


Mobil Medya, Ev İçi Oyun ve Haptik Etnografi

INGRID RICHARDSON¹, LARISSA HJORTH², ASLI YAZICI YAKIN³ (Translator)

 ¹ Prof. Dr., Murdoch University, Australia (Orcid ID: 0000-0001-8448-5778)

 ² Prof. Dr. RMIT University, Australia (Orcid ID: 0000-0002-4793-3233)

 ³ Prof. Dr., Emeritus. (Orcid ID: 0000-0002-1507-0517)

Özet

Bu makalede dijital etnografinin maddi, duyuşal ve bedensel yönlerini, özellikle ev ortamında mobil medya kullanımı bağlamında araştırıyoruz. Genel hatlarıyla yeni materyalizm çatısı altında ve post fenomenolojinin sağladığı içgörüler çerçevesinde konumlanmış olan yöntemsel yaklaşımımızı, teoride “duyuşallık çalışmaları” (sensory turn) ⁱⁱ olarak anılan tartışma ile karşılaştırıyoruz. Bu çerçevede Avustralya hanehalkları içinde yürütölen araştırmamızda günlük medya kullanımı ve mobil medyanın bedenlenmesini anlamak için bir dizi veri topladık; dokunsal arayüzler içinde ve çevresinde oyunun anlamını keşfetmeye çalıştık. Mobil oyunların bedenlenmiş bilme biçimlerimizin ayrılmaz bir parçası haline geldiği açıkça ortadadır ancak çağdaş kültürün bu gündelik yaşam pratiğini anlayıp yorumlamayı ve arşivlemeyi hedefleyen mobil medya araştırmacılarını bekleyen zorluklar da vardır.

Anahtar Kelimeler: Dijital etnografi, ev içi alan, haptik medya, mobil medya, mobil oyunlar, yeni medya, oyun

Corresponding Author / Sorumlu Yazar

ASLI YAZICI YAKIN

E-mail / E-posta

asliyaziciyakin@gmail.com

Manuscript Received / Gönderim Tarihi

October 18, 2020 / 18 Ekim 2020

Revised Manuscript Accepted / Kabul Tarihi

October 22, 2020 / 22 Ekim 2020

To Cite This Article / Kaynak Göster

Richardson, I. & Hjorth, L. (2020). Mobil Medya, Ev İçi Oyun ve Haptik Etnografi (A.Yazıcı Yakın, Trans.). *ViraVerita E-Journal: Interdisciplinary Encounters, Sayı 12, 69-91.*

Mobile Media, Domestic Play and Haptic Ethnography

Abstract

In this article, we explore the material, sensory and corporeal aspects of digital ethnography, primarily in the context of mobile media use in the domestic environment. We align our methodological approach to the 'sensory turn' in theory, situated loosely under the rubric of new materialism, and outline the insights that a postphenomenological method can offer. Drawing from our current research into everyday media use conducted within Australian households, which involved a range of data collection methods aimed at capturing the embodiment of mobile media, we explore the significance of play in and around haptic interfaces. Mobile games are evidently integral to our embodied ways of knowing, and there are a number of challenges faced by the mobile media researcher who seeks to document, understand and interpret this contemporary cultural and everyday practice.

Keywords: Digital ethnography, domestic sphere, haptic media, mobile media, mobile games, new media, play

Mobil Medya, Ev İçi Oyun ve Haptikⁱⁱⁱ Etnografi

Giriş

Bu çalışmada dijital etnografiyi teorik ve metodolojik olarak maddi, duysal ve bedensel bağlamda, özellikle de mobil medya arayüzlerine ve bunların ev içi gündelik ritimlerle bütünleşme yollarına yönelerek konumlandırıyoruz. Avustralyalı aileler arasında yeniden-sahneleme (re-enactment), eşlik-etme (walkthroughs), katılımcı gözlem, günlükler ve mülakatlar aracılığı ile yürüttüğümüz çalışmamızda, dokunmatik ekranların anlamını ve mobil oyun dinamiklerini yakalamak için haptik medya çalışmaları yaklaşımının gerekli olduğunu ileri sürüyoruz. Örneğin araştırmamız sırasında, katılımcıların telefonlarını, ekranlarında ne olduğunu ve nasıl kullandıklarını bize gösterdikten sonra ters çevirerek değiştirilebilir bir maddi arayüz olarak yönetmelerine sıklıkla tanık olduk. Katılımcılara telefonlarını bu şekilde kullanma nedenleri sorulduğunda, görünüşte sıradan olan bu hareketin aslında mahremiyet, iş ve oyun arasındaki sınırlar ile görgü kuralları ve cihaza özen göstermek gibi bir dizi anlam atfedilmiş tutumun bedenlenmiş hali olduğu ortaya çıktı. Burada ekranın maddeselliği ile uyum sağlamak için geliştirilen bedensel yöntemlerin katılımcıların kullanımı bakımından hayli önem taşıdığı açıkça görülmektedir. Bu durumda mobil medya kullanımına ilişkin incelikleri ve yönelimsellikleri yorumlamak istiyorsak çalışmalarımızda oyunlardaki beden tekniklerini de hesaba katmak gerekmektedir.

Mobil cihazları kelimenin tam anlamıyla “kullanmak” ve dokunmatik ekrandaki nesnelere parmaklarımızla manipüle etmek, arayüzün oluşum, imkân ve kısıtlamalarına etkin ve haptik bir katılım olarak yorumlanabilir. Mobil arayüzlerin mesafesiz, dokunsal, sosyal ve oyunusal nitelikli doğaları medya araştırmalarında odak noktası olmakla birlikte, bu cihazların domestik bağlamda uzamsal ve iletişimsel organizasyonda derinlemesine gömülü olma biçimleri, bir başka şekilde söylersek evi bedenlendirme yollarımız; ev içi uzamda yaşayan diğerleri ve şeylerle nasıl temas ettiğimiz; mobil medya ile dokunsal ilişkimizin “ev-içinde-olma” ve etkileşim modlarımızı nasıl etkilediği gibi konular üzerine yapılan etnografik araştırmaların sayısı da sınırlıdır. Görüleceği gibi mobil arayüzlerin haptik ya da dokunsal kullanımı, gündelik hayat pratikleri ve bedenlenmiş bilme yollarımız içinde merkezi konuma gelirken domestik çevreye ilişkin deneyimlerimiz de sıklıkla bunlarla iç içe girer. Nesnelere ve çevreyle kurduğumuz

bedenlenmiş etkileşimlerimizin her zaman haptik olduğunu ileri sürerken bir yandan da mobil cihazların dokunsallığı ve bunlarla kurulan yakın ilişkilerin yeni ve öngörülemeyen etkileşimlerin içine yerleştiğine sıkça tanık oluyoruz. Bu pratikleri ve her günkü mobil medya kullanımının karmaşık işleyiş biçimlerini daha iyi anlama ve yorumlama yolunun da ancak oluştukları yerde ve etnografik çalışma aracılığı ile gerçekleşeceğini düşünüyoruz.

Aşağıda dijital medya, mobil medya ve oyunlar çerçevesindeki domestik pratiklere ilişkin, üç yıl süren ve birden fazla şehri içeren çok merkezli araştırma projemizin teorik ve metodolojik tartışmaları yer alıyor. Öncelikle gündelik hayatta medya kullanımı konusundaki etnografik çalışmamızı, teoride yeni materyalizm başlığı altında yer alan “duyusallık çalışmaları” ile karşılaştıran bir kavramsal çerçeve sunuyoruz. Ardından dijital etnografiye ilişkin kimi meseleleri; dijital ve mobil medyanın beden dolayımı ile nasıl cisimleştiği üzerine de akıl yürüten post-fenomenolojinin haptik medya çalışmaları ve etnografik araştırmalara sağlayabileceği imkânları değerlendiriyoruz. Nihai olarak, etnografik yöntemlerimizi detaylı olarak betimliyor, tartışmamızı katılımcılarımızın deneyimlerini aktarıp yorumlayarak destekliyoruz. Mobil oyunların bedenlenmiş bilme şekillerimizin ayrılmaz parçası olduğu açıkça ortadadır ancak çağdaş kültürün bu gündelik yaşam pratiğini anlayıp yorumlamayı ve arşivlemeyi hedefleyen mobil medya araştırmacıları da bir dizi zorlukla karşılaşmaktadır. Bu makaledeki amacımız da mobil medya etnografilerinin maddi, tensel, bedensel, ağ bağlantılı, çevrim içi ve çevrim dışı bağlamları metodik bir biçimde kat ederek birbirinin içinde dokuması gerektiğine işaret etmektir.

Yeni Materyalizm, Dokunma ve Duyusallık Çalışmaları

Etnografik yöntemimize yol gösteren ve birbirinin içinden ilerleyen bir dizi yaklaşım var: yeni materyalizm, henüz gelişmekte olan duyusal çalışmalar ve gündelik medya kullanımını medya-merkezli-olmayan bir bakışla nitel bağlamda ele alan araştırmalara geri dönüş. Yeni materyalizm üzerine hazırladıkları derleme kitabın girişinde Coole ve Frost (2010) “birlikte- varoluş hallerinin güncel ve yeni maddesellikleri” (s. 28) ile ilgilenen araştırmalarda üzerinde durulan temel konuları bir araya getirirler. Bu konular arasında şunların yer aldığını görülür: kültür ve insan-teknoloji ilişkilerini kavramada bedenliliğin anlamlılığını yakalamak; nedensellik ve faillik kavramlarımızı sorgulayan materyalist çözümleme biçimleri; maddi, kentsel, jeofiziksel dünyada bedenlenmiş varlık ve şeylerin “yeri” veya “mevzilenmesi”; hergünkü hayatımız, maddi

nesnelere ve çevre ile günlük etkileşimimizin “daha geniş jeopolitik ve sosyo-ekonomik yapılar” bağlamında çözümlenmesi ve nihayetinde olağan, günlük deneyim ve algıya dair çözümlenmelerde fenomenolojik yaklaşıma geri dönmek (s.28).

Coole ve Frost’un (2010) da ifade ettiği gibi bu kavramsal güzergâhların ortak noktası maddeselliğin karmaşık, dinamik ve çoklu oluşudur. Bizim etnografik hedeflerimiz için daha anlamlı olan ise, bu yeni materyalizmin aynı zamanda araştırmacılar ve teorisyenler olarak bizleri de “maddeselliğin üretken olumsuzlukları içinde” (s.7) tüm insanlarla iç içe geçmiş halde bağlantılı kabul etmesidir. Bu, bedenlenmiş varlıklar olarak kendi deneyimlerimiz, insan olan ya da olmayan diğerleri ile anlamlı bağlantımız ve kolektif olarak icra edilen dünya-içinde-olma alışkanlıkları gibi bilme yollarını kültürel pratikler içinden yorumladığımız manasına gelir. Bu durumda tüm etnografi, en azından zımnen oto-etnografiktir ve araştırmamız içerisine kolaylıkla yerleştirdiğimiz ve tortulaşmış algısal ön yargılar konusunda düşünümsel olmak da ayrıca önem kazanır. Nitekim Parikka’nın (2012) vurguladığı gibi “yeni materyalizmin üstlendiği iş de çağdaş kültürün gerçekçi bir çözümlemesini mümkün kılan bir yöntemle materyalizmlerin çeşitlilik bağlamında nasıl düşünüleceğini ele almaktır” (s.99).

Yeni materyalizm bir dizi araştırma güzergâhı için kullanılan bir terimdir. Bunlardan biri Paterson ve diğerleri (2012) tarafından sosyal ve beşerî bilimlerde, “tarihsel, teorik ve empirik çalışmaları” birbirine bağlamayı hedefleyen duygusal çalışmalar olarak tanımlanır (s.4). Pink’e göre (2015) bu aynı zamanda medya arayüzlerinin “temsili-olmayan” yönleri üzerinde odaklanmak anlamına da gelir (s.5). Mitchell’in (2005) on yılı aşkın bir süre önce işaret ettiği gibi, dolayım ve dolayım-lama kavramları zaten duygusal, algısal ve semiotik öğelerin bir tür karışımına işaret ediyordu (s. 260). Böylelikle çağdaş medya üzerine geliştirilen kültürel çözümlenmeler dikkatimizi duygusal ve sosyal hayatlarımızın “dinleme pratiklerinden” (Crawford, 2012), mobil dokunmatik ekranlar ve haptik oyun arayüzlerinin kullanımına (Parisi, 2009) varana dek, deneyimin duygusal ve algısal alanları içine nasıl dâhil olduğuna çeker oldu. Bütün bu çözümlenmelerde tüm medya kültürel olarak özgün şekillerde aynı zamanda maddi, deneyimsel ve duygusal kabul edilir.

Mobil dokunmatik ekranlar bağlamında mesele bu tür cihazların artan oranda bedenlenmiş ya da duygusal bir etkileşim biçimi talep ediyor olmaları değil; “medya ile geliştirdiğimiz bedenlenmiş ve duygusal etkileşimimizin duygusallığı konusunda bizi yeni yollarla uyarıyor oluşudur” (Pink, 2015, s. 6). Bir yandan medya arayüzlerinin ve bedenlenmiş benliklerimizin birbirinin üzerine katlandığını keşfederken, bir yandan da hem bireysel hem de

kolektif olan algı ve anlam arasındaki girift bağıntıyı, -Harway'in terimini ödünç alırsak- duyu deneyiminin *doğakültürlerini* de araştırmak zorundayız. Bu, günlük hayat içinde medya kullanımı üzerine çalışan etnograflar için belki de en zorlu konulardan birisidir: Peterson ve diğerlerinin (2012) ileri sürdüğü gibi “bir ‘duyu merkezi’ (sensorium) formülasyonu için kültürel kronoloji inşa etmek duyuların kaçınılmaz olarak sosyal olmasını; bireysel olarak hissedilmekle birlikte daima özneler arası paylaşılmasını gerekli kılar” (s.2).

Duyusala yönelen çalışmalarının dikkate değer konularından birisi de özellikle dokunma üzerine odaklanarak; teknoloji ve bilim çalışmalarının oküler merkezliliğinden, medya çalışmalarında imajın öncelikli oluşuna dek bir dizi disiplinde hâkim olan görselciliğe karşı incelikli bir yaklaşım sunmaktı. Paterson, (2007) *The Senses of Touch: Haptics, Affects and Technologies* adlı metninde dokunma duyusunun boyutlarını ve ilişkili tarihsel ve güncel teorileri ele alır. Dokunmanın sadece fizyolojik terimlerle ele alınamayacağını; aynı zamanda “bir iletişim duyusu” (s.1) ve daha da önemlisi *manifold*^{iv} olduğunu iddia eder. Haptik teknolojilerle karmaşık bir biçimde iç içe geçerek gelişen "dokunma teorisi" daha çok bilgisayar ve dokunmatik ekran arayüzlerinin çözümlenmelerine uyarlanır. Örneğin Parisi (2015) dijital oyunların bedenin hareketleri ve algısını harekete geçirmesi; haptiklerin -titreyen ya da ses çıkaran kumandalar, Nintendo Wii gibi mimetik araçlar ve uygulamalar- ve jestlerin kontrolündeki başarı gibi konular üzerinden ilerleyen “yoğunlaştırılmış bir odak”ın izini sürer. Buna karşılık farklı araştırmacılar “bedenin oyun deneyimi içinde yeni keşfedilen merkeziliğini de hesaba katan incelikli teorik çerçeveler” de geliştirmişlerdir (Parisi, 2015: 6).

Araştırmamız dokunma, haptik çalışmalar ve dokunsallık, jest, akış, sinestezi^v, kinestezi^{vi}, mimesis, duysal gerçeklik, naif fizik^{vii} ve beden hafızası gibi somatik kavramların verimli ve başarılı bir biçimde uygulandığı bu çalışmalara çok şey borçludur. Parisi'nin (2015) ileri sürdüğü gibi oyuncular, duyu merkezimizde belirli eylemlerin (ve etkilerin) tekrarlanması yolu ile iz bırakan oyun kumandalarının bedenlenmiş hafızalarını biriktirirler ve böylece belirli oyun arayüzleri ile haptik bir bağ kurulur (ss.17-18). Duysal hafızanın bedendeki bu birikimi mobil dokunmatik ekranlar için de aynı derecede geçerlidir. Aşağıda göstereceğimiz üzere, çalışmamızda katılımcılar en beğendikleri oyun ya da uygulamaları hem ekran üzerinde parmaklarının hareketiyle hem de bedensel yönelimlerinin bedenlenmiş hafızasını yeniden düzenleyerek “performe” ettiler, betimlediler veya daha doğru buldukları belirli işletim sistemleri ve sürümlerine sadık kalacaklarını ifade ettiler.

Paterson'ın (2007) gözlemlediği gibi, dokunma ve buradalık hissi birbirileri ile yakından ilişkilidir ve biz de çevrim içi ağlar ve bağlantılı aygıtlar aracılığı ile iletişim kurma şeklimizi ifade etmek için “dolayımlanmış sosyal dokunma” terimini kullanıyoruz. Farman'ın sözleriyle, “sosyal propriyosepsiyon”^{viii}, sosyal medya platformlarında ve mobil medya aracılığıyla bizden uzakta olan ötekilere dair somutlaşmış farkındalığımıza atıfta bulunur ve ağa bağlı konumluluk ve hareketliliği özümserken fizikselliğimizin “genişleme” biçimine de işaret eder. Bu bağlamda (bizim de dâhil olduğumuz) bir grup teorisyen, günlük iletişim pratiklerimiz içinde, birlikte ya da dolayımlanmış mevcudiyetimizin değişen biçimlerini incelemiştir (Hjorth ve Richardson, 2014). Mobil medya ve sosyal oyun bağlamında gösterdiğimiz gibi, birlikte-mevcudiyet, çevrimiçi uzamlar (dolayımlanmış sosyal dokunma gibi), bedenlenmiş algı ve farkındalığımız (dikkat dağıtma, dalma, dikkat çekme gibi) ve maddi ve yerel bağlam (kişinin kendi evi ya da şehri gibi) *rastlantısal eşzamanlılık* içinde gerçekleşir. Burada, Paterson'ın değerlendirmesine göre, *fiziksel* (somut), olarak hissettiğimiz her bir durum dokunmanın bütünleyici parçasıdır. Paterson'ın terimleri ile bu, algının deriye ilişkin (kutanöz), kinestetik, propriyoseptif, somatik, mecazi ve duygusal biçimlerini bünyesinde bir araya getiren dokunmanın manifold doğasıdır.

Duyusallık çalışmalarının ortaya çıkışı ve yeni materyalizm ile bağlantılı olarak- Pink (2009) ve diğerlerinin duyusal etnografisinde de görüleceği gibi- medya çalışmaları içinde gündelik hayat pratiklerinin çözümlemesini, kişisel, ev içi ve kamusal medya ekranları ile olan meşguliyetimizin duyusal ve bedensel yönleri üzerinden değerlendiren çalışmalar bir süredir zaten yapılmaktaydı. Wiley ve diğerlerinin (2012) iddia ettiği gibi,

Geç moderniteyle birlikte sosyal ilişkiler, mobilite ve dolayımlanmış bağlantırlık gibi olgularda artan düzeydeki karmaşıklık sosyal uzam çalışmalarında yeni bir yaklaşımı gerektirmektedir; başlangıç noktası da zaman ve uzamın dönüşümü hakkındaki meta-tarihsel anlatı değil... sahada ne olup bittiğidir: empirik alan çalışması uzamsal dönüşümün gerçekliklerini, insanların gerçekte neleri deneyimlediği ya da deneyimleyebileceğini keşfe izin verir. (s. 184)

Sıradan ve alışıl gelmiş olan hakkında yapılan bu etnografik çalışmada araştırmacılar algının tabiatı gereği değişken olduğunu ve kolektif algısal tarihler ve alışkanlıklara tabi olduğunu ifade ederler. Parisi'nin (2008), haptik oyun ekranlarındaki gelişim ve Nintendo'nun “dokunmak güzeldir” (Touching is good) sloganı ile bağlantılı olarak dile getirdiği gibi “algısal eylemde içerilen alışkanlıkları”nı (s.308) biçimlendiren, yerleşik hale getiren ve dönüştüren algının “söylemsel inşası ve çerçevesi”dir. Öte yandan Moores (2012) ve Couldry (2012) gibi

araştırmacılar dijital medya kullanımı konusundaki yaklaşımımızın ekran üstbelirlenimliliğinin hâkim olduğu bir medya-merkezlilik etkisinde kaldığını ileri sürereler.

Örneğin, Alberti'nin "perspektif grid"^{ix}inden hareketle ekranı dünya-üzerinde-pencere şeklinde bir metafora dönüştürmek, gözlemci ve gözlenen arasında ontolojik bir sınır yaratan bir dünya tahayyül etmenin görselci biçimidir. Yüz veya frontal ontoloji ile tanımlanan bu beden metaforu günümüzde modern medya anlayışımızı ve deneyimimizi etkileyen en inatçı mecazlardan biridir; kullanıcı arayüzünün yaygın bir metonimi aracılığı ile ekran arayüzü manasına geldiği kabul edilir ve böylece mobil medya kullanımında (girdi cihazlarının haptik teknolojisi ve fonksiyonları, dokunmatik ekranların kullanımındaki karmaşık duyusallık oranları ya da propriyoseptif ve konumsal yönler gibi; Richardson, 2010) diğer özellikler görünmez veya önemsiz olarak yorumlanır. Bu bağlantıların karmaşıklığı bize göre, medyanın, dünya ile kurduğumuz alışkanlık ve yönelimsel "aşinalık" temelinde, gündelik hayat içindeki hareketimiz ve ikametimize dair bedenlilenmiş rutinlerimizin bir parçası olarak konumlandırılmasını zorunlu kılar (Moores, 2009, 2013). Araştırmacılar mobil dokunmatik ekranlar gibi haptik medya örneklerine ilişkin çözümler geliştirirken, algısal bedeninin yerini alan eller ve parmakların bilindik bir metonimik işlevi nasıl yüklendiklerini saptamışlardır (Bratton, 2014; Pind vd., 2016). Mobil dokunmatik ekranlar üzerinde yapılan hafifçe vurma, itme, sürüklenme gibi hareketler Elo'ya (2012) göre kelimenin tam manasıyla "dünyanın bildiğimiz somutluğuna meydan okumaktır" (s.5), nitekim medya nesnelere de (sayfayı "çevirmek" ya da dosyayı "çöpe atmak" gibi) gerçek hayatta var olan etki ve eylemleri taklit eder şekilde isimlendiririz. Özetle, medya araştırmacıları olarak, bedenlenme ve algı biçimlerimizin tektip ya da nötr olmadığını; kavramsal ve algısal tarihsellikler, bireysel çeşitlilikler, kolektif alışkanlıklar ve dünya-içinde-olmaklık ve başkaları-ile-birlikte -olmanın yerleşik yolları ile doyumluğa ulaştığını akılda tutmamız önemlidir

Etnografi, Fenomenoloji ve Gündelik Hayat

Çalışmadaki etnografik yaklaşımımız yeni materyalizm ve günlük medya kullanımında duyusallığa ilişkin çözümlerden beslenmekle birlikte, özellikle gündelik hayatta dijital etnografi ya da konumlandırılmış dijital, mobil ve ağ tabanlı medya kullanımına ilişkin bir "çaba"dır. Savunucularına göre tek bir yöntemden söz edemeyeceğimiz bu araştırmalar, metodolojik olarak daha tercihen yenilikçi ya da "karma", disiplinlerötesi, empirik, bağlamsal ve kültürler-arasıdır. Dijital etnografi, genel olarak dijital medya ve teknolojik ara yüzlerle olan

ilişkimizin dünyayı kabullenme, iletişime geçme ve algılama yollarımızı nasıl yapılandığına odaklanır. Couldry, Moores, Pink ve diğerleri gibi biz de dijital arayüzlerin gündelik pratikler içinde birbiri üzerine örtülme biçimleri ile ilgili çözümlerinin daima - medya-merkezli olması gerekmediğini düşünüyoruz.

Dijital medya etnografaları “uyarlanabilir bir metodoloji” olarak etnografinin de işe koşulmasını gerektiren ağtabanlı sistemler ve mobil medyanın ‘ontolojik çeşitliliği’ni hesaba katmak gerektiğini ileri sürerler (Evans, 2015; Hand, 2014; Hine, 2015). Bu yaklaşım çevrim içi ve çevrim dışı kullanım arasında herhangi bir ayırım gözetmez ya da en azından, duyu algısı, maddesellik ve dijital ağların, uzam, yer, kimlik ve çağdaş yaşamdünyasında varoluş ve bilmenin örtüştüğünü de hesaba katar. Bu noktada, ilişkisel ontolojinin -algı ve anlam, beden ve araç, madde ve kavram, “mevcudiyet” ve “dünya” arasındaki indirgemeyen ilişkisellik- merkezi konumda olduğu yeni materyalizmin metodolojik imkânlarını eklemleyebiliriz (Tiainen vd., 2015). Bu bakış açısına göre çevrimiçi, mobil ve dijital medya etnografileri, salt dijitale ve çevrim içi olana yönelik olamaz, aynı zamanda çevrimiçi ve dijital olanın içinde ve beraberinde konumlanan maddi, sosyal ve bedenlenmiş deneyimleri de açıklamalıdır.

Eğer gündelik dünya-içinde-olma biçimlerimiz iddia ettiğimiz gibi yerleşik, olumsal ve sahnelenmiş ise, bizim gibi bu tür deneyimlerin “derinlikli” yorumları peşinde olanların çözümlerleri de, medya ve duyumsallığın ilişkisel ontolojisindeki yer değiştirmeleri etkili biçimde yakalayabilmek adına, etnografik ve bağlamsal bilgiye dayanmalıdır. Kısacası, medyanın yönelimsel olmayan, yaratıcı ve *ad hoc* kullanımı sadece fiili pratiklerin eleştirel gözleminden çıkarsanabilir. Mobil medyanın diğerleri ile birlikte olma ve yer deneyimi içine nasıl işlemiş olduğunu beden alışkanlıklarının, jestlerin, mikro hareket ve pratiklerin dikkatlice gözlenmesi ve eleştirel biçimde yorumlanması yoluyla “ifşa” edebiliriz. Örneğin, Pink ve diğerleri (2016), kullanıcıların ekranlarına dokunma ve yönlendirme biçimlerinin, arayüz işlevselliğinin duygusal deneyimine nasıl içkin hale geldiğini yakından gözlemler ve mobil medya kullanımına dair gözlem ve yorumlarını da bir tür “eller aracılığı ile araştırma” (s.2) olarak betimlerler. Richardson ve Keogh (2017), Pink (2015), Moores (2013) ve Horst (2012)’la birlikte bizce de etnografalar, duyumsallık ve medya teorisyenleri medyanın etkinleştirici ve kısıtlayıcı maddi olanaklıklarını ortaya çıkarabilmek için bir süredir Merleau-Ponty ve Gibson’ın imkânlılık kavramından yararlanıyorlar (Horst vd., 2012). Gibson’ın ekolojik imkânlılık kavramı, burada medya ile olan bedenlenmiş ilişkimizin bağlam, algı ve maddesellik çerçevesinde bir arada örülüş biçimlerini anlamamızı sağlar, organizma ile çevresi arasındaki indirgenemez ilişkiyi betimler.

Merleau-Ponty'e (1962, 1964) göre, bedenlenmemizin yapısı, tabiatı gereği açıktır, öyle ki teknolojileri kendi algısal ve fiziksel organizmamızda cisimlendiririz; alışkanlıklarımız dünya- içinde-olma halimizi genişletir ve mevcudiyetimizi "yeni araçlar"ı uyarlayarak değiştirir. Klayve (ya da dokunmatik ekran) kullanımı gibi aktiviteler tekrarlanarak "eldeki tecrübe" haline gelir-gerçekten de "beden kendisini bir elin araca yönelişi gibi uzama hasreder" (Merleau-Ponty, 1964, s. 5). İnsanların ve araçların birlikteliği, Merleau-Ponty'nin bedenlenmemizin indirgenemez ortak kuruluşuna işaret eden bedenlerarasılık terimi ile etkili bir şekilde ifade edilmiştir. Anlamın üretilmesi teknik, bedenlenme, bilgi ve algının bir araya gelişi ile - bedenlerarasılık ya da içiçe geçmiş bir mevcudiyet *hali-* gerçekleşir.

Merleau-Ponty, bedensel varlığımızın kültürel özgünlüklerine yeterince dikkat etmediği için eleştirilmekle birlikte, bedenlenmenin maddesellik ve sosyalliğin her ikisini de içerdiğini (bazan muğlak bir biçimde de olsa), teslim etmiştir. Yani, bilişsel hayat

etrafımızda, geçmişimizi, geleceğimizi insani ortamımızı yansıtan bir 'yönelimsel yay'a karşılık gelir... varlığımızın tüm bu ilişkiler içine yerleşmesini sağlar. Duyuların, idrakin, duyarlık ve motor becerilerin ittifak içinde olmasına yol açan bu yönelimsel yaydır. (Merleau-Ponty, 1962, s. 157)

Daha yakın bir zamanda kültürel fenomenoloji (Csordas, 2011) ve post fenomenoloji (Ihde, 2012), beden teknoloji ilişkilerinin kültürel pratikler ve kolektif alışkanlıkların palimpsestinden^x zaten-daima^{xi} etkilenmekte olduğunu göstermek için, yeni materyalist yaklaşımları birleştirdi. Bu yaklaşımlar, toplumsal gelenekler ve alışkanlıklar, teknolojik dolayım-lama ve inşa edilmiş çevrenin şekillendirdiği, duyu merkezimizi "kesintisiz olarak yer değiştiren ve kültürel açıdan değişken" kabul eden duyu-sal medya çalışmalarının felsefeleri ile son derece uyumludur (Paterson, 2009, 771). Etnografik çalışmamızda bu yaklaşımları hem belirli yaşam-bağlamlarında giyilebilir ve elde taşınabilir medyanın haptik mesafesini yorumlamak için, hem de mobil medya kullanıcı-pratiklerinin (dokunma, dolaysızlık, proksimite, mesafe ve biraradalık deneyimlerini etkileyen) ev içi etkileşim ve rutin beden hareketlerini nasıl modifiye edildiğini araştırırken kullandık. Post-fenomenolojik soruşturmanın etnografik yöntemlere uygulanması bir yandan dikkatimizi dünyada var olmamızın çoklu-duyu-sal ve dokunsal doğasına çevirir, diğer yandan da günümüz medya çalışmalarında görsel-işitsel yaklaşımların hâkimiyetine karşı bir duruştur.

Aşağıda daha detaylı bir şekilde belirttiğimiz gibi fenomenoloji ile kaynaşmış bir etnografiyi evdeki mobil medya kullanımını sorgulamaya uyarlarken Moores'ın (2013) "know-

as-we-go^{xii} olarak adlandırdığı yaklaşımı benimsedik ve beraberinde, insan-teknoloji ilişkisinin katmanlaşmış tarihlerini, medya merkezliliğin içinde ya da dışında, anlamaya çalıştık. Araştırmamız oyun, oyun kültürü ve “lusorik”^{xiii} duyarlılığın günümüzde artan bir şekilde yükselişi (Mäyrä, 2012; Hjorth ve Richardson, 2014) üzerinde de duruyor. Çözümlemeleri mobil medya oyunlarının bedenlenmesine konumlandırmakla birlikte, oyunsal medya imkânlılıklarını izini medya kullanımı dışındaki alanda da (yaratıcılık ve oyun, sosyal oyunun fiziksel mesafeliliği ve oyunun ev içindeki uzamsal organizasyonu gibi) sürüyoruz. Daha açık biçimde ifade edecek olursak, mobil medya oyunlarını, gündelik hayata duyusal olarak sirayet etmeleri bağlamında tam manasıyla kuşatıcı (ambiyant) olarak niteliyoruz (McCullough, 2013; Hjorth ve Richardson, 2014).

Haptik Etnografi ve Mobil Oyunların Duyusal Yakınlığı

Web’in ağ tabanlı medya ve iletişim bağlamında bir meta-platforma evrilmesi verimli bir katılımlı medya ortamı için gerekli koşulları sağladı. Ancak ardından oyunsal bir sosyalliği taklit eden lusorik bir hassasiyete yönelmiş kültürel bir kaymanın içinde olduğumuz da ileri sürülüyor. Bu durum, sosyal ağ hizmetleri, oyunlar ve oyunsal mobil uygulamaların iç içe geçmesi ve dahası bunların gündelik hayatlarımızda sıradanlaşan kullanımında görülebilir. Benzer bir durumla oyunları çevreleyen yan-metinsel (paratextual) pratiklerde, örneğin oyun ve hayran bloglarındaki tartışma ve yorumlarda, ağırlıklı olarak Japon karakter kültürü kostümlerinin kullanıldığı oyun etkinliklerinde ve oyun içeriklerinin yeniden düzenlenmiş yaratıcı içeriklerinde de karşılaşılıyor. Katılımcı medya biçimlerinin kalıcı olarak yaygınlaşması; kullanıcıların kendilerine ait yaratıcı “küçük boyutlu medya içerikleri” ni yükleyerek paylaşımlarına imkân sağlayan sosyal medya servislerinin gitgide artan yükselişi de yukarıda sözü edilen lusorik hassasiyete işaret ediyor. Üretim ve tüketim arasındaki sınırların birbiri içinde kaybolduğu “yayılabılır medya” (Jenkins vd., 2013) kültürünün merkezinde olan bu lusorik tavır, çağdaş medya kültürünü esnek, yan-metinsel, açık ve genellikle de dinamik -oyunsal ve uçarı- olarak yeniden düşünmemizi gerekli kılmaktadır.

Mobil arayüzlerin mesafesiz, oyunsal, sosyal ve haptik tabiatı medya araştırmalarının odak noktası haline gelmiştir. Kirkpatrick’in (2009) öne sürdüğü gibi her bir dijital arayüz, taşınabilir oyun konsolları ya da mobil dokunmatik ekranlar gibi “yeni maddi cihazların inovasyonuna dayanan ve her biri oyunsal bedenine içine yerleşebileceği yeni uzamlar” (s.134)

tanımlayan yeni “madde-form”lardır. Daha önce ele aldığımız üzere, medya araştırmacıları bugünlerde mobil medyanın, köklü ve yeni ortaya çıkan rutinler ve alışkanlıklar üzerinden “gündelik hayatın ritimleri içinde nasıl eklemlendiğine ve evcilleştirildiğine” (Hand, 2014, s.5) odaklanmış olsalar da ev içi uzama yönelik araştırma sayısı sınırlıdır. Mobil medya ve mobil oyun pratiklerinin nitel bir değerlendirmesini yapabilmek amacıyla Avustralya’da üç yıl boyunca farklı şehirlerde yürüttüğümüz çalışmamız, “duyusalılık” etnografisi (Bates, 2015; Pink, 2009) aracılığı ile mobil dokunmatik ekran pratiklerini ev içi dinamiklerinin bir parçası olarak çözümlemeye yöneliktir. Bu bağlamda, mobil dokunmatik ekranların, ev içi ortamlarda bedenlenen sosyallik tecrübemizle birlikte maddi kültürümüzü de dönüştürme şekillerini (evde “başkaları-ile-birlikte-olma” ve “medya-ile-birlikte-olma” yollarımız) keşfetmek için yukarıda açıklanan post fenomenolojik yaklaşımı benimseyerek yola çıktık.

Ev içi mobil medya kullanımına yönelik etnografimizde bedenlenme alışkanlıklarını saptayabilmek için bir dizi katılımcı faaliyetini sahada etkin biçimde kullandık. Bunlar arasında videoda yeniden-sahneleme, eşlik etme (walk-through) ve çevrim içi medya günlükleri yer aldı. Video yeniden-sahnelemesi Pink (Pink vd., 2016) tarafından geliştirilen bir “eşlik etme” (go-along) yolu olarak katılımcıları gündelik medya kullanımlarını sergilerken izlemeye ve yerinde gözlem ve görsel-işitsel kayıt almaya dayalı bir yöntemdir. Bu süreçte katılımcılar alışkın oldukları bir etkinliği “performe” eder ve üzerine düşünürler. Bizim çalışmamızda da katılımcılardan sıklıkla kullandıkları oyun ve uygulamaları açarak, her zaman yaptıkları gibi ev içinde alışkın oldukları alanlarda (yatak odası ya da misafir odası gibi) ve alışkın oldukları biçimlerde kullanmaları; bu etkinlikleri esnasında da sorulara cevap vermeleri ya da yorumlarda bulunmaları istendi. Bu yolla gerçekleştirilen gözlem ve kayıtlar sayesinde araştırmacılar kendi aktiviteleri ve hareketlerini bir farkındalık içinde değerlendirmekte olan katılımcıların örtük beden hafızaları ve rutinleri hakkında bilgi edinirler. Teknoloji ya da “eşlik-etme”, katılımcıların, evlerindeki medyaya yönelik olarak biz araştırmacıları rehberli bir tura çıkarmalarını gerektirir. Katılımcılar bu esnada kullandıkları cihazların evde genellikle nerelerde durduğu ve bunun sebepleri ya da ortak kullanıma açık olup olmadığı (her iki durumda da kullanım zamanları, yerleri ve biçimleri) gibi konularda bilgiler vererek açıklamalar yaparlar. Katılımcılardan ayrıca günlük medya kullanımlarını anlattıkları ve ilgili fotoğraf ve videoları yükleyecekleri medya günlüklerini iki haftada bir sunmaları istenir. Ardından bu günlükler ve medya kullanımına dair ortaya çıkan örüntüler, ilişkiler ve rutinleri keşfedebilmek için katılımcılarla birlikte yeniden gözden geçirilir.

Veriyi bu yöntemle toplamak, insanların gündelik hayat tecrübelerini, sınırlı çevreleri ile kurdukları duyuşsal ilişkileri ve diđerleriyle hem dolayımlanmış hem de doğrudan bağlantılarını daha güvenilir biçimde açığa çıkarmanın bir yoludur. Bu yöntemler beden ve nesnelerin ilişkili fiziksel hareketini yakalamamızı, yönelim ve eylem yollarını izleyerek katılımcıların medya kullanım biçimlerini olduđu gibi kaydetmeyi sağlar. Projenin uzun vadeye yayılmış olması kullanım yollarında ve deneyimlerdeki deđişimleri gözlemleyerek yeni sorular sormamıza imkân tanırken nesneler, uzam ve insanların ev içi ortamlarda nasıl yapılandırılmış ve yeniden yapılandırılmakta olduđunu da belgelememizi sağlar (Hine, 2015: 63). Çalışmamızda, mobil medya dokunmatik ekralarının, haptik ve iş birliğine dayalı yeni oyun örüntülerini; diđerlerine ve şeylere “dokunabilirliğin”, mesafe algısı ve deneyiminin yeni yollarını; birlikte-mevcudiyetin hibrit çeşitliliklerini (proksimal, ağ tabanlı, tek başına ve beraber olma) destekleyerek, ev uzamını yeniden yapılandırdığı ortaya çıkmıştır.

Örneğin, katılımcıların mobil oyunlarını yeniden sahnelemeleri esnasında mobil oyun pratiğinin bir parçası olarak mimetik boyutun, deneyimlenen duyuşal hazza içkinliği açıkça gözlemlenmiştir. Mobil telefon ve tabletlerde bulunan çok sayıda oyun ve uygulama bir dereceye kadar mimetiktir; örneğin eşyaları hareket ettirmek ya da sapanla kuş vurmak gibi bedenlenmiş tecrübeleri simüle ederler ve komutlar yerine anında ya da sezgisel yanıtlarla kullanılacak biçimde tasarlanırlar. Keogh’un (2015) belirttiđi gibi, mimetik arayüzler “oyuncunun günlük varoluşu içinde hâlihazırda öğrenmiş oldukları ile daha yakından ilişkili” görünen bedensel hafıza ve alışkanlıkları işe koşarlar (s.98). iPhone gibi haptik dokunmatik ekranlar post-WIMP olarak adlandırılan bir arayüze sahiptirler (Jacob vd, 2008). WIMP navigasyon ve bilgisayar arayüzünün kontrolü için gereken standart araçlar olan Window (pencere), Icon (simge), Menu (menü) ve Pointing Device’ı (işaretçi) sembolize etmektedir. iPhone, iPad ve dokunmatik ekranlar genellikle parmak ya da çoklu dokunma duyuşuna yönelik olarak üretilmişlerdir ve dokunmatik ekran kapasitif algılamaya sahip olduđu için sadece çıplak tenin elektriksel iletkenliği ile çalışır. Jacob ve diđerlerinin (2008) işaret ettiđi gibi, post-WIMP arayüzleri naif fiziğin somatik ve içgüdüsel anlayışını gerektirir. Örneğin, eylemsizlik ve esneklik gibi birincil bedensel duyuşlar çođu iPhone uygulaması ve oyununda hesaba katılmıştır ve aygıt üzerinde yer alan pencerelerin, nesnelerin ve simgelerin kütlesi olduđuna dair bir illüzyon yaratırlar. Naif fizik aynı zamanda, iPhone grafiksel kullanıcı arayüzünde (GUI) simüle edilen klavye ve kumanda gibi, donanıma yönelik beden hafızamızı da içerebilir. Böylece mobil dokunmatik ekranın, kinestetik alışkanlığın nesnesine dönüştüğü haptik bir ilişki söz konusudur;

parmaklar küçük ekran üzerinde belirenlerle duyuşal bir hâkimiyet ilişkisi kurar. Dokunmatik ekranlarda bunun en iyi örneđi, oyuncuyu gerçek- dünya fiziđinin geđici ve eksik bir simülasyonu ile sarmalayan mimetik oyunlardır.

Araştırmamızda mimetik oyunlardan alınan haz hem katılımcılar tarafından ifade edildi hem de yeniden sahneleme süreçlerinde gözlemlendi. Örneđin, *Tengami*, Anna'nın (24 yaşında) en sevdiđi oyundu; her biri kendi içinde barındırdıđı bulmacalarla, iç içe geđmiş dünyaların keşfedilmesi ile açılan oyunu tarif ederek oynarken kâğıtları açıp katlamaktan alınan mimetik ve estetik hazdan söz ediyordu: "Origamiye benziyor, rahatlatıcı, yaratıcı ama aynı zamanda heyecan verici. Bir sonraki katmanda ne ile karşılaşacağını asla tahmin edemiyorsun". Araştırmada Perth'deki katılımcılardan biri (Jamie, 21 yaşında) son zamanlarda en sevdiđi iPad oyunu *Angry Birds 2* yi oynadı ve oyunun görünürde sonsuz şekillerde deđişen gerçek zamanlı fiziđi taklit edişinden, yıkımdan ve (Paris'i'nin (2008) "finger-bombing" olarak ifade ettiđi tatmin edici efektlere benzeyen) oyundaki domuz patlatma işinden aldıđı hazzı anlattı. *Angry Birds* hayranı olan bir başka katılımcı ise (ev kadını, anne, 35 yaşında) daha önce oynadıđı *Ragdoll Blaster* (oyuncunun ateşleyiciden çıkan sönmüş oyuncak bebekleri dart tahtasının ortasına ateşlemesini gerektiren fiziksel bulmacalar) serisine olan bađımlılıđından söz etti; bez bebeklerin "gerçek oyuncak bebekler gibi" hareket etmelerinden özellikle hoşlanıyor ve gülerken bez bebeđin kol hareketlerini taklit ediyordu. Araştırmamız boyunca farklı yaş ve cinsiyetteki katılımcılarımızın çođu mimetik dokunmatik ekran oyunlarına ilişkin deneyimlerini benzer şekillerde yeniden sahneleyerek, üzerine derinlemesine düşündüler.

Eikenes ve Morrison'a (2010) göre, bu arayüzleri kullanma alışkanlıđımızla birlikte dokunmatik ekranı ivmeölçer ya da konum-tanıma gibi işlevlerle birleştiren iPhone gibi aygıtlara özgü bir "hareket okuryazarlıđı" geliştiriyoruz. Burada ekrandaki nesnelere ve hareketler üzerindeki özensiz kontrolümüzün üstesinden gelecek ya da buna uyum sağlayacak türden bir kinetik ve akışkan bir öğrenme şekli, fenomenolojik terimlerle söylersek bedensel şemamıza uyan "yeni bir araç" gerekiyor ki bu da bedenlenmenin "miş gibi" bir yapıya bürünme yeteneđi sayesinde mümkündür. Jeff Rush'ın (2011) belirttiđi üzere, *Angry Birds* gibi oyunlar "iki farklı gerçeklik düzeni olarak gerçek fiziksel jestler ve ekran temsilleri arasındaki bađlantıya dair artırılmış bir hissiyat" yaratırlar. Bu da "kinetik maddeselliđi" ekrandaki hareket ve eylemlere bađlayarak dokunulabilirlik ve somutlukla karşılaşmalara yol açar (ss. 245-258). Burada kısmen "el içinde sıkıştırılmış" elastik bir bandın serbest bırakılmasındaki kinetik deneyime benzer bir durum söz konusudur (Kirkpatrick, 2009, s.134). Bu kısmen, Paul Skalski ve diđerlerinin (2011)

kinseik doğal haritalama dediği bir işlemlerle, bedensel hareketlerin yaklaşık olarak ekrandaki eylemlere karşılık gelmesi ile (ya da bu izlenimle) sağlanır ve dokunmatik ekranların fiziksel analogileri konuşlandırabilmesi suretiyle devreye giren bir etkidir; doğal haritalama dolayımlanmış bir uzamda varolmayı “tamamlamak”, noksansız hale getirmek için kapsayıcı bir deneyime olanak tanır. Haptik oyunlara eşlik eden sesler de dokunsal geribildirimini etkin bir şekilde simüle eder (ya da uyarır) ve oyun dünyasının ayırık ve somut düzeni “içinde-olma” hissini artırır.

Araştırmamızda katılımcılardan biri, (Lucy, üniversite öğretim görevlisi, 49 yaşında) bu mikro-dünyasal deneyimin kendisinde yarattığı duyusal haz ve bağlanmayı *Godus* oyununa (her konfigürasyonun oyuncuya özgün olduğu ve arazinin çeşitli katmanlarının detaylı bir şekilde tasarlanmasını mümkün kılan bir dünya oluşturma oyunu) yönelik geliştirdiği bir “takıntı” olarak ifade etmiş ve bir yılı aşkın bir süre boyunca oyunu yoğun bir şekilde oynadığını söylemişti:

Toprağı şekillendirmek ve küçük işçileri inşa ya da kazı için çalıştırmak gerçekten tatmin ediciydi... Oyun iPad’imde her zaman açık olur ve günde en az on defa arazime bakardım.

Benzer biçimde iki katılımcımız daha üç boyutlu geometrik dünyalara yönelik bedenlenmiş hafızamızı işe koşan ve olumlu eleştiriler de almış olan *The Room* ve *Monument Valley* oyunlarına ilişkin anlatılarını (“taşların doğru yerlere oturabilmesi için blok ve binaları yönlendirmek, hareket ettirmek zorundasın”) ekran-üzerindeki eylemleri performe eden el hareketleri ile desteklediler. *The Room*’un yaratıcıları oyunu “dokunulur, üç boyutlu bir dünyada fiziksel bir bulmaca” olarak betimliyor; *Monument* ise oyunculara “tüm uzamı yerinden kaldırıp eğip bükmeyi de içeren zekice kurgulanmış bulmacalar” ile meydan okuyordu. Eldeki bu bilgi, katılımcıların ismini hatırlamadıkları durumlarda, söz konusu oyunun gerektirdiği haptik ve jest temelli hareketleri taklit edebiliyor olmalarıyla da bedenlendi. Margaret (muhasebeci, 33 yaşında, Brisbane) toplu taşımayı kullandığı zamanlarda telefonunda match-3 oyunlarını nasıl oynadığını “küçük bulmaca oyunlarını bilirsiniz işte” diyerek anlatırken sağ elinin işaret parmağı ile havada yatay ve dikey çizgiler çiziyordu. Bu örneklerde Van den Boomen’ın (2014) da öne sürdüğü gibi, herhangi bir medya arayüzüne ilişkin deneyimimizin bedensel metafor ve metonimleri harekete geçirdiğini görüyoruz. Mobil oyunlarda bedensel becerimizle (el ve parmakların bilgisi) algısal yönelim ve hareket alışkanlıklarımız arasında temel ve indirgenemez bir ilişki vardır; mobil medya ve oyunlar ile bağlantımızı kavramsal ve algısal olarak düzenlemek için çoğunluğun aşına olduğu çeşitli somatik metaforlar kullanırız.

Bu duyuşsal okuryazarlık, bilindik beden metaforları ve dokunmatik ekran oyunlarından alınan mimetik zevk, sadece kişinin aygıtına olan somatik bağıllığı seviyesinde kalmaz; mobil oyunların haptik ve duyuşsal yakınlığı sosyal ve kişisel yakınlıklarımız için fiziksel olarak da önemli hale gelmektedir. Örneğin Anna, *Tengami*'yi dinlenmek istediğı zamanlarda; oyunun müziğı, sesleri, rekabet içermeyen ve keşfe dayalı doğası, kendi gidişatı içinde ve yalnız başına oynamayı tercih ettiğini ifade etti ve başkalarıyla paylaştığı bir evde yaşadığı için odasına giderek kapısını kapadı. Böylece Anna'nın mobil oyunları oynama biçimi, ev içi ortamın bedenlenmiş, uzamsal ve iletişimşel (olmayan) bir müzakere içine gömülü hale dönüşmüş oldu. Katılımcılardan Jamie de medya günlüğünü gözden geçirirken *Angry Birds* adlı oyunu partneri ile birlikte akşamları nasıl oynadıkları üzerine düşündü ve birlikte-oynama alışkanlıklarını performe etti; birlikte bir yatak ya da kanepeye uzanıyorlar, oyunu, bir "can" kaybedenin iPhone'u diğereine aktarması kuralıyla sürdürüyorlardı; oyunun arayüzü basitti, birlikte-kullanım ve kullanıcı değıştirmeye elverişliydi. Araştırma boyunca bu tür uyarlanabilir ekran paylaşımını daha çok aileler içinde ve ortak kullanım alanlarına kasten bırakılmış olan telefon, iPad ve tabletlerde de gözlemledik. Bu durum mobil arayüzlerin bir yandan diğereleleriyle-birlikte-olma biçimlerimizin bir bütüleyicisine dönüştüğüne bir yandan da bu ilişkilerin kişisel ve ortak yönlerine ışık tuttuklarına işaret ederek kişisel ve özel oldukları yolundaki tipik önkabullere de meydan okur.

Bazı katılımcılarımıza göre, paylaşılarak oynanan oyunların sağladığı yakınlık aynı zamanda ağ tabanlı ortak-buradalık hissi ile de deneyimlenebilir; örneğin Matt (27) başka bir ülkede yaşayan bir akrabası ile *Words With Friends* oynayıp sohbet ederken farkına vardığı bağıllığı hissini "aynı oyuna dokunmak" ifadesiyle betimlemiştir. Böylece dokunmatik ekranda oyun oynamak, sadece dünyada bir *varoluş* hali değil aynı zamanda *birlikte- var- olmanın* - Farman'a göre "sosyal propriyosepsiyon", Paterson' göre de "dolayımlanmış sosyal dokunuş"- karşılıklı uzamsal ve bedensel düzenlemelerini de gerektirir. Bir grup teorisyene göre meleziik terimi bedenlenmiş algılamanın dönüşme biçimine işaret eder; bu dönüşüm "ortak-buradalık biçimlerindeki değışim"den kaynaklanan bir etkidir; "katılımın, fiziksel ortak-buradalık halinin ötesine geçerek çoklu proksimite biçimleriyle fiziksel ve sanal olarak deneyimlenmesi" (Pellegrino, 2010: 99) yoluyla gerçekleşir. Bu noktada mevcudiyet "bir-yerde-olmak" anlamına gelmez; deneyimlediğimiz şey daha ziyade "yumuşak bir ilişkisellik" ya da mevcudiyetin farklı modalitelerine ait bir tabakalaşmadır. (Speed, 2010). Araştırmamızda bu tür bir mevcudiyet daha genç yaştaki katılımcıların pratiklerinde kendisini gösterdi. Çevrim içi günlüklerinde yer

alan hayattaki-bir-güne ait anlatıları “gerçek” ve “sanal” deneyimin kesintisiz bir şekilde bütünleştiğini açığa çıkardı. “Buluşma”, “sohbet etme”, “oynama”, “bir-yerde-olma”, “diğerleri-ile-birlikte-olma” faaliyetlerinden söz ederken ağ tabanlı ve yüz yüze etkileşim arasında bir farklılık yoktu. 15 yaşında bir lise öğrencisi olan John, çok oyunculu *Runescape* adlı oyunu okuldan sonra arkadaşlarıyla hem çevrim içi hem de ortak-konumlu (kendi yatak odasında ya da arkadaşının evinde) olarak ve sabit ev telefonu mikrofonu, mobil mesajlaşma ve yüzyüze sohbet iletişimde kendiliğinden açılan “arka-kanallar”^{xiv} aracılığı ile nasıl oynadıklarını anlattı: “genelde mini-oyunlar ve görevler sırasında okulda olup bitenlerden, izlediğimiz filmlerden ve diğer şeylerden bahsederiz”.

Bu tür betimlemeler insanların dijital oyunlarla kurdukları ilişkilerin genellikle çok-bağlamli olduğunu; eşzamanlı olarak çevrim içi ağ tabanlarını, ev içi uzamların özgüllüğünü, arayüzlerin maddeselliği ve haptik taleplerini, başkaları ile kurulan fiziksel ve sanal iletişimi içerdiğini gösterir. Oyunlar her zaman ev içi, kent, birlikte yaşadığımız kişiler ve yabancılar gibi belirli kullanım- bağlamları ve ortamlarda ve ayrıca çevremizdeki dünyayı fiziksel, jeo-uzamsal ve ağ tabanlı olarak nasıl deneyimlediğimizi gösteren işaretler doğrultusunda oynanır. Mobil oyunlar (game) ve sosyal oyun (play), içerdiği algılama ve davranıştaki tüm karmaşık varyansları ile birlikte bedensel olarak dünya-içinde-olmayı yönetme biçimimize dâhil edilir. Etnografik araştırmamızda görüldüğü gibi mobil medya, en önemsiz görünen ayrıntılarına dek gündelik hayatımızın içine gömülmüş durumdadır ve bu da arayüzün sürdürmekte olduğumuz bedenlenmesinde gerçekleşirken gündelik hayat ve oyunsallığın birbiri içine girmesiyle sonuçlanır.

Sonuç

Bu makalede, mobil medya kullanımına ilişkin araştırmamızı ve teoriyi bir araya getirdik. En başından beri çalışmamızı yeni materyalizm, duyusallık çalışmaları ve gündelik hayat çalışmaları gibi çeşitli kapsayıcı perspektifler ya da güzergâhlar ile ilişkilendirerek konumlandırdık. Bu çerçevenin etnografik yöntemlerimizi nasıl etkilediğini; mobil dokunmatik ekranların ev içi çevrelerde (başkaları-ile-birlikte-olma ve evde medya-ile birlikte-olma), bedenlenmiş maddi kültür ve sosyallik deneyimlerimizi dönüştürme biçimlerini anlamada post-fenomenolojinin sağladığı imkânları betimledik. Mobil medya pratiklerinin ev içi dinamiklerin bir parçası olarak çözümlenmesi üzerinden, dokunmatik arayüz çalışmalarına da etkin bir şekilde uyarlanabilecek

olan, “haptik” ya da “çoklu duyusal” etnografik yaklaşımlara katkıda bulunmayı hedefledik (Bates, 2015; Pink, 2009). Materyalizm, duyusal çalışmalar ve fenomenolojiden beslenen bu tür pratik, bağlamsal ve konumlandırılmış araştırmalar, medya çalışmalarını Paterson’un ifadesiyle dokunma duyusunun manifold anlamına ilişkin eleştirel bir fakındalığa yönlendirir. Mobil medya araştırmacıları olarak duyusal algı ve deneyimin dolayımına sürecine bütünleşik olma şeklini anlamak istiyorsak, gündelik medya pratiği teçhizatı, somutlaştırmaları, rutinleri ve alışkanlıkları ile haptik olarak uyum sağlayan veri toplama yöntemleri ve çözümler geliştirmeliyiz.

ORCID ID

INGRID RICHARDSON

 <https://orcid.org/0000-0001-8448-5778>

LARISSA HJORTH

 <https://orcid.org/0000-0002-4793-3233>

ASLI YAZICI YAKIN

 <https://orcid.org/0000-0002-1507-0517>

Declaration of Conflicting Interests

The author declared that there were no conflicts of interest with respect to the authorship or the publication of this article.

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazar bu makalenin yazarlık veya yayımlanmasına ilişkin olarak hiçbir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Araştırma Desteği

Yazar(lar), bu makalenin araştırılması, yazılması ve/veya yayımlanması için aşağıdaki maddi desteği aldıklarını beyan ederler: Bu araştırma, Australian Research Council Discovery Grant - *Games of Being Mobile* (DP140104295; <http://gamesofbeingmobile.com/>) projesi kapsamında finanse edilmiştir.

KAYNAKÇA

- Bates, C. (ed.), (2015). *Video Methods: Social Science Research in Motion*. New York: Routledge.
- Bratton, BH. (2014). On apps and elementary forms of interfacial life: object, image, superimposition. Miller, PD. ve Matviyenko, S. (ed.). *The Imaginary App*. İçinde (ss 1-16). Cambridge, MA: MIT Press, ss. 1–16.
- Coole, D. ve Frost, S. (ed.). (2010). *New Materialisms: Ontology, Agency, and Politics*. Durham, NC: Duke University Press.
- Couldry, N. (2012). *Media, Society, World: Social Theory and Digital Media Practice*. Cambridge: Polity Press.
- Crawford, K. (2012). Four ways of listening with an iPhone: from sound and network listening to biometric data and geolocate tracking. Hjorth L, Burgess J ve Richardson I (ed.) *Studying Mobile Media: Cultural Technologies, Mobile Communication and the iPhone* içinde (ss. 213-228). New York: Routledge.
- Csordas, TJ. (2011). Cultural phenomenology. Mascia-Lees FE (ed.) *A Companion to the Anthropology of Embodiment* içinde (ss. 137–156). London: Blackwell Publishing.
- Eikenes, JOH ve Morrison, A. (2010). *Navimation: exploring time, space and motion in the design of screen-based interfaces*. International Journal of Design 4(1): 1–16.
- Elo, M. (2012). *Formatting the senses of touch*. Transformations (22). http://www.transformationsjournal.org/issues/22/article_07.shtml (9 Kasım 2015 tarihinde erişim sağlanmıştır).
- Evans, L. (2015). *Locative Social Media: Place in the Digital Age*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Hand, M. (2014). Persistent traces, potential memories: smartphones and the negotiation of the visual, locative, and textual data in personal life. *Convergence*, 22(3): 269–286. <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1354856514546094> (14 Kasım 2015 tarihinde erişim sağlanmıştır).
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied, Everyday*. London: Bloomsbury.
- Hjorth, L. ve Richardson, I (2014). *Gaming in Social, Locative and Mobile Media*. London: Palgrave Macmillan.
- Horst H, Hjorth L ve Tacchi, J. (2012). Rethinking ethnography: an introduction. *Media International Australia*, 145: 86–93.

- Ihde, D. (2012). *Experimental Phenomenology: Multistabilities*. 2. Baskı. Albany, NY: SUNY Press.
- Jacob, RJK., Girouard, A., Hirshfield, LM. vd. (2008). *Reality-based interaction: a framework for post-WIMP interfaces*. CHI 2008 Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems içinde (ss. 201–210). Florence, Italy, 5–10 Nisan,. New York: ACM.
- Jenkins, H., Ford, S. ve Green, J. (2013) *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: NYU Press.
- Keogh, B. (2015). *A pay of bodies: a phenomenology of videogame experience*. PhD Dissertation. RMIT University, Melbourne, Australia.
- Kirkpatrick, G. (2009). Controller, hand, screen: aesthetic form in the computer game. *Games and Culture*, 4(2): 127–143.
- McCullough, M. (2013). *Ambient Commons*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Mäyrä, F. (2012). Playful mobile communication: services supporting the culture of play. *Interactions: Studies in Communication & Culture*, 3(1): 55–70.
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of Perception*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Merleau-Ponty, M. (1964). *The Primacy of Perception, and Other Essays on Phenomenological Psychology, the Philosophy of Art, History and Politics*. Evanston, IL: Northwestern University Press.
- Mitchell, WJT. (2005). There are no visual media. *Journal of Visual Culture*, 4(2): 257–266.
- Moore, S. (2009). That familiarity with the world born of habit: a phenomenological approach to the study of media uses in daily living. *Interactions: Studies in Communication & Culture*, 1(3): 301–312.
- Moore, S. (2012). *Media, Place and Mobility*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Moore, S. (2013). *We find our way about: everyday media use and 'inhabitant knowledge'*. *Mobilities* 10(1): 17–35. DOI: 10.1080/17450101.2013.819624 (8 Haziran 2013 tarihinde erişim sağlanmıştır).
- Parikka, J. (2012). New materialism as media theory: medianatures and dirty matter. *Communication and Critical/Cultural Studies*, 9(1): 95–100.
- Parisi, D. (2008). Fingerbombing, or 'touching is good': the cultural construction of technologized touch. *The Senses & Society*, 3(3): 307–327.
- Parisi, D. (2009). *Game Interfaces as Bodily Techniques* (ss. 111–126). New York: IGI Global,

- Parisi, D. (2015). A counterrevolution in the hands: the console controller as an ergonomic branding mechanism. *Journal of Games Criticism*, 2(1): 1–23. <http://gamescriticism.org/articles/parisi-2-1/>
- Paterson, M. (2007). *Senses of Touch: Haptics, Affects and Technologies*. London: Berg.
- Paterson, M. (2009). Haptic geographies: ethnography, haptic knowledges and sensuous dispositions. *Progress in Human Geograph*, 33(6): 766–788.
- Paterson, M., Dodge, M. ve MacKian, S. (2012). Introduction: placing touch within social theory and empirical study. Paterson, M. ve Dodge, M. (ed.) *Touching Space, Placing Touch* iinde (ss. 1–28). Farnham: Ashgate Publishing.
- Pellegrino, G. (2010). Mediated bodies in saturated environments: participation as co-construction. Fortunati L, Vincent J, Gebhardt, J. vd. (eds) *Interacting with Broadband Society* iinde (ss. 93–105). Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Pink, S. (2009). *Doing Sensory Ethnography*. London: SAGE.
- Pink, S. (2015). Approaching media through the senses: between experience and representation. *Media International Australia Incorporating Culture and Policy*, 2015(154): 5–14.
- Pink, S., Sinanan, J., Hjorth, L. vd. (2016). Tactile digital ethnography: researching mobile media through the hand. *Mobile Media & Communication*, 4(2): 237–251.
- Richardson, I. (2010). *Faces, interfaces, screens: relational ontologies of attention and distraction*. Transformations (18). http://www.transformationsjournal.org/journal/issue_18/article_05.shtml (8 Mart 2012 tarihinde eriřim saėlanmıřtır).
- Richardson, I. ve Keogh, B. (2017). Mobile media matters: the ethnography and phenomenology of itinerant interfaces. Hjorth, L., Horst, H. Galloway, A. vd. (eds) *The Routledge Companion to Digital Ethnography* iinde. New York: Routledge.
- Rush, J. (2011). Embodied metaphors: exposing informatic control through first-person shooters. *Games and Culture*, 6(3): 245–258.
- Skalski, P., Tamborini, R. Shelton, A. vd. (2011). Mapping the road to fun: natural video game controllers, presence, and game enjoyment. *New Media & Society* 13(2): 224–242.
- Speed, C. (2010). Developing a sense of place with locative media: an ‘underview effect’. *Leonardo*, 43(2): 169–174.
- Tiainen, M., Konturri, K-K. ve Hongisto, I. (2015). Framing, following, middling: towards methodologies of relational materialities. *Cultural Studies Review*, 21(2). DOI:10.1080/17450101.2013.819624 (4 Mart 2016 tarihinde eriřim saėlanmıřtır).

Van den Boomen, M. (2014). *Transcoding the Digital: How Metaphors Matter in New Media*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.

Wiley, SBC., Becerra, TM. ve Sutko, DM. (2012). Subjects, networks, assemblages: a materialist approach to the production of social space. Packer J and Wiley SBC (eds) *Communication Matters: Materialist Approaches to Media, Mobility, and Networks* içinde (ss. 183–195). New York: Routledge.

Sonnotlar

Açıklama ve notlar çevirmene aittir

ⁱ Bu metnin orijinali için bkz: Richardson, I., & Hjorth, L. (2017). Mobile media, domestic play and haptic ethnography. *New Media & Society*, 19(10), 1653–1667. <https://doi.org/10.1177/1461444817717516> Yazarların izniyle yeniden çoğaltılmıştır.

ⁱⁱ Metinde “sensory turn” olarak geçen terim elbette “duyusal(a), duyusal olana ya da duyusalığa dönüş” gibi farklı yollarla çevrilebilirdi. Ancak sosyal/beşerî bilimlerde yeni bir çalışma alanını, sorunsalı veya daha önceden ihmal edilmiş/unutulmuş olduğu varsayılan bir kavramsallaştırmayı gündeme yeniden taşıma iddiasındaki “turn” terimini hayli sorunlu bulduğum için çeviriye birebir karşılığı ile yansıtmamayı tercih ettim. Öncelikle bu dönüşün neden ve nereye yönelik olduğu; dönüş kelimesinde alınan virajın içinde ve dışında nelerin, neden bırakıldığı tartışmaya açıktır. İkinci konu ise sosyal/beşerî bilimlerin her alanında giderek yaygınlaşan ve bir son ek olarak kullanılmaya başlanan dönüş kelimesinin bir epistemolojik süreklilik ya da kopuşa işaret edip etmediği, teori ve pratik ilişkisini kurma biçimidir. Bu konularda çalışmalar yapacak olanlar elbette kendi terminolojilerini geliştirecekler ve kurucusu ya da neferi olma yoluna ilerledikleri tartışmalarına istedikleri ön ya da son eki dâhil edeceklerdir.

ⁱⁱⁱ Dokunma duyusu yolu ile neslerin algılanıp kullanılmasına, yönetilmesine, manipüle edilmesine ilişkin bir kavram olan haptik (haptic), canlıların çevrelerindeki dünya ile kurdukları iletişim ve etkileşimi anlama açısından son yıllarda postfenomenoloji ve teknoloji -insan ilişkileri bağlamında üzerinde çalışılan konulardan biri olmuştur. Ağırlıklı olarak dokunma ve hareket duyularımızı harekete geçiren teknolojilerin kullanımı ve bağlantılı anlamlandırmalar üzerinde durulmakla birlikte tokalaşmak, birinin sırtına/omuzuna vurmak, el ele tutuşmak gibi sözel olmayan, dokunma içeren temaslar da haptik çalışmaların konuları arasında yer alabilir.

^{iv} Dokunmanın birçok özelliğe ve biçime sahip olmasına ve bu bağlamda da çok yönlü doğasına işaret edilmiş.

^v Bileşik duyu anlamına gelen sinestezi (synesthesia), bir duyunun uyarımı ile başka bir duyu algısının tetiklenmesine işaret eder, bir başka deyişle istemsiz biçimde duyuların birbirine karışması ya da bir duyu organından gelen sinyallerin, beynin bir diğer duyu organından sorumlu bölümü tarafından işlenmesi olarak da ifade edilebilir.

^{vi} Metnin akışı içinde yer alan kinestezi (kinesthesia) ve propriyosepsiyon (proprioception) birbirinin devamı olan beden hareketlerini algılama, fark etme, hissetme ile ilgili kavramlardır. Proriyosepsiyon, iç algı, beden bilinci ya da özduyum, beden farklı parçalarının birbirine ve bulunulan ortama göre nerede nasıl durduğunu ve konumlandığını bilmemiz manasına gelir. Propriyoseptif duyu beden farkındalığına işaret eden bir terimdir. Bedenin algılanması, bize ait olduğunun hissedilmesi için özduyum gereklidir. Kinestezinin beden bilinci ve özduyumdan farkı ise spesifik olarak vücut hareketine atıfta bulunmasıdır. Kasları, tendonları, ağırlığı, vücut pozisyonunu algılayan duyudur.

^{vii} Naif fizik (naive physics), temel fiziksel fenomen hakkında eğitilmemiş insan görüşüne dair algılara işaret etmek için kullanılan bir terimdir.

^{viii} Propriyosepsiyon kavramı için bkz 6. Sonnot

^{ix} İtalyan mimar ve teorisyen Leone Battista Alberti (1404-1472) 1435 tarihli De Pictura adlı kitabında resimde perspektif konusunu sistematik olarak ele alır. Perspektifin sanatsal ve mimari temsilde geometrik bir aracı olarak belirlenmesinde klasik optik bilgisinden yola çıkar. Alberti'nin yöntemi, izleyicinin resim düzleminde tam olarak neyi izleyeceğini çizmek için matematiksel bir yol gösterir. Elbette görüntü, izleyicinin nerede durduğuna bağlı olarak değişecektir.

^x Palimpsest kelimesi aynı zamanda, birden fazla defa kullanılmış papirüs anlamına gelirken burada, faaliyet ve kapsama alanı katmanlı bir uzama işaret eden nesne ya da konu anlamında kullanılmıştır.

^{xi} "Always-already" ifadesini Heidegger, kişinin var olduğu dünyadan ayrı bir başlangıcı olmadığını, onun içinde ve onun tarafından üretildiğini belirtmek için kullanır.

^{xii} Makale yazarlarının "know-as-we-go" olarak uyarladıkları bu kavramı Moores, mukimlerin yaşadıkları çevreyle pratik ilişkilerinin bağlamlarına ve harekete bağlı, pratiğe entegre olmuş bilgiye işaret etmek için "know as they go" diyen Tim Ingold'tan alır.

^{xiii} Kelimeyi, yaratılmış ve gerekli olmayan engelleri kabullenerek aşmaya yönelik çaba olarak açıklayabiliriz. Bernard Suits (1978) tarafından ortaya atılan "lusory attitude" kavramı, bir oyuncunun bir oyunun oyuna girmesi için gereken psikolojik tutumu ifade eder. Oyun ortamına girmek aslında gönüllü bir mutabakata dayanmaktadır.

^{xiv} "Arka-kanallar" dilbilimde, bir görüşme esnasında, bir katılımcı konuşurken ve başka bir katılımcı konuşmacıya cevap verdiğinde ortaya çıkar. Arka-kanal karşılıkları, sözlü de sözsüz de olabilirken genellikle, önemli bilgileri iletmek yerine dinleyicinin dikkatini, anlayışını veya anlaşmasını belirtmek gibi sosyal veya meta-konuşma amaçlı bir amaca hizmet ederler. "Evet", "uh-huh", "hmm" ve "doğru" gibi tabirleri örnek olarak verebiliriz.