmayı önerir. Bu bağlamda, malzeme seçiminde ışığın yansıtma özelliklerinin bilinçli bir şekilde değerlendirilmesi gerektiğini belirtir. Zumthor'a göre, doğal ışık barındırmayan yapılar soluk ve cansız bir izlenim yaratırken, güneş ışığının mekâna sızması, onu canlı ve dinamik bir hale getirir.

Juhani Pallasmaa'nın kent deneyimine yaklaşımı, duyusal mimarlık anlayışı ve fenomenolojik perspektifiyle şekillenmektedir. ''The Eyes of the Skin'' (Tenin Gözleri) adlı eserinde teknolojide yaşanan değişim ve dönüşümlerin, özellikle ulaşım yöntemleri ve kitle iletişim araçlarındaki gelişmelerin, zaman ve mekân deneyiminde bir sıkışıklığa neden olarak deneyim kavramının derinliğinin kaybetmesine neden olduğunu söylemektedir. Pallasmaa beden, mekânın tüm özelliklerini, malzemelerini ve ölçeğini, göz, deri, burun, kulak, iskelet ve kas sistemi gibi çeşitli duyusal unsurlar aracılığıyla bir bütün olarak algılar ve mekânın niteliğini bu duyularla birlikte değerlendirir (Holl , Pallasmaa , & Perez-Gomez, 2007)

Martin Jay ‘de Pallasma gibi, *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought* adlı kitabında, mekânın yalnızca görme duyusuyla veya bilinen beş duyuyla sınırlı olmadığını, aksine bedenin birbiriyle etkileşen ve kaynaşan birçok duyusu aracılığıyla deneyimlendiğini savunmaktadır (Jay, 1993).

Benzer bir yaklaşımda Merleau Ponty tarafından ifade edilmiştir. Kent deneyimini şekillendiren temel unsurların duyular olduğunu ifade etmiştir. Algının ruh ve beden birliğinden oluştuğunu ifade etmiştir (Merleau-Ponty,2023:63) Filozof David Morris (2004), *The Sense of Space* adlı çalışmasında, Merleau-Ponty’nin kavramlarından yola çıkarak dünya ile beden arasında algısal ve karşılıklı bir etkileşim olduğunu savunur. Ona göre, dünya ve beden birbirinden bağımsız değil, aksine sürekli bir etkileşim içinde olup birbirlerini yansıtarak şekillendirirler (Morris, 2004).

Pallasmaa, modern kentlerin genellikle görselliğe dayalı bir tasarım anlayışıyla inşa edildiğini ve bu durumun mekânla kurulan çok katmanlı ilişkiyi zayıflattığını savunur. "The Eyes of the Skin" (Tenin Gözleri) adlı kitabında, mimarlık ve kent deneyiminin yalnızca görsel bir mesele olarak ele alınmasının insan ölçeğinde bir yabancılaşmaya yol açtığını ifade eder. Günümüzde modern kentler için olumsuz eleştirilerin (yalıtılmışlık, kopukluk, dışsallık vs.) nedeninin göz merkezci anlayış olduğunu belirtmiştir (Pallasmaa, 2014, s. 24).

Pallasmaa’ya göre, kent deneyimi yalnızca gözle algılanmaz; dokunma, işitme, koku ve hatta hareket duyusu gibi farklı duyusal girdiler, bireyin kentle kurduğu bağı derinleştirir (Pallasmaa, 2014). Algı süreci öncelikle görme yetisiyle başlar; çünkü görme, bireyin dünyaya açılan ilk kapılarından biridir. Ancak algı, yalnızca görme yetisiyle sınırlı değildir. İnsan, bedenli bir varlık olarak duyma, tat alma, dokunma, konuşma, iletişim kurma ve diğer duyusal işlevleriyle de dünyayı algılar ve algı deneyimini oluşturur. Görme, algılanan dünyada basit bir eylem gibi görünse de aslında karmaşık bir süreçtir. Zira dünyaya dair önyargılar, bu sürecin önündeki en büyük engellerden biridir (Merleau-Ponty, 2020:31).

Pallasmaa, dokunsal algının mekânla kurulan aidiyet duygusunu güçlendirdiğini belirtmektedir (Pallasmaa, 2009). Dokunma duyusunun anlama ve deneyimlemedeki

önemini beden üzerinden irdelemiş, tenimizin renkleri ayırt edebildiğini ve bu yolla da görebildiğimizi ifade etmiştir. Bu doğrultuda, tüm duyuların dokunma duyusuyla bağlantılı olduğunu ve onun birer uzantısı olarak işlev gördüğünü öne sürer. Gözlerin yalnızca görmekle kalmayıp aynı zamanda dokunma arzusuyla hareket ettiğini vurgularken, görme eylemi sayesinde yıldızlara, gökyüzüne ve güneşe adeta dokunduğumuzu belirtir (Pallasmaa, 2014).

Duyusal algılarla kentin deneyimlemede ses manzarasının da deneyimin önemli bir bölümü olduğunu vurgular (Pallasmaa, 2012, s. 30). Arnavut kaldırımlarından yankılanan sesler, kentliler arasındaki dialoglar, trafik sesleri de şüphesiz ki kentsel deneyimin ayrılamaz bir parçasıdır. Pallasmaa bu düşüncesini "Görme yalıtır, ses birleştirir; görme doğrultusaldır, ses tüm yönlere doğrudur. Görme duyusu dışşallığı imler, ses ise bir içsellik deneyimi yaratır" sözleriyle desteklemiştir (Pallasmaa, 2014, s. 62). Pallasmaa'nın kentsel deneyimde diğer bir üzerinde durduğu duyu ise kokudur. Pallasmaa'ya göre koku hafızamızı tetikleyen en güçlü etkenlerden birisi olup kent deneyiminde önemli bir yer tutmaktadır. Kentsel deneyim yaşanırken bir yandan gelen yemek, baharat, kimi zaman erguvan veya deniz kokusu bizim kentsel hafızamızı güçlendirirken bir yanda bulunduğumuz kentsel alanı görmesek bile o alanı deneyimlememize yardımcı olan temel unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Sonuç olarak kentsel alanlar sadece görsel değil tüm duyularla bütüncül algılanan alanlardır. Pallasmaa'nın bu görüşleri, Kevin Lynch'in bilişsel haritaları, Norberg-Schulz'un genius loci kavramı ve Lefebvre'in mekânın üretimi teorisiyle birçok noktada kesişir. O, kentlerin yalnızca görsel estetikle değil, bireyin tüm duyularını kapsayan bir atmosferle tasarlanması gerektiğini savunur.

Norveçli mimar ve fenomenolog Christian Norberg-Schulz, yıllar içerisine yayılan birçok çalışmasında 'genius loci' kavramını irdelemiş ve açıklamaya çalışmış mimari fenomonologtur. Norberg-Schulz Existence, Space and Architecture (1971), Genius Loci (1980) ve The Concept of Dwelling (1985) adlı üç eseriyle mimaride fenomenolojik yorumunun temelini oluşturmaya çalışmıştır (Norberg-Schulz, 1971; Norberg-Schulz, 1980; Norberg-Schulz, 1985). Norberg-Schulz, Genius Loci Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture'da 'genius loci' kavramını insanların o

yere ait sahip oluğu duyguların temsili şekilde tanımlamıştır. " Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture" (1980) adlı eserinde mekânın kimliği ve anlamı üzerine derinlemesine bir araştırma yapmıştır. Bu eserde, mekânın yalnızca fiziksel bir alan olmadığı, aynı zamanda tarihsel, kültürel ve bireysel anlamlar taşıdığı vurgulanır. Norberg-Schulz'un geliştirdiği "Genius Loci" (yerin ruhu) kavramı, mekânın sadece fiziksel bir varlık olmadığını, aynı zamanda toplumsal, kültürel ve duygusal bir bağlamda şekillenen bir deneyim alanı olduğunu ortaya koyar. Norberg-Schulz'a göre, mekânın kimliği, bireylerin mekânla kurduğu duygusal bağlarla şekillenir. İnsan yapımı çevre ile doğanın fiziksel ve sembolik değerlerinin birleşimi olarak genius loci, bir yerin atmosferini ve karakterini belirleyen unsurlardır.

Norberg Schulz yeri "Genius Loci" (yerin ruhu) kavramı üzerinden tanımlarken bu kavramı anlam, kimlik, tarih kavramları ile ilişkilendirmektedir. Mimar daha önce gitmediği Prag, Khantoum, Roma şehirlerine giderek ''tek sefere özgü deneyim''i, yeri anlamak ve anlamlandırmak açısından değerli bulmuştur. Mimarlığın amacının, "varoluşsal zemin" yaratmak olduğunu belirtmiş ve bu bağlamda "yerin ruhu" ya da mekânın insan algısına dayalı atmosferinin yeniden yorumlanması gerektiğine dikkat çekmiştir. (Norberg-Schulz, 1980.) Norberg-Schulz'a göre yer kavramı kimliğe sahiptir ve güçlü kimliği olan yerlerin "dejavu" deneyimlerin oluşmasının nedenin buna bağlamıştır. Norberg-Shulz, mimari mekânı somut verilerden oluşan fiziksel boyuttan daha fazlası olduğunu ifade etmektedir. Soyut ve kavramsal açıdan da veriler içeren mimari mekân, insan yaşamıyla bütünleşmesi sonucuyla ele alınmalıdır. Schulz, mekanla ilişkilendirdiği ''yaşantı'' kavramını insanların yönelimlerini ve varoluşlarını şekillendirilendin davranışsal ve zihinsel şema olarak tanımlarken, mekânı davranışa dayalı ''pragmatik mekân'', anlık yönelişi tetikleyen ''algısal mekân'' ve ''çevresel imaj oluşturan mekân'' olarak üç ana biçimde vurgulamıştır. Bu mekânsal tanımlamalar bir araya gelerek yaşanan mekânı oluşturmaktadır. (Norberg-Schulz, 1976, 1997). Kentte bireylerin mekâna verdikleri değer o kentsel mekânın birey için ne anlam taşıdığı ile ilişkilidir. Norberg-Schulz'un genius loci kavramıyla da işaret ettiği üzere anlam kentsel alana kimliğini kazandıran ve çevrede yaşayan bireylerin tam olarak tanımlayamadığı ancak varlığını bildikleri bir şeydir (Norberg-Schulz, 1980). Yerin kullanımı sıradan

davranış düzeyi, duyusal izlenim, deneyimler veya mantıksal bir kavrayışa indirgenemeyecek kadar zor ve karmaşık bir süreçten oluşmakta olup, tüm bu boyutları kapsamaktadır (Norberg-Schulz, 1980). Mimara göre günümüzde en temel ihtiyaç, hayatı anlamlı olarak deneyimleyebilmektir. (Norberg-Schulz, 1980, s.5) Norberg-Schulz, mimari mekânı ele alırken, mekânın yalnızca algıların ve düşüncelerin bir yansıması değil, aynı zamanda insan varoluşunun yönü ve varoluşsal mekânın somut bir ifadesi olduğunu vurgular (Norberg-Schulz, 1980). Kökeni varoluşsal olan mekân, yalnızca insanın çevresiyle kurduğu ilişkilerin bir sonucu olarak şekillenir. Bu bağlamda, mekânın çevreden yalıtılmış, kendi başına ayrı duran bir şey olmadığını; aksine, Norberg-Schulz'un vurguladığı gibi, yön kavramını (yatay ve dikey yönler gibi) içeren ve hareketliliğe sahip bir yapısı olduğu anlaşılmaktadır. Norberg-Schulz'a göre (1985), yaşanan mekân farklı katmanlarda ortaya çıkar: Küçük objelerin yer aldığı alan – mobilyaların bulunduğu, insanların oturduğu ve dinlendiği dar alan– hareketin geçtiği alandır. Binalar boyutundaki alan ise, kişisel ve sosyal mekânın yaşandığı, ayrıca coğrafyasal boyutta yer alan; burada yakınlık ve uzaklık ilişkileri kurulmakta, peyzaj özellikleri belirginleşmektedir.

Norberg-Schulz, mekânın içinde yer alan bireylerin yön bulma ve yer duyusu konusuna da önem verir. Mekânın anlamı, insanların oryantasyon ihtiyaçlarını karşılama yeteneği ile doğrudan ilişkilidir. Bireyler, mekân içinde çeşitli referans noktaları (örneğin, binalar, anıtlar, doğal ögeler) kullanarak konumlarını belirlerler. Yön bulma, bir mekânın bireye sunduğu referanslar ve bu referansların mekânın genel yapısı içindeki düzeni ile anlam kazanır. İnsanlar, bu referans noktalarına dayalı olarak mekân içinde bir yön bulma hissine sahip olurlar ve bu, onların mekânla olan duygusal bağlarını güçlendirir. Bu yönüyle Kevin Lynch'in kent imgelerine benzerlik göstermektedir.

Norberg-Schulz'un mekân anlayışında iç ve dış mekân algısı önemli bir yer tutar. Bireylerin, mekânla kurdukları ilişki, onun iç ve dış sınırları arasındaki etkileşimle şekillenir. İç mekân, bireylerin yaşam alanı olarak, daha samimi ve özel bir deneyim sunarken, dış mekân ise toplumsal etkileşimlerin gerçekleştiği daha geniş ve genel bir alandır. Norberg-Schulz, iç ve dış arasındaki sınırların belirgin olduğu mekanların, bireylerin mekânla daha güçlü bir bağ kurmalarına olanak sağladığını savunur.

Norberg-Schulz'un çalışmaları, mekânın bireysel ve toplumsal anlamlarını daha derinlemesine anlamamıza katkı sağlar.

Kentsel hafıza ve mimarlık arasındaki ilişkiyi en derinlemesine ele alan mimarlardan biri Aldo Rossi'dir. Rossi'nin 1966 yılında yayınladığı *L'Architettura della Città* (*Şehrin Mimarisi*) başyapıtı, kentsel formun ve belleğin nasıl inşa edildiğini analiz eden çağdaş kuramsal yaklaşımların temel taşlarından biri olarak kabul edilir. Aldo Rossi, yeri kuran ve kimliğini oluşturan ögelerin tüm değişimlerden kalan, değişmeyen sabitlikler olduğunu ifade etmektedir.

Rossi'ye göre, yer, insan ve sanat eseri arasındaki ilişki, şehrin karmaşıklığını ve evrimini çözümlememize olanak tanıyan araçlar sunar. Rossi şehri bir eser (artefakt) olarak tanımlar. Artefakt, sözlük anlamı itibarıyla insan eliyle üretilen eserleri ifade etse de Rossi, bu kavramı kentsel ölçekte "bir dizi değişim boyunca süreklilik gösteren formlar" olarak yeniden yorumlar

Rossi'nin sisteminde en genel düşünce olan "şehrin mimarisi" üst düzey bir diyalektik olarak tanımlanabilir. Rossi (2006), şehrin mimarisinin iki temel boyutunu (nitelik ve nicelik) şu şekilde ayırır:

"Şehrin mimarisi dediğimizde iki farklı şeyi kastediyoruz. Öncelikle, insan eliyle inşa edilmiş devasa bir nesne olarak şehri, geniş, karmaşık ve zaman içinde büyüyen bir mühendislik ve mimarlık yapıtı olarak anlıyoruz. İkinci olarak, şehrin bazı daha sınırlı ancak hayati önem taşıyan yönlerini, yani şehir gibi kendi tarihine sahip ve biçimiyle tanımlanan kentsel artefaktları ele alıyoruz." (Rossi, 2006, s. 12)

Bu ayrım, şehrin hem fiziksel bir varlık hem de tarihsel ve kolektif belleğin taşıyıcısı olduğunu ortaya koyar.

Rossi'nin kentsel deneyime dair en önemli katkılarından biri, mimari tipoloji ve kent morfolojisi üzerine geliştirdiği düşüncelerdir. Ona göre, kentsel mekân yalnızca çağdaş fonksiyonlara göre şekillenmez; tarihsel süreklilik içerisinde oluşan belirli mekânsal tipler, zaman içinde kent dokusunu belirleyici unsurlar haline gelir (Rossi,

2006). Örnek olarak, meydanlar, pasajlar, anıtsal yapılar ve konutlar belirli tipolojilere sahiptir ve bunlar, kent yaşamının organizasyonunu etkilemektedir.

İnsanların birbiriyle iletişim kurduğu ve aidiyet duygusunun geliştiği mekânlar, kentin temel ögelerinden biridir. Bu bağlamda, Rossi'nin "toplumun kolektif belleği, kentin kendisidir" tanımı ön plana çıkar (Rossi, 2006). Rossi, kolektif bellek kavramını kent ile ilişkilendirerek, belleğin yalnızca kentin kendisiyle değil, kentte yaşayanların ortak hafızası ve nesnelerle, mekânlarla kurdukları ilişkilerle de şekillendiğini vurgular (Rossi, 2006).

Rossi'ye göre, "kendi biçimiyle tanımlanan kentsel artefakt", niteliği ve biricikliği ile şehrin mimarisi diyalektiğinin tekil yanını oluşturur. Ancak bu artefaktlar, sadece fiziksel varlıklarıyla değil, aynı zamanda taşıdıkları tarihsel ve kolektif bellekle de kentsel yapının bütüncül bir parçası haline gelir.

Calvino, tıpkı Rossi gibi, kentin bir belleğe sahip olduğunu ve onu kent yapan asıl unsurun, geçmişteki olaylarla kent arasındaki ilişki olduğunu vurgular. Kentler yalnızca ticaretin değil, aynı zamanda anıların da değiş tokuş edildiği mekânlardır. Bu anı alışverişi, kentin geçmişini, bugününü ve geleceğini şekillendiren farklı taleplerin keşfedilmesine olanak tanır. (Calvino, 2002).

"Tekillik," rasyonel ve irrasyonel birçok çeşitlilik içinde, belirli bir mekânda ve zamanda ortaya çıkabilir. Ancak, tekillik tamamen öznel bir durum değildir. Bir bireyin kendi değerlerinden yola çıkarak oluşturduğu tekil mekân fikri bile, üretilen imgenin anlamı ve fiziksel çevrenin verileri çözümlendiğinde, bir kentsel artefakt haline gelir.

Bu yaklaşım, Rossi'nin kentsel artefaktlar ile ilişkilendirdiği locus kavramının en saf hâlini temsil eder. Locus, kısaca "bir yer ile o yer içindeki binalar arasındaki ilişki" olarak tanımlanır. Bir bina ya da bir şehir, mekânsal yaşam süreci boyunca "genius loci"yi—yani yerin ruhunu—oluşturur. Gerçek bir mekânın var olması, ancak o mekânın genius loci'sinin oluşmasıyla mümkündür.

Locus, şehrin bilinci ve kolektif hafızasını içeren tarihiyle birlikte ele alındığında, kentsel artefaktların tekilliği ortaya çıkar. Bu tekillik, biçimlenme sorunu ile

düşünüldüğünde kentsel artefaktın oluşumuna zemin hazırlar. Rossi'ye göre, bu oluşum "ilke ve araçları" üzerinden incelendiğinde, kentsel artefaktların kolektif bir üretim olduğu görülür.

Bu noktada, kentsel artefaktlar yaklaşımının "birey – kolektif olgular – bütün" diyalektiği üzerine kurulu olduğu anlaşılır. Bu diyalektik süreç, "şehrin mimarisi"nin bir alt dinamiğini oluşturur. Burada bahsedilen "bütün," mimari bir yapı, kentsel bir parça ya da bir şehrin genel dokusunu ifade eden herhangi bir unsur olabilir.

Rossi, kentsel artefaktlar yaklaşımının en iyi şekilde, kendine özgü karaktere sahip anıtlar üzerinden anlaşılabileceğini savunur. Anıtlar, yalnızca fiziksel varlıklarıyla değil, bulundukları yerle kurdukları bağ ve zaman içinde kazandıkları birikimle de anlam kazanır. Bu özellikleriyle, tarihin akışını hatırlatan birer hafıza mekânı hâline gelirler. Dolayısıyla, "tekil" bir anıt, locus ve tarihiyle birlikte gelişerek kentin kolektif belleğinin ve kimliğinin ayrılmaz bir parçası hâline gelir.

Jan Gehl, şehir planlamasında insana odaklanarak, kentlerin yalnızca fiziksel yapısının değil, aynı zamanda sosyal ve psikolojik boyutlarının da dikkate alınması gerektiğini savunmuştur. Gehl (2019), insanların çevrelerini duyuları aracılığıyla algıladığını ve kentlerin insan ölçeğinde tasarlanmasının planlama sürecinde temel bir unsur olduğunu belirtir. Gehl, ‘‘Yürümek başlangıçtır, çıkış noktasıdır. İnsan yürümek için yaratılmıştır. Bizler yayayken yaşam tüm çeşitliliğiyle gözlerimizin önüne serilir’’ ifadesini kullanmıştır ayrıca kentsel deneyimde insan ölçeğine dönmek gerektiğini savunur. Bununda yavaş yürüyüşler ve bisiklet kullanarak olabileceğini vurgulamıştır (Gehl, 2019). Southworth (2005), Gehl gibi yürümeyi, pek çok potansiyeli içinde barındıran önemli bir etkinlik olarak değerlendirir ve bunun şehir gelişimi için büyük bir rol oynadığını belirtir. Yürüyerek ulaşım sağlayan insanlar, araçla seyahat edenlere kıyasla kenti daha yakından deneyimler ve uzun süreli etkileşimde bulunurlar (Southworth, 2005). Gehl (2013, s.17), bir mekânda gerçekleştirilen temel eylemlerin yürümek, ayakta durmak, oturmak ve oynamak olduğunu vurgular. Ancak, bu alanlarda yapılabilecek eylemler yalnızca bunlarla sınırlı değildir; aksine, sonsuz çeşitlilik gösterebilir (Gehl & Svarre, 2013). Hareketli bir eylem olan yürüyüş, bireylere mekânı

keşfetme ve kullanma fırsatı sunarken, sabit bir eylem olan durmak da açık alanın işlevselliği açısından belirleyici bir rol oynar. Gehl (2019), yürümenin yalnızca fiziksel bir hareketten ibaret olmadığını; aynı zamanda insan ile çevresi arasındaki etkileşimi, açık havada vakit geçirme deneyimini ve kentsel mekânın paylaşılmasını içeren daha geniş bir anlam taşıdığını ifade eder Bir kentsel açık mekânın, insanların hareketler ve duyusal algıları dikkate alınarak duraklayıp vakit geçirebileceği şekilde tasarlanması gerektiğini savunurken o alanın niteliğini ve kullanıcı deneyimini doğrudan etkilediğini vurgulamıştır. Benzer şekilde, Richard Sennett (*Gözün Vicdanı*, 1999) New York'u anlatırken kentsel yaşamı yürüyerek keşfetmenin önemine değinir ve yürüyüşleri aracılığıyla kent mekânını ve kentlileri tasvir eder (Sennett, 1999). Litman (2004) ise yürümenin fiziksel ve zihinsel sağlığa katkı sağlayan, aynı zamanda sosyal ve eğlence amaçlı bir etkinlik olduğunu belirtir. Ayrıca, yürünebilir kentlerin daha yaşanabilir olduğunu ve yürümenin ulaşım sistemlerinin temel bileşenlerinden biri olduğunu vurgular (Litman, 2004).

Brighton & Hove, İngiltere'nin güney doğusunda konumlanan şehirde kamusal alanda kamusal yaşam analiz çalışması yapılmıştır. Çalışma sonucunda Gehl (2007), insanların saatte yaklaşık 5 kilometre hızla yürüdüğünü, çevrelerini 72 derecelik bir açıyla algıladığını ve kenti duyularıyla deneyimlediğini ifade eder. Bu bağlamda, kentte en çok fark edilen unsurların göz hizasında yer aldığına dikkat çeker. Bu nedenle, insan ölçeğinden gerçekleştirilen analizlerin, kentsel mekânın okunabilirliği ve niteliği açısından büyük önem taşıdığını vurgular (Gehl Architects, 2007).

Brighton & Hove Kent Konseyi, kentin okunaklılığını artırmayı amaçlarken, Gehl Architects bunun yanı sıra kentteki yaşam kalitesini yükseltmeyi de hedeflemiştir. Gehl Architects (2007), kentlerle ilgili trafik ve otopark gibi konulara dair pek çok istatistik bulunmasına rağmen, insanların kenti nasıl deneyimlediğine ve kullandığına dair verilerin sınırlı olduğunu vurgulamaktadır. Bu çalışma, kenti insan ölçeğinde değerlendirmeyi ve kamusal alan kullanımını analiz etmeyi amaçlamıştır (Gehl Architects, 2007). Gehl, araştırma kapsamında öncelikle bölgeyi ziyaret edenlerden alanın zihinsel haritasını (mental map) çizmelerini istemiş ve bu süreçte bazı eksikliklerin olduğunu tespit etmiştir. Çalışmanın ilerleyen aşamalarında, haritanın daha açık ve anlaşılır hale gelmesini

sağlamayı amaçlamıştır. Gehl'in bu yaklaşımı, Kevin Lynch'in zihinsel haritalama kavramıyla benzerlik göstermektedir ve kent mekânının bireyler tarafından nasıl algılandığını anlamaya yönelik bir yöntem olarak değerlendirilebilir. Lynch (2021), kentsel mekânın net bir şekilde tanımlanmış ve görsel olarak düzenlenmiş olması durumunda, kent sakinlerinin de bu mekâna anlam yükleyerek onu algılayabileceğini ifade eder. Güvenlik açısından bakıldığında, Jane Jacobs (2022), başarılı bir mahallenin temel özelliğinin, insanların sokakta yabancılar arasında yürürken kendilerini güvende hissetmesi olduğunu öne sürer. Ona göre, sokakların aktif kullanımı güvenliği artıran bir faktördür. Hem Jacobs (2022) hem de Gehl (2019), kent mekânında hareket eden insan sayısının artmasının kentin daha güvenli bir yer olmasına katkı sağlayacağını savunmaktadır.

Gehl'e göre, kentlerde insanların hareketliliğini ve etkileşimlerini destekleyen tasarımlar, kentlerin daha canlı ve yaşanabilir hale gelmesini sağlamaktadır (Gehl, 2010). Jan Gehl'in yaklaşımı, kentlerin yaşanabilirliğini artırmak için şu temel unsurları vurgulamaktadır: Yaya hareketliliği, insan ölçeğinde mimari, sosyal etkileşim ve iletişim, kentsel konfor ve güvenlik, kullanım yoğunluğu. Davetkâr bir kent, kendi başına bir hedef olabileceği gibi, güvenli, sürdürülebilir ve sağlıklı kentler oluşturmanın da temelini oluşturur. Yaşam dolu kentler, çevrelerine sıcak ve samimi bir atmosfer sunarak sosyal etkileşimi teşvik ederken kullanımında yoğunlaşmasıyla kentte sosyalleşmeye olanak sağlarken güvenli bir ortamda oluşturmaktadır. Gehl, kentlerin, yaya dostu olacak şekilde tasarlanması gerektiğini savunur. Yaya hareketliliğinin artması, sosyal etkileşimi ve sağlıklı bir yaşam tarzını teşvik ettiğini ifade etmektedir. (Gehl, 2011). Ayrıca Gehl'e göre, kamusal alanlar, insan etkileşimlerini destekleyen bir yapıda olmalıdır. Banklar, yeşil alanlar ve meydanlar gibi unsurlar, sosyal bağları güçlendirmektedir (Gehl & Svarre, 2013).

Jan Gehl (2019), cansız bir sokağı boş bir tiyatro sahnesine benzeterek şu ifadeyi kullanır: *"Seyirci yoksa yapımda bir sorun var demektir."* Bu benzetme, kamusal mekânlardaki hayatın ne denli önemli bir çekim unsuru olduğunu vurgular. Kentin canlılığı, insanların varlığına bağlıdır; çünkü insanlar, doğal olarak hareket ve etkileşimin olduğu yerlere yönelir. Bu nedenle, yaşam dolu bir kentin en büyük ihtiyacı, insanları

kendine çekecek nitelikli kamusal alanlar ve bu alanları etkin bir şekilde kullanacak topluluklardır.

David Harvey, kapitalist sistemin kentleri yalnızca fiziksel olarak değil, aynı zamanda sosyo-ekonomik yönden de dönüştürdüğünü savunmaktadır. Ona göre, sermaye birikimi ve ekonomik dalgalanmalar, kentlerin mekânsal yapısını belirleyen ana unsurlar arasındadır (Harvey, 2022). Kent mekânının şekillenmesinde ekonomik sistemlerin belirleyici bir rol oynadığı düşüncesi, kentsel teorinin temel tartışma konularından biridir. Kapitalist ekonomi, kentlerin gelişim dinamiklerini ve mekânsal organizasyonunu belirleyen ana unsurlardan biri olmuştur. David Harvey, kentin ve kent ekonomisinin kapitalist sistem içinde nasıl dönüştüğünü ele alarak, kentsel mekânın ekonomik ve politik boyutlarını eleştirisel bir perspektifle incelemiştir. Harvey, Kent Deneyimi kitabında, "Kent, sermayenin dönüşümüyle şekillenen bir arenadır ve bu dönüşüm sadece fiziki yapıyı değil, toplumsal ilişkileri de etkiler" diyerek bu bağlantıyı vurgulamaktadır. Harvey, şehirlerin kapitalist sermayenin birikimi için kritik alanlar olduğunu ifade eder. Şehirler, yatırım için cazip alanlar sunar, bu da emlak, iş gücü, sanayi ve ticaret gibi farklı sektörlerin mekânsal organizasyonunu etkiler. Bu organizasyon, kâr elde etme amacıyla yapılır ve şehirlerin fiziki yapısını, inşaat sektörünü ve daha geniş ekonomik ilişkileri doğrudan etkiler.

3.6. Bölüm Sonucu: Kentsel Deneyimlerin Dinamik Yapısı ve Bireysel Algılar Üzerine Bir Değerlendirme

Tezin bu bölümü kentsel deneyimlerin nasıl algılandığı ve deneyimlendiği üzerine kapsamlı bir tartışma sunmaktadır. Bir kenti deneyimlemek mimarlık için kritik noktalarından bir tanesidir. Kentler toplumun kültürü, tarihi gibi birçok konu hakkında biz mimarlara fikir vermektedir. Bu nedenle bir yapı inşa etmeden önce kentleri deneyimleyerek toplumu tanımak oldukça önemlidir.

Kentsel deneyim kavramı irdelendiğinde sadece mekânın fiziksel varlığıyla değil, deneyimleyen bireylerin bu mekânlarla kurdukları duygusal ve bilişsel ilişkilerle şekillenen dinamik bir süreçten oluştuğu görülmektedir. Kentler yaşadığımız çevreyi ve toplumu anlamamıza yardımcı olurken, geçmişteki bireysel deneyimlerimiz, anılarımız

ve duyularımızla kurduğumuz derin bağ, bu anlayışı daha da güçlendirmektedir. Bu bağlamda, kentsel mekânlar duyusal algı ve bilişsel haritalar üzerinden deneyimlenirken, her birey için farklı bir algısal izlenimle deneyimlerin şekillendirdiği görülmektedir.

Mekân algısının oluşmasında duyular önemli bir yer tutmaktadır. Duyular, fiziksel çevreden alınan verilerin işlenmesini sağlayarak mekânın anlamlandırılmasına olanak tanır (Morgan, 2011). Lynch (2021), kentsel mekân algısının bütüncül değil, parçalı bir yapıdan oluştuğunu vurgulayarak, bireylerin duyular yoluyla çevresel imgeler oluşturduğunu ifade etmiştir. Kullanıcıların mekânı anlamlandırma süreci, sadece görme duyusuna bağlı olmayıp, işitsel, dokunsal, kokusal ve tatsal duyular da mekânsal algının önemli bileşenleridir (Porteous, 1985; Rodaway, 1994). Kent içindeki sesler, kokular ve dokular bireylerin geçmiş deneyimleriyle birleşerek aidiyet hissini pekiştirmekte, kentle olan ilişkilerini derinleştirmektedir. Bu bağlamda, kentsel deneyimin sadece fiziksel çevrenin sunduğu imajlarla değil, aynı zamanda bireylerin duyusal hafızaları ve geçmiş mekânsal tecrübeleri ile şekillendiği söylenebilir. Kentsel deneyimi, bireylerin kent içerisinde yönlerini bulmalarıyla da doğrudan ilişkilendirilebilmektedir. Bilişsel haritalar ise (cognitive maps), bireylerin çevresel imgeler yardımıyla mekânda yön bulmasını sağlayan zihinsel temsillerdir (Downs & Stea, 2017). Harvey (2022), bilişsel haritaların insanın değişen çevresel koşullara uyum sağlamasını sağlayan önemli bir unsur olduğunu belirtmiştir. Kent imgeleri, bireylerin kentsel mekânlarla olan ilişkisini derinleştiren önemli göstergeler olarak karşımıza çıkmaktadır. Lynch (2021), kent imgelerinin bireylerin mekânsal farkındalıklarını ve yön bulma yetilerini artırmada kritik rol oynadığını ifade etmiş, yollar, sınırlar, bölgeler, düğüm noktaları ve işaret ögeleri gibi kavramlarla bu imgelerin nasıl şekillendiğini açıklamıştır. Kentsel imgeler, bireyin geçmiş deneyimlerinden ve mekânsal belleklerinden beslenerek kenti tanımasını ve aidiyet duygusu geliştirmesini sağlamaktadır. Kullanıcıların daha önceki deneyimlerinden elde ettiği zihinsel haritalar, kent içindeki hareketliliği kolaylaştırarak günlük yaşam pratiklerinin verimliliğini artırmaktadır. Bu haritalar aynı zamanda, kullanıcıların belirli bölgeleri kişisel olarak nasıl algıladığını ve kentle olan ilişkisini nasıl inşa ettiğini göstermektedir. Kentsel imgeler, bireyin geçmiş deneyimlerinden ve mekânsal belleklerinden beslenerek kenti tanımasını ve aidiyet duygusu geliştirmesini

sağlamaktadır. Kullanıcıların kent içerisinde karşılaştıkları belirgin unsurlar, zamanla zihinsel haritalarında yer edinerek onların mekânsal yönelimlerini kolaylaştırmaktadır. Çevresel imgelerin okunaklı olması, kentte kaybolma hissini azaltırken bireylere güvenli ve anlamlı bir kentsel deneyim sunmaktadır.

Tüm bu kent deneyimlerin yaşanabilmesi adına en önemli eylem yürümektedir. Yürüme, kentteki her sokak, meydan ve köşeyi birer deneyim alanına dönüştürürken, bu yürüyüşlerde kaybolduğumuz anlar, kentin bilinmeyen yönlerini keşfetmemize fırsat sunar. Yön bulma ve kaybolma gibi etkileşimler, kentsel deneyimin zenginleşmesine olanak verir ve kişilerin çevreleriyle kurdukları bağları derinleştirmektedir. Kentsel alanlarda yaşanan her deneyim, kenti daha iyi tanıma, anlama ve yaşama yolunda önemli bir adımdır. Kentsel alanlarda gerçekleştirilen yolculuklar, birer keşif yolculuğuna dönüşür ve her sokak, her köşe birer deneyim alanı haline gelir. Bu yolculukların derinliğine inildiğinde, gezgin kimliği ön plana çıkar. Gezginler ve flanörler, yalnızca mekânları görmekle kalmayıp, onları deneyimleyerek, yerel kültürle etkileşime girerek ve bu deneyimleri aktararak kentsel alanların çok daha derin bir boyutunu keşfederler. Flanör kimliği ise özellikle modern kent deneyimi ile ilişkilidir. Flanör kavramı, özellikle Baudelaire ve Benjamin'in çalışmalarıyla modern kent anlayışında önemli bir yer edinmiştir. Baudelaire'e göre flanör, kalabalıklarda eriyip kaybolan, ancak çevresindeki her ayrıntıyı gözlemleyen ve analiz eden modern bir kent gezginidir (Baudelaire, 2021). Ancak kentlerin değişen yapısı, modernizasyonun hız kazanması ve kentsel alanların dönüşümü, flanör kimliğinin de değişmesine neden olmuştur. Pasajların yıkılması ve kentlerin giderek daha düzenli hale getirilmesiyle birlikte, flanörün hareket alanı genişlemiş ve bu karakter artık yalnızca belirli bir kent bölgesine sıkışıp kalmayarak dünya çapında bir gezgin kimliğine dönüştüğü görülmüştür.

Günümüzde, flanör kimliği yeniden tanımlanmış, kentleri keşfetmek ve deneyimlemek isteyen bireylerin anlatıları sosyal medya, bloglar, dijital seyahat günlükleri ve video içerikleri üzerinden paylaşılmaya başlanmıştır. Artık Flanör, yalnızca gözlemleyen bir karakter olmaktan çıkıp, deneyimlerini aktaran ve paylaşan bir anlatıcı konumuna gelmiştir. Dijitalleşme, gezgin anlatılarının biçimini değiştirmiş, yazılı metinlerin yerini görsel ve interaktif içeriklere bırakmasına neden olmuştur.

İnsanlık tarih boyunca keşfetme ve seyahat etme dürtüsüyle hareket etmiş, bu süreç içerisinde farklı yolculuk biçimleri ve kimlikler ortaya çıkmıştır. İlk dönemlerde hayatta kalma ve temel ihtiyaçları karşılama amacıyla yapılan seyahatler, zamanla ticaret, eğitim, dini inanışlar ve keşif gibi farklı nedenlerle gerçekleştirilmiştir. Günümüzde ise seyahat, sadece ekonomik veya yaşamsal gerekliliklerden ziyade bireylerin yeni yerler keşfetme, kültürel deneyimler kazanma ve mekânı hissetme arzusuyla şekillenmektedir. Seyahat eden bireyler, gerçekleştirdikleri yolculuklar doğrultusunda kendilerini turist, gezgin, Flanör, seyyah gibi farklı kimlikler altında tanımladığı görülmektedir. Seyahat kavramıyla doğrudan ilişkili olan yolculuk, bireylerin mekânsal hareketliliğini ifade ederken aynı zamanda deneyim ve algı dünyalarında da bir dönüşümü simgeler. Yolculuk, yalnızca fiziksel bir yer değiştirme süreci olarak değil, bireyin zihinsel ve duygusal dünyasında da farklı katmanlarda yaşanan bir olgu olarak değerlendirilmelidir. Yolculuğun biçimi, bireylerin kentle ve mekânla kurduğu ilişkiye bağlı olarak değişmekte; yolculuk deneyimi, bireyin mekânsal algısını ve kent deneyimini doğrudan etkilemektedir. Bilge Bal'ın da vurguladığı gibi, yolculuk farklı şekillerde gerçekleştirilebilir: "seri ve çabuk veya acele etmeden başıboşça; amaçlı veya amaçsız, tanımlı veya tanımsız, bireysel veya kolektif bir biçimde, grup veya kitle halinde, katı veya akışkan, bir güzergâha bağlı olarak veya olmayarak" (Bal Turhan, 2019). Bu çeşitlilik, bireylerin yolculuk yapma biçimlerinin katı sınırlar içinde değerlendirilemeyeceğini, aksine her yolculuğun bireyin kişisel perspektifine göre şekillendiğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, seyahat eden bireylerin edindikleri deneyimlere ve seyahat amaçlarına göre farklı kimlikler geliştirdiği görülmektedir. Gezgin, turist, flanör, seyyah, kâşif, hacı, göçebe gibi kimlikler, bireyin mekânla ve kentle kurduğu ilişkinin niteliğine bağlı olarak şekillenmektedir. Örneğin, turist, genellikle planlı bir program çerçevesinde hareket eden, belirli zaman dilimleri içinde seyahat eden ve deneyimlerini sınırlı bir çerçevede gerçekleştiren birey olarak tanımlanmaktadır. Turist, bir destinasyonu önceden belirlenmiş bir rehber eşliğinde gezen, çoğunlukla popüler turistik mekânları ziyaret eden ve o yerin yerel dinamikleriyle daha yüzeysel bir etkileşim kuran birey olarak ele alınır. Bu noktada, seyahatnameler ve gezgin anlatıları da büyük önem taşımaktadır. Seyahatnameler, geçmişten günümüze kadar gezginlerin deneyimlerini aktardıkları yazılı metinler olarak hem edebi hem de tarihsel bir değer

taşımaktadır. Gezginler, seyahat ettikleri coğrafyalarda gözlemledikleri sosyal yapıyı, gelenekleri, coğrafi özellikleri ve gündelik yaşam pratiklerini kayıt altına alarak hem kendileri için bir bellek oluşturmuş hem de sonraki gezginlere rehberlik edecek eserler bırakmışlardır. Günümüzde seyahatnameler, yazılı metinlerin ötesine geçerek blog yazıları, dijital günlükler, fotoğraf ve video içerikleri gibi daha çeşitli biçimlerde üretilmektedir. Yeni medya teknolojileri, bireylerin gezgin anlatılarını farklı biçimlerde aktarmasına olanak tanımakta ve bu da seyahat deneyimlerini daha geniş kitlelere ulaştırmaktadır. Seyahat artık sadece fiziksel bir eylem olmaktan çıkmış, dijital platformlar aracılığıyla kolektif bir deneyime dönüşmüştür.

Bölüm içerisinde, kent ve mekân deneyimi literatürüne katkı sağlayan Kevin Lynch, Peter Zumthor, Christian Norberg-Schulz, Juhani Pallasmaa, Jan Gehl, Henri Lefebvre, Aldo Rossi ve David Harvey gibi teorisyenlerin kuramları incelenmiştir. Her kuramcının kentsel mekânın keşfi ve deneyimlenmesi üzerine farklı açılardan katkı sunduğu görülmektedir. Yapılan çalışmalar, bireylerin çevreleriyle olan ilişkilerini anlamlandırmada önemli bir rol oynarken, algılar ve duyuların bu süreçte belirleyici olduğu ortaya çıkmaktadır. Kevin Lynch'in kentsel algı unsurları, Peter Zumthor'un mekânsal atmosferi, Norberg-Schulz'ün mekânın ruhu kavramı, Pallasmaa'nın duyusal algı yaklaşımları, Jan Gehl'in insan ölçeğinde kent tasarımı ve Lefebvre'in mekânın üretimi teorisi, kent deneyimini şekillendiren farklı perspektifler sunmaktadır.

Özetle bu teorisyenlerin kentsel ve mekânsal yaklaşımları Çizelge 3.1. de görüldüğü gibi kentsel ve mekânsal tanımlayıcılar olarak kentsel deneyimin kriterleri olarak değerlendirilebilir.

Çizelge 3.1. Kentsel ve Mekânsal Deneyimler (Çil, 2025)

		Kentsel ve Mekânsal Tanımlayıcılar	
Kevin Lynch	The Image of the City (1960)	**Kent İmgesi**	İzler
			İşaret Ögeleri
			Bölgeler
			Kenarlar
			Düğüm Noktaları
Aldo Rossi	L'Architettura della Città (Şehrin Mimarisi) (1966)	**Kentsel Hafıza ve Mimari**	Kentlerin Tarihsel Katmanları
			Yerin Ruhu
			Anıtsal Yapılar ve Kentin Belleği
			Mimari Tipoloji ve Şehir Morfolojisi
Henri Lefebvre	The Production of Space (1974)	**Mekânsal Üretim**	Algılanan Mekân (Perceived Space)
			Tasarlanan Mekân (Conceived Space)
			Kapitalizm ve Kent Mekânı
			Yaşanan Mekân (Lived Space)
Christian Norberg-Schulz	Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture (1980)	**Mekânsal Kimlik ve Anlam**	Mekânın Tarihsel ve Kültürel Bağlamı
			Yön Bulma
			Mekânın Ruhunu Oluşturan Unsurlar (Genius Loci)
			İç ve Dış Mekân Algısı
David Harvey	The Urban Experience (Kent Deneyimi) (1989)	**Kapitalizm ve Kent Mekânı**	Kent Ekonomisi
Juhani Pallasmaa	The Eyes of the Skin (1996)	**Duyular ve Mekân Deneyimi**	Dokunsal Mimari (Hapticity)
			Bedenin Mekânla İlişkisi
			Koku ve Ses Algısı
Peter Zumthor	Atmospheres (2006)	**Duyusal Mekân ve Atmosfer**	Mimari Beden (The Body of Architecture)
			Malzemenin Uyumu (Material Compatibility)
			Mekânın Sesi (The Sound of a Space)
			Mekânın Sıcaklığı (The Temperature of a Space)
			Kuşatan Nesneler (Surrounding Objects),
			Samimiyet Dereceleri (Levels of Intimacy)
			İç ve Dış Arasındaki Gerilim (Tension between Interior and Exterior)
			Şeylerin Sahip Olduğu Işık (The Light on Things)

			Sakinlik ve Cazibe Arasındalık (Between Composure and Seduction),
Jan Gehl	Cities for People (2010)	**İnsan Ölçeğinde Kentler**	Yaya Hareketliliği, Yürümek (Walkability)
			Sosyal Etkileşim / İletişim
			Kentsel Konfor ve Güvenlik
			Kullanım Yoğunluğu

Bu teoriler, kent planlamasından mimarlığa, sosyal bilimlerden mekânsal psikolojiye kadar geniş bir yelpazede uygulanabilir teorik çerçeveler sağlamaktadır. Literatürde farklı disiplinler tarafında açıklandığı üzere kent deneyiminde duyular ile fiziksel çevrenin deneyimlenerek algılanması oldukça önemlidir. Bu deneyimleyen kullanıcıların kentsel belleklerinin güçlenmesini sağladığı, mekanla aidiyet kurmalarını da kolaylaştırıldığını göstermektedir.

Çalışma kapsamında bu bölüm içerisinde kentsel deneyimlerin fiziksel ve algısal olarak iki yaşamadan oluştuğunu ifade etmem mümkündür. Bu deneyimlerin oluşmasında geçmiş deneyimler, kullanıcının ruhsal durumu ve fiziksel çevrenin de etkili olduğu görülmüştür. Kent içerisindeki imgeler bilişsel haritalar ve kent belleğinin oluşması noktasında önemli bir etkendir. Kent deneyimini gerçekleştiren kullanıcıların kentte bulunma durumlarına göre gezgin, Flanör ve turist kimlikleriyle isimlendirildiği görülmüştür. Gezginler, deneyimlerini seyahatnameler aracılığıyla diğer gezginlere aktarırken, aynı zamanda bu seyahatnameler bir kent rehberi rolü de üstlenmektedir. Kenti keşfetmenin en önemli eyleminin yürüme olduğu, bu eylemin kenti keşfetmek ve kentle bağ kurmak açısından büyük bir etkiye sahip olduğu görülmüştür. Literatürde de kent ve mekân deneyimin farklı disiplinlerce inceleme konusu olduğu tespit edilmiştir. Tüm bu kavramların günümüzde nasıl değiştiği ve dönüştüğü bu dönüşümün bize avantajları ve dezavantajlarının neler olduğu tezin ana çıkış noktası olup günümüzde kent deneyimi yöntemleri, gezgin kavramın nasıl dönüştüğü tezin bir sonraki bölümünde açıklanacaktır.

BÖLÜM 4

KENTSEL DENEYİMLERDE DÖNÜŞÜM: DİJİTALLEŞEN DÜNYADA SANAL GEZGİN

Kentsel alanlar toplum ile etkileşimin en yoğun olduğu alanlardır. Kentsel alanlarda yaşamı etkileyen bir çok unsur bulunmakla birlikte 21. Yüzyılda meydana gelen teknolojik gelişmeler şüphesiz ki kentsel alanlar da sosyal, kültürel ve ekonomik yönden önemli değişimlere neden olmuştur. Yaşanan gelişmelerle dönüşen yeni toplumsal yapı ve kensel alanlar beraberinde kullanıcı istek ve beklentilerinde de değişime yol açmıştır. Kentsel alanlar fiziksel varlığını sürdürürken bir yandan kentsel alanlar da dijitalleşme ve medyanın gücü hissedilir şekilde artmış, kentsel alanların üzerini saran dijital bir ağ örtüsü ve siber alanlar oluşmuştur. Bununla birlikte kentsel alanların deneyimlenmesinde farklı yöntemler ortaya çıkmıştır. Fiziksel ve dijital dünyanın iç içe geçtiği bu yeni kentsel alan düzeniyle birlikte kentsel alanlarda yaşanan deneyimler de farklılaşmıştır. Kentsel alanların en önemli deneyim araç olan yürüme eylemi çeşitlenmiş, fiziksel deneyimlere ek olarak sanal olarak gerçekleşen deneyimler eklenmiştir. Sanal kentsel deneyimde Virtual Reality VR, Augmented Reality AR ve görselleştirme teknolojilerinin kullanılmasıyla kentsel deneyim dijital ortama taşınmıştır. Geleneksel yöntemlerle gerçekleştirdiğimiz deneyimlerin yanına teknolojinin getirisi olan çeşitli uygulamalar ve siber ortamda yaşanan deneyimler eklenmiş, yeni hibrit bir deneyim ortamı oluşmaya başlamıştır. Fiziksel deneyimin yanına eklenen bu sanal deneyimler kent deneyim pratiğine ve kentsel katmanların algılanmasına farklı olanaklar sağlamaktadır.

Hızla gelişen günümüz teknolojisinin bir sonucu olarak zaman ve mekan kavramlarında farkılılaşmalar oluşurken bir yandan da toplumsal yapının ağ toplumuna

evrilmesiyle bilgi alma ve öğrenme hızında da değişimler yaşanmıştır. Ortaya çıkan yeni mekânsl tanımlamalarla birlikte internet kullanımının da yaygınlaşmasıyla kent ve kullanıcı deneyimleri arasındaki ilişki kentsel alanların deneyimlenmesi noktasında da önem kazanmıştır. İnternet kullanımının yaygınlaşmasıyla ve iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle kentsel alanlarda günlük yaşam pratikleri, sosyalleşme durumu, üretim ve tüketim alışkanlıklarında değişikliğe yol açerken, ağ teknolojilerinin olanaklarıyla zaman ve mekan kavramlarını farkılılaştımış, sınırlar önemini kaybederek küresel bir ortama evrimleşme söz konusu olmuştur. Günümüz iletişim teknolojileri, yeni medya ve sosyal ağlar ile mekân algısının oluşmasında en önemli unurlardan biri olan fiziksel ve coğrafi sınırları ortadan kalmakasına neden olmuş bu durum kentsel alanlarada yansımıştır. Ağ toplumu ile birlikte kullanıcıların her an yer yerde olması durumu oluşmuş ve mekânların deneyimlemesi mümkün kılınmıştır. Gerçek ve siber evrenin birlikteliği söz konusu olmuştur.

Kullanıcının kentsel alanları algılaması, keşfetmesi farklılaşmıştır. Önceden kentleri keşfetmenin önemli bir yöntemi olan yürüme eylemi zaman içerisinde teknolojide yaşanan gelişmelerle birlikte yürümenin yanına eklemlenen ulaşım aracıyla birlikte bir deneyim ortamı oluşmaya başlamıştır. Bu deneyimle birlikte bireyler bedensel olarak kentten daha kopuk deneyimler yaşamaya başlamıştır.

Kentsel deneyimin bir parçası olan kentte kaybolmak artık kullanıcıların kullandıkları mobil uygulamalar ile uygulamanın izin verdiği ölçüde gerçekleşirken kentte gezinme eylemi çoğu zaman kentte online olma haline dönüşmüştür. Haritaların kullanımı online haritalar dönüşmüş, kentsel kullanıcılar arası tarif ederek yer yön bulma artık uygulamalara taşınmıştır. Kentsel alan yaşam pratikleri de çoğu zaman online ortama aktarılmış olup bu dönüşümle kullanıcı ve kent ilişki yeniden sorgulanmaktadır. Bu kapsamda oyun modeli ile öğrenme, sanal turizm ve katılımcı ile kentsel tasarım modelleri oluşmuştur. Bu bölümde, kentsel keşif için kullanılan çeşitli uygulamalar ve sosyal ağların kullanıcı deneyimi üzerindeki etkileri ele alınmıştır. Özellikle bu uygulamaların geleneksel yönde güçlü bir kentsel keşif aracı olan yürüme eylemi ile gerçekleştirilen kent deneyiminin günümüzdeki bu uygulamaların nasıl şekillendirdiği

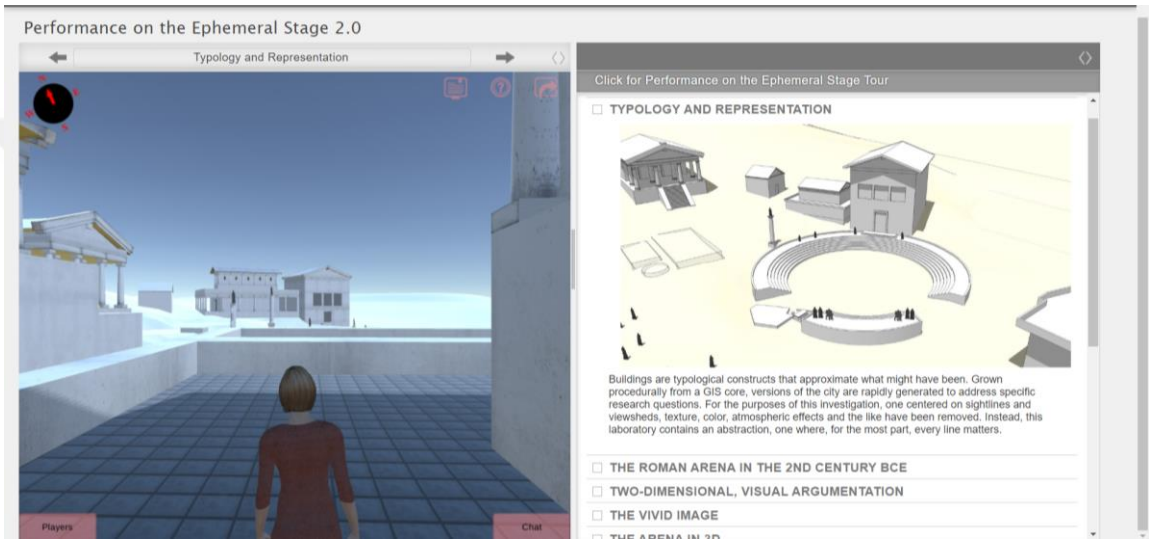
incelenmiştir. Kentsel alanları keşfetmek ve anlamak amacıyla kullanılan uygulamaların, kullanıcıların kent deneyimini nasıl dönüştürdüğüne dair değerlendirmeler yapılmıştır.

4.1. Kentsel Mekanı Oyunlarla Deneyimlemek

Mekanları fiziksel olarak deneyimlerken en önemli deneyim aracı bedendir. Mekanın deneyiminde keşfedilmesinde beden hareketleri esastır. Kenti yürüyerek deneyimleyen Flanör bedensel olarak çıktığı kent gezintilerinde kaybolarak çeşitli deneyimler elde etmektektedir. Günümüz Flanörleri kentte fiziksel varlığını sürdürürken teknolojik gelişmelerin sağladığı olanaklar ile mekanda bedensel olarak bulunma haline çeşitli uygulamalar, konum tabanlı medya, sanal ortam ve sosyal ağlar eklenmiştir. Sanal ve fiziksel mekanın iç içe geçtiği birbirine entegre olduğu bu yeni deneyim yönteminde kentsel deneyim hibrit mekana aktarılmakta kimi zaman ise tamamen sanal ortamda gerçekleştirilmektedir. Kentsel mekan deneyimlerinin zenginleştirilmesinde önemli bir paya sahip olan mekanın hibrti ve sanal olarak deneyimlenmesinde konum tabanlı ve sanal gerçeklik oyunlar günümüzde tercih edilen bir yöntemdir. Kentsel deneyimde kullanıcılar kenti yürüyerek keşfederken mekan, çevre alıgısı ve daha önceki deneyimlerini birleştirerek rutinlerinden saparak psikolocoğrafik haritalar ile kenti keşfederlerler. Oyunlar ile kentsel deneyim tamamen sanal ortamda veya kent içerisinde konum tabanlı oyunlar ile hibrit olarak iki yöntemle gerçekleştirilebilir. Sanal ortamda üretilen oyunlarda kentsel alanların sanal temsilleri aktarılarak bedenden bağımsız deneyimler yaşatmaktadır. Bedenin fiziksel olarak dahil olmadığı bu deneyimle gerçek mekan algısının değiştiği ve dönüştüğü yeni bir araç olarak oyunlar karşımıza çıkmaktadır. Kentsel alanlara mobil oyunların dahil olmasıyla, kentlerin sanal ortamda deneyimlenmesi mümkün hale geldi. Sanal ortama akatarılan kentler yanlızca sanal gezintilere imkan sağlamadı. Kaybolmuş kentsel alandan silinen alanların yeniden inşasını, mevcut yapılı alanlar yeni yapıları planlanıp yerleştirmesini de mümkün kıldı. UCLA'daki RomaLab projesi kapsamında oluşturulan Roma kentinin sanal rekonstrüksiyonunda, oyuncular bir karakter seçerek kent içinde sanal turlar yapabiliyor (Şekil 4.2.), yapılar hakkında bilgi edinebiliyor ve arenalar ile sahne yerleşimleri oluşturarak (Şekil 4.1.) etkileşimde bulunabiliyor.



Şekil 4.1. RomaLab Uygulaması Üzerinden Arena ve Sahne Yerleştirilmesi (UCLA RomeLab, 2022)



Şekil 4.2. RomaLab Performance on the Ephemeral Stage 2.0 (UCLA RomeLab, 2022)

Kenti deneyimlemenin en iyi aracı kentsel alanda yapılan gezintilerdir. Ancak bazı durumlarda kenti gezerek deneyimlemek mümkün olmamaktadır. Oyun aracılığı ile kentsel deneyim sadece mevcut dokuda değil kaybolmuş, yıkılmış, girilmesi mümkün olmayan ve uzakta bulunan ketsel alanlarında deneyimlenmesini mümkün kılmaktadır. Oyunla deneyim kentsel alanların ve yapıların deneyimlenmesi mimarlık eğitiminde de kullanılmaya başlanmıştır. Safranbolu da bulunan Rumların ağırlıklı olarak yerleştiği Kıranköy ilçesinde bulunan harap halde bulunan restorasyonu yapılmış bir Rum hamamının birebir 3D modeli yapılarak model içerisinde oyunu oynayan öğrencilerin hareket etmesi, görevleri yapması sağlanmış ve yapıyı deneyimlemsi sağlanmıştır. Oyun kapsamında 10 ana görev belirlenerek oyuncuların mekanı tanıması ve hamamın bölümlerine hakim olması amaçlanmıştır. Hamamın mekanlarına çeşitli nesneler

eklenerek merak uyandırarak görevleri yapmasına teşvik etmektedir. Oyunda kazan dairesi bölümüne kibrit eklenmiştir. Kibriti bulup kazan dairesinde kazanı bulup yakarak oyuncuların yapı içerisine yerleştirilen ipuçları ile bölümlerini deneyimleyip işlevine dair detayların öğrenilmesi amaçlanmıştır. Yapılan bu çalışma ile oyun aracılığı ile öğrenmenin oldukça verimli olduğu tespit edilmiştir (Şahbaz & Özköse, 2018). Flanör karakterinin kentte çıktı keşiflere günümüzde konum tabanlı oyunlarla kentsel mekana sanal katmanın eklenmesiyle oluşan hibrit mekanların varlığı kentte keşfedilecek yeni alanların önünü açmaktadır. Pokémon GO, Ingress, Harry Potter: Wizards Unite, The Walking Dead: Our World, Geocaching, Ingress Prime, Mogi Kentsel alanlar içerisine bulunan parklar, bahçeler, sokaklar ve binalar oyun içerisinde kentsel alanlara yerleştirilen kent içerisindeki lokasyonlar birden oyun sahnesine dönüşmektedir. Bu oyunlarda oyuncular kentsel alan içerisine gizlemiş ödülleri, nesneleri bulup oyunu kazabilmek için mobil cihazlarının ekranlarındaki yüklenen göreve göre farklı konumlara hareket etmek zorundadır. Oyun oynarken oyuncular yeni ve bilinmeyen yerlerdeki yerleri birbirine bağlarken hareketlilikleri sayesinde bireyler kentsel mekanları yeniden okuyabilir ve keşfedebilirler (De Souza e Silva & Frith, 2014).

Kentsel alan içerisinde oyun ekranında yerleştirilen sanal gerçeklik nesneleri ile fiziksel ve sanal mekan iç içe geçerek hibrit mekanı oluşturur. Böylelikle oyuncular mobil cihaz ekranından sanal ortam içerisinde deneyimlerini gerçekleştirirken bir yanda da fiziksel mekanı eş zamanlı deneyimlediklerini gerçekleştirirken hibrit mekan deneyimi ortaya çıkmaktadır. De Souza e Silva'ya hibrti mekanları insanların yarttığı sosyal alanlar olarak tanımlamaktadır (De Souza e Silva & Frith, 2014).

Konum tabanlı uygulamalar üzerine çalışmaları bulunan De Souza e Silva ve Frith'e göre (2014), mekansal deneyim, kullanıcıların kentin içinde aktif olarak hareket etmelerini gerektiren konum tabanlı oyunlarda daha güçlüdür. Kentsel alanarı oyunun bir parçası haline getiren oyunlar sanal ve gerçeği aynı anda bizlere sunarak kent içerisinde kaybolup hiç gidilmemiş alanların tanınmasına olanak sağlamaktadır. Konum tabanlı mobil oyunlar ile şeşfedilecek yerler, paylaşılacak rotalar ve kent imgeleri uygulamalarda görünür hale gelmektedir (Iavarone, 2019). Oyunlar artık ağ toplumunun bir parçası olmuş çok aktörlü uygulamalar olarak hayatımızdadır. Flanör karakterinin kent içerisinde

yürüyerek ve kaybolarak sürdürdüğü oyun kentsel mekan üzerine eklenen siber mekan katmanı ile oluşan hibrit mekanda devam ederken bu yeni kentsel deneyim rastlantısallıklara, keşiflere ve farkındalıklara olanak sağlamaktadır. Kentsel alanları entegre olmuş konum tabanlı mobil oyunlarla örnek olarak Pokémon GO ve Geocaching oyunlarıdır. Son zamanlarda giderek hareketsizleşen toplum için Pokémon GO kentsel alanda dolaşımı zorunlu kılmaktadır. Oyun Google Maps'in altyapısınından yaralarak ve dünya üzerindeki bina, heykel, ve kentsel yapılar ile sanal bir dünyayı bir araya getirmektedir. Oyunda birbiriyle rekabet halindeki iki grup fiziksel mekanı sanal ortamda kontrol altına almayı hedeflemektedir. Oyunda ilerleyebilmek için kentsel alanda sık sık yürüyüşlere çıkmak ve düzenli şekilde ziyaret etmek gerekmektedir. Bu da kentin farklı yerinde dağılmış olan pokémonları bulabilmek için oyuncuları farklı rotalarda dolaşmayı zorunlu hale getirmekte ve zihinlerinde yeni kentsel dolaşım haritalarının oluşmasına yardımcı olmakatadır. Ayrıca oyunda oyuncuların yürüme hızları tespit edilerek seyahat etmek için araç kullandıkları fark edildiği durumda oyun kendini devre dışı bırakarak oyuncuları yürümeye zorunlu kılmaktadır. Zeybek 2017 yılında yayınladığı çalışmasında Pokémon GO oyunu ile açık ve yeşil alan kullanımı sorgulamış, kullanıcılar üzerinde yapılan anket çalışması ile oyuncuların oyun sayesinde kamusal alanlarda daha fazla vakit geçirdiğini tespit etmiştir. Çalışmaya katılan oyuncuların büyük bir çoğunluğu, oyunu oynamaya başladıktan sonra düzenli ve daha uzun süren yürüyüşler yaptığını, kentlerin farklı parkları ve meydanlarına giderek keşif yaptığını, parklarda daha uzun zaman geçirdiklerini ifade etmiştir. Ayrıca oyunu oynayan kullanıcılar çevrelerindeki heykeller ve sanatsal objelere ilgisinin arttığı ve farkındalık kazandığı, farklı pokémonların yakalayabilmek için kendin farklı noktalarına rotalar oluşturduğu tespit edilmiştir (Zeybek, 2017). Geocaching oyunu da Pokémon GO gibi kentsel alanda bir rota oluşturup oyuncuların kent içinde yürümesini teşvik etmektedir. Oyun kurgu olarak bir hazine avcılığı oyunudur ve oyuncular kentsel alan içerisine saklı olan kutuları bulmakta ve buldukları kutuları kendi rumuzlarıyla kentin başka noktalarına saklamaktadırlar. Oyun kullancıların kent içinde yürümesi, sokaklara çıkıp kenti keşfetmesine destek sağlamaktadır (Şekil 4.3.). Oyuncular kentte oluşturdukları rotalar ile buldukları kutular üzerinden kendi haritalamalarını üretirken ve kentsel alan hafızalarını sibermekanda kayıt altına almaktadır. Oyuncular kutuları bulabilmek için kentte bir gezgin gibi dolaşırken bir

yandan kentr dair ögelerinin ve imgelerinin platform üzerinden paylaşarak diğer oyunculara aktarıldığı görülmektedir. Diğer bir hibrit oyunsa Harry Potter: Wizards Unitedır. 2019 yılında Niantic, Portkey Games ve WB Games tarafından geliştirilen bir artırılmış gerçeklik (AR) mobil oyunudur. Bu oyun, Pokémon GO gibi artırılmış gerçeklik oyunlarından ilham alarak geliştirilmiştir. Harry Potter evreninde geçen bir hikaye sunmaktadır Oyun, sihirli dünyayı keşfetmek ve çeşitli sihirli yaratıkları toplamak üzerine odaklanır. Oyuncular, gerçek dünyada gezerek, telefonlarını kullanarak sanal nesneleri, sihirli yaratıkları ve nesneleri bulabilirler. Bu, büyücülük dünyasının sanal unsurlarını gerçek dünya ile birleştirir. Oyuncular, gerçek dünyada belirli noktaları ziyaret ederek sihirli nesneler toplarlar. Bu nesneler, büyü yapabilmek ve görevleri tamamlamak için kullanılır. Ayrıca, sihirli nesneleri toplayarak bir koleksiyon oluşturmak mümkündür. Oyuncular, takım oluşturarak ve işbirliği yaparak daha zorlu görevleri tamamlayabilirler. Bu sayede oyun sosyal etkileşimleride teşvik etmektedir. Ancak, Harry Potter: Wizards Unite 2022 yılında resmi olarak kapanmıştır. Oyun, birçok kullanıcı tarafından beğenilmiş olsa da, zamanla popülerliği azalmış ve sunucuları kapatılmıştır.



Şekil 4.3. Mobil Oyunlarla Kentsel Alanlarda Yeni Rotalar Oluşturmak (Çil, 2024)

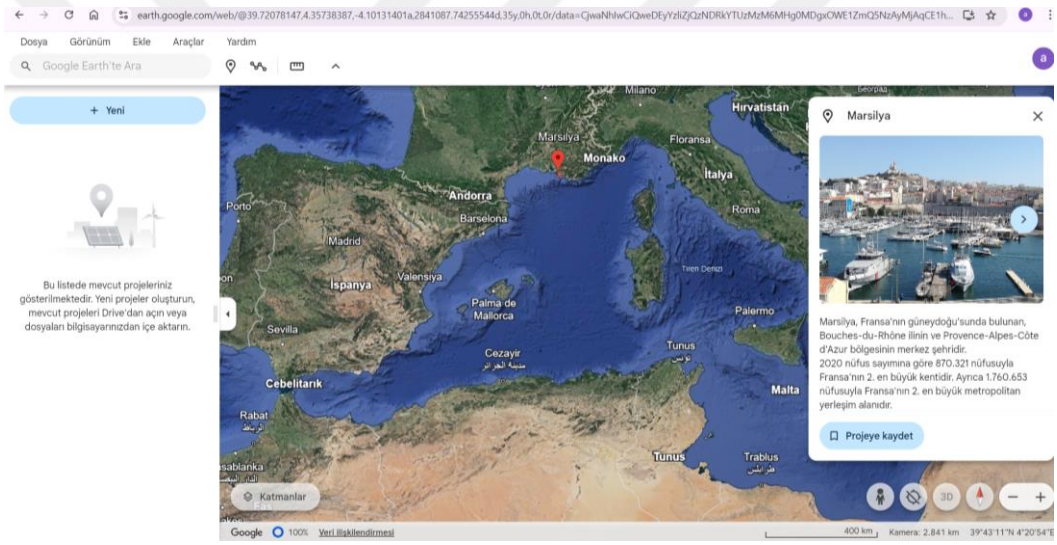
Kentsel alanların fiziksel deneyimi üzerine eklenen bu sanal gerçekleşik mekanları yeni bir deneyim olanağı sağlamıştır. Oyunlar üzerinden kimi zaman kentsel alanda kaybolmuş, yıkılmış veya erişim fırsatımı bulunmayan alanların oyun ortamına

aktarılması ile deneyimlemek mümkün kılınırken, konum tabanlı oyunlar aracılığı ile kentsel alanlar oyunun bir parçasına dönüşüp kentin yeniden okuması, yönlerin bulunması, yeni yerlerin keşfedilmesi ve yeni kentsel imgeleri yaratılması mümkün kılınmıştır. Aynı zamanda konum tabanlı oyunlar aracılığı ile kullanıcıların kentsel alana gezintiye çıkması teşvik edillirken ve sosyalleştikleri görülmüştür. Oyunlar sadece bir sanal bir ekrandan oyundan ibaret kalmayıp kentin üzerini sarmalayan bir örtü oluşturarak yeni yerler, rotalar keşfedip kentte bulunma haline katlı sağladığı söylenebilir.

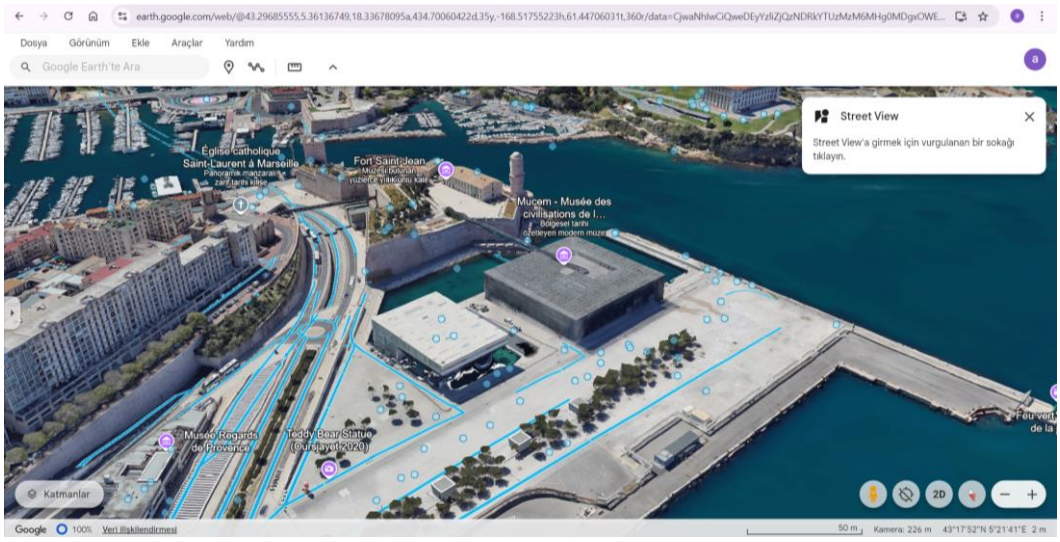
4.2. Yer Yön Bulma Araçları/ Online Haritalar ve Kentsel Keşif Uygulamaları

Kentte bulunma, yürüyerek deneyimleme hali son yıllarda dijital teknolojilerin hayatımıza dahil olmasıyla dönüşüme uğramıştır. Dijitalleşme ve mobil cihaz kullanımının artmasıyla hayatımıza giren sanal haritalar, şehirlerdeki günlük yaşantımızı ve mekânsal algımızı önemli ölçüde değiştirmiştir. Yaşanan bu değişim, sadece navigasyon ve yön bulma konusunda sınırlı kalmamış, aynı zamanda şehirle etkileşim şeklimizde de köklü etkiler yaratmıştır. Dijitalleşen haritaların sunduğu olumlu ve olumsuz yönler literatürde önemli bi araştırma konusunu olarak sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Online haritalar ve yön bulma araçlarına örnek olarak Google Maps, Google Earth Yandex Haritalar, Apple Maps, Citysmaper, Waze uygulamalarını örnek gösterilebilir. Dijital uygulamalar kentsel alanları daha erişilebilir hale getirirken bir yandan da geleneksel haritaların aksine sürekli güncellenerek kullanıcıların güncel zamanlı verilere ulaşabilmesini sağlamaktadır. Kent içerisinde ki mekanlar hakkında bilgi edinme ve yön bulma günümüzde daha kolay hale gelmiştir. Kentsel alana ait trafik durumu, toplu taşıma bilgileri gibi çeşitli bilgilerede bu uygulamalar sayesinde erişilebilmektedir. Ayrıca ‘koltuk seyahati’ tanımı yayılmıştır (Guliyev, 2018). Öncesinde gezginlere ait yazıları okuyup kendini o mekanda hayal eden bireyler bu kavramla koltuklarında oturulerken wired glove, AR gözlük gibi teknolojik olanaklarla, bazen ise daha basit bir şekilde sadece monitörden bakarak mekan deneyimi yaşamaya başlamışlardır. Günümüzde herhangi bir konumda sandalyesinde oturan bir birey, sanal gerçeklik uygulamalarının sunduğu olanaklarla farklı şehirlere, sokaklara, müze ve yapılara seyahat edebilir hale gelmiştir. Google tarafında geliştirilen Google Maps ve

Google Earth (Şekil 4. 4.) uygulamaları içerisinde yer alan “Google Street View” (Şekil 4.5.) ile dünya üzerindeki her hangi bir konuma sanal olarak gidebilmekte ve sokakları, caddeleri adım adım yürür gibi gezilebilmektedir. Uygulama ile harita üzerinden belirlenen konum seçilerek gezilebileceği gibi tamamen rastlantısal olarak farklı konumlara da gidilerek gezmek mümkün olmaktadır. Uygulamalar ile birlikte en verimli kısa yollardan yürüyüş rotaları planlanarak şehirde yer yön bulmak durumlarını daha kolay hale gelirken istemsiz kaybolma durumlarının da önüne geçilmiştir. Flanör karakterinin sokakta çıktığı rastlantısal aylak gezintilerin artık fiziksel olarak bulunma haline ihtiyaç duymadan, sınırlar kaldırılarak sanal olrak dünyanın her hangi bir yerinde gezintiler yapılabilir hale gelmiştir. Keşfedilmek istenilen ülke, şehir veya sokaklar kuş bakışı olarak bakılabileceği gibi sokaklarda detaylıca gezmeyi de mümkün olmaktadır.



Şekil 4. 4. Google Earth Uygulaması Üzerinden Seçilen Konuma Ait Bilgilerin Paylaşılması (Google Earth, 2022)



Şekil 4.5. Google Earth ile Dünya Üzerinde Raslantısal Seçilen Bir Sokağının Gezilebilmesi (Google Earth, 2022)

Flanör karakterinin de kullandığı kenti keşfetmenin geleneksel yöntemleri olan yürüme, kaybolma gibi pratikler yok olmaya başlarken kaybolma durumu yerini kentte yürüme deneyimimizi yönlendiren sanal uygulamalar, mobil cihazlarla bırakarak kaybolma durumu kullanıcıların istediği düzeyde kontrollü olarak kaybolmayı sağlamaktadır. Bu durumun bir sonucu olarak raslantısal keşifler azalmıştır. Kenti keşfetmenin sadece fiziksel olarak bulunarak görseli algılamadan ibaret olmadığını düşünürsek, koku, tat, çevre ile etkileşim, işitme gibi birçok algının da deneyimde önemli yer tuttuğu bilmektedir. Sanal olarak gerçekleştirilen bu deneyimlerin olumlu ve olumsuz yönleri tartışılmalıdır. Kentsel alanda dijital haritaların aşırı kullanımı çevresel belleği, yön bulma becerilerini, kentle kurulan fiziksel ve duygusal bağları zayıflamasına neden olmaktadır. Ayrıca kentsel alan üzerinde belirlenen rotayı takip etmek için sürekli ekrana odaklanması rota dışında kalan alanlara dikkat etmeyerek, şehrin diğer alanlarını keşfetme olanağını ortadan kaldırabilmektedir.

4.3. Kentsel Deneyimde Sosyal Ağlar ve Uygulamalar

Son yıllarda konum tabanlı sosyal ağ uygulamalar gündelik yaşamımızda önemli bir hale gelmiştir. Kentsel alanlarda yaşanan deneyimler günümüzde konum tabanlı sosyal ağ uygulamalarının da dahil oluşu ile fiziksel kentsel alanlara ait verilerin ağ

üzerinden diğer kullanıcılarla anlık olarak paylaşılarak etkileşim de bulundukları yeni bir hibrit ortam oluşturmuştur. Konum tabanlı sosyal ağlar kullanıcıların coğrafi konumlarını paylaşarak etkileşim kurdukları platformlardır. Konum tabanlı mobil uygulamalar, fiziksel kentsel alanları konum bilgileriyle eşleştirerek, kullanıcıların sosyal ağlar üzerinde kentsel alanlardaki farklı konumlarda bulunan diğer kullanıcıların paylaştığı verilerle etkileşim kurmasını sağlayan çok katmanlı bir yapı sunar. Kullanıcılar, bu yeni hibrit mekânda kenti dolaşırken sosyal medya paylaşımları, beğenileri ve uygulamalar üzerinden yaptıkları yorumlarla bulundukları kentsel alana veri eklerken, aynı zamanda diğer kullanıcıların daha önce ağda paylaştığı verilere de erişebilmektedir. Sosyal ağlar kent içerisindeki yaşamın eş zamanlı izlenmesi ve kayıt altına alınmasını sağlayan bir yapıdır.

Kentsel alana dair yaşanan deneyiminde sosyal ağlar, gezginler için şehir yaşamına dair etkileşimin, bilgi alışverişini sağlandığı ve sosyal bağlantılarını geliştirildiği önemli platformlardır. Günümüzde sosyal medya ve çevrimiçi topluluklar, şehirlerdeki yaşam kalitesini artırma, sosyal bağları güçlendirme, kentteki etkinliklerden ve diğer kullanıcıların yaşadığı deneyimlerden haberdar olmak adına kritik bir rol oynamaktadır. Bu ağlar, kullanıcıların deneyimlerini ve görüşlerini paylaşmalarına olanak tanırken, aynı zamanda kentsel alanların dinamiklerini de şekillendirmektedir (Şekil 4. 6.).

Kent gezginleri çıktıkları gezinti esnasında check-in (bulunduğu konumu diğer kullanıcılar ile paylaşmak) yaparken konum etiketi ile konuma ait paylaştığı fotoğraf ve metinler üreterek kentsel alandan yaptıkları veri girişi ile kentsel hafızayı desteklemekte ağ üzerinde kente dair verilerden bir havuz oluşturmaktadır. Sosyal ağlar üzerinden bırakılan yorumlar, mekân veya etkinliklere dair değerlendirmeler, bilgi ve fotoğraflar sosyal medya kullanıcılarının yararlanabileceği bir çeşit kent rehberini oluşturmaktadır. Oluşan bu kentsel rehber, oluşum şekli nedeniyle kullanıcılar tarafından güncelleneceğinden dinamik kent yapısına da uyum sağlamakta ve sürekli güncel kalmaktadır. Dijitalleşmeyle birlikte kentsel mekanlara ait veriler yeni medya aracılığıyla aktarılmaktadır. Kentsel belleğimiz giderek dijital belleklere dönüşmektedir. Kentsel

imajlar artık mobil cihazlar ve sosyal medya platformları aracılığı ile kaydedilip dijitalleşmektedir.



Şekil 4.6. Sosyal Ağlar Üzerinden Kentte Etkileşim (Çil, 2024)

Günümüzde kentsel alan ve sosyal ağlar iç içe geçmiş bir yapıda olup kent gezginleri için sosyal ağlar kent deneyimi için bir yöntem olarak kullanılırken hızla değişen dinamik yapıda olan kent ile gezgin arasındaki iletişimi sağlamaktadır. Kullanıcılar bu tür ağları (örneğin: TripAdvisor, Foursquare ve Google Maps vb.) yeni mekânlar ve bulundukları yerlerdeki etkinlikleri keşfetmek, yeni seyahat rotaları belirlemek ve rotalar hakkında fikir edinmek için aktif bir şekilde kullanmaktadırlar.

Popüler olan konum tabanlı sosyal ağ uygulamalarında biri olan Foursquare, 2019 yılında piyasaya çıkardığı Hypertrending demosu ile kentin siber katmanlarına eklenen kullanıcı verilerinin gerçek zamanlı haritalar halinde kullanıcılarla paylaşılmasına olanak sağlamaktadır. (Iavarone, 2019). 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 oluşmaktadır (Iavarone, 2019). Kullanıcıların bu dinamik ve etkileşimli rehberler üzerinden kenti okuyabilir ve kente dahil olabilir.

4.4. Sanal Gezginler ve İnfluencerlar

Yaşanan teknolojik gelişmeler ve toplumsal yapının farklılaşması ile kentsel deneyim de seyahatler ve gezgin kavramında farklılaşmalar başlamıştır. Yeni medya döneminin başlaması, yaşanan teknolojik gelişmeler, küreselleşen dünya, mobil cihazların kullanımının artması, internete erişimin yaygınlaşması ve kesintisiz bilgi akışının olmasıyla birlikte kullanıcı gereksinimleri de değişmiştir. Bununla birlikte oluşan yeni yaşam tarzları ve iş kolları da ortaya çıkmıştır. Son yıllarda fenomenler, influencerlar, bloger ve vlogerlar gibi çeşitli yaşam tarzları ve iş modelleri gelişmiş yıllar içinde sayıları hızla artmıştır. Modern kentsel dönemin gezgin temsilcisi Flaneur'ün 19. Yüzyıldan günümüze mekan, kent ve iletişim şeklinin değiştiği, yeni medyanın sağladığı imkanlarla dijitalleşen dünyada yeniden yorumlandığı ifade edilebilir. Sanayi Devrimi ile birlikte modern kent yaşamı, internet ve mobil cihazların kullanımın artması, sosyal medyanın yaygınlaşması Flanör kavramının günümüzde varlığını dönüşerek sürdürmesine neden olmuştur. 19. Yüzyıl Flanörüyle 21. Yüzyıl Flanörü arasında benzerlikler olsada Flanör artık kalabalıklarda gizlenen bir karakter değil aksine kimliği ile sosyal ağlarda görünen bir karakterdir. Sosyal medyanın yaygınlaşması, kullanıcıların deneyimlerini diğer kullanıcılarla paylaşarak etkileşimde bulunduğu bir alan yaratmıştır. Özellikle konum bilgisi, fotoğraf paylaşımı, vlog ve blog yayınların yapılabileceği sosyal medya alanlarının artmasıyla seyahat halinde bulunan gezginlerin edindikleri deneyimleri anlık olarak diğer kullanıcılara paylaşabilmesini sağlamıştır. Gezginler bir yandan gezip kentsel alanları deneyimlerken bir yandan diğer kullanıcılarla anlık etkileşimde bulunabilmekte aynı zamanda anılarını kayıt altına alabilmektedirler. Özellikle Web 2.0 ile birlikte, yeni kimlikler ortaya çıkmıştır. Bunlardan bir tanesi blogerlar ve influencerlardır. Blog yazarları tarafından oluşturulan seyahat bloglarında, gezginlerin gittikleri destinasyonlara ait fotoğraflar, videolar, rotalar ve seyahatle ilgili yorumlar ile görüşler paylaşılmaktadır. Son yıllarda, seyahate çıkacakla gezginler için için bu yayınlar yol gösterici olurken, pek çok kişinin seyahat rotalarındaki uğrak noktalarını seçmesinde de etkili olmuştur. Sosyal medya paylaşımları sadece paylaşımlarla kalmayıp pek çok kişi için seyahat planlaması ve karar verme sürecini etkileyen önemli araç haline gelmiştir. Gezgin seyahate çıkmadan önce diğer bir gezgin tarafından oluşturulan içerikle seyahat

noktasına ait deneyim ve bilgilere ulaşabilmektedir. Flanör artık sadece gözlemleyip düşünmekte kalmamakta aynı zamanda yazan, kaydeden, anı biriktiren ve paylaşan bir karaktere dönüşmüştür.

4.5. Bölüm Sonucu: Fizikselden Sanala Günümüz Kent Deneyimleri

Kentsel alanlar, toplumsal etkileşimin ve yaşam dinamiklerinin yoğunlaştığı, farklı sosyo-ekonomik, kültürel ve fiziksel bileşenlerin bir araya geldiği alanlardır. 21. yüzyılda, küresel çapta teknoloji ve dijitalleşme ile, kentsel alanlarda toplumsal yapılarda önemli değişiklikler yaşanmış, bu değişiklikler de bireylerin kentsel mekânları algılayış biçimlerini de etkilemiştir. Kent deneyim, yalnızca fiziksel mekânda yürüme, görsel algı ve çevreyle etkileşim gibi somut pratiklerle algılanmasıyla sınırlı kalmamış, sanal ve hibrit mekân katmanlarıyla zenginleşmiştir. Teknolojik gelişmelerin en belirgin etkilerinden biri, kentsel alanların fiziksel ve dijital katmanlarının birleşerek hibrit bir mekân deneyimi yaratmasıdır. Bu dönüşüm, bireylerin kentsel alanlarla kurdukları ilişkileri ve mekân deneyimleme pratiklerini önemli ölçüde değiştirmiştir. Bilgi teknolojileri, mobil cihazlar, internet ve sosyal medya platformları gibi dijital araçlar, kentsel deneyimi biçimlendiren temel faktörler haline gelmiştir. Bu teknolojik ilerlemeler, bireylerin kentteki günlük yaşantısını etkilemekle kalmayıp, aynı zamanda mekânı deneyimleme, keşfetme ve yön bulma yöntemlerini de köklü bir şekilde dönüştürmüştür.

Flanör karakterinin kentte dolaşarak keşfetme pratiği, günümüzde konum tabanlı mobil oyunlar ve sanal turlar aracılığıyla hibrit bir hâl almıştır. Dijital teknolojilerin kent deneyimine entegrasyonu, özellikle sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve konum tabanlı uygulamalar ile yeni bir keşif alanı oluşturmuştur. Dijital araçlar sayesinde, kent artık sadece fiziksel bir mekân olarak değil, aynı zamanda dijital bir ağ ve sanal bir ortam olarak da deneyimlenebilmektedir. Bu süreç, fiziksel gerçeklikle dijital gerçekliğin bir araya geldiği, bazen tamamen sanal, bazen hibrit deneyim alanları yaratmıştır. Özellikle sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve konum tabanlı medya uygulamaları gibi dijital araçlar, kentlerin dijital temsillerinin kullanıcılara

sunulmasını ve bu temsiller aracılığıyla kentsel alanın keşfedilmesini mümkün kılmaktadır.

Günümüzde, kentsel alanların en önemli deneyim aracı olan yürüyüş eylemi de dijitalleşen bu dönüşümden etkilenmiştir. Geleneksel olarak, kentlerin keşfi, yavaş ve dikkatli bir şekilde yürüyerek, sokaklar arasında kaybolarak yapılan bir eylemdi. Ancak günümüzde, akıllı telefonlar ve konum tabanlı uygulamalar sayesinde, kentte gezmek ve keşfetmek daha farklı bir biçim almıştır. Geleneksel olarak yürüyerek gerçekleştirilen kent keşfi, artık mobil uygulamalar, sanal haritalar ve oyunlarla desteklenerek farklı bir boyut kazanmıştır Mobil uygulamalar, kullanıcıların belirli rotalar üzerinde gezinmelerini sağlarken, aynı zamanda farklı mekânları keşfetmeleri, sosyalleşmeleri ve dijital bağlamda kentle etkileşimde bulunmaları için fırsatlar sunmaktadır. Örneğin, Pokémon GO gibi oyunlar, kullanıcıların fiziksel mekânda yürümesini zorunlu kılarak, bu süreçte dijital objeler ve sanal karakterler ile etkileşimde bulunmalarını sağlar. Bu tür oyunlar, kullanıcıları kentteki parkları, sokakları ve meydanları gezmeye teşvik ederken, aynı zamanda sosyal etkileşimleri artırmakta ve kentsel alanların dijitalleşen temsillerini yeniden şekillendirmektedir.

Bir başka önemli etken, dijital haritaların kentsel keşifteki rolüdür. Geleneksel olarak haritalar, yalnızca yön bulma ve mekânda gezinme amacını taşırken, günümüzde dijital haritalar, zaman ve mekân kavramlarını yeniden tanımlamaktadır. Google Maps, Waze, Apple Maps gibi uygulamalar, kullanıcıların kentteki hareketliliğini takip etmekle kalmayıp, aynı zamanda gerçek zamanlı veri sağlayarak kentsel yaşamın dinamiklerine dair anlık bilgiler sunmaktadır. Bu uygulamalar, trafik durumundan toplu taşıma bilgilerine, kentsel etkinliklerden önerilen rotalara kadar geniş bir bilgi yelpazesi sunmakta ve böylece kentle etkileşimi daha dinamik hale getirmektedir. Bununla birlikte, dijital haritaların aşırı kullanımının, kentle olan fiziksel ve duygusal bağları zayıflatabileceği ve çevresel belleği olumsuz yönde etkileyebileceği düşünülmektedir. Bu durum, kullanıcıların kenti yalnızca ekranda görmesi, çevresel algılarının ve gündelik keşiflerinin azalması anlamına gelebilir.

Konum tabanlı sosyal ağlar, kentsel alanları deneyimleme noktasında bir başka önemli gelişim alanını oluşturmaktadır. Kullanıcılar, bu ağlar aracılığıyla fiziksel mekânları dijital bir ortamda paylaşarak, aynı anda diğer kullanıcılarla etkileşimde bulunurlar. Facebook, Instagram, Twitter gibi platformlar, kullanıcıların bulundukları mekânları, fotoğraflar ve yorumlar ile sosyal çevreleriyle paylaşmalarına olanak tanırken, aynı zamanda kentteki deneyimlerinin dijital bir kaydını oluştururlar. Bu tür sosyal medya uygulamaları, kentsel alanların deneyimlenmesinde önemli bir rol oynamaktadır çünkü kullanıcılar, bir mekân hakkında bilgi edinmek, o mekâna dair deneyimlerini başkalarıyla paylaşmak veya o mekânda daha önce yaşanan deneyimlere ulaşmak gibi fırsatlar bulurlar. Böylece, kentsel alanlar yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda sosyal bir mekâna dönüşür. Ayrıca tüm bu veriler kaydedilerek kentsel hafızanın dijital ortamda kayıt altına alınmasını sağlamaktadır.

Bölüm sonucu olarak, dijitalleşen kent deneyimi, kentsel mekânı anlamlandırma ve algılama biçimlerimizi kökten değiştirmiştir. Bu dönüşüm, bir yandan mekânsal keşif ve erişilebilirlik açısından yeni olanaklar sunarken, diğer yandan fiziksel mekân ile kurulan bağları ve rastlantısallık temelli kent deneyimlerini sorgulamamıza neden olmaktadır. Gelecekte, kent deneyiminin fiziksel ve dijital boyutlarının daha fazla iç içe geçerek yeni mekânsal algılar oluşturacağı öngörülmektedir. Bu bağlamda, kentlerin sadece fiziksel varlıklarıyla değil, aynı zamanda dijital katmanlarıyla da şekillenen dinamik yapılar olarak ele alınmasını gerektirmektedir. Teknolojik gelişmelerin sunduğu yeni araçlar, kullanıcıların kentle olan bağlarını derinleştirirken, kent deneyimini daha erişilebilir, etkileşimli ve sosyal bir hale getirmiştir.

BÖLÜM 5

BULGULAR

Bu bölümde, tez kapsamında elde edilen verilerden çıkarımlar yapılmıştır. Dijitalleşen dünyada kent deneyimlerimiz nasıl gerçekleşmektedir sorusu üzerinden yola çıkarak bir değerlendirme yapılacaktır. Bulgular bir araya getirilerek, genel çerçevede sonuca varılmak hedeflenmiştir.

Toplumsal yapıda tarihsel süreçler içerisinde pek çok kırılma noktası yaşanmıştır. Yaşanan tüm kırılma noktaları toplumu yeninden şekillendirirken, yaşayış tarzlarını da değiştirdiği görülmektedir. Günümüzde içerisinde bulunduğumuz dönem Enformasyon Çağı olarak isimlendirilmektedir. Enformasyon çağının başlamasıyla birlikte internet kullanımının yaygınlaşması ve akıllı mobil cihazların ortaya çıkışı, toplumsal yapıda bir dönüşüme yol açmış ve bu süreç, toplumsal yapının ağ toplumuna dönüşmesine neden olmuştur. Castells'in 1996 yılında kaleme aldığı *The Rise of the Network Society. The Information Age. Economy, Society and Culture* isimli eserinde ağ toplumu kavramını detaylıca ele alarak açıklamıştır. Ağ toplumuna geçiş, toplumda ekonomik, sosyal ve kültürel açıdan pek çok değişime neden olmuştur. Mobil cihazların gelişimi ve internetle birlikte yeni teknolojik alt yapı oluşmuş bu noktada yaygın bilişim, yeni medya ve konum tabanlı sosyal servis ve ağlar kavramları ortaya çıkmıştır. Yaygın bilişim, mobil cihazlar ve internet ağları, yeni medya sistemleri, sosyal medya ve wiki sistemler gibi sistemleri, konum tabanlı servisler ve sosyal ağlar ise konum tabanlı oyunlar, sosyal ağlar, güvenlik sistemleri gibi farklı alt başlıkları beraberinde getirmiştir. İletişim şekillerinde yaşanan değişim yüz yüze iletişimin yanına da sosyal ağlar ile iletişimi de eklemiştir. Bu gelişmelerin bir sonucu olarak, yer, mekân ve zaman arasındaki ilişki yeniden

sorgulanmaya başlanmıştır. Kullanıcılar, internet sayesinde mobil cihazlar ve sosyal ağlar aracılığıyla diğer kullanıcılarla etkileşimde bulunabilir; paylaşımlar sayesinde, farklı konumlarda olsalar da bulunmadıkları bir şehir hakkında fikir sahibi olabilir, deneyimleyebilir, gezebilir ve anlık olarak erişim sağlayabilir hale gelmiştir. Böylelikle fiziksel mekân deneyimlerinin dönüşümü başlamış. Siber, sanal, artırılmış ve hibrit mekânlar ortaya çıkmış ve bu yeni mekân tanımlamaları kentte bulunma hali dönüşmeye ve değişmeye başlamıştır.

Kentsel alanlar, toplumun sosyalleştiği, kültürel aktarımın gerçekleştirdiği, üretim ve bilginin kilit noktalardır. Mekânsal dönüşüm ve farklılaşma en belirgin şekilde, kentsel alanların deneyimlenme biçimindeki değişimle hissedilir. Bir kent deneyimi, yalnızca yapılı çevrenin ve donatı ögelerinin algılanmasıyla sınırlı kalmaz; aynı zamanda bireylerin kentsel çevreyle kurduğu etkileşimler ve gündelik yaşam pratikleriyle şekillenir. Kentsel alanda yaşanan deneyimler gündelik yaşam pratikleriyle bir bütündür. Her bireyin kent deneyimi öznel olarak gerçekleşmektedir. Öznel deneyimler, bireylerin geçmişte edindikleri kentsel deneyimler, tüm algı, duygu, davranışlar ve o an yaşadıklarıyla harmanlayarak zihinsel olarak yorumlamalarından doğmaktadır. Kentte yaşanan bu öznel deneyimlerin oluşabilmesi için bireylerin kentte yürümeleri, dolaşmaları ve zaman zaman farklı rotalarda kaybolmaları gereklidir. Kentsel deneyim; insanların bir şehirde nasıl hareket ettiği, nerelerde vakit geçirdiği, çevresindeki yapıları nasıl algıladığı ve bu yapılarla nasıl bir duygu bağ kurduğu gibi çok çeşitli ögeleri içermektedir. Psikocoğrafyacılar kentte kaybolmayı kenti keşfetmek için bir oyun gibi görürken, kenti keşfetmek ve deneyimlemek için bir yöntem olarak ifade etmektedirler. Kentte kaybolma kavramı modern kent yaşamının temsilcisi Flanör karakteri ile örtüşmektedir. Flanör kent içerisinde aylakça dolaşarak kentsel alanları, kent yaşamını ve kentlileri gözlemleyen bir gözlemcidir. Erken modern dönem kentini gözlemleyen Flanör kentsel deneyimin en önemli aracı olan yürüme eylemiyle bütünleşmiş ve kentte gezinme eyleminin bir sembolü olmuştur. Toplumda yaşanan değişim ve dönüşüm süreciyle birlikte, Flanör karakteriyle özdeşleşen yürüme ve kentte kaybolma eylemleriyle şekillenen kentsel deneyim ve keşifler de dönüşüm geçirmeye başlamıştır.

Literatürde, kent ve mekân deneyimi üzerine Kevin Lynch, Peter Zumthor, Christian Norberg-Schulz, Juhani Pallasmaa, Jan Gehl, Henri Lefebvre, Aldo Rossi ve David Harvey gibi teorisyenlerin temel yaklaşımları incelenmiş kavramsal çerçeve değerlendirilmiştir. Farklı disiplinlerce de ele alınan kent ve mekân deneyiminde algılar ve çevresel verilerin önemli olunduğu görülmüştür. Peter Zumthor'un atmosfer fenomenolojisi, Norberg-Schulz'un geliştirdiği *"Genius Loci"* (yerin ruhu), Kevin Lynch'in kent imgeleri, Aldo Rossi'nin kent belleği, Jan Gehl'in kentsel tasarım ilkeleri kent deneyimini şekillendiren farklı perspektifler sunmaktadır. Kentte bulunmanın sağladığı anlık etkileşimlerin aidiyet duygusunu güçlendirdiği, önceki deneyimlerimizle birleşerek mekânsal deneyimlerimizi şekillendirdiği ve kentsel belleği beslediği görülmüştür.

Gündelik yaşam pratikleri içerisinde yer etmeye başlayan mobil cihazlar ve dijitalleşme mekân ve kent algısını da değiştirip dönüştürmeye başlamıştır. Kentte ve mekânda bulunma halleri de yeniden sorgulanırken pek çok disiplinin de araştırma konusu haline gelmiştir.

Günümüzde kentsel deneyimler hala yürüyerek, kaybolarak gerçekleşirken günlük yaşam pratikleri de kentte var olarak gerçekleşmektedir. Ancak teknolojik gelişmelerle birlikte ağ toplumunun bir getirisi olan yeni mekânsal tanımlamaları ortaya çıkmış kent çok katmanlı bir yapıya dönüşmüştür. Kentte fiziksel bulunma hali devam ederken bir yandan da mobil cihazlar, sosyal ağlar ve konum tabanlı servislerle kentte bulunma hali çeşitlenmiş ve dönüşmüştür.

Tez kapsamında, araştırma konusu olarak seçilen kentte fiziksel olarak bulunma hali, yürüyerek kenti deneyimleme ve keşfetmenin, toplumsal dönüşüm sonrasında günümüzde nasıl bir karşılık bulduğu incelenmiş ve bu doğrultuda çeşitli çıkarımlar yapılmıştır.

Özetlenecek olursa bu çıkarımlar:

- Toplum hızla değişen ve dönüşen bir yapıdır. Tarihsel süreç içerisinde pek çok kırılma noktası yaşanmıştır. Günümüzde enformasyon çağı olarak adlandırılan bu dönemde toplumsal yapı ağ toplumuna dönüşmüştür.

- Kentsel mekânlar fiziksel varlıklarını sürdürmeye devam ederken, siber, artırılmış ve hibrit mekân kavramları ortaya çıkmış; bu yeni mekânsal katmanlar kentsel mekânlara entegre olarak kenti çok katmanlı bir yapıya dönüştürmüştür.
- Gündelik hayatımıza entegre olan bilişim teknolojileri, mobil cihazlar ve sosyal ağlar, kentle kurulan iletişimi dönüştürerek güçlendirmiştir. Mobil cihazlar ve sosyal ağlar sayesinde kentte fiziksel olarak bulunma hali devam ederken, kullanıcılar deneyimlerini anlık olarak paylaşabilir hale gelmiştir. Bu paylaşımlar, diğer kullanıcılar tarafından anında erişilebilir, yorumlanabilir ve etkileşim kurulabilir bir yapıya dönüşmüştür.
- Kentsel alanlar ve mekânsal deneyim üzerine yapılan literatür taramasında kentsel alanlarda gerçekleşen deneyimlerde, kentin algılanmasında duyuların büyük bir rol oynadığı ve sadece görme ile sınırlı kalmayıp, işitme ve koklama gibi diğer duyularında büyük önem teşkil ettiği görülmüştür.
- Kentsel ve mekânsal deneyimde tarihsel süreç içerisinde oluşan kentsel ve mekânsal katmanların, kentsel imgelerin, sınırların, morfolojik ögelerin kentle kurulan bağı desteklediği, mekân içerisinde yön bulmayı kolaylaştırdığı, kentsel alanla kurduğu aidiyet duygusunu güçlendirdiği, kentsel belliğin oluşmasına katkı sağladığı görülmüştür.
- Kentler teknoloji ile iç içe geçmiş gündelik yaşamın bir parçası olmuştur. Kentte bulunma hali dönüşüme uğramıştır. Kenti, mekânı algılama ve deneyimle yöntemleri de değişmiştir. Kentin algılanmasında fiziksel olarak kentte bulunma, bilişsel haritalar ve duyular gibi pek çok bileşen bulunmaktadır. Kentle fiziksel kurulan ilişkinin yanına eklenen sosyal ağlar ve konum tabanlı servisler ile kenti algılama yöntemleri de değişmiştir.
- Kentsel deneyim gerçekleşirken diğer kullanıcıların yorumları ve geri bildirimleri ile bireylerin fikirlerini ve davranışlarını şekillendirebilir hale gelmiştir. Bireyler kentsel alanlarda yaşanan deneyimlerini yazılar, bloglar, vloglar, fotoğraflar ve videoları diğer kullanıcıların görebileceği platformlarda paylaşırken kentsel iletişimi güçlendiği görülmüş diğer yandan hem bireysel anıları biriktirmekte hem de kentsel hafızayı güçlendirmek etkili olmuştur.

Kullanıcıların üretken ve interaktif paylaşımları kent ve kentli arasında güçlü bir ilişkinin kurulmasını sağlamıştır.

- Konum tabanlı sosyal ağlar aracılığıyla yapılan paylaşımlar, mekâna özgü verilerin sistemli biçimde arşivlenmesini mümkün kılarak dijital bir kent hafızasının oluşumuna katkı sunmaktadır. Bu dijital kayıtlar, kentsel dönüşüm süreçlerinin anlık olarak izlenebilmesini sağlamakta ve kent belleğinin gelecek kuşaklara aktarılmasına olanak tanımaktadır. Böylece, kent kimliğinin korunması açısından önemli bir bellek kaynağı ortaya çıkmaktadır.
- Kentsel alanları keşfetmenin bir yöntemi olarak karışımıza çıkan rastlantısal rotalarda kaybolarak yaşanan deneyimler dönüşmüştür. Yer ve yön bulabilmek için kullanıcılar bilişsel haritalar, kentsel imgeler ve basılı haritalardan yararlanmaktaydılar. Günümüzde ise basılı haritalara ihtiyaç duyulmamaktadır. Yaşanan bu dönüşümümün ana nedenleri olarak yaygın bilişim, konum tabanlı servisler ve mobil cihazlar gösterilebilir. Konum tabanlı servisler sayesinde anlık olarak güncellenen sanal haritalar ile kent içerisinde kaybolmalar, uygulamalar kullanıldığı sürece imkânsız hale gelmiştir. Güncellenen haritalarla bilgi akışı düzenli olarak yenilenerek doğru ve güncel bilgiye anlık olarak erişmek mümkün kılınmıştır. Online harita uygulamalarına eklenen kullanıcı yorumları ile ortak bir ağ üzerinde buluşan diğer kullanıcılar kendi deneyimlerini aktarırken, diğer yandan farklı kullanıcıların deneyimlerini de görebilir, fikir edinilebilir hale gelmiştir. Haritalara eklenen yorumlar, fotoğraflar ile kentliler arasında etkileşim sağlanmaktadır. Online haritalar sadece iki boyutla sınırlı kalmamaktadır. Online haritalar üç boyutlu olarak dünyanın herhangi bir yerindeki sokağı, caddeyi adım adım gezmemizi mümkün hale gelmiştir. Kullanıcılar ve uygulamalar tarafından güncellenen veriler aynı zamanda dijital bir kent arşivinin de oluşmasına katkı sağlamaktadır.
- Kentsel alanları deneyimleme yöntemi olarak sanal gerçeklik oyunları ve konum tabanlı oyunlar karşımıza çıkmaktadır. Yok olmuş, erişimizi kısıtlı veya mümkün olmayan kentsel alanları keşfetmek için sanal gerçeklik uygulamaları ve oyunları keşfetmek ve deneyimlemek için bir yöntem olarak

kullanılmaktadır. Mevcut kentsel alanlar içerisinde kenti deneyimlemenin diğer bir yöntemi olarak konum tabanlı mobil oyunlar karşımıza çıkmaktadır. Konum tabanlı mobil oyunlar sayesinde kentle kullanıcı arasında yeni bir bağ kurulmuş ve kentle diyalog güçlenmiştir. Konum tabanlı mobil oyunlarla kentte bulunma hali yeni bir boyut kazanmıştır. Oyun oynayabilmek için çıkılan gezintilerde kentte fark edilmemiş noktalara farklı bir gözle bakmak mümkün olmuş, rastlantısal rotalarda yeni yerler keşfetmesi sağlanmıştır. Yürüyerek çıkılan yolculuklarda yaşanan rastlantısal keşifler oyunlar sayesinde daha geniş bir alana yayılmıştır. Oyunlar kentten bir kopuşa neden olmamış aksine kenti keşfedebilmek için yeni bir motivasyon kaynağı olmuştur.

- Kentsel alanları keşfetmek, yalnızca bölgede yaşayan yerel halkla sınırlı kalmamış; tarihsel süreç içinde kentsel alanları deneyimlemek ve keşfetmek amacıyla çeşitli seyahatler gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda gezgin ve flanör kavramları önem kazanmaktadır. Gezginler, yaptıkları seyahatleri seyahatnamelerle kayıt altına alarak, diğer gezginler ve toplum için bir rehber haline getirmişlerdir. Günümüzde gezgin kavramı varlığını sürdürürken yeni medyanın yaygın kullanımı ve dijital kültürün yükselişiyle birlikte gezgin kimliği değişime uğramış, sanal gezgin/ sanal influencer kavramı ortaya çıkmıştır. Gezginler günümüzde blog yazıları, vloglar ve sosyal medya paylaşımları aracılığıyla anılarını biriktirirken, aynı zamanda diğer gezginler için rehberlik yapmakta ve diğer gezginler için gezi rotalarına yeni fikirler oluşturmalarına katkı sağlamaktadır. Seyahatnamelerden elde edilen bilgiler, yerini online yayınlar ve sanal gezintilere bırakmıştır. Tamamen sanal ortamda yapılan geziler, 'sanal gezginler' kavramını ortaya çıkarmıştır. YouTube gibi platformlar üzerinden paylaşılan seyahat vlogları, kullanıcılara sanal gezilere çıkma imkânı sunmaktadır.

Tüm bu çıkarımların incelenebilmesi adına aşağıdaki çizelge ile bir değerlendirme yapılacaktır. Bu çizelgede literatür taramasından elde edilen veriler ve günümüz kent ve mekân deneyim yöntemleri kıyaslanacaktır. Literatür taramasından Kevin Lynch'in

kentin imgesi ve okunabilirlik, Peter Zumthor'un duyusal mekân ve atmosfer fenomolojisi, Aldo Rossi'nin kentsel hafıza ve mimari yaklaşımı, Christian Norberg-Schulz'un mekânsal kimlik ve anlam, Juhani Pallasmaa'nın duyular ve mekân deneyimi, Jan Gehl'in insan ölçeğinde kentler tasarım kriterleri seçilmiştir. Günümüz kent deneyimi olarak ise kentte oyun oynamak, sosyal ağlar üzerinden paylaşımlar ve yön bulma kavramları seçilmiştir. Oyun oynama başlığı içerisinde tez kapsamında sanal oyunlar ve konum tabanlı oyunlar olarak iki alt başlık olduğu görülmüştür. Sanal oyunlar kapsamında yok olmuş kentsel alanların, girişi mümkün olmayan yapıların birebir modellerinin yapılara günümüzde deneyimlenebildiği görülmüştür.

Çizelge içerisinde kentsel ve mekânsal tanımlayıcı ögeler seçilirken, literatür taraması sonucunda teorisyenlerin kentsel alanları tanımlarken ve deneyimlerken ele aldıkları önemli noktalar dikkate alınarak başlıklar belirlenmiştir. Bu başlıklar, kentsel alanların algısı, mekân kullanımı, sosyal etkileşimler ve çevresel faktörler gibi çeşitli teorik çerçeveler ışığında oluşturulmuştur.

Kevin Lynch'in 1960 yılında yayınlanan "The Image of the City" isimli eserinde kentsel alanları kullanıcılar tarafından nasıl algılandığını ve zihinsel haritalar oluşturulduğun inceleyen eserinde kentlerin okunabilirliği (imageability), insanların çevrelerini anlamlandırma biçimlerini belirlediğini vurgulamıştır. Kentsel alanları Lynch beş temel öge üzerinden tanımlamıştır bunlar;

İzler/ Yollar (Paths): İnsanların kent içinde hareket ettiği ana hatlar (caddeler, kaldırımlar, metro hatları).

Sınırlar (Edges): Doğal veya yapay bariyerler (nehirler, otoyollar, duvarlar), kent içindeki ayrımları belirler.

Bölgeler (Districts): Mahalleler, ticaret alanları gibi belirgin karakteristikleri olan kentsel alanlar.

Odak noktaları (Nodes): Meydanlar, kavşaklar ve sosyal etkileşim merkezleri gibi hareketin yoğunlaştığı noktalar.

İşaret ögeleri (Landmarks): Kentin hafızasında yer eden önemli binalar ve yapılar.

Kentsel imgelerin bireylerin kentsel deneyim yaşarken yönlerini bulmalarına ve kentle güçlü bir bağ kurmalarına olanak tanıdığı görülmüştür. Kullanıcıların kentsel alanların belleklerinde kalmasına da katkı sağlamaktadır. Lynch'in belirlediği bu beş kriter kentsel deneyimin ögeleri olarak karışımıza çıkmaktadır.

Peter Zumthor, "Atmospheres" (2006) adlı eserinde mekânın duyusal yönlerine odaklanarak, mimari atmosferin birey üzerindeki etkilerini tartıştırmaktadır. Ona göre, bir mekânın atmosferi, onun algılanma biçimini doğrudan etkiler. Bu atmosferi belirleyen unsurları 9 başlık altında incelemiştir. Tüm bu maddelerden çıkarımla kentsel deneyim için ortam ve atmosfer, duyusal algılar, mekânsal süreklilik, ışık ve gölge deneyim kriteri olarak sınıflandırılabilir.

Ortam ve atmosfer: Mekânın ışık, ses ve gibi unsurlar ile oluşturduğu duygusal bağı ifade etmektedir. Zumhor'un belirlediği kriterler mekânın sadece fiziksel varlığı ile değil aynı zamanda kullanılan malzemeler, ışık, ses, gölge birçok birleşenin mekânsal atmosferi oluşturduğunu düşündüğü görülmektedir.

Duyusal algılar: Dokunsal, işitsel ve görsel unsurların birey üzerindeki etkileri olarak ele alınmaktadır. Zumthor Atmospheres adı eserinde mekânın sadece fiziksel olarak var olmadığını, insanın duygusal ve duyusal algılarına nasıl hitap etmesi gerektiğini tartışmaktadır. Zumthor'a göre için kaliteli mimari bir yapı onu harekete geçirebilmeyi başarandır. (Zumthor, 2006, s. 11). Zumtor bir meydanda yaşadığı deneyimi betimleyerek meydanın atmosferine dahil olduğu andan itibaren, mekânı nasıl algıladığını ve bu algının iç dünyasındaki yansımalarını sorgulamaktadır. Bu gözlemler doğrultusunda, kendisini etkileyen tek bir unsurun olmadığını, aksine nesneler, hava, insanlar, sesler, dokular ve maddi varlıkların tümünün bir araya gelerek bu etkiyi yarattığını ifade eder.

Işık ve gölge: Doğal ve yapay ışığın mekânın kimliğini oluşturmadaki rolünün büyük olduğunu ifade etmiştir. Zumthor, "nesnelerin sahip olduğu ışık" kavramıyla, mekânda ışığın yarattığı etkileri ve gölgelerin konumlarını gözlemleyerek kendi deneyimlerini yorumlamaktadır.

Zumthor’a göre mekânın atmosferi, insanın içinde bulunduğu çevreyle kurduğu derin duygusal bağın bir yansıması olduğu aynı zamanda algılarında deneyimde önemli bir etken olduğu görülmüştür.

Norberg-Schulz, "Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture" (1980) adlı eserinde, mekânın ruhu (genius loci) kavramını geliştirmiştir. Ona göre, mekânın anlamı, onun tarihsel, kültürel ve fiziksel bağlamıyla doğrudan ilişkili olduğu görülmüştür. Mekânsal tanımlayıcılar için Norberg-Schulz yaklaşımından çıkarımlar:

> Yön Bulma ve Yer Duygusu: İnsanların mekân içinde konumlanmasını sağlayan referans noktalarını ifade etmektedir. Norberg-Schulz’un açıklamalarında yön kavramı önemli bir yer tutmaktadır. O, mekânın yalnızca statik bir alan değil, aynı zamanda yön (yatay ve dikey yönler gibi) içeren ve hareketliliğe sahip bir yapıya sahip olduğunu vurgular. Yön bulmayı insanların mekânda hareket etmeleri, yerleşim düzeni ve çevresel faktörlerle ilişkilendirmiştir. Norberg-Schulz, mekânın anlamını, insanların oryantasyon ihtiyaçlarını karşılama yeteneğiyle ilişkilendirdiği görülmektedir. İnsanlar, mekân içinde çeşitli referans noktaları (binalar, anıtlar, doğal ögeler gibi) kullanarak konumlarını belirlediğine bu referans noktaları, mekânın genel yapısındaki düzenle anlam kazanırken yön bulma, bireylerin mekânla olan duygusal bağlarını güçlendirdiğine değinmiştir. Bu yöneyle Kevin Lynch’in kent imgeleri kavramına benzemektedir. Mekânın "yerin ruhu"nu oluşturan ögelerin yön bulma ve mekânın kimliğinin oluşması yönünden de büyük bir rolü vardır.
>
> Mekânın ruhunu oluşturan unsurlar: Tarih, doğa ve mimari ögelerin mekân kimliği üzerindeki etkileri olarak tanımlanabilir. Norberg-Schulz’un "Genius Loci" (yerin ruhu) kavramı, bir mekânın benzersiz kimliğini ve insanlarla kurduğu duygusal bağı tanımlar. Bu kavram, doğa ile insan yapımı çevrenin fiziksel ve sembolik değerlerinin birleşimi olarak, mekânın atmosferini, kimliğini ve kültürel özelliklerini belirleyen unsurların bütünü olarak kabul edilir.

İç ve dış mekân algısı: Mekânın fiziksel sınırları ve bireyin bu sınırlarla olan ilişkisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Norberg-Schulz, iç ve dış arasındaki sınırların belirgin olduğu mekanların, bireylerin mekânla daha güçlü bir bağ kurmalarına olanak sağladığını savunmaktadır.

Mekânın tarihsel ve kültürel bağlamı: Kentsel hafızanın ve kültürel değerlerin mekâna etkisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Norberg-Schulz, "Genius Loci" (yerin ruhu) kavramını, anlam, kimlik ve tarih ile ilişkilendirerek tanımlar. Şehirleri, özellikle Prag, Khartoum ve Roma'yı örnekleri mekânı anlamanın ve deneyimlemenin önemine vurgu yapar. Mimarlığın amacı olarak "varoluşsal zemin" yaratmayı savunur ve bu bağlamda "yerin ruhu"nun yeniden yorumlanması gerektiğini belirtir. Norberg-Schulz'a göre, mekânın kimliği, güçlü bir kimliğe sahip yerlerin insanlarda "déjà vu" (daha önce yaşanmışlık) hissi yaratmasının nedeni olarak göstermiştir.

Norberg-Schulz, bireylerin mekânla kurdukları duygusal bağın, onun kimliğini ve yaşanabilirliğini belirleyen temel etmenlerden biri olduğunu vurguladığı görülmüştür.

Aldo Rossi'nin L'Architettura della Città (Şehrin Mimarisi) (1966) isimli eserinde kentsel mekânın biçimlenişini tarihsel süreç, bellek ve tipoloji kavramları üzerinden ele almıştır. Rossi, kentlerin yalnızca işlevsel mekânlar olmadığını aynı zamanda bireylerin, kullanıcıların ve toplumların kolektif belleğiyle şekillenen dinamik yapılar olduğunu savunduğu görülmüştür. Bu bağlamda, kentsel deneyimi anlamak için geliştirdiği temel kavramlar şu şekilde özetlenebilir;

Anıtsal Yapılar ve Kentin Belleği: Kentsel alanları *"toplumun kolektif belleği, kentin kendisidir"* (Rossi, 2006) diyerek, belleğin yalnızca fiziksel yapılarla değil, kentte yaşayanların ortak hafızası ve mekânlarla kurdukları ilişkilerle şekillendiğini vurgulamıştır. Kentsel artefaktlar, sadece fiziksel varlıklar değil, aynı zamanda tarihsel ve kültürel birikimleri taşıyan ve kolektif belleği yansıtan unsurlar olarak şehrin kimliğinin bir parçası olduğunu ifade etmektedir.

Yerin Ruhu: Rossi'nin *locus* kavramı, şehrin bilinci ve kolektif hafızasını içeren tarihiyle birlikte ele alındığında, kentsel artefaktların tekilliğini ortaya koymuştur.

Locus, kısaca bir yer ile o yer içindeki binalar arasındaki ilişki olarak tanımlanır. Bir bina ya da şehir, zamanla "genius loci"yi, yani o yerin ruhunu oluşturur. Gerçek bir mekânın var olabilmesi, ancak o mekânın *genius loci*'nin oluşmasıyla mümkündür.

Mimari Tipoloji ve Şehir Morfolojisi: Tarihsel süreç içerisinde oluşan kentsel alanların zaman içerisinde dokularını oluşturduğunu ifade etmiştir. Aldo Rossi'nin kentsel deneyime yaptığı en önemli katkılardan biri, mimari tipoloji ve kent morfolojisi üzerine geliştirdiği teorilerdir. Rossi, kentsel mekânın yalnızca günümüzün fonksiyonel gereksinimlerine göre şekillenmediğini, aynı zamanda tarihsel süreçlerde oluşan belirli mekânsal tiplerin zaman içinde kent dokusunun belirleyici ögeleri haline geldiğini ileri sürer (Rossi, 2006). Bu anlayışa göre, kentler sadece mevcut ihtiyaçlar doğrultusunda değil, geçmişten gelen ve zaman içinde evrilen yapılar ve tipolojiler aracılığıyla da biçimlenir.

Pallasmaa, "The Eyes of the Skin" (1996) adlı kitabında, mekânsal algının yalnızca görsel değil, duyusal deneyimlerle şekillendiğini savunmaktadır. Mekân ve beden birlikteliğinin de önemine vurgu yapmaktadır. Pallasmaa'nın mekânsal deneyimlerinden yola çıkarak kentsel deneyim noktasında dokunsal mimari, koku ve ses algısı, bedenin mekanla ilişkisi olarak üç ana başlık altında ele alınabilir.

Dokunsal mimari: Malzemelerin ve yüzeylerin dokunarak hissedilmesinin mekânsal algısı üzerinde durmaktadır. Tüm duyuların dokunma duyusuyla ilişkili olduğunu ve birer uzantısı olarak işlev gördüğünü öne sürmüştür. Duyuların, tenin farklı biçimlerde özelleşmiş halleri olduğunu vurgularken, gözlerin yalnızca görmekle kalmayıp aynı zamanda dokunma arzusuyla hareket ettiğini ifade eder. Görme eylemi sayesinde yıldızlara, gökyüzüne ve güneşe adeta dokunduğumuzu belirtir (Pallasmaa, 2014).

Koku ve ses algısı: Mekânın içinde bulunduğu ortamın akustik ve kokusal niteliklerinin birey üzerindeki etkilerini ele almıştır. Pallasma ‘‘görme yalıtır, ses birleştirir; görme doğrultusaldır, ses tüm yönlere doğrudur. Görme duyusu

dışşallığı imler, ses ise bir içsellik deneyimi yaratır" (Pallasmaa, 2014, s. 62) sözleriyle sesin deneyimdekini etkisini vurgulamıştır.

Bedenin mekânla ilişkisi: İnsan vücudunun mekân içinde hareketi ve mekânı deneyimleme biçimi olarak ifade etmektedir. Juhani Pallasmaa'ya göre, kentsel deneyim yalnızca görsel algı ile sınırlı değildir; dokunma, işitme, koku ve hareket duyusu gibi farklı duyusal girdiler de bireyin kentle kurduğu bağı derinleştirir (Pallasmaa, 2014).

Pallasmaa'nın, duyuların mekânsal algıyı nasıl şekillendirdiğini ve bireyin mekânla daha derin bir bağ kurmasına nasıl yardımcı olduğunu analiz ettiği görülmüştür.

Jan Gehl kentsel alanların insan ölçeğinde tasarlanması gerektiğini ifade etmektedir. İnsan ölçeğinde tasarlanan kentsel alanlar kentsel deneyiminde kalitesini arttırdığı görülmüştür.

Yaya hareketliliği: Jan Gehl'in kentler için yürümenin üzerinde durmuştur. Yaşanan bu yaya hareketliliği kentsel deneyim açısından olukça değerlidir. Yürümek başlangıçtır, çıkış noktasıdır. İnsan yürümek için yaratılmıştır. Bizler yayayken yaşam tüm çeşitliliğiyle gözlerimizin önüne serilir'' ifadesini kullanmıştır ayrıca kentsel deneyimde insan ölçeğine dönmek gerektiğini savunur. Bununda yavaş yürüyüşler ve bisiklet kullanarak olabileceğini vurgulamıştır (Gehl, 2019). Southworth (2005), Gehl gibi yürümeyi, pek çok potansiyeli içinde barındıran önemli bir etkinlik olarak değerlendirir ve bunun şehir gelişimi için büyük bir rol oynadığını belirtir. Yürüyerek ulaşım sağlayan insanlar, araçla seyahat edenlere kıyasla kenti daha yakından deneyimler ve uzun süreli etkileşimde bulunurlar (Southworth, 2005).

Sosyal Etkileşim: İnsanların mekânla ve birbirleriyle kurduğu ilişkileri kapsamaktadır. Gehl'e göre, kamusal alanlar, insan etkileşimlerini destekleyen bir yapıda olmalıdır. Banklar, yeşil alanlar ve meydanlar gibi unsurlar, sosyal bağları güçlendirmektedir (Gehl & Svarre, 2013). Gehl, başarılı bir kent tasarımının bireylerin kentle etkileşimini ve mekânın sosyal kullanımını desteklemesi gerektiğini savunur.

Kentsel konfor ve güvenlik: Kentsel tasarım ölçeğinde kamusal alanların insan ölçeğinde tasarlanmasının önemine vurgu yapmıştır. Kaliteli tasarlanmış kentsel alanların kullanıcıların sosyalleşmesine katlı sağlarken konfor ve güvenlik açısından da önemli olduğu üzerinde durmuştur. Gehl sokakta yürüyen insan sayısının arttıkça güvenliğinde artacağını ifade etmiştir (Gehl, İnsanlar İçin Kentler, 2019).

Kullanım Yoğunluğu: Kullanım yoğunluğu kentsel deneyim noktasında oldukça önemlidir. Gehl'e göre, kentlerde insanların hareketliliğini ve etkileşimlerini destekleyen tasarımlar, kentlerin daha canlı ve yaşanabilir hale gelmesini sağlamaktadır (Gehl, Cities for People, 2010). Jan Gehl (2019), cansız bir sokağı boş bir tiyatro sahnesine benzediğini *"Seyirci yoksa yapımda bir sorun var demektir."* cümlesiyle ifade etmiştir. Kullanım yoğun kentsel alanlarda hareketliliği, sosyalleşmeyi canlandırırken güvenliğinde artmasına neden olmaktadır.

David Harvey, kent deneyimini açıklarken, kapitalist sistemin kentleri yalnızca fiziksel açıdan değil, aynı zamanda sosyo-ekonomik açıdan da dönüştürdüğünü savunur. Harvey'e göre, sermaye birikimi ve ekonomik dalgalanmalar, kentlerin mekânsal yapısını belirleyen temel faktörler olduğunu vurgulamıştır (Harvey, 2022). Bu noktada kent deneyimi ele alınırken kentlerin ekonomisi de bir kriter olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yukarıda açıklanan yaklaşımlar kullanılarak, kent ve mekân deneyiminin farklı boyutları ele alınmış ve bireyin çevresiyle kurduğu etkileşimin anlamlandırılmasına katkı sağlandığı görülmüştür.

Kentsel alanların algılanması, mekân kullanımı, sosyal etkileşimler ve çevresel faktörler üzerine yapılan literatür taraması ışığında, kentsel deneyimle ilgili önemli teorik çerçeveler ele alınmıştır. Kentsel deneyim sadece mimarlığın araştırma alakalmayıp pek çok disiplininde araştırma konusu haline gelmiştir. Kevin Lynch, kentlerin okunabilirliğini (imageability) vurgularken, kentsel algıyı beş temel öge ile tanımlamıştır: İzler, sınırlar, bölgeler, odak noktaları ve işaret ögeleri. Peter Zumthor, mekânın duyusal atmosferi üzerine yoğunlaşarak, mekânın ses, ışık ve malzeme gibi unsurlarının algıyı

nasıl şekillendirdiğini tartışmıştır. Norberg-Schulz, mekânın ruhu (genius loci) kavramı ile mekânın tarihsel, kültürel ve fiziksel bağlamıyla ilişkisini açıklamaktadır. Aldo Rossi, kentsel mekânı tarihsel süreç, bellek ve tipoloji çerçevesinde ele alarak, kentsel deneyimi kolektif belleğin şekillendirdiğini savunmuştur. Pallasmaa, mekânın yalnızca görsel değil, dokunsal, işitsel ve koku algılarıyla da deneyimlendiğini vurgulamıştır. Gehl, yaya hareketliliği ve sosyal etkileşimin kentsel deneyim üzerinde büyük bir etkisi olduğunu savunmuş, kullanıcı dostu tasarımın önemine değinmiştir. David Harvey ise, kentlerin sadece fiziksel değil, aynı zamanda sosyo-ekonomik bağlamda da şekillendiğini belirtmiştir.

Bu teoriler, kentsel ve mekânsal deneyimin çok boyutlu bir olgu olduğunu ve bireyin çevresiyle kurduğu etkileşimin çeşitli duyusal, kültürel ve sosyal faktörlerle derinleştiğini göstermektedir. Kentsel deneyim, sadece fiziksel çevre ile değil, aynı zamanda bireylerin mekânla kurduğu duyusal ve duygusal bağlarla da doğrudan ilişkili olduğu görülmüştür.

Çizelge 5.1. Kent Deneyim Ögeleri ve Günümüz Kentsel Deneyim Yöntemleri (Çil, 2025)

KENT ve MEKANSAL TANIMLAYICILAR		GÜNÜMÜZ KENTSEL DENEYİM YÖNTEMLERİ								
		Oyun Oynamak				Sosyal Ağlar Üzerinden Paylaşım			Yön Bulma ve 3D Harita Uygulamaları	
		RomaLab (Sanal Rekonstrüksiyon)	Pokémon Go (Hibrit Oyun)	Geocaching (Hibrit Oyun)	Harry Potter: Wizards Unite	Konum Tabanlı Sosyal Ağlar Swarm/ Foursquare	Paylaşım Siteleri (İntagram, Twitter v.b.)	Yayın Platformları YouTube/Vloglar	Google Earth	Yandex / Google Haritalar
Kent İmgesi ve Okunabilirlik	İzler	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	İşaret Ögeleri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Bölgeler	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Kenarlar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Düğüm Noktaları	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Duyusal Mekân ve Atmosfer	Ortam ve Atmosfer (Atmosphere)		✓	✓	✓		✓	✓	✓	
	Duyusal Algılar (Sensory Perception)		✓	✓	✓					
	Işık ve Gölge (Light & Shadow)		✓	✓	✓			✓		
Kapitalizm ve Kent Mekânı	Kent ekonomisi		✓	✓	✓	✓				
Kentsel Hafıza ve Mimari	Kentlerin Tarihsel Katmanları		✓	✓	✓				✓	
	Anıtsal Yapılar ve Kentin Belleği	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Mimari Tipoloji ve Şehir Morfolojisi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Mekânsal Kimlik ve Anlam	Mekânın Tarihsel ve Kültürel Bağlamı	✓	✓	✓	✓					
	Yön Bulma		✓	✓	✓	✓			✓	✓
	Mekânın Ruhunu Oluşturan Unsurlar (Genius Loci)	✓	✓	✓	✓		✓	✓		
	İç ve Dış Mekân Algısı	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Duyular ve Mekân Deneyimi	Dokunsal Mimari (Hapticity)		✓	✓	✓					
	Bedenin Mekânla İlişkisi		✓	✓	✓					
	Koku ve Ses Algısı		✓	✓	✓					
İnsan Ölçeğinde Kentler	Yaya Hareketliliği (Walkability)		✓	✓	✓			✓		
	Sosyal Etkileşim / İletişim		✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
	Kentsel Konfor ve Güvenlik		✓	✓	✓			✓		
	Kullanım Yoğunluğu		✓	✓	✓	✓		✓		✓

Çizelgede literatür taraması sonucu elde edilen kentsel deneyim ögeleri ve günümüz kentsel deneyim yöntemleri seçilerek oluşturulmuş, karşılaştırılma yapılmıştır. Kentsel deneyim ögeleri olarak kent imgesi ve okunabilirlik, duyusal mekân ve atmosfer, kapitalizm ve kent mekânı, kentsel hafıza ve mimari, mekânsal kimlik ve anlam, duyular ve mekânsal deneyim, insan ölçeğinde kentler olarak ana başlıklar belirlenmiştir. Günümüz kentsel deneyim ögeleri ise oyun oynamak, sosyal ağlar üzerinden paylaşım, yön bulma ve harita uygulamaları olarak kategorize edilmiştir.

Bu çalışma kapsamında, günümüz kentsel deneyim biçimleri olarak belirlenen konum tabanlı oyunlar (Pokémon Go, Geocaching, Swarm), dijital haritalama araçları ve sosyal medya platformları gibi uygulamalar, literatürden çıkartılan mekânsal tanımlayıcılarla birlikte kent içerisinde doğrudan gözlemlenmiş ve deneyimlenmiştir. Söz konusu gözlemler; bedensel dolaşım, dijital yön bulma, görsel algı ve duyusal farkındalık düzeyleri üzerinden sistematik biçimde değerlendirilmiştir.

Bu bağlamda, her bir "Kent ve Mekânsal Tanımlayıcı" alt başlığı, deneyim sırasında sorgulanarak aşağıdaki kriterlere göre sınıflandırılmıştır. Her tanımlayıcı, aşağıdaki üç kategoriden biriyle işaretlenmiştir. Gözlem süreci dijital ve fiziksel ortamda gerçekleştirilmiş, elde edilen izlenimler tabloya yansıtılmıştır.

- Tamamen karşılananlar: Tanımlayıcı öge, kent içinde doğrudan, süreklilik arz eden ve belirgin biçimde gözlemlenmişse, sarı ile işaretlenmiş ✓ olarak
- Kısmen karşılananlar: Tanımlayıcı öge zaman zaman, sınırlı alanlarda ya da belirsiz nitelikte deneyimlenmişse, ✓ ile işaretlenmiş
- Karşılanmayanlar: Tanımlayıcıya dair herhangi bir iz, belirti veya duyusal temas kurulamamışsa işaretlenmeyip boş bırakılmıştır.

İzler: Çizgisel izler (yaya yolları, duvarlardaki kalıntılar, sokak izleri) belirgin olarak seçilebiliyorsa tam karşılanmış, yalnızca parça izler veya belirli bi alan deneyimlenebiliyorsa kısmen, hiç gözlenemiyorsa karşılanmamış sayılmıştır.

İşaret ögeleri: Özgün, yön gösterici, hafızaya yerleşebilecek yapılar veya semboller gözlenebiliyorsa tam karşılanmış, belirli bir kısmı gözlenebiliyorsa ve ögeler

sınırlıysa kısmen karşılanmış, işaret ögeleri hiç gözlenemiyorsa karşılanmamış kabul edilmiştir.

Bölgeler: Farklı işlevlere göre ayrışmış, algısal sınırları belirgin bölgeler net olarak ayırt edilebiliyorsa tam karşılanmış, bu ayrımlar belirsizse ve bir kısmı gözlenebiliyorsa kısmen karşılanmış, bölgesel ayrımlar deneyimde gözlenemiyorsa karşılanmamış kabul edilmiştir.

Kenarlar: Fiziksel veya algısal sınır oluşturan öğeler (duvar, su hattı, yol ayrımı) sürekli ve net biçimde gözlemlenebiliyorsa tam karşılanmış, bu sınırlar belirsiz ya da aralıklı olarak gözlemleniyorsa kısmen, tamamen algılanamıyorsa karşılanmamış olarak değerlendirilmiştir.

Düğüm Noktaları: Akışların birleştiği, buluşma işlevi gören, sosyal ve mekânsal anlamda yoğun noktalar varsa ve algılanabiliyorsa tam karşılanmış, bu alanlar kısıtlı ve dar bir aralıkta gözleniyorsa kısmen, belirgin düğüm noktası gözlenmemişse karşılanmamış sayılmıştır.

Ortam ve Atmosfer: Mekânın kendine özgü duygusal ya da psikolojik bir atmosferi varsa ve bu açıkça hissediliyorsa tam algılanmış, atmosfer bölgesel ve çok kısıtlı tam olarak algılanamıyorsa kısmen, deneyimsel olarak atmosfer hissedilemiyorsa karşılanmamış kabul edilmiştir.

Duyusal Algılar: Koku, dokunsallık, ses, ışık gibi duyularla güçlü bir bağ kurulabiliyorsa ve algılanıyorsa tam karşılanmış, bazı duyulara temas varsa kısmen, hiç temas yoksa karşılanmamış sayılmıştır.

Işık ve Gölge: Mekân içersinde ışığın dramatik, yönlendirici ya da ritmik biçimi algılanıyorsa tam karşılanmış, ışık etkisi zayıf ya da dengesiz hissediyorsa kısmen, ışık algılanamıyorsa karşılanmamış sayılmıştır.

Kent Ekonomisi: Güncel ekonomik faaliyetlerin gözlemlenebilir olması durumunda tam karşılanmış, sınırlı düzeyde gözlemleniyorsa kısmen, hiç bir iz yoksa karşılanmamış kabul edilmiştir.

Tarihsel Katmanlar: Geçmiş dönemlere ait izlerin okunabilir biçimde bulunması ve gözlenebilmesi halinde tam, nadiren gözlenebiliyor kent içerisinde parçalar halinde algılanabiliyorsa kısmen, hiçbir katman gözlenemiyorsa karşılanmamış sayılmıştır.

Anıtsal Yapılar ve Kentin Belleği: Kent belleğine kazınmış, simgesel yapılar açıkça algılanabiliyorsa tam, yalnızca belirli yapılar algılanabiliyorsa kısmen, belleğe dair simgeler algılanamıyorsa karşılanmamış olarak değerlendirilmiştir.

Mimari Tipoloji ve Şehir Morfolojisi: Yapı formlarının tekrarlanabilirliği, doku bütünlüğü net okunabiliyorsa tam, yapı formları kısıtlı okunabiliyorsa kısmen, deneyimde hiç okunamıyorsa karşılanmamış sayılmıştır.

Tarihsel ve Kültürel Bağlam: Mekân, bulunduğu bağlamla bütünleşikliği ve geçmişle ilişkisi gözlemlenebiliyorsa tam, günümüz kentsel deneyim yöntemiyle kısıtlı okumalar yapıyor tam algılanmıyorsa kısmen, bağlam deneyimle okunamıyorsa karşılanmamış olarak değerlendirilmiştir.

Yön Bulma: Mekân içinde yön duygusu kolaylıkla kuruluyorsa tam, bazı yerlerde zorlaşıyorsa ve seçilen deneyimle tam sağlanmıyorsa kısmen, deneyimde yön bulmayı sağlayan öğeler yoksa karşılanmıyor sayılmıştır.

Genius Loci (Mekânın Ruhu): Mekânın kimliği, duyusal ve kültürel katmanlarla birleşerek algılanabiliyorsa tam, belirli noktalarda hissediliyorsa kısmen, mekânın kimliği hiç hissedilmiyorsa karşılanmamış kabul edilmiştir.

İç ve Dış Mekân Algısı: İç ve dış mekânlar arasında süreklilik gözlenebiliyorsa tam, geçişler kesintili ya da tam olarak gözlemlenemiyorsa kısmen, iç ve dış algısı seçilen deneyimde algılanamıyorsa karşılanmamış sayılmıştır.

Dokunsal Mimari (Hapticity): Dokunma hissine hitap eden yüzeyler, malzemeler ve mekânsal ilişkiler varsa tam, sınırlı dokunma olanağı varsa kısmen, tamamen görsel deneyime indirgenmişse karşılanmamış sayılmıştır.

Bedenin Mekânla İlişkisi: Yürünebilirlik, yükseklik, açıklık gibi ölçek ilişkileri bedeni mekâna dahil ediyorsa tam, bu ilişki zayıf ya da düzensizse kısmen, bedensel deneyim gerçekleşmiyorsa karşılanmamış kabul edilmiştir.

Koku ve Ses Algısı: Kentin ve mekânın kokusu veya sesi ayırt edilebilecek nitelikteyse tam, zayıf ve geçici bir algı varsa kısmen, duyusal olarak deneyim gerçekleşemiyorsa karşılanmamış sayılmıştır.

Yaya Hareketliliği (Walkability): Süreklilik gösteren, güvenli ve rahat yürüme alanları deneyimlenebiliyorsa tam, kesintili yaya yollar veya fiziksel engeller varsa deneyim seçilen yöntemle kısıtlı olarak sağlanıyorsa kısmen, yaya hareketliliği deneyim yöntemi ile gerçekleştirilemiyorsa karşılanmamış sayılmıştır.

Sosyal Etkileşim / İletişim: Kamusal alanlar, sosyal buluşma alanı olarak deneyimlenebiliyorsa tam, sınırlı sosyalleşme gözleniyorsa kısmen, gerçekleşen deneyim etkileşimden yoksunsa karşılanmamış kabul edilmiştir.

Kentsel Konfor ve Güvenlik: Işıklandırma, oturma elemanları, güvenlik hissi gibi öğeler eksiksiz deneyimlenebiliyorsa tam, bazı ögeler seçilen yöntem ile deneyimlemede eksik kalıyorsa kısmen, bu ögelerin hiç birisi deneyimlenemiyorsa karşılanmamış sayılmıştır.

Kullanım Yoğunluğu: Mekânın aktif olarak kullanımı tam olarak algılanıyorsa tam karşılanmış, yoğunluk deneyim gerçekleşirken ara ara algılanabiliyor ve gözlenebiliyorsa kısmen, kullanım yoğunluğu hiçbir şekilde okunamıyorsa karşılanmamış olarak değerlendirilmiştir.

Oyun oynama başlığında tez kapsamında seçilen RomaLab projesi kapsamında oluşturulan Roma kentinin sanal rekonstrüksiyonu oyunu, hibrit oyunlar olarak ise Pokémon GO, Harry Potter: Wizards Unite ve Geocaching incelenmiştir. Bu kapsam da sanal oyun olarak RomeLab projesinin oyunun sadece sanal ortama aktarılan kentsel alanın deneyimlenebildiği görülmüş ancak mekanın deneyimlenirken hiçbir duyusal ve duygusal algının deneyimlenemediği görülmüştür. Ancak bu tür sanal rekonstrüksiyon oyunlarının yok olmuş veya deneyime kapalı olan alanların deneyimlenebilmesinde ve

kentsel belleğin oluşmasında yararlı olacağı görülmüştür. Bu tür oyunlarda sınırlı bir bölgenin 3 boyutlu canlandırmasının yapılması deneyimlerin yanlızca canlındırılan bölge ile sınırlı kalmasına neden olmaktadır. Seçilen hibrit oyunlar olan Pokémon GO, Harry Potter: Wizards Unite ve Geocaching oyunlarında fiziksel olarak kent deneyimin gerçekleştirilmektedir. Bu nedenle sanılanın aksine bu oyunlar kentle kullanıcının bağını kopartmamış aksine güçlendirmiştir. Kentsel alanlarda bulunarak hem oyundaki görevleri gerçekleştirme hem de kentsel alanları fiziki olarak deneyimlemektedir. Ayrıca oyun kullanıcıları kent içerisinde de farklı rotaları kullanmaya teşvik etmektedir. Hibrit oyunların kentsel deneyim ögelerinin tümünü karşıladığı görülmektedir. Bu yönüyle hibrit oyunların kentsel deneyimin gerçekleştirilmesi bakımından değerli görülmüştür. Sosyal ağlar üzerinden paylaşım başlığında konum tabanlı sosyal ağlar (Foursqare, Swarm v.b.), sosyal paylaşım siteleri (İnstagram Twitter v.b.), ve yayın platformları (Youtube v.b.) seçilmiştir. Konum tabanlı sosyal ağlar (Foursuare, Swarm v.b.) aracılığı ile haritalardan destek aldığı için kentsel imgeler, kentin morfolojisi ve tipolojisi haritalar üzerinden okunabilmektedir. Kullanıcıların yaptıkları check-in ile kentsel alanların kullanım yoğunluğu da anlık olarak tespit edilebilmektedir. Ayrıca kullanıcılar kentsel alanlar hakkında da bu uygulamalar üzerinden yorumlarda bulunarak bir kent arşivi oluşmasına katkı sağlarken aynı zamanda sosyal anlamda etkileşimde de bulunabilme imkanına sahip olmaktadırlar. Yine kent içerisindeki anıtsal yapılar bu uygulamalar yardımıyla kolayca konumlarının bulunmasına olanak sağlamaktadır. Ancak tüm bunlar uygulamayı kullanan kullanıcıların sayısı ve paylaşılan alanlarla ile sınırlı kalmaktadır. Yine de kentsel alanların deneyimlenebilmesi için bir rehber görevi görmekte ve arşivin oluşmasına katkı sağlamaktadır. Bu uygulamalar üzerinden gerçekleştirilecek deneyimlerde mekânda bulunulmadığı için duyusal ve algısal hiçbir bağ oluşmamaktadır. Bu yönüyle aidiyet duygusunun kurulamayacağı söylenebilir. Yine sosyal paylaşım siteleri (İnstagram, Twitter v.b.), konum tabanlı sosyal ağlar (Foursuare, Swarm v.b.), benzerlik göstermektedir. Bu uygulamalar üzerinden konum üzerinde kentsel imgeler okunmakta, paylaşımlar kent arşivi için katkı sağlamaktadır. Kullanıcılar arasında anlık etkileşimi ve iletişimi sağlamaktadır. Ancak yine bu uygulamalarda duyusal ve algısal deneyimlerin gerçekleşmediği görülmüştür. Yayın platformları (Youtube v.b.) da yine duyusal algılarla deneyim gerçekleşmektedir. Diğer deneyim ögelerinin ise izlenen

videolar üzerinden deneyimlenmesi mümkündür. Ancak bu deneyimlerin videoların içeriğinde oluşturulan alanla sınırlı kalacağı bilinmelidir. Videodaki içeriklerin gerçek fizik deneyimlere göre yanıltıcı olabilme ihtimali de unutulmamalıdır. Yön bulma ve 3D harita uygulamaları içerisinde online haritalar Yandex / Google Haritalar, 3D haritalar için ise Google Earth seçilmiştir. Bu uygulamalar üzerinden yine tüm kentsel imgeler okunabilmektedir. Google Earth uygulaması ile dünyanın herhangi bir yerinde seçilen alana gidilebilir ve sokaklarında adım adım yürünebilmektedir. Kentsel alanın duyusal ve algısal deneyimleri dışında, bu uygulama üzerinden yalnızca uygulamaya yüklenen anlık içerik deneyimlenebilir. Bu uygulamanın avantajı düzenli olarak güncellenmekte ve merak edilen bir noktası saniyeler içerisinde gezmeyi mümkün kılmıştır. Yine bu uygulamalar üzerinden iletişim kurmak mümkün değildir. Yandex / Google Haritalar ise anlık olarak güncellenmektedir. Yine haritalar üzerinden kentsel imgelerin tamamı okunabilmektedir. Şehrin tipoloji ve morfolojisi görülebilmektedir. Yandex / Google Haritalar ve Google Earth uygulamaları, yön bulma konusunda olumlu bir deneyim sunmaktadır. Bu uygulamalar, düzenli güncellemelerle kentte yaşanan değişikliklere uyum sağlamakta ve kent içindeki yön bulma sürecini desteklemektedir. Yandex / Google Haritalar aracılığı ile anlık olarak kullanım yoğunluğu da görülmekte aynı zamanda etkileşime de olanak sağlamaktadır.

Tüm bu çıkarımlardan da görüldüğü gibi, kentsel alanların deneyimi online uygulamalar tarafından desteklenmekte, ancak bu deneyimin tam anlamıyla gerçekleşmesi mümkün olmamaktadır. Ağlar aracılığıyla gerçekleşen deneyimlerde, literatürde kentsel deneyimin önemli bir ögesi olarak gösterilen mekân-beden etkileşimi, çevresel faktörler ve algısal süreçler açısından eksik kalmakta; bu durum ise aidiyet duygusunun ve kentsel belleğin gelişimi açısından olumsuz değerlendirilmektedir.

BÖLÜM 6

SONUÇ ve DEĞERLENDİRME

Bu bölümde, tez kapsamında elde edilen veriler değerlendirilmektedir.

Tez kapsamında, geleneksel olarak gerçekleştirilen fiziksel kent deneyimi varlığını sürdürürken günümüz kentsel deneyimi yöntemlerinin neler olduğu ve bu yöntemlerin fiziksel deneyimlerin yerini tutup tutamayacağı sorusu üzerinden yola çıkarak cevaplar aranmıştır. Günümüzde kentsel deneyim süreçlerinin nasıl gerçekleştiği, bu deneyimin fiziksel kent deneyiminden farkları, avantajları ve dezavantajları incelenmiştir. Kentsel alanları deneyimleme sürecinin son derece karmaşık bir süreçten oluştuğu görülmüştür. Kentsel deneyim süreçleri, yalnızca kentte fiziksel olarak bulunmak ve gezmekle sınırlı değildir; aynı zamanda kullanıcının ruh hali, fiziksel çevrenin yoğunluğu, ışık, gölge, ses ve koku gibi unsurların yanı sıra mekânla kurduğu duyusal ve algısal etkileşimi de kapsamaktadır. Çevreyi tanıma, mekânın algılanması ve deneyimlenmesiyle gerçekleştiği görülmektedir. Algı ise duygulanım, algısal düzenleme, özdeşim ve tanımlama olacak şeklinde üç ana evrenden oluşmaktadır (Gerrig & Zimbardo, 2012, s. 91) Tüm bu durumlar her birey için kentsel deneyim sürecinin öznel ve biricik olmasına neden olmaktadır. Kentsel deneyimi yaşamak için kentte yürümek, kimi zaman kaybolmak, duyusal olarak etkileşim kurmak ve algılamak gereklidir.

Günümüzde Dijk'in ele aldığı ağ toplumu kavramına geçişle beraberinde yüz yüze iletişimin yanında sosyal ve medya ağlarıyla iletişimin kurulduğu yeni bir modern toplumsal modele geçiş yapıldığı görülmektedir (Dijk, 2016). Kentsel mekanlar toplum tarafından üretilmiş, içerisinde yaşanan ve sürekli içerisinde bulunan alanlardır. Ağlar üzerinden iletişim kuran yeni toplumsal düzende önemli bir kent deneyimleme biçimi

olan kentte bulunma durumunda nasıl değiştiğinin sorgulanması mimarlık tartışmalarında değerli bulunmuş birçok disiplin için araştırma konusu olduğu görülmüştür. Ağ toplumunun getirenlerinden olan mobil cihaz kullanımının yaygınlaşmasıyla oluşacak kent ve teknoloji birlikteliğinin, mekândan bağımsız bedenler oluşturacağı (Meyrowitz, 1985) kapitalist sistemin ürettiği sosyal ağlarının varlığının kent deneyimini yok etme çabasının bir sonucu olduğu (McGarrigle, 2013) yönündeki temel yaklaşımlar, literatürde yer alan olumsuz yöndeki eleştirilerdir.

Tüm bu olumsuz eleştirilere karşın Ağ toplumu ve teknik altyapılar ile gündelik yaşam pratikleri ve kentte fiziksel bulunma ile yaşanan deneyimler varlığını sürdürmektedir. Kentsel alanların fiziksel varlığı devam ederken, mekânsal tanımlamalarının üzerine farklı katmanlar eklenmiştir. Literatürde karşılaşılan kentte fiziksel olarak bulunma ile deneyimin yok olacağı öngörüsünün gerçekleşmediği aksine geleneksel deneyim yöntemlerine, kentte bulunma durumuna ve kentsel arşivin oluşmasına katkı sağladığı görülmüştür.

Yukarıdaki çıkarımlardan da görüldüğü üzere kentte fiziksel olarak bulunma hali, sosyal ağlar ve akıllı kentlerle birleşerek, günlük yaşam pratiklerinin çevrimiçi ortamda gerçekleştirilebilmesini mümkün kılınmıştır. Böylece çevrimiçi toplum ve kent kavramlarının ortaya çıktığı görülmüştür. Gündelik hayat ve ihtiyaçlarla doğrudan bağlantılı olan mimarlık disiplininin uygulanabilmesi için, yeni toplumsal yapının daha iyi anlaşılması gerekmektedir. Kentte fiziksel varlığını sürdürürken bir yandan kentsel alana eklemlenen yeni mekânsal tanımlamalar kenti çok katmanlı bir yapıda dönüşmüştür. Kent bu katmanlarla birlikte her seferinde deneyimleyen bireylere farklı deneyimler sunmaya devam etmektedir. Gündelik hayatımıza dahil olan mobil cihazlar, kentle ilişkiyi beklenenin aksine zayıflatmamış, güçlendirmiştir. Kentsel alanları fiziksel deneyimlemek önemimi korurken, mobil cihazlar ve yayın bilişimin getirileri deneyimleri zenginleştirmiştir. Kentsel deneyim ögeleri olarak teorisyenlerin kentsel ve mekânsal tanımlayıcılarından yola çıkarak çıkarımlar yapılmıştır.

Pallasmaa, kent deneyiminin yalnızca gözle algılanamayacağını; dokunma, işitme, koku ve hatta hareket duyusu gibi farklı duyusal süreçlerin devreye girmesiyle

bireyin kentle kurduğu bağın şekillendiğini belirtmiştir (Pallasmaa, 2014). Norberg-Schulz, kentsel deneyimde duyusal izlenim süreçlerini ele alırken (Norberg-Schulz, 1980), Zumthor, atmosfer ilkelerini (Zumthor, 2006), Gehl ise duyusal algılar dikkate alınarak tasarlanmış kentleri vurgulamıştır (Gehl, 2019). Lynch'in ise duyusal süreçler sonucunda kentsel imge oluşumunu (Lynch, 2021) ele aldığı bilinmektedir. Ancak, bu unsurların yalnızca çevrimiçi deneyimle sağlanmasının mümkün olmadığı görülmüştür. Online kentsel deneyimin belirli kriterleri karşıladığı ancak kullanıcıların duyusal ve algısal süreçler açısından eksik kaldığı ortaya çıkmıştır. Bu eksiklik, aidiyet duygusunun gelişmesini ve kentsel hafızanın oluşmasını olumsuz yönde etkilemektedir.

Sanal deneyimlerin duygusal ve algısal süreçler yönünden eksik kaldığı ve aidiyet duygusunun olmasında olumsuz yönde bir gelişim gösterdiği görülmüştür. Ancak yine de sanal deneyimler eş zamanlı güncellenen bilgiler ve kullanıcıların etkileşim kurması açısından değerli bulunmuştur. Hibrit oyun uygulamaların ise kentle bağı koparmadığı aksine kentte bulunma durumunu güçlendirdiği görülmüştür.

Tez kapsamında kullanılan tematik analiz yöntemi, kent ve mekân deneyimi üzerine yapılan incelemelerde bazı kısıtlılıklara yol açmıştır. İlk olarak, literatürden seçilen kent ve mekân deneyimi kuramları doğrultusunda belirli deneyim ögeleri seçilmiş ve bu ögeler üzerinden günümüz kent deneyimi değerlendirilmiştir. Ancak, yalnızca belirli ögelerin seçilmesi, elde edilen sonuçların sınırlı kalmasına neden olmuştur. Bu durum, literatürden seçilen ögelerin çeşitlendirilmesi ve günümüz kentsel deneyim yollarının daha geniş bir yelpazede ele alınması gerektiğini göstermektedir. Ayrıca, kent ve mekân deneyimi üzerine farklı teorik bakış açıları kullanılarak yapılacak bir analiz, araştırmanın kapsamını daha da genişletebilir.

Bundan sonraki süreçte, çalışmanın derinleştirilmesi adına fiziksel, sanal ve hibrit deneyimlerinin olumlu ve olumsuz yönlerini görmek için kullanıcılar üzerinden saha ve anket çalışmaları yapılarak çalışmadan çıkan sonuçların tutarlılığı değerlendirilebilir. Çalışmanın sonraki aşamasında giyilebilir teknolojilerin gelişmesi ve kent deneyimine dahil olmasıyla beraber bu deneyimin nasıl değişeceği ve dönüşeceği yeni bir tartışma konusu olarak araştırılmaya değer görülmüştür.

Mimarlık tartışmalarında, teknolojik gelişmeler ve yeni mekânsal tanımların ilişkisi sıkça ele alınmakta; ancak, kentsel deneyim süreciyle olan ilişkisinin yeterince tartışılmadığı görülmüştür. Yaşanan teknolojik gelişmeler ve toplumsal yapıda meydana gelen değişimler, başta mimarlık ve sosyoloji olmak üzere pek çok disiplin için araştırma konusu olarak karşımıza çıkmaktadır. Teknolojik gelişmeler ışığında, gelecekte kentlerin durumu, fiziksel deneyimin nasıl şekilleneceği ve kent ile kentli arasındaki ilişkinin nasıl evrileceği, mimarlık disiplininin gelişmesi açısından önemli bir araştırma konusu olarak değerlendirilmiştir.

KAYNAKÇA

Argın Uz, G. (2023). Post- Flânerıe: Altering ,Rhythm, Visual Attention, And Experıence. İstanbul Teknik Üniversitesi, Doktora Tezi. İstanbul.

Aktan, C. C., & Tunç, M. (1998). Bilgi Toplumu ve Türkiye. Yeni Türkiye Dergisi, 118-134.

Aktaş, C. (2007). Enformasyon Toplumu Bağlamında Türkiye. Selçuk İletişim, 4(4), 181-193. https://dergipark.org.tr/tr/pub/josc/issue/19014/200749 adresinden alındı

Altun, M. M. (2017). Ağ Toplumu ve Kimlik. Malatya: İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisan Tezi.

Augmented Structures V1.0. (2022). Erişim Tarihi 6 Haziran 2022 ,https://refikanadol.com/works/augmented-structures-v1-0/ adresinden alındı

Bahçe, M. (2022). Decentraland (MANA) Geleceği ve 1 Doların Altındaki Metaverse Coin'ler. Mayıs 20, 2022 tarihinde Coin Turk: https://coin-turk.com/decentraland-mana-gelecegi-ve-1-dolarin-altindaki-metaverse-coinler adresinden alındı

Bahçeci Başparmak, H. I., & Öktem, M. K. (2019). Küreselleşme Sürecinde Kentselliğin Dönüşümü: Toplumsal, Teknolojik ve Mekânsal Süreçler Üzerine Bir İnceleme. Uluslararası Yönetim Akademisi Dergisi, 284-300.

Bal, B. (2019). Çizgiyi Kentte Yürüyüşe Çıkarmak: Boğaz(İçi) Günlükleri. Tasarım+Kuram, 15(28), s. 27-52. doi:10.14744/tasarimkuram.2019.31932

Baudelaire, C. (2021). Modern Hayatın Ressamı. (A. Berktay, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.

Bekçi, M. (2024). Aralık 20, 2024 tarihinde listelist: https://listelist.com/flanor-nedir/ adresinden alındı

Bell, D. (1976). Welcome to the Post Industrial. Physics Today, 29(2), 46-49. doi:10.1063/1.3023314

Benjamin, W. (1996). Estetize Edilmiş Yaşam. (Ü. Oskay, Çev.) İstanbul: Der Yayınları.

Benjamin, W. (2002). Pasajlar (4 b.). (A. Cemal, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık Ticaret ve Sanayi A.Ş.

Benjamin, W. (2002). Pasajlar. (A. Cemal, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık Ticaret ve Sanayi A.Ş.

Bennett, A. (2013). Kültür ve Gündelik Hayat (2 b.). (U. Y. Kara, & B. Şenel , Çev.) Phoenix.

Calvino, I. (2002). Görünmez Kentler. (I. Saatçıoğlu, Çev.) Yapı Kredi Yayınları.

Castalles, M. (2020). İntenet Galaksisi : İnternet, İş Dünyası ve Toplum Üzerine. Ankara: Phoenix Yayınları.

Castells, M. (2008). Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür Birinci Cilt: Ağ Toplumu Yükselişi (Cilt 1). (E. Kılıç, Çev.) İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Çavuşoğlu, E. (2016). Türkiye Kentleşmesinin Toplumsal Arkeolojisi. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

De Souza E Silva, A. (2006). Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces. Space and Culture, 9(3), 261-278. doi:10.1177/1206331206289022

De Souza e Silva, A., & Frith, J. (2014). Re-Narrating the City Through the Presentation of Location. (J. Farman, Dü.) The Mobile Story, s. 34-40.

Debord, G. (2008). Introduction to a Critique of Urban Geography. H. Bauder , & S. Engel-Di Mauro (Dü) içinde, Critical Geographies: A Collection of Reading (s. 23-28). Kanada: Praxis (e)Press.

Dijk, J. V. (2016). Ağ Toplumu. (Ö. Sakin, Çev.) İstanbul: Kafka, Epsilon Yayıncılık.

Direk, Z. (2017). Dünyanın Teni: Merleau-Ponty Felsefesi Üzerine İncelemeler. İstanbul: Metis Yayınları.

Downs, R. M., & Stea, D. (2017). Image and Environment: Cognitive Mapping and Spatial Behaviour. Routledge.

Duygun Gülkıvrak, G. (2021). Dürtülerin Kentsel Mekân Algısına Etkileri. Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi, 6(1), 84-94.

Esmer, Ö. (1975). Planlama ve Uygulamada Sibernetik Yaklaşım. ODTÜ Mimarlık Fakültesi Dergisi, 1(1), 129-143.

Gehl Architects, L. P. (2007). Brighton & Hove, Legibility Study Public Space & Public Life. Kopenhag.

Gehl, J. (2010). Cities for People. Island Pres.

Gehl, J. (2011). Life Between Buildings: Using Public Space. Washington: Island Press.

Gehl, J. (2019). İnsanlar İçin Kentler. (E. Erten, Çev.) Koç Üniversitesi Yayınları.

Gehl, J., & Svarre, B. (2013). How to Study Public Life. Island Press.

Gerrig, R., & Zimbardo, P. (2012). Psikoloji ve Yaşam -Psikolojiye Giriş. (A. A. Özdoğru, Dü., & G. Sart, Çev.) Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Google Earth. (2022). Erişim Tarihi 15 Mayıs 15 2022, https://earth.google.com/web/search/New+York+City,+New+York,+Amerika+Birle%c5%9fik+Devletleri/@40.69756029,-73.9788116,-24.82021905a,131215.29091861d,35y,0h,0t,0r/data=CqQBGnYScAolMHg4OWMyNGZhNWQzM2YwODNiOjB4YzgwYjhmMDZlMTc3ZmU2MhnDcpU4PFtEQCGYKr3bYYBSwCo

Google Earth. (2022). Erişim tarihi 30 Haziran 2022, https://earth.google.com/web/@43.29685555,5.36136749,18.33678095a,434.70060422d,35y,-

168.51755223h,61.44706031t,360r/data=CjwaNhIwCiQweDEyYzliZjQzNDRkYTUzMzM6MHg0MDgxOWE1ZmQ5NzAyMjAqCE1hcnNpbHlhGAEgAUICCAE6AwoBMEICCABKDQj_____8BEAA

Google Haritalar. (2024). Erişim tarihi 22 Aralık 2024, https://www.google.com/search?sa=X&rlz=1C1GCEU_trTR1008TR1008&biw=1536&bih=754&tbs=lf:1,lf_ui:9&tbm=lcl&sxsrf=ALiCzsZHjFaWy6-njOh1UOjjNDScaHmJwA:1654266996328&q=bebek+sahil&rflfq=1&num=10&ved=2ahUKEwif2LflwJH4AhWUQ_EDHXOoAasQtgN6BAhQEAY#rlfi=hd:;si:144204

Gros, F. (2017). Yürümenin Felsefesi. (A. Ulutaşlı, Çev.) İstanbul: Kolektif Kitap.

Guliyev, Z. (2018). Yeni Medyada Turist Kimliğinin İnşası: Youtube Gezgin Kanalları Örneğinde Flanör Kimlik ve Dijital Kültür İlişkisinin Analizi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Sinema Tv Anabilim Dalı Doktora Tezi.

Hacıoğlu, E. (2024). Yeni Yapı-Yer İlişkisinin Anlamının Deneyimler Üzerinden Çözümlenmesi. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı, Mimari Tasarım Programı Doktora Tezi.

Harvey, D. (1985). The Urbanization of Capital: Studies in the History and Theory of Capitalist Urbanization. The Johns Hopkins University Press.

Harvey, D. (2022). Kent Deneyimi. (E. Soğancılar, Çev.) Sel Yayıncılık.

Holl , S., Pallasmaa , J., & Perez-Gomez, A. (2007). Questions of Perception: Phenomenology of Architecture. William Stout Publishers.

Iavarone, A. H. (2019). Ağ Toplumu ve Kent Gezgini. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisan Tezi.

Jacobs, J. (2022). Büyük Amerikan Şehirlerinin Ölümü ve Yaşamı. (B. Doğan, Çev.) METİS YAYINLARI.

Jacobson, R. D. (1998). Cognitive Mapping Without Sight: Four Preliminary Studies Of Spatial Learning. Journal of Environmental Psychology, 289-305.

Jay, M. (1993). Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought. Berkeley: University of California Press.

JuergenG. (2000). Eişim tarihi 12 Aralık 2024, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Expo2000_wasserfall.

Jung, C., Arar, M., & Qassimi, N. (2021). An Analysis of Peter Zumthor's Architecture Based on Regionalism. International Journal of Advanced Research in Engineering Innovation, 3(4), s. 16-31.

Kahraman, N. T. (2012). Kent Kültüründe Modernizm ve Sonrası: 'Gözlemleyen Özne' Olarak Flâneur'ü Yeniden Okumak. H. Köse (Dü.) içinde, Flanör Düşünce : Arkaik Dönemde ve Dijital Medya Çağında Aylaklık (s. 97-137). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Kut, S. (2013). Sibertektonik Mekan. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi.

Küstür, S. (2024). Teknoblog. Erişim tarihi 22 Aralık 2024, Swarm Mobil Uygulama İncelemesi: https://www.teknoblog.com/swarm-mobil-uygulama-inceleme/

Lavania, R. (2022). Samsung Collaborates with Decentraland to Enter Metaverse. Erişim tarihi 25 Mayıs 2022, https://www.cryptotimes.io/2022/01/07/samsung-collaborates-with-decentraland-to-enter-metaverse/

Le Breton, D. (2008). Yürümeye Övgü. (İ. Yerguz, Çev.) İstanbul: Sel Yayıncılık.

Leed, E. J. (1991). The Mind of The Traveler: From Gilgamesh to Global Tourism. New York: Basic Books.

Lefebvre, H. (2023). Mekanın Üretimi. Işık Ergüden: Sel Yayıncılık.

Lemos, A. (2010). Post—Mass Media Functions, Locative Media, and Informational Territories: New Ways of Thinking About Territory, Place, and Mobility in

Contemporary Society. Space and Culture, 13(4), 403-420. doi:10.1177/1206331210374144

Litman, T. (2004). Economic Value of Walkability. Transportation Research Record Journal of the Transportation Research Board, s. 3-11. doi:10.3141/1828-01

Lynch, K. (2021). Kent İmgesi. (İ. Başaran, Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Maden, S. (2010). Türk Edebiyatında Seyahatnameler ve Gezi Yazıları. Journal of Turkish Research Institute, 15(37), s. 147-158.

Manovich, L. (2001). The Language of New Media. Cambridge: The MIT Press.

Manovich, L. (2002). The Poetics of Augmented Space. Theories and Practices of Digitextuality, 1(2), 219–240.

Marshall, G. (1999). Sosyoloji Sözlüğü. (O. Akınhay, & D. Kömürcü, Çev.) Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

McGarrigle, C. (2013). Forget the flâneur. Proceedings of the 19th International Symposium of Electronic. Sydney.

McLuhan, M., & Powers, B. R. (2001). Küresel Köy: 21 Yüzyılda Yeryüzü Yaşamında ve Medyada Meydana Gelecek Dönüşümler. (B. Ö. Düzgören, Çev.) Scala Yayıncılık.

Merleau-Ponty, M. (2023). Görünür İle Görünmez. (H. Güven, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Meyrowitz, J. (1985). No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior. New York: Oxford University Press.

Milliyet . (2022, June 10). Erişim tarihi 10 Haziran 2022, https://www.milliyet.com.tr/dunya/turk-sanatcinin-casa-batllo-yasayan-mimari-nftsi-1-3-milyon-dolara-satildi-6752844

Mitchell, W. J. (2004). Me++: The Cyborg Self and the Networked City. The MIT Press.

Morgan, C. T. (2011). Psikolojiye Giriş. (S. Karakaş, & R. Eski, Dü) Konya: Eğitim Kitapevi Yayınları.

Morozov, E. (2024, December 15). e-skop. Erişim tarihi 15 Aralık 2024, https://www.e-skop.com/skopbulten/sosyalligin-ve-umumiyetin-zorbaligi-siberflanorun-olumu/568

Morris, D. (2004). The Sense of Space. New York: SUNY Press.

Neumann, M., O'Murchu, I., Breslin, J., Decker, S., Hogan, D., & MacDonaill, C. (2005). Semantic Social Network Portalfor Collaborative Onlinecommunities. Journal of European Industrial Training, 29(6), 472-487. doi:10.1108/03090590510610263

Norberg-Schulz, C. (1971). Excistance, Space and Architecture. London: Studio Vista.

Norberg-Schulz, C. (1976). The Phenomenon of Place. Architectural Association.

Norberg-Schulz, C. (1980.). Genius Loci: Towards A Phenomenology of Architecture. New York: Rizzoli.

Norberg-Schulz, C. (1997). Intentions in Architecture (10 b.). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Novak, M. (1992). Liquid Architectures in Cyberspace. M. Benedikt (Dü.) içinde, Cyperspace: First Steps (s. 225-254). Cambridge: The MIT Press.

Pallasmaa, J. (2008). An Architecture of the Seven Senses. S. Holl, J. Pallasmaa, & A. P. Gómez içinde, Questions of Perception: Phenomenology of Architecture (s. 27-37). William Stout.

Pallasmaa, J. (2009). The Thinking Hand: Existential and Embodied Wisdom in Architecture. John Wiley & Sons.

Pallasmaa, J. (2014). Tenin Gözleri. (A. U. Kılıç, Çev.) İstanbul: YEM Yayınları.

Pehlivan, C. (2024). Geofeedia, sosyal medya kullanıcılarının bilgilerini polisle paylaşmakla suçlanıyor. Erişim tarihi 3 Haziran 2022, Donanım Haber:

https://www.donanimhaber.com/Geofeedia-sosyal-medya-kullanicilarinin-bilgilerini-polisle-paylasmakla-suclaniyor--86752

RMIT Avustralya. (2022).Erişim tarihi 2 Haziran 2022, https://www.rmit.edu.au/news/all-news/2019/jul/pokemon-go-reconnect-with-city

Rossi, A. (2006). Şehrin Mimarisi. (N. Gürbilek, Çev.) Kanat Kitap.

Sennett, R. (1999). Gözün Vicdanı: Kentin Tasarımı ve Toplumsal Yaşam. (S. Sertabiboğlu, & C. Kurtulay, Çev.) Ayrıntı Yayınları.

Shortell, T., & Brown, E. (2014). Walking in the European City Quotidian Mobility and Urban Ethnography. New York: Routledge.

Southworth, M. (2005). Designing the Walkable City. Journal of Urban Planning and Development, 131(4), s. 246-257. doi:https://doi.org/10.1061/(ASCE)0733-9488(2005)131:4(24

Şahbaz, E., & Özköse, A. (2018). Experiencing Historical Buildings Through Digital Computer Games. International Journal of Architectural Computing, 16(1), s. 22–33. doi:10.1177/1478077117749960

Şahin Yeşil, S. (2016). Psikocoğrafya ve Bir Şehir Gezininin Anıları. Monograf Edebiyat Eleştirisi Dergisi(5), 124-149.

TDK Sözlük. (2022). Erişim tarihi 1 Ekim 2022, Tdk Sözlük: https://sozluk.gov.tr/

Tech Crunch. (2022). Erişim tarihi 25 Mayıs 2022, tarihinde Tech Crunch: https://techcrunch.com/2020/10/01/google-maps-gets-improved-live-view-ar-directions/

Toffler, A. (2008). Üçüncü Dalga. (S. Yeniçeri, Çev.) İstanbul: Koridor Yayıncılık.

Toprak, A. G. (2019). Dijital Medya ve Mekanın Dönüşümü. İstanbul: İstanbul Üniveristesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi.

Twitter. (2022). Erişim tarihi 2 Haziran 2022, https://twitter.com/blippar/status/984075367299235840

UCLA RomeLab. (2022). Erişim tarihi 15 Haziran 2022, https://hvwc.cdh.ucla.edu/performance-ephemeral-stage-20#tid=65&pid=2

UCLA RomeLab. (2022). Erişim tarihi 10 Haziran 2022, https://hvwc.cdh.ucla.edu/moving-stage

Weiser, M. (1991). The Computerforthe 21st Century. Scientific American, 94-104.

Wiener, N. (1948). Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and. Cambridge: MIT Press.

Yılmaz, B. (1998). 'Bilgi Toplumu': Eleştirel Bir Yaklaşım. Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 15(1), 147-158.

Zeybek, O. (2017). Açık ve Yeşil Alanlarının Kullanımını Teşvik Eden Mobil Uygulamalar: Pokemon Go Örneği. Inonu University Journal of Arts and Design, 7(15), s. 99-113.

Zumthor, P. (1998). Thinking Architecture. Basel: Brikhauser Publishers For.

Zumthor, P. (2006). Atmospheres. Basel: Birkhauser Verlag.

ÖZGEÇMİŞ

Ad- Soyad **:** Arzu ÇİL

ÖĞRENİM DURUMU:

Lisans: İstanbul Kültür Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, 2019

GNO: 3.48/4.00

MESLEKİ DENEYİM:

- **2024 – (Halen..)** Eren Perakende (Superstep/Superkids) / Kıdemli Mimar
- **2023 – 2024** Eren Perakende (Superstep/Superkids) / Mimar
- **2022 – 2023** Ayaydın & Miroglio Group (İpekyol, Twist, Machka) / Mimar
- **2020 – 2021** Beymen Perakende ve Tekstil Yatırımları A.Ş / İnşai Projeler Yetkilisi
- **2019 – 2020** Ay Marka Mağazacılık A.Ş / Proje ve Teknik Operasyonlar Sorumlusu