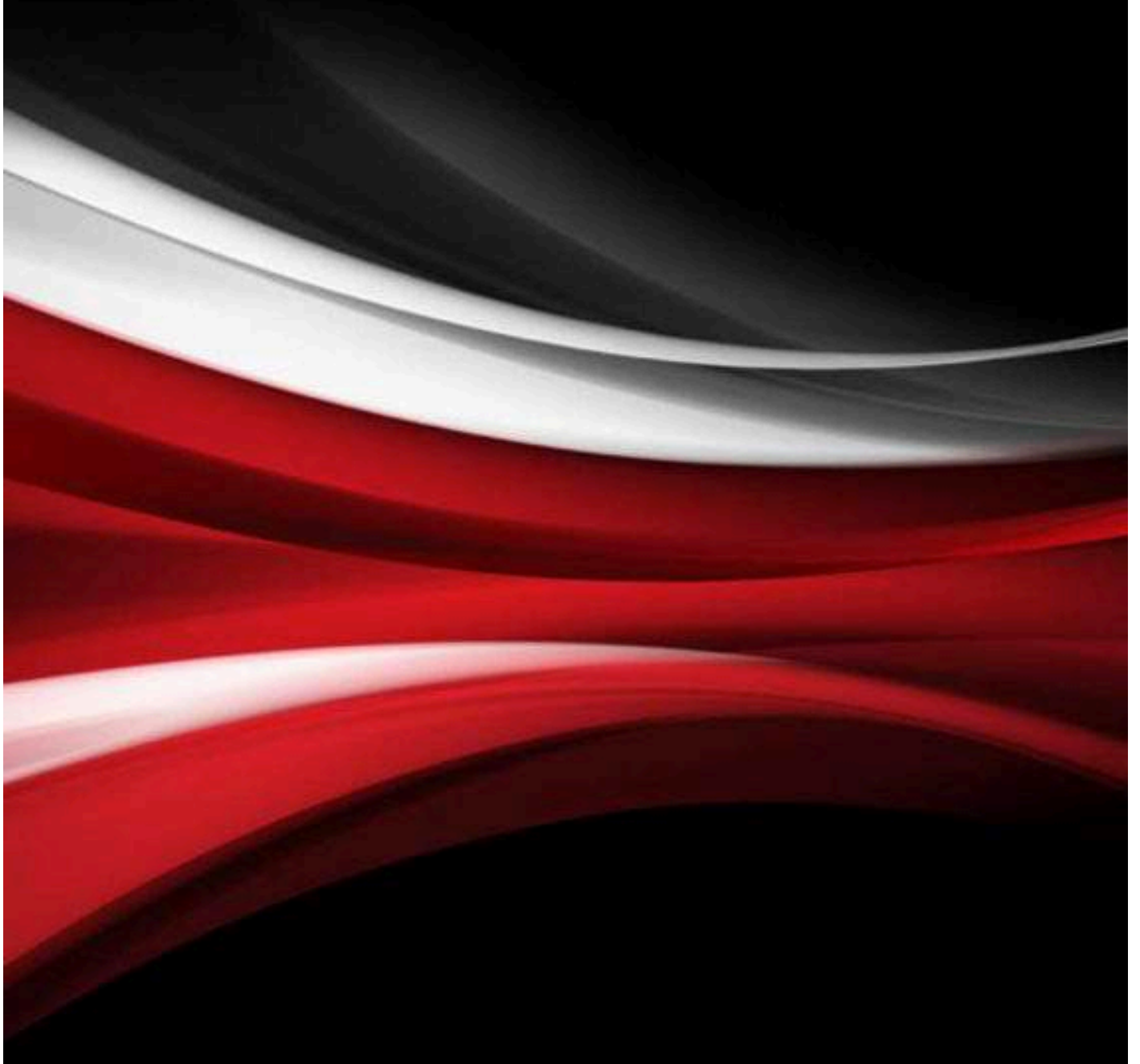


TOJ
DAC

The Turkish
Online Journal
of Design
Art and
Communication





The Turkish
Online Journal
of Design
Art and
Communication

JULY 2018

Volume 8 – Issue 3

DOI: 10.7456/10803100

ISSN: 2146-5193

Editor

Assoc.Prof.Dr. Deniz YENGIN

www.tojdac.org

ABOUT TOJDAC (ISSN: 2146-5193)

Design, art and communication are evaluated together since they are interdisciplinary fields. It is not possible to understand design as a mode of communication without considering design theories and design principles. The design works that do not have an artistic point of view and/or the art works that do not have design principles and design theories can not exist. In addition to these, art or design is known as a communication activity. As a result these three fields are intertwined and essential for one another.

Tojdac, which was first published after Visualist 2012 International Congress on Visual Culture at Istanbul Kültür University, is an online journal that publishes original research papers and solicits review articles on developments in these three fields. The scientific board consists of the Visualist 2012 scientific committees.

In this context, Tojdac is qualified as an “international peer-reviewed journal”. It is a peer-reviewed international journal published four times a year. Each volume has a different theme and a guest editor. Themes and subheads that are chosen under the main topic of “*Design, Art and Communication*” are determinants in choosing and publishing articles.

The aim of Tojdac is to create a source for academics and scientists who are doing research in the arts, design and communication that feature formally well-written quality works. And also create a source that will contribute and help develop the fields of study. Accordingly, Tojdac’s intentions are on publishing articles and scientific works which are guided by a scientific quality sensibility.

Peer Review Process

The editorial board peruses the submitted material with regard to both form and content before sending it on to referees. They may also consider the views of the advisory board. After the deliberation of the editorial board, submitted material is sent to two referees. In order for any material to be published, at least two of the referees must approve it. The revision and improvement demanded by the referees must be implemented in order for an article to be published. Authors are informed within three months about the decision regarding the publication of their material. All the papers are controlled academically with the [iThenticate](#) program.

Open Access Policy

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication (TOJDAC) adopted a policy of providing open access.

Call for Papers

TOJDAC will bring together academics and professionals coming from different fields to discuss their differing points of views on these questions related to “Design, Art and Communication”.

Main Topics of Tojdac

- Social Sciences (Communication Studies, researches, applied studies)
- New Media (web 2.0, web 3.0, interactivity, convergence, virtuality, social media, etc.)
- Digital Arts (cinema, television, photograph, illustration, kinetic, graphics etc.)
- Digital Society (E-community, surveillance society, network society, etc.)
- Communication Arts (advertising, public relation, marketing, etc.)
- Performing Arts
- Visual Culture
- Visual Arts
- Visual Semiotics and Applications

Language of Tojdac

Turkish and English

Editor

Assoc.Prof.Dr. Deniz Yengin, İstanbul Aydın University, Turkey

Editorial Board

Prof.Dr. Atilla Girgin, İstanbul Aydın University, Turkey
Prof.Dr. Bülent Küçükdoğan, İstanbul Kültür University, Turkey
Prof.Dr. Christine I. Ogan, University of Indiana, U.S.A.
Prof.Dr. Cem Sütçü, Marmara University, Turkey
Prof.Dr. Donald L. Shaw, University of North Carolina, U.S.A.
Prof.Dr. Douglas Kellner, UCLA University, U.S.A.
Prof.Dr. Filiz Balta Peltekoğlu, Marmara University, Turkey
Prof.Dr. H.Hale Künüçen, Başkent University, Turkey
Prof.Dr. Haluk Gürgen, Bahçeşehir University, Turkey
Prof.Dr. Hülya Yengin, İstanbul Aydın University, Turkey
Prof.Dr. Jean-Marie Klinkenberg, Liege University, Belgium
Prof.Dr. Judith K. Litterst, St. Cloud State University, U.S.A.
Prof.Dr. Lev Manovich, University of California, U.S.A.
Prof.Dr. Korkmaz Alemdar, Atılım University, Turkey
Prof.Dr. Nazife Güngör, Üsküdar University, Turkey
Prof.Dr. Nurcay Türkoğlu, Arel University, Turkey
Prof.Dr. Nilgün Tatal Cheviron, Galatasaray University, Turkey
Prof.Dr. Hasan Saygın, İstanbul Aydın University, Turkey
Prof.Dr. Lev Manovich, University of California, U.S.A.
Prof.Dr. Lucie Bader Egloff, Zurich University, Switzerland
Prof.Dr. Maxwell E. McCombs, University of Texas, U.S.A.
Prof.Dr. Mesut İktu, İstanbul Kültür University, Turkey
Prof.Dr. Murat Özgen, İstanbul University, Turkey
Prof.Dr. Mutlu Binark, Başkent University, Turkey
Prof.Dr. Nazife Güngör, Üsküdar University, Turkey
Prof.Dr. Özden Çankaya, İstanbul Aydın University, Turkey
Prof.Dr. Rengin Küçükdoğan, İstanbul Kültür University, Turkey
Prof.Dr. Selçuk Hünerli, İstanbul University, Turkey
Prof.Dr. Stanislav Semerdjiev, NATFA, Bulgaria
Prof.Dr. Sung-do Kim, Korea University, South Korea
Prof.Dr. Turan Sağer, İnönü University, Turkey
Prof.Dr. Ümit Atabek, Yaşar University, Turkey
Prof.Dr. Yasemin Giritli İnceoğlu, Galatasaray University, Turkey
Prof.Dr. Zafer Ertürk, Işık University, Turkey
Prof.Dr. Işıl Zeybek, İstanbul Kültür University, Turkey
Prof.Dr. Özer Kanburoğlu, İstanbul Aydın University, Turkey
Prof.Dr. Mehmet Üstünipek, İstanbul Kültür University, Turkey
Prof.Dr. Banu Manav, İstanbul Kültür University, Turkey
Assoc.Prof.Dr. Deniz Yengin, İstanbul Aydın University, Turkey
Assoc.Prof.Dr. And Algül, İstanbul Aydın University, Turkey
Assoc.Prof.Dr. Tolga Kara, Marmara University, Turkey
Assoc.Prof.Dr. İncilay Cangöz, Anadolu University, Turkey
Assoc.Prof.Dr. Nazan Haydari Pakkan, Bilgi University, Turkey
Assoc.Prof.Dr. Moldiyar Yergebekov, Süleyman Demirel University
Assoc.Prof.Dr. Ceyda Deneçli, Nişantaşı University, Turkey
Assoc.Prof.Dr. Okan Ormanlı, İstanbul Kültür University, Turkey
Assoc.Prof.Dr. Ezgi Öykü Yıldız, İstanbul Kültür University, Turkey
Assoc.Prof.Dr. Rana Kutlu, İstanbul Kültür University, Turkey
Assoc.Prof.Dr. Evrim Töre, İstanbul Kültür University, Turkey
Assist.Prof.Dr. Arzu Eceoğlu, İstanbul Kültür University, Turkey
Assist.Prof.Dr. Perihan Taş Öz, İstanbul Kültür University, Turkey
Assist.Prof.Dr. Gökmen Karadağ, İstanbul Aydın University, Turkey

ÖNEMLİ: Dergide yayınlanan görüşler ve sorumluluk yazarlara aittir. Yayınlanan eserlerde yer alan tüm içerik kaynak gösterilmeden kullanılamaz. Bütün makaleler Turnitin programı ile intihal yönüyle akademik anlamda kontrol edilmektedir.
IMPORTANT: All the opinions written in articles are under responsibilities of the authors. The published contents in the articles can not be used without being cited. All the papers are controlled academically with the Turnitin program.

Editörün Mesajı

Sevgili TOJDAC Okuyucuları,

Bu sayıda Cilt 8, Sayı 3 yayınımızı sizlerle paylaşmaktan mutluluk duyuyoruz. Dergimizin yayınlanan bu sayısında kabul edilen 17 yazarın 13 makalesi bulunmaktadır.

Sevgili okurlar, daha detaylı bilgi almak, öneri ve görüşleriniz paylaşmak ya da eserlerinizi yayınlamak için gönderimlerinizi lütfen aşağıdaki e-posta adresine iletin. Bizlere TOJDAC Sekreterliği info@tojdac.org adresinden ulaşabilirsiniz.

İletişimde kalmak ve bir sonraki sayımızda buluşmak umudu ile.

Editör

Doç. Dr. Deniz YENGİN

İstanbul Aydın Üniversitesi Florya Kampüsü - İstanbul TÜRKİYE

Tel: 444 1 428

E-mail: denizyengin@aydin.edu.tr

URL: <http://www.tojdac.org>

Message from the Editor

Greetings Dear readers of TOJDAC,

We are happy to announce to you that our Volume 8, Issue 3 has been published. There are 13 articles from 17 authors published in this current issue.

Dear readers, you can receive further information and send your recommendations and remarks, or submit articles for consideration, please contact TOJDAC Secretariat at the below address or e-mail us to info@tojdac.org.

Hope to stay in touch and meeting in our next Issue.

Editor

Assoc.Prof.Dr. Deniz YENGİN

İstanbul Aydın University Florya Campus - İstanbul TÜRKİYE

Tel: 444 1 428

E-mail: denizyengin@aydin.edu.tr

URL: <http://www.tojdac.org>

TABLE OF CONTENTS
July 2018 Volume 8 Issue 3
(10.7456/10803100)

RESEARCH ARTICLES

| | |
|---|-----|
| ANALYSIS OF THE EFFECT OF GLOBALIZATION USERS' COLOR PREFERENCES OVER LIVING SPACE FURNITURE <i>Aylin ARAS</i> | 447 |
| STRATEGIC PLANNING IN THE MUSEUMS <i>Beste GÖKÇE PARSEHYAN</i> | 457 |
| A RESEARCH ON ENTREPRENEURIAL LEVEL OF SOCIAL MEDIA USERS ON BITCOIN AND CRYPTO CURRENCIES Cem Sefa SÜTÇÜ <i>Çiğdem AYTEKİN</i> | 466 |
| A PROPOSAL FOR AN INTERACTIVE COMPUTER GAME TO TEACH CURTAIN WALL SYSTEMS <i>Eray ŞAHBAZ</i> | 489 |
| UNIFORMIFICATION OF URBAN OPEN-GREEN SPACES: THE SAMPLE OF KONYA <i>Filiz ÇELİK</i> | 500 |
| CHANGING IMAGES OF WOMEN IN TURKISH CINEMA IN THE 2000S: WOMAN AS SUBJECT IN "THE BLUE WAVE" AND WOMAN AS RIDDLE OF NARRATIVE IN "FOR BOTH OF US" <i>Gül YAŞARTÜRK</i> | 518 |
| DISCURSIVE CONSTRUCTIONS OF GENDER IN MIGRATION FILMS IN TURKISH CINEMA AFTER 1990'S <i>İzlem KANLI</i> <i>Pelin AGOCUK</i> | 526 |
| MULTI-SENSORY NATURE OF USER-PRODUCT INTERACTIONS: A STUDY ON SMALL HOUSEHOLD APPLIANCES <i>Merve COŞKUN</i> <i>Bahar ŞENER PEDGLEY</i> | 537 |
| AS A GRAPHIC SYMBOL DOUBLE HEADED KARTAL IN ANATOLIAN SELJUKS <i>Nilüfer ÖZEL</i> | 551 |

SUBJECTIVITY OF PERCEPTION AND DEFINITION OF SPACE
Osman ARAYICI 560

A SITUATIONAL REVIEW ON THE IMPORTANCE OF CRISIS DESIGN OR
CRISIS OF DESIGN
Özkal Barış ÖZTÜRK 565

NEW MEDIA PRACTICES IN IRAN: A MIXED METHODS STUDY
Sefer KALAMAN 572

AN INVESTIGATION ON A COMPUTER-ASSISTED DIGITAL MUSICAL
TEACHING MATERIAL FOR THE SPECIAL EDUCATION OF EDUCABLE
MENTALLY RETARDED CHILDREN IN TURKEY
Turan SAĞER
Günsu YILMA ŞAKALAR 583

İÇİNDEKİLER
Temmuz 2018 Cilt 8 Sayı 3
(10.7456/10803100)

ARAŞTIRMA MAKALELERİ

| | |
|---|-----|
| KÜRESELLEŞMENİN KULLANICILARIN RENK TERCİHLERİNE ETKİSİNİN YAŞAMA MEKÂNI MOBİLYALARI ÜZERİNDEN İNCELENMESİ <i>Aylin ARAS</i> | 447 |
| MÜZELERDE STRATEJİK PLANLAMA <i>Beste GÖKÇE PARSEHYAN</i> | 457 |
| BITCOIN VE KRİPTO PARA İLE İLGİLİ SOSYAL MEDYA KULLANICILARININ GİRİŞİMCİLİK DÜZEYLERİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA <i>Cem Sefa SÜTCÜ</i> <i>Çiğdem AYTEKİN</i> | 466 |
| GİYDİRME CEPHE SİSTEMLERİNİN ÖĞRETİLMESİ İÇİN İNTERAKTİF BİR BİLGİSAYAR OYUNU ÖNERİSİ <i>Eray ŞAHBAZ</i> | 489 |
| KENTSEL AÇIK-YEŞİL ALANLARIN AYNILAŞMASI: KONYA ÖRNEĞİ <i>Filiz ÇELİK</i> | 500 |
| 2000 SONRASI TÜRK SİNEMASINDA DEĞİŞEN KADIN İMGELERİ: “MAVİ DALGA” FİLMİNDE ÖZNE OLARAK KADIN ve “İKİMİZİN YERİNE” FİLMİNDE ANLATININ GİZEMİ OLARAK KADIN <i>Gül YAŞARTÜRK</i> | 518 |
| 1990 SONRASI TÜRK SİNEMASINDA DIŞ GÖÇ FİMLERİNDE TOPLUMSAL CİNSİYETİN SÖYLEMSEL İNŞASI <i>İzlem KANLI</i> <i>Pelin AGOCUK</i> | 526 |
| KULLANICI-ÜRÜN ETKİLEŞİMİNİN ÇOK DUYULU DOĞASI: KÜÇÜK EV ALETLERİ ÜZERİNE BİR ÇALIŞMA <i>Merve COŞKUN</i> <i>Bahar ŞENER PEDGLEY</i> | 537 |
| GRAFİK BİR SEMBOL OLARAK ANADOLU SELÇUKLULARINDA ÇİFT BAŞLI KARTAL <i>Nilüfer ÖZEL</i> | 551 |
| MEKAN ALGISİNİN VE ANLATIMININ SUBJEKTİF YAPISI <i>Osman ARAYICI</i> | 560 |
| TASARIMIN KRİZİ YA DA KRİZ TASARIMININ ÖNEMİ ÜZERİNE BİR DURUM OKUMASI <i>Özkal Barış ÖZTÜRK</i> | 565 |

İRAN'DA YENİ MEDYA UYGULAMALARI: BİR KARMA YÖNTEM ÇALIŞMASI
Sefer KALAMAN 572

TÜRKİYE'DEKİ EĞİTİLEBİLİR ZİHİNSEL ENGELLİ ÇOCUKLARIN ÖZEL EĞİTİMİ İÇİN
BİLGİSAYAR DESTEKLİ DİJİTAL MÜZİK ÖĞRETİM MATERYALİ ÜZERİNE BİR
İNCELEME
Turan SAĞER
Günsu YILMA ŞAKALAR 583

DOI Numbers of TOJDAC
July 2018 Volume 8 Issue 3
(10.7456/10803100)

ANALYSIS OF THE EFFECT OF GLOBALIZATION USERS' COLOR
PREFERENCES OVER LIVING SPACE FURNITURE

Aylin ARAS

10.7456/10803100/001

STRATEGIC PLANNING IN THE MUSEUMS

Beste GÖKÇE PARSEHYAN

10.7456/10803100/002

A RESEARCH ON ENTREPRENEURIAL LEVEL OF SOCIAL MEDIA USERS ON
BITCOIN AND CRYPTO CURRENCIES

Cem Sefa SÜTÇÜ

Çiğdem AYTEKİN

10.7456/10803100/003

A PROPOSAL FOR AN INTERACTIVE COMPUTER GAME TO TEACH CURTAIN
WALL SYSTEMS

Eray ŞAHBAZ

10.7456/10803100/004

UNIFORMIFICATION OF URBAN OPEN-GREEN SPACES:
THE SAMPLE OF KONYA

Filiz ÇELİK

10.7456/10803100/005

CHANGING IMAGES OF WOMEN IN TURKISH CINEMA IN THE 2000S: WOMAN
AS SUBJECT IN "THE BLUE WAVE" AND WOMAN AS RIDDLE OF NARRATIVE
IN "FOR BOTH OF US"

Gül YAŞARTÜRK

10.7456/10803100/006

DISCURSIVE CONSTRUCTIONS OF GENDER IN MIGRATION FILMS IN
TURKISH CINEMA AFTER 1990'S

İzlem KANLI

Pelin AGOCUK

10.7456/10803100/007

MULTI-SENSORY NATURE OF USER-PRODUCT INTERACTIONS: A STUDY ON
SMALL HOUSEHOLD APPLIANCES

Merve COŞKUN

Bahar ŞENER PEDGLEY

10.7456/10803100/008

AS A GRAPHIC SYMBOL DOUBLE HEADED KARTAL IN ANATOLIAN
SELJUKS

Nilüfer ÖZEL

10.7456/10803100/009

SUBJECTIVITY OF PERCEPTION AND DEFINITION OF SPACE

Osman ARAYICI

10.7456/10803100/010

A SITUATIONAL REVIEW ON THE IMPORTANCE OF CRISIS DESIGN OR
CRISIS OF DESIGN

Özkal Barış ÖZTÜRK

10.7456/10803100/011

NEW MEDIA PRACTICES IN IRAN: A MIXED METHODS STUDY

Sefer KALAMAN

10.7456/10803100/012

AN INVESTIGATION ON A COMPUTER-ASSISTED DIGITAL MUSICAL
TEACHING MATERIAL FOR THE SPECIAL EDUCATION OF EDUCABLE
MENTALLY RETARDED CHILDREN IN TURKEY

Turan SAĞER

Günsu YILMA ŞAKALAR

10.7456/10803100/013

ANALYSIS OF THE EFFECT OF GLOBALIZATION USERS' COLOR PREFERENCES OVER LIVING SPACE FURNITURE

Aylin ARAS

Karadeniz Technical University, TURKEY

<https://orcid.org/0000-0003-3315-3655>

aylin@ktu.edu.tr

ABSTRACT

The concept of globalization has taken many topics under its influence in recent years. Residential designs in which users reflect their identities are also influenced and formed by globalization. The concept of color which causes different perceptions among humans also emerges as one of the important parameters of space design. It is also observed as a result of literature reviews that colors of furniture as one of the most important building blocks of space affect perception of space. Globalization that is effective in exhibiting similar or different behaviors by societies is considered to be effective in selection of furniture colors that affect individuals' lifestyles or get affected from their lifestyles and that also affect perception of space. Departing from this idea, it has been discussed whether globalization affects color preferences for furniture in living spaces of buildings that contain all kinds of data related to people's lives and perceptions. Within the scope of the research, color preferences furniture used in living spaces were determined between users heavily affected from globalization and users less affected from globalization. In this context; on-site evaluation studies and surveys were applied in houses of two different groups determined as the sample field, and colors chosen by individuals in furniture of living spaces of sample groups were examined. As a result of the study, it was determined that users in two different sample groups used different colors in furniture of their building living spaces.

Keywords: Globalization, furniture, color, building living spaces, user preferences

KÜRESELLEŞMENİN KULLANICILARIN RENK TERCİHLERİNE ETKİSİNİN YAŞAMA MEKÂNI MOBİLYALARI ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

ÖZ

Küreselleşme kavramı son yıllarda ekonomiden, tasarıma kadar pek çok konuyu etkisi altına almaktadır. Kullanıcıların kimliklerini yansıttıkları konut tasarımları da küreselleşmeden etkilenerek şekillenmektedir. İnsanlarda farklı algılamalara sebep olan renk kavramı da mekân tasarımının önemli parametrelerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Mekânın en önemli yapı taşlarından biri olan mobilyalarda kullanılan renklerin de mekân algısını etkilediği yapılan literatür çalışmalarında görülmektedir. Toplumların benzer ya da farklı davranışlar sergilemesinde etkili olan küreselleşmenin, insanın yaşam tarzını etkileyen veya yaşam tarzından etkilenen en önemli öğelerden olan ve mekân algısını etkileyen mobilyaların renk seçiminde de etkili olduğu düşünülmektedir. Bu düşünceden hareketle küreselleşmenin, insanın yaşama ve algılarına dair her türlü veriyi içinde barındırdığı konut yaşama mekânlarındaki mobilyaların renk tercihlerini etkileyip etkilemediği incelenmiştir. Çalışma kapsamında, küreselleşmeden yoğun olarak etkilenen kullanıcılarla, daha az etkilenen kullanıcıların konut yaşama mekânlarında kullandıkları mobilyalardaki renk tercihleri belirlenmiştir. Bu kapsamda; örneklem alanı olarak belirlenen iki farklı gruba anket ve konutlarında yerinde tespit çalışmaları yapılmış ve örneklem gruplarının yaşama mekânı mobilyalarında seçmiş oldukları renkler incelenmiştir. Çalışma sonucunda iki farklı örneklem grubundaki kullanıcıların konut yaşama mekânı mobilyalarında farklı renkler kullandıkları belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: küreselleşme, mobilya, renk, konut yaşama mekânları, kullanıcı tercihleri

INTRODUCTION

Architectural space is the space that user perceives with his/her experiences (Kasap, 2009). In other words, how users perceive a space is associated with knowledge that they have obtained in life. Nowadays, while people gain knowledge on life, they make use of both places they visit and communication tools they use. An individual's travel habits, social and digital communication tools he/she uses affect his/her knowledge, lifestyle and tastes. Today, being effective in every aspect of life, globalization also affects mobility of people and their knowledge. Thanks to globalization, communication has accelerated, borders have begun to disappear, this situation has been reflected on both individuals' lives and living spaces. Thanks to globalization, changes occurring with pace in the society have also changed buildings, and tastes in housing and furniture. Lifestyles evolving with production-consumption habits, product and service flow, technological developments and current trends in the world with the effect of globalization also allow users to think about furniture in a broader perspective. Color is known as one of the important criteria in choosing furniture such as material and style. Therefore, it is considered that there are differences among furniture color preferences between users affected more from globalization and those affected less.

The concept of color emerges as one of the major elements in perceiving architectural space. Colors in designed structured environment affect identity of the space and user's perception of a space (Manav, 2011). In addition to many factors allowing perception of space such as color, light, dimensions etc., appearances of furniture also affect perception of space. Apart from factors such as ergonomics, material, texture in furniture preferences, color is also one of important criteria and affects perception of space (Altan, 1993). Therefore, it is necessary to consider the effect of colors in space design and color preferences of furniture. That is because colors used for spaces and furniture also give opinions about users' personality to others (Manav, 2011).

Color is a concept that is effective in every aspect of life and represents an individual's tastes. Besides, color adds aesthetic values to spaces, but also bears symbolical meanings that designers use to give various messages to others (Açıcı, 2015). Considering factors related to color in perception of space; all factors including physiological, physical and psychological ones should be taken into consideration (Sheppard, 1968). Colors are also used as a tool of expression and narration with codes related to colors established in human mind in daily life (Manav, 2015). For example, while white color symbolizes purity and is used to attract elegant customers, brown represents richness and natural such as soil (Açıcı, 2015). The concept of color is also very effective in communicating physically and psychologically among individuals. Thanks to coding established in human mind with colors, users get some perceptions about a space with attributes such as cold-warm-friendly-comfortable, and spaces can be used as tools of expressing emotions. In this way, space gains identity (Manav, 2015).

In color preferences, there are many factors ranging from psychological factors to conditioned reflexes, from user identity to fashion (Özdemir, 2005). It is known that fashion is affected from globalization and spread with communication tools. User identity is also formed with his/her socio-cultural features. This can be associated with data related to globalization. In other words, it is considered that globalization is a factor in color preferences though indirectly, because experiences obtained with the help of different tools are also effective in perception of space.

Buildings emerging as spaces in which users reflect their personal properties and lifestyles also represent users' color preferences (Özdemir, 2005). That is because, while function is prominent in buildings other than houses, users' personal preferences, lifestyles and their cultural data come into prominence and these are reflected on space. Therefore, the issue of whether globalization is an effective factor in furniture color preferences has been discussed over buildings.

Furniture used in buildings vary as per the cultural group (Aras, 2015). Just like furniture used, it is considered that colors preferred in furniture may vary in different groups of the society. Features such as communication tools, social organizations and fast-moving consumer culture that can be used to determine effects of globalization influence users' perceptions and thus their perspective on colors. Users in similar socio-cultural structure show similar consumption habits (Hofstede, 1991; Chaney, 1999). Because of this, differences can be seen among color choices of users that have different consumption characteristics (Özdemir, 2005; Manav, 2015).

With this study applied, a discussion has been made on household users' furniture color preferences that are differently affected from globalization and that show differences according to frequency of using communication tools. In this first section of the study, literature information about the effect of color and globalization on space was given. In the second section, on-site evaluation studies were conducted towards determination of furniture colors used in living spaces by means of surveys to reveal effect of globalization on users. Within the scope of this study, it is examined whether there are differences in color preferences for furniture between users who use communication tools or those do not, who engage in socio-cultural activities or those do not.

STUDIES CONDUCTED

Selection of Sample

Effects of globalization can be observed in the distinct groups of different regions in a city. The research was conducted in Trabzon since it is a city receiving continuous migration from surrounding provinces and contains social structures in distinct characteristics in different parts of the city. In the research conducted in two different regions of Trabzon province with different social-economic levels, the objective was to determine furniture color preferences among users affected from globalization in different forms.

Use of communication tools among users means that they are affected from social organizations, their travel habits affect users with environmental data, in other words, with globalization. Using communication tools, ability to travel and participating in social activities are generally associated with users' educational background. Users with good educational background and income level generally travel more, follow fashion more and use communication tools more, so they are affected by globalization faster and more. It is considered, based on the idea that individuals living in the same apartment block are affected from each other (Ayata and Ayata, 1996), that user from the same apartment block tend to exhibit similar behaviors in terms of globalization although their educational background and income levels are different. For this reason, these data were questions first in the sample.

According to data from Turkey Statistical Institute (TSI), since there are no data on income level based on neighborhood basis, by determining the educational level belonging to central district, survey application areas were determined as Beşirli Neighborhood No.1 with the highest rate of higher education graduation (27.9%) and Cumhuriyet Neighborhood with the least rate of higher education graduation (6.6%). Stemming from the educational level, the sample group was determined, then it was analyzed in terms of income level. Therefore, the objective was to determine "economic status and educational level" which was considered to affect globalization data among users in sample group who used communication tools (social media, magazines, newspapers, TV programs etc.).

According to TSI data, it was identified that number of people living is Beşirli Neighborhood No.1 was 8203, and number of those living Cumhuriyet Neighborhood was 4531. To represent the main mass determined within the scope of this study (N=8203 and N=4531), sample size for Beşirli Neighborhood No.1 was found as 97, and 67 for Cumhuriyet Neighborhood together with 90% reliability level (t=1.64) and 10% margin of error (d=0.1) values.

For Beşirli Neighborhood No.1;

$$n = \frac{8203 * (1,64)^2 * 0,5 * 0,5}{[(0,1)^2 * 8203] + [(1,64)^2 * 0,5 * 0,5]} = 66,70 \cong 67$$

For Cumhuriyet Neighborhood;

$$n = \frac{4531 * (1,64)^2 * 0,5 * 0,5}{[(0,1)^2 * 4530] + [(1,64)^2 * 0,5 * 0,5]} = 66,27 \cong 67$$

In the light of the data obtained, it was determined that housing prices was at the highest level in Beşirli Neighborhood No.1, namely there were users belonging to the highest income level living in Yeşil Park Site, and these housing areas of the study were selected as above-mentioned Yeşil Park Site and Afet Evleri that had been built to meet housing needs emerging as a result of disasters (Aras, 2015).

The study was conducted in 134 dwelling houses 50% of which were in Yeşil Park Site and 50% of which were in Afet Evleri in the sample group statistically verified as belonging to two different social structure.



Figure 1. Place of working space in the map

Survey Design

The study was conducted in dwelling houses belonging to user who were determined to have in different social structure in Interaction of Culture Components and Cultural Groups in Spatial Organizations Choosing Furniture: House Living Rooms prepared by Aras (Arasi 2015). Difference among users' use of communication tools and traveling habits were identified with the survey study conducted. This application is thought to demonstrate that both groups are affected differently from globalization. In the survey, users were asked questions towards determining demographic structure and effect of globalization of users. Within the scope of survey, a total of 12 questions were asked including 3 questions towards determining users' income level, educational level and connection with city and 9 questions towards determining the effect of globalization on users.

In on-site detection study, an application was carried out to determine which colors users use in their furniture in living spaces based on their different social structure. To determine fabric colors of furniture in the form created, a scale was established with white color used in modern architecture in addition to red, blue, yellow, green, brown and black colors used in traditional Turkish housing couches as specified by Küçürerman (Küçükerman, 1991). Then data obtained in the determination study was transferred to SPSS (Statistical Packages for the Social Sciences) software in computer environment using appropriate coding, they were analysed with this program.

FINDINGS

In the study, selection of sample groups was conducted based on dwelling units determined as having different social structures using Aras's study named "Space Organization and Interaction of Culture Groups and Cultural Components in Furniture Selection: Building Living Spaces" (Aras, 2015).

Sample group determined within the scope of the study;

- Data related to social structure
- Data on globalization

- Data was analysed in accordance with data on furniture color preferences, and obtained findings were analyzed.

Findings Related to Social Structure

In data obtained from social structure, data on income level, educational level and residing in Trabzon were assessed. Analysing sample groups in terms of their socio-economic level titles taken under assessment from the point of social structure, it was determined that users in Afet Evleri and Yeşil Park Site were in different social structure. That is because, when compared with users from Yeşil Park Site, users from Afet Evleri belongs to lower income group with lower educational level and people migrating to Trabzon (Table 1).

Table 1. Relationship among sample groups in terms of social structure (Aras, 2015)

| Social-economic level | Sample group | %* | Adj. Res. | Reason for difference; | |
|-----------------------|----------------------------------|-----------------|-------------|------------------------|--|
| Income level | Less than TRY 1000 | Afet Evleri | 15,7 | 5,0 | Users from Afet Evleri belong to lower income group, Users from Green Park belong to the upper income group. |
| | | Yeşil Park Site | 0,0 | -5,0 | |
| | Between TRY 1000-2000 | Afet Evleri | 32,1 | 7,3 | |
| | | Yeşil Park Site | 2,2 | -7,3 | |
| | Between TRY 2001-3000 | Afet Evleri | 2,2 | 0,0 | |
| | | Yeşil Park Site | 2,2 | 0,0 | |
| | Between TRY 3001-4000 | Afet Evleri | 0,0 | -3,6 | |
| | | Yeşil Park Site | 9,0 | 3,6 | |
| | More than TRY 4000 | Afet Evleri | 0,0 | -8,8 | |
| | | Yeşil Park Site | 36,6 | 8,8 | |
| Education level | Illiterate | Afet Evleri | 6,0 | 2,9 | That is because users from Yeşil Park Site have higher educational level than users from Afet Evleri. |
| | | Yeşil Park Site | 0,0 | -2,9 | |
| | Literate/elementary school | Afet Evleri | 27,6 | 7,1 | |
| | | Yeşil Park Site | 0,0 | -7,1 | |
| | Secondary School | Afet Evleri | 8,2 | 1,3 | |
| | | Yeşil Park Site | 4,5 | -1,3 | |
| | High School | Afet Evleri | 8,2 | -0,5 | |
| | | Yeşil Park Site | 9,7 | 0,5 | |
| | University | Afet Evleri | 0,0 | -7,4 | |
| | | Yeşil Park Site | 29,1 | 7,4 | |
| Postgraduate | Afet Evleri | 0,0 | -3,1 | | |
| | Yeşil Park Site | 6,7 | 3,1 | | |
| Migration | Came with migration | Afet Evleri | 47,8 | 6,6 | This is because users from Afet Evleri came to Trabzon with migration, and users from Yeşil Park Site have been living in Trabzon for a few generations. |
| | | Yeşil Park Site | 21,6 | -6,6 | |
| | In Trabzon for a few generations | Afet Evleri | 2,2 | -6,6 | |
| | | Yeşil Park Site | 28,6 | 6,6 | |

* Sampe percentages are given over 50% for Afet Evleri, 50% for Yeşil Park Site.

Findings Related to globalization

Determining users' relationship with both communication tools and technology, also their social habits is important in terms of finding out how and how much they are affected from globalization. Therefore, within the scope of the study, questions were asked to users towards determining their frequency of going to cinema, reading book, going to concert or theater, watching TV, traveling, Internet usage, reading newspaper and periodicals.

In assessment made with respect to globalization, it is observed that users from Afet Evleri seldom or never carry out such activities, but Yeşil Park Site users carry out these activities regularly (Table 2 and 3). It was determined that TV viewing habits in both groups did not vary significantly, and this fact was due to lack of different options among TV shows, and it was considered that program type

that a user watched might affect whether he/she would be affected from global markets. In interviews, it was observed that programs watched by both groups were different.

Table 2. Analysis of sample groups in terms of social organizations (Aras, 2015)

| Social organizations affecting globalization | Sample group | %* | Adj. Res. | Reason for difference; | |
|--|--------------|-----------------|-------------|------------------------|---|
| Frequency of going to cinema | Regular | Afet Evleri | 6,0 | -9,0 | Disaster Area Complex users rarely or never go to cinema, Users from Yeşil Park Complex regularly go to cinema |
| | | Yeşil Park Site | 44,8 | 9,0 | |
| | Rarely | Afet Evleri | 9,0 | 3,6 | |
| | | Yeşil Park Site | 0,0 | -3,6 | |
| | Never | Afet Evleri | 35,1 | 7,0 | |
| | | Yeşil Park Site | 5,2 | -7,0 | |
| Frequency of reading books | Regularly | Afet Evleri | 16,4 | -5,6 | Users from Disaster Area Complex rarely or never read book Users from Yeşil Park Complex regularly read book |
| | | Yeşil Park Site | 40,3 | 5,6 | |
| | Rarely | Afet Evleri | 6,7 | 3,1 | |
| | | Yeşil Park Site | 0,0 | -3,1 | |
| | Never | Afet Evleri | 26,9 | 4,1 | |
| | | Yeşil Park Site | 9,7 | -4,1 | |
| Frequency of going to theater | Regularly | Afet Evleri | 2,2 | -6,3 | Users from Disaster Area Complex do not go to theater, Users from Yeşil Park Complex regularly go to theaters |
| | | Yeşil Park Site | 26,9 | 6,3 | |
| | Rarely | Afet Evleri | 3,7 | 0,0 | |
| | | Yeşil Park Site | 3,7 | 0,0 | |
| | Never | Afet Evleri | 44,0 | 5,9 | |
| | | Yeşil Park Site | 19,4 | -5,9 | |
| Frequency of going to concert | Regularly | Afet Evleri | 3,7 | -6,4 | Users from Disaster Area Complex do not go concert Users from Yeşil Park Complex regularly go to concerts |
| | | Yeşil Park Site | 29,9 | 6,4 | |
| | Rarely | Afet Evleri | 6,7 | 0,3 | |
| | | Yeşil Park Site | 6,0 | -0,3 | |
| | Never | Afet Evleri | 39,6 | 5,9 | |
| | | Yeşil Park Site | 14,2 | -5,9 | |
| Frequency of travel | Regularly | Afet Evleri | 8,2 | -9,4 | Users from Disaster Area Complex rarely or never travel, Users from Yeşil Park Complex regularly travel |
| | | Yeşil Park Site | 48,5 | 9,4 | |
| | Rarely | Afet Evleri | 12,7 | 4,4 | |
| | | Yeşil Park Site | 0,0 | -4,4 | |
| | Never | Afet Evleri | 29,1 | 6,9 | |
| | | Yeşil Park Site | 1,5 | -6,9 | |

* Sampe percentages are given over 50% for Afet Evleri, 50% for Yeşil Park Site.

Table 3. Analysis of sample groups in terms of media factors in globalization (Aras, 2015)

| Media factors affecting globalization | Sample group | %* | Adj. Res. | Reason for difference; | |
|---------------------------------------|--------------|-----------------|-------------|------------------------|--|
| Frequency of watching TV | Regularly | Afet Evleri | 48,5 | 0,0 | No differences were found |
| | | Yeşil Park Site | 48,5 | 0,0 | |
| | Rarely | Afet Evleri | 1,5 | 1,4 | |
| | | Yeşil Park Site | 0,0 | -1,4 | |
| | Never | Afet Evleri | 0,0 | -1,4 | |
| | | Yeşil Park Site | 1,5 | 1,4 | |
| Internet usage frequency | Regularly | Afet Evleri | 14,2 | -6,8 | Users from Disaster Area Complex never use Internet, Users from Yeşil Park Complex regularly use Internet |
| | | Yeşil Park Site | 43,3 | 6,8 | |
| | Rarely | Afet Evleri | 0,0 | -1,0 | |
| | | Yeşil Park Site | 0,7 | 1,0 | |
| | Never | Afet Evleri | 35,8 | 7,0 | |
| | | Yeşil Park Site | 6,0 | -7,0 | |
| of read din | Regularly | Afet Evleri | 17,9 | -6,0 | Users from Disaster Area Complex rarely or never read newspaper |
| | | Yeşil Park Site | 43,3 | 6,0 | |

| | | | | |
|--------|-----------------|-------------|------|--|
| Rarely | Afet Evleri | 4,5 | 2,5 | Users from Yeşil Park Complex regularly read newspaper |
| | Yeşil Park Site | 0,0 | -2,5 | |
| Never | Afet Evleri | 27,6 | 5,1 | |
| | Yeşil Park Site | 6,7 | -5,1 | |

Continued from Table 3

| Media factors affecting globalization | Sample group | %* | Adj. Res. | Reason for difference; | |
|---------------------------------------|--------------|-----------------|-------------|------------------------|---|
| Frequency of reading magazines | Regularly | Afet Evleri | 1,5 | -8,5 | Users from Disaster Area Complex never read magazines, Users from Yeşil Park Complex regularly read magazines |
| | | Yeşil Park Site | 37,3 | 8,5 | |
| | Rarely | Afet Evleri | 0,7 | -0,6 | |
| | | Yeşil Park Site | 1,5 | 0,6 | |
| | Never | Afet Evleri | 47,8 | 8,6 | |
| | | Yeşil Park Site | 11,2 | -8,6 | |

* Sample percentages are given over 50% for Afet Evleri, 50% for Yeşil Park Site.

Besides, sample groups were examined in terms of following fashion. Because it is thought that fashion is also an effective concept in color preferences and it can be associated with globalization. Analysing sample groups' attitudes towards fashion; it can be seen that Disaster Area Complex users fed from local data and Yeşil Park Complex users fed from global data exhibit different attitudes. The reason for the difference between both social structures was determined as the fact that users from Afet Evleri did not follow fashion and users from Yeşil Park Site followed fashion (Table 4). Considering furniture preference criteria, effects of following fashion or else will be examined within the scope of the study.

Table 4. Analysis of sample groups in terms of attitude towards fashion (Aras, 2015)

| Users' attitudes towards fashion | Sample group | | | |
|----------------------------------|--------------|-----------|-----------------|-----------|
| | Afet Evleri | | Yeşil Park Site | |
| | % | Adj. Res. | % | Adj. Res. |
| Following | 7,5 | -5,2 | 7,5 | -5,2 |
| Not following | 42,5 | 5,2 | 42,5 | 5,2 |
| X ² | 27,057 | | | |
| df | 1 | | | |
| p | 0,000 | | | |

* Sample percentages are given over 50% for Afet Evleri, 50% for Yeşil Park Site.

Findings Related to Furniture Color Preferences

In the determination study applied, colors of wooden furniture and colors of furniture upholsteries were examined in housing units. Within the scope of this study, colors were assessed in terms of their types, and elements such value and saturation were not taken into consideration. In addition, ceiling, wall and floor colors and light and material properties in spaces were not taken into consideration. That is because in the study, it is thought that users in general can easily change furniture colors by request, and the objective was to determine which colors users affected from globalization and those not affected from globalization chose in their furniture selections. It is not possible to come across with the same material and light characteristics, and same ceiling, wall and flooring colors in different buildings selected for survey. That is because selected spaces are not predetermined experimental environments, but these are actively used housing units where participants live. Therefore, the above-mentioned data were not included into assessment.

In questionnaire form created in the study, a scale was established with white color used in modern architecture in addition to red, blue, yellow, green, brown and black colors used in traditional Turkish housing couches. Since it was determined that brown and white colors were used for wooden furniture, a grouping consisting of these colors was applied. Accordingly, colors used in furniture upholstery and wooden furniture were determined for each housing unit.

Then, colors used for furniture in living spaces of housing units from the sampling groups were determined, color preferences belonging to user group in both social structure groups were compared using SPSS software and examined statistically. Since p value (significance value) is taken at 95% reliability in studies conducted in the field of social sciences, variables with significant relationship of $p < 0.05$ were examined within the scope of the study. If $p < 0.05$, it means that there is statistically significant difference among both groups; if $p > 0.05$, it means that there are no significant differences among both groups.

The sample groups were evaluated in terms of furniture upholstery colors they used. Difference between both social structures in terms of furniture upholstery colors in living spaces stems from that the use of brown (23.1%) and red (6.7%) in houses from Afet Evleri, and white (19%) in houses from Yeşil Park Site (Table 5).

Table 5. Analysis of colors used in furniture upholstery in living spaces of housing units belonging to different social structures (Aras, 2017)

| Furniture upholstery colors in living spaces | Sample group | | | |
|--|--------------|-----------|-----------------|-----------|
| | Afet Evleri | | Yeşil Park Site | |
| | % | Adj. Res. | % | Adj. Res. |
| White | 0,0 | -4,7 | 0,0 | -4,7 |
| Black | 0,7 | 1,0 | 0,7 | 1,0 |
| Brown | 23,1 | 2,1 | 23,1 | 2,1 |
| Green | 2,2 | 1,0 | 2,2 | 1,0 |
| Blue | 0,7 | 0,0 | 0,7 | 0,0 |
| Red | 6,7 | 3,1 | 6,7 | 3,1 |
| Mixed | 14,2 | -1,1 | 14,2 | -1,1 |
| Other | 2,2 | 0,5 | 2,2 | 0,5 |
| LR | 45,179 | | | |
| df | 7 | | | |
| p | 0,000 | | | |

* Sample percentages are given over 50% for Afet Evleri, 50% for Yeşil Park Site.

Sample groups were evaluated in terms of wooden furniture colors they used. Difference between both social structures in terms of wooden furniture colors in living spaces stems from the use of brown (50%) in houses from Afet Evleri and use of brown and white combination (27.6%) in houses from Yeşil Park Site (Table 6).

Table 6. Analysis of color used in wooden furniture in living spaces of housing units belonging to different social structures (Aras, 2017)

| Wooden furniture colors in living spaces | Sample group | | | |
|--|--------------|-----------|-----------------|-----------|
| | Afet Evleri | | Yeşil Park Site | |
| | % | Adj. Res. | % | Adj. Res. |
| Brown | 50,0 | 7,3 | 50,0 | 7,3 |
| White | 0,0 | -1,0 | 0,0 | -1,0 |
| Brown and white | 0,0 | -7,1 | 0,0 | -7,1 |
| LR | 68,141 | | | |
| df | 2 | | | |
| p | 0,000 | | | |

Consequently, statistical significant difference was found among colors of both furniture upholstery and wooden furniture in living spaces of housing units from both social structures (Figure 2).

| | | | |
|-----------------|---|---|---|
| Afet Evleri |  |  |  |
| | Brown seat | Red seat | Brown TV units |
| Yeşil Park Site |  |  | |
| | White seat | Brown and white TV units | |

Figure 2. Examples of space and furniture used in different social structures

CONCLUSION

Globalization affects many factors ranging from community's lifestyle to tastes, from preferences to behavior patterns. In addition, it has also an important place in shaping the environment in which individuals live especially including houses. Living spaces, on the other hand, emerge as places for which users assign symbolic meanings and where guests can obtain first impressions about housing units. These spaces are places where an individual gives some messages to others. Among these symbolic expressions used by individuals knowingly or unknowingly, color is also considered effective in conveying such symbolic meanings. For this purpose, this study has examined whether there are differences in colors of furniture in living spaces of housing units belonging to users from different social structures.

As a result of statistical analyses conducted, it was determined that there were differences in furniture color preferences among users from Yeşil Park Site who were found to be affected more from globalization and users from Afet Evleri who were found to be less affected from globalization. It is observed that users from Afet Evleri who feed with local data use brown and red colors that are generally used in traditional Turkish housing units, and users from Yeşil Park Site who feed with global data use white and brown-white combinations that are symbols of modernism and purity, used in modern buildings, and that were popular during the time of study. In accordance with data obtained from the study, it is concluded that there are differences among furniture colors in living spaces of housing units preferred by users who are affected from globalization and by those who are not affected from globalization, and consequently, the objective of the study has been reached. It can be said that furniture colors vary in Turkish society together with evolving communication facilities.

REFERENCES

- Aylin, Aras, (2015). *Interaction of Culture Components and Cultural Groups in Spatial Organizations Choosing Furniture: House Living Rooms (in Turkish) (PhD Thesis)*. Karadeniz Technical University Institute of Natural & Applied Sciences, Trabzon.
- Aylin, Aras, (2017). *Colours Preferences in Housing Furniture by Two Different Culture Groups*, *International Journal of Architectural Engineering Technology*, 4, 54-58.
- Banu, Manav, (2011). "Hacimde Bir Tasarım Parametresi Olarak Renk", *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1 (8), 93-102. Retrieved from <http://dergipark.gov.tr/sanatvetasarim/issue/20659/220398>, 25 Nisan 2018

- Banu, Manav, (2015). "Renk-Anlam-Mekan İlişkisi", *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC July 2015 Volume 5 Issue 3*, 22-27, Retrieved from http://www.tojdac.org/tojdac/VOLUME5-ISSUE3_files/tojdac_v05i303.pdf, 24 Nisan 2018
- Chaney, David, (1999). *Lifestyles (in Turkish) (İ Kutluk, Trans.)*, Ankara: Dost Publishing.
- Doğan, Hasol, (1975). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*, İstanbul: Y.E.M., s: 379.
- Funda, Kurak Açıcı, (2015). *İç Mekânda Sınır Öğeleri*, Ankara: Akademisyen Kitabevi.
- Handan, Özsrkıntı Kasap, (2009). 20. Yüzyıl Mimarisinde Form ve Renk Kavramlarının Mekâna Etkisinin Mimari Akımlar Çerçevesinde Analizi, *Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Sanatta Yeterlik Tezi*, İstanbul.
- Hofstede, Geert, (1991). *Cultures and Organizations: Software of The Mind*, London: Harper Collins Publication.
- İlhan, Altan, (1993). "Mimarlıkta Mekân Kavramı" *Psikoloji Çalışmaları Dergisi*, 19: 75-88.
- James Joseph, Sheppard, (1968). *Human Color Perception: A Critical Study of The Experimental Foundation*, New York: American Elsevier Publishing Company, S. 9
- Önder, Küçükerman, (1991). *Turkish House in Search of Spatial Identity (in Turkish)*, İstanbul: The Turkish Turing Automobile Club Publishing.
- Sencer, Ayata ve Ayşe, Güneş Ayata, (1996). *Konut, Komşuluk ve Kent Kültürü*, T. C. Başbakanlık Toplu Konut İdaresi Başkanlığı Konut Araştırmaları Dizisi 10, Ankara.
- Tülay, Özdemir, (2005). "The Criteria That Influence The Choice of Color in Design" (in Turkish), *Journal of Çukurova University Institute of Social Sciences*; 14, 2, 391-402.

MÜZELERDE STRATEJİK PLANLAMA

Beste GÖKÇE PARSEHYAN
İstanbul Kültür Üniversitesi, Türkiye
<https://orcid.org/0000-0002-2224-0473>
b.gokce@iku.edu.tr

ÖZ

Stratejik planlama, 20. yüzyılın sonlarına doğru literatüre girmiş ve büyük önem kazanmıştır. Küreselleşme ile birlikte önüne geçilemeyen rekabet artışı stratejik planlamaları gerekli kılmıştır. Günümüzde hemen her kurumun stratejik planlama yaptığı görülmektedir. Çalışmanın başlangıç noktası kar amacı gütmeyen kurumlarda stratejik planlama üzerinedir. Kar amacı gütmeyen kurumlardan müzelerin detaylandırılmasında temel neden literatürde konu ile ilgili oldukça sınırlı sayıda çalışma olmasıdır. Literatür tarama yönetimi ile gerçekleştirilen çalışmada, Michael Porter'ın değer zinciri analizi üzerinde durulmuştur. Müzelerde değerlerin belirlenmesinin stratejik planlama için önemi irdelenmiştir. Sonuç olarak stratejik planlama önündeki engeller sıralanmış ve liderlere düşen roller özetlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Müze yönetimi, stratejik planlama, stratejik yönetim, değer zinciri analizi

STRATEGIC PLANNING IN THE MUSEUMS

ABSTRACT

Strategic planning has entered into the literature towards the end of the 20th century and gained great importance. Along with the globalization, the increase in competition has necessitated strategic planning. Today, almost every institution seemsto have made strategic planning. The starting point of the work is on the strategic planning in non-profit organizations. The main reason for the elaboration of the museums from non-profit organizations is that there is a limited number of studies on the subject in the literature. Michael Porter's value chain analysis has been emphasized in the study conducted with literature review management. The importance of strategically determining the values in the museums has been examined. As a result, the obstacles in strategic planning are rankes and teh roles of leaders are summarized.

Keywords: Museum management, strategic planning, strategic management, value chain analysis

GİRİŞ

Günümüzde çevre koşulları öngörülenden daha hızlı değişmektedir. Kurumların sürdürülebilir olmaları için çevre koşullarına hızlı ve esnek bir şekilde adapte olmaları gerekmektedir. Çevre koşulları ile kurumlar arasında yaşanacak adaptasyon problemleri kurumların çöküşüyle sonlanabilmektedir. Önceleri sadece kar amacı güden kurumların çevre koşullarına hızlı adaptasyonu ele alınıyor ve çıkabilecek sorunlara çözümler aranıyordu. Son yıllarda artan rekabet koşullarının yarattığı sorunlar ile çevre adaptasyon sorunlarının kar amacı gütmeyen kurumların yer aldıkları sektörlerde de yaşandığı fark edildi ve kar amacı gütmeyen kurumların sorunlarını çözmeye yönelik çalışmalar da başladı. Özetle bugün, kar amacı veya gütmesin bütün kurumların çevre koşullarını analiz edebilmeleri elzem hale geldi.

1970'lerden sonra literatüre giren ve özellikle yönetim teorilerini etkileyen strateji kavramı oldukça önemli bir yer tutmaktadır. Bilimsel bir disipline dönüşmesini askeri alanda taşıdığı öneme borçlu olan strateji kavramı, günümüzde devletlerin ve hemen her işletmenin yönetim biçimini etkilemiştir. Stratejik planlama, uzun vadeli planlardan oluşup örgütlerin amaç ve misyonlarında açıklanan

durumlara ulaşmak için tepe yönetim tarafından yapılmaktadır (Eren, 2013). Stratejik planlama başarılı olsa da uygulama ve denetim süreçleri olmadan yetersizdir. Stratejik yönetimin dört evreden geçtiğini ifade eden Eren'e göre (2013: 7), 1980'lerden itibaren stratejik planlama, uygulama ve denetim safhalarını içine alan stratejik yönetim akımı başlamıştır.

Bu çalışmada, müzelerde stratejik planlama ele alınacaktır. Özellikle Türk literatürü incelendiğinde müze yönetimi ile ilgili çalışmaların kısıtlı olduğu gözlemlenmektedir. Bu nedenle çalışmanın literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

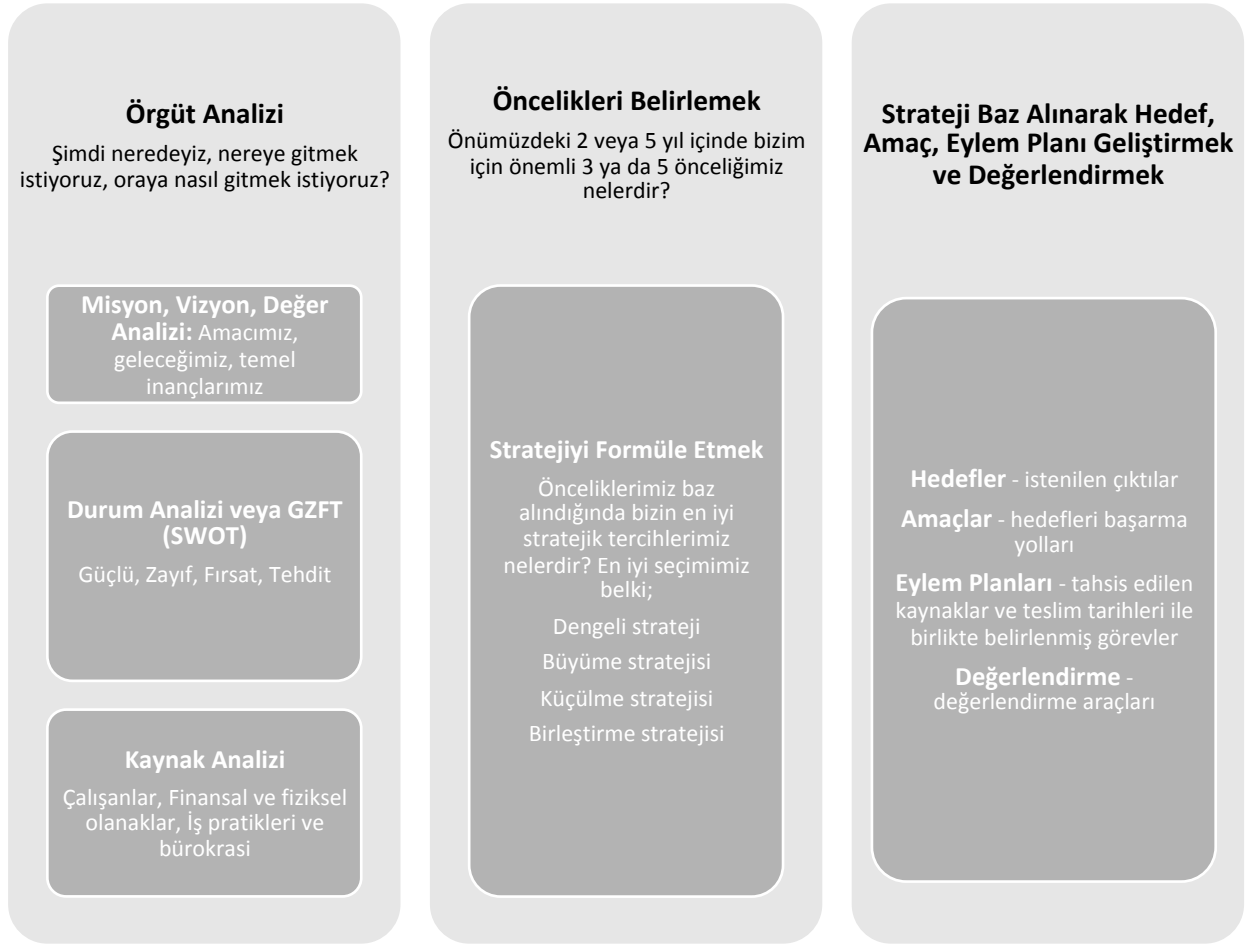
Kar Amacı Gütmeyen Örgütlerde Stratejik Planlama

Kar amacı gütmeyen örgütler için de stratejik yönetim önemli bir araçtır. Drucker'a göre kar amacı gütmeyen örgütlerin üç yönü üzerinden stratejik yönetim ele alınmalıdır (Arslan, 2004: 161): Örgütsel çevre, misyon, temel yeterlilikler. Örgütsel çevre, stratejik yönetimin üzerinde durduğu kısımdır. Kar amacı gütmeyen örgütlerde stratejik yönetim, çevre analizi sonucunda kurumun ne için çaba harcadığına, anlamlı sonuçlar için nasıl bir misyon tanımladığına ve temel yeterlilikleri doğrultusunda kendini nasıl farklı kılacağına ilişkin hususları kapsayan varsayımlar tarafından belirlenecektir.

Stratejik yönetimin en önemli fonksiyonu planlama evresidir. Bu evrede kurumun kullanacağı strateji belirlenir. Drucker (1974: 123-125), yöneticilerin ilk olarak stratejik planlamanın ne olmadığını bilmelerinin önemli olduğunu söylemiştir ve dört maddede sıralamıştır:

1. Stratejik planlama hileler kutusu değildir, teknikler bütünüdür. Analitik düşünme ve eylemin kaynaklarına bağlıdır.
2. Stratejik planlama geleceği tahmin etmek değildir. Gelecek tahmin edilemez.
3. Stratejik planlama gelecekteki kararlarla ilgili değildir. Şimdiki kararların geleceğiyle ilgilidir.
4. Stratejik planlama riskleri yok etmek için bir girişim değildir. Aynı şekilde riskleri minimize de etmez.

Stratejik planlama bir süreçtir. Şekil 1'de yer aldığı gibi üç aşamadan oluşur (Byrnes, 2013:129). İlk aşaması örgüt analizidir. Örgütün sektördeki yerini görmesi, sektör içinde nerede kendi konumlandırılmak istediği ve o konuma nasıl ulaşacağı sorularına cevap aranır. Öncelikli olarak örgütün belirlemiş olduğu misyon, vizyon ve temel inançları gözden geçirilir. Daha sonra güçlü, zayıf yönleri ile sektördeki fırsatları ve tehditleri analiz edilir. Bu analiz SWOT analizi olarak adlandırılır. Örgütün iç çevresini doğru analiz etmesi önemlidir. İç çevreyi analiz etmek için kaynak analizinden faydalanılır. Örgüt analizinin tamamlanmasının ardından ikinci aşamaya geçilir. İkinci aşama, önceliklerin belirlenmesidir. Önümüzdeki 2 veya 5 yıl içinde örgüt için önemli 3 ya da 5 öncelik belirlenmelidir. Örgüt analizinde belirlenen konuma ulaşmak için bu belirlenen önceliklerden faydalanılacağı unutulmamalıdır. Nasıl bir strateji izlenebileceği yine bu aşamada belirlenir. Dört farklı strateji izlenebilir. Bunlar; dengeli, büyüme, küçülme ve birleştirme stratejileridir. Dengeli stratejide örgüt, en iyi yaptığı işe devam eder. Büyüme stratejisinde yeni programlar geliştirir ve etkinlikleri çeşitlendirir. Küçülme stratejisinde mevcut programları eler veya tamamen kaldırır. Birleştirme stratejisinde dengeli, büyüme ve küçülme stratejilerini kombinleyerek hareket eder. Örneğin bir kurum, politik çevrede belirsizlik hakimken ekonomik bir hamle yapacaksa, belki bazı alanlarda küçülmeye giderken diğerlerinde çeşitliliğe gitmesi gerekebilir. Son aşamada ise örgüt belirlediği stratejiyi baz alarak amaç ve hedeflerini belirler ve bir eylem planı geliştirir ve değerlendirir.



Şekil 1. Stratejik Planlama Süreci.

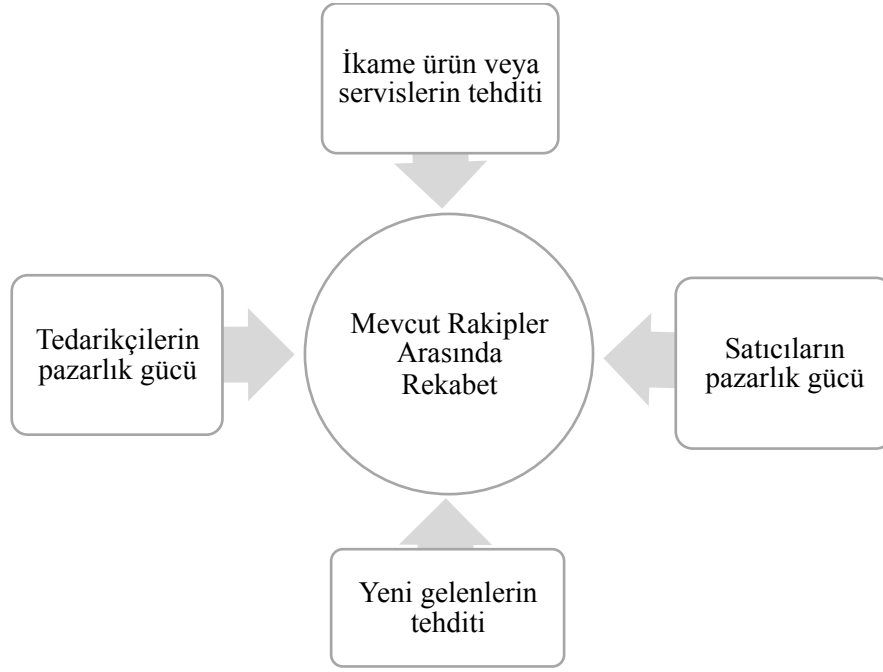
Her aşamada geribildirim yapılmalıdır, bu nedenle de stratejik planlama bir süreçtir.

Müzelerde Stratejik Planlama

Çalışmada yalnızca özel müzeler ele alınacaktır. Bunun nedeni devlet müzelerinin stratejik planlamasının müzeler özelinde yapılmamasıdır. İlgili bakanlık, stratejik planlamasını hazırlar ve ilgilendiği konulara göre eylem planlar. İsimler bazında müzelerle ilgilenmez. Özel müzelerde ise müzenin bağlı olduğu kurum, sadece o müzeye özel stratejik planlama yapar.

Özel müzeler de diğer kurumlar gibi hedefleri, stratejileri ve stratejik eylemleri doğrultusunda hareket ederler. Stratejik hedefler uzun dönemlidir ve müzenin gelecekte nerede olmasını istediği sorusuna yanıt arar. Operasyonel hedefler ise daha kısa veya orta vadeli olabilirler. Operasyonel hedefler başarıyla tamamlandıkça stratejik planda belirlenen hedeflere ulaşmaya bir adım daha yaklaşılır.

Rekabet üstünlüğü yaratmak sektörde sürdürülebilir olmanın koşuludur. Müzeler de günümüzde ayakta kalabilmek için rekabet üstünlüğü sağlamak zorundadırlar. Rekabet üstünlüğü sağlamak için temel yeteneklerinden yararlanmaları gerekmektedir. Temel yetenekler sektörde değerli sayılan, nadir, taklit edilemeyen ve ikame edilemeyen varlık veya yeteneklerdir. Temel yeteneklerin rekabet avantajı sağlaması çevresel koşullara da bağlıdır. Hızlı değişen çevrede temel yetenekler cazibesini yitirebilir, bu durumda örgütler önlem olarak temel yeteneklerini sistematik şekilde analiz etmelidir (Ülgen ve Mirze, 2010: 121). Müzeler, rekabet üstünlüğü sağlamak için nasıl düşünmelidir sorusu Şekil 2’de (Porter, 2006) yer alan süreçte açıklanabilir.

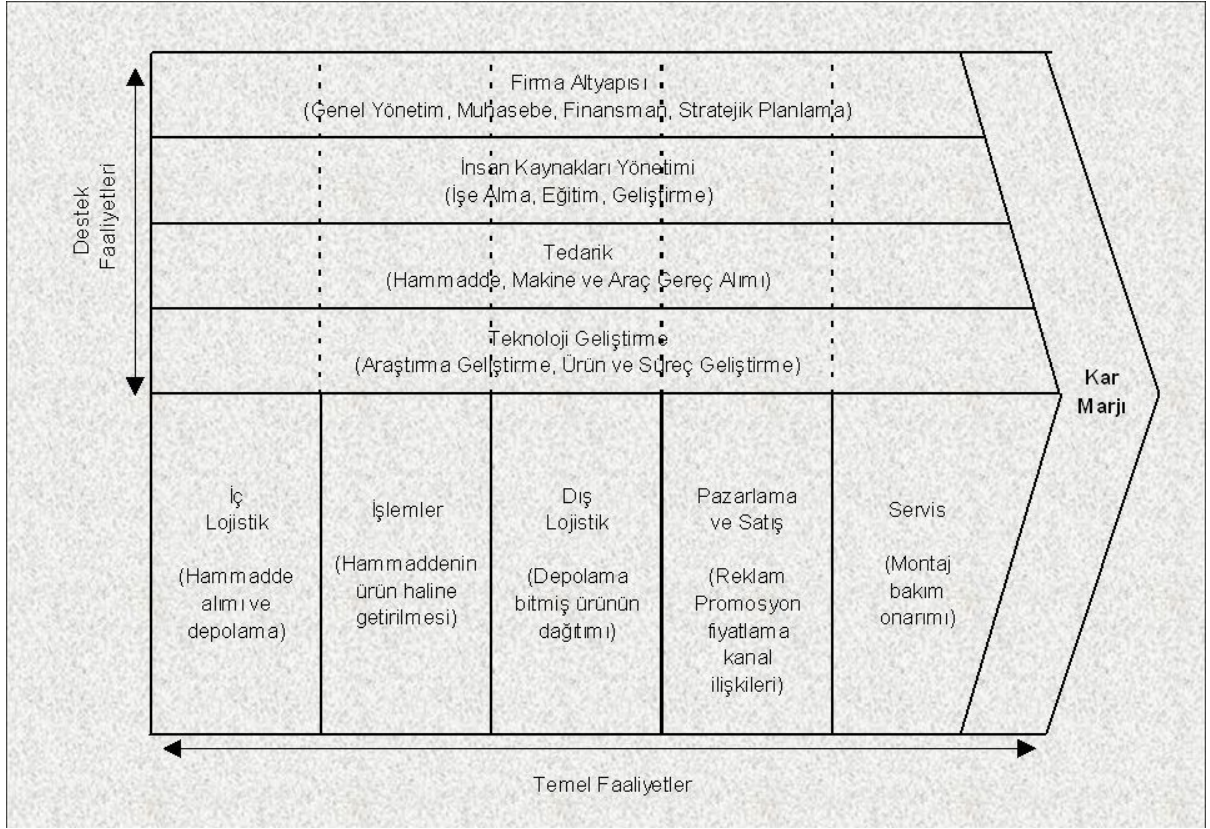


Şekil 2. Müzelerin Rekabet Süreci

Rekabet üstünlüğü sağlamak için geliştirilecek stratejilerde en büyük hata rakiplerle aynı boyutta rekabet etmektir. Müzeler, kusurlu stratejiler geliştirmekten kaçınmalıdır. Arzu edilene ulaşmak için (örneğin, “müzenin günlük ziyaretçi sayısının 500 bin olması bizim stratejimizdir.”), eylem olarak (örneğin, “stratejimiz beş yeni şube açmaktır.”) ve vizyon ya da misyon olarak (örneğin, “stratejimiz toplumumuzu ulus kültürle buluşturacaktır.”) strateji geliştirilmemelidir. Hedeflere göre strateji geliştirilmelidir.

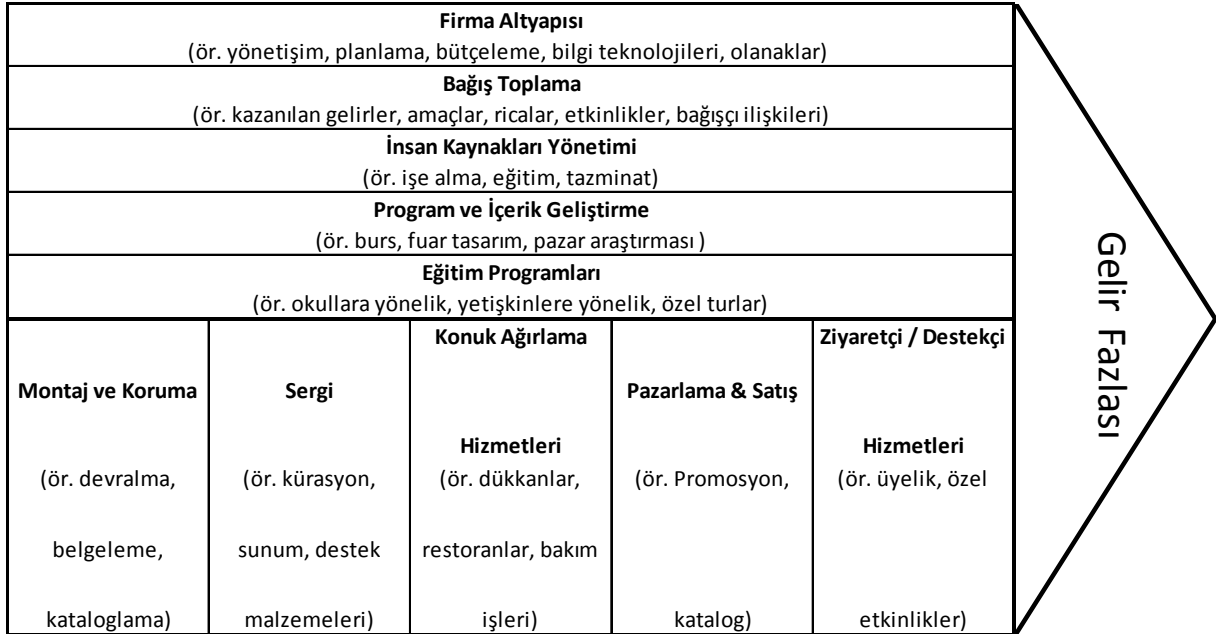
Rekabet üstünlüğü sağlayabilecek faaliyetlerin belirlenmesi ve temel yeteneklerin farkına varılması için değer zinciri analizinden faydalanılabilir. Değer zinciri analizi, temelde kar amacı güden işletmeler için Michael Porter tarafından geliştirilmiştir. İşletmede değer yaratan faaliyetler belirlenir ve bu değer nasıl fazlaştırılacağı üzerinde durulur. Porter, faaliyetleri temel faaliyetler ve destek faaliyetler şeklinde gruplandırmıştır (Porter, 2001). Kar amacı gütsün veya gütmesin her örgütün esas amacı değer yaratmaktır. Müzeler için; “Değer = Sosyal Fayda / Harcanan Kaynaklar” şeklinde hesaplanabilir.

Kar amacı güden kurumlar için değer zincirini Porter, Şekil 3’te belirtildiği gibi gruplandırmıştır. Değer zinciri her sektör için farklılaşmaktadır. Bu nedenle analiz, tek tipleştirilmemelidir.



Şekil 3. Kar Amacı Güden Örgütler için Değer Zinciri Analizi (Url-1)

Porter (2006), değer zinciri analizini müzelerle de adapte etmiştir. Kar amacı güden örgütlerin değer zincirine göre farklılık gösteren zincir, Şekil 4'te yer almaktadır.



Şekil 4. Müzelerin Değer Zinciri

Şekil 3 ve 4 karşılaştırıldığında temel faaliyetlerin tamamen farklılaştığı görülmektedir. Müzelerin temel faaliyetleri; montaj ve koruma, sergi, konuk ağırlama hizmetleri, pazarlama ve satış ile ziyaretçi

ve destekçi hizmetleri olarak beş boyutta gruplandırılmaktadır. Montaj ve koruma faaliyeti, eserlerin alınması, belgelenmesi, sigortalanması ve kataloglanmasıdır. Müzelerde kalıcı ve süreli sergiler düzenlenebildiği için bir diğer temel faaliyet sergilerdir. Sergilerin oluşturulması sırasında kürasyon, sunum, kullanılan teknik destek malzemeleri de bu faaliyetin içinde yer almaktadır. Konuk ağırlama hizmetleri, müzelerin özellikle 1980'lerden itibaren dikkat ettikleri önemli bir temel faaliyet haline gelmiştir. Müzenin içinde yer alan dükkanlar, restoranlar, kütüphaneler gibi alanlar, gelen izleyicinin kaliteli vakit geçirmesi için tasarlanmaktadır. Pazarlama ve satış ise müzeler özelinde bakıldığında sergilere ait katalogları ve promosyon eşyalarını kapsar ve müzeler için önemli bir gelir kaynağıdır. Son temel faaliyet ise ziyaretçi ve destekçi hizmetleridir. Bu faaliyet kapsamında üyelik, üyelere özel sergi turları, gala geceleri, müze içinde yer alan sosyal imkanlardan ya da satışlardan indirimli yararlanma gibi hizmetler bulunmaktadır.

Destek faaliyetler ise kar amacı güden kurumlarda dört grupta toplanmışken müzelerde bu sayı beşe yükseldi. Firma altyapısı, bağış toplama, insan kaynakları yönetimi, program ve içerik geliştirme ile eğitim programları müzelerin destek faaliyetleridir. Ayrıca müzeler kar amacı gütmedikleri için kar yerine gelir fazlası elde edildi. Müzelerde değer tanımı, hedeflerin seçimine, belirtilmesine ve ağırlıklandırılmasına bağlıdır. Müzelerde değer; koleksiyon, ziyaretçi deneyimi, eğitim, araştırma vs şeklinde belirlenebilir.

Stratejik planlamada vizyon ve misyonu belirlemek önemlidir. Tablo 1'de (Mirco Pesic ve Teufik Covic, 2013) misyon ve vizyonun karşılaştırması yer almaktadır.

Tablo 1. Vizyon ve Misyon Karşılaştırması

| Vizyon | Misyon |
|-----------------------|--|
| İlham verici | Değerleri pekiştiren ve kimliği tanımlayan |
| Eğilimleri belirleyen | Estetik ve program kriterlerini açıklayan |
| Harekete geçiren | Örgütsel bağlılığı pekiştiren |
| Farklı ve yenilikçi | Halk tarafından anlaşılan |
| Hırslı | Yeteri kadar kaynağa erişen |
| Gelecek odaklı | Şimdi odaklı |

Her kurumda misyon ve vizyon tanımlamak üst düzey yöneticilerin sorumluluğundadır (Swaim, 2010). Ancak, planlama sürecine her kademenin katılımı önemlidir. Misyon, kültür ve strateji ile ilişkilidir. Bir organizasyonun kültürü, stratejisiyle uyumlu olduğu zaman misyon ortaya çıkmaktadır. Kurumun karakteri, kimliği ve varoluş nedeni misyondur. Misyon, birbirleriyle ilişkili dört parçaya ayrılabilir: amaç, strateji, davranış standartları ve değerler (Campbell ve Yeung, 1991:145). Vizyon, misyona göre belirgin farklara sahiptir. Vizyon, kurumların “gelecekte ne olmayı umuyoruz?” sorusunun yanıtıdır. Bu nedenle Tablo 1'de de görüldüğü gibi misyon şimdi odaklı, vizyon ise gelecek odaklıdır. Vizyon, kurumların paydaşları için de yol göstericidir. Misyon, kurumun kimliğini tanımlarken, vizyon ilham vericidir. Ayrıca, vizyon eğilimleri belirlediği için de paydaşlara rehber niteliğindedir. Özetle, misyon içinde bulunulan zaman odaklı, örgüt kimliğini tanımlayan, kriterler hakkında bilgi veren, çalışanların örgütsel bağlılığını pekiştiren ve yalın bir anlatımla anlaşılabilir olandır. Buna karşılık vizyon, ilham verici, gelecek odaklı, kurumun gideceği yön hakkında bilgi veren, farklı, yenilikçi ve hırslıdır. Türkiye'de yer alan bazı özel müzelerin açıklamış oldukları misyonlar ve vizyonlar aşağıda sıralanmıştır:

Pera Müzesi (Apaydın, 2017)

Vakıf koleksiyonlarının temsil ettiği arkeolojik, etnografik, sanatsal, sosyal ve kültürel değerleri yaşatmayı ve gelecek kuşaklara anlatmayı, ülkemiz insanını kültür ve sanatın **evrensel değerleriyle buluşturmayı** hedeflemektedir. Müze, vakfın koleksiyonlarından nitelikli sergiler derleyerek,

dünyanın önde gelen kültür ve sanat kurumlarıyla ve müzeleriyle işbirliği yaparak, dünya sanatının usta sanatçılarının yapıtlarını izleyici ile buluşturan sergi, yayıncılık, sözlü etkinlik, film gösterimi, çocuk eğitimi gibi çok yönlü etkinlikleri hayata geçirmektedir. Pera Müzesi, yılın belli dönemlerinde, özellikle sanat eğitimi veren kurumlarla gerçekleştirdiği ulusal ve uluslararası etkinliklerle genç sanatçılara destek olmakta ve yapıtlarını sanatseverlere sunmaktadır. Müze, diğer taraftan, **kurumsal ve kişisel koleksiyonculuğu özendiren projeler** de gerçekleştirmektedir. Pera Müzesi'nin iletişim stratejisi ve konumlandırılması da yukarıda işaret edilen vizyon, misyon ve stratejiler doğrultusunda doğrultusunda belirlenmiştir.

İstanbul Modern Sanat Müzesi (2018)

İstanbul Modern Sanat Müzesi, Türkiye'nin sanatsal yaratıcılığını **kitlelere ulaştırmak** ve kültürel kimliğini **uluslararası sanat ortamıyla paylaşmak** amacıyla disiplinlerarası etkinliklere ev sahipliği yapan bir müzedir. Modern ve çağdaş sanat alanlarındaki üretimleri uluslararası bir yönelimle koleksiyonunda **toplar, korur, belgeler ve sergileyerek** sanatseverlerin erişimine sunar. Süreli ve sürekli sergi salonları, fotoğraf galerisi, eğitim ve sosyal programları, kütüphane, sinema, restoran ve mağazası ile çok yönlü bir hizmet alanı sunar. Müzenin koleksiyonları, sergileri ve eğitim programları, **her kesimden ziyaretçiye sanatı sevdirmeyi ve onların etkin biçimde sanata katılımlarını** sağlamayı hedefler.

Baksı Müzesi (2018)

Geleneksel kültürü koruyarak, gelecek kuşaklara aktarmak için araştırmalar yapan, bu zeminden hareketle özellikle kadın istihdamı projelerini uygulamaya koyan bir müzedir. Bulunduğu bölgede özel yetenekli çocukları tespit edip, **burslarla eğitimlerine katkıda** bulunarak, özellikle tasarım, sanat ve kültür alanlarında gelişmeleri için projeler uygulamaktadır. Baksı Müzesi, kendisini sadece seyirlik bir müze olarak sınırlamayan, o bölgede yaşayan insanlara imkânlar sağlayan, eğitim veren, o topraklarda yaşamayı bir sevinç haline getirmek isteyen bir müzedir. Baksı Müzesi, diğer müzelerden farklı olarak gelenekselle sadece bir yöne ve döneme ait olmadan **gelenekselle çağdaşı aynı zeminde buluşturan**, bünyesinde kurduğu üretim birimleriyle, ekonomik hedefler oluşturan özel bir kimliğe sahiptir.

Dünyada da ülkemizde de müzelerin misyonları ve vizyonları hemen hemen benzer şekilde biçimlenmektedir. Farklılaştıkları konular olsa da temelde sanatı eserlerini geleceğe aktarmak ve kitlelere ulaştırmak amaçlanmaktadır. Misyon ve vizyonun doğru belirlenmesi stratejik planlamanın biçimlenmesinde etkili olduğu için önemlidir.

SONUÇ

20. yüzyılın sonlarından itibaren kurumlar, rekabet ortamında ayakta kalabilmek için stratejik planlamaya önem vermeye başlamışlardır. Stratejik planlama yapmak zorlu bir süreçtir. Yapılan planlamanın test edilmesi önemlidir. Porter (2006), iyi bir stratejiyi test etmenin beş yolu olduğunu ileri sürmüştür. İlk olarak diğer kurumlara kıyasla eşsiz bir değer önerisi yapmak gerekmektedir. Daha sonra farklı ve özelleştirilmiş değer zinciri belirlemek planın detaylarının görünmesi sağlar. Ardından neyin yapılmayacağı, değer zinciri üzerinden belirlenerek seçilir. Birlikte uyum sağlayan ve birbirini pekiştiren faaliyetler üzerinde durulur ve geri kalanlar elenir. Son olarak stratejiyi gerçekleştirirken durmadan gelişimle birlikte stratejinin devamlılığı sağlanmış olur.

Stratejilerin devamlılığı, hem yönetimin hem de çalışanların stratejiyi anlayarak, sahiplenmelerin sağlamaktadır. Örgüt kimliği de stratejilerle netleşir. Hedeflerin belirlenmesinin ardından oluşturulan stratejik planlamalar sayesinde kurumun ihtiyaçları tespit edilir. Dış kaynaklardan yararlanma, fonlandırma yapısı, ortaklık gibi kararlar alınması gerekebilir. Müzelerin stratejik planlamalarında zorluklar mevcuttur. Bu zorluklar, müzelerin kar amacı gütmeyen örgüt olmalarından kaynaklanmaktadır. Stratejik planlamaya konu olan bütün faaliyetler net olmalı ve riskler minimumda olmalıdır. Müzelere bakıldığında ise netlik azalmakta ve riskler artmaktadır (Porter, 2006). Müzelerde

hedefler, çelişkilidir ve net değildir. Hedeflerde üst yönetimin fikir birliği bulunmamaktadır. Bağışçıların ve destekçilerin arzuları ve öncelikleri, alınan kararları değiştirebilmektedir. Öngörülemez ya da limitli gelir akışı nedeniyle programların çoğaltılamaması veya kısa dönemli plan yapılabilmesi söz konusudur. Performans ölçümü net değildir. Program çeşitlendirme yüksek risk taşımaktadır.

Türkiye'nin önde gelen özel müzeleri bağlamında bakıldığında hepsinin temel yeteneğinin koleksiyonları doğrultusunda belirli oldukları gözlemlenmektedir. Ancak, literatürde sıklıkla belirtildiği gibi temel yeteneklerin çevreyle uyumu önemlidir. Bu nedenle sürekli analiz edilmelidir. 1980'lerden itibaren müzelerle çalışan antropologlar, ziyaretçilerin müzelerde yer alan nesnelere ve bilgilerle olan ilişkisini artırma yolları üzerinde çalışmaya başlamışlardır. Çalışmaların temeli, ziyaretçilerin müzede daha uzun süre vakit geçirmelerini sağlamak ve ziyaret sıklıklarını arttırmayı teşvik etmektir (Roper ve Beard, 2005). Son zamanlarda yapılan çalışmalar incelendiğinde de sıklıkla izleyici geliştirme konulu araştırmalara rastlanmaktadır. Bu araştırmalar irdelendiği zaman stratejik planlama temelli oldukları görülmektedir.

Müzelerin geleceğini stratejik planlama yoluyla değerlendirirken alınan her karar, gelecekteki operasyonları etkileyecektir. Bu nedenle temel ve destekleyici faaliyetlerle ilgili kararların stratejik planlamayla uyumlu olması önemlidir. Değer zinciri analizinin kullanımının yaygınlaşması durumunda, stratejik planlama süreci daha sağlıklı işleyecektir. Liderlerin rolü bu noktada önem taşımaktadır. Müzenin konumunu belirlemek için seçim sürecine liderlik etmeleri gerekmektedir. Liderler, stratejik planların operasyonel olarak etkili olmasını da sağlamalıdır. Stratejiye bağlı kalınıp kalınmadığının özellikle her gün test edilmesi yine liderler tarafından gerçekleştirilmelidir.

Müze liderleri, kurumlarında ne tür faaliyetlerin gerçekleştirilebileceğini de yeniden tanımladılar. Topluma neyin gösterilmesi gerektiğine bakmak yerine, müze kullanıcıları ve paydaşları ile etkileşimi destekleyebilecek, yapılandırabilecek ve geliştirebilecek bir yapı için ne olması gerektiği sorusunu sormaya başladılar. Müze yöneticileri, tasarımcıları ve eğitimcileri, artık her bir ziyaretçiye aynı düzeyde ve aynı oranda yayın yapan geleneksel müze rolünden ziyade, bireyleri katılmaya davet eden resmi ve gayri resmi öğrenme ortamları sağlayan çağdaş müze ortamları yapılandırmaya başladılar.

Çoğu zaman müzeler, amaçlarını ve değerlerini yeniden şekillendirmek ve gelecekte olmak istedikleri durumlarını konumlamak için ortak bir vizyon oluşturmak istemişler ve bu noktada kendi kurumlarının iç çevresine bakmışlardır. Stratejik planlama bir adım ileri atmadan önce, bir adım geri atmayı gerektirir. Her kurum, nereye gittikleri, niçin gittikleri ve hangi yoldan gitmeyi tercih edecekleri sorularını cevaplamalıdır. Doğru bir stratejik planlama, müzelerin misyonlarında belirttikleri “gelecek kuşaklara aktarım” amacını gerçekleştirmelerini yani sürdürülebilir olmalarını sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Apaydın, T.D. (2017) “Koleksiyon Yönetim Politikasına İki Örnek: İstanbul Arkeoloji Müzesi Ve Pera Müzesi”, <https://satad.org/koleksiyon-yonetim-politikasina-iki-ornek-istanbul-arkeoloji-muzesi-pera-muzesi/> Erişim Tarihi: 27 Ocak 2018.
- Arslan, N. T. (2004). “Kâr amaçsız örgütler ve stratejik yönetim”, *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal BilimlerEnstitüsü Dergisi*, 28 (2), 155-172.
- Baksı Müzesi (2018), <http://baksi.org/tr/baksi-hakkinda> Erişim Tarihi: 27 Ocak 2018.
- Byrnes, W.J. (2013). *Management and the Arts, 4th Edition*, London: Focal Press, Taylor&Francis Group.
- Campbell, A. ve Yeung, S. (1991). “Brief case: mission, vision and strategic intent”, *Long Range Plann*, 24(4),145-147.
- Drucker, P.F. (1974). *Management: Tasks, Responsibilities, Practices*, New York: Harper& Row, Publishers.
- Eren, E. (2013). *Stratejik Yönetim ve İşletme Politikası, 9. Baskı*, İstanbul: Beta Basım.
- İstanbul Modern Sanat Müzesi, http://www.istanbulmodern.org/tr/muze/hakkinda_3.html Erişim Tarihi: 27 Ocak 2018.

- Pešić, M. ve Čočić, T. (2013). "Importance of management strategies in museums and galleries.", *Interdisciplinary Management Research*, 9, 295-302.
- Porter, M. E. (2006). *Strategy for museums*. In *American Association of Museums Conference*, Boston, Massachusetts (Vol. 28).
- Porter, M.E. (2001). "The value chain and competitive advantage", David Barnes (ed.), *Understanding Business: Processes*, London: Routledge, 50-66.
- Roper, K.O. ve Beard, J.L. (2005). "Strategic facility planning for museums", *Museum Management and Curatorship*, 20(1), 57-68.
- Swaim, R. (2010). *The Strategic Drucker: Growth Strategies and Marketing Insights from the Works of Peter Drucker*, Singapore: John Wiley & Sons.
- Ülgen, H. ve Mirze, S.K. (2010). *İşletmelerde Stratejik Yönetim*, 5. Baskı, İstanbul: Beta Basım.
- Url-1. < <http://slideplayer.biz.tr/slide/2445121/8/images/10/De%C4%9Fer+Zinciri+Faaliyetleri.jpg>>

BITCOIN VE KRİPTO PARA İLE İLGİLİ SOSYAL MEDYA KULLANICILARININ GİRİŞİMCİLİK DÜZEYLERİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Cem Sefa SÜTCÜ
Marmara Üniversitesi, Turkey
<https://orcid.org/0000-0002-9389-6832>
csutcu@marmara.edu.tr

Çiğdem AYTEKİN
Marmara Üniversitesi, Turkey
<https://orcid.org/0000-0002-1385-9864>
cigdem.aytekin@marmara.edu.tr

ÖZ

İkinci dünya savaşı sonrası kurulan yeni küresel düzen ve buna bağlı olarak yaygınlaşan iletişim ağları sayesinde, dünyada 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren kullanılmaya başlanan ve yaygınlaşan elektronik ödeme sistemleri ve plastik para olarak isimlendirilen kredi kartları ülkemizde de 80'li yılların başından itibaren yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. 2000'li yılların başından itibaren de nakit para ile yapılan alışverişlerin elektronik para ile yapılan alışverişlerin gerisinde kalmaya başladığı görülmektedir. 90'lı yılların başında internetin ve 2004'ten itibaren de yeni medya teknolojileri ile ortaya çıkan sosyal medya dediğimiz ortamların yaygınlaşması ile bu ortamların özgürlük sağladığı ve hatta anarşi yarattığı görüşü baskın bir düşünce olarak karşımıza çıkmaktadır. Son 5-6 yıldır ise önemle Bitcoin gibi kripto paraların ticaretinden söz edildiğini görmekteyiz. Bitcoin, onu çıkararak bir otoritenin olmadığı, kullanıcılarının karşılıklı güvene dayalı olarak alışverişlerinde kullandığı bir ödeme yöntemidir. Devlet otoritesinden ve bankacılık sisteminden bağımsız olarak çalışmaktadır. Bu açıdan da, internet ortamı için başlangıçta öngörülen özgürlük ortamı düşüncesinin bir yansıması olarak görülmektedir. Bu bağlamda, bitcoin sistemlerinin nasıl algılandığı ve girişimcilik düzeyi ile ilişkisi araştırılmaya muhtaç bir konudur. Bu çalışmada, bitcoin madenciliği, alım-satımı yapan veya ticaretini takip eden kişilerin girişimcilik düzeylerini ölçen bir araştırma gerçekleştirilmiştir. Örneklem olarak konu ile ilgili Twitter kullanıcıları seçilmiştir. Araştırma, bitcoin ve benzeri kripto paralar ile ilgilenen, yatırım yapan kişilerin bu oldukça yeni ve riskli olduğu söylenen alana girmelerinin altında yatan motivasyonda girişimciliklerinin etkisini incelemek ve hangi alt faktörlerin baskın olabileceğini değerlendirmek üzere tasarlanmış bir araştırmadır. Bulgular göstermiştir ki, bitcoin madenciliği, alım-satımı yapan veya ticareti ile ilgilenen kişilerin girişimcilik puanları da yüksek düzeydedir.

Anahtar kelimeler: Bitcoin, Kripto Para, Girişimcilik, Sosyal Medya

A RESEARCH ON ENTREPRENEURIAL LEVEL OF SOCIAL MEDIA USERS ON BITCOIN AND CRYPTO CURRENCIES

ABSTRACT

Thanks to the new global order established after the Second World War and the communication networks that have become widespread. Due to this, the electronic payment systems that have started to be used since the second half of the 20th century in the world and the credit cards called plastic money have started to be widely used in our country since the 80'. From the beginning of 2000's, it is observed that cash-based transactions are lagging e-money-based transactions. Since the beginning of

Submit Date: 09.04.2018, Acceptance Date: 22.06.2018, DOI NO: 10.7456/10803100/003

466

Research Article - This article was checked by Turnitin

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

the 90's the Internet and social media emerged with new media technologies and after 2004, it has become a dominant idea that these environments provide freedom and even create disorder. In the last 5-6 years we have seen the trade of crypto currencies like Bitcoin. Bitcoin is a method of payment that people use for their purchases based on mutual trust, without an authority issuing it. It works independently of the state authority and the banking system. From this point of view, it is seen as the reflection of freedom originally envisaged for the internet environment. In this context, the question of how bitcoin systems are perceived, and the level of entrepreneurship are issues that needs to be investigated. In this study, a survey was conducted to measure the level of entrepreneurship of bitcoin miners, buyers and sellers. Twitter users were selected for the sample. The research is designed to examine the impact of entrepreneurship motivated by investors' interest in entering the arena that is said to be quite new and risky, and which sub-factors may dominate, which deals with bitcoin and similar crypto currencies. The findings show that users who are interested in mining, buying-selling and trading have very high level of entrepreneurial points.

Keywords: *Bitcoin, Crypto Currency, Entrepreneurship, Social Media*

1. Giriş

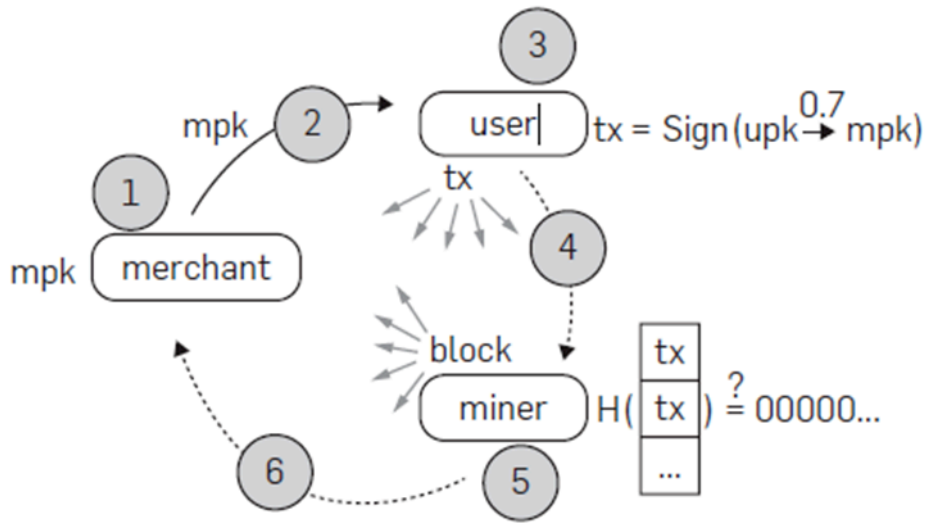
Bitcoin arkasında fiziksel bir mal veya egemenlik yükümlülüğü olmayan, bunların yerine şifreleme kombinasyonu korumasına dayanan ve taraflar arasındaki anlaşmalara uçtan uca protokol ile tanıklık eden çevrimiçi sanal bir para birimidir. Bu nedenle, paranın sahipliği tamamen anonim olsa da akışı küresel olarak görülebilen sezgisel olmayan bir mülktür. İlk olarak 2009'da konuşlandırılan Bitcoin, nakit paranın ve mevcut çevrimiçi ödeme sistemlerinin bazı özelliklerini bir araya getiren bağımsız çevrimiçi parasal bir sistemdir. Bitcoin işlemleri nakit para gibi ödeyeni ve alacaklıyı açıkça tanımlamaz. Bir açık anahtardan (public key) diğerine şifreli olarak imzalanmış bir fon transferi işlemidir. Ayrıca, nakit para gibi, Bitcoin transferleri geri döndürülemez (özellikle, kredi kartlarında olduğu gibi geri ödeme riski yoktur). Öte yandan, nakit paradan farklı olarak, Bitcoin üçüncü tarafın aracılığıyla gerektirir: Katılımcılar oluşturdukları küresel uçtan uca ağ ile tüm işlemlerin geçerliliğini onaylar (validate) ve tasdikler (certify). Bu tür merkezsizleştirilmiş muhasebeleştirme her bir ağ katılımcısının sistemin tüm işlem tarihçesini korumasını gerektirir ki, bunun miktarı 2012'de bile toplamda 3GB'dan fazla sıkıştırılmış veri büyüklüğündeydi. Bitcoin kimlikleri görünüşte anonimdir: Açıkça gerçek kişilere veya organizasyonlara bağlı olmasa da tüm işlemler tamamen şeffaftır (Meiklejohn, ve diğerleri, 2016, s. 86).

Kısaca Bitcoin, sahiplerinin adres adı verilen bir açık anahtar ile tanımlandığı takma ad gibi çalışan bir sahipten diğerine aktarılan işlemler zinciridir. Kullanıcılar farklı sayılarda adres kullanabilir ve yaptıkları bir işlemde kullandıkları bir adres kümesi, başka bir işlemde kullandıkları diğer bir adres kümesine veya gerçek kimliklerine doğal olarak bağlı değildir. Her işlemde önceki sahip, adresine karşılık gelen gizli imzalama anahtarını kullanarak bitcoin'leri ve bir sonraki sahibin adresini aldığı işlemin bir karesini imzalar. Bu imza (yani, işlem) daha sonra bitcoin'i oluşturan işlem kümesine eklenebilir. Çünkü bu işlemlerin her biri bir önceki işlemi (yani, mevcut sahibi bitcoin gönderirken nereden geldiğini belirtmelidir) referans aldığı için, işlemler bir zincir oluşturur. Bir bitcoin'in geçerliliğini doğrulamak için, kullanıcı bu zincirdeki imzaların her birinin geçerliliğini kontrol edebilir. Çift harcamaları önlemek için, sistemdeki her kullanıcının bu gibi işlemlerden haberdar olması gerekir. Bir kullanıcı transferi bitirdiği halde aynı bitcoin'i transfer etmeye çalıştığı durumda "çift harcama" tespit edilebilir (Berentsen & Schär, 2018, s. 3). İlk olarak hangi işlemin gerçekleştiğini belirlemek için, işlemler içerdikleri işlemlerin zaman damgasını taşıyan ve geçerliliğini onaylayan bloklar halinde gruplandırılır. Bloklar bir zincire dönüştürülür, her blok bir öncekine referans verir (ve böylece önceki tüm işlemlerin geçerliliğini daha da güçlendirir). Bu süreç, daha sonra sistem içinde her kullanıcı için kamuya açık olan bir blok zinciri ortaya çıkarır (Meiklejohn, ve diğerleri, 2016, s. 87).

Kripto para arařtırmaları akademik alanda on yıllardır süren bir soyağacına sahiptir. “İnternete yerel” bir ödeme mekanizması olmasının yanı sıra temel blokaj teknolojisi, mülk kayıtlarından sanat ve mücevher sertifikalarına kadar her şeyi saklamak ve işlemek için bir yol olarak lanse edilmiştir. Bu yenilikçiliğin çoğu, daha geniş hobici ve girişimci topluluklarda gerçekleşmektedir. Zaten Bitcoin’in kendisi akademi dışı alanda oluşmuştur. Ancak arařtırmacılar, kripto paraları heyecanla kucaklamışlar ve önemli iç görüleri katkıda bulunmuşlardır (Narayanan & Miller, 2017, s. 49).

Bitcoin, para birimlerinin oluşturulmasını düzenlemek ve bir merkez bankasından bağımsız olarak fon transferini doğrulamak için şifreleme tekniklerinin kullanıldığı bir dijital para olmuştur. Bitcoin şu anda dünyanın en önemli kripto para birimlerinden biridir ve 13 Ekim 2017 itibariyle 93 milyar dolarlık en büyük piyasa değerine sahiptir (Falvey, 2017, s. 41).

Bitcoin işlemi nasıl çalışır? Bu örnekte, Şekil 1’de görüldüğü gibi bir kullanıcı satıcıya ödeme olarak 0,7 bitcoin göndermek istemektedir. (1)’de, tüccar bir adres mpk üretir veya alır ve (2)’de bu adresi kullanıcıya gönderir. (3)’te kullanıcı 0,7 BTC’yi upk’tan mpk’ye aktarmak için tx işlemini oluşturur. (4)’te kullanıcı bu işlemi ağdaki diğer kullanıcılara yayımlar ki, bu (eğer işlem geçerliyse) ağda akışına devam etmesine izin verir. Bu sayede bir madenci işlemini öğrenir. (5)’te madenci, bu ve diğer işlemlerin birtakım hedef aralıkları içinde olup olmadığını kontrol ederek bir bloğa dahil etmeye çalışır. (6)’da madenci bu bloğu ağdaki diğer kullanıcılara yayımlar ki, bu (blok geçerliyse) ağda akışına izin verir. Bu şekilde tüccar, işlemin küresel blok zincirine kabul edildiğini öğrenir ve böylece kullanıcının ödemesini alır (Meiklejohn, ve diğerleri, 2016, s. 88).



Şekil 1: Bitcoin Sisteminin Çalışma Şekli (Meiklejohn, ve diğerleri, 2016)

Zhuravlyova, Newsweek’teki 21 Temmuz 2017 tarihli yazısında Zürich’te küçük bir makinenin büyük işler yaptığından bahsediyor. Zug tabanlı Bitcoin Suisse tarafından İsviçre’ye kurulan 10 Bitcoin ATM’den biri olan makine, Bitcoin cinsinden eşdeğer bir miktarı temsil eden bir kâğıt fiş karşılığında İsviçre Frangı ve Euro’yu kabul ediyor. Kod akıllı telefonla tarandığında para birimine sahip olunuyor. Diğer yandan, ATM gerçekten gerekli değil. Çünkü Bitcoin’in fiziksel bir formu yok, bilgisayar kodlarından oluşuyor. ATM, dijital parayı satın almak isteyenler, ancak fiziksel kanıt olmadan işlem yapmakta zorlananlar için yardımcı bir köprü niteliğinde (Zhuravlyova, 2017, s. 18).

Bitcoin’i ortaya çıkaranların amacı, merkezi olmayan nakit benzeri bir elektronik ödeme sistemi geliştirmektir. Şimdi bu yeni teknoloji, para birimine benzer bir birime ihtiyaç duymadan parasal bir birimi depolamamıza ve aktarmamıza izin veriyor. Ancak bu süreçte, merkezi bir otorite olmaksızın parasal birimin dijital mülkiyet haklarının nasıl kurulacağını ve aktarılacağını temel sorunuyla karşı

karşıya kalınmıştır. Fiyat belirsizliği ve ölçekleme sorunları, bir ödeme aracı olarak Bitcoin'in uygunluğuyla ilgili endişeleri sık sık dile getirmektedir. Bununla birlikte, bir varlık olarak Bitcoin ve alternatif blok zinciri tabanlı belirteçler ihmal edilmemelidir. Yenilik, dijital mülkiyeti merkezi bir otoriteye ihtiyaç duymadan temsil etmeyi mümkün kılar. Bu, değerli bir portföy çeşitlendirme aracına dönüşebilen yeni bir varlık sınıfının oluşturulmasına yol açabilir. Ayrıca blok zinciri teknolojisi çok sayıda uygulamaya izin veren bir altyapı sağlar. Umut verici uygulamalar arasında renkli madeni paraların kullanılması, akıllı sözleşmeler ve bir blok zincirindeki veri dosyalarının bütünlüğünü güvenceye almak için parmak izlerinin kullanılması olasılığı yer alıyor. Bu da finans ve onunla ilgili diğer birçok sektöre değişiklik getirebilir (Berentsen & Schär, 2018, s. 14-15).

Bir açıdan bakıldığında, Bitcoin ve kripto paralar günümüz ekonomik ve finansal sistemine bir yenilik getirmeyi amaçlamaktadır. Plastik ve dijital paralardan sonra şifre paraların döneminin başlangıcını oluşturmaktadır. Bunu yaparken en ileri bilişim ve iletişim teknolojilerinin kullanılması söz konusu olmaktadır. Bitcoin madenciliği ve blok zinciri teknolojilerinin kullanımı ekonomi ve finans konuları ile bilişim ve iletişim teknolojilerinin yöndeki bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu anlamda, girişimcilik için çok uygun bir ortam bulunmaktadır. Öte yandan, günümüzde birçok kişi tarafından kolay para kazanmanın bir yolu olarak da görülmekte ve istismara açık bir durum da ortaya çıkmaktadır.

Bu çalışmada, bitcoin madenciliği, alım-satımı yapan veya ticaretini takip eden kişilerin konuyla ilgili temel konular hakkında ne düşündüklerini tespit etmek ve girişimcilik düzeylerini belirleyerek profillerini çıkarmak üzere bir anket çalışması yapılmıştır.

2. Bitcoin ile İlgili Literatür

Rob Marvin Şubat 2018 sayısına ait PC Magazine Dergisi'ndeki "Bitcoin Nasıl Alınır, Satılır ve İzlenir?" başlıklı yazısında Bitcoin çığnlığının derinliklerinde yaşadığımızı ifade ederek şöyle devam ediyor: "*Blok zinciri tabanlı kripto para biriminin geçtiğimiz yıllarda 10 kattan daha fazla gerçekleşen fiyat artışı, onu Wall Street'in yüzeyine itti. Finans sektörü Bitcoin vadeli işlem görmeye başladığında önemli yatırımcılar para kazandılar. Aynı zamanda tüketiciler ve günlük yatırımcılar, Bitcoin'in fiilen ne olduğunu ve çılgnca harekete nasıl girebileceklerini bulmaya çalışıyorlar. Bitcoin dikkat çeken tek dijital para değil. Bitcoin, dijital para başına yüzlerce dolara yükseldiği için manzaranın geri kalanı da onun kuyruklarını taşıyor. Ethereum blok zinciri- uzun süre daha canlı bir ana platform olarak görülüyordu- ve onun Ether kripto para birimi de Litecoin, Ripple ve Coinbase'in desteklediği Bitcoin para ile birlikte değer olarak yükseldi.*" (Marvin, 2018, s. 1-2).

Meiklejohn ve arkadaşları "A Fistful of Bitcoins: Characterizing Payments among Men with No Names" başlıklı çalışmalarında Bitcoin'in; paranın mülkiyetinin örtük olarak anonim olmasına karşın, akışının küresel olarak görülebileceğine dair belirsiz bir özelliğe sahip olduğunu belirtmektedirler. Bu özgün özelliği daha da açmak suretiyle gerçekleştirdikleri çalışmada bu amaçla, ortak otoritenin kanıtlarına dayanarak Bitcoin cüzdanlarını gruplamak için sezgisel kümelenmeyi kullanmışlardır. Daha sonra, bu kümelerin operatörlerini sınıflandırmak için yeniden tanımlama ataklarını değerlendirmek suretiyle Bitcoin'i hileli amaçlar için kullanmaya çalışanların zorluklarını ortaya koymuşlardır (Meiklejohn, ve diğerleri, 2016, s. 86).

Phillip ve arkadaşları, Kripto Para birimlerinin özelliklerini anladığımızda onlara yatırım yapabilirliği daha iyi değerlendireceğimizden hareketle, çalışmalarında Kripto Para birimlerinin değişken yapısını koşullu olarak ölçmek için onları tek bir modelde birleştirmişlerdir. Modelde 224 farklı Kripto Para birimi kullanılmıştır. Kripto Paraların genel olarak kaldıraç etkileri ve student-t hata dağılımları dahil olmak üzere birçok benzersiz özelliğe sahip olduğu ortaya konmuştur. Ampirik veri analizleri, Kripto Paraların uzun bellek, stokastik değişebilirlik ve ağır kuyrukluluk özelliklerini sergilediğini göstermektedir. Araştırmacılar çalışmalarının Kripto Para birimleri hakkında yatırımcılar ve

hükümetler için daha derin bir anlayışa katkı sağlayacağını düşünmektedirler (Phillip, Chan, & Peiris, 2018, s. 9).

Sahoo, "Bitcoin as digital money: Its growth and future sustainability" başlıklı çalışmasında Bitcoin'i büyüme ve gelecekteki sürdürülebilirliği açısından incelemiş ve dijital para biriminin değişkenliğini bilmek amacıyla Arch&Garch metodolojisini kullanmıştır. Elde ettiği sonuç, Bitcoin'in oldukça spekülasyon bir para birimi olduğuna işaret etmektedir. Ona göre, hükümetlerin çoğu ülkelerinde Bitcoin kullanımı için yasal statü vermemişlerdir. Ama eğer Bitcoin gelecekte istikrarlı olursa, o zaman dünya çapında ve uzun vadede kolayca kabul edilebilir ve insanlar kripto para birimi teknolojisine ve kullanılabilirliğine daha fazla inanabilirler (Sahoo, 2017, s. 53-63).

Nakamoto, Bitcoin'i noktadan noktaya elektronik ödeme sistemi olarak incelediği çalışmasında, bir ağ vasıtasıyla çift harcama sorunu için bir çözüm önerisinde bulunmuştur. Çünkü ona göre dijital imzalar çözümün bir kısmını sağlar, ancak çift harcamaları önlemek için güvenilir bir üçüncü tarafın hala gerekli olması durumunda esas faydalar kaybedilir. Bu nedenle, çalışmada elektronik işlemler için bir sistem önerilmiştir. Dijital imzalardan yapılmış, mülkiyetin güçlü bir şekilde kontrol edilmesini sağlayan, ancak çift harcamaları önlemek için bir yol olmaksızın eksik olan madeni paralarla başlanmıştır. Bunu çözmek amacıyla, bir saldırganın dürüst düğümler halinde değişmesi için hızlı bir şekilde hesaplama gerektirmeyen işlemlerin bir tarihçesini kaydetmek yoluyla noktadan noktaya bir ağ önerisinde bulunulmuştur. Burada ağ, yapılandırılmamış sadeliğinde sağlamdır. Düğümler aynı anda küçük koordinasyonla çalışır. Mesajlar belirli bir yere yönlendirilmediğinden ve yalnızca en iyi çabaya dayalı olarak teslim edilmeleri gerektiğinden tanımlanmaları gerekmez. Düğümler, işten ayrılma zincirini, gitmişken olanların kanıtı olarak kabul ederek ağdan ayrılır ve yeniden birleşebilirler. CPU güçleriyle oy kullanır, geçerli blokları kabul etmelerini ifade ederek onları genişletmeye ve geçersiz blokları reddetmeye çalışırlar (Nakamoto, 2008, s. 8).

Miers ve arkadaşlarına göre, Bitcoin yeni finansal etkileşim türleri için potansiyel sunarken, gizlilikle ilgili önemli sınırlamaları vardır. Özellikle, Bitcoin işlem kaydı tamamen kamuya açık olduğundan kullanıcıların gizliliği yalnızca takma isimler kullanılarak korunur. Onlar çalışmalarında tamamen anonim döviz işlemlerine izin vermek için protokolü geliştiren Bitcoin'e şifreli bir uzantı olan Zerocoin'i önermişlerdir. Sistem standart şifreli varsayımlar kullanmaktadır ve yeni güvenilir taraflar tanıtmaz veya Bitcoin güvenlik modelini değiştirmez. Bu yolla Zerocoin'in şifreleme yapısını, Bitcoin'e entegrasyonunu ve performansının hem hesaplama hem de Bitcoin protokolü üzerindeki etkilerini incelemişlerdir (Miers, Garman, Green, & Rubin, 2013, s. 397).

New York Dergisi 25 Aralık 2017-7 Ocak 2018 sayısına ait "Bitcoin'in Ne Olduğunu Gerçekten Biliyor musunuz?" (Do You Really Know What Bitcoin Is?) başlıklı yazısında "Bana bitcoin'in ne olduğunu hatırlat?", "Anonim Dijital Para Birimi?", "Bu yüzden bitcoin bir para birimi ve bir mal mı?", "Bitcoin gerçek mi?", "Neden bir insan bir bitcoin alır?", "Fiyatı yükselecek mi?", "Bitcoin nereden geldi?", "Satoshi'nin büyük yeniliği miydi?", "Kripto Para Birimi dedin, sadece bitcoin demek istemedin mi?", "Bir yoga hocası başka nerede yatırım yapabilir?", "Duyduğum bu madencilik nedir?", "Kendim için madencilik yapabilir miyim?", "Peki nasıl bitcoin satın alırım?", "Coinbase'e güvenebilir miyim?", "Şimdi bitcoin'lerimi satın aldım, bunlar nerede?", "Bitcoin'imi her yerde harcayabilir miyim?", "Bitcoin hesabımı nasıl kontrol edebilirim?", "Bunlarla uğraşmak istemezsem?", "Dolandırılmaktan, hackledilmekten nasıl korunabilirim?", "ICO nedir?", "Herhangi bir yatırım tavsiyesi var mı?", "Benim bitcoin %20 arttı, nasıl para kazanabilirim?", "Kripto Para Birimleri yasal mı?", "Vergi ödemek zorunda mıyım?", "Ama bu bir balon değil mi?", "Bu reel ekonomiyi havaya uçuracak bir şey mi?", "Öyleyse bitcoin almalı mıyım?" gibi soruların cevabını aramak üzere tartışmaya açmıştır. Bitcoin konusunda akli karışık yatırımcılar için bir rehber niteliği taşıyan inceleme, basitleştirilmiş açıklamalarla okuyucuya sunulmaktadır (NewYork, 2018, s. 56-63).

Barber ve arkadaşları, Bitcoin'i önemli sayıda kullanıcı çeken dağıtılmış bir dijital para birimi olarak tanımlamış ve onu bu kadar başarılı yapan şeyin ne olduğunu anlamak amacıyla derinlemesine bir inceleme gerçekleştirmişlerdir. Onlar, Bitcoin'in uzun ömürlü istikrarlı bir para birimi için nasıl iyi bir aday olabileceğini sorgulayarak onun çeşitli sorunlarını ve saldırılarını tespit etmişler ve bunlar için uygun teknikler önermişlerdir (Barber, Boyen, Shi, & Uzun, 2012, s. 399).

Tiwari ve arkadaşları, çalışmalarında Bitcoin'inin bilgi verimliliği konusunu tekrar gözden geçirerek güçlü uzun menzilli bağımlılık tahmin edicilerini kullanmışlardır. Amaçları Bitcoin fiyatlarının verimliliğini belirlemektir. Bu yolla 18 Temmuz 2010'dan 16 Haziran 2017'ye kadar geçen sürede verimliliği incelemişler ve Nisan-Ağustos 2013 ve Ağustos-Kasım 2016 dönemlerinde verimsizlik bulunduğunu hesaplamışlardır (Tiwari, Jana, Das, & Roubaud, 2018, s. 106).

Santos çalışmasında, Bitcoin/blok zincirinin karmaşık bir sistem olarak kabul edilip edilemeyeceği ve eğer öyleyse kaotik bir durum olup olmadığı sorusuna odaklanmaktadır. O bu çalışmada öncelikle, blok zincirinin kendisi tarafından oluşturulmuş Bitcoin/blok zincirinin ekosistemi, bitcoin son kullanıcıları, sermaye kazancı arayanlar, madenciler, tam düğüm düzenleyicileri ve geliştiriciler ve bunların etkileşimleri ile ilgili ayrıntıları vurgulamıştır. Daha sonra Karmaşık Sistemler Bilgi Teorisini tartışmıştır. Son olarak, blok zincirini İstatistiksel Karmaşıklık ölçüsü yardımı ile incelemiştir. Elde ettiği düşük istatistiksel karmaşıklık değeri, blok zincirinin algoritmik olarak karmaşık olduğunu, ancak blok zincirinin karmaşık bir sistem olarak kabul edilemeyeceğini ve kaotik bir rejime girme olasılığının düşük olduğunu göstermektedir (Santos, 2017, s. 620).

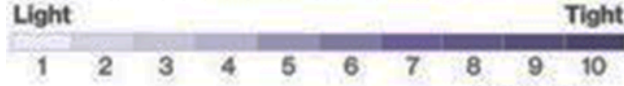
Özellikle 2017-2018 yıllarında Bitcoin ve benzeri kripto paraların değerinde yaşanan düşüşte, Asya ekonomilerinde Bitcoin'e devlet müdahalesi ve regülasyon getirme endişelerinin yanı sıra, kripto para birimlerinde güvenlik, siber saldırı ve çalınma gibi risklerin etkili olduğu konusunda çok sayıda haber yapılmıştır (Hürriyet, 2018). Regülasyonlar ile ilgili olarak dünyada farklı uygulamalar bulunmaktadır. Çin ve Hindistan gibi ülkeler yasak ve sınır getirmekte iken Türkiye gibi ülkelerde henüz bir düzenleme bulunmamaktadır. Şekil 2'de dünyada bitcoin ile ilgili düzenleme yapan ülkeler görülmektedir.

3. Bitcoin ve Sosyal Medya İlişkisi

Xie ve arkadaşları, bilgi teknolojilerinin geliştirilmesinin perakende yatırımcılarına yatırım yapmak için yeni bilgi kaynakları sunduğu noktasından hareketle, sosyal medyanın Bitcoin değerlemesinin kısa ve uzun vadeli tahminleri için değerli bilgiler sağlayıp sağlamadığını incelemişlerdir. Çalışmada, perakende yatırımcılarının değer odaklı bilgileri sosyal medya üzerinden iletişim yoluyla tespit etmelerinin mümkün olduğu ortaya konmuştur. Araştırmada yalnızca uzun vadeli getirilerin öngörüldüğü, spekülasyon bilgilerin ise hem uzun hem de kısa vadeli getirileri tahmin ettiği sonucuna varılmıştır. Ayrıca, sosyal medyadaki aktif kullanıcılar ve etkin olmayan kullanıcılar tarafında da bir karşılaştırma yapılmıştır. Etkin olmayan kullanıcı tarafından sağlanan bilgilerin, özellikle uzun vadeli tahminlerde, aktif kullanıcılarınkinden daha güçlü bir kestirim gücü sergiledikleri görülmüştür. Sosyal medyanın hızla gelişmesi ve kullanımıyla, her gün üretilen çok miktarda sosyal veri bulunmaktadır. Dolayısı ile daha doğru bilgiyi kimin sağladığını bilmek çok önemlidir. Araştırma, sosyal medyada bulunan yararlı bilgileri tespit etmek için kılavuz bilgiler sunmakta, farklı bilgi türlerinin "aşınma" zamanlarını tahmin etmenin yollarını da (spekülasyon bilgi ve temelle ilgili bilgiler) önermektedir. Bu, gelecekteki fiyat hareketlerini sosyal verilerle tahmin ederken dikkate alınması gereken bir başka önemli faktördür (Xie, Wu, & Wu, 2017, s. 51-52).

Mapping the Crypto World

A visual guide to regulation in key countries



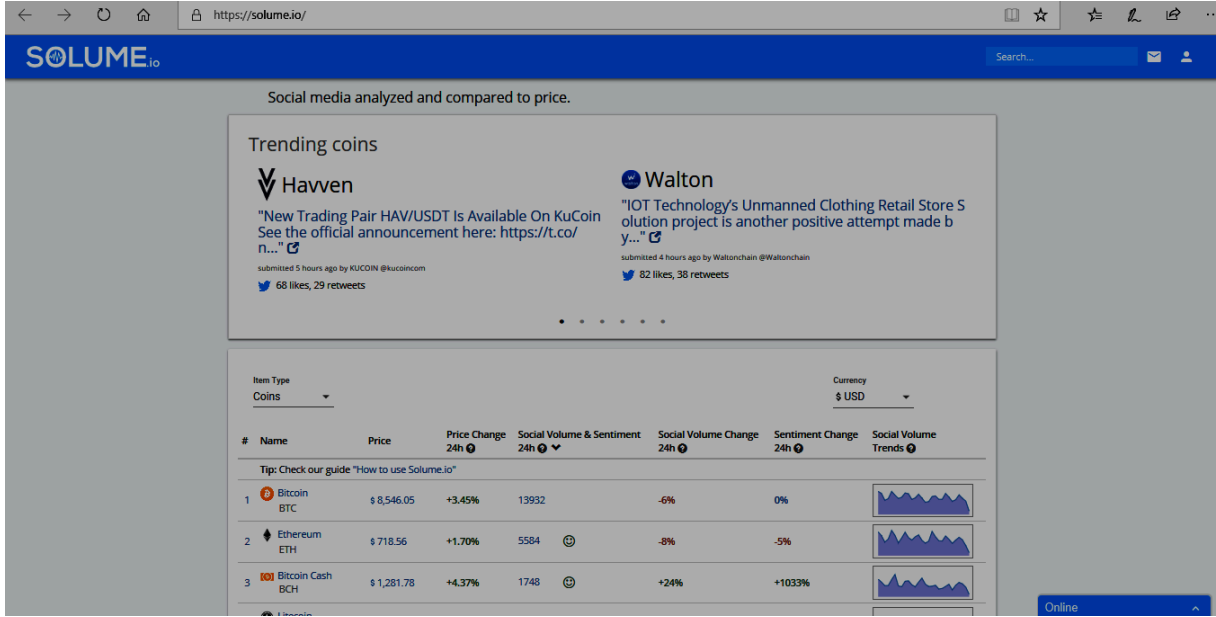
oluşturmaktadır.
Sosyal medyada bir

Sosyal medya, iletişimi yaygınlaştıran ve hızlandıran bir platform oluşturduğu için paylaşılan bilgilerin güvenilirliğine yönelik şüpheler ve bu paylaşımların spekülasyonlara açık olması önemli bir sorun

bilgi,

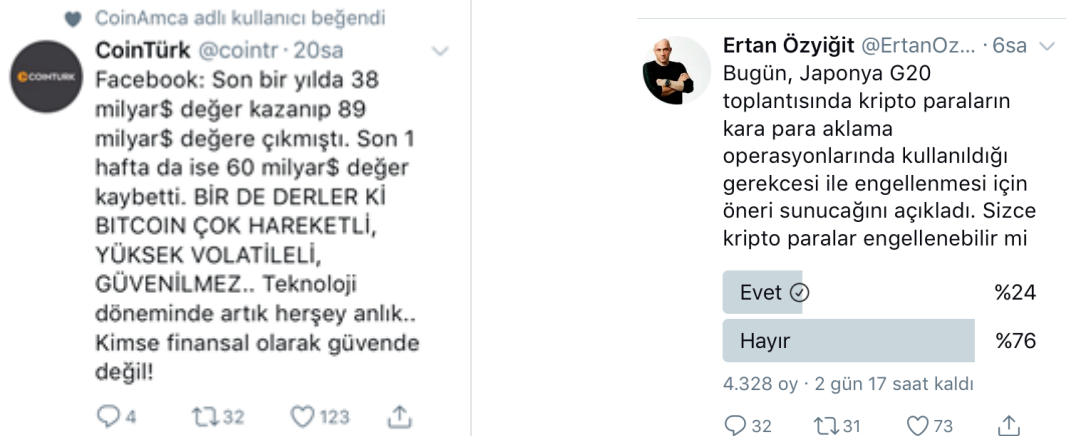
Şekil 2: Dünyada Bitcoin ile İlgili Düzenleme Yapan Ülkeler (Bloomberg, 25.03.2018)

İlgili olay henüz gelişme halindeyken paylaşılmış, olayın sonucuymuş gibi anlaşılmakta, fakat ilerleyen zaman içinde süreç tamamlandığında sonucun öyle olmadığı görülebilmektedir. O ana kadar geçen süreçte yapılan paylaşımlar ise spekülatif olarak algılanmakta ve sosyal medya platformlarına yönelik güvenilirlik sorunu yaratmaktadır. Facebook Instagram'ı da kapsayacak şekilde Bitcoin ve kripto paralar ile ilgili reklam paylaşımlarına yasak getirmiştir. Bloomberg HT'de yayınlanan 31 Ocak 2018 tarihli haberde, "Facebook sözcüsü, Business Insider'a yaptığı açıklamada, yeni kuralın yalnızca kripto para birimleri veya şifreleme araçları satmaya çalışan anahtar kelimeleri değil, kripto para birimleri ile ilgili tüm reklamları yasakladığını söyledi. Bu nedenle, Bitcoin cüzdanlarına yönelik reklamlarla birlikte örneğin Ethereum madenciliğine yönelik donanımlar gibi reklamlar da yasaklandı." denilmektedir (Bloomberg HT, 2018). Öte yandan, Bitcoin ve kripto paralar ile ilgili paylaşımlar Steemit, Reddit, Telegram ve Bitcointalk.org gibi yeni nesil sosyal medya platformlarında hızla devam ediyor. Bu paylaşımların artan hacminin önemine binaen, sosyal medya platformlarında kripto para birimleriyle ilgili tartışmaları bir kripto paranın performansını ölçmek için metrik olarak kullanmak amacıyla Solium (<https://solium.io/>) ve Cryptometrics (<http://www.cryptometrics.net/>) gibi çevrimiçi araçlar yardımıyla çeşitli metrikler geliştiriliyor (Köse, 2018). Böylece, bir kripto paranın sosyal hacmi onun fiyatının değerlendirilmesinde etkili olabiliyor.



Şekil 3: Solume.io Web Sitesi Ana Sayfası (Erişim: 21.5.2018)

Bitcoin ve blok zinciri kavramlarının popüler olmasında ve ticaretinin yaygınlaşmasında sosyal medyanın önemli bir yeri bulunmaktadır. Sanal bir para biriminin sanal ortamda konu edilmesi, alınıp satılması yadırganacak bir durum oluşturmamaktadır. Şekil 4'te bitcoin ve kripto para haberleri yayınlayan bir kullanıcının facebook ve bitcoin karşılaştırması ve bir kullanıcının da bitcoin ile ilgili twitter üzerindeki mini anketi görülmektedir.



Şekil 4 Bitcoin ve Kripto Para Haberleri Yayınlayan Cointürk Kullanıcısının Facebook ve Bitcoin Karşılaştırması (25.03.2018) ve Erkan Özyiğit Adlı Kullanıcının Bitcoin ile İlgili Twitter Üzerindeki Mini Anketi (13.03.2018)

4. Bitcoin ve Kripto Paralarda Girişimciliğin Önemi

Yerel kalkınmanın anahtarı konumundaki girişimcilik kavramı, üzerinde hassasiyetle durulması gereken ve bilimsel açıdan izlenmesi, geliştirilmesi gereken bir fenomen olarak karşımıza çıkmaktadır. Proaktif kişilik yapılarına ek olarak yenilikçiliğe olan yatkınlıkları ve bilişim sistemlerini yakından takip etmeleri girişimcilerin diğerlerinden farklı kılan özelliklerini oluşturmaktadır. Beşerî sermaye özellikleri bağlamında yeterli derecede güçlü olan girişimcilerin sosyal ağ kurabilme becerisine haiz olması ile ortaya çıkan sürdürülebilirlik ve toplumsal fayda çıktıları girişimcilik sürecinin başarısını kanıtlamaktadır (Saygın & Karadal, 2017, s. 329).

Başar, girişimcilikle ilgili olarak yapılan bir çalışmada, 1982-1992 yılları arasında girişimcilik konusuyla ilgili yapılmış olan çeşitli akademik yayınlarda girişimci ve girişimcilikle ilgili bulunan 77 tanıda en az 5 kere görülen 15 anahtar sözcük grubunun tespit edildiğini belirterek onları şu şekilde sıralamaktadır (Başar, 2004, s. 3): Başlatma/bulma/yaratma, Yeni işletme, Yenilik/yeni ürünler/yeni Pazar, Fırsatların peşinden koşma, Risk alma/risk yönetimi/belirsizlik, Kar arzusu/kişisel fayda, Üretim yolları ve kaynaklar, Yönetim, Değer Yaratma, Büyüme arzusu, Girişim, Değişim yaratma, Sahiplik, Sorumluluk/yetki, Strateji oluşturma.

Görüleceği üzere, girişimcilik çok değişkenli bir olgudur ve bu nedenle değişik bakış açıları ile açıklanabilmektedir. Örneğin, yukarıdaki anahtar sözcük gruplarının “sosyal psikoloji”, “organizasyon”, “finans” gibi bilim alanlarınca değerlendirilmesi de ayrı ayrı olacaktır.

Son yıllarda bütün dünyada olduğu gibi ülkemizde de hem girişimciliği toplumun her kesimine yaymayı, hem de istihdamı arttırmayı amaç edinen projeler ve uygulamalar hayata geçirilmektedir. Bu bağlamda, birincisi 2013’de gerçekleştirilen “Uluslararası Girişimcilik ve Kariyer Sempozyumu”nun ikincisi 2015’de “Sosyal Girişimcilik” ana temalı olarak gerçekleştirilmiştir. Üçüncüsü ise 2017’de yapılan etkinlik “Girişimcilik, İstihdam ve Kariyer Kongresi” adını almıştır. Böylece girişimcilik konusuna istihdam konusu da dahil edilmiştir (III Uluslararası Girişimcilik, İstihdam ve Kariyer Kongresi, 2017). Çanakkale 18 Mart Üniversitesi Girişimcilik Dergisi, Girişimcilik ve İnovasyon Yönetimi Dergisi ise Türkiye’de alan yazına katkı sağlayan akademik dergilerdendir.

Bitcoin ve kripto paralar popülerliklerinin de getirdiği etki ile spekülasyona ve aşırı fiyat dalgalanmalarına çok açık bir yapıdadır. Medyanın özellikle sosyal medyanın bunda etkisi çok büyük olmaktadır. Narayanan ve diğerlerine göre, kullanıcılar bitcoin ve kripto paralar ile işlem yaparken bir yandan anonim olmanın ve resmi düzenlemelerin eksik olduğu bir ortamda bulunmanın rahatlığını yaşarken, bir yandan da hırsızlığa karşı korunma konusunda problemler yaşamaktadır (Narayanan, Bonneau, Felten, Miller, & Goldfeder, 2016, s. 1-25). Bitcoin ve kripto paralarla işlem yapmak “yüksek riskli” olarak algılanmaktadır. Girişimcilik / risk ilişkisi açısından bakıldığında, bitcoin ve kripto paralarla işlem yapmak özellikle risk almayı sevenler açısından önemli olmaktadır.

Üniversiteli gençlerin konuya ilgisine somut bir örnek olması açısından 19 Mayıs 2018’de gerçekleştirilen İTÜ Girişimcilik Kulübü, İTÜ Blockchain Kulübü ve Girişim Türkiye’nin düzenlediği İTÜ Blockchain Dünyasına Başlangıç Etkinliğinden bahsedilebilir (<http://girisimturkiye.com/2018/05/12/itu-ve-girisim-turkiyeden-blockchain-dunyasina-baslangic-etkinligi/>).



Şekil 5: Blockchain Dünyasına Başlangıç Etkinliği Afışı (www.girisimturkiye.com)

5. Araştırma

5.1. Araştırmanın Amacı, Önemi ve Hipotezler

Alanda bu iki kelime sıklıkla beraber kullanılmakla birlikte literatürde bitcoin ve girişimcilik konusuyla ilgili bir araştırma bulunmamaktadır. Araştırmanın amacı, bitcoin madenciliği, alım-satımı yapan veya ticaretini takip eden kişilerin girişimcilik düzeylerini ölçmektir. Araştırma, bitcoin ve benzeri kripto paralar ile ilgilenen, yatırım yapan kişilerin bu oldukça yeni ve riskli olduğu söylenen alana girmelerinin altında yatan motivasyonda girişimciliklerinin etkisini incelemek ve hangi alt faktörlerin baskın olabileceğini değerlendirmek üzere tasarlanmış bir araştırmadır.

Bu amaca ulaşmak için aşağıdaki hipotezler araştırılmıştır:

H₁: Cinsiyetler arasında Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

H₂: Eğitim düzeyleri arasında Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

H₃: Yaş ile Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

H₄: Çalışma durumları arasında Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

H₅: Çalışılan sektörler arasında Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

H₆: Bitcoin madenciliği, alım-satımı yapan veya ticaretini takip edenler ile etmeyenler arasında Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

H₇: ‘Bitcoin gibi kripto paralar geleceğin para birimi olacak’ diyenler ve demeyenler arasında Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

H₈: ‘Sizce Bitcoin gibi kripto paralar güvenilir mi’ sorusuna evet, hayır ve emin değilim diyenler arasında Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

H₉: ‘Sizce bitcoin gibi kripto paralarda kontrol sağlamak amaçlı özel veya kamusal herhangi bir otoriteye ihtiyaç var mı’ sorusuna evet, hayır ve emin değilim diyenler arasında Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

H₁₀: Daha önce herhangi bir eğitim kurumunda finans/ekonomi eğitimi almış ve almamış olanlar arasında Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

H₁₁: Kişilerin bildiği yabancı dil sayısı ile Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

H₁₂: Yabancı dil bilenler ile bilmeyenler arasında Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

5.2. Araştırmanın Örnekleme

Araştırmada Bitcoin ve Girişimcilik konusu anket araştırma tekniği kullanılarak incelenmiştir. Anketin örneklemini, Twitter sosyal ağında yer alan ve “bitcoin madenciliği, alım-satımı yaptığı veya ticaretini takip ettiği” içerik ve kullanıcı hesap adı yoluyla tespit edilen 94 Türk Twitter Kullanıcı Hesabı ve onların takipçileri oluşturmuştur. Bu kapsamda, 88 kullanıcıya Twitter üzerinden Direk Mesaj (DM) yöntemi ile, 6 kullanıcıya da hesapları Direk Mesaj uygulamasına kapalı olduğu için “mention” yoluyla tweet atmak suretiyle anket daveti yapılmış ve bu 94 kullanıcıdan atılan tweet’leri retweet

ederek paylaşımları istenmiştir. Bir aylık süre içinde tamamlanan anket sayısı 118 olarak gerçekleşmiştir.

5.3. Veri Toplama Tekniği ve Yöntem

Veriler, Twitter üzerinden paylaşılan çevrimiçi anket yöntemi kullanılarak toplanmıştır. Araştırmada Ercan Yılmaz ve Ali Murat Sünbül tarafından geliştirilip “Üniversite Öğrencilerine Yönelik Girişimcilik Ölçeğinin Geliştirilmesi” adlı çalışmada uygulanan 36 maddeden oluşan Girişimcilik Ölçeği kullanılmıştır. Likert tipinde bir forma dönüştürülen cümleler “Çok sık” (5)’den “Hiçbir zaman” (1)’e kadar 5’li aralıklı ölçek formunda düzenlenmiştir. Katılımcıların girişimcilik düzeylerinin değerlendirilmesi için aşağıdaki kriter geliştirilmiştir. Bu doğrultuda Girişimcilik Puanlarının (Toplam Girişimcilik Puanı – TGP) değerlendirilmesinde **Tablo 1** esas alınmıştır (Yılmaz & Sünbül, 2009, s. 198).

Tablo 1: Girişimcilik Puanlarının Değerlendirilmesinde Kullanılan Kriterler (Yılmaz & Sünbül, 2009)

| Toplam Girişimcilik Puanı Aralığı | Girişimcilik Düzeyi |
|-----------------------------------|---------------------------|
| 36-64 | Çok düşük girişimcilik |
| 65-92 | Düşük girişimcilik |
| 93-123 | Orta düzeyde girişimcilik |
| 124-151 | Yüksek girişimcilik |
| 152-180 | Çok yüksek girişimcilik |

5.4. Araştırmanın Modeli

Araştırmada 36 soruluk girişimcilik ölçeği kullanılmış ve toplam varyansının %70,8’ini açıklayan 4 faktörlü bir yapı ortaya çıkarılmıştır. Bu faktörler sırasıyla “Değişime istekli olma ve cesaret” faktörü, “Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı” faktörü, “Kişisel kararlılık” faktörü ve “İş motivasyonu” faktörü olarak belirlenmiştir. Bu faktörler ve toplam girişimcilik puanı üzerinde kişilerin demografik özelliklerinin etkileri incelenmiştir.



Şekil 6 Araştırmanın Modeli

5.5. Araştırmanın Bulguları ve Değerlendirme

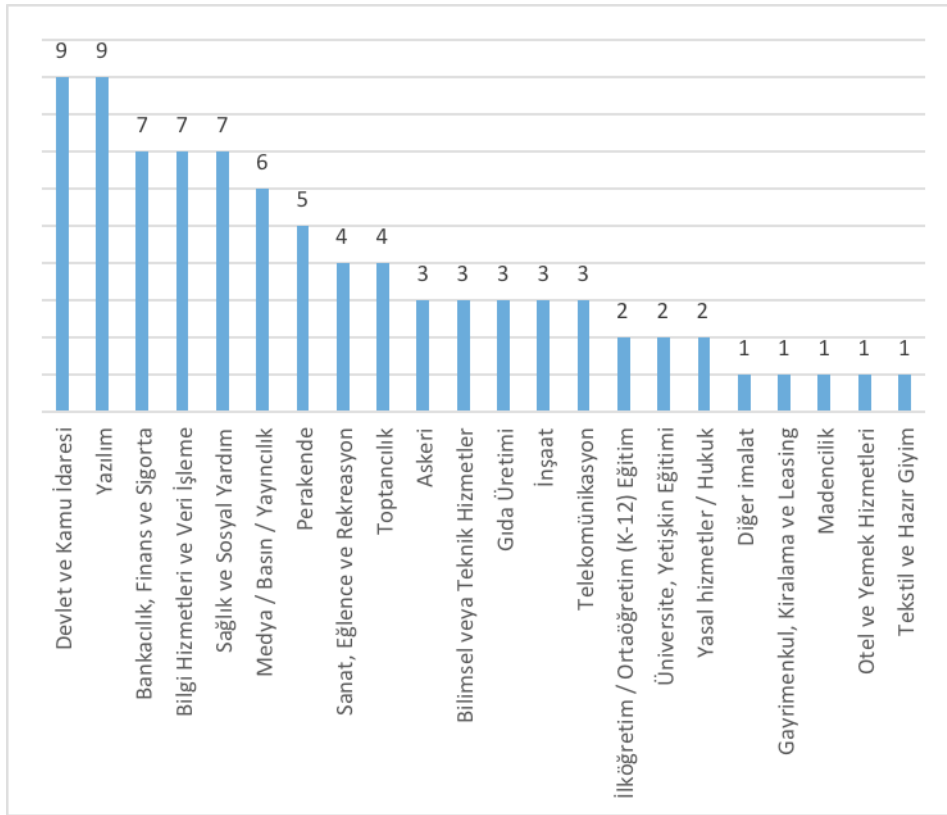
Tanımsal Analiz Bulguları

Katılımcıların yaş durumları incelendiğinde 18-50 aralığında dağıldığı görülmektedir. %9 oranla “28” yaş en çok görülen ve %1 oranlarla “41,45,46,50” en az görülen katılımcı yaşları olup, ortalamaları

32'dir. Cinsiyet dağılımına bakıldığında ise, katılımcıların %92'sinin erkek ve %8'inin kadın kullanıcılar olduğu görülmektedir.

Katılımcıların eğitim durumlarına ilişkin frekans tablosunda "İlkokul, Ortaokul, Lise, Önlisans, Lisans, Yüksek Lisans, Doktora" olarak belirlenen her eğitim düzeyinin yer aldığı görülmektedir. Ancak %53'lük bir oranla eğitim düzeyi "lisans" olanlar öne çıkmış durumdadır. Onu sırasıyla Önlisans, Yüksek Lisans, Lise, Doktora, Ortaokul ve İlkokul düzeyleri izlemektedir. Çalışma durumlarına bakıldığında ise, katılımcıların %71'inin "çalışan" kullanıcılar olduğu görülmektedir. Onu %22'lik bir oranla "çalışmıyor/işsiz" ve %7'lik oranla da "öğrenci" kategorileri izlemektedir.

Katılımcıların "aşağıdaki kategorilerden hangisi öncelikle çalıştığınız alanı en iyi tanımlıyor?" sorusuna ilişkin verdikleri cevapların dağılımı **Şekil 7**'de görüldüğü gibidir. "Devlet ve Kamu İdaresi" ile "Yazılım" alanları frekansı en yüksek alanlar olmakla beraber, belirlenen her alandan katılımcıya rastlamanın mümkün olduğu söylenebilir.



Şekil 7: Katılımcıların Çalıştıkları Alanlara Göre Dağılımı

Katılımcıların çalıştıkları organizasyonun faaliyet gösterdiği sektörlere ilişkin dağılımlarına bakıldığında, %31'inin kamu sektöründe, %69'unun ise özel sektörde çalıştıkları görülmektedir. "Bitcoin madenciliği, alım-satımı yapıyor veya ticaretini takip ediyor musunuz?" sorusuna ilişkin katılımcı dağılımı ise "evet" cevabına ilişkin %84, "hayır" cevabına ilişkin %14 ve "daha önce yapmıştım" cevabına ilişkin olarak ise %2 olarak gerçekleşmiştir.

Katılımcıların "kripto paraların geleceğin para birimi olup olmayacağına" ilişkin öngörülerini **Şekil 78**'de görüldüğü gibidir. %92'lik gibi yüksek bir oranla bitcoin gibi kripto paraların geleceğin para birimi olacağı düşünülmektedir.



Şekil 8: Katılımcıların Kripto Paraların Geleceğin Para Birimi Olup Olmayacağına İlişkin Öngörülleri

Tablo 2'de kripto paraların güvenilirliğine ve otorite gereksinimine ilişkin cevapların yüzdesel dağılımı verilmiştir. Görüldüğü gibi, katılımcılar büyük oranda kripto paraların güvenilir olduğunu ve onu kontrol etme amaçlı herhangi bir otoriteye ihtiyaç olmadığını düşünmektedirler. Ayrıca, katılımcılar %61 oranında daha önce herhangi bir eğitim kurumundan finans/ekonomi eğitimi almadıklarını belirtmişlerdir.

Tablo 2: Kripto Paraların Güvenilirliği ve Otorite Gereksinimine İlişkin Katılımcı Yüzdeleri

| | Evet | Hayır | Emin değilim |
|--|------|-------|--------------|
| Bitcoin gibi kripto paralar güvenilir mi? | %62 | %11 | %27 |
| Bitcoin gibi kripto paralarda kontrol sağlamak amaçlı özel veya kamusal herhangi bir otoriteye ihtiyaç var mı? | %28 | %57 | %15 |

Son olarak katılımcıların bildikleri yabancı dil dağılımı; hiç bilmeyenler için %15, bir yabancı dil bilenler için %66, iki yabancı dil bilenler için %13, üç yabancı dil bilenler için %4 ve dört yabancı dil bilenler için %2 olarak gerçekleşmiştir.

Ankete katılanların toplam Girişimcilik Puanı ortalaması 141,93, standart sapma değeri ise 28,95 olarak bulunmuştur. Standart hata ise 2,66 çıkmıştır. Ercan Yılmaz ve Ali Murat Sünbül tarafından oluşturulmuş ve **Tablo 3**'de gösterilen Girişimcilik Düzeyleri tablosuna göre katılımcıların "yüksek girişimcilik" düzeyine sahip oldukları söylenebilir. Standart sapma değeri oldukça yüksek olmakla birlikte, anakütle ortalamasını kestirmekte kullanılan standart hata değeri düşük çıkmıştır.

Tablo 4: Toplam Girişimcilik Puanı Tanımsal İstatistikleri

| | |
|--------------------|----------|
| N | 118 |
| Mean | 141,9322 |
| Std. Error of Mean | 2,66565 |
| Std. Deviation | 28,95642 |

Çıkarımsal Analiz Bulguları

Demografik değişkenler haricindeki, katılımcıların girişimcilik düzeyini belirleyen sorular üzerinde hesaplanan Cronbach's Alpha Güvenilirlik testi sonucu **Tablo 5**'de yer almaktadır. Araştırmanın güvenilirlik değeri 0,981 olarak bulunmuştur. Testin güvenilirliğinin çok yüksek olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 5: Araştırmanın Güvenilirlik Değeri

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| 0,981 | 36 |

Faktör analizi yapmanın ön şartı, değişkenler arasında belli bir oranda korelasyon yani ilişki bulunmasıdır. Bartlett küresellik testi ise değişkenler arasında yeterli oranda ilişki olup olmadığını göstermektedir. Bartlett testinin p değeri 0,05 anlamlılık derecesinden düşük olduğu için değişkenler arasında faktör analizi yapmaya yeterli düzeyde bir ilişki vardır. KMO örnekleme yeterliliği değeri 0,948 çıkmıştır. **Tablo 6**'de görüldüğü gibi değerlerin yüksek çıkması örneklem yeterliliğini ortaya koymaktadır.

Tablo 6: KMO ve Bartlett's Test Sonuçları

| | | |
|--|--------------------|----------|
| Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy. | | ,948 |
| Bartlett's Test of Sphericity | Approx. Chi-Square | 4264,004 |
| | df | 630 |
| | Sig. | ,000 |

Yapılan faktör analizinden sonra ise, 36 soruluk girişimcilik ölçeğinin toplam varyansının %70,8'ini açıklayan 4 faktörlü bir yapı bulunmuştur. Sonuçlar **Tablo 6**'da verilmiştir. Bu faktörler sırasıyla “Değişime istekli olma ve cesaret” faktörü, “Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı” faktörü, “Kişisel kararlılık” faktörü ve “İş motivasyonu” faktörü olarak belirlenmiştir.

Error! Reference source not found.

Tablo 7: Faktörlerin Toplam Varyansı Açıklama Oranları

| Component | Initial Eigenvalues | | | Extraction Sums of Squared Loadings | | | Rotation Sums of Squared Loadings | | |
|-----------|---------------------|---------------|--------------|-------------------------------------|---------------|--------------|-----------------------------------|---------------|--------------|
| | Total | % of Variance | Cumulative % | Total | % of Variance | Cumulative % | Total | % of Variance | Cumulative % |
| 1 | 21,741 | 60,391 | 60,391 | 21,741 | 60,391 | 60,391 | 9,068 | 25,190 | 25,190 |
| 2 | 1,470 | 4,084 | 64,475 | 1,470 | 4,084 | 64,475 | 6,491 | 18,030 | 43,220 |
| 3 | 1,174 | 3,262 | 67,737 | 1,174 | 3,262 | 67,737 | 5,992 | 16,645 | 59,866 |
| 4 | 1,107 | 3,074 | 70,811 | 1,107 | 3,074 | 70,811 | 3,940 | 10,946 | 70,811 |

Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı (TGP) üzerinde yapılacak çıkarımsal analizleri belirlemek için Normal Dağılıma Uygunluk Testi yapılmış test sonucunda bütün değişkenlerin dağılımının normal dağılıma uygun olmadığı anlaşılmıştır ($p>0,05$). Sonuçlar **Tablo 8**'de yer almaktadır. Buna göre analizlerde parametrik olmayan testlerin kullanılması daha uygun olacaktır.

Tablo 8: One-Sample Kolmogorov-Smirnov Testi

| | | Değişime istekli olma ve cesaret | Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı | Kişisel kararlılık | İş motivasyonu | Toplam Girişimcilik Puanı |
|--|----------------|----------------------------------|---|--------------------|-------------------|---------------------------|
| N | | 118 | 118 | 118 | 118 | 118 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 4,0593 | 3,9492 | 4,0381 | 4,1017 | 141,9322 |
| | Std. Deviation | 0,94092 | 0,94821 | 0,93862 | 0,90949 | 28,95642 |
| Most Extreme Differences | Absolute | 0,288 | 0,259 | 0,247 | 0,320 | 0,161 |
| | Positive | 0,178 | 0,140 | 0,160 | 0,206 | 0,094 |
| | Negative | -0,288 | -0,259 | -0,247 | -0,320 | -0,161 |
| Test Statistic | | 0,288 | 0,259 | 0,247 | 0,320 | 0,161 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,000 ^c | ,000 ^c | ,000 ^c | ,000 ^c | ,000 ^c |
| a. Test distribution is Normal. | | | | | | |
| b. Calculated from data. | | | | | | |
| c. Lilliefors Significance Correction. | | | | | | |

H₁: Cinsiyetler arasında Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

Araştırmada toplam 9 kadın 109 erkek katılımcı yer almıştır. Bu iki grubun “Değişime istekli olma ve cesaret” faktörü (p=0,283), “Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı” faktörü (p=0,692), “Kişisel kararlılık” faktörü (p=0,619), “İş motivasyonu” faktörü (p=0,537) ve TGP (p=0,943) konularında farklılık göstermedikleri anlaşılmıştır. Diğer bir deyişle, cinsiyet belirleyici değildir. Sonuçlar **Tablo 88**'de yer almaktadır.

Tablo 9: Cinsiyete Göre Karşılaştırmalar

| | Değişime istekli olma ve cesaret | Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı | Kişisel kararlılık | İş motivasyonu | Toplam Girişimcilik Puanı |
|------------------------------------|----------------------------------|---|--------------------|----------------|---------------------------|
| Mann-Whitney U | 392,000 | 453,000 | 444,000 | 435,500 | 483,500 |
| Wilcoxon W | 6387,000 | 498,000 | 489,000 | 6430,500 | 6478,500 |
| Z | -1,074 | -,396 | -,497 | -,617 | -,071 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | ,283 | ,692 | ,619 | ,537 | ,943 |
| a. Grouping Variable: Cinsiyetiniz | | | | | |

H₂: Eğitim düzeyleri arasında Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

Katılımcıların eğitim düzeyleri ilkökul ve ortaokul düzeyinde birer kişi olmakla birlikte ağırlıklı olarak 2 ve 4 yıllık üniversite eğitimi düzeyindedir. Eğitim düzeyleri arasında “Değişime istekli olma ve cesaret” faktörü (p=0,210), “Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı” faktörü (p=0,322), “Kişisel kararlılık” faktörü (p=0,737), “İş motivasyonu” faktörü (p=0,644) ve TGP (p=0,389) konularında farklılık göstermedikleri anlaşılmıştır. Sonuçlar **Tablo 89**'da yer almaktadır.

Tablo 10: Eğitim Düzeyine Göre Karşılaştırmalar

| | Değişime istekli olma ve cesaret | Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı | Kişisel kararlılık | İş motivasyonu | Toplam Girişimcilik Puanı |
|--|----------------------------------|---|--------------------|----------------|---------------------------|
| Chi-Square | 8,409 | 6,987 | 3,551 | 4,243 | 6,312 |
| df | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| Asymp. Sig. | ,210 | ,322 | ,737 | ,644 | ,389 |
| a. Kruskal Wallis Test | | | | | |
| b. Grouping Variable: Eğitim durumunuz | | | | | |

H₃: Yaş ile Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

Değişkenler arasında ilişki olup olmadığını tespit etmek için Spearman rho korelasyon katsayısı değerine bakılmıştır. Katılımcıların yaşları ile “Değişime istekli olma ve cesaret” faktörü (p=0,259), “Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı” faktörü (p=0,965), “Kişisel kararlılık” faktörü (p=0,112) ve TGP (p=0,389) arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Sadece yaş ile “İş motivasyonu” faktörü (p=0,047) arasında negatif bir ilişki olduğu tespit edilmiştir (rho=-0,183). Diğer bir deyişle, yaş ilerledikçe girişimcilik açısından önemli bir faktör olan iş motivasyonu düşmektedir. Sonuçlar **Tablo 810**’da yer almaktadır.

Tablo 11: Yaşa Göre Karşılaştırmalar

| | Değişime istekli olma ve cesaret | Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı | Kişisel kararlılık | İş motivasyonu | Toplam Girişimcilik Puanı |
|-------------------------|----------------------------------|---|--------------------|----------------|---------------------------|
| Correlation Coefficient | -0,105 | -0,004 | -0,147 | -,183* | -0,127 |
| Sig. (2-tailed) | 0,259 | 0,965 | 0,112 | 0,047 | 0,172 |

*Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

H₄: Çalışma durumları arasında Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

Katılımcıların çalışma durumları (Çalışıyor, Öğrenci/Çalışmıyor/İşsiz) arasında “Değişime istekli olma ve cesaret” faktörü (p=0,962), “Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı” faktörü (p=0,850), “Kişisel kararlılık” faktörü (p=0,303), “İş motivasyonu” faktörü (p=0,378) ve TGP (p=0,605) konularında farklılık göstermedikleri anlaşılmıştır. Sonuçlar **Tablo 811**’de yer almaktadır.

Tablo 12: Çalışma Durumuna Göre Karşılaştırmalar

| | Değişime istekli olma ve cesaret | Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı | Kişisel kararlılık | İş motivasyonu | Toplam Girişimcilik Puanı |
|---|----------------------------------|---|--------------------|----------------|---------------------------|
| Mann-Whitney U | 1420,500 | 1397,500 | 1263,500 | 1294,000 | 1341,000 |
| Wilcoxon W | 4990,500 | 1992,500 | 4833,500 | 4864,000 | 4911,000 |
| Z | -,048 | -,189 | -1,030 | -,882 | -,517 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | ,962 | ,850 | ,303 | ,378 | ,605 |
| a. Grouping Variable: Çalışma Durumunuz | | | | | |

H₅: Çalışılan sektörler arasında Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

Katılımcıların çalıştıkları sektörler (kamu ve özel) arasında “Değişime istekli olma ve cesaret” faktörü (p=0,448), “Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı” faktörü (p=0,252), “Kişisel kararlılık” faktörü (p=0,948), “İş motivasyonu” faktörü (p=0,677) ve TGP (p=0,552) konularında farklılık göstermedikleri anlaşılmıştır. Sonuçlar **Tablo 812**'de yer almaktadır.

Tablo 13: Katılımcıların Çalıştıkları Sektöre Göre Karşılaştırmalar

| | Değişime istekli olma ve cesaret | Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı | Kişisel kararlılık | İş motivasyonu | Toplam Girişimcilik Puanı |
|------------------------|----------------------------------|---|--------------------|----------------|---------------------------|
| Mann-Whitney U | 680,500 | 640,500 | 747,500 | 715,000 | 692,500 |
| Wilcoxon W | 1031,500 | 991,500 | 1098,500 | 1066,000 | 1043,500 |
| Z | -,759 | -1,146 | -,066 | -,416 | -,595 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | ,448 | ,252 | ,948 | ,677 | ,552 |

a. Grouping Variable: Çalıştığınız organizasyon hangi sektörde faaliyet göstermektedir?

H₆: Bitcoin madenciliği, alım-satımı yapan veya ticaretini takip edenler ile bunları yapmayanlar arasında Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

Bitcoin madenciliği, alım-satımı yapan veya ticaretini takip edenler ile bunları yapmayan katılımcılar arasında “Değişime istekli olma ve cesaret” faktörü (p=0,218), “Kişisel kararlılık” faktörü (p=0,101), “İş motivasyonu” faktörü (p=0,819) bakımından anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Sadece “Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı” (p=0,038) bakımından anlamlı bir fark vardır.

Diğer bir deyişle, bitcoin madenciliği, alım-satımı yapan veya ticaretini takip edenler daha yüksek düzeyde “Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı” göstermektedir. Öte yandan, TGP (p=0,051) açısından baktığımızda gruplar arasında fark olduğuna dair bazı belirtiler olduğu söylenebilir. Bu durumda Bitcoin madenciliği, alım-satımı yapan veya ticaretini takip edenlerin daha yüksek girişimcilik puanına sahip oldukları değerlendirilebilir. Sonuçlar **Tablo 813**'de yer almaktadır.

Tablo 14: Bitcoin ile İlgilenme Durumuna Göre Karşılaştırmalar

| | Değişime istekli olma ve cesaret | Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı | Kişisel kararlılık | İş motivasyonu | Toplam Girişimcilik Puanı |
|------------------------|----------------------------------|---|--------------------|----------------|---------------------------|
| Mann-Whitney U | 694,500 | 587,000 | 642,500 | 818,000 | 591,500 |
| Wilcoxon W | 847,500 | 740,000 | 795,500 | 971,000 | 744,500 |
| Z | -1,233 | -2,074 | -1,639 | -,204 | -1,952 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | ,218 | ,038 | ,101 | ,839 | ,051 |

a. Grouping Variable: Bitcoin madenciliği, alım-satımı yapıyor veya ticaretini takip ediyor musunuz?

H₇: Bitcoin gibi kripto paraların geleceğin para birimi olacak diyenler ve demeyenler arasında Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

‘Sizce Bitcoin gibi kripto paralar geleceğin para birimi olacak mı’ sorusuna evet ve hayır diyen katılımcılar arasında “Kişisel kararlılık” faktörü (p=0,151) ve “İş motivasyonu” faktörü (p=0,294) bakımından anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Sadece “Değişime istekli olma ve cesaret” faktörü (p=0,030) bakımından anlamlı bir fark vardır.

Diğer bir deyişle, ‘bitcoin gibi kripto paralar geleceğin para birimi olacak mı’ sorusuna evet diyenler daha yüksek düzeyde “Değişime istekli olma ve cesaret” göstermektedir. Öte yandan, “Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı” (p=0,064) ve TGP (p=0,063) açısından baktığımızda gruplar arasında fark olduğuna dair bazı belirtiler olduğu söylenebilir. ‘Bitcoin gibi kripto paralar geleceğin para birimi olacak mı’ sorusuna evet diyenlerin daha yüksek “Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı” gösterdikleri ve daha yüksek girişimcilik puanına sahip oldukları değerlendirilebilir. Sonuçlar **Tablo 814**’te yer almaktadır.

Tablo 15: Bitcoin ve Kripto Paraların Gelecekteki Durumu ile İlgili Karşılaştırmalar

| | Değişime istekli olma ve cesaret | Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı | Kişisel kararlılık | İş motivasyonu | Toplam Girişimcilik Puanı |
|------------------------|----------------------------------|---|--------------------|----------------|---------------------------|
| Mann-Whitney U | 331,000 | 356,500 | 399,000 | 442,000 | 348,000 |
| Wilcoxon W | 386,000 | 411,500 | 454,000 | 497,000 | 403,000 |
| Z | -2,172 | -1,849 | -1,436 | -1,048 | -1,856 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | ,030 | ,064 | ,151 | ,294 | ,063 |

a. Grouping Variable: Sizce Bitcoin gibi kripto paralar geleceğin para birimi olacak mı?

H₈: Sizce Bitcoin gibi kripto paralar güvenilir mi sorusuna evet, hayır ve emin değilim diyenler arasında Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

‘Sizce bitcoin gibi kripto paralar güvenilir mi’ sorusuna evet, hayır ve emin değilim diyen katılımcılar arasında “Değişime istekli olma ve cesaret” faktörü (p=0,590), “Kişisel kararlılık” faktörü (p=0,285), “İş motivasyonu” faktörü (p=0,188) ve TGP (p=0,118) bakımından anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Öte yandan, “Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı” (p=0,038) bakımından gruplar arasında fark olduğuna dair bazı belirtiler olduğu söylenebilir. Diğer bir deyişle, ‘Sizce Bitcoin gibi kripto paralar güvenilir mi’ sorusuna evet diyen katılımcılar, hayır ve emin değilim diyenlere göre daha yüksek düzeyde “Dinamik kişilik özellikleri/ başarı ihtiyacı” göstermektedir. Sonuçlar **Tablo 815**’te yer almaktadır.

Tablo 16: Bitcoin gibi Kripto Paraların Güvenilirliği ile İlgili Karşılaştırmalar

| | Değişime istekli olma ve cesaret | Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı | Kişisel kararlılık | İş motivasyonu | Toplam Girişimcilik Puanı |
|-------------|----------------------------------|---|--------------------|----------------|---------------------------|
| Chi-Square | 1,055 | 5,439 | 2,510 | 3,339 | 4,282 |
| df | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Asymp. Sig. | ,590 | ,066 | ,285 | ,188 | ,118 |

a. Kruskal Wallis Test

b. Grouping Variable: Sizce Bitcoin gibi kripto paralar güvenilir mi?

H₉: Sizce bitcoin gibi kripto paralarda kontrol sağlamak amaçlı özel veya kamusal herhangi bir otoriteye ihtiyaç var mı sorusuna evet, hayır ve emin değilim diyenler arasında Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

‘Sizce bitcoin gibi kripto paralarda kontrol sağlamak amaçlı özel veya kamusal herhangi bir otoriteye ihtiyaç var mı’ sorusuna evet, hayır ve emin değilim diyen katılımcılar arasında “Değişime istekli olma ve cesaret” faktörü (p=0,975), “Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı” faktörü (p=0,574), “Kişisel kararlılık” faktörü (p=0,675), “İş motivasyonu” faktörü (p=0,244) ve TGP (p=0,969) konularında farklılık olmadığı anlaşılmıştır. Sonuçlar **Tablo 816**’da yer almaktadır.

Tablo 17: Bitcoin Gibi Kripto Paralar İle İlgili Otorite İhtiyacı Hakkındaki Karşılaştırmalar

| | Değişime istekli olma ve cesaret | Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı | Kişisel kararlılık | İş motivasyonu | Toplam Girişimcilik Puanı |
|--|----------------------------------|---|--------------------|----------------|---------------------------|
| Chi-Square | ,051 | 1,110 | ,787 | 2,821 | ,063 |
| df | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Asymp. Sig. | ,975 | ,574 | ,675 | ,244 | ,969 |
| a. Kruskal Wallis Test | | | | | |
| b. Grouping Variable: Sizce Bitcoin gibi kripto paralarda kontrol sağlamak amaçlı özel veya kamusal herhangi bir otoriteye ihtiyaç var mı? | | | | | |

H₁₀: Daha önce herhangi bir eğitim kurumunda finans/ekonomi eğitimi almış ve almamış olanlar arasında Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

Daha önce herhangi bir eğitim kurumunda finans/ekonomi eğitimi almış ve almamış olan katılımcılar arasında “Değişime istekli olma ve cesaret” faktörü (p=0,833), “Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı” faktörü (p=0,966), “Kişisel kararlılık” faktörü (p=0,406), “İş motivasyonu” faktörü (p=0,523) ve TGP (p=0,645) konularında farklılık olmadığı anlaşılmıştır. Sonuçlar **Tablo 817**’de yer almaktadır.

Tablo 18: Katılımcıların Finans / Ekonomi Eğitimi Alma Durumlarına Göre Karşılaştırmalar

| | Değişime istekli olma ve cesaret | Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı | Kişisel kararlılık | İş motivasyonu | Toplam Girişimcilik Puanı |
|--|----------------------------------|---|--------------------|----------------|---------------------------|
| Mann-Whitney U | 1620,500 | 1648,500 | 1513,000 | 1551,500 | 1572,500 |
| Wilcoxon W | 4248,500 | 4276,500 | 2594,000 | 2632,500 | 2653,500 |
| Z | -,211 | -,043 | -,831 | -,638 | -,461 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | ,833 | ,966 | ,406 | ,523 | ,645 |
| a. Grouping Variable: Daha önce herhangi bir eğitim kurumunda finans/ekonomi eğitimi aldınız mı? | | | | | |

H₁₁: Kişilerin bildiği yabancı dil sayısı ile Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

Değişkenler arasında ilişki olup olmadığını tespit etmek için Spearman rho korelasyon katsayısı değerine bakılmıştır. Katılımcıların bildikleri yabancı dil sayısı ile “Değişime istekli olma ve cesaret” faktörü (p=0,211), “Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı” faktörü (p=0,100), “Kişisel kararlılık” faktörü (p=0,218), “İş motivasyonu” faktörü (p=0,955) ve TGP (p=0,093) arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Sonuçlar **Tablo 818**'de yer almaktadır.

Tablo 19: Katılımcıların Bildiği Yabancı Dil Sayısı ile İlgili Karşılaştırmalar

| | Değişime istekli olma ve cesaret | Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı | Kişisel kararlılık | İş motivasyonu | Toplam Girişimcilik Puanı |
|-------------------------|----------------------------------|---|--------------------|----------------|---------------------------|
| Correlation Coefficient | 0,116 | 0,152 | 0,114 | 0,005 | 0,156 |
| Sig. (2-tailed) | 0,211 | 0,100 | 0,218 | 0,955 | 0,093 |

H₁₂: Yabancı dil bilenler ile bilmeyenler arasında Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

Yabancı dil bilenler ile bilmeyenler arasında “Değişime istekli olma ve cesaret” faktörü (p=0,803), “Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı” faktörü (p=0,171), “Kişisel kararlılık” faktörü (p=0,714), “İş motivasyonu” faktörü (p=0,532) ve TGP (p=0,412) konularında farklılık olmadığı anlaşılmıştır. Sonuçlar **Tablo 819**'da yer almaktadır.

Tablo 20: Katılımcıların Yabancı Dil Bilme Durumları ile İlgili Karşılaştırmalar

| | Değişime istekli olma ve cesaret | Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı | Kişisel kararlılık | İş motivasyonu | Toplam Girişimcilik Puanı |
|------------------------|----------------------------------|---|--------------------|----------------|---------------------------|
| Mann-Whitney U | 869,000 | 724,500 | 853,500 | 824,500 | 790,500 |
| Wilcoxon W | 1040,000 | 895,500 | 1024,500 | 5874,500 | 961,500 |
| Z | -,249 | -1,370 | -,367 | -,626 | -,820 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | ,803 | ,171 | ,714 | ,532 | ,412 |

a. Grouping Variable: Yabancı Dil Biliyor musunuz?

6. Tartışma ve Sonuç

Bitcoin kripto para sınıfında değerlendirilen, herhangi bir otoriteye bağlı olmayan bir dijital para birimidir. 2009 yılında ortaya çıkışı ile birlikte, ekonomi ve finans çevrelerince hakkında çok konuşulan bir konu olma özelliğine sahiptir. Medyada hemen her gün bitcoin ile ilgili bir habere rastlamak mümkündür. Bunların bir kısmı Bitcoin'in nasıl çalıştığı üzerine odaklanırken, bir kısmı dolar seviyesi ile karşılaştırmaları içermekte, bir kısmı da hükümetlerin bitcoin ile ilgili açıklamalarına vurgu yapmaktadır. Girişimcilik ise, yine ekonomi ve finans çevrelerince “kontrollü risk alma” başlığı altında ele alınmakta ve temelde yenilik getirme, en kazançlı konuma sahip olma, katma değeri yüksek olan bir ekonomik değer üretme, yeni istihdamlar sağlama vb. konularla ilişkilendirilmektedir. Bu durumda, ileri düzeyde bilişim teknolojileri alt yapısına sahip olan bitcoin ve kripto paralar ile girişimcilik olgusu arasında bir korelasyonun varlığından söz edilebilir.

Bu noktadan hareketle çalışmada, bitcoin madenciliği, alım-satımı yapan veya ticaretini takip eden kişilerin konuyla ilgili temel esaslar hakkında ne düşündüklerini tespit etmek ve girişimcilik düzeylerini belirleyerek genel profillerini çıkarmak amacıyla anket tekniği kullanılarak bir araştırma gerçekleştirilmiştir. Araştırma, kişilerin bu yeni ve riskli olarak değerlendirilen alana girmelerinin

altında yatan motivasyonda girişimciliklerinin etkisini incelemek ve hangi alt faktörlerin baskın olabileceğini analiz etmek üzere tasarlanmıştır. Araştırmada girişimcilik ölçeği kullanılmış ve 4 faktörlü bir yapı ortaya çıkarılmıştır: “Değişime istekli olma ve cesaret” faktörü, “Dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı” faktörü, “Kişisel kararlılık” faktörü ve “İş motivasyonu” faktörü. Elde edilen bu faktörler ve kişilerin toplam girişimcilik puanı üzerinde demografik özelliklerinin etkileri araştırmanın temel bulgularını oluşturmuştur.

Görülmüştür ki, bitcoin madenciliği, alım-satımı yapan veya ticaretini takip eden kişilerde daha *yüksek* düzeyde “*dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı*” görülmektedir. Ayrıca, Bitcoin gibi kripto paraların geleceğin para birimi olacağını düşünenlerin, daha *yüksek* düzeyde “*değişime istekli olma ve cesaret*” özelliği, daha *yüksek* düzeyde “*dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı*” özelliği gösterdiği ve daha *yüksek girişimcilik puanına* sahip olduğu görülmektedir. Bitcoin gibi kripto paralar güvenilir mi sorusuna evet diyen katılımcıların, hayır ve emin değilim diyenlere göre daha *yüksek* düzeyde “*dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı*” özelliği gösterdiği bulgusu da önemli diğer bir bulgudur. Bunlara paralel olarak, bitcoin madenciliği, alım-satımı yapan veya ticaretini takip eden kişilerin *girişimcilik puanları da* daha *yüksek* düzeyde gerçekleşmektedir.

Yapılan analizler şu sonuçlara da işaret etmiştir: Her şeyden önce katılımcıların girişimcilik düzeyinin 141,93 puan ile yüksek olması beklenen bir durum olmuştur. Faktörler ve Toplam Girişimcilik Puanı bakımından, cinsiyetler arasında; eğitim düzeyleri arasında; çalışılan sektörler arasında; çalışma durumları arasında; yabancı dil bilenler ile bilmeyenler arasında; kişilerin bildiği yabancı dil sayısı bakımından; bitcoin gibi kripto paralar güvenilir mi sorusuna evet, hayır ve emin değilim diyenler arasında; daha önce herhangi bir eğitim kurumunda finans/ekonomi eğitimi almış ve almamış olanlar arasında; bitcoin gibi kripto paralarda kontrol sağlama amaçlı özel veya kamusal herhangi bir otoriteye ihtiyaç var mı sorusuna evet, hayır ve emin değilim diyenler arasında *anlamlı bir fark bulunmamıştır*.

Farklılıklar irdelendiğinde;

Birinci olarak, ileri yaşlarda girişimcilik açısından önemli bir faktör olan iş motivasyonunun düştüğü görülmektedir. Zira iş motivasyonu “iş severek ve azimle yapma”, “görevin zor olduğu zamanlarda elden gelenin en iyisini yapma”, “işte geçmiş performanstan daha iyi olabilmek için daha çok çaba harcama” vb. ile ilgilidir. Yaşın ilerlemiş olması, iş motivasyonu faktörü açısından bitcoin ve girişimcilik konusunda negatif bir demografik özellik olarak karşımıza çıkmaktadır. Öte yandan, katılımcıların yaş ortalamasının 32 olduğu ve bunun da ileri bir yaş olmadığı göz önünde bulundurulmalıdır.

İkinci olarak, bitcoin madenciliği, alım-satımı yapan veya ticaretini takip edenlerin daha yüksek düzeyde “*dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı*” özelliği gösterdikleri görülmektedir. “İş konusunda gelecekle ilgili etkili kararlar alabilme”, “eldeki kaynakları bir araya getirerek verimliliğe dönüştürebilme”, “işle ilgili seçenekler oluşturabilme” vb. bu faktörü temsil edebilecek değerlerdir. Bitcoin madenciliği, alım-satımı yapan veya ticaretini takip eden kişilerde bu değerler daha fazla ön plana çıkmakta ve dolayısı ile “*dinamik kişilik özellikleri/başarı ihtiyacı*” faktörü daha yüksek düzeyde gerçekleşmektedir.

Üçüncü olarak, bitcoin gibi kripto paraların geleceğin para birimi olacağını düşünenlerde “değişime istekli olma ve cesaret” faktörünün daha yüksek düzeyde olduğu görülmektedir. “Farklı işler yapabilecek enerjiyi kendinde hissetme”, “çevreye değişik iş projelerinden söz edebilme”, “risk almaktan çekinmeme”, “yeni projeler üzerinde çalışmayı yatkın olma”, “eski fikirlere ve uygulamalara meydan okuma”, “yeni bir perspektiften bakmaya imkân sağlayan proje ve işlerle uğraşma” vb. bu faktörü temsil edebilecek değerlerdir. Bitcoin madenciliği, alım-satımı yapan veya ticaretini takip eden kişilerde bu değerler daha fazla ön plana çıkmakta ve dolayısı ile “değişime istekli olma ve cesaret” faktörü daha yüksek düzeyde gerçekleşmektedir.

Dünyada bitcoin ve kripto paraların bir yandan günümüz ekonomik ve finansal sistemine yenilik getirdiği düşünülürken, diğer yandan da eleştirel bir bakışla spekülasyon özelliği ön planda tutularak şüphe ile yaklaşılmaktadır. Diğer bir deyişle, bir yandan hiç kimseye (veya bir otoriteye) güvenmek zorunda olmadan salt sisteme güvenerek işlem yapmak söz konusuysa, diğer yandan elektronik ortamdaki verinin güvenliğini sağlamanın zorluğu ile karşı karşıya kalınmaktadır. Bu çalışmada elde edilen sonuçlar, bitcoin madenciliği, alım-satımı yapan veya ticaretini takip edenlerin girişimcilik bakımından daha yüksek bir puana sahip olduğunu vurgulamaktadır. Buradan hareketle, bitcoin ve kripto paraların gelecekte “kurumsal” bir ilgi göreceği söylenebilir. Ancak bu tür dönüşümler uzun dalga boyludur. Dolayısı ile evrilmenin boyutları çerçevesinde aşama aşama izlenmeli ve tartışılmalıdır.

KAYNAKLAR

- Barber, S., Boyen, X., Shi, E., & Uzun, E. (2012). *Bitter to Better —How to Make Bitcoin a Better Currency*. International Financial Cryptography Association, 399-414.
- Başar, M. (2004). *Girişimcilik ve Girişimcinin Özellikleri*. Y. Odabaşı içinde, *Girişimcilik* (s. 1-18). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Berentsen, A., & Schär, F. (2018, First Quarter). *A Short Introduction to the World of Cryptocurrencies*. Federal Reserve Bank of St. Louis Review, 100(1), 1-16.
- Bloomberg HT. (2018, Ocak 31). *Facebook kripto para reklamlarını yasakladı*. <http://www.bloomberght.com>: <http://www.bloomberght.com/kripto/haber/2091495-facebook-kripto-para-reklamlarini-yasakladi> adresinden alındı
- Falvey, J. m. (2017, December). *Crypto Land of Confusion*. Modern Trader(538), 39-41.
- Hürriyet. (2018, Şubat 3). *Resmen eridi! Kayıp 20 milyar dolar... Bitcoin çöktü*. Mart 5, 2018 tarihinde Hurriyet.com.tr: <https://www.msn.com/tr-tr/finans/ekonomi/resmen-eridi-kayip-20-milyar-dolar-bitcoin-çöktü/ar-BBIDvo1?ocid=spartanntp> adresinden alındı
- III Uluslararası Girişimcilik, İstihdam ve Kariyer Kongresi. (2017). 2018 tarihinde gik.mu.edu.tr/ adresinden alındı
- Köse, B. (2018, Mayıs 21). *Kripto para yatırımcıları, sosyal hacimleri göz önünde bulundurmalı*. <https://uzmancoin.com/>: <https://uzmancoin.com/bitcoin-sosyal-hacim/> adresinden alındı
- Marvin, R. (2018, February). *How to Buy, Sell, and Keep Track of Bitcoin*. PC Magazine Digital Edition, 1-2.
- Meiklejohn, S., Pomarole, M., Jordan, G., Levchenko, K., McCoy, D., Voelker, G. M., & Savage, S. (2016, April). *A Fistful of Bitcoins: Characterizing Payments among Men with No Names*. Communications of the ACM, 59(4), 86-93.
- Miers, I., Garman, C., Green, M., & Rubin, A. D. (2013). *Zerocoin: Anonymous Distributed E-Cash from Bitcoin*. 2013 IEEE Symposium on Security and Privacy, (s. 397-411). California.
- Nakamoto, S. (2008). *Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System*. The Bitcoin Whitepaper, 1-9.
- Narayanan, A., & Miller, A. (2017, May). *Research for Practice: Cryptocurrencies, Blockchains, and Smart Contracts; Hardware for Deep Learning*. Communications of the ACM, 60(5), 48-51.
- Narayanan, A., Bonneau, J., Felten, E., Miller, A., & Goldfeder, S. (2016). *Bitcoin and Cryptocurrency Technologies: A Comprehensive Introduction*. New Jersey: Princeton University Press.
- NewYork. (2018, December 25 2017-January 7 2018). *A Confused Investor's Guide to Bitcoin: Do You Really Know What Bitcoin Is?* New York, 56-63.
- Phillip, A., Chan, J. S., & Peiris, S. (2018). *A New Look at Cryptocurrencies*. Economics Letters(163), 6-9.
- Sahoo, P. K. (2017, Winter). *Bitcoin as digital money: Its growth and future sustainability*. Theoretical and Applied Economics, 14(4), 53-64.
- Santos, R. P. (2017, October). *On the Philosophy of Bitcoin/Blockchain Technology: Is it a Chaotic, Complex System?* Metaphilosophy, 48(5), 620-633.

- Saygın, M., & Karadal, H. (2017). *Girişimcilik Motivasyonu: Uygulamalı Girişimcilik Eğitimi Katılımcılarının Söylemlerine Dayalı Nitel Bir Araştırma*. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 9(21), 328-341.
- Tiwari, A. K., Jana, R., Das, D., & Roubaud, D. (2018). *Informational efficiency of Bitcoin—An extension*. Economics Letters(163), 106-109.
- Xie, P., Wu, J., & Wu, C. (2017). *Social Data Predictive Power Comparison Across Information Channels and User Groups: Evidence from the Bitcoin Market*. The Journal of Business Inquiry, 17(1), 41-54.
- Yılmaz, E., & Sünbül, A. M. (2009). *Üniversite Öğrencilerine Yönelik Girişimcilik Ölçeğinin Geliştirilmesi*. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi(21), 195-203.
- Zhuravlyova, S. (2017, July 21). *Crypto Valley*. Newsweek, 18-21.

GIYDIRME CEPHE SİSTEMLERİNİN ÖĞRETİLMESİ İÇİN İTERAKTİF BİR BİLGİSAYAR OYUNU ÖNERİSİ

Eray ŞAHBAZ

Karabük Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Türkiye

<https://orcid.org/0000-0002-5358-6100>

eraysahbaz@karabuk.edu.tr

ÖZ

Bu çalışmanın amacı giydirme cephe sistemlerini öğrencilere daha eğlenceli bir yolla öğretmek için geliştirilen interaktif bilgisayar oyununun (GCS) etkinliğini ölçmektir. Çalışmada, GCS destekli yöntem geleneksel ders anlatma yöntemiyle deney ortamında karşılaştırılmıştır. Deneye Karabük Üniversitesi Mimarlık Bölümünden gönüllü 80 mimarlık öğrencisi katılmıştır. Deney kapsamında katılımcılar homojen iki gruba ayrılmış, ilk gruba GCS oyunu oynatılmış, ikinci gruba ise geleneksel yöntemle ders anlatılmıştır. Deney için Etik Kurul ve ilgili kamu kurumunun onayı alınmıştır. Elde edilen veriler istatistiksel açıdan değerlendirilmiştir. Çalışmada, interaktif sistemin başarı oranı (M=71.07) geleneksel sistem ile ders anlatılan grubun başarı oranından (M=40.36) kayda değer şekilde (p=0.000) daha yüksek çıkmıştır. 6 ay sonra gerçekleştirilen ikinci testte ise interaktif sistemin ve geleneksel sistemin başarı oranının sırasıyla 17.20 ve 9.23 oranında düştüğü gözlemlenmiştir. Buna rağmen interaktif sistemin başarı oranı hala geleneksel sistemden kayda değer (p=0.000) şekilde yüksektir. Çalışma sonucunda interaktif bilgisayar oyunu olan GCS'nin giydirme cephe sistemlerinin öğretilmesinde etkili bir araç olduğu görülmüştür. Oyun öğrencilerin giydirme cephe elemanlarının işlevlerini ve montajını daha etkin şekilde öğrenmesine yardımcı olmuştur. Öğrencilerin oyunda bulunan interaktif yapı elemanlarından yazılı ve sesli bilgi almalarının bu başarıda önemli bir etken olduğu düşünülmektedir. Oyunun eğlence ve rekabet içeren ortamının öğrencilerin derse ve konuya olan ilgilerinin artmasına ve sürekli canlı kalmasına yardımcı olduğu gözlemlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun Destekli Öğrenme, Simülasyon Oyunları, Mimarlık Eğitimi, Giydirme Cephe Sistemleri

A PROPOSAL FOR AN INTERACTIVE COMPUTER GAME TO TEACH CURTAIN WALL SYSTEMS

ABSTRACT

This study aims that evaluating efficiency of an interactive computer game (GCS) which developed to teach curtain wall systems in an entertaining manner. The interactive game-based learning method and traditional learning method were compared through an experiment. In total, 80 volunteer undergraduate students from Karabük University Department of Architecture took part in experiment. They had never attended a lecture on curtain wall systems before. The participants were then separated into two groups of equal size, with the separate groups being designated as “interactive system” and “traditional system”. A lecture on curtain wall systems was presented to traditional system group via traditional course materials, such as books, lecturing notes and slide shows. The interactive system students played the computer game. All necessary permissions had been acquired from the concerned instruction. The results which gathered from the study statistically evaluated. According to the post-experiment test results, the mean score (M=71.07) of interactive system was scientifically (p=0.000) higher than the traditional system (M=40.36). The late post-experiment test, which conducted 6 months later, shows that the mean score of the interactive system decreased 17.20 point and the mean score of the traditional system decreased 9.23 point in total. It was observed that the mean score of the interactive system was still significantly (P=0.000) higher than the traditional system. The study has indicated that interactive computer game GCS was an efficient hypermedia tool for giving students the opportunity to experience curtain wall systems. It is thought that the interactive user interface of the game had an important role in this success. The students were excited and motivated by the fact that

they had the opportunity to have fun and explore functions of the components, just as if they were playing a computer game.

Keywords: *Digital Game-Based Learning, Simulation Games, Architectural Education, Curtain Wall Systems*

GİRİŞ

Oyunlar öğrenmenin en eğlenceli yoludur. Doğadaki tüm canlılar oyun oynayarak öğrenmeye başlar. Oyunlar eğlenceli oldukları kadar eğitsel bir niteliğe de sahiptir (Onur, 1995). Özellikle ekip halinde oynanan oyunlar çocukların ve gençlerin hayat hakkında tecrübe edinmelerine ve sosyalleşmelerine yardımcı olmaktadır (Michael & Chen, 2006). Oyunlar günümüzde birçok eğitimci tarafından deneyimsel öğrenmeyi destekleyici etkin bir araç olarak görülmektedir. Teknoloji ile haşır neşir olmuş biri en az bir defa da mutlaka oyun oynamıştır (Nagle, Wolf, & Riener, 2016). Bilgisayar oyunlarının özellikle çocuklar ve gençler arasında yaygın oluşu tıpkı geleneksel oyunlar gibi dijital oyunları da eğitim için cazip bir araç haline getirmiştir. Böylece oyun temelli öğrenme çalışmaları da buna paralel olarak daha çok sanal dünyaya doğru kaymıştır (Prensky, 2001).

Eğitim için özel geliştirilen bilgisayar oyunları bilimden sanata, tarihten mimariye geniş bir yelpazede eğitimde motivasyonu ve ilgiyi arttırmak için kullanım potansiyeline sahiptir (Felicia & Egenfeld-Nielsen, 2011). Görece düşük maliyetli olması ve tehlike içermemesi nedeniyle firmalar ve devlet kurumları tarafından çalışanlarını eğitmek için sıkça kullanılmaktadır (Michael & Chen, 2006)(Hulst & Ruijsendaal, 2012). Oyunların bünyesinde bulunan görev, çekişme, rekabet ve kazanma gibi etkenler öğrencilerin ilgilerinin anlatılmak istenen konuya yönlendirilmesine yardımcı olmakta ve onlara yaprak-yaşayarak öğrenirken eğlenme fırsatı vermektedir (Dewey, 1998a)(Schön, 1983)(Cunningham, 2005). Oyunlardaki görev sistemi öğrencilerin gözlemlene, keşfetme ve odaklanma yetilerinin gelişmesine yardımcı olmaktadır (Dewey, 1998b). Bilgisayar oyunları gerçek hayata dair tecrübelerin daha kısa sürede simüle edilerek deneyimlenmesine olanak sunmaktadır (Banks, 1998)(Chung 2004)(Prensky, 2006). Bilgisayar oyunları öğrencileri araştırmaya ve denemeye teşvik ederek öğrenme sürecinde aktif rol almaya teşvik etmektedir (Jonassen, 1996)(Kraton, 2015)

Oyunların mimarlık eğitiminde kullanımı ise 1960'lı yıllara kadar uzanmaktadır. Bu dönemde bilgisayar oyunları henüz yaygın olmadığından eğitim amacıyla kullanılan oyunlar geleneksel oyunlardan esinlenilerek üretilmiştir. Mimarlık eğitiminde kullanılan oyunların ilk örneklerinden ve belki de en meşhurlarından biri CLUG'dur (Community Land Use Game). CLUG Cornell Üniversitesi profesörü Allan Feldt tarafından 1965 yılında şehirlerin karmaşık tasarım sürecini öğrencilere anlatmak için geliştirilmiştir. Oyun kentsel ölçekli ızgara sisteme dayalı bir şehir planlama oyunudur. Feldt 1/10000 ölçekli bir ızgara sistemini altlık olarak kullanmıştır (Keslacy, 2015). Kent tasarımı konu alan başka bir oyun ise INHABS'tır (Instructional Housing and Building Simulation). INHABS Cedric Green tarafından 1970 yılında CLUG temel alınarak geliştirilmiştir (Keslacy, 2015). 1970'li yıllarda ise Juan Pablo Bonta yaptığı çalışmalarla Feldt ve Green'in kent tasarımı konu alan oyunlarını tek yapı ölçeğine indirgemıştır (Bonta, 1979). Ülkemizde mimarlık eğitimi için oyunların kullanımı ise daha yeni bir olgudur. 90'lı yıllarda Zeynep Onur geleneksel oyunlardan esinlenerek Gazi Üniversitesi Mimarlık Bölümünde öğrencilerin mimar ve diğer proje paydaşları gibi rol yaptığı atölye çalışmaları gerçekleştirmiştir. Temel Eğitim Stüdyosu derslerinde öğrencilerin işbirliği yapma, iletişim kurma, tartışma, fikir geliştirme ve karşı görüş ileri sürme gibi niteliklerini geliştirmek amacıyla Onur kendi geliştirdiği bu simülasyon oyununun kullanmıştır (Onur, 1995).

AMAÇ

Çalışmanın amacı giydirme cephe sistemlerini öğrencilere interaktif bir oyun yardımıyla daha eğlenceli ve etkin bir biçimde öğretmektir. Bu amaçla giydirme cephe sistemlerinin anlatılması için özel olarak bir oyun geliştirilmiştir. Çalışmada deney ortamında geliştirilen bu bilgisayar oyununun etkinliğinin ortaya konulması amaçlanmıştır.

Araştırmanın Kapsamı

Araştırmanın kapsamı mimarlık eğitiminde giydirme cephe sistemlerinin öğretilmesiyle sınırlandırılmıştır. Ancak çalışmada elde edilen bulguların yapı eğitiminin geneline ışık tutacağı düşünülmektedir. Bu bulgular ışığında çalışmanın yapı eğitiminin diğer konularına da uygulanması planlanmaktadır.

Araştırmanın Problemi

Mimarlık eğitiminde birçok meslek eğitiminde olduğu gibi uygulamalı derslerin ağırlığı fazladır. Söz konusu bu derslerde; konunun daha iyi anlaşılması, verilen problemin çözümü ve bu çözümün sınanması için öğrencilere 3 boyutlu düşünebilme ve algılayabilme yeteneğinin kazandırılması gereklidir. Özellikle mimarlık bölümlerinin müfredatında bulunan yapı bilgisi gibi uygulamaya dönük derslerde yerinde deneyimleme olanaklarının sağlanması önemlidir. Bu ders içeriğinde çok fazla teknik bilgi ve detay barındırdığından öğrencilerce genellikle zor bir ders olarak görülmektedir. Yapının inşa sürecini işleyen konuların çoğu sınıf ortamında birebir canlandırılmadığı için öğrencilerin kafalarında bu konularla ilgili netleşmeyen noktalar kalabilmektedir. Bunun sonucu olarak anlayamadıkları konularda öğrencilerin derse olan ilgilerinin azalması da olağan hale gelmektedir.

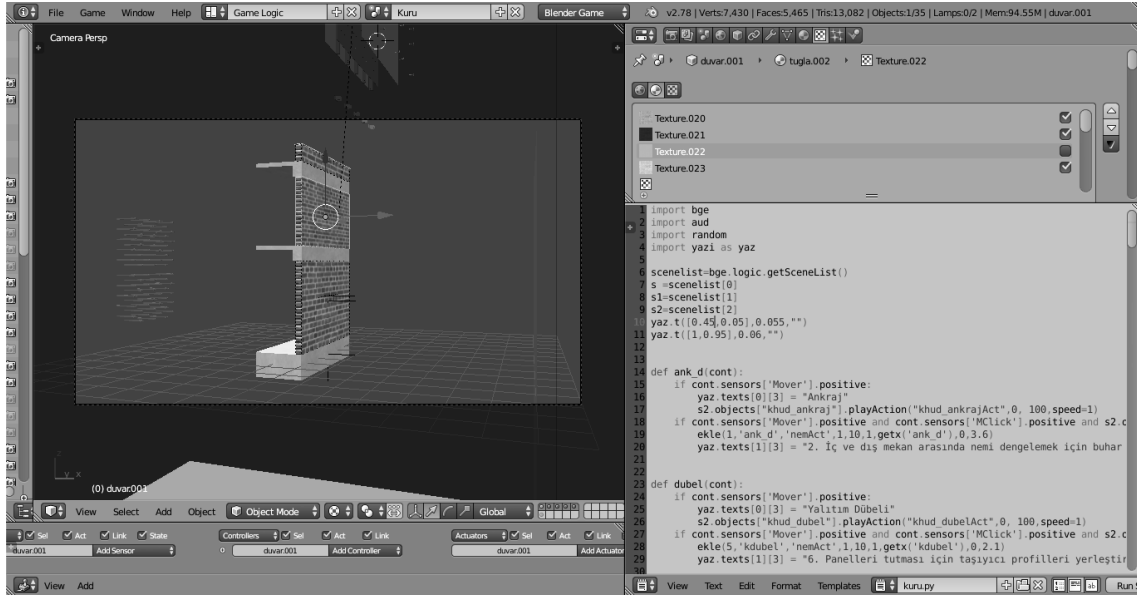
Giydirme cephe sistemleri de tıpkı yapı bilgisinin diğer konuları gibi çok fazla teknik detay barındıran bir konudur. Öğrencilerin söz konusu bu teknik detayları uygulama aşamasında yerinde göremediklerinde gerçeğiyle ilişkilendirememekte ve yeterince algılamamaktadırlar. Özellikle giydirmeye cephe elemanlarının işlevlerinin çoğu zaman öğrenciler tarafından tam olarak anlaşılmadığı görülmektedir. Oysa bu elemanların işlevlerinin öğrenilmesi son derece önemlidir. Zira öğrenciler cephe elemanlarının ne işe yaradığını (işlevini) kavrayamadıklarında hangi düzenle, nasıl monte edildiğini ve montaj esnasında nelere dikkat edilmesi gerektiğini ya doğru öğrenememekte ya da çabuk unutmaktadır.

Araştırmanın Yöntemi

Giydirme cephe sistemlerinin tıpkı yerinde uygulanyormuş gibi sanal ortamda düşük maliyetli ve tehlikesiz biçimde canlandırılması mümkündür. Amaca uygun şekilde geliştirilen 3 boyutlu interaktif bir bilgisayar oyunu ile geleneksel yöntemlerden kaynaklanan problem ve kısıtlamalara uygun çözümler üretileceği öngörülmektedir. Öğrenciler ders kapsamında anlatılan konuları sanal ortamda sanki şantiyedeymiş gibi kısa sürede deneyimleme, deneme-yanılma yöntemiyle yanlışları görme, doğruya ve çözüme ulaşma imkânına sahip olacaktır. Bilgisayar oyununun ilgi çekici ve etkileşimli yapısı sayesinde derse olan ilginin artacağı ve öğrenilen bilgilerin akılda daha kalıcı olacağı düşünülmektedir. Sonuç olarak bu yöntem ile öğrenciler sınıf içerisinde birçok konuyu sanal ortamda eğlenceli bir şekilde deneyimleme fırsatı bulacaktır.

GCS (Giydirme Cephe Simülatörü)

Araştırmada yöntem olarak geleneksel ders anlatma yöntemiyle interaktif bilgisayar destekli yöntemin deney ortamında karşılaştırılması hedeflenmiştir. Bu kapsamda giydirmeye cephe sistemlerini konu alan GCS (Giydirme Cephe Simülatörü) adında interaktif bir bilgisayar oyunu geliştirilmiştir. Oyunun tamamı yazar tarafından açık kaynağa sahip Blender oyun motoru kullanılarak geliştirilmiştir (Şekil 1). Blender 3 boyutlu modelleme, hareketlendirme, animasyon, simülasyon, kodlama ve oyun geliştirme gibi bir çok özelliği bünyesinde barındıran çok yönlü bir programdır (Blender-Foundation, 2016; Naiman, 2016).



Şekil 1 GCS'nin Geliştirilme Sürecinden Bir Ekran Görüntüsü

GCS'nin geliştirilmesinde basit bir sök/tak mantığı benimsenmiştir. Oyunda öğrencilerden giydirme cephe elemanlarını çıplak bir duvara doğru biçimde ve doğru sıralamayla yerleştirmeleri beklenmektedir. Rekabet ortamı yaratarak motivasyonu arttırmak için puan sistemi kullanılmıştır. Öğrenciler yaptıkları her doğru uygulama için puan alırken, hatalı uygulamalarda puanları düşmektedir. Ayrıca oyunda öğrenciler yaptıkları hataları ve bu hataların doğru uygulamalarını görme fırsatı bulmaktadır. Öğrenciler kendi yerleştirdikleri giydirme cephe elemanlarına yerçekimi simülasyonu uygulayarak doğru yerleştirilip yerleştirilmediklerini ilk elden test edebilmektedir. Eğer cephe elemanı/elemanları doğru yerleştirilmemişse, sistem yerçekimi testine sokulduğunda bu eleman/elemanlar gerçek hayatta olduğu gibi yere düşmektedir (Şekil 2).



Şekil 2 Oyundan Bir Ekran Görüntüsü

Oyunun bir diğer önemli özelliği ise interaktif bilgilendirme kipidir. Bu kipte öğrenciler dokundukları yapı elemanının işlevi hakkında sesli ve görsel bilgi alabilmektedir. Örneğin Şekil

3'te görüldüğü gibi kullanıcı istediği detaya yaklaşıp herhangi bir bileşeni seçerse, o bileşenin ne olduğu ne işe yaradığı ve özellikleri gibi konularda sesli bilgilendirme alabilir.



Şekil 3 Ankrajla Taşıyıcı Profilin Birleşme Detayından İnteraktif Bilgi Alınması

Oyundaki görevlerin birincil amacı öğrencilerin giydirme cephe sistemlerini sadece görerek ve dinleyerek değil kendi elleriyle söküp takarak deneyimlemelerini sağlamaktır. Öğrenciler deneme yanılma yoluyla giydirme cephe elemanlarının birleşme detaylarını, işlevlerini ve sıralamalarını öğrenme fırsatı bulmaktadır. Doğrudan bilgi yüklemek yerine kendilerinin yapmasına izin vererek daha etkili öğrenmelerinin önü açılmaktadır. Böylece öğrencilerin cephe elemanlarının işlevlerini derste daha önce edindikleri deneyimleri de hatırlayarak kendilerinin keşfetmeleri beklenmektedir.

Katılımcılar

Katılımcılar Karabük Üniversitesi Mimarlık Bölümü öğrencileri arasından seçilmiştir. Daha önce giydirme cepheler konusu anlatılmamış ve deneye katılmaya gönüllü olan toplam 80 öğrenci çalışmada yer almıştır. Gönüllüler atölyede toplanarak çalışma hakkında bilgi verildikten sonra 40'ar kişilik homojen iki gruba bölünmüştür. Gruplar deneyde uygulanacak yönteme göre interaktif sistem ve geleneksel sistem olarak adlandırılmıştır. Her iki gruba da giydirme cepheler hakkındaki mevcut bilgi düzeylerini ölçmek üzere 10 soruluk deney öncesi testi uygulanmıştır.

Test sonucunda interaktif sistemin skoru 100 puan üzerinden 18.22 (SD=14.82) iken geleneksel sistemin skoru 20.72 (SD=16.79) olarak ölçülmüştür. Bağımsız t-test değerleri iki grubun homojen olarak ayrıldığını doğrulamaktadır. Bu sonuçlara göre interaktif sistem ve geleneksel sistem arasındaki fark kayda değer bir fark değildir ($p=0.482$).

Deney Çalışması

Deney çalışması GCS'nin giydirme yapı sistemlerinin öğretilmesinde geleneksel yöntemle göre ne denli etkin olduğunu ölçmeyi amaçlamaktadır. Deney iki ana safhadan oluşmaktadır. İlk safhada interaktif bir oyun olan GCS destekli yöntem ile geleneksel yöntem kendi grupları üzerinde denenmiş, ardından bir deney sonrası testi ile grupların başarı düzeyleri ölçülmüştür.

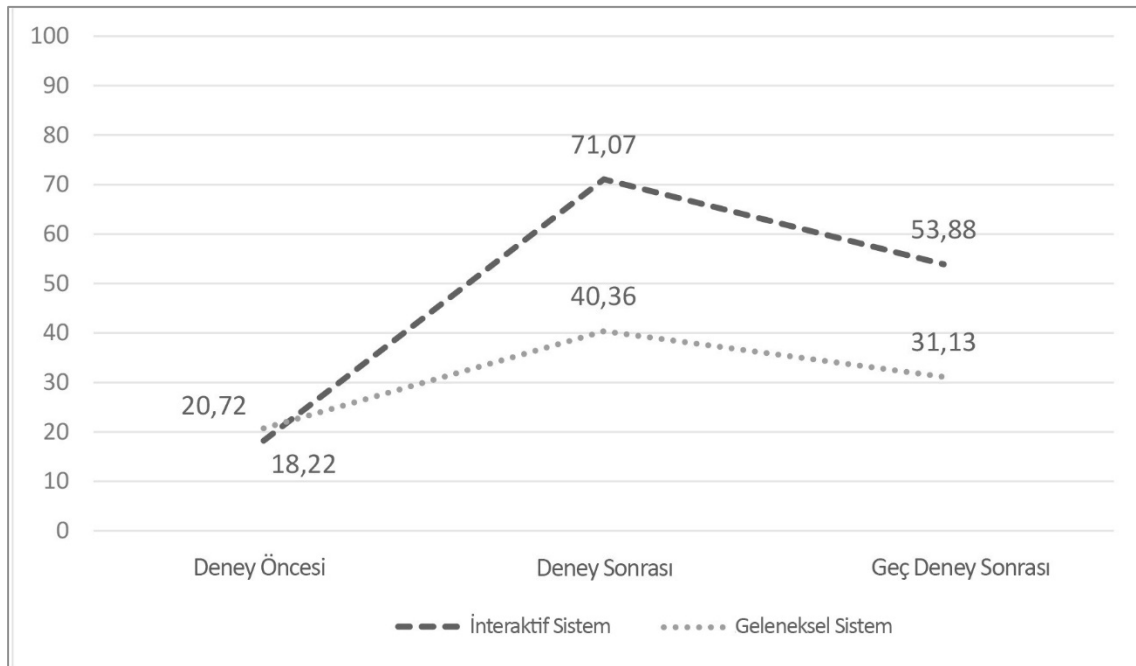
Bu testte öğrencilerin giydirmeye cephe elemanlarının ve malzemelerinin işlevlerini ve yerleştirilme düzenlerini doğru şekilde kavrayıp kavramadıklarını belirleyecek sorulara yer verilmiştir. Testte 50 puanlık bir teknik çizim sorusu ve 10'ar puanlık 5 adet boşluk doldurma sorusu bulunmaktadır. Teknik çizimde malzemelerin yerleşiminin ve sıralamasının doğru öğrenilip öğrenilmediğini ölçmek amacıyla öğrencilerden verilen çıplak duvara standart bir giydirmeye cephe sisteminin kesitini çizmeleri ve malzeme açılımını yapmaları istenmiştir. Testin diğer sorularında ise giydirmeye cephe elemanının işlevleri tek tek sorulmuştur.

Deneyde ilk olarak geleneksel sistem grubundaki öğrencilere ders notları ve slaytların kullanıldığı geleneksel yöntemle giydirmeye cephe konusu işlenmiştir. Tıpkı standart bir yapı bilgisi dersinde olduğu gibi giydirmeye cephelerle ilgili müfredatta anlatılması gereken teknik detaylar ders yürütücüsü tarafından anlatılmıştır. Deneyin ikinci adımında ise interaktif sistem grubu bilgisayar laboratuvarında toplanarak oyunun nasıl oynandığı hakkında bilgilendirilmiştir. Bu bilgilendirmeden sonra öğrencilerden oyunu oynamaları istenmiştir. Son olarak grupların başarı düzeylerini karşılaştırmak üzere her iki gruba da aynı deney sonrası testi uygulanmıştır (Ek1).

Deneyin ikinci safhasında ise anlatılan bilgilerin ne kadarının akılda kaldığını ölçmek amacıyla aynı öğrencilere 6 ay sonra yeniden konu anlatılmadan test tekrarlanmıştır. Elde edilen veriler yöntemlerin etkinliklerini ve akılda kalıcılığa etkilerini ölçmek amacıyla kullanılmıştır.

BULGULAR

Grupların deney öncesi, deney sonrası ve geç deney sonrası başarı skorları Şekil 4'de görülmektedir. Test sonuçları her iki grubun da deney sonrası başarı skorlarının yükseldiğini göstermektedir.



Şekil 4 Test Sonuçlarının Karşılaştırılması

İnteraktif sistemin deney öncesi (M=18.21) ve deney sonrası (M=71.07) başarı skorları arasında 52.86 puanlık bir fark bulunmaktadır (Tablo 1). Eşleştirilmiş t-test sonuçları göstermektedir ki söz konusu bu fark kayda değer bir farktır (p=0.000). Bu sonuçlara göre oyun programı giydirmeye cephelerin anlatılmasında başarı sağlamıştır.

Tablo 1. İnteraktif sistemin Deney Öncesi ve Deney Sonrası Başarı Skorlarının Karşılaştırılması

| | N | M | SD | df | t | p* |
|---------------|----|-------|-------|----|--------|------|
| Deney Öncesi | 40 | 18.21 | 14.82 | 39 | -16.63 | 0.00 |
| Deney Sonrası | 40 | 71.07 | 18.08 | | | |

*Değerler arası farkın kayda değer olması için $p < 0.05$ olmalıdır.

Tablo 2’de görüldüğü gibi geleneksel sistemin deney öncesi (M=20.72) ve deney sonrası (M=40.36) başarı skorları arasında 19.64 puanlık bir fark bulunmaktadır. Eşleştirilmiş t-test sonuçlarına göre skorlar arasındaki bu fark kayda değer bir farktır ($p=0.000$). Bu sonuçlar oyun sistemi kadar olmasa da geleneksel sistemin de konuyu anlatmakta başarılı olduğunu göstermektedir.

Tablo 2. Geleneksel sistemin Deney Öncesi ve Deney Sonrası Başarı Skorlarının Karşılaştırılması

| | N | M | SD | df | t | p* |
|---------------|----|-------|-------|----|-------|-------|
| Deney Öncesi | 40 | 20.72 | 16.79 | 39 | -4.34 | 0.000 |
| Deney Sonrası | 40 | 40.36 | 27.71 | | | |

*Değerler arası farkın kayda değer olması için $p < 0.05$ olmalıdır.

Grupların deney sonrası başarı skorlarını karşılaştırmak amacıyla sonuçlara bağımsız t-test uygulanmıştır. İnteraktif sistemin deney sonrası başarı skoru (M=71.07, SD=18.08) geleneksel sistemin başarı skorundan (M=40.36, SD=27.71) Tablo 3’de görüldüğü gibi daha yüksek çıkmıştır. Test sonuçlarına göre interaktif sistem ile geleneksel sistem arasındaki başarı farkı kayda değer bir farktır ($p=0.000$). İnteraktif sistem konunun öğretilmesinde geleneksel sistemden daha başarılı olmuştur.

Tablo 3. Deney Sonrası T-Test Sonuçları

| Grup | N | M | SD | df | t | p* |
|------------|----|-------|-------|-------|------|-------|
| İnteraktif | 40 | 71.07 | 18.08 | 67.11 | 5.87 | 0.000 |
| Geleneksel | 40 | 40.36 | 27.71 | | | |

*Değerler arası farkın kayda değer olması için $p < 0.05$ olmalıdır.

Anlatılan konunun zaman geçtikçe hangi oranda akılda kaldığını ölçmek amacıyla 6 ay sonra yapılan ikinci testte her iki grubun aldığı skorlar Tablo 4’te görülmektedir. İnteraktif sistemin başarı skoru (M=53.88, SD=24.03) geleneksel sistemin başarı skorundan (M=31.13, SD=16.51) kayda değer şekilde yüksektir ($p=0.000$). Bu sonuçlara göre interaktif sistemle ders anlatılan öğrenciler anlatılan bilgilerin 6 ay sonra her ne kadar bir kısmını unutmuş olsalar da büyük çoğunluğunu hatırlamakta daha başarılı olmuşlardır.

Tablo 4. Geç Deney Sonrası T-Test Sonuçları

| Grup | N | M | SD | df | t | p* |
|------------|----|-------|-------|-------|------|-------|
| İnteraktif | 40 | 53.88 | 24.03 | 69.10 | 4.94 | 0.000 |
| Geleneksel | 40 | 31.13 | 16.51 | | | |

*Değerler arası farkın kayda değer olması için $p < 0.05$ olmalıdır.

Sonuçlar her iki grubun başarı skorlarının zaman içerisinde düştüğünü göstermektedir. İnteraktif sistemin başarı skorunun 6 ay sonunda 71.07'den 53.88'e 17.20 puan gerilediği görülmektedir. Bu düşüşün kayda değer olup olmadığını ölçmek amacıyla test sonrası ve geç test sonrası başarı skorlarına eşleştirilmiş t-test uygulanmıştır. Test sonuçlarına göre başarı skorundaki düşüş kayda değer ($p=0.000$) bir düşüştür (Tablo 5).

Tablo 5. İnteraktif Sistemin Eşleştirilmiş T-Test Sonuçları

| | N | M | SD | MD | df | t | p |
|-------------------|----|-------|-------|-------|----|------|-------|
| Deney Sonrası | 40 | 71.07 | 18.08 | 17.20 | 39 | 4.01 | 0.000 |
| Geç Deney Sonrası | 40 | 53.88 | 24.03 | | | | |

*Değerler arası farkın kayda değer olması için $p<0.05$ olmalıdır.

Geleneksel sistemin başarı skoru ise 40.36'dan 31.13'e 9.23 puan gerilemiştir. Tablo 6'da görüldüğü gibi geleneksel sistemin eşleştirilmiş t-test sonuçlarına göre başarı skorundaki bu düşüş kayda değer bir düşüş değildir ($p=0.095$). Bu sonuçlara göre geleneksel sistemle ders anlatılan öğrenciler bilgilerin daha azını hatırlayamamışlardır. Ancak bu öğrencilerin interaktif sisteme göre çok daha az bilgi edindikleri göz önünde bulundurulduğunda bu oranın düşük olması da normal görünmektedir.

Tablo 6. Geleneksel Sistemin Eşleştirilmiş T-Test Sonuçları

| | N | M | SD | MD | df | t | p* |
|-------------------|----|-------|-------|------|----|------|-------|
| Deney Sonrası | 40 | 40.36 | 27.71 | 9.23 | 39 | 1.71 | 0.095 |
| Geç Deney Sonrası | 40 | 31.13 | 16.51 | | | | |

*Değerler arası farkın kayda değer olması için $p<0.05$ olmalıdır.

TARTIŞMA

Teknolojideki yenilikler ve gelişmeler interaktif araçlar ile ders anlatım tekniklerini ve yöntemlerini geliştirmek için yeni imkanlar sunmaktadır (Kartiko, Kavaklı, & Cheng, 2010). Bu yenilikler aynı zamanda öğrencilerin etkinlik ve uygulama alanlarını genişletmekte ve düşünme kapsamalarını zenginleştirmede eğitimcilere yardımcı olmaktadır (Vygotsky, 1978).

Öğrencilerin yeteneklerini açığa çıkarmanın ve mesleki becerilerini geliştirmenin en iyi yolu yaparak-yaşayarak öğrenmelerine izin vermektir (Langer, 1994). GCS'de yer alan görevlerin geliştirilmesinde bu yaklaşım temel alınmıştır. Oyundaki yapı elemanları öğrencilerin kendi elleriyle yerleştirebileceği ve deneme yanılma yoluyla yerleştirildikleri yere uygun olup olmadıklarını görebilecekleri şekilde tasarlanmıştır. Bu sayede öğrenciler giydirme cephe elemanlarının işlevlerini ve çalışma prensiplerini uygulayarak öğrenme fırsatı bulmuştur.

Oyunun birincil hedefi öğrencilere “eğer böyle olsa ne olurdu?” sorusunu sordurabilmektir (Banks, Nelson, Carson, & Nicol, 2004). Örneğin ısıtılan mekanlarda uygulanan giydirme cephe sistemlerinde öğrencilerin en çok karıştırdığı konulardan birisi buhar kesici kullanımınıdır. Saydam olmayan standart giydirme cephelerde iç mekânda bulunan buharın duvarlarda yoğunlaşarak nemlenmeye yol açmasını önlemek amacıyla ısı yalıtımından önce buhar kesici katman uygulanmaktadır. Öğrenciler bu katmanın tam olarak ne işe yaradığını bilmediğinden çoğu zaman ya yerleştirmeyi unutmakta ya da yanlış yere yerleştirmektedirler. Buhar kesicinin ne işe yaradığı ve neden ısı yalıtımından önce yerleştirildiği, kullanılmadığı takdirde duvarda nasıl nemlenme oluştuğu GCS oyunu ile öğrencilere

uygulamalı olarak gösterilmektedir. Böylece buhar kesicinin ne işe yaradığını ve neden ısı yalıtımından önce yerleştirilmesi gerektiğini öğrenciler “eğer” sorusunu sorarak kendileri kolayca kavramaktadırlar. Bu durum diğer giydirme cephe elemanları için de geçerlidir. Test sonuçlarının da gösterdiği gibi GCS ile öğrenciler söz konusu cephe elemanlarının ne işe yaradığını, nasıl kullanıldığını ve hangi sırayla nasıl monte edildiğini uygulayarak öğrenme imkânı bulmuştur. Oyun giydirme cephe sistemlerinin öğretilmesinde geleneksel yöntemlere göre kayda değer bir başarı elde etmiştir. Oyunun bu başarısında deneme yanılmaya dönük interaktif yapısının büyük rolü olduğu düşünülmektedir. 6 ay sonra gerçekleştirilen ikinci testte her iki grubun da başarı skorlarının düştüğü gözlemlenmiştir. Geleneksel sistemin başarısındaki düşüş kayda değer değilken, bilgisayar grubunun başarısındaki düşüş kayda değer olarak gözlemlenmiştir. Buna rağmen interaktif sistemin 6 ay sonraki testte elde ettiği başarı halen geleneksel sistemin başarısından kayda değer şekilde yüksektir. Geleneksel sistemdeki düşüşün kayda değer olmamasının nedeni daha çok temel bilgilerin akılda kalması olarak değerlendirilmektedir. Grubun daha az oranda bilgi edinmesi, başarıdaki düşüşün de daha az olmasına neden olmuştur. İnteraktif sistem grubunda ise edinilen bilgideki fazlalığın geçen 6 aylık süreçte unutulmuş bilgi oranına da yansıdığı düşünülmektedir. İnteraktif sistem grubunda yaşanan bu gerilemiş deney öncesinde beklenen sonucun üzerinde çıkmıştır. Bu sonuç oyunun interaktif yapısının daha çok geliştirilerek ve öğrencileri oyuna daha etkin şekilde dahil ederek akılda kalıcılığın artırılması gerektiği hakkında ipucu vermektedir. İnteraktif sistem grubunda bulunan öğrenciler eğlenerek öğrenme fırsatı buldukları için derse olan ilgi ve motivasyonlarının arttığını belirtmişlerdir.

GCS gibi özel geliştirilmiş interaktif bilgisayar oyunları mimarlık öğrencilerinin iş hayatına yönelik profesyonel niteliklerini geliştirmeye yardımcı olacak potansiyele sahiptir (Agapiou, 2006) (Şahbaz, 2018). Öğrencilere gerçek hayatta karşılaştıkları durumların bir provasını yaşama imkanı vermek, tecrübe kazanmalarına ve mesleklerini etkin bir şekilde öğrenmelerine katkı sağlamaktadır (Schank, Berman & Macpherson 1999). Bilgisayar oyunlarının mimarlık eğitimindeki kullanım alanı sadece giydirme cephe sistemlerinin anlatılmasıyla sınırlı değildir (Şahbaz & Özköse, 2017). Amacına uygun şekilde geliştirilmiş oyunlarla örneğin bir şantiyenin işleyişi, tasarımdan inşaya kadar bir yapının tamamlanması ve mimar müşteri ilişkileri gibi süreçler simule edilerek mimarlık öğrencileri iş hayatına hazırlanabilir. Yine yapılan yanlış uygulamaların ne gibi sonuçlar doğuracağı oyun ortamında tehlikesiz ve maliyetsiz bir şekilde öğrencilere uygulamalı olarak gösterilebilmektedir (Becker & Parker, 2012)(Hulst & Ruijsendaal, 2012). Öğrenciler mesleklerine dair doğru ve yanlış uygulamaları eğlenerek öğrenebilirler. İnteraktif oyunlar öğrencilerin ilgilerini anlatılmak istenen konuya çekmek için de gayet etkili birer araç görevi görecektir.

SONUÇ

Uygulamalı mimarlık eğitiminde yaparak-yaşayarak öğrenmenin önemi büyüktür. Özellikle karmaşık teknik detaylar barındıran yapı elemanlarının işlevlerinin yalnızca teorik yöntemlerle öğretilmesi pek mümkün değildir. Temel mantığı kavranmaksızın ve uygulama yapılmaksızın öğrenilen bilgiler yüzeysel kalmakta ve pek kalıcı olmamaktadır. Çalışma kapsamında bu sorunlara çözüm olması için yaparak-yaşayarak öğrenme mantığıyla geliştirilen interaktif bilgisayar oyunu (GCS) deney sonuçlarının da gösterdiği gibi giydirme cephe sistemlerinin öğretilmesinde kayda değer bir başarı yakalamıştır. Oyun interaktif yapısıyla öğrencilere giydirme cephe elemanlarını tıpkı elleriyle söküp takıyormuş gibi “kurcalama” imkânı sunmuştur. Bu sayede öğrenciler bu yapı elemanlarının işlevlerini ve bina cephesine nasıl yerleştirildiklerini yaparak-yaşayarak deneyimleme fırsatı bulmuşlardır.

Giydirme cephe sistemleri dersinde öğrencilerin giydirme cephe malzemelerini, elemanlarını ve sistem detaylarını temel mantığını kavrayarak öğrenmeleri beklenmektedir. Geleneksel ders anlatma yöntemleriyle öğrencilere bu mantığı vermek pek mümkün olmamaktadır. Giydirme Cephe Simülatörü öğrencilerin giydirme cephe malzemelerini ve elemanlarını mantığını

kavrayarak öğrenmelerine yardımcı olmuştur. Oyun eğlenceli yönüyle derse olan önyargının kırılmasına da katkı sağlamıştır. GCS'nin bu başarısı göstermektedir ki mimarlık eğitimi için geliştirilen interaktif bilgisayar oyunları mimari yapım tekniklerinin uygulamalı olarak öğretilmesinde etkin olarak kullanılabilir araçlardır. İnteraktif bilgisayar oyunları sanal gerçeklik teknolojisinin de desteğiyle yapım tekniklerinin tıpkı yerinde uygulanıyormuş gibi öğretilmesine yardımcı olacak altyapıya sahiptir. Öğrenciler GCS gibi interaktif oyunlar sayesinde öğretilen tekniğin nasıl uygulandığını, uygulama sırasında yapılan yanlışları ve hataları birebir uygulayarak görme imkânı bulabilmektedir.

Öğrenim sürecinde öğrencilerin aktif rol almaları bir hayli önemlidir. Sınıf ortamında öğrenciler çoğu zaman bu fırsatı bulamamakta ve pasif alıcı rolü üstlenmeye zorlanmaktadır. Bunun doğal sonucu olarak da öğrenme süreci zora girmektedir. Mimarlık eğitiminde özellikle uygulamalı derslerde söz konusu bu durumu aşmak için bazı durumlarda öğrenciye aktif rol alma imkânı sunulmaktadır. Uygulamalı atölye çalışmaları, saha çalışmaları, büro ve şantiye stajları gibi etkinlikler bu duruma başlıca örnekler olarak gösterilebilir. İnteraktif bilgisayar oyunları ile mimarlık eğitiminde öğrencilerin aktif rol aldığı bu süreçleri daha da çeşitlendirmek mümkündür. Ancak bu araçlar geliştirilirken öğrencileri sorgulamaya, araştırmaya, deneme-yanılmaya teşvik edecek ve öğrencilerin potansiyelini açığa çıkaracak içeriklere yer verilmesi gerektiği de gözden kaçırılmamalıdır. Çalışmada geliştirilen bilgisayar oyunu öğrencilerin birçok etkinliği birinci elden yapmalarına olanak tanıyarak araştırma, düşünme, deneme ve en önemlisi de çekinmeden yanılma yoluyla “kendi kendilerine öğrenmeyi” öğrenmelerine olanak tanımaktadır. GCS aynı zamanda öğrenim sürecini okulun sınırları dışına da taşımıştır. Öğrenciler bilgisayar, tablet veya telefon gibi cihazlarla istedikleri an istedikleri yerde bu uygulamaya erişerek öğrenme fırsatı bulmaktadır.

Mimarlık eğitiminde interaktif bilgisayar oyunlarının eğitim amacıyla kullanım alanı sadece giydirme cephe sistemleriyle sınırlı değildir. Bu araçlar gerek yapı eğitiminin müfredatında bulunan diğer konularda gerekse mimarlık eğitiminin diğer derslerinde rahatlıkla kullanılabilir potansiyele sahiptir. Teknolojilerinin gelişimiyle birlikte bilgisayar oyunları çocukların ve gençlerin vazgeçilmez eğlence araçları haline gelmiştir. Günümüzde sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi teknolojilerin yaygınlaşmasıyla insanlar gerçek hayatta deneyimleme fırsatı bulamadıkları birçok şeyi sanal ortamda deneyimleme fırsatı bulmaktadır. Bilgisayar teknolojilerinin ve dolayısıyla da bilgisayar oyunlarının deneyim kavramına getirdiği bu yenilikler, deneysel öğrenme teknikleri üzerine çalışanlara da yeni ufuklar açmaktadır.

İlerleyen süreçte mimarlık eğitiminin de bu duruma kayıtsız kalamayacağı aşıkardır. Özellikle geleneksel sınıf ortamında deneyimleme imkânı olmayan birçok etkinlik interaktif bilgisayar oyunları vasıtasıyla atölye ortamına taşınacaktır. Öğrenciler belki de normal şartlarda sınıf ortamında uygulama fırsatı bulamayacakları etkinlikleri sanal ortamda yaşayarak, üstelik eğlenerek, öğrenme fırsatı bulacaklardır. Söz konusu teknolojilerin sınıf ortamında etkin olarak kullanılması sınıf içi eğitimin tekdüzeliğinin kırılmasına ve kalitesinin artmasına yardımcı olacaktır.

KAYNAKLAR

- Agapiou, A. (2006). *The Use and Evaluation of a Simulation Game to Teach Professional Practice Skills to Undergraduate Architecture Students*. *Journal for Education in the Built Environment*, 1(2), 3-14.
- Banks, J. (1998). *Principles of Simulation*. In J. Banks (Ed.), *Handbook of Simulation: Principles, Methodology, Advances, Applications, and Practice* (pp. 3-31). New York: Wiley & Sons.
- Banks, J., Nelson, B. L., Carson, J. S., & Nicol, D. M. (2004). *Discrete-Event System Simulation (4th ed.)*. Georgia: Prentice Hall. <https://doi.org/10.2307/1268124>
- Becker, K., & Parker, J. R. (2012). *The Guide to Computer Simulations and Games*. Indiana: Wiley & Sons.
- Blender-Foundation. (2016). *Blender Foundation*. Retrieved from <https://www.blender.org/about/>

- Bonta, J. P. (1979). *Simulation Games in Architectural Education*. *Journal of Architectural Education*, 33(1), 12–18.
- Chung, C. A. (2004). *Simulation Modeling Handbook: A Practical Approach*. New York: CRC Press.
- Cunningham, A. (2005). Notes on education and research around architecture. *The Journal of Architecture*, 10(4), 415–441.
- Dewey, J. (1998a). *Analysis of Reflective Thinking*. In L. A. Hickman & T. M. Alexander (Eds.), *The Essential Dewey* (pp. 137–144). Indiana: Indiana University Press.
- Dewey, J. (1998b). *The Pattern of Inquiry: From Logic: The Theory of Inquiry (1938)*. In L. A. Hickman & T. M. Alexander (Eds.), *The Essential Dewey: Ethics, Logic, Psychology* (pp. 169–179). Indiana: Indiana University Press.
- Felicia, P., & Egenfeld-Nielsen, S. (2011). *Game-Based learning: a review of the state of the art*. In S. Egenfeld-Nielsen, B. Meyer, & B. H. Sørensen (Eds.), *SERIOUS GAMES IN EDUCATION – A Global Perspective* (pp. 19–45). Copenhagen: Aarhus University Press.
- Hulst, A., & Ruijsendaal, M. (2012). *Serious Gaming for Complex Decision Making*. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 51–60.
- Jonassen, D. H. (1996). *Computers in the classroom: mindtools for critical thinking*. N J Prentice Hall. New Jersey: Merrill.
- Kartiko, I., Kavakli, M., & Cheng, K. (2010). *Learning science in a virtual reality application: The impacts of animated-virtual actors' visual complexity*. *Computers & Education*, 55(2), 881–891.
- Keslacy, E. (2015). *Fun and games: The suppression of architectural authoriality and the rise of the reader*. *Footprint*, 2015(17), 101–124. <https://doi.org/10.7480/footprint.9.2.869>
- Kraten, M. (2015). *Social Presence Theory And Experiential Learning Games*. *Business Education Innovation Journal*, 7(2), 6–16.
- Langer, E. (1994). *Beliefs, Reasoning and Decision-making: Psycho-logic in Honor of Bob Abelson*. (R. Schank & E. Langer, Eds.). Psychology Press.
- Michael, D., & Chen, S. (2006). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Boston: Thomson Course Technology.
- Nagle, A., Wolf, P., & Riener, R. (2016). *Towards a system of customized video game mechanics based on player personality: Relating the Big Five personality traits with difficulty adaptation in a first-person shooter game*. *Entertainment Computing*, 13(2), 10–24.
- Naiman, J. P. (2016). *AstroBlend: An astrophysical visualization package for Blender*. *Astronomy and Computing*, 15, 50–60.
- Onur, Z. (1995). *Mimarlık Eğitiminde Simülasyon Oyunları*. *Mimarlık*, 33(4), 19–20.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Prensky, M. (2006). *Don'T Bother Me Mom--I'M Learning!* Paragon House Publishers.
- Schank, R. C., Berman, T. R., & Macpherson, K. A. (1999). *Learning By Doing*. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory* (pp. 161–183). New Jersey: Routledge.
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner : how professionals think in action*. New York: Basic Books.
- Şahbaz, E. (2018). *Mimarlık Eğitiminde Tarihi Yapıların Öğretilmesi için Hiper Ortam Araçlarının Algusal Bir Yöntem Olarak Kullanılması*. Karabük University.
- Şahbaz, E., & Özköse, A. (2017). *Experiencing historical buildings through digital computer games*. *International Journal of Architectural Computing*, 16, 22–33.
- Vygotsky, L. S. (Lev S. (1978). *Mind in society : the development of higher psychological processes*. (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Cambridge: Harvard University Press.
- Blender-Foundation: <https://www.blender.org/about/> (E.T. 25.01.2017)

KENTSEL AÇIK-YEŞİL ALANLARIN AYNILAŞMASI: KONYA ÖRNEĞİ

Filiz ÇELİK

S.Ü.Z.F. Peyzaj Mimarlığı Bölümü Selçuklu/Konya

<https://orcid.org/0000-0002-4006-5947>

filiz@selcuk.edu.tr

ÖZ

Modernizmle başlayan kentleşme olgusu küreselleşme, endüstrileşme, ticaret, turizm, ulaşım ve iletişim teknolojisindeki gelişmelerden etkilenmektedir. Özellikle modernizm ve küreselleşme sürecinde ortaya çıkan dinamikler, teknolojik gelişmeler, sosyal, kültürel ve siyasal uyum süreçleri, ekonomik politikalar doğrultusunda sermayenin kentsel gelişmeye yönlendirilmesi kentsel mekânların formunu çok fazla etkilemiştir. Bu etkileşim, özgünlük, yerellik, kent kimliği ve kent kültürünün kaybedilmesiyle birlikte aynılaştırma sonucunu ortaya çıkarmıştır. Kentsel aynılaştırma, farklı yerlerin giderek daha fazla birbirine benzediği bir süreç olup coğrafi konumlarına bakılmaksızın kasaba ve kentler arasında artan benzerliklere yol açmaktadır. Bu durum, kentlerde mekânsal algılamayı olumsuz yönde etkilemekte; insanlar diğer kentlere aşına olurken yaşadıkları kente yabancılaşmaktadır. Kentsel mekânlarla ilgili görsel algının ve mekân belleğinin oluşabilmesi için çeşitlilik ve farklılaşmaya ihtiyaç vardır. Bu bağlamda kentsel mekânda farklılığın ortaya koyulması ve kentsel mekâna çeşitlilik kazandırması açısından kentsel açık-yeşil alanlar oldukça önemlidir. Ancak kentsel açık-yeşil alanlar da kendi içinde aynılaştırma sorunu ile karşı karşıyadır. Bu çalışmada; mekânsal aynılaştırma olgusu Konya örneğinde kentsel açık-yeşil alanlar özelinde değerlendirilmiştir. Öncelikle kentsel aynılaştırma kavramı, nedenleri ve sonuçları açıklanmıştır. İmar planları doğrultusunda Konya'nın kentleşme süreci ve kentsel açık-yeşil alanların gelişimi anlatılmıştır. Alanı 20.000 m²'den büyük olan kentsel açık-yeşil alanlar incelenmiş; Dünya'da kentsel aynılaştırmaya neden olan faktörlerin açık-yeşil alanlardaki etkileri irdelenmiştir.

***Anahtar Kelimeler:** Aynılaştırma, kentsel aynılaştırma, kentleşme, kentsel açık-yeşil alanlar, kent kimliği ve kültürü, peyzaj tasarımı*

UNIFORMIFICATION OF URBAN OPEN-GREEN SPACES: THE SAMPLE OF KONYA

ABSTRACT

The phenomenon of urbanization that started with modernism is affected by developments in globalization, industrialization, trade, tourism, transportation and communication technology. In particular, the dynamics, technological developments, social, cultural and political harmonization processes emerged during modernism and globalization period and directing the capital to urban development in the direction of economic policies, have greatly affected the form of urban spaces. This interaction, with the loss of authenticity, locality, city identity, and urban culture, revealed the result of uniformification. Urban uniformification is a process in which different places are becoming more and more similar, leading to increasing similarities between towns and cities, regardless of their geographical location. This situation affects spatial perception in cities in the negative direction; people are alienated from the city they live in while being familiar with other cities. There is a need for diversity and differentiation in order for the visual space and the memory of the urban spaces to be formed. In this context, urban open-green areas are very important in terms of revealing the difference in urban space and diversifying urban space. However, urban open-green areas are also face to face with the problem of becoming the same within themselves. In this study, spatial coincidences are evaluated in urban open-green spaces in the sample of Konya. Firstly, the concept of urban

uniformification, its causes and consequences are explained. The urbanization process of Konya and the development of urban open-green areas were explained in the direction of development plans. Urban open-green areas with an area of more than 20.000 m² were examined; the effects of urban uniformification factors on open-green areas in the world are examined.

Keywords: *Uniformification, urban open-green spaces, urban culture and identity, urbanization, landscape design*

GİRİŞ

Son yıllarda Dünya’da yaşanan hızlı gelişmeler, kültürel alanda saflıktan söz etmeyi imkânsız hale getirmekte; kültürler iç içe geçmekte ve baskın kültürler topluma hakim olmaktadır. Giderek artan tüketim kültürü anlayışı, hemen hemen her konuda benzeşmeye neden olmakta ve yerel kültürleri tehdit etmektedir (Ritzer, 1993; Featherstone, 1995; Baudrillard, 1981). Küreselleşmeyle birlikte dünya ölçeğinde yaşanan kültürel boyuttaki aynılaştırma ve Batı’nın kendi dışındaki ülkelere çeşitli yollarla uyguladığı denetim, tek/Batı boyutlu dünya düzeninin meşruluğuna ve sürekliliğine neden olmaktadır (Çukur, 2009).

Modernizmle başlayan kentleşme olgusu küreselleşme (Doğan, 2011; Keleş, 2009; Giddens, 1994), endüstrileşme (Thorns, 2004; Sultana vd., 2012), ticaret, turizm (Akış, 2011) ve teknolojik (ulaşım ve iletişim teknolojisindeki) gelişmelerden (Sınmaz, 2015; Tekeli, 1999; Giddens, 1994; Ritzer, 1993) etkilenmektedir. Tüm Dünya’da yaşanan bu gelişmeler toplumları etkileyerek kentlerin farklı niteliklerde biçimlenmesine neden olmaktadır (Bilsel, 2002). Günümüzde de devam eden bu süreçte kentlerin mekânsal özellikleri, işlevi, kimliği ve kültürü değişime uğramış; kentlerde parçalanma, ayrışma, katmanlaşma ve aynılaştırma da (benzeşme, tek tipleşme, homojenleşme) beraberinde getirmiştir (Giddens, 2002).

Özellikle modernizm ve küreselleşme sürecinde ortaya çıkan dinamikler, teknolojik gelişmeler, sosyal, kültürel ve siyasal uyum süreçleri, ekonomik politikalar doğrultusunda sermayenin kentsel gelişmeye yönlendirilmesi kentsel mekânların formunu çok fazla etkilemiştir. Bu etkileşim, özgünlük, yerellik, kent kimliği ve kent kültürünün kaybedilmesiyle birlikte mekânsal aynılaştırma sonucunu ortaya çıkarmıştır. Dünyanın küresel köy olarak kabul edilmesi ile kentler, hemen hemen her alanda bir kalıba sığdırılmıştır. Kentler, kendine özgü farklılıklar ve çeşitlilikleri sergilemek yerine birbirine benzer mekânlara sahip olmaya başlamıştır (Turhanoglu, 2014). Bu bağlamda hem değişim ve dönüşümlerin yaşandığı mekanlar olması hem de coğrafi, ekolojik, ekonomik, sosyal ve kültürel farklılıklara ve zenginliklere rağmen kentler, aynılaştırmanın etkisinde kalmıştır. Yerel özelliklerin etkileşimi sonucu uzun bir süreçte oluşan kent kimliği ve kent kültürü giderek yok olurken yerini yapay bir kültür ve pazarlanan mekânlar almaktadır. Kentlerin gelişiminde yerel karakteristik özellikler ve özgün değerler dikkate alınmamakta; zamanla kentler kimliğini ve kültürünü yitirmektedir (Giddens, 2002). Bunun sonucunda ise kentler teknolojik yönden gelişmiş ancak giderek birbirine benzeyen mekânlara dönüşmektedir.

Bu çalışmada; Dünya’da olduğu gibi Türkiye’de de büyük kentlerde görülen mekânsal aynılaştırma olgusu Konya örneğinde kentsel açık-yeşil alanlar özelinde ele alınmıştır. Kentsel aynılaştırma kavramı ve nedenleri; duysal, fonksiyonel ve sosyal yönden mekânsal aynılaştırma açıklanmıştır. Türkiye’de yaşanan değişim ve gelişmelerle birlikte; imar planları öncesinde ve imar planları doğrultusunda Konya’nın kentleşme süreci ve bu süreçte kentsel açık-yeşil alanların oluşumu anlatılmıştır. Konya kent sınırları içinde kalan ve alanı 20.000 m²’den büyük olan kentsel açık-yeşil alanlar belirlenmiş, bu açık-yeşil alanlarda aynılaştırma neden olan faktörler açıklanmıştır.

KENTSEL AYNILAŞMA

Fransız sosyolog Jean Baudrillard aynılaştırma kendilik cehennemi olarak adlandırmış; her şeyin aşırı benzer olması nedeniyle her şeyin yalnızca kendisine atıf yapabildiği bir süreç olarak açıklamıştır (Baudrillard, 1981).

Kentsel aynılaştırma, farklı yerlerin giderek daha fazla birbirine benzediği bir süreç olup coğrafi

konumlarına bakılmaksızın kasaba ve kentler arasındaki artan benzerliklere yol açmaktadır. Aynılan kentlerde görülen bazı ortak özellikler yüksek binalar, sanayi alanları, kapalı yerleşmeler, gettolar, alış-veriş merkezleri, yaya bölgeleri, ulaşım sistemi ve küresel bir kentsel ağın düğüm noktaları olan dünya kentleridir (Anonymous, 2017).

Mekânın belirleyici özellikleri vardır (Çukur, 2009). Ancak, küreselleşme olgusunun göstergelerinden birisi olan kentin fiziksel çevresi, kent yaşantısı, kentlilerin yaşam tarzı ve tüketim alışkanlıklarının giderek birbirine benzemesi (Kiper, 2004) mekânın belirleyici özelliklerini homojen hale getirmektedir. Bunun sonucu olarak farklı coğrafyalardaki ülkelerde, kentler birbirleri ile yarışırken, kentsel mekânlar giderek daha fazla birbirine benzemeye başlamıştır. Küresel rekabet dışında kalan kentler de bu değişimden etkilenmiş, kendi coğrafya ve kültürlerinden farklı bir şekilde örnek aldıkları kentlerle benzeşme ve aynılaştırma sürecine girmişlerdir (Dikçınar Sel, 2009).

Yaşam mekanlarına çok katlı plazalar, gökdelenler, lüks konut siteleri, çağdaş yapı teknolojilerinin kullanıldığı binalar, alış-veriş merkezleri, eğlence merkezleri hakim olmakta (Clark, 2003); bu mekanlarda yerel özgünlükleri ve kent kimliklerinin yok edilerek aynı yapı teknolojileri ve malzemelerin kullanılmasıyla tek tip kentlerin yaratıldığı görülmektedir (Yaylı, 2012).

Kentsel mekânda çeşitlilik, geçmişte kentlerde görülen en yaygın özelliktir. Ancak mekânsal çeşitlilik ve beklenmedik mekânlar, olaylar çoğu zaman tehlikeli ve rahatsız edici bir faktör olarak görülmüştür. Bu nedenle sahip olunan toplumsal kimlikleri zenginleştirmek, diğerlerinin farklılıklarından bir şeyler öğrenmek ve farklı çevreleri deneyimlemek yerine birbirine yabancılaşmış homojen mekânlar ya da birbirine benzer mekânlar oluşturma eğilimi yaygınlaşmıştır. Çoğu zaman kentlerin sahip olduğu kültürel zenginlik daha konforlu bir çevre yaratmak için minimum düzeye indirgenmiştir (Del Guayo, 2013). Önemli bir küresel meta olarak görülen kamusal mekanlar, yöneticiler tarafından, ziyaretçilere güvenli bir mekân sunmaları için uğraşmaktadır. Bu sebeple kamusal mekânın çok kültürlü ve çoğulcu doğası ortadan kaldırılmıştır (Carmona, 2010).

KENTSEL AYNILAŞMANIN NEDENLERİ

Kentsel aynılaştırmanın ortaya çıkması ve gelişip yaygınlaşmasında etkili olan çeşitli faktörleri Dünya’da yaşanan gelişmeler ve tasarım yoluyla aynılaştırma olmak üzere iki temel başlık altında incelemek mümkündür. Dünya’da yaşanan gelişmeler küreselleşme, modernizm, endüstrileşme, ticaret, turizm, iletişim ve ulaşım alanındaki teknolojik gelişmeler olarak çok geniş bir yelpazeyi oluşturmaktadır. Bu faktörler de tek tek veya bir araya gelerek tasarımı etkilemektedir.

Küreselleşme: Genel olarak iktisadi dönüşümün neden olduğu bir süreç olarak tanımlanırken, bu dönüşüm aynı zamanda somut kültürel değişim dinamiklerini de içinde barındırmaktadır. Küreselleşme, Batı modernitesinin ilerlemesinin bir sonucu olarak kavramsallaştırıldığında, homojen bir süreç olarak somutlaşmaktadır (Yetim & Azman, 2006). Küreselleşmenin homojenleşme tezi, özellikle ekonomik çerçevede, standartlaştırılmış bir tüketim kültürünün gereklerine uyulması ve görünüm açısından aynılaştırmayı içermektedir (Thomlinson, 2004). Ayrıca medya ve popüler kültürle bağlantılı olarak varılan yargılardan en sık ifade edilenidir (King, 2004).

Held, küreselleşme süreci ile birlikte dünyadaki çeşitliliğin azaldığını ve dünyanın gittikçe daha da homojenleştiğini öne sürerken; Giddens küreselleşmenin yerel kültürleri yok ettiğini ifade etmektedir.

Günümüzde küreselleşme hem gelişmiş hem de gelişmekte olan ülkeler açısından karşı konulmaz bir süreç olarak görülmektedir (Kayan, 2015). Yerelin evrenselleşmesi, bilginin serbest dolaşımı, sermayenin akışkanlığı, dünyada ortak dil birliği yaratılması şeklinde gelişen küreselleşme; kentlerin ekonomik, siyasi, sosyal, kültürel ve mekânsal özelliklerinin aynılaştırmasına neden olmuştur (Sert, 2005). Bu süreçte kentlerin ve dolayısıyla kentsel yaşamın içeriği de birbirine benzemeye başlamıştır (Aslanoğlu, 1998). Bu aynılaştırma yapılan binanın mimarisinden başlayıp kentteki yemek kültürüne kadar uzanmaktadır (Toker, 2015). Tüketim kültürünün topluma ve toplumsal ilişkilere hakim olmasıyla birlikte, müzik, sinema, tiyatro gibi sanatsal etkinliklerden, spora, bilimsel faaliyetlerden, toplumsal ve kültürel aktivitelere, insan ilişkilerinden ekonomiye, eğlenceden giyim tarzına, yeme-içme alışkanlıklarına kadar kısaca bütün bir gündelik hayatın aynılaştırması görülmektedir (Koyuncu, 2013).

Küreselleşmenin mekânsal etkileri en çok kentlerde hissedilmekte; kent mekânında benzemeler ortaya çıkmaktadır. Sermayenin, mal ve hizmetlerin akışkanlığındaki değişiklikler ve kentlerin küresel anlamda önem kazanmasına neden olan hizmet sektörünün yapısındaki değişim ile birlikte, küreselleşme ekonomik ve sosyal alanın yanı sıra kent mekanını da etkilemektedir (Sarioğlu, 2005).

Küreselleşme sürecinde bir yandan dünyadaki kentsel mekanlar ve kent yaşantısı giderek aynılaşırken diğer yandan da dünya kentleri yarışında yerel kimliklerin önemi vurgulanmaktadır (Kiper, 2004a). Küreselleşmenin yarattığı yeni değerlerle sadece kentlerin işlevleri değil aynı zamanda kent ve kentli kimliği de dönüşmektedir. Kentler geçmişte olduğu gibi kendine özgü farklılıkların değil, çoğalma ve çeşitlenmeyle aynılaşan kimliklerin de mekânı haline gelmiştir (Koyuncu, 2013). Kentlerin büyük bir kısmında birbirine benzeyen yapılaşma eğilimleri ve buna bağlı olarak da kentlerin yerel özgünlüklerini ve kimliklerini kaybetmeleri küreselleşmenin kentsel mekândaki etkileri olarak karşımıza çıkmaktadır (Giddens, 2002).

Kent merkezlerinin küresel bir ağın parçası olma istekleri: Kentler, çokuluslu şirketlerden gelen yatırımları kendi içlerinde teşvik etmeye çalışırken, dünyanın önde gelen kentleri arasında olduklarını göstermek ve bu nedenle de birbirleriyle rekabet etmek zorundadır (Anonymous, 2017). Son yıllarda küresel rekabet dışında kalan kentler de bu durumdan etkilenmiş, kendi coğrafya ve kültürlerinden farklı bir şekilde örnek aldıkları kentlerle aynılaşma sürecine girmişler (Dikçınar Sel, 2009).

Çokuluslu şirketlerin küresel markaları ve perakende deneyimleri: Çokuluslu şirketler ölçek ekonomisi ile çalışırlar. Aynı müşteri deneyimini tekrar ederek, pazarlama, reklam ve tasarım konularında tasarruf sağlarlar. Aynı zamanda kendilerini, özellikle yoksul ülkelerde, kendilerine karşı istekli yaşam biçiminin bir parçası olarak sunarlar (Anonymous, 2017). Dünyaya yayılmış uluslararası şirketler zinciri dünyanın birçok kentinde bulunarak kentsel mekânda benzer yerler ve yapılar (Şekil 1.) oluşturmaktadır (Kayan, 2015).



Şekil 1. İkea mağazalar zinciri: Ankara, İstanbul ve İsveç

Modernizm: Başlangıcından beri modernite, kültürlerin homojenleşmesi konusunda endişe yaratmıştır. Esas olarak teknolojik yeniliğe bağlı olarak bilimsel rasyonaliteye dayanan bir bilgi talebiyle oluştuğu için homojenleşmenin kaçınılmaz olduğu düşünülmüştür (King, 2004). Kent bağlamında, genişleyen kapitalist pazarın itici gücüyle oluşan, sanayi hamleleri, nüfus hareketleri, kentleşme ile meydana getirilen nesnel bir süreçtir. Modernite, kendini dönüştüren mekânsal bir deneyimdir. Modernliğin tek bir merkezden yayılarak çevre ülkelerde etkili olması, çevre ülkeleri modernleşme süreci yerine çevreselleşme sürecine sokmuştur. Merkez-çevre kuramı bu doğrultuda kültürel karışım süreçlerinin belirleyicisi olmuştur (Giddens, 2000)

Endüstrileşme: Endüstrileşmenin getirdiği seri üretim, aynılaşma ve sıradanlaşma sorunlarını da beraberinde getirmiştir. Binlerce ürün ve markanın dünyanın pek çok noktasında tekrar eden tek-tip görselleri, birey ve toplumlara da etkilemiş, benzer kalıplara sokmayı kimi zaman başarmıştır (Taşçıoğlu, 2013).

Daha fazla etkileşime olanak tanıyan, zaman-mekân yakınlığı yaratan teknolojik gelişmeler: Mekân zamanın dağılımını düzenlemekte, zaman ise mekânın yapısını değiştirmektedir (Auge, 1997). Mekanlar arasında azalan zaman, fikirlerin paylaşımını teşvik eden daha fazla iletişim anlamına gelmektedir (Anonymous, 2017). Küresel iletişim ve ulaşım teknolojilerinde mekân değil hızlandırılmış zaman öne çıkarılmaktadır. Hızın yarattığı yeni gerçeklik duyuları, algılanan mekânsal varoluş hissini daraltmaktadır (Virilio, 2003). İletişim teknolojilerinin yaygın kullanımı sonucu mekânın algılanmadığı, belirli bir kimlik ve ilişki ortamı oluşturmadığı ancak yalnızlık ve benzeşim yarattığı gözlenmektedir (Auge, 1997).

Özellikle iletişim teknolojisindeki gelişmeler, fikirlerin daha hızlı paylaşılabilir olmasını sağlamıştır (Anonymous, 2017). Hızlı iletişim hızlı ulaşımı gerektirmekte, hızlı ulaşım ise mesafe engelini aşarak “yer”i homojenleştirmektedir (Sınmaz, 2015).

Temel alt yapının (havaalanları, metrolar, yapı teknikleri) standartlaşması: Aynı tarz yapı teknolojisi ve malzemeleri kullanılarak benzer mimari üslupla yapılan çok katlı yapıların yaygınlaşmasıyla da kentler giderek birbirine benzeşmektedir (Yaylı, 2012). Ayrıca Dünyaya yayılmış uluslar arası şirketler zinciri dünyanın birçok kentinde kentsel mekanda benzer yerler ve yapılar oluşturmaktadır (Kayan, 2015).

Yönetim: Kamusal mekanlar üzerindeki yönetim eğilimleri, küreselleşmenin etkileri ile artmakta ve dünyanın dört bir yanına yayılmaktadır. Yerel yönetimler tarafından kamusal mekanlarda yapılan bakım çalışmaları farklı sonuçlar ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Yetersiz bakımın, bazı kamusal mekanlarda, ihmal edilen alanlara, ulaşım araçları tarafından işgal edilmiş, kayıp, dışlanmış, ayrılmış mekanlara ve sanal mekanlara yol açtığı gözlenirken; aşırı bakım ise kamusal mekanlarda metalaştırma (özelleştirilen mekanlar, tüketim mekanları, eğlence mekanları) ve aynılışma olarak gözlenmektedir (Carmona, 2010).

Tasarım yoluyla aynılışma: Günümüzde hem kamusal hem de özel alanda tasarımcılar, yatırımcılar ve müşteriler yerel özellikleri göz ardı ederek küresel ölçekte hareket etmektedirler. Sonuç olarak tasarım çözümleri, mekândan mekâna küçük değişikliklerle tekrar etmektedir (Carmona, 2010a). Bazı durumlarda, bir tasarım diğer kentlerde yapılan tasarımın tam olarak aynıdır. Tasarımlar kalıplaşmış ve belirli kentler tarafından toplanan “kupalar” haline gelmiştir (King, 2004).

Tüketim toplumu felsefesinin mimari ve kentsel tasarımı etkilemesi, kentlerin çoğunda yaşanan benzer yapılaşma eğilimleri, giderek kentlerin birbirine benzemesine neden olmuştur. Benzer tasarımlarla, aynı yapım teknolojisi ve aynı yapı malzemesi ile üretilen, yapılar, dünya kentlerini birbirine benzetip yakınlaştırırken, yerel özgünlüklerin belirlediği kent kimliğini ve kent kültürünü yok etmektedir (Yaylı 2012).

KENTSEL AYNILAŞMANIN SONUÇLARI

Del Guayo (2013), kentsel aynılışmanın sonuçlarını duyuşsal, fonksiyonel ve sosyal aynılışma olarak 3 başlık altında açıklamıştır.

Duyuşsal Aynılışma: Kentsel mekânlar, barınma ihtiyacı sonucu ortaya çıkan yapılanmış çevreler olup hem hareket ve dolaşım etkinliğini arttırmaya hem de farklı işlevler arasındaki ilişkiyi kurmaya yönelik mekânlardır. Kentler, verimlilik için yapılan bir ortamlardır ve verimlilik yapılı çevrenin tasarımında tek amaç ise mekâna ilişkin deneyimleri arttıracak kentin duyuşsal zenginliği azalmaktadır. Bu azalma yapılı çevreyi gözlemlene ve deneyimlemeyi durdurmaktadır. Kentin düzenlenme şekli, kullanılan malzemeler, ses, çevrenin kokusu birbirine benzer ve tahmin edilebilir kentsel mekânlara yol açmaktadır (Del Guayo, 2013). Bu mekânların içine girildiğinde dünyanın neresinde ya da hangi zaman diliminde olduğunun anlaşılabilmesi pek mümkün değildir. Dünyanın farklı yerlerinde ve farklı zaman dilimlerinde hep birbirine benzer biçimde ortaya çıkan bu mekanlar (alış-veriş merkezleri, tatil köyleri, sinema salonları) (Şekil 2) insanlarda aynı veya benzer hislerin deneyimlenmesine neden olmaktadır (Auge, 1997).

Aynılışma, karşı koyulamayan imkanlarla sunulmaktadır (Toker, 2015). Bu mekânların içinde kendiliğindenliğe, tesadüfiliğe yer yoktur. Mekânın nasıl kullanılacağı, kullanıcıların nasıl cezbedileceği, hangi durumlarda nasıl davranacakları her şey öngörülerek mekanlar tasarlanmaktadır (Ritzer, 1993).



Şekil 2. Konya ve Ankara’da alış-veriş merkezi

Fonksiyonel ayrışma: 19. yüzyılda kentler barınma, çalışma, gezme ve eğlenme gibi karma kullanımların hepsini bir arada bulunduruyordu. Geçmişin aksine günümüz kentleri, farklı işlevlere göre bölünmektedir. Kentlerde yerleşim alanları, iş merkezleri veya alış-veriş merkezleri gibi farklı işlevlere ayrılmış bölgeler bulunmaktadır. Bu durum 20. ve 21. yüzyılda iletişim ve ulaşım alanındaki teknolojik gelişmelerin sonucu olarak ortaya çıkmıştır. İşlevlerin ayrılması kentlerin işleyişini geliştirirken belirli zaman dilimleri içinde ve belirli kişiler için hizmet vermek amacıyla ayrılan mekânlar oluşturmaktadır (Del Guayo, 2013).

Neo-liberal hükümetler, kamu hizmetlerini özelleştirip kamusal mekanları çok uluslu şirketlere teslim ederek, her yerde kültürel farklılıkları ortadan kaldırmak ve benzer tüketici yeniliklerini (banliyöde yer alan alış-veriş merkezleri, kapalı yerleşmeler, çok katlı sinema salonları, yiyecek satış mağazaları ve tema parkları) getirmekle suçlanmaktadır (King, 2004).

Sosyal ayrışma: Yaşam biçimleri ve ihtiyaçları birbirine uyumlu olmayan nüfusun birbirinden ayrılmayı; benzer konum ve ihtiyaçlara sahip olanların da birlikte yaşamayı yeğledikleri görülmektedir (Wirth, 2002). Bu bağlamda istenmeyen unsurların dışlanmasıyla seçkinlerin yaşam alanları homojenleştirilmektedir (Marmasan, 2014).

Yaşam koşullarını iyileştirmek adına gönüllü olarak bireylerin bir araya gelmesiyle oluşan kapalı yerleşmeler (Şekil 3) ve koşulların dayatmasıyla oluşmuş gönülsüz bir birliktelik olan gettolar, sosyal ayrışmanın tipik örnekleridir. Sosyal ayrışma, toplumun zenginliklerini kent yaşamında deneyimlemeyi önlemektedir. Bu kapsamda kamusal alanlar, ortak yaşam alanı olması ve başkaları ile sosyalleşme imkânı sunması açısından önemli rol oynamaktadır. Parklar, bahçeler, meydanlar, caddeler, kafeler ve müzeler gibi açık ve kapalı kamusal alanlar diğer insanlarla bir araya gelme ve mekâna ilişkin deneyimlerin yaşanmasına imkân sağlar. Bu nedenle kamusal alanlar özellikle açık-yeşil alanlar, kentsel yaşamın özünü ve zenginliğini oluşturduğu için ayrışma sürecinden korunmalıdırlar (Del Guayo, 2013).



Şekil 3. İstanbul ve Seoul’de (Kore) kapalı yerleşme

KONYA’DA KENTLEŞME SÜRECİ VE KENTSEL AÇIK-YEŞİL ALANLAR

Konya ve yakın çevresinin yerleşim tarihi, M.Ö. 8000-6000 yıllarına kadar uzanmaktadır. Hititlerden itibaren tarihte önemli bir yere sahip medeniyetler yerleşim yeri olarak Konya’yı seçmişler, Anadolu Selçuklu Devleti, Karamanoğulları Beyliği ve Osmanlı İmparatorluğu Dönemi’nde de Konya önemli

bir yerleşim merkezi olmuştur. Anadolu Selçuklu Devleti'nin başkenti ve Osmanlı İmparatorluğu'nun da önemli eyalet merkezlerinden biri olması nedeniyle zengin bir kültürel mirasa sahiptir. Konya'nın başkent olması yönetsel, siyasal, ekonomik ve kültürel işlevler yönünden gelişmiş bir yerleşim olmasını sağlamıştır. Konya'nın yerleşim özelliklerini belirleyen uygulamalar Selçuklular döneminde gerçekleşmiştir. Konya Ovası'nda ışımsal bir sistemle kurulan kent, merkezden uzaklaştıkça lineer bir sistemle gelişmektedir. Alaeddin Tepesi, kentsel ana odak olarak ışımsal sistemin merkez noktasıdır (Çelik, 2015).

Selçuklu dönemi kentlerinin yerleşim dokusu incelendiğinde sur içinde tarımsal üretim faaliyetlerinin sürdürüldüğü ve bu amaçla çok sayıda bağ, bahçe ve tarlanın bulunduğu anlaşılmaktadır. Konya'da kent çevresindeki bahçelerde yoğun bir şekilde ağaçlar bulunduğu bilinmektedir. Aynı zamanda bu bahçeler; saray, köşk ve evlerle bağlantılıdır. Kent ve çevresindeki saraylarda, suya ve bahçelere özenle yer verilmiştir. Doğu'nun önemli imar sistemi olan "kent çevresindeki bahçe kuşakları" Konya'da ve diğer Selçuklu kentlerinde uygulanmıştır. Selçuklu döneminde Konya'da kalelerin içinde ve dışında su yapıları ve bahçeler tesis edilmiştir. Böylece kentin çevresinde bağ ve bahçelerin oluşması sağlanmıştır. Konya'da güzelliği ve bereketiyle bilinen "Meram Bağları" var olmasa bile ismiyle günümüze kadar ulaşabilmiş bir Selçuklu bahçesidir (Redford 2008).

Osmanlı Döneminde de Konya, mesire yerleri, bahçeleri, bağları, bağ evleri, han, hamam, çarşı ve pazar yerleri ile dönemin en gelişmiş şehirlerinden biridir. Cumhuriyetin ilanından sonra birçok şehirde olduğu gibi Konya'da da 1933 yılındaki ilk etütlerle birlikte imar faaliyetleri başlamış ancak önerilen projeler uygulama imkânı bulamamıştır (Topçu, 2011).

Konya'nın ilk imar planı 1945 yılında yapılmış olmasına rağmen 1960'lı yıllara kadar kentte değişim yaşanmamıştır (Topçu, 2011) (Erdem, vd., 2003). 1945 yılı imar planında; mahallelerde bulunan küçük yeşil alanlar ile büyük yeşil alanlar birbirine bağlanmış; halkın ihtiyaçları göz önünde tutularak çocuk bahçeleri ve spor alanları için yer tespit edilmiş; tören yeri olarak Hükümet Meydanı'ndaki büyük boşluk uygun görülmüştür (Kömürçüoğlu, 1946). 1965 imar planının hedeflerinden biri kentin açık-yeşil alan gereksiniminin karşılanmasıdır. 1965 yılına ait imar planı kenti bölgelere ayırmış; yeşil alanlar, halka açık ve özel yeşil alanlar olarak 2 grupta ele alınmıştır. Halka açık yeşil alanlar, Alaeddin Tepesi ve çevresi, kültür yapılarının bahçeleri ve Kültür Parkı kapsamaktadır. Özel yeşil alanlar ise tarihi kent merkezindeki yapı adaları ortasında ve Meram bağlarında yapılaşmayı önlemek için önerilmiştir (Berkas & Taşcı, 1965).

1965 planı kentin mekânsal gelişimine cevap veremediği için revize edilmiş ve kentin gelişimi kuzeye doğru yönlendirilmiştir. 1967-1983 yılları arasında yapılan parçacıl planlarla gecekondular önleme bölgeleri oluşturulmuştur (Yenice, 2012). Böylece apartmanlar, 1970'li yıllardan itibaren kent dokusunda yer almaya başlamıştır (Önder & Aklanoğlu, 2006).

1980 yılı çevre düzeni planında yeşil alanlar, mahalli yeşil alan, kentsel yeşil alan, kent yakını piknik ve mesire alanı, spor alanları ve mezarlıklar olarak 5 grupta ele alınmıştır. Ancak buna rağmen kent bütününde yeşil alanlar, yeterli düzeye ulaşamamıştır. 1980 yılından sonra kent hem dikine büyümeye hem de kuzeye doğru yatayda hızla gelişmesi devam etmiştir. Kentin geleneksel dokusu yerini modernizmle biçimlenen kent dokusuna bırakmıştır (Taşcı, 1981).

Kentsel mekanların aynışması süreci açısından, 1980 sonrasındaki ekonomik, siyasal ve beraberinde de toplumsal yapıdaki değişimler büyük önem taşımaktadır. Merkezi hükümetin elinde olan planlama ve imara yönelik yetkiler, 1980 sonrasında yerel yönetimlere devredilmiştir. Bu yasal değişim ile birlikte Türkiye'de büyük kentler, özel ve devlet yatırımlarının giderek artan bir biçimde ana hedefi haline gelmiştir (Dikçınar Sel, 2009).

Konya'da yapılar, birçok kentte olduğu gibi bütünlüğü kaybolmuş, tekdüze bir mimari strüktürün oluşturduğu formdadır. Buna bağlı olarak, geleneksel dokudan farklı, kendi içine kapalı konut alanları oluşmuştur. Zamanla kentin ayrılmaz bir parçası haline gelen çok katlı, yeşil alanı olmayan, yol boyunca sıra apartmanlarla çevrilmiş konut bölgeleri artmıştır. Bir plan çerçevesinde oluşturulan ancak mekânsal standartları düşük konut dokusuna sahip apartmanlar ilk önce Nalçacı, Nişantaşı ve İhsaniye Mahallelerinde sonra da Aydınlikevler, Binkonut ve Cumhuriyet Mahallelerinde yer almıştır. Plan kararları ile konut bölgelerinde oluşturulan ortak alanların kullanılmaması, bakımsız kalması ve

konut çevresi ile yaşatılmayan, kendi içine kapalı konut alanları (Bosna Hersek ve Cumhuriyet Mahallesi), her çeşit taşıta açılması sonucu gereksiz yüklenen trafik yolları ile sosyal anlamını ve mekansal bütünlüğünü kaybeden mahalleler oluşmuştur. Bu nedenle Konya da Türkiye'deki diğer şehirler gibi tekdüze ve betonarme bir mimarinin esiri olmuştur (Koyuncu, 2013).

Meram, Karatay ve Selçuklu İlçeleri kent ve açık-yeşil alan gelişimi açısından değerlendirilecek olursa her üç ilçe birbirinden farklı özellikler sergilemektedir.

Konya, 1987 yılında Büyükşehir Belediyesi olmuş; Selçuklu, Meram ve Karatay olmak üzere üç ilçe belediyeye ayrılmıştır (Önder & Akanoğlu, 2006). Her üç ilçenin tarihi süreçteki oluşumu, kimliği ve kültürü birbirinden farklı olması ayrıca belediyelerin ürettiği plan kararlarının da farklı olmasına rağmen mekânsal aynılığa kaçınılmaz olmuştur.

Meram İlçesi, büyük parseller içinde konumlanan tek ya da iki katlı konutların oluşturduğu bir dokuya sahiptir. Bu parsellerde, geçmişte "Meram Bağları" olarak anılan ve yeşil dokuyu oluşturan bağ-bahçeler yer alırken günümüzde lüks konutların yer aldığı bahçeli evler oluşturmaktadır. Ancak bu yeşil doku şahıslara ait olduğu için kentsel yeşil alan olarak değerlendirilemez.

Karatay İlçesi'nde tarihi yapıların bulunması ve kentin ilk yerleşim alanı olması, değişim ve dönüşümleri de beraberinde getirmiştir. Selçuklu İlçesi kadar olmasa da yeni mahallelerde yüksek yoğunluklu yapılarla gelişmektedir.

1970'li yıllardan sonra ağırlıklı olarak Selçuklu İlçesi olmak üzere kentin yeni gelişen alanlarında modernizmle şekillenen apartmanların yer aldığı birbirine benzer mahalleler oluşmuştur. Aydınlikevler, Binkonut ve Cumhuriyet Mahallelerinde sosyal donatı alanları ve çevre düzenlemesi olmayan bitişik nizam apartman tipi konutlar hızla artmıştır. Sanayi bölgeleri, sanayi siteleri ve yeni gelişen konut bölgelerini içine alan Selçuklu İlçesi, günümüzde hızla büyümeye devam etmektedir. Hızlı kentleşme süreciyle gelen apartmanlaşma sürecini en yoğun yaşamış ilçe olup genellikle çok katlı yüksek yapılaşmaya izin verilmiştir. Modernizm etkisiyle oluşan bir kentleşme modelinin sonucunda günümüz kentlerinin özelliklerini ve dokusunu yansıtan bir bölgedir. Selçuklu İlçesinde 2000 yıllardan sonra Yazır ve Sancak Mahallelerinde, son 5 yılda ise Buhara ve Hacıkaymak Mahallelerinde gelişen kapalı yerleşmeler hızla artmıştır. Selçuklu İlçesi kadar olmasa da Meram ve Karatay İlçelerinde de kapalı yerleşmeler artmıştır. 2000'li yıllardan itibaren Konya'da mahalle ve kent ölçeğinde açık-yeşil alanlar, çocuk oyun alanları, spor alanları ve meydanlar yer almaya başlamıştır.

Ekolojik, ekonomik ve sosyal ağırlıklı planlama yerine imar planı anlayışının yüksek düzeyde kesinliğe dayanan, ulusal düzeyde aynılık getiren yaklaşımı tüm kentlerde yaygınlaşmıştır (Anonim, 2009). Türkiye'de 2011 yılından itibaren plan türü ve sayısının son derece artmasına, ulusal ölçekten yerel ve daha alt ölçekte planlama yapılabilmesine karşın planlamanın tarihinin hiçbir döneminde olmadığı kadar merkezileştiği görülmektedir. Bir taraftan ulusal düzeyden yerele düzeye planlamanın merkezileşmesi yaşanırken diğer taraftan da planlamada en üst ölçekten en alt düzeye bir tek tipleşme ya da aynılığa süreci yaşanmıştır. Her ölçekte hazırlanan planlar kapsamlı planlama yaklaşımı ile ele alınmakta, türlerine bakılmaksızın yapım süreçleri, kullandıkları teknikler, gösterim dilleri, ayrıntı düzeyleri gibi özellikleri ile aynılığa fiziksel plan belgeleri olarak yapılmaktadır (Ersoy, 2011). Planlamanın tekniği ve içeriğinde yaşanan aynılığa süreci kısa bir süre sonra tasarımda da yaşanmaya başlamıştır. Bu durum kısa sürede kentsel mekânda etkilerini göstermiştir.

MATERYAL VE YÖNTEM

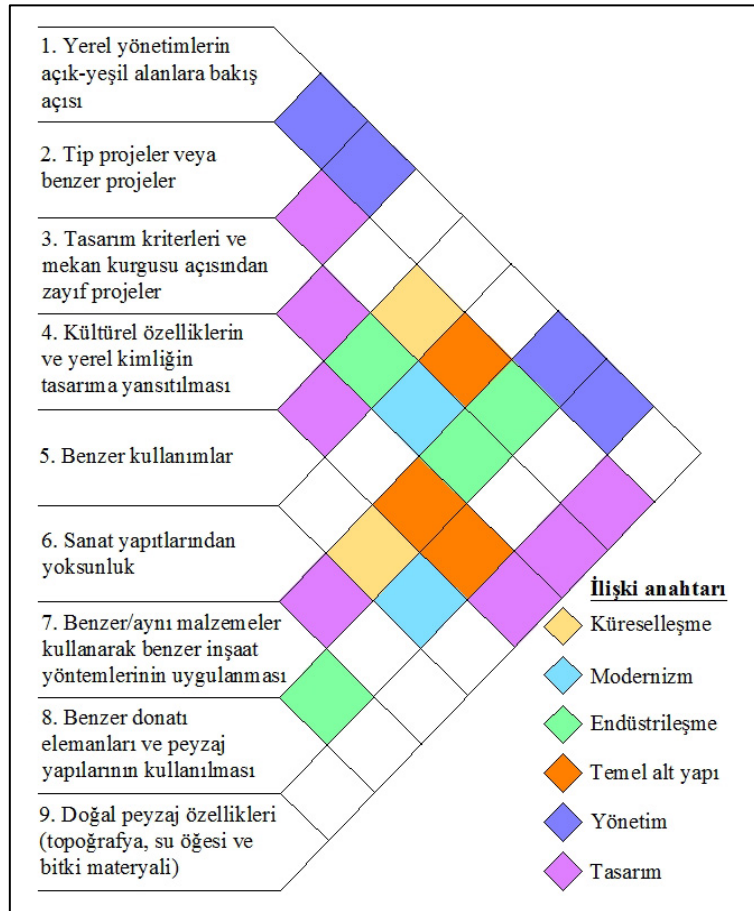
Materyal: Bu çalışmada; Selçuklu, Karatay ve Meram İlçelerinde yer alan ve alanı 20.000 m²'den büyük olan kentsel açık-yeşil alanlar belirlenmiştir. Açık-yeşil alanların kapsamı, içeriği ve işlevleri açısından belli bir büyüklükte olması tercih edilmiştir. Kelebekler Vadisi Parkı, Kültür Park, Bosna Hersek Parkı, Selahattin Eyyubi Parkı ve Konya Kent Meydanı Selçuklu İlçesinde; Karaaslan Hadimi Parkı, Olimpiyat Parkı, Adalet Parkı ve Mevlâna Meydanı Karatay İlçesinde; Evliya Çelebi Parkı da Meram İlçesinde yer almaktadır (Tablo 1).

Tablo 1. Çalışma alanları

| Bulunduğu ilçe | Kentsel açık-yeşil alanlar |
|-----------------|---|
| Selçuklu İlçesi | Kelebekler Vadisi Parkı Kültür Park Bosna Hersek Parkı Selahattin Eyyubi Parkı Konya Kent Meydanı |
| Karatay İlçesi | Karaaslan Hadimi Parkı Olimpiyat Parkı Adalet Parkı Mevlâna Meydanı |
| Meram İlçesi | Evliya Çelebi Parkı Meram Dere |

Japon Kyoto Parkı (Selçuklu İlçesi), Japon bahçe stilinde tasarlandığı; 80 Binde Devri Alem Parkı (Meram İlçesi) ise çocuklara yönelik tematik bir yeşil alan olduğu için değerlendirme dışı bırakılmıştır. Japon Kyoto Parkının farklı bir kültüre ait olması ve tasarım özellikleri, kullanıcıların mekânı farklı algılamasını ve diğer yeşil alanlardan ayırt edilmesini kolaylaştırmakta; parkın tercih edilme oranını arttırmaktadır. Sadece Konya kent halkı için değil aynı zamanda Konya'ya gelen ziyaretçiler için de ilgi çekici bir yeşil alan olduğu için her mevsimde kullanım yoğunluğu fazladır.

Yöntem: Konya'da kentsel açık-yeşil alanlarda aynışma ve nedenlerini ortaya koymak amacıyla nitel araştırma yöntemi ve örnek olay incelemesi yönteminden yararlanılmıştır. Konya'da kentsel açık-yeşil alanların aynışması ile ilgili verilerin toplanmasında katılımcı gözlem tekniği kullanılmış; katılımcı gözlemci olarak her bir çalışma alanında inceleme yapılmıştır. Dünya'da kentsel aynışmaya neden olan faktörlerin her biri çalışma alanlarını oluşturan kentsel açık-yeşil alanlarda irdelenmiş; bu faktörler birbirleriyle ilişkilendirilmiş ve aynışmaya neden olan faktörler, 9 başlık altında toplanmıştır. Bu faktörlerin birbirleriyle ilişkisi ise Şekil 4'te gösterilmektedir.



Şekil 4. Konya'da kentsel açık-yeşil alanlarda aynışmaya neden olan faktörler arasındaki ilişki

matrisi

KONYA'DA KENTSEL AÇIK-YEŞİL ALANLARDA AYNILAŞMA VE NEDENLERİ

Yerel yönetimlerin açık-yeşil alanlara bakış açısı: Yerel yönetimlerin sorumluluklarından biri kamu kullanımına yönelik açık-yeşil alanların düzenlenmesidir (Anonim, 2005). Türkiye'de bütün yerel yönetimlerde olduğu gibi Konya Büyükşehir Belediyesi'nin hedefleri arasında, kişi başına düşen yeşil alan miktarını arttırmak ve bunun için de yeni yeşil alanlar oluşturmak yer almaktadır (Anonim, 2017). Kişi başına düşen yeşil alan miktarını artırma çalışmaları, genellikle ağaçlandırma yapılarak gerçekleştirilmektedir. Kentsel yeşil alanlar kendi içinde çok çeşitlilik göstermesine rağmen, yerel yönetimler tarafından ağaçlandırılmış alan anlayışına sıkıştırılmaktadır. Bu nedenle açık-yeşil alanların türü, formu, niteliği, kullanıcıların istek ve ihtiyaçları ile kent kimliği ve kültürü çoğu zaman göz ardı edilmektedir.

Tip projeler veya benzer projeler: Kent yaşamında yeşil alanlara olan ihtiyacın giderek artması, yeni yeşil alanlar için ayrı ayrı proje tasarlanmasının zor olmasının yanı sıra zaman darlığı, eleman yetersizliği ve finansmandan kaynaklanan sorunlar nedeniyle tip projeler kullanılmaktadır. Mimaride tip proje uygulamalarında olduğu gibi peyzaj projelerinde de tip projeler, maliyet açısından ilk bakışta uygun gibi görünse de uygulama aşamasında eksiklikler, hatalar, sorunlar ve projenin çevre şartlarına uyumu sırasında ek maliyet çıkmasına neden olmaktadır (Köse & Barkul, 2012). Uygulanacak alana adapte edilmeye çalışılırken ortaya çıkan ve çözümlenemeyen sorunlar, kullanım sırasında kullanıcı memnuniyetini olumsuz etkilemektedir.

Her alanın ekolojik özellikleri, bölgeye göre kullanıcı istek ve ihtiyaçları, kent kimliği ve kültürü farklıdır. Bu kriterler dikkate alınarak alana özgü tasarım yapılmadığı için açık-yeşil alanlar aynılanmaktadır. Konya'da küçük parklarda, büyük parkların projelerinin bir kısmı uygulanırken bu çalışma kapsamında incelenen parklar için özel tasarlanmış projeler uygulanmasına rağmen yine de aynılaştırma sorunu ortaya çıkmıştır. Çünkü projelerin tasarımında ekolojik özellikler kısmen dikkate alınmış; açık-yeşil alana kimlik kazandıracak, Konya'nın kent kültürü ve kimliğini yansıtacak özelliklere yer verilmemiştir. Oysaki insanların yapılı çevreye ilgi duyması için dikkat çekici ve ilgi uyandıran bir tasarım kurgusu gerekmektedir.

Konya Büyükşehir Belediye Meclisi'nin kırsal yerleşim alanlarında yapılaşmayı kolaylaştıracak kararları kapsamında, mahalle statüsüne kavuşan köylerde sağlıklı yapılaşmanın sağlanması için tip projeler üretilmesi kararı alınmıştır. Büyükşehir Belediyesi İmar ve Şehircilik Dairesi Başkanlığı, bu kapsamda Konya'nın ilçelerine bağlı dağ ve ova köyleri için 18 farklı tip proje hazırlanmıştır (Anonim, 2016). Bu köylere yapılacak olan parklarda ise Konya kent merkezindeki parkların projelerinin bir kısmı veya tip projeler uygulanmaktadır. Mimari ve açık-yeşil alanlar için yapılan bu uygulamalar sonucunda önce kırsal yerleşimler kendi içinde aynılaştırmaya sonrada kentsel yerleşimlerle aynılaştırmaya başlayacaktır.

Tasarım kriterleri ve mekân kurgusu açısından zayıf projeler: Tasarımda özgünlük ve yaratıcılık esastır. Ancak Dünya'da yaşanan gelişmeler nedeniyle tasarımın yaratıcı ve farklılaştırıcı yönü zayıf kalmış; tasarım çözümleri mekândan mekâna küçük değişikliklerle tekrar etmektedir (Carmona, 2010) (King, 2004). Dünyanın farklı ülkelerinde veya aynı ülkenin farklı coğrafyalarındaki kentler giderek daha fazla birbirine benzemeye, aynı özelliklere sahip mekânlar birbirini tekrar etmeye başlamıştır (Dikçınar Sel, 2009).

Konya'da fonksiyonel, estetik ve özgün nitelikleri, amaca uygun özgün formları ve ayırt edici nitelikleri olmayan (Şekil 5) tasarımların uygulanması, birbirine benzer açık-yeşil alanların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Konya'da açık-yeşil alanlara ilişkin projeler, düşünsel açıdan sosyal-kültürel-sanatsal mekân kavramını desteklemeyen, kullanımların benzer, dağınık ve organizasyonsuz olması nedeniyle de mekân kurgusu zayıf olan projelerdir (Şekil 5). Mekansal özgünlük olmadığı için açık-yeşil alanları birbirinden ayırt etmek veya kullanıcılar için birini diğerine tercih etmek zordur.



Şekil 5. Olimpiyat Parkı ve Adalet Parkı

Kentsel dokuyu oluşturan öğelerin mekân, form, renk, ışık, su, doğal peyzaj özellikleri gibi etmenlerden oluştuğu ve bu birleşim sonucu kentin fiziki yapısı şekillenmektedir. İnsan da bu birleşimde kentin ana eksenini oluşturmaktadır. Bütün bu etmenler, sanat ile yakın bir ilişki içindedir. Bu nedenle kentsel mekanların bir sanat ve tasarım ürünü olarak ele alınması gerekmektedir (Altıntaş & Eliri, 2012).

Kültürel özelliklerin ve yerel kimliğin tasarıma yansıtılmaması: Tasarımda yerel ölçekte uygulanmak üzere küresel standartlar ve prensipler ön plana çıkarılmaktadır (Carmona, 2010). Özellikle küreselleşme ve modernizmin etkisiyle standart tasarımlar üretilmekte; yerel kültürler ve yerel kimliğe çok az atıfta bulunmaktadır (King, 2004). Konya geçmişinden gelen, çok katmanlı bir kültürel birikime sahip olmasına rağmen gerek mimaride gerekse kent peyzajında bunların yansımalarını görmek mümkün değildir. Peyzaj projelerinin tasarımında Konya'nın kent kültürü ve kimliğini yansıtmak için özgün formlara yer verilmemiştir. Oysaki tasarımın özgün olması, yerel özelliklerin (doğal peyzaj özellikleri, kullanıcı istek ve ihtiyaçları, kent kimliği ve kültürünün) kullanılmasına bağlı olup bellekte kalıcı ve ayırt edici etkisi o oranda güçlü olmaktadır.

Türkiye'de kentler, kişilere, kendisinde toplanması beklenen kültürel zenginlikleri ve farklılıkları paylaşabilecekleri mekânları (meydanlar, yaya yolları, konser salonları, müzeler, kültürel merkezleri vb.), streslerini atabilecekleri eğlence ve dinlenme alanları (spor alanları, yeşil alanlar vb.) sunamamaktadır. Daha da önemlisi ve tehlikelisi, birey ve toplum ölçeğinde sağlanmayan sosyo-ekonomik, mekânsal hareketlilik, uyum, tamamlanmayan kentleşme süreçleri, kentlerde kent güvenliğinden ve özgün kent kimliğinden söz edebilmeyi gün geçtikçe daha da zorlaştırmaktadır. Bu süreçte kentler hızla aynışmakta ve özgün kimliklerinden uzaklaşmaktadır ki bu kentlerin sürdürülebilirliği açısından önemli bir risktir. Ayrıca küreselleşmenin de etkisiyle birbirlerine benzemeye başlayan kent ortamları bunu iyice belirginleştirmektedir (Mengi, 2007).

Benzer kullanımlar: Küreselleşme sürecinin kentlere, kent yaşantısına ve kent mekanına etkileri, farklı boyutlarda da olsa, kentlerin hemen tamamında hissedilmektedir. Gittikçe daha fazla tek düze kalıplara sokulan kentsel mekanların yanı sıra tüketim toplumunun bireyleri haline dönüştürülen insanlar da ne şekilde giyinmeleri, neler yemeleri, boş zamanlarını nasıl değerlendirmeleri gibi konularda benzer kalıplar içine sokulmaktadır (Kiper, 2004a).

Bütün parklarda hemen hemen aynı kullanımlar (yeme-içme, oturma, yürüme, spor yapma, oyun oynama, bisiklete binme) yer almaktadır (Şekil 6). Sadece Selahaddin Eyyubi Parkı ve Kelebekler Vadisi Parkında piknik alanları mevcuttur ancak diğer parklarda organize bir şekilde piknik alanları olmamasına rağmen yine de piknik yapılmaktadır. Parklarda yer alan kullanımlar, kullanıcıların özellikle çocukların yaratıcılıklarını keşfetme ve onlara farklı deneyimler sunmaktan uzaktır.



Şekil 6. Karaaslan Hadimi Parkı ve Olimpiyat Parkı

Kamusal mekanları güzelleştirmek, kimliğini vurgulamak, canlandırmak ve daha işlevsel hale getirmek amacıyla sanat organizasyonları gerçekleştirilmelidir. Özellikle yerel, ulusal veya uluslararası sanatçılar ile kent halkının katılımıyla yılın farklı zamanlarında gerçekleşen etkinlikler bireylerin belleklerinde ayırt edici bir etki oluşturmaktadır (Varol, 2004). İncelenen açık-yeşil alanların hiçbirinde sanatsal faaliyetlerden resim, müzik, geleneksel el sanatları, dans ve sokak tiyatrosu gibi etkinlikler yapılmamaktadır. Kelebekler Vadisi Parkında farklı noktalarda ve farklı büyüklükte amfi tiyatro olmasına rağmen hiçbir etkinlik yapılmamaktadır. Sadece Kültür Park'ta bulunan amfi tiyatrodaki yılın belirli dönemlerinde etkinlikler gerçekleştirilmektedir.

Diğer parklardan farklı olarak Karaaslan Hadimi Parkında sergi alanları; Olimpiyat Parkında Osmanlı Bahçesi, Uzakdoğu Bahçesi, Batı Bahçesi, gokart pisti, müzikle hareket eden ışıklı havuzlar, ata binme, bisikletle gezinti ve yürüyüş yapabilecek alanlar mevcuttur. Parklarda farklı kullanımlar ve farklı bahçe tarzlarına yer verilmiş olmasına rağmen bu kullanımlar düşünülen amaçları/işlevleri gerçekleştirilmemektedir. Bu nedenle yeşil alanlar, mekâna ilişkin deneyimleri arttıracak nitelikte olmadığı için duysal aynılışmaya da neden olmaktadır.

Sanat yapıtlarından yoksunluk: Mekân sanat içerdiğinde, gündelik mekanlara oranla, yaratıcı açılımlara daha fazla olanak vermektedir. Çağdaş sanat örneklerinin sergilendiği mekanlar, genellikle mekâna ilişkin farklı arayışların olduğu, sıra dışı bakış açılarının deneyimlendiği alanlara dönüşür (Taşcıoğlu, 2013). Sanatın iç mekândan dış mekana dönüklüğü yaygınlaştıkça kent içindeki boyutları da değişmektedir. Günümüzde sanatçılar, sanat dünyasında yapılan yenilikleri halka açık alanlarda sunmaktan çekinmemekte ve böylece kamusal mekân bir temsil arenasına dönüşmektedir (Varol, 2004). Müzelerin yanı sıra parklar da kültürlerin temsil edildiği ve sanat eserlerinin sergilendiği mekanlar haline gelmiştir (Taşcıoğlu, 2013).

Açık-yeşil alanlarda estetik kaygı, kent kimliğini vurgulamak, kent kültürünü sergilemek ve daha işlevsel hale getirmek amacıyla sanatsal objelere yer verilmektedir. Sanat ürünlerinin açık-yeşil alanlarda sergilenmesi, mekâna zenginlik kazandırırken galeri ve müzelere gitme alışkanlığı olmayan kişilerin kullandığı kamusal mekâna sanatı taşıyarak günlük yaşamın bir parçası haline getirmektedir. Bu bağlamda sanat yapıtları, fiziksel bir mekânın benzerleri arasında farklılaşmasını sağlar ve açık-yeşil alanda odak noktası oluşturarak ilgiyi üzerinde toplar. Kentsel açık-yeşil alanlarda yer alan sanat objesi, mekâna zenginlik kazandırırken kent halkının içinde bulunduğu mekânı farklı bir gözle görmelerini sağlayarak algıda farklılık yaratmaktadır. Çalışma kapsamındaki kentsel açık-yeşil alanlarda sanatsal obje bulunmaması aynılışmaya neden olan en önemli faktördür.

Benzer/aynı malzemeler kullanarak benzer inşaat yöntemlerinin uygulanması: Küreselleşme, modernizm ve endüstrileşmenin etkisiyle aynı tarz yapı teknolojisi ve benzer yapı malzemeleri kullanarak benzer tasarımların yaygınlaşmasıyla mimari açıdan giderek birbirine benzeyen kentlerden (King, 2004), (Ritzer, 1993) açık-yeşil alanlarda da aynı durum söz konusudur.

Çalışma kapsamındaki açık-yeşil alanlarda kullanılan malzemeler seri üretimdir (Şekil 7). Bu durum açık-yeşil alanlarla ilgili olarak bireyde bellek oluşumunu zorlaştırırken bireylerin mekâna ilişkin farkındalığını azaltmaktadır.

Benzer donatı elemanları ve peyzaj yapılarının kullanılması: Endüstriyel üretiminin tabanını oluşturan seri üretim, tasarımlara ve uygulamalara, kent ölçeğinden konut ölçeğine kadar her alanda

görülmektedir. Modernizm ve modernizm sonrasında mekân oluşumları ve mekân biçimlenişinde önemli rol oynamıştır (Özturan, 2015). Seri üretim, çok sayıda ve hızlı üretim sağlarken üretimde standardizasyon ve tek tipleşme de kaçınılmazdır. Seri üretimin yani tekrarın getirdiği monotonluk etkisi çoğu kez bu yaklaşımla üretilen çevrelerin rahatsız edici özelliklerinden biridir (Sayar & Süer, 2004).

Konya’da kentsel açık-yeşil alanlarda kullanılan donatı elemanları (işaret ve bilgi levhası, aydınlatma elemanı, çöp kutusu, oturma elemanı, bitki kasası, spor aletleri, çocuk oyun elemanları) ve peyzaj yapıları da (köprü, çeşme, üst örtüler, havuz) seri üretimin ürünleridir. Benzer malzemelerden üretilmiş olup kent kimliğini ve kültürel özelliklerini yansıtmaktan uzaktır (Şekil 7). Oysaki donatı elemanları, açık-yeşil alan tasarımlarına doğru bir şekilde entegre edilirse bir kimlik ve mekan algısı oluşturur (Özdemir Işık, vd., 2017).



Şekil 7. Benzer malzeme ve donatı elemanları (çocuk oyun elemanı, gazebo, yer döşemesi ve oturma elemanı)

Konya’daki açık-yeşil alanlarda kullanılan malzemeler, inşaat yöntemleri, donatı elemanları ve peyzaj yapıları Türkiye’de farklı kentlerdeki açık-yeşil alanlarda da kullanılmaktadır. Bu nedenle Konya’daki bir açık-yeşil alanın Türkiye’nin farklı kentlerindeki açık-yeşil alanlara benzemesi de kaçınılmazdır (Şekil 8). Donatı elemanları için tek tip standart elemanlar kullanılması yerine; açık-yeşil alanın dokusu, ortaya koyduğu peyzaj ve üstlendiği işleve bağlı olarak donatı tasarımının yapılması ve mekân kurgusunun bilimsel ve teknik yöntemlerle ele alınması yerel yönetimlerin başlıca görevi olmalıdır (Özdemir Işık, vd., 2017).



Şekil 8. Konya Mevlâna Meydanı ve Bursa Kent Meydanı

Kentsel açık-yeşil alanların algılanabilirliğini sağlayan donatı elemanları, kullanıcılar ve kent açısından farklı bir anlama ve öneme sahiptir. Kullanıcıların açık-yeşil alanla kurdukları görsel ve fiziksel ilişkiyi donatı elemanları sağlamaktadır. Donatı elemanları ve peyzaj yapıları, buldukları kentsel mekânı ve açık-yeşil alanları tanımlaması ve özelleştirmesi nedeniyle çok önemlidir. Belirli bir

düzen içinde, buldukları çevreyle bütünleşerek açık-yeşil alanın ögesi haline gelen donatı elemanları ve peyzaj yapıları, açık-yeşil alanlarda farklılık ve çeşitlilik oluşturmakta; zenginlik kazandırmaktadır. Bu nedenle donatı elemanları ve peyzaj yapılarının tasarımında, birbirleri ve yer aldıkları kentsel açık-yeşil alanlar ile doğru ilişkiler kurmalarını sağlayacak tasarım yaklaşımlarına ihtiyaç duyulmaktadır (Güreman, 2011)

Doğal peyzaj özellikleri: Kentler, kültürel ve doğal peyzaj özelliklere (topoğrafya, iklim, hidroloji, jeoloji, bitki örtüsü, hayvan varlığı) sahip ekosistemler olup kentlerde doğal ve kültürel unsurların birbiriyle uyumu esastır. Doğal peyzaj özellikleri, kentleri birbirinden ayıran, özgün kılan ve hatta kimlik unsuru olan özelliklerdir (Moshaver, 2015). Aynı zamanda aynılaşmayı sınırlandıran faktörlerdir (Anonymous, 2017). Bu çalışmadaki açık-yeşil alanlar, görsel algıda etki yaratan doğal peyzaj özelliklerinden topoğrafya, su ve bitki materyali açısından incelenmiştir.

Topoğrafya: Konya topraklarının büyük bir kısmı, geniş düzlüklere sahip ova özelliğindedir. Kentsel yerleşim, topoğrafik açıdan ortalama 1000 m yükseklikte bulunan oldukça düz bir arazi üzerinde yer almaktadır (Önder & Aklanoğlu, 2006). Topoğrafyanın düze yakın ve hareketsiz olması hem kentsel mekanlarda hem de yeşil alanlarda monotonluk yaratırken aynılaşmaya da neden olmaktadır. Topoğrafya, mekansal farklılıkları tasarımla ortaya koymak için kullanılacak doğal bir özelliktir. Bu nedenle topoğrafyadaki farklılıklar, yeşil alanın dinamik ve farklı olmasını sağlamaktadır. Kelebekler Vadisi Parkında topoğrafyanın doğal yapısı, diğer yeşil alanlardan farklı olmasını sağlayan en temel faktördür (Şekil 9). Diğer yeşil alanlar, düz bir topoğrafya üzerinde yer aldığı için monoton ve ayırt edici etkisi yoktur.



Şekil 9. Kelebekler Vadisi Parkı

Bitkisel materyal: Bitkiler, peyzaj tasarımının temel yapı taşıdır. Canlı materyal olduğu için sürekli gelişme ve değişme göstererek dinamik bir özelliğe sahiptir. Kentsel açık-yeşil alanlarda kullanılacak bitkiler belirlenirken bölgenin ekolojik koşulları dikkate alınacağı için kullanılacak bitki türleri aynı olabilir. Açık-yeşil alanlarda bitkisel materyal açısından aynılaşmaya neden olan faktör aynı bitki türlerinin yer alması değildir. Kullanılan bitkilerin küçük boyutta olup mekân etkisi oluşturmamasından kaynaklanan aynılaşmadır (Şekil 10), (Şekil 11). Kültür Park ve Evliya Çelebi Parkı eski bir park olduğu için bitkiler, diğer yeşil alanlara göre daha büyük; geniş ve yüksek taç yapısıyla, mekân oluşmakta ve mekânın algılanmasında etkilidirler (Şekil 11). Büyük bitkiler, kuşatma ve güven hissi vererek kişileri hareket etmeye ve alanı kullanmaya teşvik ederler. Ayrıca bitkiler, bir açık-yeşil alanı tanımlayabilir. Dikey bir sembol olarak ağaçlar, bir nirengi noktası oluşturarak önemli, akılda kalıcı ve etkileyici bir obje olabilir. Bitkiler aynı zamanda renk ve koku etkisiyle insanların duyularına hitap ederler ve böylece mekânın duyusal yönden algılanmasını sağlarlar. Kültür Park ve Evliya Çelebi Parkı hariç Konya'daki açık-yeşil alanlarda bitkilerin kullanımında bu işlevleri görmek mümkün değildir.

Su Ögesi: Meram Dere, Meram Deresi çevresinde yer alan bir mesire alanıdır. Çalışma alanları içerisinde sadece Meram Dere, doğal su yüzeyine sahiptir. Doğal bir su ögesi olmasına rağmen Meram Deresi, yapay bir su yüzeyi (kanal, havuz) gibi görünmekte; alana doğallık ve farklılık kazandırmaktan uzaktır (Şekil 12).



Şekil 10. Bosna Hersek Parkı ve Selahaddin Eyyubi Parkı (Anonim 2016)



Şekil 11. Kültür Park ve Evliya Çelebi Parkı (Anonim 2016a)



Şekil 12. Meram Dere (Anonim 2016)

DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Türkiye’de kentleşme süreci 1950’li yıllardan itibaren başlamış; Konya da eş zamanlı olarak bu süreç dahil olmuştur. Tarım sektöründe yaşanan değişimler kırsaldan kente göçe neden olmuş; yaşanan göç Türkiye genelinde ve Konya’da kentleşme sürecini hızlandırmıştır.

Konya’nın kentsel gelişimini, “Cumhuriyet öncesi” ve “Cumhuriyet sonrası” olarak iki dönemde ele alabiliriz. Cumhuriyet öncesi dönem, ilk yerleşim merkezi olduğu andan itibaren Selçuklular, Karamanoğlu Beyliği ve Osmanlı İmparatorluğu dönemini kapsamaktadır. Konya’nın kendine özgü kent dokusu, kent kültürü ve kent kimliği, Selçuklular döneminde oluşmuştur. Günümüzde kentsel dokuda (tek yapı ölçeğinde ve ışınal sistemde) Selçukluların izlerini görmek mümkündür. Osmanlı döneminde ise önemli bir eyalet olduğu için sosyal, kültürel, ekonomik ve mekânsal açıdan gelişmiş bir yerleşim niteliğine sahiptir. Cumhuriyetin ilanından sonra, 1941 yılında hali hazır haritaların hazırlanmasından sonra 1945 yılına ait ilk imar planı uygulamaya koyulmuştur. İmar planlarının Konya kentine bir karakter, kimlik ve özgünlük kazandırmak yerine geçmişten gelen kentsel dokuyu, kent kültürü ve kent kimliğini yok ettiği; zamanla kentsel mekanlarda aynışmaya neden olduğu görülmektedir. Konya’da doğal özellikler ile sosyal, kültürel ve ekonomik yönden farklılıklar olmasına rağmen kentsel mekanlar yerel anlam ve özelliklerin kaybolduğu aynışma sürecini yaşamaktadır. Konya’da planlama süreci, Cumhuriyet öncesi döneme ait kent kimliği, kültürü ve karakterini geliştirmek yerine yeni binaların üretimi temelinde kentsel mekanların aynışma sonucunu

Submit Date: 15.04.2018, Acceptance Date: 15.06.2018, DOI NO: 10.7456/10803100/005

Research Article - This article was checked by Turnitin

514

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

ve sorununu beraberinde getirmiştir.

Yapılan imar planları ve çevre düzeni planlarında açık-yeşil alanlar ikinci planda kalmış; öncelikle yapılar için yer ayrılmış, yapılar arasında açık-yeşil alanlara yer açılmaya çalışılmıştır. Bu nedenle kent merkezinde yapı yoğunluğu fazla olup açık-yeşil alanlar yapılar arasında sıkışıp kalmıştır. Kentin yeni gelişen bölgelerinde ise kapalı yerleşmeler arasında kent ölçeğinde, birbirine benzer yeşil alanlar görülmektedir. Bu nedenle Konya’da açık-yeşil alanlar, fonksiyonel ve duyuşal ayrılaşma ile karşı karşıyadır.

Yeni kentsel açık-yeşil alan ve fonksiyon tasarımları, kentin tarihten gelen özgünlüğünü koruyarak ve bunları öne çıkararak gerçekleştirilmelidir. Modernizm ve küreselleşme ile birlikte hızlanan ayrılaşma ve kültürel mirası yok etme süreci Konya’da da yaşanmıştır. Ayrılaşma, tek tipleşme, homojenleşme süreçlerine bir eleştiri olarak yeni arayışlar ortaya çıkmış; kentin geçmişinden gelen kimliğin güçlendirilmesi yerine turizm ve güncel olaylar doğrultusunda yeni bir kimlik oluşturma çabaları hız kazanmıştır. Özellikle çok katmanlı tarihi kent merkezine sahip olan Konya’da, kültürel mirası korumak ve sürdürülebilir olmasını sağlamak yerine, pazarlanabilir nitelikte kentsel mekanlar oluşturma nedeniyle tarih yeniden yaratılmakta ve kentin çok kimlikli yapısı indirgemeye uğratarak talep edilecek olana yönelik bir dekor niteliğinde açık-yeşil alanlar (Mevlâna Meydanı ve yeni hizmete açılan Ecdad Parkı) oluşturulmaktadır.

Kentsel mekânda farklılaşma, plan kararlarında Konya’nın ekolojik özellikleri ve çok katmanlı tarihi geçmişinden gelen kültürel birikimini ön plana çıkaran plan kararları ve özgün tasarımların uygulanması ile gerçekleştirilebilir. Ayrıca kentsel açık-yeşil alanlar da mekânsal farklılığın ortaya koyulması ve kentsel mekâna çeşitlilik katması açısından oldukça önemlidir. Kentsel açık-yeşil alanlar, kentsel mekânda giderek artan “ayrılaşma” tehlikesi karşısında, bireyin kentsel mekânı algılaması, mekânsal farklılığın ve farkındalığın korunması bağlamında önemli bir araç ve kaynaktır. Buna rağmen kentsel açık-yeşil alanlar da kendi içinde fonksiyonel ve duyuşal ayrılaşma ile karşı karşıyadır. Şehir planlama ve mimarlığın giderek küreselleşmesi, insanların sınırlı ihtiyaçlarını karşılayan ayrılaşan peyzajın ortaya çıkmasına da neden olmuştur.

Modern kentlerin büyük bir kısmında yaşanan ayrılaşma sorunu, mekânsal algılamayı olumsuz yönde etkilemekte; bireylerin kentsel mekâna ilişkin farkındalığını azaltmaktadır. Bu nedenle son yıllarda özellikle yeni gelişen kentsel mekânlarda yenilik ve farklılık arayışları başlamıştır. Bu bağlamda mekânsal farklılığın ortaya koyulması ve farklılık yaratması açısından kentsel açık-yeşil alanlar oldukça önemlidir. Ancak kentsel açık-yeşil alanlar da kendi içlerinde ayrılaşma sorunu ile karşı karşıyadırlar. Zamana ait değişkenleri içermesine rağmen kentsel açık-yeşil alanlar, mekânsal, işlevsel ve deneyim olarak bireye farklılıklar sunmadıkları için bireylerde bu mekânlarla ilgili farkındalık kaybolmaktadır.

KAYNAKLAR

- Akış, A. (2011). *Turizmin Kentsel Gelişim Üzerine Etkileri: Bir Örnek İnceleme Antalya-Türkiye. Doğu Coğrafya Dergisi*, 25, 193-206.
- Altıntaş, O., & Eliri, İ. (2012). *Birey Toplum İlişkisinde Kent Kültürü, Kamusal Alan ve Onda Şekillenen Sanat Olgusu. İdil Dergisi*, 5(1), 61-74.
- Anonim, (2005). 5393 sayılı Belediye Kanunu. Retrieved from <http://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/1.5.5393.pdf>
- Anonim, (2009). *Kentleşme Şûrası Komisyon Raporları. Ankara: Bayındırlık ve İskân Bakanlığı.*
- Anonim, (2016). *Konya’da Kırsalda Yapılaşma ve Üretim Destekleniyor. Yeni Meram E-Gazete, Retrieved from <http://www.yenimeram.com.tr/konyada-kirsalda-yapilasma-ve-uretim-destekleniyor-174812.htm>.*
- Anonim, (2016a). Retrieved from <https://www.google.com.tr/maps?hl=tr&tab=wl>.
- Anonim, (2017). Retrieved from <https://www.ikea.com.tr/>.
- Anonim, (2017a). Retrieved from <https://www.rehau.com/tr-tr/projeciler-insaat-firmalari/referanslar/goel-panorama-evleri--i-istanbul/1830270>.
- Anonim, (2017b). Retrieved from <http://populargusts.blogspot.com.tr/2006/06/oh-se-hoon-and-continuing.html>.

- Anonim, (2017c). 2014'te 703.000 Fidanı Toprakla Buluşturduk. Retrieved from <http://www.konya.bel.tr/haberayrinti.php?haberID=4401>.
- Anonim, (2017d). Retrieved from <http://www.bursa.bel.tr/-dunya-mirasi--kent-meydani-nda/haber/20012/>.
- Anonim, (2017e). Retrieved from <http://www.konya.bel.tr>.
- Anonymous, (2017). Homogenization of Urban Landscapes. Retrieved from <http://geographylaunchpad.weebly.com/homogenization-of-landscapes.html>.
- Aslanoğlu, R. (1988). Kent, Kimlik ve Küreselleşme. Bursa: Asa Kitabevi.
- Auge, M. (1997). Yer Olmayanlar, Üstmodernliğin Antropolojisine Giriş. İstanbul: Kesit Yayıncılık.
- Baudrillard, J. (1981). For a Critique of the Political Economy of the Sign. USA: Telos Press Publishing.
- Berksan, H. & Taşçı, Y. (1965). Konya Kenti Nüfus İmar İzah Planı Notu, Konya.
- Bilsel, G. (2002). Kent Kültürü-Kültürel Süreklilik-Kimlik Sorunsalı ve Yaşanılanı Kentsel Mekân Kavramı Üzerine, Kentleşme ve Yerel Yönetimler Sempozyumu. 25-26 Ocak, Adana Kent Konseyi Yerel Gündem 21, 107-114.
- Carmona, M. (2010). Contemporary Public Space: Critique and Classification, Part One: Critique. *Journal of Urban Design*, 15(1), 123-148.
- Carmona, M. (2010a). Contemporary Public Space, Part Two: Classification. *Journal of Urban Design*, 15(2), 157-173.
- Clark, D. (2003). *Urban World/Global City*. London: Routledge,
- Çelik, F. (2015). Selçuklu Sarayı ve Gül Bahçesi, I. Ulusal Ankara Üniversitesi Peyzaj Mimarlığı Kongresi, 15-17 Ekim 2015, A.Ü.Z.F. Peyzaj Mimarlığı Bölümü, 14-24.
- Çukur, D. (2009). Küreselleşme Karşısında Ülkenin Eğitim ve Mekânsal Politikaları Üzerine Düşünmek, *Toplum ve Demokrasi*. 3, 217-230.
- Del Guayo, M. (2013). *The Homogenization of the City*, Retrieved from <http://www.martindelguayo.com/internal-blog/thehomogenizationofthecity>.
- Dikçınar Sel, B. & Yazgan Gül, A. (2009). Kentsel mekanların aynışması: Midyat Örneği. *Megaron*, 4(2), 79,89.
- Doğan, H. H. (2011). Küreselleşme Koşullarında Kentsel Dinamiklerin Gelişimi. *Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1, 15-42.
- Erdem, R., Deniz, K., Kızıldağ, Y. & Çakırcı, Y. (2003). Plan Kararlarının Konya Kent Kimliğine Etkisi. *Konya Planlama Tartışmaları Kolokyumu*, 8-9 Nisan 2003. Konya: Şehir Plancıları Odası Konya Şubesi.
- Ersoy, M. (2011). Yerelden Ulusala Merkezileşerek Aynışan Planlama Anlayışı. 21. Yüzyılda Planlamayı Düşünmek Kurultayı, 13-14 Mayıs 2011, Ankara: Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Kamu Yönetimi Araştırma ve Uygulama Merkezi (KAYAUM)-Mülkiyeliler Birliği, 1-12.
- Featherstone, M. (1995). *Undoing Culture*. London: Sage Publications.
- Giddens, A. (1994). *Modernliğin Sonuçları*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Giddens, A. (2000). *Elimizden Kaçıp Giden Dünya*. İstanbul: Alfa Yayınları.
- Giddens, A. (2002). *Runaway World-How Globalization is Reshaping Our Lives*. London: Profile Books.
- Güreman, L. (2011). Kent Kimliği ve Estetiği Yönüyle Kentsel Donatı Elemanlarının Amasya Kenti Özelinde Araştırılması. *e-Journal of New World Sciences Academy*, 6(2), 254-291.
- Held, D. (2004). *The Globalizing World? Culture, Economics, Politics*. London: The Open University Press.
- Kayan, A. (2015). Küreselleşmenin Kentler Üzerindeki Etkileri ve Küresel Kentlerin Özellikleriyle İlgili Bir Değerlendirme. *JED/GKD*, 10(1), 266-289.
- Keleş, R. (2009). *Kentleşme Politikası*. Ankara: İmge Kitabevi.
- King, A. D. (2004). *Spaces of Global Cultures: Architecture Urbanism Identity*. New York: Routledge.
- Kiper, P. (2004). Küreselleşme Sürecinde Kentlerimize Giren Yeni Tüketim Mekanları ve Yitirilen Kent Kimlikleri, *Planlama*, 4, 14-18.
- Kiper, P. (2004a). Küreselleşme Sürecinde Kentlerin Tarihsel-Kültürel Değerlerinin Korunması Türkiye-Bodrum Örneği. *Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Kamu Yönetimi ve Siyaset Bilimi Anabilim Dalı, Ankara*.

- Koyuncu, A. (2013). *Kimliğin İnşasında Kent: Konya Örneği. Akademik İncelemeler Dergisi*, 2, 155-179.
- Kömürcüoğlu, A. (1946). *Konya İmar Planı İzah Raporu*, Konya.
- Köse, Ç. & Barkul, Ö. (2012). *İlköğretim Yapılarında Tip Proje Uygulama Sorunları Üzerine Bir İnceleme. Megaron*, 7(2), 94-102.
- Marmasan, D. (2014). *Bir Mekânsal Ayırışma Modeli Olarak Modern Gettolaşma: Televizyon Reklamları Üzerine Bir İnceleme. Global Media Journal: TR Edition*, 5 (9), 219-242.
- Mengi, A. (2007). *Yerellik ve Politika, Küreselleşme Sürecinde Yerel Demokrasi*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Moshaver, M. K., Negintaji, F. & Zeraatpisheh, H. R. (2015). *The Appearance of Place Identity in the Urban Landscape by Using the Natural Factors (a Case Study of Yasouj)*. *Journal of Architecture and Urbanism*, 39(2), 132-139.
- Önder, S. & Aklanoğlu, F. (2006). *Konya Kenti Peyzaj Gelişim Stratejileri. Selçuk Üniversitesi Ziraat Fakültesi Dergisi*, 38(20), 23-36.
- Özdemir Işık, B., Kablan, Y., Sayitoğlu, Ç., Nasin, D. & Odacı, G. S. (2017). *Kullanıcıların Kent Donatılarının Kullanılabilirliğine Etkisi, Asos Journal-The Journal of Academic Social Science*, 53, 151-164.
- Özturan, Ö. (2015). *Teknolojik Gelişmelerin İç Mekân Biçimlenişine Etkisi. İç Mimarlık Dergisi*, 5, 125-135.
- Redford, S. (2008). *Anadolu Selçuklu Bahçeleri (Alaiyye/Alanya)*. İstanbul: Eren Yayıncılık.
- Ritzer, G. (1993). *McDonalozation of Society*. London: Sage Publications.
- Sarioğlu, S. (2005). *Küreselleşmenin Kentler Üzerindeki Etkileri: Dünya Kentleri ve İstanbul Örneği. (Yüksek Lisans Tezi)*, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Kamu Yönetim ve Siyaset Bilimi Anabilim Dalı.
- Sayar, Y. & Süer, D. (2004). *Küreselleşme Sürecinde Konut Alanlarının Oluşumu ve Kentsel Mekâna Etkileri: İzmir-Çiğli Örneği. Mimarlık*, 319, 76-81.
- Sert, E., Karpuz, H. & Akgün, G. (2005). *Küreselleşme Sürecinde Değişen Kent Kavramı; Mekân ve Politikleşme Üzerine Bir Okuma Çalışması. Planlama*, 2, 101-111.
- Sınmaz, S. (2015). *Gelişen İletişim Teknolojilerinin Kentsel Yaşam ve Kamusal Mekanlar Üzerindeki Yansımaları. Tasarım+Kuram*, 20, 63-75.
- Sultana, S., Rahman, U., & Saika, U. (2012). *Industrialization and Urban Development. USA: Lambert Academic Publishing*.
- Taşçı, Y. (1981). *Konya Çevre Düzeni Raporu*, Ankara.
- Taşçıoğlu, M. (2013). *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekân*. İstanbul: YEM Yayın.
- Tekeli, İ. (1999). *Modernite Aşılırken Siyaset*. Ankara: İmge Yayınevi.
- Thorns, D. (2004). *Kentlerin Dönüşümü*. İstanbul: CSA Global Yayın Ajansı.
- Toker, S. (2015). *Yerelliğin İmkansızlığında Yerellik: Aynılık Cehenneminden Kaçış. Mimarlar*, 9(12), 42-45.
- Tomlinson, J. (2004). *Küreselleşme ve Kültür*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Topçu, K. (2011). *Kent Kimliği Üzerine Bir Araştırma: Konya Örneği. Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 8(2), 1048-1072.
- Turhanoğlu, F. A. K. (2014). *Kentsel Mekânın Üretim Sürecinde Tarihsel ve Kültürel Miras. folklor/edebiyat*, 78(2), 71-82.
- Varol, E. B. (2004). *İnsan-Çevre Etkileşimi Açısından Kamusal Mekânda Sanatın Rolü. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul*.
- Virilio, P. (2003). *Enformasyon Bombası*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Wirth, L. (2002). *Bir Yaşam Biçimi Olarak Kentlileşme: 20. Yüzyıl Kenti. (Edt. Bülent Duru ve Ayten Alkan)*, Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Yaylı, H. (2012). *Küreselleşmenin Kentler Üzerine Etkisi: İstanbul Örneği. S.Ü. İİBF Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 24, 331-355.
- Yenice, M. S. (2012). *"Konya Kentinin Planlama Tarihi ve Mekânsal Gelişimi"*. *Erciyes Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 28(4), 343-350.
- Yetim, N. & Azman, A. (2006). *"Türk Burjuvazisinde Millilik Sorunu ve Kültürel Miras"*. *Doğu Batı*, 38, 203-223.

2000 SONRASI TÜRK SİNEMASINDA DEĞİŞEN KADIN İMGELERİ: “MAVİ DALGA” FİLMİNDE ÖZNE OLARAK KADIN ve “İKİMİZİN YERİNE” FİLMİNDE ANLATININ GİZEMİ OLARAK KADIN

Gül YAŞARTÜRK
Akdeniz Üniversitesi, Türkiye
<https://orcid.org/0000-0002-3316-9828>
gulyasarturk@yahoo.com

ÖZ

Türk Sineması'nda 2000'li yıllardan itibaren, kadın karakterlerin yaş, sınıfsal aidiyet, meslek ve yaşam tarzı bağlamında öncesindeki dönemlere kıyasla daha farklılaştığı bir döneme girilmiştir. Mavi Dalga (Zeynep Dadak, Merve Kayan 2013) ve İkimizin Yerine (Umur Turagay 2016) filmleri de bu çerçevede yer alan örneklerden ikisidir. Söz konusu iki filmde de, kadın karakterler öğretmenlerine aşık olurlar. Mavi Dalga ve İkimizin Yerine filmlerinin kadın karakterlerini söz konusu duygusal ilişki çerçevesinde ele alma şekli, toplumsal cinsiyet politikası bağlamında önem arz etmektedir. Mavi Dalga, anlatısının merkezine kadınların dayanışmasını ve arkadaşlığını, İkinci Dalga Feminist Hareket'te tanımlandığı şekliyle kız kardeşlik temasını koymaktadır. Kız kardeşlik temasına yapılan vurgu baş karakter Deniz'in, öğretmenine olan ilgisinin ilişkiye dönüşmesinin önüne geçer ve kendi yaşıtı erkek arkadaşıyla romantik ilişkisini de önemsiz kılar. İkimizin Yerine ise baş karakter Çiçek'in hayatının ve dolayısıyla anlatının tüm odak noktasını, dersane öğretmenine duyduğu aşka ve aralarındaki ilişkiye sabitler. Çiçek'i söz konusu ilişki dışında her şeyden soyutlar. Çalışma kapsamında iki filmin karşılaştırmalı analizi yapılarak; Mavi Dalga'nın De Lauretis ve Smelik'e atıfla kadın karakterlerini tarihsel birer özne olarak konumlayan ve böylelikle kadınların metaforlar haline gelmesine karşı çıkan bir film, İkimizin Yerine'nin De Lauretis, Johnston ve Smelik'e atıfla kadının kadın olarak temsil edilmediği, kadının mit olarak yer aldığı, anlatı yapısının erkek arzusu tarafından düzenlendiği bir film olduğu ortaya konulmaya çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Türk Sineması, Kadın Karakter, Feminist Eleştiri

CHANGING IMAGES OF WOMEN IN TURKISH CINEMA IN THE 2000S: WOMAN AS SUBJECT IN “THE BLUE WAVE” AND WOMAN AS RIDDLE OF NARRATIVE IN “FOR BOTH OF US”

ABSTRACT

As of 2000s, Turkish cinema has entered a new period in which female protagonists differ greatly in terms of age, class affiliation, occupation and life styles in comparison with earlier periods. The Blue Wave (2013) by Zeynep Dadak and Merve Kayan and For Both of Us (2016) by Umur Turagay are the two of specific examples within this context. In both films, female characters fall in love with their teachers. The way The Blue Wave (2013) and For Both of Us deal with their female characters within the frame of respective love affairs is of capital importance in terms of gender politics. In The Blue Wave, film narrative centers around female solidarity and friendship, namely the theme of 'sisterhood' as defined by Second Wave Feminist Movement. The film's emphasis on the theme of sisterhood hinders Deniz' infatuation with her teacher from becoming a romantic relationship and also trivialize her romantic relationship with her boyfriend of the same age. On the other hand, For Both of Us puts the focus of protagonist Çiçek's life and by extension whole focus of narrative on her infatuation with the teacher and relationship between the two. The film narrative isolate Çiçek from everything except for love relationship in question. Within this framework, through comparative analysis of the films, this paper attempts to expose For Both of Us as a film in which women are not

Submit Date: 18.04.2018, Acceptance Date: 10.06.2018, DOI NO: 10.7456/10803100/006

518

Research Article - This article was checked by Turnitin

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

represented as women and exist only as myths and narrative structure is subject to male desire with reference to Lauretis, Johnston and Smelik and also to designate The Blue Wave as a film that resist and subvert the representation process in which women become metaphors through locating its female characters as historical subjects in accordance with De Lauretis' and Smelik's views.

Keywords: *Turkish Cinema, Female Protagonist, Feminist Criticism*

GİRİŞ

Türk sinemasının başlangıcından itibaren kadın karakterlerin temsilinde yerleşik bir gelenek diğer bir deyişle stereotiplerden söz etmek mümkündür. Farklılıklar anlamında dönemlere göre temel özellikleri değişebilen tek boyutlu karakterler karşımıza çıkmaktadır¹. Kadın karakterler Tanzimat edebiyatı geleneğinden alınan mirasla, uzun süre batılılaşma kaygılarının taşıyıcısı olmuşlardır. Örneğin Acı Hayat (Metin Erksan 1962) filminde batılı değerlere hayranlık, geleneksel değerlerden uzaklaşma Nermin'in ölümüyle sonuçlanır benzer biçimde Sevmek Zamanı (Metin Erksan 1965) filminde batılı hayat tarzını ve batılı değerleri temsil eden Meral kendisiyle birlikte Halil'in de ölümüne neden olur. Gurbet Kuşları'nda (Halit Refiğ 1964) İstanbul'a göçle gelen ailenin oğullarından Selim ve Murat'ın kadınlarla yaşadıkları ilişkiler bir tehlike arz etmezken ailenin diyetini kız kardeşleri Fatma canıyla öder. 1960'lı yıllarda ve devamındaki süreçte çekilen toplumcu gerçekçi filmlerde de aşırı batılılaşma kaygısının kadınlar üzerinden ifade edilmesi sürmüştür. Ancak en somut örneğini Ömer Lütfi Akad'ın Gelin (1973) filminde gördüğümüz şekliyle, fabrikada işçi olmak kadınların görece özgürleşmesine, erkeklerle birlikte kamusal alanda yer almasına olanak sağlayan bir unsur olarak temsil edilmiştir. Feride Çiçekoğlu'nun Vesikalı Şehir kitabında belirttiği gibi, 1950 ve 1960'lı yıllarda yapılmış Yalnızlar Rıhtımı (Ömer Lütfi Akad 1959) ve Gurbet Kuşları (Halit Refiğ 1964) gibi birçok İstanbul filmi, "şehrin eşliğinde duyulan ve toplumsal cinsiyet açısından tanımlanabilecek bir tedirginlik" kendisini göstermektedir (Çiçekoğlu,2007:83). Şehir "tekinsizdir" çünkü kamusal alanda yanında bir erkek olmadan yürüyen kadınlar vardır, kamusal alandaki kadının tekinsiz olmasının yanı sıra kamusal alan da kadın için tekinsizdir (akt.Çiçekoğlu,2007:82). 1980'lerde cinsel özgürlük teması merkezinde, boşanmış ya da eşini terk eden otuzlu yaşlardaki orta sınıf karakterler çoğunlukla Hale Soygazi, Müjde Ar ya da Türkan Şoray tarafından canlandırılır. 1990'larda ise, öne çıkan auteur yönetmenlerin filmlerinde kadın karakterler femme fatale'e dönüşür. Meslek grubu, yaş ve sosyal çevre, arkadaşlık ve ilişkiler anlamında zengin bir karakter çeşitliliğinden söz etmek pek de mümkün değildir. Elmacı'ya göre de; "*Kadınlar 1990'lı yıllarla birlikte yeni sinema olarak adlandırılan dönemde kendilerine geçmişten çok farklı bir konum bulamamışlardır. Hatta kadınlar üzerine inşa edilen anlatılar yeni sinema içerisinde yok denecek kadar azalmıştır (...) Ataerkil yapıyı olağanlaştıran ve devamlılığına hizmet anlayışının hakim olduğu bir yapıda bulunan sinema için derinlikli kadın hikayelerine odaklanmak oldukça zordur (...) daha fazla eril hikayeyi sinemaya kazandırmakta sessiz, kimliksiz kadınlar ve ulusun namusu faziletli anneler olma durumuna daha da yaklaştırılmaktadır. Anlatılarda, kadınlar ikincil konuma çekilmekte, biyolojik fark ataerkil yapı tarafından ideolojik olarak da dayatılmaktadır*"(Elmacı,2011:196). 1990'lı yılların istisna oluşturan kadın karakterlerinden biri Güneşe Yolculuk (Yeşim Ustaoglu 1999) filminin Arzu isimli karakteridir. Arzu çalışması ve kendi kararlarını alması, isteklerinin peşinden gitmesi bağlamında önem arz etmektedir.

2000'li yıllardan itibaren, farklı yaş gruplarından, sınıflardan, mesleklerden kadın karakterler karşımıza çıkmaktadır. Söz konusu karakterler; feminist film teorisinin de temel bir sorun olarak gördüğü erkeklerle olan ilişkileri (eş, anne ya da sevgili olmak gibi) üzerinden tanımlanmaktan ziyade farklı varoluş özellikleri ve kadınlarla arkadaşlıkları bağlamında tanımlanırken, filmlerde karakterleri belirleyen temel bir yapı olarak patriyarka da görünürlük kazanmıştır. İki Genç Kız (Kutluğ Ataman 2005), Gitmek: Benim Marlon ve Brandom (Hüseyin Karabey 2008), Hayat Var

¹ Son dönem Türk Sineması'nda kadın karakterler hakkında ayrıntılı bir analiz için bakınız:

Kunt Esen (2013) *Yeni Türk Sineması'nda Erillik Bağlamında Dişilliğin İnşası* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi İstanbul:Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Çakmak Sermin (2013) *Türk Sinemasında Namus ve Beden Denetimi* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

(Reha Erdem 2008), Zefir (Belma Baş 2010), Kusursuzlar (Ramin Matin 2011), Şimdiki Zaman (Belmin Söylemez 2012), Gözetleme Kulesi (Pelin Esmer 2012), Mavi Dalga (Zeynep Dadak, Merve Kayan 2013), Köksüz (Deniz Akçay 2013), Deniz Seviyesi (Nisan Dağ, Esra Saydam 2014), Nefesim Kesilene Kadar (Emine Emel Balcı 2015), Toz Bezi (Ahu Öztürk 2015), Ana Yurdu (Senem Tüzen 2015), Mustang (Deniz Gamze Ergüven 2015), İkimizin Yerine (Umur Turagay 2016) ve İşe Yarar Bir Şey (Pelin Esmer 2017) gibi filmlerde kız kardeşlik, vasıfsız işçi olmak, gelenek ve modernlik çatışmasında anne kız ilişkisi, ev işçiliği ve farklı aidiyetlerden kadınların arkadaşlığı/ dayanışması temalarının işlendiğini görmek mümkündür. Çiçekoğlu'nun 1950 ve 1960'lı yıllar için yaptığı tespiti hatırladığımızda 2000'li yıllarda kadın karakter tasvirlerindeki değişim özellikle İki Genç Kız, Şimdiki Zaman ve Gözetleme Kulesi filmlerinde somut biçimde görünür olur. Elizabeth Wilson'un Janet Woolf'tan yola çıkarak belirttiği üzere "*bir kadın flaneur olamaz çünkü kadın flaneur görünmezdir*" (akt.Çakmak,2013:37). Flaneur, kısaca "*şehirde amaçsızca dolasan, amacı şehri deneyimlemek olan kişi*"dir, kadın flaneur yoktur çünkü kadınlar bir şehrin sokaklarında amaçsız biçimde yürümezler (akt.Çakmak,2013:37). İki Genç Kız filminde Handan ve Behiye'nin, Şimdiki Zaman'da Mina ve Fazi'nin şehirde amaçsızca dolaşması, Gözetleme Kulesi'nde² Seher'in, yanında yaşadığı dayısının tecavüzü sonrasında evi terk etmesi, otogarda yaşaması ve çalışması, dünyaya getirdiği bebeğe annelik yapmak istemeyişi, ona yardım eden ve bebeğin sorumluluğunu üstlenen Nihat'la ilişkisinin Selvi Boylum Al Yazmalım'da (Atıf Yılmaz 1978) olduğu gibi romantize edilmeyişi, Türk Sineması'nın yerleşik temsil geleneğinden önemli bir kopuşa işaret etmektedir.

AMAÇ VE YÖNTEM

Çalışma kapsamında ele alınmak üzere Mavi Dalga ve İkimizin Yerine filmleri seçilmiştir. Her iki film de aynı yaşlarda iki genç kadın karaktere ve farklı biçimlerde ele alınan benzer bir konuya sahiptir. On yedi yaşındaki Deniz ve on sekiz yaşına yeni basan Çiçek hayatlarına dair temel kararları kendilerinin vermesi konusunda ısrarlı, cesur, güçlü ve özgüvenli karakterlerdir. İki karakterin de ilk cinsel ilişkilerini yaşaması "*tabu ya da kutsanacak durumlar olarak temsil edilmemektedir*" (İnceoğlu,2015:90). Mavi Dalga, Deniz'in Kaya ile ilişkisini anlatının odağına almayarak, kendisinden küçük kız kardeşi Defne ve arkadaşlarıyla ilişkisini anlatının merkezine taşımaya nedeniyle Anneke Semelik'in kadın özne tarifi ve feminist literatürde bilinç yükseltme ve kız kardeşlik kavramı temelinde analiz edilecektir. İkimizin Yerine, Çiçek'in dersane öğretmeni Doğan'la ilişkisini anlatının odak noktasına alarak, erkeği ve erkeğin bilgisini kadın karakterin üzerinde belirleyici olarak konumlamaktadır. Çiçek; De Lauretis'e atıfla anlatının gizemi ve Johnston'a atıfla erkeğin kaybının göstergesi olarak ele alınacaktır.

Feminist Film Eleştirisinde Kadın Göstergesi ve Yan Anlamları

Sinema anlam ve değerlerin, ideolojinin üretimi ve yeniden üretimi olarak görülmüştür ancak De Lauretis'e göre bir gösterme (signifying) pratiğidir, anlam ve algı etkilerinin yanı sıra, yapımcılar izleyenler müdahil olan herkes için özne konumları üreten, öznenin yeniden üretildiği temsil edildiği ve ideolojiye yerleştirildiği bir süreçtir (De Lauretis,1984:37). Robert Kolker de, klasik Amerikan stilinin devamlılık kurgusu, dikiş etkisi ve 180 derece kuralı gibi önemli teknik kurallarla oluşturduğunu belirterek; izleyicilerin çoğunun tüm dünyada bir filmin nasıl olması gerektiğine dair uzlaşmaya varmış olduğunu söylemektedir (Kolker,2009:119). Sözü edilen uzlaşma, filmin araçlarını gizleyen şeffaflık kuralı üzerinde sağlanmış bir uzlaşmadır. Şeffaflık sayesinde izleyici kameranın, kurgunun farkına varmayarak kendisini 'oradaymış gibi' hisseder. Öykü okuma ve yorumlama süreci gerektirmemelidir, "*film her şeyi vermeli çok az şey istemelidir*" (Kolker,2009:119 ve 120). De Lauretis ve Kolker'in vurguladıkları üzere filmler, anlamı yansıtmazlar bizzat inşa ederler ve bu inşa etme sürecini de görünmez hale getirirler. Bu çerçevede, Claire Johnston, sosyolojik film analizinin kadın temsillerinin pozitif ve doğru olmasına dair talebini; "*doğru ya da pozitif kadın temsili talebi,*

² Filmle ilgili ayrıntılı bir analiz için bkz. Avcı İ. Bozkurt (2017) *Yeni Türk Sineması'nın Minör Temaları: Gözetleme Kulesi SineFilozofi Dergisi* 2(4),7-24

kadınların gerçekte ne olduklarını bilme isteğinden mi yoksa olması gerektiğini düşündüğümüz kadını görme isteğinden mi kaynaklanmaktadır ?” sorusunu yönelterek eleştirmiştir (akt.Chaudhuri,2006:23). Sosyolojik film analizi gerçekçiliği takdir eder oysa gerçekçilik de inşadır ve inşa olduğunu gizlemeye çalışmaktadır (age). Dolayısıyla Johnston, bir filmde ‘gerçekçi’ kadın temsilleri aramaktan ziyade kadın göstergesine dikkatimizi çekmeyi önermektedir; “Sinemada kadının sosyolojik analizini reddederek biz, gerçekçilikle ilgili her görüşü reddetmiş oluruz. Bu reddetme göstergenin açık doğal düz-anlamının kabulünü ve yürürlükteki mitin gerçekliğini reddetmeyi içerir. Cinsiyetçi ideoloji ve erkek-egemen sinemada kadın, erkekler için temsil ettiği şey olarak sunulur (...) Sinemada 'seyirlik' bir şey olarak kadın üzerinde bu denli vurgu yapılmasına karşın; 'kadın olarak kadın'ın sinemada büyük oranda eksik olduğunu söylemek muhtemelen doğrudur (...) Sinemada gerçekmiş- gibilik kuralı, kadının kadın olarak imgesinin bastırılmasından ve varolmayışına sevinilmesinden kesinlikle sorumludur” (Johnston,2008:284-285).

Diğer bir ifadeyle mit, kadın göstergesinin düz anlamını terk ettirerek, düz anlamın yerini yan anlamın almasını sağlamaktadır (Chaudhuri,2006:26). Öteki olarak kadın, ebedi dişi, erkek arzusunun nesnesi patriyarkal söylem tarafından inşa edilen yan anlamalara verilebilecek örnekler arasında yer alır. Kısaca kadın, erkekler için temsil ettiği şeyin göstergesidir, kadın olarak kadın yoktur. De Lauretis’e göre de; “batı kültüründe 'kadın' öteki olarak, erkekten farklı şekilde temsil edilir. Bu 'kadın' bir kurgudur, temsildir; toplumsal ve tarihsel koşullar altında yaşayan asıl 'kadınlar'dan tamamen ayrılır” (akt.Smelik,2008:12). Feminist hareketin, yeni göstergesel (semiotic) içerikler yeni göstergeler bularak ortaya koymasıyla izleyici ve okuyucularda alışkanlık değişimi de mümkün hale gelecektir (De Lauretis,1984:186). Smelik’in ifadesiyle; “Dişil özne, kişinin hem kendi içinde hem de dış dünyayla olan ilişkisinde edindiği, cinsiyetle ilgili alışılmış bir deneyimin sonucudur. Dişil özneyi değiştirmek demek, deneyimi -başka bir deyişle, kabul görmüş olanı- değiştirmek demektir. Feminizm, yeni göstergeler, stratejiler ve yeni anlatılar türeterek bir değişiklik yaratma sürecine dahil olurken, kadınlara dair yeni bir toplumsal öznenin doğuşuna yol açmıştır” (Smelik,2008:14). Bu bağlamda düşünüldüğünde kadınları tarihsel ve toplumsal birer özne olarak temsil etmek gereklidir çünkü ancak bu sayede “egemen temsil sistemlerinde dişil olanın metaforlaştırılmasına karşı harekette bulunulabilir” (akt.Smelik,2008,s.132).

BULGULAR

Deniz: Çoğul Kadın Kategorisi ve Kadın Deneyimleri

Mavi Dalga yazlık evlerindeki eşyaların toplanmasına yardım eden Deniz ve altı yaşlarındaki kız kardeşi Defne’nin görüntüsüyle başlar. Film, baş karakter Deniz’in arkadaşları Gül, Esra ve Perin’in yanı sıra kardeşi Defne, erkek arkadaşı Kaya ve öğretmeni Fırat’la ilişkisini konu alır. Yazlık evden şehre dönüşmesiyle başlayan film, üniversiteyi kazanan Kaya’nın yolcu edilmesiyle sona erer. Filmin on birinci dakikasında, senaryo terimiyle ifade edilecek olursa tetikleyici olay³ gerçekleşir. Deniz kardeşini buz pateni sahasına bırakırken daha sonra öğretmeni olduğunu öğreneceğimiz Fırat’ı görür. Peşinden gider ancak karşısına okuldan yakın arkadaşı Kaya çıkar. Yönetmenler Dadak ve Kayan karakterin de izleyicinin de odak noktasının idealize edilmiş öğretmen figürü olmasına izin vermezler. Deniz’in kız arkadaşlarıyla sıkça yaptığı deneyim paylaşımı, öğretmeni Fırat’a duyduğu ilgiyi arkadaşı Kaya’ya yönlendirmesinde önemli bir etkiye sahiptir. Deniz ve arkadaşları hislerini, yaşadıkları her şeyi paylaşımlarının yanı sıra birbirlerinin deneyimleri hakkında fikirlerini de açıklamaktadırlar. Örneğin Perin, Fırat hakkında “böylelerini çok gördüm (...) bunların eve çağırınları da var nereye gitsen aynıdır” derken, Gül ve Esra, Fırat’ın nişanlı olduğunu öğrenerek Deniz’e söylerler. Deniz ve arkadaşlarının arasındaki ilişki dışlayıcı değil kapsayıcıdır. Seçimleri, görünüşleri için birbirlerini yargılamazlar, suçlamazlar. Feminist teorideki adıyla bilinç yükseltme pratiklerini hatırlatan deneyim paylaşımları ve kız kardeşlik olarak tarif edilebilecek bu süreç, karakterleri dönüştürür.

³ Tetikleyici olay anlatının ilk önemli olayıdır ve ileride gerçekleşecek olayların başlıca sebebidir. Tetikleyici olay, giderek artan karmaşa, kriz, doruk ve çözüm adındaki dört ögeyi harekete geçirir. Tetikleyici olayın anlatının ilk dörte birlik bölümünde gerçekleşmesi gerekir. bkz. McKee R.(2011) Öykü (çev: Nuray Yılmaz, Ertan Yılmaz, Fatih Kınalı) İstanbul:Plato Film 152 ve 168

Bilinç yükseltme Marksist teori çıkışlı bir terimdir, “küçük grup bilinç yükseltme pratiği, deneyimi inceleme, anlama ve kişisel deneyimi hayatlarımızı tanımlayan yapılara bağlamaya yaptığı vurguyla feminizmde en açık temel yöntemdir” (akt. Donovan, 2014:166). 1960’lı yılların feminist hareketiyle birlikte öne çıkan kız kardeşlik kavramı, “bütün kadınların ortak bir ezilmişliğe maruz kaldıklarını ve dolayısıyla çıkarlarının da ortak olduğunu” söylemektedir (Berktaş,2011:6). Kavram, kadınların baskı karşısındaki kardeşliği anlayışından hareket ederken aynı zamanda hiyerarşi ilkesine de bir meydan okumayı ifade etmektedir; “Kadınlar (...) hiyerarşik eril yapının genel ilkesine bağımlı kılınarak hem birbirlerinden kopararak bölünürler, hem de kadın olarak ortak ezilmişliklerine ilişkin kolektif bir bilinç kazanmaktan uzak tutulurlar. Bu durumun üstesinden gelebilmek için yaşadıkları ortak deneyimleri ve erkek egemen düzene karşı duydukları hoşnutsuzluğu paylaşımları gerekir (...) Kız kardeşlik kavramı, kişisel deneyimin değerinin ve statüsünün bir yeniden tanımlanmasını içerir. Kişisel olan, siyasal olana dönüşür; yani kadınların ezilmesi olgusunun, özel deneyimlerin anlatılması aracılığıyla çözümlenebileceği düşünülür” (Berktaş,2011:6).

Bu bağlamda değerlendirebileceğimiz sahnelerden biri, Deniz okul servisindeyken servis camının onun oturduğu koltuğa denk gelen kısmına aniden hakaret içeren bir kağıdın yapıştırıldığı sahnedir. Deniz korkar ve utanır. Başka bir sahnede Perin’in yaşadığı bir tacizi ve tacize verdiği tepkiyi anlatmasının ardından Deniz, erkek öğrencilerin servis camına kağıt yapıştırdıklarını gördüğünde onlara müdahale ederek engel olur. Perin sayesinde Deniz, yaşadıkları kişisel deneyimlerin arasındaki benzerlikleri fark ederken, söz konusu kişisel deneyimlerin hayatımızı tanımlayan ataerkil yapıyla ilişkili olduğunu da görmüştür. Donovan’ın ifade ettiği gibi, “bilinç yükseltme hedefsiz bir konuşma olsa bile olumsuz deneyimlerin paylaşılmasının, grubun o deneyimdeki ortaklıklarını ve o olumsuz deneyimin ve ezilmelerinin politik nedenlerini görmesine yol açacağı var sayılır” (Donovan,2014:167). Filmin son bölümünde, Deniz ve arkadaşları otobüsle deniz kıyısına giderler ve burada Deniz, Kaya ile birlikte olduğunu, Perin ise Ordu’dan Balıkesir’e kendisi hakkında söylenti çıktığı için gelmek zorunda kaldıklarını açıklar. Gül ise beline yaptırdığı dövmeyle gösterir. Ancak karakterler kameranın önüne geçtikleri için izleyici Gül’ün dövmesini görmez, filmin görsel yapısı teşhir etme ve gözetlemenin önüne geçer⁴. Sahne deniz kıyısında çekildiği için hiçbir olumsuz duygu iletmez aksine son derece ferah ve umut doludur.

Deniz, Perin, Gül ve Esra arasındaki konuşmalar sadece ilişkiler hakkında değildir, beden ve güzellik tanımları, makyaj, aileden ayrılmak temaları bu konuşmalarda kendisine yer bulur. Deniz’in, Kaya ile olan ilk cinsel deneyimi günlük sıradan bir olay olarak gerçekleşir. Deniz, Kaya’dan ziyade kız arkadaşları ile vakit geçirir ve onlarla aynı kadrada görüntülenir. Filmin anlatısı, Deniz ve Kaya arasında olabilecek bir romantik bağlanma ve ilişki beklentisini kırar. Filmin kadın karakterleri erkekler için ifade ettikleri anlam üzerinden birer metafor haline gelmezler. De Lauretis’e atıfla tarihsel ve toplumsal birer özne olarak temsil edilirler ancak bu sayede “egemen temsil sistemlerinde dışıl olanın metaforlaştırılmasına karşı harekette bulunulabilir” (akt.Smelik,2008:131-132). Mavi Dalga, baş karakteri Deniz’i filmin açılış bölümünden itibaren tarihsel ve toplumsal bir özne olarak tanımlar. Filmin başında kamera Deniz’i kentin sokaklarında eve doğru yürürken takip eder. Deniz, servis camına kız öğrencileri korkutmak için kağıt yapıştıran arkadaşlarına müdahale ettiğinde de aktif bir tarihsel öznedir, hamile olduğunu bildiği alt komşuları Ceylan’dan gelen seslere dikkat kesilerek onu hastaneye yetiştirdiğinde de dayanışma içinde olan, sorumluluk alan tarihsel bir öznedir.

Mavi Dalga, medeni durum, sınıfsallık, beden özellikleri gibi farklılıkları bağlamında birçok kadını bir araya getirerek De Lauretis’e atıfla kadın kategorisini çoğul hale getirmektedir. Söz konusu farklılıklar, “cinsel farklılığın ikiliğini parçalar ve bu sayede kadınlar, eril düzenin dışında temsil edilebilir ve gösterilebilir olurlar” (akt.Smelik,2008:132). Diğer bir deyişle, kadınlar; ‘erkek olmayan’ anlamından başka anlamlara da sahip olurlar.

Çiçek: Sphinx’in Bilmecesi

⁴ Filmin kamera konumlandırmasıyla karakterlerinin mahremiyetini gizleyen yapısı hakkında bir yazı için bkz. Didem Nur Güngren, “Mahremiyetler ve Masumiyetler” <http://www.Sharfililer.com/mahremiyetler-ve-masumiyetler/>

İkimizin Yerine filminin ana konusu Çiçek karakterinin on sekiz yıl önce ilik kanseri olan ablasını kurtarması için doktorların önerisi üzerine planlanarak hayata gelmiş bir çocuk olmasıdır. İlik kanserinin iyileşmesi için doktorlar tarafından kardeş iliğinin nakli çözüm olarak sunulmuştur ancak Çiçek'ten alınan ilik çare olmamış ve abla ölmüştür. İlk çocuğunu unutmayan ve ikinci çocuğunu sevmeyen Ülkü, Çiçek'e ablasının giysilerini giydirir, ablasının ismini verir, ablasının mesleğini ve hobilerini dayatarak ablasını Çiçek'te yaşatmaya çalışır. Bir ablası olduğunu ondan saklar. Filmin olay örgüsünde⁵ izleyicinin sahip olduğu bilgi baş karakter Çiçek'in bildikleriyle sınırlıdır dolayısıyla izleyici Çiçek hakkındaki bilgileri Çiçek'le birlikte filmin son bölümünde öğrenir. Çiçek, hayatına Doğan'ın girmesiyle birlikte annesinin dayatmalarına karşı çıkmaya başlar. Çiçek'in bir kadın karakter olarak kendisinin kim olduğunu bilmezken, filmin erkek baş karakteri öğretmen Doğan da ölmüş olan sevgilisinin bir kız kardeşi olduğunu bilmemektedir. Doğan'ın filmin sonunda 'bilmeceyi' çözerek bu bilgiye sahip olması İkimizin Yerine filmini De Lauretis'in ödipal yörünge kavramı ile incelemeye olanak sağlamaktadır.

De Lauretis'e göre anlatı yapılarına ödipal arzu yön vermektedir, sosyo-tarihsel koşullar sonucunda Oedipus miti anlatıya yerleşmiştir (akt.Chaudhuri,2006:70). Oedipus, Thebai (thebes) kentine yolculuğu sırasında, kentin girişinde Sphinx'in⁶ durduğunu görür ve kente girmesi için Sphinx'in sorduğu bilmeceyi çözmesi gerekmektedir. Oedipus bilmeceye doğru yanıtı vererek Thebai'ye girer. De Lauretis erkeğin gizemi çözerek mutlu sona ulaştığı yapının, geleneksel Hollywood anlatı yapısıyla ilişkisini kurmaktadır. Birçok film ödipal yörüngeyi izlemektedir, buna göre çoğunlukla bir erkek kahraman yolculuğa çıkar, sınırı geçerek başka bir alana girer (Chaudhuri,2006:71). Erkek, kültürün aktif ilkesidir, kadın erkek arzusunun nesnesi ya da Sphinx örneğinde olduğu üzere aşılması gereken engel, çözülmesi gereken bilmece, film noir türünde femme fatale'nin anlatının gizemi ve bilmece olması bu duruma verilebilecek bir örnektir (Chaudhuri,2006:71). Dolayısıyla ödipal yörüngeyi takip eden filmlerde, erkeğin arzusu anlatıya yön verirken kadın karakter Sphinx'e atfla erkek karakterin bilgisiyle aydınlatılan bir gizem, çözülen bilmece olarak karşımıza çıkmaktadır. Kaplan'ın Şanghaylı Kadın (Lady From Shanghai, Orson Welles, 1947) filminden yola çıkarak ifade ettiği gibi, erkek kahramanın amacı kadın karakterin gizemini aydınlatmaktır (Kaplan,2000:62). Smelik'e göre "anlaşılmaz olanı çözmeye arzusu, özünde eril bir arzudur, çünkü dişil özne gizemin kendisidir" (Smelik,2008:13). Anlatı ödipaldir, çünkü izleyicinin, erkek karakteri aktif /eyleyen olarak kabul etmesini sağlayan bir yapı inşa eder. Anlatı içerik bağlamında değil ama "rolleri ve farklılıkları, dolayısıyla iktidarı ve konumları belirleyen yapısı açısından ödipaldir" (Smelik,2008:13).

Bu kuramsal çerçeveden filmin baş karakteri Çiçek'e baktığımızda ilk dikkatimizi çekmesi gereken unsur; Doğan'dan önce Çiçek'in hayatını belirleyen hiçbir şeyin, somut bir amacının, isteğinin olmayışıdır. Çiçek'in Doğan'la tanıştığı sahneye dek hayatı tekdüzedir. Filmin dokuzuncu dakikasında tıpkı Mavi Dalga filminin on birinci dakikasında olduğu gibi tetikleyici olay gerçekleşir. Çiçek dershanede yeni edebiyat öğretmeni Doğan'la tanışır. Doğan'la tanışmasının ardından tek amacı Doğan'la birlikte olmak olarak karşımıza çıkar. Çiçek'in yaşadığı hayata isyanı, bu ilişkiyi yaşama ısrarında kendisini gösterir. Çiçek'in isyanını, romantik ilişki üzerinden gerçekleştirmek isteği De Beauvoir'in "ebedi dişi miti" tarifıyla uyumludur. De Beauvoir'a göre kadınlar ebedi dişi mitinin içinde yaşamakta ve kendilerini ifade etmektedirler, bu mit erkeklerin kalbinde yatan kadını betimlemektedir (Direk,2010:47). Kadınlar "erkeklerin düşleri aracılığıyla düş görürler"(akt.Direk,2010:48) ve dolayısıyla erkeklerin hayal ettiği kadın figürü, kadın miti tarafından belirlenen kadın gibi olmak istemektedirler. Çiçek'in de bu mit çerçevesinde tüm arzusu, Doğan'ın kalbinde yatan kadın olma isteğidir.

⁵ Bir anlatı içindeki tüm olaylar dizisi, hem açıkça gösterilenler hem de izleyicilerin anladıkları öyküyü oluşturur. Olay örgüsü ise perdede izlediğimiz aksiyon akışıdır, öyküde yer alan bilgiler gizlenebilir ya da bu bilgilerin sırası değişerek karşımıza çıkabilirler. bkz David Bordwell, Kristin Thompson (2012) *Film Sanatı* çev: Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat De Ki 80-81

⁶ Çoğu tasvirde ve resimde kadın başlı, vücudu aslan biçiminde ve kanatları olan bir mitolojik varlıktır. Örnek olarak bkz.

<http://www.theoi.com/Ther/Sphinx.html> ve

Gustave Moreau 1864 <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437153>

Çiçek'in Sevil ve Ceylan isimlerindeki iki kız arkadaşıyla ilişkisi deneyim paylaşma üzerine kurulu değildir. Aksine Çiçek aşık olduğunu Sevil'den saklarken; Sevil de neden ani biçimde bir ay içinde erkek arkadaşıyla evleneceğini Çiçek'ten saklar. Sevil ve Çiçek'in Sevil'in evlilik kararı üzerine konuştukları sahnede, Sevil domates kaydattığı için üstü başı kırmızıya bulanmıştır. Yönetmen, kırmızı rengi kadının ilk cinsel ilişkisinin metaforu olarak kullanmaktadır. Kırmızı renge yüklenen yan anlam ilk olarak Çiçek'in sürekli taktığı kırmızı fularını, birlikte oldukları geceden sonra Doğan'ın almış olmasında karşımıza çıkar. Doğan, kırmızı fuları daha sonra Çiçek'in annesine verecektir. Sevil'in ilk cinsel deneyimini yaşamış olduğunun görsel yapıyla ima edilmesi, ancak Sevil'in bu durumu Çiçek'ten saklaması iki arkadaşın birbirlerine karşı samimi olmadıklarını da ima eder. Çiçek, Doğan'la ilişki yaşamaya başladıktan sonra onu Sevil ve Ceylan'la birlikte görmemeye başlar. Çiçek Yunan mitolojisindeki Pygmalion öyküsünü⁷ hatırlatır biçimde Doğan tarafından biçimlendirilir. Şiir yazmayı, bir erkekle birlikte olmayı ve daha da önemlisi kim olduğunu Doğan'dan öğrenir. Doğan'ın tüm soruların yanıtlarına sahip olan kişi olması onu eyleyen özne konumuna oturtur. Doğan, evlenmek üzere olduğu sevgilisini kaybettiği için eksiktir. Çiçek söz konusu kaybı ve eksikliği telafi ederek, bir tamamlayan vazifesi gördüğü için Johnston'a atıfla erkeğin kaybını telafi etmesiyle anlam kazanan bir karakter haline gelir (Johnston,2008:284-285). Filmin sonunda, Doğan'ın dış sesinin⁸ eşlik ettiği bir sekansta Çiçek'in farklı sahneleri Doğan'ın bakış açısından bir araya getirilir ve izleyici Doğan'ın gözünden Çiçek'i izler, gözetler. Mulvey'in belirttiği bağlamda (akt.Smelik,2008:4-5); gözetleme hakkını erkek karaktere veren ve kadını fetişize eden yapı sayesinde Çiçek'in varlığı, kişiliği kendisi olarak değil Doğan için ifade ettikleriyle bir anlam kazanır.

SONUÇ

Türk Sineması'nın başlangıç tarihinden itibaren kadın imgesi dönemlere göre değişen belirli stereotiplerle sınırlı kalmıştır. Söz konusu stereotipler 2000'li yıllarda değişmeye, farklılaşmaya başlamıştır. 2000'li yıllarla birlikte kadın olmaya dair hikayeler 'cinsel özgürleşme' dışında temalar çerçevesinde ele alınırken, cinsel deneyim de tabu olmaktan çıkmıştır. Değişen kadın imgeleri bağlamında Mavi Dalga ve İkimizin Yerine filmleri, Türk Sineması'nda sıkça karşımıza çıkmayan iki genç kadın baş karaktere sahiptir. Mavi Dalga'da Deniz on yedi yaşındadır, İkimizin Yerine filminde ise Çiçek on sekiz yaşındadır. İki film de karakterlerinin öğretmenlerine aşık olmalarını ele alır ancak konuyu farklı anlatı yapılarıyla işleyerek farklı yönler doğru ilerlerler. Feminist film teorisi, dikkatimizi geleneksel anlatıyı takip eden filmlerde kadının bir göstergesi oluşuna çekmiş ve kadın göstergesinin erkeğin eksikliğini tamamladığını, erkek için ifade ettiği anlamı yansıttığını ortaya koymuştur.

Mavi Dalga'nın anlatısı Deniz'in öğretmene olan aşkını, kendi yaşıtı bir arkadaşına yönlendirerek, daha güçlü konumdaki erkek karakterin idealize edilmesinin önüne geçer, fanteziyi onaylamaz hatta demistifiye eder. Deniz, duygusal bir ilişki içerisinde olduğu erkekler üzerinden anlam kazanmaz dolayısıyla hiçbir şeyin metaforu, göstergesi değildir. Kız arkadaşlarıyla olan paylaşımı, dayanışması ve hayata müdahale edişi üzerinden tanımlanan Deniz bu bağlamda tarihsel bir öznedir. Mavi Dalga, farklı kadınların ve dolayısıyla farklı kadın olma hallerinin bir arada yer aldığı bir filmidir. İkimizin Yerine filmi, feminist film teorisinde ortaya konduğu şekliyle erkek arzusu tarafından yönlendirilen, ödipal yörüngeye sahip bir anlatıdır. Çiçek, kendi hayatını yaşamakta ısrarlı bir karakterdir ancak filmin anlatı yapısı çerçevesinde Çiçek; hayata dair tüm beklentisini ve isyanını duygusal ilişki içinde bulunduğu Doğan üzerinden yaşar. Kendisi ve hayatı hakkındaki, soruların yanıtını Doğan sayesinde

⁷ Pygmalion öyküsü, bir erkeğin yarattığı ya da istediği biçimde dönüştürdüğü bir kadına aşık olmasının konu edildiği kültürel ürünlerin esin kaynağıdır. Bu konu özellikle ana akım Hollywood ve Yeşilçam filmlerinde sıkça işlenmiştir. Ayrıntılı bilgi için bkz. Erhat,1996:259

⁸ "Yapamadım Çiçek bundan yıllar evvel ben senin ablana aşık oldum diyemedim (...) Bir gün birden bire terk etti beni diyemedim. Ben o köprüde kaldım Çiçek. Ta ki yıllar sonra bir gün hiç bilmediğim bir şehirden bir iş teklifi gelene dek. Orada seni bulacaktım meğer. Bir yanlış düzeltirmişçesine açmış bir çiçek. meğer benim zalim sevgilim yıllar önce ölüp gitmiş (...) sense düşünülmesi imkansız bir cemre, bahar kadar taze kapılarımı zorladın durdun günlerce. Kaçtım senden. Solmuş bir hayale mi aşğım yoksa sana mı bilemedim.(...) senin yanında bambaşka biri oldum. Ben kendimi seninle sevdim Çiçek. Sen beni sevdiğin için sevdim"

öğrenir, Çiçek'in gizemi Doğan sayesinde aydınlığa kavuşur. Böylece Çiçek, Doğan'ın eski sevgilisinin ölümünde temsil edilen eksikliğini tamamlama vazifesi gördüğü için bir metafor haline gelir.

İki film karşılaştırıldığında, Mavi Dalga feminist film teorisinde önemi ve gerekliliği vurgulanan yeni gösterge ve anlatı yaratma pratiğinin bir örneği haline gelmektedir. Mavi Dalga yerleşik ve kabul gören, kadına dair imgeleri değiştirerek dişil öznenin değişmesi sürecine katkıda bulunmaktadır. İkimizin Yerine ise ebedi dişil mitini pekiştirmektedir.

KAYNAKÇA

- Avcı İ. Bozkurt (2017) *Yeni Türk Sineması'nın Minör Temaları: Gözetleme Kulesi SineFilozofi Dergisi* 2(4), 7-24
- Berktaş F. (2011) *Feminist Teoride Açılımlar Toplumsal Cinsiyet Çalışmaları içinde. (Der: Yıldız Ecevit ve Nadide Kalkıner) Anadolu Üniversitesi: Eskişehir*
- Bordwell D, Thompson K. (2012) *Film Sanatı (çev: Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat) İstanbul: De Ki*
- Chaudhuri, S. (2007). *Feminist Film Theorists: Laura Mulvey, Kaja Silverman, Teresa De Lauretis. New York: Routledge*
- Çakmak S. (2013) *Türk Sinemasında Namus ve Beden Denetimi Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*
- Çiçekoğlu F. (2007) *Vesikalı Şehir İstanbul: Metis*
- De Lauretis, T. (1984). *Alice Doesn't: Feminism, Semiotics, Cinema. Bloomington: Indiana University.*
- Direk Z (2010) *Simone de Beauvoir: Abjeksiyon ve Eros Etiği Türkiye'de Toplumsal Cinsiyet Çalışmaları (der: Hülya Durudoğan, Fatoş Gökşen, Bertil Emrah Oder, Deniz Yüksek) içinde. İstanbul: Koç Üniversitesi, 35-64*
- Donovan J. (2014) *Feminist Teori (çev: Aksu Bora, Meltem Ağduk Gevrek, Fevziye Sayılan) İstanbul: İletişim*
- Elmacı T. (2011) *Yeni Türk Sinemasında Kadının Temsil Sorunu Bağlamında Gitmek Filminde Değişen Kadın İmgesi Gazi İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi* 33, 185-202
- Erhat. A. (1996) *Mitoloji Sözlüğü İstanbul: Remzi*
- İnceoğlu İ. (2015) "Beyaz Perdede Kadın Anlatısı: Mavi Dalga Filminin Feminist İncelemesi" *Fe Dergi* 7(2), 87-94.
- Johnston C. (2008) "Karşı Sinema Olarak Kadınların Sineması" çev: Ertan Yılmaz *Sinema İdeoloji Politika Sinemasal Yazılar 1 (der: Burak Bakır, Yörükhan Ünal, Sali Saliji) içinde Ankara: Nirengikitap* 281-293
- Kaplan E. A. (2000). *Women and Film: Both Sides of The Camera. London & New York: Routledge.*
- Kolker R. (2009) *Film, Biçim ve Kültür. (Çev&Ed; Ertan Yılmaz), Ankara: Deki.*
- McKee R. (2011) *Öykü (çev: Nuray Yılmaz, Ertan Yılmaz, Fatih Kınalı) İstanbul: Plato Film*
- Smelik, A. (2008). *Feminist Sinema ve Film Teorisi ve Ayna Çatladı (çev: D. Koç). İstanbul: Agora.*

1990 SONRASI TÜRK SİNEMASINDA DIŞ GÖÇ FİLMLERİNDE TOPLUMSAL CİNSİYETİN SÖYLEMSEL İNŞASI

İzlem KANLI

Yakın Doğu Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Kıbrıs
<https://orcid.org/0000-0003-4880-0640>
izlem.kanli@neu.edu.tr

Pelin AGOCUK

Yakın Doğu Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Kıbrıs
<https://orcid.org/0000-0002-1886-1883>
peлин.agocuk@neu.edu.tr

ÖZ

Bu araştırma 1990 sonrası Türk sinemasında yer alan dış göç filmlerindeki temsillerde toplumsal cinsiyetin nasıl yansıtıldığını incelemektedir. Araştırmanın amacı, dış göçün kimlikler üzerinde oluşturduğu değişim ve dönüşümleri toplumsal cinsiyet bakış açısıyla ele almaktır. Bu çerçevede araştırmada, göç olgusu toplumsal cinsiyeti dönüştürmekte midir veya nasıl dönüştürmektedir sorusunun cevabı açıklanmaya çalışılmıştır. Göç olgusuyla yaşanan ulusal kimlikteki kırılmalar, kültürel dönüşümler ve kimlik sorunları ekseninde toplumsal cinsiyette meydana gelen değişimler seçilmiş olan dış göç filmlerindeki ana karakterlerin söylemlerine bakılarak çözümlenmiştir. Bu kapsamda her biri Türkiye'den yurtdışına göç etmiş yönetmenlerin göç olgusunu ele aldıkları filmlerden 1990'lı yıllara ait iki film (*Sarı Mercedes*, T.Okan,1992) (*Hamam*, F.Özpetek,1997), 2000'li yıllara ait iki film (*Duvara Karşı*, F.Akın,2004) (*Yaşamın Kıyısında*, F.Akın,2007) ve 2010'lu yıllara ait iki film (*Almanya'ya Hoşgeldiniz*, Y.Şamdereli,2011) (*Kuma*, U.Dağ,2012) filmleri göç temsillerinde melezleşmiş bir kimlik imgelemi bulunduğu, bunun toplumsal cinsiyet rol ve temsillerine yansıdığı ve de bunların filmin anlatı yapısı içerisinde söylemlere yedirildiği varsayımından hareketle söylem analizi yöntemi kullanılarak çözümlenmiştir. Araştırma filmlerde yer alan temel karakterlerin söylemlerinden yola çıkarak, göçle birlikte gelişen kültürel kimlikteki dönüşümlerin toplumsal cinsiyet yapısındaki dönüşümlerle paralel olup olmadığını, kültürel kimliğin toplumsal cinsiyet yapısı ile paralelliği bulunduğu varsayımıyla ele alınmıştır. Araştırmada, dış göç filmlerinde yer alan toplumsal cinsiyete dair söylemleri çözümlerken kültürel çalışmalar alanından Nira Yuval Davis, Stuart Hall, Ian Chambers, Immanuel Wallerstein ile George Simmel'in kuramsal yaklaşımlarından yararlanılmıştır.

Anahtar kelimeler: *sinema, göç, toplumsal cinsiyet, temsil*

DISCURSIVE CONSTRUCTIONS OF GENDER IN MIGRATION FILMS IN TURKISH CINEMA AFTER 1990'S

ABSTRACT

This research examines how gender is being reflected in the representations of films which focus on external migration in Turkish cinema after 1990's. The aim of this research is to examine the changes and transformations on identities due to migration from a gender perspective. In this framework, the research tried to give an answer to the question of whether migration is transforming gender and if so how is it transforming. The representations on changes within gender due to the fragilities within national identities and cultural transformations as a consequence of migration are analyzed by looking through the discourses within representations. In this context films of the directors whom themselves experienced migration and who focus on migration issues on their films is analyzed. Two films of the 1990's (*Sarı Mercedes*, T.Okan,1992) (*Hamam*, F.Özpetek,1997); two films from 2000's (*Duvara*

Karşı, F. Akın, 2004) (*Yaşamın Kıyısında*, F. Akın,2007) and two films from 2010's (*Almanya'ya Hoşgeldiniz*, Y.Şamdereli,2011) (*Kuma*, U.Dağ, 2012) is analyzed by using discourse analysis method based on the assumption that hybrid identities are common representations within films that focus on migration and that these also reflect as well on the gender roles and representations throughout the film narrative and that they are embedded within discourses. By looking at the discourses of the main characters, the research has questioned whether the changes within gender performances is related to the transformations within cultural identities assuming that the transformations on cultural identities are parallel to the transformations on gender structure. While analyzing the discourses around gender on films focusing on migration, the research also used theoretical approaches from cultural studies such as Nira Yuval Davis, Stuart Hall, Ian Chambers, Immanuel Wallerstein and George Simmel.

Keywords: *cinema, migration, gender, representation*

GİRİŞ

Kimlikler zaman içerisinde çeşitli tarihsel, siyasi ve sosyal koşullara bağlı olarak değişim gösteren bir yapıdadırlar. Kimliklerdeki bu dönüşümler toplumsal cinsiyet yapısına ve rollerine dair değişimleri de beraberinde getirmektedir. Bu araştırmanın çıkış noktası olan göç etmiş kimlikler ise bu çerçevede daha karmaşık bir yapıya sahiptirler. Kimlikler başka ülkelere göçle birlikte daha fazla dönüşüme uğramakta; buna paralel olarak toplumsal cinsiyet rollerinde de değişim ve dönüşümlere neden olmaktadır. Kendi başına sorunsal bir mücadele alanı olarak toplumsal cinsiyetin bu süreçte nasıl değişip dönüştüğü veya değişimde direndiği sinematik temsillerde yer bulan önemli bir temsil alanıdır. Bunun nedeni sinemanın birtakım gerçeklikleri temsil edebileceği gibi topluma ve kimliklere yönelik değişimler sağlayabilen bir araç olarak konumudur.

Bu araştırma temel olarak Türk sinemasında yer alan dış göç filmleri ile bu filmlerde temsil edilen toplumsal cinsiyet temsillerini incelemektedir. Buradan hareket ederek araştırmanın amacı göçmenliğin toplumsal cinsiyet yapısını ve rollerini nasıl dönüştürmekte olduğunu ele almak, göç eden yönetmenlerin bakış açısı ile toplumsal cinsiyete dair dönüşümlerin sinemada söylemsel olarak nasıl ele alındığını irdelemektir. Araştırma gerçekleştirilirken bir yandan da göçmenlerin yaşamakta olduğu sorunların göçmen sinemacılar tarafından nasıl temsil edildiği, göç eden kimliklere yönelik melezleşmiş kimlik imgeleri/söylemleri bulunup bulunmadığı, bu filmlerin ulusal kimlik/kültürel kimlik ve toplumsal cinsiyet rollerine ilişkin ne yönde mesajlar taşımakta olduğu dikkate alınan unsurlardır. Çalışmada ayrıca göçmenlerin yaşamakta olduğu kültürel uyum ve/veya çatışmaların göçmen sinemacılar tarafından nasıl temsil edildiğine yer verilmektedir.

Araştırma 1990 sonrası Türk sinemasında yer alan dış göç filmlerine odaklanmıştır. Bu dönemde Türk sinemasında yer alan dış göç filmlerinde toplumsal cinsiyetin nasıl inşa edilmekte olduğunu incelemiştir. Bu kapsamda ulusal kimlik/ötekileştirme/ kültürel kimlik ve toplumsal cinsiyetle ilgili söylemlerin nasıl kesiştiği irdelenmiştir. Araştırma göç eden kimlik/göçmenlik toplumsal cinsiyet yapısını dönüştürüyor mu ve/veya nasıl dönüştürüyor sorusundan hareket edilmiştir. Bu çerçevede yöntem olarak söylem analizi yöntemi tercih edilmiştir. Söylem analizi yöntemi ile filmlerde temsil edilen karakterlerin söylemleri aracılığıyla genel itibarıyla göç olgusuyla birlikte yaşanan kültürel dönüşümler ve kimlik sorunları analiz edilmiştir. Bu doğrultuda, filmlerde oluşturulan söylemler aracılığıyla ulusal kimlikte kırılmalar, kültürel dönüşümler ve toplumsal cinsiyet açısından yaşanan değişimler ele alınmıştır. Göçmen olarak temsil edilen karakterlerin yaşadığı sorunlar, göç etikleri ülkelerde ve kendi ülkelerinde karşılaştıkları kültürel uyumsuzluklar filmlerde oluşturulan söylemler aracılığıyla ortaya çıkarılmıştır. Araştırma, Türk sinemasında göç temsiliinde melezleşmiş bir kimlik imgelemi bulunduğu ve bunun filmin anlatı yapısı içerisinde söylemlere yedirildiği varsayımından hareket etmiştir. Kültürel kimliğin toplumsal cinsiyet yapısı ile paralellikinden yola çıkarak kültürel kimlikteki dönüşümlerin toplumsal cinsiyet yapısındaki dönüşümlere paralel olup olmadığını incelemiştir. Bu bağlamda göç edenlerin gözünden toplumsal cinsiyet bağlamında kültürel uyuma ve/veya çatışmalara bakılmıştır. Araştırmada 1990'lı yıllara ait iki film (*Sarı Mercedes*,1992) (*Hamam*,1997) 2000'li yıllara ait iki film (*Duvara Karşı*,2004) (*Yaşamın Kıyısında*,2007) ve 2010'lu

yıllara ait iki film (*Almanya'ya Hoşgeldiniz*,2011) (*Kuma*,2012) söylem analizi yöntemi ile çözümlenmiştir.

Kuramsal Çerçeve

Kültürel Kimlik ve Göç

Kimlik, bireyin yerleşik olarak yaşadığı veya dahil olduğu grubun düzenlemiş olduğu toplumsal kurallara uygun özelliklere sahip olmasıyla ortaya çıkan bir olgudur. Bu dil, din, ırk, etnisite, kültür ve sınıfsal durum gibi olgularla bireyin gruba dahil olduğunu belirleyen özelliklerdir. Geertz (1973) kültürü, kendi toplumsal yaşam çevreleriyle anlamlı bir deneyimsel bağlantı sağlayan örgütlü kategori ve yorum arayışında olan aktörlerin aynı anda hem ürünü hem de kılavuzu olarak görmektedir. Bu bağlamda kültür hem basitleştirici, hem de düzenleyici bir aygıttır (Akt. Smelser, 2014: 24). Kültürün toplumsal anlamda düzenleyici bir aygıt olması bireyin kültürel kimliğinin de belirlenmesinde önemli bir etkidir. Assmann (2015: 140) kimliğin iki boyutu arasında (kişisel ve ortak) paradoksal görünen bir ilişki olduğunu savunarak, bu görünüşü birbiri ile çelişen iki tezle formüle eder. Birincisi, 'Ben' dışarıdan içeriye oluşur. Grubun biz kimliği, bireyin ben kimliğinden önce gelen ya da kimlik sosyal veya genetik bir olgudur. İkincisi ise; ortak kimlik ya da 'biz' kimliği bu 'biz'i kuran ve taşıyan bireylerin dışında yoktur. Sadece bireysel bilgi ve bilincin ürünüdür.

Bireyin kendi yaşadığı toplumun dili; etnik, kültürel ve sınıfsal özelliklerini yansıttığı bir olgu olarak önem taşımaktadır. Özellikle göçmenlerin kendi kültürlerini geride bırakarak göç ettikleri toplumun kültürüne adaptasyon sürecinde yaşadığı sıkıntılar ön plana çıkmaktadır. Hall (1998: 173-192) kültürel kimlik üzerine iki farklı düşünce yönteminden bahsetmektedir. Birincisi; kültürel kimliği paylaşılan tek bir kültür, bir tür ortak "tek gerçek benlik" bağlamında, daha yüzeysel ya da yapay olarak yüklenmiş diğer benliklerin içinde saklı, yani ortak tarih ve ataları olan insanların ortak benlikleri anlamında tanımlanmaktadır. Diğer görüşte ise, birçok benzerlik noktasını kabul etmesinin yanında daha derin ve önemli kritik farklılık noktaları kim olduğumuzu belirlemektedir. Bu anlayışta kültürel kimlik "var olma" kadar "bir olma" meselesidir ve hem geçmişe hem de geleceğe aittir. Kültürel kimlikler bir yerden gelir, tarihleri vardır ve tarihsel olan herşey gibi sürekli dönüşüme maruz kalırlar. Kültürel kimlikler bir özellik değil, kendimizi konumlandığımız durumla bağlantılıdır. Tarihsel süreç içinde değişim ve dönüşümlerden etkilenerek oluşan kültürel kimlik, konumlanma ile ilgili olduğu için de her zaman bir kimlik politikası ile konum politikası vardır ve bütün bunların kesin bir "köken hukuku" içinde mutlak bir güvencesi yoktur (Hall, 1998:173-193). Göçmenler göç ettikleri ülkelerin kültürel özelliklerine uyum sağlarken kendi kültürel kimliğini de muhafaza ederler. Hall'ün bahsettiği gibi kültürel kimlik daha çok konumlanma ile ilgili olduğu için, yaşamımız boyunca karşılaştığımız farklı kültürlerden etkilenerek, fakat geçmişten kopmayarak kültürel kimliklerimizde değişim ve dönüşümlere maruz kalırız.

Chambers'a göre ise (1995:39-40), miras olarak devraldığımız kültür, tarih, dil, gelenek ve kimlik duygusu imha edilemez ama parçalanır, sorgulanmaya açılır, yeniden yazılır ve yeni bir yöne sokulur; yaşamımızda başka hikayeler, diller, kimlikler duyabilir ve deneyimleyebiliriz. Bütün bunlar harekettten çıkar ve "ben" sürekli olarak böyle bir harekette biçimlenir ve yeniden biçimlenir. Dil ve kimlik duygusu bu hareket ve devinim üzerinden şekillenir, kimlik duygusu hiçbir zaman bir kesinliğe kavuşmaz. Göç ile birlikte oluşan kültürel kimliklerdeki kırılmalar aidiyet duygusunda değişimlere neden olur. Bu bağlamda göç kültürel kimliğin tanımlanmasında belirleyici bir role sahiptir. Göçe refakat eden bu yayılma modernliğin kuşatıcı temaları yani ulus ve edebiyatı, dili ve kimlik duygusu; metropol; merkez duygusu; psişik, kültürel homojenlik duygusudur ve ötekinin radikal başkılığını tanıdığımızda artık dünyanın merkezinde olmadığımızı kabul etmiş oluruz. Buna paralel olarak köklerimizden koparılıp varoluş ve aidiyet duygumuza başkalaşım anlamında bir karşılık buluruz (Chambers, 1995:40). Bu durumda göçmenler öteki olarak konumlandırıldıkları ülkelerin kültürlerine uyum sağlamak için köklerinden uzaklaşıp fakat tam anlamıyla koparılamazlar.

Ötekileştirme ve Göç

“Öteki”; din, dil, kültür, gelenek ve etnisite gibi olgularla diğer toplumsal gruplardan farklılaşan ve azınlık olarak bu grupların içinde var olan kişilerin konumlandıkları bir durum olarak kendisini göstermektedir. “Öteki” yerleşik bir grubun içine dahil olmaya çalışan farklı kültürel kimliğe sahip olan bireyleri tanımlamak için kullanılır. Göçmenler azınlık olarak yerleştikleri ülkelerde “öteki” olarak konumlanır ve hiçbir zaman o grubun içinde tam anlamıyla var olmazlar. Bir anlamda aidiyet sorunu olarak da tanımlanan “ötekileştirme” yerleşik grupların göçmenleri tanımladıkları toplumsal baskıyla da ilişkilidir. “Öteki” olgusu üzerine ilk kapsamlı çalışmayı ortaya koyan George Simmel’e göre “öteki” yerleşikler açısından gruba ait olmayan ve her an ayrılma ihtimali olan kişileri tanımlamak için kullanılır. “Öteki” huzursuzluk çıktığı takdirde ilk kurban edilen ve dışarıdan gelen kişi olması nedeniyle sorun çıktığında da düşman ilan edilebilir (Akt. Demir, 2008: 5; Osmanoğlu, 2016: 77-98).

Hall ise (1994) kimliğin hiçbir zaman tamamlanamayan bir süreç olarak, temsilinin dışında değil, daima içinde kurulan bir üretim olduğunu savunur. Bu devrim sonucunda inşa edilen yer ve aidiyet duygusunda, bireysel hikayeler, bilinçdışı güdü ve arzular daima olumlu, geçiş halinde bir hedefi ve sonu olmayan biçim halini alır (Chambers, 1995:41). Dolayısıyla göç etme mekânsal ve kültürel olarak farklı kimliklerle etkileşime maruz kalmayı da beraberinde getirir. Bunun sonucunda da kültürel kimlik biçimlenebilen, dönüşebilen ve inşa edilebilen bir olgu olarak özellikle göç edenler üzerinde belirleyicidir. Kimlik, insanların kendilerini ülkelerinin sınırları dışında tanımladıkları ve “öteki”nin tanımlanabilmesini sağlayan bir araçtır.

Göç edenler, göç ettikleri ülkelerde bir yandan kendi kültürlerini korumaya çalışırken, diğer yandan da o ülkenin kültürüne ayak uydurmaya çalışırlar. “Öteki” olarak konumlandıkları ülkede kendi kültürlerinden kopuş süreciyle birlikte, diğer ülkenin de kültürüne uyum ve aidiyet sorunu yaşamalarının sonucunda kimlik çatışmasıyla karşı karşıya kalırlar. Kimliği tanımlarken dil, etnisite, kültürel deneyim ve toplumsal cinsiyet gibi olgulardan yararlanılır. Dolayısıyla göçmenler göç ettikleri ülkelerde “öteki” olarak konumlandırılmalarının yanında, kendi ülkelerinde de kültürel uyumsuzluk ve aidiyet sorunuyla karşılaşılırlar.

Toplumsal Cinsiyet ve Göç

Her bireye yüklenen anne, baba, evlat, kardeş vb. gibi kadın ve erkek üzerinde toplumsal olarak yaratılan, sürekli değişen roller ve kimlikler vardır. Toplumda kadın ve erkeğe yüklenen roller toplumsal cinsiyeti oluşturur. Toplumsal cinsiyetin belirlenmesinde ve kodlandırılmasında, ulusalcılık ve milliyetçiliğin de rolü bulunmaktadır. Balibar’ın vurguladığı gibi ırkçılık ve milliyetçiliğin kendisi toplumsal cinsiyet ile cinselliğin kodlandırılmasında güçlü bir etki yaratmaktadır (Huysen, 1999 :97). Toplumda kadın ve erkek algısının kodlanmasında toplumsal ve siyasal kurumların etkisi son derece önemlidir.

Kadınlar toplumsal düzenlerin köktenci olarak kurulmalarında merkezi bir yere sahip olması nedeniyle, genellikle topluluğun “şerefi”nin taşıyıcısı olarak görülür ve topluluk kültürünün nesillerarası yeniden üreticisi olarak kurulurlar (Yuval-Davis, 2003:132). Ataerkil toplumlarda kadınların denetimi toplumsal düzenin köktenci kurulması açısından hayati bir öneme sahiptir. Bu düzen içinde kimin “ideal erkek” ve “ideal kadın” olabileceği çeşitli tanımlamalar ve kodlamalarla düzenlenmiştir. Dolayısıyla kadının bu toplumsal rollerinden uzaklaşmasını toplumsal düzende bir felaket olarak algılayan topluluklarda kadınlar genellikle belirsiz bir yere sahiptirler (Yuval- Davis, 2033: 97). Kadınlar için kurgulanan bu kültürel kodlar ve uygulamalar kadını “boyun eğen”, “fedakar” ve “öteki” olarak konumlandırmıştır. Kadın genellikle yemek pişirme, çocuk bakma, ev işi yapma gibi işlerle “ev içi”nde konumlandırılmış ailenin kutsallığı vurgulanarak kadınların “ev dışı” ortamda yer alması veya üretime katkı sağlamasının tehlikeli bir duruma yol açabileceği vurgulanmıştır. Toplumsal olarak kadının ve erkeğin yeniden üretime ne şekilde ve nasıl katkı koyacağı belirlenmiş ve nesillerarası kültür aktarımında da toplumsal cinsiyet rolleri denetim altında tutulmuştur.

Kapitalist sistemin ideolojik gerekliliği olarak “ev kadını” icat edilmiş ve kadınların çalışmadığı, yalnızca eve baktığı vurgulanarak, hükümetler istihdam edilmiş olan sözde emek gücü yüzdelelerini

hesaplarken, “ev kadınları”na bu paydada yer vermemişlerdir (Wallerstein,1995:47). Bu düzenlemenin kadının “ev içi”nde çalışmasının gerçekten bir çalışma olmadığı düşüncesini oluşturmasının yanı sıra, “ev dışı” emek gücünün de küçümsenerek üretim ilişkileri açısından erkeklere göre daha az ücretle ve daha düşük görevlerde çalıştırılmasına neden olmuştur.

Toplumsal bir yaratı olmasının yanı sıra, değişmez bir “özü” olmayan insan bedeni tarafından da biçimlendirilen toplumsal cinsiyet, onu çeşitli yollarla biçimlendirip değiştiren toplumsal güçlerle karşı karşıyadır (Giddens, 2005: 109-112). II Dünya Savaşı sonrası özellikle kadının ev içinden ev dışına konumlandırılmasıyla birlikte toplumsal cinsiyet rollerinde de değişimler yaşanmıştır. Toplumsal cinsiyeti biçimlendiren ve dönüştüren unsurlar arasında iç göç ve dış göç güçlü bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Almanya başta olmak üzere 1950’li yıllarda Avrupa ülkelerine yapılan göçler toplumsal cinsiyet rollerinde de dönüşümlerin yaşanmasına ve kadının ev içindeki yerinin sorgulanmasına neden olmuştur. 1970’li yıllarda Avrupa ülkelerinde kadın işçilere de ihtiyaç duyulmasıyla birlikte, toplumsal cinsiyet rollerinde değişimlerin yaşanması, kadının ev dışında ekonomik üretime katkıda bulunması aynı zamanda ev içindeki rollerde erkek ve kadın arasında paylaşım yapılması söz konusu olmuştur. Ataerkil bir toplum olarak Türkiye’de bu dönüşüm ve değişimlerden etkilenen ülkeler arasındadır. Özellikle Avrupa ülkelerine göç eden kadınların çalışma hayatına geçmeleri ve emek gücünün karşılığını almaları Türkiye’de de toplumsal cinsiyet rollerinde değişimlere neden olmuştur. Sonuç olarak, kadının ekonomik üretime katkıda bulunması erkeğin otoritesinin sarsılmasına ve erkek egemen toplumlarda toplumsal cinsiyet rollerinde algı değişimine yol açmıştır.

Göç Filmlerinde Toplumsal Cinsiyet Temsillerinin Söylemsel İnşası

Sarı Mercedes (T.Okan,1992) filmi Ankara’nın bir köyünde doğup büyümüş, kimsesiz, amcasının yetiştirdiği yoksul bir adam olan Bayram’ın Ankara’ya çalışmaya gitse de iş bulamayıp hayallerini gerçekleştirmek üzere Almanya’ya gidişini ve Türkiye’ye tatil amaçlı yola çıkarken başından geçenleri konu alır. Bayram Almanya’da yaşadığı dönemde tüm parasını bir mercedes araca yatırmış olup bunun kendisine statü kazandırdığını düşünmektedir. Öyle ki tanıştığı tüm kadınların arabası için kendisiyle birlikte olacağını düşünmekte ve hoşlandığı tüm kadınlara arabasıyla gezme teklif etmektedir. Bu çerçevede Bayram, bir erkek olarak gücün kendisinde olduğunu ve arabası kanalıyla tüm kadınların kendisini onaylayacağını düşünmektedir. Öte yandan filmde temsil bulan kadın karakter Solmaz bir yandan 1960’lı yılların Almanya’ya göç etmiş ilk kadın temsilini sunarken bir yandan çalışan kadın imgesini verirken, diğer yandan Bayram’ın arabasında gezmek karşılığında kendisiyle birlikte olarak toplumsal cinsiyet ilişkileri bağlamında eşitsiz ve olumsuz bir temsil sunar. Bayram, Solmaz’la birlikte olduktan sonra onunla bir daha görüşmez ve onu arabasıyla Türkiye’ye götüreceği sözünü verdiği halde sözünü tutmaz. Bu durumda Bayram, Mercedes arabasını değil, kadınları bir araç olarak görmektedir. Filmde Bayram karakteri, Mercedes arabası ile kadınları özdeşleştirmiştir. Hatta daha da ileri bir boyutta, arabasını kadınlardan daha üstün görmektedir. *Sarı Mercedes* filmindeki söylemleri incelediğimizde, Bayram’ın bakış açısıyla toplumsal cinsiyet bağlamında kadın, denetim altında tutulabilecek bir temsilde konumlandırılmıştır. Ataerkil toplumlarda kurgulanan kültürel kodlar filmde, Bayram karakterinin temsiliyle yansıtılmıştır. Filmde öne çıkan söylemler, ataerkil toplumlarda yaygın olan toplumsal cinsiyet rollerine göre kurgulanmıştır:

‘Gel de dayan işte. Kadının böylesi de başka birşey canım... Bu ne Kezban’a ne Solmaz’a benziyor. Zaten Kezban’dan ne gördük, nikahına almadan dokunamayacağın cinsindedir. Vermez de vermez... Halbuki bu...’

‘Yanaşsam mı acaba? Şuna bak ya... Bilse aşağıdaki Mercedesin benim olduğunu hemen altına yatıverir.’

Toplumsal cinsiyet bağlamında, geleneksel toplumlarda kadın erkekten daha aşağı bir konuma yerleştirilmiştir. Bu söylemde Bayram, Mercedes arabası olduğu için statü atladığını, dolayısıyla kadınların denetimini daha kolay sağlayabileceğini düşünür.

Hamam filmi (F. Özpetek,1997) İstanbul’a miras nedeniyle zorunlu olarak yapılan bir seyahatin gönüllüleşmesini; İtalya’da yaşayan bir insan gözüyle İstanbul’daki Türk kültürünün yansımalarını ve kimlikte gelişen değişimleri ele almaktadır. *Hamam* filminde temel göçmen erkek karakter Türkiye’ye yerleştiğinde kendi toplumsal cinsiyetini keşfetmeye başlar. Böylelikle İtalyan kökenli, eğitilmiş, üst

sınıfa ait temel erkek karakterin göç olgusuyla birlikte kimliğinde ve hayat tarzında değişimler yaşamaya başlar.

Bu filmde modern çekirdek aile yapısına sahip temel erkek karakterin toplumsal cinsiyet rolleri biseksüel olarak verilmektedir. Filmde temel karakter göçle birlikte kendi cinsel kimliğini keşfeder. Dolayısıyla kimlik politikaları bu filmde cinsiyet politikalarıyla kesişmektedir. Medeni durumu evli olan ve Türkiye'ye Türkiye'nin ataerki olduğu önyargısıyla giden İtalyan bir erkeğin bir Türk erkeğine aşık olmasıyla birlikte hem Türk ulusal ve toplumsal cinsiyetiyle ilgili önyargılarında kırılmalar, hem de kendi yönelimlerinde değişimler meydana gelmektedir.

Hamam filminde öne çıkan söylemleri ele aldığımızda; Türk kültürünün bir parçası olan sözlü kültür geleneğinin temsil edilmekte olduğu görülür. Bir yandan Türk mahalle yaşamını sembolize eden sahnelerde kadınların evlerinin balkonlarından veya pencerelerden birbirleriyle sözlü olarak iletişim kurdukları görülür. Mahalleyle ilgili tüm meseleler; ölüm haberleri, dedikodu gibi olayların tamamı evlerin kamuya açılan eşiklerinde dillendirilmektedir.

Bunun dışında, filmde baskın olan söylemler Türk ataerki yapısındaki cinsiyetçi yapıyı vurgular şeklinde belirtilmektedir. Örneğin İtalyan kadın kocasına miras işlerini tamamlamak üzere Türkiye'ye kendisinin değil kocasının gitmesi gerektiğini Türkiye'deki toplumsal cinsiyet yapısıyla ilişkilendirerek söylemektedir:

'Ayrıca oraya erkek gitmeli çünkü orada erkekleri daha çok sayarlar.'

Bu söylem aynı zamanda Batılı kadın gözünden Türkiye'deki toplumsal cinsiyet ilişkilerine olan bakış açısını temsil etmektedir.

Filmin bir diğer sahnesinde torunu Francesco'ya bıraktığı mektupla birlikte büyükannenin sesi üst ses olarak eşlik etmektedir. İstanbul'da yaşamış bu İtalyan kadının bıraktığı mektupta öne çıkan söylemler yine Türk kültüründe varolan cinsiyetçi yapıya dair izler taşımaktadır:

'Burada kadınlar Avrupalı kadınların elde ettiğinin yarısını elde edebilmek için iki katı çaba sarfetmek zorunda kalıyorlar.'

'Sadece erkeklere özgü eğlence düzenleme fikri hoşuma gidiyor. Bu güçlü aile reislerinin şehrinde tek Batılı hamam sahibesi ben olacağım ve gizlice onların en özel zevklerini seyredebileceğim..'

'...ve bu saygıdeğer aile babaları hakkında o kadar çok şey biliyorum ki beni aziz analarımdan bile daha çok sayıyorlar..'

Yine filmin bir başka sahnesinde İstanbul'da yaşayan Füsün'un müstakbel kocasının aileyle tanıştığı akşam yemeğinde Türk erkeğinin evli kadımla ilgili genel bakış açısıyla ilgili söylemleri göze çarpmaktadır:

'Füsün'un çalışmasına gerek yok, okula gitsin, evimizle ilgilenin'

Duvara Karşı (F.Akın, 2004) filmi Almanya'da yaşayan ikinci kuşak Türk kökenli göçmen Sibel ve Cahit'in aile baskısından dolayı planlanmış evliliklerini konu alır. *Duvara Karşı* filminde temel karakter Sibel ailesi ile Almanya'da yaşayan, geleneksel-muhafazakar aile yapısına sahip bir kadındır. Kocası kıskançlık cinayeti işleyip hapse giren Sibel ailesi tarafından namus cinayetine kurban gitmemek için İstanbul'a göç etmek durumunda kalır. Filmde temel kadın karakterin yani Sibel'in aile baskısından ötürü yaşadığı ülkede kültürel çatışmayı daha yoğun yaşadığı görülür.

Filmdeki göç olgusu ve kimlik politikaları temel karakter Sibel ile yan karakter Cahit'in her ikisi için de sorunsaldır. Bir yandan içerisine doğdukları kültürle (Almanya) şekillenip o kültüre adapte olmaya çalışırken, öte yandan kendileriyle çelişebildiklerini görürüz. *Duvara Karşı* filminin yönetmeni Fatih Akın filmin öyküsünün çıkış noktası olarak esin kaynağından bahsederken, Almanya'daki bir Türk kız arkadaşının kendisine sahte evlilik teklifinde bulunduğunu söylemiştir (Bahrens & Toteberg, 2011: 118-119). Bu bağlamda, Almanya'da yaşayan göçmenlerin toplumsal anlamda yaşadıkları sorunların, Almanya'da yaşayan bir yönetmenin gözünden temsil edilmesi filmi daha önemli kılmaktadır. Ayrıca filmdeki göçmen temsilinin Almanya'da yaşayan bir Türk göçmen olan yönetmenin gözünden aktarılması, sinemanın toplumsal gerçekliği yansıttığını da ortaya koymaktadır.

Bu filmde öne çıkan söylemlere baktığımızda baskın olarak Almanya’da yaşayan Türklerin Türk kültürü ile ilgili bakış açılarını yansıtan söylemlerin ön plana çıktığı görülür: Türk otobüs şoförünün aile baskısı nedeniyle anlaşmalı sahte evlilik planlayan iki göçmen çocuğunun konuştuklarına kulak misafiri olduğunda verdiği tepkide görüldüğü gibi bir göçmenin gözünden Türk olmak din ve ahlakla ilgilidir:

Otobüs şoförü: *‘Sizin gibi Allah’ımı, dinini, kitabını tanımayan köpeklerin otobüsümde işi yok’* Cahit’le arkadaşının kız isteme sahnesinde de kayınpeder *‘çikolatalarda alkol var mı’* diye sorarak bir kez daha İslami muhafazakar Türk ailesi söylemini inşa etmektedir.

Bir başka sahnede ise Sibel’in abisi damadı Türk olup Türkçe bilmemekle eleştirmektedir:

Abi: *‘Türkçeni ne yaptın’*

Damat: *‘Çöpe attım’*

Bunun yanında Türk aile yapısına sahip olmanın gerektiği roller de söylemler üzerinden kurulmakta ve eleştirilmektedir. Sibel altı aydır evli oldukları halde hiç aile ziyaretine gitmediklerinden şikayet ettiğinde Cahit *‘nefret ediyorum bu Türk şeyinden’* diyerek karşılık vermektedir.

Evlendikten bir süre sonra Cahit’e ilgi duyduğunu hissetmeye başlayan Sibel’in kendisiyle yeniden birlikte olmak isteyen bir erkeğe cevabı evli Türk kadınından ve erkeğinden beklenen rollerle ilişkilidir:

‘beni rahat bırak ben evil bir kadınıym. Ben evli bir Türk kadınıym ve yanıma daha fazla yaklaşsan kocam seni öldürür’

Kocasının kıskançlık cinayeti sonrasında Sibel’in bu kez geleneksel yapıda mağdur olduğunu gösteren söylemler öne çıkar. Sibel namus cinayetine kurban gitmemek üzere kaçmak zorunda kalacaktır:

Sibel: *‘beni burada yaşatmazlar, ailem...’*

Abi: *‘namusumuzu temizlemek zorundaydık’*

Öte yandan filmin ikinci basamağında İstanbul’da geçen hikayede yer alan söylemlere baktığımız zaman bu söylemlerin daha çok iki zıt kültürü çatıştırmak, ‘biz-siz’ karşıtlığı kurmak üzere kurgulandığı görülür:

İstanbul’da girdiği büfede erkeklerin oturduğu bir masaya gidip oturan Sibel’e:

‘buralı değilsin galiba’

‘nereden anladın?’

‘ben anlarım’

‘gelsenize buraya, burada nerede uyuşturucu bulabilirim?’

‘manyak mısın kızım sen’ diyerek yüz çevrilmektedir.

Öte yandan İstanbul’a gelen Cahit’in bindiği taksiddeki şoför de Almanya’dan göçmek durumunda kaldığından *‘beni kovdu domuzlar’* diyerek geldiği kültürü ötekileştirmektedir.

Yaşamın Kıyısında (F.Akın, 2007) filmi kızının eğitim masraflarını karşılamak amacıyla Almanya’ya gider Yeter ve orada Alman dili profesörü oğluyla yaşayan Ali’nin yollarının kesişmesiyle başlar. *Yaşamın Kıyısında* filminde Yeter’in ölümünden sonra profesör Nejat Yeter’in kızını bulmak ve eğitim masraflarını karşılamak için Türkiye’ye gider. Temel karakter Yeter’in kızı Ayten yasadışı bir örgüt üyesidir ve Almanya’ya iltica etmiştir. *Yaşamın Kıyısında* filminin temel kadın karakteri Ayten’in toplumsal cinsiyeti eşcinsel olarak verilmektedir. Filmde toplumsal cinsiyet ve politik ifade biçimleri iç içe geçmektedir. Filmdeki temsillerde hem siyasal kimliğin hem de toplumsal cinsiyet kimliğinin sorgulanması amaçlanmıştır. Toplumsal değerlerin ve genel geçer kuralların da eleştirildiği filmde temel karakter Ayten’in hem siyasi hem de cinsel kimliği önem taşımaktadır.

Öte yandan filmdeki erkek karakter Ali ise Almanya’da üniversitede akademisyenlik yapan oğlu ile birlikte yaşamaktadır. Ali bir genel evde tanıştığı Yeter’e aşık olur ve orada kazandığı parayı kendisine aylık olarak vereceğini söyleyerek kendisiyle birlikte yaşamasını ister. Yeter Türkiye’deki kızını okutabilmek için hayat kadınlığı yapmaktadır. Yeter Ali’nin bu teklifini düşünür. Tesadüfen Almanya’da yaşayan iki Türk genci Yeter’i genelevde görüp peşine düşerler. Yeter’e Türkçe selam verirler. Yeter Türk olduğunu anlamamaları için Almanca konuşarak *‘Anlamıyorum’* der.

Adam: *Türkçe konuştuğunu duyduk. Yoksa Türklüğünden utanıyor musun? Sen hem Türk hem de Müslüman'sın. Saptığın yol yanlış tövbe et. Seni bir daha bu alemde görmeyelim. Yazık olur sana!*

Bu sahnedeki söylemde Yeter Türk olduğunu yaptığı iş yüzünden gizlemektedir. İki Türk gencinin tehdit içeren konuşmasında ise milliyetçi bir söylem vardır. Türk kimliğini korumak isterken aslında Almanya'da kendilerini ötekileştirmişlerdir. Dolayısıyla da Yeter'e yardım etmek yerine onu tehdit etmeyi seçmişlerdir.

Almanya'ya Hoşgeldiniz (Y.Şamdereli,2011) filmi Türkiye'den ekonomik nedenlerle Almanya'ya işçi olarak giden Hüseyin'in hikayesini anlatmaktadır. Film dış göç sürecini nedenleri ve sonuçlarıyla Hüseyin'in hikayesi aracılığıyla anlatır. *Almanya'ya Hoşgeldiniz* filminde Almanya'ya göç eden Hüseyin bu ülkede geleneksel ve muhafazakar aile baskısı altında yaşamaktadır. Filmde göçmenlerin, özellikle Hüseyin'in büyük bir Türk ailesi olarak özünü kaybetmemelerini istemeleri nedeniyle film aidiyet duygusunu da sorgulamaktadır.

Almanya'ya Hoşgeldiniz filminin bir sahnesinde Canan metroda yolculuk yaparken üç çocuklu Türk bir aile görür. Çocuklar metroda yaramazlık yaparlar kadının kucağındaki bebek de sürekli ağlamaktadır. Canan'ın karşısında oturan yaşlı Alman bir çift onlardan rahatsız olur.

Yaşlı kadın eşine dönerek; *'Başka bir hobileri yok mu bunların? Durmadan ürüyor vahşiler. Doğum kontrol hapı diye bir şey var ama kullanmayı bilmiyorlardır.'*

Canan yaşlı kadının söylediklerini duyar ve yaşlı kadına: *'Pardon ama biz yabancıları hoş görmeliyiz. Bütün gün ormanda tembellik yapmaktan aklımıza başka bir şey gelmiyor. Tek bildiğimiz yan gelip yatmak ve düzüşmek. Çocukları seven insanlar da var. Bir buçuktan fazla olsa da...'*

Filmde Canan Almanya'da doğup büyümüş ve Alman vatandaşıdır. Bu söylemde genel olarak insanların farklı kültürlere ve farklı ırktan insanlara karşı bakış açısı sorgulanmaktadır. İnsanların bu farklılıklara hoşgörülü olması gerektiği mesajı verilmektedir. Bu sahnede Almanların Türk göçmenleri ötekileştirilmiştir; oysa ki Canan'ın söylemde insanların dili, dini, ırkı ve kültürü farklı olsa bile hoşgörülü davranmaları gerektiği ve onların yaşadığı koşulların göz önünde bulundurularak eleştirilmesi gerektiğinin altı çizilmektedir. Ayrıca bu sahnede iki farklı göçmen temsili vardır. Biri Almanya'da doğup büyüyen ve oranın kültürüyle yetişen Canan, diğeri ise oranın kültürüne adapte olmaya çalışan Türk ailesi.

Kuma (U.Dağ, 2012) filmi Türkiye'de kırsal kesimde yaşayan Ayşe'nin evlendirilerek Avusturya'ya bilmeden ölmekte olan bir kadının kocasına kuma olarak götürülmesini konu alır. Kuma filminin temel karakteri Ayşe Almanya'ya yerleştikten itibaren kendisini muhafazakar aile yapısı içerisinde bulur. Filmdeki temsiller Türk aile yapısının içe ve kendi kültürüne kapalılığını vurgular: Temel karakter bağlamında Ayşe filmin başında kendisine biçilen kumalık rolüne ve içinde yaşadığı koşullara da adapte olurken, zaman zaman Avusturya'daki muhafazakar Türk kültür yapısıyla çatışmaya girse de günün sonunda gelin olarak geldiği ailenin yapısına adaptasyon göstermektedir. Bunun dışında kimlik politikaları bağlamında *Hamam* ve *Yaşamın Kıyısında* filmlerinde de görüldüğü gibi filmdeki temsiller bir kez daha cinsiyet politikalarıyla kesişme göstermekte ve eşcinsellik olgusunun varlığı yurtdışında abartılmış geleneksel muhafazakar değerlere ters düşmekle birlikte yine de bu filmlerde bu kimliklere yer verildiği görülmektedir.

Kuma filminde baskın olarak öne çıkan söylemlere baktığımızda ise söylemlerin daha çok Türkiye'den Avusturya'ya göç etmiş temel karakter Ayşe'yi dışlamak ve ötekileştirmek üzere kurgulandığı görülür:

'mırıldanmayı bırak, babanın köyünde değilsin'

Gelin: *'herşey ortak bizim evde'* dediğinde geline *'eskiden köyde olduğu gibi desene!'* diyerek karşılık verilmesi gibi daha çok Türkiye'nin kırsal bir bölgesinden Avrupa'ya geçiş orada yaşayanlar tarafından eleştirilmektedir. Kısaca Avrupa'da yaşayanların gözünden Türkiye'ye yönelik eleştirel bir bakış açısının yansıdığı görülür. Bunun yanında zaman zaman Avrupa'da konumlanmış Türklerin de Avrupalılara karşı söylemlerine de yer verildiği görülmektedir:

Göçmen annenin *'ben az mı gavur pisliği temizledim'* örneğinde görüldüğü gibi.

DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Araştırma, 1990 sonrası Türk sinemasında dış göç filmlerinde toplumsal cinsiyetin söylemsel inşasını değerlendirmiştir. Göçmenlerin yaşadığı sorunların göçmen sinemacılar tarafından nasıl temsil edildiğini saptamak amacıyla ve bu filmlerde yer alan toplumsal cinsiyete dair inşa ve söylemlerin değerlendirilmesi bağlamında filmler söylem analizi yöntemi ile değerlendirilmiştir:

Araştırmada ortaya çıkan bulgulardan biri göç filmlerinin genel olarak toplumsal cinsiyet rollerinde farklılıkların bulunduğu sunmasıdır. (*Hamam*, *Yaşamın Kıyısında* ve *Kuma* filmlerinde görüldüğü gibi). Toplumsal cinsiyet açısından baktığımızda, cinsiyet politikaları bağlamındaki temsillerinin sadece kadın-erkek ayrımı çerçevesinde değil farklı cinsel kimliği olan kişiler olarak temsil edildiği görülmektedir. *Hamam* filmindeki temel karakter eşcinseldir, *Yaşamın Kıyısında* filminde de temel karakter eşcinsel olarak yansıtılmıştır. *Kuma* filminde ise yan karakter eşcinsel olarak temsil edilir. Bu temsiller Türkiye'nin toplumsal düzeninin ve kültürel yapısının ve özellikle dış ülkelere göç etmiş muhafazakar aile yapısının alışık olmadığı bir durumdur. Filmlerdeki cinsiyet politikaları temsilden çıkarılacak genel sonuç her türlü farklılığın var olduğu ve bu farklılıklara hoşgörü ile yaklaşılması gerektiği mesajıdır. Kısaca; eşcinsellik olgusunun varlığı yurtdışında abartılmış geleneksel muhafazakar değerlere ters düşmekle birlikte yine de bu filmlerde bu kimliklerin de temsil bulduğu görülmektedir.

Dış göç filmlerini ele alan filmlerde ayrıca kadına yüklenen geleneksel rollerle ilgili bir yandan muhafazakar söylem ve temsillere yer verilirken, bir yandan ise geleneksel rollerle ilgili değişimler gözlenmiştir. *Almanya'ya Hoşgeldiniz* ve *Duvara Karşı* filmlerinde görüldüğü gibi kadın temsilleri bağlamında toplumsal cinsiyet rollerindeki geleneksel yapıda kırılmalar görülmektedir. Söylemsel değerlendirmelerden yola çıkarak filmleri toplumsal cinsiyetle ilgili değerlendirdiğimizde ise şu sonuçlara ulaşırız;

İtalya'da yaşayıp Türkiye'yi ziyarete gelen bir insan gözüyle İstanbul'daki Türk kültürünün yansımalarını ve kimlikte gelişen değişimleri ele alan *Hamam* filminde temel karakter göçle birlikte kendi cinsel kimliğini keşfetmiştir. Öte yandan filmde yabancı gözüyle Türkiye'deki toplumsal cinsiyet rollerine yönelik olumsuz bakış açısı da yansıma bulur. *Duvara Karşı* filminde ise, temel karakter Sibel muhafazakar göçmen bir Türk ailesinin kızı olmasının bedelini planlanmış sahte bir evlilik yaparak ve sonucunda namus cinayetine kurban gitmemek üzere ülke değiştirip çeşitli sıkıntılar çekerek öder.

Yaşamın Kıyısında filmi de yeni kuşağın kadın olarak çektiği sıkıntıları yansıtır. *Yaşamın Kıyısında* filminde temel karakter Ayten eşcinsel olarak kurgulanmıştır. Ayten aynı zamanda yasa dışı bir örgüt üyesidir. Filmde toplumsal cinsiyet ile politik ifade biçimleri iç içe geçmekte olup filmdeki temsillerde hem siyasi kimliğin hem de cinsel kimliğin sorgulanması amaçlanmıştır. Toplumsal değerlerin ve genel geçer kurallarında eleştirildiği filmde, temel karakter Ayten'in hem siyasi hem de cinsel kimliği önem taşımaktadır. Ayten yasadışı bir örgüt üyesidir yani siyasi suçludur. Ülkesinde uygulanan politikalara ve hukuk sistemine karşı mücadele etmektedir. Toplumsal cinsiyet açısından bakıldığında ise, kendi hem cinsiyetle yaşadığı lezbiyen ilişkinin sinemadaki eşcinsel cinsiyet temsili ile örtüştüğünü göstermektedir. Toplumsal cinsiyet kavramı olarak, toplumsal olarak yaratılan ve bu bağlamda kadın ve erkeklere değişen toplumsal rol ve kimlikler yüklenmesini ifade eder.

Almanya'ya Hoşgeldiniz filminde Almanya'ya göç eden Hüseyin bu ülkede geleneksel ve muhafazakar aile yapısı altında yaşamaktadır. Filmde göçmenlerin özellikle de Hüseyin'in büyük bir Türk ailesi olarak özünü kaybetmemelerini istemeleri nedeniyle film, aidiyet duygusunu da sorunsallaştırmakta ve sorgulatmaktadır. Aile muhafazakar ve milliyetçi olmasının yanında toplumsal cinsiyet rolleri bağlamında daha özgürlükçü bir tavırları vardır. Evlilik dışı hamile olan toruna Hüseyin'in tepkisi olumsuz değildir. Almanya'ya taşınmakla birlikte ailenin toplumsal cinsiyet rolleri ve bakış açıları olumlu yönde değişmiştir.

Göç süreci tüm bireyler için travmatik olsa da kadın üzerinde toplumsal cinsiyet eşitsizliğinden kaynaklanan sosyal ve psikolojik sorunların da eklendiği daha derin izler bırakır (Berger, 2004). *Kuma*

filminin temel karakteri Ayşe, gelin olarak gönderildiği Avustralya’da bir yandan kendisine biçilen kumalık rolü ile ilgili sıkıntılar yaşarken, diğer yandan yine kadın olmanın bedelini kuma olarak girdiği göçmen muhafazakar aile yapısı ile çatışmalar yaşayarak ödemektedir. *Sarı Mercedes* filminde ise temel karakter Bayram, Almanya’ya göç eden birinci kuşak göçmenleri temsil eder. Bayram, en büyük hayalini gerçekleştirmiş ve bir Mercedes arabaya sahip olmuştur ve bu sayede statü atladığını düşünmektedir. Diğer yandan da toplumsal cinsiyet algısında bir değişiklik yaşamamıştır.

Bhasin’e göre (2003:21-22), ataerkil yapılarda kadının üretimi ya da işgücü, doğurganlığı, cinselliği, etkinlikleri, mülkiyet ve diğer ekonomik kaynaklar, toplumsal, kültürel, siyasal kurumlar ataerkil bir denetim altındadır. Bu noktada ataerkil sistemlerde kadını denetim altına almak için farklı şiddet türleri kullanılıp, bu şiddet türleri meşru bile görülebilir (Akt. Koçak, 2017:62). Dolayısıyla Bayram kadınları yetiştirdiği ülkede (Türkiye) konumlandırıldıkları gibi görmektedir. Bayram’a göre kadınlar belli bir ekonomik güce sahip olduğunda denetimi altına alabileceği cinsel bir objedir ve filmde Bayram karakteri kadına yönelik dolaylı bir şiddet uygulamakta ve bu davranışını meşru görmektedir. Genel olarak değerlendirdiğimizde toplumsal cinsiyet bağlamındaki temsillerde göç etmiş kadın karakterlerin baskın olarak yeni kültürel yapıya daha hızlı adapte olduğu, çalışma hayatına girebildiği ve kültürel uyumla ilgili sıkıntı yaşamadığı gözlemlenirken (*Duvara Karşı, Kuma, Yaşamın Kıyısında*); erkek karakterlerin aksine milliyetçi ve ataerkil söylemleri muhafaza etmekte direndiği görülür. Değerlendirilen göç filmlerindeki erkek karakterlerin söylemleri Türk ataerkil yapısındaki cinsiyetçi tavrı baskın olarak vurgular şekilde gerçekleşir (*Sarı Mercedes, Hamam, Duvara Karşı, Almanya’ya Hoşgeldiniz, Kuma, Yaşamın Kıyısında*).

KAYNAKÇA

- Assmann, Jan, (2015). *Kültürel Bellek: Eski Yüksek Kültürlerde Yazı, Hatırlama ve Politik Kimlik*, 2. Bsk. Çev.: Ayşe Tekin, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bahrens, V. & Toteberg, M. (2011). *Sinema, Benim Memleketim Filmlerimin Öyküsü*, Çev.: Barış Tut, İstanbul: Doğan Egmont Yayıncılık.
- Balibar, E. & Wallerstein, I. (1995) *İrk, Ulus, Sınıf: Belirsiz Kimlikler*, 2. Bsk. Çev: Nazlı Ökten, İstanbul: Metis Yayınları.
- Berger, Roni (2004). *Immigrant Women Tell Their Stories*. New York: The Haworth Press.
- Chambers, Ian, (1995). *Göç, Kültür, Kimlik*, Çev: İsmail Türkmen & Mehmet Beşikçi, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Geertz, Clifford (1973). *The Interpretation of Cultures*. New York, ABD: Basic Books.
- Giddens, Anthony, (2005). *Sosyal Teorinin Temel Problemleri*, Çev: Ümit Tatlıcan, İstanbul: Paradigma Yayıncılık.
- Hall, Stuart, (1998). *Kimlik: Topluluk/Kültür/Farklılık, "Kültürel Kimlik ve Diaspora" s.173-192*, Ankara: Sarmal Yayınları.
- Huyssen, Andreas, (1999). *Alacakaranlık Anıları*, Çev.: Kemal Atakay, İstanbul: Metis Yayınları.
- Koçak, Selen, (2017). “Göç filmlerinin Toplumsal Cinsiyet Bağlamında Görsel Analizi: “Almanya Acı Vatan” ve “Polizei” Film Örnekleri” s. 59-83, *Sosyoloji Konferansları*: <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/328978>
- Münch, R. & Smelser, Neil J., (2014). *Kültür Kuramı*, Çev.: Cumhur Atay, İstanbul: Pales Yayıncılık.
- Osmanoğlu, Ömer, (2016). *Türk Sineması’nda Dış Göç Olgusu: Sosyo-Kültürel Karşılaşmalar, Kimlik Çatışması ve Yabancılaşma*, *Marmara İletişim Dergisi*, Yıl: 2016, Sayı : 25, ss. 77-98.
- Yuval-Davis, Nira, (2003). *Cinsiyet ve Millet*, Çev: Ayşin Bektaş, İstanbul: İletişim Yayınları.

Film Listesi

- Sarı Mercedes* [Film], Ergun, Cengiz; Okan, Tunç (Yapımcı), Tunç Okan (Yönetmen), Türkiye: Odak Film, 1993.
- Hamam* [Film], Buzzuro, Paolo; Ergun, Cengiz (Yapımcı), Ferzan Özpetek (Yönetmen), İtalya, Türkiye, İspanya: Sorpasso Film, Promete Film, 1999.
- Duvara Karşı* [Film], Kurtuluş, Mehmet; Schwingel, Ralph ve diğerleri. (Yapımcı), Fatih Akın (Yönetmen), Almanya, Türkiye: Warner Bros, Pan Nakliyat, 2004.

Yaşamın Kıyısında [Film], Akın, Fatih; Ödemiş, Funda (Yapımcı), Fatih Akın (Yönetmen), Almanya, Türkiye, 2007.

Almanya'ya Hoşgeldiniz [Film], Brunner, Annie (Yapımcı), Yasemin Şamdereli (Yönetmen), Türkiye: Medyavizyon, 2011.

Kuma [Film], Heiduschka, Veit; Katz, Michael (Yapımcı), Umut Dağ (Yönetmen), Avusturya: Wega Filmproduktion GmbH, 2012.

KULLANICI-ÜRÜN ETKİLEŞİMİNİN ÇOK DUYULU DOĞASI: KÜÇÜK EV ALETLERİ ÜZERİNE BİR ÇALIŞMA

Merve COŞKUN
Gazi Üniversitesi, Türkiye
<https://orcid.org/0000-0002-0402-3061>
mervesarisin@gmail.com

Bahar ŞENER PEDGLEY
Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Türkiye
<https://orcid.org/0000-0003-0498-6797>
bsener@metu.edu.tr

ÖZ

İnsanlar, çevreleri ve ürünlerle iletişim kurmalarını sağlayan duyu sistemleriyle donatılmıştır. Kullanıcı-ürün etkileşimi; görme, dokunma, kinestetik, işitme, koku ve tat almayı kapsayan çok duyulu bir doğaya sahiptir. Etkileşim sırasında her bir duysal sistem aktif ve eşzamanlı olarak görev alır. Ancak görsel dışındaki duysal niteliklerin ürün etkileşimlerindeki rolleri ve ürün deneyimine katkıları çoğunlukla gözden kaçırılmaktadır. Bu çalışma, etkileşimin çok duyulu doğasını gözönünde bulundurarak, etkileşim sırasında duyuların baskınlığını, farklı duysal bilgilerin kendine has rollerini ve birbiri ile olan ilişkilerini sorgulamaktadır. Kullanıcıların, ürün etkileşimlerinde duyulara yönelik değerlendirmelerini kendi ifadeleri üzerinden toplamayı amaçlayan alan araştırması üç farklı araştırma metodunu (gözlem ve gölgeleme, anket ve derinlemesine mülakat) temel alan bir metodlar zinciri şeklinde kurgulanmıştır. Örnek ürün olarak iki elektrikli küçük ev aletinin (elektrikli çay makinesi ve elektrik süpürgesi) kullanıldığı araştırma, 12 kullanıcının katılımıyla yürütülmüştür. Duyuların etkileşim sırasındaki önemini sorgulamaya odaklanan anket sonuçlarına göre duysal baskınlık; ürünün çeşidine, kullanım safhasına ve özellikle bu safhada uygulanan eylemlere bağlı olarak değişmektedir. Ürün kullanımının gözlemi ve gölgelemesi ile derinlemesine mülakatlar sırasında toplanan katılımcı ifadeleri içerik analizine tabii tutulmuştur. Analizin sonucunda, her duysal bilgi çeşidinin fonksiyona yönelik etkileşimler bağlamında olumlu ve olumsuz değerlendirilme ölçütlerinin neler olduğu, bu ölçütlerin farklı duyulara göre nasıl değişiklikler gösterdiği ve farklı duyuların birbiriyle ilişkisinin nasıl değerlendirildiği ortaya konmuştur.

***Anahtar Kelimeler:** Kullanıcı-ürün etkileşimi, işleve yönelik etkileşimler, duysal bilgiler, kullanıcı değerlendirmeleri*

MULTI-SENSORY NATURE OF USER-PRODUCT INTERACTIONS: A STUDY ON SMALL HOUSEHOLD APPLIANCES

ABSTRACT

People are equipped with sensory systems that enable them to communicate with their surroundings and products. User-product interaction has a multi-sensory nature that includes vision, touch, kinesthetic, audition, smell and taste. Each sensory system is simultaneously active during an interaction. However, the role of other sensory qualities besides visual in product interactions and their contribution to the product experience are often overlooked. By taking multisensory nature of interaction into consideration, this study examines the importance of the senses, the specific roles of different sensory information and their interrelationships. Field research aimed at collecting users' appraisals of product interactions by senses has been shaped as a chain of methods based on three different research methods (observation and shadowing, post-questionnaire and in-depth interview).

The study in which two electric small household appliances (tea maker and vacuum cleaner) were used as example product, was conducted with the participation of 12 users. According to the results of the questionnaire focusing on the importance of the senses during interactions, sensory dominance varies depending on the type of product, the phases of product use, and the tasks performed during these phases. The participants' statements collected from observation and shadowing of product usage and follow-up interview stages were content analyzed. As a result of the analysis, it was presented what the appraisal criteria for each type of sensory information are, how these criteria vary according to different senses, how the relationship between different type of sensory information is appraised.

Keywords: *User-product interaction, instrumental interaction, sensory information, users' appraisals*

GİRİŞ

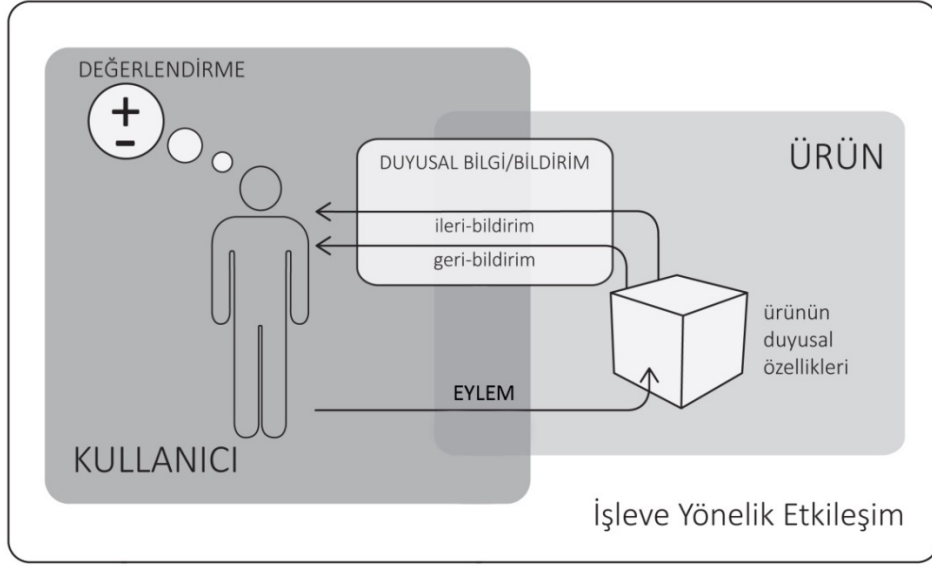
Tasarım genellikle estetik biçimsel yaklaşımlar ortaya koyarak ürünlerin yalnızca görsel nitelikleri üzerine yoğunlaşan bir disiplin olarak algılanır. Kişilerin ürünlere yönelik değerlendirmelerinin de görsel özellikler üzerinde yoğunlaştığı düşünülür. Ürünün görsel nitelikleri özellikle ürünle ilk karşılaşılana satın alım aşamasında diğer duyuşal niteliklerden daha fazla önemsenmektedir (Fenko vd., 2010:38). Ancak satın alım sonrası kullanıcılar ürünleri kullanmaya başlar başlamaz görsel dışındaki duyuşal nitelikler önem kazanmaya başlar. Kullanım aşamasında ürünle kurulan işleve yönelik etkileşimler sırasında ürün, tüm duyuşal ile algılanıp değerlendirilir. İnsanların sahip olduğu tüm duyuşal, bilişsel ve motor sistemler birlikte çalışarak bu sürece dahil olur. Kullanıcı-ürün etkileşimi, görsel, dokunsal, işitsel, koku ve tat almayı kapsayan çok duyuşal bir doğaya sahiptir. Bu çalışmada etkileşim, ürün ile kullanıcı arasındaki bir çeşit duyuşal bilgi/bildirim alışverişi olarak ele alınmaktadır. Her bir duyunun nihai ürün deneyimini şekillendirmede kendine özgü rolleri ve katkıları bulunur. Ürün kullanımı sırasında farklı duyuşal niteliklerin aynı anda algılanışı ve yorumlanması etkileşimde duyuşalararası bir ilişkiyi de tarif eder. Bu çalışma, kullanıcı-ürün etkileşiminde duyuşal baskınlığı, farklı duyuşaların etkileşime etkilerini ve birbiri ile olan ilişkilerini kullanıcı değerlendirmeleri üzerinden sorgulamayı amaçlamaktadır. Bu amaca yönelik olarak, üç farklı araştırma metodunu (gözlem ve gözleme, anket ve derinlemesine mülakat) birleştiren metodlar zinciri şeklinde bir alan araştırması tasarlanmış ve 12 kullanıcının katılımıyla yürütülmüştür.

Kullanıcı-Ürün Etkileşiminde Duyular

Duyuların ürün deneyimini şekillendirme bağlamındaki etkisini anlayabilmek için öncelikle ürün deneyimi ve ürün etkileşimi arasında nasıl bir ilişki olduğunu anlamak gerekir. Desmet ve Hekkert ürün deneyiminin kullanıcı-ürün etkileşimleri sonucu duyuşal, anlamsal ve duyuşal boyutta ortaya çıkan etkiler tarafından şekillendiğini ileri sürmektedir (2007:59). Bu üç bileşenli yapının ilk ve kaçınılmaz katmanı olan estetik düzeyde ürünler kullanıcılara duyuşaları yoluyla algılayacakları bilgiler sunar, kullanıcılar algıladıkları duyuşal bilgilere karşı olumlu ya da olumsuz tepkiler geliştirirler. Anlam düzeyinde duyuşanan bilgiler bilişsel düzeyde yorumlanır. Duygu düzeyinde ise, diğer iki düzeyde deneyimlenen ürün niteliklerine karşı duyuşal tepkiler geliştirilir. Nihai ürün deneyimi çok sayıda küçük kullanıcı-ürün etkileşiminin birikimi ile zamanla inşa edilen çok katmanlı ve kompleks bir yapıdan oluşur. (Forlizzi ve Batterbee, 2004:265). Bu çok sayıda küçük etkileşimin (algılama, keşfetme, kullanma, hatırlama, kıyaslama, anlama vb.) nihai ürün deneyiminin şekillenmesine katkısı büyüktür (Desmet ve Hekkert, 2007:58).

Kullanıcı-ürün etkileşimi en temelde kullanıcı ile ürün arasında gerçekleşen bir bilgi alışverişi olarak yorumlanabilir. Wensveen'e (2005: 158-163) göre etkileşim sırasında ürünler kullanıcılara iki türlü bilgi sağlarlar. Etkileşim tasarımı alanında en yaygın kullanılan prensiplerden biri olan *geri bildirim* (feedback) kullanıcı eylemi sırasında veya sonrasında algılanan bir bilgi türü olarak tanımlanabilir (Norman, 2013:23). *İleri bildirim* (feed-forward) ise kullanıcının herhangi bir işlem gerçekleştirmesi gerekmeksizin ürünün zaten vermekte olduğu bilgilere denir (Wensveen, Djajadiningrat and Overbeeke, 2005:179). Şekil 1'de de görüldüğü üzere, ürünler kullanıcılara fiziksel özellikleri yoluyla çeşitli duyuşal bilgiler (ileri bildirim) sunarlar, kullanıcı algıladığı bilgiler ışığında motor becerileri yoluyla bir eylem gerçekleştirir ve bu eylem sırasında ve sonrasında ürün kullanıcıya geribildirim

şeklinde bilgiler sunmaya devam eder. Kullanıcı ile ürün arasındaki etkileşim döngüsel bir yapıya sahiptir ve amaçlanan iş gerçekleştirilinceye kadar bu döngüsel hareket devam eder.



Şekil 1: Kullanıcı-ürün etkileşim döngüsü

İnsanlar çevreleriyle ve ürünlerle iletişim kurmayı mümkün kılan beş temel duyu sistemine (görsel, dokunsal, işitsel, koku ve tat) sahiptir. Etkileşim döngüsü sırasında bu duyu sistemlerinin hepsi aktif görev alır.

Görme

Herhangi bir fiziksel temasa ihtiyaç duyulmadan bilgi toplama kabiliyetine sahip olduğundan “uzak duyu” olarak tanımlanan görme duyası (Schifferstein, 2006:45), etkileşim sırasında algısal ve bilişsel anlamda öncelikli bir rol oynar çünkü en kısa sürede en ayrıntılı en fazla miktarda bilgi görme duyası vasıtasıyla toplanır (Schifferstein & Cleiren, 2005:294, Schifferstein, 2006:43, Schifferstein ve Desmet, 2007:2042). Bir ürün, görsel özellikleri ile kullanıcıya işlev, performans ve çalışma şekli ile ilgili bazı ipuçları verir. Tasarım literatüründe görsel nitelikler üzerinden çeşitli anlamların aktarılması ürün semantiği olarak tanımlanır (Krippendorf and Butter, 1984:4-9). Norman (2013:72-73), görsel bilgilerin ürünün kullanımına dair verdiği ipuçlarını sağlamlık (affordance), kısıtlama (constraint) ve eşleştirme (mapping) şeklinde tanımlamıştır. Sağlamlık, bir ürünün hangi eylem ve işlemlere imkan verdiğini görsel nitelikler vasıtasıyla aktarılmasına denir. Örneğin, ürün üzerinde bulunan bir kontrol basılarak mı yoksa döndürülerek mi çalışacağı bilgisini formu vasıtasıyla kullanıcıya iletir. Kısıtlama, olası eylemleri sınırlandırarak etkileşim olasılıklarını tanımlar. Örneğin, bir çift makasın deliklerinin tanımlanmış boyutu, etkileşim sırasında kullanılabilen parmakların sayısını tanımlar. Eşleştirme ise ürün kontrolleri ve bu kontrollerin fonksiyonları arasındaki ilişkiyi ifade eder. Örneğin bir ocakta hangi kontrolün hangi ocak gözünü yaktığı bilgisi, aralarında kurulan eşleştirme ilişkisi sayesinde algılanır. Eğer iyi bir eşleştirme ilişkisi kurulduysa kullanıcı bu işlemi düşünmek zorunda kalmaksızın kolaylıkla gerçekleştirebilir. İnsanlar günlük etkileşimlerinde ürünleri bir bütün olarak algılar, ancak ürünün görsel özellikleri parçalara ayrılacak olursa; boyut, biçim (2 veya 3 boyutlu), malzeme, renk, grafikler, aydınlatma ve konum gibi nitelikler iletişim sırasında algılanan bilgilerin kaynağı olarak karşımıza çıkar. Bu niteliklerin birbiri ile organizasyonel ilişkisi yani denge, düzen, uyum, devamlılık, orantı, ritim, simetri, vb. ise kullanıcıların estetik tepkisine katkıda bulunur (Nefs, 2008:30).

Dokunma

Dokunma, ürünlerle doğrudan fiziksel temas gerektirdiğinden yakın duyu olarak tanımlanabilir. Gibson (1962:477), bir nesneye dokunma ve bir nesne tarafından dokunulma arasındaki farkı işaret eder ve kullanıcı-ürün etkileşimlerinde eş zamanlı olarak gerçekleşen iki farklı fenomene atıfta

bulunur: *aktif dokunma* ve *pasif dokunma*. Sonnoveld ve Schifferstein'a göre aktif dokunma sırasında insanların dikkati nesneye yönelir ancak pasif dokunmada o nesnenin neden olduğu duyumsamaya yönelir (2008:45). Aktif dokunma sırasında kişinin dikkatini nesne dışında başka şeylere yöneltebilmesi durumuna *dokunsal şeffaflık* denir. Üzerimize giydiğimiz giysilerin güz boyu bize dokunduğunu hissetmiyor oluşumuz dokunsal şeffaflığa örnek gösterilebilir. Can sıkıcı bir dokunsal his, nesnenin dokunsal şeffaflığı azaltarak *dokunsal gürültüye* neden olur. Dokunsal gürültü sonucu kişinin dikkatinin nesneye yoğunlaşması günlük etkileşimlerde tercih edilmeyen bir durumdur (Sonnoveld ve Schifferstein, 2008:60). Dokunsal (tactual) algı, hem dokunsal (tactile) hem de kinestetik (devin duyumsal) algıyı içeren geniş bir terimdir. Bu nedenle, bu çalışmada dokunsal ve kinestetik bilgiler ayrı başlıklar olarak araştırılmıştır. Dokunsal algı, sadece kutanöz uyarıdaki basınç, sıcaklık, ağrı gibi değişikliklerden kaynaklanan algılama olarak ele alınmıştır (Aktaran: Sallnäs, 2004:40). Kinestetik ise uzuvların pozisyon ve hareket duygusu olarak tanımlanmıştır (Goldstein, 2007:428). Eklemli iskelet uzuvlarındaki hareketli parçaların (örneğin, parmaklar, bilek, kollar, baş, gövde) duruş, konum ve hareket algısı olarak araştırılmıştır. İnsanlar nesnelerin dokunsal özelliklerini bir bütün olarak algılar ancak Sonnoveld ve Schifferstein (2008:49) dokunsal özellikleri aşağıdaki şekilde dörde ayırır:

1. Ürünlerin malzemesiyle ilişkili özellikler: sertlik, elastikiyet, esneklik, sıcaklık ve ağırlık
2. Ürünlerin yüzeyiyle ilişkili özellikler: doku ve desenler
3. Ürünlerin yapısı/geometrisiyle ilişkili özellikler: şekil, boyut, hacim, ağırlık dağılımı (denge)
4. Ürünlerin hareketli parçaları

Bu çalışma kapsamında; ürünlerin hareketli parçaları, ürün kullanımı sırasında ihtiyaç duyulan kuvvet, ürün ağırlığı ve ağırlık dağılımı etkileşim sırasında deneyimlenen kinestetik nitelikler olarak kabul edilirken form, malzeme çeşiti, malzeme yüzeyi ve sıcaklık etkileşim sırasında deneyimlenen dokunsal nitelikler olarak kabul edilmiştir.

İşitme

Kullanıcı-ürün etkileşiminde sesin ana işlevi iletişimdir (Fenko, 2010:12). Ürün sesleri, genellikle ürünün fonksiyonuna yönelik bilgi/bildirimlerin taşıyıcısı olarak semantik işlevler yüklenirler (Özcan ve Egmond, 2012:41). Egmond (2008:71) ürün seslerini dolaylı sesler ve istemli sesler olarak ikiye ayırmıştır. Buna göre, dolaylı sesler, adından da anlaşılacağı üzere ürünün fonksiyonu dolayısıyla üretilen ürün kullanımının doğal sonucu olarak ortaya çıkan seslerdir. Bu sesler ürünün malzemesine, biçimine, boyutuna, enerji kaynağına (manuel ya da elektrikli) bağlı olarak değişebilir. İstemli sesler ise özel olarak tasarlanan ve belirli bir amaç için ürünlere dahil edilen doğal olmayan seslerdir. Elektrik süpürgesinin motor kaynaklı çıkardığı ya da bir su ısıtıcının suyun kaynaması dolayısıyla çıkardığı sesler dolaylı seslere; cep telefonumuza gelen bir mesajın sesi ya da buzdolabı kapağının açık unutulduğunu belirten alarm istemli seslere örnek olarak verilebilir. Ürün tasarımı alanında ses üzerine yapılan çalışmalar daha çok ürünleri daha sessiz hale nasıl getirilebileceğine odaklanmaktadır. Ancak ürün sesleri kullanıcı-ürün etkileşiminde bilgi alışverişi özellikle de geribildirim açısından fonksiyona yönelik önemli bir kaynaktır.

Koku Ve Tat

İnsanların kimyasal duyuları (koku ve tat), vücut için nelerin güvenli ve besleyici olduğu, nelerden uzak durulması gerektiğini bildirerek bir çeşit hayatta kalma mekanizması olarak işlev görür (Cardello and Wise, 2008:93). Hafıza ile yakından ilişkili olan koku en öznel olarak algılanan duyu bilgisi (Fenko, 2010:15) olarak etkileşimin kalitesini genellikle fonksiyonel olmayan roller olarak, anıları ve duyguları çağrıştırarak etkiler (Schifferstein & Desmet, 2007:5). Kokunun işlevsel rollerinin etkinliği gıda, kişisel bakım ve temizlik ürünleri gibi birkaç belirli ürün kategorisi ile sınırlıdır; tat ise beş duyu arasında gıda dışı ürünlerin etkileşimleri üzerinde en az etkiye sahip olan duyudur (Schifferstein, 2006:50)

YÖNTEM

Kullanıcıların, ürün etkileşimlerinde duyulara yönelik değerlendirmelerini kendi ifadeleri üzerinden toplamayı amaçlayan alan araştırması üç farklı araştırma metodunu temel alan bir metodlar zinciri şeklinde kurgulanmıştır. Ürün kullanımının *gözlemi ve gözlemlenmesi, kullanım sonrası anket ve anketi*

takip eden mülakat bu zincirin üç halkasını oluşturmaktadır. Ürün kullanımının gözlemi ve gölgelemesi aşamasında katılımcılardan daha önce belirlenmiş ürünleri aktif olarak kullanmaları, kullanım sırasında ürünün duyuşal niteliklerini gözetererek değerlendirmelerde bulunmaları istenmiştir. Bu yöntem, ürünlerin gerçek zamanlı kullanımının gözlemlenmesine ve kullanıcıların hatırladıkları etkileşimler üzerinden değil de yaşamakta oldukları etkileşimler üzerinden değerlendirme yapmalarına imkan vermesi açısından önemlidir (McDonald, 2005:456). Bu aşama, katılımcıların izni ile video ile kaydedilmiştir.

Kişilerden etkileşimleri hakkında konuşmaları istendiğinde yalnızca aktif kullanıma odaklanırlar. Bu yüzden çalışma kapsamında ürünlerin kullanım süreci; ürünün kurulması (kullanıma hazırlanması), ürünün aktif kullanımı, ürünün temizlenmesi ve ürünün muhafaza edilmesi (muhafazaya hazırlanması) olmak üzere dört safhaya ayrılmıştır. Ürün kullanımı sonrası uygulanan anketin ilk bölümünde belirtilen dört kullanım safhası için “Ürünün belirtilen kullanım safhası sırasında, aşağıdaki duyuşal (görsel, dokunsal, kinestetik, işitsel, koku ve tat alma ile ilgili) bilgi/bildirimler sizin için ne kadar önemli/farkedilirdir?” sorusunu 5’li likert ölçeği (“hiç önemli değil” -2’den “çok önemli” +2’e) üzerinden cevaplamaları istenmiştir. Anketin ikinci kısmında ise kullanıcılara her bir kullanım safhası için “Hangi duyuşal bilgi/bildirimi olumlu-keyifli/olumsuz-keyifsiz buluyorsunuz? sorusu yöneltmiştir. Ayrıca anket öncesinde kullanıcılar kinestetik terimi ile ne ifade edilmek istendiği konusunda bilgilendirilmiştir.

Anket uygulaması sonrasında kullanıcıların duylara yönelik olumlu-olumsuz değerlendirmelerini kendi ifadeleriyle toplamak amacıyla yarı yapılandırılmış derinlemesine mülakatlar uygulanmıştır. Araştırmacı, doldurulan anketin özellikle ikinci bölümünü hızlıca gözden geçirip, katılımcıların cevaplarının arkasındaki nedenleri daha iyi anlamak için ilave sorular sormuştur. Çalışmanın bu aşaması, katılımcıların izni ile ses kaydına alınmıştır.

Ürün Seçimi ve Katılımcı Örnekleme

Çalışmada kullanılacak ürünlerin seçiminde; ürünlerin cinsiyet gözetmeksizin yaygın kullanılması, belirli bir kullanıcı ya da uzman grup için özelleşmemiş olması, kullanımı için fiziksel etkileşimler (ürünle fiziksel temas) gerektirmesi, teknoloji ve kullanım açısından çok karmaşık olmaması (dijital arayüzden çok fiziksel kontrolleri olması) ve etkileşim açısından çok basit olmaması (kullanımı için birçok farklı eylemi gerektirmesi) kriterleri gözetilmiştir. Bu kriterlerin hepsine cevap veren potansiyel ürün grubu elektrikli küçük ev aletleri olarak belirlenmiştir. Bu ürün grubu içinden de elektrikli çay makinesi ve elektrik süpürgesi çalışmada kullanılacak ürünler olarak belirlenmiştir. Özellikle bu iki ürünün tercih edilmesinde kullanım bağlamları ve kullanım şekillerindeki farklılıklar gözetilmiştir. Çalışmada kullanılan ürünler arasındaki marka ve fiyat farklılıkları bu çalışma kapsamında önemsenmemiştir.

Çalışmaya 7 kadın ve 5 erkek olmak üzere toplam 12 kullanıcı katılmıştır. Katılımcıların yaşları 34 yaş ortalamasıyla 25 ila 43 arasında değişmektedir. Karapanos vd. (2009:729), ürün deneyiminin zamana bağlı şekillenen dinamik bir niteliğe sahip olduğunu belirtmekte ve deneyimin zamansallığını göz ardı etmemek gerektiğini vurgulamaktadır. Bu bağlamda katılımcı seçiminde, katılımcıların bahsi geçen ürünleri en az bir, en çok beş yıldır kullanıyor olmaları kriteri konmuştur. Katılımcıların sahip olmak istedikleri ürünü satın alabilecek durumda olmaları, yani finansal anlamdaki özgürlükleri önemsenmiştir. Dört katılımcı hem çay makinesi hem de elektrikli süpürge kullanırken, dört katılımcı sadece çay makinesi ve diğer dört katılımcı sadece elektrikli süpürge kullanmıştır. Toplam 16 alan araştırması oturumu katılımcıların evlerinde, ürünlerin doğal kullanım alanlarında gerçekleştirmiştir. Elektrikli süpürgeler katılımcılar tarafından tercih edilen bir odada, çay makineleri ise mutfak tezgahında kullanılmıştır (Resim1).

Verilerin Analizi

Metod zincirinin birinci ve üçüncü halkası olan ürün kullanımının gözlemi ve gölgelemesi ile anketi takip eden derinlemesine mülakat sırasında toplanan video ve ses kayıtları deşifre edilmiş, katılımcıların duyuşal bilgi/bildirimlere yönelik olumlu veya olumsuz değerlendirmelerini içeren ifadeleri içerik analizine tabi tutulmuştur. Duyuların, etkileşim sırasındaki önemini sorgulayan anket

çalışmasının ilk bölümünde toplanan verilerin nicel analizi gerçekleştirilmiştir. Anketin ikinci bölümüne verilen yanıtlar, anketi takip eden mülakatlarda ilave sorular ile derinlemesine irdelenmiş ve burada ulaşılan kullanıcı değerlendirmeleri içerik analizine dahil edilmiştir.

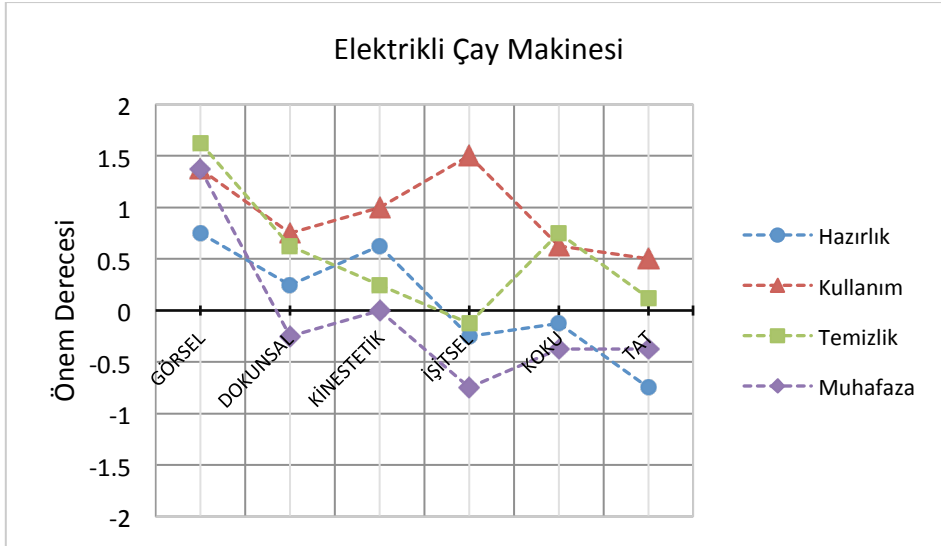


Resim 1: Örnek alan araştırması oturumları

BULGULAR

İşleve Yönelik Etkileşimlerde Duyusal Bilginin Önemi

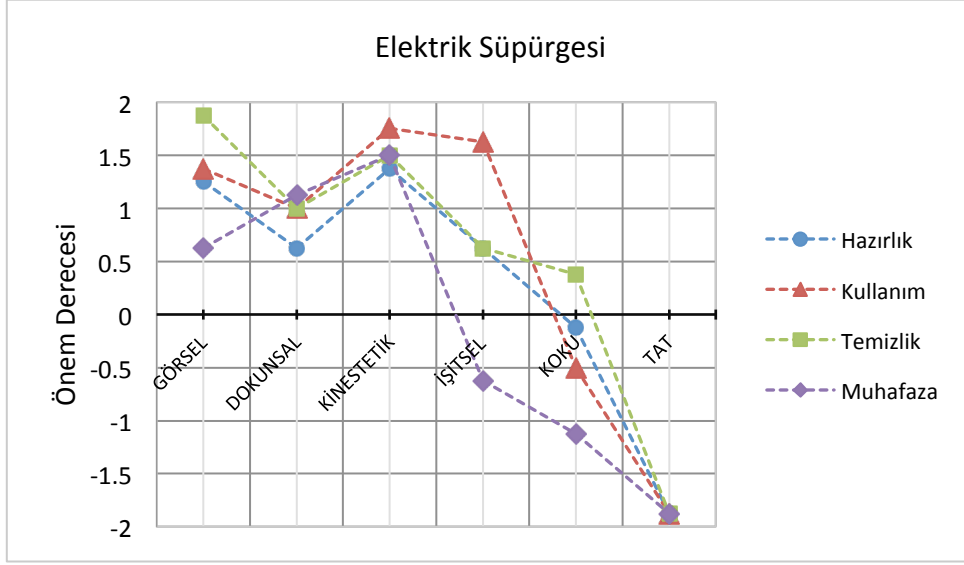
Ürünlerin kullanım süreci; ürünün kullanıma hazırlanması, ürünün aktif kullanımı, ürünün temizlenmesi ve ürünün muhafaza edilmesi (muhafazaya hazırlanması) olmak üzere dört safhaya ayrılmıştır ve duyuşsal bilgi/bildirimlerin önemini sorgulayan anket bu dört safha gözetilerek uygulanmıştır. Bu noktada katılımcıların hepsinin bu dört safhanın neleri kapsadığını aynı biçimde anlamaları ve bunu gözeterek cevap vermeleri önemsenmiştir. Bu yüzden, alan çalışmasının ürün kullanımı aşaması başında katılımcılar ürün kullanımının safhaları hakkında bilgilendirilmişlerdir.



Şekil 2: Elektrikli çay makineleri için duyuşsal bilgilerin önem derecesi

Elektrikli çay makinelerinin işleve yönelik etkileşimlerinde hazırlık, temizlik ve muhafaza safhalarında en önemli duyuşsal bilgi görsel olarak değerlendirilmiştir. Ancak kullanım aşamasında, işitşsal bilgiler katılımcılar tarafından en belirgin duyuşsal bilgi olarak derecelendirilmiş ve önem seviyesi diğer kullanım safhalarına kıyasla yükselmiştir. Dokunsal ve kinestetik bilgiler az farkla

benzer bir seyir izlemiştir. Koku ve tata ilişkin bilgiler ise, dört safhanın ikisinde (hazırlık ve muhafaza) 0 seviyesinin altında kalmıştır.

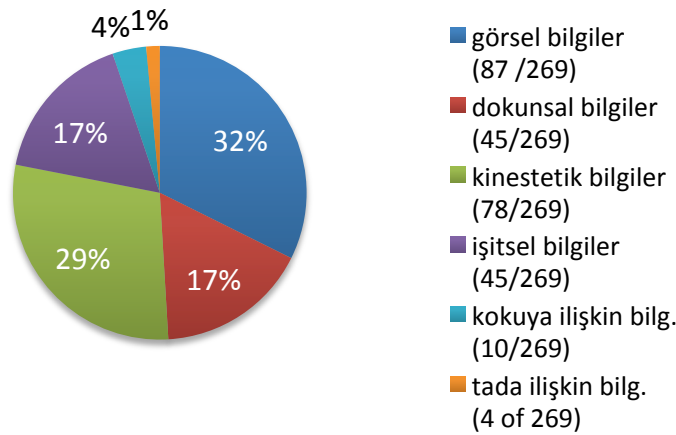


Şekil 3: Elektrik süpürgesi için duysal bilgilerin önem derecesi

Elektrik süpürgelerinin işleve yönelik etkileşimlerinde hazırlık, kullanım ve muhafaza safhalarında en önemli duysal bilgi kinestetik olarak derecelendirilmiştir. Temizlik aşamasında ise görsel bilgi en çok önemsenen duysal bilgi çeşidi olmuştur. Görsel, dokunsal ve kinestetik bilgiler, dört safhada da +0,5 puan seviyesinin üzerinde derecelendirilmiştir. Çay makinesi grafiğinde olduğu gibi, elektrik süpürgesinde de işitsel bilgiler kullanım evresinde önem kazanmıştır. Koku en yüksek önem derecesine temizleme aşamasında ulaşmıştır. Koku ve tat, her aşamada en düşük öneme sahip duysal bilgi olarak kabul edilirken, değerlendirilen ürünün doğası gereği tat, her safhada 0 seviyesinin altında yer almıştır.

İçerik Analizi

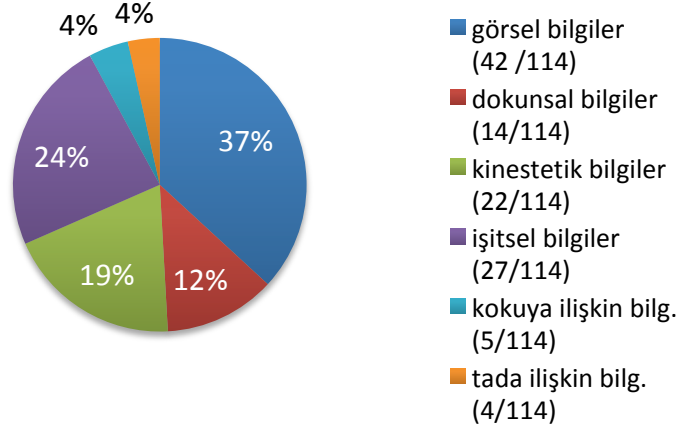
Ürün kullanımının gözlemi ve gölgelemesi ile anketi takip eden röportaj sırasında toplanan video ve ses kayıtları deşifre edilmiş ve toplamda 269 katılımcı değerlendirmesine ulaşılmıştır. İçerik analizine tabi tutulan katılımcı ifadelerinin duylara göre dağılımı Şekil 4'te verilmiştir.



Şekil 4: Duyusal bilgilere ilişkin katılımcı ifadelerinin duylara göre dağılımı (toplam)

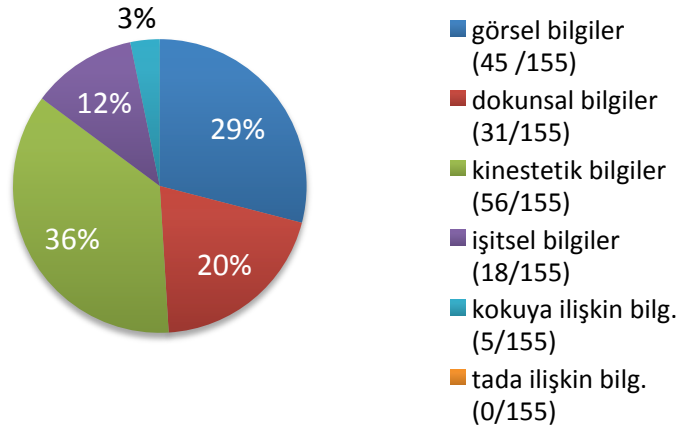
Buna göre, toplanan 269 ifadenin 119'u (%44) olumlu, 150'si (%56) olumsuz değerlendirmelere ilişkindir. İfadelerin %42'si çay makineleri, %58'i elektrikli süpürgeleri ile ilgilidir. İki ürün için toplanan ifadelerin duylara göre dağılımı Şekil 4'te görülmektedir. İfadelerin %32'si görsel bilgilere

ilişkinken ikinci sırada kinestetik bilgiler (%29) gelmektedir. Dokunsal ve işitsel bilgilerin eşit oranlarında (%17) yorum aldığı görülmektedir.



Şekil 5: Duyusal bilgilere ilişkin katılımcı ifadelerinin duyulara göre dağılımı (çay makineleri)

Çay makinelerine ilişkin 114 kullanıcı ifadesine ulaşılmıştır. Şekil 5'te görüldüğü gibi ifadelerin %37'si görsel bilgiler üzerineyken işitsel bilgiler %24, kinestetik bilgiler %19 ve dokunsal bilgiler %12 ile onu takip etmektedir. Diğerlerine göre oldukça düşük olan tat ve koku aynı oranda yorum almıştır.



Şekil 6: Duyusal bilgilere ilişkin katılımcı ifadelerinin duyulara göre dağılımı (elektrik süpürgeleri)

Elektrik süpürgelerine ilişkin ulaşılan ifade sayısı 155'tir. En fazla yorum alan duyuşsal bilgi kinestetik (%36) olurken görsel bilgiler %29 oranı ile onu takip etmektedir. İfadelerin %20'si dokunsal bilgilere ilişkinken %12'si işitsel ile ilgilidir. Koku duyusu ile ilgili yorumlar %3 oranında kalırken, tada ilişkin hiçbir yorum yapılmamıştır.

Duyusal Bilgi Değerlendirme Ölçütleri

İçerik analizinin sonucunda, her duyuşsal bilgi çeşidinin etkileşim bağlamında olumlu ve olumsuz değerlendirilme ölçütlerinin neler olduğu ve bu ölçütlerin farklı duyulara göre nasıl değişiklikler gösterdiği ortaya konmuştur. Alan çalışması sonucunda ortaya konan değerlendirme ölçütleri aşağıdaki tablolarda verilmiştir. [+] ve [-] ifadeleri ölçütlerin hangi ürün için geçerli olduğunu belirtmek için kullanılmış, parantez içinde verilen rakamsa kaç katılımcı değerlendirmesinin bu ölçüt üzerinden yapıldığını göstermektedir.

Kullanıcıların etkileşimleri sırasında ürünler tarafından sunulan görsel bilgileri değerlendirme ölçütleri Tablo 1'de verilmiştir. Değerlendirme ölçütlerinin pek çoğu ürünün görsel geri bildirim veya ileri bildirim yoluyla bilgi iletme biçimiyle, bilginin güvenilirliği ve görünürlüğüyle yani ürünün kullanılabilirliği ve anlaşılabilirliği ile ilgilidir. *Görsel estetik* ölçütünün doğrudan fonksiyonel bir

etkisi olmadığı halde etkileşimin niteliğini hem olumlu hem de olumsuz olarak etkilediği gözlenmiştir. *Kirle temas, ilave etkileşim imkanı* gibi ürüne özel birkaç ölçüt dışında nerdeyse tüm ölçütlerin iki ürün için de geçerli olması dikkat çekicidir.

Tablo 1: Görsel bilgi/bildirimlerin değerlendirilme ölçütleri

| Değerlendirme | Görsel Bilgi/Bildirimlerin Değerlendirilme Ölçütleri | Çay Makinesi | Elektrik Süpürgesi |
|----------------|--|--------------|--------------------|
| OLUMSUZ | Geri bildirim eksikliği | [+] (2) | [+] (2) |
| | Yanıtıcı geri bildirim | [+] (3) | [+] (1) |
| | Yanıtıcı ileri bildirim | [+] (1) | [+] (3) |
| | Yanıtıcı bildirim kullanım biçimine etkisi | [+] (2) | [+] (2) |
| | Sağlamlık ('affordance') eksikliği | [-] | [+] (2) |
| | Eşleştirme ('mapping') eksikliği | [+] (4) | [+] (3) |
| | Ürün parçalarının/kısımların görünürlüğü | [+] (7) | [+] (5) |
| | Görsel bilgi/bildirim görünürlüğü | [+] (4) | [+] (1) |
| | Kirle temas | [-] | [+] (1) |
| | Görsel estetik | [+] (4) | [-] |
| OLUMLU | Geri bildirim mevcudiyeti | [+] (1) | [+] (2) |
| | Verimli ileri bildirim | [+] (2) | [+] (1) |
| | Sağlamlık | [-] | [+] (8) |
| | Ürün parçalarının/kısımların görünürlüğü | [+] (1) | [+] (2) |
| | Görsel bilgi/bildirim görünürlüğü | [+] (1) | [+] (8) |
| | İlave etkileşim imkanı | [+] (2) | [-] |
| | Görsel estetik | [+] (7) | [+] (4) |

Analize tabi tutulan 269 kullanıcı değerlendirmesinin 45 tanesinin (%17) dokunsal bilgilere ilişkin olduğu görülmüştür. Kullanıcıların etkileşimler sırasında deneyimledikleri dokunsal bilgileri değerlendirme ölçütleri Tablo 2'de verilmiştir. Buna göre en belirgin negatif değerlendirme ölçütü çay makinesi için ergonomi (7), elektrik süpürgesi için dokunsal hoşnutsuzluk (13) olmuş pozitif değerlendirmelerde sayıca öne çıkan bir ölçüt bulunmamıştır. Kullanıcıların, kullanmakta oldukları ürünler, dokunsal anlamda herhangi bir rahatsızlık vermediği durumlarda (dokunsal şeffaflık) dokunsal nitelikler hakkında konuşmakta zorlandıkları gözlemlenmiştir. Pozitif değerlendirmeye ilişkin ulaşılan ifadelerin çoğu daha önce kullandıkları ürünlere kıyasla yaptıkları yorumları kapsamaktadır.

Tablo 2: Dokunsal bilgi/bildirimlerin değerlendirilme ölçütleri

| Değerlendirme | Dokunsal Bilgi/Bildirimlerin Değerlendirilme Ölçütleri | Çay Makinesi | Elektrik Süpürgesi |
|----------------|--|--------------|--------------------|
| OLUMSUZ | Dokunsal hoşnutsuzluk | [+] (1) | [+] (13) |
| | Ergonomi/fiziksel ağrı-acı | [+] (7) | [+] (4) |
| OLUMLU | Dokunsal hoşnutluk, keyif | [+] (1) | [+] (5) |
| | Ergonomi/fiziksel konfor-rahatlık | [+] (1) | [+] (4) |
| | Temizlenmesinde/temiz kalmasında kolaylık | [+] (3) | [+] (1) |
| | Verimli geri bildirim | [+] (1) | [-] |
| | Fonksiyonel parçaların tanımlanması | [-] | [+] (4) |

Analize tabi tutulan kullanıcı değerlendirmelerinin duylara göre dağılımında görsel bilgilerden sonra ikinci sırada gelen kinestetik bilgilerin değerlendirme ölçütleri Tablo 3'te verilmiştir. Toplam değerlendirmede en çok vurgulanan *fazladan bir eylem gerektirmesi/gerektirmemesi* ölçütünü Hekkert'ın (2006:163) ürün kullanımının estetiği konusunda önerdiği dört prensipten birincisi olan

“maksimum etki için minimum araç” (maximum effect for minimum means) prensibi ile açıklamak mümkündür. Buna göre, duyuşal sistemler mümkün olduđunca ekonomik çalışmak istemektedirler. Kullanıcılar, ihtiyaç duydukları bilgiyi beledikleri duyuşal kanal aracılığıyla alamayıp başka bir duyuşal kanal aracılığıyla alabilmek için ekstra bir eylem yapmak zorunda kalmalarını olumsuz nitelendirmektedir. *Fazladan dikkat/hassasiyet gerektirmesi/gerektirmemesi* ölçütü de etkileşimin akıcılığını benzer biçimde etkilediğinden aynı bağlamda değerlendirilebilir. En belirgin bir diđer ölçüt *ergonomi/fiziksel yetkinlik* ise kullanıcıların bir eylemi (açma, kapama, basma, takma, çalıştırma, taşıma) gerçekleştirmek için ihtiyaç duydukları gücün miktarına ilişkindir. *Manevra kabiliyeti* ve *denge* sadece elektrik süpürgelerine özel ölçütler olarak belirlenmiştir. *Bir eylemin fazladan işlevinin olması* ise elektrik süpürgeleri arasında sadece belirli bir model için geçerli bir ölçüttür.

Tablo 3: Kinestetik bilgi/bildirimlerin değerlendirilme ölçütleri

| Değerlendirme | Kinestetik Bilgi/Bildirimlerin Değerlendirilme Ölçütleri | Çay Makinesi | Elektrik Süpürgesi |
|---------------|--|--------------|--------------------|
| OLUMSUZ | Fazladan bir eylem gerektirmesi | [+] (5) | [+] (8) |
| | Fazladan dikkat/hassasiyet gerektirmesi | [+] (4) | [+] (4) |
| | Ergonomi/fiziksel yetkinlik-güç | [+] (2) | [+] (10) |
| | Vücudun etkileşime dahil olan kısımları | [+] (4) | [+] (2) |
| | Manevra kabiliyeti | [-] | [+] (4) |
| | Denge | [-] | [+] (4) |
| OLUMLU | Fazladan bir eylem gerektirmemesi | [+] (2) | [+] (4) |
| | Fazladan dikkat/hassasiyet gerektirmemesi | [+] (1) | [-] |
| | Ergonomi/fiziksel yetkinlik-güç | [+] (4) | [+] (6) |
| | Vücudun etkileşime dahil olan kısımları | [-] | [+] (4) |
| | Manevra kabiliyeti | [-] | [+] (6) |
| | Denge | [-] | [+] (2) |
| | Bir eylemin fazladan işlevinin olması | [-] | [+] (2) |

Kullanıcıların işitsel bilgileri temelde iki başlık üzerinden değerlendirdiği gözlemlenmiştir: işitsel geri bildirim yoluyla iletişim ve işitsel geri bildirim niteliği. Geri bildirim yoluyla iletişim konusundaki olumsuz değerlendirmeler geri bildirim eksikliği ve yanlış zamanlaması ile ilişkiliklen pozitif değerlendirmeler işitsel geri bildirim etkileşimdeki etkinliğine ilişkindir. Geri bildirim niteliğiyle ilgili değerlendirmeler ise kullanıcıların duydukları seslere verdikleri dolaysız ve fonksiyona ilişkin olmayan tepkileri içerir.

Tablo 4: İşitsel bilgi/bildirimlerin değerlendirilme ölçütleri

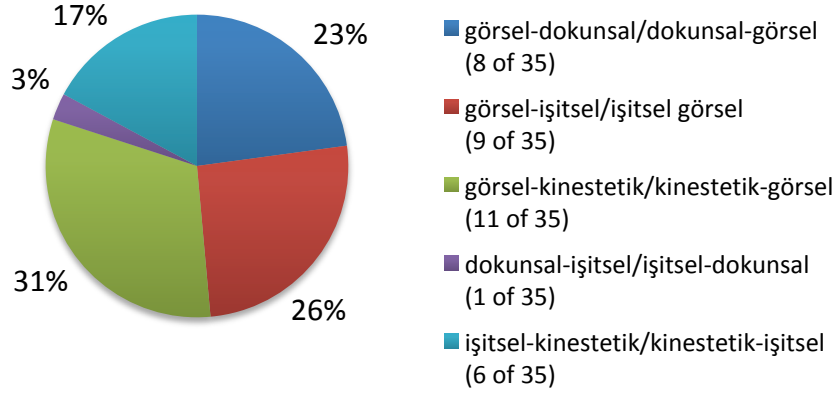
| Değerlendirme | İşitsel Bilgi/Bildirimlerin Değerlendirilme Ölçütleri | Çay Makinesi | Elektrik Süpürgesi |
|---------------|---|--------------|--------------------|
| OLUMSUZ | Geri bildirim yoluyla iletişim | [+] (6) | [+] (2) |
| | Geri bildirim niteliği | [+] (6) | [+] (7) |
| OLUMLU | Geri bildirim yoluyla iletişim | [+] (9) | [+] (8) |
| | Geri bildirim niteliği | [+] (6) | [+] (2) |

Koku ve tada ilişkin bilgiler en az yorumlanan bilgiler olmakla birlikte çay makineleri için malzemenin tada ya da kokuya etkisinin olmaması olumlu nitelendirilmiş; elektrik süpürgeleri içinse toz torbasının/haznesinin kötü kokuları hapsediyor olması olumlu değerlendirilmiştir.

Farklı Duyuların Birbiri ile İlişisine Yönelik Değerlendirmeler

İçerik analizine tabi tutulan ifadelerden 35’i birden fazla duyuşal bilgiyi birlikte ve birbiriyle ilişkili değerlendirmiştir. 19’u çay makinesi, 16’sı elektrik süpürgesi ile ilgili olan bu ifadelerden 13’ü olumlu

22'si olumsuz değerlendirmelerdir. Bu bağlamda koku ve tada ilişkin herhangi bir değerlendirmeye rastlanmamıştır.



Şekil 7: Duyusal bilgilerin birbiri ile ilişkisine yönelik katılımcı ifadelerinin dağılımı (toplam)

Şekil 7’de görüldüğü gibi ifadelerin %31’i görsel-kinestetik bilgilerin ilişkisi üzerineyken görsel-işitsel bilgilerin ilişkisi %26, görsel-dokunsal bilgilerin ilişkisi %23 ve işitsel-kinestetik bilgilerin ilişkisi %17 şeklinde dağılmaktadır. Katılımcıların farklı duyusal bilgilerin birbiri ile ilişkisine dair olumlu ve olumsuz değerlendirmelerinin sebepleri alan çalışması sonuçlarının literatür ile desteklenmesi sonucu şu şekilde özetlenmiştir.

- Beklenen ileri bildirim (genellikle görsel bilgi) ya da geri bildirim (işitsel veya görsel) eksikliği, bilginin görünürlüğü ile ilgili problemler, yanıltıcı ileri ya da geri bildirimler, eşleştirme eksikliği gibi sebeplerle alınamayan bilginin fazladan bir işlem uygulanarak başka bir duyu aracılığıyla alınması etkileşimin akıcılığını bozmaktadır. Aynı zamanda yanıltıcı ileri bildirimlerin ürün kullanımına etki etmesi de (fazladan dikkat/hassasiyet gerektirmesi) olumsuz değerlendirilmiştir. Aşağıda bu duruma örnek olacak nitelikte birkaç kullanıcı ifadesine yer verilmiştir.

“Su seviyesini göremiyorum çünkü herhangi bir göstergesi yok. Kapağını açıp içine bakmak yerine kaldırmayı tercih ediyorum. Ağırlığından anlıyorum içinde ne kadar su olduğunu ama bu kadar uğraşmak istemezdim tabii.” (K01, çay makinesi, *görsel-kinestetik*, ileri bildirim eksikliği)

“Sabit tutma modundayken ses çıkarmıyor. Çalıştığından emin olamıyorum. Anlamak için dokunmam gerekiyor. Sıcaksa çalıştığını anlıyorum ama elimin yandığı da oluyor” (K03, çay makinesi, *işitsel-dokunsal*, geri bildirim eksikliği)

“Kulbu sürekli kirli görünüyor ama aslında değil. Rengi aşınmış. Sürekli elimde olmadan dokunuyorum kontrol etmek için.” (K01, çay makinesi, *görsel-dokunsal*, yanıltıcı ileri bildirim)

“Açma kapama düğmesi ile kablo sarma düğmesi birbirine çok benziyor. Bu yüzden sürekli birbirine karıştırıyorum. Sürekli yanlış olanı seçiyorum.” (K04, elektrik süpürgesi, *görsel-kinestetik*, eşleştirme eksikliği)

- Aynı işleme yönelik farklı duyusal kanallardan sağlanan ileri ya da geri bildirimler arasındaki tutarsızlıklar katılımcılar tarafından olumsuz değerlendirilmiş.

“Çay haznesini yıkarken elimle temizlendi gibi hissediyorum, ancak dikkatli bakınca henüz temizlenmediğini görüyorum” (K06, *dokunsal-görsel*, iki farklı duyusal bilgi arasındaki tutarsızlık)

“Ürünün bu kısmı çok zayıf görünüyor. Aslında değil biliyorum ama yine de takarken dikkat etmem gerekiyor, kullanımımı etkiliyor” (K05, *görsel-kinestetik*, iki farklı duyusal bilgi arasındaki tutarsızlık)

- Kullanıcılar, farklı duyuşal kanallardan sağlanan bilgiler arasındaki tutarlılığı ve bu bilgilerin birbirini destekler nitelikte olmasını olumlu değerlendirmiştir. Hekkert'ın (2006:168) ürün kullanımının estetiğı konusunda önerdiği dört prensipten biri olan "optimal eşleme" ile açıklanabilecek bu duruma göre farklı duyuşal bilgiler arasında uyuma/tutarlılık etkileşimin niteliğine katkıda bulunur. Kullanıcının uyguladığı etkiye karşılık ürünün verdiği tepki (geribildirim) arasındaki tutarlılık etkileşimin estetiğini olumlu etkiler.

"Filtreyi açmak için kullanılan düğmeler çok belirgin değil, hangisi olduğunu anlamam için dikkatli bakmam gerekiyor. Ama düğmelerdeki kabartmalı grafikler sayesinde bakmadan bulabiliyorum" (K08, *görsel-dokunsal*)

"Tıklama sesini duymak, onu doğru bir şekilde yerleştirdiğimden emin olmamı sağlıyor" (K07, *kinestetik-işitsel*)

SONUÇ

Kullanıcı-ürün etkileşimi; insanların duyuşal, bilişsel, ve motor sistemlerinin birlikte çalıştığı çok katmanlı ve karmaşık bir yapıya sahiptir. Etkileşim sırasında her bir duyuşal sistem aktif ve eşzamanlı olarak görev alır. Ancak görsel dışındaki duyuşal niteliklerin ürün etkileşimlerinde üstlendikleri roller ve ürün deneyimine katkıları çoğunlukla gözden kaçırılmaktadır. Bu çalışma, etkileşimin çok duyuşal doğasını gözönünde bulundurarak, etkileşim sırasındaki duyuşaların baskınlığını, farklı duyuşal bilgilerin kendine has rollerini ve birbiri ile olan ilişkilerini kullanıcıların değerlendirmeleri üzerinden sorgulamıştır.

Kullanıcı-ürün etkileşiminde farklı duyuşal bilgilerin önemini araştıran anketin ilk bölümünün sonuçlarına göre duyuşal baskınlık; ürünün çeşidine, kullanım safhalarına ve bu safhalarda uygulanan eylemlere bağlıdır. Her ürün farklı kullanım bağlamına sahiptir. Örneğin, çay makineleri, aktif kullanım sırasında pek fazla hareket gerektirmemektedir ancak elektrik süpürgelerinde kullanıcı ile kurulan etkileşimin neredeyse tamamı hareket halinde gerçekleşmektedir. Anket sonuçlarında da, elektrik süpürgesinde aktif kullanım safhasında en baskın duyunun kinestetik olduğu, çay makinesinde ise kinestetikğin öneminin azaldığı ve işitsel bildirimlerin en baskın duyuşal bilgi çeşidi olarak karşımıza çıktığı görülmektedir. Bu durumda işleve yönelik etkileşimler sırasındaki duyuşal baskınlığının ürünün kullanım bağlamına dolayısıyla da ürünün çeşidine bağlı değişiklik gösterdiğini söylemek mümkündür. Ürün kullanımının kurulum, aktif kullanım, temizlik ve muhafaza/depolama şeklinde dört aşamaya ayrılması, duyuşal bilginin öneminin her bir faza göre nasıl değişiklik gösterdiğini anlamak açısından faydalı olmuştur. Duyuşal baskınlığa ilişkin sorunun katılımcılara bu dört aşama dikkate alınmaksızın yöneltmiş olması durumunda, cevapların çoğunlukla aktif kullanım aşamasına odaklanacağı ve diğer üç aşamanın gözardı edileceğı görülmüştür. Bu ayrım gözetilerek uygulanan çalışmanın sonucunda, duyuşal baskınlığın farklı kullanım aşamalarına ve özellikle bu aşamalar sırasında gerçekleştirilen eylemlere bağlı olarak nasıl değişiklik gösterdiği saptanmıştır.

Görme duyuşu, genellikle kullanıcı-ürün etkileşimindeki en baskın modalite olarak kabul edilmektedir. Ancak bu çalışmanın sonuçları, diğer duyuşal modalitelerin bazı ürün kullanım aşamalarında görselden daha yüksek önem derecelerine sahip olabildiğini göstermiştir. Bu durum, tasarım sürecinde diğer duyuşal sistemlerin etkileşimin niteliğine etkisinin ve katkısının gözetilmesi gerekliliğinin altını çizmektedir.

Çalışma kapsamında benimsenen karma araştırma yöntemi yani hem nicel hem de nitel yöntemlerin bir arada kullanılması elde edilen verileri çeşitlendirmesi ve verilerin birbirini doğrulaması açısından önemsenmiştir. Temelde kullanıcıların, ürün etkileşimlerinde duyuşalara yönelik olumlu ve olumsuz değerlendirmelerine kendi ifadeleri üzerinden ulaşmayı amaçlayan bu çalışmanın pilot çalışmasında kullanıcıların gündelik etkileşimleri üzerine konuşmakta zorlandıkları gözlemlenmiştir. Ürün kullanımının gözlemi ve gözlemlenmesi ile kullanım sonrası uygulanan anket katılımcıların duyuşal etkileşimleri üzerine odaklanmasına yardımcı olmuştur. Uygulanan anketin ilk bölümünde etkileşim sırasında en baskın bulunan modalite ile içerik analizine tabii tutulan kullanıcı ifadelerinin modaliteye

göre dağılımı arasında doğrusal bir ilişki olduğu saptanmıştır. Anketin ikinci bölümünde katılımcılara yöneltilen sorulara verilen cevaplar anket sonrası uygulanan yüzyüze mülakatlarda ilave sorular ile derinlemesine irdelenmiş burada ulaşılan kullanıcı ifadeleri içerik analizine dahil edilmiştir.

Farklı duyuşal niteliklerin fonksiyona yönelik etkileşimler bağlamında olumlu ve olumsuz değerlendirilme ölçütlerinin neler olduğu ve bu ölçütlerin farklı duyulara göre nasıl değişiklikler gösterdiği gözlem ve gölgeleme ve anketi takip eden derinlemesine mülakatlar sırasında elde edilen katılımcı ifadelerinin içerik analizi sonucunda ortaya konmuştur. Ortaya konan ölçütlerin çoğunluğunun çalışma kapsamında kullanılan iki farklı ürün için de geçerli olduğu görülmüştür. Çalışma, fonksiyona yönelik etkileşimlere odaklandığından ortaya konan ölçütlerin çoğunun duyuşal bilgilerin etkileşim sırasındaki fonksiyonel rollerine bağlı olduğu görülmüş ancak duyuşal bilgilerin hedonik (fonksiyonun ötesinde) niteliklerine ilişkin değerlendirme ölçütlerine de (görsel estetik, dokunsal hoşnutsuzluk, dokunsal hoşnutluk/keyif, işitsel geribildirim niteliği, vb.) rastlanmıştır. Ayrıca farklı duyuların birbiri ile olan ilişkisine ilişkin kullanıcı değerlendirmeleri literatür ışığında yorumlanmıştır. Bu çalışmada, pozitif ve bütüncül bir ürün deneyimi tasarlamayı hedefleyen ürün tasarımcılarının bu kapsamlı ve katmanlı yapıyı daha iyi anlamaları için sistematik bir yol sunulmaya çalışılmıştır.

KAYNAKÇA

- Cardello, A.V. ve Wise, P. M., (2008). "Taste, Smell and Chemesthesis in Product Experience", In H. N. J. Schifferstein ve P. Hekkert, (eds.), *Product Experience*, San Diego: Elsevier, s.91-131.
- Desmet, P. M. A. ve Hekkert, P., (2007). "Framework of Product Experience", *International Journal of Design*, 1, (1), s.57-66.
- Egmond, R., (2008). "The Experience of Product Sounds", In H. N. J. Schifferstein ve P. Hekkert, (eds.), *Product Experience*, San Diego: Elsevier, s.69-89.
- Fenko, A., (2010). *Sensory Dominance in Product Experience*. Unpublished doctoral dissertation, TU Delft, Delft, The Netherlands.
- Fenko, A., Schifferstein, H. N. J., ve Hekkert, P., (2010). "Shifts in Sensory Dominance Between Various Stages of User-Product Interactions", *Applied Ergonomics*, 41(1), s.34-40.
- Forlizzi, J. ve Battarbee, K., (2004). "Understanding Experience in Interactive Systems, In *Proceedings of the 5th Conference on Designing Interactive Systems: Processes, Practices, Methods, and Techniques*", s. 261-268, New York, USA, ACM Press.
- Gibson, J., (1962). "Observations on Active Touch", *Psychological Review*, 69(6), s. 477-491.
- Goldstein, E. B., (2007). *Sensation and Perception*, Canada: Thomson Wadsworth.
- Hekkert, P., (2006). "Design Aesthetics: Principle of Pleasure in Design", *Psychology Science*, 48(2), s.157-172.
- Karapanos, E., Zimmerman, J., Forlizzi, J., ve Martens, J. B. (2009). "User Experience Over Time: An Initial Framework", In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, s. 729-738, ACM Press.
- Krippendorff, K. ve Butter, R., (1984). "Product Semantics: Exploring the Symbolic Qualities of Form", *Innovation*, 3(2), s.4-9.
- McDonald, S., (2005). "Studying Actions in Context: A Qualitative Shadowing Method for Organizational Research", *Qualitative Research*, 5(4), S.455-473.
- Nefs, H.T., (2008). "On the Visual Appearance of Objects", In H. N. J. Schifferstein ve P. Hekkert, (eds.), *Product Experience*, San Diego: Elsevier, s.11-39.
- Norman, D., (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books (AZ).
- Özcan, E. ve van Egmond, R., (2012). "Basic Semantics of Product Sounds", *International Journal of Design*, 6(2), s.41-54.
- Schifferstein, H.N.J. ve Cleiren, M.P.H.D., (2005). "Capturing Product Experiences: A Split-Modality Approach", *Acta Psychologica*, 118(3), s.293-318.
- Schifferstein, H.N.J., (2006). *The Perceived Importance of Sensory Modalities in Product Usage: A Study of Self-reports*, *Acta Psychologica*, 121(1), s.41-64.
- Schifferstein, H. N. ve Desmet, P. M., (2007). "The Effects of Sensory Impairments on Product Experience and Personal Well-being", *Ergonomics*, 50(12), s.2026-2048.

- Sonnoveld, M. H. ve Schifferstein H.N.J., (2008). "The Tactual Experience of Objects", In H. N. J. Schifferstein ve P. Hekkert, (eds.), Product Experience San Diego: Elsevier., s.1-8.*
- Wensveen, S. A. G., (2005). A Tangibility Approach to Affective Interaction. Unpublished doctoral dissertation, TU Delft, Delft, The Netherlands.*
- Wensveen, S.A.G., Djajadiningrat, J.P., ve Overbeeke, C.J., (2004). "Interaction Frogger: A Design Framework to Couple Action and Function through Feedback and Feedforward", In Proceedings of DIS 2004, s. 177-184, Cambridge, USA, ACM Press.*

GRAFİK BİR SEMBOL OLARAK ANADOLU SELÇUKLULARINDA ÇİFT BAŞLI KARTAL

Nilüfer ÖZEL

Adnan Menderes Üniversitesi, Türkiye
<https://orcid.org/0000-0001-6212-2394>
e.nilufer.ozel@adu.edu.tr

ÖZ

Çift başlı kartal sembolü, birçok medeniyet tarafından yüzyıllardır kullanılan en eski grafik sembollerden biridir. Yapılan çalışmalarda, çift başlı kartal sembolünün eski Türk inançları ve Türk mitolojisinde oldukça önemli bir sembol olduğu ve Anadolu Selçuklu döneminde devlet hayatında ve sosyo-kültürel birçok alanda yer bulduğu görülmektedir. Bu araştırma kapsamında Türk inanç ve mitolojisinde çift başlı kartal sembolünün yeri ve Anadolu Selçuklu Dönemi'ne taşınıp nasıl iktidar sembolü haline geldiği ele alınarak bir grafik tasarım imgesi olarak çözümlemesi yapılacaktır. Anadolu Selçuklu Dönemi'nde mimaride, mezar abidelerinde, seramik ve ahşap saray kaplamalarında, halı, kumaş ve dokumalarında, çinilerde, sikkelerde ve daha birçok alanda etkin olarak kullanılan bu sembole bir takım anlamlar yüklenerek nasıl bir iletişim öğesine dönüştüğü ve neden grafik sembol sayılması gerektiği açıklığa kavuşturulacaktır.

Anathar Kelimeler: Çift Başlı Kartal, Anadolu Selçuklu Devleti, Grafik Sembol, İktidar Sembolleri

AS A GRAPHIC SYMBOL DOUBLE HEADED KARTAL IN ANATOLIAN SELJUKS

ABSTRACT

The double headed eagle symbol is one of the oldest graphic symbols used by many civilizations for centuries. It is seen that the double-headed eagle symbol is a very important symbol in ancient Turkish beliefs and Turkish mythology and that there are many socio-cultural places in the state life and Anatolian Seljuk period. Within the scope of this research, the place of the double-headed eagle symbol in Turkish faith and mythology and how it has moved into the Anatolian Seljuk period and become a symbol of power will be analyzed as a graphic design image. In the period of Anatolian Seljuk period, this symbol which is used effectively in the architecture, the tombs, the ceramics and the wooden palace covers, the carpets, the fabrics and the weavings, the chinses, the coats and many other fields are loaded with some meanings to explain how to turn into a communication element and why it should be considered as a graphic symbol. It will be resolved.

Keywords: Double Headed Eagle, Anatolian Seljuk State, Graphic Symbol, Power Symbols

GİRİŞ

İnsanoğlu var olduğundan bu yana iletişim kurma çabası içinde olmuştur. İnsan yaşamının “olmazsa olmaz” koşulu olan iletişim için; sembol, söz, yazı, işaret, resim, gibi değişik yöntem ve yollar denenmiş, yüz yüze iletişim ve araçlarla iletişim olarak çeşitlenmiştir. Bu bağlamda araçlarla iletişim konusunda bir takım grafikler yani görsel uyarıcılar/mesajlar oluşturulmuş, bu öğelerin temel amacı iletişim sağlamak olmuştur.

İnsanoğlu tarih öncesinden başlayan iletişim sürecinde kullanmaya başladığı önemli ifade biçimlerinden biri de nesnelere üzerine yorumlama gücünü kullanarak, yüklemiş olduğu anlamlarla sağladığı, görsel iletişimin en önemli unsurlarından sembolik anlatım olmuştur. Geçmişten günümüze değişik ifade biçimleriyle aktarılan sembolik anlatım, insanın bulunduğu koşulları zorlayarak doğa

Submit Date: 01.04.2018, Acceptance Date: 22.06.2018, DOI NO: 10.7456/10803100/009

551

Research Article - This article was checked by Turnitin

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

karşısında vermiş olduğu mücadelenin bir sonucu olarak gerçekleşmiştir. Güçlü bir anlatım şekli olması nedeniyle tarihte çeşitli alanlarda kullanılmış ve insanlık tarihinde kendisine güçlü bir yer edinmiştir.

Tarih boyunca sembolik anlatımın en önde gelen kullanım şekillerinden biri de iktidar sembolleri/devlet armalarıdır. Bir halkın devlet olabilmesi için toprağının, devlet sisteminin, ordu teşkilatının ve hâkimiyetinin yanında bayrağının, devlet sembolünün/armasının da olması gerekir. Bu bağlamda çok eski çağlardan beri dünyanın her tarafında devletler, kendi görsel karşılıklarını oluşturan iktidar sembolleri kullanmışlardır. Bu devlet sembollerini bazen tek şekil, bazen de birkaç şeklin kompoze edilmesiyle ortaya çıkmış ve her figür veya motifin ayrı ayrı meydana getirdikleri bütünün de genel bir anlamı bulunmuştur. Oluşturulan semboller bir devletin görsel kimliğini aktarmasıyla iletişim aracına dönüşmüştür.

Türk kültüründe de bilinen en eski iktidar sembollerinden biri çift başlı kartal sembolüdür. Anadolu Selçuklu Devleti'nin devlet arması haline gelen bu sembole kudret, kuvvet gibi anlamlar yüklenmiş, devletin mimarisinde, para birimlerinde, kullandıkları eşyalarda devletin kimliğini tanıtan grafik bir sembol olmuştur. Çift başlı kartal sembolünün nasıl bir grafik sembol haline geldiğini açıklamadan önce, hayvan üslubunun çıkış noktası ve hayvan üslubunun etkin olarak kullanıldığı Şaman kültüründe çift başlı kartal sembolün yerini açıklığa kavuşturmak, sembolün çıkış noktası ve Anadolu Selçuklularına etkisinin anlaşılması açısından önem taşımaktadır.

Avrasya Üslubu ve Şaman Kültüründe Çift başlı Kartal Sembolü

Avrasya üslubu veya hayvan üslubunun kökenlerinin atlı göçebe kültürünün doğduğu çağlara kadar geri gittiği belirtilir. Bu kültürün Asya'da M.Ö. 3000 de, hatta daha erken dönemde meydana geldiği ileri sürülmektedir. Hayvan üslubunun atlı göçebe kültüründe etkin olarak kullanılmasının sebebi, Orta Asya'dan Çin, Japon, Hint kültürleri, Moğolistan, Doğu Avrupa, Tibet ve Türkistan gibi göçebe toplulukların ev yerine çadır kullanmaları ve başta at olmak üzere hayvanların yaşamlarında vazgeçilmez bir unsur olmasıdır. Bu sebeple göçebe toplumların hayatlarının her alanında etkin olarak kullandıkları hayvan üslubu; ya Proto-Türk (Türk) kökenlidir, ya da Türklerin de dahil olduğu toplulukların uyguladığı bir sanat tarzıdır. İnsanların, gücünden dolayı hayvanlara saygı duyması ve hayvanlara inançla ilgili bir takım anlamlar yüklemeleri bu üslubun doğuşunu etkileyen önemli hususlardan biridir (Çoruhlu, 1998: 76-77). Bu toplumlar bir takım anlamlar ile hayvan sembollerini mızrak, bıçak, dokuma, keçe, kupaların gövdelerinde, çadırlarında, kısacası hayatlarının her alanında kullanmışlardır.

Hayvan sembollerini oldukça etkin kullanan ve bu sembellere inançla ilgili bir takım anlamlar yükleme konusunda, ilkel sihirbaz olarak bilinen Şaman veya bir diğer adıyla Kam'lar devreye girmişlerdir. İlk çağlarda, doğal olaylar karşısında aciz kalan insanlar, doğanın ve kendisinin nasıl var olduğunu merak etmiş, tabiatın varoluş öyküsünü, kendilerinin ve tanrıların dünyasını yaratmışlardır. Doğadaki açıklayamadıkları olayların doğa üstü güçler tarafından yönetildiğine inanmışlardır. Dolayısıyla tanrılar dünyasını doğaüstü yaratıklarla zenginleştirmiş ve bu yaratıklarla ilişki kurarak doğayı ve aslında kendi kaderlerini de denetlemek istemişlerdir. Bu sebeple, doğal olayların ve gizli güçlerin etkilerine karşı deneysel bilgi ile düş gücünü birleştirerek, sihre ve tılsımlara başvurmuşlardır. Bu bağlamda birçok hayvana bir takım anlamlar yüklenerek Şaman kültüründe hayvan üslubu önemli bir yer edinmiştir.

Şaman törenlerinde hayvan kılığına giren Şamanlar, koruyucu ruh ile bu şekilde iletişim kurmuşlardır. Şamanlar, koruyucu ruhtan faydalanıp Gök Tanrı katına çıkabilmek için güçlü kuşlara (kartal,doğan, şahin, kuzgun vs.) benzemeye çalışmışlardır (Kafesoğlu, 1980: 11-13). Bu yardımcı ruhlar; şamanın gök katlarına çıkabilmesinde, yer altına inebilmesinde, kötü ruhlarla mücadele edebilmesinde, hasta iyileştirebilmesinde, sihir, kehanet gibi her türlü eylemlerinde şamanın işini kolaylaştıran, ona en büyük yardımcı sağlayan çok önemli unsurlardır. Çoğunlukla yırtıcı kuşlarla temsil edilen bu yardımcı ruhlar için şamanların en çok tercih ettiği kuş kartal olmuştur (Uraz, 1992: 155; Çoruhlu, 1995: 80-91). Şamanlar için kartal, çok yükseklere çıkabilen, göklerin en güçlü kuşu olması sebebiyle en

kıymetli kuş haline gelmiştir. Göklerin hâkimi olan kartal, Şamani anlayışa göre yerin en alt katlarına gidebilme özelliğine de sahiptir. Kartalın hem gökte hem de yer altında yaşayabildiği düşüncesi, Şaman kültüründe oldukça yaygındır (Roux, 1994: 119; 2005: 88). Göklerin en güçlü kuşu olan kartal kimliğine bürünmedeki temel amaç kartalda var olduğu düşünülen kutsal vasıflardan yararlanabilme, kartalın yardımı ile ulaşılabilecek hedefe daha kolay varabilme ve mutlaka başarılı olma düşüncesiyle ilişkili olmalıdır. Şamanlar kartal kimliğine bürünmek suretiyle kötü ruhlarla daha iyi mücadele edecek ve amacına daha rahat ulaşabilecektir (Hoppal, 2012: 261-262). Şaman kültüründe kartal sembolü, bazı tasvirlerde tek başlı kullanılırken, bazı tasvirlerde çift başlı olarak betimlenmiştir (Alsan, 2005: 83).

Şamanlar, tek veya çift başlı olarak yorumladıkları kartal sembolüne yükledikleri kutsallık ile tanrıyla iletişim sağlamaya çalışmışlardır. İmgenin belli bir bilgiye dayandırılması, bilgiyle ilişkilendirilmesi üretilen anlamı güçlendirmiş, derinleştirmiş ve iletinin etkili olmasını sağlamıştır. Çift başlı kartal sembolü, bir görsel işarete dönüşmüş ve bu işarete bir anlatı yüklenmiştir. Bu sayede iletişim aracına dönüşen çift başlı kartal imgesini grafik semboller olarak adlandırmak olasıdır. Atasagun'a göre sembol, kendisinden başka bir realiteye dikkat çeken, bir şeyin yerine geçen ya da onu tasvir eden bir nesne, bir fiil veya insanlar tarafından yapılmış bir işarettir. Görünemeyen şeyleri, onunla ilişkisi oranında görülebilir bir biçimde tasvir eder. Dolayısıyla duygularla algılanamayan şeyler, algılanabilir veya somut hale semboller aracılığıyla gelir (Atasagun, 2000:182). Freud da sembolü dolaylı bir şekilde, mecazlı ve çözülmesi çok kolay olmayan arzu ve çatışmanın ifadesi, bir sözün, bir düşüncenin, bir anının gizli kalmış anlamını, duyguları temsil eden bütün olarak tanımlamıştır. Grafik ise yazmak, çizmek, çoğaltmak gibi özgün tasarım veya tasarımla tamamlanan eylemleri ifade etmektedir. Kelime ve imgeleri tek tek veya birlikte kullanarak oluşturulan grafiklerle bir mesaj aktarılır (Stranger, 2002: 20). Bir kanaat, duygu, tartışma ve ortak anlayış yaratmak için çizim, renk, resim, font, fotoğraf gibi görüntü ya da imgeler kullanır (Chermayeff & Geismar, 2007-5: 24). Bu açıdan; sadece süsleme amaçlı değil, iletişim kurmak, kendilerini ifade etmek için de hayvan üslubunu kullanan bu toplumlar özünde grafiksel öğeler oluşturmaktadırlar.

Uçar'ın da belirttiği gibi semboller kullanılarak yapılan iletişim, diğer doğrudan iletişim biçimlerine göre çok daha farklı, derin ve algılama seviyelerine göre şekillenen zengin bir boyutta gerçekleşmektedir (Uçar, 2004:25). Geçmişten bu yana iletişimde etkin olarak kullanılan sembolik anlatım Şaman kültüründe de önemli bir yer edinmiş, çift başlı kartal sembolü grafik bir sembole dönüşmüştür. Toplumların genetik kodları olan semboller, toplum tarafından bir sonraki nesle aktarılarak zaman içerisinde şekillenmiştir. Anadolu Selçuklu devleti de kökeni Şaman kültürüne dayanan çift başlı kartal sembolüne yeni anlamlar yükleyerek kullanmış ve iktidar sembolü haline getirmiştir.

Anadolu Selçuklularında Çift Başlı Kartal Sembolü

Kökenleri Eski Şaman geleneğine dayanan çift başlı kartal sembolü de, Türk kültür dünyasında birçok alanda etkin olarak kullanılmıştır. Türklerde, çift başlı kartal sembolü dini geleneklere dayanmakla birlikte zamanla dini önemini kaybederek, uğur, şans, kuvvet, kudret gibi anlamlar yüklenmiştir. Müslüman Anadolu Türkleri de asla kartala tapmamışlar, kartalı bir dini simge olarak görmemişlerdir. Bu nedendir ki dini eserlerinde, camilerinin dış cephelerinde kartalı süsleme unsuru olarak kullanmaktan çekinmemişlerdir. Şaman inancında bir takım anlamlar yüklenen çift başlı kartal sembolü ilerleyen zamanlarda da Türkler tarafından kullanılmaya devam etmiş, yalnızca bu sembole yüklenen anlamlar değişmiştir (Çoruhlu, 2002:134).

Anadolu Selçuklu sanatının her alanında ve sembollerde Orta Asya kültürünün izleri görülmektedir. Türk topluluklarının hemen hepsinde çok fazla rağbet gören bu sembolü en yaygın kullanan toplum Anadolu Selçuklu Devleti olmuştur. Selçukluların devlet arması haline gelen çift başlı kartal sembolü devletin mimari yapılarının iç ve dış süslemelerinde, mezar abidelerinde, seramik ve ahşap saray kaplamalarında, halı-kilim gibi çeşitli dokumalarda, çinilerde, sikkelerde ve daha birçok alanda kullanılmıştır.

Kullanıldığı yere göre farklı anlamlar atfedilen bu sembol, Anadolu Selçuklu mimari süslemesinde

kuvvet, kudret, uğur simgesi, iyilik, koruyucu, bekçilik, talih gibi sembolik anlamlarda kullanılırken, cami, kale, saray, han gibi yapıların en belirgin yerlerinde nazarlık, tılsım, koruyucu unsur, güç ve kuvvet sembolü olarak yer almıştır. Kalelerde şehri koruma amaçlı bir nevi koruyucu ruh olarak ve nazarlık-tılsım olarak kullanılmıştır. Saraylarda ise asalet simgesi olmuştur. Sembolü yüklenen bu güçlü anlamlarla birlikte çift başlı kartal simgesi Anadolu Selçuklularının devlet arması haline gelmiştir. Bir devlet, bir şehir, bir hükümdar veya bir aileye mahsus olan öğelerden meydana gelen resim, kabartma olarak tanımlanan arma, kolay ve hızlı bir iletişim yolu olarak, insanlığın ilk dönemlerinden itibaren farklı şekil ve tarzlarda kullanılmıştır (Arseven, 1958:103). Çift başlı kartal arması da toplumlar arası iletişim görevini yürüterek Anadolu Selçuklu Devletini tanımlamıştır.

Anadolu Selçuklularının devlet arması haline gelen bu sembolün neden iki başa sahip olduğu konusunda değişik görüşler bulunmaktadır. Ögel'e (1972: 217) göre; kartalın çift başlı yapılmasının sebebi, Türk sanatındaki simetri tutkusudur, Arık (2000; 79), koruyan ve egemenlik kuran iki ruhun, iki iktidarın güç birliği durumlarında iki kez artırılmış gücün, çift başlı kartalla simgelandiğini belirtmektedir. Öney (1972; 166), evlenme ve politik birleşmeyi sembolize etmesinin yanı sıra simetri geleneğinden kaynaklanabileceğini de düşünmektedir (Kavuncuoğlu, 2003: 75-76). Çift başlı kartal imgesi bu anlamından dolayı günümüzde de hala Pakistan'da evlenme sembolü kullanılmaktadır.

Araştırma kapsamında Anadolu Selçukluların çift başlı kartal sembolü uygulama alanı olarak ele alınan alanlardan biri mimari yapılardır. Sembol, dönemin birçok mimari eserlerinde duvarlarında etkin olarak kullanılmıştır. Konuya örnek olarak, Konya İnce Minareli Medrese Müzesi'nde yer alan mermer üzerine yüksek kabartma verilebilir. Bu örnekte çift başlı kartal sivri kulaklı, kıvrık gagalı, yuvarlak gözlü, gaganın altı sarkıntılı, kısa boyunlu ve halka ile birbirine birleştirilmiş, kısa bacaklı, kuvvetli ve büyük pençeli, ortasında bir hatla ikiye ayrılan yelpaze kuyruklu, gövdeyle birleştiği yerde hilal motifli, paralel ve dikey çizgilerle işlenmiş, üst kısmı pul motifli kanatlıdır. Daha önce bahsettiğimiz gibi, Orta Asya'da olduğu gibi bu örnekte de çift başlı kartal, kulaklı olarak betimlenmiştir (Resim 1).

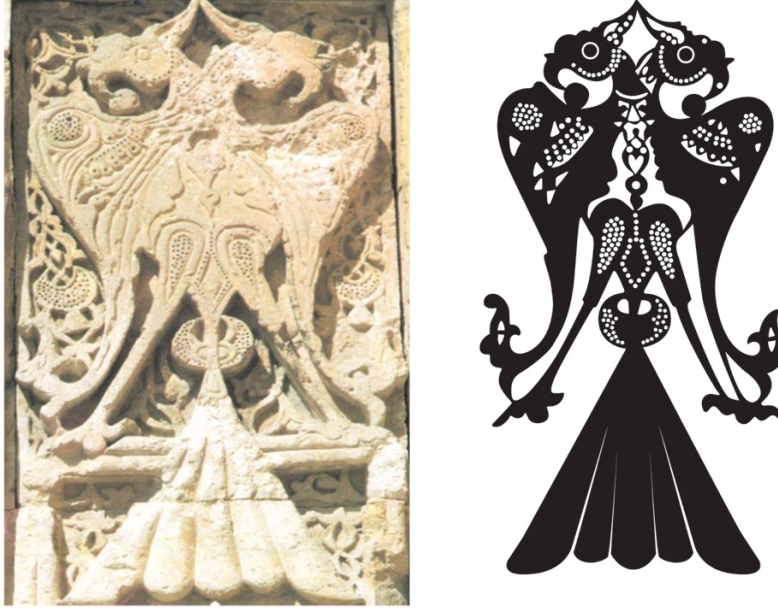


Resim 1: Konya Kalesi'nden Çift Başlı Kartal, Konya İnce Minerali Medresesi.

Selçuklularda çift başlı kartal sembollerinde cinsini tayin edilemeyen kuş tasvirleri oldukça fazladır. Stilize edilmişleri ile Avrasya hayvan stiline özelliklerini göstermektedir. Stil bakımından olduğu gibi kullanış sembollerinin de Orta Asya'dan kaynak bulması Selçukluların geleneklerine bağlılıklarını yansıtmaktadır. Kuşların Türk-Çin hayvan takvimi ile ilgili kullanışları da yine İslam ve Anadolu Selçuk sanatının Orta Asya kaynaklarından ne derece esinlendiğini ortaya koymaktadır (Öney, 1972: 182).

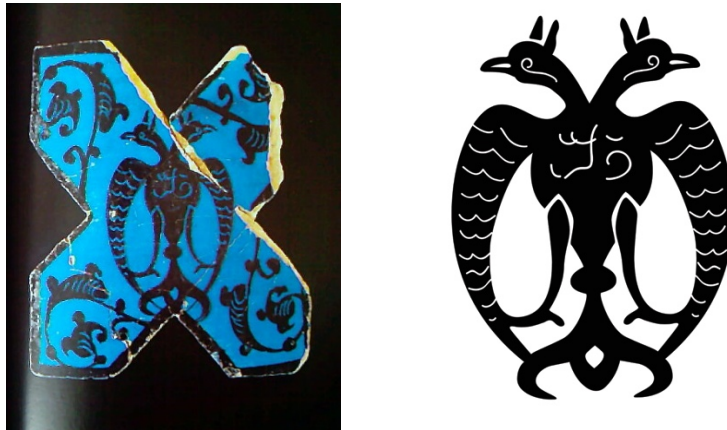
Mimari yapılarda bir başka örnek ise Divriği Külliyesi, Ulu Cami doğu kapısı yanındaki arebesk zemin üzerine stilize edilmiş çift başlı kartal sembolüdür. Kartalların sivri kulakları, kıvrık gagaları ve uçlarında yuvarlak birer meyve bulunmaktadır. Vücutlarında stilize süslemeler yer alan sembolün açık kanatları, uzun bacakları ve kuvvetli pençeleri ile oldukça güçlü betimlenmiştir. Kuyruk ile gövdenin birleştiği yerde hilal motifi işlenmiştir. Hilal, İslam inancında Allah'ın varlığının ve kudretinin

delillerinden biri sayılır. Değişim, dönüşüm, doğum ve yeniden doğumun sembolüdür. Bu nedenle Türkler tarafından çok kullanılmıştır. Selçuklular bu sembolü bir çok yerde, çift başlı kartal sembolü ile birlikte kullanmışlardır (Resim 2).



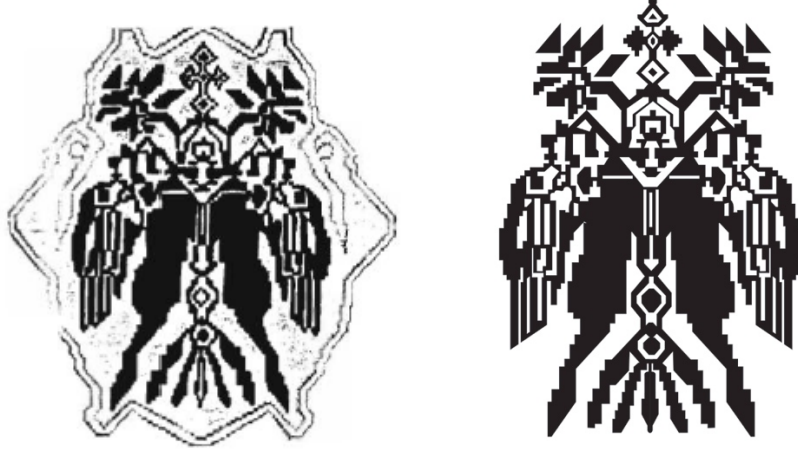
Resim 2: Divriği Külliyesi, Ulu Cami Doğu Kapısı Yanında Çift Başlı Kartal.

Selçukluların sembolü kullandığı bir başka alan çinileridir. Beyşehir Kubadabad Sarayı Anadolu Selçuklu döneminin gözde saraylarından biridir (Önder, 1977:104). Çok zengin figür dünyasına sahip sarayın çinilerinde, dönemin inançlarını, zevkini, modasını, etkileşimlerini ve sosyal hayatını görmemiz mümkündür. Kubadabad Sarayındaki çiniler de zengin figür kullanımıyla güçlü semboller dünyası yaratarak zengin bir atmosfer oluşturmuştur. Bu atmosferin en önemli figürü sarayın ve sultanın simgesi çift başlı kartaldır (Arık, 2000:76). Kubadabad çinilerinde çift başlı kartal imgesi, yıldız ve haç levhalar üzerine resmedilmiştir. Bazıları krem rengi zemin üzerine sır altı tekniği ile siyah, kobalt ve turkuaz renkli boyalarla işlenmiştir (Arık, 2000; 79). Ele alınan örneklerde çift başlı kartal sivri kulaklar, kıvrık gaga altında sarkıntı, iri kanat, kuyruk ve pençeler görülmektedir. Kanat yatay bir hatla ikiye bölünmüştür (Öney, 1998: 145). Altay Şamanizminde en önemli varlığın, Tanrı ile insanlar arasında ilahi aracı olan ve onları kötü ruhlara karşı koruyan ruhu (Kısa bacaklı, tıknaz vücutlu bir kuş türü) olduğu söylenmektedir. Kartal motiflerinin sivri kulaklı çizilmesi de Şaman kültüründen kaynaklanmaktadır (Çelik, 2007; 21). Ayrıca bazı kartal motiflerinin vücutlarında yazı, bazısında rozet, bazısında ise çizgisel dekorlar bulunmaktadır (Resim 3).



Resim 3: Konya Karatay Müzesi, Kubadabad Sarayı'na ait çiniler.

Çift başlı kartal sembolünün kullanıldığı bir başka uygulama alanı ise halı-kilim ve dokumalarıdır. Niğde Sungurbey Cami'de bulunan bir halı bu konudaki belirgin örneklerden biridir. Bu örnekte çift başlı kartalın betimlenişi mimari yapılarıdaki ve çinilerdeki uygulamalardan farklılık göstermektedir. Çift başlı kartal kafası ve kanatları dönemin örneklerinden oldukça fazla stilize edilmiştir. Bu farklılığın sebebi, dönemin halı-kilim dokumada uygulama tekniğindeki kısıtlamalardan kaynakladığı düşünülmektedir (Resim 4).



Resim 4: Niğde Sungurbey Cami'de bulunan bir halı.

Anadolu Selçukluları madeni paralarında da kartal imgesine yer vermişlerdir. Selçuklu sultanlarından II. Anadolu Selçukluları madeni paralarında da kartal imgesine yer vermişlerdir. Selçuklu sultanlarından II. Gıyaseddin Mesud dönemi sikkeleri Konya ve Sivas'ta basılmış ve üzerlerinde, Es Sultanü'l-Azam Zillü'llahi Fi'l Alem Gıyase'd-dünya ved- din Ebu el Feth Mesud Bin Keykavus bin Keyhüsrev ibaresi yer almıştır (Erkiletlioğlu ve Güler, 1996:235-236). Sikkenin diğer yüzünde çift başlı kartal imgesi bulunmaktadır (Resim 5). Benzer örnekler Artuklu sikkelerinde de yaygındır.



Resim 5: II. Gıyaseddin Mesud dönemi sikkeleri, Aydın Müzesi.

Anadolu Selçuklu Devletinin yoğun olarak kullandığı gibi sembolik anlatım birçok toplum tarafından geçmişten günümüze kadar yaygın olarak kullanılmıştır. Üzerinde yüzden fazla dil ve beş bin dolaylarında diyalektin kullanıldığı bir dünyada, görsel iletişim belki de en hızlı ve kolay iletişim biçimi olmuştur. İlk insan için, korku, inanç, büyü ve bu çerçevede gelişen bir dizi ritüel, doğadan yola

çıkılarak oluşturulan ilk çizimler sembolleştirilmenin temelini oluşturmuştur. Bu bağlamda ilk nesne ve biçimler doğanın taklidini içermektedir. Ancak bu nesne ve biçimler artık doğanın değil, insanın yeni anlam ve kavramlar yüklediği sembollerle donanmıştır (Alp ve Tarlakazan, 2005: 308). Şaman kültüründe doğadan yola çıkarak kullanılan çift başlı kartal sembolüne inançla ilgili bir takım anlamlar yüklenmiştir. Anadolu Selçuklu Devletinde ise sembole yüklenen anlamlar değişmiş ve devlet sembolüne dönüştürülmüştür. Kartal, eski çağlardan bu yana Avrupa’da ve Anadolu’da birçok devletin arması olmuş, çeşitli bayrakların üzerinde tek ya da çift başlı kartal figürü olarak yer almıştır. Avrupa’ya bir devlet arması olarak geçmesinin ve Orta Avrupa’da kurulan Macar Krallığı ve Arnavutluk bayrağında bir devlet arması olarak yer almasının, Avrupa’ya kuzeyden göç eden Türklerin etkisi ile olduğu aynı zamanda kartal armasının bu etkisinin de Selçuklu Türkleriyle en üst noktaya ulaştığı düşünülmektedir (Ögel: 1972:1128-1129).

Semboller temsil etme özellikleri sayesinde bir birlikteliği sağlarken temsil edilen için de bir sınır çizmektedir. Bu sınır hem farklılıkların birbirinden ayrı görülmesini sağlamakta, hem de grupsal kimliklerin oluşmasına katkı sağlamaktadır. Bu özellikleri sayesinde semboller farklı topluluklar tarafından her dönem yoğun bir şekilde kullanılmıştır. Sembol, kendi ideolojisini yaymayı ve arka planındaki düşünceleri aşılarmayı hedeflerken sembolle etkileşim içinde aynı ideolojiyi paylaşan bireyler de kendi etkileşimlerinde ön plana çıkmak ve etkin bir siyaset yürütmek adına sembollerini kullanmaktadır. İktidar sembollerini de bu bağlamda bir toplumu, ideolojiyi temsil eden tanıtıcı unsur olarak kullanılmaktadır. Sembol, insanlık tarihindeki iletişim kurma sürecinde mitlerde, dinlerde, ideolojilerde ve sonrasında politik ideolojilerde, politik sembollere dönüşerek devam etmiştir. Bu sayede sembolün temsil özelliği siyasi alanda sembollere yüklenen anlam ile “siyasi temsil” kavramını doğurmaktadır. Semboller, bireyleri görüş farklılıklarına göre siyasi olarak gruplarken bu gruplaşmalar siyasi tercihleri, siyasi tercihlerde siyasi temsilleri etkilemekte ve bu gelişmeler var olan farklılıklar temelinde gerçekleşmektedir. Bu bağlamda semboller bir kişiyi, bir kurumu, bir dönemi ve ideolojileri temsil eden bir görevle kullanılırlar. Çift başlı kartal sembolü de birçok toplum tarafından farklı anlamlarla kullanılırken, Anadolu Selçuklu Devletinde ise sembol siyasi bir rol üstlenmiştir. Hayatlarının her alanında bu sembole yer veren Selçuklular, çift başlı kartalı devleti tanıtan bir sembole dönüştürmüşlerdir. Kartal sembolü, eski çağlardan bu güne Avrupa’da ve Anadolu’da kullanılmış, tek başlı veya çift başlı olarak yorumlanmıştır. Fakat sembolün etkisinin en üst noktaya Anadolu Selçuklu Devleti ile ulaştığı düşünülmektedir (Ögel: 1972:1128-1129).

Çift başlı kartal sembolü gibi diğer sembol ve işaretler Uçar’ın da belirttiği gibi kültürel arası farklılığı ortadan kaldıran görsel iletişim sistemlerinde önemli birer araçtır ve bu semboller aracılığıyla iletişimde ortak dil oluşturmak mümkündür (Uçar, 2004:23). İnsanlar geçmişten bu yana toplumsal yaşam içinde değişik amaçlar için çok çeşitli semboller kullanmışlardır. Bu semboller çevrenin anlamlandırılmasında, nesnelere amaçlar doğrultusunda kullanılmasında, toplumsal ilişkilerin düzenlenmesinde önemli bir yere sahiptir. İnsan, öğrendiklerinin %83’ünü çevresini gözlemleyerek öğrenir. Bu bağlamda görselliğin iletişimde oldukça önemli olduğunu söylememiz mümkündür. Dolayısıyla iletişim, insanlar arasındaki bilgi alışverişi, görsel iletişim ise görüntülü bilgilerin alışverişi olarak tanımlanabilmektedir (Uçar, 2004:59). Görsel iletişimin en önemli unsurlarından sembol, sembolik anlatım ve sembolik formlar, tarih öncesi dönemlerden günümüze dek değişik ifade ediliş biçimleri ile ortaya konmuştur. Bu ifade ediliş biçimi her dönemin kültür, yaşantı ve sanata bakışı ile gelişmişlik düzeylerine göre farklılık göstermiştir.

SONUÇ

Araştırma kapsamında ele alınan örneklerde de görüldüğü gibi Anadolu Selçuklu Devleti, kökenleri Şaman kültürüne dayanan çift başlı kartal sembolünü devlet sembolü/arması haline getirmiş ve birçok alanda etkin olarak kullanmıştır. Kullanılan uygulama alanlarına göre farklı anlamlar yükledikleri çift başlı kartal sembolünün kökenleri dini geleneklere dayanmakla birlikte Anadolu Selçuklularında zamanla dini önemini kaybederek, uğur, şans, kuvvet, kudret gibi anlamlar yüklenmiştir. Selçuklular asla kartala tapmamışlar, kartalı bir dini simge olarak görmemişlerdir.

Görsel betimlemelerinden de Şaman kökenini açıklayan bu sembol, Anadolu Selçuklu Devleti’nde

iktidar sembolü haline gelmiştir. İnsanlığın ilk dönemlerinden itibaren bir devlet, bir şehir, bir hükümdar veya bir aileye mahsus olan öğelerden meydana gelen resim, kabartma olarak tanımlanan armaların kullanıldığı bilinmektedir. Selçuklularda kendilerini tanımlayan sembol olarak çift başlı kartal imgesini seçmişler, yaşam alanlarında birçok öğenin yanı sıra para birimi olan sikkelerinde de yer vermişlerdir. Bu sembolü devleti ve ideolojilerini temsil eden bir görevle kullanmışlardır. Sembol, devletin görsel kimliğini aktarmasıyla iletişim aracına dönüşmüştür.

Selçukluların iktidar sembolü haline gelen bu imgeyi grafik bir sembol olarak değerlendirmemiz mümkündür. Grafik terimi, görsel algılanan şeylerle yani görüntülerle ilgili bir kavramdır. Biçim, desen ya da çizgilerle gösterme, anlatma anlamına gelen grafik ile iletişim sağlamak mümkündür. Bilgi ve düşüncelerin bir paylaşım çabası olan iletişim; kaynak, ileti ve hedeften oluşan insana özgü bir etkinlik, gönderiler aracılığı ile kurulan sosyal bir etkinlik olarak tanımlanabilir. İletişimin gerçekleşebilmesi için en az iki sistem gereklidir. Bu iletişim iki insan, iki hayvan, iki makine ya da bir insan bir makine olabileceği gibi, sembol, şekil veya bir formla da kişiye bilgi aktarılabilir. Okuyucunun/izleyicinin sembolden bir bilgi alması, bu sembole yüklenmiş bir takım anlamlar sayesinde gerçekleşir. Bu bağlamda çift başlı kartal sembolünü devlet arması haline getiren ve bu sembol ile özdeşleşen Selçuklu devletini yansımasıyla imge, grafik bir sembol olarak değerlendirilmemiz doğru olacaktır.

Grafik sembollerle sağlanan iletişimde imgeye bilgi yüklenip, yeni bir anlam üretilerek oluşturulan görsel anlatı ile etkili iletişim sağlamak mümkündür. Devlet arması haline getirilen çift başlı kartal sembolü de görsel işarete dönüşerek, bir anlatı taşıyıcıdır. Bu görevi ile çift başlı kartal figürü görsel anlatımından başka bir realiteye dikkat çekmiş, başka bir anlamın yerine geçip onu tasvir eden figüre dönüşmüştür. Anadolu Selçuklu Devletinde çift başlı olarak yorumlanan figür, çoğaltılarak farklı alanlarda yeni anlamlar taşıyarak yorumlanmıştır. Güç, kuvvet gibi soyut anlamlar kartal imgesi ile somut hale getirilmiştir. Böylelikle oluşturulan imge süsleme görevinden ziyade iletişim kuran bir yönü ile grafiksel bir sembol olarak görevini yürütmüştür. Ele alınan sembole aynı zamanda politik anlam da yüklenmiş, bir toplumun ideolojisini yayan ve arka planındaki düşünceleri iletmeyi hedefleyen bir yapıya dönüşmüştür. Bu sayede iktidar sembolü haline gelen çift başlı kartal imgesi Anadolu Selçuklu Devletinin ideolojisini temsil eden tanıtıcı unsur olarak kullanılmıştır.

Semboller kullanılarak yapılan iletişim, doğrudan iletişim biçimlerine göre çok daha farklı, derin ve algılama seviyelerine göre şekillenen zengin bir boyutta gerçekleşmektedir. İnsanlar düşünme ve düşündüklerini başkalarına aktarma ihtiyacını hissettiği günden bu güne çeşitli semboller yaratmışlardır. Yaratmış olduğu sembollerle kendini ifade edip, iletişim ihtiyacını karşılamışlardır. Tıpkı Anadolu Selçuklu Devletinin kendini tanımlamak için tercih ettiği çift başlı kartal sembolü gibi. Bu sembole, uğur, şans, kuvvet, kudret gibi bir takım anlamlar yüklenmiş ve devlet arması haline getirilerek, devleti yansıtan bir grafik öğeye dönüştürülmüştür. Öyle ki sembol devletin mimari yapılarından, çinilerinden, halılardan para birimlerinin üstüne kadar geniş bir alanda uygulanmıştır. Böylelikle üzerinde çift başlı kartal sembolünün olduğu sikkelerin Selçuklulara ait olduğu bilgisi aktarılmıştır. Hem sembolün yapısının görsel anlatım gücü, hem de yüklenen anlamların etkisi ile bu sembol günümüzde dahi kullanılmaya devam etmektedir. Bilindiği gibi Konya ilinin şimdiki amblemi de çift başlı kartal figürüdür. Bu durum kültür sürekliliğinin de bir yansımasıdır. Aynı zamanda Selçukluların oluşturduğu çift başlı kartal sembolü her devirde etkisini sürdürecektir kadar güçlü, zarif ve etkileyicidir.

KAYNAKLAR

- Alp, K. Ö. & Tarlakazan, B. E. (2005). *Güncel logo ve amblemlerde kullanılan kimi sembolik motiflerin bursa merkez olmak üzere tarihsel ve kültürel temelleri, Bursa Halk Kültürü (Cilt 1). Bursa: II. Bursa Halk Kültürü Sempozyumu Bildiri Kitabı.*
- Arseven, C. E. (1958). *Sanat Ansiklopedisi I, İstanbul: Maarif Basımevi.*
- Alsan, Ş. (2005). *Türk Mimari Süsleme Sanatlarında Mitolojik Kaynaklı Hayvan Figürleri (Orta Asya'dan Selçuklu'ya), Marmara Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Türk Sanatı Ana Bilim*

Dalı, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul.

Arik, R. (2000). Kubad-Abad Selçuklu Saray ve Çinileri, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Atasagun, G. (2000). Hristiyanlığın Tanıtımı, Yorumu Ve Kurumsallaşmasında Sembollerin Yeri, Selçuk Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi Say:10, Konya.

Çelik, S. (2007). İslam Öncesi Türk Sanatında Bazı Hayvansal ve Bitkisel Kültür Ögeleri. Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Konya.

Chermayeff, I. & Geismar, T. (2007). Grafik Tasarım Üzerine Düşünceler, Röp. Evren SURİ, Grafik Tasarım Dergisi Sayı:05, İstanbul: Sabri Varol Görsel İletişim ve Tasarım.

Çoruhlu, Y. (1995). Orta ve İç Asya'da Hayvan Biçimine Girme İnancı ve Türk Sanatı İle İlişkisi. Mimar Sinan Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Dergisi, 2. İstanbul: Mimar Sinan Yayınları.

Çoruhlu, Y. (1995). Nagyszentmiklos Hazinesindeki İki Sürahi Üzerinde Bulunan Yırtıcı Kuş (Kartal/ Garuda) Figürlü Kompozisyonların Türk Sanatı ve İkonografisindeki Yeri. Konya: Selçuk Üniversitesi Yayınları.

Çoruhlu, Y. (1988). Anadolu Selçuklu Taş Tezyinatında Orta Asya İle Bağlantılar. İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Tez.

Çoruhlu, Y. (2002). Türk Mitolojisinin Ana Hatları. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Erkiletlioğlu, H. ve Güler, O. (1996). Türkiye Selçuklu Sultanları ve Sikkeleri, Erciyes Üniversitesi Yayınları.

Hoppal, M. (2012). Avrasya'da şamanlar. (çev. Bülent Bayram. H. Şevket Çağatay). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Kafesoğlu, İ. (1980). Eski Türk dini. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Kavuncuoğlu, P. A. (2003). Selçuklu Dönemi Konya ve Yöresi Çini ve Seramiklerindeki Sembolik Motiflerin Günümüz Kültür ve Sanat Eğitimindeki Yeri ve Önemi. Yüksek Lisans Tezi, T.C. Gazi Üniversitesi, Seramik Eğitimi Anabilim Dalı, Ankara.

Ögel, Ö. (1972). Türklerde Kartal ve Kartal Arması. Türk Kültürü. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.

Öney, G. (1972). Anadolu Selçuklu Mimarisinde Avcı Kuşlar, Tek ve Çift Başlı Kartal. Malazgirt Armağanı. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.

Öney, G. (1998). "Anatolian Sljuk Tiles and Pottery", The Story of Ottoman Tiles and Ceramics, (Editör: Prof. Dr. Ara Altun), İstanbul: İstanbul Stock Exchange Publication.

Önder, M. (1977). Selçuklu Devri Kubad-Abad Sarayı Çini Süslemeleri. Kültür ve Sanat, Kültür Bakanlığı Yayınları, 5. Ankara.

Roux, J. P. (1994). Türklerin ve Moğolların eski dini. (çev. Aykut Kazancıgil). İstanbul: İşaret Yayınları.

Roux, J. P. (2005). Orta Asya'da kutsal bitkiler ve hayvanlar. (çev. Aykut Kazancıgil). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Stranger, N. K. (2002). Using Multimedia To Train Pre-Service Art Teachers In The Graphic Design Content Area In partial fulfillment of the requirements for the Degree of Doctor of Philosophy Colorado State University Fort Collins, Colorado.

Uçar T. F. (2004). Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, İstanbul: İnkılap Yayınları.

Uraz, M. (1992). Türk mitolojisi. İstanbul: Düşünen Adam Yayınları.

MEKAN ALGISİNİN VE ANLATIMININ SUBJEKTİF YAPISI

Osman ARAYICI
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul
<https://orcid.org/0000-0002-1006-4740>
osmanarayici74@gmail.com

ÖZ

Mekan tasarımı paradoksal bir uğraştır.. Kavramlar yapıları gereği zihinseldir ve fiziksel evrende 'olmak' için temsilciye ihtiyaçları vardır. Mekan tasarımında gerçek olarak kabul edilen ve zamansal bir fenomen olan algı; kullanıcı eylemleri için, bir uzamsal bir fenomene dönüşerek kavramı temsil-
leştirmeyi ve mekanı yorumlama hünerini kapsar. Bir formu taşıdığı dokuların düzeni biçimlendirir. Mekansal formları da biçimlendiren fiziksel dokularıyla beraber kullanıcı tabanlı anlam katmanlarının oluşturduğu dokudur. Özel bir beklenti üzerinden yapılması gerekirken, bir tasarımı varolan bir söylemi seçerek kendine has estetiğiyle beraber sembolik anlamı da standartlaştırma ya da olağan-
laştırma anlamına gelen varolanı kendine mal etme eylemi bir tür asalaktır. Çünkü tasarım '**kavramlarla gerçekleri eylemler üzerinden ilişkilendirmek**' olarak tanımlandığında, tasarım asalaklığı aracılığıyla istenen her şey yok sayılabilir, hatta konunun kendisini bile unutturulabilir. Mekan tasarımı bir yerde, temsil kavramı üzerinden işlevi terk ederek sembolik imkansızlığı yarıp geçmek-
ken, bir yerde de insanın 'toplumsal bağ' dünyasında yer alarak kendini ve kendisinin kıyaslanabileceği 'ötekilerle' kontrol edilen ve yansıtılan bir ilişki kurmaktır.

Anahtar kelimeler: Algı, temsil, mekan, dikotomi

SUBJECTIVITY OF PERCEPTION AND DEFINITION OF SPACE

ABSTRACT

Spatial design is a paradoxal affair. Concepts are mental due to their structures, and there is a need for representation to 'be' in the physical world. Perception, which is a temporal phenomenon that is accepted as a reality in spatial design, for user actions, it includes the skill of representing the concept by transforming into a spatial phenomenon and interpreting the space. A form is shaped by the order of the textures it is formed of. It is the texture created by user-based meaning layers together with the physical textures that shape the spatial forms. Eventhough it is necessary to make a design through a special expectation, it is a kind of stalactite to choose a discourse that has an existing design and to standardize the symbolic meaning with its own aesthetic value or to put it into its existing meaning. Because when design is defined as 'associating concepts with facts through actions', everything required can be ignored through design parasitics, even the subject itself can be forgotten. In one hand, spatial design is a place where symbolic impossibility is abandoned by abandoning its function through the concept of representation, while establishing a relationship that is controlled and reflected in an 'euthanasia' where the person can be compared with himself by taking part in the 'social bond'

Keywords: Perception, representantion, space, dicotomy

GİRİŞ

İnsan, varlığın sınırlı koşullarının ve ölümlülüğünün bilincine vardıkça mekanı örgütlemenin esasen ne kadar zor olduğunu, fakat içinde bulunduğu fiziksel evrenin kurallarından sıyrıldıkça da mekanı kolayca manipüle edebileceğini, her ne söylemek istiyorsa kendisinden türeterek söylenebileceği uygun bir bakış açısı sağlayabildiğini görmüş, zihinsel ve anlatım yetileri sayesinde doğrudan doğruya fiziksel verilerin bir parçası olmadığı söyleyen bir mekan anlayışını öncelemiştir.

Bir formu taşıdığı dokuların düzeni biçimlendirir. Mekansal formları da biçimlendiren fiziksel dokularıyla beraber kullanıcı tabanlı anlam katmanlarının oluşturduğu dokudur. Bu dokunun genetik yapısı dikotomi denilebilecek basit ikiliklerdir. Elverişli bir başlama noktası olması için mekânın verilerinin birbirleriyle uygun ölçülerde bir düzen oluşturacak şekilde biraraya geldikleri kabul edildiğinde 'yer ve mekân' ilgili olarak 'kimlik ve dürtüler' den, 'kullanılan ve algılanan' ilgili olarak da 'pragmatik ve sembolik' den bahsetmek yoluyla farklılıkların dikotomik oldukları söylenebilir. Mekansal beğenilere dair söylemler ve dahası tasarımlar kavramsal çoğulculuk ve tasarımcı asalaklığı nedeniyle genelin kuralları ve anlayışını sıkıca desteklerler ve bunu biraz paradoksal bir biçimde yaparlar. Çünkü bu kurallar, kendini-tesis etme biçiminde özel bir araştırma ya da duruma dayalı değilse, gerçekte düzenlediği başka bir tasarımdan, başka bir varoluş halinden ithal edilmiş demektir. Tasarım ödünç bir tesis üzerine oturtulduğunda mekansal pratikler ve destekleyenlerin tanımları kolayca ve mecburiyetle ithal edilmeye devam eder. Tasarım asalaklığı her şekliyle konforun ve güvenin kaynağıdır, hız sınırını geçmeden adrese zamanında varmak için ondan daha iyi bir 'araç' yoktur. Çünkü tasarım 'kavramlarla gerçekleri eylemler üzerinden ilişkilendirmek' olarak tanımlandığında bilinmeyenin yarattığı her türden korkuyu sonuna kadar hissettirirken, tasarım asalaklığı aracılığıyla istenen her şey yok sayılabilir, hatta konunun kendisini bile unutturulabilir. Burada sözü edilen asalaklık; var olanı kendine mal etme eylemi ve yarı yaratıcı bir geveleme ritüeli olarak tanımlanmalıdır. Özel bir beklenti üzerinden yapılması gereken bir tasarımı, var olan bir söylemi seçerek kendine has estetiğiyle beraber sembolik anlamı da standartlaştırma ya da olağanlaştırma anlamına gelir.

Mekan tasarımı paradoksal bir uğraştır.. Kavramlar yapıları gereği zihinseldir ve fiziksel evrende 'olmak' için temsiliye ihtiyaçları vardır. Temsil edecek olan fiziksel gerçeklik, (mekan) yalnızca kavramının kendisi tarafından oluşturulmuş eylemi önceler; ancak temsil yalnızca eylem için kurgulandığından mekan kavramının faili olan eylemi önceler. Diğer taraftan eylem kendini ve dolayısıyla mekânını gerçeklik (ihtiyaçlar) üzerinden kurgulama eğilimindedir ve bunun karşılığında da kendi olanaklılığının mutlak koşulu olan kavramından uzaklaşır.

Mekan tasarımında gerçek olarak kabul edilen ve zamansal bir fenomen olan algı; kullanıcı eylemleri için, bir uzamsal bir fenomene dönüşerek kavramı temsilleştirmeyi ve mekânı yorumlama hünerini kapsar. Mekan tasarımı bir yerde, temsil kavramı üzerinden işlevi terk ederek sembolik imkansızlığı yarıp geçmekken, bir yerde de insanın 'toplumsal bağ' dünyasında yer alarak kendini ve kendisinin kıyaslanabileceği 'ötekilerle' kontrol edilen ve yansıtılan bir ilişki kurmaktır.

Açıktır ki; mekânın temsil gücü de anlamın faydaları düzleminde değil, etkileri düzleminde yatmaktadır.

Duyuların iletmediği mekânla algılanan mekân arasında benzerlik olsa da tıpatıp aynı olmaları çok ender rastlanan bir durumdur. Çünkü algılama tamamen kişiye öznel bir durum olup Frolov tarafından şu şekilde tanımlanmıştır; 'duyu organlarını doğrudan doğruya etkileyen maddi dünyadaki nesne ve süreçlerin dış yapısal özelliklerinin duyusal imgesi. (Frolov, 1984:15) Bu tanımdan hareketle algılama; 'uyaranlar dolayısıyla belli bir anda kişide doğan etkilerden bir bölümünü seçmek ve onlarla ilgili olayların bilincine varmak' (Arayıcı, 2003:44) olarak tanımlanırsa, algılanan şeyler, gerçekte duyulara sunulmuş gibi görünen olaylar değil, bu tür olaylar arasında etkileşimdeki bireye bir beklenti verenlerdir. Aynı mekânı tecrübe eden iki farklı kullanıcının ya da gözlemleyeninin aynı uyaranlara maruz kalmasına rağmen farklı yorumlar yapması gibi. Bilimsel ölçme yöntemleri, mekânın temel yapısını gerçek olarak adlandırılan zemine oturarak insan algısının kaotik yapısının ötesine ulaştırmaya yarayabilir ancak ampirik önermeler ne olursa olsun hayatın gerçekleri kavramlar ve eylemlerdir. Gerçek sadece içinde olduğu ortam ve diğer her şey ile olan ilişkileri ile betimlenebilir. Bu

nedenle, kuramsal olarak değil ama pratikte insanın gerçek olarak bilebileceği mekan; duyularının kurguladığı evrendir. Burada ifade edilen mekan soyut ve simgesel bir evren değildir tam tersine bilmimsel olarak ölçülebilir bir fiziksel verinin tanımladığı VARLIK kavramıdır. Hegel'in "salt varlık ve hiçlik aynı şeydir" sözü tam olarak bu durumu adreslemektedir.

Mekanın sosyal ve psikolojik boyutları, insanların çeşitli sosyal seviyelerde geliştirdikleri eylem alanları ve eylemleri destekleyen sistemler bütünü olup bu alan ve sistemler ampirik-araçsal anlamda akıl tarafından anlaşılabilir ve/veya denetlenebilir olmadığı durumlarda, insanların hayatlarının bu sürecine ve bu tür durumlara cevap olarak geliştirilmişlerdir. Bu alan ve sistemlere verilen değerler; insanın evrendeki yeri ve gerek fert olarak gerekse hemcinsleriyle olan ilişkisi bakımından kendi kaderine anlam veren değerler hakkında asli bir etkiye sahip gibi algılanan ve hissedilen, insanın "tabiat üstünün" varlığına dair anlayışına ilişkin eylem ve olaylara yapılan çeşitli atıfları içerecek bir önem atfettiği şeylere karşı bir cevap niteliğindedir.

Sübjektif etkenlere dayalı bir varlık düzeni; kavramları formüle ederek, insanlarda güçlü, yaygın ve uzun süreli mekansal duygu ve dürtüler oluşturma faaliyetini koşullandırır ve bu düzenin mekanı; adı geçen düzeni yerleştirmeye çalışan bir semboller sistemidir. Bu mekan ve düzen her ne kadar, tabiat ve içgüdülerin tek başlarına gerçekçi görüldüğü bir gerçeklik hissiyle örtülse bile bu faaliyet devam eder.

Wach inanca dayalı davranış diye adlandırılabilir tanımlama için dört şekli ölçek olarak verir bize: Nihai gerçek olarak tecrübe edilen şeye karşı cevap,... Nihai Gerçek olarak bilinen şeye karşı toptan varlığın toptan cevabı,... insanın kaldırabileceği en kesif tecrübe,.. Pratik olarak insanı harekete geçiren bir sorumluluk, yani başka bir deyişle zorlayıcı girişim. İncanın ifade şekilleri evrenseldir: teorik ifade (doktrin), pratik ifade (kült, ibadet), sosyolojik ifade(cemaat) (Wach, 1964:39-40)

Maslov'un ihtiyaçlar hiyerarşisine benzer bir mekansal ilişkiler hiyerarşisi kurmak mümkün müdür? Kendi seçimleri ile düzenlediği mekana geçene kadar kullanıcı mekanı farkında olmadan kullanır, bu esnada bir potansiyel oluşturma konumunda olan mekan anlayışı, kendini başka beğenilere ekler ve kendini başka bir söyleme tutturmadığı sürece, konumlanmak ve kendince olmaktan acizdir. Kullanıcısı kendisi üzerine düşünmediği için, başka gerçekliğin jestlerini taklit etmeye mecbur kılar. Mekansal cehalet, kullanıcısı için iş gören her şeyin söyleyeceklerinin ve tüm söyleneceklerin dış sınırlarını çizer. Mekana böylesi bilişsel belirleyici gücünü veren şey, kullanıcının ihtiyacı dışında kalan her şeyin, ihtiyaçları tarafından değersiz kılınması, anlamsızlaştırılmasıdır.

Kurgulanabilecek böylesi bir piramidin bir üst basamağında kullanıcının kendi tercihleri ile seçtiklerinin kompozisyonu konumlandırılabilir. Bu durumdaki mekansal kurgu; kullanıcının genel beğeniler sayesinde yabancı söylem ve tecrübelerle dayalı kurgulanmış birimsel alanlardan oluşmaktadır. Birimsel alan; kuramsal olarak belirli bir zaman aralığında olabilecek en küçük sayıdaki varsayımdan hareket edilip mantıksal (duygulara yer vermeden) bir tündengelim yoluyla en büyük sayıda ampirik olayın tahminine dayalı tasarlanmış alandır.

Bir üst basamakta, kullanıcının beğenisinin işlevsel noksanlığını ideolojik bir temsile demir atmak suretiyle kendi olanaklarını mutlak koşul olarak ortaya koyması ve ideolojik bir söylem olarak kendi öznesini kendi kavramsal yüklemelerini mekana dökmekte olduğu bir analogi vardır.

En üst basamakta mekanın, bir tür gerçek-etik anlaşmaya vardığı, tasarım sürecinin kendi özelleştirici işlevini yerine getirdiği bir mahal bulunmaktadır. Bu mahal, sembolik işlev düzleminde çarpışmaların yaşandığı, kullanıcının; olanla olmayan, olabilecekle imkansız arasındaki tercihlerle doyuma ulaştığı bir mahaldir. Bu noktada mekansal pratikler ve onlara eşlik eden diğer pratiklerle mekansal olarak deneyimlenebilir özneler arasındaki ilişkide 'faydalılık' veya 'yararlılık' adına ödün verildiğinde mekansal kazanımlar ve özgünlük kendini daha henüz var olmaya başlamadan önce kendi varlığı içinde dağıtır.

Mekan kendisini oluşturan veya barındırdığı nesnelerin içsel özelliklerini yansıtmaz Buna karşılık

kullanıcı kendi psikolojik yapısından kaynaklanan güdülerle çeşitli yorumlara varır. Mekan, dış sezgiyi mümkün kılan hassasiyetin özel şartıdır. Kanta göre, bu açıklamalar, mekanın, dışsal deneylerimiz ve nesnelere bakımından ampirik realitesini ve insan aklı bakımından da aşkın idealitesini oluştururlar.

Geometri, mekanın özelliklerini sentetik ve a priori olarak belirler. Mekanın sentetik ve a priori bilgisinin mümkün olabilmesi için Kant, mekan tasavvurumuzun ne olması gerektiğini araştırıyor. Mekan, sadece bir kavram olamaz; çünkü, bir kavramdan, o kavramı öteleyen (aşan) önermeler elde edilemez. Mekan tasavvurumuz, Kant'a göre, kaynağı bakımından sezgi olmalıdır. Söz konusu sezgi, a priori olmak zorundadır; yani, nesnelere algılanmasından evvel zihinde bulunmalıdır. Bu nedenle de, saf sezgi olmalıdır; ampirik bir sezgi olamaz. Kantın vermiş olduğu bir örneğe göre, "mekan üç boyutludur" önermesi bir deney hükmü değildir ve hiçbir deney hükmünden de çıkartılamaz (Arayıcı, 2003:80)

Çevresel psikoloji ve davranış bilimleri alanlarında yapılan çalışmalar, yukarıda bahsedilen mekan duygusunun oluşumunda mekanın simgesel estetiğinin, kimliği ve karakterinin önemli bir yer taşıdığını ortaya koymaktadır. Bildirişim öğelerinin mekanın karakteri ile "mekanın mantığı" ile uyumlu olması, mekanın algılanabilir, okunabilir, kolektif dilinin oluşturulmasında önemli bir yer tutmaktadır. Her mekan, içinde görülmeyen ancak bilinebilen bir sosyal ve kültürel bileşene sahiptir. Bu, bir anlamda mekanın mantığını oluşturan öğelerden önemli biridir. Her mekan 'ne için' olduğunu belirten bir dile sahiptir: en basit anlamda, biçimsel yaklaşımla yapılan incelemelerden de çıkartılabileceği gibi, meydan toplanma, sokak geçme eylemlerini karşılamaya davet eden formlardan oluşur. Bir kapalı mekanın kullanım amacını ortaya koyan kabuğu çoğu kez kültürel kodlamalarla zenginleşir ve beslenir. Kamusal hayata katılır. Mekan, kamusal hayatta kendini ifade eder: Kodlamaları, içeriğini gösterir. Bu mekana ait bir dildir. Kültürel yapıdan beslenir, sosyal doku ile örülür.

Mekan yukarıda sözü edilen doku katmanları nedeniyle diğer tüm sanat ve tasarım alanlarının en az mimetik olanıdır. Çevresinden etkilense de tabiatın içgüdüsel veya yaşamsal teleonomik verileri ile hiçbir ilgisi yoktur, buna karşılık saf bir retorik aygıt da değildir. Bu noktada teleonominin tanımı yapmak gereklidir. Genetik olarak tespit edilmiş olayların anlamlı oluşu ve amaca uygunluğu teleonomidir. 'Bu amaca dönüklük öylesine belirgin ve nettir ki biyologlar ona özel bir isim de takmışlardır; teleonomi.' (Pros, 2016:23) Her şeyden önce, yukarıdaki söylem kendini ideolojik bir tavır olarak yerleştirme biçimi demektir. Diğer bütün sanat ve tasarım dalları; kendi prosedürleri ve estetik süreçleri dahilinde taklit etme yoluyla, hususi ötekisini kendi içine dahil ederken, (bu işlem bir biçimde sanat için yararlıdır) mekan doğaya karşı düzenleme olması nedeniyle sadece doğayı ya da sanatı temsil eder. Mimikrinin ya da temsilin temsilini gerçekleştirirken doğru hedeflere varmak neredeyse imkansız başarmaktır. Mekan bu özelliği nedeniyle, sonsuz bir döngüye açıktır; yani doğa hakkındaki söylemin sanatsal temsilinin temsil ettiği temsiliyeti temsil eder ve bu kısaltılabilecek bir süreç değildir, ama estetik doktrinine bağlı olarak 'semantik' bilimi kapsamına girebilecek söylemsel usuller ya da estetik süreçler düzlemindeki asalaklık bu süreci kısaltabilir. Mekanda yer alan unsurların bir iletişim dizgesi olarak anlaşılması, ortak bir dil oluşturmamanın ilk adımıdır. Örnek olarak ölçeği büyütüp sokağı ele alırsak; geleneksel Türk konutunda cumbayı böyle bir dizge ifadesinin kapsamına sokabiliriz. Ancak bir iletişim dizgesi oluşturmak, ardında bir dizi kültürel ve sosyal etkenlerin yattığı bir kimliğin tanımlanmasıyla mümkündür. Bir iletişim dizgesi, tekdüzelik oluşturmak değil, belirli bir düzende farklı ifade ediş biçimlerine olanak sağlamak için bir araçtır. Mekan pek çok bileşeni ve oluşumuna etki eden etkenleriyle ilgi alanına girdiği sosyal bilimlerin hemen hepsi için geçerli olduğu gibi, gününe uygun biçim içerisinde yeniden yapılandırıldığında, kullanıcısı olan toplum için daha sağlıklı daha tatmin olmuş bir bugüne ulaşmanın köprüsüdür. Doğru kurgulanmış bir mekan organizasyonu ve organizasyona hizmet edecek şekilde tasarlanmış form, sadece tasarımcısının anlattıklarının değil aynı zamanda ait olduğu toplumun da geçici olarak unutulmuş ancak biraz derine inilerek ulaşılabilecek gizli geçmişini de aydınlatma özelliğini taşır. Ancak mimari formun doğaüstüyle kurulması hedeflenen ilişkide kullanımı bu denli bir çaba gerektirmez. Zira temsilin en çabuk ve açık şekliyle gerçekleşmesi talep edilmekte ancak temsil doğası gereği tanımlandığı kadar kolay gerçekleştirilememektedir.

Herhangi bir mekanın biçimiyle ilgili veriler, mekanın kullanım şeklini ortaya koymak değil, mekanın doğasını anlamaya yönelik olmalıdır. Zira deney ve gözleme dayalı tüm veriler mekanın yeğlenebilir olanaklarını ve mesafeli durulası niteliklerini ortaya koyarak mekanın pratik işlevine hizmet eder ancak sembolik ve estetik işlevine var olanı tekrar etmeye mecbur bırakarak zarar verir. Mekanla kurulan faydacı ilişkide deney ve gözlemlerle doğrulanamayan her şeyin anlamsız olduğu, ve herhangi bir formun herhangi bir işlev için doğruluğunun ve anlamının sözü edilen formu neyin betimleyeceğini söyleyerek betimlenebilmesini gerektirmesi hiç bir şüpheye yer bırakmayacak şekilde doğrudur. Ancak bu faydacı ilişkinin dışına çıkılan her koşulda yukarıda sözü edilen gözlem ve tecrübeye dayalı doğrulamaların, kullanıcılar arasında hiyerarşi yaratan sözde yücelikler icat etmek yerine, kullanıcısının yüceltiği öznel mekan ifadelerini bulgulamak, bu ifadelerin kullanıcısına ne söylediğine odaklanmasını sağlamak gerekli görülmektedir. Anlam taşımayı (hermeneutik) estetik üzerinden formla yürütmek ise daha önce düşünülemeyecek türden deney ve gözlemlerle mümkündür. Hermeneutik sınırlarında girilen her türden çaba belirli bir bilgi birikimi ve belirli bir kavrama eşiği gerektirdiğinden, formun ilettiği anlamın aktarılmasında karşılaşılması muhtemel olan yanlışlanabilirlik esasen ne anlam ne de anlamsızlığa dayalıdır tamamen kabul edilebilirlik sorunudur. Ve bu söylemlerden bazıları daha sonra ideolojik alan içinde dahili bir mesafe alma biçimindeki estetik aşamayı taklit ederler.

SONUÇ

Mekanın içindeki yaşam alanını tanımlayan fiziksel biçimlerin dışında kalan bu temsil ve temsilin araç ve sistemleri, içindekiler ile dışındakileri birbirinden ayırır ve yaşam alanına dahil olacakları belirler. Mekanın içine ait olma, mekanı oluşturan biçimle iletişim kurabilmeye bağlıdır. Mekan, nesnel olarak bireyler arasında aitlik tanımlaması yapan bir düzenlemedir. Başlangıçta, mekanın sosyolojisi üzerine gibi duran bu söylem mekana kendini ve ötekisini kapsama kapasitesini açığa serme imkanı ya da en azından kendisine ve kendi hususi ötekisine ait bütünlenmiş bir teori alanı sunmaktadır. Bu noktada sosyolojik bir perspektiften bakılacak olursa, mekanın bir dikotomi içinde azaltılamaz bir çelişki tarafından üretilmiş ve/veya tercih edilmiş biçimde donmuş bulunan sembolik bir tarih kaydını ifade ettiği söylenebilir. Mekan hakkındaki söylemlerin mekanın kendi mecburiyetlerinden çok bahsetmedikleri; daha ziyade paradoksal bir biçimde onların etkilerini yeniden sundukları aşikardır. Bu söylemler, mekanın kişiye özel ve esneyebilen duyuşsal özelliklerini çoğulcu ama minimalist biçimi içinde kamufle ederler. Anlama ve anlatma sürecini öznelleştirme mekanizmasının içinde dondururlar. Yalnızca ve sadece bir estetik etki amaçlanmıyorsa, estetik sürecin zaruri olarak sanatsal formülasyon ve estetik pratiklerin yegane özelliği mekansal olarak temsil edebilme kapasiteleri, gerçeği asla sabitleyemez ve büyük anlatılar hiyerarşisine endeksleyemez. Bu nedenle mekan tasarımcıları kısmen daha dar alanlarda gerçeğe müdahale eder, gerçekliğin doğrudan temsil edilemeyeceğini bilerek onu yeniden kurarlar. Dolayısıyla asalak tasarım kültürü için yenilikçilik "yaratıcılık ve tasarımcılığın içsel bir uzantısı olarak değil 'eşzamanlı takip edilmesi gereken ve tüketilen' bir girişimcilik olarak işler. Süreçselci bir yaklaşımla anlamın ve ihtiyacın, güncel aklın yukarısında olan bir akılcı ve bilimsel metotla araştırılarak biçimle ilişkisinin yerleşmiş teknikleri yetersiz kılacak şekilde kuramsal yapılarla geliştirilmesi bugünkü tasarımcının mekan tasarımı yaklaşımı olmalıdır. Yine de halen mekan algılanması hakkında hususi bir söylemin kendini nerede konumlandıracağına, tanımının hangi perspektiften yapılacağına dair a priori bir koşul bulunmamaktadır.

KAYNAKLAR

- FROLOV, Ivan (1984) *Felsefe Sözlüğü Cem Yayınevi*
ARAYICI, Osman (2003) *İnanışların Mekanın Betimlenmesi Üzerindeki Etkileri Sanatta Yeterlik Tezi MSU Fen Bilimleri Enstitüsü*
PROS, Addy (2016) *Yaşam Nedir Metis Yayınları*
WACH, Jochaim (1964) *Universals in religion” Religion, Culture and Society John Wiley and Sons*

TASARIMIN KRİZİ YA DA KRİZ TASARIMININ ÖNEMİ ÜZERİNE BİR DURUM OKUMASI

Özkal Barış ÖZTÜRK
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Türkiye
<https://orcid.org/0000-0001-7625-0661>
ozkalbaris@gmail.com

ÖZ

Tasarlama eyleminin tasarlayıcı ile çevre arasında oluşturduğu karmaşık ilişkiler ve etki-tepki yumağını, sosyolojinin temel araştırma alanlarından biri olan eylem - yapı çarpışmasının dışında düşünebilmek olası değildir. Sayısız konu ve neden için kullanılan kriz algısı ve olgusu ise sözü edilen bu sosyolojik çarpışmanın eylemsel izdüşümlerini biçimlendiren bir parametre olarak tasarımda da kendini gösterebilecektir. Bu çalışma kriz üzerinden, tasarlama eylem sürecinde eyleyicilerin çevreleriyle kurdukları ilişkinin yönünü belli eden düşünsel zemini yorumlamayı amaçlayan bir durum okuma denemesidir.

Anahtar kelimeler: Özne, Nesne, Tasarım, Kriz

A SITUATIONAL REVIEW ON THE IMPORTANCE OF CRISIS DESIGN OR CRISIS OF DESIGN

ABSTRACT

It is unlikely to be able to think of the complicated relationship that act of design forms out between designers and the environment out of the action-structure conflict, which is one of the main research areas of sociology. Perception and phenomenon of crisis, used for countless subjects and causes can also arise itself in design as a parameter shaping the operational marks of this sociological impact. This affair is an attempt to read the situation through the crisis, which aims to interpret the intellectual space of designers in the process of design action that orients the relationship of the agents with their surroundings.

Keywords: Subject, Object, Design, Crisis

GİRİŞ

Tasarlama eyleminin, eyleyicinin varlık sınırlarını ve anlamını belirleyerek çevresiyle diyalog kurma yolu haline gelmesi kaçınılmazdır. Bu bağlamda tasarım, 1/ben ölçekli bir ileti olduğu kadar 1/çevre ölçekli bir bildiri aracı haline gelerek eyleyiciyi çevresi kadar “ben”ini tanımlamak zorunda bırakacaktır. Tasarımı bir meta boyutunda ele almanın ötesine geçebilmek için tanımlanması ilk ve temel nesne olan insanın, kendini tasarlama eylemine nasıl bir veri olarak dâhil edeceğinin okunması şarttır. Aksi takdirde tasarlama eylem sürecindeki yerinin değişmesi imkânsız tek birim olan insan, varlığını sürecin bir parçası olmaktan öte sonucun sabit yorumcusu konumuna yerleştirecektir ki bu eylemin şuarsuzluğuna delalet eden bir çeşit masumiyet karinesinin devamlılığını da sarsılmazlaştıracaktır.

Tasarım 1/ben ölçekli bir yapılanış ve asla meta boyutuna indirgenemeyecek bir varoluş ifadesiyse ben’in eylemsel tavrının nedenlerini okumak şarttır. Ben’in ve 1’inin ne olacağına dair verilecek cevaplar; hayata bir *yeni* ekleyerek yaşamak durumunda kalanların, yaşamı nasıl tanımladığını

dolayısıyla eylemlerinin temel muhatabı olan dünyalaştırdıkları ile kendileri arasında nasıl bir diyalog kurduklarını tanımlayacak ve tanımlatacaktır.

Bu bağlamda her bireysel yeninin bireyin dışındakilerle kurmaya çalıştığı diyaloga bakıldığında karşılaşılabilecek birincil kavram çarpışmadır. Durumun ve değiştirilen yeni durumun muhatapları arasındaki etki – tepki dizisi, eskinin değişebilmesi ya da yeninin varlığını sürdürebilmesi ihtimallerinin karşılıklı gerilimini meydana getirecektir. Bu gerilimli çekişmenin galibi kim olursa olsun ulaşılabilecek tek sonuç krizdir ve her kriz, durumu değiştirecek bir *yeni* tasarım kadar eskinin de kendini *yeniden* koruma yolu bulmasına neden olacak bir oyunun başlangıç anıdır. Yeninin etkisi ile eskinin kendini koruma tepkisi arasındaki şaşmaz nedensel bağ kriz olgusunu, sonuçlarla sebepleri birbirine ekleyen tükenmez bir tasarlama dinamosu haline getirecektir. Birey – toplum, toplum – birey ilişkisini kriz olgusu üzerinden okuyarak, tasarlama eylem sürecine dair gözlemlenebilecek olan eğilimsel çeşitlenmelerin temelini inebilmek mümkün olabilecektir.

Kesintisiz bir gelişme, yenilenme eylemi olarak algılardaki yerini alması gereken tasarlamanın bireysel durum tanımları üzerinde işleyeceği şüphesizdir. Geçerli – geçersiz, yeni – eski ayrımlarının barındırdığı sübjektiviteyi ayıklayacak olan kaynak, tüm bu durum algılarının sahibini; tasarlama eyleminin failini işaret edecektir. Fail ancak bulunduğu konunun perspektifi uyarınca bu perspektifte yer alan birimlerin durumunu tanımlayabilecektir. Tasarım; algının, durumun ve hedefin sübjektif tanımları aracılığıyla bir yaşam zeminine kavuşacaktır. Yenilenme dürtüsü kişiyi, bireysel tespit, devirme ve ikame etme adımlarını atmaya yönlendirerek sübjektif yenilerin sübjektif yenileri kovaladığı bu amansız eskitme döngüsünün hızını koruyacaktır.

Tasarımla şekillenen *yeni* durumun birey kaynağından çıkan ve dolayısıyla aynı kaynağı olumlamaıyla besleyen sübjektif tanımların sonucu olduğu ele alındığında, söz konusu yeninin sadece failini merkez alan bir çözüm dairesi çizileceği kesindir. Tasarlayanın tespitiyle başlayıp tasarlayanın *yeni* çözümüyle biten bu bireysel devrim, kendi içinde tanım merkezli bir tutarlılığa sahip olsa da ikame edilen yeninin birey dışına da bir bildiride bulunacağı göz ardı edilemez. Her tanım tanımlanan nesneyi, tanımlayanın sübjektif anlam deposu haline getireceği için aynı nesneyle ilgili çevrenin diğer tanımları ile arasında ret noktasına varacak bir benzemezliğin oluşumuna da imkân verecektir. Tasarımın tepki haline gelebilmesi için etkisi olan bir muhataba ve bu tepkinin birileri tarafından etki olarak algılanmasına ihtiyacı vardır. Bu anlamda her tasarım bireysel doğrulara yaşayacağı bir sınır çizilecek, böylece sınırın merkezi kadar dışındakileri de tanımlamaya başlayacaktır. “*Bence*” vurgusunun kökeni, “*başkalarınca*” algısının tanımlanışında yatacaktır.

1. YENİLENMEYLE BAŞLAYAN ETKİ – TEPKİ İLİŞKİSİ: KRİZ TASARIMI

Tasarlama eylemi noktalandığı an varılan birey merkezli sübjektif yeni durumun “*bence*” sınırında sunacağı iletinin “*başkalarınca*” kalıbı tarafından nasıl algılanacağı hassasiyet arz etmektedir. Bireysel tespit, tanım ve devirme süreciyle oluşan tasarımın *bence* ile başlayan sunumunun etkisi geleneğin, alışkanlığın, aksi iddia edilemezler manzumesinin doğrular listesinde tekabül ettiği yerle paralel bir tepkiyi de eşleşmek üzere yanına çağıracaktır. Birbirinden kopması mümkün olmayan etki - tepki dizisinin hangi yöne ve amaca hizmet ederek ilerleyeceği söz konusu doğal yan yana gelişteki şiddet ve niyet aracılığıyla şekillenecektir. Bu kopmaz birlikteliğin bir tarafında duran tasarımın devrim iletisi her ne kadar bireysellik arz etse de bireyi çevreleyen düzenli birimler yığını bakımından kökten, ani, öngörülemeyen ve en önemlisi “*başka*” olarak algılanabileceği için bir anomalidir.

Tasarlama şüphesiz ki yaşamın altını çizmektir. Ancak yaşamın altını ezberi itibarıyla ve normlar aracılığıyla çizmekle *görevlendirilmişler* için bu eylem altını çizmek değil, aksi iddia edilemez yaşamsal doğruların üstünü karalamaktır. Etki – tepki ilişkisinin ifade edilen zemindeki buluşmasıyla oluşan bu sürtüşmenin algısal karşılığı krizdir.

Altını çizmek için bireysel çaba harcarken *yaşamsal değişmezlerin* üstünü karaladığı yargısıyla mimlenerek gelenek silgisinin düzenleyiciliğine muhatap olmakla, ön kabullerin öznel şuur dışı bekçiliğine soyunmak ve aksini hizalamak fikri arasındaki bitmez ilgileşim...

Girişi yapılan bu ilişkiler dizisi, sosyolojinin temel ilgi sahası olan *yapı – eylem* ikilisinin etkileşimi, çelişkisi ve bağının eseridir. Yapı, eylemi şekillendirme arzusunu niceliksel yoğunluğu ve köklerinin derinliği gereği bir hak görürken; eylem, yapının inşasının vazgeçilmezi olduğu iddiasıyla özgün varlığını devam ettirme çabası güder. Kriz ise, bu muhataplar arası ilgileşimin her anında oluşan etki-tepki reflekslerini tetiklemeyle görevli durum algısıdır. Yapı - eylem birer fail olarak ele alındığında, yapısal tasarımın eylemsel bir krizi dolayısıyla da eylemsel tasarımı, eylemsel tasarımın, yapısal bir krizi ve yine dolayısıyla yapısal tasarımı harekete geçireceği açıktır. Ne var ki eylemsel tasarım birey kaynaklı bir nokta atışıyla vücut bulurken, yapısal tasarım yukarıda da ifade edildiği şekilde *düzenleme* niteliği taşıyan bir köktencilik tercih edecektir. Anlaşılabileceği üzere yapı – eylem, özne – nesne arasındaki tavır temelli karşılıklı cevaplaşma dizisi ölçek büyüdükçe tasarım alışverişi halinde kendini ifade edecektir. Her ne kadar benzer araçlar ve eşit şartlar içermese de bu ikili arasındaki alışverişin ürettiği kriz algısı yaşama altını çizmeye değer bir kavramsal “*oyun alanı*” olarak bakanlar için kusursuz bir bireysel tavır, tanım ve ifade ortamıdır...

“Baskın gruplara göre dünyanın güncel hali zaten olması gereken haldir... Alana yeni girenler ise, baskın grupların alanda yeniden – üretimlerini sağlayan doxayı sarsmak için yeni stratejiler geliştirirler. Alana yeni girenlerin heterodoks tutumları ile alanın baskın gruplarının ortodoks tutumları, alanın dinamik yapısının ve statüsünün sürekli bir şekilde korunmasına ve dolayısıyla yeniden – üretimine neden olur.” (Kaya,2007)

Yukarıda ifade edilen yapısal algılayışlar nedeniyle tasarımın failini yıpratmış gibi görünen bu ilgileşim esasen başından kriz algısını oluşturacak şekilde yoğrulmuş homojen bir hamurun ürünüdür. Sartre’ın yapısalcılığa karşı duran öznel belirleyici okumasına ya da Giddens’ in “*ikilik*” olarak tanımlamasına (Tatlıcan-Çeğin, 2007) rağmen yapıyı eylemin bir parçası halinde somutlaştırmasına bakılsa da, Bourdieu’ nün Habitus kuramı çerçevesinde yapı – eylem, özne – nesne arasındaki ilişkinin doğallığı üzerine yaptığı “*şefsiz orkestrasyon*” tanımlayışı eylem – yapı arasındaki bu kopmaz tasarım alışverişinin özünü işaret eder niteliktedir. (Wacquant,1998)

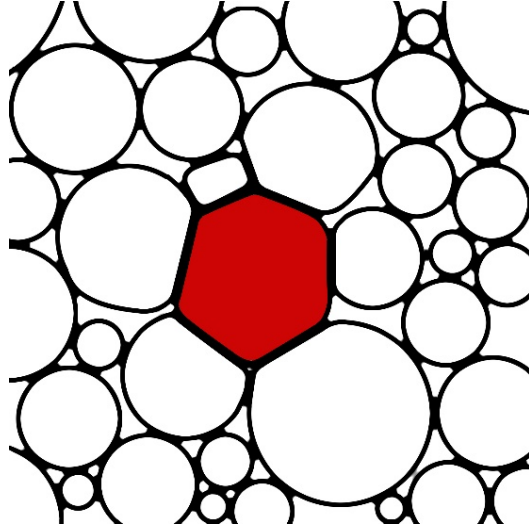
Kriz söz konusu *şefsiz orkestrasyonu*; eyleyicinin yapısı ve yapının eylemi ilişkisini birbirine bağlayarak kurgulayan düzenli bir algı ve tavır sahasıdır. Bu anlamda eylem kadar yapının, yapı kadar da eylemin canlılığına ispattır. Dolayısıyla bir durum algısı olarak kalabildiği müddetçe “*Vive la crise!*”... (Bourdieu, 1987)

Kriz yukarıda ifadesini bulduğu şekliyle eylem ile yapı arasındaki ilişkinin sağlığına işaret eden doğal bir sonuçtur. Bu anlamda kriz bireysel manada anomali olarak algılansa da sosyal bilimin muhatabı olan bir ilahi kurgudur. Kriz algısının yokluğu bir bakıma asıl anomaliden bahsedilecek andır. Ancak bu noktada kriz kavramının tasarımla arasındaki bağı, yukarıda olumlanarak ifadesini bulan bir durum algısı tanımıyla sınırlamak mümkün değildir. Kriz, algının ötesinde bir vaka olarak da tasarlama eyleminde kendini gösterebilecektir. Kriz – tasarım eşleşmesinde ilk bölümün aksine bu noktada sözü edilen husus, tasarımın krizidir. Krizin eylem reflekslerini harekete geçiren bir durum algısı olmaktan öteye geçip bir tasarlama zemini haline gelmesi...

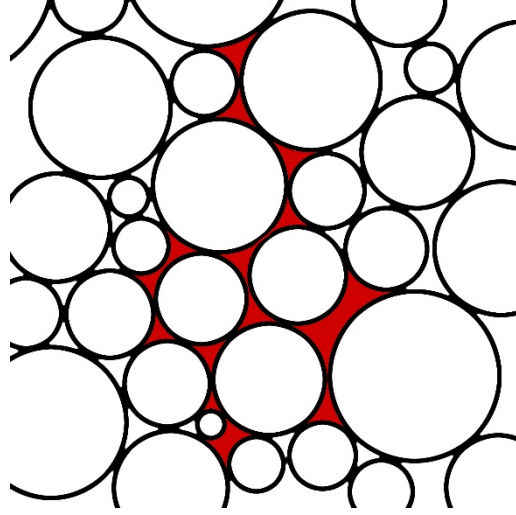
2. YAPININ TAHAKKÜMÜ: TASARIMIN KRİZİ

Tasarımın, bireyin *yeni* tespitine doğru ilerleyen bir devrim aracı olması nedeniyle eylem – yapı arasında oluşturduğu etki – tepki bağının yukarıda sözü geçtiği üzere bir varlık ispatı haline dönüşebilmesi eylemsel direncin devamlılığıyla mümkündür. Tespit, tanım, devirme ve ikame etme sürecinin kesintisiz devamı bu akışın merkezindeki failin bir anlamda inadına muhtaçtır. Tasarlayan,

yeniye yönelik eyleminin etkisiyle oluşacak olan yapısal tepkiyi kendini zinde tutan bir uyarıcı olmaktan öte direnmesi zor, baskın bir muhatap olarak okumaya başladığı an bir algı olarak olumlanan kriz yerini bir vaka olarak krize bırakacaktır. Bu kırılma anının altında yatan sebebin çözümlenmesi için bireysel tespit, tanım, devirme ve ikame etme süreçlerine geri dönmek gerekmektedir. Eylem dirençsizlikle sonuçlanıyorsa sebepler süreçte gizlidir. Failin bir anlamda eyleminin karşılaştığı tepki altında ezilebilmesi için ya durumunun, konumunun ve hedefinin tespitinde bir hata yapması, ya eyleminin tanımında boşluklara, samimiysizliğe ve başkalaşmaya yer vermesi ya da devireceği muhatabı yanlış seçmiş olması gerekmektedir. Ancak bu aşamalarda oluşan eksiklikler ikame edilecek yeninin kırılmaşmasına neden olabilir. Bunların üzerine eylemin en az kendisi kadar inatçı bir muhatapla; yapıyla eşleştiği düşünüldüğünde homojenliğinin bozulduğu an dağılacağı şüphesizdir. İşte bu noktada süreçteki hatalar ya da boşluklar aracılığıyla kırılmaşan eylem yaşayabilmek için en iyi ihtimalle yapının verdiği izinlere ve girilmesine göz yumduğu *oyun sahalarına* mecbur kalacaktır. Failler artık eylem sahalarını bireysel bir özgünlük ve evrensel bir yenilik taşıyacak olan ürünlerin vücut bulması adına yapıyla mücadele sonucunda kazanmak yerine, yapının düzenleme niteliği taşıyan baskılarının bireysel sınırlarıyla kesiştiği risksizmiş gibi görünen bir arakesitte konumlandırmayı tercih edebileceklerdir.



Şekil 1: Kriz tasarımı



Şekil 2: Tasarımın krizi

Artık kriz yapıyı da, eylemi de uyanık tutan bir algı değil; eylemin, yapının “düzen” kancalarına asılmasıyla başlayan illüzyonun somut karşılığı haline gelecektir. Hâlbuki yapının “düzen” diye adlandırdığı bu özellik, esneklik yoksunluğundan ve yeni deneyimlere karşı isteksizlikten kaynaklanan damar sertliğinin uygulamadaki yansımasıdır. Yukarıda ifade edilen Bourdieu kaynaklı *şefsiz orkestrasyon* vurgusunun işaret ettiği yapı – eylem arasındaki sağlıklı tasarım alışverişi bu noktada krize girecektir. Bu durum oyun zemini olma özelliği gösteren kriz algısı, failin kendini mağlup olmaya mahkûm edecek şekilde bozmasından başka bir şey değildir. Her iki tarafın da kuralları sabit bir masa tenisinde, karşı tarafın hamlesiyle oluşan ani ve yeni durumun krizini kendi hamlesiyle karşılması ve bu hamlenin de oyunun diğer paydaşı üzerinde bir kriz algısı oluşturarak değişim akışına yeni bir cevapla karşılık vermeye mecbur bırakmasının şefsiz kurgusu eylemin yapıya teslimiyle yok olacaktır. İki paydaşın da eşit şartlar ve belirlenmiş kurallar çerçevesinde birbirini hamle yapmaya dolayısıyla birbirlerinin durumlarını geçersiz kılarak sürekli yeni bir durum inşa etmeye zorluyor olmalarının barındırdığı dinamizm, oyunun eylem tarafından masa tennisinin dışına taşınmasıyla son bulacaktır. Failin eylemini yapı için olabildiğince risksiz görünen bir hale sokarak kendince kuracağını umduğu sorunsuz ve tedirginlikten uzak ilişkiler düzeni, şartları eşitleyen masa tennisinin yerini mağlubu belli bir duvar tenisine bırakmasıyla somutluk kazanacaktır. Eylemin kesintisizliğine rağmen muhatabı olan yapının sadece durmakla ve sonu gelmez ortodoksisinden güç alarak failin tüm hamlelerine benzer bir yanıt - ki bu yanıt eylemin faile iadesidir - vermekle yetineceği duvar tennisinin kabulü tasarımın enfarktüsüdür.

Eylem tüm çabalamalarına rağmen muhatabı olan duvarda en fazla zamana dayalı birkaç küçük siva çatlağı oluşturabilecek ki bu çatlaklar da kendini yinelemeyi varlığının devamlılık aracı gören yapı tarafından derhâl tamir edilecektir. Masa tennisinin yapıyı bile nispeten heterodokslarıştırmaya uğraşan sistematiği, oyunun duvar tenisine dönmesiyle yapısal ortodoksanın eylemsel heterodoksayı bitmez bir mağlubiyet zeminine çekmesi kesinleşecektir. İşin vahimi eylemin faili bu akışı kendi arzusuyla; yapıya ayak diremenin riski yerine çürüme pahasına uyumu tercih ederek şekillendirecektir...

Tasarımın yukarıda ifade edilen türde yapıya eklenip, düzenin kopmaz bir parçası olacağı fail tarafından benimsenmesiyle oluşan zihinsel kelepçelerin niteliği, tasarımın sosyal yaşama ait beşeri bir eylem olmanın ötesinde talebi olan maddi bir ürünü biçimlendirme çabası haline gelmesiyle açıklığa kavuşacaktır. Tasarımın profesyonel bir meta üretim eylemi halinde sınırlanmasıyla yapının eylem üzerindeki tahakkümü somutluk kazanarak su yüzüne çıkacaktır. Bu noktada özne - nesne, eylem - yapı eşleşmelerinin yerini tasarlayan - piyasa ikilisi alacaktır. Piyasa, tasarım ürününün arz edileceği bir talepler bütünü olan yapının ekonomiye transforme edilmiş halidir. Bu anlamda meta durumundaki tasarımın piyasa kılığındaki yapıya kusursuz bir uyum içinde sunulması öngörüsünden söz edilecektir.

Tasarımın birey merkezli bir yeni olmanın ötesinde talebi olduğu için arz edilmesi, arz edilirken de muhatabı olan piyasalaşmış yapının kabullerine kesintisiz bir uyumla bağlı kalması fikri arasındaki muazzam ilişki...

Tasarımın bireysel bir devrimken yapıyla kurduğu sancılı ilişkinin mücadele isteyen yenilenmeciliğiyle, maddi bir değerken arz edildiği piyasayla arasındaki uyumlu çürüme kabulü...

Kimi zaman “moda”, kimi zaman “eğilim”, kimi zamansa “izm” tanımlamalarıyla yeniye yönelik bir çekim noktası oluşturuyormuş gibi görünse de tasarlama eyleminin değişmez dinamiği olan kesintisiz devrim algısının temposu, yapının söz konusu olgular aracılığıyla sabitleyerek kısırlığa mahkûm ettiği üretim kalıplarıyla net bir doku uyumsuzluğu yaşayacaktır. Kalıplar yatağında akan tasarlama ırmağının döküleceği yer zaten yapı tarafından belirlenmiştir. Eylem yapılaştığı, özne nesneleştiği, tasarım devrimin değil uyumun aracı haline geldiği an oluşan anomalinin adı tasarımın krizidir.

“Grubu oluşturan kişilerden hiçbirinin bir reformu başlatma olanağı yoktu. En ufak reform girişimi, hem ilkel hem de gerilim yüklü yapılarda yapılacak en basit değişiklik, kaçınılmaz olarak bireylerin ya da ailelerin hak ve ayrıcalıklarının azaltılması ya da yok edilmesini söz konusu edebilirdi. Bir tür tabu, bu toplumun üst kesiminin böylesi ayrıcalıklara dokunmasını, hele de bunları ortadan kaldırmasını yasaklıyordu. Bu yöndeki her girişim, belki de haklı olarak, kendilerine bu hakları tanıyan yapıların, kurulu düzenin en ufak bir ayrıntısına dokunulduğu takdirde yıkılmasından çekinen geniş ayrıcalıklı kesimleri karşısına alırdı. Böylece hiçbir şey değişmedi.” (Elias, 1985)

Yapının kuralları tasarımın yeni bildirisini belirleyecek temel var olarak sürece adapte edildiğinde ulaşılabilecek sonuçların neler olabileceği malumdur. Yozlaştırılmış adaptasyonlar perspektifinden bu ilişkiler yumağına bakıldığında karşılaşılabilecek temel durum, bağlamından koparılabileceğine yeniye sadece bir nesnel bildiri aracı olarak eklenen her varın, eyleyicinin biat etmeyi kaçınılmaz gördüğü yapının niteliğini tanımlatacağıdır. Tasarım, eyleyicinin yapılaştırdığı yaşam parçalarının izini sürmeye yardımcı olacak bir belirleyicilik gösterecektir. Eyleyicinin kendini silme pahasına yapılaştırdıklarını tasarımının değişmez varları haline getirmesiyle tanrılaştırdığı sanrısız güçlerin sunağına eylemi aracılığıyla kendini kurban etmek için gönüllü olduğu anlaşılacaktır. Yapılaştırdığı için tanrı sandıklarına adak haline gelen hiçbir tasarımın, faili olarak tasarımcı kimliğini işaret edebilmesi ve devirme akışının kesintisizliğine katkı sağlayabilmesi mümkün değildir.

SONUÇ: DÜŞÜNÜMSELLİKLE ARINMA

Yapı – eylem ikilisinin tasarım alışverişini doğası gereği sabitleyen bir durum algısı olan krizin, tasarımın piyasa adı altındaki yapının tahakkümüne girerek kimlik değiştirip, yeninin yerine düzene uyumun şekilleneceği zeminin oluşturulmasıyla karşılaşılabilecek bir vaka halini almasına ancak tasarımcı engel olabilecektir.

Tasarımcının tasarımın krizine mahal vermemesi için hatırlanacağı üzere kendine dönüp, eylem süreciyle ilgili tahliller yapması gerekmektedir. Tasarımcının, eylemin böylesi bir krize girip girmediğini tahlil edebilmesi için yapı kadar kendini de (özneyi) nesnelleştiren kesintisiz bir düşünümsele tenkit sürecini işletmesi gerekmektedir. Bu süreç; eylemin, yapının kopmaz bir parçası haline sokulması değil, tıpkı yapıyı muhatap alır gibi sorgulanması durumudur. Tasarımcı eylemi aracılığıyla kendini karşı durulacak bir nesne olarak görmeye başlayabilmelidir. (Karakayalı, 2007)

Tasarımcı eylemine, eylemini de tasarlayacak bir eylem sonucunda ulaşmalıdır. Ki bu noktada kişinin kendini tanımlanacak ilk ve temel kavram halinde soyutlar dünyasına çekmesinin kaçınılmazlığı ile karşılaşılabilecektir. Tasarımcının düşünümselele ilgili gerekliliği fark etmesi için kendisinin bu çürüme sorununun bir kısmını oluşturacağını ve yenilenmesi gereken ilk nesneyi bulmak adına aynaya bakmayı deneyecek kadar şüphe sahibi olması gerektiğini kavraması şarttır.

Unutulmamalıdır ki yapı, kendisiyle birlikte çürüyenlerle mutludur. Tasarımın faili, ifade edilen türde bir içsel tenkit süreci geçirmeksizin git - gellerin süratinden sersemlemeye başladığında artık eylem de çürümeye mahkûmdur.

KAYNAKÇA

- Bourdieu, Pierre, (1987). "Vive La Crise!: Sosyal Bilimde Heterodoksi İçin" Ocak ve Zanaat içinde, Derleyenler: Güney Çeğin, Emrah Göker, Alim Arlı, Ümit Tatlıcan. İstanbul: İletişim Yayınları. 2007. S.33 – 49*
- Elias, N. (1985). "La societe de cour" s. 330. "Pierre Bourdieu – Pratik Nedenler" içinde. 2005 s.44. Hil Yayınları. Çeviren: Hülya Uğur Tanrıöver*
- Karakayalı, Nedim, 2007. "Bourdieu, Adorno, ve Sosyolojik Düşüncenin Sınırları" Ocak ve Zanaat içinde, Derleyenler: Güney Çeğin, Emrah Göker, Âlim Arlı, Ümit Tatlıcan. İstanbul: İletişim Yayınları. S. 227 – 251*
- Kaya, Ali, (2007). "Pierre Bourdieu' nün Pratik Kuramının Kilidi: Alan Kavramı" Ocak ve Zanaat içinde, Derleyenler: Güney Çeğin, Emrah Göker, Âlim Arlı, Ümit Tatlıcan. İstanbul: İletişim Yayınları. S.401*
- Tatlıcan, Ümit – Çeğin, Güney (2007). "Bourdieu ve Giddens: Habitus veya Yapının İkiliği" Ocak ve Zanaat içinde, Derleyenler: Güney Çeğin, Emrah Göker, Âlim Arlı, Ümit Tatlıcan. İstanbul: İletişim Yayınları. S. 303 – 364*
- Wacquant, Loic, (1998). "Pierre Bourdieu" s.215-229 "Pierre Bourdieu: Hayatı, Eserleri ve Entelektüel Gelişimi" Ocak ve Zanaat içinde, Derleyenler: Güney Çeğin, Emrah Göker, Alim Arlı, Ümit Tatlıcan. İstanbul: İletişim Yayınları. S. 53 – 74*

NEW MEDIA PRACTICES IN IRAN: A MIXED METHODS STUDY

Sefer KALAMAN
Bozok University, Turkey
<https://orcid.org/0000-0002-2761-1229>
sefer.kalaman@bozok.edu.tr

ABSTRACT

The aim of the study is to reveal the current state of Iran, which has more different structures than other countries in terms of political, social and cultural, in the new media area. In the study, a mixed methods research was conducted to reveal the existing situation and the mixed methods convergent parallel design was used in the research. The interview method, one of the qualitative research methods and the survey, one of the quantitative research methods were used in the research. The sample of the interview method is a senior official at the Ankara Embassy of Iran, who is selected by means of purposive sampling. The sample of the survey is 124 Iranian people, who are selected by means of purposive sampling method. According to the results obtained from the analysis of research data, there are some restrictions in the new media environment in Iran, but most of the internet sites and social networks can be accessible in general. Restrictions of the Internet and new media in Iran are being implemented because of the ethical reasons, insecurity about foreign countries and the willingness of the country's government to prevent or control opponents. Despite partial restrictions, most of the Iranian population access the internet and highly use the platforms of this virtual network.

Keywords: *New Media, Iran, Qualitative Research, Quantitative Research, Mixed Methods Research*

İRAN'DA YENİ MEDYA UYGULAMALARI: BİR KARMA YÖNTEM ÇALIŞMASI

ÖZ

Çalışmada, siyasal, sosyal ve kültürel açıdan diğer ülkelere nazaran farklı bir yapıya sahip olan İran'ın, yeni medya alanındaki mevcut durumunu ortaya koymak amaçlanmıştır. Çalışmada, var olan durumu ortaya çıkarmak için bir karma yöntem araştırması yapılmış ve çalışmada yakınsayan paralel karma yöntem deseni kullanılmıştır. Araştırmada, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan görüşme yöntemi ve nicel araştırma yöntemlerinden biri olan anket yöntemi kullanılmıştır. Görüşme yönteminde örnekleme, amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilen İran'ın Ankara Büyükelçiliği'ndeki üst düzey bir yetkili oluşturmaktadır. Anket yönteminde ise örnekleme, amaçlı örnekleme yöntemi ile seçilen 124 İranlı kişi oluşturmaktadır. Araştırma verilerinin analizinden elde edilen sonuçlara göre, İran'da yeni medya ortamında bir takım kısıtlamalar mevcuttur ancak genel olarak internet siteleri ve sosyal paylaşım ağlarının çoğuna erişim sağlanmaktadır. İran'daki internet ve yeni medya alanındaki kısıtlamalar, ahlaki sebeplerden, yabancı ülkelere duyulan güvensizlikten ve ülke yönetiminin muhalifleri engellemek ya da kontrol altına almak istemesinden dolayı uygulanmaktadır. Kısmi olarak gerçekleşen kısıtlamalara rağmen İran halkının çok büyük bir kısmı internete erişmekte ve bu sanal ağdaki platformları yüksek oranda kullanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Yeni Medya, İran, Nitel Araştırma, Nicel Araştırma, Karma Yöntem Araştırması*

INTRODUCTION

In every century of world history some social, political, economic or technological events or developments, which have influenced that period, have emerged. The invention of wheels, the

Submit Date: 11.04.2018, Acceptance Date: 21.06.2018, DOI NO: 10.7456/10803100/012

572

Research Article - This article was checked by Turnitin

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

invention of writing and paper, the first and second world wars, the invention of newspapers, radio, cinema and television, the design of microchips and the invention of the internet constitute a few of the most important of these relevant developments.

The qualities of the Internet in terms of these developments are separated from other developments at few points. The Internet incorporates the most technologically advanced applications than in all previous developments. Apart from this, Internet has a feature that influences the countries of the world in terms of socio-cultural, political, economic and technological developments and overshadows other developments and innovations.

Serving the creation of a new world order and the gathering of all cultures and human activities under an umbrella, the internet now means that integrate the human lifestyle into the world regardless of the cultural needs of the nation and the specific conditions (Kashani et al., 2017: 235).

This virtual network, which is used by billions of people, has changed the countries as well as the people, cultures and habits and has adapted them to itself. In fact, countries like China, North Korea and Iran, which are considered as closed societies or closed countries in the world, have not been unconcerned to the influence of the internet. People in these countries like people in other countries; want to use this digital network extensively to meet their needs such as socialization, reaching news, interacting, shopping, entertainment, research and information. So, this resulted in the fact that these relevant countries do not ignore the Internet and totally prohibit it.

The Internet, which is seen as an area of unlimited freedom, differs from country to country at the points of usage and practice. The potential of the Internet, impact, size, the advantages and disadvantages it creates causes countries to implement some practices, measures or constraints on this virtual platform. The United States closes these sites on the internet to block child pornography. The People's Republic of China censors to Internet sites to block people who are opposed to the party, and thus the state, and punish those who violate it. Iran, on the other hand, may have restrictions or censorship to Internet because of moral reasons, distrust of foreign countries, and the willingness of the country's government to block or control opponents.

Although each country imposes restrictions or censorship on the internet for different reasons, the restrictions of some closed societies or countries may be seen different in the external world. Middle Eastern countries or underdeveloped countries are usually exposed to such negative situations. One of these negative stereotypes, which is especially created by western countries in many fields, is the new media practices of Iran. There are many news, articles, books, etc., which are created in the different countries of the world especially in West in terms of orientalist point of view argues that Iran has completely forbade the new media environment, Iranian people can not use social networks and there is a total violation of freedom.

From this point of view, it is aimed to introduce the current condition of internet and new media in Iran. In the scope of the study, the level of internet and new media usage in Iran, used and unused social networks, the aims of the people to use these social networks, the aim of the people to use this virtual network, whether there are any censorship to internet or new media, if so why the censorship and restriction is applied, whether the applied restrictions are overcome and whether there is a criminal sanction in the case of exceed of the restriction are studied.

New Media Practices in Iran

The communication policies of the countries are directly related to the general policy conception of those countries. For this reason, it is necessary to recognize the political and economic system of the country before defining communication policies. The state structure of Iran is regarded as a unique system with its own characteristics. When the political practices in the country are examined, Iran can not be explained as a country neither a full republic, to be directed to Islamic religion, to be suitable for the rule of the sultanate, to be depended on monarchy system nor totalitarian regime (Kamaladdin,

2017: 54). This complicated structure of the Islamic Republic of Iran has become more grift, especially to the results of the political and social transformations in recent years. The political structure during the Pahlavi period leaves its place in a new political power with the realization of revolutions, which changes the face of the country completely.

Iran made important strides in the name of modernization by earning good economic income in the Pahlavi Period and adopting Western culture. Muhammad Riza Pahlavi, who came to the throne in 1941, made some attempts to make Iran a western-oriented and secular country with hard methods. The imposed social and economic lifestyle by Pahlavi to Iranian people, which stems from American, caused some dissatisfaction within the people. In the course of time, the interference of the America to the Iran's internal affairs, the economic politics gap between the classes, and the deviation from the values that Iran possesses were resulted in the unification of people and groups with different views. These people and groups united against the regime and in 1979 the Iranian revolution under the leadership of Ruhullah Khomeini was realized. Revolution leader Ruhullah Khomeini proclaimed a new political structure and founded the Islamic Republic of Iran. This historical event, which was carried out against the regime and soon turned into an Islamic revolution, caused Iran to enter a new turn.

Unlike the Pahlavi period, the Islamic Republic of Iran has always adopted an anti-Western attitude. This way of thinking took also place in the governing of the country. The "Cultural War" discourse, which was widely used in the 1990s, is a clear example of this ideology. The discourse of cultural warfare is widely used by particularly the head of the religious leaders and all responsible, religious leaders, and the media in Iran. At that time, through the propaganda tools of the state, which were related to the cultural war, many messages were sent to the citizens every day through news, speeches, interviews. (Kamaladdin, 2017: 55-57). Ministry of Information and Communication Technologies officials and other government officials warned the public against "the dangers of foreign services" at every turn (Anderson, 2012: 2).

This polity of the state has also manifests itself in the media field and begins controlling the media in order to dominate its power and overcome a western-oriented cultural war or in other words it subjects to a rigorous control. The state guarantees this power with the 175th article of the Constitution with the law. According to 175th Article of the Constitution of the Islamic Republic of Iran (iranonline, 2017), *The freedom of expression and dissemination of thoughts in the Radio and Television of the Islamic Republic of Iran must be guaranteed in keeping with the Islamic criteria and the best interests of the country. The appointment and dismissal of the head of the Radio and Television of the Islamic Republic of Iran rests with the Leader. A council consisting of two representatives each of the President, the head of the judiciary branch and the Islamic Consultative Assembly shall supervise the functioning of this organization. The policies and the manner of managing the organization and its supervision will be determined by law.*

Apart from communication platforms such as radio, television, and newspapers, the Internet has been subjected to this control. Internet usage in Iran was supported by the government for the first time to provide an alternative means of scientific and technological progress during the troubled economic period following the Iran-Iraq War. Unlike the anticipations of that time, the Islamic Republic welcomed the internet by enabling the commercial and educational sectors to gain access without intervention. While technology in China was developed by the government as a large-scale intra-government network, Iran's first usage of the Internet took place in 1993 at the Center for Physics Research, which is affiliated to Tehran University, and then the Internet began to spread country-wide. The internet has become an important tool for interacting with other countries in the world with an increasing demand for film industry and satellite dishes on the international arena (Rahimi, 2003: 102-104) and this interaction has caused many changes in the society of Iran. In those years, the Iranian people, who are exposed to political restrictions in different areas of life, have started to carry out many activities such as communication, entertainment and forming a community through this virtual network.

The internet technology in Iran caused the opposing movements to become significantly stronger with the interactivity they have, the quick and easy access to the news and the ability to produce content and free communication (Grossman, 2009; Michaelsen, 2011: 105). The opposing party in Iran greatly benefited from the Internet to communicate, organize and announce their voices among themselves, and established many sites to accomplish these goals (Mostafalou and Adnan, 2016: 123). The Iranian Green Movement, which is a social movement that took place in 2009 by including millions of Iranians, constitutes one of the most important developments that reveal the importance and power of the Internet.

Although the Internet began to be used by the public at a high level in those years, it did not meet expectations in terms of speed. In addition to the low speed of the Internet, the closure of many Internet sites limited the mobility of internet users in Iran in this virtual network and caused their freedom to be restricted. There are many moral, political and social reasons for the restrictions or censorship in the internet field in the country. The Iranian authorities put forward the moral causes in response to the criticism directed at them about the restriction or censorship of the Internet. Current restrictions, filters or censors of the internet in the country vary depending on the content or the quality of the site. From a general perspective, censorship is very important in some fields in Iran, while in some fields there is no or very little censorship.

In the study of Aryan and his colleagues (2013: 3) on internet censorship in Iran, 500 websites in the country were examined and it was determined that the most exposed sites were the sites, which have sexual content. At the end of the analysis it is shown that the websites with the theme of Art, Top 500 and Society has almost half censorship rate, but in the websites with the theme of News, Regional, Computers, Games, Shopping, Sports, Kids & Teens, Business, Recreation, Home, Health, Iran, Science and Reference the censorship rate on internet is very low.

According to the laws of the Islamic Republic of Iran, membership in social network sites like Facebook and Twitter is not a crime. However, because of having filters on the vwebsites like Facebook and Twitter, it is possible for citizens to access these websites via proxy programs. Despite these restrictions, names like Religious Leader Hameney, Hashimi Rafsanjani and the new government minister of foreign affairs called Muhammed Javad Zarif have accounts on Facebook, as well as the new president Ruhani and Muhammad Javad Zarif, have also accounts on Twitter (Kamaladdin, 2017: 62). Prohibition of using a proxy in the country doesn't mean that people don't use this program. On the contrary, most of the users in the country access to almost all internet sites and social networks, and they access to the limited sites and networks through the programs they use.

Although the restrictions, slowdowns and censorship activities, which were carried out in Iran in the previous years, affected the access of the people to the internet negatively, the interest of the people to the internet was not decreased and the internet usage rate of the Iranian people continued to increase day by day. All in all, only 15.9% of Iranian population used internet in 2010 according to the data of Worldbank (2016), while in 2016, 53.2% of Iranian population used internet. According to the report of the International Telecommunication Union (2017: 139-143), by year of 2016, 62.2% of houses in Iran have internet connection and 53.2% of Iranian people use internet. According to data of Wearesocial (2017: 62), the number of Internet users in Iran, which has a population of 80 million by 2017, has increased 21% to reach 57 million. There are also 17 million active social media users in the country.

The fact that the citizens in the country, especially young people, are very active in the virtual environment and use the internet intensely has caused the government to soften their internet applications (Kamaladdin, 2017: 58). According to the results of the research conducted in Iran, 90.3% of the young people, who participates in the survey, have internet-related smartphones and the young people are connected to the internet via different methods (Ghasemi et al., 2017: 876).

The Internet, which is widely used in Iran and spread to the general public, is in a better position than most countries in the world in terms of price and speed. Iran is the country where the cheapest internet in the world is used with 5.37 USD at the internet usage fee point. The internet speed in the country

has increased by 4.7 Mbps in 2017 (Cable, 2017; Tradingeconomics, 2017) even though it was very low in the past years. It is possible to say that the prevalence of internet usage in Iran, the cheapness of the internet, the interest of the people on the internet, and the increasing internet infrastructure will cause the change of Iran, which is regarded as closed and restrictive, and increase the freedom in Iran day by day.

A research was carried out using a mixed methods research technique including qualitative and quantitative methods to reveal the current situation of internet and new media usage of Iran, which is separated from other countries in terms of its characteristics, and to support the theoretical part obtained. The study includes the data obtained from the research and the results of the analysis.

Methods

Within the years of Academic world; (Creswell and Clark, 2015: 3) a variety of mixed methodologies, which include various components of methods, research processes, philosophy and research designs, have emerged. Mixed methods research is the third method of research after quantitative and qualitative research methods.

According to Johnson and his colleagues (2007), a mixed methods research is a kind of research in which a researcher or research team combines the components of qualitative and quantitative research approaches (etc, qualitative and quantitative perspectives, use of data collection, analysis and inferential techniques) for the broadness and depth of understanding and confirmation. In other words, mixed methods research means that a scientific research is carried out using both qualitative and quantitative methods.

In the study, a mixed methods research was conducted, which includes a semistructured interview technique, a qualitative method and a survey, quantitative method. While the designing of the research "convergent parallel design", which is one of the mixed methods designs was chosen. In the convergent parallel design, the researcher carries out the qualitative and quantitative research process together and gives equal priority to both methods. In the convergent parallel design, the data are solved separately and then combine with the results in the general interpretation stage.

Semistructured Interview

In the study, a survey was conducted to identify new media applications in Iran. A semistructured interview technique, which is one of the qualitative research methods, was used in the research. The universe of the study is the new media users in Iran, while the sample is a senior official in Iran's Ankara Embassy. The purposive sampling method was used when determining the sampling.

There are totally 7 questions in the semistructured interview form created by the researchers. The interview was held on 08.12.2017 and recorded with the authorized voice recording device in the Embassy of Iran in Ankara. For security reasons, the name of the person participating in the interview is kept secret.

The participant, who is an expert in the field of communication and new media were asked a number of questions and got answers about new media applications in Iran.

Question 1. Can you tell us about the media structure in Iran and Iran's view of the Turkish media?

Answer 1. "In Iran, the media mainly broadcast in Persian and English. Turkish broadcast is also limited. IRNA, FARS, DESINIM and MEHR news agencies are mainly active. These agencies are also broadcasting in Turkish. But there are also weak points of Turkey. There is a \$ 12 billion trade volume between Turkey and Iran. But there is a weak communication between Iran and Turkish press. There is only a small amount of Persian news in the Anatolian Agency and TRT. These are generally negative news. They do not have a network, which includes all the news..."

I may have a suggestion to solve this problem; For example, CNN Turk, the institution you work for, can hire an Iranian student. This person will translate Iranian news from Persian to Turkish and you can have a broader news network of our country. Again important broadcast organs such as CNN Turk, NTV and Star can broadcast in Persian ...”

Question 2. What are the new media platforms (blogs, internet sites, social networks) used in Iran?

Answer 2. "The Telegram is being used a lot. There are over 20 million users. WhatsApp is in use. LINE is used. IMO is used. Facebook, FaceTime and Twitter are used."

Question 3. What does the new media mean for the government of Iran?

Answer 3. "There is not only the personal sharing of the citizens in the media. A lot of information and news can also be shared. It became possible to hear and share immediately when there is an event anywhere in the world. In Iran, the motives of the people are in front of the government's motives. No news is possible to hide. For example, I can take your photo right now (he had already took my photo while I was taking notes). I can do this top news on my telegram page. Anyone who follows my page in Iran can see it.

The role of social media is huge. States are using it against both inside and outside. We saw how effective such practices during the coup attempt on July, the 15th. President Recep Tayyip Erdogan linked to Hande Fırat from CNN Turk through FaceTime. He has spoken to the nation from there ... The cost of the fighting via Instagram and WhatsApp - I say openly - cost 1 lira. That's the internet money.

We will give another example about the effects of the new media. For example, you committed a crime. This was taken by the state's mobese and the state learned. Now you will be punished, but nobody knows it. But if you are papped by social media cameras, even if you are innocent, you can be seen different and you will have run of bad luck. Thus, it may be a very dangerous device.

Social media is not beneficial because it was not produced by the users of Turkey, Iran or 3rd world countries. But there are also good advantages ...”

Question 4. There is a perception that Iran is looking at new media elements and social networks from a "forbidding" point of view. What do you say about this perception? Do you forbid social media?

Answer 4. "The prohibition of social networks is related to moral situations. Some of them are releasing the morality of society by broadcasting porn movies. These sections are filtered, and the remaining sections are still in use. There are young people aged 14-15. Their moral code has not yet been shaped. You can mislead them in these ways. You are also a Muslim country. If the moral rules are disregarded, the result will be heavy. Besides, some networks are banned in Turkey. We have to protect social security and social morals.

Question 5. Are there any banned networks now? For example, Twitter?

Answer 5. "Twitter is not forbidden. All applications such as WhatsApp, LINE, IMO, Facebook, FaceTime and Telegram are used. "

Question 6. Where does the problem stem from? Because of the servers of these websites located abroad? As far as I know you have requests to be brought to Iran...

Answer 6. "All of their servers are abroad. If the servers are in our country, users will be able to reach it faster. As every country wants, we also want the servers to be in our country. Most of them are connected to the CIA (United States - Central Intelligence Agency). They share information with intelligence services. It's a source of intelligence. We do not have any worry. Our country is open and democratic. There is nothing to hide ... But the people are not fully aware of the danger and the threats. We have to protect them as a state. We have enemies like that, they turn the things upside down, and all these countries hold power of the press”

Question 7. Are the prohibitions and filters imposed by the state broken? How does the public meet these filters?

Answer 7. "Developing technology makes it easy to break the filters. People benefit from it. Similar initiatives are also taking place in European countries. It is important to protect the morality of the community. Our people are revolutionary people. They revolutionized and built a system and voted. Almost every year there is an election in our country; such as the Assembly election, the City Council election, the Presidential election. People elect their institutions. Everything is done by the votes of the people. Therefore, laws are determined by majority in Iran. Of course, men are not all like. Some are tall and some are short. There may be opponents. But after the law put into force, everybody has to comply."

Survey

In the study, a survey, which is one of the quantitative research methods, was conducted in order to determine the new media practices in Iran. While the universe of work constitutes the new media users in Iran, the sample is composed of 124 Iranian people selected by the purposive sampling method.

There are totally 18 questions are included in the survey form prepared by the researchers. The data obtained from the survey, which was conducted on November of 2017, was analyzed through the program called SPSS. In terms of the reliability of the study, the data were subjected to the Cronbach's Alpha test and the result was found to be reliable according to the value obtained (0,633). During the process of preparing, the survey questions, which are considered to be reliable by the data obtained from Cronbach's Alpha Test, prepared working together with a specialist academics group in order to understand whether the content was carrying out the research objectives and it is determined that the content of the survey is valid.

When the demographic information of the participants included in the survey were examined, it is found that 55,6% of the participants were female, 77,5% of the participants were in the age range of 15-39, 74,2% of them had a bachelor degree and above and 57,2% of them are a fee- earner or a student.

When the internet and new media usage practices of the participants were examined, 54,8% of the participants use internet and new media at least 4 hours a day, 91,9% of them are connected to internet and new media by mobile phone, 56,5% of them use internet to enter social networking sites, 54,8% of them use at least 3 social networks, and 96,8% of them mostly use the social network called Telegram (Table 1).

Table 1. Internet and New Media Usage

| | Categories | Number | % |
|-----------------------------------|--------------------------|--------|------|
| Internet and new media usage time | Less than 1 hour | 10 | 8,1 |
| | 1-3 hours | 46 | 37,1 |
| | 4-6 hours | 26 | 21,0 |
| | 7-9 hours | 22 | 17,7 |
| | More than 9 hour | 20 | 16,1 |
| | Total | 124 | 100 |
| Connecting from a mobile phone | Yes | 114 | 91,9 |
| | No | 10 | 8,1 |
| | Total | 124 | 100 |
| Purpose of internet usage | Social media | 70 | 56,5 |
| | Research and information | 35 | 28,2 |
| | Surf on internet | 12 | 9,7 |
| | Play games | 3 | 2,4 |
| | Other | 4 | 3,2 |
| | Total | 124 | 100 |
| Number of social networks used | 1 | 23 | 18,5 |
| | 2 | 33 | 26,7 |
| | 3 | 30 | 24,2 |

| | | | |
|----------------------|--------------|-----|------|
| | 4 | 16 | 12,9 |
| | More than 4 | 22 | 17,7 |
| | Total | 124 | 100 |
| Social networks used | Telegram | 120 | 96,8 |
| | Twitter | 13 | 10,5 |
| | Facebook | 27 | 21,8 |
| | LINE | 15 | 12,1 |
| | IMO | 31 | 25,0 |
| | FaceTime | 7 | 5,6 |
| | WhatsApp | 27 | 21,8 |
| | Other | 32 | 25,8 |

When the participants' opinions on internet and new media bans in Iran are examined, 90,2% of the participants have a partial access to social networks in Iran and only ne networks called Twitter and Facebook have restrictions. According to 41,9% of participants, only some parts of the social networks are limited and according to the almost half of the participants (44,4%) the main reasons of these prohibitions is moral issues. According to the question, which supports this situation, 49,2% of the participants says that the prohibitions are applied due to moral reasons, 38,7% of them think that their servers are located abroad, and 40,3% of them thins that these networks are used by foreign intelligence units. Apart from this, 100% of the participants use a program to break the internet restriction. According to 71,0% of the participants, there is a penal sanction to who does not comply with the Internet ban (Table 2).

Table 2. Bans in the New Media Area

| | Categories | Number | % |
|---|-----------------------------------|--------|------|
| Extent of access ban | No access to all networks | 6 | 4,8 |
| | Any social network is not banned | 6 | 4,8 |
| | Partly banned | 112 | 90,2 |
| | Total | 124 | 100 |
| Social networks that is forbidden Access | Telegram | 4 | 3,2 |
| | Twitter | 97 | 78,2 |
| | Facebook | 105 | 84,7 |
| | LINE | 5 | 4,0 |
| | IMO | 3 | 2,4 |
| | FaceTime | 4 | 3,2 |
| | WhatsApp | 23 | 18,5 |
| | Other | 19 | 15,3 |
| Access problem | Page completely banned | 25 | 20,2 |
| | Some sections banned | 52 | 41,9 |
| | Low connection | 36 | 29,0 |
| | No problem | 10 | 8,1 |
| | Other | 1 | 0,8 |
| | Total | 124 | 100 |
| The reason of the ban | Moral Reasons | 55 | 44,4 |
| | Servers are out of the country | 33 | 26,6 |
| | Internet is not wanted to be used | 39 | 31,5 |
| | Discomfort from sharing | 34 | 27,4 |
| | I do not know | 17 | 13,7 |
| | Other | 29 | 23,4 |
| Are the bans due to moral reasons? | Yes | 32 | 25,8 |
| | No | 41 | 33,1 |
| | Partly agree | 29 | 23,4 |
| | No idea | 22 | 17,7 |
| | Total | 124 | 100 |
| Is it a problem that the servers are out of Iran? | Yes | 17 | 13,7 |
| | No | 52 | 41,9 |
| | Partly agree | 31 | 25,0 |
| | No idea | 24 | 19,4 |
| | Total | 124 | 100 |

| | | | |
|---|--------------|-----|------|
| Is the information taken from foreign countries? | Yes | 31 | 25,0 |
| | No | 39 | 31,5 |
| | Partly agree | 19 | 15,3 |
| | No idea | 35 | 28,2 |
| | Total | 124 | 100 |
| Can restrictions be overcome? | Yes | 124 | 100 |
| | No | 0 | 0 |
| | Total | 124 | 100 |
| Are there punishments if the prohibitions are not followed? | Yes | 36 | 29,0 |
| | No | 88 | 71,0 |
| | Total | 124 | 100 |

DISCUSSION AND CONCLUSION

Daily life practices, economic system, political structure, culture and habits of society, social order and many other areas have been transformed with the introduction of the Internet technology and new media, which is one of the most important elements of the Internet. This digital technology or virtual network has forced the countries and people to be changed because of its features. While people enjoy many life activities and even their needs through this virtual network, countries and principals of the countries use this digital technology to maintain, strengthen and facilitate the present situation and make things easier. However, the internet and new media policies changes from country to country because of its potential, power, size, advantages and disadvantages. From this point of view, a study was carried out to reveal the present situation of internet and new media in Iran, which has an intricate and different structure at the point of using the management system and internet and new media. In the study a mixed methods research, which includes qualitative and quantitative research methods, was used in order to reveal the present situation of the country.

According to the data taken from the participants, who are participated in the survey and the information obtained from the literature, the usage rate of internet and new media is high in Iran. According to data taken from Wearesocial (2017: 62), the number of Internet users in Iran, which has a population of 80 million by 2017, has reached about 57 million. There are also 17 million active social media users in the country. According to the data of the survey, 54,8% of the participants use internet and new media at least 4 hours a day and a most of them (91,9%) are connected to the internet and new media by mobile phone. More than half of the participants use the internet and new media to enter social networks the most and again more than hal of them use at least 3 social networks.

According to the results taken from both qualitative and quantitative research, the new media environment in the country is a very important factor. Internet users in Iran use Telegram, Twitter, Facebook, LINE, IMO, FaceTime, WhatsApp and other social networks, but they mostly use the social network called Telegram. Most of these social networks are not restricted, but there are restrictions on Facebook and Twitter.

According to most of the participants (90,2%), these social networks are not fully, but partially, restricted. In addition, the speed of internet connection in the country is low. Iran is the cheapest country used Internet in the world but, the internet speed with at 4.7 Mbps is lower than the western countries. In addition to social networks in Iran, the state also imposes some censorship and restrictions on internet sites. These restrictions or censures can be implemented either as a closure of the existing site or as a filter to access the relevant site.

According to the information taken from interviews, surveys and other studies, moral causes are the most important reasons for the restrictions and censorship practices to the internet and new media in Iran. The government closes or restricts such sites and networks because they do not comply with ethical rules and include pornographic content. In the study of Aryan and his colleagues (2013: 3), over 500 websites in the country were examined and the most exposed sites were the sexually explicit sites for adults.

The fact that the servers of the websites or social networks are located abroad is also seen as another reason for the restrictions and obstacles. According to the almost one third of participants, the reason for this is that the servers of the networks are located abroad. According to the data obtained from senior official of Iran, who is participated in the interview, Iran wants to have the servers in the country like every country. If the servers are in Iran, the users will have the opportunity to access Internet more quickly. These networks and foreign intelligence agencies are connected to each other. These networks share the information of users in Iran with the intelligence services.

These restrictions are also related to the "cultural war" rhetoric that Iran created in the 1990s. Iran is also restricting people's freedom and also restricts many sites and networks in order to prevent people in the country from consuming western-oriented, especially American-oriented films, music and other content. However, this attitude in the early of 1990s and the attitudes and freedom violations in recent years are not at the same scale. At that time, and even today, Iran also censors or restricts the internet and new media in order to control, monitor and restrict the opponents in the country. But the developing technology has caused the people to intensively use this virtual network with the desire to interact with other countries, and the need to repair Iran's existing profile, resulting in restrictions on internet and softening of obstacles. Thus, people in Iran are already using those networks with some applications even if sites or networks are banned or restricted.

According to the data taken from interviews and surveys, Internet users in Iran can access these limited and blocked off networks by using programs/applications such as Proxy at the point in accessing to the restricted networks abroad. In fact, all participants of the survey indicate that they use a program to overcome these restrictions and obstacles. There is no criminal sanction for the access to the restricted or blocked off networks. Most of the participants (71,0%) agree this idea.

As a result, the use rate of internet and new media in Iran is high and it has dramatically increased. It is possible to access many networks and websites in the country, but some sites and networks are censored or restricted filtering, closing or blocking by the state. The public overcome these restrictions with different programs and so they access the networks they want. In the view of such informations and parallel to the increase in technological developments, it seems possible that Iran as a soft power will soften in the internet field and giving the freedom become compulsory in the following years.

REFERENCES

- Anderson, C. (2012). *The Hidden Internet of Iran: Private Address Allocations on a National Network*. Cornell University Library, <https://arxiv.org/abs/1209.6398>, Access Date: 17.12.2017.
- Aryan, S., Aryan, H., Halderman J. A. (2013). *Internet Censorship in Iran: A First Look*. Proceedings of the 3rd USENIX Workshop on Free and Open Communications on the Internet.
- Cable (2017). *Study of Broadband Pricing in 196 Countries Reveals Vast Global Disparities in the Cost of Getting Online – UK Ranks 62nd Cheapest*. <https://www.cable.co.uk/media-centre/release/new-worldwide-broadband-price-league-unveiled/>, Access Date: 01.11.2017.
- Creswell, J. W., Clark, V. L. P. (2015). *Karma Yöntem Araştırmaları Tasarımı ve Yürütülmesi*. Yüksel Dede ve Selçuk Beşir Demir (Çev.). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ghasemi, V., Rabiei, K., Davoodi, S., Rabiei, H. (2017). *Mobile Internet Usage among Adolescents and Young Adults in Iran: A Sociological Survey*. *Journal of History Culture and Art Research*, Vol 6, No. 1, p. 863-878.
- Grossman, L. (2009). *Iran Protests: Twitter, the Medium of the Movement*. <http://content.time.com/time/world/article/0,8599,1905125,00.html>, Access Date: 12.11.2017.
- International Telecommunication Union (2017). *Measuring the Information Society Report. Volume 1, Switzerland*.
- Iranonline (2017). *Islamic Republic of Iran Constitution*. <http://www.iranonline.com/iran/iran-info/government/constitution.html>, Access Date: 15.12.2017.
- Johnson, R. B., Onwuegbuzie, A. J., Turner, L. A. (2007). *Toward a Definition of Mixed Methods Research*. *Journal of Mixed Methods Research*, Vol 1, No 2, p. 112-133.

- Kamaladdin, N. (2017). *İran İslam Cumhuriyeti'nde Çatışma Ortamı Olarak Sanal Ortam. Yeni Medya Hakemli Akademik E-Dergi, Vol 2, p. 53-67.*
- Kashani, B. H., Kasmani, A. N., Sadipour, E., Soltanifar, M. (2017). *Qualitative Study of Professionals' Perspectives about Internet Public Policy in Iran. International Journal of Computer Science and Network Security, Vol 17, No 8, p. 235-245.*
- Michaelsen, M. (2011). *Linking up for Change: The Internet and Social Movements in Iran. N. C. Schneider and B. Gräf (Eds.). Social Dynamics 2.0: Researching Change in Times of Media Convergence: Case Studies from the Middle East and Asia (p. 105-126). Germany: Frank & Timme.*
- Mostafalou, Y., Adnan, H. M. (2016). *Oppositional Politics and the Internet in Iran: A Visual Semiotic Analysis of the Iranian Green Path Movement's Website. Mediterranean Journal of Social Sciences, Vol 7, No 2, p. 113-126.*
- Rahimi, B. (2003). *Cyberdissent: The Internet in Revolutionary Iran. Middle East Review of International Affairs, Vol 7, No 3, p. 101-115.*
- Tradingeconomics (2017). *Iran Internet Speed. <https://tradingeconomics.com/iran/internet-speed>, Access Date: 19.09.2017.*
- Wearesocial (2017). *Digital in 2017: Southern Asia. <https://digitalinasia.com/2017/02/01/digital-in-asia-2017-overview/>, Access Date: 03.10.2017.*
- Worldbank (2016). *Islamic Republic of Iran, Individuals Using the Internet. http://databank.worldbank.org/data/Views/Reports/ReportWidgetCustom.aspx?Report_Name=CountryProfile&Id=b450fd57&tbar=y&dd=y&inf=n&zm=n&country=IRN, Access Date: 16.12.2017.*

AN INVESTIGATION ON A COMPUTER-ASSISTED DIGITAL MUSICAL TEACHING MATERIAL FOR THE SPECIAL EDUCATION OF EDUCABLE MENTALLY RETARDED CHILDREN IN TURKEY¹

Turan SAĞER
Yıldız Technical University, Turkey
<https://orcid.org/0000-0002-1059-678X>
tsager@yildiz.edu.tr

Günsu YILMA ŞAKALAR
Kahramanmaraş Sutcu Imam University, Turkey
<https://orcid.org/0000-0002-6635-5010>
gsakalar@ksu.edu.tr

ABSTRACT

This study investigates the development and application processes of the Computer-Assisted Digital Musical Teaching Material (Co-DiTeachMaterial) designed for easy and enjoyable musical learning of mentally retarded children. Co-DiTeachMaterial-assisted learning for the basic elements of music and recognizing various animated visuals through sounds are important for the development of auditory and visual perception of these children. Experimental study were carried out in special education and rehabilitation center with six children ranging from 7 to 11. Four modules, are created by researcher, were applied one-to-one to students. Special education teachers were asked to report their opinions. According to both the analysis reports and observation surveys, the children were more successful in the tests of Musical Instruments module than other modules of the material. Results demonstrate that lowest success rate in the Speed module was yielded and a consistent success in the modules of Sound and Environmental Sounds was shown.

Anahtar Kelimeler: Educable mentally retarded children, digital teaching material, disability, musical learning, special education and music

TÜRKİYE’DEKİ EĞİTİLEBİLİR ZİHİNSEL ENGELLİ ÇOCUKLARIN ÖZEL EĞİTİMİ İÇİN BİLGİSAYAR DESTEKLİ DİJİTAL MÜZİK ÖĞRETİM MATERYALİ ÜZERİNE BİR İNCELEME

ÖZ

Bu araştırma, zihinsel engelli çocukların müziği kolay ve eğlenceli bir şekilde öğrenmeleri için tasarlanan Bilgisayar Destekli Dijital Müzik Öğretim Materyalinin (Co-DiTeachMaterial) oluşturma ve uygulama süreçlerini incelemektedir. Müziğin temel öğelerini Co-DiTeachMaterial destekli öğrenme, bu çocukların sesler ile çeşitli görselleri ilişkilendirebilmesi, işitsel ve görsel algılarını geliştirebilmesi açısından önemlidir. Deneysel bir çalışma olan bu araştırma, Co-DiTeachMaterial’ın 7-11 yaş arası özel eğitim ve rehabilitasyona tabi altı çocuk üzerinde yapılmıştır. İçeriğindeki, araştırmacı tarafından tasarlanmış dört modül, öğrencilere bire bir olarak uygulanmıştır. Ayrıca özel eğitim öğretmenleri görüşlerini bir anket ile belirtmiştir. Analiz raporları ve anket sonuçlarına göre çocukların, materyalin içerisindeki diğer modüllere kıyasla Müzik Aletleri modülünde daha başarılı

¹ This research has been supported by Yıldız Technical University Scientific Research Projects Coordination Department.
Project Number:2016-08-01-DOP01

olduğu görülmüştür. Sonuçlar, Hız modülündeki en düşük başarı oranının sağlandığını ve Ses ve Çevresel Sesler modüllerinde tutarlı bir başarının olduğunu göstermiştir.

Keywords: *Eğitilebilir zihinsel engelli çocuklar, dijital öğretim materyali, engellilik, müzikal öğrenme, özel eğitim ve müzik*

INTRODUCTION: DISABILITY IN THE WORLD AND TURKEY

Disability causes many restrictions to the human life. Either in the mother's womb or during and after birth or during leading a healthy life that was altered by an unexpected accident, every person is a candidate disabled person. Every disabled individual, regardless of the cause of the disability, should lead a full life, pursue the effort to be a socially active individual and show their abilities, knowledge and skills in every sphere of life.

People's view of the mentally retarded individuals started to change in the 18th century. During this period, they were viewed as good individuals, sorcerers and witches in France; however, later, this view changed to regard mentally retarded individuals as diseased individuals. Before the United Nations defined mental disability, mentally retarded children were regarded as children retarded in their mental faculties and social skills. These children were also known to have difficulties in daily life skills. In 1997, Levenson classified the causes of mental retardation as inheritance, rubella, parental causes, radiation, Rh factor, blood incompatibility, consanguineous marriage, ages of the parents, emotional condition of the mother, abnormalities during birth premature labor and cretinism (Al-Yaari et al. 2013: 123).

In 1970, the WHO reported that 10% of the world population comprised disabled individuals; in 2011, this number was reported to be 15%. This number indicates a substantially increasing population. Aside from genetic conditions, this increase may be attributed to the negative changes in the essential needs of human life such as air pollution due to chemical release into air, water and soil, and malnutrition, etc.

Estimations for the prevalence of disabled children in the world population can differ based on the disability type and definition. Accordingly, the Global Burden of Disease (GBD), which is a research program of the WHO, determined that 93 million children had moderate disabilities (5.1%), whereas 13 million children (0.7%) had severe disabilities. In 2005, UNICEF reported that the worldwide population of disabled children over 18 years of age was 150 million (Albrecht et al. 2011: 36).

Since 2002, the Turkish Statistical Institute and the Administration for Disabled People have not conducted any new research on the population of the disabled individuals. The research report from 2002 was announced to the public through the official website of the Institution in 2004. In this large-scale research carried out in cities and rural areas of the seven geographical regions of Turkey, disability ratio, socioeconomic structure, the social issues faced by disabled individuals, their expectations, disability type, the cause of disability, regional differences and the presence of any chronic disease were investigated. In the aforementioned research, two surveys that comprise the questionnaire of household and disabled individuals were conducted by face-to-face interview.

According to the 18-months-long research, mentally retarded individuals constituted 0.48% of the total population in Turkey. The research determined that 47.92% of the mentally retarded individuals had congenital mental retardation, whereas 49.89% of the individuals had acquired mental retardation and 2.19% of the individuals had mental retardation with an uncertain onset date. Of the individuals that live in cities, 49.68% had congenital mental retardation, 48.29% had acquired mental retardation and 2.03% had mental retardation of unknown origin; of the individuals that live in rural areas, 45.99% had congenital mental retardation, 51.65% had acquired mental retardation and 2.36% had mental retardation of unknown origin. Considering the mental retardation prevalence by age, 0.42% of the children in the 0-9 age range, 0.58% of the children and teenagers in the 10-19 age range, 0.65%

Submit Date: 10.04.2018, Acceptance Date: 11.06.2018, DOI NO: 10.7456/10803100/013

584

Research Article - This article was checked by Turnitin

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

of the individuals in the 20-29 age range, 0.54% of the individuals in the 30-39 age range, 0.39% of the individuals in the 40-49 age range, 0.26% of the individuals in the 50-59 age range, 0.27% of the individuals in the 60-69 age range and 0.31% of the individuals aged 70 years or older had some sort of mental retardation. Based upon the results of this analysis, 0.50% of the children in the 7-11 age range can be estimated to have mental retardation. The proportion of individuals living in the Marmara Region to the total population was determined as 0.37%². The report did not include information on regional age ranges.

Mentally retarded children exhibit the characteristics of cognitive, physical and psychomotor development as well as social, emotional and language development. The progress of each process varies depending on the individual: While a child with severe mental retardation is trying to develop self-care skills, an EMRChild may have learned the majority of these skills. This is due to the fact that all children have a certain level of learning potential. This potential may also differ in terms of development in the same disability group.

Therefore, a special education program developed by means of one-to-one education and designed for the particular needs of each child should be adopted for each individual child, even for the children in the same disability group. Within the framework of individualized education programs, education methods that support the development of EMRChildren can be applied. Individualized education programs can also be applied in music education. With the development of these programs, they can learn music more effectively.

Technology plays an important role in improving the lives of disabled individuals and utilizing technology in the special education studies can make learning more easy and enjoyable. Since the 20th century, disabled individuals have started to use technology tools and utilize the advantages of technology. At the end of the 19th century and beginning of the 20th century, the USA enacted a law concerning the technology utilization by disabled individuals and integration of technology into special education programs. This law has led to studies on special education technologies and technology application and development in special education. Consequently, in the early 21st century, technology-supported digital applications directed to the needs of special education was put into the service of disabled students and used in schools and various institutions (Edyburn, 2001: 2-9).

The contribution of computer-assisted music education to special education is paramount. With the advancing technology, various electronic media were developed and these media created opportunities for mentally retarded children to learn music more easily. This enables students to spend a pleasant time with musical activities while attentively participating in classes. This study is of significant importance in prompting the active participation of EMRChildren in musical activities and teaching music through the computer-assisted digital teaching material designed for the music education of them.

Music, Schooling in Special Education

Education during the childhood period has an important role in the acquisition of cultural and social skills. Both the affective and cognitive advantages of music are more effective in this rapid development period. Children always enjoy listening to music, singing, participating in musical activities and games. Receiving music education, a branch of applied education, in early ages prompt faster learning. This also is true for EMRChildren who only exhibit a slower learning pace and limitations in their ability to store what they learned in their long-term memory.

A musical program that also includes teaching aims to improve the levels of children, offer emotional comfort, allow creative ways to express their opinions, help children acquire relaxation habits and build meaningful social relationships in their daily lives. In line with these purposes, music in special education involves listening, singing, moving in rhythm with music and playing musical instruments.

² http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt_id=1017

The instruments used in a music program are autoharp, melodic bells, vibrating bells, drums, cymbals and bells, sand blocks, sticks, tambours, tone blocks, triangle and jingle-bracelets, cassette-players, radio, piano and recorders. A special education program should include 15 minutes of music for each day (Tibbetts, 1963: 39-41). Teaching music to EMRChildren is possible through activities such as reciting songs, musical dramatizations, playing games that involve folk dances and songs, exercises to improve the sense of rhythm, listening different music genres, singing popular songs, participating in television and radio shows and listening to radio and gramophone, and physical training such as rhythmic walking, running, jumping, climbing, clapping, pushing, pulling and stretching, and indoor and outdoor games (Showe, 1962: 30-33).

Music studies in special education are known to have a significant effect on children that require special education. Music calms the mental state of children, direct children to a calmer environment and help children overcome aggression, frustration and fear. Experiencing success can help people with mental disabilities fulfil their potential. The goal of these studies, rather than raising individuals who are fully-equipped with musical skills, is to provide a tool that aids their self-expression, their relationship with life and their psychological development. However, the insufficient amount of publications, the lack of material development, inconvenient environment of schools to teach music lessons hinder music education. Moreover, the negative attitude of teachers and school administrators towards music education adds to the main issues faced by music studies in special education (Kinali, 2003: 260; Turan 2006: 25).

In Turkey, the first studies on special education were conducted with hearing-impaired individuals attending to a special education school assisted in 1889 in Istanbul. This school also provided education to visually-impaired individuals. The school had offered a four-year education for students between the ages 6 and 20 and had been active for 30 years and was closed in 1919. A special education school for visually-impaired and hearing-impaired individuals was assisted in İzmir in 1921 and continued its activity under the authorities of the Ministry of Health and the Ministry of Social Security until 1950. In 1951, it was affiliated to the Ministry of National Education. The education of mentally retarded children in Turkey started in the 1952-1953 school year with a total of two special education classes in primary schools in Ankara. Today, attempts to open new schools specialized in this field have increased (Topaloglu 2008: 30). In 1955, the Counseling and Research Center created special education classes for mentally retarded children in schools that offered regular education. They merged under the name of General Directorate of Special Education in 1980 and Special Education Guidance and Counseling Services in 1983. Legal arrangements first started in 1982 with the special education law and continued in 1983 with the law regarding the children that requires special education (Senel, 2006: 255-256).

Researches on computer-assisted teaching in Turkey first started in 1984. In the period between 1985 and 1986, computer laboratories were established in 101 secondary schools. In 1990-1991, 5000 hours of software was created for 141 courses and 5000 teachers were trained in computers and course software. In 1992, the General Directorate of Computer Education and Services (BILGEM) was established within the Ministry of National Education. In 1993, the XIVth National Education Council decided that computer-assisted education should be extended throughout the Turkey, all students should have access to the computers and all lessons should be computer-assisted. Graduate and post-graduate researches in universities and science institutes about computer-assisted teaching include the studies on attitudes towards computer-assisted teaching, researches on preparing course software, model proposing studies, researches to evaluate software, comparative studies between computer-assisted teaching and traditional teaching, and other studies (Celikoz, 1997: 479-498).

“The Transformation of Private Education Schools within The Scope of 12-Year Compulsory Education” regulation, established in 2012 by the General Directorate of Private Education Institutions affiliated to the Ministry of National Education, aims to reconstruct private schools that are within the scope of Private Education Institutions Law No. 5580 in coordination with their equivalent state schools. Accordingly, it was decided that private education schools should carry on their activities as 1st stage and 2nd stage schools that comprise of the special education pre-schools, private primary

Submit Date: 10.04.2018, Acceptance Date: 11.06.2018, DOI NO: 10.7456/10803100/013 586

Research Article - This article was checked by Turnitin

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

schools and private middle schools for visually-impaired, hearing-impaired, orthopedically-handicapped and mildly mentally retarded individuals. Moreover, according to this regulation, 1st stage and 2nd stage special education and application centers should carry on their private education activities as 3rd stage schools that comprise vocational training centers and business practice centers. Accordingly, as of 2012, primary schools for mildly mentally retarded individuals that were previously within the scope of primary school program for educable mentally retarded individuals were converted to 1st, 2nd, 3rd and 4th grade primary schools for mildly mentally retarded individuals and 5th, 6th, 7th and 8th grade secondary schools for mildly mentally retarded individuals. Furthermore, as of 2012, secondary business schools for mildly mentally retarded individuals were converted to 9th, 10th, 11th and 12th grade 3rd stage special education vocational training centers.

Although music teaching programs prepared for EMRChildren have undergone some changes since 1976, in 1990, with the decision of the Board of Education and Morality dated 9.4.1990 and numbered 44, they were approved for trial and development and music lessons were determined to be included in the weekly schedule of 1st, 2nd, 3rd, 4th and 5th grades for one period per week (Bezduz, 1996: 65). The investigation on the content of the music lessons that are in accordance with this program reveals that the most prominent feature of the Music Teaching Program for EMRChildren is that it resolved every goal and got the results of these goals as student behavior.

As per the 16th Article, titled "Requirements for primary, secondary and high schools", of the Directive on Standards for Private Education Institutions of the Ministry of National Education dated 2012 and numbered 8108, classrooms for music lessons should have a 1.5-squaremeter area for each student to allow each student to have an area to play musical instruments. Moreover, the article also contains statements that specify the area for technology and design classrooms and painting classrooms in secondary schools as 1.5-squaremeter area per each student and includes these classrooms in the common-area. Furthermore, the "Painting/Music Classrooms" title was included in the Paragraph 13 of the 19th Article, titled "Requirements for Special Education Vocational Training Centers and Special Education Business Practices Centers". This paragraph mandates that weekly class schedules should consider the disability type of individuals (in schools that carry out programs for hearing-impaired, visually-impaired and physically-handicapped individuals or schools for educable mentally retarded individuals) and the area should be at least 15 m² (secondary school).

Private Education Institution Regulation of the Ministry of National Education includes Individualized Education Program Development Unit in the boards of the ministry. The relevant legislation states that this unit performs services regarding the preparation, planning and evaluation of the education programs offered in accordance with the primary needs and learning performance of disabled individuals deemed eligible for special education programs by the special education assessment board report.

Along with computer programs developed for disabled individuals, there are various devices and studies that offers ease of life. These studies include three different software-based special education modules comprising of distance education applications for mentally retarded students and distance education applications as well as articular disabilities, autism and mental disabilities for children to enable more easy, cost-effective, short-term and enjoyable education (Ucar, 2007; Aruk, 2008; Topaloglu, 2008; Sakarya, 2011; Yalcinkaya, 2012).

Using Teaching Materials in Special Education

The inevitability of technology, and especially computer-based technologies, in the processes from the preparation of teaching materials to presentation and evaluation urged educators to seek new theories and application methods. Computerization of teaching materials is one of the reflections of information technology developments in education and the main goal of a teaching material is to enable the target population to reach their full educational potential. Teaching materials, especially by means of computer technologies, provide a basis for this goal and significantly contribute to effective learning. By the nature of disability, disabled students require high levels of personal care. The more the needs of disabled students are met, the more their interest and motivation for learning increase.

Submit Date: 10.04.2018, Acceptance Date: 11.06.2018, DOI NO: 10.7456/10803100/013 587

Research Article - This article was checked by Turnitin

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Different teaching materials are required to ensure meaningful learning by promoting their drive for learning and prompting their active participation in learning processes.

Materials are used to support teaching. Well-designed materials enrich the education process, offer concreteness during knowledge assessment and, therefore, make learning easier, reduce forgetting pre-learned information, motivate students, intensify student attention, stimulate the eagerness to learn, ensure reaching target behaviors by doing-living, contribute to the conceptualization of ideas and create a more natural learning environment (Ozyurek, 1983; Halis 2002, see also Sen and Senturk, 2014: 173).

At the beginning of the 20th century, pedagogues divided the mentally retarded individuals into three groups; absolute, relative, and apparent. They pointed out that IQ levels of the individuals with mental retardation in the relative group can be improved over time through industrial arts education and making the education more enjoyable. Many pedagogues, psychoneurologists, language and speech therapists have stated that the use of visual and auditory items in special education for mentally retarded children is important. These items include candles, whistles, piano, smart devices, mirrors, bubbles, trains, cars and other transport vehicles and simple images containing these items, subject-oriented images that make up a classroom setting or story frames, videos, cassettes, television, slides, videotapes, radio, compact discs (CD), digital videos and computers, and many researches have been conducted on this subject between 1970 and 2011 (Al-Yaari et al. 2013a: 124-125).

Computer-assisted digital teaching materials developed through various software are used in special education as well as they are used in formal education. Concept education is carried out with trainings and materials aimed at improving academic skills. These skills can be taught more effectively and quickly with computer-assisted digital teaching materials. Digital teaching materials used in this area are more effective in special education when supported by concrete materials. Therefore, special education teachers should incorporate all kinds of materials into their teaching methods, whether digital or concrete because the use of material in special education is a necessity in terms of conveying the information in the simplest and clearest way.

A well-designed material allows teachers to use teaching programs more effectively. In the course, it boosts the motivation of the students and encourages active participation. Information transfer is faster and more memorable through material. This also applies to materials used in special education. Given that EMRChildren are slower in transferring information from short memory to long memory, it can be said that the use of the materials related to the subject should be more frequent and repetitive. Therefore, materials are indispensable tools of education and have an importance for students as well as teachers.

Computer-assisted teaching materials play a role in facilitating the learning and understanding of children. In particular, materials (figures, pictures, colors, sounds, music, etc.) supported by auditory and visual items are important means of attracting and intensifying attention for mentally retarded children. Especially in special education, using music as a support for animation in computer-assisted digital teaching materials in music education facilitates learning through the use of multiple sensory organs and helps to intensify the interest on the subject and increases productivity.

The widespread use of the Internet plays an incentive role in the development of new web-based tools and systems in education. In special education, such technologies are very common and various software can be developed. The DataPerfect application is a special education software that evaluates child development through computers. Applications including IEPro, ClassIEP, netIEP and YagusaSE are used for auditory and visual information technologies in special education. Peker and Arkilic (2013) developed ManSE (Managing Special Education and Rehabilitation Centers), a web-based modular system that may be an additional solution to the existing special education applications. This program allows users to create and develop individual training programs for special education and enables following the progress of students (Peker and Arkilic, 2013: 1091-1093).

The rapid development of technology has created means to obtain more effective and rapid learning processes in special education and music education. Computer-assisted digital teaching materials created and developed through various software make positive contributions by facilitating both the learning process in the music teaching for EMRChildren and the application of curriculum. In addition, such materials make courses more enjoyable and effective.

Research Model

The modules in the Co-DiTeachMaterial are configured in four different ways. Each module processes its own musical elements. The modules that process elements of music such as sound, speed, and rhythm contain original sound effects that include the theme of each module. Images created with Photoshop CS4 were transferred to the digital media using a scanner and colored using the same program. Color is an animated and memorable element that describes the drawn characters in the design of visuals. Images in digital media drawn with two-dimensional (2D) computer assisted animation techniques can be applied in multimedia environments in different dimensions. Therefore, the visuals make teaching through visualization and concretization easier and more efficient by means of supporting the visuals with sounds and music that appeal to EMRChildren.

Each module contains visuals from our daily lives. It is to select the visual projected on the screen with the help of sounds. Different from the other modules, Module 3, the Speed module, features short musical pieces that are entitled “Slowly” and “Quickly” and composed by the researcher and structured in an audio recording software. These pieces are projected on the screen in the tempos directly proportional to their names and equivalent to the visual projected on the screen (E.g. Turtle visual: Slow). The goal here is to measure the ability to listen to a slow-tempo piece and relate it to a slowly moving creature. In addition, the names of the pieces were determined in accordance with the observations of the researcher and were used in the title of the pieces to represent repetitive actions. The correct/incorrect state of the given answers or the preferred choices are defined with sound effects. The distinction became clear by representing the correct answer with an applause sound accompanied by green screen, whereas the incorrect answer was represented with a dark sound accompanied by a red screen.

In the material, a program called “the design program” is included so that each module can be re-edited. Through this program, teachers can make changes in the modules and save and apply these changes.

The sections that should be in an instructional material that includes goal, acquisition, content and measurement and evaluation, etc. are included in the digital teaching material prepared for the special education music lessons of EMRChildren. Each module has a name, theme, and an achievement. Module names are divided into two sub-titles, each title presents people, animals, musical instruments, environmental sounds, vehicles, weather conditions through sounds and visuals. This section, which consists of 10 samples, constitutes the content of the module. There is a measurement and an evaluation section in each module. A test consisting of ten two-choice questions related to the subject of the module is applied. The modules end with an animation video composed of visuals in the modules so that it highlights the subject. A one-two-minute-long song composed by the researcher was recorded over the visuals that were created with the two-dimensional computer-assisted animation technique to create a video clip to be presented at the end of the modules.

Co-DiTeachMaterial is a computer program that can run on a computer desktop. The technical infrastructure includes the Project.net architecture and the C# programming language. MSSql was used as the database and special reporting was prepared using Microsoft Reporting. The infrastructure of the program mainly consists of four technical sections; image processing engine, design module, display module and reporting module. The goals of using computer-assisted digital teaching material in special education and music education of EMRChildren in terms of software include allowing the special education teacher to create a special education and music education plan for the education of mentally retarded children by using the visual and auditory items, placing analytical questions in the

presentation plan both in visual and written form, and evaluating the display plans within the modular structure.

In addition, the goals of the software also include the preparation of tests that can analyze the answers of the students at the end of the modules, the presentation of the prepared modules, multiple application of tests for each module, keeping basic information about the child to whom the module is presented ($n=\infty$) and various analysis of all parameters with the initial parameters. During the designing of the Measurement and Evaluation section of the material, the option "Edit Module Test" was included in the section called "the Design Program". When this option is clicked, the Test Designer window is reflected on the screen. Here, the tests of the modules were prepared in the form of questions and answers for each module and integrated into the material. The section consists of questions, texts, picture-music, correct answers, and incorrect answers, respectively, and allows the preparation of the question type related to the subject in the form of text or picture.

In Module 1 of the material, sound perception (human, animal, musical instruments), visuals and sounds are presented together. Module 2 features Environmental Sounds (humans-animals, vehicles-tools and devices, weather conditions), Module 3 features Speed Perception (humans, animals, vehicles) and Module 4 features Musical Instruments (from Turkey and the world) with visuals and sounds.

The Co-DiTeachMaterial in the study was applied with the one-to-one teaching method for the music education of six randomly selected EMR children between the ages 7 and 11 who were attending to special education and rehabilitation centers in Istanbul. The software composing the material was prepared by using Microsoft Reporting and the reporting program was collected through statistical data during the application of the digital teaching material through the Research Test created in the software. At the same time, survey questionnaires were presented to the special education teachers who were observers during the application. The results of the tests that were included in the measurement and evaluation sections of the material were analyzed by considering the demographic characteristics of the students. The results of the questionnaire containing the opinions of the special education teachers were also analyzed. Based on the results of the analysis, conclusions and recommendations were presented.

Evaluation of the data were carried out by representing the reporting program included in the software of the digital teaching material with numerical data and interpreting the questionnaire surveys filled out by the special education teachers during the study. All of the modules were conducted in the presence of a music teacher and a special education teacher and in a one-to-one study environment. The music teacher played a role in handling of the modules. When the visual about the subject is clicked, the teacher identified and depicted the visual with the sound. The special education teacher took part in the application as an observer and subsequently reported his/her observations and opinions through the questionnaire.

Data Analysis

The number of correct and incorrect answers given to the ten-question test in the measurement and evaluation section of the sound perception subject were determined based on the age variable. Accordingly, with a 90% score, the highest score among the scores of the children aged 7, 8 and 9 was obtained by the 9-year-old child%; the 8-year-old child scored 80% and the 7-year-old child scored 70%. The average score of the 11-year-old three children was 66.67%. In general terms, the correct answers of children who participated in the research to the related subject was approximately 68.34%, and, considering that the average success rate was determined as 50% or above, it can be said that this was a positive tendency.

Examination of the correct and incorrect answers given to the Sound Perception subject in Module 1 based on the gender variable revealed that the male students scored 65% whereas female students scored 90%. The scores revealed that success rates had varied depending on gender. The seven-year-old and nine-year-old children received equal scores in the Sounds in the Environment subject in

Module 2. These children gave 9 correct and 1 incorrect answers out of 10 questions. In general terms, it can be considered that the rates of correct answers of children who participated in the research to the related subject was approximately 85%, and, considering that the average success rate was more than 50%, it can be said that this was a positive tendency. Furthermore, considering the 86.67% score of children aged 11, a higher rate compared to the general success rate (85%), suggests that age is directly proportional to the success rate. The three participant children aged 11 supports this finding.

Examination of the correct and incorrect answers given to the Sounds in the Environment subject in Module 2 based on the gender variable revealed that the male students scored 80% whereas female students scored 95%. Accordingly, it can be said that, compared to the male students, the female students in the experiment group were relatively more successful in the test on the Environmental Sounds subject. The success rate of the 8-year-old educable mentally retarded child in the Speed Perception subject in Module 3 was higher than the success rates of children aged 7 and 9 and the success rate of three children aged 11. Also, considering that the average success rate was more than 50%, it can be said that this was a positive tendency. There was no significant difference between genders.

Module 4 involved the subject on the Musical Instruments from Turkey and the world, and among the EMRChildren aged 7, 8 and 9, with 80, the 8-year-old child received the highest score in the related test. was determined in Since only one correct answer varied, the scores were deemed similar to each other. In addition, the scores of 11-year-old children were also similar to each other. The female students were 100% successful in recognizing the musical instruments and matching the sound they hear and the related visuals.

Generally speaking, the scores of female students in Module 1 were higher than those of male students. Thus, it can be said that female students are more likely to distinguish the pitch of the sounds of human beings, animals and musical instruments. In Module 2, the scores of female students were higher in terms of recognizing the sounds of humans, animals, nature, vehicles and tools-equipment and matching the sound they hear with the visuals. In Module 3, Perceiving the speed in human, animal and vehicle movements were similar between genders. The similarity between the scores is an indicator of the difficulty of speed perception. In Module 4 called "Musical Instruments", the 100% success rate of the female students, showed that they picked the visual of the musical instrument they heard more easily and quickly.

In the analysis report based on the age variable, the 7-year-old educable mentally retarded child was more successful in recognizing the environmental sounds compared to the answers given to the other subjects and received the lowest score in speed perception test by answering seven questions correctly. Eight-year-old child correctly answered all the questions in recognizing the musical instruments but received the lowest scores in sounds and environmental sounds with seven correct answers each. The nine-year-old child correctly answered all the questions in recognizing the musical instruments but received the lowest score in speed perception questions. The eleven-year-old children had the highest scores in recognizing musical instruments. The lowest success rate was obtained in the module regarding speed perception. Accordingly, the 8, 9, and 11-year-old EMRChildren were relatively more successful in recognizing musical instruments from Turkey and the world than the 7-year-old child. It is also noteworthy that the number of incorrect answers given to the module regarding the sense of speed by the children aged 7, 9 and 11 years was high.

The general analysis report among the modules showed that 93.33% of all the students who participated in the research received the highest scores in the definition of musical instruments. The lowest and similar scores were observed in the modules for speed and sound perceptions. Hence, diversifying and repeating the studies to improve the speed and sound perceptions of EMRChildren is important in increasing the success rate.

During the Co-DiTeachMaterial application, a questionnaire was presented to special education teachers. Two female and two male teachers aged between 20 and 40 years who graduated from special education departments of Atatürk University, Anadolu University and Gazi University filled

out the questionnaire. Two of the teachers had music lessons at the institutions where they had been educated. Three of them were interested in education for mentally retarded children for 6 to 9 years and one of them for 10 to 19 years. Despite the absence of a music room in the special education and rehabilitation center where the research was conducted, some of the teachers have reported that they had music lessons in their educational plans. The materials used by teachers who work on music lessons only consisted of rhythm instruments. The teachers also noted that the digital instructional materials were used in the school for the special education of educable mentally retarded students.

The teachers deemed the digital teaching material, which was designed by the researcher to be used in music lessons in the special education of EMRChildren and applied in the rehabilitation center, beneficial and important in gathering the children's auditory attention and attention in general; they stated that it can be improved and made more complicated through considering the individual development levels; they deemed its computer-assisted structure more effective in drawing the attention of today's children and stated that it helped children to associate sound and shape and contributed to interpreting sounds.

The views of teachers on the positive/negative behavior and attitudes of children during the application of digital teaching material were as follows: The students were able to match rhythm and concepts of music; the students learned the names of musical instruments through the material, albeit not knowing the names of some instruments prior to application; the children gave their full attention during the application of the material and better comprehended the relationship between image and sound; each module should contain different difficulty levels within itself and more subjects should be included in these levels; enabling teachers to reconstruct the material at their own wills was an advantage; in order for the material to be more functional, it should contain a controllable panel or a moveable button for students.

The views of teachers on material development were as follows: The material should be used in other studies on different age groups and disability types; the subjects included in the material should be gradual so as to contain beginner, intermediate and advanced levels; the fact that it enabled teachers to improve the material was noteworthy; the material could and should be applied to children with hearing impairment, attention deficiency and hyperactivity disorders.

RESULTS AND DISCUSSION

In the data obtained from the researches in the developing countries, as well as those in the developed countries, the inadequacy of education and the lack of working opportunities are seen as disadvantages for the retarded people. According to these studies, the lower employment rates and education levels among disabled individuals, also adds to these disadvantages. The same applies to children with disabilities. Whatever the calendar ages of EMRChildren are, their intelligence scores vary to some extent. Therefore, memory and perception skills of these children are weaker than their peers. From this point of view, it is extremely important to carry out special education music lessons for EMRChildren in an individualized educational environment. A digital music teaching material, which can be used in music lessons made in an individualized educational environment, enables the lessons to be more efficient and plays a role in increasing the student's attention.

By using Co-DiTeachMaterial in special education music lessons, lessons that contain an individual training-based animation and games should also be included in the music curriculum. Thus, it will help the consolidation of the subject. An individualized educational program should also be included in music lessons. Visually-supported musical activities are beneficial in facilitating music education. More frequent, longer-term systematic studies of such researches will significantly contribute to the education of EMRChildren aimed to improve their auditory perceptions through visual items.

The research showed that the correct answers given without hesitation has an important place in the development of self-confidence of the EMRChildren. The fact that these children are not insensitive to the environment and they are able to relate musical instruments to the visuals without hesitation is a

sign that they can recognize these instruments. From this point of view, teaching various musical instruments to EMRChildren with visual support also contributes to the motor skills, imitation skills, social skills and expressive language skills included in the recommended special education services. Studies conducted through various musical activities and methods are important in order to activate the auditory perception stimulation of EMRChildren through music. Recognizing a musical instrument through visuals and perceiving it through visuals and music, accelerates this process.

Such studies improve the matching skills of them. Such materials can be enriched with various matching games and make learning more enjoyable and permanent. Thus, motivation is increased and positive contributions are made to eliminate attention deficit. Sensitivity to the environment is vital to them as it is to every child. The ability to associate and recognize everything in our surroundings with sounds has a more effective role in memory and makes it easier to recognize. Therefore, the approach to what is recognized is even more different. Thus, EMRChildren can be more sensitive to their surroundings, able to recognize their environment, and they can develop social adaptation skills with such studies.

A study conducted in the digital medium can facilitate the education of EMRChildren. The results of the research showed that modules designed as a digital teaching material for special education teachers can be easily used in the music education in special education. The different success levels of EMRChildren of different genders and ages, indicates that physical, biological and cognitive success of these children may be related to the success rate. Regarding this situation, it is essential that various scientific researchers are made and various proposals are produced based on the findings. This material is a pioneer for developing and writing more advanced programs for children who have completed the first stage of education. In this direction, new programs should be written and implemented according to different levels of education.

The lower scores obtained by the EMRChildren in the speed perception compared to the other topics in digital teaching material necessitates further research on this subject. Because knowing, learning and understanding that an object, a vehicle or a living thing moves fast or slowly provides serious benefits for these children to facilitate their daily lives.

In order to increase the level of education in music education in special education in Turkey and the world, specialized music teachers should work in special education and rehabilitation centers. Each institution should have a music room and music education courses should be taught with individualized music education. Curriculums should be created for music courses regarding this field and music books should be written. Music lessons must be supported with a material. A scholar researcher group should be formed who have studied disability at the undergraduate and graduate levels and have adopted a critical approach to the subject. For special education, individuals with strong interdisciplinary skills should be trained in a range of disciplinary fields such as music, art, sociology, philosophy, musicology, music education and psychology. In this manner, a connection should be established between the universities in the developed countries and the universities in the developing countries.

REFERENCES

- Albrecht, Gary, (2011). Disability - a Global Picture. Chap. 2 World Report on Disability, edited by Sally Hartley, Venus Ilagan, eds., 36. Malta:World Health Organisation Pub.*
- Al-Yaari, Sadeq and Ali Saad, Fayza Saleh Al Hammadi, Salah Ayied Alyami, (2013). Teaching Mentally Handicapped Children (MHC) Using Audio-Visual Aids: A Pedagogic & Psychoneurolinguistic Approach. International Journal of Language Education, Vol. 1, No:2, Special Issue, ISSN: 2325-0887.*
- Aruk, Ibrahim, (2008). The Usage Of Informatic Technologies For Mentally Disabled in E-Learning and The Improvement Of An Application As An Example. MComp diss., Trakya University.*

- Bezduz, Karatas, Reyhan, (1996). *Examination and Evaluation of the Primary School Music Lesson Training Programme Educatable 'Mentally Disabled' Children*. MEd diss., Gazi University.
- Celikoç, Nadir, (1997). *Türkiye'de Bilgisayar Destekli Öğretimle İlgili Yapılan Çalışmalar*. [Studies on Computer Assisted Instruction in Turkey]. *Eğitim Yönetimi*, Yıl 3, Sayı 4, 479-498.
- Edyburn, Dave L. (2001). *Critical Issues in Special Education Technology Research: What Do We Know? What Do We Need to Know?*. *Advances in Learning and Behavioral Disabilities*, edited by M. Mastropieri & T. Scruggs (eds.), 95-118., NY: JAI Press.
- Kinalı, Gulsevım. (2003). *Zihin Engellilerde Beden-Resim-Müzik Eğitimi*. *Farklı Gelişen Çocuklar*, Edited by Adnan Kulaksızoglu, 260. Istanbul: Epsilon Press.
- Milli Eğitim Bakanlığı, *Ozel Öğretim Kurumları Genel Müdürlüğü*, "Ozel Öğretim Kurumları Standartları Yönelgesi", 8108, (Ağustos 2012): 6-8.
- Milli Eğitim Bakanlığı, *Ozel Öğretim Kurumları Yönetmeliği*, MEB Mevzuat, Resmi Gazete, 28656, Mayıs 2013
- Milli Eğitim Bakanlığı, *Ozel Öğretim Kurumları Genel Müdürlüğü*, "Ozel Eğitim Okullarının 12 Yıllık Zorunlu Eğitim Kapsamında Donusumleri", *Yönetmelik*, 143107, (Kasım 2012): 1-6
- Sakarya, Ali, (2011). *Development of Distant Learning System for Mentally Disabled Children in the Moodle Environment*. MComp diss., Trakya University.
- Showe, Janet, (1962) *A Guide For Teaching Educable Mentally Retarded Children in Primary and Intermediate Levels in Special Classes in New Haven, Connecticut*. MSci diss., Southern Connecticut State College.
- Sen, Sevim, Ulku and Nezihe Senturk, (2014). *Software Model (Based on the Methods of Programmed Instruction) Developed to be Used in Elementary Music Education*, *Journal of Education and Social Science*, Number 202: 170-191.
- Senel, Gunayer, Hatice, (2006). *Special Education in Turkey*. *European Journal of Special Needs Education* 13:3, 254-261. doi: 10.1080/0885625980130304.
- Tibbetts, Donald, Gene, (1963). *A Curriculum For Educable Mentally Retarded Children*. MA diss., The Graduate Faculty of Chapman College.
- Topaloglu, Murat, (2008). *Distance Education of Handicapped Children and Developing a Web-Based Software System*. MComp diss., Trakya University.
- Turan, Duygu, (2006). *A study on the Teachers' Point of View About Problems Encountered During Utilisation of Music for Special Education*. MEd diss., Marmara University.
- Türkiye İstatistik Kurumu Analizleri [Turkish Statistical Institute Analysis], (2004). *Engelli İstatistikleri [Disability Analysis]* Accessed September 15 2016. http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt_id=1017

ACCEPTANCE CONDITIONS FOR ARTICLES

*The title of the article must be written in, bold and big letters, 14 font size, times new roman font and centered.

*The name of the writer(s) should be centered and written in times new roman font and 11 font size.

*The title of the writer(s), the institutional information, and email addresses should be centered and written in arial font and 11 font size (the information should be listed under the name of the writer(s)).

*The abstract should be written in Turkish and in English. It should be between 200-300 words, written in times new roman font, 11 font size with a 1 line spacing, and the paragraph justified.

*The English and Turkish articles should mention the aim and method of the study. The articles which do not mention these will not be evaluated.

*There should be a maximum of five key words listed under the abstracts.

Download article format:

E-mail your manuscripts to:

tojdac@gmail.com

YAZIM KURALLARI

Dergimize gönderilen tüm çalışmaların aşağıda belirtilen özellikleri taşıması gerekmektedir:

Temel yazım kuralı olarak gönderilen çalışmaların APA (6.0) stiline uygun yazılmış olması gerekmektedir. Örnekler ve istisnalar aşağıda listelenmiştir:

Notlar ve referanslar ayrılmalıdır. Notlar metin içinde numaralandırılmalı ve “dipnot” şeklinde verilmelidir. Referanslar ise, APA sistemine göre düzenlenmelidir.2. Başlıkların düzenlenmesi:

ANA BAŞLIK bütün harfleri büyük, 14 punto ve bold,
GİRİŞ, ÖZ, ABSTRACT, SONUÇ VE KAYNAKÇA bütün harfleri büyük, sola yaslı, 11 punto, bold,
Başlıklar baş harfleri büyük, sola yaslı, 11 punto, bold,
Alt başlıklar, baş harfleri büyük, italik, paragrafa hizalı, 11 punto, bold.

Yazılar, Microsoft Word programında yazılmalı ve sayfa ölçüleri aşağıdaki gibi düzenlenmelidir:

Kağıt Boyutu: A4 Dikey

Üst Kenar Boşluk: 2.5 cm

Alt Kenar Boşluk: 2.5 cm

Sol Kenar Boşluk: 2.5 cm

Sağ Kenar Boşluk: 2.5 cm

Paragraf Başı: 1 cm

Blok Alıntı: Sol 1 cm

Yazı Tipi: Times New Roman

Yazı Tipi Stili: Normal

Ana Metin Boyutu: 11 punto

Blok Alıntı: 9 punto

Dipnot Metin Boyutu: 9 punto

Tablo İçi Bilgiler: 9 punto

Paragraf Aralığı: 6 nk

Satır Aralığı: Tek (1)

KAYNAK GÖSTERME İLKELERİ

Kaynakçada, sadece yazıda gönderme yapılan kaynaklara yer verilmeli ve yazar soyadına göre alfabetik sıralama izlenmelidir.

Metin İçi Kaynak Gösterimi

Yapılan çalışmalarda, başkalarının düşünceleri alıntı ya da gönderme şeklinde verilmelidir. Kısa alıntılar tırnak işareti içinde gösterilmelidir. 4 satırdan uzun alıntılar ise ayrı bir paragraf olarak 1 cm içeriden blok halinde, 11 punto ile yazılmalıdır.

Bu durumda tırnak işareti kullanılmamalıdır.

Göndermelerde yazar soyadı, yayın tarihi ve sayfa numarası bilgileri parantez içinde aktarılmalıdır.

Tek ve iki yazarlı yayınlarda her iki yazarın soyadına da parantez içinde yer verilmelidir.

İkiden fazla yazarı olan yayınlarda gönderme yapılırken sadece birinci yazarın soyadı verilir, diğer yazarlar için “ve diğerleri” ifadesi kullanılmalıdır.

Tüzel kişiler tarafından yazılmış yayınlarda tüzel kişi adı çok uzunsa veya kısaltılmış biçimi çok biliniyorsa ilk göndermeden sonra kısaltma yoluna gidilebilir. Kısaltma kullanılmasına karar verilirse ilk göndermede kurum adının açık hali yazılmalı ve yanında köşeli parantez içinde kısaltması verilmelidir.

Bir yazarın aynı tarihte yayınlanmış birden fazla yayınından yararlanılmışsa, yayınları birbirinden ayırmak için sırasıyla “a,b,c,...” ibareleri kullanılmalı ve bu kullanım gerek metin içinde kaynak gösterme sırasında gerekse kaynakça bölümünde yer almalıdır.

Gönderme Örnekleri

Tek yazarlı kitaplar ve makaleler:

Metin içindeki yollamada (kitap):

(McQuail, 1987: 55).

-Aynı yazarın, aynı yıl birden fazla eserine yollama yapılması durumunda:

(McQuail, 1987a: 55; 1987b: 40).

-Alıntı yapılan yazarın başka bir yazardan alıntı yapmış olması durumunda:

(Aktaran: McQuail, 1987a: 55).

Kaynakçada:

McQuail, Denis, (1987). *Mass Communication Theory: An Introduction*, Beverly Hills, CA: Sage Publication Inc.

Cavit, Binbaşıoğlu, (1988a). *Genel Öğretim Yöntemleri*, Ankara: Binbaşıoğlu Yayınevi.

Cavit, Binbaşıoğlu, (1988b). “Ödevlerin Öğrenmeye Etkisi”, *Eğitim*, 65, 362-369.

Metin içindeki yollamada (makale):

(Varis,1984: 32).

Kaynakçada:

Varis, Tapio, (1984). “International Flow of TV Programmes”, *Journal of Communication*, 34(1), s.143-152.

İki yazarlı kitaplar ve makaleler:

Metin içindeki yollamada (kitap):

(Perelman ve Olbrechts, 1971: 10).

Kaynakçada:

Perelman, C. ve Olbrechts-Tyteca, L., (1971). *The New Rhetoric*, Notre Dame: University of Notre Dame Press.

Metin içindeki yollamada (makale):

(McCombs ve Shaw, 1998: 108).

Kaynakçada:

McCombs, M. E. ve Shaw D. L., (1972). “The Agenda-Setting Function of Mass Media”, *The Public Opinion Quarterly*, 36, (2), s.176-187.

İkiden çok yazarlı kitaplar ve makaleler:

Metin içindeki yollamada (kitap):

(Lazarsfeld vd., 1996: 45).

Kaynakçada:

Lazarsfeld, P. F., Berolson, B. ve Gaudet, H., (1944). The People Choice, London: Colombia University Press.

Derleme yayınlar içinde yer alan makaleler:

Metin içindeki yollamada:

(Schramm, 1994: 53).

Kaynakçada:

Schramm, Wilbur, (1992). “Haberleşme Nasıl İşler”, Ünsal Oskay (der.), Kitle Haberleşme Teorilerine Giriş, İstanbul: Derya Yayınları, s.95-134.

Kurum yayınları:

Metin içindeki yollamada:

(DPT, 1989: 145).

Kaynakçada:

DPT, (1989). Altıncı Beş Yıllık Kalkınma Planı, 1990-1994, Ankara.

Yazarı Olmayan Kitap:

Metin içindeki yollamada:

Kitap Adı Kısaysa:

(Kütüphaneciliğe Giriş, 1987).

Kitap Adı Uzunsa:

(Sanal..., 1995: 70).

Kaynakçada:

Kütüphaneciliğe Giriş, (1987). Ankara: Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Yayınları.

Görüşme:

Metin içindeki yollamada:

(O. Koloğlu ile kişisel iletişim, 13 Mart 2007).

Kaynakçada:

Orhan Koloğlu ile 13 Mart 2007 tarihinde gerçekleştirilen kişisel iletişim.

Elektronik Kaynak

Metin içindeki yollamada:

(Çubukçu, 2009).

Kaynakçada:

Çubukçu, Mete, (2009). “Bu Kimin Zaferi?”, <http://arsiv.ntvmsnbc.com/news/473346.asp>. Erişim Tarihi:15.06.2010.

Yazarı Olmayan Elektronik Kaynak

Metin içindeki yollamada:

(Dışişleri Bakanlığı, 2010).

Kaynakçada:

Dışişleri Bakanlığı (2010), <http://www.mfa.gov.tr/default.tr.mfa>. Erişim Tarihi:16.06.2010.

Tüm web site

www.iletgazi.edu.tr

Kişisel web sayfaları

Landis, Barbara, (1996). Carlisle Indian Industrial School

History, <http://home.epix.net/~landis/histry.html>, Erişim Tarihi: 20 Ekim 2001.

Gazete ya da Aktüel Dergilerde Yer Alan Yazılar
Metin içindeki yollamada:
(Nadi, 1950).

Kaynakçada:
Nadi, Yunus, (1950). “Kuvvetin Sırrı”, Cumhuriyet, 9 Temmuz.
Gazete ya da Aktüel Dergilerde Yer Alan İsimli Yazılar

Metin içindeki yollamada:
(Cumhuriyet, 7 Mayıs 1924).

Kaynakçada:
Cumhuriyet, 7 Mayıs 1924.

Metin içerisinde aynı gazetelerin farklı kopyalarına atıf yapılmışsa:
Cumhuriyet, 1950-1960, Hürriyet, 1948-1960.

Belgeler
Metin içindeki yollamada:
(Ticaret Bakanlığı, Karar Sayısı, 21/48/26).

Kaynakçada:
Ticaret Bakanlığı, Muamelat Umum Müdürlüğü Kararları, Erişim: T.C. Başbakanlık Arşivi.

CONTACT US

EDITOR

Assoc.Prof.Dr. Deniz Yengin, İstanbul Aydın University, Turkey

E-MAILS

tojdac@gmail.com

info@tojdac.org

ADDRESS

İstanbul Aydın University
Beşyol Mahallesi, İnönü cad. No:38, Küçükçekmece, İstanbul
e-mail: denizyengin@aydin.edu.tr