

Dijital grafik savaşları: Reddit r/Place etkinliğinin görsel tasarım ve iletişim bağlamında incelemesi

Digital graphic wars: A study of reddit r/Place event in the context of visual design and communication

Oğuz Tunç 

Dr. Öğr. Üyesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, Türkiye, e-mail: otgunzzz@gmail.com

Öz

İnternet teknolojisinin toplumları ve bireyleri etkileşime yönlendirmesi, özellikle son otuz yıldır yoğun olarak gözlemlenmiş ve tartışılmış bir olgudur. Mesajlaşma ve içerik paylaşımı açısından bu alanda ön planda olan sosyal medyalar ile özellikle son yıllarda popülerleşen sanal toplantı ortamları ve akıllı cihazlarla yayılımı katlanarak artmış çevrimiçi nitelikte dijital oyunlar bu olgunun güncel odakları olarak ele alınmaktadır. Ancak dijital internet platformları, artık alışılmış bu başlıklar ötesinde farklı etkileşim deneylerini de ortaya çıkartabilecek büyük bir potansiyele sahiptir. Reddit'in başlattığı r/Place etkinliği bu bağlamda çevrimiçi içerik üretimi ile ilgilenen hemen her uzmanlıktan araştırmacının göz atmasını gerektirecek özgünlükte ve özellikle güncel bir etkileşimli internet fenomeni olma işlevine sahiptir. Betimleyici tarzda tasarlanmış bu çalışmada r/Place etkinliğinin metnin yazıldığı tarihe kadar gerçekleştirilmiş olan üç oturumunda uygulanmış dijital ve teknik tasarım sistemi, etkileşimli grafik üretim süreci, gruplar ve taraflarca ortaya çıkarılan grafik eserlerin türleri, temaları ile öne çıkan tasarımlar ve semboller incelenmiştir. Etkinliğin analizine dayanarak, gelecekteki karşılaştırılabilir yeni etkinliklerin potansiyel etkisine ilişkin öneriler ortaya konmuştur. Amaçlı örnekleme yöntemine göre seçilen etkinlik uygulama görselleri, görsel tasarım ve iletişim bağlamında betimsel içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir.

Anahtar kelimeler: r/Place, Reddit, Sosyal Medya, Yeni Medya, İnteraktif Dijital Uygulamalar

Citation/Atf: TUNÇ, O. (2023). Dijital grafik savaşları: Reddit r/Place etkinliğinin görsel tasarım ve iletişim bağlamında incelemesi. *Journal of Arts*. 6(4): 345-357, DOI: 10.31566/arts.2199

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Oğuz Tunç
E-mail: otgunzzz@gmail.com



Bu çalışma, Creative Commons Atif 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Abstract

The phenomenon of internet technology directing societies and individuals towards interaction has been intensively studied and debated over the last thirty years. Social media, at the forefront of messaging and content sharing, virtual meeting environments which have gained popularity in recent years, and online digital games, whose spread has increased exponentially with smart devices, are currently held as the key focal points of this phenomenon. However, digital online platforms have the potential to reveal diverse interaction experiments beyond established topics. In this context, the r/Place event, instigated by Reddit, is a current interactive internet phenomenon possessing originality and features that demand scrutiny from researchers across fields of expertise concerned with online content production. This descriptive study examines the digital and technical design system utilized during the three sessions of the r/Place event up to the time of writing. It analyses the interactive process of graphic production, the various graphic works created by groups and parties, their themes, and notable designs and symbols. In conclusion, recommendations are proposed regarding the potential impact of future comparable events. The study analyzed activity application visuals utilizing the purposeful sampling method and descriptive content analysis method to explore visual design and communication.

Keywords: r/Place, Reddit, Social Media, New Media, Interactive Digital Activities

1. GİRİŞ

Bir savunma teknolojisi olarak, uzaktan bilgisayarları birbirine bağlayarak veri aktarımının sağlamak üzere geliştirilmiş olan ARPANET'in internete dönüşmesinin üzerinden otuz yılı aşkın zaman geçti. Bu zaman aralığında internet arama motorlarından ulaşılabilen internet siteleri olarak hayatlarına başlamış internet forumları, kullanıcıların uzaktan bilgisayar donanımıyla erişebildikleri ilk çok kullanıcı sosyal platformlar olarak kabul edilebilir. Aynı zamanda eposta hizmeti sayesinde iki kullanıcının veri iletişiminde bulunması da yine internetin ilk zamanlarından itibaren kullanıma girmiş bir etkileşim yöntemi olmuştur. Önceleri sadece metinlerin paylaşılabilirdiği bu iki tür etkileşim ortamında da sonraları sırayla görüntü, ses ve hareketli görüntü ile çeşitli yazılım dosyaları da paylaşımlara eklenir hale gelmiştir. Ardından özellikle çok oyunculu niteliğe sahip dijital oyunlar ve ICQ ile MSN gibi mesajlaşma yazılımları ile dijital etkileşimin yaygınlaşması başlamıştır. Epostaların statik alışveriş yapısı, forumların gerçek zamanlılık yapısının eksikliği gibi noksanlardan arınmış bu yeni mecralar, dijital uzaktan iletişim ve etkileşim uğrunda daha büyük kitleleri kendine çekmiştir. Son on beş yıla ise bir sonraki dijital iletişim devrimi olan akıllı cihazlar ile bugün adına sosyal medya ve yeni medya denilen dijital paylaşım platformları damgasını vurmuştur.

İçerik paylaşımı, paylaşımların başka üyeler tarafından yorumlanması, beğenilmesi, cevaplanması şeklindeki temel işlevinin dışında, sosyal medyalar ve sosyal medyalaşmış forumlar gibi diğer platformlar, çok kullanıcı etkileşim açısından sınırlı bir uygulama alanına sahiptir. Etkileşimin çeşitliliği açısından çok oyunculu oyunlarda oyuncuların birbirlerine karşı tekil ya da gruplu olarak taraflı mücadelesi, sosyal medyalardan farklı bir içerik sunabilmektedir. Aynı zamanda sınırlılıklarına rağmen çevrimiçi anketler ve sanal toplantı uygulamalarındaki çoklu canlı yayın mekaniği, yine etkileşim açısından farklı başlıklarda incelenmeye uygundur. Ancak tüm bu alışlagelinmiş etkileşim biçimlerinden farklı olarak geliştirilebilecek, uluslararası erişim etkisi sanal toplantılardan büyük, takım dinamikleri çok oyunculu oyunlardakine paralel ancak mücadele şekli daha önce pek denenmemiş, yenilikçi etkileşim etkinlikleri tasarlamak da olanaklıdır. Bu bağlamda çalışmada, bahsedilen niteliklere uygun ve benzeri nadir bir etkinlik olan Reddit platformunun r/Place'i ele alınmıştır. r/Place etkinliğinin hikayesi, teknik altyapısı, günümüze kadar düzenlenmiş üç oturumunda katılımcılar tarafından ortaya çıkarılmış başlıca semboller araştırılmıştır. Etkinliğin analizi doğrultusunda gelecek benzer etkinliklerin ulaşabileceği etki gücü hakkında öneriler getirilmiştir. Amaçlı örnekleme yöntemine göre üç oturumun tüm

süreçlerinin bir araya getirildiği video formatındaki kaynakların birden çok anından ekran görüntüleri alınması yolu ile elde edilen etkinlik uygulama görselleri, görsel tasarım ve iletişim bağlamında betimsel içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir.

2. REDDIT VE “r/Place”İN HİKAYESİ

Reddit, internet forumlarına ve paylaşım ortamlarına bir alternatif olarak ortaya çıktı. Platform Steve Huffman ve Alexis Ohanian tarafından 2005 yılında geliştirilmeye başlandı (Brown, 2012: 67). Kullanım pratikleri açısından dönemin diğer ortamlarından büyük farklar içermese de benzer iletişim araçlarını kullanan deneyimli kullanıcılar için temel farklara sahipti. Geliştiriciler, İnternetin o dönemdeki pek çok platformunda paylaşımın karmaşıklığından ve içeriğin dağınıklığından rahatsızdılar (Johnson ve White, 2008: 112). Bu nedenle içeriğin derlenmesini sağlayacak başka bir içerik yönetim modeli üzerinde çalışmalar yaptılar. Huffman ve Ohanian, Reddit’i “başkalarının paylaşımlarını seçip düzenleme” fikri üzerine inşa ettiler (Huffman, 2007: 12). Reddit modelinde kullanıcılar, paylaşılan içerikleri oylayarak en iyi içeriği belirlerken, alt kısımda daha fazla içerik bulmak için ilerleyebilirlerdi (Ohanian, 2006, s. 20). Bu yenilikçi modeli henüz bütçesi ve yatırımcıları kabul edecek köklü bir teknoloji firması bulunmayan üniversite öğrencileri olarak gerçekleştirmeleri olanaklı değildi. Bu nedenle Huffman ve Ohanian, Reddit’i hayata geçirmek için Y Combinator adlı bir teknoloji hızlandırıcı programına başvurular ve kabul edildiler (Thomas, 2011: 33). Bu sayede hayata geçirilebilen Reddit, zaman içinde büyüdü ve gelişti (Thomas, 2011: 45). Başlangıçta, Reddit çok sade bir tasarıma sahipti ve kullanıcı tabanı küçüktü (Smith, 2009: 78). Ancak, platform hızla büyümeye başladı ve farklı konulara ilgi gösteren çok sayıda subreddit (alt konu) oluşturuldu (Brown, 2012: 89). Bu temel farklılığa sahip özellik sayesinde Reddit’teki içeriğin çeşitliliği arttı ve kullanıcılar arasında paylaşımı rakiplerine göre büyük bir hızla yayıldı. Reddit, Bugün, milyonlarca kullanıcı tarafından ziyaret edilen ve binlerce farklı konuyu ele alan bir platform haline geldi (Johnson, 2010: 55). İçerik paylaşımının yanında sosyal topluluk işlevi de

bulunan platform, siyaset başta olmak üzere pek çok alanda bir tartışma ortamı olma işlevine de sahiptir. Aynı zamanda Reddit, bugün dünyanın en büyük sosyal haberleşme sitelerinden biri olarak bilinir (Smith ve Johnson, 2010: 45). Platformun çeşitli başlıklara ve ilgi alanlarına göre bir araya gelmiş sanal sosyal grupları, r/Place etkinliğinin doğuşunda ve bundan kısa süre önce yapılan üçüncü oturumuna kadar gelen süreçte dünya çapında popülerleşmesinde etkili olmuştur.

r/Place’den önce internet sitelerinde ve çevrimiçi çok kullanıcı platformlarında öncül bazı dijital sosyal deneyler ve etkinlikler yapılmıştır. Belki de bu etkinlikler r/place’in geliştirilmesine bir ölçüde ilham da vermiştir. 2005 Yılında “The Million Dollar Homepage” sitesi internetle buluşmuştur. 1 milyon pikselden oluşan bir grafiği içeren sitede, her piksel 1 dolar ödenerek satın alınabilmekteydi. Böylece kullanıcılar, bu sayfada reklam alanı satın alabilirlerdi (Brown, 2006: 28). 2013 Yılında “Drawception” yayımlandı. Drawception, kullanıcıların başka bir kullanıcının çizimini yorumlayarak yeni bir çizim oluşturmasını sağlayan bir çevrimiçi oyun platformuydu (O’Hara, 2014: 12). Yine 2013 yılında “GeoGuessr” oyunu, kullanıcılara dünyanın dört bir yanından rastgele sokak görüntüleri sundu ve oyuncular, bu görüntülere dayalı olarak dünya üzerindeki konumu tahmin etmeye çalıştılar (Jones, 2017: 45). 2014 Yılında Twitch sosyal paylaşım platformu “Twitch Plays Pokémon” etkinliğini yayımladı. Bu Twitch platformunda gerçekleştirilen bir deneydi ve binlerce oyuncunun aynı anda Pokémon oyununu oynamasını sağladı (Smith ve Johnson, 2015: 67). 2015 Yılında ise Reddit r/Place önceki ilk dijital sosyal deneyi olan etkinliğini, “The Button”u yayımladı. Bu etkinlik kullanıcıların bir düğmeye basmalarını ve bu düğmeyi ne kadar uzun süre basılı tutabileceklerini görmelerini sağladı (Miller, 2016: 22) (Görsel 1).



Görsel 1. The Button Etkinliği Arayüzü (Kaynak: Vox, 2015)

İlk r/Place deneysel bir yaratıcılık ve sosyal yardımlaşma projesi olarak, sanal bir tuval üzerinde gerçekleştirilecek bir pixelart uygulaması şeklinde, Reddit arayüzüne bir eklenti halinde tasarlandı. Pixelart'lar ilk dijital oyunlar döneminden itibaren gelen ve günümüzde nostaljik özelliği ile hala belirli kitlelerce oyunlar ve görsel estetik dilini içeren tasarımsal öğeler ve objeler halinde tüketilmeye devam eden bir sanatsal stildir. Dijital piksellerin kare biçiminde olmaları ve ilkel dijital oyunları oynatan bilgisayar (ve benzeri) donanımların piksel sayısı göstermedeki yetersizlikleri nedeniyle, ilkel oyunlarda kare-kare bir görsel yapı oluşmuştur. Bu yapı çeşitli geleneksel dokuma teknikleriyle elde edilen giysi ve halı-kilim gibi objelerdeki ya da mozaik resim ve iç mimari süslemelerindeki figürlerin sahip olduğuna benzer, sınırlılıkları olan ve gerçekçi, doğru, net gösterime engel olarak kendi estetiğini oluşturan nitelikleri taşımaktadır (Görsel 2).

1 Nisan 2017'de başlatılan ilk r/Place oturumunda 1000x1000 piksellik çözünürlükte bir çalışma alanı ortaya konulmuştu. Kullanıcılar bu alanda her seferinde izin verilen 16 renkten birini seçerek kendi bir pikseli boyayabilmekteydi (Görsel 3). Sonradan düzenlenecek diğer iki oturumda (2022'de ve 2023'te) daha geniş bir renk paletinin kullanımına izin verilmiştir. Her 5 dakikada bir, deneyin başlamasından önce var olan bir Reddit

hesabına giriş yapan her kullanıcı, tuval üzerinde diğer kullanıcıların daha önce kullandığı hücreler dahil olmak üzere 1.000.000 hücreden birine tek bir piksel yerleştirebilirdi (Armstrong, 2018, s. 10). 72 saat süren ve 1.2 milyondan fazla benzersiz kullanıcıdan büyük bir katılım alan ilk oturumda kullanıcılar, tuvalle doğrudan etkileşimde bulunarak veya eylemlerini tartışma platformundan koordine ederek çeşitli sanat eserleri oluşturdular (Rappaz ve arkadaşları, 2018: 263). r/Place etkinliği, kullanıcıların tamamen ücretsiz olarak katılabileceği bir platform sundu ve dünya genelinden geniş bir izleyici kitlesi tarafından takip edildi (Brown, 2019: 78). Katılımcılar, belirli bir renk veya tasarımı savunmak için bir araya gelerek gruplar oluşturdu ve bu gruplar, daha büyük bir resmin parçası haline geldi (Johnson, 2020: 92).

1 Nisan 2022'de ikinci oturumu başlatılan r/Place bu sefer önceden duyurulduğu ve ilk oturum medyada büyük ses getirdiği için 10.5 milyon katılımcıya ulaştı. Katılımcı yoğunluğu nedeniyle piksel boyutu etkinlik boyunca iki sefer artırılarak daha çok çizime yer verilmesi sağlandı. 3. Parti yazılımlar ile Reddit'in verimliliğini arttıran kullanıcıların olumsuz tepkisini çekerek 3. parti yazılımların üreticilerinden büyük ücretler talep eden Reddit, kullanıcılarından gelen olumsuz eleştirileri ve platformun kullanıcı sayısında oluşabilecek düşüşleri bir oranda azaltmak için üçüncü r/Place oturumunu "Right Place Wrong Time" (Doğru Yer Yanlış Zaman) başlığıyla 19 Temmuz 2023 tarihinde duyurdu (Peters, 2023: 1). 20 Temmuz 2023'te başlayan etkinlik bu kez 5 gün sürerek 25 Temmuz 2023'te sona erdi ve beş sefer piksel sayısı artırılarak kanvas büyütüldü. Önceki iki oturumdan farklı olarak bu kez kan-



Görsel 2. Dune 2 Oyunu Pixelart Oyun İçi Animasyonu Ekran Görüntüsü, 1991 (Kaynak: Pcgamescreens, 2016)

vas kare değil yatay dikdörtgen olacak şekilde büyütülürken, etkinliğin son saatlerinde renkler yerine sadece gri tonlarının kullanımına izin verildi.

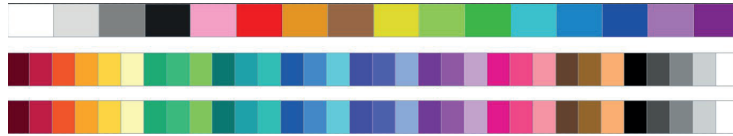
3. 2017, 2022 VE 2023 ETKİNLİKLERİ GÖRSEL İNCELEMESİ

İlk r/Place olan 2017 oturumunda ilk birkaç saat içinde etkinliğin geleneksel yapısını oluşturacak şekilde katılımcı grupların yer belirleme çabaları ortaya konulmuştur. Her ne kadar grafiklerin yapıldığı koordinatlarda çeşitli alan savaşları oturum boyunca sürse de genellikle alanlarda büyük değişimler hiçbir zaman yaşanmamıştır. Alan için ya da bir grubun tasarımına zarar vermek için sonraki sırasının pikselini harcayan her katılımcı kendi grubunun grafiğini korumak için çabalayamamış olduğundan, gruplar saldırı ve savunma için stratejiler geliştirip oturum devam ettikçe özellikle Discord gibi dijital sesli, yazılı, görüntülü haberleşme platformlarında koordine olarak çabalarını sürdürmüştür. Kanvasta herhangi bir bölgedeki piksellerin rengini sabitleyebilen taraf olmak çatışmanın kazananı olmakla eşdeğer bir motivasyon sağladığı için, katılımcıların tatmin olmasında en önemli faktör olarak

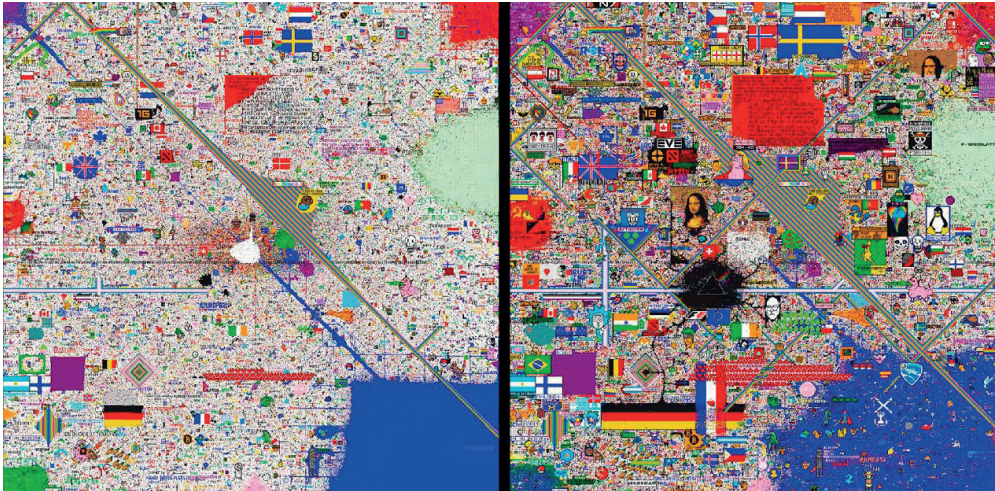
görölmüştür (Vachher vd., 2020: 402). Gelişim görsellerinde tasarımların nasıl önce alanları belirlenmeye çalışarak ve içerdikleri görsel yapılarla göre temel piksellerle sabitlenerek üretilmeye çalıştıkları görülebilir (Görsel 4).

Etkinliğin sona ermesinin ardından Reddit kullanıcıları, son tuvalin çeşitli sanat eserlerini bölümlendirmek ve detaylandırmak için bir girişim başlatarak çevrimiçi olarak herkese açık bir atlasla 1493 sanat eserini bir araya getirmeyi başardılar (Rappaz ve arkadaşları, 2018: 263). Son halindeki kanvasta Star Wars filmlerinden bir repliğin kırmızı bir fon üzerinde uygulandığı grafik, Mona Lisa tablosunun pixelart uygulaması ve ABD bayrağı kapladıkları piksel alanı ve kompozisyondaki konumları ile ön göze çarpan ilk üç öge oldular. Norveç, İsveç ve Almanya bayrakları da ikinci sırada göze çarpmaktaydı (Görsel 5).

2022 Etkinliğinde Reddit önceden bildirilmemiş bir değişikliğe gitti ve süre devam ederken kanvası önce sağa doğru bir kat sonra yatayda iki katına çıkmış halini aşağı doğru da bir kat daha büyütülerek başlangıç piksel sayısını dört katına çıkartacak bir uygulama yaptı. Böylelikle aynı



Görsel 3. Sırasıyla Yukardan Aşağı 2017, 2022 ve 2023 Yılları r/Place Etkinliği Oturumları Renk Paletleri (Kaynak: Lospec, 2023)



Görsel 4. r/Place 2017 başlangıç ve gelişim süreci (Kaynak: Reddit, 2017)

sınırlı alanda yer kapmak için rekabet eden ve birbirlerinin tasarımlarını bozarak kendi tasarımlarını yapmaya çalışan gruplara ilk alandan üç tane daha sunmuş oldu. Böylelikle gruplar önce sağa daha sonra da aşağı yönde göç ederek hem ilk tasarımlarını daha büyük olarak tekrar uygulama hem de yepyeni tasarımlar kararlaştırıp uygulama olanağı buldular (Görsel 6).

Sonuçta kendinden beş yıl önceki ilk oturumdakinin dört katı bir alana yayılmış olarak, 2000x2000 piksel çözünürlüğünde bir esere dönüştü (Görsel 7). Bu nedenle ilk oturumdaki gibi öne çıkan büyük tasarımlara daha az rastlanmıştır.

2023 Oturumunda Reddit bu sefer toplam 5 kanvas büyütme uygulamıştır (Görsel 8). Bu büyütmelemler sırasıyla sağa, yukarı, aşağı, sola ve tekrar sağa doğru olmuştur.

Önceki iki oturumdan farklı olarak bu sefer son kanvas kare değil yatayda uzun dikdörtgen şeklindedir. Son kanvas 3000x2000 piksellik bir alanı kapmaktadır, 6 milyon pikselden ve 3/2 en

boy oranından oluşmuş bir eserdir. Son halinde 32 renkli bir paletle üretilmiş grafikler içerir. Bu oturumda cinsel içerikli olduğu kabul edilen bir grafik yönetim tarafından silinmiştir (Peters, 2023: 1). Büyütmeler yapılmasına rağmen muhtemelen 2022 oturumundan hazırlıklı olan gruplar, bu sefer yeni açılan alanlarda görece büyük tasarımlar yapmayı başarmışlardır. 2017 Oturumundan piksel alanı olarak 6 kat büyük olan 2023 kanvasında bu büyük ve son süreçte eklenmiş grafikler açılan son iki bölgeler olan en sol ve en sağ kenardadır (Görsel 9).

Etkinlik oturumları boyunca grafik bozma saldırıları ve saldırılara karşı aynı pikselleri tekrar tekrar aynı renklerle boyamak üzere her piksel boyama hakkı geldiğinde görevini yerine getiren grup üyelerinin stratejileri, r/Place etkinliğinin ruhunu oluşturan ve kendiliğinden gelişmiş bir uygulamadır. Sonsuz sayıdaki grupların alan ve/veya içerik için, hem orijinal hem de türetilmiş içerik için mücadelesi, hem sunumlarda hem de incelemek için ilginç olan benzer ve eşzamanlı bir şekilde gerçekleşti. (Pendergrass ve arkadaş-

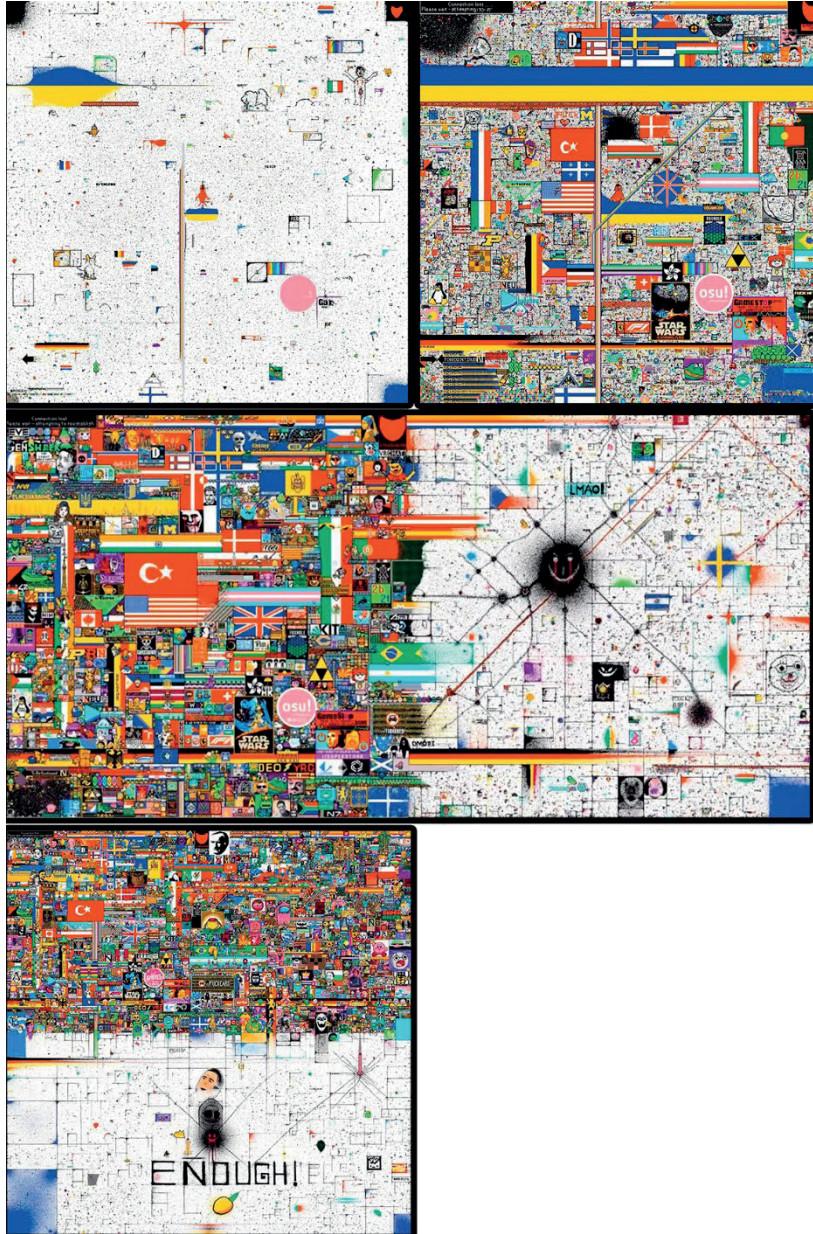


Görsel 5. r/Place 2017 kanvas son hali (Kaynak: Reddit, 2017)

ları, 2022: 17). Yaratıcı yıkım, bir resme yabancı bir nesnenin eklenmesi ve orijinal tasarımın bozulmasını en aza indirmek ve orijinal tasarımı korumak veya güncellemek için yerel olarak canlı faaliyetlere yol açan bir olaydır ve bu davranışın sonucuna entegre, "eğri sanat eseri" adı verilir (Litherland ve Anders, 2021: 3). Bu duruma örnek olarak ilk halinde Türkiye'ye özgü mimari öğelerle desteklenmiş Türk bayrağının saldırıya uğrama ve savunma çabası sonucunda özgün formunu basitleştirerek sadece kırmızı fon, beyaz ay ve yıldız içeren öz bayrağın ilk tasarım yerine tercih edilmesi gösterilebilir (Gör-

sel 10). Bu tür saldırılar ve savunmalar genellikle etkinlik oturumları boyunca devam etmiştir. Bazı durumlarda saldırılar başarıya ulaşmıştır ve kanvas son halinde belli bir koordinatta olan tasarım, oturum başlarında aynı koordinattaki tasarımdan oldukça başkalaşmıştır.

Etkinlik oturumları boyunca üretilen grafikler konularına ve yaygınlıklarına göre belirli başlıklarda toplanabilir. Etkinliğin dikkat çeken noktalarından biri de müzik gruplarına, filmlere, düşünce akımlarına ait sembollerin de ortaya çıkarılmaya çalışılması olmuştur. (Gönüllü, 2022: 164). Popüler kültüre ait afilm afişleri, logolar,

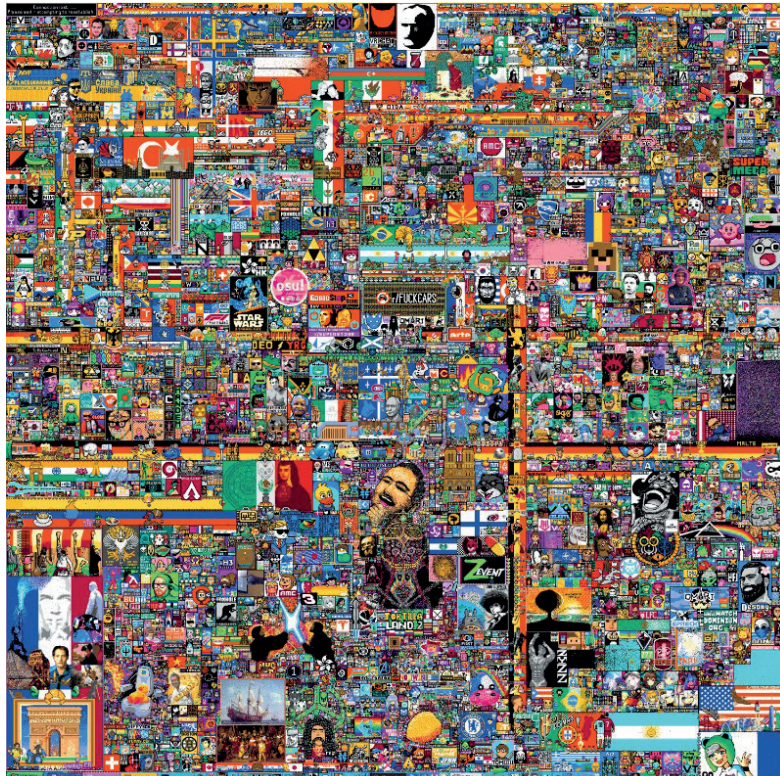


Görsel 6. r/Place 2022 Etkinliği gelişim süreci (soldan sağa ve yukardan aşağı kronolojik sırada). (Kaynak: Reddit, 2022)

karakterler, maskotlar ve çizimler uygulamada en sık görülebilecek içeriklerin başında gelmektedir. Bu tür grafikler genellikle tüm dünyadan fan kitlelerine sahip konular içerdiklerinden ve siyasi gönderme potansiyelleri düşük olduğundan saldırgan gruplar ve grup üyeleri tarafından hedefe alınmamış olup oturumlar boyunca genellikle zarar görmeden son kanvasta var olabilmeyi başarmıştır (Görsel 11).

r/Place'in saldırı ve savunma dinamiklerini en çok tetikleyen içerikler ülke bayrakları olabilir. Ülke bayrakları ve üzerlerine işlenmiş ülke kültürel öğesi grafikleri kanvaslarda kendine en çok yer bulan grafik türleri arasında olmuştur. Çeşitli ülkelerden vatandaşlar kendi ülkelerine ait sembol haline gelmiş nesnelere tuvale taşımakla ilgili çaba harcamıştır (Gönüllü, 2022: 164). Özellikle Kuzey Avrupa ülkelerinin birbirine şekil olarak benzeyen, yan yatmış haçın dikeyde üçe ayırdığı biçim, bayrak renklerinde olacak şekilde tüm kanvas boyunca uzatılarak uygulanmaya çalışılmıştır. Bununla birlikte dikey çubuklar şeklinde renkler içeren Fransa bayrağı gibi bayrakların da tüm kanvas boyunca dikey bayrak şeritleri halinde oluşturulmaya çalışıldığı görülmüştür. Özellikle sosyal medya ve Reddit kullanımı yüksek

olan ABD, Kanada, İngiltere ve Almanya bayrakları üretmeye çalışan gruplar ilk oturumun son kanvas görüntüsüne büyük bayraklar yerleştirebilmeyi başarmışlardır. Sonraki oturumlarda bu ülke bayrakları kendilerine daha küçük yer bulabilirken, Fransa, Meksika, Arjantin, Türkiye, Fas ve Portekiz bayrakları ön plana çıkmıştır (Görsel 12). Burada ülke nüfusları ile Reddit ve r/Place temsilleri arasında doğrudan bir bağ kurmak doğru olmayacaktır. Hem ülkelerin tüm üyeleri sadece bayrak üretmeye çalışmak yerine çok çeşitli gruplar olarak bayraklar dışında kalan tasarımları yapmışlardır hem de her ülkenin nüfusu oranında Reddit kullanıcısı olduğu doğru bir çıkarım değildir. Reddit kullanıcı verilerine ait istatistiklere çeşitli istatistik şirketlerinin ve kurumlarının verilerinden ulaşılabilmektedir. Örneğin World Population Review'ın istatistiklerinde ülkelere göre Reddit platformu trafiğinin %43'ünü ABD'liler, %5.5'ini İngilizler, %5'ini Hintliler, %5'ini Kanadalılar, %1.5'ini Türkiyeliler, %0.5'ini Portekizliler, %0.3'ünü Faslılar oluşturmaktadır (worldpopulationreview.com, 2023). Etkinlikte üretilen ülke bayraklarının boyutları ve sıklıkları bu veriye paralel ya da korelasyonlu gözükmemektedir.

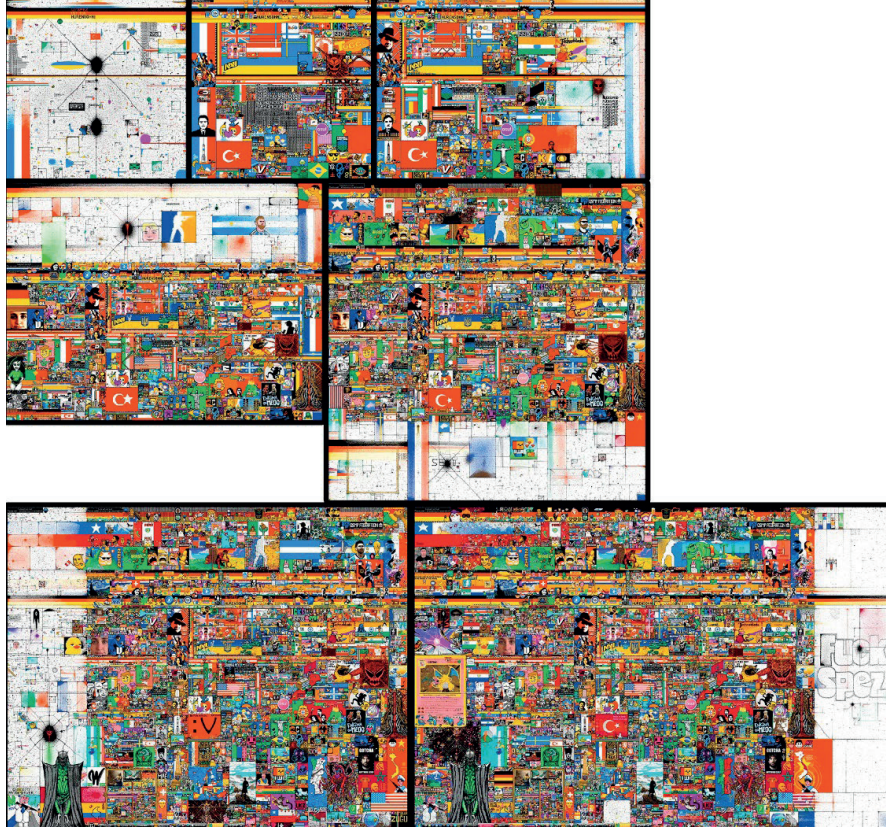


Görsel 7. r/Place 2022 kanvas son hali (Kaynak: Reddit, 2022)

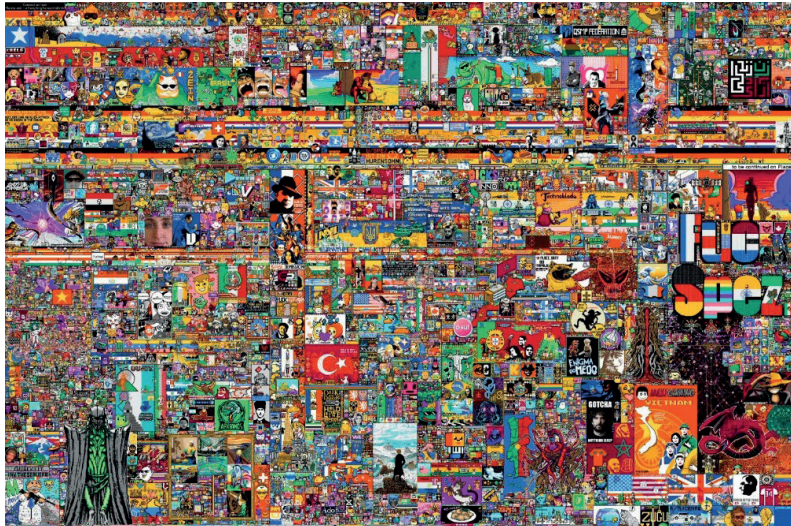
İlk bakışta ülkelerin kültürlerinden bağımsız gibi gözükse ancak Batı kültürünün bir parçası olmaları nedeniyle Batı toplumlarının üyelerinden kurulu, sanat ve sanat tarihi hakkındaki başlıkları konu almış Subreddit'lerin kullanıcılarından oluşan r/Place grupları, sanat tarihine konu olmuş ve genellikle oldukça popüler tabloları işlemişlerdir. Bu tablolardan Mona Lisa

ilk oturumdaki dikkat çekici boyutu ve konumuyla basında da r/Place hakkında tanınırlık sağlanmasına katkı sağlamıştır (Görsel 13).

Etkinlikte internet kültürüne ait popüler meme'ler, mizahi paylaşımlar, sembolikleşmiş sloganlar, internet ünlülerinin profil resimleri ile politik aktivizm içeren Subreddit gruplarına ait mesajlar ve grafikler de kullanılmıştır. Aynı



Görsel 8. r/Place 2023 Etkinliği gelişim süreci (soldan sağa ve yukardan aşağı kronolojik sırada) (Kaynak: Reddit, 2023)



Görsel 9. r/Place 2023 kanvas son hali (Kaynak: Reddit, 2023)

zamanda bazı gruplar son oturumda 2023 yılında üçüncü parti yazılımlarının platformda kullanımı için yazılım üreticilerden fahiş fiyatlar talep etmeye başlayan Reddit yöneticisi Steve Huffman'ı protesto etmek için onun Reddit platformu kullanıcı adı olan "Spez"i "Fuck Spez" olarak grafikleştirilmiştir (Görsel 14).

Türkiye hakkında da çeşitli içerikler üreten Türk gruplar olmuştur. Bu içeriklerin arasında özellikle son iki oturumda büyük bir yer kaplayan Türk Bayrağı, siyah beyaz Mustafa Kemal

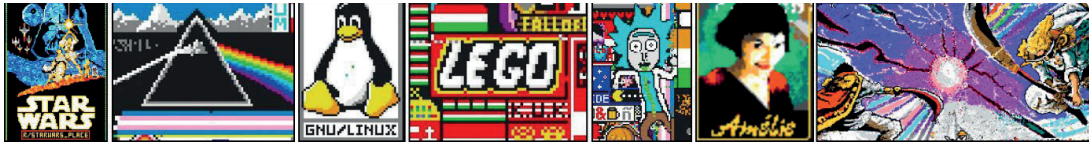
Atatürk grafikleri, Anıtkabir, Barış Manço, Kapumbağa Terbiyecisi betimlemeleri ile Türk çay bardağı ikonu sayılabilir (Görsel 15).

4. YORUM ve SONUÇ

Son r/Place oturumundan sonra etkinliğin tekrarlanıp tekrarlanmayacağını henüz bilmiyoruz. Ancak kısa süre önce haberi verildiği ve yıllara yayılan aralıklardan sonra düzenlenmesine rağmen her seferinde örgütlü gruplarca çok çeşitli grafiklerin üretildiği bir etkinlik olduğu göz önünde bulundurulduğunda, dahası tüm dün-



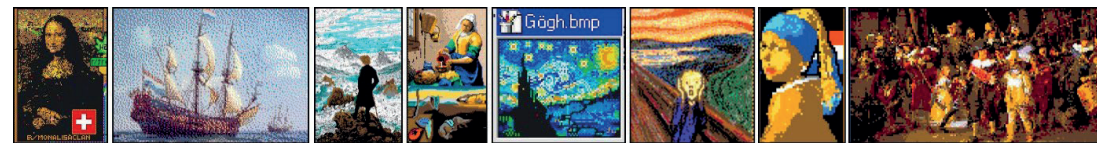
Görsel 10. 2022 r/Place oturumunda Türk Bayrağına saldırılara ve bayrağın savunulmasına bir örnek. Soldan sağa saldırı başlangıcı, saldırı anı, savunmanın başarıya ulaşması (Kaynak: Youtube, 2022)



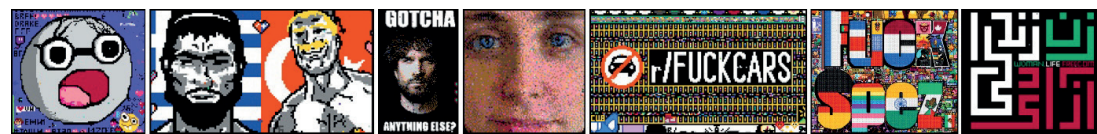
Görsel 11. Sırasıyla Yukardan Aşağı 2017, 2022 ve 2023 Yılları r/Place Etkinliği Oturumları Renk Paletleri (Kaynak: Reddit, 2023)



Görsel 12. Soldan sağa ABD bayrağı, Almanya bayrağı ve Fifa dünya kupası, Fransa bayrağı ve Fransa'ya ait önemli değerler, Vietnam propaganda afişi, Ukrayna bayrağı ve Ukrayna'ya ait önemli değerler, Portekiz bayrağı ve Portekiz'e ait önemli değerler (Kaynak: Reddit, 2023)



Görsel 13. Soldan sağa Mona Lisa, The Seven Provinces, Wanderer Above The Sea of Fog, The Milkmaid, The Persistence of Memory, Starry Night, The Scream, Girl with a Pearl Earring, The Night Watch (Kaynak: Reddit, 2023)

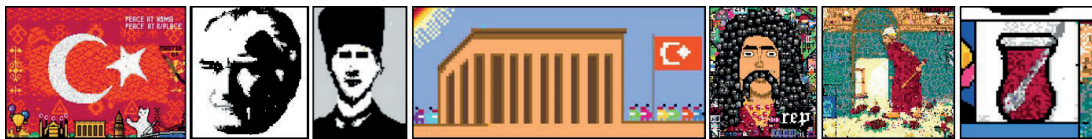


Görsel 14. Soldan sağa Drakeoff, Average Greek vs. Turk Debate, Gigachad Destiny, MelW, r/fuckcars Parking Lot, Fuck Spez, Women Life Freedom (Kaynak: Reddit, 2023)

yandan milyonlarca kullanıcının etkinlikte görev aldığı ve etkinlik boyunca üretilen grafiklerin, bu grafiklere başka (rakip ve düşman) gruplarca saldırılar yapıldığı göz önünde bulundurulduğunda, etkinliğin tekrarlanması akla uzak bir olasılık değildir. Reddit platformunu hiç kullanmamış ve kullanmayacak yüz milyonlarca izleyici, kendi uluslarının ve kültürel kümelerinin sembollerini içeren çok çeşitli grafiklerin oluşturulma, saldırılma ve son haline gelme süreçlerini içeren videoları daha sonra Youtube ve benzeri sosyal medya ve video paylaşımı platformlarında izlemişlerdir. Öte yandan etkinlikte örgütlenen küçük ve büyük Subreddit (Reddit alt başlığı) üyeleri, içerikleri bu çalışmada açıklanan belli başlıklar altında toplanmış kültürel, siyasi ve evrensel konularda grafikler ürettiklerinden, tüm dünyada ilgi ile takip edilebilecek deneysel bir tasarım ve iletişim girişiminin parçası olmuşlardır. Irkçılık ve milliyetçilik gibi bu araştırmanın konusu olmayan, sosyologların ve siyaset bilimcilerin alanına giren güdülenmelerle ortaya çıktığını düşünebileceğimiz, grafiklere saldırı ve saldırılara karşı direnme gibi dinamikler de olasıdır ki etkinliğe olan ilgiyi arttırmıştır. Ancak etkinlikte üretilen grafiklerin bu tür eylemlere ve taktiklere konu olmayan, Batı ve Doğu medeniyetlerinin hikayeler, masallar, geleneksel sanatlar, plastik sanatlar ve sinema ile video oyunları gibi kültürel mirasa ait öğelerinin birçokları, onları üreten Reddit kullanıcısı grupların hassasiyetleri ve ilgi alanları üzerinden kararlaştırılarak başarı ile uygulanmıştır. Bu bağlamda tamamlanmış r/Place kanvaslarına görsel tasarımcı bakışıyla bakıldığında, evrensel ve yerel, çeşitli türlerden pek çok görsel sembolün ortaya gelişini güzel ve iç içe atıldığı bir tür görsel düşünce ve duygu paftası ile karşılaşılacağı söylenebilir. Reklamlarla bezeli bir gazete sayfası ya da internet sitesi arayüzü gibi, hedef kitlesine ulaşmak için temsil ettikleri mesajı görsel olarak duyuran ancak onlardan farklı olarak organik sayılabilecek bir yapıda bir araya gelmiş bu

grafiklerin oluşturduğu manzara şüphesiz ilgi çekicidir. Bu nedenle gelecekte de r/Place ya da ruhunu taşıyan başka etkinliklerin sosyal bilimler, kültür, sanat ve tasarım alanlarındaki etkisi büyük olacaktır. Benzer niteliklere sahip dijital kolektif tasarım ve sanat üretimi deneylerinin ve etkinliklerinin gelişmesi, çeşitlenmesi, belki uluslararası yarışmalar gibi formlarda hatta tüketiciler ile üreticiler arasında etkileşimli köprü olacak grafik tasarım uygulamaları olarak karşımıza çıkması olasıdır.

İnternet ve dijital teknoloji şüphesiz bizleri geri dönülmez şekilde değiştirdi. Bireylerin ve toplumsal yapıların etkileşim yollarını zenginleştirirken etkileşim seviyelerini de arttırdı. Dünden farklı olarak bugün hem birbirinden bağımsız bireyler anlık olarak iletişim kurabiliyor hem de bu iletişim tekrar herkese açık olarak gözlemlenebiliyor. Bu sayede fikirler, karşıt fikirler ve sentezleme görevini yerine getirecek akıllar zaman kaybı olmaksızın fikirlere, düşüncelere ve olgulara etki edebiliyor. Reddit platformu tam da bu süreçte bilgi içeriğinin derlenmesi ve üretilmesine paralel olarak değerlendirilerek sınıflandırılması gibi bir amaçla hizmet için kurulmuştu. Oluşturulan Subreddit'lerde ilgi alanlarına göre bir araya gelen kullanıcılar, ürettikleri içeriklerin kontrolçüsü ve değerlendiricisi haline gelmişti. Çeşitli liderlikler ve görevlendirmeler ile örgütlü bir yapıda çalışan sosyal varlıklar oluşturmuşlardı. Onlara r/Place ile piksellerden oluşmuş boş beyaz bir sayfa verildiğinde de, gruplarının özünü oluşturan değerleri, düşünceleri ve duyguları kesin ve basit kuralları olan ve belirli zaman yayılmış bir maraton içinde hepimizin bildiği ya da anlayabileceği grafiklere, görsel sembollere dönüştürdüler. Önceden planlı olarak uzun süre üzerine düşünülmemeyecek bir şekilde sadece başlamasından kısa zaman önce duyurulan üç r/Place etkinliği de katılımcı grupların en üst iletişim becerileriyle koordinasyon yetenekleri sayesinde sonunda



Görsel 15. Sırasıyla Yukarıdan Aşağı 2017, 2022 ve 2023 Yılları r/Place Etkinliği Oturumları Renk Paletleri (Kaynak: Reddit, 2023)

ortaya çıkan kolektif eserlerin neredeyse hatasız birer dijital pixelart mozaik ya da kolaj olarak kayda geçmesini sağladı. Sabit bir tema, görüş, emir, istek olmaksızın üretilmiş bu çalışmaların toplumsal, siyasi, etnik, kültürel anlamda Reddit kullanıcısı on milyonlarca üyenin bakış açılarını ortaya koyan grafikler olduğunu düşündüğümüzde, bu deneyin başlangıçta düşünülen hedefinin ya da odağının çok ötesinde sonuçları olduğu düşünülebilir. Çünkü grafiğin, tasarımın ve plastik sanatların özüne baktığımızda gördüğümüz, mesajın küçük kitleler ya da bireyler tarafından oluşturulduğu bir yapıdır. Michalengo'nun Sistina Şapeli Tavanı frenskini Papa 2. Julius sipariş etmişti. Mona Lisa'yı Da Vinci hayal etmişti. Yüz milyonlarca tüketicisi olan Apple firmasının logosu Ron Wayne tarafından tasarlanıp Rob Janoff tarafından bugün kullanılan haline getirilmiştir. Pioneer 10 ve 11 uzay araçlarında taşınan Pioneer Plakları'nı Frank Drake, Carl Sagan ve Linda Salzman tasarlamıştı. Tarihin hiçbir döneminde grafikler oluşturmak üzere bir araya gelmiş bilinen ve anonim bireylerin ortak bir alanda başka gruplarla birlikte ve onlara karşı tasarım ürettiği bir örnek olmamıştır. Elbette r/Place etkinliğinde özgün tasarımlara pek rastlanmamıştır. Ancak teknoloji devriminin, dijitalleşmenin ve küreselleşmenin seksenli yıllardaki ilk PC'lerin üretildiği dönemle başlatsak, henüz bu değişimin dördüncü ve beşinci on yılını yaşamaktayız. Ve şimdiden binlerce yıllık görsel tasarım ve iletişim geleneklerimizde ve anlayışımızda büyük değişimler olmuş durumda. r/Place'in bu anlamda tasarım olgusunu inceleyenler için önemli bir kırılma noktası ya da köşe taşı olduğunu görmek zor değildir. Çalışma sayesinde r/Place etkinliğini araştırmış çeşitli disiplinlerden analizlere görsel tasarım ve iletişim disiplininin bakışından bir bilgi derlemesi yapılmaya çalışılmıştır.

KAYNAKÇA

- ARMSTRONG, B. (2018). *Coordination in a Peer Production Platform: A study of Reddit's /r/Place Experiment*. Thesis (MSc), University of Waterloo, Ontario.
- BROWN, A. (2006). The Million Dollar Homepage: A Novel Web Experiment. *Journal of Internet Marketing*. 4(2), 25-31.
- BROWN, A. (2012). *The Reddit story: From startup to the front page of the internet*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/technology/2012/apr/24/reddit-story-steve-huffman-alexis-ohanian>
- BROWN, A. (2019). The r/Place Experiment: Collaborative Art and Community Building on Reddit. *Journal of Online Communities Studies*. 7(2), 75-89.
- GÖNÜLLÜ, C. (2022). Dijital Vatan Savunması: r/Place Etkinliği. *MAKU SOBED*. (36), 157-173. <https://doi.org/10.20875/makusobed.1182163>.
- HUFFMAN, S. (2007). *How Reddit was created*. *Reddit Blog*. 10.07.2023. <https://redditblog.com/2007/06/21/how-reddit-was-created>
- JOHNSON, L. & WHITE, J. (2008). User contributions to internet-based forums: Prevalence, forms, and motivations. *CyberPsychology & Behavior*. 11(6).
- JOHNSON, L. M. (2020). The Evolution of r/Place: A Case Study of Online Collaborative Art and Community. *Internet Studies Journal*. 22(1), 89-104.
- JONES, S. (2017). GeoGuessr: Exploring the World Through Gameplay. *Journal of Digital Exploration*. 8(3), 42-57.
- LITHERLAND, K. T. & ANDERS, I. M. (2021). Instruction vs. emergence on r/place: Understanding The growth and Control of Evolving Artifacts in Mass Collaboration. *Computers in Human Behavior*. 122 (2021), 106845.
- LOSPEC. (2023). r/Place 2023 Day1 Palette. <https://lospec.com/palette-list/r-place-2023-day1> [Erişim Tarihi: 1/5/2023].
- MILLER, J. (2016). The Button: An Experiment in Online Community Interaction. *Journal of Internet Research*. 10(1), 18-25.
- O'HARA, R. (2014). Drawception: A Case Study in Collaborative Online Drawing Games. *International Journal of Online Games and Play*. 7(4), 10-15.
- OHANIAN, A. (2006). Reddit: The front page of the internet. TED Talk. https://www.ted.com/talks/alexis_ohanian_on_alexis_iconic_red_ted_u [Erişim Tarihi: 14/06/2023].

- PCGAMESSCREENS. (2016). The Best Games Ever: Dune 2 Screenshots Walkthrough. <http://pcgamescreens.blogspot.com/2016/02/dune-2-screenshots-walkthrough.html> [Erişim Tarihi: 12/06/2023].
- PENDERGRASS, W., COMPOMIZZI, J., SCIBELLI, D. (2022). Digital mandalas: Communication and authentic human interaction in reddit's r/place platform. *Information Systems*. 23(3), 9-24. https://doi.org/10.48009/3_iis_2022_102.
- PETERS, J. (2023). Reddit is bringing back r/Place at perhaps the worst possible time. *Theverge*. <https://www.theverge.com/2023/7/19/23800309/reddit-r-place-2023-protest>. [Erişim Tarihi: 02/07/2023].
- PETERS, J. (2023). Reddit's r/Place is going about as well as expected. *Theverge*. <https://www.theverge.com/2023/7/20/23801716/reddits-r-place-protest-art>. [Erişim Tarihi: 02/07/2023].
- RAPPAZ, J., CATASTA, M., WEST, R., ABERER, (2018). Latent Structure in Collaboration: The Case of Reddit r/place. *Twelfth International AAAI Conference on Web and Social Media, ICWSM*.
- REDDIT. (2017). The 2017 r/Place Atlas <https://2017.placeatlas.stefanocoding.me/#/531/266/1.201>. [Erişim Tarihi: 03/07/2023].
- REDDIT. (2022). The 2022 r/Place Atlas. <https://2017.place-https://2023.place-atlas.stefanocoding.me/#/-940/-217/0.38>. [Erişim Tarihi: 04/07/2023]. [Erişim Tarihi: 03/07/2023].
- REDDIT. (2023). The 2023 r/Place Atlas. <https://2017.place-https://2023.place-atlas.stefanocoding.me/#/-940/-217/0.38>. [Erişim Tarihi: 04/07/2023].
- SMITH, E. R. & JOHNSON, L. M. (2015). Twitch Plays Pokémon: A Study of Collaborative Gameplay. *Journal of Online Gaming Research*. 3(2), 65-78.
- SMITH, E. R. & JOHNSON, L. M. (2018). Reddit's r/Place: An Exploration of Collaborative Art and Online Community. *Journal of Social Media Research*, 30(2), 53-68.
- THOMAS, R. (2011). The birth and boom of Reddit. *Discover Magazine*. <https://www.discovermagazine.com/technology/the-birth-and-boom-of-reddit>. [Erişim Tarihi: 10/07/2023].
- VACHHER, P., LEVONIAN, Z., CHENG, H. & YAROSH, S. (2020). Understanding community-level conflicts through Reddit R/Place. *CSCW '20 Companion: Conference Companion Publication of the 2020 on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing*, 401-405. <https://doi.org/10.1145/3406865.3418311>.
- VOX. (2015). The Button: The Fascinating Social Experiment Driving Reddit Crazy. <https://www.vox.com/2015/4/10/8383165/reddit-button-explained>. [Erişim Tarihi: 10/07/2023].
- WORLD POPULATION REVIEW. (2023). Reddit Users by Country 2023. <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/reddit-users-by-country>. [Erişim Tarihi: 15/07/2023].
- YOUTUBE. (2017). Reddit Place (/r/place) - FULL 72h (90fps) TIMELAPSE. <https://www.youtube.com/watch?v=XnRCZK3KjUY>. [Erişim Tarihi: 15/07/2023].
- YOUTUBE. (2022). Turkey Vs xQc r/place Pixel Wars. <https://www.youtube.com/shorts/y1mMn26FZ4E>. [Erişim Tarihi: 15/07/2023].
- YOUTUBE. (2022). r/Place 2022 Timelapse. <https://www.youtube.com/watch?v=K5O3UgLG2Jw&t=1s>. [Erişim Tarihi: 16/07/2023].
- YOUTUBE. (2023). Official r/place 2023 canvas timelapse. <https://www.youtube.com/watch?v=xjOMPka5Wfo>. [Erişim Tarihi: 16/07/2023].