

T.C.
İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

DİJİTAL ETKİLEŞİMLİ ARAYÜZLERLE KÜRESELLEŞEN EVİN YENİ
POZİSYONUNUN KULLANICI MOBİLİTESİ ÜZERİNDEN
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İlayda KARIMCA

1800000736

Anabilim Dalı: Mimarlık
Programı: Mimari Tasarım

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Esin HASGÜL (İ.Ü)

MAYIS 2024

T.C.
İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

DİJİTAL ETKİLEŞİMLİ ARAYÜZLERLE KÜRESELLEŞEN EVİN YENİ
POZİSYONUNUN KULLANICI MOBİLİTESİ ÜZERİNDEN
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İlayda KARIMCA

1800000736

Anabilim Dalı: Mimarlık

Programı: Mimari Tasarım

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Esin HASGÜL (İ.Ü)

MAYIS 2024

T.C.
İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

DİJİTAL ETKİLEŞİMLİ ARAYÜZLERLE KÜRESELLEŞEN EVİN YENİ
POZİSYONUNUN KULLANICI MOBİLİTESİ ÜZERİNDEN
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İlayda KARIMCA

1800000736

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: 3 Mayıs 2024

Tezin Savunulduğu Tarih: 3 Mayıs 2024

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Esin HASGÜL (İ.Ü)

Jüri Üyeleri: Doç. Dr. Asiye Akgün Gültekin (İKÜ)

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Emre Arslan (İKÜ)

MAYIS 2024

ÖNSÖZ

Akademik hayatımın bana katkı sağlaması ve ufkumu genişletip beni ilerisi için daha donanımlı bir iç mimar yapması bu eğitime başladığım andan beri en büyük hayalımdı. Farklı bir dalda yüksek lisans eğitimi gerçekleştirdiğim için bu süreç belki benim açımdan bir kat daha zorlu geçti. Ancak bu süreçte bana yol gösteren, tüm bilgi ve birikimlerini benimle paylaşan sevgili danışman hocam Doç. Dr. Esin Hasgöl'e en içten teşekkürlerimi sunuyorum. Katkı ve görüşlerini paylaşan değerli jüri üyeleri Doç. Dr. Asiye Akgün Gültekin ve Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Emre Arslan'a teşekkür ederim.

Yüksek lisans eğitim sürecinde hayatıma giren, bu zorlu süreçte benim yanımda olan, beni her konuda cesaretlendiren, sevgisini ve desteğini esirgemeyen canım arkadaşım Begüm Tüm'e çok teşekkür ederim. Ayrıca ilkokuldan beri her daim hayatımda olan canım arkadaşım İrem İskifoğlu'na bu süreçte beni yalnız bırakmadığı ve başarabileceğime inanmamı sağladığı için teşekkür ederim.

Son olarak; bu süreçte hem maddi hem manevi anlamda en büyük destekçim olan, yüksek lisansa başlamanın konusunda beni cesaretlendiren, her şeyi başarabileceğime inanan, her sıkıntıda bana yardım eden canım annem Filiz Karımca'ya ve babam Gürcan Karımca'ya sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Mayıs 2024

İlayda Karımca

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	i
KISALTMALAR	v
TABLO LİSTESİ	vi
ŞEKİL LİSTESİ.....	vii
ÖZET.....	x
ABSTRACT	xii
1.GİRİŞ	1
1.1. Çalışmanın Amacı ve Kapsamı	5
1.2. Çalışmanın Yöntemi.....	7
2. KÜRESEL EV KAVRAMI ÖZELİNDE EV VE KULLANICI İLİŞKİSİ	9
2.1. Bir Kullanım Alanı Olarak Ev Kavramı	9
2.2. Dijitalleşme ile Ortaya Çıkan Yeni Bir İçerik: “Küresel Ev”	12
2.3. Dijitalleşmeye Entegre Olan Kullanıcının Dönüşümü: “Kullanıcı Mobilitesi”	16
2.4. Bölüm Sonu: Kullanıcı ile Küreselleşen Eve Yönelik Bütüncül Çözümler	18
3. KÜRESELLEŞEN EVİN KULLANICIYLA GEÇİRDİĞİ ETKİLEŞİM.....	19
3.1. Küreselleşen Ev ile Kullanıcının Geçirdiği Etkileşim Süreçleri	20
3.1.1. Kullanıcının Küreselleşen Evi Anlamlandırması	20
3.1.2. Kullanıcının Küreselleşen Evi Kişiselleştirmesi ve Deneyimlemesi ...	24
3.1.3. Kullanıcının Küreselleşen Evdeki Aidiyeti.....	26
3.2. Küreselleşen Ev ve Kullanıcı Merkezli Tasarım Anlayışı	28
3.3. Kullanıcıların Etkileşim Düzeyi ve Ölçekler ile Bağlantısı	31
3.3.1. Kullanıcının Ev Ortamı (Mekansal Düzey) ile Geçirdiği Etkileşim	31
3.3.2. Kullanıcının Yakın Çevre (Mahalle/Semt Düzeyi) ile Geçirdiği Etkileşim.....	33

3.3.3. Kullanıcının Uzak Çevre (İl Düzeyi) ile Geçirdiği Etkileşim.....	35
3.3.4. Kullanıcının Farklı İller (Ulusal Düzey) ile Geçirdiği Etkileşim.....	36
3.3.5. Kullanıcının Farklı Ülkeler (Uluslararası Düzey) ile Geçirdiği Etkileşim.....	37
3.4. Bölüm Sonu: Küreselleşen Ev ve Kullanıcı Mobilitesi Etkileşiminde Dijitalleşmenin Yeri ve Önemi.....	38
4. DİJİTAL ETKİLEŞİMLİ ARAYÜZLER İLE KÜRESELLEŞEN EVİN YENİ POZİSYONU	41
4.1 Mobilite ile Ağ Toplumuna Katılım Süreçleri/ Hareketleri	41
4.1.1. İnternet Ortamı ve Sanal Arayüzlerin Evrimi	42
4.1.2. Kuşakların Dijitalleşme ile Geçirdiği Dönüşüm	46
4.2. Ev Ortamında Dijitalliğe Bakış	49
4.2.2. Dijital Mekanda Gelişen Zaman (sızlık)lılık.....	53
4.2.3. Dijital Katılım Süreçlerinde Pandemi Etkisi.....	55
4.3. Dijitalleşme ile Gelişen Yeni Dünya ve Evin Yeni Pozisyonu	57
4.3.1. Evin Kamusal Mekana Dönüşümü.....	58
4.3.2. Sosyal Yaşamda Evin Mekânsal Dönüşümü.....	62
4.4. Bölüm Sonu: Dijitalleşme- Küresel Ev- Kullanıcı Mobilitesi İlişkisinde Ortaya Çıkan Yeni Mekansal Örüntüler.....	64
5. DİJİTALLEŞME İLE KÜRESELLEŞEN EVİN YENİ MEKANSAL BOYUTUNUN FARKLI DÜZLEM ARAYIŞLARI.....	67
5.1. Çalışmanın Kapsamı ve Yöntemi: İnteraktif Anket İçeriği.....	67
5.2.Çalışmanın Analizi: Küreselleşen Evin Farklı Kullanıcı Profilleri Üzerinden İncelenmesi.....	71
5.2.1. Veri Setleri ve Değerlendirme Yaklaşımı	71
5.2.2. Veri Setlerinin İlişkilendiği Parametrelerin Analiz Sonuçları	77
5.2.2.1. Çevresel- Fiziksel -Mekansal Parametreler	79
5.2.2.2. Toplumsal- Sosyo-Kültürel Parametreler	84

5.2.2.3. Duygusal-Psikolojik Parametreler	88
5.2.2.4. Estetik-Tasarım Parametreleri.....	94
5.2.3. “Küreselleşen Ev”in Yeni Pozisyonuna İlişkin Analiz Sonuçları	101
5.2.3.1. Dijitalleşen Evde Bireysel Alan Tanımlamaları	101
5.2.3.2. Çok Boyutlu/ Etkileşimli Mekanda Esneklik İçerikleri	103
5.2.3.3.Yeni Özgürleşen/ İnteraktif Mekan Oluşumları.....	104
5.2.3.4. Dönüşen Evde Değişen Alışkanlıklar	105
5.3. Bölüm Sonu: Çalışmanın Sonuç Çıktıları ve Kullanıcı Etkileşimli İnteraktif Anketin Değerlendirilmesi	107
6.DEĞERLENDİRME VE SONUÇ	113
KAYNAKLAR	120
EKLER.....	127

KISALTMALAR

TÜİK	: Türkiye İstatistikler Kurumu
TS	: Toplumsal-Sosyo kültürel
DP	: Duygusal-Psikolojik Davranışlar
ET	: Estetik- Tasarım
ÇFM	: Çevresel-Fiziksel-Mekansal
CAPI	: Bilgisayar Destekli Kişisel Görüşme Tekniği
CATI	: Bilgisayar Destekli Telefonla Görüşme Tekniği
GPS	: Küresel Konumlama Sistemi
www	: World-Wide-Web

TABLO LİSTESİ

Tablo 5.1: İnteraktif Anket Parametreler Üzerinden Soru Dağılımı (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	78
Tablo 5.2: Veri Setlerinin Parametrelerle Çakıştırılması Sonucu Oluşan Tablo (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).....	112



ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1.1: Etkileşim Düzeyi Ölçek Diyagramı (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	2
Şekil 1.2: Tezin Kavramsal Çerçeve Diyagramı (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	4
Şekil 1.3: Tez İçindekiler Akış Diyagramı (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	6
Şekil 2.1: Küresel Kent'in Küresel Eve Dönüşümü (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	14
Şekil 3.1: Mekâna Bağlı Kullanıcı Deneyimi Tasarımı (Erap v.d., 2021).	30
Şekil 3.2: Ev İçinde Bulunan Bölümler (Url-4; Url-5, Url-6'dan yararlanılarak oluşturulmuştur).	33
Şekil 3.3: Kullanıcının Mahalle ve Semt Ölçeğindeki Etkileşimi (Url-7; Url-8'den yararlanılarak oluşturulmuştur).	34
Şekil 3.4: Sevdiklerimizle Etkileşim Sağlayan Sanal Mekanlar (Url-9; Url-10'dan yararlanılarak oluşturulmuştur).	36
Şekil 4.1: İnternetin Tarihsel Gelişim Süreci Diyagramı (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	45
Şekil 4.2: Kuşakların Sınıflandırılması (Pekcan, 2022'den Uyarlanarak Hazırlanmıştır).	47
Şekil 4.3: Dijital Teknolojilerin Eve Dahil Olmasıyla Değişen Günlük Yaşam (Venkatesh, 1996'dan Uyarlanarak Hazırlanmıştır).	51
Şekil 4.4: "Hayat Eve Sığar" Uygulaması ve Çevrimiçi Kurslar (Url-11), (Url-12).	56
Şekil 4.5: Bu Süreçte Mekansal Mahremiyetin Oluşturulmaya Çalışılması Örnek Bir Mekan (Gaber, 2020).	57
Şekil 4.6: Kamusal Mekanlar (Url-13; Url-14, Url-15'ten yararlanılarak oluşturulmuştur).	59
Şekil 4.7: Değişen Alışveriş Alışkanlıkları (Url-16; Url-17'den yararlanılarak oluşturulmuştur).	60
Şekil 4.8: Ev Ortamında Değişen Kamusal Mekanlar (Url-18; Url-19'dan yararlanılarak oluşturulmuştur).	61

Şekil 4.9: Çevrimiçi Platformlar ile Spor Yapmak ve Arkadaşlarla Konuşmak (Url-20; Url-21'den yararlanılarak oluşturulmuştur).)	64
Şekil 5.1: Örneklem Kullanıcı Profil Diyagramı (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	69
Şekil 5.2: Veri Setlerinin İlişkilendiği Parametrelerinin Analiz Aşamaları (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	72
Şekil 5.3: Kavramsal Çerçveden Gelen Ana Temanın Anket Sonuçları ile Değerlendirilmesi (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	73
Şekil 5.4: Farklılaşan Kullanıcı Profillerinin Anket Sonuçları ile Değerlendirilmesi (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	75
Şekil 5.5: Farklılaşan Ölçeklerin Anket Sonuçları ile Değerlendirilmesi (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	76
Şekil 5.6: <i>Typeform</i> Sitesinde Tasarlanan Yönlendirmeli Sorular (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	79
Şekil 5.7: Çevresel-Fiziksel- Mekansal Parametreler ile İlgili <i>Typeform</i> Sitesinde Hazırlanmış Sorular (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	82
Şekil 5.8: Anket Sonunda Katılımcılara Sorulan Küresel Ev Kavramı (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	82
Şekil 5.9: Çevresel-Fiziksel-Mekansal Parametrelerin Değerlendirilmesi (Yazar Tarafında Oluşturulmuştur).	83
Şekil 5.10: <i>Typeform</i> Sitesinde Tasarlanan Ülke Ölçeği Sorusu (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	84
Şekil 5.11: Öğrenci misiniz? Sorusuna Yönelik Yönlendirmeli İnteraktif Soru Seçeneği (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	85
Şekil 5.12: Değişen Alışveriş Alışkanlıkları ile İlgili İnteraktif Etkileşimli Anket Sorusu (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	86
Şekil 5.13: Toplumsal-Sosyokültürel Parametrelerin Değerlendirilmesi (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	87
Şekil 5.14: İnteraktif Etkileşimli Anketten Duygusal ve Psikolojik Parametresi Açık Uçlu ve Çoktan Seçmeli Soru Örnekleri (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	89
Şekil 5.15: İnteraktif Ankette Yönlendirmeli Soruların Oluşturulması (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	90
Şekil 5.16: Anket İçinde Sanal Müze Deneyimi (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	92

Şekil 5.17: Duygusal-Psikolojik Parametrelerin Değerlendirilmesi (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	93
Şekil 5.18: Estetik- Tasarım Parametresi İçin Soru Örneği (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	94
Şekil 5.19: Yönlendirmeli Soru Örneği ve Bağlantı Şeklinin Soru Hazırlarken Gösterimi (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).....	95
Şekil 5.20: Yönlendirmeli Oturma Odası ve Salon İçin Açık Uçlu Sorular (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).....	96
Şekil 5.21: Yönlendirmeli Balkon ve Mutfak Özelinde Hazırlanmış Açık Uçlu Sorular (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).....	97
Şekil 5.22: Yatak Odası ve Çalışma Odası Özelinde Hazırlanmış Açık Uçlu Sorular (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).....	98
Şekil 5.23: Estetik ve Tasarım Parametrelerinin Değerlendirilmesi (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).	100
Şekil 5.24: İnteraktif Anket Çıktıları ve Veri Setleri Sonucunda ‘‘Küreselleşen Ev’’ (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).....	112

Enstitüsü : Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Anabilim Dalı : Mimarlık
Programı : Mimari Tasarım
Tez Danışmanı : Doç. Dr. Esin HASGÜL
Tez Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans – Mayıs 2024

ÖZET

DİJİTAL ETKİLEŞİMLİ ARAYÜZLERLE KÜRESELLEŞEN EVİN YENİ POZİSYONUNUN KULLANICI MOBİLİTESİ ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

İlayda Karımca

Teknoloji geçmişten günümüze kadar insanların yaşamında önemli bir yere sahiptir. Günümüzde kullanıcılar teknolojiyi haberleşme ve iletişimden başka uğraşlar için de kullanabilir hale gelmiştir. Günlük yaşamda toplumdaki bireylerin hayatını kolaylaştıran bu teknolojik cihazlar sayesinde, ağlar aracılığıyla farklı uzaklıklardaki kullanıcıların iletişim kurabilmesi mümkün hale gelmiştir. İletişim teknolojileri ile kullanıcıların yaşamları kolaylaşmış; böylelikle kullanıcılar yeni alışkanlıklar kazanmıştır. Değişen yeni alışkanlıklar ile kullanıcıların hareket düzeyleri farklı bir boyuta taşınmıştır. Dijitallik olgusu teknolojinin bir üst ölçeğe taşınması ile insanların hayatına dahil olmuştur. Öncelikle konutlarda mekansal anlamda fiziksel mobilite olgusundan bahsederken; internetin küresel kentten, küresel ev ölçeğine inmesi ile bu durum kullanıcının sanal ortamda hareket özgürlüğünü tanımlayan kullanıcı mobilitesi kavramını ortaya çıkarmıştır. Arayüz uygulamalarının kullanımının artmasıyla kullanıcılar mekanda sınırsız hareket kabiliyeti kazanmıştır. Kullanıcıların dijitalleşmesi ile mekanlar arasında olan sınır ortadan kalkmış ve evin yeni pozisyonu “küresel ev” kavramı ile farklılaşan bir boyut kazanmıştır.

Bu tez çalışması kapsamında tanımlanan araştırma problemi, evin dijital etkileşimli arayüzleri sayesinde kullanıcıların mekanlar arasında mobil olma durumunun oluşması ve bu doğrultuda evin farklı bir pozisyona evrilmesidir. Bu kapsamda çalışmada, kullanıcı profilleri üzerinden inceleme yapılarak farklı ölçeklerdeki etkileşim düzeyleri ele alınmaktadır. Araştırmanın hipotezi; küreselleşen evde arayüz kullanımının artması ile evdeki sınırların ortadan kalkması ve mekanların daha esnek bir içeriğe bürünerek kullanıcıları özgürleştirilmesi üzerine kurgulanmaktadır. Çalışmanın yöntemi, interaktif anket üzerinden kullanıcıların mekanda etkileşim düzeylerinin farklı kullanıcı profilleri üzerinden incelenmesidir. Anketin kullanıcı etkileşimli olması dikkate alınmıştır ve ankette kullanıcıların verdiği cevaba göre yönlendirmeli soru seçenekleri hazırlanmıştır. Anket çalışmasından elde edilen nitel veriler, betimsel analiz yöntemi ile deşifre edilerek dijital etkileşimli arayüzler sonucunda küreselleşen evin yeni pozisyonuna yönelik çıkarımlar ortaya konulmuştur. Tez çalışması sonucunda kullanıcının dijital arayüzler ile mobil olma durumuna dair bir çözümleme yapılmıştır ve arayüzlerin evrimi sonucunda “küresel ev” kavramının literatürdeki tanımı üzerinden bir yorum oluşturulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Kullanıcı Mobilitesi, Küresel Ev, Arayüzlerin Evrimi, Dijitalleşme, Etkileşim

Institute	:Institute of Graduate Studies
Department	:Architecture
Programme	:Architectural Design
Supervisor	:Assoc. Prof. Dr. Esin Hasgöl
Degree Awarded and Date	:Master of Science – May 2024

ABSTRACT

EXAMINING THE NEW POSITION OF THE GLOBALIZED HOME WITH DIGITAL INTERACTIVE INTERFACES THROUGH USER MOBILITY

İlayda Karımca

Technology has an important place in people's lives from past to present. Nowadays, users have become able to use technology for other pursuits than communication and dialogues. Thanks to these technological devices that facilitate the lives of individuals in society in daily life, it has become possible for users at different distances to communicate through networks. Communication technologies have facilitated the lives of users; thus, users have gained new habits. With the new changing habits, the movement levels of users have shifted to a different dimension. The phenomenon of digitality has been included in people's lives with the transfer of technology to a higher scale. Firstly, while talking about the phenomenon of physical mobility in the spatial sense in housing; with the descent of the internet from the global city to the global home scale, this situation has revealed the concept of user mobility, which defines the freedom of movement of users in the virtual environment. With the increasing use of interface applications, users have gained unlimited mobility in space. With the digitalization of users, the boundary between spaces has disappeared and the new position of the house has gained a differentiating dimension with the concept of "global home".

The research problem defined within the scope of this thesis is that with the digital interactive interfaces of the house, the users become mobile between the spaces and the house evolves to a different position in this direction. In this context, the study examines the interaction levels at different scales by analysing user profiles. The

hypothesis of the research is based on the fact that with the increasing use of interfaces in the global home, the boundaries in the home disappear and the spaces become more flexible and liberate the users. The method of the study is to examine the interaction levels of users in the space through different user profiles through an interactive survey. The user interactivity of the survey was taken into consideration and guided question options were prepared according to the answers given by the users in the survey. Qualitative data obtained from the survey study were deciphered with the descriptive analysis method and inferences about the new position of the global house were revealed as a result of digital interactive interfaces. As a result of the thesis study, an analysis of the user's state of being mobile with digital interfaces has been made and an interpretation has been formed on the definition of the concept of “global home” in the literature as a result of the evolution of the interfaces.

Keywords: User Mobility, Global Home, Evolution of Interfaces, Digitalization, Interaction

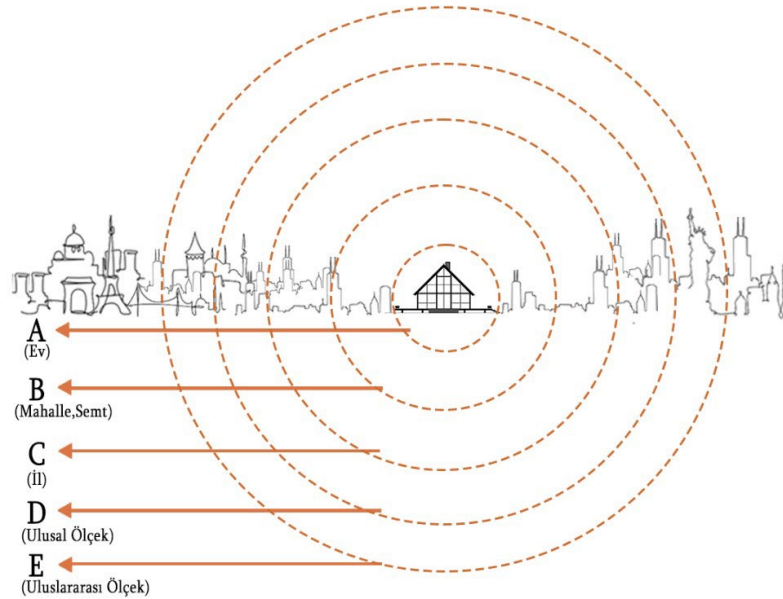
1.GİRİŞ

Küreselleşme dijitalleşme sonucu ulaşım, teknoloji, eğitim, sermaye, ekonomi, siyaset gibi yaşamın her alanında karşımıza çıkan bir kavramdır. Küresel kentlerin oluşumundaki en temel etken teknolojik gelişmelerdir. Kent insanları, geçmişten günümüze kadar ki süreçte gelişimin etkisi ile değişimlere kolayca adapte olmuştur. Teknolojinin gelişmesiyle kent yaşamı küresel bir hale gelmiş ve şehirleşmenin arttığı bölgelerde giderek ihtiyaçlar artmıştır. Kullanıcılar üzerinde ihtiyaçların artması küresel kentlerin oluşmasına zemin hazırlamıştır. Küresel kentlerin oluşması ağ toplumunu oluşturmuş ve insanların dijitalleşmesiyle küresel ev kavramı ortaya çıkmıştır. Küresel kentler oluşurken; kullanıcıya hitap edebilecek mekanlar tasarlanması bir ihtiyaç haline gelmiştir. Kişisel olarak her bireyin kendi özelinde değerlendirilerek, buna yönelik tasarım anlayışının uygulanması gerekmektedir. Küresel ev, kullanıcının mekanda dijital olarak hareketliliği üzerine oluşan bir kavramdır.

Küresel kentlerin ev ölçeğine inmesiyle dijital arayüzlerin ve internetin kullanımının artması, kullanıcıların ev ortamında hareket özgürlüğünü sınırsız bir hale getirmiştir. Bu açıdan bakıldığında; kullanıcıların dijitalleşmesi ve hareket özgürlüğünün sınırlanmadığı, günümüz toplumunda evin yeni pozisyonu “küresel ev” ile yeni bir boyut olarak tanımlanabilir. Kullanıcıların mobil olmasını sağlayan teknolojik araçlar, insanları olduğu yerden mobil olarak farklı mekanlara gitmesini ve bunu arayüzler yardımıyla gerçekleştirmesini sağlamaktadır. İnternetin bir ekran ya da arayüz platformu olan uygulamalar tarafından sağlanması insanların bulundukları mekanda hareket özgürlüğünü sınırsız hale getirmiştir. Arayüzlerle etkileşim sağlayan kullanıcılar, bu hareket özgürlüğü sayesinde istedikleri yerde ve istedikleri zamanda farklı sanal ortamlarda çevrimiçi veya çevrimdışı olarak dijitalleşmeyi sağlayabilmektedir. Bu etkileşimi özgürce sağlayabilmeleri ve istedikleri aktiviteleri hareket etmeden sanal ortamdan faydalanarak yapabiliyor olmaları, topluma kolaylık ve konfor sağlamaktadır. Bu konfor alanlarında insanlar, birçok faaliyeti eş zamanlı olarak gerçekleştirebilmektedir. Bu konfor alanlarında insanlar, birçok faaliyeti eş zamanlı olarak gerçekleştirebilmektedir. Bu durum insanların dijitalleşme evrenine nasıl zorlanmadan adapte olabildiklerinin göstergesidir. Dijitalleşmeye bağlı olarak kullanıcılar, internetin kolaylıklarıyla mobil olarak en uzakta olan kullanıcıyla bile etkileşim sağlayabilmekte ve bilgi aktarımı gerçekleştirebilmektedir. Bu etkileşimli

arayüzler, küresel ölçekte eve yeni bir pozisyon tanımı oluşturmaktadır. Ev ortamında interaktif araçlar kullanan kullanıcılar, böylelikle dijitalleşme ile farklı bir mobil olma içeriğine sahip olmaktadır.

Kullanıcının ev ile arasında kurduğu bağ, evin bulunduğu konuma, evi kaç kişiyle paylaştığına, evdeki kullanıcılar arasındaki etkileşim sürecine, gün içinde odalarda bulundukları faaliyet düzeylerine, odaların kullanımının çeşitlilik göstermesi ve her evde oda sayısının, düzeninin farklı olması etkileşim düzeylerinin de çeşitli boyutlarda olduğu görülmektedir. Çalışma kapsamında etkileşim düzeyleri 5 farklı katman olarak incelenmektedir. Bunlar sırasıyla mikro katmandan başlayıp sırasıyla makro katmana kadar büyümektedir. Mikro katman kullanıcının yaşadığı ev ile başlamakta, bir sonraki katman yakın çevre ile olan kullanıcının ilişkisiyle devam etmekte, onun bir üst katmanı olan il düzeyinde büyümekte, son iki katman olan ulus ve uluslararası katman olarak makro ölçekte sonlanmaktadır (Şekil 1.1).

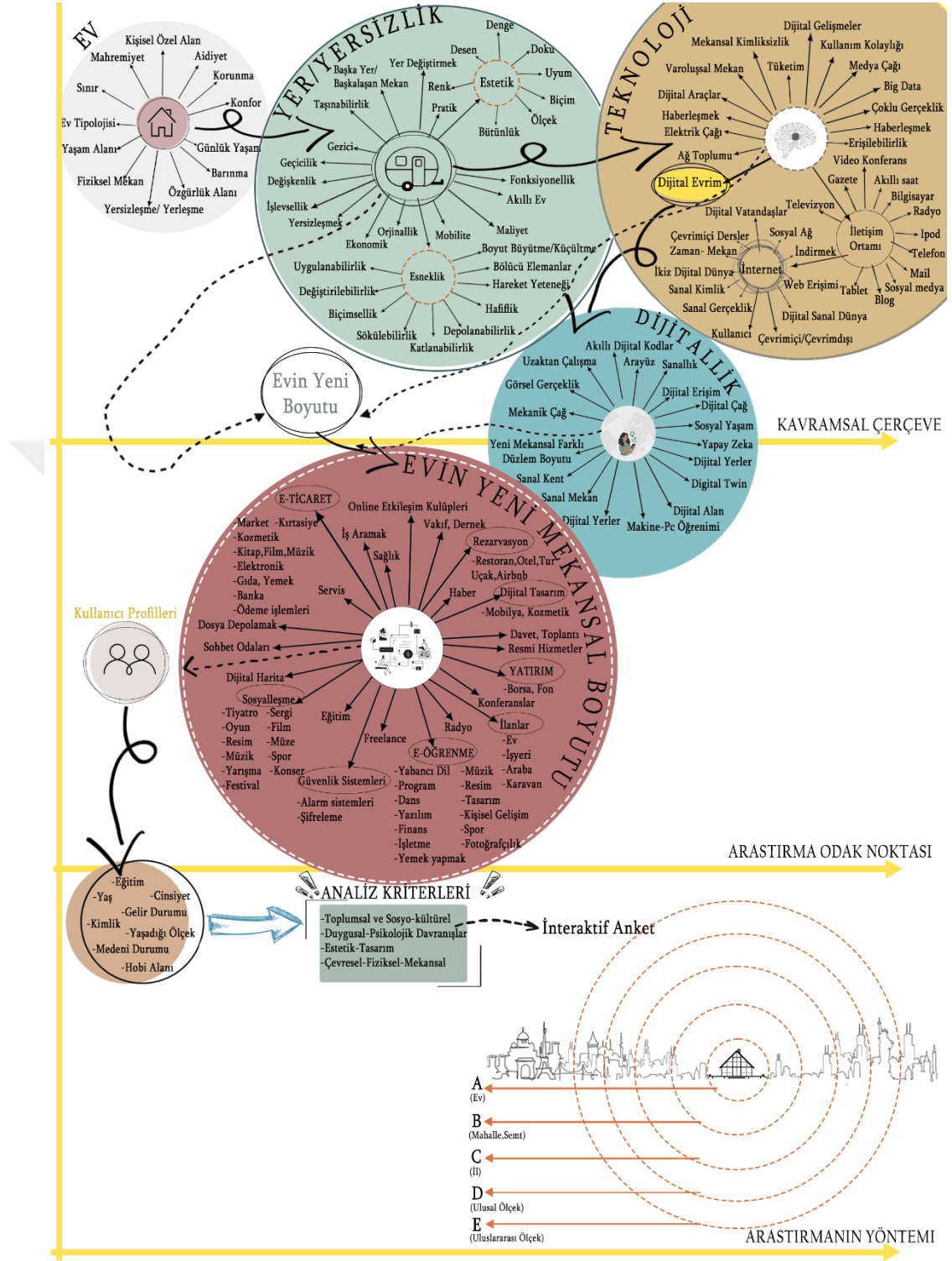


Şekil 1.1: Etkileşim Düzeyi Ölçek Diyagramı (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

Her kullanıcının evde bulunduğu odada ya da alanda internet ortamında kurdukları etkileşim düzeyi farklılık göstermektedir. Hatta aynı evde yaşayan bireylerin, ortak kullandıkları odalarda da bu durum değişiklik göstermektedir. Aile bireylerinin dijitalleşerek kullandıkları etkileşim düzeyleri, yaptıkları aktiviteler farklı olabilmektedir. Aynı mekanda bulunmalarına rağmen farklı noktalarla iletişime geçebilir, ilgi alanları da farklı olabileceği için dijitalleşirken bu durum

kişiselleşmektedir. Ev haricinde farklı mekanlarda olan kullanıcılar bu faaliyetleri farklı mekanda kullanım kolaylığı sağlayarak kesintisiz bir şekilde gerçekleştirebilmektedir. Fakat ev içinde yapılan etkileşim düzeyleri de günümüz dijitalleşmesiyle boyutun giderek büyüdüğü görülmektedir. Kullanıcılar evde birçok etkileşim düzeyi ile iletişim kurabilmekte ve bunu internet ortamıyla kolaylıkla sağlamaktadır. Etkileşim düzeyinin çok yönlü olması, insanların yalnızca yakındaki kullanıcılarla değil; farklı ülkelerdeki diğer kullanıcılar ile bağlantı kurabilmesini ve dünyadan haberdar olabilmelerini sağladığı görülmektedir. Kullanıcılar hareket etmeden bulundukları ortamda bu etkileşim ağlarından faydalanabilmesi dijitalliğin günümüze geldiği son noktayı bizlere göstermektedir. Literatürden yapılan araştırmalar sonucunda edinilen anahtar kelimelerle kavramsal çerçeve diyagramı oluşturularak tez strüktürü hakkında bilgiler elde edilmiştir. Ev, yer/yersizlik, teknoloji, dijitallik kavramları ile yapılan okumalar sonucunda tez strüktürünün, kullanıcı profillerinin ve anket içindeki değerlendirme yapabilmek için çeşitli tasarım parametrelerine ulaşılmıştır. Literatürde araştırılan bu kavramlara veri seti 1, kullanıcı profillerine veri seti 2, etkileşim düzeyi için araştırılan ölçek için veri seti 3 tanımlamaları yapılmıştır. İnteraktif sonucu ve bu bahsedilen üç veri seti çalışma sonunda bütüncül bir tablo oluşturularak çakıştırılmıştır. Genel tez strüktürü boyunca bu veri setleri üzerinde durulmuştur (Şekil 1.2).

Bu kapsamda araştırmanın problemi, evin dijital etkileşimli arayüzleri sayesinde kullanıcıların mekanlar arasında sanal olarak hareket etme durumunun oluşması ve bu doğrultuda evin farklı bir pozisyona evrilmesidir. İnsanların ev ortamındayken dijital mekanları yaşamlarında kullanması ve bunun sonucunda değişen mekanların incelemesi üzerine araştırmada açıklamalar yapılmıştır. Küreselleşen evde arayüz kullanımının artması mekanların esnekleşmesini ve evdeki sınırların ortadan kalkmasını sağlayarak kullanıcıları özgürleştirir, tanımlaması araştırmanın hipotezini oluşturmaktadır.



Şekil 1.2: Tezin Kavramsal Çerçeve Diyagramı (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

1.1. Çalışmanın Amacı ve Kapsamı

Geçmişten günümüze kadar teknolojik gelişmeler sonucu dijitalleşen toplumların oluşmasıyla farklı bir mekansal boyut tanımlamaya başlamıştır. Çalışmanın amacı, dijitalleşen toplumların ev içinde bulundukları konumdan koparak sanal ortamda iletişim, sosyalleşme, bilgi aktarımı, ihtiyaçlarını karşılamak, kendilerini geliştirmek, iş ve eğitim gibi aynı ya da farklı konumlarda olan kullanıcıların mobilleşmesi sonucunda evin küreselleşmesi ve edindiği yeni pozisyonunun incelenmesidir. Araştırma kapsamında aşağıdaki sorulara yanıt aranmaktadır:

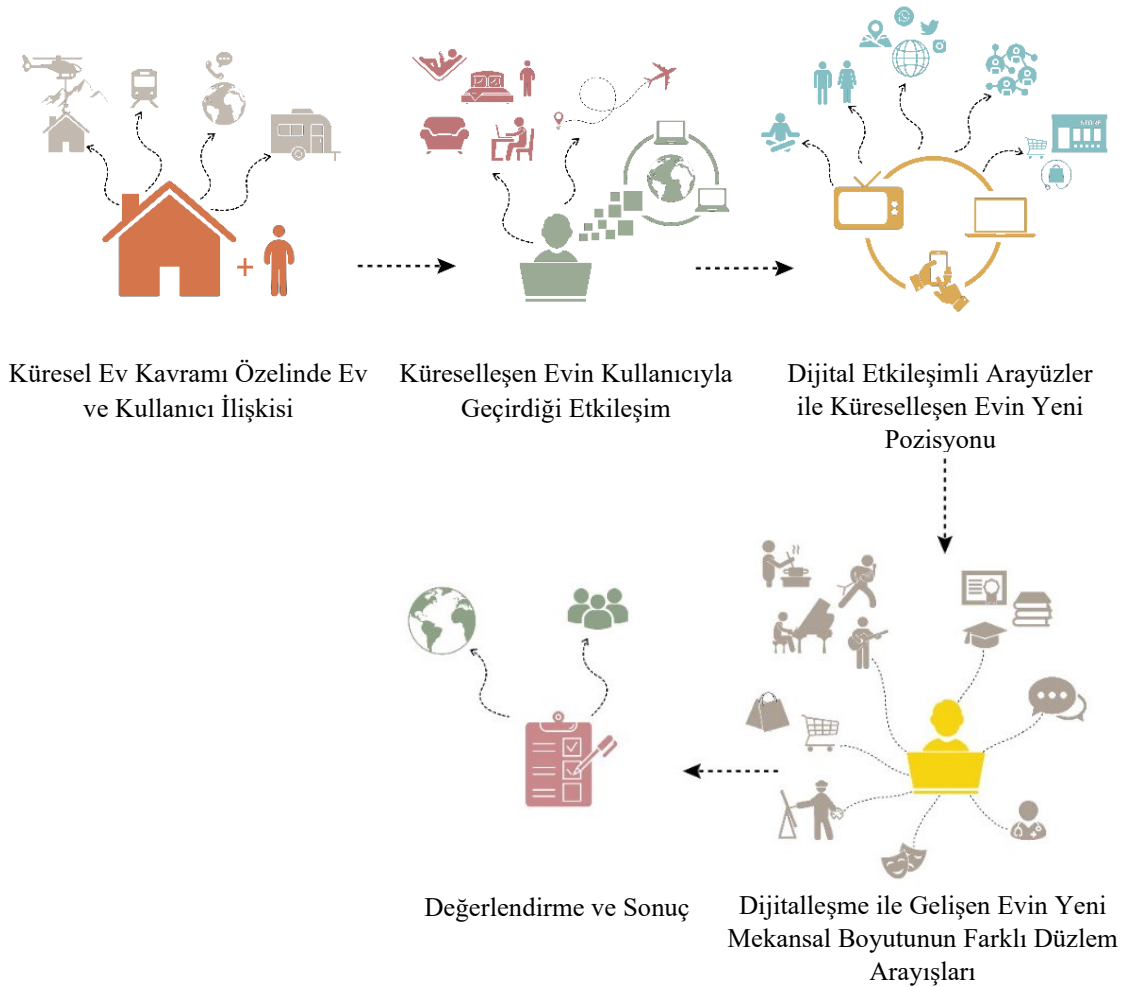
- Mekandan ve zamandan bağımsız olmak, dijitalleşme sürecinde kullanıcıları nasıl etkilemektedir?
- Kullanıcı profilleri ev ortamında farklı konumda olan ya da yaşadıkları ortamda bulunan kullanıcılarla dijital arayüzleri (PC, telefon, tablet vb.) kullanarak nasıl bir etkileşim içerisine girmektedir?
- Dijitalleşme ile evin yeni pozisyonu kullanıcılar açısından nasıl değişmiştir?

İnternetin hayatımızın merkezinde oluşu, insanların dijital olarak bulundukları ortamda hareket etmesini sağlamaktadır. Bu amaçla, tez çalışmasında farklı konumlarda olan kullanıcı profillerinin bulundukları konumdaki etkileşim düzeyleri incelenmiştir. Teknolojik gelişmelerin yardımıyla gelişen mobilite kavramı ilk çıktığı yıllarda kullanıcıların bulundukları konumu değiştirmesi sonucu geliştiği görülmektedir. İnternetin de hayatımıza girmesiyle bu süreç hareket etmeden bulunduğumuz ortamda dijital olarak sanal ortamda hareket edilebileceği gözlemlenmektedir. Kullanıcının mobil olması farklı arayüz uygulamalarıyla mekânda özgürce hareket edebildiği, konfor alanını terk etmeden bu etkileşimi gerçekleştirebildiği, mekanda farklı düzlem boyutlarını sanal mekanlar sayesinde oluşturması bu doğrultuda sağlanmaktadır.

Çalışmanın ilk bölümünde “Küresel Ev Kavramı Özelinde Ev ve Kullanıcı İlişkisi” başlığının altında ev ve küresel ev kavramlarından, küreselleşen kentler hakkında genel bir bakış yapılmıştır. Bölümün devamında kullanıcının dijitalleşme ile dönüşümden bahsedilmiştir. Bu bölümden sonra “Küreselleşen Evin Kullanıcıyla Geçirdiği Etkileşim” başlığı altında kullanıcı ve küresel evin etkileşimi süreci yardımcı kavramlarla desteklenerek ölçekler ile olan ilişkisinden bahsedilmiştir. Bir sonraki bölümde teknolojik gelişmeler sonucu dijitalleşen yaşantılardan, farklı

kuşakların bu yeni adapte oldukları dünyasından, kullanıcıların sanal mekanlardaki dönüşümden “Dijital Etkileşimli Arayüzler ile Küreselleşen Evin Yeni Pozisyonu” başlığı altında anlatılmıştır. Beşinci bölümde “Dijitalleşme ile Küreselleşen Evin Yeni Mekansal Boyutunun Farklı Düzlem Arayışları” başlığı altında interaktif anket içeriğinin nasıl oluşturulduğu bahsedilmiş ve farklı kullanıcı profilleri üzerinden incelemenin hangi parametreler doğrultusunda yapıldığı anlatılmıştır (Şekil 1.3).

Anket çalışmasında elde edilen nitel verilere betimsel analiz yapılmıştır. Tek bir grafikte toplamak ve farklı kullanıcı profillerini saptamak amacıyla “*Graph Commons*” sitesinde bir şema oluşturulmuştur. Açık uçlu sorularla toplanan nitel veriler ise kelime bulutu olarak görselleştirilmiştir. Kelime bulutu, veriler analiz edilirken tekrar eden kelimelerin belirlenerek bu kelimelerin görselleştirildiği bir yöntemdir (Williams vd., 2013: 45). Ankette kullanıcıların cevaplarına göre bu analiz yöntemi uygulanmıştır. Bu şema interaktif anket içeriğiyle eşleştirilmiştir (Url-1).



Şekil 1.3: Tez İçindekiler Akış Diyagramı (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

1.2. Çalışmanın Yöntemi

İnternetin hayatımıza girmesiyle teknolojinin zaman içindeki değişimleri sonucu kullanıcıların hareket özgürlüğü sınırlaması ortadan kalkmaktadır. Kullanıcılar istedikleri mekana özgürce bulundukları yerden hareket etmeden gidebilmekte ve bunu internet sayesinde gerçekleştirmektedir. Hareket özgürlüğünün sınırsız olmasını sağlayan farklı arayüzlerin kullanımı yıllar içinde değişmiştir. Arayüz programlarında hareket özgürlüğünün sağlanması bilgisayarın ortaya çıkmasıyla başlamış, daha sonra akıllı mobil cihazların gelişmesiyle hareketlilik olgusu gelişmiş ve bu durum yıllar içinde özgürlük alanımızı sınırsız bir şekilde etki altına almıştır. Akıllı cihazların yaşama girmesiyle bu olgu günlük aktivitelerimize olan etkileşimde birtakım kolaylıklar sağlamaktadır. Akıllı cihazlarla kullanabildiğimiz arayüz uygulamaları sayesinde kullanıcılar bulundukları mekandan tüm işlerini halledebilmekte ve yer değiştirme eylemini hareket etmeden gerçekleştirilebilmektedir. Arayüzlerin bu kadar çeşitli olması ve insanlara hareket özgürlüğü sağlaması, insanların mobil olarak yer değiştirme eylemini gerçekleştirmesini kolaylaştırmaktadır. İletişim teknolojisini sağlayan bu arayüz araçları, kullanıcılara sanal bir deneyim sunmakta ve onların bulunduğu ortamdan kopabilmesine olanak vermektedir. Sanal dünya ve gerçek dünya arasında olan insan, bu deneyimiyle iletişimde interaktif bir etkileşim sağlamaktadır. Bu iletişim sistemiyle insan hayatını kökten bir dönüşüme uğratmaktadır (Castells, 2008). Kullanıcıların konfor alanlarını terk etmemesini sağlayan bu arayüzler, kişinin bulunduğu mekanda sosyalleşmesini ve işlerini kolayca gerçekleştirmesini sağlamaktadır. Aynı zamanda kullanıcıların farklı ölçekte bulunan kullanıcılarla da sosyalleşmesini ve kullanıcı ağlarını büyütmelerinde olanak sağlamaktadır. Arayüzler sayesinde bulundukları mekanda farklı kullanıcı profilleriyle etkileşimlerini sağlayan kullanıcılar, hareket özgürlüğünden faydalanarak bu faaliyetleri gerçekleştirmektedir.

Çalışmanın yönteminde; öncelikle literatür araştırmasına yönelik dijital hareketliliğin tarihsel değişim süreci kullanıcı ile mekanda kurduğu etkileşim irdelenmiştir. Literatür araştırmasının ardından mobil olma durumunun içeriği ve yeni boyutu sorgulanarak kullanıcıların fiziksel ve dijital hareketlilik durumu interaktif anket yöntemiyle farklı kullanıcı profilleri üzerinden incelenmiştir. İnteraktif anketin tercih edilmesindeki en önemli neden; gönderilecek anketin farklı coğrafya ve bölgelerde yaşayan çeşitli örneklem profillerine ulaştırılmak istenmesidir. Katılımcı çeşitliliğinin farklı olması, internet üzerinden interaktif etkileşim sağlanması ve tez içeriğinde tanımlanan

ölçeklerden dolayı bu yöntem seçilmiştir. Diğer yandan, bu yöntem ile sadece geniş bir coğrafyaya ulaşmak değil, aynı zamanda verilere daha çabuk ve sağlıklı bir biçimde erişim sağlamak hedeflenmektedir. İnteraktif anketlerde, spesifik örneklem gruplarına ulaşmak ve verileri elde etmek daha etkin olduğu görülmektedir (Frippiat ve Marquis, 2010). Araştırma boyunca interaktif anket yöntemi ile ilgili literatürden okumalar yapılmıştır. Kullanıcılara interaktif bir deneyim yaşatacak olan bu anket internet üzerinden çeşitli ölçek gruplarında yaşayan, evlerini paylaştıkları kullanıcı bağları çeşitlilik gösteren belirli kullanıcı profilleri tarafından cevaplanmıştır. İnternet ortamı üzerinden cevaplanacak bu anket “*Typeform*” adında bir anket sitesinde 30 kişiye gönderilmiş, kullanıcılardan bazıları uluslararası ölçekte yaşamaktadır (Url-2). Ulusal ve uluslararası ölçekte çeşitli yerlere gönderilecek ve anket sonuçları betimsel analiz yöntemiyle değerlendirilmiştir. Ankette sorular, interaktif halde kullanıcıların verdikleri yanıtla göre farklı sorulara yönlendirilmiştir. Soru seçeneklerinden bazılarında yanıtla göre kullanıcıları farklı bir soruya aktaracak şekilde soru akış diyagramı tasarlanmıştır. Ankette belirli sorular çoktan seçmeli ve açık uçlu olarak kullanıcıların kişisel cevapları alınacaktır. Anketten elde edilen veriler toplandıktan sonra “*Graph Commons*” platformunda kullanıcıların hangi ölçekte sosyal faaliyetlerini gösterdiği ve ev ortamında hangi mekanda sosyalleştiği ile ilgili bir tablo oluşturulmuştur. Tablodaki verilerden yararlanılarak betimsel analiz yöntemiyle tablolardan kullanıcılar ile ilgili bir yorumlama yapılmıştır. Bu tablo sonucunda küresel eve dair bütüncül bilgiler kavramlar özelinde tanımlanmıştır.

2. KÜRESEL EV KAVRAMI ÖZELİNDE EV VE KULLANICI İLİŞKİSİ

2.1. Bir Kullanım Alanı Olarak Ev Kavramı

İnsanlar tarih boyunca hayatta kalabilmek için bulundukları çevrenin koşullarına uygun şekilde yaşayabilecekleri barınma alanları inşa etmişlerdir. İnsanın barınma ihtiyacının ortaya çıkması temel korunma iç güdülerinden gelmektedir. Bir yerde sığınma, korunma, yerleşme, bulundukları yerin şartlarına uygun bir şekilde yaşamak gibi yaşamsal faaliyetlerini gerçekleştirebilmek istemişlerdir. En temel gereksinimlerden biri olan barınma alanlarında, insanlar yeme, içme, uyku gibi günlük ihtiyaçlarını karşılayabilecekleri özel alanlar oluşturmuş ve bu barınma alanlarına “ev” ismini vermişlerdir. Ev kelimesinin sözlükte anlamları TDK’ye göre; “Bir kimsenin veya ailenin içinde yaşadığı yer; bark, ev bark, beyit, dar, hane, mekân.” olarak tanımlanmaktadır (Url-3). Hasol (2017)’ye göre evin tanımı; “Yalnızca bir ailenin oturabileceği şekilde ve büyüklükte yapılmış konut” olarak ifade edilmektedir.

İlk çağlarda yalnızca olumsuz hava koşulları, çevredeki dış etkenler ve yırtıcılardan korunmak için inşa etmiş oldukları basit barınma alanlarına; yıllar geçtikçe insanların ihtiyaçları doğrultusunda yaşamsal faaliyetler haricinde başka gereksinimleri de karşılaması beklenip farklı anlamlar yüklenmeye başlanmıştır. Rapoport (1969), evin yalnızca bir yapı olmadığını, ayrıca bir kurum olduğunu açıklamaktadır. Evin inşa edilmesi kültürel bir olgu olduğu kadar biçimi ve organizasyonu olduğu ve karşılaştığı kültürel boyut tarafından da büyük ölçüde etkilendiğini söylemektedir. Konutun barınılan alandan daha fazlası olduğunu ve aynı zamanda sosyal alan olduğunu belirtmektedir.

Evi sadece yaşanılan bir yer olarak tanımlamak doğru değildir. Çünkü ev kelimesine anlam kazandıran başka ifadeler de bulunmaktadır. Ev aslında; aidiyet, rahatlık, huzur, güvenlik, korunma, aile, aile yapısı, yaşam kalitesi, mahremiyet, kişisel alanlar, paylaşılan alanlar, mekânsal kimlik, sınır, alışkanlık gibi kavramlarla anlam kazanmaktadır. Ev; insanın kendini güvende hissettiği bir yer olarak tanımlanmaktadır. İnsanların yaşadığı yerde kendini güvende hissetmesi birdenbire olan bir şey değildir. Bu alışkanlık zaman içinde olmakta, insanın aidiyet duygusu ve o yerde geçirmiş olduğu vakitle gelişmektedir. Bir evin yuva olabilmesi için insanın merkezinde olması ve duygusal anlamlar yüklemesi gerekmektedir. Altman (1993),

yuva kavramının dünyanın her yerinde insan odaklı olduğunu, bunun değişmediğini ve ancak o zaman evin anlam kazandığını söylemektedir. İnsanlar kendini bir yere ait hissederken bulundukları ev ortamını kendilerine göre kişiselleştirmektedirler. İnsanlar yaşadıkları yerdeki kültür, politik faaliyetler, ekonomi, yaşadıkları kültürün tarihiyle, fiziksel ve sosyal gereksinimlerin bir parçasıyla doğar, büyür, gelişim gösterir, öğrenir, üretim yapar, büyür, yaşlanır ve ölür. Bu doğal döngüde kendilerini bir yere ait hissetmek isterler, döngünün içinde hep gittikleri ve bu yaşamsal faaliyetleri gerçekleştirdikleri mekân onları tamamlamaktadır. Farklı kültürlerde ya da farklı toplumlarda yaşasalar bile insan hayatındaki en temel zincir olan ev, tüm kullanıcıların hayatındaki değişmeyen yapı taşı olarak ifade edilmektedir. Buna rağmen; bir yere yuva diyebilmek için yeterli mahremiyetin de sağlanabiliyor olması gerekmektedir. Bu mahremiyeti ev ortamı dışında sağlayabilmek imkânsız denecek kadar azdır. Ev dışındaki birçok yer kamusal alan olarak geçmektedir.

Kamusal alanlar, toplu olarak kullanıldığı için kişisel alan oluşturulmuş olsa bile mahremiyet tam anlamıyla sağlanamamaktadır. İnsanların bulundukları alanda mahremiyeti sağlayabilmesi en gerekli ihtiyaçlarından birisidir. Başkalarından ve ortamdaki izole olabilmeleri için kendilerine ait özel alanlara ihtiyaç vardır. Mekanlarda mahremiyeti sağlayabilmek için bireyin göstermiş olduğu hareket faaliyetlerini, ortamdaki etkileşimlerini, psikolojik olarak gösterebileceği girişimleri incelemek gerekmektedir. Bireylerin ihtiyaç duyabileceği gereksinimlerin iyi saptanması gerekmektedir. Fakat bu gereksinimler her bireye göre farklılık göstermektedir.

Konutlarda önemli bir gereksinim olan mahremiyet kavramı, bireylerin fiziksel, duygusal, zihinsel olan sınırlarını belirlemektedir. Aile yapısıyla olan ilişkisinden dolayı mahremiyet ihtiyacının en çok konutlarda hissediliyor oluşu, bireyler için hazırlanmış yerleşim düzeninin iyi düşünülmüş olması, plan kurgusunun doğru tasarlanmış olması gerekmektedir (Yüksel, 2003:182). Fakat bireylerin dışarıyla olan ilişkisinin de olduğu düşünülürse mahremiyetin tam anlamıyla kesilmemesi ve dışarıyla olan ilişkilerinin devam etmesi için buna bağlı çözümler üretmişlerdir.

İnsanlara özel barınma mekanları oluşturan evlerde kullanıcılar ikamet etmektedir. İkamet kelimesinin anlamı TDK'ye göre; “Bir yerde oturma” olarak ifade edilmektedir (Url-3). İkamet, bir yerde yaşamak dışında aynı zamanda o bulunulan

mekanda vakit geçirme anlamına da gelmektedir. Barınmak insanın en temel gereksinimi olan ve bir fiziksel ihtiyacı olmasıyla birlikte var olma amacı için yapılan bir eylem olarak tanımlanırken, ikamet etmek bir yerde bulunmak tercih edildiği için bulunmaktır (Pekpostalıcı, 2009).

Evler, kullanım doğrultusunda farklılık göstermekte ve zamanla ihtiyaca göre değişmektedir. Pallasmaa (2011) ifadesinde aslında evde yaşayan kullanıcılara her insanın ikamet ettiği, yaşadığı ortam hayatındaki izleri taşımakta olduğunu söylemektedir. Bu izler, insanların barınma alanlarında geçirdikleri zaman içinde ve yaşanan anılarla farklılık göstermektedir. İnsanlar güvende hissettikleri ev ortamını oluşturmak için zaman ve kendi ihtiyaçları doğrultusunda oluşturdukları özel alanlara gereksinimler olduğu görülmektedir. Heidegger (1997), evi kullanıcıyla ilişkilendirmiştir. Onun için ev kelimesi kullanıcıdan bağımsız düşünülmemeyeceği ve kullanıcıyla evin bir bağının olduğu fikrini savunmaktadır. Ev içinde olan tüm eylemler kullanıcıya bağlı olarak gerçekleştiği görülmektedir (Ekiz, 2021).

Kullanıcının eve kattıkları kadar evin de kullanıcıya kattıklarını göz önünde bulundurmanız gerekmektedir. Ev ve kullanıcı ikilisi zaman içinde birbirlerinden beslenir ve kendi benliklerinden birbirlerine katkı sağlarlar. Barınma eylemiyle doğan bu ihtiyaç, kullanıcının yaşadığı yere ait olduğunu hissetmesi ve yaşanmışlıkları içinde barındırabileceği mekanlar olmasından kaynaklı insana göremediği bir güven hissini aşılacaktır. Ev kişisel ilişkilerimizi kurduğumuz, bizleri güvende hissettiren, mutlu anıları, hüznü hatıraları paylaştığımız, sevmeyi, kendimizin bir yere ait olduğunu öğrendiğimiz, aidiyet duygusunun geliştiği barınılan alan olarak tanımlanmaktadır.

Barınma, insanı dışarıda olan fiziksel tehlikelerden korumaktadır. Kişi kendini güvende hissettiği herhangi bir konutta barınabilir. Fakat kullanıcının barındığı her alan kalıcı ve duygusal bağları kişiye aktarmamaktadır. Duygusal bağ kurulmuş mekanlar ile bütünleşmeye başlayan kullanıcı bulunduğu alana konut tanımlı yapmak yerine bağlantı kurduğu insana “ev” ifadesini kullanmayı tercih etmektedir. Bu eylemi barınma alanı olarak tanımlamak yerine ikamet edilen yer olarak belirtmektedir. Zaman içinde kişi kendi benliğini keşfettiğinde; kendi benliğinin izlerini de bulunduğu, yaşadığı mekânda görmek istemektedir. Kendisini ifade edebileceği mekanın içinde yaşamak ve orada ikamet etmek ihtiyacını duymaktadır.

Kendi içinde yaşadığı dünyayı bu şekilde anlamlandırmaya çalışmaktadır (Pekpostalıcı, 2009).

Evin yuva olabilmesi için insana sıcaklık veren, eşsiz ve aynı zamanda keyifli bir ortam olması gerekmemektedir. İçinde yaşanan ortam yalnızca güzel anılar değil aynı zamanda kötü anıları da anlatabilmektedir. Botton (2018)'in dediği gibi ev insanların yalnızla güzel şeyleri paylaştığı bir yer değildir. İyi şeyler olduğunda ya da kötü şeyler olduğu zamanda bile buna rağmen insanlara yuva olmayı devam ettiren bir ortam olarak tanımlanmaktadır.

2.2. Dijitalleşme ile Ortaya Çıkan Yeni Bir İçerik: “Küresel Ev”

Günümüzde küreselleşme kavramı, siyasetten ekonomiye, sosyal politikadan kültüre, toplumdaki her değişimi ve yenileşme hareketini ifade etmektedir. Küreselleşme hem gelişmiş ülkelerde hem de gelişmekte olan ülkeler bakımından vazgeçilemez bir gelişmedir. Küreselleşme ulaşım, teknoloji, haberleşme alanlarıyla hızlıca gelişmiş ve tüm dünyaya yayılmasını kolaylaştırmıştır. Bunun dışında kentlerin gelişmekte olan ekonomik koşullarına ve kültürel değişimlerine katkı sağladığı görülmektedir (Kayan, 2015).

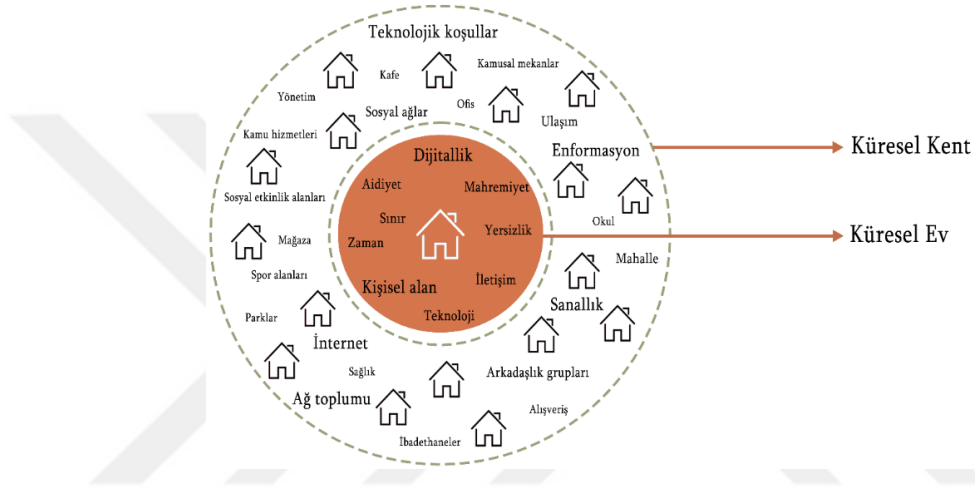
Küreselleşmenin en büyük etkisinde elbette ki en temel içeriklerin başında teknolojik gelişmeler gelmektedir. Teknoloji sayesinde küreselleşen kentler küçük ölçekten büyük ölçeğe doğru artan sermaye, ulaşım gibi kilit noktalar sayesinde tüm dünyada dönüşmüş ve yeni kullanım alanları oluşturmuştur. Birçok teknolojik aracın hayatımıza girmesiyle küreselleşmenin geldiği nokta kaçınılmaz olmuştur. 1960'lı yıllarda çıkan küreselleşme kavramı, 1980'li yıllarda toplum tarafından sıkça kullanılmaya başlanmış, ardından 1990'lı yıllara doğru ise artık anahtar bir sözcük haline gelmiş ve insanlar bu kavramı birçok kavramla birlikte kullanmaya başlamıştır (Kayan, 2015). Metropol kentlerin giderek artmasıyla değişim kaçınılmaz olmuş, bu değişim dünya ekonomisini büyük ölçüde etkilemiştir. Küreselleşmenin büyük ölçekli kent yapıları olan metropollerde yaşanması ekonomik, kültürel, toplumsal ve mekânsal alanda sonuçları olurken, bir yandan yeniden üreten mekanlar haline gelmesine katkı sağlamıştır (Geniş, 2010).

Küreselleşme olgusunun hayatımıza hızlı bir biçimde dahil olmasıyla birlikte kavramın ulusal ve uluslararası ölçekte değişimlere neden olduğu görülmektedir.

Öncelikle ulusların kendi içlerinde başladığı küreselleşme hareketi teknolojik gelişmelerin beraberinde tüm dünyaya yayılmasına yol açmıştır. R. Robertson (1996) küreselleşme ve yerelleşme kavramlarını bir bütün içinde düşünmektedir (Ünlü, 2014). Küreselleşme bir anlamda evin yeniden inşasını kapsamaktadır. Küreselleşme sonucu evler de küreselleşir, bu da küresel ev kavramını bizlere sunmaktadır. “Küreselleşme evde nasıl bir etki oluşturur?” sorusuna gelindiğinde; teknolojik gelişmenin ve toplumun dijitalleşmesinin buna etkisi büyüktür. Küreselleşme küresel kentleri, küresel kentler toplumdaki çok katlı yapılaşmalar olan konutları, küreselleşen konutlar sınırları ve sınırların içinde yaşayan topluluklarda küresel evleri oluşturmuştur. Bu bağlar zincirleme olarak görülse de aslında tek bir kavram olan küreselleşme ile ortaya çıkmıştır. Toplumda yaşayan bireyler sınırlar içerisinde yaşamakta ve bu sınırlar içerisinde yaşayarak dünyayla küreselleşme faaliyetinde bulunmaktadır.

Sanal alemin ilk büyük filozofu olarak adlandırılan Castells (2011), yenileşen ve değişen dünyanın yeni kapılarının açılmasında teknolojinin etkisinin büyük olduğunu ileri sürmektedir. Günümüz dünyasının bu hale gelmesindeki en önemli özellikler gelişen teknolojik koşullar, enformasyon, ağ, internet, gerçek sanallık kültürü, sanallaşan mekanlar, küresel kent ve küresel ağ hareketleridir (Çımrın, 2011). Küresel ağlar ve kentlerin birleşmesi dijitalleşme sonucu “küresel ev” kavramını ortaya çıkarmıştır. Dijitallik, mahremiyet, aidiyet, teknoloji, sınır, zaman, yersizlik kavramları küresel evin oluşmasına zemin hazırlamıştır. Bununla bağlantılı olan yer kavramı için Creswell (2004) şunu belirtmiştir: “Yer bireylerin iletişime geçtikleri ve bağlandıkları mekânlar, anlamlı konumlardır” (Creswell, 2004, s. 75). Yer, bireylerin mekan ile bağlantı kurması sonucu anlamlı bir konum haline gelmektedir. Yer ölçeğin boyutu gibi değişkendir. Bir ülkenin ya da bir bölgenin büyüklüğünden, mahalle, semt, cadde ve en küçük ölçek konut, haneye kadar değişkenlik gösterebilmektedir. Bu da yerin anlam tanımının ölçeğe göre değişebileceğini ifade etmektedir. Yer kavramını sadece fiziksel ya da anlamsal boyutuyla incelemek yetmemektedir. Aynı zamanda kültürel, tarihsel ve deneyimsel boyutu ile incelemekte oldukça önemlidir. Birey günlük yaşantısını devam ettirebilmek için gerekli bilgisini yaşadığı kültürden elde etmesi sonucu geliştirmektedir. Fakat bunun yanı sıra sahip olduğu yaşamdaki mekan ile ilişkisi farklı olacağı için yer deneyiminin nesneleşmesi de aidiyet kavramına bağlıdır. Yersizlik kavramı tanımlanmıştır; yok-yerler, sahte, yapay yer gibi farklı anlam dizilimleri ile tanımlanmaktadır. Yersizlik terimi erişebilirlik, yakınlık ve yakınlıktan

daha üstün kavramları ile bağdaşmasıyla yenileşmeyi işaret etmektedir. Yer olmayan mekanın ortaya çıkması teknolojik gelişmelerin bireylerin hayatına girmesi sonucu gelişmiş bir kavram olmaktadır. Dijitalliğin artması sonucu yüz yüze olmayan mekanlarda temas çoğalmış ve bir zamanlar yalnızca mekanlara bağlı toplulukların temel özellikleri sanal arayüzlerin çıkması sonucu toplumsal bağların kopmasına sebep olmuştur (Ar, 2021). Bu koşullarla bahsedilen kavram dizilerini küresel evden bağımsız düşünmek imkansızdır. Küresel kentlerin küresel evlere dönüşmesi bu alt tanımlarla birlikte olmuş ve günlük alışkanlıkların bu yöne doğru yönelmesinde büyük etkisi olmuştur (Şekil 2.1).



Şekil 2.1: Küresel Kent'in Küresel Eve Dönüşümü (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

Kentlerin değişimi durağan değildir, aksine kent toplumun gereksinimlerine göre her geçen gün yenileşmekte ve dönüşmektedir. Kentlerin küreselleşmesi, yeni iş imkanlarının ortaya çıkmasına yol açmıştır. Yeni iş imkanlarının artmasıyla istihdam kent dışına kadar ulaşmıştır. Şehirlerin eğitim durumlarının ve ekonomik koşullarının gelişmesiyle toplumdaki bireylerin statüleri değişmiştir. Toplumun ihtiyaçlarının artması küreselleşmeye yol açmış ve bu da değişimin olmasını zorunda hale getirmiştir. Bauman (1999)'a göre modern yaşamın yolu kent yaşamından geçmektedir. Modernleşme sürecinde ulaşım araçlarının günlük yaşamda daha sık kullanılır hale gelmesi hareket özgürlüğünü sınırsız hale getirmiştir. Bunun sonucunda da kentte yaşayan insanlar sıklıkla yer değişikliği yapmaya ve küreselleşerek dünyaya açılmaya başlamıştır. Fakat bu durum sosyal bağ kurmakta olan insanların yabancılaşmalarına yol açmıştır. Kentte kendi içlerinde ayrı ölçekleri olan okul, mahalle, arkadaşlık grupları, ofisler, işyerleri, spor salonları, sosyal etkinlik alanları,

mahalle kafesi, ibadet yerleri vb. yerler adaları oluşturmaktadır. Bir mekana ulaşmak için sokaklardan veya caddelerden geçmesi gerekir bununla beraber yabancılarla karşılaşmanın zorunlu olduğu sonucuna varılmaktadır (Bauman, 1999). Küresel kent kullanıcıları ev ölçeğinden çıkıp farklı ölçeklere geçebilmek için bir diğer ölçeği kullanmak zorundadırlar. Kullanıcılar il ölçeğine geçebilmek için mahalle ölçeğinden geçmesinin zorunlu olduğu görülmektedir. Fakat bu durum tüm ölçeklerin (mahalle, il, ulusal, uluslararası) küresel eve taşınmasıyla değişmiştir. Dijitalleşmenin ev ortamına taşınması ölçeklerde bulunma durumlarını zorunluluktan tercihe bağlı hale getirmiştir.

Küreselleşen kentler, insanları yabancılaştırmakta ve iletişim ağına kadar birçok alışkanlıklarını değiştirme hareketine öncülük etmektedir. Teknolojinin gelişmesi insanların birbirleriyle iletişim kurmasını kolaylaştırmıştır. Castells, 20. yüzyıldan sonra gelişen yeni dünyanın yeşeren tohumlarının eskiyi kuruttuğunu ve yok ettiğinden bahsetmiştir. Yeni dünya hareketlerinin gelişmesi, enformasyon teknolojisini geliştirerek toplumun eski alışkanlıklarını unutturduğu kanısına varılmaktadır (Calhoun, 2004). Bu da iletişim yollarının küreselleşerek gelişmesine ve geçmişte yapmış olduğumuz davranış biçimlerinin değişmesine yol açmaktadır. Bu durum komşuluk ilişkilerimizi etkilemiş, mahalle ortamındaki sıcaklığın ortadan yok olmasına vesile olmuştur. Yalnızca komşuluk değil, aile bağlarının değişmesine, bireylerin yalnızlaşmasına neden olan küreselleşme ile barınma alanlarında görünmez sınırlar ortaya çıkmıştır. Aynı şekilde Castells (2004), küresel ağların dünyayı çevreleyen mekanlar ağı olduğunu ve bu ağların farklı oranlarda yüzlerce kenti içinde bulundurduğundan bahsetmektedir. Egemen işlevlerinin aynı olmaması küresel ağlarda çeşitlilik olduğunu göstermektedir. Örneğin, bilindik ve daha çok gelişmiş kentlerde olan teknolojiyle gelişmesi yavaş ilerleyen kentler arasında farklar vardır. Küresel ağlar, toplumun küresel kesimlerini tanımlar, bu kesimler mekanda bulunma sıklığına göre olan yoğunlukta buna göre değişmektedir (Castells, 2004a).

Küreselleşmenin iletişim yollarını geliştirmesi ev içinde gösterilen davranışların değişmesini sağlayarak yeni alışkanlıklar edinilmesini sağlamıştır. Ev kent içinde en küçük ölçek olarak düşünebileceğimiz bir mekan boyutundadır. Farklı kullanıcı profillerine barınma imkanı sağlayan yerleşim birimi olan evin küreselleşme hareketine katılması elbette ki küreselleşmenin bu küçük ölçeğe inmesinden sonra olmuştur. En başta küreselleşme hareketi büyük ölçek olan kentlerde başlayarak en

küçük ölçek olan ev ortamına girerek yeni bir kavramın ortaya çıkmasına vesile olmuştur. Gündeme gelen bu yeni kavram insan yaşamının her alanında etki etmeye başlayarak hayatlarımızın merkezine ulaşmayı başarmıştır. Geçmişte yapılan devrimlerde teknolojik yeniliklerin çoğunlukla belli bir coğrafi mekanda yapılması ve buralardan diğer ülkelere ihraç edilmesi söz konusu olmaktadır. Fakat bu durum enformasyon teknolojilerinin hayatımıza girmesiyle değişmiştir. İnternetin sağladığı kolaylıklarla uzak mesafeler arasında birçok ülke ile iletişim kurabilir bir boyuta gelmekteyiz. Hızlıca iletişim sağlanmasına olanak tanıyan arayüz programlarıyla toplumdaki bireyler yer fark etmeksizin bağlantı sağlamaktadır (Çımrın, 2011).

Günümüzde evin yeni boyutunun değişmesine zemin hazırlayan bu kavramın asıl nedeni elbette ki Castells (2008)'in de bahsettiği gibi ağ toplumunun, internetin hayatımıza girmeye başlamasından sonra oluşturduğu etkidir. İnternetin sahip olduğu ağ yapısı yalnızca teknolojide değil toplumun birçok yapısını etkilemektedir. Ağların yapıları ev ölçeğine kadar inerek barınma mekanlarımıza dahil olarak yaşamlarımızı değiştirmeye başlamıştır. Görüldüğü üzere küreselleşme hareketlerine teknolojik boyutta bakıldığında; toplumdaki bütün mekanları kontrol etme eylemi dikkat çekmektedir. Bu içerikte bakıldığında küreselleşmenin mekanlardaki değişimler üzerindeki etkisinin kaçınılmaz olduğu söylenebilir.

2.3. Dijitalleşmeye Entegre Olan Kullanıcının Dönüşümü: “Kullanıcı Mobilitesi”

Dijitalleşmenin kullanıcıların hareket özelliğini sanal ortama taşıması, kullanıcının hareket alışkanlığını değiştirmesine sebep olmuştur. Hareket kabiliyetini sanal ortamda gerçekleştiren kullanıcı, zamanının büyük kısmını sanal mekanlarda geçirerek dönüşümü bu şekilde gerçekleştirmeye başlamıştır. Kullanıcının bu denli değişimi, sanal mekanlarda hareket etmesine yol açmış ve kullanıcılar fiziksel olarak görülmeyen sanal ağlar sayesinde iletişimlerini devam ettirmeye başlamıştır. Kullanıcıların mobilitesi ağlar sayesinde farklı mekanlarda gerçekleşmekte fakat bunu ortak mekan olan ağlarda sağlamaktadır. Evin farklılaşan fakat ortak paydada birleşmesini sağlayan “küresel ev” kavramıyla kullanıcılar hareket özelliklerini mekanda hareket eylemi göstermeden gerçekleştirmektedir. Ağ toplumunun ortaya çıkması, iletişimin evrimleşmesi kullanıcının hareket özelliğini ev mekanında gerçekleştirebilmesi sağlamıştır.

Mekan, zaman ve yer kavramlarının ilişkisi önemli bir dönüm noktası olmakla birlikte mekan ayrıca yeni tartışmalar sonucunda bireyin küresel bir nesnesi haline gelmiş bir durumdadır. Yer kavramının eski hali değişmesi sonucu yok-yer ve yersizlik gibi kavramlar yerine gelmiş ve mekanın yeni bir boyut kazanmasına neden olmuştur (Cox, 1968). Ayrıca küreselleşmenin etkisi olan ağ toplumlarının ortaya çıkmasıyla elektronik iletişim ve bilgi sistemlerinin kullanıcılar üzerindeki etkisi büyük oranda değişmiştir. İnterneti aktif olarak kullanmaya başlayan kullanıcılar bunu sadece iletişim ve ilgi amaçlı değil, aynı zamanda çalışma, eğlence, sağlık, eğitim, alışveriş, kamu hizmetleri ve yönetim gibi alanlarda da kullanmaya başlamıştır. Farklı alanlarda kullanım imkanının oluşması, kullanıcının sanal ortamda hareket etmesine yol açmıştır. Sanal ortamda farklı tipte alanlarda işlerini halletme yönüne doğru ilerleyen kullanıcıların hayatı gün geçtikçe kolaylaşmaktadır. Kullanıcıların yeni teknolojileri kullanabilir olmasını sağlayan dijital sektörler giderek artmaya başlamıştır. İnternette farklı uzamları kullanan kullanıcılar tek bir arayüz sayesinde ağa bağlanmakta ve ihtiyacını karşılamaktadır (Castells, 2008). Bilgi teknolojilerinin küreselleşme hareketleri kent üzerinde kullanıcıların ev ortamında uzaktan çalışmasını, çevrimiçi alışverişi, internet bankacılığını ve uzaktan öğrenim sisteminin artışının devam etmesine ve evin boyutunun bu bağlamda değişmesine yol açmıştır. Bu bağlamda zaman daha esnek hale gelmiş ve mekan ise sanal boyuta taşınarak mekan içinde farklılaşan mekanlarda olan durumumuz artmıştır.

David Harvey (1997) bu konuyu, mekanın zaman aracılığıyla ulaşım ve iletişim yollarında büyük değişiklikler meydana getirdiği şeklinde değerlendirmektedir. Demiryollarının inşa edilmesi, telgrafın ilk kullanılması, buhar gemiciliğinin giderek büyümesi, Süveyş Kanalı'nın kullanılması, radyo yayınlarının kullanılması, bisiklet ve otomobil gibi taşıtların kullanılır hale gelmesi vb. gelişmeler, mekan duygusunda önemli değişiklikleri meydana getirmiştir. Buna literatürde zaman-mekan sıkışması olarak kavramsal bir tanım oluşturmuştur. Bu kavramsal tanımın hem bireysel yönden hem de toplumsal yönden ele alınması gerektiğini düşünmektedir. Harvey bu deneyim için şunları söylemiştir; “İnsanı kışkırtır, heyecanlandırır, strese düşürür, bazen ağır bir tedirginliğe sürükler; dolayısıyla da çok çeşitli toplumsal, kültürel ve politik tepkileri harekete geçirir.” (Harvey, 1997).

Kullanıcının ev ve diğer mekanlarda dijital hareketliliğini sağlayan elektronik iletişim cihazları, kullanıcının mekandaki dönüşümünü etkilemiş ve fiziksel mekanların

olarak düşünülmemektedir. Küresel ev, bu kavramlar bütününde oluşan yeni bir ev modelidir. Küresel ev kullanıcısının bu yeni ev modelinde daha fazla vakit geçirmeye başlamasıyla aidiyet duygusu daha çok gelişmiş ve ev ortamında oluşan sınırlar arayüz kullanımıyla ortadan kalkmıştır. Yersizlik kavramı ise literatüre kazandırılan bu yeni kavram tanımıyla başka bir boyuta taşınmıştır. Küresel ev kullanıcısı sanal ortamda kazandığı hareket özelliği ile yersizleşmekte ve fiziksel olan var olmayan bir yerde vakit geçirmeye başlamıştır. Yersizlik ile birlikte düşünülen erişebilirlik kavramı da kullanıcıların mekanlarda göstermiş olduğu erişim durumunun farklı boyutlar aracılığıyla kullandığı etkileşimi göstermektedir. Kullanıcıların yeni ev modeli olarak adlandırılan küresel evde geçirdikleri farklı etkileşim düzeyleri sayesinde kişisel alanlarında değişimler yaptıkları görülmektedir. Bu durumda küreselleşen evler kullanıcıları mekânsal anlamda hareket ettirmeden bulunduğu ortamda hareket ettirmektedir. Kullanıcılara mekanda hareket yeteneğini kazandırarak yer/ yersizlik kavramına başka bir açıdan bakılabileceğini kanıtlamaktadır. Yersizleşmenin başka bir boyutta düşünülebileceğini ve bunu dijital araçlar kullanarak sağlayabileceğini bizlere aktarmaktadır. Küresel ev ile zaman-mekan sınırlaması ortadan kalkmış ve dijitalleşme ile evin boyutunda değişimler kaçınılmaz olmuştur. Küreselleşmenin tüm dünyaya yayılması ile beraber kitle iletişim araçlarının kullanılmaya başlanması küreselleşmenin ev ortamına taşınmasına yol açmıştır. Küresel ev, bahsedilen bu kavramlar kavramlar bütününde düşünülmesi sonucu oluşmuştur. Kullanıcı mobilitesi ise küresel evde yaşayan kullanıcılar özelinde çözümlenen, kişiselleşen, kullanıcının ev içinde daha fazla söz hakkına sahip olmasını sağlayan bir kavramdır. Yeni ev modeli, kullanıcının ev içinde tasarımsal boyutta farklı çözümler yapılabilmesine ve hareket kabiliyetinin sınırsız oluşumuna katkı sağlamaktadır. Küresel ev, kullanıcı profilleri özelinden tasarım fikirleri sunulmasını ve evin farklı mekanlara dönüşümünü sağlamaktadır.

3. KÜRESELLEŞEN EVİN KULLANICIYLA GEÇİRDİĞİ ETKİLEŞİM

3.1. Küreselleşen Ev ile Kullanıcının Geçirdiği Etkileşim Süreçleri

Dijital evrenin ev ortamına taşınması, bazı yeni sonuçları da beraberinde getirmiştir. Bir evde olmazsa olmaz olan kavramlar bu yenileşme süreciyle değişikliklere uğramış ve evin anlamının değişmesine yol açmıştır. Kullanıcılar küreselleşen evde farklı etkileşimlere girmeye ve bunu bulundukları ortamda hareket etmeyerek gerçekleştirme sürecine girmiştir. Kullanıcıların deneyimleri kişiselleştiği gibi mekandan aldıkları anlam ve kendilerini bu ortama ait hissetmeleri de sanal yoldan olmaya başlamıştır. Günümüz teknolojisinin eve yansıdığı bu dönemde mekanların dönüşümü ve ortamdan alınan etkileşimin farklılaşması kaçınılmaz olmuştur. Sanal mekanlar ve gerçek mekanlar arasındaki sınırın ortadan kalkması, kullanıcıların bir mekana kendini ait hissetme hissini değiştirmiştir. Kullanıcı profillerinin farklı olması, cinsiyet, yaş, eğitim, ilgi alanları, yaşadıkları kültür gibi etkiler ise mekandan alınan deneyimi etkileyeceği gibi evin atmosferini de büyük ölçüde etkilemektedir.

3.1.1. Kullanıcının Küreselleşen Evi Anlamlandırması

Küreselleşen evin dijitalleşme ile geçirdiği etkileşimden birincil olarak kullanıcı etkilenmektedir. Dijitalleşme ile değişim gösteren evler kullanıcıların hayatlarını kolaylaştırmakla kalmamış, aynı zamanda yenileşen bir ev anlayışını yaşamlarımızın içine dahil etmiştir. Evin anlamının değiştiği günümüz toplumunda kullanıcıların elektronik cihazları evde kullanmaya başlaması ile odalara bu amaçla yeni düzenlemeler getirilmeye başlanmıştır. Dijital dünyanın ev ortamına taşınması, kullanıcıların dönüşümünün dışında evin dönüşümünü de meydana getirmiştir. Ev ortamında kullanıcılar sanal mekanları da kullanmaya başlamış ve küresel evin ortaya çıkmasına ve bu durum fiziksel mekanların farklı bir boyuta taşınmasına yol açmıştır. Evin anlamı bu bağlamda dönüşmüş ve sanal ortamların eve taşınmasıyla evin kullanım alanında büyük değişimler meydana gelmiştir. Kullanıcılar önceden sadece fiziksel mekanda sosyalleşmelerini gerçekleştirirken küresel evin ortaya çıkmasıyla evdeki dönüşüm kaçınılmaz olmuştur.

Kullanıcıların mekanla kurduğu ilişki kişiye göre değişiklik göstermektedir. Kimisi duruma bağlı olarak oturma odasını bir çalışma odası haline getirebilir, çocukları çok

fazla olduđu için bu odayı da çocuk odasına dönüştürebilir veya spor egzersizlerini yapabileceđi bir odaya çevirebilir. Bunlar aslında kullanıcının mekanı anlamlandırmasına göre deđişmektedir. Her kullanıcının o evdeki deneyimleri farklıdır. Hatta bazı durumlarda aynı evde yaşayan kullanıcılarda bile bu durum deđişmektedir. Aynı evi kullanan kullanıcılardan biri yatak odasını çalışma alanına çevirebilir fakat bir diđer aynı ev kullanıcısı kendi odasını sadece uyuma alanı olarak deđerlendirebilir. Bunun en önemli sebebi elbette ki; kullanıcıların karakterlerinin farklı olması, yaptıkları faaliyetlerin deđişmesi, yaş, cinsiyet, kuşak farkı eğitim durumu, sosyo-kültürel durumları, mekandan algıladıkları, psikolojik ve ruhsal boyutları, vb. durumlarda deđişiklikler meydana gelmesini sağlayabilmektedir. Peki bu durum asıl ne zaman deđişmiştir? diye bir soru yönelttiğimizde kullanıcıların küreselleşmesiyle bu durumunun deđiştii görölmektedir. Küreselleşme hareketleri ilk küresel kent kavramıyla ortaya çıkmıştır. Küresel kentleşmenin ardından teknolojik gelişmeler, ulaşım yollarının gelişmesi, ağ toplumunun oluşmasıyla bu yenileşme hareketi en küçük ölçek olan eve kadar gelmiştir. Mimaride evin anlamlandırılması, sadece kullanıcının bu evdeki barınma süreci olarak tanımlanması ile ilişkilendirilirse yanlış bir tanım oluşacaktır. Çünkü kullanıcının bu barınma alanındaki rahatlığının önemli olmasının yanında ayrıca kullanıcının bu yaşam alanına ruhsal olarak bağlanması gerekmektedir (Harries, 1996). Bu bağlanmanın olması için ise başta söylendiđi gibi ev ile zaman içinde bir bağ oluşması, o evin anlamlandırılmasında büyük önem taşımaktadır.

Dış görünüşüyle bizi temsil edip yansıtan, kimliğimizi tanımlayan yerlere “yuva” diyerek anlamlandırmaktayız. Bir yere yuva diyebilmek için orada çok uzun süreli oturmamız, giysilerimizi, eşyalarımızı orada depolamamıza ihtiyaç yoktur. Bir binaya yuva diyebilmek için insanın bunu herkese kabul ettirmesi ve bunun bizi yansıtması gerekmektedir. Yuva hissinin oluşabilmesi için o binanın kimliğimizle geçirdiđi uyum, özel tanımlı melodisi olduđu sürece bir havalimanı, bir restoran, bir kafe, bir kütüphane, hatta bir park bile insana bu tanımlı oluşturabilmektedir. İnsanlar yalnızca fiziksel bir anlamda deđil, aynı zamanda psikolojik olarak savunmasız durumda olduğundan dolayı içinde vakit geçireceđi alanda güvende olmak istemektedir. (Botton, 2018). Aslında Botton (2018)’in bahsettiđi şey de tam olarak budur. İnsanlar bulundukları, vakit geçirdikleri yere bir anlam yüklerler ve oraya bağlanırlar. Tam olarak bir yuva olmasa da sürekli gittikleri için orayla bir bağ kurarlar. Tanıdık

hissiyatı, kafeye kurdukları bağ ve kafeye gelenlerle kurdukları ilişki insanların hayatında önemli bir parça haline gelir. Bu da gösteriyor ki; bir mekânın bize yuva hissiyatı verebilmesi o mekânın mutlaka evimiz olması gerekmemektedir. Eğer bir mekân sizi huzurlu hissettirebiliyorsa, o mekân sizin birçok anınıza şahit olduysa burası artık sizin için bir “yuva” olmaktadır.

Heidegger (1997), insanların teknolojiyi kullanırken bunu bir araç olarak görmemesini ve bunun sonucunda insanı kendi içine almasının tehlikeli olduğu görüşünü savunmaktadır. İnsanlar teknolojiyi bazı durumlarda sadece bir araç olduğunu ve onları yönlendirdiklerini unutmaktadır (Heidegger, 1997). Bunun sonucunda da gerçek dünya ile sanal dünyanın birbirinin içine girdiği ve insanları yönlendirdiği görülmektedir. Teknoloji doğru kullanımında bizlerin hayatını kolaylaştıran bir araçtır, fakat günümüz toplumuna baktığımızda artık teknoloji bir araç olmaktan öte insanların davranışlarını yönlendiren, duygularını ifade ettiği ve farklı özellikler elde edebileceğimiz bir sanal mekan haline gelmiştir. İnsanlar bu mekanlarda bulunduğu süre boyunca bu mekanlar kullanıcıları yönlendirerek insanların farklı bir boyutta yaşamasına yol açmaktadır. Bachelard (1996), evin birleştirici bir güç olduğu fikrine inanmaktadır. İnsanların, anıları, düşünceleri ne kadar farklı olursa olsun tek bir çatı altı olan evde birleşmektedir. Geçmişin, bugünün ve geleceğin farklı dinamikleri olduğunu ve evin anlamlandırılmasında katkı sağladığını düşünmektedir. Ev, kullanıcıları olumsuz hava koşullarından koruduğu gibi yaşamın içindeki olumsuz koşullardan da korumaktadır. Ayrıca Bachelard, evin kullanıcıyı mekânsal, zamansal ve sosyo-kültürel olarak tamamladığını belirtmektedir (Bachelard, 1996). Mekansal ve zamansal olarak evin dijitallik bağlamında değiştiği günümüz teknoloji çağında insanların sanal ve fiziksel mekanlarda bulunma durumu eve de yansımıştır. Evin anlamlanması kullanıcının bu mekanlarda geçirdiği süre ile bağlantılıdır. Dijital çağda erişimin sınırsız olduğu ev ortamında mekanlara da bu durum etki etmektedir. Sanal mekanlarda geçirilen süreler ev ortamındayken giderek artmıştır. Yenileşen dünya ve dijitalleşme ile değişen evin yeni boyutu küresel ev denen kavramın ortaya çıkmasını sağlamıştır. “Küresel ev” olarak ifade edilen kavram aslında dijital çağın eve dahil olması, ağ toplumunun oluşmasıyla değişen evin yeni pozisyonudur. Evin anlamının değişmesini sağlayan ve farklı mekanları tek bir ortama dahil eden küresel ev kavramı ile fiziksel mekandaki boyutların anlamı da kullanıcıyla değişmiştir. Evin varlığı kullanıcının o evdeki varlığına bağlıdır. Evi anlamlandıran kullanıcıdır, kullanıcının

varlığıyla ev yaşamaya devam etmektedir. Eve ait tüm anlamlar aynı zamanda o evin kullanıcısına ait değerler ve boyutlardır. Her ev kendi kullanıcısının özgürlük alanını oluşturmaktadır. İnsan doğasının biricik yapısı olduğu gibi her evinde kendine ait özel bir atmosferi ve yapısı vardır (Zehra, 2002).

Küresel evler ile birlikte kullanıcıların evde geçirdiği süre günümüzde giderek artmaktadır. Kullanıcıların evi sadece yaşam alanı olarak görmemesi onları başka anlam boyutlarının da varlığının olabileceğini kanıtlayabilmesini sağlayan şeyler elbette ki teknolojik araçlardır. Küreselleşen ev kullanıcıları, evi anlamlandığı süreçte mekanı teknolojik cihazlarla dönüştürme evresine girmektedir. Kullanıcıların evi farklı mekânsal boyutlarda dönüştürerek birçok mekanı kullandıkları odalara yansıtmaktadır. Evde aynı ortamı kullanan farklı kullanıcı profillerine göre mekan çeşitlenebileceği gibi, yine aynı mekanda farklı bölümlendirmeler yapılarak mekanda işlevsellik arttırılmaktadır. Kullanıcıların küresel evi anlamlandırma süreci mekandan ne almak istediklerine göre değişebilmektedir.

Kullanıcılar yaşamın yoğun temposu ve koşuşturmasından kaçabilmenin yolunu evde bulmaktadır. Ev her kullanıcının huzur bulduğu, insanları sakinleştiren ve rahatlamalarını sağlayan bir ortamdır. Her evin anlamı da kullanıcıya özeldir. Her kullanıcının kişisel zevklerinin olduğu gibi o evden alınan hissiyatta farklıdır. Küresel evde ise bu durum daha çeşitlidir. Çünkü kullanıcılar bu kaçış alanı olarak adlandırdığı evi farklı deneyim süreçleri için de kullanmakta ve ortamdan alabileceği etkileşimi farklı bir boyuta çıkarmaktadır. Dışarıda yoğun bir hareketlilik halinde bile olsak eve geldiğimizde bu hareket sınırlanmaktadır. Fakat günümüz küresel evleriyle bu sınırlı olma durumu ortadan tamamen kalkmıştır. Dijitalleşen yeni dünyayla ev ortamında hareket özgürlüğümüz eskisi gibi sınırlı değil, aksine ev ortamında sınırsız bir dünyaya hareket özgürlüğü kazanmamız sağlanmıştır. Bu açıdan baktığımızda teknolojinin evrimleşmesi evin anlamının değişmesini sağlayarak bizlere hareket özgürlüğümüzü evi bir araç olarak kullanarak sanal mekanlara taşınabileceğini kanıtlamıştır. Kullanıcılar bulunduğu ortamda yer değişikliği yapıyor olsa bile mekanı anlamlandırmasına engel değildir. Kullanıcı, kısa süreli bulunduğu konumu anlamlandırmasıyla mekanla olan bağı daha güçlenmektedir. Eğer kullanıcı kendini mekana ait hissediyorsa mekanla olan etkileşimi de artmaktadır.

3.1.2. Kullanıcının Küreselleşen Evi Kişiselleştirmesi ve Deneyimlemesi

Kullanıcının bulunduğu mekanı değiştirebilmesi için mekanla kurduğu bağı derin olması gerekmektedir. Ev içinde kişiselleştirilmiş alanlar oluşturarak mekana ruhsal bir duygu aktarılmaktadır. Kullanıcının mekan ile uyumu, ortamla kurduğu ilişki kadar önemlidir. Mekana uyum sağlayabilen kullanıcı bir süre sonra mekanı kendine göre kişiselleştirerek ortamı kendine göre değiştirmektedir. Küreselleşen ev kullanıcısının ortam içinde aldığı deneyimle geçmişte teknolojinin olmadığı toplumda yaşayan bireylerde bu durum çok farklıdır. Her kullanıcının mekanda geçirdiği etkileşim o evin kullanıcısına özeldir, bu durum başka bir evde farklılık göstermektedir. Kullanıcının mekandan aldığı deneyimlerin yaşam tarzıyla aynı oranda olması evin mekânsal düzenini büyük ölçüde değiştirmekte ve özelleştirmektedir. Bir mimarın nitelikli bir mekan oluştururken yaptığı öncelik elbette o mekanı kullanacak bireylerin ihtiyaçlarına ve zevklerine göre uyum sağlayan kişisel yaşam alanları oluşturmaktır. Robert Sommer 1969'da *Personal Space* isimli yaptığı bir çalışmada kişiselleştirilmiş mekanın, gözle fark etmediğimiz sınırlardan oluştuğunu ve insanın etrafında görünmez bir duvar oluşturduğunu söylemektedir (Sommer ,1969). Sınırlarla çevrelenen bu kişisel alanlar insanların kendi benliklerini keşfetmesine olanak tanımaktadır. Sağladığı bu olanaklarla kullanıcılar ev ortamında kendi kişisel alanlarını oluşturarak istedikleri zaman kendi alanlarına kapanarak diğer bireylerden izole olabiliyorlar. Ev içindeki ortak kullanım alanlarından izole olsalar da diğer mekanlarla da etkileşim kurmaya devam etmektedirler. Ev kullanıcıları kendi alanlarında sınırlarını oluşturabileceği gibi küreselleşme ile dış dünyayla da iletişimlerini bu mekanlarda sürdürmektedir. Dış mekanla sınır olmuş olsa da küresel ev sayesinde bu sınır sonsuz bir döngüye girmektedir. Yenileşen teknolojik gelişmeler sayesinde küreselleşen ev ile yaşamları bu doğrultuda evrimleşen kullanıcıların etkileşimleri kullandıkları araç sayesinde daha fazla açılmaktadır.

Ev içinde yaşayan bireyler birbirinden ne kadar farklı olursa olsun evin birleştiren bir gücü vardır. Çünkü aynı evi paylaşan kullanıcılar yine aynı çatı altında birleşmektedir. Ev, kullanıcının ihtiyaçlarına göre mekânsal anlamda değişim göstermektedir. Mekanı farklılaştıran kullanıcıların gereksinimleridir ve bunu yine sağlayacak olan kullanıcının kendisidir. Evin mekânsal düzenini kullanıcının kendisi oluşturduğu için her ev, o evin kullanıcısına göre farklılaşmakta ve özelleşmektedir. Kullanıcıların mekanda gereksinimlerini karşılayabilecek ortamlar oluşturmak ve kişiselleştirilmiş

alanların yanı sıra aile üyelerinin ortak kullanım alanlarını oluşturmakta önemlidir. Kullanıcı evde vakit geçirdiği sürece bu mekanları aktif olarak kullanmaktadır. Evin kullanıcıları ne kadar fazlaysa o kadar özel ve kişiselleştirilmiş alanlara ihtiyaç duyulmaktadır. Evin bir bölümünde; bu mekanın içinde de olabilir ya da sırf bir oda ayrılmış da olabilir. Kullanıcıların eğer herhangi bir hobisi varsa bunun için özelleştirilmiş alanlar oluşturulmaktadır. Evin kullanıcısı bu eve taşındığı ilk zamandan bu zamana kadar hobi, iş ya da eğitim gibi ihtiyaçları gereksiniminde mekana anlam yüklemektedir.

Pallasmaa (2011), “Ev, ikamet edenin kişiliğinin ve onun eşsiz yaşam izlerinin ifadesidir,” cümlesini kullanmıştır. Ev, kullanıcıların yaşamından taşıdığı izlerle bütünlüşerek kendine ait bir ruhla var olmaya devam etmektedir. Zaman içinde o evde yaşayan kullanıcıların istek ve yaşam şekillerine göre ev de kendini onların yaşayış biçimleriyle değiştirmektedir. Evin ruhu, insanla birlikte değişim göstermektedir. Her evinde orada yaşayan insanlara göre ayrı bir ruhu vardır. Bu ruhu gerçek anlamda hissedemeyebiliriz; fakat bunu o eve girdikten sonra ortamı incelemeye başladıktan sonra fark edebiliriz. Çünkü evin kullanıcısı kendi zevkleri doğrultusunda alanlarını kişiselleştirmektedir. Ev içinde kullandığı renkler veya mobilya tercihleri doğrultusunda kullanıcının iç dünyasını yansıttığı gözlemlenmektedir. Ev içinde dijitalleşen kullanıcıların her birinin deneyimi çok farklı boyutlardadır. Ayrıca kullanıcıların başka kullanıcılarla iletişim kurduğu ölçekte büyük olabilmektedir. Kullanıcıların ev içindeki kişisel deneyimleri kullandıkları araçları kullandıkları odaya göre bile değişiklik gösterebileceği gibi amaçları da bu yönde değişim gösterebilmektedir. Küreselleşme sonucunda kullanıcıların fiziksel engelleri ortadan kalkmasıyla mekanla etkileşimleri sınırsız bir boyuta çıkmaktadır (Bauman, 1999).

Birbirinin aynı iki daire, kullanıcıları bakımından bambaşka şekillenebilir hem dışarıdan hem de içeride yaşayan kullanıcılar tarafından bambaşka deneyimlenebilir. Kullanıcıyla mekan etkileşime girdiği zaman mekanın kişiye özgü deneyimlemesi kaçınılmaz bir sonuçtur. Bireyin mekan içinde geçirdiği deneyim süreci evin yapısal kimliğinin oluşmasını sağlamaktadır. İlk başlarda mekanı deneyimleyen bireylerin mekanla etkileşim sürecini esnasında mekanın tek bir boyutta olduğu görülmektedir. Mekanla kullanıcı deneyimleri sayesinde alanla özdeşleşir ve boyutlar kullanıcının iç benliğine işlemektedir. Kullanıcı, mekanı deneyimlerken bunları duyular yoluyla entegre ederek farklı izlenimler benimsemektedir (Pallasmaa, 2011). Duyuların

mekana kattığı kendine özgü birtakım kodları bulunmaktadır. Her duyunun kullanıcıya kattığı deneyim o kullanıcının mekanda bulunduğu zaman dilimine göre de değişiklik göstermektedir. Evin kimliği, kullanıcıda derin izler bırakarak çevreyle etkileşime girmesi sonucu her kullanıcıya farklı deneyimler yaşatma imkanı sağlamaktadır.

Evin mekânsal kimliği, ev ile kullanıcının geçirdiği etkileşim kişiden kişiye farklılık gösterdiği gibi bireysel anlamı dışında toplumda herkesin aynı şekilde ifade edip ortak bir sonuca varabileceği anlamı da bulunmaktadır. Ev bir düzen olarak tanımlandığı zaman kavramsal bir unsur fakat kimlik olarak tanımlandığında ise duygusaldır. Yer kimliğini barınma olanağını sağlamış olan insanlardan alırken insan da kimliğini yaşadığı yerden almaktadır. “Temel bir karşıtlık kimliğin sosyal ve bireysel yapısından doğar. Sosyal bakışı açısına göre ev, ortak sembolik bir dille ifade edilen kimlik olarak yorumlanır. Bireysel yorumlarsa ev ve insan ruhu arasındaki bağlantının üzerinde durur. Ev hem ifade hem aynadır hem sosyalliği hem bireyselliği geliştirir hem kolektif iradeyi hem kişisel deneyimi yansıtır.” (Güneş, 2002). Ev kullanıcıların iç dünyasını yansıttığı için ayna görevi görmektedir. Kullanıcının iç dünyası ne kadar karmaşıkça yaşadığı evde karmaşık olmaktadır. Eğer bir insanın hayatında belirli bir düzen yoksa yaşadığı evde de düzen aranmasını beklemek çok doğru olmaz çünkü aynı Güneş (2002)’nin de bahsettiği gibi yaşanan ev insanın deneyimlerini yansıtmaktadır.

Küreselleşen ev kavramı kullanıcının mekanı kişiselleştirmesi ve bu mekandan aldığı deneyimle ayrı düşünülmesi imkansızdır. Kullanıcının yaşadığı mekandan alacağı deneyimin farklı olmasındaki en önemli sebep elbette ki mekanın onlara özgü olmasından dolayıdır. Her kullanıcının kişisel deneyimleri farklıdır, çünkü her insanın karakteri ve hoşlandığı şeyler birbirinden bambaşkadır. Evin yeni boyutundaki deneyimlerimizi ve dış dünya ile ilişkimizi hareket etmeden gerçekleştirebildiğimiz dijitalite sayesinde kullanıcılar için yaşam çok daha kolaylaşmıştır.

3.1.3. Kullanıcının Küreselleşen Evdeki Aidiyeti

Mekanla olan aidiyetlik hissi, kişilerin kendi benliklerini mekana ait hissetmesi sonucu gelişmektedir. Kişi kendini mekanın bir parçası olarak görerek o ortama karşı sorumluluk duygusu benimsemektedir. Bu durum ile beraber mekanla kendi arasında bir bağ kurmaktadır (Solak, 2017). Bu bağ kurma hissi ve kendini bir yere ait hissetme

hissi sanal ortamda da aynıdır. Kullanıcılar uzun zamanlı kullandıkları sanal uygulamalar aracılığıyla orada geçirdikleri vakit boyunca fiziki olarak var olmayan mekan ile aralarında bir bağ kurmaktadır. Sanal mekanların arttığı günümüz toplumlarında evin düzeni değişerek küreselleşme eve yansımıştır. Teknolojik koşullara uyum sağlayan kullanıcılar sanallığı kişisel mekanlarına taşımışlardır.

Evin hem ruhsal düzeni hem de insanların beklentisini karşılaması gerekmektedir. Eğer bir ev insanın beklentilerini karşılamıyorsa insanlar bu memnun olmadığı yerde yaşamaktan kaçınmaktadır. Bundan dolayı kullanıcılar bulundukları yeri terk edip yer değişikliği yapmak ister. Bununla birlikte yeni ev arayış serüvenleri başlamaktadır. İnsanlar isteğe bağlı ev değişimi dışında bir ihtiyaç ya da zorunluluktan kaynaklı da yer değiştirebilmektedir. Örneğin; ulaşım kolaylığı, yeni bir iş, şehir değiştirmek, okul gereksinimi, doğal afetler gibi birçok sebepten dolayı insanlar evini değiştirip farklı yerlere taşınmaktadır. Bir evi değiştirebilmek kolay olduğu gibi bunun zorlukları da bulunmaktadır. İnsanlar yaşadıkları yerlerde anılar biriktirdiğinden, komşuluk ilişkileri ve alışkanlıklarından kaynaklı bir yerden kopmakta zorluk yaşayabilmektedir. Aslında dört duvar olarak görülen evin, insanlardaki anlamı çok derin izler taşımaktadır. Yeni bir yere taşınan kullanıcılar, çoğu zaman eskiye olan özleminden dolayı ya da alışamadığından kaynaklı yeni evde zorluklar yaşayabilmektedir. İnsanların yeni eve alışma süreci, yaşadığı ortama adapte olması, evi yuva olarak tanımlayabilmesi için insanın ancak kendini o yere ait hissedebilmesi gerekmektedir. Bir insanın ihtiyaçlarını karşılayabilen bir ev o insan için artık yuva olmaktan öte kendiyle baş başa kalabildiği, istediği zaman başka insanlarla vakit geçirebileceği yer olarak hayatında önemli bir yere sahip olmaktadır. Bu ev o insan için hem bir sığınak, korunma ve barınabileceği bir alan olmakta hem de ruhsal anlamda bir şeyler paylaşabileceği mekanlar olarak tanımlanmaktadır. Bu da gösteriyor ki ev hayatımızda dört duvar olmasından öte bir şeyler paylaşabildiğimiz, kendimiz olabildiğimiz rahat ortamları bize sunmaktadır. Evdeki eşyalar, insanın gerçek benliğini hatırlatmakta katedral, bir camii kadar başarılı olduğu görülmektedir (Botton, 2018).

Kullanıcının küreselleşen evdeki aidiyeti, o yere olan bağlılığı mekandan almak istediği deneyim ve mekanı yaşanabilecek bir yer yapmasıyla oluşmaktadır. Kullanıcı ister bulunduğu odalarda yer değişikliği yapsın; isterse o evde kullandığı teknolojik cihazlarla ortamdan kopsun bulunduğu yeni mekan sanal ortamdır ve fiziksel bir

ortamda bulunmasa bile bu mekanda aitlik duygusu oluşmaktadır. Kullanıcılar sanal mekanda da gerçek mekanda da bulunduğu grubun kurallarını benimseyerek o ortama ait olurlar. Bu gruplar kimi zaman çok olacağı gibi yalnızca iki bireyin birlikte iletişim kurmasıyla da gerçekleşebilir. Bu da gösteriyor ki kullanıcı ne kadar çok bulunduğu ortamda vakit geçirirse kendini o ortama daha çok ait hisseder. Evdeki aidiyetlik durumumuz teknolojinin gelişmesi ve kullanıcıları aktif olarak içine almasıyla sanal aidiyetlik kavramını ortaya çıkarmıştır (Bozdağ, 2023).

Kullanıcıların ev içindeki küreselleşme hareketleriyle oldukları ortamda sosyalleşebiliyor olma durumu evin özgürleşmesine yol açmıştır. Kullanıcıların internet aracılığıyla özgürleşebildiği ve ev içindeki sınırların ortadan kalkmasıyla yeni bir ev modeli hayatlarımıza girmiştir.

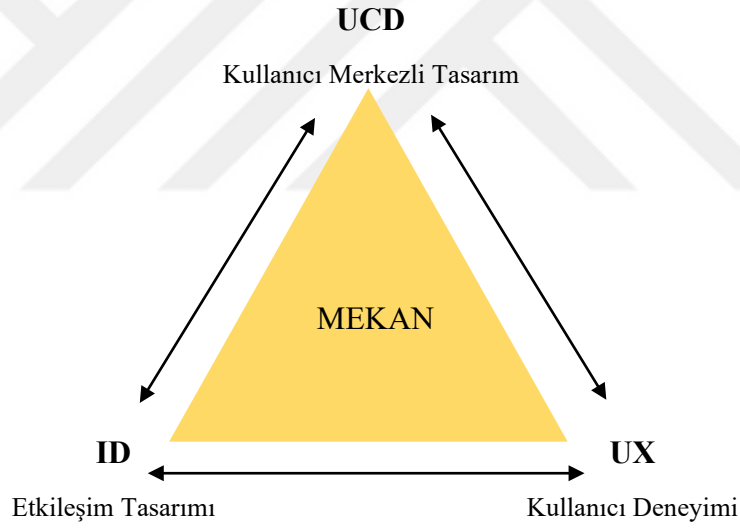
3.2. Küreselleşen Ev ve Kullanıcı Merkezli Tasarım Anlayışı

İnsanların geçmişten bugüne barınma ihtiyacını karşılamak için inşa edilen evler, günümüze doğru teknolojinin gelişmesi ve insanların konfor ihtiyaçlarının artmasıyla tasarım yaklaşımları değişmiştir. Günümüz teknolojisinin evrimleşmesi toplumsal yapıdaki değişimleri de beraberinde getirmiş ve kullanıcıların taleplerinin artması ve kolay yaşamı benimsemeleri tasarımları etkilemeye başlamıştır. Kullanıcıyı hedef alan, kullanıcıların bireyselleşmesini sağlayan tasarım yaklaşımları geliştirilmiştir. Tasarımda kullanıcıyı merkeze alan ve isteklerini hedef alarak daha iyi, yaşanabilir mekanlar yaratarak kullanıcının gereksinimlerini karşılayabileceği alanlar tasarlanmaktadır. İhtiyaca göre oluşturulan çözümlerde tasarımcının kullanıcı üzerinde dikkat ettiği başlıca konular; beden, eylem, davranış, algı ve yaşam biçimi olarak sıralanmaktadır. İnsan bedeninin tasarımlarda ergonomiye yön vermesi ve konforuna uygun tasarımlar yapılması direkt olarak kullanıcıyı hedef almaktadır. Ergonomi, evrensel veya katılımcı tasarım yaklaşımları gibi süreçlerde kullanıcının eylemlerinin değerlendirilmesi oldukça önemlidir. Bu gibi durumlara bağlı olarak tasarım yaklaşımları benimsenmekte ve kullanıcıya uygun mekanlar tasarlanmaktadır. Teknolojinin kullanıcıları üretici-tüketiciye dönüştürdüğü toplumsal yapıda yaşayan insanlar, topluluk halinde yaşamaktadır fakat yeri geldiği zaman bireysel olarak düşünülmektedir (Erap v.d., 2021).

Kullanıcı merkezli tasarım anlayışı olarak ifade edilen bu kavram, kullanıcı- nesne ve mekan ilişkisini inceleyerek küresel evin oluşmasına zemin hazırlamaktadır. Bu tasarım yaklaşımında kullanıcının mekandaki ilişkisi ele alınır ve buna uygun bir mekan hazırlamak için kullanıcının ihtiyaçlarını göz önünde bulundurularak tasarım kurgulanır. Kullanıcıların ihtiyaçları belirlendikten sonra olası problemlerin tespitinin yapılması, teknolojiyi kullanarak esnek kullanımın sağlanmasıyla estetik bir biçime büründürülmesiyle etkileşimin değerlendirilmesiyle tasarım döngüsü oluşturulmaktadır. Dijital ekranların arayüzleri, mimari tasarım, şehir planlaması, endüstriyel tasarım ve iletişim tasarımları gibi çeşitli alanlarda kullanıcı merkezli tasarım uygulamaları yapılmaktadır (Erap v.d., 2021). Bu gibi tasarım alanlarının hepsinin ortak amacı bireye odaklanmasıdır. Mekan, deneyim ve etkileşim sonucu kültürel etkenlerle bireylerde dönüşüm gerçekleşmektedir. İnsanların bir kullanıcı olarak ele alınıp, ihtiyaçları göz önünde bulundurularak bireysel boyuta inerek tasarımlar yapılmaktadır. Birey için bir yaşam alanı tasarlanırken bireyin nesneler ile kurduğu ilişki, mekanla iletişimi, rutin gündelik davranışları ve karşılaştığı durumlarla çıkacak sonuçlara uygun olan bir tasarım anlayışı benimsenmektedir. Küreselleşen ev ile günümüzde kullanıcılar için mekan tasarlanırken esnekliğine, fonksiyonelliğine, uygulanabilirliğine, kullanabilirliğine önem verilmektedir. Bu gereksinimleri karşılayabilen evler tasarlanarak, kullanıcı merkezli bir tasarım anlayışı benimsenerek günümüz evleri daha yaşanabilir ve hareketli evlere dönüştürülmektedir. Bu hareketlilik mekanda fiziksel olarak olmasa da sanal olarak hareket özgürlüğünü bizlere sunmaktadır.

Bir mekanın kullanılış şekli, kullanıcının zihnindeki algısı ve bedeniyle bilinçdışı gerçekleştirdiği eylemler sonucunda değiştiği gözlemlenmektedir. Kullanıcının bulunduğu ortamı algılama durumu, görsel ve sezgisel algıyla ilişkili hafızasında sakladığı bilgi birikim sonucu etkileşime girmektedir (Dervişoğlu, 2008). Mekanda insan bedeniyle var olur, zihni ile bulunduğu ortamı algılar, eylemler ile etkileşimde bulunur ve bunun sonucunda mekanı deneyimlemiş olur. Schulz şu cümle ile bunu açıklamaktadır: “İnsanın bulunduğu yer mekânın merkezidir ve mekân insanın eylemlerine göre şekillenir” (Norberg-Schulz, 1971). İnsan bulunduğu mekanda ana merkezdir ve insanın eylemleri sonucu bu mekan değişmektedir. Her insanın gösterdiği eylemler sonucu mekanlar kullanıcıya bağlı olarak değişim göstermektedir. Bunun sebebi de mekan aynı olsa bile kullanıcının gösterdiği eylem sonucu deneyim

biçimi de değişmektedir. Bu da gösteriyor ki bir mekanın her kullanıcıya göre farklı etkileşim düzeyleri vardır. Toplu alanlarda her türlü kullanıcıyı kapsayan değişiklikler yapılmaktadır. Her kullanıcının bu mekanı kullanabileceğini düşünerek olası durumlara karşı önlemler alınarak mekanlar tasarlanmaktadır. Fakat bu durum ev ortamında farklı olarak daha özelleşmekte ve kullanıcı profillerine göre esnek çözümler üretilmektedir. Kullanıcı merkezli tasarımda, sadece mekanın kullanıcıyla etkileşimi değil aynı zamanda çevre ve mekandaki nesnelerle kurduğu etkileşimde önemlidir. 1990'lı yıllarla beraber başlayan bir diğer adı insan merkezli tasarım anlayışı kavramı başta endüstriyel tasarım için kullanılmaktaydı. Ürünlerin kullanılabilirliği ve dijital arayüzlerle kullanıcının etkileşimi gibi kullanım alanlarının kullanılmasının yanı sıra otomobil sektörüne de dahil olmuştur. Kullanıcı deneyimi, mekan ve kullanıcı arasındaki etkileşimin ve kullanılabilirliğinin ölçülmesine dayanmaktadır. Bu üç kavramda birbirinden beslenmektedir (Erap v.d., 2021), (Şekil 3.1).



Şekil 3.1: Mekâna Bağlı Kullanıcı Deneyimi Tasarımı (Erap v.d., 2021).

Kullanıcı deneyiminde aşağıda sıralanan özellikler;

- Bir mekanda bulunan kullanıcıların duyuşal yönleriyle mekanı algılaması,
- Nesnelere olan erişimi,
- Bu mekanda yer alan nesnelerle etkileşiminin sağlanması,
- Gerçekleştirdiği etkileşim süreciyle ortamı deneyimlemesi,

- Bu deneyimi tekrarlayarak diğer mekanlarla geçirdiği etkileşimle kullanarak iletişim kurması tasarımıda önemli kriterler olarak kabul edilmektedir (Erap v.d., 2021).

Kullanıcının mekanı deneyimlemesi ile geçirdiği bu etkileşim sürecine bakıldığında kullanıcının sadece bulunduğu mekanla değil ayrıca başka mekanlar ile etkileşim kurduğu görülmektedir. Dijitalliğin günümüzde kullanıldığı ev içinde geçirdiğimiz süre içinde de araç olarak kullandığımız elektronik cihazlar diğer mekanlar ile etkileşime geçilmek için kullanılmaktadır. Kullanıcının geçirdiği bu tasarım sürecinde evlerini bir araç olarak kullanması söz konusu olmuş ve buna uygun ortamlar hazırlayarak evin üzerindeki etki değişmiştir.

3.3. Kullanıcıların Etkileşim Düzeyi ve Ölçekler ile Bağlantısı

Kullanıcının bulunduğu mekana göre etkileşim düzeyindeki boyutlar farklılık göstermektedir. Kullanıcıların yaşadıkları ölçek farklılık gösterebileceği gibi aynı ortamda bulunduklarında da mekandaki deneyimleri benzer olmamaktadır. Toplumsal yapıların farklılığı, kültürler, yaş, eğitim durumu, algı, duyguları, ekonomik durum ve duyguları mekandan alınan etkileşim düzeyini etkilemektedir. Etkileşim düzeyinin mekan ve kullanıcı özelinde ölçekler ile bağlantısı bulunmaktadır. Kullanıcıların mekanlarda bireyselleşebileceği gibi bulundukları ortamda çevre ile etkileşime geçtiği taktirde mekandaki deneyimlerini de buna bağlı olarak etkilemektedir. Kullanıcıların aynı mekandaki başka kullanıcılarla etkileşime girmesinin dışında farklı konumlarda yaşayan kullanıcılarla da etkileşime geçtiği küreselleşmenin bir etkisi olarak görülmektedir.

3.3.1. Kullanıcının Ev Ortamı (Mekansal Düzey) ile Geçirdiği Etkileşim

Değişen kullanıcı profillerine uygun mekanlar tasarlamak bir mimarın görevlerindendir. Ortamda ne gibi ihtiyaçlara gerek olduğunu tespit ederek doğru mekânsal düzeni getirmeli ve mekandan maksimum verim almalıdır (Güneş, 2002). Kullanıcının günlük hayatını devam ettirirken ev ortamında geçirdiği olmazsa olmaz ihtiyaçları vardır. Bunlar bilindiği üzere barınma, mahremiyet, kişisel alanların oluşturulması, yeme-içme ve uyku gibi temel ihtiyaçlardır. Bunun yanında insanların

yaşamsal faaliyetleri dışında gelişen diğer ihtiyaçlarını karşılayabileceği ortamlar da oluşturmak tasarımcının sorumluluğundadır.

Bireylerin tüm ihtiyaçlarını karşılamasını sağlayan ev, bireylerin özelliklerini yansıtmasının yanı sıra yaşadığı toplumun da özelliklerini yansıtmaktadır. Ev kullanıcıları burada kendi özelinde yaşasa da dış dünya ile etkileşim kurmaktadır. İhtiyaçlar, toplumdan topluma, kültürden kültüre, bireyden bireye göre değişiklik gösterdiği için toplu mekanlarda bu tam anlamıyla saptanamamaktadır. Bu yüzden toplu alanlarda kişiye özel değil, tüm kullanıcıları düşünerek mekanlar tasarlanmaktadır. Evin dış duvarları kamusal alan ile özel alan arasında bir sınır işlevi görmektedir ve bu alanların birbirinden ayrılmasını sağlamaktadır. Evin dış cephesinde bulunan kamusal alanlar dışarı ile olan bağlantıyı ne kadar ayırmış olsa da yine de bağları tamamen koparmamaktadır. Dış duvarlar bir engel oluşturduğu ve mahremiyeti sağladığı için bu duvarlar ancak o ev ile bağı olan kullanıcılara girişi sağlayabilmektedir. Evin içi kullanıcılara mutluluğu, güveni, huzuru, ait olmayı, sıcak yuvayı hissettirmektedir. İç mekan kullanıcıların toplumsal ve kişisel deneyimlerinin belirlendiği, biçimlendiği ve şekillendiği bir çevreyi oluşturmaktadır (Pekpostalıcı, 2009).

Kullanıcılar, her mekânda rahatça gereksinimlerini karşılayamadığı için özel mekanlara ihtiyaç duymaktadır. Bireylerin kendini özel hissedebileceği, kendi özel kimliğini yansıtabileceği, kendiyile vakit geçirebileceği, mahremiyetini sağlayabileceği mekanlara gereksinimi vardır. İnsanlara böyle alanlar tasarlayabilmek için mahremiyet alanlarına özen göstermek ve ihtiyaçları doğrultusunda onları güvende hissettirebilecek mekanlar tasarlanması gerekmektedir. Mahremiyet anlayışı her birey için farklılık göstermektedir. Mahremiyetin düzeyi, bireyin kültürel yapısına, aile yapısına, davranış şekline ve beklentilerine bağlı olduğundan dolayı değişmektedir. Mahremiyette bir diğer önemli nokta ise bireyin bireyle ve bireyin toplumla arasında kurduğu iletişimdir (Tamgaç,1997). Mahremiyeti ev ortamında yeterli koşullarda sağlayan kullanıcılar bu ortamda yaşamıyorsa başka kullanıcılarla da etkileşim kurmaktadır. Örneğin; apartmanda yaşayan bireyler komşularıyla gün içinde birbirlerinin evlerine giderek bulundukları ev ölçeğinde etkileşim içinde olmaktadırlar. Komşuluk kültürünün geçmişte çok daha fazla olduğu zamanlar kullanıcılar birbirlerinin evlerine gidip ziyaret etmekteydi ve böylece iletişim ölçekleri gelişmekteydi; fakat günümüzde bu bağı giderek koptuğu görülmektedir. Ev içindeki

mekanların her biri farklı fonksiyonlardaki odaları oluşturmaktadır. Çoğu zaman işlevlerine uygun olarak odaları bölümlerken kullanıcılar gerektiği zaman ve yeterli derecede alanları yoksa aynı odayı birden fazla işlevde kullanmaktadır. Günümüzdeki evlerde en az bir yatma mekanı, mutfak ve tuvaleti barındıran yerlerin kurgulanması söz konusudur. Ev içinde bulunan bölümler; yaşam mekanı, yatma mekanı, mutfak, banyo ve geçiş mekanı olarak adlandırılan koridorlardan oluşmaktadır (Şekil 3.2).



Şekil 3.2: Ev İçinde Bulunan Bölümler (Url-4; Url-5, Url-6'dan yararlanılarak oluşturulmuştur).

Salon, bireylerin bir araya gelip sohbet ettikleri, paylaşım yaptıkları, beraber yemek yedikleri, bir şey izledikleri, müzik dinledikleri ve çoğu zamanda misafir ağırladıkları ortak kullanılan bir mekan olarak tanımlanmaktadır. Özel alan olarak bireylerin mekanda ayrı vakit geçirebilecekleri alanları ise yatak odaları oluşturmaktadır. Burası bireyin kullandığı kişisel mekan olduğu için evde yaşayan diğer kullanıcılardan ayrı vakit geçirebileceği ve mahremiyetini sağlayabileceği alanlardır. Kullanıcılar bu odalarda öznel etkileşimlerini sağlayabildiği gibi mekandan farklı deneyimlere de ulaşabilmektedir.

3.3.2. Kullanıcının Yakın Çevre (Mahalle/Semt Düzeyi) ile Geçirdiği Etkileşim

İnsanın çevresiyle kurduğu ilişki tüm yaşamını etkilemektedir. Günümüzde teknolojinin de gelişmesiyle beraber farklılaşan toplumların çevreyle kurduğu etkileşim düzeylerinin boyutları da giderek artmaktadır. Ev kullanıcısının çevre ile kurduğu etkileşimdeki bir üst ölçek mahalle ve semttir. Kullanıcılar evin yakınlarında

yer alan kafe, restoran, okul, küçük işletmeler ve ofisler ile etkileşime geçmektedir. Ev konumunun çok fazla uzağına gitmeden ve yürüme mesafesinde olan mekanlarda farklı bireylerle etkileşime girmektedir. İletişim ağlarını güçlendirmesini sağlayan mekanların her kullanıcıya hitap etmesi ve farklı deneyimleri içinde barındırması kullanıcıların hayatını olumlu yönde etkilemektedir (Şekil 3.3).



Şekil 3.3: Kullanıcının Mahalle ve Semt Ölçeğindeki Etkileşimi (Url-7; Url-8’den yararlanılarak oluşturulmuştur).

Mekanda kullanıcıların yaşama özgü kendi izleri oluşurken her bir mekanda da kişiye özgü karakteristik özellikler oluşmaktadır. Çevre ve kullanıcının bulundukları ortamda etkileşim içinde olmaları sayesinde mekanın değerini arttırmaktadır. Bu değer fiziki olarak karşılığı olamamasından dolayı mekan algısının yoğunlaştığı bölgelerde mekana olumlu ve olumsuz koşulda etki etmektedir. Etkileşim düzeyinde önemli bir kavram olan algı değişimi mekanın geliştiği süre boyunca gözlemlenmektedir (Tanrıvermiş vd., 2023). Rapoport da çevrenin insan davranışlarını etkilediğini ve çevredeyken insanların bu belirlenen davranış kalıplarını benimseyerek buna uygun biçimde davrandığını belirterek insanların uyum sağladığından bahsetmiştir (Önal,1997).

Genel olarak kullanıcının niteliklerini yaşı, cinsiyeti, eğitim düzeyi, sosyo-kültürel yapısı, sosyo-ekonomik yapısı, duyguları, beklentiler, yaşam tarzı, önyargıları, dünya görüşü, geçmişte yaşadığı deneyimleri belirlemektedir. Buna bağlı olarak kullanıcıların istekleri değişebilmekte, bulundukları ortamdaki memnuniyet düzeyleri de farklı olmaktadır. Kullanıcılar bulundukları çevrenin davranış kalıbına göre o ortamdaki etkileşimlerini gerçekleştirmektedir. Kullanıcılar yabancı bulundukları mekanda vakit geçirirken bu ortamın davranış kalıbına göre kendilerini ifade

etmektedir. Mahalle ve semt gibi aşına oldukları, yabancılık çekmedikleri mekanda bulunurken diğer kullanıcılarda bu mekanlara aşına olduğu için etkileşim düzeyleri ve kurdukları iletişim düzeyi büyümektedir.

3.3.3. Kullanıcının Uzak Çevre (İl Düzeyi) ile Geçirdiği Etkileşim

Kullanıcıların aynı il içerisinde farklı ilçelerde yaşayan kullanıcılarla geçirdiği etkileşim süreci uzak çevre ölçeği olarak tanımlanmaktadır. Kullanıcıların çevre ilçelerde yaşayan kullanıcılarla bulundukları kamusal mekanlar, ofisler, okullar, restoranlar, kafeler ya da eğlence sektörünün bulunduğu mekanlarda yabancılarla ortak bir payda için bulundukları mekanlar olarak sınıflandırılmaktadır. Toplumdaki bireyler tarafından kullanılan bu mekanlar kullanıcıların iletişimini veya amaçlarını gerçekleştirdikleri, etkileşimin büyük ölçekte arttığı mekanlardır.

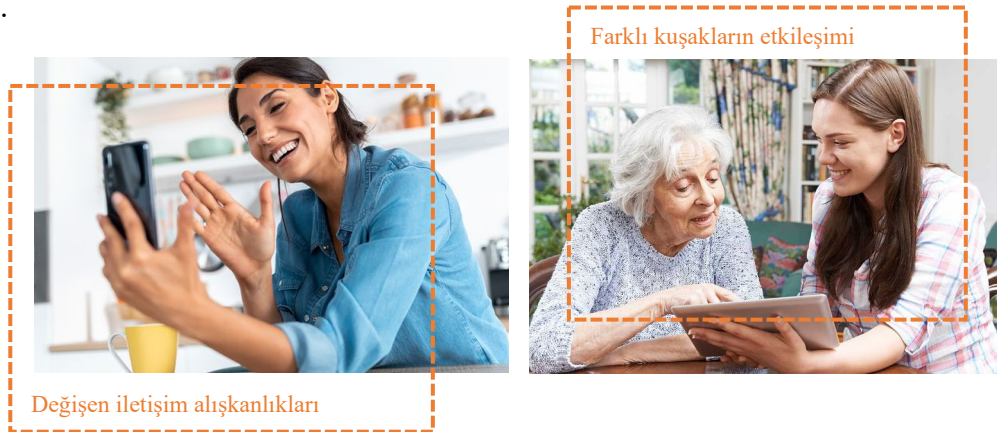
Etnik köken açısından, yaş grubu, kültür, eğitim, gelir düzeyinin, ekonomik boyutun, ilgi alanlarının farklı olduğu fakat bir şekilde ortak bir amaçtan dolayı o mekanda toplanan bireylerin bu mekandaki kullanıcılarla etkileşim düzeyinin artmasına yol açmaktadır. Değişik çevrelerin birbirinden ayrılması, değerlerin farklılaşmasına neden olmaktadır. Ayrıca topluluklardaki mekan, zaman, anlam iletişim anlayışının oluşmasında farklı çevrelerin doğmasını da yol açmaktadır (Kumbasar, 2008).

Kullanıcılar farklı bölgelerde yaşamalarına rağmen aynı il içinde bir mekanda buluşabilir ve iletişimlerini dışarıda gerçekleştirebilmektedir. Bunun yaygınlaşmaya başlamasının elbette ki günümüz toplumunun etkisi büyüktür. Geçmişte insanlar sadece ev ortamında arkadaşlarını buraya davet ederek vakit geçirirken günümüz toplumunda yaşayan insanlar mekanların giderek artmasıyla ev ortamındaki sosyalleşmenin boyutu değişmiştir. Ölçeğin il sınırına çıkmasıyla kullanıcıların mekan içindeki etkileşim düzeyleri farklılaşmıştır. Aynı ilde yaşayan kullanıcılar beraber ortak bir mekanda buluşarak o mekanın davranış normlarına uyarak mekanda vakit geçirmektedir. Ev dışında olan mekanlarda kullanıcılar o mekana göre davranış kalıpları geliştirdiği için bu mekanlardaki sınırlar çerçevesi içinde etkileşimlerini sürdürmektedir. Belirli bir çevrede yaşayan toplumun kültürü yansıtması, bir yandan da toplumdaki bireyleri etkileyip şekillendirmesi kültürel etkenlerin yapılması çevrenin kurgusundan dolayı kaynaklandığı fikri giderek önem kazanmaktadır (Kumbasar, 2008).

Kullanıcılar, toplumun her bireyinin kullandığı bu mekanlara ulaşabilmek için toplu taşıma veya özel araçlarını kullanarak ulaşım ağlarından yararlanmaktadır. Ev ölçeğinden çıkarak önce mahalle, semt ölçeğinden geçerek bu mekanlara ulaşmaktadır. Bu da gösteriyor ki; üçüncü ölçek olarak adlandırılan il ölçeğine ulaşabilmek için iki farklı ölçekten hareket etmesi gerekmektedir. Kullanıcılar gün içerisinde ulaşmak istediği mekana gidebilmek için birden çok mekan arasında geçiş yapmaktadır. Bu mekanlarda istemsizce hareket etmekte ve etkileşime geçmektedir.

3.3.4. Kullanıcının Farklı İller (Ulusal Düzey) ile Geçirdiği Etkileşim

Günümüzde teknolojinin gelişmesi bizlere uzakta yaşayan sevdiklerimizle yer, zaman fark etmeksizin iletişim kurma özgürlüğü vermiştir. Geçmişte telekomünikasyon bağlantıları gelişmemiş olduğu için ev kullanıcısı bilgi ve eğlenceyi yalnızca dış dünyaya çıkarak gerçekleştirebiliyordu. Bu gibi aktiviteleri ev ortamında gerçekleştiremediği için dış dünyaya hareket etme zorunluluğu vardır. Fakat bu durum dijital ortamın eve taşınmasıyla değişmiştir. Kullanıcıların normalde sadece iletişim halinde oldukları arkadaşlarıyla, okullarda veya diğer kuruluşlarda gösterdikleri etkileşimin boyutu farklılaşarak hareket özgürlüğünün sınırlarını ortadan kaldırmıştır (Venkatesh,1996). Kullanıcıların ister ev ortamında isterse ev dışında farklı mekanda otururken sevdikleri ile haberleşmesini sağlayan teknolojik cihazlar etkileşim boyutunu bir üst ölçeğe taşımamızı sağlamıştır. İlk başlarda yalnızca genç nesillerin kullandığı elektronik cihazları şu an günümüzde birçok kullanıcı kullanmaktadır (Şekil 3.4).



Şekil 3.4: Sevdiklerimizle Etkileşim Sağlayan Sanal Mekanlar (Url-9; Url-10'dan yararlanılarak oluşturulmuştur).

Özellikle farklı illerde yaşayan kullanıcılarla iletişime geçmemizi sağlayarak sanal mekanları buluşma mekanlarına çeviren teknolojik cihazlar kullanıcıların yaşamlarını kolaylaştırdığı gibi alışkanlıkların değişmesine yol açmıştır. Etkileşimin sadece ev ortamında sağlanmaması kullanıcıların etkileşim düzeyinin artmasına ve mekanda hareket özgürlüğünü sınırsız bir boyuta çıkmasına yol açmıştır.

3.3.5. Kullanıcının Farklı Ülkeler (Uluslararası Düzey) ile Geçirdiği Etkileşim

Kentlerde yaşayan kullanıcılar farklı kültürel değerlere sahip toplumlara maruz kalmaktadır. Kentleşme sonucu farklı kültürler birbirine entegre olmuş bir şekilde yaşamaktadır. Bu durumun oluşumunda küreselleşmenin önemi büyüktür. Toplumdaki bireyler iş imkanları, eğitim, ekonomi, siyasi gibi nedenlerden dolayı yer değişikliği yapabilmektedir. Bu durum kentler ile olan etkileşimi arttırmış ve kentlerin yoğunluğu artmıştır.

Değişik çevrelerin birbirinden ayrılmasındaki nedenlerden biri de kültürlerin farklılığıdır. Farklı kültürlerle beraber yaşayan toplumlar, yaşadıkları mekanda iletişim kurarken kendi toplulukları içinde etkileşim göstermektedir. Her toplumunda kendine ait yaşayış biçimlerinin oluşu insanların çevresiyle olan etkileşimine engel değildir. Günümüzde konutlarla ilgili yapılan çalışmalar sonucunda sosyal ve kültürel değerlerin farklı kültürlerle mekânsal boyutta ifade edildiği görülmektedir (Kırsan vd.,2005). Kullanıcıların farklı kültürlerde yaşayan kullanıcılarla iletişime geçmesini sağlayan teknolojik cihazlar toplumların bağını kuvvetlendirdiği gibi ayrıca etkileşim düzeylerini de arttırmaktadır. Uluslararası katman olarak tanımlanan en üst ölçek kullanıcıların etkileşim düzeyinin tüm dünyaya yayılmasına katkı sağlamaktadır. Kullanıcıların mekan, dil, din, ırk, kültür, sosyal boyut fark etmeksizin kolayca iletişim düzeylerini arttırmasına olanak sağlayan teknoloji cihazlar küreselleşmenin en büyük ölçeğini oluşturmaktadır. Kentleşmenin artması küresel kentleri ortaya çıkarmış ve teknolojik gelişmeler ile bu durum tüm dünyaya yayılmıştır. Küreselleşme sonucunda kullanıcıların uluslararası düzey ile olan etkileşimleri değişmiş ve yeni bir hareketlilik düzeyi yaşıntılarına girmiştir. Hareketlilik düzeyinin dijital boyuta taşınması özgürleşme hareketlerine öncü olmuştur. Küresel kent ile başlayan bu durum ev ölçeğine kadar inerek kullanıcıların farklı kültürel değerlere sahip farklı ülkeler ile etkileşimlerinin kolaylaşmasını sağlamıştır. Kullanıcıların farklı toplumlarla bir arada yaşaması sonucu çok çeşitli ölçeklerle etkileşim kurulabilmektedir. Bu durum olduğu

gibi aynı zamanda kullanıcıların uluslararası boyutta gerçekleştirdiği etkileşim de mekana bağlı olarak değişmektedir. Farklı ülkelerle iletişim kurmamızı sağlayan teknolojik cihazlarla farklı düzlemlerle olan etkileşim boyutumuzun artmasının sağlamasında köprü görevi görmektedir. Mekanlarla etkileşim düzeylerini arttıran kullanıcılar mekan değişikliği yapmadan sanal ortamda farklı ölçeklerle bağlantı kurarak deneyim düzeyini dünya ile paylaşmaktadır.

3.4. Bölüm Sonu: Küreselleşen Ev ve Kullanıcı Mobilitesi Etkileşiminde Dijitalleşmenin Yeri ve Önemi

Kullanıcının mobilitesi, dijital etkileşimli cihazları kullanım oranının artması ile ev içindeki davranışlarında da değişimler meydana getirmiştir. Dijitalleşmenin ev mekanını etkilemeye başlaması kullanıcıların bu mekanlar üzerinde değişiklik yapmalarına yol açmaktadır. Kullanıcılar sanal mekanlarda gerçekleştirdiği hareketliliğin sonucunda evi buna bağlı olarak düzenlemektedir. Kullanıcının sosyal yaşamını etkileyen bu durum evin yenileşen kimliğinin oluşumuna katkı sağlamaktadır. Kullanıcılar küreselleşen ev ile sosyal anlamda evde farklı şekilde vakit geçirmeye başlamıştır. Evin anlamı farklı bir boyuta çıkarak kullanıcıların hareketliliği ve etkileşim düzeyleri sanal boyuta taşınmıştır. Küreselleşen evde kullanıcıların mobilitesi de fiziksel ve sanal boyut arasında devamlı olarak ilerlemektedir.

Kullanıcının evi yuva olarak tanımlayabilmesi için bu mekan ile bağlantı kurması gerekmektedir. Kullanıcı ve ev ilişkisi aidiyet duygusuna bağlı olarak gelişmektedir. Ev kullanıcısı mekan ile etkileşimi sonucu mekana dair kişisel deneyim kazanmaktadır. Kullanıcının evi anlamlandırabilmesi ve kendini oraya ait hissetmesi yalnızca kullanıcı tarafından sağlanabilmektedir. İnsanların evlerinde güvende hissedebiliyor olması orada geçirilen süre ile bağlantılıdır. Mekanda zaman geçiren insan kurduğu etkileşim sayesinde yer ile ilgili bir deneyim edinmiş olmaktadır. Küreselleşen evde sanal mekanlarda geçirilen zaman artmış ve kullanıcıların deneyimi sanal boyuta taşınmıştır. Kullanıcıların sosyal ve duygusal aktivite alanları bu doğrultuda değişmiştir. Somut olarak ve soyut olarak hareket ettikleri alanlar arasında ince bir çizgi bulunmakta fakat etkileşimlerinde herhangi bir sınır bulunmamaktadır. Aynı zamanda ev içinde değişen iletişim ortamlarının buna bağlı olarak olduğu

görülmektedir. Tüm bu değişimleri destekleyen küresel ev ile kullanıcıların dünya ile kurduğu etkileşim de sınırsız olmuştur.

Teknolojik gelişmelerle beraber evin küreselleşmesiyle kullanıcı ve ev etkileşimi büyük oranda değişmiştir. Mekan değişen kullanıcı ile birlikte yeni anlamsal özelliklere sahip olmaktadır. Kullanıcı profilleri değiştikçe mekanın anlamı da kullanıcıya bağlı olarak değişmektedir. Kullanıcıların evi anlamlandırması, aidiyet kavramı, kişiselleştirmesi ve ev içindeki deneyimleri başkalaşmıştır. Kullanıcının geçmişte evden yalnızca almak istediği amaç barınma, korunmayken günümüz küresel evinde sosyalleşildiği, gerekli ihtiyaçların karşılandığı, kamusal alanların evin içine dahil olduğu nitelikli, aynı zamanda özgürleşilen ve sınırların kalktığı bir mekan haline gelmiştir. Kullanıcı deneyimine önem veren tasarımları sağlamaya başlayan yeni ev modeli olan “küresel ev” ile farklı tasarım prensipleri doğrultusunda kullanıcı profillerinin ihtiyaçları önem sırasına alınarak buna yönelik tasarımlar yapılması oldukça önemlidir.

Teknoloji geliştikçe mekanlar değişmekte ve kullanıcıların mekanı anlamlandırması da ihtiyaca bağlı olarak değişmektedir. Bu da gösteriyor ki küreselleşmenin etkileri ev ortamındaki mekanların da değişimini beraberinde getirmiştir. Bu değişime bakıldığında elbette ki kullanıcı faktörü düşünülerek daha işlevsel, çeşitli, fonksiyonel ve esnek mekanlar hazırlanmalıdır. Mekan algısının küresel evde farklılaşması kullanıcıların evi kullanım biçimini değiştirmelerinde etkili olmuştur. Bu etki ile kullanıcılar evi sadece yaşam alanı olarak değil aynı zamanda farklı sosyal aktivitelerin birleşebileceği bir mekan olarak görmeye başlamıştır.

Evin kullanıcı üzerindeki etkisinin değiştiği ve kullanıcıların ölçekler ile bağlantısının arttığı bu yeni ev modelinde dünya ile sınır ortadan kalkarak sanal mekana geçmiştir. Küreselleşen evde kullanıcıların sanal kimlikler üzerinden mekanda hareketlilik düzeyleri fiziksel boyuttan sanal boyuta taşınmıştır. Sanal mekanların kullanımının küresel evlerde artması sonucu kullanıcıların hareket boyutları ölçek olarak sınırsız bir hale gelmiştir. Kullanıcıların küreselleşerek farklı mekanlarda olan kullanıcılarla yaptığı ölçekler evden başlayarak, mahalle, il, ulusal ve uluslararası katmanlara kadar büyüyerek dünyanın dört bir noktasına yayılmaktadır. Evin anlamının değiştiği ve mekanların olduğundan farklı kullanılmaya başlaması kullanıcıların mekan içindeki etkileşimini ve deneyimini değiştirmiştir. Kullanıcılar farklı ölçekte sanal mekandaki

kullanıcılarla etkileşim gerçekleştirmektedir. Bu etkileşimler sosyalleşmenin dışında eğitim, iş, alışveriş gibi gereksinimleri de içinde barındırmaktadır. İnsanlar yaşam alanlarını kişiselleştirebildiği gibi bu kişiselleştirilmiş yaşam alanlarında farklı kullanıcılar ile etkileşim kurmaktadır. Kullanıcı o evin kullanıcısı olabilir, yakın çevrede yaşayan başka bir kullanıcı olabilir ya da direkt uzak konumda yaşayan bir kullanıcı ile etkileşime girebilir. İnsanlar, uzakta yaşayan bir kullanıcıyla etkileşime girebilmek için dijital evreni kullanmaktadır. Sanal düzeylerin yaşamımıza dahil olmasıyla evin yeni pozisyonu değişmiş ve kullanıcıların farklı düzlemlere dahil olmasına yol açmıştır.



4. DİJİTAL ETKİLEŞİMLİ ARAYÜZLER İLE KÜRESELLEŞEN EVİN YENİ POZİSYONU

4.1 Mobilite ile Ağ Toplumuna Katılım Süreçleri/ Hareketleri

Teknoloji ile beraber bilgisayarlar gelişmiş ve buna bağlı olarak kullanıcının istekleri de artmıştır. İnsanlar, bilgisayar içinde kullanılabilecek yeni ağ çözümleri araştırma ve bilgisayarı daha işlevsel bir hale getirme yolları bulmaya başlamıştır. Bilgisayarların insanların hayatına girmesiyle birlikte iletişim yolları da bu sayede gelişmiş ve sosyal ağ oluşumu dünyada zaman ilerledikçe daha çok yayılmaya başlamıştır. Bu ağ çözümleri olarak başlayan çalışmalar ilerleyen yıllarda internet olarak adlandırılmış ve dünyada birçok kullanıcının kullandığı bir arayüz haline gelmiştir.

İşlevsel olması dışında günümüz teknolojik devriminin bir diğer özelliği ise bilginin ve enformasyonun merkezi öneminin yanında bilgi üretiminde bu yeni cihazların kullanılması sayesinde birbiri arasında zincir görevi görmektedir. Bu da gösteriyor ki; yeni enformasyon teknolojileri yalnızca araç değil, aynı zamanda geliştirilecek süreçlerdir. Böylece kullanıcılar kimi zaman kullandıkları uygulamalarla aynılaşıırken kimi zamanda ayrışmaktadır. Bu sayede ağ toplumuna katılan kullanıcılar internet aracılığıyla uygulamalar arasında sanallaşarak bilgiye kolayca ulaşmaktadır (Castells, 2008).

Dijitalleşme sonucu ağ toplumuna katılma süreçleriyle toplumlar üzerinde sosyal ve toplumsal anlamda dönüşümler meydana gelmiştir. Bu durumda iletişim teknolojileri, toplumların alışkanlıklarında, kültürlerinde, sosyalleşmelerinde, iş ve eğitim hayatlarında değişim yaratmaktadır. Kuşaklar modernleşirken ortaya çıkan yeni yaşam tarzlarıyla farklılaşma ve bazı eski yaşayış tarzlarının kaybolmasına yol açmaktadır (Giddens, 2012). Toplumsal yapıdaki sanal dönüşüm bu süreci de beraberinde getirerek nesiller arasında dijitalleşmenin etkilerini yansıtmaktadır. Günümüze baktığımızda kuşaklar arasındaki farklar gözle görülmektedir. Bireyler geleneksel iletişim yollarını bırakmış, bunun yerine sosyal ağlar üzerinden iletişim kurmayı tercih etmeye başlamıştır.

4.1.1. İnternet Ortamı ve Sanal Arayüzlerin Evrimi

Günlük yaşamda iletişim kurmak en temel gereksinimlerimizden biridir. İnsanlar birbiriyle iletişim kurmadan hayatlarını sürdürmesi de mümkün değildir. En ufak bir ihtiyacımız karşılarken bile iletişime ihtiyaç duymaktayız. Tarihsel süreçlere bakıldığında teknolojik gelişmeler ile kitle iletişim araçları hayatımıza girmiştir. Bunun ardından bilgisayarların da hayatımıza girmesiyle iletişim günümüzde daha çok kolaylaşmıştır. Bilgisayar, kâğıt kalem kullanmak kadar gerekli olmasından kaynaklı kullanıcılar tarafından öğrenilmesi gereken bir araç haline gelmiştir. Teknolojik gelişmelerle insanlar eski zamanlarda yalnızca yüz yüze kurdukları iletişimi sanal ortamlarda bilgisayarla kurmaya başlamıştır. Günümüzde bilgisayar aracılığıyla insanlar en uzakta yaşayan yakınlarıyla bile haberleşme sağlayabilmektedir. Bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle beraber ortaya çıkan internet iletişimin dönüm noktasıdır. İnternet dünya çapında 4 milyon bilgisayara yayılmış büyük bir ağ sisteminden oluşmaktadır. İnternet, kullanıcılara hızlı ve güvenilir iletişim yolu sağlamasının dışında, ürünleri paylaşma imkanı bakımından tüm meslek grupları tarafından kullanılmaktadır (Gönenç,2012). Bu teknoloji sayesinde kullanıcılar modemler aracılığıyla başka bilgisayar kullanıcıları ile iletişim kurabilmektedir.

1960'lı yıllarda Amerikan Savunma Bakanlığı tarafından temeli atılmış olan internet askeri bir strateji için geliştirilmiş bir iletişim sistemidir. İnternetin 1993 yılından itibaren daha sık kullanılmasıyla hayatımızdan ayırtıramayacağımız bir parça haline gelmiştir. Bu iletişim aracılığıyla birçok yeni teknolojik araçlar da ortaya çıkmış ve günümüzde başka teknolojik cihazlarla beraber kullanılmaya başlanmıştır. Yeni iletişim ortamları sayesinde insanlar ağlar aracılığıyla mesafe fark etmeksizin birbiriyle sanal ortamlarda haberleşebilmektedir. Kullanıcılar sanal ortamlarda sosyalleşerek çevre ile etkileşim kurmaktadır. Bu etkileşim sosyal paylaşım siteleri sayesinde internete bağlanarak gerçekleştirilmektedir. Böylece teknolojik hayatta yaşanan yenilikler internet ortamında sosyal hayatlarımızı da bu şekilde etkilemektedir. William Riwers ve Wilbur Shram'ın ifadelerine göre kitle iletişim araçlarının fonksiyonları haber verme, eğitim, iş, eğlendirme, dış dünya hakkında bilgiye ulaşılmasını sağlama, kültürün bizden sonra yaşayan nesillere aktarma, eşya ve yeni hizmetlerin tanıtılması gibi bağları ulaştırmada yardım etmektedir (Yengin,2016).

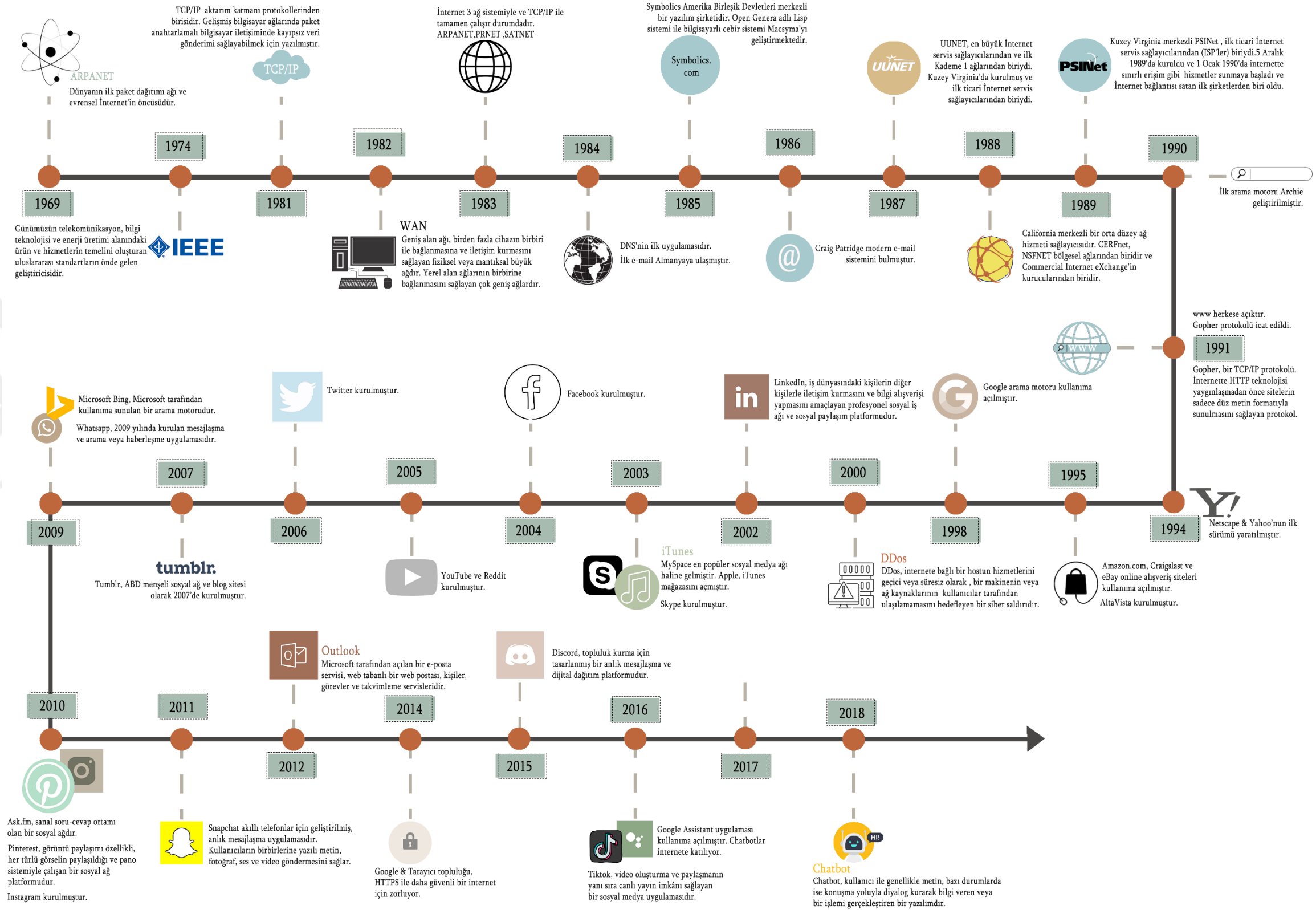
Geçmişte kullanılan radyo, telgraf, gazete, faks gibi kitle iletişim araçlarının yerini günümüzde televizyon, uydu, bilgisayar, telefon ve internet almıştır. Haberleşmeyi sağlayan bu araçlar teknolojinin gelişmesiyle ağlar arasındaki iletişimi sağlamaktadır. 1990'lı yılların sonuna doğru internetin iletişim gücü, telekomünasyon araçları ile bilgisayar alanında olan yeni gelişmelerle mikrobilgisayarlarla farklı işlem aygıtlarına bağlanarak bilgisayarların yaygınlaşması sonucu server olarak adlandırılan sistemler ortaya çıkmıştır. Bu sayede kullanıcılar evde, okulda, işte, parkta, eğlence mekanlarında, ulaşım araçlarında her yerde bu teknolojiden yararlanmaya başlamıştır. Teknolojinin gelişmesiyle uzmanlaşan aygıtlar kullanıcıların taşıyabileceği düzeyde olmasıyla iletişimi sınırsızlaştırmıştır. Böylece bilgisayar gücüyle uygulamalar, veriler kendi içinde saklanmakta ve ağın kendi içinde bulunmaktadır. Bu sayede web siteleri birbiriyle etkileşim kurarak bir ağa bağlanmasıyla belli bir yazılıma sahip olduğu görülmektedir (Castells, 2008).

Bilgisayar ve internet aracılığıyla ağlar arasında haberleşmeyi sağlayan elektronik posta (e-mail) sayesinde alıcı ile kaynak arasında iletişim sağlanan en hızlı yöntemdir. Elektronik posta aracılığıyla zaman kaybetmeden kullanıcılar ağlar arasında bağlantı kurabilmektedir. Düşük maliyet sağlaması ve uzak mesafelere dokümanların eksiksiz yollanabilmesi bakımından insanların hala geçmişten bugüne kadar tercih ettiği bir iletişim yoludur. İnternetin temel kavramını oluşturan *www (world-wide-web)* çoklu araç aracılığıyla linklere, video, fotoğraf, metin, grafiklere kolayca erişim sağlanmaktadır. Böylece insanların bilgisayarla iletişimini gerçekleştirerek bilgiye ulaşım sağlayarak interneti kullanabilir kılmaktadır.

Bilgisayar ve bunun aracılığıyla internet, iletişim serüvenini kökünden değiştirmiştir. Toplumsal yapıyı etkileyen bu değişim sonucunda yatay ve dikey bütün geçişlerde sanal bir evrimleşme meydana gelmiştir. Yeni mekânsal ortam yaratan internetle farklı bir kültürel ortam oluşmuştur. Evrensel bir bilgi ağı olan internet, insanların bilgiye sınırsız ulaşmasını sağlamaktadır. Geleneksel medya ile yeni medyanın da farkı da etkileşimli ve multimedya biçimine sahip olmasından dolayıdır. Dijital kodlama sayesinde kullanıcılar çok fazla bilgiye aynı anda ulaşabildiği gibi bunları bilgi aktarımı yaparak farklı kullanıcı profillerine de yollayabilmektedir (Yengin,2016). Bu açıdan bakıldığında bilgi yalnızca tek kullanıcıyla sınırlı kalmaz, paylaşım yaparak birbirleriyle etkileşim sağlamaktadır.

İnternetin kullanılmaya başlanmasından sonra insanlar iletişimi bu ağ üzerinden gerçekleştirmeye başlamıştır. Bunun sonucunda da sosyalleşebilecekleri sosyal ağlar yaşamımıza dahil olmuştur. Dijitalleşme süreçlerinin giderek gelişmeye başlamasıyla sosyal ağ kullanımı da giderek artmıştır. Günümüzde neredeyse herkes yaş grubu fark etmeksizin sosyal medyayı kullanmaktadır. Günlük hayatın bir parçası haline gelen bu dijital arayüzler sayesinde iletişim kolaylaşmış ve ulaşılabilir olmuştur. Yaşamımızda önemli izler taşıyan bu ağlar kişilerin ihtiyaçları ve gereksinimlerine göre değişmektedir. Örneğin, haberlere bakmak isteyen kullanıcılar *twitter* üzerinden etkileşim sağlayarak gündemi takip etmektedir. Arkadaşlarını takip etmek isteyen veya bağlantı kurmak isteyen kullanıcılar ise *instagram*, *facebook* gibi arayüzlerle etkileşim içine girmektedir. İnternette bunun gibi birçok sosyal medya sitesi bulunmaktadır. *Badoo*, *windows live*, *tiktok*, *youtube*, *skype*, *linkedIn*, *foursquare*, *tumblr*, *discord*, *pinterest*, *snapchat*, *whatsapp* gibi arayüz uygulamaları da sosyalleşmenin yanı sıra hem insanlarla iletişim kurmamızı hem de gündemi takip edip bilgi edinmemizi sağlamaktadır.

Teknolojinin her geçen gün gelişmesiyle bu gibi uygulamalara olan ihtiyaç da giderek artmıştır. Bunun temelinde internetin gelişmesinin büyük bir etkisi olduğu görülmektedir. Geçmişten günümüze kadar internetin değişimine baktığımızda bu sonuca ulaşılmaktadır (Şekil 4.1). Artık insanları iletişimlerini internet tabanlı programları kullanarak sağlamakta ve bu da iletişimi kolaylaştırmaktadır.



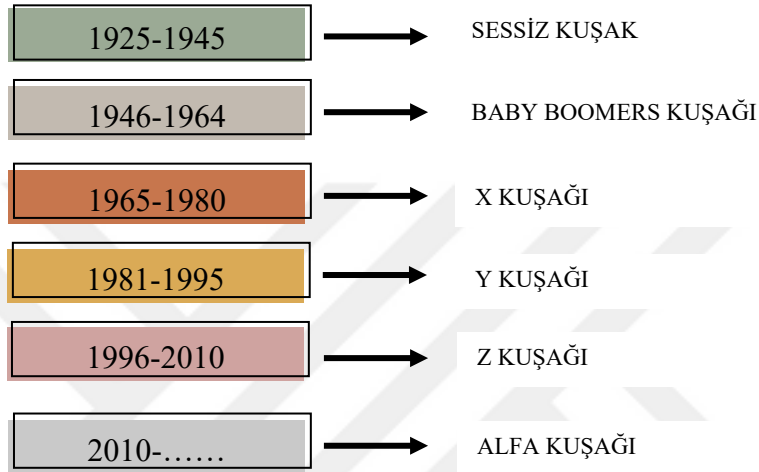
Şekil 4.1: İnternetin Tarihsel Gelişim Süreci Diyagramı (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

4.1.2. Kuşakların Dijitalleşme ile Geçirdiği Dönüşüm

Günümüzün dijitalleşen dünyasını toplumdaki her birey yaş farkı gözetmeksizin kullanmaktadır. Fakat geçmişte yaşayan insanlarda bu yaş kriterinin oldukça farklı olduğu görülmektedir. Bunun asıl sebebi ise teknolojinin her yaş grubuna belirli dönemlerde hitap etmemesinden kaynaklıdır. Bunun neden böyle olduğu ise kuşaklar arasında olan büyük farklardan kaynaklı olmasından dolayıdır. Geçmişte iletişim ağlarının çok gelişmemiş olmasından dolayı kuşaklar teknolojiye çok geç ulaşmış ve hatta bazıları dijitalleşmeyi göremeden bu süreci diğer nesillere aktarmıştır. Bu süreçte dijitalleşen dünyada doğan yeni kuşaklar geçmişteki kuşaklara göre bilgiye daha hızlı ulaşabilmektedir. Eski kuşaklarda kullanılan bilgiye ulaşılan araçların yerini teknolojik aletler almıştır. Böylece eski sistem çalışma koşulları değişmiş ve dijitalleşme hayatımıza her konuda dahil olmuştur.

Zaman ve mekan kısıtlaması olmadan her koşulda ulaşılabilen iletişim ağlarının hakim olduğu yeni dijital bir dünya haline gelmiştir. Ayrıca gelişen bu teknolojilerin çoğunu artık küçük yaş grupları da kullanmaktadır. 13 yaş olarak kabul edilmiş olsa da dijitalleşen kuşakta doğan yeni nesiller teknolojiyle büyüdüğünden dolayı bu dijital dünyaya adapte olmuştur (Korkmaz,2019). Kuşak, yaklaşık aynı zamanlarda doğmuş, aynı çağın şartlarında bulunan ve bundan kaynaklı benzer yönleri olan, benzer zorluklar yaşayan, benzer sorumlulukları olan kişilerin oluşturduğu topluluğa verilen addır. Bir nesil, aynı dönemde yaşadığı için aynı olaylara maruz kalır ve bu durumda eğilimleri aynı yönde olmaktadır. Kuşaklar içerisinde yaşadığı topluluğun olaylarından etkilenmektedir. Ülke içerisinde yaşanan siyasi, ekonomik, sosyal olaylar doğrudan o çağda yaşayan bireylerin hayatlarında derin izler bırakmaktadır (Ersöz, 2018). Kuşaktan kuşağa aktarılan kültürel değerler, belli dönem içerisinde yaşamış toplumların o değerlere sahip çıkması ve kültürel değerleri edinimi sonucu diğer nesillere aktardığı görülmektedir. Toplum bilimciler bunun nedeninin benzer toplumsal olayları yaşayan bireylerin benzer tepkilere ve davranış biçimlerine sahip olmasından kaynaklı olduğunu ileri sürmüştür. Bu sebepten dolayı belli dönemlerde doğmuş bireyler için kuşak kavramı kullanılmaktadır. Kuşaklar siyaset ve ekonomiden etkilendiği gibi aynı zamanda teknolojik gelişmeler, uluslararası ilişkiler gibi birçok sebepten oluşan toplumsal durumlardan da etkilenmektedir. Kuşakların toplumsal, kültürel yönleri dışında üzerinde durulması gereken bir diğer önemli konu ise kendi içlerindeki gruplanmadır. Zaman dilimleri birçok kaynakta farklılık göstermektedir.

Fakat genel sınıflandırmaya bakıldığında 14-20 yıl arasında belli bir kuşağı temsil ettiği sonucuna ulaşılmaktadır. Sessiz kuşağın davranış normlarını savaş belirlerken, *Baby boomers* kuşağını ise savaş sonrası çocuk doğumları belirlemiştir. X kuşağı ekonomik faktörlerden etkilenmiş, Y kuşağı ara dönem olarak kalmıştır, Z kuşağı ise teknoloji ile doğan bir kuşak olmuştur. *Alfa kuşağı* ise yeni kuşak olduğundan kaynaklı kesin olarak uzlaşılmış bir kuşak değildir fakat Z kuşağına benzer özellikler taşımaktadır



Şekil 4.2: Kuşakların Sınıflandırılması (Pekcan, 2022'den Uyarlanarak Hazırlanmıştır).

Y ve Z kuşakları, dijitalleşme, hızlı öğrenme, araştırmaya hevesli, dijitalleşme ile beraber internet ve arayüz kullanımları, teknoloji düşkün olması gibi belirgin özellikleri taşımaktadır (Güngör,2022). Teknoloji içinde büyüyen bu iki kuşak dijital etkileşim sayesinde birçok bilgiye kolay erişim sağlamaktadır. Dijitalleşen kuşaklar, yeni beceriler elde ederek bunları günlük hayatlarını kolaylaştırabilmek için kullanmaktadır. Dijital kültürde gelişen toplumlar, küresel bir ortamda yetişmekte ve diğer nesillere de bu etkileri aktardığı görülmektedir. Bilginin kolay ulaşılabilirliği, iş hayatını olumlu ve olumsuz yönde etkilemiştir. Günümüzde bazı meslekler dijitalleşme ve makineleşmeden dolayı olumsuz yönde etkilenmiş ve sonlanmıştır. Fakat bunun yanı sıra yeni meslek grupları ortaya çıkmış ve teknoloji bu meslek gruplarında kullanılmaya başlanmıştır.

Bir diğer dönüşüm ise iletişim yollarında olmuştur. Yeni kuşaklar, iletişim ağlarıyla haberleşerek geçmişte yaşayan kuşaklara göre yakınlarına daha kolay ulaşmaktadır. Bu da yüz yüze gerçekleştirilen iletişimi olumsuz yönde etkilemiştir. Eski kuşaklar

yüz yüze etkileşimi tercih ederken günümüz kuşakları iletişimi sanal boyuta taşıdığı için etkileşim düzeyinin azaldığı görülmektedir. İletişimin sanal boyutta gerçekleşmesi kullanıcılarda kültürel, toplumsal ve yapısal anlamda kayıpların ortaya çıkmasına neden olduğu için bu açıdan olumsuz etkilenilmiştir. Yenileşen dijital evrenin sunduğu fırsatları iyi değerlendiren günümüz kuşakları, sosyal ağlarda dilediği şekilde gezerek, paylaşım yaparak birçok bilgiyi dijital evrende sosyal medyalara aktarmaktadır (Korkmaz,2019). Çoğunluğu ücretsiz olan bu arayüz programları sayesinde kullanıcılar haberleşme imkanı sağlamaktadır. Küçük, büyük farklı yaş gruplarının kullandığı bu sosyal medya uygulamalarına ilgi giderek artmaktadır. Fakat bu yaş grubunun giderek düşmesinden kaynaklı ebeveynlerin çocukları kontrol etmesi oldukça önemlidir. Günümüzde yaşayan kuşakların teknolojiyle doğmasından dolayı onları bu sanal ortamdan ve arayüzlerden uzak tutmak imkansız olsa da yine de sınırlanabilir. Bunun içinde geliştirilmiş programlar sayesinde küçük yaş gruplarına ekran süresi özelliği getirerek günlük kullanım zamanları sınırlandırılmaktadır. Kuşakların teknolojiye bağımlı hale gelmesi, teknolojik cihazlar olmadan yapamaması, çocukların teknoloji toplumunda büyümesinden dolayı tablet, telefon kullanımının artması en büyük olumsuz etkiler arasındadır. Özellikle küçük yaşta telefon, tablet kullanımının artması ve bu cihazları ebeveynler şahsi olarak çocuklara özel olarak alması sebebiyle güvenlik ile alakalı sorunlar meydana gelmektedir. Farklı kuşakların aynı sanal mekanda bilinmeyen kullanıcı profiline bürünmesinden dolayı ortaya çıkan bir sorundur. Bu da gösteriyor ki kuşaklar teknoloji ile yaşamlarında ne kadar kolaylık sağlamış olsa da kullanım bakımından yaş sınırı giderek düşmektedir. Bunun sonucunda teknolojiden kuşaklar olumsuz etkilenmektedir.

Y kuşağı yalnızca sosyal yaşamda değil, iş hayatında da eğlence arayışında olan bir nesil olarak görülmektedir. Bu kuşak farklılıklara açık ve Z kuşağı gibi teknolojiyi yaşamlarının önemli bir donanımı olarak kullanmaktadır (Selçuk,2020). Günümüz kuşakları sanal arayüzler sayesinde bilgiye kolay erişerek konum değişikliği yapmamaktadır. Bu da aslında kullanıcı mobilitesi olgusunu beraberinde getirdiği görülmektedir. Geçmişte yaşayan kuşaklar bir yere gitmek istediklerinde hareket etmek zorundayken günümüz kuşağı olduğu yerden sanal ortamda kullandığı arayüzler yardımıyla olduğu konumda hareket edebilmektedir. Günümüz toplumu şu an teknolojik gelişmeler sayesinde koşullar buna uygunsa ev ortamında çalışmalarını dahi gerçekleştirebilmektedir (Schawbel, 2012). Bunun sonucunda uzaktan ve esnek

alıřma modelleri hayatımıza girmiřtir. Deęiřen ncelikler ve yeni deęerler ortaya ıkmıř ve yeni nesil aęa ayak uydurmaya bařlamıřtır. Bu gibi alıřma modellerinin hayatımıza girmesiyle iře gitme zorunluluęu ortadan kalkmıřtır. Kullanıcılar cafe, park, ev nerede olursa olsun istedięi konumda alıřabilmekte bu da hareket zgrlęn sınırsızlařtırmaktadır. Uzaktan alıřma sayesinde insanlar erken saatte uyanmak zorunda kalmadıęı gibi ulařımda uzun saatler geirmemeye bařlamıřtır. Bunlar avantaj olarak grlse de uzaktan alıřmanın dezavantajları da bulunmaktadır. rneęin; zaman ve mekan kavramı ortadan kalktıęı iin mesai kavramı sekteye uęramaktadır. Bazı durumlarda ise iř yk artmakta veya alıřanların yeterli alanları yoksa alıřma ortamlarında dikkatleri daęılmaktadır.

zellikle pandemi srecinde yařayan kullanıcıların bir kısmının bu durumdan memnun olmadıęı grlmektedir. Fakat yeni nesil kuřaklar dijitalleřmeye alıřık olduęu iin bu esnek alıřmaları daha sık tercih etmektedir. Bu durumda pandemi kuřaklar arası dijital dnřm de beraberinde getirmiřtir. Bu srec pandemi etkisinde hızlanmış ve keskin dnřme tm kuřaklar ayak uydurmak zorunda kalmıřtır. Bu da gsteriyor ki dijitalleřme ile gerekleřen her bir dnřm gnmzde yařayan kuřakları dnemin kořullarına gre etkilemektedir.

4.2. Ev Ortamında Dijitallięe Bakıř

Dijitallik hareket zgrlę saęlaması dıřında mekan ile etkileřime girmesiyle kullanıcılara benzersiz bir deneyim saęlamaktadır. Teknolojik aletler, kullanıcılara nerede olursa olsun farklı bir ortamda bulunuyormuř hissini verebilmektedir. Bu sayede insanlar mekanda sanallařarak bařka mekanlara gidebilmektedir. Ev ortamındayken de bu durum aynıdır. İnsanların sadece bir ekran sayesinde farklı etkileřim dzeylerine giderek yeni mekanlar tanınması ve bunu ev ortamındayken yapıyor olması toplumun giderek dijitalleřtięini gstermektedir.

Bunun sonucunda deęiřim gsteren zaman olgusu dijitalleřen yařamlar ile birlikte mekanın farklı dzlemlerinin olduęu anlařılmaktadır (Doęan,2020). zellikle de teknolojik geliřmelerin bireylerin yařamında byk etkisi olmuřtur. Zaman ve mekan algısı evin yeni boyutuna zemin hazırlamıřtır. Dijitalleřme sonucunda arayzler sayesinde insanlar birok iřini evden ıkmadan halledebilmektedir. Kullanıcılar sanal kimlikler sayesinde internet arayzn kullanarak etkileřime geebilmektedir. İnternet

kullanımının arttığı günümüz toplumunda gerçek mekanlar sanal mekanlar arası geçiş sağlanarak farklı düzlem boyutlarında etkileşim düzeyleri artmaktadır.

Teknolojinin ev ortamına nasıl dahil olduğunu anlamak için geçmişe bakıldığında; ilk internete erişim sahibi olan bölgeler elbette büyük kentler olmuştur. Onun ardından internet kafeler açılarak evinde interneti olmayan insanlara da bunu deneyimleyebilme imkanı verilmiştir. Bu durumla kısa sürede birçok yerde internet kafeler açılmıştır. Ardından kırsalda yaşayan insanların da bu dijital dünyadan yararlanabilmesi için yeterli koşullar sağlanarak bu alanlara da kurulum sağlanmıştır (Doğan, 2020). Bu gelişmelerin ardından internete erişim büyük şehirler dışında küçük şehirlere kadar ulaşmış ve böylece yaşamlarımızın bir parçası haline gelmiştir. Eve dahil olması ise iletişim araçlarının daha sık kullanılması sonucu bu işlemi hızlandırmıştır.

İnternetin bireylerin yaşamına dahil olmasının ardından 1980'lerin sonlarına doğru yeni bilgi teknolojileri ev ortamına taşınmıştır. İnsanlar artık rutin günlük deneyimlerinin bir parçası olarak her zamankinden daha fazla bilgisayar ve bu gibi benzeri cihaz kullanımına maruz kalmaya başlamıştır. Toplumun günlük olarak uğraştığı geleneksel kurumların çoğu yeni teknolojiler sayesinde evden takip edilecek boyuta çıkmıştır. Çalışma ortamlarında, okullarda, havalimanlarında, alışveriş merkezlerinde, bankalarda ve marketlerde bilgisayar tabanlı teknolojilerden yararlanılmaya başlamıştır. Kolay depolanması ve verilerin toplanması gibi artılarından dolayı birçok alanda bu işletim sistemleri tercih edilmiştir. Gelecekte gelişmekte olan alanlara bakıldığında da bilgi ve telekomünikasyon teknolojilerine olan talep her geçen gün artmaya başlamıştır. 1990'lı yıllara doğru ise artık bu talep en üst nokta olan ev ortamına dahil olarak evde bankacılık, evde öğrenim, uzaktan çalışma, evde alışveriş gibi alanlarda gerçekleşmektedir. Dijitalleşmenin kullanıcıların hayatlarındaki merkez noktasını oluşturmasıyla ve bu teknolojinin eve dahil olmasıyla yenileşme süreci giderek hızlanmıştır (Venkatesh,1996), (Şekil 4.3).



Şekil 4.3: Dijital Teknolojilerin Eve Dahil Olmasıyla Değişen Günlük Yaşam (Venkatesh, 1996'dan Uyarlanarak Hazırlanmıştır).

Günümüzdeki teknolojik koşulların nasıl geliştiğine bakacak olursak; geçmişteki dijital yaşamın giderek farklılaştığı sonucuna ulaşılmaktadır. Geçmişte ev ortamında gerçekleştirilen dijital aktiviteler sınırlıyken teknolojinin ilerlemesiyle bu sınır ortadan kalkmıştır. İnsanlar ağ bağlantıları yoluyla iletişim kurarak haberleşmeyi sağlayabildiği gibi internet aracılığıyla bilgiye hızlı ulaşım sağlamaktadır. İnternetin bu dönüşümü sağlaması sonucu sanal mekanlar ortaya çıkmıştır. Böylece dijitalleşen toplumlarla mekânsal dönüşüm meydana gelmeye başlamıştır. Değişimin başlamasıyla gelişen teknolojiyle cep telefonları, cep bilgisayarları, dizüstü bilgisayarlar sayesinde taşınabilir olmasından dolayı istediğimiz yere hareket ettirme özgürlüğümüz olmuştur. Bu sayede ağlar arasında bağlantılar sekteye uğramadan veri alışverişinde bulunabilmemizi sağlamaktadır. Yeni işletim sistemleriyle bilgisayar,

televizyon, müzik seti, telefon, ev elektrik sistemleri aynı ortamda bulunarak birbirlerini kontrol edebilmelerine olanak sağlamaktadır. Çok geçmeden hayatımıza giren kablosuz ağ teknolojileri ise bağlantıyı sınırsız kılmaktadır. Birçok cihazın birbirine bağlanması, kullanıcıların hayatını kolaylaştırması ve ekonomik açıdan az olması insanların bir diğer tercih sebeplerindendir. Cep telefonların içine sığacak kadar küçük kameralar yapılması, her an ulaşılabilirlik ve bir cihazın birçok işlevde kullanılması bu cihazı benzersiz kılmaktadır (Altın,2016).

Dijital arayüzlerin eve dahil olması herhangi bir odaya yerleştirmek istediğimiz cihazları konumlandırırken mekandaki mobilyaları cihazların çevresine yerleştirilmeye başlanmıştır. Eve aldığımız dijital cihazları mekanda konumlandırırken fişe yakın bir yere yerleştirmekteyiz. Bunun dışında ayrıca mekandaki mobilyaların konumları da bu gelen teknolojik cihazlara göre değişmeye başlamıştır. Odalardaki bu yer değişikliği teknolojik cihazların ev yaşamına dahil olmasıyla başlamıştır. Bu cihazlar için özel mobilyalar tasarlanmakta ve bazı mobilyalar bu cihazların boyutuna göre değişmektedir. Evin konumunda büyük söze sahip olan elektronik cihazlar kullanıcıların ihtiyaçlarını farklı yönlerden karşılamasında önemli etkiye sahiptir. Ev ortamında etkileşim düzeyleri bu yeni teknolojinin eve dahil olmasıyla büyük değişimlere uğramasına sebep olmuştur. Kullanıcıların eski alışkanlıkları büyük ölçüde değişmiş ve bu değişime adapte olmasıyla geçmiş alışkanlıklar unutulmaya başlanmıştır.

Birçok faaliyetin dijital arayüzler kullanılarak yapıldığından bahsettik. Peki evin dijitalleşme ile nasıl bir dönüşüm geçirdiğinden bahsettik mi? Dijital evren yaşamımıza dahil olmuştur. Fakat bu dönüşüm sonucunda ev ortamı nasıl bir değişime uğramıştır? İşte bu nedenle sanal yaşamın eve nasıl dahil olduğundan, günlük aktivitelerimizi dijitalleşme sonucu sanal ortamda nasıl gerçekleştirdiğimizden bahsetmek doğru olacaktır. İhtiyaçlarımızı karşılamak için yaptığımız bazı gereklilikler vardır, sorumlu olduğumuz, yapmamız gereken birtakım görevler söz konusudur. Dijitalleşme, hızlı erişim sağlaması dışında kolay ulaşılabilir olması ve maliyetin az olması gibi kullanıcıların tercih sebeplerini sıralayabileceği bunun gibi avantajlar yer almaktadır.

Böylece günümüzün teknolojiyle mekandan kopmak ve sanal ortamlarda hareket etmek kolaylaşmıştır. Bunun sonucunda zaman ve mekan kavramında esneklikler

meydana gelmiş ve internetle beraber sınırlar tamamen ortadan kalkmıştır. Dijital aidiyetle insanların mekandaki aidiyeti değişmiştir. Günümüzde dijitalleşen toplumlar yaş farkı gözetmeksizin mekanda belirli araçlar kullanarak kopmakta ve etkileşime göre mekanların kullanımı da değişmektedir.

4.2.2. Dijital Mekanda Gelişen Zaman (sızlık)lılık

Zamanın insanlar için anlamı büyüktür. Zaman yaşamın döngüsünde bizleri ayakta tutabilen ve varlığımızı anlamlandırdığımız bir kontrol aracı olarak görülmektedir. İnsanlar tüm yaşamının, zamana göre planlar, sorumluluklarını zamana uygun bir şekilde belirler ve buna göre hareket eder yani kısaca zaman insanın hep hayatında vardır ve var olmaya devam etmektedir. Zaman, insan hayatını yönlendirmeyi sağlamaktadır. İnsanlar geçmişten günümüze kadar zamanın gelip geçiciliğini sorgulamıştır. Zamanın bağımsız olmadığını kanıtlayan Albert Einstein (1879-1955), uzamsal ve ayrıca zamansal olabilen değerlerin gözlemleyen kişinin bulunduğu ortama göre değişiklik gösterebildiği söylemiştir. Bu açıdan bakıldığında zaman kavramının sürekli değiştiği ve geçici olduğu görülmektedir (Gök, 2021). Einstein'ın görecelik kuramıyla mekan, zaman ve hareket birlikte düşünölmeye başlanmıştır. Bu ilişkinin bilgisayar teknolojilerinin hayatımıza girmesiyle mekanın boyutunun sanal ortama taşınmasıyla fark edilmiştir.

Siber mekanın zamansal olmasından kaynaklı bilgisayar teknolojilerinin de bu evrene dayanmasından dolayı mesafelerin boyutları ciddi anlamda değişmiştir. Sanal ortamda elektronik posta yoluyla haberleşen kullanıcılar için mesafe değil zamanın önemi vardır. Dijital teknolojiler sayesinde mesafeler ortadan kalkmıştır. Geçmişte ilk başta düşünölen fiziksel mekanların yerini dijital mekanlar olarak kullanıcılara mekanda farklı deneyimler yaşatmaya başlamıştır.

Teknolojik anlamda geçirilen her bir dönüşüm bir öncekini eski olarak nitelendirebileceğimiz bir konum haline gelmektedir. Bunun en önemli nedeni kullanıcıların ihtiyaçlarına göre hızla gelişen teknolojik koşullardır. Dijitalleşme her geçen gün yeni bir teknoloji üretilerek gelişmekte fakat diğer yandan kullanıcıları mekandan koparmaktadır. Bu koşullarda iletişim araçları gelişerek cep telefonları akıllı telefonlara, bilgisayarlar laptoplara ve tabletlere dönüşmüş ve eski teknolojiler yerlerini yeni teknolojilere bırakmıştır. Bilgisayar ortamında kullanıcıların aktif olarak

kullandığı yeni medya ortamları aracılığıyla dijital sanal dünyaya dahil olmaktadır. Bunun dışında aynı yer ve zamanda bir arada olmalarına gerek kalmadan bu ortamda yaptıkları paylaşımlarla etkileşim kurabilmektedirler. Peki bunu nasıl sağlayabileceklerine gelecek olursak tabi ki sosyal medya uygulamaları aracılığı ile olacaktır. Kullanıcılar sosyal medya uygulamalarıyla farklı mesafelerde olsalar bile bireysel ya da grup olarak iletişim kurabilme imkanı sağlamaktadır. Sanal mekanlar, internetin yaşamımızın bir parçası haline gelmiş olmasıyla etkin olarak hissettiğimiz değişim hareketleriyle bireyleri olumlu ve olumsuz yönde etkilemektedir. Olumlu olarak görülen özelliklerin başında hızlı ve özgür ifade ortamı oluşturması, zaman-mekan sınırlılığının ortadan kalkması, zaman tasarrufunda bulunması, bilgi paylaşımının kolaylaşması gibi etkileri olduğu görülmektedir. Fakat olumsuz yönlerine bakıldığında interneti ve sosyal medya uygulamalarını kullanan kullanıcıları ele aldığımızda kullanıcıların artık daha çok bireyselleştiği görülmektedir. Yüz yüze etkileşim giderek azaldığı bu dönemde bu arayüz uygulamaları bağımlılık yaratma noktasına kadar ulaşmaktadır (Yengin, 2016). Ayrıca sanal mekanlarda geçirilen zamanın giderek artması sebebiyle kullanıcıların fiziksel mekanda geçirdikleri süre azalmış ve bunun sonucunda insanlar gerçeklikten kopmuştur.

Harvey (1997), mekanın değişiminin ve geçirdiği dönüşü için: “Materyalist bakıştan hareketle, zaman ve mekan konusundaki nesnel kavrayışların zorunlu olarak toplumsal yaşamın yeniden üretimine hizmet eden maddi pratik ve süreçler aracılığıyla yaratıldığını iddia edebiliriz” ifadesini kullanmıştır (Harvey, 1997). Mekan zamanı ne kadar yok etse de zamanla birlikte mekanlar yeniden inşa edilmektedir. Teknolojik gelişmelerin zamanla geçirdiği değişim hızlı olursa olsun değişimin onu yakalaması güçtür. Fakat bu gelişmelere bakıldığında toplumlararası dönüşümün hızlı olduğu ve adapte süreçlerinin kısa olduğu görülmektedir.

Günlük yaşamımızın her saniyesinde kullandığımız teknolojik cihazlarda geçirdiğimiz süre oldukça fazladır. Günün her saniyesi vaktimizin büyük bir kısmını bu akıllı cihazlarda geçiriyoruz. İnsanlar zamanın nasıl geçtiğini anlamadan bir ekran karşısında saatlerce vakit harcamaktadır. Günün yarısını dijital mekanlarda geçirerek zamanımızı harcamaktayız. Bu mekanlar kimi zaman bizlere yararlı bilgiler vererek hayatımızı kolaylaştırmamızı sağlamaktadır. Fakat kimi zaman hayatı kolaylaştıran bu cihazlar zamanımızın çoğunu boşa harcamamıza neden olmaktadır. Bu bağlamda

dijital mekandaki zaman, zamansızlık, vb. kavramların kullanıcı için fayda oluşturacak taraflarının keşfedilip bilinçli kullanım alanları oluşturmak önem kazanmaktadır.

4.2.3. Dijital Katılım Süreçlerinde Pandemi Etkisi

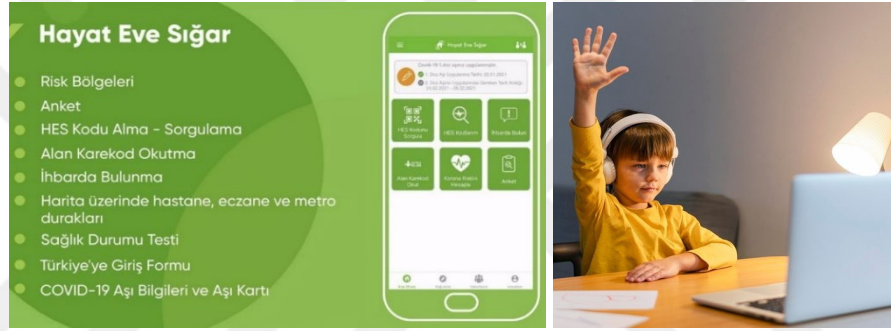
Geçmişten günümüze kadar insanların yaşamını etkileyen salgın hastalıklar belirli dönemlerde karşımıza çıkmaktadır. Dönemimize sarsıcı etkisini vuran, 2019 yılında Aralık ayında Çin'in Wuhan bölgesinde ortaya çıkan ve kısa sürede tüm dünyaya yayılan Covid-19 salgını ile birlikte toplumsal, ekonomik ve psikolojik açıdan hayatlarımızda büyük bir değişim meydana gelmiştir. Tarihsel süreçlerde buna benzer durumlar çıktığı dönemlerde de ciddi ölümler olmuş ve bu salgın hastalık süreçlerinde bireyler birbirlerinden izole bir şekilde yaşamaya teşvik edilmesi için belirli önlemler alınmıştır. Pandemiyle beraber bu süreç tekrardan karşımıza çıkmış ve bu dönemde günlük ihtiyaçlarımız sekteye uğramıştır.

Covid-19 salgının ortaya çıktığı bu dönemde tüm dünyada ölümler giderek artmış bu koşulların sonucunda sokağa çıkma yasağı getirilerek bireyleri salgına karşı korumak için ciddi önlemler alınmaya başlanmıştır. Bireylerin toplumsal yaşamdan ev yaşamına geçişi evde geçirilen süreyi arttırmıştır. Evlerde izole bir yaşam sağlamak ve salgının etkisinden insanları koruyabilmek için iş, eğitim, sosyal yaşam faaliyetleri bir süreliğine eve taşınmıştır. Bu süreç insanların sosyal yaşamını etkilediği gibi ev koşullarında çalışamayan bazı meslek grupları ekonomik anlamda kötü etkilenmiştir. Günümüzde sıklıkla kullandığımız dijital arayüz programları sayesinde sanal ortamda gündelik aktivitelerimiz elektronik cihazlar aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Günlük hayatta çok aşina olduğumuz bu arayüz cihazlarıyla sosyalleşmede, eğitimde, iş hayatında uğradığımız sekte kısa süre içinde bu cihazlara taşınmıştır.

Pandeminin hayatımıza girmesinden sonra yaşamlarımız değiştiği gibi bunun yaşadığımız mekanlara da etkisi olmuştur. Özellikle bir süre dışarı çıkma yasağından dolayı evde geçirdiğimiz vaktin süresi artmıştır. İş, okul ve sosyal yaşamlarda olan değişimlerden dolayı insanlar kendi ile baş başa ve sevdiklerinden uzak bir şekilde vakit geçirmeye başlamıştır. Bu süreçte bireyler eğitim ve çalışma hayatlarını bilgisayar, tablet, telefon gibi elektronik cihazlar sayesinde devam ettirmişlerdir. Normal zamana göre evde sık vakit geçirmek zorunda olan insanlar evde kendi

başlarına izole bir ortam oluşturmak için alanlarını kişiselleştirmeye başlamıştır (Sever, 2020).

Temel ihtiyaçların ve sosyal aktivitelerin sanal ortama taşınmasıyla dijitalleşme anlamında büyük gelişmeler olmuştur. Tiyatrodan konserlere, çevrimiçi kurslardan alışveriş sitelerine kadar birçok arayüz uygulamasının kullanımı bu dönemde daha çok artmıştır. “Hayat eve sığar” çağrısıyla birçok sanatçı çevrimiçi konserler ve tiyatrolar düzenlemiştir (Şekil 4.4). Bireyler toplum içerisindeki sosyalleşme ihtiyaçlarını sosyal medya platformları sayesinde sağlayarak kendilerini bu dönemde yalnız hissetmemek için evde bulundukları süre boyunca yeni hobiler edinmeye başlamıştır. Yeni hobiler edinirken bunları sanal ortamda gerçekleştirerek internet etkileşimleriyle ev ortamında sosyalleşmeye devam etmişlerdir (Deniz,2020).



Şekil 4.4: “Hayat Eve Sığar” Uygulaması ve Çevrimiçi Kurslar (Url-11), (Url-12).

İnsanlar ev ortamında geçirdiği süre boyunca eğitimini, çalışmalarını ve yeni faaliyetlerini, gerçekleştirdikleri alanlar oluşturmaya başlamışlardır. Pandemi dönemi boyunca bir arada yaşayan ev kullanıcıları kendileri için özelleştirdikleri çalışma ortamları oluşturmuştur. Bireyler bu süreç içerisinde elinde bulunan imkanlar doğrultusunda ihtiyaçlarına göre kendilerine özel alanlar yaratmışlardır (Gaber, 2020). İnsanların bu dönem boyunca dışarı çıkamadığı için hava alma ihtiyaçlarını balkonda karşılamıştır. Balkonları depolama alanı olarak kullanan insanlar salgın döneminde dönüştürerek farklı mekanlar yaratmışlardır. Kimisi burayı televizyon izleyebileceği evdeki bireylerle sohbet edebileceği bir alan olarak kullanırken kimisi ise bu alanı çalışma alanına dönüştürmüştür. Fakat ne kadar kendilerine özelleştirebilecekleri alan oluşturmaya çalışsalar da bireyler bu dönem boyunca mahremiyet için alanlarının yetersiz kaldığını görmüştür (Şekil 4.5).



Şekil 4.5: Bu Süreçte Mekansal Mahremiyetin Oluşturulmaya Çalışılması Örnek Bir Mekan (Gaber, 2020).

Özellikle aynı odayı paylaşan bireyler arasında yeteri kadar mahremiyet sağlanamamış ve yetersiz oda bulunmasında dolayı insanlar pandemide büyük sorunlarla karşılaşmıştır. Mahremiyetin yeteri kadar sağlanamaması dışında internet kullanımının tüm ev bireyleri tarafından kullanılmasından kaynaklı bazı durumlarda internet kopmaları yaşanmıştır. Pandemi etkisiyle dijitalleşmenin giderek hızlanması ve insanların bu sürece adapte olmasıyla evin yeni mekânsal boyutu da ortaya çıkmıştır. İnsanlar birçok faaliyetlerini evden çıkmadan gerçekleştirebilecek bir konuma gelmesiyle sanal ortamlara katılım süreçleri boyut atlamıştır.

4.3. Dijitalleşme ile Gelişen Yeni Dünya ve Evin Yeni Pozisyonu

Evin yeni mekânsal boyutu dijitalleşme sonucuyla kullanıcılara ortamda sınırsız hareket özgürlüğüne ulaştırmaktadır. Günümüzdeki teknolojinin kullanıcılara sağladığı kolaylıklar yalnızca bilgi almayla sınırlı değildir. Ev ortamı; gerektiğinde sosyalleşebileceğimiz, yeni deneyimler elde edebileceğimiz, hobiler öğrenebileceğimiz, yeni bir dil konuşabileceğimiz, istediğimiz zaman konsere katılabileceğimiz, rezervasyon yapabileceğimiz, film izleyebileceğimiz, hareket etmeden tek tuşla bir şeyler satın alabileceğimiz ve hatta yeni yerler görebileceğimiz farklı etkileşimleri aynı anda yapabilme imkanını bizlere sağlamaktadır. Tek bir teknolojik cihaz sayesinde birden çok arayüz programlarını kullanarak dijital ortamda boyutlar arası geçiş yapabildiğimiz bu alanlar mobil mekanlardır. Bir ekran sayesinde etkileşime geçtiğimiz ve bizleri anlık olarak hareket ettirme özelliğine sahiptirler. Evin yeni pozisyonu kullanıcılara mekanla etkileşime girerek sosyalleşmelerini sağlamaktadır.

Evin yeni mekânsal pozisyonunun oluşmasındaki en büyük etki ise küreselleşen dünya ve buna bağlı olarak teknolojik gelişmeler dönüşümü zorunlu kılmıştır. Evin bu açıdan küreselleşmesine etki hazırlayan internet ve elektronik cihazlar yenileşme hareketlerine zemin hazırlamıştır. Küreselleşen ev artık evin yalnızca barınma alanı olarak değil aynı zamanda kamusal bir alana, sosyalleşebilen bir alana dönüşebileceğini bizlere kanıtlamaktadır.

4.3.1. Evin Kamusal Mekana Dönüşümü

Kamusal mekanlar, toplumdaki bireylerin sosyal yaşantılarına göre şekillenen, dönemin şartlarına göre değişen ve kullanıma bağlı olarak nitelik kazanan yerlerdir. Son dönemde kamu ve özel sektörleri dışında toplumsal kesimlerin ilgisinin artması ile kentlerde hem fiziksel hem de sosyal anlamda bu koşullar sonucunda dönüşümler meydana gelmiştir. Bu dönüşümlerin sebeplerinden biri de küresel sermaye için yatırım aracı olan kentsel mekanlardır. Toplumda bireylerin üretim ve tüketim ihtiyaçların yoğunlaşmasıyla kentsel mekanlara olan talep giderek artmıştır. Bu dönüşümle birlikte kentsel mekanlardaki beklentilerde teknolojik gelişmelere göre bağlı olarak değişmiştir. Kamusal alanların yaşanan mekanlardan çıkması, günlük olarak gelip geçilen yerler haline gelmesi ile özel alanlara kapanan insanların kamusal alanlarda geçirdiği yalnızlaşma, sessizleşmesi durumundan kaynaklı kamusal mekanlardaki değişimi kaçınılmaz yapmıştır (Akyol, Çiğdem, Düzenli, 2017).

Bu mekanların kültürel değerler ile geçirdiği değişimler sonucu dönüşüme uğramasının yanında ortak kullanım alanlarının bireyler üzerindeki kimlik algısı üzerinde de etkisi bulunmaktadır. Kamusal mekanların kullanım sıklıklarının ise üretim, tüketim ihtiyaçlarının yanı sıra sosyal bakış açısı, kültür birikimi, cinsiyet, ekonomik dönüşümler ve en önemlisi de teknoloji etkilemektedir (Beste, 2023). Mekan kişilerin yaşamsal ihtiyaçlarını karşılarken aynı zamandan her bir mekanın kendisine ait karakteristik özellikleri vardır. Çevre ve insanla etkileşimde olan mekanlar deneyimsel anlamda bizlere farklı hisler sunmaktadır. Bunlar kamusal mekanlar olsalar dahi mekanın her insana vermiş olduğu his farklı olmaktadır. Mekana anlam katmak, değerini arttırmak fiziksel açıdan değil algısal açıdan ilişkilendirilmektedir.

Günümüz kentlerinde mekanın kullanım amaçları farklılık göstermekte ve bununla birlikte mekansal formlar da değişmektedir. Jürgen Habermas (2007), kamusal mekan hakkında; “Özel şahısların kendilerinin ilgilendiren ortak bir mesele etrafında akıl yürüttükleri, rasyonel bir tartışma içine girdikleri ve bu tartışmanın neticesinde o mesele hakkında ortak kanaati, kamuoyunu oluşturdıkları araç, süreç ve mekanların tanımlandığı hayat alanı” tanımlamasını yapmaktadır (Akyol, Çiğdem, Düzenli, 2017). Kamusal mekanlarda toplu halde bulunulan alanlar olsa da bireylerin yapacakları hal ve hareketler, odaklanacakları konular, normları, bulundukları alanlar farklılık göstereceği gibi mekanlarda göstermiş oldukları faaliyetlerde farklı olmaktadır. Bu yüzden toplumsal olmasına rağmen bu gibi alanlarda kişileri tekil olarak düşünmek gerekmektedir. Kamusal mekanlar, bireylerin toplu olarak bulundukları bireysel veya grup halinde vakit geçirdikleri alanlardır. Kamusal aktiviteyi barındıran ve toplumsal yaşantıyı besleyen mekanlar olarak tanımlanan kamusal mekanlar bizleri yönlendiren mekanlardır. Kamusal mekanların tarihine baktığımızda geçmişten günümüze kadar olan süreçte plaza, forumların yerini alışveriş merkezleri, mağazalar, marketler, manavlar almıştır. Bir diğer kamusal mekanlar sokaklar, meydanlar, parklardır. Meydanda ticari alanları geçmişte daha çok kurulurken günümüzde bu gibi ticari yapıların yerini kapalı alanlar almıştır (Şekil 4.6).



Şekil 4.6: Kamusal Mekanlar (Url-13; Url-14, Url-15’ten yararlanılarak oluşturulmuştur).

Modernizm ve postmodernizm süreçleriyle bilimin, teknolojinin gelişmesi ve küreselleşmenin etkisiyle kamusal ve özel mekanlar da buna bağlı olarak değişmiştir. Ulaşım ağlarının gelişmesi, toplu taşıtların kullanımının artmasıyla insanlar çevrelerindeki kamusal mekanların dışında uzak olan bölgelere de otomobiller

aracılığıyla ulaşım sağlamaya başlamıştır. Bunun sonucunda da insanlar yaşam, eğitim, iş, kültürel etkinlikleri ve sosyalleşmeyi kentin farklı bölgelerinde gerçekleştirmeye başlamasıyla kamusal mekanların gelişmesini sağlamıştır. Fakat bu gelişmelerle beraber kamusal açık alan olan caddeler, sokaklar, meydanlar eski önemini yitirmiştir (Akyol, Çiğdem, Düzenli,2017).

Evin kamusal mekana dönüşümü ise kentlerin küreselleşmesinin ardından ev ortamına dahil olan teknolojik aletler sonucunda gerçekleşmiştir. İletişim teknolojilerin hayatımıza girmesiyle kamusal mekanlarda dönüşüm meydana gelmiştir. En başta uzaktan çalışma şeklinin yaşama dahil olması kamusal mekanın eve taşınması yol açmıştır. Bu şekilde kamusal mekanların eve taşınması evde büyük değişimlere sebep olmuştur. Kullanıcılar, günümüz teknolojik araçlarını kullanarak kamusal mekanda yaptıkları tüm faaliyetleri ev ortamında gerçekleştirebilir bir hale gelmiştir. Bu dönüşümle kamusal mekanların istediğimiz zaman ulaşabileceğimiz mekanlar olmasıyla hareket etmeden o mekanlara gidebilir bir konuma gelinmiştir. Sanal ortamlarda yapılan etkileşimle belirli arayüz uygulamaları aracılığıyla market ihtiyacımızı karşılama şeklimizin değişmiştir. Eskiden yeme içme alışverişi ya da kıyafet alışverişi yapmak için belirli saatler arasında mağazaya gitmemiz gerekirken bu zaman kavramı ortadan kalkmış, istediğimiz saatte çevrimiçi marketler, mağazalar sayesinde konumumuza kadar alışverişlerimiz ulaşabilir bir noktaya gelmiştir (Şekil 4.7).



Şekil 4.7: Değişen Alışveriş Alışkanlıkları (Url-16; Url-17'den yararlanılarak oluşturulmuştur).

Kullanıcılar dijital alışveriş platformları teknolojik cihazlar aracılığıyla ev ortamında kullanarak ihtiyaçlarını karşılamaktadırlar. Alışverişin fiziksel ortamdan sanal ortama dönüşümü insanların hayatını kolaylaştırmıştır. Kullanıcılar her geçen gün alışveriş merkezi yerine çevrimiçi platformlarından alışveriş yapmayı tercih etmektedir. Bu

durum pandemi etkisiyle daha fazla artmıştır. Kalabalık ortamlardan kaçmak isteyen insanların yanı sıra hem zamandan hem de paradan tasarruf etmek bu uygulamalar kullanıcılara rahatlık sağlamaktadır. Bu bağlamda alışveriş merkezleri gibi kamusal mekanların işlevleri ev ortamına geçtiğinden dolayı evin yeni mekânsal pozisyonu dönüşüme uğramıştır. Çevrimiçi alışveriş uygulamaları kullanıcıların hayatına ne kadar kolaylık sağlasa da tüketimi artırması, daha fazla harcama yapılmasına yol açması gibi olumsuz etkileri de beraberinde getirmektedir.

Spor aktivitelerine bakıldığında önceleri yalnızca stadyumlarda izlenen maçlar kitle iletişim araçları olan televizyon, bilgisayar, tablet sayesinde eve taşınmıştır. İnsanlar, belirli uygulamalara üye olarak evlerinde maç izlemeyi tercih etmektedir. Ulaşılması bakımından daha hızlı olması ve evin konforlu ortamında bu aktivitenin tercih edilmesiyle artık maç izlemek isteyen her insan stadyuma gitmek zorunda olmayan bir hale gelmiştir. Bu gelişme evin kamusal alanda en büyük gelişmesi olarak görülmektedir. Elektronik cihazlar sayesinde bu gibi isteğe bağlı ihtiyaçlarımızı evden sağlayabiliyor oluşumuz insanların hayatında büyük kolaylık sağlamasına yol açmıştır. Geçmişte bilgiye ulaşmak için kütüphaneye giden insanlar internet sayesinde hareket etme zorunluluğu ortadan kalkmıştır. Kütüphane ortamı arayüzlerin kullanımının artmasıyla bu şekilde eve dahil olmaktadır. Kütüphanenin bir kamusal mekan olması ve elektronik cihazlarla eve taşınması kullanıcıların hayatını önemli biçimde değiştirmiştir (Şekil 4.8).



Şekil 4.8: Ev Ortamında Değişen Kamusal Mekanlar (Url-18; Url-19'dan yararlanılarak oluşturulmuştur).

Teknolojik cihazlarla sağlanan etkileşim özelliği sayesinde zaman ve mekana bağlı kalmadan bilgiye anında ulaşabilme durumunu sağlayan, her kurum için kurumsal iletişim bilgilerini sağlamasında önemli bir merdiven görevi gören internet iş

hayatında insanlara kolaylık sağlamaktadır (Saran, 2005). İnsanlar artık alışveriş işlemlerin yanı sıra bankacılık, sağlık, randevu alma, otel rezervasyonu yapma gibi kamusal alana giderek yaptıkları işlemleri çevrimiçi ortamlarda evden tek bir tuş ile gerçekleştirme fırsatına sahiptirler (Karagülle, Çaycı,2014).

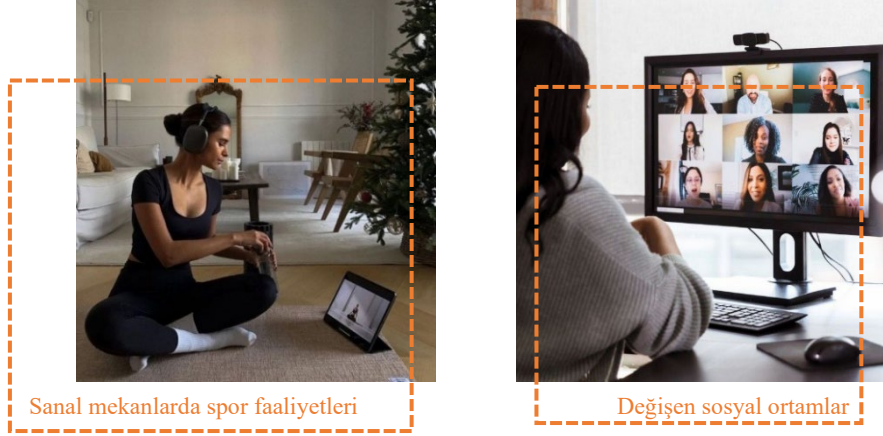
Küreselleşen evin kamusal alana dönüşmesiyle evin değişen pozisyonunun oluşmasında ilk adım atılmıştır. Günümüz teknolojisi sayesinde kullanıcıların ev ortamında bir diğer tercih ettiği kamusal alanlar ise uzaktan eğitim programları ve uzaktan çalışmadır. Bu alanlarda geçirilen dönüşümde her geçen gün giderek artmaktadır. İnsanların işe gitmediği veya eğitimlerini kurslara gitmeden ev ortamında gerçekleştirebildiği dijital dünya evin yeni pozisyonunun nasıl evrimleştiğini ve değiştiğini bizlere göstermektedir Çalışma alanlarının eve taşınmasının iletişim teknoloji araçları kullanılarak sağlanmasında görevi büyüktür. Değişen koşullar ve kullanıcıların taleplerine göre bu yenileşme hareketiyle zaman ve mekan kavramı evin konumunda oldukça büyük değişimlere uğramasına neden olmuştur.

4.3.2. Sosyal Yaşamda Evin Mekânsal Dönüşümü

Sosyal yaşamda evin mekânsal dönüşümü kullanıcıların başka kullanıcılarla etkileşimi sonucu meydana gelmektedir. Kullanıcılar ev ortamındayken başka konumlarda olan kullanıcılarla etkileşime geçerek sosyalleşme faaliyetlerini dışarı çıkmaya gerek kalmadan gerçekleştirmektedir. Bu açıdan bakıldığında farklı illerde yaşayan ve uluslararası ölçekte yaşayan kullanıcılarla günlük hayatta etkileşim kurma durumumuz olma olasılığı çok düşük ihtimalken arayüz programları aracılığıyla etkileşim düzeylerimizi arttırabilir olmaktadır. Sanal kimlikler sayesinde sanal ortama dahil olan kullanıcılar farklı profillerde olan kullanıcılarla etkileşim kurabilmektedir. Bunu yalnız tanımadığımız kullanıcılarla değil yakın çevrede yaşayan kullanıcılarla bağlantı kurarak da arttırılabilmektedir. Evin mekânsal dönüşümüne bakıldığında sosyal yaşamda arkadaşlarımız veya ailemizle yaptığımız faaliyetlerin hepsini yaşam alanlarımızda gerçekleştirebilir bir konuma geldiğimiz görülmektedir. Ev ortamında sosyalleşebilmek için farklı kullanıcılarla sanal ortamlara bağlanarak gerçekleştirmek günümüz toplumu için yeterlidir. Bir önceki bölümde de bahsedildiği gibi stadyum devri teknoloji sayesinde tarih olmuştur. Elbette çoğu insan hala günümüzde maçlara gitmeye devam etmektedir. Fakat arayüz uygulamalarıyla bu artık zorunlu

olmamaktadır. Günümüzde herhangi iletişim cihazlarına sahip olan bireyler evde arkadaşlarıyla maç izleyebilir, konuma gelmiştir. Bu değişimle insanlar evi bir yaşam alanından ziyade sosyalleşebileceği, farklı deneyimler kazanabileceği ortam olarak tanımlamaktadır.

Bu etkileşimi dijital platformlardan yararlanarak mekandaki herhangi bir ortam da gerçekleştirebilmektedir. Kullanıcı oturma odasında vakit geçirirken aynı zamanda teknolojik cihazını kullanarak bir konsere canlı yayından katılabilmektedir (Deniz,2020). Sosyal yaşamdaki ihtiyaçlarının hepsini mekanda hareket etmeden fakat sanalda hareketlilik göstererek bunu sağlayabilmektedir. Kullanıcıların sanal ortamda mobil olmasıyla evin küresel bir ev haline gelmesi mekanın sınırlarının ortadan kalkmasına yol açmıştır. Mekanlar arası geçişlerin giderek artmasıyla kullanıcıların ev ortamından aldığı deneyimde değişim göstermektedir. Yeni teknolojik cihazların zihnimizde sınırsız hareket alanları yaratmasıyla kullanıcılar özgürleşmekte ve ev ortamının farklı bir boyuta gelmesini sağlamaktadır. Birkaç parmak hareketiyle sanal ortama dahil olan kullanıcı zamandan ve mekandan kopmaktadır. Mekandan kopup sanal mekana dahil olarak arkadaşlarıyla kurduğu etkileşim sayesinde mesafeler fark etmeden hareket etmektedir (Karagülle, Çaycı,2014). Kullanıcıların mekan ile etkileşiminin daha fazla artması için bulunduğu ortamı kişiselleştirebiliyor olması oldukça önemlidir. Mekanın esnek olabilmesi ve kullanıcının ihtiyacı olduğu zamanda değişim göstermesi gerekmektedir. Kullanıcıların çeşitli ihtiyaçlarını karşılayabilmesi bakımından tasarım çözümleri üretilmektedir. Evin kullanıcı ile etkileşime girebilmesini sağlayan sanal alanlar mekanın dönüşmesinde etkilidir. Farklı kullanıcılara hitap edebilecek alanlar oluşturulmasını sağlayan esnek çözümler ile mekanın deneyimlenmesi de değişmektedir. Bu bakımdan sanal mekanları kullanarak etkileşime giren kullanıcılar evlerinde vakit geçirdikleri sürede sanal ortamda göstermiş oldukları faaliyetleri mekanlarına yansıtmaktadırlar. Spor alanları da bu dönüşümden etkilenen bir diğer sosyalleşme alanlarıdır. Günümüzde insanların maddi imkanları yeterli değilse ya da çok zamanları yoksa dijital platformlar üzerinden spor faaliyetleri gerçekleştirmektedir. Teknoloji sayesinde spor salonlarından alınan verimin aynısı ev ortamında alabilme pozisyonuna ulaşılmıştır. Bunun için tek yapılması gereken bir internete bağlı olmak ve spor salonu bu şekilde evinize dahil olmaktadır. (Şekil 4.9).



Şekil 4.9: Çevrimiçi Platformlar ile Spor Yapmak ve Arkadaşlarla Konuşmak (Url-20; Url-21’den yararlanılarak oluşturulmuştur).).

Arayüz kullanıcıları ister bireysel etkileşim kursun isterse çevrimiçi platformlardaki bir diğer kullanıcılarla olsun ev ortamında dijitalleşebilmektedir. Örneğin, bir çevrimiçi grup yoga dersine katılarak iletişim bağlarını genişletebilmekte veya özel olarak katılarak bireyselleşebilmektedir. Bu her iki durumda da etkileşimi evden çıkmadan gerçekleştirerek sanallaşmaktadır. Dijitalliğin yaşam alanlarımız olan eve dahil olmasıyla sosyalleştığımız ortamlarda dönüşümler gerçekleşmiştir. Günümüz kullanıcıların yaş farkı fark etmeksizin dijitalleşmesi yaşam alanlarımızdaki sınırları ortadan kaldırdığı gibi ev içindeki alışkanlıklarımızın da değişmesine yol açmıştır. İnsanlar evlerini sosyalleşebildiği mekanlar haline getirerek mekanlar üzerindeki etkileşimleri değiştirmiş ve böylelikle evin küreselleşmesi kaçınılmaz olmuştur.

4.4. Bölüm Sonu: Dijitalleşme-Küresel Ev-Kullanıcı Mobilitesi İlişkisinde Ortaya Çıkan Yeni Mekansal Örüntüler

Kullanıcıların haberleşmesini kolaylaştırmak için geliştirilen teknolojik cihazlar ile iletişim ulaşılabilir olmuştur. Kullanıcıların yaşamlarını kolaylaştırması dışında günlük faaliyetlerini gerçekleştirebileceği bir yaşamsal döngü ortaya çıkmıştır. Bu durum kullanıcıların hayatına ilk başta iletişim anlamında dahil olsa da devamındaki süreçte iş, eğitim, ekonomi, siyaset, mimarlık, sanat, ticaret gibi çeşitli alanlarda da etki oluşturmuştur. Yaşamlarımızdaki dönüşümlerin başlıca sebeplerinden biri olan teknolojik cihazlar kullanıcılar için bir dönüm noktası olmuştur. İletişimin bu kadar ulaşılabilir olmadığı yıllarda insanlar birbirlerinden haber almayı yalnızca görüşebildiği zamanlarda yapma fırsatı bulabilmiştir. Telefonun kullanıcıların hayatlarında yer edinmesi ve bu iletişim yolunun eve taşındığı ilk yıllarda değişim

hareketleri başlamıştır. Ağ toplumlarının oluşması ile kullanıcılar internet aracılığıyla haberleşmelerini sağlamaya başlamıştır. Geçmişte yalnızca haberleşme amaçlı kullanılan cihazlar günümüze doğru farklı amaçlar için kullanılarak toplumsal ilişkiler ağının oluşmasında temel bir araç haline gelmiştir. Çevredeki ilişkilerin gelişmesi ve büyümesine katkı sağlayan sosyal ağlar kullanıcıları mekânsal anlamda etkisi altına almaktadır. Sanal arayüz programlarının oluşturulması ile kullanıcılar tek bir elektronik cihazla birden fazla uygulama kullanarak iletişim gerçekleştirmektedir. Bu da gösteriyor ki işlevsel bakımdan kullanıcılar çeşitli iletişim yollarını bir arada kullanabilme özelliği kazanmıştır. Geçmişte yalnızca tek bir işlev için kullanılan cihazlar teknolojinin gelişmesi ile fonksiyonellik kazanmıştır. Bu durum aslında küreselleşmenin sonucuyla meydana gelmiştir.

Küreselleşen kentlerin oluşması ve ardından bu teknolojinin eve taşınması ile oluşan ağ toplumları tüm dünyayı etkisi altına almıştır. Teknoloji etkisinin eve taşındığı bu yıllarda mekandaki dönüşüm kaçınılmaz olmuştur. Dijital aygıtların ev ortamında kullanımının artması sonucu iletişim ve öğrenimdeki değişim sanal boyuta taşınmıştır. Fiziki mekanların kullanımının azalmasına sebep olan sanal mekanlarda kullanıcılar dijitalleştikleri süre boyunca zamandan kopmaktadır. Mekan algısının farklı bir boyuta taşınması kullanıcıların evi kullanım şeklini ve buna bağlı olarak değiştirmelerine neden olmuştur.

Ağ toplumunun günlük yaşamda kullandığımız mekanlara yayılması dijitalleşme sürecinin hızlanmasına neden olmuştur. Ağ kullanıcıları hareket etmeden ortamdan koparak arayüzler yardımıyla sanal olarak hareket etmeye başlamıştır. Günümüzde arayüz olarak adlandırılan bu programları; *Badoo, windows live, tiktok, youtube, skype, linkedIn, foursquare, tumblr, discord, pinterest, snapchat, whatsapp* oluşturmaktadır. Bu gibi arayüz uygulamaları hem iletişimi hem de kullanıcıların sanalda hareketlilik kazanarak sosyalleşmelerini sağlamaktadır. Günlük yaşamımızı kolaylaştıran bu yenileşme sürecine bu çağda doğan kuşaklar çok hızlı adapte olmuştur. Teknolojiye sonradan adapte olmaya çalışan kuşaklar ise ilk etapta ne kadar zorlansalar da dönemin şartlarına ayak uydurmak için öğrenmek zorunda kalmışlardır. İnternet ortamında bilgiye kolayca erişmek, haberleşmek, iş hayatındaki işleri organize etmek, yeni insanlarla tanışmak, dil öğrenmek, eğitim almak, kurumlara ulaşmak gibi bize çok yönlü etkileşim kolaylıkları sağlaması, teknolojinin toplumda sıklıkla kullanılan bir araç haline gelmesini sağlamıştır. Farklı kuşaklar, iş ve eğitim ortamları gibi zorunlu

ortamlarda uygulamanın daha pratik olması, iş yükünü hafifletmesi gibi nedenlerden ötürü, teknolojik cihazları kullanmaya başlamıştır. Küreselleşmenin de etkisiyle kuşakların hayat tarzları tamamıyla değişmiştir.

Durağan olmayan ve hareket halinde olan kullanıcılar kullandıkları cihazlar ve uygulamalar sayesinde evrimleşen, yeni bir yaşam kurgusu oluşturmaktadır. Dijitalliğin ev ortamına dahil olması ile birlikte kullanıcıların mekandaki etkileşim düzeylerinin boyutları değişmiştir. Dijital teknolojiler artık yalnızca bir araç değil; evin mekansal düzlemde hareket eyleminin gerçekleşmesine olanak sağlayan bir arayüz olmaktadır. Evin yeni pozisyonu kullanıcılar tarafından alışkanlıkların farklılaşması teknolojik arayüzlerin kullanımından kaynaklı gerçekleşmektedir. Dijital arayüzlerin kullanımının arttığı günümüz toplumunda zaman-mekan kavramının sınırsızlaşması ortadaki sınırların kalkmasına ve kullanıcıların sanal mekanlarda vakit geçirerek evin kullanım şemalarını değiştirmelerine yol açmıştır. Kullanıcılar da dijital arayüzleri kullanmaları gerekçesiyle mobil hale gelmiştir. Bu durum gösteriyor ki kullanıcının mobilitesi kullanmış olduğu arayüz uygulamalarına bağlı olarak gerçekleşmektedir. Zamanın ve mekanın sanal dünyaya aktarılmasıyla mekanlar içindeki boyutlar küresel evde birleşmiştir.

Sanal dünya ile insanlar zamanlarının büyük bir kısmını dijital bir mekanda geçirmektedir. Günümüzün yeni ev modeli olarak adlandırılan küresel ev yalnızca özel hayat yaşanan bir alan değildir. Ev, çalışmalarımızı gerçekleştirebileceğimiz bir alan haline gelmiştir. Sosyal medya kullanımı sayesinde kullanıcılar sanal ortamdan etkileşime girerek sosyalleşme imkanı sağlamaktadır. Dijitalleşmenin ev ortamına girmesiyle insanlar dışarıya çıkmadan birçok ihtiyacını karşılayabilmekte ve böylece evin küresel boyutu ortaya çıkmaktadır. Bu koşullar sonucunda ev yeni mekânsal bir kimliğe bürünmüş, kamusal mekana dönüşmesinin yanı sıra kişisel alanlarda da büyük değişimler meydana gelmiştir.

5.DİJİTALLEŞME İLE KÜRESELLEŞEN EVİN YENİ MEKANSAL BOYUTUNUN FARKLI DÜZLEM ARAYIŞLARI

5.1. Çalışmanın Kapsamı ve Yöntemi: İnteraktif Anket İçeriği

Evin yeni mekânsal boyutunun kullanıcılar üzerinde etkisini araştırmak için çalışmada interaktif anket içeriği yöntem olarak seçilmiştir. İnteraktif anketlerde genellikle araştırmacılar tarafından seçilirken bir olgu üzerinden memnuniyetin, kullanım şeklinin ya da bir mahallede yaşayan konutlardaki kullanıcıların çeşitlemeleri üzerine bilgi edinmek için kullanılan bir yöntemdir. Bu yöntem araştırmacılar tarafından geniş bir coğrafi gruba yayılmış kullanıcı grupları hakkında veri elde etmek için tercih edilmektedir (Polatoğlu, 2012). Anket hazırlama tekniklerinin ve kullanılan yöntemlerin farklı tipleri bulunmaktadır. Bunlar; yüz yüze, posta yoluyla, telefon anketleri, internet üzerinden yapılan anketler, bilgisayar destekli kişisel görüşme tekniği (CAPI), bilgisayar destekli telefonla görüşme tekniği (CATI), kiosk anketler, odak grup görüşmeleri, panel anketler, projektif teknikler, GSP veya Uydu temelli anketler olarak sıralanmaktadır (Arıkan, 2018). Anket yöntemlerin bu kadar çeşitli olması dışında ayrıca anket içinde yer alan sorularda çeşitlilik göstermektedir. En yaygın kullanılan soru tipleri çoktan seçmeli, likert ölçek, açık uçlu sorular, matris soruları, ikili sorular olarak karşımıza çıkmaktadır. Kullanıcıların hem anket boyunca sıkılmasını hem de istenilen verilere kolay ulaşılmasını sağlayan bu soru tipleriyle anket odağından kopmamaktadır.

Bu çalışma kapsamında anketi cevaplayan kullanıcıların sorulara verdikleri cevaplara göre onları başka sorulara yönlendiren etkileşimli bir interaktif anket oluşturulmuştur. Kullanıcılar anketi çözmeye başlamadan katılımcıların bilgilenmesi hem de çalışmaya gönüllü olarak katıldıklarına dair bilgilendirilmiş onam formu verilmiştir. Katılımcılar ancak bu formu onayladıktan sonra ankete başlayabilmiştir. Aynı zamanda kullanıcılara anket boyunca görebilecekleri yeni ifadeler hakkında kısa bir bilgi verilmiştir. İnteraktif etkileşimli anketi cevaplayan kullanıcılara gönüllü katılım sağlanmış ve anketi yapmaktan vazgeçen veya yarım bırakmak isteyen katılımcı olmamıştır.

Belirli sorularda cevaplara göre anketi cevaplayan insanları farklı sorulara yönlendirerek anketi cevaplayan kullanıcı profilleri hakkında daha özelleştirilmiş cevaplara ulaşmak amaçlanmıştır. İnteraktif çevrimiçi anketlerin seçilmesinin en

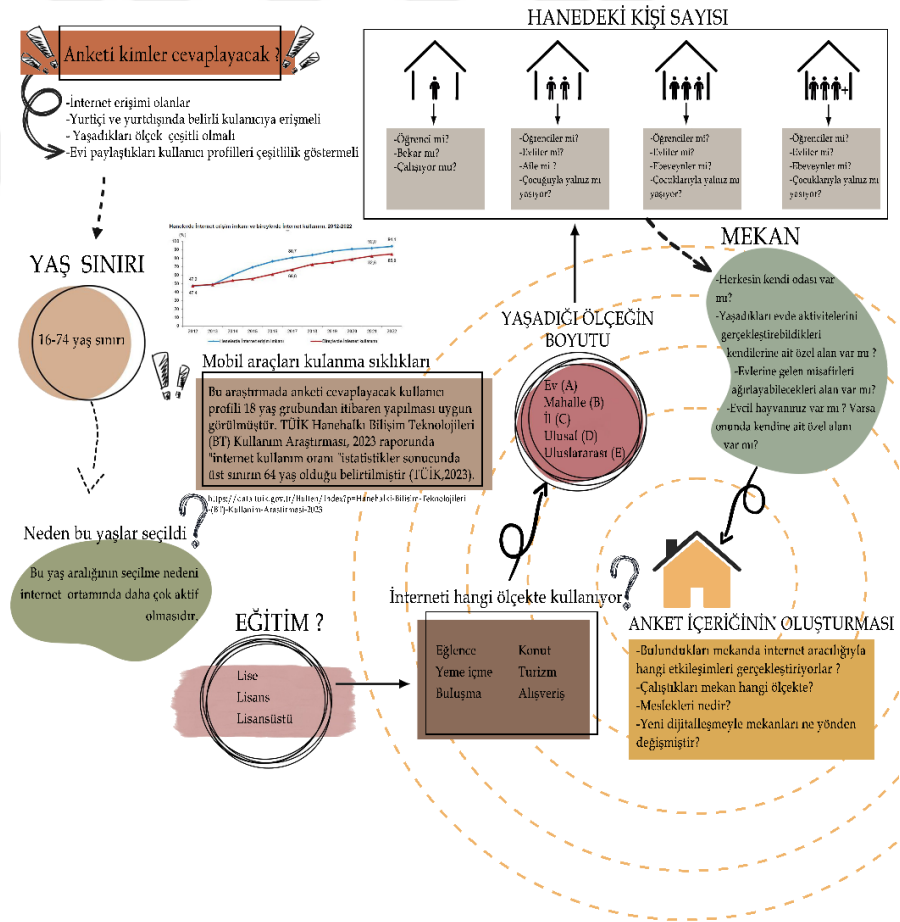
önemli nedenleri verilere hızlı geri dönüşün yapılması, yanıtlayanlar için anlaşılması kolay olması ve düşük maliyetli olması olarak sıralanmaktadır (Creswell, 2013). Yukarıda bahsedilen anket soru tiplerinden açık uçlu, çoktan seçmeli ve ikili sorular olmak üzere 3 farklı soru çeşidi oluşturulmuştur. Soru şıklarında görsellere yer verilerek anketin daha ilgi çekici olması sağlanmıştır.

Bu çalışmada belirlenen kriterlerde kullanıcıların ev ortamında hangi boyutta ve nasıl sosyalleştiklerini anlayabilmek için “interaktif anket” yöntemiyle veriler elde edilmiştir. Bu yöntemin seçilmesindeki asıl amaç teknolojinin gelişmesiyle birlikte sanal dünya ve gerçek dünya arasında yaşayan insan, dijital arayüzlerle interaktif bir etkileşim sağlamaktadır. Bu iletişim sistemi de insan hayatında köklü bir dönüşüm meydana getirmektedir (Castells, 2008). Günümüzde de sıklıkla tercih edilen interaktif çevrimiçi anketler hem ulaşılabilirliğinin kolay olması hem de ilgi çekici olmasından dolayı araştırmacıların kullandığı bir yöntemdir (Creswell, 2013). Bu çalışmada interaktif ankette, çeşitli sorularda insanların cevaplayacakları şıklara göre yönlendirmeli olarak kullanıcıların cevaplarına göre sorular değişim göstermektedir. Örneğin, kullanıcıya “Öğrenci misiniz?” sorusu yöneltildiğinde; bu soruya “Evet” yanıtını verirse okulla ilgili sorular çıkacak ve anket bu cevaba göre değişim gösterecektir. Bir diğer örnek ise kullanıcıya “Hobiniz var mı?” sorusu yöneltildiğinde; eğer anket kullanıcısının hobisi varsa hobilerine yönelik sorular karşısına çıkmaktadır. Fakat anket kullanıcısının hobisi yoksa buna yönelik sorular karşısına çıkmamaktadır. Sorular belli yerlerde birleşip belli yerlerde kullanıcıların cevaplarına göre değişiklik göstermektedir. Fakat her soru yönlendirmeli değil, bazı soruları her kullanıcı profili aynı şekilde cevaplamıştır. Çalışmada bu şekilde bir anket seçilmesinin nedeni ise çalışmanın kullanıcı-etkileşimli olması ve anket kullanıcılarının etkileşimini sürece dahil ederek anket boyunca yanıtlar arasında ilişkili sonuçlara ulaşmak amaçlanmaktadır. Anketi cevaplayacak kullanıcıların belirli spesifik özellikleri vardır:

- Anket, internet erişimi olan kullanıcılar tarafından cevaplanacaktır.
- Anket, yurtdışında yaşayan ve Türkiye’de çeşitli farklı illerde yaşayan kullanıcılara gönderilecektir.
- Cevaplayan kullanıcıların yaşadıkları katmanların çeşitli olması önemlidir.
- Evi paylaştıkları kullanıcı profili çeşitlilik göstermelidir.

• İnternet kullanımını en sık gerçekleştiren yaş grubunun alınması sonuçlar bakımından önemli bir kriterdir. Bu bağlamda yaş grubu seçilirken alt sınır olarak (erişkin kullanıcılar) 18 yaş grubundan itibaren yapılması uygun görülmüştür. TÜİK Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2023 raporunda "internet kullanım oranı "istatistikler sonucunda üst sınırın 74 yaş olduğu belirtilmiştir (TÜİK,2023).

Bu maddeler anketi cevaplayacak kullanıcılarda aranan belirli analiz kriterleridir. Dijital anket, belirlenen analiz kriterleri üzerinden seçilen kullanıcılara çevrimiçi olarak iletilmiştir. Anketin içeriğinde açık uçlu sorular, çoktan seçmeli sorular, bir adet video sorusu, ikili sorular bulunmaktadır. Örneklem kullanıcı profili ile ilgili analiz kriterleri detaylı olarak diyagram şemasında gösterilmektedir. (Şekil 5.1). Sorular yönlendirmeli olduğu için maksimum “soru sayısı 62”, süre ise maksimum “35 dakikadır”. Fakat bu süre ve soru sayısı yönlendirme ve kullanıcıların seçimlerine göre değişiklik gösterebileceği için süre ile soru sayısı daha az olabilmektedir.



Şekil 5.1: Örneklem Kullanıcı Profil Diyagramı (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

Anketin hazırlanmadan önce ilk başta Şekil 5.1’de gösterilen örneklem kullanıcı profil diyagramı hazırlanarak belirlenecek kullanıcı ölçeği daraltılmıştır. Anket interaktif olduğu için kullanıcılar farklı illerde ya da ülkelerde olsalar bile internet üzerinden iletildiğinden; kolayca cevaplanabilmiştir. Kullanıcı profilinin çeşitli olması, farklı ölçeklerde yaşaması, hanedeki kişi sayısının çeşitlilik göstermesi ve ankette yönlendirmeli kullanıcı odaklı sorular olması çalışmanın özgün özellikleridir.

Araştırma evreninde anketi cevaplayacak kullanıcıların spesifik özellikleri dikkate alınarak “ulusal ve uluslararası katmanda yaşayan kullanıcılar” olarak belirlenen kullanıcı profilleri üzerinden değerlendirilmiştir. Bu katmanlar 5 ölçek ile sınıflandırılmaktadır: Ev Ortamı (Mekansal Düzey); Yakın Çevre (Mahalle/Semt Düzeyi); Uzak Çevre (İl Düzeyi); Farklı İller (Ulusal Düzey) ve Farklı Ülkeler (Uluslararası Düzey). Katılımcıların seçilmesinde bu özellikler bir seçim kriteri olarak belirlenerek bir ön filtreleme yapılmıştır. Bununla birlikte anketin ilk bölümünde yer alan genel bilgiler bölümünde verilen yanıtlar doğrultusunda bu özellikleri taşımayan katılımcılar olması durumunda, tespit yapılarak ilgili katılımcılar anket katılımı dışında bırakılmıştır. Araştırmacının belirlediği analiz kriterlerine göre her katmandan (A, B, C, D, E) anketi ilk yapacak birer katılımcı belirlenmiştir. Bu diyagram giriş bölümündeki Şekil 1.1.’de ifade edilmektedir. Belirlenen katılımcılara göre anket linki çevrimiçi olarak iletilmiş ve anketi çözmeleri istenmiştir. Anket sonunda her katılımcıdan en az 3 kişiye bu anketi göndermeleri istenmiştir (EK-1: Anket Soru ve Cevap Seçenekleri). Böylece ankette araştırmacının elde ettiği örneklem çerçevesinin geniş ve fazla olduğu durumlarda kullanılan bir yöntem olan “Üstel Ayrımcı Olmayan Kartopu Örneklemesi” ile katılımcı sayısı ve çeşidi arttırılmıştır. Bu işlem arttırılarak yeterli sayıda veri elde edilene kadar yönlendirme işlemi devam etmiştir (Collins vd., 2016; Nastasi, 2015; Onwuegbuzie ve Leech, 2007). Her katılımcı kendi A katmanında merkez ev noktalarını oluşturmaktadır. A katmanında olan kişi anketi B, C, D, E katmanına göndereceği için herhangi bir çakışma durumu söz konusu olmamıştır. İlk anket katılımcılarına ulaşılabilceği için anketi başkalarına gönderip göndermedikleri hakkında sonradan bilgi alınmıştır. Anket sonunda herhangi bir sorun yaşamaları durumunda e-mail adresinden araştırmacıya ulaşılmıştır. Anket kullanıcıları oluşturulurken; TÜİK (2023)’te belirtilmiş olan alt ölçütlerden yüzdelik oranda alt grubun seçimi yapılmıştır.

5.2. Çalışmanın Analizi: Küreselleşen Evin Farklı Kullanıcı Profilleri Üzerinden İncelenmesi

Çalışmanın analizi olan bu bölümde anketi cevaplayan kullanıcı profillerinden elde edilen veriler üzerinden bir inceleme yapılmıştır. Küreselleşen evin ortaya çıkmasında farklı kullanıcı profillerinin ilişkisinin incelenmesi önemli bir kriterdir. Anket çalışmasında bahsedilen önemli olgu vurgulanarak istenilen sonuç çeşitli yaş grupları ve ölçekler ile dijitalleşme düzeylerinden veriler elde edilmiştir. Çalışma için belirlenen ilgili kriterlere uyan kullanıcılar üzerinden analiz yapılmıştır.

Çalışmanın analizi yapılırken öncelikle anket için oluşturulan veri setleri incelenmiş ve bunun sonucunda çıkan küresel ev kavramları ile anket soru parametreleri karşılaştırılmıştır. Ardından bölüm sonu çıktılarındaki tablo ile evin yeni pozisyonu hakkında kavram tanımlarına ulaşılmıştır. Analiz çalışması, kullanıcı odaklı olan anket çalışmasından kullanıcı profilleri üzerinden inceleme yapılarak özelleştirilmiş cevaplara ulaşılmasını hedeflemektedir. Evin küreselleşmesi ve dijitalleşme ile ortaya çıkan yeni değişimler hakkında yeterli bilgiye farklı kullanıcı profillerinin anketi cevaplama sonucunda ulaşılmıştır.

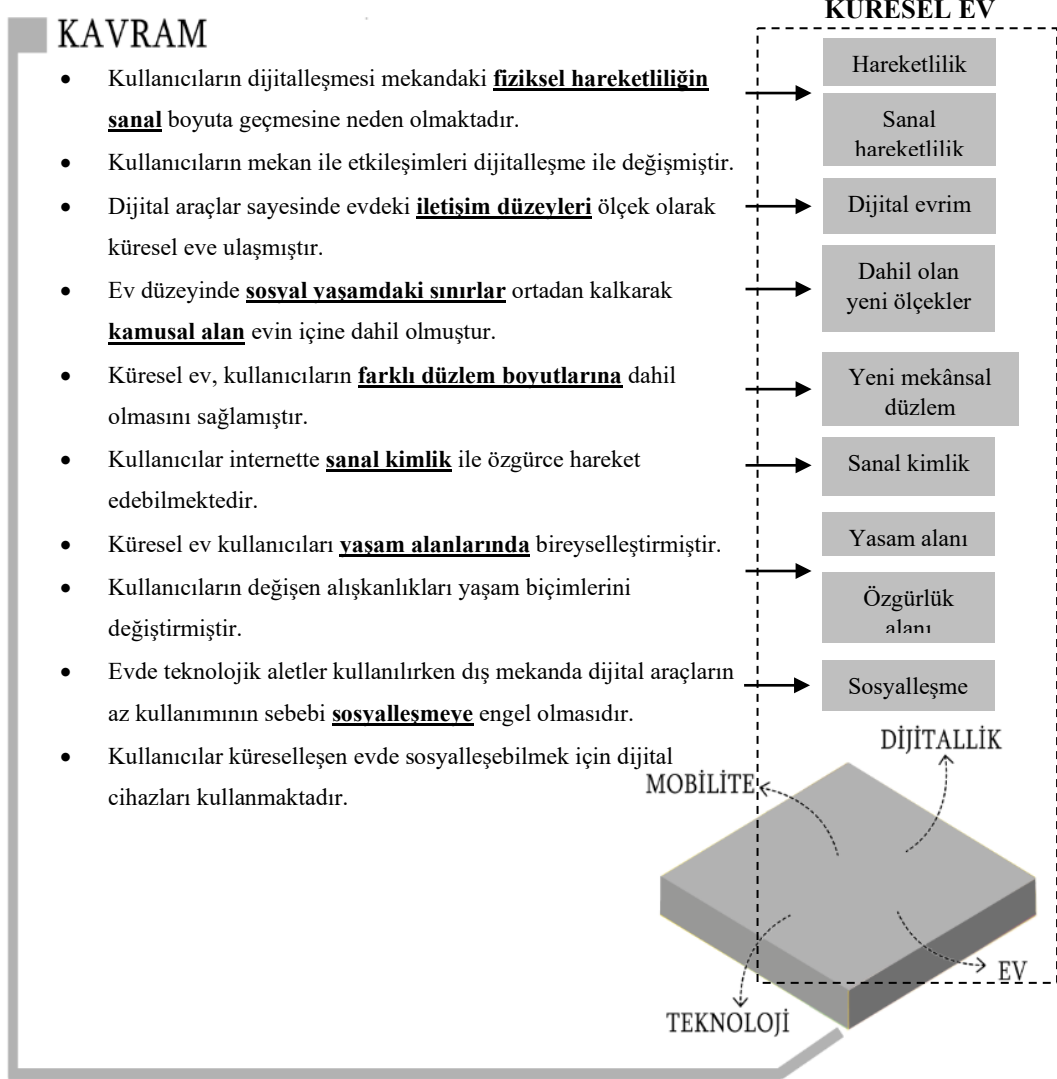
5.2.1. Veri Setleri ve Değerlendirme Yaklaşımı

Araştırma kapsamında sonuç çıktılarının yeterliliği üzerinden katılımcı üst sınırı 30 olarak tanımlanmıştır. Çalışma kapsamında hazırlanan interaktif anket içeriği, yaşları 20 ile 63 arası; 21 kişi Türkiye’de 9 kişi uluslararası ölçekte yaşayan, 12’si erkek, 18’i kadın kullanıcılar tarafından cevaplanmıştır. Küreselleşen evin yeni mekansal boyutu aranırken; anket sonuç çıktılarının değerlendirilmesine yönelik 3 adet “Veri Seti” oluşturulmuştur. Bu veri setleri; “Kavram” “Kullanıcı”, “Ölçek”,’dır. Bahsedilen 3 veri seti için yapılan analizlerden elde edilen verilerle kelime grupları oluşturulmuştur. Literatür araştırması boyunca toplanan kelimeler 1.veri setini oluşturmuştur. İlk veri setinden elde edilen kavramlardan 2. veri seti (kullanıcı)’ne ulaşılmıştır. Ardından 3. veri seti olan ölçek analizine ulaşarak buradan parametrelere ulaşılmıştır (Şekil 5.2).



Şekil 5.2: Veri Setlerinin İlişkilendiği Parametrelerinin Analiz Aşamaları (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

Küresel ev, yeni mekânsal düzlem olan sanal mekanların kullanımını arttırmıştır. İletişim düzeylerinin teknolojik cihazlara bağlı hale gelmesi kullanıcılardaki sosyalleşmenin boyutu değiştirmiştir. Kullanıcılar dijital ortamda iletişime geçmenin yüz yüze iletişimle aynı olmadığı görüşündedir. Küresel ev ile kullanıcıların ev içindeki etkileşim düzeyleri etkilenmiştir. Sanaldaki hareketliliklerin artması kullanıcıları cihazlara bağımlı hale getirmiştir. Kullanıcıların fiziksel mekandaki hareketliliklerinin azalması dijital hareketliliğin armasına yol açmış ve bu durum küreselleşen evde sosyalleşmeyi olumsuz etkilemektedir. Teknoloji fiziksel hareketliliği kısıtlamakta fakat özgürleşmeye de olanak sağlayarak evdeki sınırları ortadan kaldırmaktadır. Hareket kabiliyetinin evde azalması ve küresel ev sonucunda kullanıcıların sanal mekandaki hareketliliğinin artması yersizleşme hareketine etki etmiştir. Küreselleşen evde kullanıcıların dijital boyutta yersizleşmesi, mekandaki erişimin düzeyini değiştirerek yakınlık- uzaklık kavramını ortadan kaldırmıştır. Anket sonuçlarının değerlendirildiği ilk veri seti; kavramsal çerçeveden gelen ana tema, üst başlıkların oluşturulduğu “Kavram” başlığıdır (Şekil 5.3).



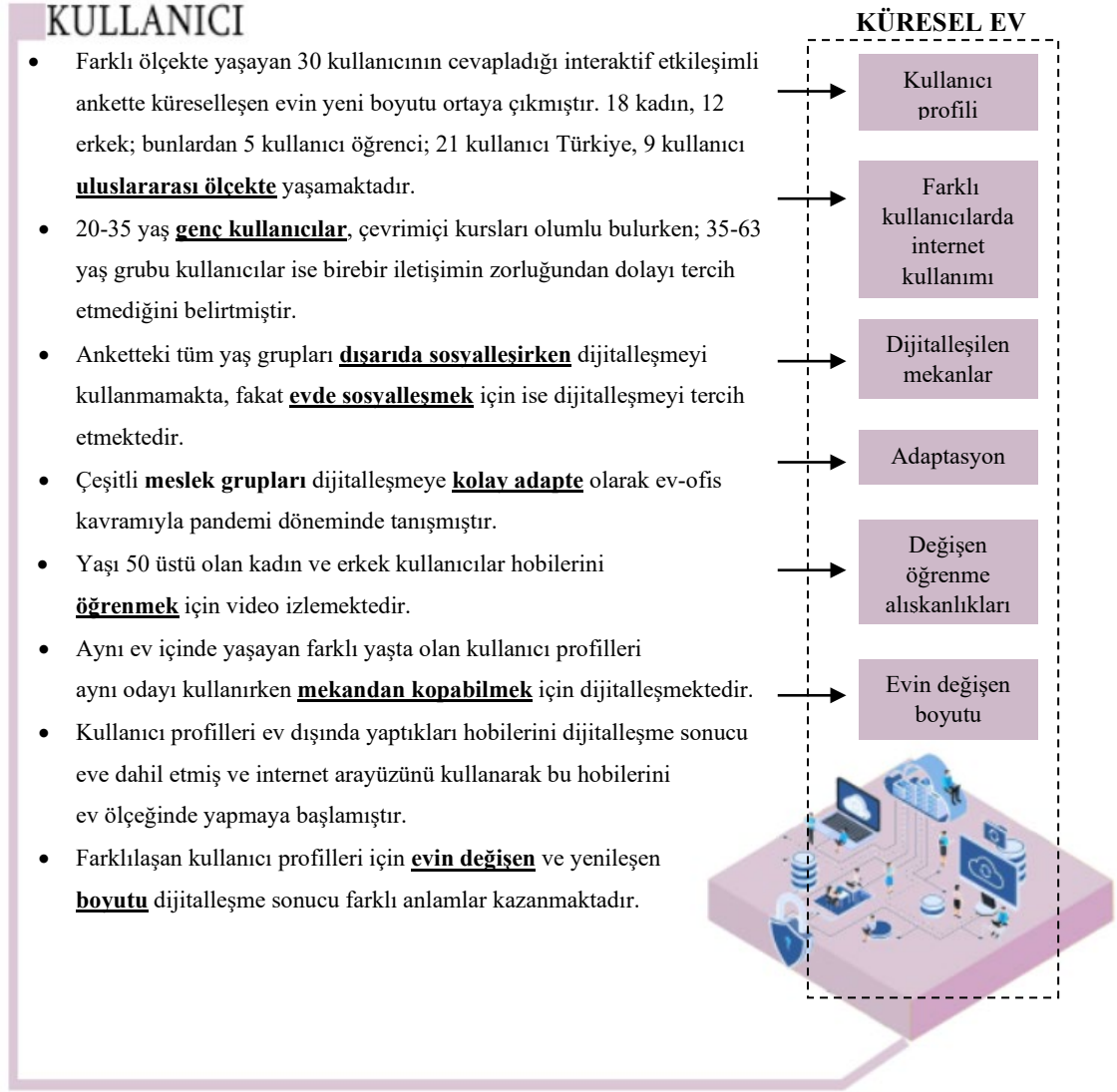
Şekil 5.3: Kavramsal Çerçeveden Gelen Ana Temanın Anket Sonuçları ile Değerlendirilmesi (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

Kullanıcı özelinde yapılan anket değerlendirmesi ile farklı kuşakların küresel evde etkileşiminin boyutlarının farklı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Kullanıcıların yaşları dışında meslek gruplarının ve hane halkının farklı olması da küreselleşen evi etkilemektedir. Anket kullanıcılarından ev hanımları ve emekli çalışmayan kesim evde dijitalleştikleri süre boyunca yeni bir şeyler öğrenirken video ile öğrenme modelini kullanmaktadır. Kasiyer, spor eğitmenliği, şef olan 4 kullanıcı mesleği gereği uzaktan çalışamamıştır. Bu da gösteriyor ki; küreselleşen evde birçok meslek grubu bu süreçte kolay adapte olmuştur. Hane halkının çeşitliliği küresel ev kullanıcısının mekanı kullanım şeklini etkilemiştir. Yeterli miktarda özelleşen alanların olmaması

kullanıcıların mekanı dönüştürmelerine neden olmuş ve esnek mekanların kullanımının artması bu dönüşen ev olgusunda bir ihtiyaç haline gelmiştir.

Baby boomers ve X kuşağı olarak adlandırılan teknolojiyle geç tanışan anket kullanıcılarının sanal mekanlar ile etkileşimi ve adapte olması genç kuşak kullanıcılarına göre daha zor olmuştur. Küreselleşen evin etkileriyle dijital kullanımının artması kullanıcılar üzerinde değişen alışkanlıklara sebep olmuştur. Yoğun iş yaşamı küreselleşen ev ile eve taşınarak bir yenileşme hareketi getirmiş fakat bu durum çalışanların yoğun mesaiye kalması, yetersiz ekipman ve mahremiyetin yeterince sağlanamaması gibi olumsuz yönlerde etkilere de neden olmuştur. Çoğu meslek gruplarının ve eğitimin bu koşullara uyum sağlaması yeni eğitim modellerinin artmasına yol açmıştır. Hane halkıyla ortak kullanımın zorunlu olduğu ortamlarda yeterli mahremiyetin ve rahatlığın sağlanamaması esnek kullanım alanları hakkında daha fazla çözümler düşünülmesi gerekmektedir. Küreselleşen ev, anket kullanıcılarından yola çıkarak üzerinde düşünülmesi ve farklı kullanıcı profillerinin bu evi ortak kullanımının göz önünde bulundurularak tasarım önerileri getirilmesi yeni oluşan ev modelleri için önem arz etmektedir. Evin değişen boyutu ile farklı kullanıcı profillerinin bu evi kullanması kişisel çözümlerlerin gerekli olduğunu bizlere kanıtlamaktadır. Kullanıcıların ev ortamını dijitalleşen mekanlara uygun olarak düzenlemeye başlaması evin küreselleşen eve evrimini göstermektedir.

Araştırma özelinde anketten elde edilen veriler ile farklılaşan ikinci veri seti olan “Kullanıcı” profillerinin evin yeni boyutunda anlam kazanmasının değerlendirildiği bir diyagram oluşturulmuştur (Şekil 5.4).



Şekil 5.4: Farklılaşan Kullanıcı Profillerinin Anket Sonuçları ile Değerlendirilmesi (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

Küreselleşen ev; kullanıcılarının farklı ölçeklerde yaşayan kullanıcılarla olan etkileşimlerini arttırmıştır. Yazılım mesleği ile ilgilenen kullanıcı ölçek olarak İspanya’da yaşamasına rağmen Türkiye ile bağlantılı işlerini dijital arayüzler sayesinde olduğu konumdan gerçekleştirebilmektedir. Küreselleşen evler dijitalleşmeyi etkileyip kullanıcıları ekrana bağlı hale getirse de yaşamlarına kolaylık sağladığı için yeni çalışma ortamları sunmaktadır. Küreselleşen ev ile uzak ölçeklerdeki sınırların ortadan kalkması kullanıcıları etkilemiştir. Kalkan sınırlar doğrultusunda kullanıcılar istedikleri mekanları sanal ortamda gezebilme özgürlüğüne erişmiştir. Fakat bu durum fiziksel ortamlar ile aynı duyguyu yansıtmadığı için yetersiz kalmıştır. Küreselleşen ev sonucunda kaybolan sınırlar ölçeklerde değişen koşullara yol açmış, bu da kullanıcıların sanal ortamda yersizleşmelerine etki etmiştir.

Anket kullanıcıları belirlenirken çalışmanın analiz kriterlerinde de belirtilen özelliklere uyan kullanıcı profilleri ankete dahil edilmiştir. Diğer bir veri seti olan “Ölçek” olarak farklı illerde ve ülkelerde yaşaması etkileşim bakımından önemli bir kriter oluşturmuştur. Bu açıdan etkileşim kurdukları düzeyin farklı olması küresel evde yarattığı etki bakımından kullanıcı özelinde incelenmesi gereken bir diğer kriterdir. 9 kişinin Türkiye dışında farklı ülkelerde yaşaması, ev ölçeğini kullanım biçimi, çevre ile etkileşimi, dışarı ile kurduğu bağlantı ve ailesinden uzak yaşaması bakımında onlarla kurduğu iletişim küresel evin oluşmasında önemli bir etki olduğu görülmektedir. Ölçek özelinde oluşturulan diyagramı ile kullanıcı özelinde bir değerlendirme yapılmıştır (Şekil 5.5).



Şekil 5.5: Farklılaşan Ölçeklerin Anket Sonuçları ile Değerlendirilmesi (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

“Kavramlar”, “Kullanıcı” ve “Ölçek” olarak bahsedilen bu üç veri seti sonucundan anket katılımcılarının cevapları analiz edilmiş ve sonucunda küresel eve dair kavram tanımlamalarına ulaşılarak parametreler ile karşılaştırma yapılmıştır.

5.2.2. Veri Setlerinin İlişkilendiği Parametrelerin Analiz Sonuçları

Çalışmanın analizinde bir önceki bölümde de bahsedilen kullanıcı profiline uygun kişilere sorular gönderilerek anket cevaplatılmıştır. Küreselleşen evin farklı kullanıcılar üzerinden incelenmesini amaçlayan interaktif anket içeriği belirlenen analiz kriterlerine uygun şekilde dört kategoride analiz edilmektedir. Bu kategoriler anket içinde de kullanıcılara bahsedilmiş ve soruların içeriğinde de yer verilmiştir. Başlıca analiz kriterleri şöyle sıralanmaktadır:

- ÇFM (Çevresel-Fiziksel- Mekansal)
- TS (Toplumsal- Sosyokültürel)
- DP (Duygusal- Psikolojik)
- ET (Estetik-Tasarım)

Mekanı nasıl kullandıklarını öğrenebilmek ve mekan ile olan etkileşim düzeylerinin dijitalleşme sonucu yeni ev düzeninde değiştiğini anlayabilmek için bu dört analiz kriteri altında anket soruları değerlendirilmiştir.

Bu başlık altında *Typeform* anket sitesinin arayüzünü ve anketteki soru çeşitleri hakkında detaylı bilgi verilmiştir. Anket arayüzünden bazı soru tipleri gösterilerek interaktif anket kullanıcısının cevapları bahsedilen bu dört çeşit parametre başlığı altında anlatılmıştır. Kullanıcıların cevapladığı tüm anket tez sonunda Ekler bölümünde verilmiştir (EK-1 Anket Soru ve Cevap Seçenekleri). Bahsedilen dört çeşit parametrenin anket içinde soru dağılımı aşağıdaki tabloda gösterilmektedir. Dört parametre için ayrı oluşturulmuş soru türleriyle kullanıcı profilleri üzerinden inceleme yapılmıştır. Ankette yer alan soruların parametreler üzerinde dağılımı da bu tabloda verilmiştir (Tablo 5.1)

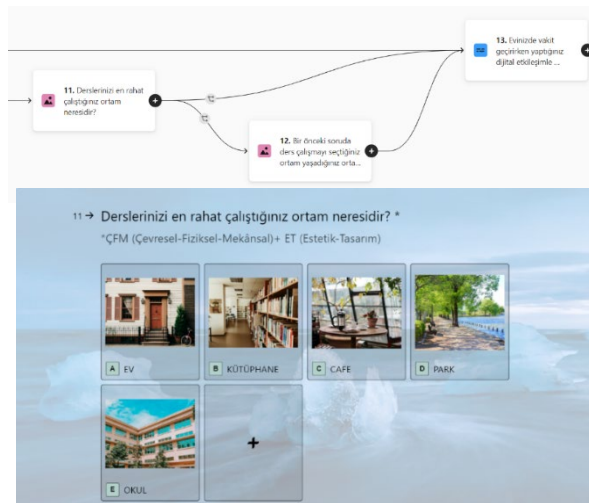
İNTERAKTİF ANKET SORU DAĞILIMI	TS	DP	ÇFM	ET
	5.soru	14.soru	11.soru	23.soru
	6.soru	15.soru	10.soru	30.soru
	7.soru	16.soru	12.soru	35.soru
	8.soru	17.soru	13.soru	36.soru
	9.soru	19.soru	18.soru	37.soru
	21.soru	26.soru	20.soru	38.soru
	24.soru	27.soru	22.soru	39.soru
	25.soru	28.soru	29.soru	40.soru
	32.soru	31.soru	34.soru	41.soru
	49.soru	33.soru	55.soru	42.soru
	52.soru	48.soru	56.soru	43.soru
		53.soru	58.soru	44.soru
		57.soru	59.soru	45.soru
		60.soru	61.soru	46.soru
				47.soru
				50.soru
				51.soru
				54.soru

Tablo 5.1: İnteraktif Anket Parametreler Üzerinden Soru Dağılımı (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

5.2.2.1. Çevresel- Fiziksel -Mekansal Parametreler

Küreselleşen evin çevresine, fiziksel ve mekânsal etkileşimleri incelendiğinde; dış etkenlerin ev ortamına nasıl yansıdığının anlaşılabilmesi için oluşturulmuş bir analiz kriteridir. Kullanıcının mekan ile olan ilişkisi, değişen dijital koşullara adapte olması ev içindeki düzenin değişmesine ve çevre ile kurduğumuz etkileşimin bir üst boyuta çıkmasını sağlamıştır.

Yönlendirmeli sorulardan öğrenci kullanıcı profilinin yanıtlayabileceği açık uçlu soru sorulmuştur. Anketi cevaplayan öğrencilerden bazıları uzaktan eğitimin yararlı olmadığını, çevreyle bağlantı kuramadığı için yalnız hissettiğini söylerken; aynı zamanda evde çalışmanın zorluk yarattığını ifade etmiştir. Esnek bir şekilde çalışıldığı için kendilerine daha fazla vakit ayırmanın dışında ders videolarına kolay erişildiğini tekrar yapmak açısından kolay olduğunu açıklamışlardır. Evden, yatma bölümünde ya da salondan katılabildiği için yolda zaman harcamak zorunda kalınmamasının avantajlı olduğunu belirtmiştir. Evimden, yatağımdan ya da salonumdan katılabildiğim için yolda zaman harcamak zorunda kalınmamasının avantajlı olduğunu belirtmişlerdir. En kötü dezavantajın ise sosyal ortamdan mahrum kalmak olduğunu ifade etmişlerdir. Bu sorudan sonra anketteki öğrencilere “Derslerinizi en rahat çalıştığınız ortam neresidir?” sorusuna kütüphane ve ev yanıtı verilmiştir. Bir diğer seçenekler olan park, okul, kafe seçenekleri seçilmemiştir. Bu da gösteriyor ki öğrencilerin en rahat çalıştıkları ölçek ev ve kütüphane olduğu sonucuna ulaşılmıştır. (Şekil 5.6).



Şekil 5.6: Typeform Sitesinde Tasarlanan Yönlendirmeli Sorular (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

Kütüphaneyi seçenler il ve ulusal katmanda çalışmalarını gerçekleştirdiklerini söylemiştir. Ulusal katmanı seçen öğrenci İstanbul dışında başka bir şehirde yaşadığı için ulusal katman seçeneğini seçmiştir.

Kullanıcılar evde başka işlerle de meşgul olduğu için ev ortamında dış etkenlerin dijitalleşmeyi engellediğini ifade etmiştir. Dışarıdayken başka şeylerle meşgul olmak isteseler de teknoloji çağında yaşadığımız için ister istemez sürekli bulundukları ortamda sanal uygulamalara baktıklarını söylemiştir. Kullanıcılardan birkaçı ise dijital araçları evde kullanmayı tercih ettiğini belirtmiştir. Mekan olarak evde ders çalışmanın daha rahat olduğunu, çünkü dışarının odaklanmasına engel olduğunu belirtmiştir. Bazı kullanıcılara göre ise ev içinde kendine ait özel alanın olması toplantıları daha rahat katılım sağladığından bahsetmiştir. Birkaç kullanıcı ise mekan kalabalık olduğunda konsantre olamadığından yakınmıştır. Bazı kullanıcılar ise ev ortamının yaşam alanı olmasından dolayı kütüphaneyi tercih ettiğini çünkü evde odaklanamadığı yanıtını vermiştir.

Kullanıcıların çoğu pandemiden sonra hobilerini öğrendiği ortamın video izleyerek kendi başına öğrenme olarak seçmiştir. Bazı kullanıcılar ise pandemi zamanında bu hobilerine bir süreliğine ara verdiğini belirtmiş, 2 kullanıcı ise çevrimiçi kursları tercih ettiğini söylemiştir.

Anket katılımcılarına; “Çevrimiçi kurstan daha önce herhangi bir eğitim aldınız mı? Eğer aldıysanız hangi eğitimi aldınız? Bu eğitim sürecinin kolaylıkları/zorluklarından bahsedebilir misiniz? Eğer herhangi bir eğitim almadıysanız "Almadım " yazıp soruyu cevaplayınız.” sorusu yöneltilmiş ve 14 kişi daha önce çevrimiçi kurstan eğitim almadığını iletmiştir. Geriye kalan 16 katılımcı ise bu eğitim sürecinde geçirdikleri deneyimden bahsetmiştir. Çevrimiçi kurslarda konfor alanının yüksek olması bu durumda odaklanmada sıkıntı, öğretmenle birebir iletişimdeki zorluk, internette kopmalar yaşanması gibi sorunlar kullanıcılar açısından dezavantaj olarak görülmektedir. Fakat uzaklık açısından zaman mekan bakımından kolaylık ve hızlı olması bazı kullanıcıların bu çevrimiçi kursları tercih etmesindeki nedenlerdendir.

Anket kullanıcılarına “Çalıştığınız mekan hangi katmanda yer almaktadır?” sorusu yöneltilindiğinde; kullanıcılar çoktan seçmeli sorulardan yurtdışı, şehir dışı, mahalle ve evden çalışma seçeneklerini işaretlemiştir. Fakat geri kalan kullanıcılar öğrenci ve emekli olduğu için şu an herhangi bir kurumda çalışmıyorum seçeneğini seçmiştir.

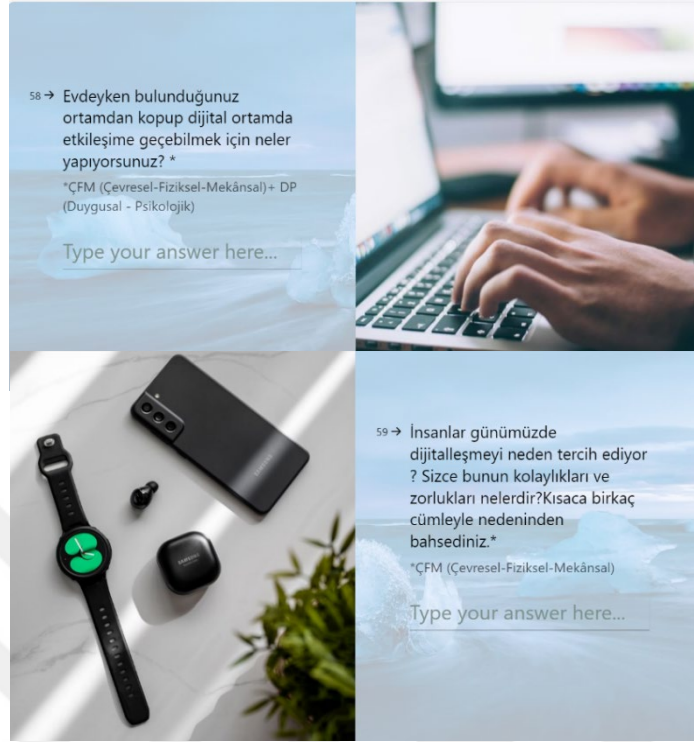
Derslere ve çalışmalara katılım süreçlerini pandemiden sonra çoğunluk ev olarak tercih ettiğini belirtmiş. Yurtdışında yaşayan kullanıcılar ise uluslararası katmanı seçmiştir.

Spor aktivitesini yapan kullanıcıların çoğunluğu internetten video izleyerek yaptığını belirtmiştir. Bazı kullanıcılar ise evde çevrimiçi platformlardan hocalarla çalıştığını şıklardan işaretlemiştir. Belli bir kesim ise spor yapmadığını ve spor salonunu tercih ettiğini söylemiştir.

Louvre müzesini sanal müze olarak izleyip deneyimleyen kullanıcılara interaktif bir deneyim yaşatılmıştır. Bu soruyla katılımcılara hangi katmandan videoyu izlediği sorulmuş ve alınan cevaplarda çoğunluğunun ev ortamındayken bu anketi çözdüğü sonucuna ulaşılmıştır.

Katılımcılara yönlendirmeli olmayan ve anket kullanıcılarından kişisel bir yanıt alınabilecek “Evdeyken bulunduğunuz ortamdan kopup dijital ortamda etkileşime geçebilmek için neler yapıyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Kullanıcıların geneli bu soruya “Telefonu elime almam yeterli”, “Oyun oynuyorum”, “Bilgisayarı açıyorum”, “Sosyal medya platformlarını kullanıyorum”, “Kulaklık takarak ortamdan kopuyorum”, “Google Earth ya da Google Maps uygulamaları ile sokak görünümünü kullanarak merak ettiğim mekanlarda dijital gezintiler yaparım.”, “Odamın ışığını kapatıp kendime sinema ortamı sağlayıp film izliyorum.”, “Salonda da mutfakta veya başka bir mekanda da olsam telefonu elime aldığımda sanki farklı bir dünyaya gidiyorum.”, “Telefonumu alıp sosyal medyada vakit geçirmek ortamdan kopmamı sağlıyor.” gibi yanıtlar vermişlerdir. İnsanlar günümüzde dijitalleşmeyi neden tercih ediyor? sorusuna katılımcılar; kolay ve hızlı iletişim sağlaması, tahammül seviyesi azaldığı için her şeye kolay ulaşmak isteme arzusu, pratik ama sosyal hayattan soyutluyor, sosyalleşmeyi engelliyor iletişim kısıtlanıyor ve bu yüzden insanlar yüzyüzeden ziyade sanal ortamda iletişim kurmaya çalışıyor, dijitalleşme insanları birbirinden uzaklaştırıyor, gerçek hayattan kopmak için, öğrenme , çalışma gibi faaliyetleri pratikleştiriyor, bilgiye ve hizmete hızlı sürede ulaşım, mekan ve zaman kısıtlaması ortadan kalkıyor; yanıtını vermiştir. Olumsuz olarak "Her şeyin ulaşılabilir olması hem iyi hem de aynı zamanda korkutucu. Çünkü internette çok gereksiz bilgi kalabalığı var ve neye güvenebileceğimizi kestirmekte zorluklar yaşıyabiliyoruz". Bir diğer kullanıcı ise “Zorlukları insanlar sanal ortamda çok vakit geçirdiği için gerçek

mekandan uzaklaşıyorlar’’ yorumunu yapmıştır. Bazı ebeveynler için ise en büyük zorluğun çocuklarına ekran süresi koymak olduğundan yakınmıştır (Şekil 5.7).



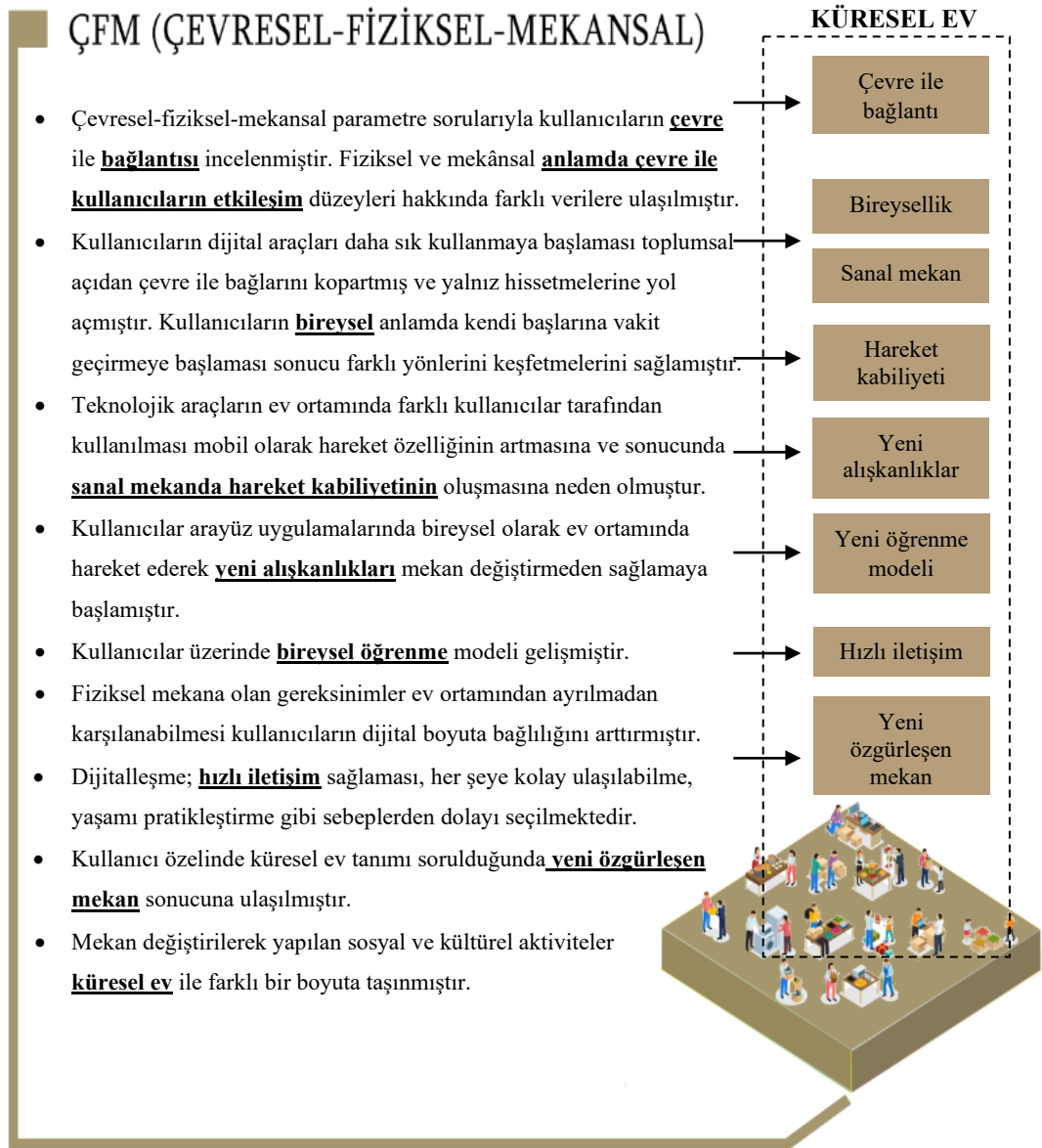
Şekil 5.7: Çevresel-Fiziksel- Mekânsal Parametreler ile İlgili *Typeform* Sitesinde Hazırlanmış Sorular (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

Anketin son olarak bir diğer önemli sorusu olan küresel ev kavramı katılımcılara sorulmuş ve alınan yanıtlara göre bu tanımın yeni özgürleşen mekan olarak tanımlandığı sonucuna ulaşılmaktadır. Kimisi ise bu kavramın bireysel hareketlilik, mekânsal ayrışma olduğunu belirtmiştir (Şekil 5.8).



Şekil 5.8: Anket Sonunda Katılımcılara Sorulan Küresel Ev Kavramı (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

Çevresel-fiziksel-mekansal parametresi için veriler üzerinden genel bir değerlendirme yapıldığında farklı kullanıcı profillerinin dijital deneyiminin bulunduğu ölçek, kültür, sosyal etkileşimi ve mekana göre değişebileceği görülmektedir. Günümüz küresel evinde kullanıcılar evi yalnız yaşamsal faaliyetlerini gerçekleştirdiği yer değil, yeni öğrenme deneyimlerini yaşadığı etkileşimli mekan haline gelmiştir. Kullanıcılar mekanı dijitalleşme ile dönüştürmüş ve çevre ile olan etkileşimini farklılaştırmıştır. (Şekil 5.9).



Şekil 5.9: Çevresel-Fiziksel-Mekansal Parametrelerin Değerlendirilmesi (Yazar Tarafında Oluşturulmuştur).

5.2.2.2. Toplumsal- Sosyo-Kültürel Parametreler

İnsanların kültürel yapısı, meslek grupları, yaşadığı bölge, eğitim durumu, dijitalleşmeyi hayatlarının hangi alanında kullanarak yaşamlarına yön verdikleri ve bunu küresel evde nasıl kullandığı toplumsal-sosyokültürel soru parametrelerinin içinde yer almaktadır.

Anket kullanıcıları analiz kriterinde de bahsedildiği gibi farklı ölçeklerde yaşayan kullanıcıları hedef almıştır. Anketi cevaplayan kullanıcıların 21’i Türkiye’nin çeşitli illerinde (Ankara, İstanbul, İzmir, Kütahya, Aydın, Manisa, Şanlıurfa, Muğla, Bolu) yaşamaktadır. 9 kullanıcı ise interaktif ankete uluslararası (İspanya, Fransa, Amerika, Avustralya, Avusturya, Kore, Almanya) ölçekten erişim sağlamıştır (Şekil 5.10).

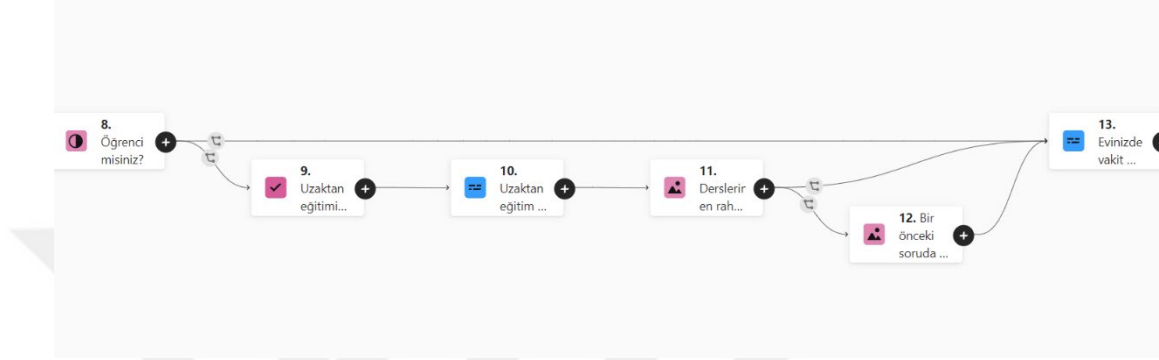


Şekil 5.10: Typeform Sitesinde Tasarlanan Ülke Ölçeği Sorusu (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

Ankette Toplumsal-Sosyokültürel parametre analiz kriteri olarak oluşturulan “Dijitalleşmeyi hayatınızın hangi alanlarında kullanıyorsunuz?” çoktan seçmeli soru içeriğine anket kullanıcıları; eğitimde, işlerini uzaktan yürütürken, çevrimiçi alışveriş sitelerinden bir ürün alırken, uzaktan katılım gösterilen etkinliklerde veya yeni bir faaliyet öğrenirken kısacası günlük hayatın her alanında kullanmakta olduğu cevabını vermiştir.

Anket katılımcılarından 5 kullanıcı üniversite öğrencisidir. “Öğrenci misiniz?” sorusu anketi cevaplayan 30 kişiye sorulmuştur. Öğrenciyim seçeneğini işaretleyen kullanıcılar ankette yönlendirilerek farklı soru çeşitlerini kişiselleştirerek yalnızca öğrencilerin cevap verebileceği şekilde sınırlanmıştır. Öğrenciyim seçeneği seçmeyen ve hayır cevabını seçen kullanıcılar ise başka soruya yönlendirilmiştir. İnteraktif

şekilde anket katılımcısının cevaplarına odaklanan bir anket olduğu için kullanıcıları anket içinde verdikleri cevaplara göre yönlendirerek farklı soru çeşitleri karşısına çıkmasını sağlamaktadır. Öğrenciler “‘Uzaktan eğitimin size göre en verimli özelliği aşağıdakilerden hangisidir? ’çoktan seçmeli sorusuna hareket kabiliyetinin olduğundan, diğer eğitim sistemlerine göre maliyetinin az olmasından, erişilebilir olmasından, teknolojik bir eğitim imkanı sağlaması seçeneklerini seçmiştir (Şekil 5.11).



Şekil 5.11: Öğrenci misiniz? Sorusuna Yönelik Yönlendirmeli İnteraktif Soru Seçeneği (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

Anketi cevaplayan kullanıcıların çeşitli meslekleri vardır (Çeşitli branşlarda olan öğretmenler, akademisyen, bankacı, mühendis, makina mühendisi, mimar, grafiker, şef, kasiyer, ev hanımı, avukat, pedagog, insan kaynakları asistanı, satın alma, spor eğitmeni, yazılımcı, muhasebe, e-ticaret uzmanı, tekniker, hijyen ve kalite uzmanı gibi çeşitli meslek grupları anketi cevaplayan kullanıcılar arasındadır.). Meslek çeşitliliğinin fazla olması ve bazı meslek gruplarının evde çalışma ortamına daha müsait olması dijitalleşmeyle kolayca bu yenileşmeye adapte olmalarını sağlamıştır. Anket kullanıcılarının verdikleri yanıtla göre ev ortamında çalışma fikrine olumlu baktıkları sonucuna ulaşılmıştır. Bu da gösteriyor ki ev-ofis kavramına günümüzde olumlu bir bakış ile sosyo-kültürel anlamda birçok sonucu beraberinde getirerek bu durum evin yeni pozisyonunun oluşmasında katkı sağlamaktadır. Anket kullanıcılarının çoğunluğu çevrimiçi alışverişin hayata girmesiyle alışveriş alışkanlıklarının değiştiğini ve yaşamlarına kolaylık sağladığını söylemişlerdir. İhtiyaçları olan şeyleri unutmadan anında sipariş verebildiklerini ifade etmişlerdir.

Tek dezavantaj ise çok fazla alışveriş sitelerine baktıkları için gereksiz harcama yaptıklarıdır. Farklı ürün seçeneklerine erişimin olması, kuyruk bekleme derdinden

25 → Online alışverişin hayatımıza girmesiyle beraber alışveriş alışkanlığınız nasıl değişti? Birer cümleyle açıklayınız. *

(Örneğin; Online alışverişin hayatımıza adapte olmasıyla saatlerce AVM’de dolaşıp vakit kaybetmem ortadan tamamen kalktı. Artık bir şeye ihtiyacım olduğunda evdeyken oturduğum yerden kolayca alıyorum gibi.)

*TSK (Toplumsal- Sosyal-kültürel)

Type your answer here...

Kullanıcılara yaşadığınız evi kimlerle paylaşıyorsunuz sorusuna gelen yanıtlar ise; “Annem ve babamla, ev arkadaşım, tek, annem ve kardeşimle, babam ve kardeşimle, eşim ve çocuklarımla, çocuğumla, annemle, eşimle yaşıyorum”, olarak belirtilmiştir. Anketi cevaplayan 30 kişinin evi paylaştığı kullanıcı profili çeşitlilik göstermektedir. Bu da yöntemde bahsedilen interaktif anketi cevaplayacak kullanıcı profiline uymaktadır. Tatil rezervasyonu gibi önceleri telefonu arayarak gerçekleştirilen faaliyetler anket ile gösteriyor ki kullanıcıların bu alışkanlığı sosyal medya uygulamaları ve internet sayesinde değişmiştir.

86

TS (TOPLUMSAL-SOSYOKÜLTÜREL)

- Toplumsal ve sosyokültürel parametre sorularıyla kullanıcılar üzerinden bir inceleme yapıldığında; kullanıcıların yeni alışkanlıkları yaşamlarına dahil ettiği ve **kolay adapte** olduğu görülmektedir.
- Evin yeni boyutunun **farklı kuşaklarda** etkisinin daha kısa sürdüğü ve teknoloji çağında doğmuş olan bireylerin bu yeni sisteme adapte süreci **hızlıdır**. Yaşça büyük olan kullanıcılar ise bu yeni sisteme adapte olurken zorluk yaşadığı ve çağa ayak uydurmak için teknolojiden kaçınmadıklarını belirtmiştir.
- Teknolojiyi günlük ihtiyaçları dışında iş, çalışma veya **veni öğrenmek** istedikleri bir faaliyet için kullandıkları görülmektedir.
- Kullanıcılar dışarıda sosyalleşirken bu alışkanlıktan kaçındıkları fakat ev ortamında aktif olarak kullandıkları için dışarı ile **etkileşimlerini sanal bir mekan** üzerinden yaptıkları ulaşılmaktadır.
- Farklı meslek grupları, yaş, cinsiyet, aynı evi paylaştıkları **kullanıcı profili** çeşitlilik gösterdikçe etkileşim düzeyleri ve ölçekleri de buna bağlı olarak değişmektedir. Bunun yanı sıra bazı meslek grupları dijitallik ve evde çalışmaya daha çok yatkındır.
- Alışveriş gibi **değişen alışkanlıkları** sanal bir arayüz sayesinde gerçekleştirerek avm gibi mekanlarda daha az bulunmaktadır.

KÜRESEL EV

Kolaylık

Farklı kuşaklar

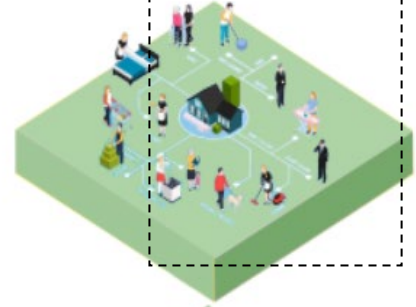
Hız ve adaptasyon

Yeni alışkanlıklar

Kolaylaşan iletişim

Sanal mekan

Kullanıcı profili

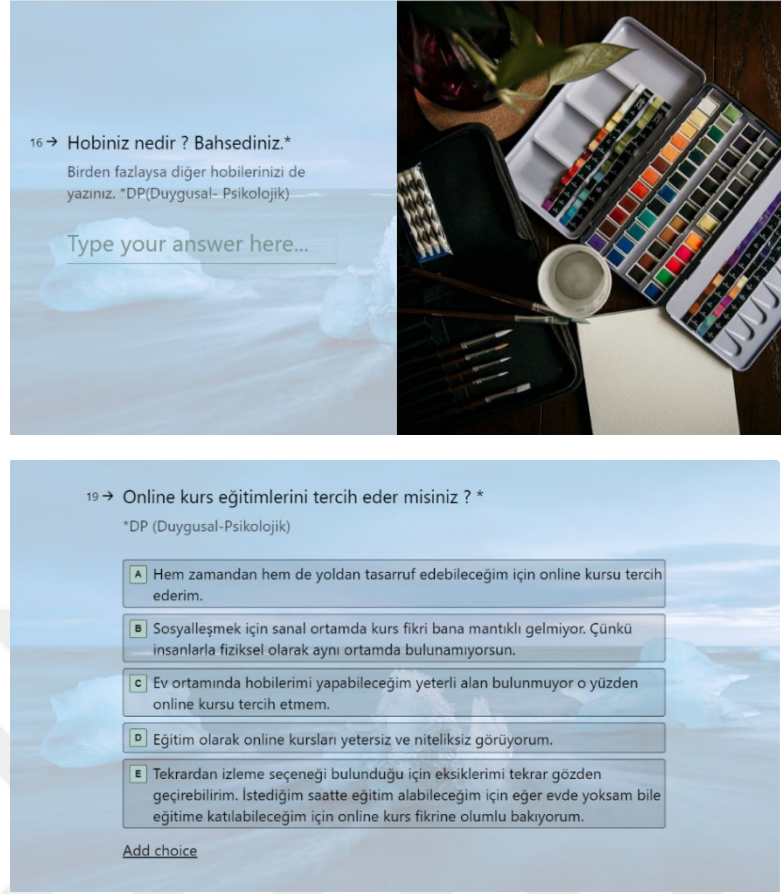


Şekil 5.13: Toplumsal-Sosyokültürel Parametrelerin Değerlendirilmesi (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

5.2.2.3. Duygusal-Psikolojik Parametreler

Ev kullanıcısının mekanda geçmişten günümüze kadar devam eden değişimlerini yakından takip eden duygu durumu evin yeni pozisyonunun oluşmasını hazırlayan bir diğer etkindir. Psikolojik-Duygusal parametreler insanların mekanla kurduğu bağın anlaşılmasını sağlayan bir analiz kriteridir. Her kullanıcının mekan ile kurduğu bağ farklı ve kişiseldir. Bu tasarım parametresi farklı kullanıcı profillerinin mekan ile kurduğu ilişkiyi anlayabilmemizi sağlamaktadır.

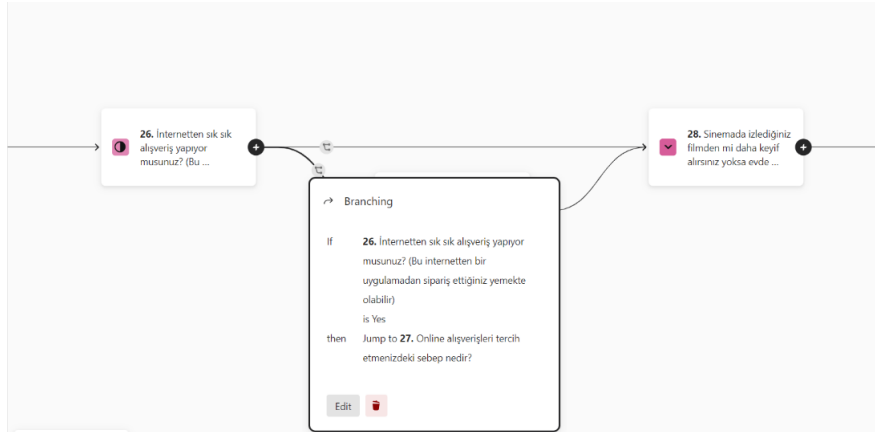
Anket katılımcılarına “Ev ortamındayken arkadaşlarıyla kullanıcılar nasıl sosyalleşiyor?” diye bir soru yöneltildiğinde çoğunluğu arkadaşlarını eve davet ettiğini, dijital araçlarla görüntülü veya yazışarak konuştuklarını belirtmiştir. Bazı kullanıcılar ise sanal mekanlar aracılığıyla film izlediğini ya da oyun oynadığını söylemiştir. Bu da gösteriyor ki kullanıcılar dijitalleşme ile duygusal ve psikolojik anlamda ortamla kurdukları bağda etkileşim sonucu değişim göstermektedir. Bu bağın kullanıcıların farklı evlerde yaşaması, bulundukları odaya kadar değişim göstermesi farklı etkileşim düzeylerinde olmasına kadar etkilediği gözükmemektedir. Hobiniz var mı? Sorusuna ise kullanıcılar çeşitli cevaplar vermiştir. Kullanıcıların sadece 5’inin hobisi yoktur. Kullanıcı kitlesinin büyük bir kısmı hobilerini gerçekleştirirken sanal arayüz uygulamalarından faydalanmakta ve ev içinde bu faaliyetlerini gerçekleştirmektedir. Hatta bazıları kitap okuma alışkanlığını sesli kitap uygulamasından gerçekleştirmektedir. Genelde çevrimiçi kurstan ziyade *youtube* gibi platformlardan video izleyerek bu hobilerini gerçekleştiriyorlar. Mekan olarak yatak odası, salon, çalışma odası, oturma odası gibi evin çeşitli odalarını kullanılmaktadır. Bu soru sonucuna bakıldığında; küreselleşen evin yeni pozisyonunun dijitalleşme üzerinde büyük etkisi olduğu görülmektedir. Çevrimiçi kursların tercih edilmesindeki sebeplere bakıldığında kullanıcıların çoğu zamandan ve yoldan tasarruf ettiği için seçmektedir. Kullanıcıların bazıları ise çevrimiçi kursları yetersiz bulduğunu, nitelsiz gördüğünden ve insanlar fiziksel olarak aynı ortamda olmadığı için sosyalleşmenin mantıksız geldiği şıklarını seçmiştir. Fakat kullanıcıların geneline bakıldığında çevrimiçi kursların tercihi olumlu yönde olduğu görülmektedir (Şekil 5.14).



Şekil 5.14: İnteraktif Etkileşimli Anketten Duygusal ve Psikolojik Parametresi Açık Uçlu ve Çoktan Seçmeli Soru Örnekleri (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

Anket kullanıcılarına internetten sık alışveriş yapıyor musunuz? sorusu yöneltildiğinde; katılımcılarda 22 kişi alışveriş alışkanlığının değiştiği yönünde bir sonuca ulaşılmıştır. Çevrimiçi alışveriş sitelerinin kullanımının artması kullanıcıların alışkanlıklarının değişmesine yol açmıştır. Bu soruya evet yanıtını veren 22 katılımcının cevap verebileceği; “Çevrimiçi alışverişleri tercih etmenizdeki sebep nedir?” yönlendirmeli sorusuna geçiş yapılmıştır. 22 katılımcı çoktan seçmeli sorunun 5 cevap seçeneklerinden; Hızlı olması ve zamandan tasarruf etmesi, evden çıkmadan alışverişimin bana ulaşması, farklı ürün seçeneklerine erişimin fazla olması, 7/24 alışveriş imkanı sağlaması, kuyrukta bekleme gibi problemle karşılaşılmasını her birini işaretlemiştir. Bunun sonucunda kullanımın kolay olması ve zamandan tasarruf yapılmasından dolayı küreselleşen evde çevrimiçi alışveriş sitelerinin tercih oranı yüksek olduğu görülmektedir. 8 katılımcı ise bir önceki soruda çevrimiçi alışverişleri tercih etmediklerini söylediği için bu soruyu anketlerinde görmemiştir. Bu soru da

yönlendirmeli bir soru olduğundan dolayı interaktif ankette kullanıcıların verdikleri cevaplara göre sistemde bir yönlendirme söz konusudur (Şekil 5.15).



Şekil 5.15: İnteraktif Ankette Yönlendirmeli Soruların Oluşturulması (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

Şekil 5.15'te görüldüğü üzere; çalışma kapsamında interaktif ankette yer alan sorular yönlendirmelidir. Kullanıcının verdiği yanıtı göre bir sonraki soru değişmekte bu da yöntemde bahsedilen kullanıcının anketi şekillendirmesi sağlanarak kullanıcılara interaktif bir deneyim sağlanmıştır. Kullanıcıların büyük çoğunluğu film izleme mekanı olarak sinemayı seçerken bir kısmı ise evde daha rahat izlediğini şıklardan seçmiştir. Fakat pandemiden sonra bu alışkanlığınızın değiştiği sorulduğunda evet yanıtı alınmış. Küreselleşmenin etkisiyle katılımcıların sinema alışkanlıkları değişmiş, duygusal ve psikolojik yönden pandeminin de etkisiyle vakit geçirilen mekanlarda farklılaşmıştır.

Kullanıcıların sanaldan veya farklı ülkelerde, şehirlerde yaşayan arkadaşlarının olduğuna ulaşılmıştır. Bazı kullanıcılar bu arkadaşları sosyal medyadan, çevrimiçi sitelerden veya çevrimiçi oyundan tanıştığını ifade etmiştir. Katılımcılar görüntülü konuşmanın iyi olduğunu, sevdiklerinden uzakta yaşadığı için görme imkanı sağlamanın olumlu olduğundan, sık sık görüşemedikleri için haber almanın iyi olduğu vurgulanmıştır. Ayrıca zaman ve mekan kısıtlaması olmadığı için kullanıcıların çoğu bunun olumlu olduğundan bahsetmiştir. Fakat tek olumsuzluk yüz yüze görüşmedeki sıcaklığı yakalamanın mümkün olmadığını ve araya sınır olarak ekran girmiş olmasının zorluğundan yakınılmıştır. Kullanıcılar dijital platformlarda yapılan iletişimin gerçekçi olmadığını söylemiştir.

Kullanıcılara evde çalışmanın avantajları sorulduğunda çoğunluk; “Yolda harcadığınız gereksiz vakit ortadan kalkmış oluyor.”, “Esnek çalışma saatleri uygulama fırsatı”, “Evde çalışılınca daha fazla uyunabiliyor.”, “Teknolojik cihazlar kullanıldığı için yeni iletişim becerileri ve uygulama kullanım becerileri gelişmektedir.” gibi yanıtlara ulaşılmıştır.

Evde geçirdiğiniz zaman boyunca dijital arayüzler kullanarak kendinizi ne yönde ve nasıl geliştirdiniz? Bu yönü ev ortamındayken nasıl öğrendiniz? sorularına kullanıcılar; “Yüksek lisans yaptım, yabancı dil öğrendim, bilgisayar parçası öğrendim, pasta yapmayı öğrendim, bu dönemde dijital araçlarla hayatımı kolaylaştırmayı başardım, dijital ortamda film ve dizi izledim, sanal arayüzleri kullanarak ekmek yapmayı öğrendim, dijital arayüzlere bakarak yemek tarifi yaptım, fotoğraf çekme konusunda birçok teknik öğrenme fırsatım oldu, borsa ve finansal piyasayı bu dönemde öğrendim, yoga yapmayı dijital platformlar sayesinde daha çok geliştirdim, resim yapmayı öğrendim, dijital üzerinden kitap dinlemeye başladım, bu durum bana zaman kazandırdı birçok şeyi aynı anda yapma becerisi kazandım, ailece kaliteli zaman geçirmeyi öğrendim, evimi daha konforlu hale getirmek için vaktim oldu, mesleğime dair yeni programları video desteğiyle öğrendim” gibi cevaplara ulaşılmıştır. Evin yeni pozisyonu kullanıcı profilleri üzerinden bakıldığında; dijitalleşme ile önceleri çoğu alışkanlıklar dışarıda gerçekleşirken günümüzün teknolojik dünyası sayesinde eve taşınmasını kolaylaştırmıştır.

Kullanıcılara sanal müze deneyimi yaşatmak için anket içinde kısa bir sanal müze turu videosu izletilmiştir. Bu deneyimin nasıl olduğu hakkında video bitiminde sorular sorulmuştur. Kullanıcılar sanal müze deneyiminin yetersiz olduğunu mekandaki duygu ve atmosferi yansıtmadığını, müze ortamında yaşanan duyguları sanal mekanda yok ettiğini, gerçekte mekanı gezerken daha fazla duygu yaşandığını, herkesin ulaşabilmesi bakımından olumlu olduğu fakat mekandaymışsınız gibi bir his vermediği için yetersiz olduğundan bahsetmişlerdir. Fiziksel olarak bu mekanda bulunulmaması deneyimin yetersiz olmasını sağlamakta ve katılımcıların ilgisini çekmemektedir. Fakat birkaç kullanıcı ise eğer gerekli imkan yoksa bu müzelerin görmek açısından iyi bir deneyim olabileceği görüşünü belirtmiştir (Şekil 5.16).

56 → Şimdi olduğunuz yerden Fransa'da Louvre Müzesine gidiyoruz. Bu videoyu şu an hangi tabakadan/katmandan izlediniz? (Sadece 30 saniyesini izlemeniz yeterli)*

KATMAN* Bulduğunuz katman hangisidir? Eğer evinizin çevresinde bir cafede ya da komşunuzdaysanız B seçeneğini, iş yerinde, okuldaysanız ya da arkadaşlarınızla evinizden uzakta buluyorsanız C seçeneğini seçiniz.
*ÇFM (Çevresel-Fiziksel-Mekânsal)

☐ A Ev
☐ B Mahalle, Semt
☐ C İl
☐ D Ulusal Katman
☐ E Uluslararası Katman

Add choice

57 → Sanal müzeyi ilk defa bu ankette mi deneyimlediniz? Müzeye gitmekle sanal müzeyi gezmeyi karşılaştırırsanız sizce ne gibi dezavantajları vardır?*

Örneğin: sanal müzelerde mekânı deneyimlemek gerçekte aynı olmadığı için bu deneyimin yetersiz olduğunu düşünüyorum gibi kısaca bir cümleyle açıklayınız.
*DP (Duygusal - Psikolojik)

Type your answer here...

Şekil 5.16: Anket İçinde Sanal Müze Deneyimi (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

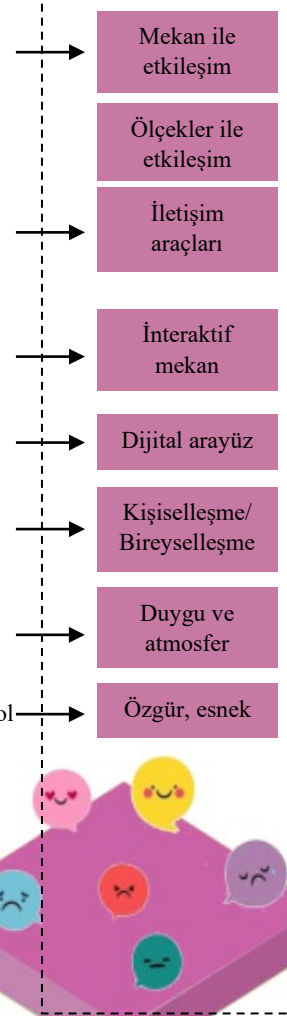
Anketin en önemli sorularından biri olan “Evin yeni pozisyonu sizde hangi kavramı çağrıştırıyor?” sorusu ile kullanıcılardan şıklara göre bir tanım yapması istenmiştir. Kullanıcıların büyük bir kısmı özgürlük ve kolaylık sağladığını düşünerek bu iki seçeneği seçmiş. Aynı zamanda diğer bir kesim esneklik sağladığını, bu kavramın dijitalliği, sanal mekanları çağrıştırdığını belirtmiştir. Katılımcılara evin yeni pozisyonu kavramı sorulduğunda alınan cevaplar sonucunda evin yeni pozisyonu özgürleşen ve kolaylıkların sağlandığı bir mekan olarak tanımlamaktadırlar.

Duygusal ve psikolojik parametreler sonucunda anketten elde edilen verilere göre kullanıcıların dijital arayüzleri kullanmaya başlaması iletişim açısından insanların yalnızlaşmasına yol açmıştır. Bireysel hareketliliğin artmasıyla kullanıcı profilleri sosyalleşebilmek için ev ortamında daha sık teknolojik araçları kullanarak farklı kullanıcı profilleri ile etkileşime girerek mekandan farklı deneyimler almaktadır (Şekil 5.17).

DP (DUYGUSAL-PSİKOLOJİK)

- Kullanıcıların **mekan ile etkileşime** geçmesiyle mekandan aldığı duygusal ve psikolojik etikler farklılık göstermektedir. Kullanıcı profillerinin ruh hallerinin farklı olması, mekanı kullanım biçiminin değişmesi ve mekandan beklentileri farklıdır.
- Katılımcılar ev ortamında **bireyselleştiği** gibi diğer ölçeklerde yaşayan kullanıcılarla etkileşim kurmaktadır.
- **Sanal mekanlarda** ortak amaçlar için bir araya gelen bireyler fiziksel olarak yalnızlaşmakta fakat sanal boyutta etkileşime girmektedir.
- Ev ortamında gerçekleştirilen hobilerin bazıları dijitalleşme etkileri ile teknolojik boyuta taşınarak sanal bir **arayüz aracılığıyla** gerçekleştirilmektedir.
- Kullanıcıların alışkanlıkları değişmesi ölçek anlamında boyutunu büyüterek **dünyadaki diğer kullanıcılar** ile etkileşime geçmesini kolaylaştırmıştır.
- Küresel evin **bireyselleşmevi** sağlaması aynı mekanı kullanan hane halkının farklı odalarda bulunmasına ve alanlarını **özellemelerine** yol açmıştır.
- Kullanıcılar bazı sanal deneyimlerin gerçek mekandaki **duygu ve atmosferi** yansıtmadığını çok soyut kaldığını belirtmiştir.
- Evin yeni pozisyonu **özgür, esnek** ve kolaylık sağlayan bir mekan olarak tanımlanmaktadır.

KÜRESEL EV



Şekil 5.17: Duygusal-Psikolojik Parametrelerin Değerlendirilmesi (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

5.2.2.4. Estetik-Tasarım Parametreleri

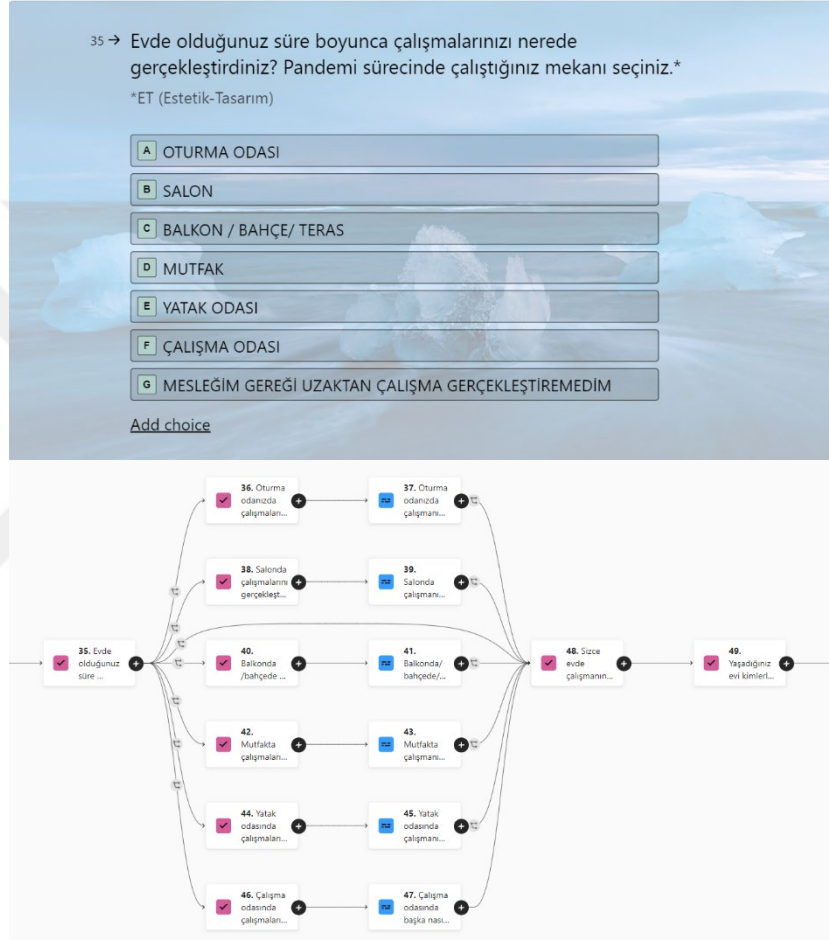
Bu tasarım parametresinde kullanıcılar bulundukları mekanda ne gibi çözümler ürettikleri hakkında bilgi almak amaçlanmıştır. Evde ürettikleri çözümler ile farklı kullanıcı profillerinin mekanı kişiselleştirmesi üzerine bir analiz yapılmıştır. Estetik-tasarım parametresi analiziyle mekandan maksimum verimi almaya çalışan farklı ölçekte yaşayan kullanıcı profilleri üzerinde bir inceleme yapılmıştır.

30 katılımcının da cevap verebileceği yönlendirmeli olmayan çoktan seçmeli bir soru sorulmuştur. Anket kullanıcılarına “Çalışmalarını yaptıkları mekanda pandemi döneminde ne gibi eksiklikler vardır? ” diye sorulduğunda çoğunlukta; “Kendime ait verim alabileceğim çalışma alanı ve ekipmanlarımı koyabileceğim alan yoktu.” yanıtı alınmıştır. Bazı kullanıcılar ise “Ev ortamının sağladığı rahatlık dikkatimin dağılmasına sebep oldu.” , “İnternete erişimde sıkıntı yaşadım.” , “Çalışma arkadaşlarımla aynı mekanda olmadığım için psikolojik olarak yalnız hissettim.” ve “Çalışmaları gerçekleştirebileceğim yeterli iş ekipmanlarım yoktu. ” seçeneklerini seçmiştir. Bu sonuca göre kullanıcıların çalışmalarını gerçekleştirdikleri alanı etkin olarak kullanamamalarına neden olmuştur. Teknik arızaların sıklıkla olması ve ev ortamının dikkat dağıtmasından dolayı verimli çalışma ortamlarının olmadığı gözükmektedir. Kullanıcılara evde en çok dijitalleştirdiğiniz mekan neresidir? diye sorulduğunda salon, oturma odası ve yatak odası yanıtlarına ulaşılmıştır. Bahçe yanıtı hiç seçilmemiştir (Şekil 5.18).



Şekil 5.18: Estetik- Tasarım Parametresi İçin Soru Örneği (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

Pandemi sürecinde kullanıcılara çalıştıkları mekanın neresi olduğu sorulduğunda alınan yanıtlara göre pandemi boyunca en çok çalışma alanı olarak kullanılan yerler sırasıyla; yatak odası, çalışma odası, oturma odası ve salon olmuştur. Bu odalar dışında anket kullanıcılardan biri mutfak, diğer 2 kişi ise balkon/bahçe/teraz seçeneğini seçmiştir. Bazı kullanıcılar ise mesleği gereği uzaktan çalışma gerçekleştiremedim seçeneğini seçmiştir. Bu anket sorusu yönlendirmeli bir soru olduğu için her mekanla ilişkili farklı sorulara aktarma yapılmaktadır (Şekil 5.19).



Şekil 5.19: Yönlendirmeli Soru Örneği ve Bağlantı Şeklinin Soru Hazırlarken Gösterimi (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

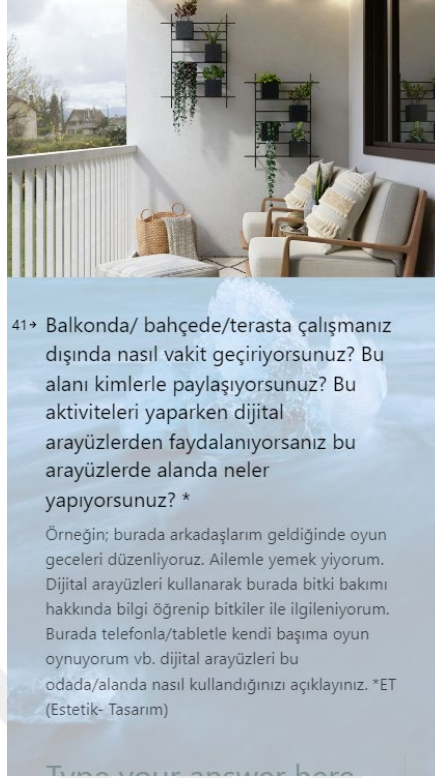
Her şık özelinde açık uçlu ve çoktan seçmeli olmak üzere iki soru tipi oluşturulmuş, fakat mesleğim gereği uzaktan çalışma gerçekleştirmedim cevabını diyenler bu sorulardan muaf tutulmuştur. Oturma odası ve salon özelinde çalışanların odadaki eksiklikle ilgili en büyük şikayetleri çalıştıkları masanın konforlu olmaması ya da bu odayı birden fazla kişiyle kullandıkları için mahremiyetin yetersiz kaldığını söylemişlerdir. Teknik anlamda ise internetin kopması çalışmalarında kesinti

yaşanmasına neden olmuştur. Anket katılımcılarına çalışma dışında salon ve oturma odası seçeneğini işaretleyenlere bu odada nasıl vakit geçirdikleri sorulduğunda; “Film izliyorum, aile üyeleriyle bu odayı paylaşıyorum, kitap okuyorum, sesli kitap uygulamalarını bu odada kullanıyorum, çevrimiçi alışveriş platformlarından alışveriş yapıyorum ve telefonda oyun oynuyorum” diye belirtmişlerdir (Şekil 5.20).



Şekil 5.20: Yönlendirmeli Oturma Odası ve Salon İçin Açık Uçlu Sorular (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

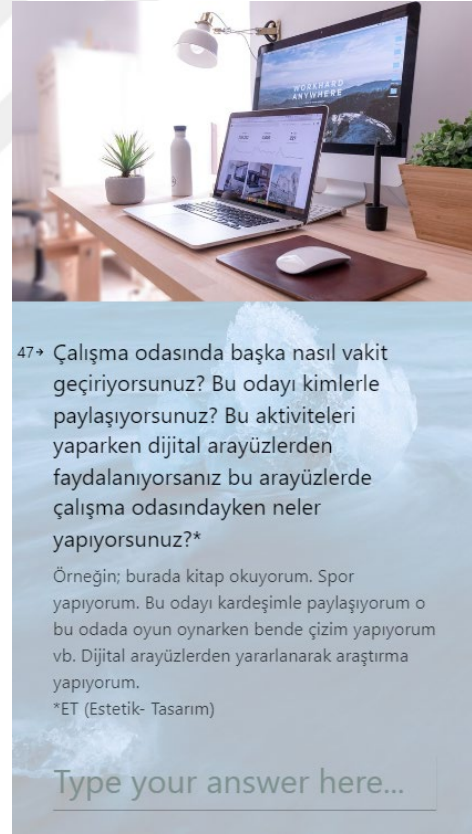
Katılımcılara balkon/ bahçe/teraz özelinde eksikliklerinin ne olduğu sorulduğunda; gürültü ve sestten dolayı konsantre olamadıklarını ve bağlantı ile teknik problemlerin çok olmasından bahsedilmiştir. Açık uçlu soru olarak bunun devamında kullanıcılardan biri bu mekanı önceden kullanmadığını; fakat pandemide bu alanı kullanmaya başladığını ve evinde ses olarak rahat bir ortam olduğu için buradaki masada çevrimiçi ders verdiğini açıklamıştır. Mutfak şikkını seçen bir kullanıcı ise mekanla ilgili herhangi bir sıkıntısının olduğunu söylememiş, bunun yerine teknolojik koşullar ile ilgili aksaklık olduğunu söylemiştir. Burada çalışma haricinde vakit herhangi bir teknolojik araç kullanmadığını, yalnızca kahve içtiğini belirtmiştir (Şekil 5.21).



Şekil 5.21: Yönlendirmeli Balkon ve Mutfak Özelinde Hazırlanmış Açık Uçlu Sorular (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

Yatak odası ve çalışma odasını seçen kullanıcıların geneli çalışmalarını gerçekleştirdikleri ortamın; “Ortam uyumaya müsait olduğu için çalışırken uyukum geldi ve verim alamadım.”, “Evde olduğum için mesai kavramında sarkmalar yaşadım. Fazla mesaiye kaldığım için kendime vakit ayıramadım.”, Evde çalıştığım için konsantre olamadım. Dışarıda ve evin içindeki gürültüden dolayı verim alamadım.” olan şıkları işaretlemişlerdir. Yine diğer odalarda olduğu gibi bu mekanlardaki en büyük sıkıntının internet kopmalarının yaşanması olduğunu belirtmişlerdir. Yatak odasını seçen kullanıcı profilleri evde yalnız yaşadığı ve bu odayı herhangi biriyle paylaşmadığı için kişisel alanları olduklarını söylemişlerdir. Çalışmalarını yatak odasında bulunan masalarında gerçekleştirdiklerini, dijitalleşme için bu oda da film, dizi izlediklerini açıklamışlardır. Kullanıcılar yataklarında otururken arkadaşlarıyla sosyal medyadan iletişim kurduklarını iletmışlerdir. Bazı kullanıcıların ise odalarında kendilerine özelleştirdiği alanlar bulunmaktadır. Bir kullanıcı odasında spor yaptığını, kitap okuduğunu, müzik dinleyip dans ettiğini belirtmiştir. Bu gibi aktivitelerin hepsini internet aracılığıyla yapmakta olduklarını söyleyerek evin yeni pozisyonunun kullanıcı profilleri üzerinde nasıl evrimleştiği

görülmektedir. Bu sorunun ardından çalışma odasını seçen bireylere “Çalışma odasında başka nasıl vakit geçiriyorsunuz? Bu odayı kimlerle paylaşıyorsunuz? Bu aktiviteleri yaparken dijital arayüzlerden faydalaniyorsanız bu arayüzlerde çalışma odasında neler yapıyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Kullanıcılardan bazıları burayı sadece çalışma amaçlı kullandığını ve kardeşi, eşi gibi farklı kullanıcı profilleriyle ortak kullandıkları cevabı alınmıştır. Bazı kullanıcılar ise burada televizyon izlediğini ve spor yaptığını iletmiştir. Çalışma odasını seçen kullanıcılardan biri ise bu oda da boş zamanlarında resim çizdiğini ve bu odada kitaplık bulunduğu için eşinin de okuma köşesinde kitap okuduğunu ifade etmiştir. Bilgisayardan müzik açarak bu odada dinlediğini ise başka bir kullanıcı profili belirtmiştir. Bazı anket kullanıcıları ise bu odayı kimseyle paylaşmadığını ve araştırma yapmak için kullandığını söylemiştir. Ayrıca aktif olarak bu odada birçok (tablet, bilgisayar, laptop, telefon) arayüz aracını kullandıklarını belirtmişlerdir (Şekil 5.22).



Şekil 5.22: Yatak Odası ve Çalışma Odası Özelinde Hazırlanmış Açık Uçlu Sorular (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

Kullanıcıların çoğunluğu evdeki odaları işlevinden farklı kullanmamaktadır. Fakat bazı kullanıcılar bir odayı çocuklarının derslerini çalışabileceği bir odaya çevirmiş. 2

yatak odası olan bir kullanıcı evindeki bir odayı çalışma odasına dönüştürmüş. Bu odada hem çalışmalarını yapmakta hem de hobi amaçlı bu odayı eşiyle paylaşmaktadır. Bir kullanıcı ise 3 odadan birini çamaşır odası olarak kullanmaktadır. Üniversitede okuyan çocuğu olan bir ebeveyn çocuğunun odasını geçici süreliğine çalışma odası olarak kullandığını ifade etmiştir. Kullanıcılardan bazıları misafir geldiğinde kalma amaçlı odayı misafir odasına ve erzaklarını depolayabileceği ardiye alanına çevirmiştir. Bazı kullanıcılar ise yatak odasını aynı zamanda çalışma amaçlı kullandığı için iki farklı işlevde de bu mekanlardan yararlanmaktadır. Başka bir kullanıcı ise misafir odası olarak kullandığı odayı aynı zamanda spor egzersizlerini yapabileceği bir alana dönüştürmüştür.

“Evinizde kendinizle vakit geçirebileceğiniz bir alan var mı?” sorusuna kullanıcılardan 17 kişi kendi odası olduğunu, tek yaşadığı bu yüzdende kendine ait bir alana sahip olduğunu söylemiştir. Fakat belli bir kesim ise ortak kullanım alanlarını kullanırken diğeri rahatsız olmasın diye kulaklıkla beraber dijital aktivitesini gerçekleştirdiğinden bahsetmiştir. Aynı mekanda olsalar dahi farklı araçlar kullandıkları için ortak bir alanda sorun çıkmadan mekanı paylaşabilmektedirler. Bu da gösteriyor ki kullanıcılar bireysel alanlarını oluşturmak için dijital arayüz cihazlarını kullanarak mekanda sınırsız bir şekilde hareket özgürlüklerini sağlamaktadır.

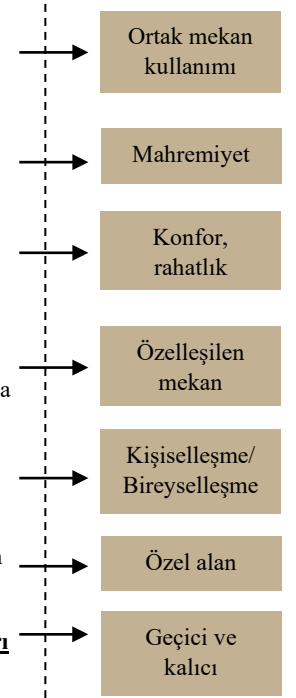
Pandemiden sonra kullanıcıların birçoğu evde spor yapma alışkanlığı kazanmıştır. Çalışma odası, salon, oturma odası gibi evin çeşitli bölümlerinde bu faaliyeti gerçekleştirmeye başlamışlardır.

Ankette estetik ve tasarım parametreleri sorularından elde edilen verilere bakıldığında kullanıcı genelinde mekan ile ilgili birçok eksik tespit edilmiştir. Mahremiyet açısından aynı odayı kullanmak zorunda kalan kullanıcılar geçici, esnek çözümlerle odayı kullanmaktadır. Kullanıcıların geneli çalışmalarını gerçekleştirdiği mekandaki eksikliklerin başında rahat, konforlu bir alanda çalışmadıklarını açıklamıştır. Aynı odayı paylaşan kullanıcılar dijital araçlar sayesinde kısa süreli kişisel alanlar oluşturmaktadır. Kullanıcıların geneli özelleşebilen mekanın yatak odası olduğunu tanımlamıştır (Şekil, 5.23).

ET(ESTETİK TASARIM)

- Kullanıcıların **aynı mekanı** farklı amaçla kullanması ve bunu evdeki diğer kullanıcılarla paylaşması mekandaki eksikliklerin belirginleşmesini sağlamıştır.
- Kullanıcılar aynı mekanı paylaştığı için gerekli ekipmanların olmaması, **mahremiyeti** sağlayamama gibi problemlerle karşılaşmalarına neden olmuştur.
- Yetersiz alt yapıdan kaynaklı internette kesinti yaşamalarına ve çalışmalarını bölmelerine neden olmuştur.
- Mekandaki **konforun** sağlanamaması estetik ve tasarım anlamında büyük eksikliklerin var olduğu göstermektedir.
- Kullanıcıların geneli çalışmalarını pandemi boyunca yatak odalarında gerçekleştirmiştir. Yatak odasının mahremiyeti daha fazla sağlaması, **özelleşebilen bir mekan olması** ve kullanıcıların bu odayı başka biriyle paylaşmaması etkilerindendir.
- Çalışma odasını paylaşmak zorunda olan kullanıcılar **özel alanları** olmadığı için sıkıntı yaşamıştır.
- Kullanıcılardan birkaçı evdeki odaları dönüştürerek **esnek bir mekan** olarak kullanmaktadır.
- Kullanıcılar **geçici ve kalıcı** çözümler olarak mekanları farklı işlevlerde kullanmaktadır. Bu durum pandemi sonrasında artmıştır.
- Kullanıcılar ev ölçeğinde en çok dijitalleştikleri mekanların; oturma odası, yatak odası, salon olduğunu belirtmiştir. Bahçe gibi **çevre ile bağlantısı** daha fazla olan açık alanları hiçbir kullanıcı profili seçmemiştir.

KÜRESEL EV



Şekil 5.23: Estetik ve Tasarım Parametrelerinin Değerlendirilmesi (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

5.2.3. “Küreselleşen Ev”in Yeni Pozisyonuna İlişkin Analiz Sonuçları

Kullanıcıların etkileşim düzeyinin ve mekanı kullanım şekli ile ilgili gerekli bilgilere interaktif anket sonucunda ulaşılmıştır. Literatürden elde edilen kavramlar veri seti 1, kullanıcı özelinde veri seti 2, ölçekler ile veri seti 3 olarak sınıflandırılmış ve anket sorularının analizi için veri setlerinin ilişkili parametreler üzerinden değerlendirilmesi yapılmıştır. Anket sonucunda kullanıcılardan elde edilen veriler ve literatürde küresel ev ile ilgili kapsamlı araştırma yapıldıktan sonra evin yeni pozisyonundan kavram setleri çıkartılmıştır. Küresel evin oluşmasında ve evin yeni pozisyonunun dijitalleşme ile kullanıcıları etkileyiş şekli değerlendirildiğinde aşağıdaki tanımlamalara ulaşılmıştır;

- Dijitalleşen Evde Bireysel Alan Tanımlamaları
- Çok Boyutlu/ Etkileşimli Mekanda Esneklik İçerikleri
- Yeni Özgürleşen/ İnteraktif Mekan Oluşumları
- Küresel Evde Değişen Alışkanlıklar

Kullanıcıların verdikleri yanıtlara ve araştırma çıktılarına göre elde edilen kavram setleri küresel evin oluşmasına etki sağlamaktadır. Bu bölümde kavram setlerinin tanımlamaları yapılarak küreselleşen evin yeni pozisyonunun farklı kullanıcı profilleri ile etkileşimi sonucu hangi boyutta değiştiği üzerine bir anlatım yapılmıştır.

5.2.3.1. Dijitalleşen Evde Bireysel Alan Tanımlamaları

Kullanıcı profillerinin mekan ile etkileşimi yaş, cinsiyet, ilgi alanı, eğitim durumu, meslek grupları ve hane halkı sayısı gibi birçok faktör ile ilişkilendirilmektedir. Küreselleşen ev, kullanıcıların aidiyet duygusunu hissettiği, kişiselleşen alanların daha çok arttığı ve bu yenileşen ev olgusuyla mekânsal sınırların ortadan kalkmasıyla anlam kazanmaktadır. Bu yeni ev modeli; kullanıcıların mahremiyet duygusuna bağlı kişisel alanlarını ve ortak paylaşım alanlarını yeniden düzenlemesiyle oluşturdukları yeni bir tanımlamadır. Kullanıcıların mekanı farklı kullanıcı profilleri ile paylaşması bireysel alanların yetersiz olmasını ve buna bağlı olarak mahremiyet, aidiyet gibi sorunların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Ayrıca bu durum, kullanıcıların mekan ile etkileşimi olumsuz yönde etkilenmektedir. Özel alanın olmaması, konfor alanlarını paylaşmaları bireysel olarak hareket etme özgürlüklerinin kısıtlanmasına yol

açmaktadır. Anket kullanıcılarının birçoğu aile bireyleri ile ortak kullandıkları alanlarda dijitalleşerek mekandan koptuğunu belirtmiştir.

Küreselleşen ev ile bireysel alanların tanımları daha fazla artmıştır. Bunun en büyük sebebi bireylerde dijitalleşme sonucu oluşan yalnızlaşma, kendi ile vakit geçirme isteğinin artmasıdır. Bu durum sonucunda kişisel alanlara olan ihtiyacın çıkması bireylerin evde değişiklik yapmalarına yol açmıştır. Kullanıcıların ortak kullanım alanlarında düzenlemeler yapmalarına, bazı odaların işlevlerini değiştirip kişisel alan oluşturmalarına yol açarak mekanı kullanım biçimleri değişmiştir. Değişen mekanlar, evin aktif olarak kullanılmasıyla kullanıcıların mekanda geçirdikleri süreleri arttırarak esnek koşullarla mekan-kullanıcı özelinde etkileşimlerini etkilemiştir.

Kullanıcılar ortak kullanılan salon, oturma odası gibi alanlarda mekandaki eksiklikleri, mahremiyet alanının sağlanamamasını dijital araçlar sayesinde ortadan kaldırmaya çalışmaktadır. Fakat bu kısa süreli ve ekran kapanana sürdürüldüğü için oldukça yetersizdir. Ortak kullanım alanlarını çalışmalarını gerçekleştirdikleri zaman kullanan kullanıcılar odaklanmakta büyük sıkıntı yaşadıklarını ve konfor alanlarının onların çalışmalarını engellediğinden bahsetmektedir. Yatak odasının küresel evde giderek özelleşmesi ve kullanıcıların günlük birçok faaliyetini bu odada gerçekleştirebilmesi mekanlardaki dönüşümlerin daha çok bireyselleştiğini göstermektedir.

Kullanıcılar dijitalleşme ile yalnızlaşarak sanal ortamda sosyalleşmeye başlamıştır. Farklı ölçekler ile bağlantı kurmaya başlayarak dış dünya ile ilişkilerini ev ortamına taşıyan kullanıcılar bireysel hareketlilik göstererek etkileşim düzeyini arttırmaktadır. Küreselleşen evin yeni pozisyonu ile kullanıcıların yalnızlaşırken aynı zamanda dış dünya ile bağlantılarını geliştirmesini sağlaması mekanların sanal boyuta geçmesini ve dönüşmesini sağladığı görülmektedir. Kullanıcıların ev içinde dijitalleşme ile değişen alışkanlıkları küresel evin oluşmasına en büyük etkidir. Kullanıcılar, küreselleşme sonucu iletişim becerilerini geliştirerek sanal ortamda yeni kullanıcılarla tanışarak etkileşim düzeylerinin boyutunu yükseltmiştir.

5.2.3.2. Çok Boyutlu/ Etkileşimli Mekanda Esneklik İçerikleri

Kullanıcı odaklı yapılan tasarım anlayışlarında mekan içindeki eksiklikler tespit edilerek kısa süreli, eski haline tekrar dönüşebilen, geçici veya kalıcı yapılan değişimler insanların mekan ile bağını kuvvetlendirmektedir. Bu gibi durumlara anket çalışması sonucunda ulaşılmış olup küresel evin esnek bir mekan halinde kullanıma uygun olduğu gözlemlenmektedir. Kullanıcıların yaşamlarının her döneminde değişen ve farklılaşan alışkanlıkları bulunmaktadır. Kullanıcılar, evi maksimum verim alarak kullanmaları için her zaman mekânsal düzenleme yapmak istemektedir. Teknolojinin yaşama dahil olmasıyla bu durum kullanıcıların hayatında birtakım kolaylıklar sağlamıştır. Kullanıcılar evde mekânsal düzenlemeler yaparken dijital araçları kullanmaktadır. Dijitalleşmenin eve dahil olması ve zaman- mekan kavramındaki sınırlar ortadan kalktıktan sonra bu durum başka boyuta taşınmıştır. Kullanıcıların istedikleri zaman, mekan içinde hareket özgürlüğü bulabilmesi, bunun sanal boyuta taşınmasına neden olmuştur. Kullanıcılar, geçmişte evden çıkarak yaptıkları birtakım işleri sanal mekanlar sayesinde fiziksel anlamda hareket etmeden gerçekleştirebilmektedir.

Bu koşullara bakıldığında evin yeni pozisyonunda dijitalleşme ile kullanıcılar zaman ve mekan fark etmeksizin sınırsız bir boyutta hareket etmektedir. Kullanıcılar; hobi, alışveriş, eğitim, çalışma, sosyalleşme gibi birçok alışkanlıklarını ev ortamına taşımıştır. Geçmişte yalnızca fiziksel mekanda gerçekleştirilen eğitim ve çalışma ortamları dijital sınıfların ve toplantı mekanlarının oluşumuyla daha esnek bir mekan haline gelmiştir. Küreselleşen ev ile ofis, okul ve kurs gibi yalnızca fiziksel mekanda gerçekleştirilen mekanlara olan ihtiyaç azalmış ve zorunluluktan çok isteğe bağlı hale gelmiştir. Bu durumlar sonucunda kullanıcıların etkileşimleri artarak ev, çok boyutlu ve özgürleşen mekanlara dönüşmüştür. Kullanıcıların mekanı çok boyutlu ve esnek olarak kullanması küreselleşen evin dönüşümünü beraberinde getirmiştir.

Anket sonucunda da ulaşıldığı üzere; internet sayesinde ekran üzerinde kalkan sınırlar kullanıcılara esneklik sağlamıştır. Hem zaman hem de mekan açısından gerekli özgürlüğün sağlanması küresel evin dönüşümünü beraberinde getirmiştir. Kullanıcılar ev ortamında gerçekleştirdiği hobileri dijital arayüz uygulamaları kullanarak gerçekleştirmektedir. Bunun özelinde odalarında mekânsal dönüşümü getirerek kendileri için özelleştirdikleri alanlar oluşturmuştur. Geçici veya kalıcı olarak

mekanlarda yaptıkları deęiřtirmeler evlerini kiřiselleřtirmelerine etki saęlamıřtır. Kullanıcıların mekanda yaptıęı geici zmler kreselleřen evin adaptasyon sorunlarıdır. Geici zmlemelere ynelik eřitli dzenlemeler yapan kullanıcılar mekanın formunu olabildięince koruyarak gerekli zamanda eski haline geri dndrmek iin deęiřiklikler yapmaktadır. Yeterli alanı olan kullanıcılar kalıcı zmlemelerle yaptıkları deęiřiklikleri mekanın kullanıcıasına gre dřnmektedir. Bu zmlemelerin geici veya kalıcı olmasının nedenleri ise esneklik ilkelerine dayalı mekanların kullanımının kreselleřen evlerde artmasından kaynaklıdır.

Kreselleřen evin yeni kořullarına adapte olan kullanıcılar mekanda kazandıkları esneklik ve hareketlilik sayesinde zamansal anlamda kazanç saęlamaktadır. Mekanda zgrce hareket edebilmeleri ile kullanıcılar sanal mekanlarda, normal řartlarda fiziksel mekanda yapacakları hareket eyleminde uzun sreler harcarken arayzler ile kısa sre zarfında aktivitelerini gerekleřtirmektedir. Bu da kreselleřen evlerin zamansal anlamda insanların yařamlarına pratiklik katmaktadır.

5.2.3.3.Yeni zgrleřen/ İnteraktif Mekan Oluřumları

Kullanıcılara anket sonunda kresel ev kavramı sorulduktan sonra kullanıcıların yanıtı zerine oluřturulan bu bařlıkla evin yeni pozisyonu zgrleřen ve sınırsız boyutları iinde barındıran bir mekan olarak aıklanmaktadır. Birok pratik kořulun ev iinde karřılanmasının saęlanabilmesi ile ev, zgrleřen bir mekan olarak deęiřimini saęlamıřtır. Kresel ev kullanıcısı sanal mekanda vakit geirmesi sebebiyle interaktif mekan oluřumlarında yeni ev ierięinin de oluřmasını saęlamıřtır. İnteraktif mekanların ev ortamında daha kullanılabilir hale gelmesi kullanıcıların eski alışkanlıklarını deęiřtirmesine yol amıřtır. Gemiřteki ev kavramı ile gnmzde oluřan yeni ev kavramı arasında belirli farklar bulunmaktadır. Eskiden ev ortamında bulunan meknsal sınırlar ok belirgin iken gnmzn yeni ev ierięi olan kresel ev ile tanımlı sınırlar kaybolmuřtur. Kullanıcıların mekanda bulunurken yersizleřtięi fakat fiziksel anlamda bu mekanda var olurken hareketlilik zellięini kaybetmedięi, aksine hareket boyutunu zgrleřtirdięi mekanlar haline gelmiřtir.

Teknolojik kořulların birok yařamsal faaliyeti karřılamasını saęlaması kullanıcıların hayatına kolaylık saęlamaktadır. Esnekleřen bir mekan haline gelen ev ortamının zaman-mekan bakımından kalkan sınırları ile kullanıcıların sanal ortamda hareket

özgürlüğü kazanması sonucu yeni deneyim ortamlarının oluşmasına yol açmıştır. Kullanıcıların mekanda özgürce hareket edebilmesi ve evin sınırlarının üst boyutlara çıkarak dünya ile etkileşim düzeylerinin artması interaktif mekanın oluşmasına etkisi olmuştur. Evin deneyiminin farklı kullanıcı profilleri üzerinden incelenmesi mekânsal boyutlarda sınırların sanal dünyaya taşınmasına katkı sağlamıştır. Kullanıcıların zaman-mekan kavramı arasında soyutlaştığı ve yaşamsal faaliyetlerini etkilediği sonucuna ulaşılmaktadır. Dış mekanda interneti sosyalleşirken kullanan kullanıcılar ev ortamına geldiğinde; dışarı ile bağlantı kurabilmek için teknolojik cihazları aktif bir şekilde kullanmaktadır. Mekandaki sınırların ortadan kalkması kullanıcıların yeni alışkanlıklar edinmelerini kolaylaştırmaktadır. Özgürleşen mekanlar ile evin yeni pozisyonu insanların davranış kalıplarını değiştirmektedir. Kullanıcıların mekan ile etkileşimi dönüşen ve esnek mekanların kullanımının artmasına zemin hazırlamıştır.

Kullanıcılardan elde edilen bilgilere göre; küresel ev, bireyleri özgürleştirirken mekanın sınırlarının dijital araçların kullanımı sırasında ortadan kalkmasına sebep olmaktadır. Değişen sınırlar kullanıcıların farklı ölçeklerle olan ilişkisini etkileyerek yeni mekânsal deneyim kazanmalarına yol açarak yaşam pratiklerini değiştirmektedir. Küreselleşen ev ile kullanıcıların yaşamının kolaylaşması dijital araçların tercih edilmesindeki etkiler arasında yer almaktadır.

5.2.3.4. Dönüşen Evde Değişen Alışkanlıklar

Kullanıcıların mekanı kullanma biçimleri, kullanıcıların kendine özgü kişilik özellikleri olması sebebiyle, farklı alışkanlıkların mekana yansıması da değişken olmaktadır. Anket sonucunda ulaşılan veriler ile farklı kuşakların sanal mekanı kullanım şekli farklı olduğu görülmektedir. Yaş profillerinin farklı olması ev içinde göstermiş oldukları aktiviteleri değiştirebileceği gibi farklı kullanıcı profilleri ile bu mekanları ortak kullanmaları da alışkanlıklarının değişebildiğini göstermektedir. Özellikle anket ile farklı meslek gruplarının bu değişen ev ortamına nasıl adapte olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Birçok meslek grubu küresel ev ortamına adapte olarak iş koşullarında buna göre düzenlemeler yapmıştır.

Evin değişen yeni pozisyonu mekana yenilikler kattığı kadar kullanıcıya da birtakım özellikler katmıştır. Dijitalleşmenin mekandaki etkisi küresel evin yansımasıdır. Kullanıcı üzerindeki etkisi ise hem duygusal hem de psikolojik anlamda gelişen

davranış kalıplarıdır. Bu etkiler kullanıcıyı mekanda yalnızlaştırmış ve dijitalleşme aracılığı ile sosyalleşmeye başlamasına neden olmuştur. Kullanıcıları ekrana bağlı hale getirmiş ve fiziksel ortamda yaptıkları alışkanlıkların çoğunu sanal mekanlarda yapmaya teşvik etmiştir. Kullanıcının değişen davranış kalıpları mekana etki ederek deneyim düzeylerini farklı profiller ile sanal dünyada birleştirmektedir. Özellikle kullanıcıların değişen alışkanlıklara kolay adapte olması, ev-ofis kavramına olumlu bakmaları küresel evin oluşumunun daha hızlanmasına yol açmıştır. Eğitimde ve iş ortamında değişen alışkanlıkların ev içinde gerçekleştirilmesi, mekanların dönüşümüne etki etmiştir. Etkileşim düzeylerinin dünyaya açılmasını sağlayan arayüz programları ile küreselleşme üst ölçeklere çıkmıştır. Pandeminin etkisiyle kullanıcılarda bireysel öğrenme pratikleri oluşmuş ve bu olağanüstü durumun ardından yeni öğrenme modeli kalıcı olarak kullanılmaya başlanmıştır. Kullanıcılar hobilerini bile sanal mekanlara taşıyarak devamlılık getirmiştir. Bunun sonucunda da görülüyor ki; aslında küresel ev bir barınma mekanı olmaktan çıkmış, kullanıcıların sosyal aktivitelerini gerçekleştirebileceği bir mekan halini almıştır.

Deneyim düzeyleri global ölçeğe kadar ulaşan kullanıcılar küresel ev ile mekanda esnekleşmiştir. Küresel ev kullanıcıların mekanı esnek şekilde kullanmasını sağlayarak evin anlamını olumlu yönde etkilemektedir. Evin değişen anlamı mekanın duygusunu ve atmosferini de değiştirerek kullanıcıların mekanı kullanım şemalarını dönüştürmüştür. Değişen alışveriş alışkanlıklarının yanı sıra, dijital film platformlarının izlenmeye başlanması, kamusal alan olan sinemaları etkilemiş ve evin yeni pozisyonu kamusal mekanların eve taşınması ile sonuçlanmıştır. Küreselleşen ev yalnızca bir yaşam alanı değil, yeni öğrenme becerilerinin geliştiği, sosyalleşilen bir alan haline dönüşmüştür. Bu yeni tanımlama; mekanlar arasında esnekliğin, zamansal boyutta hareket özgürlüğünün olduğu bir alan olarak kullanıcıların hayatını derinden etkilemiştir. Evin anlamının günümüz dijital dünyasında değişmesi kullanıcıların yeni yaşamsal pratikler geliştirmesine yol açmıştır.

5.3. Bölüm Sonu: Çalışmanın Sonuç Çıktıları ve Kullanıcı Etkileşimli İnteraktif Anketin Değerlendirilmesi

Kullanıcılara interaktif bir deneyim sağlanarak elde edilen anket verileriyle etkileşim düzeyleri ölçülmüştür. Anket boyunca kullanıcıların verdikleri cevaplara göre değişen yönlendirmeli sorularla anketin etkileşim düzeyi arttırılmıştır. Bu sayede kullanıcıların evi hangi düzeyde kullandıklarına dair sonuç çıkarımları yapılmıştır. Ev içinde etkileşimde bulunarak; dışarıda yaptıkları birçok sosyal aktiviteyi ev ortamında da gerçekleştirebildikleri, ihtiyaç ve gereksinimleri sanal ortamda hareket ederek gerçekleştirebildikleri ve mekanları bu etkileşim düzeylerini uyguladıkları sıra hangi boyutta değiştirebildikleri sonucuna ulaşılmıştır. Küresel ev, kullanıcıları mekanda özgürleştirmekte ve yaşamsal ihtiyaçlarını kolaylaştırmaktadır.

Çalışma kapsamında interaktif anketi cevaplayacak kullanıcılar araştırmacı tarafından oluşturulan örneklem kriterlerine uygun olarak seçilmiştir. Belirlenen kriterlere göre seçilen ilk kullanıcılardan araştırmaya uygun olarak seçilen üstel ayırmacı olmayan kartopu örnekleme kullanılarak katılımcı sayısı ve çeşidi arttırılarak ölçek olarak farklı kullanıcılarla etkileşim sağlanmıştır. Yeterli kriterlere uyan 30 kişi tarafından cevaplanan anket, kullanıcıların birbirine internet ortamında ileterek cevaplamasıyla farklı ölçeklerle etkileşim bağı oluşturmaya yol açmıştır. Anket boyunca 30 kullanıcının yönlendirmeli sorularla kişiselleşen bir deneyim yaşamaları amaçlanmış ve öznel cevaplar sayesinde bu amaca ulaşılmıştır. Kullanıcıların ev ortamında dijitalleşme sürecinde mekanlarla olan etkileşimlerinden gerekli veriler elde edilmiştir. TS, ÇFM, DP ve ET olmak üzere dört başlık altında oluşturulan soru parametrelerinden elde edilen veriler ile *Graph Commons* sitesinde bir diyagram oluşturulmuştur. Dört parametrenin detaylı olarak anlatıldığı bölümde parametreleri ayrı ayrı değerlendirmek için tablolandırılmıştır. Bu tablolardan çıkan karakteristik özellikler bu bölümde yer alan tablolarla karşılaştırılarak küresel evin tanımına ulaşılmıştır. Dört başlık üzerinden bir inceleme yapılarak kullanıcıların ağırlıklı olarak verdikleri yanıtlara göre oluşturulan diyagramda tüm sorular özelinde küreselleşen evin yeni pozisyonu tanımlanmıştır. Diyagramda dört parametrenin anlaşılabilirliği için dört renk kodu kullanılmıştır.

Çevresel-Fiziksel-Mekansal parametreler çıktılarının sonucunda; çevresel etkiden uzak kalmanın kullanıcıları yalnızlaştırdığı bunun sonucunda da sanal ortamda bu

yalnızlığı gidererek ev ortamında sosyal etkileşimde bulundukları görülmektedir. Kullanıcılar ortamda bireyselleşip, yalnızlaşsa da sanal ortamda bu durumu ortadan kaldırmaya çalışmaktadır. Küresel ev, kullanıcıları bireyselleştirmiştir ama bu durum yeni öğrenim pratikleri geliştirmelerine yol açmıştır. Küreselleşen evlerde kullanıcılar ölçekler arasında hareket etmekte fakat bu hareketi sanallaşarak gerçekleştirmektedir. Önceden evde kullanıcıların mekanda fiziksel hareketleri sınırlanırken; anket sonuçları gösteriyor ki küreselleşen yeni ev modeli ile kullanıcılar ortamda özgürce hareket edebilmektedir. Ev ortamında çalışma gerçekleştirmeleri mekânsal anlamda zamandan kazanç sağladığı için olumludur. Fakat küreselleşen ev ile kullanıcılar sanal mekanlarda çok yer aldığından fiziksel mekanda daha az zaman geçirmektedir. Öğrenciler özelinde hazırlanan yönlendirmeli sorulardan biri olan derslerin en rahat çalışıldığına yönelik ortam, sorusunda kullanıcılar yanıt olarak; ev ve kütüphane demiştir. Ev ortamındaki aidiyet, konfor, rahatlık kavramları çalışma gereksinimlerini karşılaması için mekan ile fiziksel uyum önemlidir. Bazı öğrencilerin kütüphaneyi seçmesindeki sebep ise ev ortamında kullanıcıların odağını kaybedip dikkatinin dağılmasıdır. Kütüphaneye gitmekteki amaç ders eylemini göstermek olduğu için kullanıcılar mekan ile arasında kurduğu bağ ile yalnızca bir eyleme odaklanma sağlamaktadır. Küreselleşen ev; öğrencileri eğitim sürecinde yalnızlaşmanın onları asosyalleştirdiği yönü ile bu yeni ev modelinin diğer bir olumsuz etkisini tanımlar. Bu duruma yönelik eğitim süreci evde gerçekleşen kullanıcıların çevrimiçi sınıflarda belirli bir etkinlik yapılarak sosyalleşmeleri sağlanabilir. Küreselleşen ev ile kullanıcıların ev ortamındaki öğrenme alışkanlıkları da değişmiştir. Kullanıcıların çevrimiçi platformlardan öğrenmeye başlaması pandemi etkisiyle daha çok artmıştır. Fiziksel anlamda bu duruma bakıldığında; çevrimiçi kurslarda karşılıklı öğrenme yerine büyük oranda bireysel öğrenme modelinin arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Evler dijitalleşme sonucu küreselleşip dünyaya açılrsa da belirli aktivitelerin grup çalışması olarak yüz yüze gerçekleştirilmesinin etkileşim açısından daha anlamlı olduğu görülmektedir. Grup çalışmalarının sanal ortamda verimli olmaması kullanıcıların bireysel çalışma modellerini evde kullanmaları küresel evin etkilerindendir. Küresel evde kullanıcılar dünyaya açılrsa da belli noktalarda kişisel sınırlarını çizmektedir.

Toplumsal ve sosyokültürel parametreler çıktılarının sonucunda; dijitalleşmenin kullanıcılar tarafından kaçınılmaz olduğu ve kendilerini sanal dünyaya adapte etmek zorunda olduklarına ulaşılmıştır. Küreselleşen ev ile yaş grupları fark etmeksizin tüm

yaş grupları ihtiyaçlarının birçoğunu sanal mekânlarda karşılamaktadır. Kullanıcılar hayatlarının her alanında teknolojik araçları kullanmaktadır. Çeşitli meslek gruplarının pandemi döneminde evden çalışma koşullarına kolayca adapte olması, ofislerin evden çalışma prensiplerini geliştirmelerini sağlayarak bu süreçten sonra da bu düzeni yaşamlarında kullanmalarına neden olmuştur. Küresel evde çalışma ortamlarına uygun alanlar oluşturulması evden çalışmaya yönelmesini etkilemiştir. Esnek çalışma alanlarının kullanımının artması için gerekli uygulamalar yapılmaktadır. Esnekleşen çalışma ortamları ile yolda geçirilen zaman azalmakta ve eğer bu durum iyi yönetilebilirse çalışanlar için oldukça verimli hale getirilebilir. Bu yeni çalışma durumuna uygun ev ortamında gerekli mekânsal çözümler, ekipmanlar ile ilgili yeterli düzenekler kurulursa çalışanlar için çok avantajlı hale gelebilir. Fakat şu an için yoğun mesaiye kalma ve gerekli ekipmanın sağlanamamasından ötürü sorunlar ortaya çıkmaktadır. Küreselleşen eve çalışma süreçlerinin daha aktif hale getirilip ev içinde çalışma koşullarına uygun esnek mekanlar oluşturulursa süreklilik sağlanarak bu durum devamlı hale getirilebilir. Anket sonuçlarında da görüldüğü gibi; 18 katılımcı bu çalışma modelinin olumlu yönde olduğu görüşünü savunmuştur. Küreselleşen ev ile alışveriş alışkanlıklarının değişimi kullanıcıların hayatını kolaylaştırmış fakat tüketim arttığı için kullanıcıların internetten ihtiyaçları dışında ürün almaları gereksiz para harcamaya yol açmıştır. Bu kolaylık sonucunda insanlar çevrimiçi alışveriş sitelerinde çok zaman harcamaktadır. Dijitalleşme sonucu evin kullanım şeklinin değişmesiyle ortaya çıkan küresel ev ile yeni kazanımlar ve alışkanlıklar ev ortamında gerçekleştirilmektedir.

Duygusal ve psikolojik parametreler sonucunda; kullanıcı profillerinin yaş, cinsiyet, eğitim, ilgi alanları, evi paylaştığı kullanıcı profillerinin farklılık göstermesi ile etkileşim düzeyleri de değişmektedir. Küresel ev kullanıcıları bireyselleştirmiş ve kişisel alanlarındaki sınırları keskinleştirerek yaşam alanlarında düzenlemeler yapmalarına yol açmıştır. Küreselleşen evde kullanıcılar aynı ortamda olmayan kullanıcılarla haberleşebilmektedir. Bu durumun olumlu etkileri olsa da katılımcılar yüz yüze görüşmedeki etkiyi yakalayamadığını ve gerçekçilikten uzak olduğunu belirtmiştir. Fiziksel mekanda buluşmak elbette ki etkileşime geçmek ve iletişim daha iyi kurabilmek için daha etkilidir; fakat katılımcıların da belirtmiş olduğu gibi bu koşullar sağlanamıyorsa sanal mekanlarda yapılan görüşmeler küreselleşen dünyada tercih edilen bir çözümdür. Günümüz çağında yaşayan nesil bu bakımdan geçmiş

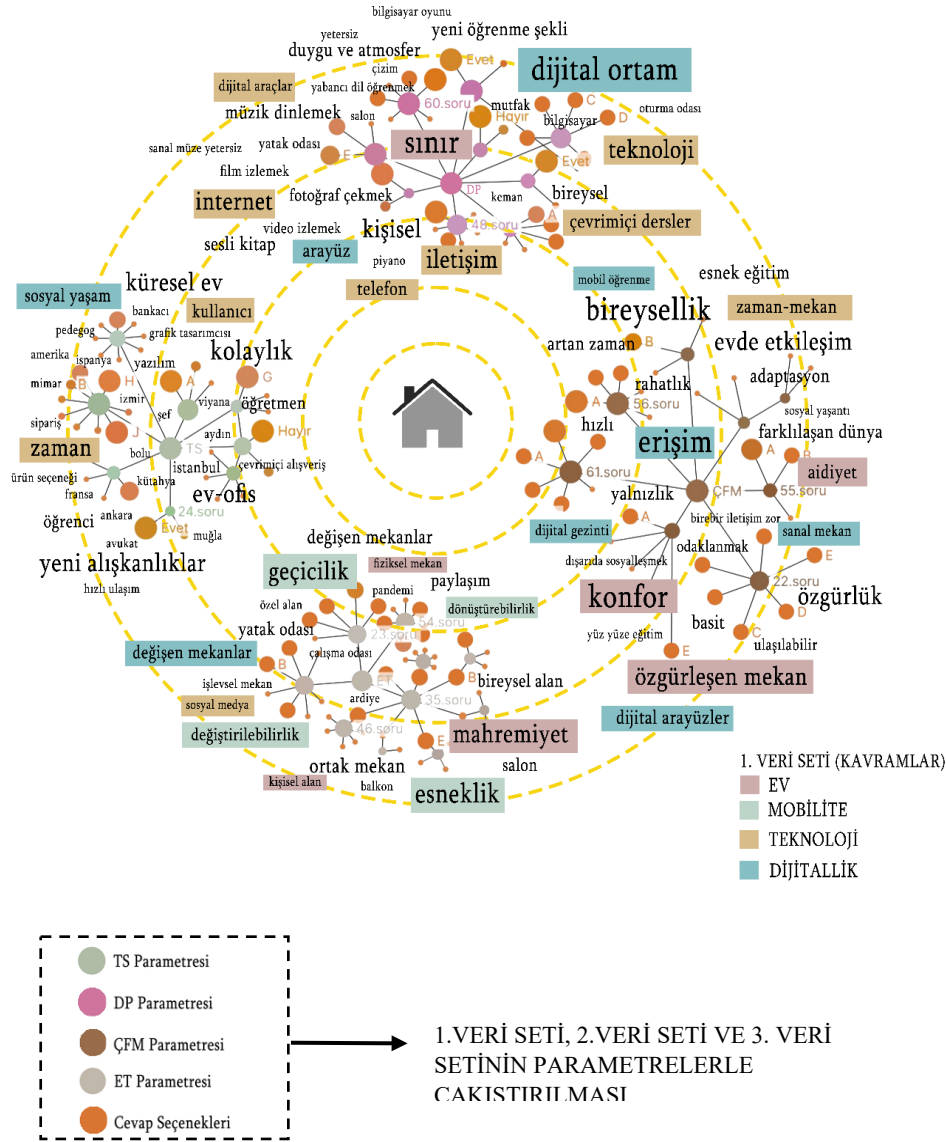
kuşaklara göre daha şanslıdır. Geçmiş kuşaklar ev ortamında veya herhangi bir mekanda fiziksel olarak bulunmadan görüşme gerçekleştiremiyorlar şu an arayüz uygulamalar ile bu durum zaman kavramı gözetmeksizin gerçekleştirilebilmektedir. Her ne kadar teknoloji iletişim açısından toplumu yalnızlaştırırsa ve sanal mekanlara bağımlı hale getirirse de birçok kolaylığı sağladığı görülmektedir. Teknolojinin evi küresel bir hale getirmesi bireylerin özel alan ihtiyacını arttırmıştır.. Kullanıcılar özel alanları olmadığı durumda teknolojik araçları kullanarak ortamdaki fiziksel anlamda uzaklaşmaktadır. Evin yeni pozisyonu kullanıcıların özgürleştiği, esnek kullanım çözümleri bulabildiği bir ortam sağlamaktadır. Mekanda sanal deneyim göstermenin mekan içinde hissedilen duygusunu ve atmosferini yok ettiği olgusuna ulaşılmıştır. Kullanıcıların sanal mekandaki yapay duyguyu hissediyor olması hala fiziksel mekanla olan temasın önemini göstermektedir. Bunun sonucunda fiziksel mekanda bulunuyor olma durumu belirli ihtiyaçların küresel evde olsa bile mekana gidilerek gerçekleştirilmesinin önüne geçemediği görülmektedir. Bu durum için küresel evde kullanıcılar özelinde gerekli kişisel düzenlemeler yapıp mekanın fonksiyonel olarak kullanabilmek için çözümler yapılması gerekmektedir.

Estetik ve tasarım parametreleri sonucunda; kullanıcı profillerinin aynı mekanı farklı amaçla kullanmasından kaynaklı tasarıma dair sorunlar ortaya çıkmaktadır. Katılımcılarda 17 kişinin kendine ait özelleşebileceği alan varken 13 kişinin ortak kullanım alanlarının özelleşebilmesi için tasarım önerilerine ihtiyacı olduğu görülmektedir. Katılımcılardan elde edilen veriler; ortamdaki eksiklikleri ve ortam kullanımının sürekliliğini devam ettirebilmek adına geçici çözümler yapılmaya çalışıldığını göstermektedir. Bu durumda küreselleşen evde gerekli mekânsal çözümler oluşturularak ortak kullanım alanları olan salon, oturma odası, çalışma odası gibi mekanlarda hane halkındaki her kullanıcıya özgü esnek çözümler düşünülebilir. Mekan içindeki yeterli mahremiyet alanının sağlanamaması kullanıcıları zor durumda bırakmaktadır. Ankette kullanıcılara en çok dijitalleşilen mekanların neresi olduğu sorulduğunda; kullanıcılar oturma odası, yatak odası ve salon olduğunu söylemiştir. Belirli kullanıcılar odalarını dönüştürerek işlevlerinden farklı kullanmaktadır. Küreselleşen ev ile ortaya çıkan mimari tasarıma dair eksiklikler kullanıcıların mekanda kişisel alanlara olan ihtiyaçların artmasıyla fark edilmiştir. Bunun sonucunda küresel evin sadece bir yaşam alanı olarak düşünülmemesi ve kullanıcıların artık bu mekanları farklı amaçlar içinde kullanması göz önünde

bulundurarak gereksinimlerini karşılayabilen bir mekana dönüşmesine yönelik yenilikçi çözümler yapılması ileriiki çalışmalar için önem arz etmektedir.

Analiz bölümünden bahsedilen ve çalışma boyunca toplanan veriler ile elde edilmiş olan 3 veri seti sonucunda küresel ev kavramına ulaşılmıştır. Literatür araştırmasında elde edilmiş 1.veri seti “Kavram”, 2. veri seti “Kullanıcı” ve 3.veri seti “Ölçek” olarak adlandırılmıştır. Araştırma boyunca elde edilen bu veri setleri tezin strüktürünü oluşturduğu gibi aynı zamanda çalışma için bir analiz kriteri de oluşturmaktadır. Küresel evin yeni pozisyonu ile ilişkilenen analizlerden çıktılar yeni kavram tanımlamaları elde edilmiştir. Anket sonucunda kullanıcıların verdikleri cevaplara göre; “Dijitalleşen Evde Bireysel Alan Tanımlamaları”, “Çok Boyutlu/ Etkileşimli Mekanda Esneklik İçerikleri”, “Yeni Özgürleşen/ İnteraktif Mekan Oluşumları” ve “Dönüşen Evde Değişen Alışkanlıklar” başlıklarına ulaşılmıştır. Kullanıcıların küreselleşen evde bireyselleştiği, mekanları dönüştürebilir, değiştirebilir şekilde esnek kullandığı, değişen alışkanlıkların mekana etkileri ve dijitalleşme özelinde kolaylaşan yaşamlar gibi konulardan bu bölüm kapsamında bahsedilmiştir.

Bu kapsamda elde edilen bütüncül veri ise ortaya çıkan kavramların yoğunluklarına ve birbirleriyle ilişkilerine dair sonuç çıkarımları içermektedir. Çoktan seçmeli sorularda seçilen yanıtların çoğunluğuna göre kavramsal ilişkilerin boyutları büyümekte, küçük olan kavramsal ilişkilerde ise bu cevapların seçilme oranının düşük olduğu görülmektedir. Açık uçlu sorular için ise kullanıcıların tekrar eden kelime sıklığı incelenmiş ve diyagramla bu yanıtlar birleştirilip tek bir sonuç çıktısına ulaşılmıştır. Kullanıcıların yanıtlarına göre en çok tekrar eden kelimeler doğru parametrelere yerleştirilerek bütüncül bir tablo oluşturulmuştur (Şekil 5.24). Anket kullanıcılarının yanıtları ile elde edilen veriler bu dört parametre kendi içlerinde gruplandırılarak sonuçlar ölçek diyagramı üzerine yerleştirilmiştir. Çalışmanın analizi bölümünde de bahsedilen 4 parametre bütüncül bir diyagramda karşılaştırılarak evin yeni pozisyonunu oluşturan tüm veriler bu tablo üzerinde değerlendirilmiştir. Açık uçlu sorularda elde edilen kelime grupları ile yer alan diyagramda ev, yer/yersizlik, teknoloji, dijitallik kavramları karşılaştırılarak bütüncül diyagramda aynı renk kodları kullanılmıştır. Karşılaştırılan bu tablo ile küresel evin oluşumuna zemin hazırlayan kavramlar elde edilmiştir (Tablo 5.2).



	Ts (Toplumsal Sosyokültürel Parametreler)	Et (Estetik Tasarım Parametreleri)	Dp (Duygusal Psikolojik Parametreler)	Çfm (Çevresel-Fiziksel-Mekansal Parametreler)	KÜRESEL EV
Kavramlar (1.Verİ Seti)	- Kullanıcılar ev ortamında Yeni alışkanlıklar edinmiştir. - Kullanıcılar küresel evde zamanlarını dijital cihazlarda yeni şeyler öğrenmek için harcamaktadır.	- Hane halkının ortak kullandığı bölümler kamusal alana dönüşmüştür. - Yeterli mahremiyetin sağlanamaması kullanıcıları zor durumda bırakmaktadır. - Kullanıcıların mekan ile etkileşimi farklı bir boyuta geçmiştir. - Kullanıcılar çalışma ortamlarını ihtiyaçlarına uygun düzenlemektedir.	- Sosyal yaşamdaki sınır ortadan kalkmıştır. Sanal kimlik ile kullanıcılar dijital ortamda özgürce hareket edebilmektedir. - Kullanıcılar teknolojik gelişmelerle yaşamlarına kolaylık sağlamıştır.	- Mekandaki fiziksel hareketlilik sanal boyuta geçmiştir. İletişim düzeyi ölçek olarak küresel eve ulaşmıştır. - Teknolojik araçlar sosyalleşmeyi sağlamakta ve sanal etkileşim düzeyi artmaktadır.	Değişen Alışkanlıklar Özgürleşen Mekan Kolaylık
Kullanıcı (2.Verİ Seti)	- Öğrenciler yeni içeriklere dijital ortamda hızlı adapte olmuştur. - Bazı meslek grupları ev-ofis çalışmaya uygundur. - Dijitalleşme sosyalleşme için bir araç olarak kullanılmaktadır.	- Bireyselleşen hane halkı mekanlarda özgürleşmiştir. - Mekandaki eksiklikler mahremiyet sağlayan kişisel alanları etkilemiştir. - Kullanıcılar evde geçici, kalıcı çözümler bulmaya çalışmaktadır. - Kullanıcıların mekanla bağı dijitalleşme ile anlam kazanmaktadır. - Kullanıcılar hem mekânsal hem de zamansal anlamda esnekleşmiştir.	- Küresel ev kullanıcıların bireyselleşmesini sağlamıştır. - Sanal mekanların fiziksel mekandaki gibi duygu ve atmosferi yansıtmaması büyük eksikliktir. Farklı kuşaklar küresel eve kolay adapte olurken ileri yaş grupları çağın gerisinde kalmamak için bu gelişmeye zorunluluktan adapte olmuştur.	- Kullanıcılar farklı düzlem boyutlarına dahil olmuştur. - Kullanıcılar evde sanal hareketlilik kabiliyeti geliştirmiştir. Bireysel öğrenme modeli kullanıcılar tarafından kullanılmaktadır.	Geçicilik-Kalıcılık Esneklik
Ölçek (3.Verİ Seti)	- Dijital araçlar sayesinde kullanıcılar farklı kültürde etkileşim göstermektedir. Mekan ve zaman farklı ölçekler ile olan ilişkiyi etkilemiştir. - Türkiye'deki çeşitli iller ve uluslararası ölçekte yaşayan kullanıcıların etkileşim düzeyleri değişmektedir.	Mekan ile sınır kavramı dijitalleşme ile farklı bir boyuta taşınmıştır. - Günlük ihtiyaçların ev ortamında karşılanması alışkanlıkların evde yapılmasına etkili olmuştur. Yatak odasının mahremiyeti sağlaması kullanıcıların bireyselleştigi mekan özelliğini taşımasına etki etmiştir.	- Katılımcıların ev ortamında dijitalleşmesi farklı ölçekler ile bağlantılara yol açmıştır. - Farklı ölçeklere olan uzaklık kullanıcıları yalnızlaştırmıştır.	- Sanal etkileşim düzeyi ev ölçeğinde sosyalleşme boyutunu arttırmaktadır. - Kullanıcılar sosyal aktivitelerini kamusal alandan eve taşımıştır.	Bireysel Hareketlilik

Tablo 5.2: Veri Setlerinin Parametrelerle Çakıştırılması Sonucu Oluşan Tablo (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

Şekil 5.24: İnteraktif Anket Çıktıları ve Veri Setleri Sonucunda ‘Küreselleşen Ev’ (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur).

6. DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Teknolojik gelişmelerle yeni bir kavram olan ağ toplumu süreci ile kullanıcıların dijitalleşme ve internet ile tanışmasıyla kullanıcılar, farklı ölçeklerde etkileşime girme özelliği kazanmıştır. Ağ toplumu, bireyleri etkilemiş ve bu olgu sayesinde ölçek büyümüştür. Ölçeğin büyümesi küresel kentleri beraberinde getirerek kullanıcıların ev ortamında dijitalleşmeye başlamasına ve yeni bir içerik olan, yeni bir içerik olan “Küresel Ev” kavramının oluşmasına neden olmuştur. Kullanıcılar bu yeni ev içeriği ile yeni alışkanlıklar kazanarak mekansal pratiklerini geliştirmiş ve konfor alanlarını üst düzeye çıkarmıştır. Evde sanal olarak hareket eden kullanıcılar, dış dünya ile kurduğu etkileşim sonucu küreselleşmiştir. Dijital araçların kullanımı, kullanıcıların farklı ölçeklerde etkileşim düzeylerini arttırarak evin yeni pozisyonunu oluşturmuştur. Küresel kentlerde bireyler yalnızlaşmış, barınma alanlarında görünmez sınırlar oluşmuştur. Sınırın belirginleşmesi kullanıcının çevre ile kurduğu etkileşimi etkilemiştir. Ağ toplumunun ev ölçeğine taşınması kullanıcının küreselleşerek çevre ile kurduğu bağı tekrar güçlendirmiştir. Çevre ile yeniden ilişki bağlarının güçlenmesi, küresel evin etkisidir. Küreselleşen ev olarak tanımlanan bu yeni olgu, kullanıcıların evi esnek bir mekan haline getirerek mekan ile arasındaki sınırları ortadan kaldırmıştır. Geçmişte ev, insanın kendini güvende hissedebileceği bir yer olarak tanımlanırken; küresel ev ile bu kavram tanımı değişmiştir. Küresel ev, insanın konfor alanları içerisinde özgürleşebileceği bir mekan olarak tanımlanmaktadır. Mahremiyet kavramı, kamusal alanın eve taşınmasıyla farklı bir boyuta evrilmiştir. Bu boyut da küreselleşen evin kullanıcı ile geçirdiği etkileşim sonucu gerçekleşmiştir. Dijital etkileşimin artmasıyla kullanıcıların alışkanlıklarındaki dönüşümler, ev boyutuna taşınmıştır.

Ev kavramının geçmişte yalnızca barınma, korunma amaçlı bir mekan olarak tanımlanması söz konusuysa; tüm bu çözümlemeler evin farklı bir tanımlamaya doğru gittiğini bizlere göstermektedir. Günümüze kadarki süreçte teknolojinin kent kullanıcıları tarafından kullanılmaya başlanması ve yeni gelişmeler sonucu ağ toplumlarının oluşması küreselleşmeyi ev ölçeğine kadar getirmiştir. Evin bu yenileşme sürecinde küresel bir ev haline gelmesi ve kullanıcıların mekanda esnek şekilde hareketini sağlaması ev farklı düzeylerdeki değişimini teşvik etmiştir.

Bu çalışma kapsamında; ev üzerine gerekli okumalar yapılmış ve bunun sonucunda ev ortamında kullanıcıların sanal mekanda dijitalleşme durumları hakkında literatür

araştırmasında gerekli veriler toplanmıştır. Araştırmanın problemi, evde dijital etkileşimli arayüzler kullanılarak kullanıcıların mekanlar arasında sanal olarak hareket etme durumu ve bu doğrultuda evin farklı bir pozisyona evrilmesidir. Çalışma boyunca kavramsal çerçeve olarak ev, yer/yersizlik, teknoloji ve dijitallik kavramları üzerine detaylı okumalar yapılarak veri setleri oluşturulmuştur. 1. veri seti olan “Kavramlar” ile elde edilen veriler sonucunda 2. veri seti “Kullanıcı” ve 3. veri seti “Ölçek” temalarına ulaşılmıştır. Çalışma kapsamında ölçek bir diğer adıyla katman 5 kategoride incelenmektedir. Bunlar; en küçük ölçek olan ev ile başlayıp, mahalle, il, ulusal ve uluslararası olarak üst ölçeğe doğru ayrılmaktadır.

Yapılan araştırmalar sonucu elde edilen bulgularla kullanıcılar üzerinden internet aracılığıyla *Typeform* sitesinde interaktif anket araştırması gerçekleştirilmiştir. Anketi cevaplayacak kullanıcılar için belirlenen analiz kriterleri sırayla; belirtilen yaş karşılaması, çeşitli katmanlarda yaşamalı, evinde internet olması ve evi kullandıkları kullanıcı profili çeşitli olması, şeklinde ön koşullar ile tanımlanmıştır. Katılımcıların seçilmesinde bu özellikler bir seçim kriteri olarak belirlenerek bir ön filtreleme yapılmıştır. Belirlenen katılımcılara göre anket linki çevrimiçi olarak iletilmiş ve anketi yanıtlamaları istenmiştir. İnteraktif ankette soru parametreleri; toplumsal-sosyokültürel, duygusal-psikolojik, çevresel-fiziksel-mekânsal ve estetik-tasarım olarak 4 başlık üzerinden değerlendirilmiştir. 3 veri setinin analizleri sonucunda interaktif anketteki sorular gruplandırılmış ve parametreler ile bölüm sonunda bütüncül bir tablo oluşturularak karşılaştırılmıştır. Kullanıcıların ev ortamında dijitalleşme sürecinde mekanlarla olan etkileşimlerinden sentez veriler elde edilmiştir. Parametre soru dağılımından ulaşılan veriler *Graph Commons* platformu üzerinden tablolaştırılmıştır. Bu veri setleri karşılaştırılarak kullanıcıların anket içinde verdikleri cevaplara göre küresel ev kavramının tanımlarına ulaşılmıştır. Araştırmanın hipotezi olan; küreselleşen evde arayüz kullanımının artması, mekanların esnekleşmesini ve evdeki sınırların ortadan kalkmasını sağlayarak kullanıcıları özgürleştirir; tanımlaması anket sonucunda elde edilen verilerle kanıtlanmıştır.

Küresel ev ile mahremiyet alanlarında büyük değişimler olmuştur. Ev içinde kullanıcıların ortak alanları paylaşmaları, yeni eksikliklerin ortaya çıkmasını da beraberinde getirmiştir. Evin anlamı küresel ev ile anlam kazanmış ve kişisel alanlarda kullanıcıların bireyselleşebildiği bir mekan haline dönüşmüştür. Esnek kullanım mekanları artarak ihtiyaca göre kullanıcılar alanlarında dönüşümler, geçici çözümler

üretmeye başlamıştır. Evin yeni pozisyonuyla kullanıcıların fiziksel mekan ve sanal mekan arasındaki sınırları ortadan kalkmıştır. İnternet ortamında oluşturdukları sanal kimlikle mekanda özgürleşerek hareket kabiliyetlerinin düzeyleri artmaktadır. Yeni alışkanlıkların edinilmesi kullanıcılar üzerinde etkinin büyümesine ve farklı ölçeklerle etkileşiminin gelişimine yol açmıştır. En çok etkileşimin gerçekleştiği mekanlar yatak odası, salon, oturma odası olmuştur. Yatak odasındaki mahremiyetin daha fazla olması ve hane halkından bağımsız hareket edilen bir mekan olduğu için kullanıcılar bu mekanlarda daha rahat bireyselleşmiştir.

Anket sonuçları, ev ortamında gerekli çözümler ve düzenlemeler yapılırsa ev-ofis durumu devamlı hale getirilebildiğini göstermektedir. Meslek gruplarının birçoğu pandemi döneminde bu duruma adapte olmuştur. Bu düzenlemeler yapıp iyi yönetilebilirse evin küreselleşmesine daha fazla katkı sağlayabilir. Bu durum dışında küreselleşen evde kullanıcıların bireysel olarak hareket etmesi fiziksel mekanda kullanıcıyı yalnızlaştırmakta fakat sanal mekanda ise sosyalleşmelerini sağlamaktadır. Eğitim anlamında bu süreçte hala eksiklikler olduğu görülmektedir. Öğrencilerin ev ortamında yeterli odaklanmayı sağlayamaması ders çalışmalarını etkilemektedir. Bunun için öğrenciler ev mekanında çalışmak yerine kütüphanede çalışmanın verimi arttırdığı düşüncesini belirtmişlerdir. Kullanıcılar mekanlarında yeterli alan yoksa bazı odalarını işlevlerinden farklı kullanarak, çalışma odası, spor odası, depo gibi alanlara dönüştürmüşlerdir. Yeterli mahremiyetin sağlanamadığı durumlarda sanal mekanlarda yalnızlaşmaya çalışmışlardır. Geçici çözüm olarak mekandan uzaklaşmak için sanal mekanları tercih eden kullanıcılar etkileşim düzeylerini dijitalleşerek sağlamıştır.

Anket sonucunda karşılaştırılan tablo ile küresel eve dair kelime gruplarından “Dijitalleşen Evde Bireysel Alan Tanımlamaları”; kullanıcıların küresel evlerde bireyselleştiği ve yalnızlaştığı bunun sonucunda ev ortamında sosyalleşebilmek için arayüz programlarını kullanmakta olduklarına ulaşılmıştır. Kullanıcılar sanal mekanlarda daha çok vakit geçirmeyi tercih etmeye başlamıştır ve bireysel olarak kendisi ile daha çok vakit geçirdiği alanlar oluşturmuştur. Kullanıcılar mekanda yalnız hissetmemek için dijital arayüzlere bağımlı toplumlar haline dönüşmüştür. Bu durum kullanıcıların mekan ölçeğinde bireyselleşmelerine ve fiziksel mekandaki kullanıcılar ile geçirilen zamanın azalmasına yol açmıştır. Fiziksel ortamda aynı evi paylaştığı kullanıcılardan uzaklaşan kullanıcılar, aynı zamanda fiziksel ortamdan da bunun sonucunda kopmuştur. Küreselleşen ev kullanıcısının mekanları kullanım şekli

değişmiştir. Eskiden bu mekanlarda yalnızlaşamadığı durumlarda kullanıcıların yapabileceği tek şey alanı terk etmek iken artık sanal mekanların kullanımının yaygınlaşmasıyla bu bakış açısı tamamen sınırsız bir boyuta ulaşmıştır. Mahremiyetin küresel evde daha fazla artmasından kaynaklı kullanıcılar mekanlarında buna yönelik çözüm gereksinimleri duymaktadır. Yeterli mahremiyetin sağlanamadığı ortak kullanım alanları olan salon, oturma odası, mutfak gibi alanlarda birden fazla kullanıcı vakit geçirirken bireyselleşmeye dair sorunlar yaşanmaktadır. Bu duruma bağlı olarak kullanıcıların mekan içindeki gereksinimlerini karşılamak adına gerekli çözümlerin yapılması ile mekandaki etkileşimin boyutu yükselebilir. Küreselleşen ev yalnızca bir yaşam alanı değildir; bu durum göz önünde bulundurulmalı ve kullanıcıların ihtiyaçları tespit edilerek daha esnekleşen, özgürleşen mekan tasarımları yapılmalıdır. Anket özelinde bakıldığında da bireysel alanlar için kullanıcılar yalnızca kişisel alanları olan yatak odalarında özgürleşebilmekte ve diğer faaliyetleri bu alanda gerçekleştirmektedir. Küreselleşen evlerde ilk bireysel alanlar yatak odaları olarak başlamıştır. Buna bağlı olarak diğer odalarda da işlevsel ve kullanıcı odaklı çözümler yapılması etkileşim düzeylerinin boyutlarının artması açısından gereklidir. Sonraki çalışmalarda kişisel alanların yalnızca yatak odalarında değil; aynı zamanda evin diğer bölümlerinde de olabileceği öngörülmektedir. Bu durum aslında pandemi sürecinde tasarıma dair sorunlar ve bireysel alan tanımlamaları olarak karşımıza çıkmıştır. Pandemi ile çıkan bu ortak alan kullanım sorunları, kullanıcıların ev içindeki eksikliklerinin olduğunun bir diğer kanıtıdır. Pandemi ile eğitim ve iş hayatının eve taşınması kullanıcıların hayatına yeni düzenlemeler getirmelerine yol açmıştır. Bu olağanüstü durum atlatıldıktan sonra bazı iş yerleri ve eğitim kurumları sürece adapte olmak ve verimi arttırmak adına çalışmalarını ev ortamında devam ettirmiştir. Küreselleşen evin yalnızca bir yaşam alanı olmadığı, kullanıcıların mekanda bulundukları sürenin artması ve kullanıcıların sanal ortamda dijitalleşmesi bireysel alanlara olan ihtiyacın ne kadar fazla olduğunu göstermektedir.

Küresel ev ile ortaya çıkan bir diğer tanımlama olan “Çok Boyutlu/ Etkileşimli Mekanda Esneklik İçerikleri” ise kullanıcıların küreselleşen evlerde esnek, geçici ve dönüşebilen mekanlara ihtiyaç duymaya başlaması ile ilişkilendirilmektedir. Anket sonucunda da elde edilen veriler gösteriyor ki kullanıcılar geçici çözümler yaparak mekanlarında değişimler yapmaktadır. Dijitalleşmenin eve taşınması sonucu esnek ve etkileşimli mekanların artması evin mekânsal anlamda düzenini

değiştirmiştir. Mekanların sanal boyuta taşındığı günümüz dijital toplumunda kullanıcıların evleri içindeki düzenlemelerinde de farklı arayışlar ortaya çıkarmıştır. Pandemi ile değişen yaşam koşullarında kullanıcılar mekanlarındaki yetersizlikleri fark etmeye başlayarak düzenleme yapmaya başlamıştır. Mekanların yetmediği durumlarda geçici çözümler bulmaya çalışmışlardır. Ortak mekanların birçok kullanıcı tarafından kullanılmaya çalışılması geçici çözümler için tasarım boyutunda yetersiz kalmıştır. Pandeminin etkisi ile mekanlara çözüm üretmeye başlayan kullanıcı profilleri bu durumu pandemi sonrasında da devam ettirmeye başlamıştır. Anketten de elde edilen verilerle kullanıcılar mekanlarını farklı amaçlarla kullanarak geçici kullanım alanları oluşturmuştur. Yeni ev modeli ile sanal boyutta gerçekleştirdikleri hareket faaliyetine yönelik fiziksel mekanlarında alanlar yaratmışlardır. Evin etkileşimli bir mekan haline gelmesi başkalaşan alanların yaratılmasına katkı sağlamıştır. Küresel evin yeni oluşmasından kaynaklı mekanın yetersizliği gibi olumsuzluklar görülmektedir. Bu durum; tasarım boyutunda gelecekte yapılacak küresel eve yönelik çalışmalarda gerekli düzenlemeler yapıldığı takdirde kullanıcıların mekan içindeki etkileşimine katkı sağlayacaktır. Pandemi etkisiyle ortaya çıkmış olan bu durum kullanıcıların mekan ile etkileşimini olumlu yönde etkileyerek farklı deneyimler kazanmasına yardımcı olmaktadır.

“Yeni Özgürleşen/ İnteraktif Mekan Oluşumları” anket sonucunda ortaya çıkan bir diğer küresel ev kavram tanımıdır. Kullanıcılar fiziksel mekandaki hareketlilik özelliğini, ev ortamında sanala taşınmıştır. Bu durumla beraber kullanıcıların mekanda göstermiş oldukları hareket eylemindeki sınırlar tamamen ortadan kalkarak sanal boyuta geçmiştir. Küreselleşen ev anket sonuçlarından da elde edilen veriler ile mekanın özgürleştiği kavramına ulaşılmıştır. Yeni ev modelinde kullanıcılar mekandan bağımsız olarak hareket edebilen ve fiziksel mekandan kopan kullanıcılar haline gelmiştir. Toplumdaki bireylerin dijitalleşmesi sanal kullanıcı kimliğini ortaya çıkarmış ve ev içinde sanal kullanıcı kimliğine bürünerek hareketlilikleri sınırsız olmuştur. Bu durum mekanların esnekleşmesine ve kullanıcıların bir mekana bağlı hale gelmeden yapmak istediği eylemi ev ortamında gerçekleştirmesine olanak sağlamaktadır. Kullanıcıların mekana bağımlı hale gelmemesi fakat dijital arayüzlere bağımlı bir toplum hale gelmesi gibi bir olumsuz sonuç bulunmaktadır. Fakat bu olumsuz durumun dışında bireylerin ev ortamında daha fazla özgürleşebilmesi, mekan içindeki sınırların yok olması kullanıcının mekandan aldığı verimin artması gibi

olumlu sonuçlar da göz önünde bulundurulmalıdır. Evin yeni pozisyonu bu açıdan bakıldığında; toplumların küreselleşmelerinin mekana etkileri de görülmektedir. Kullanıcılar eski ev modelinde evi yalnızca bir barınma alanı olarak kullanırken şu an günümüz evinde özgürleşebildiği bir mekan olarak tanımlamaktadır. Belki de bu süreç pandemi olmasa daha yavaş ilerleyebilecektken pandemi ile kullanıcıların mekan içindeki değişiklikleri hızlanmıştır. Kullanıcılar için yeni özgürleşen mekan; birçok faaliyeti ev ortamından yürütebilmek ve mekanı maksimum verimlilikle kullanabilmektir. Bugünün dijitalleşme düzeyinde; eğitim, alışveriş, çalışma, ticaret, banka, hobi, sosyalleşme gibi birçok ihtiyacımızı karşılamaktayız. Eğitim ve çalışma koşullarının eve taşınmasının pandemi özelinde ilk temelleri atılmıştır. Fakat sonraki çalışmalarda ev içinde gerekli düzenlemeler yapıldığı takdirde bu süreç devamlı hale gelerek ofislere gitme zorunluluğu tamamen ortadan kalkacaktır.

Küresel evin ortaya çıkması sonucunda “Dönüşen Evde Değişen Alışkanlıklar” elde edilen son kavram tanımıdır. Kullanıcıların değişen alışkanlıklara uyum sağlayarak mekanlarını buna bağlı olarak değiştirmesi, dönüştürmesi küresel evin oluşmasına bir diğer etkidir. Küreselleşen evlerde kullanıcıların yaşam alanlarındaki alışkanlıkları da değişmiştir. Daha önceden ev içinde hobi alanları için alanlar yokken pandeminin etkisiyle birlikte kullanıcılar evlerinde bu faaliyetleri gerçekleştirebilecekleri alanlar yaratmaya başlamıştır. Dijital arayüzlerin kullanılması sinema gibi alışkanlıkların eve taşınmasına yol açmıştır. Kullanıcıların birçoğu anket sonuçlarında da görüldüğü üzere; pandemi ile birlikte sinemaya gitme alışkanlıkları ciddi oranda azalmıştır. Dijital platformların artışı sonradan kullanıcıların ev konforunun da etkisiyle yaşam alanlarında film izleme oranları artmıştır. Bu durum kullanıcıların sosyalleşme alışkanlıklarının değişmesine ve mekan içindeki alışkanlıklarının farklılaşmasına neden olmuştur. Kullanıcıların duygusal ve psikolojik olarak davranış kalıplarının değişmesi mekanı da olumlu yönde etkilemiştir. Çünkü küreselleşen evde kullanıcı mekanı daha aktif ve çeşitli şekilde kullanarak etkileşim düzeyleri artmıştır. Kullanıcılar dijitalleşmeyle dünyaya daha fazla açılır bir hale gelmiştir. Mekan içindeki sınırların ortadan kalkması hareketliliklerini etkilemiş ve evin her durumda farklı düzeylerle etkileşim kurabileceğini kullanıcılara göstermiştir.

Bu dört kavram tanımları küresel evin; esnek, özgürleşen, değişen alışkanlıklara adapte olan ve bireyselliğe daha fazla önem veren mekanlara dönüştüğünü bizlere açıklamaktadır. Evin küresel eve dönüşümüyle kullanıcılar mekanı farklı amaçlar için

kullanabilir ve dijital etkileşim sayesinde fiziksel ortamda çok fazla hareket etmeden evi yeni bir içerik haline getirebilir bir konuma gelmiştir. Tez çalışması sonucunda elde edilen “küresel ev” tanımına yönelik çözümlemelerin sonraki çalışmalar için farklı araştırma alanlarına referans olması amaçlanmaktadır. Küresel evin kısıtlar/ limitler/ tehditler veya potansiyeller/ açılımlar/ yenilikler gibi farklı kapsamlarda ele alınması mümkündür. Küresel eve dair kullanıcı özelinde mekânsal düzenlemeler yapılmasına yönelik fikirler üretilebilir. Bireysel anlamda kullanıcıların daha fazla etkileşiminin arttığı esnek çözümlemeler ile kullanıcıyı hedef alan tasarımlar yapılması küresel ev için önemlidir. Kullanıcıların mekanda dijitalleşmesi kaçınılmaz bir gerçektir ve ağ toplumunda yaşayan bireyler profilleri fark etmeksizin interneti kullanmaktadır. Fakat bu durumu yararlı hale dönüştürebilmek de kullanıcılara bağlıdır. Dijitalleşme kullanıcıların hayatlarını her geçen gün etkilemektedir. Kullanıcıların özgürleşmesi mekanları esnekleştirmiş ve bu durumda sanal mekanları arttırmıştır. Kullanıcıların kişisel alanlarının artması ise yeni içeriklerin eve dahil olmasını sağlamıştır.

Küresel ev ile bu durum tek bir çatı altında birleşerek evin yeni pozisyonunu bu etkileşim düzeyini oluşturmuştur. Böylelikle kullanıcının küresel ev ile mekanda daha fazla söz sahibi olabileceği görülmektedir. Kullanıcının mekanlar üzerinde daha fazla etkileşim kurabilmesi, mekanda daha fazla söz hakkının oluşmasını sağlamış ve küresel evde dijitallik, kullanıcı mobilitesi ve mekanın dönüşümü ilişkisi farklı bir boyuta evrilmiştir. Tez çalışmasında özgün bir içerik olarak oluşturulan “küresel ev” kavramı tanımlamalarının literatürde farklı bağlam ve içeriklerde yeni tartışma gündemleri ortaya çıkaracağı öngörülmektedir.

KAYNAKLAR

Altın, Ali Mehmet. *İnsan Bilgisayar Etkileşimi: Mekana Yansımaları ve Geleceğe Dair Değerlendirmeler*, Sanat ve Tasarım Dergisi, 6(2), 54-76. 2016.

Altman, Irwin. *Homes, Housing, And The 21th Century: Prospects And Challenges, The Meaning And Use Of Housing, International Perspectives, Approaches And Their Applications*, Ashgate, England, 1993.

Anon., *Collins Cobuild English Language Dictionary*, The University Of Birmingham.

Ar, Mazlum. “Mekân, Yer ve Yersizlik Kavramları Üzerine Bir İnceleme”. Şehir ve Medeniyet Dergisi 7/14 (Haziran 2021): 8-25, 2021.

Arıkan, Rauf. *Anket Yöntemi Üzerinde Bir Değerlendirme*, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 1(1), 97-159. 2018.

Ak, Nükhet. “Geleceğin Konutu” Tasarımında Ortaya Çıkan Kavramların Belirlenmesi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, 2006.

Akyol, Duygu. Çiğdem Abdullah ve Tuğba Düzenli. *Toplumsal Değişim Sürecinde “Kamusal Mekân”ın Dönüşümü*. The Journal of Academic Social Science, 2017.

Bauman, Zygmunt, *Küreselleşme: Toplumsal Sonuçları*, Çev, A. Yılmaz, Ayrıntı Yay., İstanbul, 1999.

Erap, Bedriye Begüm Nazlı, Şennur Hilmioğlu, Kariptaş ve Seçer Füsün, *Kamusal Mekânlarda Deneyim ve Kullanıcı Merkezli Tasarım*, Sayı: 28, 335 – 347, 2021.

De Botton, Alain. *Mutluluğun Mimarisi*, İstanbul: Sel Yayıncılık, 10.Baskı,2018.

Bozdağ Tulum, Arzu. Yaşar, Kaya. *Sanal Sosyal Ağ Aidiyeti ve Dijital Yerli Gençlik*, Sosyolojik Düşün, 8(2), 165-191. <https://doi.org/10.37991/sosdus.1312535>, 2023.

Castells, Manuel. *Ağ Toplumunun Yükselişi*. 1. Cilt, 2. Baskı. Ebru Kılıç (Çev.). İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları. 2008.

Castells, Manuel, “Ağda Küreselleşme, Kimlik ve Toplum-Calhoun, Lyon ve Touraine’e Cevap!”, *Küresel Kuşatma Karşısında İnsan* (Ed. Mustafa Armağan, Çev. Şahabettin Yalçın), Ufuk Kitap Yayınları, İstanbul, ss.107-139, 2004a.

Calhoun, C., “Küreselleşmeye Direnmek mi Yoksa Ona Şekil Vermek mi? ”, (içinde) *Küresel Kuşatma Karşısında İnsan*, Hazırlayan: Mustafa Armağan, Çeviren: Şahabettin Yalçın, İstanbul: Ufuk Kitap, s: 27-71,2004.

Çımrın, Füsün Kökalan. *Manuel Castells'i Yeniden Okumak: Küresel Ağ Hareketleri Yaklaşımının Eleştirel Bir Değerlendirmesi*, Cilt/Volume IV Sayı/Number 2 Ekim/October 2011 Sosyal Bilimler Dergisi/Journal of Social Sciences, 2011.

Creswell, J. W. *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (4th ed.).London: Sage Publications Ltd. 2013.

Creswell, Tim. *Place: A short introduction*. USA: Blackwell Pub. 2004.

Collins, K. M. T., Onwuegbuzie, A. J. ve Jiao, Q. G. Prevalence of mixed-methods sampling designs in social science research. *Evaluation & Research in Education*, 19(2), 83-101. 2006.

Cox, H, The Restoration of a sense of place: A Theological reflection on the visual environment, *Ekistics*, Vol, (25), 422-424, 1968.

Deniz, Kaya Aysun. *Covid-19 Salgını Sürecinde Dijitalleşen Eğlence Anlayışı: Çevrim İçi Konserler*. *Ssad*. 2020;4(2):191-206, 2020.

Dervişoğlu, Elvan. *Beden Mekân İlişkisi: Bedenin Mekânla Kavrayış Üzerinden Değerlendirilmesi*, İstanbul Teknik Üniversitesi, 2008.

Doğan, Mehmet. *Büyük Türkçe Sözlük*, Birlik Yayınları, Ankara, S: 335. 1986.

Doğan, Neva. Dijital Reklamcılık, 417-435, 2020. 2, 2020. *Mekanların Dijitalleşmesi ve Yeni Tüket (Tir)Me Stratejileri*. N Doğan. Dijital Reklamcılık, 185-209, 2020.

Ersöz, Karakulakoğlu Selva ve Demir Askeroğlu, Emel. *Dijitalleşmenin Etkisinde Dönüşen Sanat ve Kuşaklar Üzerine Bir Çalışma*. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 2022(47), 409-426. 2018.

Ekmekçi, Çağrı. *Mimari Yapılarda Hareket Çeşitlerinin İncelenmesi ve Hareketin Mimari Tasarımda Kullanılması*, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, 2005.

Ekiz. Tuğba. Z Kuşağı Konutu: Eşik Konut, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, 2021.

Friedman, A. Planning The New Suburbia: Flexibility By Design. Ubc Press, Frippiat, D., Marquis, N. ve Wiles-Portier, E. Web Surveys in The Social Sciences: An Overview. Population, 2002.

Garber, Megan. Homes actually need to be practical now: One of the ironies of social distancing is that it can put privacy in short supply, 2020.

Geniş, Şerife. *Küreselleşme, Kent ve Kültür. İDEALKENT*, 2(3), 48-61, 2010.

Giddens, Anthony. *Modernliğin Sonuçları*. 5. Baskı. Ersin Kuşdil (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2012.

Güneş, E.E., İnsan Varlığının Bütünleyicisi Olarak “Ev”in Anlamı, Yüksek Lisans Tezi, Y.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, S:50., 2002.

Güngör, Hasan. *Kuşakları Anlamak ve Birlikte Sonuç Üretmek*, Spektrum sayı:7, 2022.

Gür, Öymen Şengül. Doğu Karadeniz Örneğinde Konut Kültürü, Yem Yayınları, İstanbul, 2000.

Gök, Betül ve Erman Onur. *Mimaride Geçicilik Kavramının Sergileme Yapıları Üzerinden Değerlendirilmesi*. Mimarlık ve Yaşam Dergisi Journal Of Architecture And Life 6(3), (857-877). Araştırma Makalesi, 2021.

Gönenç, Özgür. *İletişimin Tarihi*, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi | Istanbul University Faculty of Communication Journal(18). <https://doi.org/10.17064/iüifhd.39645>, 2012.

Habermas, Jurgen. Kamusalığın Yapısal Dönüşümü, T. Bora, M. Sancar (Çev.) İstanbul: İletişim Yayıncılık. 2007.

Harvey, David. *Postmodernliğin Durumu*. İstanbul: Metis Yayınları, 1997.

Harries, Karsten. The Ethical Function Of Architecture, Mass.: MiT Press, Cambridge, 1996.

Hasol, Doğan. ‘Mimarlık Cep Sözlüğü’. *Yem Yayınları*, 2017.

Heidegger, Martin. *Patikalar: Martin Heidegger ve Modern Çağ*, Ed.: Ü.Nalbantoğlu, İmge Kitabevi, Ankara, 1997.

Karagülle, Elif Ayşegül ve Berk Çaycı. *Ağ Toplumunda Sosyalleşme ve Yabancılaşma*. Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 4(1), 1-9. 2014.

Kaya, Beste. The Impact of Spatial Factors on The Use of Public Space From Gender Perspective: A Comparative Study on Ulus Atatürk Square and Kuğulu Park. Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Şehir ve Bölge Planlama Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi, Ankara. 2023.

Kayan, Ahmet. *Küreselleşmenin Kentlerin Üzerindeki Etkileri ve Küresel Kentlerin Özellikleriyle İlgili Bir Değerlendirme*. Girişimcilik ve Kalkınma Dergisi, 10(1), 271-295, 2015.

Kepekçioğlu. M. B. , Fonksiyonel Esneklik Üzerine Kavramsal Bir Değerlendirme. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimler Enstitüsü, Anabilim Dalı: Mimarlık Programı: Mimari Tasarım. Yüksek Lisans Tezi, 2007.

Kırsan, Ç., Çağdaş, C., *Etnik Kimlik ve Evsel Mekan, Konut Değerlendirme Sempozyumu*, İTÜ Mimarlık Fakültesi Yayınları, 2005.

Kurth, H., Anpassungsfähige Grundrisse Oder Anpassungsfähige Mieter?, Werk, (1970) 6,409-411, 1970.

Korkmaz, Zeynep. Dijital Teknolojileri Kullanım Alışkanlıkları ve Sosyalleşme: İlkokul Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yeni Medya ve İletişim Yönetimi, İstanbul, 2019.

Kumbasar, Bengü Sinem. Konut Gelişiminde Gelecek Vizyonları, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, 2008.

Martin, C. A.. From High Maintenance to High Productivity. *Industrial And Commercial Training*, 39-44, 2005.

Norberg-Schulz, C. Existence, space & architecture. (No Title). 1971.

Önal, Feride. “Yapı Adası İç Boşluğunun, Kentsel Mekana Katılımına Yönelik Bir Model Önerisi” Doktora Tezi, YTÜ. Fen Bilimleri Enstitüsü, 1997.

Pallasmaa, Juhani. *Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular*. İstanbul: Yem Yayınları, 2011.

Pekcan, G., Denetimsiz İnternet Yayıncılığının Z Kuşağında Yarattığı Toplumsal ve Kültürel Algılar Üzerine İnceleme: İnternet Yayıncılığı Uygulaması Olarak Tiktok Örneği, Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Çanakkale, 2022.

Pekpostalıcı, Ayşegül. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Tarihi Perspektif İçinde “Ev” Kavramı Yüksek Lisans Tezi, İç Mimarlık Anabilim / Anasanat Dalı Yüksek Lisans Programı, 2009.

Polatoğlu, Çiğdem. Mimarlıkta Görsel Etki Değerlendirme Yöntem ve Teknikleri. İstanbul: YTÜ, 2012.

Rapoport, Amos. *A. House Form and Culture*. Englewood Cliffs, Nj: Prentice-Hall, 1969.

Saran, Mine. *İnternet ve Halkla İlişkiler*. Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi (1), 61-75, 2005.

Schawbel, D. (2012, 02 21). *Millennials Vs. Baby Boomers: Who Would You Rather Hire?*. 2012.

Schulz, N.C. *Existence Space & Architecture*. Studio Vista, Praeger Publishers Inc., London, 1971.

Sever, İ. A. *Covid-19 Pandemisi Sonrası Normalleşme Sürecinde Mobil Mekânların Mimari Tasarım Ölçütleri ve Bir Çözüm Önerisi*. Mimarlık ve Yaşam, 5(2), 477-485. 2020.

Selçuk, H. T., Konutu Y Kuşağı ve Mobilite Üzerinden Düşünmek. 21. Yüzyıl Konut Tartışmaları Kongresi (pp.295-306). İstanbul, Turkey , 2020.

Siegal, J. *Mobile: The Art Of Portable Architecture*, Princeton Architectural Press, Ed. Siegal, J., New York, 2002.

Solak, S. G. *Mekan- Kimlik Etkileşimi: Kavramsal ve Kuramsal Bir Bakış*, Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi, İstanbul, 2017.

Sommer, R. *Personal Space: The Behavioral Basis Of Design*. New Jersey: Prentice Hall Publishing, 1969.

Süvari, Anıl. *Esneklik ve Değişebilirlik Kavramlarının Toplu Konut İç Mekan Tasarımlarına Etkisi*. Fbu-Dae Araştırma Makalesi/Research Article. İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü Afyon Kocatepe Üniversitesi, Afyon / Türkiye, 2023.

Tamgaç. Saltuk. Küçük Konut ve Mahremiyet. İstanbul Teknik Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi Fen Bilimleri Enstitüsü, 1997.

Tanrıvermiş Y., ve Güneş, P., *Mekan Algısı ile Kentsel Kimlik: Pazar İlçesi Örneği*. Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 25(3), 1140-1161., 2023.

Ünlü, S., Küreselleşen Dünyada Yeni Kentsel Kurgular: “Stüdyo Dairelerde Yaşam”, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2014.

Venkatesh, Alladi Computers and Other Interactive Technologies for the Home, Communications of the ACM, 1996.

Westbury, P. S *Demountable Buildings- A New Design Strategy?*, Euro Happold, Camden Mill, Lower Bristol Road, Bath, Transactions On The Built Environment Vol 21, © 1996 Wıt Press

Williams, W., Parkes, E.L. ve Davies, P. Wordle: A method for analysing MBA student induction experience. The International Journal of Management Education, 11(1), 44-53., 2013.

Yengin, Ataman Didem. Sosyal Medya ve Akıllı Mobil Teknoloji: Akıllı Sosyal Yaşamlar, İstanbul Aydın University, Turkey

Yüksel, Mehmet. *Mahremiyet Hakkına ve Bireysel Özgürlüklere Felsefi Yaklaşımlar*, Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi. Ankara Üniversitesi Sbf Dergisi 64-1, 2009.

Ersoy, Z., Konut ve Ev Kavramlarının Karşılaştırmalı Analizi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü / Bina Bilgisi Ana Bilim Dalı, 2002.

Etimonline, 2005. <http://www.etymonline.com> (Aralık 2023)

URL -1 <https://graphcommons.com/> (Şubat 2023)

URL-2 <https://www.typeform.com/> (Şubat 2023)

URL-3 <https://sozluk.gov.tr/> <https://tdk.gov.tr/> (Aralık 2023)

URL-4 <https://tr.pinterest.com/pin/27866091440090372/> (Aralık 2023)

URL-5 <https://tr.pinterest.com/pin/8373949300589100/> (Aralık 2023)

URL-6 <https://tr.pinterest.com/pin/157344580724595584/> (Ocak 2024)

URL-7 <https://tr.pinterest.com/pin/96968198211072899/> (Ocak 2024)

URL-8 <https://tr.pinterest.com/pin/672303050647750009/> (Ocak 2024)

- URL -9 <https://tr.pinterest.com/pin/360921357644542845/> (Ocak 2024)
- URL-10 <https://tr.pinterest.com/pin/110619734588362530/> (Ocak 2024)
- URL-11 <https://www.youtube.com/watch?v=s4x59Aqhqw0> (Ocak 2024)
- URL-12 <https://tr.pinterest.com/pin/1102326446282460937/> (Mart 2024)
- URL-13 <https://tr.pinterest.com/pin/281543721687924/> (Mart 2024)
- URL-14 <https://tr.pinterest.com/pin/171277592071574459/> (Mart 2024)
- URL-15 <https://tr.pinterest.com/pin/831477149967565484/> (Mart 2024)
- URL-16 <https://tr.pinterest.com/pin/608689705914897722/> (Nisan 2024)
- URL-17 <https://tr.pinterest.com/pin/658510776785860248/> (Nisan 2024)
- URL-18 <https://tr.pinterest.com/pin/24066179250767382/> (Nisan 2024)
- URL-19 <https://tr.pinterest.com/pin/326018460542409890/> (Nisan 2024)
- URL-20 <https://tr.pinterest.com/pin/1829656092538922/> (Mayıs 2024)
- URL-21 <https://tr.pinterest.com/pin/780178335460953133/> (Mayıs 2024)
- URL-22 [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanım-Arastırması-2023-49407](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanım-Arastırması-2023-49407) (Şubat 2024)

EKLER

EK-1: İnteraktif Anket Çalışması, Anket Soruları

1. Merhaba, 'Dijital Etkileşimli Anket Deneyimine ' hoş geldiniz. Bu interaktif anketle yaşadığımız mekanların yenileşme sürecinin bizleri nasıl etkilediğini deneyimleyeceğiz. Aşağıda belirtilen ONAM FORMU'nu inceledikten sonra ankete başlayabilirsiniz. (Lütfen bu linke tıklayın onaylıyorum seçeneğini seçtikten sonra ankete başlayabilirsiniz.)
A) Onaylıyorum
2. Anket boyunca sizlere katman/tabaka kavramıyla ilgili sorular sorulacaktır. Katman sizin yaşadığınız mekân ve sıklıkla vakit geçirdiğiniz ortam olarak tanımlanmaktadır. Bu mekanlar sadece ev olarak düşünülmemektedir. Bu mekanlar vakit geçirdiğiniz cafeler, okulunuz, çalıştığınız alanları ve arkadaşlarınızla buluştuğunuz alanları kapsamaktadır. (Katman diyagramı anlatımı)
A) Sıradaki soru
3. Ankette soruların alt kısmında göreceğiniz * 'lı kısaltmaların öncelikle size tanımlarından bahsetmek isterim. 4 kategoriden oluşan kısaltmalar anket boyunca karşınıza çıkacaktır. Bunlar ankette cevaplayacağınız soruların analiz kriterleridir.
A) Sıradaki soruya
4. Cinsiyetiniz ve yaşıınız nedir?
5. Hangi ülkede yaşıyorsunuz? *ÇFM(Çevresel-Fiziksel-Mekansal)+*TS (Toplumsal- Sosyokültürel)
A) Türkiye
B) Fransa
C) Amerika
D) Avusturalya
E) Avusturya
F) Almanya
G) Kore
H) İspanya
6. Hangi şehirde yaşıyorsunuz? *TS (Toplumsal- Sosyokültürel)
7. Dijitalleşmeyi hayatınızın hangi alanlarında kullanıyorsunuz? *TS (Toplumsal- Sosyokültürel)
A) Sosyalleşirken kullanıyorum
B) Yeni bir şey faaliyet öğrenmek için
C) Eğitim alanında kullanıyorum
D) İşimi uzaktan yürütmede kullanıyorum
E) Uzaktan katılmam gereken etkinliklerde kullanıyorum.
F) E ticaret sitelerinden bir şey alacağım zaman kullanıyorum.
G) Hepsi
8. Öğrenci misiniz? *TS (Toplumsal- Sosyokültürel)

EVET HAYIR

EVET DİYENLER 9'DAN HAYIR DİYENLER 13. SORUYA

9. Uzaktan eğitimin size göre en verimli özelliği aşağıdakilerden hangisidir?
*TS (Toplumsal- Sosyokültürel)
A) Kişiselleştirme/özelleştirme
B) Hareket kabiliyeti
C) Erişilebilir olması
D) Diğer eğitim sistemlerine göre maliyeti az
E) Teknolojik bir eğitim imkanı sağlaması
F) İlgi ve odağı artırması
10. Uzaktan eğitimle bu öğrenme yönteminin aldığınızda ne değişti? Sizin için yararlı oldu mu? Yoksa verim alamadınız mı? Açıklayınız. *ÇFM (Çevresel-Fiziksel-Mekânsal)
11. Derslerinizi en rahat çalıştığınız ortam neresidir? *ÇFM (Çevresel-Fiziksel-Mekânsal)+ ET (Estetik-Tasarım) 11. SORUDA EV DİYENLER 12 'YE
A) Ev
B) Kütüphane
C) Cafe
D) Park
E) Okul
12. Bir önceki soruda ders çalışmayı seçtiğiniz ortam yaşadığınız ortam çevresinde uzaklık bakımından hangi katmanda yer alıyor? (Eğer evin yakınındaysa A şıkkını seçiniz. Yurtdışında yaşıyorsanız uluslararası katmanı seçiniz.) *ÇFM (Çevresel-Fiziksel-Mekânsal)
A) Mahalle, Semt
B) İl
C) Ulusal Katman (İstanbul dışındaysanız)
D) Uluslararası Katman (Yurtdışındaysanız)
13. Evinizde vakit geçirirken yaptığınız dijital etkileşimle dışarıdayken yaptığınız dijital etkileşimi karşılaştırır mısınız? Ev ortamındayken arayüzlerle(pc, tablet, telefon,televizyon) vakit geçirdiğiniz zamanla dışarıdayken geçirdiğiniz zaman arasında nasıl bir fark vardır? Örneğin; evdeyken kitap okurken daha konsantre olabiliyorken dışarıda bir cafede kitap okurken odaklanamıyorum. Toplantılarıma ev ortamındayken daha rahat katılabiliyorum. Evde online kurslara katılmak bana daha fazla şey katıyor ve gerektiğinde kayıt olduğu için tekrardan videoları izleyebilirim ama normal kurslarda böyle bir şey mümkün değil gibi... *ÇFM(Çevresel-Fiziksel-Mekânsal)
14. Pandemiden sonrada sosyalleşme alışkanlıklarımız değişti. Ev ortamındayken arkadaşlarınızla nasıl sosyalleşiyorsunuz? *DP (Duygusal-Psikolojik)
A) Arkadaşlarımla görüntülü/ yazışarak konuşuyorum.
B) Arkadaşlarımla sanal ortamda oyun oynuyorum.
C) Arkadaşlarımla sanaldan film, video izliyorum.
D) Arkadaşlarımla sanaldan online etkinliklere katılıyoruz.
E) Arkadaşlarımı eve davet ediyorum.

15. Hobiniz var mı? (Örgü örmek, resim, müzik, bitkiler, balık tutmak, kitap okumak vb.) *DP (Duygusal-Psikolojik) EVET’SE 17.SORUYA, CEVAP HAYIRSA 20.SORU
EVET / HAYIR
16. Hobiniz nedir? Bahsediniz. Birden fazlaysa diğer hobilerinizi de yazınız. *DP (Duygusal- Psikolojik)
17. Ev içinde hobinizi gerçekleştirirken dijital ortamdan yararlandığınız oluyor mu? Hobinizi hangi odada/mekanda yapıyorsunuz? Eğer evdeyken hobinizi yapmıyorsanız cevaba ‘‘Hayır’’ yazınız. Örneğin; Evet oluyor. Piyano çalarken yeni parçaları bilgisayardan video izleyerek öğreniyorum. Oturma odasında yapıyorum. *DP (Duygusal Psikolojik Davranışlar)
18. Pandemi süreciyle birlikte hepimizin hobilerini öğrendiği ortam bir süreliğine dijital dünyaya taşındı. Peki bu süreçten sonra siz aşağıdaki görsellerden hangisini hobilerinizi öğrenebileceğiniz ortam olarak tanımlamayı tercih edersiniz? (Pandemiden sonra nasıl olduğunu düşünerek cevaplayınız.) * ÇFM (Çevresel- Fiziksel-Mekânsal)
- A) ONLINE KURS
B) VIDEO İZLEYEREK KENDİ KENDİNE ÖĞRENMEK
C) EVDE ONLINE ÖZEL DERS
D) ÇEVİRİMDİŞİ KURSLAR (udemy gibi)
E) HOBİME BİR SÜRELİĞİNE ARA VERMEK ZORUNDA KALDIM
19. Online kurs eğitimlerini tercih eder misiniz? *DP (Duygusal Psikolojik Davranışlar) HERKES CEVAPLAYACAK
- A) Hem zamandan hem de yoldan tasarruf edebileceğim için online kursu tercih ederim.
B) Sosyalleşmek için sanal ortamda kurs fikri bana mantıklı gelmiyor. Çünkü insanlarla fiziksel olarak aynı ortamda bulunamıyorsun.
C) Ev ortamında hobilerimi yapabileceğim yeterli alan bulunmuyor o yüzden online kursu tercih etmem.
D) Eğitim olarak online kursları yetersiz ve niteliksiz görüyorum.
E) Tekrardan izleme seçeneği bulunduğu için eksiklerimi tekrar gözden geçirebilirim. İstedğim saatte eğitim alabileceğim için eğer evde yoksam bile eğitime katılabileceğim için online kurs fikrine olumlu bakıyorum.
20. Online kurstan daha önce herhangi bir eğitim aldınız mı? Eğer aldıysanız hangi eğitimi aldınız?Bu eğitim sürecinin kolaylıkları/zorluklarından bahsedebilir misiniz? Eğer herhangi bir eğitim almadıysanız "Almadım " yazıp soruyu cevaplayınız. Örneğin; İngilizce online’den hoca eşliğinde ders aldım. İstedğim saatte hocayla birebir özel ders almak benim için faydalı oldu. Zorlukları internet koptuğu zaman kesinti yaşayabiliyordum gibi cevaplar veriniz. *ÇFM (Çevresel-Fiziksel-Mekânsal)
21. Mesleğiniz nedir? (Eğer öğrenciyseniz ve part-time olarak çalışıyorsanız bu ikisini de belirtiniz.) *TSK (Toplumsal- Sosyokültürel)
22. Çalıştığınız mekân hangi katmanda yer almaktadır? (KATMAN/TABAKA* Eğer yurtdışında yaşıyorsanız uluslararası katman, İstanbul dışında başka bir

- şehirde çalışıyorsanız şehirlerarasını seçiniz.) *ÇFM (Çevresel-Fiziksel-Mekânsal CEVAP A'YSA 25.SORU, CEVAP B,C,D,E,F ise 26. SORUYA
- A) EV
- B) MAHALLE, SEMT (İŞİNİZ EVİNİZE YÜRÜME MESAFESİ KADAR YAKINSA)
- C) İLÇE (TOPLU TAŞIMA KULLANARAK GİDİYORSANIZ VE BİR SAATTEN FAZLA UZUNSA)
- D) ŞEHİRLERARASI
- E) ULUSLARARASI KATMAN
- F) ŞU AN HERHANGİ BİR KURUMDA ÇALIŞMIYORUM
23. Çalışmanızı yaptığınız mekânda ne gibi eksiklikler vardı? *ET (Estetik-Tasarım)
- A) Kendime ait verim alabileceğim çalışma alanı ve ekipmanlarımı koyabileceğim alan yoktu.
- B) Çalışma arkadaşlarımla aynı mekanda olmadığım için psikolojik olarak yalnız hissettim.
- C) Ev ortamının sağladığı rahatlık dikkatimin dağılmasına sebep oldu.
- D) Çalışmaları gerçekleştirebileceğim yeterli iş ekipmanlarım yoktu.
- E) İnternete erişimde sıkıntı yaşadım.
24. Pandemiyle birlikte ofisler ve çalışma ortamları sanal mekanlarda gerçekleştirilerek iş alanları bu süreçte devam ettirildi. Hatta pandemiden sonra bile bazı ofisler bu sürece uyum sağlamasıyla sanal ofis/tele çalışma ortamını hayata geçirdi. Bu mekanların sanal olması ve iş ortamını eve taşıma fikrine olumlu bakıyor musunuz? *TSK (Toplumsal- Sosyokültürel)
- EVET HAYIR
25. Online alışverişin hayatımıza girmesiyle beraber alışveriş alışkanlığınız nasıl değişti? Bir cümleyle açıklayınız. (Örneğin; artık Avm yerine online alışverişini tercih ediyorum. Hem zamandan tasarruf etmiş oluyorum hem de ürün seçeneğine istediğim yerden ulaşabiliyorum gibi.) *TSK (Toplumsal- Sosyokültürel)
26. İnternette sık sık alışveriş yapıyor musunuz? (Bu internetten bir uygulamadan sipariş ettiğiniz yemekte olabilir) *DP (Duygusal-Psikolojik) EVET İSE 27. SORUYA GEÇİN, HAYIR İSE 28.SORU
- A) Evet
- B) Hayır
27. Online alışverişleri tercih etmenizdeki sebep nedir? *DP (Duygusal-Psikolojik)
- A) Hızlı olması ve zamandan tasarruf etmesi
- B) Evden çıkmadan alışverişimin bana ulaşması
- C) Farklı ürün seçeneklerine erişimin fazla olması
- D) 7/24 alışveriş imkanı sağlaması
- E) Kuyrukta bekleme gibi problemle karşılaşılması
28. Sinemada izlediğiniz filmde mi daha keyif alırsınız yoksa evde herhangi dijital cihazla izlediğiniz filmde mi? *DP (Duygusal-Psikolojik)

EV SİNEMA

29. Pandemi ile beraber sinemaya gitme alışkanlığımız bir süreliğine de olsa kesintiye uğradı. Peki pandemi sonrasında bu durum sizi nasıl etkiledi. Dijital platformların hayatımıza girmesiyle sinema alışkanlığımızda değişti. Bu durum sizin sinemaya gitmenizi azalttı mı? *ÇFM (Çevresel-Fiziksel-Mekânsal)

EVET HAYIR

30. Evde en çok dijitalleştiğiniz mekân neresidir? *ET (Estetik-Tasarım)

- A) Yatak Odası
- B) Salon
- C) Mutfak
- D) Oturma Odası
- E) Bahçe
- F) Balkon/Teras
- G) Çalışma Odası

31. Hayatınızın bir döneminde mektup arkadaşınız, sanaldan edindiğiniz arkadaşınız ya da başka ülkede, şehirde yaşayan bir arkadaşınız oldu mu? *DP (Duygusal-Psikolojik) HAYIR DİYENLER 34. SORU

EVET HAYIR

32. Arkadaşınızla nerede tanıştınız? *TSK (Toplumsal- Sosyokültürel) EVET DİYENLER

- A) Sosyal medyadan
- B) Online oyundan
- C) Başka bir arkadaşım sayesinde
- D) Katıldığım online bir eğitimde
- E) Online sohbet sitelerinde
- F) Arkadaşımla önceden tanışıyorduk; eğitim, iş için ülke/şehir değiştirdi.
- G) Evden yurtdışı/ şehir dışıyla bağlantılı olarak onlinedan çalışırken iş yerinde/ okulda

33. Sosyalleşmeyi gerçekleştirirken mekandan kopup dijital dünyada/ boyutta arkadaşlarınızla konuşmanın sizin için ne gibi kolaylıkları ve zorlukları oluyor ? Bu ortamda konuşmak size ne gibi yenilikler katmaktadır? (Örneğin; her zaman görüşemediğimiz için onlinedan konuşmak birbirimizden haberdar olmamızı sağlıyor. İsteddiğimiz zaman ve istediğimiz yerde konuşabiliyor oluşumuz büyük kolaylık. Fakat zorlukları yan yana olduğumuz zamankiyle aynı vakti dijital ortamda gerçekleştirmek çok zor oluyor. Yenilik olarak online'dan beraber yapabileceğimiz aktiviteler buluyoruz. İkimiz dijital ortamda oyun oynuyoruz veya aynı kitabı görüntülü konuştuğumuz sırada okuyoruz vb.) *DP (Duygusal-Psikolojik)

34. Derslere ve çalışmalara katılım süreçleri pandemi boyunca evden online olarak gerçekleştirildi. Peki pandemiden sonra bu değişikliklerle hangi katmanda çalışmayı tercih edersiniz? *ÇFM (Çevresel-Fiziksel-Mekânsal) (Eğer okulunuz veya ofisiniz yurtdışındaysa lütfen uluslararası ölçeği seçiniz.) 39. SORUDA HAYIR DİYENLER BURDAN BAŞLIYOR

- A) Ev
B) Mahalle,Semt
C) İl
D) Ulusal Katman
E) Uluslararası Katman
35. Evde olduğunuz süre boyunca çalışmalarınızı nerede gerçekleştirdiniz?
Pandemi sürecinde çalıştığınız mekanı seçiniz. *ET (Estetik-Tasarım)
A) OTURMA ODASI
B) SALON
C) BALKON / BAHÇE/TERAS
D) MUTFAK
E) YATAK ODASI
F) ÇALIŞMA ODASI
G) MESLEĞİM GEREĞİ UZAKTAN ÇALIŞMA
GERÇEKLEŞTİREMEDİM
36. Oturma odanızda çalışmalarınızı gerçekleştirdiğiniz alanda ne gibi eksiklikler var? Ve nasıl sorunlar yaşadınız? *ET (Estetik-Tasarım 35.SORU A SEÇENLER
A) Herhangi bir masa olmadığı için sehpa tarzı bir şeyi masa olarak kullandım. Rahat bir alan değildi.
B) Evde olduğum için mesai kavramında sarkmalar yaşadım. Fazla mesaiye kaldığım için kendime vakit ayıramadım.
C) İnternet ağı yeterince güçlü değildi bu yüzden sürekli bağlantıda sıkıntı yaşadım.
D) Evde çalıştığım için konsantre olamadım. Dışarıda ve evin içindeki gürültüden dolayı verim alamadım.
E) Bu odayı birden fazla kişiyle kullanmam gerektiği için kendime ait özel alan oluşturmamıştım.
F) Gerekli ekipman, program ve yazılım desteği olmadığı için zorluk yaşadım.
37. Oturma odanızda çalışmanız dışında nasıl vakit geçiriyorsunuz? Bu odayı kimlerle paylaşıyorsunuz? Bu aktiviteleri yaparken dijital arayüzlerden faydalaniyorsanız bu arayüzlerde oturma odasında neler yapıyorsunuz? Örneğin; Bu odada piyano çalarken dijital arayüzleri kullanarak yeni parçalar öğreniyorum. Kütüphanem burada bulunuyor okuma köşesinde vakit geçiriyorum. Yeni kitaplar okumak istediğimde online'dan kitap siparişi bu odadayken veriyorum. Dijital arayüzleri film izlerken kullanıyorum. Bu odayı aile üyeleriyle paylaşıyorum. Annemle paylaşıyorum vb. dijital arayüzleri bu odada nasıl kullandığınızı açıklayınız. *ET (Estetik- Tasarım) 35.SORU A SEÇENLER
38. Salonda çalışmalarınızı gerçekleştirdiğiniz alanda ne gibi eksiklikler var? Ve nasıl sorunlar yaşadınız? *ET (Estetik- Tasarım) 35.SORU B SEÇENLER
A) Yemek masasında çalıştığım için masa konforlu değildi.
B) Evde olduğum için mesai kavramında sarkmalar yaşadım. Fazla mesaiye kaldığım için kendime vakit ayıramadım.

- C) İnternet ağı yeterince güçlü değildi bu yüzden sürekli bağlantıda sıkıntı yaşadım.
- D) Evde çalıştığım için konsantre olamadım. Dışarıda ve evin içindeki gürültüden dolayı verim alamadım.
- E) Bu alanı birden fazla kişiyle kullanmam gerektiği için kendime ait özel alan oluşturamadım
- F) Gerekli ekipman, program ve yazılım desteği olmadığı için zorluk yaşadım.
39. Salonda çalışmanız dışında nasıl vakit geçiriyorsunuz? Bu odayı kimlerle paylaşıyorsunuz? Bu aktiviteleri yaparken dijital arayüzlerden faydalaniyorsanız bu arayüzlerde salonda neler yapıyorsunuz? Örneğin; Burada videodan bakarak yoga yapıyorum. Hatta kendime özel yoga köşesi yaptım. Bu odayı anne ve babamla paylaşıyorum. Ailecek toplandığımızda salondaki büyük yemek masasında yemek yerken dijital platformdan film izliyoruz. Online'dan dans eğitimi aldığım için bilgisayarı televizyona bağlayıp derslere bu odadan katılıyorum vb. dijital arayüzleri bu odada nasıl kullandığınızı açıklayınız. 35.SORU B SEÇENLER *ET (Estetik- Tasarım)
40. Balkonda /bahçede/terasta çalışmalarınızı gerçekleştirdiğiniz alanda ne gibi eksiklikler var? Ve nasıl sorunlar yaşadınız? *ET (Estetik- Tasarım) 35.SORU C SEÇENLER
- A) Balkonda masa yoktu evden sehpa, açılıp kapanan masa gibi bir şeyle çalıştığım için rahat bir çalışma ortamım yoktu.
- B) İnternet ağı yeterince güçlü değildi bu yüzden sürekli bağlantıda sıkıntı yaşadım.
- C) Evde çalıştığım için konsantre olamadım. Dışarıda ve evin içindeki gürültüden dolayı verim alamadım.
- D) Bu alanı birden fazla kişiyle kullanmam gerektiği için kendime ait özel alan oluşturamadım.
- E) Gerekli ekipman, program ve yazılım desteği olmadığı için zorluk yaşadım.
- F) Evde olduğum için mesai kavramında sarkmalar yaşadım. Fazla mesaiye kaldığım için kendime vakit ayıramadım.
41. Balkonda/ bahçede/terasta çalışmanız dışında nasıl vakit geçiriyorsunuz? Bu alanı kimlerle paylaşıyorsunuz? Bu aktiviteleri yaparken dijital arayüzlerden faydalaniyorsanız bu arayüzlerde alanda neler yapıyorsunuz? Örneğin; burada arkadaşlarım geldiğinde oyun geceleri düzenliyoruz. Ailemle yemek yiyorum. Dijital arayüzleri kullanarak burada bitki bakımı hakkında bilgi öğrenip bitkiler ile ilgileniyorum. Burada telefonla/tabletle kendi başıma oyun oynuyorum vb. dijital arayüzleri bu odada/alanda nasıl kullandığınızı açıklayınız. *ET (Estetik- Tasarım) 35.SORU C SEÇENLER
42. Mutfakta çalışmalarınızı gerçekleştirdiğiniz alanda ne gibi eksiklikler var? Ve nasıl sorunlar yaşadınız? *ET (Estetik- Tasarım) 35.SORU D SEÇENLER
- A) Mutfakta çalıştığım masa konforlu değildi.
- B) İnternet ağı yeterince güçlü değildi bu yüzden sürekli bağlantıda sıkıntı yaşadım.

- C) Evde çalıştığım için konsantre olamadım. Dışarıda ve evin içindeki gürültüden dolayı verim alamadım.
- D) Mutfığa aile bireylerim sürekli geldiği için kendime ait özel alan oluşturamadım.
- E) Gerekli ekipman, program ve yazılım desteği olmadığı için zorluk yaşadım.
- F) Evde olduğum için mesai kavramında sarkmalar yaşadım. Fazla mesaiye kaldığım için kendime vakit ayıramadım.
43. Mutfakta çalışmanız dışında nasıl vakit geçiriyorsunuz? Bu odayı kimlerle paylaşıyorsunuz? Bu aktiviteleri yaparken dijital arayüzlerden faydalaniyorsanız bu arayüzlerde mutfaktayken neler yapıyorsunuz? Örneğin; burada vakit geçirdiğim süre boyunca yeni tarifler denemeyi çok seviyorum. Yemek yapmak dışında burada vakit geçirmiyorum vb. Bu dijital arayüzlerden yararlanarak yeni tariflere bakıyorum. Dijital uygulamalardan yararlanarak mutfak eksiklerini online'dan sipariş veriyorum. Bilgisayardan dizi izleyerek bulaşık topluyorum vb. dijital arayüzleri bu odada/alanda nasıl kullandığınızı açıklayınız. *ET (Estetik- Tasarım) 35.SORU D SEÇENLER
44. Yatak odasında çalışmalarınızı gerçekleştirdiğiniz alanda ne gibi eksiklikler var? Ve nasıl sorunlar yaşadınız? *ET (Estetik- Tasarım) 35.SORU E SEÇENLER
- A) Yatak odasında çalışmak için masam yoktu.
- B) İnternet ağı yeterince güçlü değildi bu yüzden sürekli bağlantıda sıkıntı yaşadım.
- C) Evde çalıştığım için konsantre olamadım. Dışarıda ve evin içindeki gürültüden dolayı verim alamadım.
- D) Ortam uyumaya müsait olduğu için çalışırken uykum geldi ve verim alamadım.
- E) Gerekli ekipman, program ve yazılım desteği olmadığı için zorluk yaşadım.
- F) Evde olduğum için mesai kavramında sarkmalar yaşadım. Fazla mesaiye kaldığım için kendime vakit ayıramadım.
45. Yatak odasında çalışmanız dışında nasıl vakit geçiriyorsunuz? Bu odayı biriyle paylaşıyor musunuz? Bu aktiviteleri yaparken dijital arayüzlerden faydalaniyorsanız bu arayüzlerde yatak odasında neler yapıyorsunuz? Örneğin; kitap okuma köşem var ve odamda yatakta uzanarak dijital platformlardan film izlemeyi tercih ediyorum. Arkadaşlarımla görüntülü olarak yatakta uzanırken konuşuyorum. Online kurslara çalışma köşemden katılıyorum. Odayı eşimle paylaşıyorum. Odayı kimseyle paylaşmıyorum vb. dijital arayüzleri bu odada/alanda nasıl kullandığınızı açıklayınız. *ET (Estetik- Tasarım) 35.SORU E SEÇENLER
46. Çalışma odasında çalışmalarınızı gerçekleştirdiğiniz alanda ne gibi eksiklikler var? Ve nasıl sorunlar yaşadınız? *ET (Estetik- Tasarım) 35.SORU F SEÇENLER
- A) İnternet ağı yeterince güçlü değildi bu yüzden sürekli bağlantıda sıkıntı yaşadım.

- B) Evde çalıştığım için konsantre olamadım. Dışarıda ve evin içindeki gürültüden dolayı verim alamadım.
 - C) Ortam uyumaya müsait olduğu için çalışırken uykum geldi ve verim alamadım.
 - D) Gerekli ekipman, program ve yazılım desteği olmadığı için zorluk yaşadım.
 - E) Evde olduğum için mesai kavramında sarkmalar yaşadım. Fazla mesaiye kaldığım için kendime vakit ayıramadım.
47. Çalışma odasında çalışmanız dışında nasıl vakit geçiriyorsunuz? Bu odayı kimlerle paylaşıyorsunuz? Bu aktiviteleri yaparken dijital arayüzlerden faydalaniyorsanız bu arayüzlerde çalışma odasında neler yapıyorsunuz? Örneğin; Burada internetten sanal müze turlarını bakıyorum. Online'dan alışveriş yapıyorum. Video izleyerek spor yapıyorum. Bu odayı kardeşimle paylaşıyorum o bu odada oyun oynarken bende çizim yapıyorum vb. Dijital arayüzlerden yararlanarak araştırma yapıyorum. *ET (Estetik- Tasarım)

35.SORU F SEÇENLER

48. Sizin için evde çalışmanın ne gibi avantajları var? *DP (Duygusal-Psikolojik)

35.SORU G SEÇENLER

- A) Yolda harcadığınız gereksiz vakit ortadan kalkmış oluyor.
 - B) Evde çalışılınca daha fazla uyunabiliyor.
 - C) Esnek çalışma saatleri uygulama fırsatı
 - D) Daha iyi iş ve yaşam dengesi oluşuyor.
 - E) Daha fazla fiziksel aktivite yapabilme olanağı sağlanıyor.
 - F) İş devamsızlıkları azalır.
 - G) Teknolojik cihazlar kullanıldığı için yeni iletişim becerileri ve uygulama kullanım becerileri gelişmektedir.
49. Yaşadığınız evi kimlerle paylaşıyorsunuz? *TSK (Toplumsal- Sosyokültürel)
- A) Anne ve babamla yaşıyorum.
 - B) Annemle yaşıyorum.
 - C) Babamla yaşıyorum.
 - D) Tek yaşıyorum.
 - E) Annem ve kardeşimle yaşıyorum.
 - F) Babam ve kardeşimle yaşıyorum.
 - G) Çocuğum/ çocuklarımla yaşıyorum.
 - H) Eşimle yaşıyorum.
 - İ) Ev arkadaşıyla yaşıyorum.
50. Evinizde kaç oda bulunuyor? Bu odaları normal işlevlerinden farklı kullanıyor musunuz? Kullanıyorsanız hangi işlevlerde kullanıyorsunuz? Neden işlevinden farklı kullanıyorsunuz? Evinizde bulunan odaların işlevleri nedir açıklayınız. Örneğin; 3 yatak odası var. Bu odaların bir tanesini çalışma odasına dönüştürdüm. 2 yatak odası var ama bir tanesini misafir odası yaptım. Gelen misafirlerim çok olduğu için vb.*ET (Estetik- Tasarım)
51. Evinizde kendinizle vakit geçirebileceğiniz özel bir alanınız var mı? Eğer bu alan yoksa dijital arayüzleri kullanarak evinizde yaşayan kişilerle ortak/uyumlu bir şekilde nasıl vakit geçiriyorsunuz? Ortak noktada uyum

sağlayamadığınız zamanlarda nasıl bir çözüm bulup dijitalleşiyorsunuz? Örneğin; salon hepimizin ortak kullanım alanı olduğu için kimi zaman babam televizyondan maç izlerken eğer bende bu alanda bulunduğumda bilgisayardan diğer koltukta kulaklığımı takıp dijital platformdan başka bir şey izliyorum. Bir şekilde ortamdan kopup kendimle vakit geçirebileceğim bir alan yaratıyorum. Annemde o sırada maçı izlerken tablette yemek tarifleri bakıyor vb. dijital platformları aynı mekanda nasıl kullandığınızdan bahsediniz. *ET (Estetik-Tasarım)

52. Şehir dışı veya yurt dışı seyahatleriniz için rezervasyonlarınızı nasıl gerçekleştiriyorsunuz? *TSK (Toplumsal- Sosyokültürel)
- A) İnternet siteleri
B) Sosyal medya uygulamaları
C) Telefonla arayarak
53. Pandemiden sonra mahremiyet alanlarınızda olan bu değişimler herkesi psikolojik yönde etkiledi. Bu süreçte özgürlük alanlarımız sınırlandı. Evde daha çok vakit geçirilmeye başlandı. Evde geçirdiğiniz zaman boyunca dijital arayüzler kullanarak kendinizi ne yönde ve nasıl geliştirdiniz? Bu yönü ev ortamındayken nasıl öğrendiniz? Örneğin; Eskiden yemek yapmak konusunda iyi değildim. Pandemiden sonra mutfakta dijital arayüzleri kullanarak yeni tarifler öğrenmeye başladım. Pandemiden sonra bu geliştirdiğiniz özelliğiniz nedir? Birer cümleyle açıklayınız. *DP (Duygusal- Psikolojik)
54. Pandemiden sonra spor alanlarımızda da büyük bir değişiklik olmuştur. Peki bu değişiklikten sonra sporu yaptığınız mekân aşağıdakilerden hangisidir? *ET (Estetik-Tasarım)
- A) SALON/OTURMA ODASI
B) YATAK ODASI
C) BAHÇE
D) PARK/ SAHİL
E) ÇALIŞMA ODASI
F) EVDE YAPMAM, SPOR SALONUNA GİTMEYİ TERCİH EDERİM.
G) SPOR YAPMIYORUM
55. Evde yaptığınız spor aktivitesini nasıl yapıyorsunuz? Herhangi bir interaktif araç kullanarak mı yapıyorsunuz? *ÇFM (Çevresel-Fiziksel-Mekânsal)
- A) İnternette spor videoları izleyip yapıyorum.
B) Bir yerden bakarak yapmıyorum. Önceden gittiğim spor salonunda öğrendiğim egzersizleri uyguluyorum.
C) Online'dan hocayla çalışıyorum.
D) Tek başıma yapmayı hiç sevmem. O yüzden arkadaşımın görüntülü konuşurken aynı anda spor yapıyoruz.
E) Oturduğum sitede spor salonu var oraya inip yapmayı tercih ediyorum.
F) Spor aletleriyle spor yapıyorum.
G) İnteraktif araç kullanarak yapmam.
56. Şimdi olduğunuz yerden Fransa'da Louvre Müzesine gidiyoruz. Bu videoyu şu an hangi tabakadan/katmandan izlediniz? KATMAN* Bulduğunuz katman

hangisidir? Eğer evinizin çevresinde bir cafede ya da komşunuzdaysanız B seçeneğini, İş yerinde, okuldaysanız ya da arkadaşlarınızla evinizden uzakta buluşuyorsanız C seçeneğini seçiniz. *ÇFM (Çevresel-Fiziksel-Mekânsal)

- A) EV
- B) MAHALLE, SEMT
- C) İL
- D) ULUSAL KATMAN
- E) ULUSLARARASI KATMAN

57. Sanal müzeyi ilk defa bu ankette mi deneyimlediniz? Müzeye gitmekle sanal müzeyi gezmeyi karşılaştırırsanız sizce ne gibi dezavantajları vardır? (Kısaca bir cümleyle açıklayınız.) *DP (Duygusal- Psikolojik)
58. Evdeyken bulunduğunuz ortamdan kopup dijital ortamda etkileşime geçebilmek için neler yapıyorsunuz? *ÇFM (Çevresel-Fiziksel-Mekânsal)
59. İnsanlar günümüzde dijitalleşmeyi neden tercih ediyor? Sizce bunun kolaylıkları ve zorlukları nelerdir? Kısaca birkaç cümleyle nedeninden bahsediniz. *ÇFM (Çevresel-Fiziksel-Mekânsal)
60. Evin yeni pozisyonu sizde hangi kavramı çağırıştırıyor? *DP (Duygusal- Psikolojik)
- A) İnteraktif düzlemler
 - B) Özgürlük
 - C) Sınırsız düzlemler
 - D) Esneklik
 - E) Sanal mekanlar
 - F) Kolaylık
 - G) Dijitallik
61. "Küresel Ev" sizce hangi kavram ile ilişkilidir? *ÇFM (Çevresel-Fiziksel-Mekânsal)
- A) Zaman ve mekansal mesafeler
 - B) Bireysel hareketlilik
 - C) Mekansal ayrışma
 - D) Sosyal bağlar
 - E) Fiziksel bağlar
 - F) Yeni özgürleşen mekan
62. Anket boyunca yaptığınız şey aslında tam olarak buydu. Mekandan bir süreliğine koparak farklı bir deneyim yaşamış oldunuz. Bu da gösteriyor ki bulunduğunuz mekandan uzaklaşmak için sadece internete bağlanıp ortamdan kopmanız yeterlidir. İnternetle kurduğunuz etkileşim sayesinde evin yeni boyutu bize gösteriyor ki evde olduğumuz süre boyunca farklı alanlarla yapılan etkileşim bize farklı deneyimler sağlıyor. İnternet sayesinde birçok aktiviteyi ev ortamında gerçekleştirebiliyoruz.
- A) Anketi bitirebilirsiniz. BİTİŞ.

EK-2: Etik Kurul Onay Formu



T.C.
İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ

ETİK KURUL KARARI

Toplantı Tarihi:	07.12.2023
Karar No:	2023/131
Sorumlu Araştırmacı:	İlayda Karımca
Araştırma Başlığı:	Dijital Etkileşimli Arayüzlerle Mobil Olan Evin Yeni Pozisyonunun Kullanıcı Profilleri Üzerinden İncelenmesi
Başlangıç Tarihi:	Etik onayı alındıktan sonra
Etik Kurul İzninin Süresi:	1 yıl (Uzatma Hakkı mevcut olarak)

İstanbul Kültür Üniversitesi etik Kurulu'na değerlendirilmek üzere başvuruda bulunduğunuz yukarıda künyesi yazılı projenizin başvuru dosyası ile ilgili belgeleri, Üniversitemiz "Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu" tarafından araştırmanın gerekçe, amaç, yaklaşım ve yöntemleri dikkate alınarak incelenmiştir.

Yapılan inceleme sonucunda çalışmanın gerçekleştirilmesinde etik ve bilimsel açıdan sakınca bulunmadığına karar verilmiştir.

Notlar:

- Araştırmanın başlangıç tarihinin gecikmesi durumunda Etik Kurulu'na başvurularak tarihlerin değiştirilmesi gereklidir.
- Araştırmanın gerçekleştirileceği birimlerin yöneticilerinden de ayrıca izin alınması gerekli olabilir.
- Araştırmaya katılan kurum dışı merkezlerden ayrıca idari izin alınması gerekmektedir.

Prof. Dr. Seyhan Altun

Etik Kurul Başkanı