

ART/icle:
Sanat ve Tasarım Dergisi

ART/icle:
Journal of Art and Design

CİLT / VOLUME: 1, SAYI / ISSUE: 2

ISSN: 2718-1057 & e-ISSN: 2791-7665

ARALIK / DECEMBER 2021

**ART/icle: SANAT VE TASARIM DERGİSİ
(ULUSLARARASI HAKEMLİ DERGİ)**
ART/icle: JOURNAL OF ART AND DESIGN
(INTERNATIONAL PEER-REVIEWED JOURNAL)

CİLT / VOL. 1 • SAYI / ISSUE 2 • ARALIK/DECEMBER 2021 • ISSN: 2718-1057 & e-ISSN: 2791-7665

İstanbul Gelişim Üniversitesi Adına Sahibi / Owner on Behalf of Istanbul Gelisim University
Prof. Dr. Nail ÖZTAŞ

Yayın Kurulu / Editorial Board

Prof. Dr. Şükran Güzin ILICAK AYDINALP
Prof. Dr. İsmet ÇAVUŞOĞLU
Prof. Dr. Asli ALBAYRAK
Prof. Erol YILDIR
Dr. Öğr. Üyesi Pelin AYKUT

Editör / Editor

Dr. Öğr. Üyesi Pelin AYKUT

Editör Yardımcısı / Assistant Editor

Dr. Öğr. Üyesi Murat DOĞAN

Yazı İşleri Müdürü / Director of Editorial Office

Dr. Öğr. Üyesi Çağlayan HERGÜL

Yazı İşleri Kurulu / Publication Board

Arş. Gör. Eda ÇEKEMCİ, Arş. Gör. Emel ÇİRİŞOĞLU, Öğr. Gör. Nihal EKİCİ DEMİR
Arş. Gör. Büşra KAMACIOĞLU, Arş. Gör. Merve KARADABAN, Arş. Gör. Okan KIRBACI
Arş. Gör. Tuğçe ÖZTÜRK, Arş. Gör. Gökçe UZGÖREN

Katkıda Bulunan / Contributory

Uzm. Ahmet Şenol ARMAĞAN

Kapak Tasarım / Cover Design

Öğr. Gör. İrem Fulya ÖZKAN



© İstanbul Gelişim Üniversitesi Yayınları
© Istanbul Gelisim University Press
Sertifika No / Certificate Number: 47416
Her hakkı saklıdır. All rights reserved.

Yazışma / Correspondence:

İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,
Cihangir Mahallesi, Şehit Piyade Onbaşı
Murat Şengöz Sokak No: 8 Avcılar / İSTANBUL / TÜRKİYE

Tel. / Phone: +90 212 4227020

Belgeç / Fax: +90 212 4227401

E-posta / E-mail: article@gelisim.edu.tr

Ağ Sayfası/ Web Sitesi:

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/stdarticle>

Danışma Kurulu / Advisory Board

Prof. Dr.

Dimitar Iliev BALKANSKI, Sofya Üniversitesi / BULGARİSTAN
Plamen BRATANOV, Varna Teknik Üniversitesi / BULGARİSTAN
Dimitar CHOLAKOV, Shumen Üniversitesi / BULGARİSTAN
Valeri CHAKALOV, Shumen Üniversitesi / BULGARİSTAN
Ergin ÇAVUŞOĞLU, Middlesex Üniversitesi / İNGİLTERE
İsmet ÇAVUŞOĞLU, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE
Elif ÇİMEN, Balıkesir Üniversitesi / TÜRKİYE
Metin İNCE, Anadolu Üniversitesi / TÜRKİYE
Erol KILIÇ, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi / TÜRKİYE
Ivaylo MIRCHEV, Ulusal Sanat Akademisi / BULGARİSTAN
Mustafa Orkun MÜFTÜOĞLU, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi / TÜRKİYE
Ferhat Kamil SATICI, Düzce Üniversitesi / TÜRKİYE
Bülent VARDAR, Beykent Üniversitesi / TÜRKİYE
Selahattin YILDIZ, Maltepe Üniversitesi / TÜRKİYE
Serdar YILMAZ, Balıkesir Üniversitesi / TÜRKİYE

Doç. Dr. / Assoc. Prof. Dr.

Müzeyyen Sevtap AYTUĞ, Uşak Üniversitesi / TÜRKİYE
Müyesser Ebru ERDÖNMEZ DİNÇER, Yıldız Teknik Üniversitesi / TÜRKİYE
Selvihan KILIÇ ATEŞ, Balıkesir Üniversitesi / TÜRKİYE
Berna KURT KEMALOĞLU, İstanbul Aydın Üniversitesi / TÜRKİYE
Metin KUŞ, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE
Yaprak ÖZEL, İstanbul Ticaret Üniversitesi / TÜRKİYE
Katharina ROWOLD, Roehampton Üniversitesi / İNGİLTERE
Duygu SABANCILAR İŞTİN, Balıkesir Üniversitesi / TÜRKİYE

Dr. Öğr. Üyesi / Asst. Prof. Dr.

Ayşegül AKÇAY KAVAKOĞLU, İstanbul Teknik Üniversitesi / TÜRKİYE
Aslı AKSOY, Haliç Üniversitesi / TÜRKİYE
Fırat ARAPOĞLU, Altınbaş Üniversitesi / TÜRKİYE
Elif AVCI, Osmangazi Üniversitesi / TÜRKİYE
Murat AY, Doğuş Üniversitesi / TÜRKİYE

Nigar ÇAPAN KAVRUK, Marmara Üniversitesi / TÜRKİYE
Öznur IŞIR, Balıkesir Üniversitesi / TÜRKİYE
Meriç KIRMIZI, Ondokuz Mayıs Üniversitesi / TÜRKİYE
Melis OĞUZ, Beykent Üniversitesi / TÜRKİYE
Önder PAKER, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE
İsmail Hakkı TEKİNER, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi / TÜRKİYE
Zerrin Funda ÜRÜK, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE
Sakine YILDIZ SALMAN, İstanbul Teknik Üniversitesi / TÜRKİYE
İlkay YILMAZ, İstanbul Ayyansaray Üniversitesi / TÜRKİYE

&

Bu Sayının Hakemleri / Reviewers for This Issue

Prof. Dr.

Erol YILDIR, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE

Doç. Dr. / Assoc. Prof. Dr.

Bengü BATU ERTUNG, Ankara Üniversitesi / TÜRKİYE
Ali Murat KIRIK, Marmara Üniversitesi / TÜRKİYE
Yaprak ÖZEL, İstanbul Ticaret Üniversitesi / TÜRKİYE

Dr. Öğr. Üyesi / Asst. Prof. Dr.

Asiye AKGÜN GÜLTEKİN, İstanbul Kültür Üniversitesi / TÜRKİYE
Aslı AKSOY, Haliç Üniversitesi / TÜRKİYE
Gül Aslı AKSU, Kastamonu Üniversitesi / TÜRKİYE
Murat AY, Doğuş Üniversitesi / TÜRKİYE
Uğur ÖZCAN, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi / TÜRKİYE
Leyla SURİ, İstanbul Ticaret Üniversitesi / TÜRKİYE
Çiğdem TANYEL BAŞAR, İzmir Demokrasi Üniversitesi / TÜRKİYE
Ömer Faruk TUNCER, Yıldız Teknik Üniversitesi / TÜRKİYE
Özge UĞURLU, Üsküdar Üniversitesi / TÜRKİYE
Derya YORGANCIOĞLU, Özyeğin Üniversitesi / TÜRKİYE

İÇİNDEKİLER / CONTENTS

Sayfa/Page

iii	<i>Danışma Kurulu / Advisory Board</i>
iv	<i>Bu Sayının Hakemleri / Reviewers for This Issue</i>
v	<i>İçindekiler / Contents</i>

ARAŞTIRMA MAKALELERİ / ORIGINAL RESEARCH ARTICLES

180-194	Öznur IŞIR, Metin İNCE Tasarım Eğitiminde Workshop Etkinlikleri Üzerine Bir Durum Çalışması / A Case Study on Workshop Activities in Design Education
195-214	Yaprak ÖZEL, Tamer TUNBİŞ Kamusal Mekân ile Konut Mekânının Kesişiminde İç Mimarlık Çözümlenmeleri / Interior Architecture Analysis at the Intersection of Public Space and Residential Space
215-248	Zerrin Funda ÜRÜK, Belgin İPEK, Büşra KAMACIOĞLU, Gökçe UZGÖREN, Sema ÇAĞLAR Türkiye’de Yükseköğretim Kurumlarında Sanat ve Tasarım Eğitimi ve Geleceği / Art and Design Education and Future in Higher Education Institutions in Turkey
249-267	Samara AL ZUHAIRI, Murat DOĞAN Fonksiyonel Gıdaların Gastronomideki Önemi / The Importance of Functional Foods in Gastronomy
268-290	Cansın İlayda ÇETİN Mimari Değerleri Koruma Üzerine: Venedik Pamuk Fabrikası Örneği / On Preserving Architectural Values: The Case of the Venice Cotton Factory

291-318 Ayten Bengisu CANSEVER
İdeolojik Temayüllerin Yeniden Üreticisi Olarak Dijital Oyunlar Üzerine Bir İnceleme: “PUBG Örneđi” / A Study on Digital Games as Reproducers of Ideological Tendencies: “The Example of PUBG”

ART/icle
Cilt 1, Sayı 2, Aralık 2021 - ISSN: 2718-1057 & e-ISSN: 2791-7665
Makale İstatistikleri

ART/icle
Vol. 1, Issue 2, December 2021 - ISSN: 2718-1057 & e-ISSN: 2791-7665
Article Statistics

Bu Sayının Makaleleri

Articles of This Issue 6

Düzeltilme Alan Makaleler

Corrected Articles 5

Reddedilen Makaleler

Rejected Articles 2

Kabul Edilen Makaleler

Accepted Articles 1

Süreci Devam Eden Makaleler

Articles in Process 3

Dergimize gönderilen makalelerin tümü intihal tespit aracıyla incelenmektedir.
All articles submitted to our journal are analyzed by plagiarism detection tools.

Tasarım Eğitiminde Workshop Etkinlikleri Üzerine Bir Durum Çalışması*

Öznur IŞIR**, Metin İNCE***

Öz

Amaç: Kullanımı giderek yaygınlaşan workshoplar, özellikle şirketlere kişisel ve kurumsal gelişim hizmetleri veren kurumlar tarafından keşfedilmiş ve sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır. Eğitim alanında kullanılması son yıllarda giderek yaygınlaşsa da yapılan literatür taraması bu konuda bilimsel araştırmaların oldukça kısıtlı olduğunu göstermiştir. Bu araştırma, alanyazındaki bu eksikliği bir nebze gidermeyi, tasarım eğitiminde örgün eğitimi destekleyecek ve güçlendirecek bir eğitim ortamı olarak workshoplardan nasıl yararlanılabileceğine dair öneriler sunmayı ve bilgi çağında tasarım derslerinin işlenişine farklı bir bakış açısı getirmeyi hedeflemektedir.

Kavramsal/Kuramsal Çerçeve: Workshopların tasarım eğitiminde oldukça sık kullanılmasına karşın bu konuda yapılan yayınların oldukça kısıtlı olduğu fark edilmiştir. "Mimari Tasarım Eğitiminde Workshop-Stüdyo paralelliği Üzerine" isimli tez Türkiye'de bu alanla ilgili yapılan ayrıntılı araştırmaların ilki sayılabilmekle birlikte, araştırma bir anket çalışmasıdır. "Mimarlık Eğitimi'nde Bir Stüdyo Yöntemi: Tasarla – Yap Stüdyosu" isimli tez ise aslında direkt workshopları konu edinmemekle beraber, bir "tasarla-yap" workshopu deneyimini ayrıntılı bir şekilde aktarması açısından konu ile alakalıdır. Ulaşılan çok sayıda makale ise genellikle sadece gerçekleştirilen workshopların konseptlerini ele almaktadır. Bu araştırmanın; derinlemesine bilgi edinmek amacıyla workshop süreçlerini analiz etmesi ile alana katkı sağlayacağına inanılmaktadır.

Yöntem: Araştırma, nitel araştırma modellerinden durum çalışması (case study) olarak desenlenmiştir. Tek bir analiz biriminin çoklu durumlar ile ele alınmasından ötürü de durum çalışması desenlerinden "bütüncül çoklu durum deseni" araştırmanın yöntemini oluşturmuştur. Araştırma kapsamında veri seti oluşturulurken gözlem ve yarı yapılandırılmış görüşme yöntemlerinden

Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

Geliş/Received: 19.11.2021 **Kabul/Accepted:** 11.12.2021

* Bu makale, birinci yazarın Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı'nda Doç. Metin İNCE danışmanlığında 2017 yılında kabul edilen aynı başlıklı doktora tezinden üretilmiştir.

** Dr. Öğr. Üyesi, Balıkesir Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü, Balıkesir, Türkiye,

E-posta: oisir@live.com **ORCID** <https://orcid.org/0000-0002-7231-0329>

*** Prof., Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Eskişehir, Türkiye,

E-posta: mince@anadolu.edu.tr **ORCID** <https://orcid.org/0000-0002-3282-5512>

faydalanılmıştır. Verilerin analizinde "çapraz durum analizi" kullanılarak durumlar arasında karşılaştırmalı tematik analiz yapılmıştır.

Bulgular: Workshopların bilgi çağında tasarım eğitimine uygunluğuna ilişkin sonuçlara bakıldığında, araştırma kapsamında ele alınan iki durumda da yürütücünün rehberliğinde, demokratik bir ortamda, süreç odaklı, katılımcıların yaratıcılıklarının ve motivasyonlarının yüksek olduğu, yardımlaşarak ve iş birliği içinde deneysel ve disiplinlerarası çalışmalar gerçekleştirdikleri bir çalışma süreci yaşadıklarına ilişkin bulgulara ulaşılmıştır.

Sonuç: Workshoplar yapıları gereği, bilgi çağında tasarımcılardan beklenen özellikleri kazandıracak ortamları sağlamları açısından oldukça yararlı olduğu görülmüş ve tasarım eğitiminde çok daha fazla yer bulmalarının önemli olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Workshop, Tasarım Eğitimi, Durum Çalışması, Bilgi Çağı.

A Case Study on Workshop Activities in Design Education

Abstract

Purpose: Workshops, whose use is becoming more widespread, have been discovered and used frequently, especially by institutions that provide personal and corporate development services to companies. Although its use in the field of education has become increasingly widespread in recent years, the literature review has shown that scientific research on this subject is quite limited. This research aims to eliminate this deficiency in the literature to some extent, to offer suggestions on how to benefit from workshops as an educational environment that will support and strengthen formal education in design education, and to bring a different perspective to the teaching of design courses in the information age.

Literature Review/Background: Although workshops are used quite frequently in design education, it has been noticed that the publications on this subject are quite limited. Although the thesis named "On Workshop-Studio Parallelism in Architectural Design Education" can be considered the first of the detailed researches on this field in Turkey, the research is a survey study. The thesis titled "A Studio Method in Architecture Education: Design - Build Studio", on the other hand, does not directly focus on workshops, but is relevant in that it conveys the experience of a "design-build" workshop in detail. The large number of articles found generally only deal with the concepts of the workshops carried out. This research; It is believed that it will contribute to the field by analyzing the workshop processes in order to gain in-depth information.

Method: The research was designed as a case study from qualitative research models. Since a single unit of analysis is handled with multiple cases, one of the case study designs, the "multiple case-holistic design" formed the method of the research. Observation and semi-structured interview methods were used while creating the data set within the scope of the research. In the analysis of the data, a comparative thematic analysis was made between the cases by using "cross-case analysis".

Results: *When the results regarding the suitability of the workshops for design education in the information age are examined, it has been found out that in both cases discussed within the scope of the research, they have experienced a working process in a democratic environment, process-oriented, where the creativity and motivation of the participants is high, and where they carry out experimental and interdisciplinary studies in cooperation and cooperation.*

Conclusion: *Due to the nature of the workshops, it has been seen that they are very useful in terms of providing the environments that will bring the features expected from the designers in the information age, and it has been concluded that it is important for them to find more space in design education.*

Keywords: *Graphic Design, Workshop, Design Education, Case Study, Information Age.*

Giriş

İçinde bulunduğumuz bilgi çağı endüstri döneminden çok daha farklı bir toplum yapısını, farklı değerleri ve farklı ihtiyaçları beraberinde getirmiştir. Bu doğrultuda eğitim sisteminin de çağın ihtiyaçlarını karşılayabilmek adına evrimleşmesi gerekmektedir. Tasarım eğitimi çok daha esnek, deneysel, deneyim temelli, problem çözme becerisi kazandıran, bilgiyi değil bilgiye ulaşmayı öğreten, disiplinlerarası ve eleştirel yapıda olmalıdır. Ancak bu özelliklerin tamamının sadece örgün eğitim sistemi ile kazandırılmayacağı pek çok eğitimci tarafından kabul görmektedir. Bilgi çağında, bir tasarımcının sahip olmasını beklediğimiz özelliklerin bazıları ancak yaygın eğitim ortamlarında kazandırılabilir (İnce ve Işır Yarkataş, 2017). Bu araştırmanın genel amacı ise yaygın eğitim ortamlarından biri olan workshoplardan tasarım eğitiminde nasıl yararlanılabileceğini ortaya koymaktır. Bu genel amaç doğrultusunda;

- Tasarım workshoplarının özellikleri nelerdir?
- Tasarım eğitimine yönelik düzenlenen workshoplarda süreç nasıl gerçekleşmektedir?
- Workshoplarda hangi malzeme ve teknikler nasıl kullanılmaktadır?
- Tasarım workshopların bilgi çağında tasarım eğitimine uygunluğu nedir?
- Katılımcıların workshop sürecine ilişkin görüşleri nedir?

sorularına yanıt aranmıştır.

Yöntem

İki ile sınırlandırılmış organizasyonlarda, sınırlı sürelerde ve sınırlı katılımcı ile gerçekleştirilen workshop etkinliklerinin araştırma konusu olarak ele alınmasından ötürü araştırma, durum çalışması olarak desenlenmiştir. Tek bir analiz biriminin çoklu durumlar ile ele alınmasından ötürü

de durum çalışması desenlerinden "bütüncül çoklu durum deseni" araştırmanın yöntemini oluşturmuştur.

Çoklu durum çalışmalarında bir konu veya sorun seçilir, araştırmacı konuyu örneklemek için birden fazla durum çalışmasını seçer. Araştırmacı çeşitli araştırma yerlerinden veya tek bir yer içinde birden fazla programdan incelemek için çeşitli programlar seçebilir. Konuya ilişkin farklı bakış açıları ortaya koymak için araştırmacı genellikle çoklu durumları amaçlı bir şekilde belirler (Creswell, 2013, s. 99). Bu doğrultuda biri mimarlık – seramik alanlarının kesişiminde yer alan; biri ise grafik tasarım üzerine gerçekleştirilmiş iki uluslararası tasarım workshopu durum olarak seçilmiştir.

Verilerin Toplanması

Araştırma kapsamında veri seti oluşturulurken gözlem ve görüşme yöntemlerinden faydalanılmıştır.

Gözlem: Diğer veri edinme yöntemlerinde olduğu gibi, gözlem yöntemini de değişik ölçütler kullanarak sınıflandırmak mümkündür. Bu çalışmada kapsamında katılım durumuna göre; "doğal (doğrudan)", yapılandırılma durumuna göre ise; "yapılandırılmamış gözlem" kullanılmıştır. Gözlem verilerinin kaydedilmesinde alan notlarının yanında video kamera, ses kayıt cihazı ve fotoğraf makinasından yararlanılmıştır.

Görüşme: Görüşme stratejilerini "görüşülenlere göre" ve "araştırmacının tasarımına göre" ikiye ayırmak mümkündür. Görüşülenlere göre sınıflandırıldığında bu araştırma kapsamında "yanıtlayıcı görüşme stratejisi" kullanılmıştır. Biçim açısından bakıldığında ise "ses temelli" ve "yüz yüze görüşme" tercih edilmiştir. Yapısına göre sınıflandırıldığında da bu araştırma kapsamında yapılan görüşmeler "standartlaştırılmış açık uçlu görüşme"lerdir.

Katılımcıların seçilmesi: Mülakat, görüşme yolu ile bilgi toplama, ilk önce, kimin ile görüşüleceği konusunda karar vermek ile başlar. Bu da araştırmacının neyi kimin bakış açısından öğrenmeyi istemesini bilmesine bağlıdır (Merriam, 2013, s. 102). Bu bağlamda araştırma kapsamında görüşme yapılacak katılımcılar seçilirken, etkinliklerin yapıldıkları okulların öğrencileri olmamaları ön planda tutulmuştur. Şehir dışındaki başka üniversitelerden gelen katılımcıların, şehire, ortama ve diğer katılımcılara tamamen yabancı olmalarının yaşadıkları süreci daha benzersiz kıldığı öngörülmüştür. Ayrıca tüm katılımcılar ilk defa bir workshopa katılan öğrencilerden seçilmiştir.

Verilerin Analizi

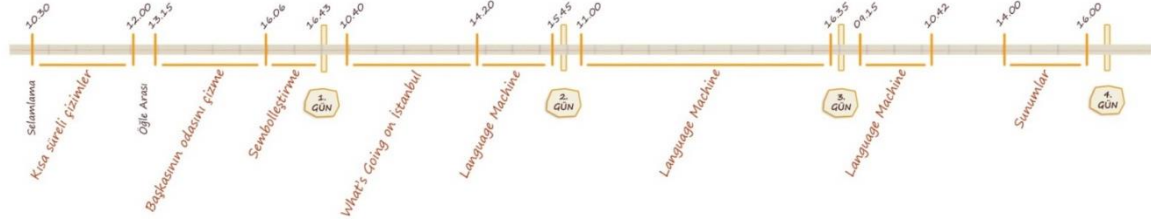
Bu araştırmada "çapraz durum analizi" kullanılarak durumlar arasında karşılaştırmalı tematik analiz yapılmıştır. İzlenen analiz süreci şu aşamaları takip etmiştir; verilerin dökümü, verilerin okunması, temaların çıkarılması, bulguların yazılması ve yorumlanması.

Veriler bilgisayar ortamına aktarılıp, ayıklanıp klasörlendikten ve yedeklendikten sonra bir uzman ham kayıtlar ile yazılı dökümleri karşılaştırmış ve tutarlı olup olmadığını değerlendirmiştir. Daha sonra tüm veri araçları ile toplanan verilere aşına olmak amacıyla bir bütün olarak okunmuş, videolar baştan sona izlenmiştir. Veriler üçüncü defa çok dikkatli bir şekilde satır satır okunmuş ve ilk kodlamalar yapılmıştır. Kodlamalar yapıldıktan sonra veriler bir kez daha okunmuş, kodlar gözden geçirilmiş, gerekli görülen yerlerde değişiklikler yapılmış, yeni kodlar eklenerek kodlamanın son haline ulaşılmıştır. Ayrıca bu aşamada daha sonra bulgular yazılırken kullanılacak doğrudan alıntılar da belirlenmiştir. Bir sonraki adım olarak veri analizi için çerçeve oluşturma çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada temalar alan yazına dayalı olarak oluşturulmuştur. Workshopların özellikleri, yapılan workshop uygulamaları, workshop deneyimleri ile ilgili tez, kitap ve makaleler, internet kaynakları alan yazın özümsemeye kadar tekrar tekrar okunmuştur. Yapılan okumalar ile birlikte kişisel deneyim de elde etmek amacıyla araştırmacı farklı workshoplara katılmış, ayrıca workshoplar tasarlayıp, yürütmüştür. Edinilen teorik ve pratik bilgilerin sonucunda bir tema haritası oluşturulmuştur. Oluşturulan temalar ve kategoriler uzmanlardan oluşan bir komiteye sunulmuş, gelen yorumlar doğrultusunda analiz çerçevesi geliştirilmiş ve son hali verilmiştir.

Bulguların raporlaştırılması ve yorumlanması: Çoklu durum seçildiğinde, önce her durumun ve durumlar içindeki temaların ayrıntılı bir şekilde betimlenmesini sağlamak tipik bir biçimdir. Araştırmacı durumun tarihi, olayların kronolojisi veya durumdaki aktivitelerin günbegün yorumlanması gibi hususları detaylandırır. Bu, durum içi analiz olarak adlandırılır ve akabinde durumun anlamının yorumlanması ya da çıkarımların yanı sıra çapraz durum analizi olarak adlandırılan, durumlar arasında karşılaştırmalı tematik analiz yapılı (Creswell, 2013, s. 101). Bu doğrultuda öncelikle her bir durum ayrıntılı olarak betimlenmiş, durumlar içinde gerçekleştirilen etkinlikler kronolojik sıralamayı takip ederek ayrıntılı biçimde aktarılmıştır. Durumlar ilk başta kendi içlerinde bütüncül olarak analiz edilmiştir. Analizler yapılırken doğrudan yorumlamalarda bulunmuş ve kategoriler arasında örüntüler kurulmuştur. Her iki durum da kendi içinde analiz edildikten sonra çapraz durum analizi gerçekleştirilmiştir. Bu aşamada durumlar arasındaki benzerlikler ve farklılıklar ortaya koyulmuştur. Bulgular aktarılırken gerekli yerlerde alan yazından ve verilerden doğrudan alıntılarla desteklenmiştir. Bulguların kolay anlaşılır ve okunabilir bir dille tanımlanmasına dikkat edilmiştir. Son aşamada ise çıkarımlar, benzeşimler ve farklılıklar ortaya konulmuştur.

Bulgular

Etkinlik Süreçleri



Şekil 1. Durum 1'in zaman çizelgesi

Birinci uygulama (kısa süreli çizimler): İlk uygulama olarak yürütücü, öğrencilerin ellerini kâğıttan kaldırmadan ve kâğıda bakmadan iki dakika içinde karşılarındaki kişinin portresini çizmelerini istemiştir. Toplamda her bir öğrenci 16 portre çizimi yapmıştır. Portre çizimlerinden sonra öğrencilerin çantasındaki eşyalardan birer kompozisyon oluşturmaları istenmiş ve hızlı şekilde bu kompozisyonların çizimleri yapılmıştır.

İkinci uygulama (başkasının odasını çizme): Katılımcıların 300 kelime uzunluğunda kendi odalarını anlattıkları bir metin yazmaları ve daha sonra tanımadıkları bir katılımcı ile takas etmeleri istenmiştir. Katılımcılara sadece bu ellerindeki metinden anladıkları kadar ile odayı çizmeleri için serbest zaman verilmiştir. Çalışmanın sonunda odaların sahipleri ile çizimler karşılaştırılmış ve doğruya ne kadar yakın olduğu konuşulmuştur.

Üçüncü uygulama (sembolleştirme): Önce yürütücünün arka arkaya söylediği beşer kelimedenden oluşan cümleleri piktogram şeklinde çizmeleri istenmiş daha sonra ise katılımcıların kendilerine ait üç özelliği kompozisyon içinde sembollere dönüştürmeleri istenmiştir. Sonra bu semboller sınıfa gösterilerek diğer kişilerin bu özelliği anlayıp anlamadığına bakılmıştır.

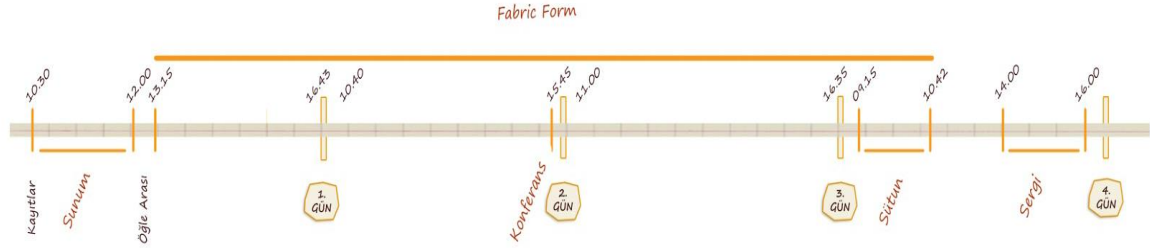
Dördüncü uygulama (whats going on in istanbul): Katılımcılar 5'er kişilik gruplara ayrılmış ve İstanbuldaki önemli olayların, etkinliklerin, ikonların, mimari eserlerin, kültürün, tarihin, coğrafi özelliklerin, geleneksel ve çağdaş fikirlerin listesini hazırlamaları istenmiştir. Daha sonra tüm grupların "İstanbul Deneyimi" üzerine birbirleri ile bağlantılı 5'er adet poster tasarımları çalışmanın içeriğini oluşturmuştur. Afişlerin sadece kâğıttan oluşmaları gerekmektedir; kalem, boya, bilgisayar kullanımı yasaktır.

Beşinci etkinlik (Language machine): Her bir katılımcı bir kelime yazıp yanındaki kişiye vermiş, bu beş kişilik grupta herkes bir kelime ekleyene kadar devam etmiş ve üç tur tekrarlanmıştır. Sonuç olarak her bir grubun beşer kelimelik üçer adet cümlesi olmuştur. Ana tema yürütücü tarafından çarpık kentleşme olarak belirlenmiştir.

Daha sonra yürütücü her bir gruptan birer alfabe yaratmalarını istemiştir. Alfabeyi oluşturmak için şehri gezip harfe benzettikleri detayları fotoğraflamaları gerekmektedir. Ancak harfler üzerinde manüplasyon yapılması yasaktır.

Öğrencilerin elde ettikleri cümleleri bu harflerle yazmaları ve kısa film ya da bir animasyon filmine dönüştürmeleri son çalışmanın briefini oluşturmuştur.

Sunum: Dördüncü gün öğleden sonra üniversitenin konferans salonunda halka açık bir etkinlik düzenlenmiş, sunumda yürütücü ile birlikte her bir gruptan temsilci bir öğrenci workshop sürecini ve çalışmalarını anlatmışlardır.



Şekil 2. Durum 2'nin zaman çizelgesi

Workshop yürütücüsü kendini kısaca tanıttıktan sonra, workshop'un konusu ve yapılacak uygulama ile bir giriş yapmış, fabric formun ne olduğundan ve dünyadaki uygulamalarından bahsetmiş ve örnekler göstermiştir. Farklı tekniklerin anlaşılabilmesi için çalışmaların her aşamasından (eskiz aşamasında yapılan çizimler, iskeletin kurulması, kalıpların hazırlanması, alçının dökülmesi, ürünün kalıptan çıkarılması) fotoğraflar ve videolar göstermiştir.

Atölyede çalışma için ön hazırlıklar yapıldıktan sonra yürütücü uygulanması gereken adımları ilk önce kendisi uygulamış daha sonra katılımcılardan ikişer kişilik gruplar oluşturularak önceden hazırlanmış birer kalıp dağıtılarak uygulama sürecine geçilmiştir. Kalıplar 25x35 cm ölçülerinde bir kasa ve kasnak olmak üzere iki parçadan oluşmaktadır. Yürütücü daha sonra kasnakların kasanın içi boş olan kısmına ya da kasanın arkasına koyularak farklı şekillerde kullanılabileceğini göstermiş ve bu farklı kullanımlarla ne gibi uygulamalar yapılabileceği

konusunda bir fikir oluşmasını sağlamıştır. Kasnakların üzerine kumaşı germenin ve büzmenin farklı endişeler oluşturduğunu, daha rastgelesel ve sonsuz ihtimaller içerecek bir şey mi yoksa form verilmiş ve daha pürüzsüz bir şey mi yaratılmaya çalışıldığına göre seçilmesi gerektiğini anlatmış ve tercihi tamamen katılımcılara bırakmıştır. Katılımcıların daha ilk kalıplardan itibaren birbirlerinden çok farklı teknikler denemişlerdir. Kimi gruplar kalıbın zeminine malzemeler koymuş kimisi yüzeye ip ve benzeri materyaller gererek bu gerginlik alanlarından faydalanmış, kimisi kumaşı gerip kalıba çakarak bu gerginlik alanlarından faydalanmış, kimisi buldukları farklı materyallerin dokularından faydalanmıştır. Bu çalışmalar 4. günün sabahına kadar uygulanmaya devam edilmiştir. Diğer bir çalışma ise yürütücü ile birlikte bütün katılımcılarla iş birliği içinde bir beton sütun çalışması gerçekleştirmeleridir. Ayrıca ikinci günün akşamında Ankara Mimarlar Odası'nda yürütücünün Fabric Form üzerine bir konferansı gerçekleşmiştir.

Tartışma

Workshoplar yapılarına göre incelendiğinde: Ele alınan durumlardan ilkinin bir konsept ve tasarım problemi etrafında birbirini takip eden bir dizi uygulamadan oluştuğu görülmektedir. Etkinlikler basitten komplikeye doğru bir akış izlemektedir. Hepsi birbirinden farklı uygulamalar olsa da kendi içlerinde hepsi benzer bir yapıyı izlemiştir. İkinci durumda ise tek bir üretim yöntemi üzerine odaklanan biri küçük ölçekli biri büyük ölçekli iki uygulama yapılmıştır. Bu açıdan her iki durumun uygulama süreci birbirinden farklıdır. Yahşibey'de gerçekleştirilen yirmi workshopun ele alındığı Yahşibey Tasarım Çalışmaları kitabı, Grafist kapsamında gerçekleştirilmiş workshopların aktarıldığı Grafist etkinlik kitapları, etkinliklerin paylaşıldığı sosyal medya ortamları incelenmiş ve workshoplarla ilgili ulaşılan tüm makaleler okunmuş, aktardıkları workshopların konseptleri ve uygulama süreçleri incelenmiştir. Bu incelemeler sonucunda araştırma kapsamında ele alınan workshoplarla benzer şekilde bazı workshopların bir tasarım problemini ele aldığı bazılarının ise daha çok bir teknik ya da yöntemin tecrübe edilmesi üzerine olduğu görülmüştür. Bu açılardan workshopların planlanışlarına göre; bir tasarım probleminden yola çıkan workshoplar ve bir tekniği öğretmeyi hedefleyen workshoplar olmak üzere ikiye ayırmak mümkündür. Bir tasarım probleminden yola çıkan workshoplar bu problemler üzerinde çalışıp beraberce bir fikir ya da ürün üretmeyi hedeflerler. Bir tekniği öğretmeyi hedefleyen workshoplar ise bir ustanın kendi geliştirdiği bir tekniğini öğretmesi ya da ustanın tasarlama sürecini gözlemlemeyi hedefler. Ancak öğrencinin bu tekniği kendi deneyimleyerek öğrenmesi ve içselleştirerek üzerinde kendi denemelerini yapması açısından gösterip- yaptırma tekniğinden ayrılmaktadır. Araştırma kapsamında ele alınan workshoplar arasında görülen bir diğer farklılık ise ilk durumun yapılandırılmış, ikinci durumun ise yarı-yapılandırılmış olmasıdır. İlk durumda her bir etkinliğe ne kadar süre ayrılacağı, etkinliklerin hangi sıra ile gerçekleştirileceği bellidir. Yürütücü sürecin planlandığı gibi ilerlemesi için sürekli öğrencilere her bir etkinlik için ne

kadar süreleri olduğunu belirtmiş ve çalışmalarının ilerlemelerini sık sık kontrol etmiştir. İkinci durumda ise etkinlik daha çok öğrencilerin ilerleyişine göre ayarlamıştır. Briefing ve konferans gibi saati belli etkinlikler dışında öğrenciler uygulama sürelerini diledikleri gibi kullanabilmişlerdir. Gruplar kendi hızlarına göre çalışmış ve istedikleri sayıda ürün üretmişlerdir. Yapılandırılmış bir workshopta süreç tüm aşamaları ile önceden tanımlanmış ve eğitimle ilgili stratejiler belirlenmiştir. Her bir uygulamaya ne kadar süre ayrılacağı ve uygulamaların hangi sıra ile uygulanacağı bellidir. Yarı yapılandırılmış workshoplarda ise ana yapı, tasarım problemi ya da öğretilecek teknik yürütücü tarafından belirlenmesine karşın süreç daha esnek planlanmıştır. İlerleyiş katılımcılar ile birlikte oluşur. Bu tarz workshoplarda yürütücünün çok yetkin ve konuya hakim olması gerekmektedir. Yoksa eğitim sürecinin kontrolünü kaybedebilir ve workshopun eğitim olmaktan çıkıp eğlenceye dönüşme tehlikesi vardır.

Workshoplarda planlanan etkinliğin süresi de oldukça önemlidir. Etkinlikte ele alınan konuya göre sürenin iyi ayarlanması gerekmektedir. Sürenin çok kısa ya da çok uzun olması etkinliğin etkisini kaybetmesine yol açacaktır. İlk durumda zaman biraz kısa gelse de yürütücü bu durumu öğrencilerin çözmesi gereken bir başka problem olarak görmüş ve eğitici olduğuna inandığını belirtmiştir. İkinci durumda ise süre oldukça yeterli gelmiş ve daha uzun tutulmaması öğrencilerin motivasyonlarını yitirmemeleri açısından iyi olmuştur. Ancak etkinliğin düzenleniş tarihi, üniversitelerin final sınavı tarihlerine denk gelmesi açısından sıkıntı olmuştur. Ciravoğlu'nun (2001) çalışmasında öğrencilerin %67'si vakit bulamadıkları için etkinliklere katılmadıklarını belirtmişlerdir. Bu workshopa katılan öğrencilerin de zaman yaratmak için büyük çaba harcadıkları görülmüştür. Öğrencilerin bazıları bu yüzden workshopun ilk gününe katılamazken iki tanesi ise sergiye kalamayıp erken dönmek zorunda kalmışlardır. Bir grup öğrencinin ise geceleri final projelerini yetiştirmeye çalışmaları workshopların 24 saat kesintisiz tasarım problemi ile iç içe olma özelliğini kesintiye uğratmaktadır. Bu açılarından workshopların düzenleniş tarihlerinin özenle belirlenmesi gerekmektedir.

Kullanılan malzeme ve teknik açısından incelendiğinde: İlk workshopta öğrencilerin daha önce karşılaşmadıkları bir malzeme bulunmamaktadır. Sadece bazı öğrenciler animasyon hazırlamak için gerekli bilgisayar programlarını daha önce kullanmamışlardır ancak grup olarak çalışmayı gerçekleştirmeye yetecek kadar çözmeyi başarmışlardır. Bunun haricinde öğrenciler tasarımda kalem, kâğıt, makas, yapıştırıcı, fotoğraf makinası gibi temel malzeme ve ekipmanları kullanılmıştır. Ancak farklı olarak öğrenciler bu malzemeleri normalde kullandıklarından daha farklı bir bakış açısı ile kullanmak durumunda kalmışlardır. Ayrıca tasarım eğitimcilerinin ısrarla vurguladıkları teknolojinin getirisi olan ayrılaşmadan uzaklaşıp yaratıcılığı ortaya çıkaracak tasarımın temel aşamalarını yaşatması açısından da önemlidir. Katılımcılar hiç bir hazır çizim, fotoğraf, font ya da şablon kullanmamışlar, her bir öğeyi kendileri üretmişlerdir. Bu da ürünlerin

hepsinin birbirlerinden çok farklı olması şeklinde sonuç vermiştir. Sadece kâğıt kullanarak yaptıkları afiş çalışmalarında dahi her grubun çalışması kendi tarzını yansıtmış ve tamamen özgün ürünler ortaya çıkmıştır. İkinci durumda ise öğrenciler ilk defa karşılaştıkları bir teknik ve malzeme ile çalışmışlardır. Yine ilk durumla benzer şekilde malzeme ile birebir iletişim kurmak, yaratıcı süreci ortaya çıkartan ve deneyselliği teşvik eden bir durum olarak görülmüştür.

Workshopların bilgi çağında tasarım eğitiminin ihtiyaçlarına uygun olup olmadıkları incelendiğinde: Uygulamaların yürütücünün rehberlik ettiği, yaratıcılığın ve motivasyonun yüksek olduğu, iş birliği içinde ve demokratik bir ortamda gerçekleştiği görülmektedir. Bu beş özelliği taşımanın yanında yardımlaşma, süreç odaklılık, deneysellik ve disiplinlerarasılık özelliklerini de barındırmaktadırlar. Workshopların yapısına ilişkin ulaşılan bu özelliklerin hemen hepsi örgün eğitim ortamlarında ulaşılmaması güç özelliklerdir. Yürütücünün öğrencilerin karşısına tasarım problemleri koyduğu, çözüme ulaşma yolunu göstermek yerine problemleri anlamaları, özümsemeleri, analiz etmeleri ve kendi yöntemleri ile çözebilmeleri için rehberlik etme görevi üstlendiği gözlemlenmiştir. Yürütücü daha çok süreci yönetmiş ve öğrencileri yönlendirmiştir. Bireylerin kendi seslerini bulmaları ve özgün çalışmalar üretebilmeleri de ancak bu yolla gerçekleşebilmektedir. Workshopların yapısı genel olarak hiyerarşik yapıyı kırarak şekildedir. Öncelikle çok küçük gruplarla çalışılması, yürütücünün katılımcılarla birebir ilişki kurmasına izin verir. Yürütücüye istediği an ulaşabilen, soru sorabilen öğrenci ile yürütücü arasındaki mesafe ve çatışki ortadan kalkar. Bu hiyerarşik olmayan ortamda öğrenci kaygılarından kurtulur ve rahatlar. Böylece yaratıcılığı için kendine bir alan bulabilir ve daha deneysel çalışmalara girişebilir. Ancak bu elbette öğretmenin hiçbir otoritesi olmadığı anlamına gelmemektir. Örgün eğitimde hiyerarşiyi vurgulayan unsurlardan biri de önceden belirlenmiş ve zil sesleri ile bölünmüş ders/teneffüs saatleridir. Öğrencilerin ne zaman çalışacakları ve ne zaman dinlenecekleri kati olarak belirlenmiştir ve öğrencilerin bu konuda hiçbir söz hakları yoktur. Bu saatlere dakikası dakikası uymaları gerekmektedir ve uyulmaması durumunda belli cezaları vardır. Bu etkinlikte yürütücü uygulamanın süresini öğrencilere bildirdikten sonra bu süreyi nasıl değerlendireceklerini öğrencilere bırakmıştır. Öğrenciler istedikleri zaman mola vermiş, istedikleri zaman yemek yemiş ya da atölyeyi terk etmişlerdir. Tüm gruplar ve bireyler çalışma tempolarını kendileri ayarlamışlardır. Ayrıca örgün eğitimde eğitimin büyük çoğunluğu okul binasında ve sınıflarda gerçekleşir. Öğrencinin ders esnasında sınıfı terk etmesi yasaktır. Burada ise yürütücü bazı uygulamalarda öğrencilere çalışmayı bitirmeleri gereken saati söyledikten sonra çalışmalarını istedikleri yerde yapabileceklerini söylemiştir. Böylece öğrenciler kendilerini nasıl daha rahat hissediyorlarsa o şekilde çalışabilmişlerdir. Farklı disiplin ve kültürden bireylerle işbirliği içinde çalışma becerisi bilgi çağı tasarım eğitiminin önceliklerinden bir tanesidir. Çünkü artık tasarımlar bir işbirliği süreci haline gelmiştir. Ancak maalesef örgün iletişim tasarımı programlarının çoğunda ödevler genellikle bireysel çalışmalara yönelik verilir. Başka

disiplinlerden bireylerle iş birliği yapmayı gerektiren projeler genellikle oldukça nadirdir. Örgün eğitimde çok nadiren de olsa verilen grup çalışmaları ise eğitimciler tarafından takip edilmemekte sonuç olarak çalışmayı yine bir ya da iki kişi üstlenmektedir. Bu durum öğrencilerin bir grup ile nasıl çalışmalarını gerektiğini öğrenememelerine sebep olmaktadır. Oysaki bilgi çağında artık meslekler bireysel olarak değil proje temelli ve disiplinlerarası çalışmalar yapmaktadırlar. Bu yüzden bir tasarımcının sadece kendi meslektaşları ile değil, farklı meslek grubundan kişiler ile de ortak bir proje üstünde çalışmayı öğrenmeleri elzemdir. Bunun için de farklı disiplin, ekol ve kültürden bireylerle iş birliği yapmayı gerektiren bu tarz uygulamalar oldukça önem kazanmaktadır. İlk başta işbirliği içinde çalışmakta zorlanan öğrenciler dört gün gibi kısa bir sürede iş birliği içinde çalışma becerilerini geliştirme konusunda büyük başarı göstermişlerdir. Orada bulunmak için devamsızlıktan sınıfta kalmakla tehdit edilmeyen, tamamen kendi ilgi ve yönelimlerine göre başvuruda bulunmuş bireylerin bir araya gelmesi oldukça ilgili ve motive olmuş bir çalışma ekibinin oluşmasına neden olur. Ayrıca tüm workshop süreci boyunca kesintisiz olarak tasarım problemine odaklanabilen katılımcıların motivasyonu yükselir. Motivasyonu artıran bir başka unsur ise bireyin beğenilme kaygılarının ortadan kaldırılmasıdır. Böylece birey doğru, düzgün ve kabul edilebilir bir çalışma yapmaya çalışmaktansa kendisine deneme ve yanılabilme şansı verir. Her denemesinde farklı şeyler keşfeden birey daha da motive olur ve öğrenmenin hazzını tekrar yaşamak için yeni çalışmalar üretmeye hevesli olur. Bu görüşle doğru orantılı olarak öğrencilerin workshop boyunca atölyenin hazırlanması, temizlenmesi, serginin kurulması, alçının hazırlanması, dökülmesi, ağır kalıpların taşınması, malzemelerin, tasarım fikirlerinin ve tecrübelerin paylaşılması gibi konularda bütün workshop boyunca yardımlaşarak çalıştıkları dikkat çekicidir. Bilgi çağında tasarım eğitimi tartışılırken tasarım eğitimcilerinin en çok vurguladıkları özelliklerden birisi de işbirliğidir. Günümüzde hem farklı disiplinlerle hem de meslektaşlar ile işbirliği içinde çalışmak neredeyse bir zorunluluk halini almıştır. Örgün eğitimin desteklediği bireyselcilik ise işbirliği içinde çalışma becerisinin oluşmasına ket vururken, işbirliği ağlarının oluşmasına olanak sağlayacak ortamı oluşturmaktan da uzaktır. Workshopların rekabetçi olmayan, disiplinlerarası yapısı ise işbirliğini destekler bir ortamdır. Farklı ekollerden, kültürlerden ve disiplinlerden gelen katılımcıların birarada çalışmaları; aralarında bir diyalog kurulmasına ve önyargıların ortadan kalkmasına, networkler kurulmasına vesile olur. Öğrenciler bireysel tasarım alışkanlıklarından sıyrılarak, farklı bireylerin fikirlerine saygı duymayı, başka insanlar ile çalışabilmeyi ve hangi alanlarda grubuna en verimli katkıyı sağlayabileceğini keşfeder. Özellikle öğrencilerin mezun olduktan sonra iş piyasasına atıldığında bocalamaması açısından workshoplar büyük önem arz etmektedir. Bu bağlamda deneyselliğe çok yer yoktur. Oysa bir tasarım öğrencisinin deneysel çalışmalar yapabileceği en rahat ortam eğitim aldığı dönemdir. İş hayatına atıldıktan sonra müşterinin ve piyasanın istekleri ne yazık ki deneysel araştırmalar yapmaya elverişli olmamaktadır.

Öğrencilerin kendi tarzlarını oluşturabilmeleri, kendi seslerini bulabilmeleri için, malzemelerle ve tekniklerle denemeler ve araştırmalar yapmasına olanak sağlamak bu açıdan çok önemlidir. Ancak not kaygısı taşıyan öğrenciler genellikle geçer not alacağına inandıkları en güvenli yolları tercih etmektedirler. Genelde yapılan çalışmalar öğretmenin gösterdiği örnek ya da önceki yıllarda yapılmış çalışmaların benzerleridir. Workshoplar ise pek çok yönden öğrencinin üzerindeki baskıların kalkmasına ve deneysel çalışmalar yapabilmesine olanak tanır. Disiplinlerarasılık yine bilgi çağında tasarım eğitiminin en vurgulanan özelliklerinden biridir. Artık disiplinler bir tasarım eğitimi çağımızda yeterli bulunmamaktadır. Örgün eğitimde ise bu konuda girişimler olmasına karşın disiplinler bir eğitim yapısına göre kurgulanmıştır. Yaygın eğitim ortamları ise disiplinlerarası geçişlerin sağlanması açısından çok daha kullanışlıdır.

Yaşanan problemler açısından incelendiğinde: Workshoplar müfredat dışı etkinlikler oldukları için yürütücüler karşısında çok fazla bilinmeyen vardır. Hiç tanımadıkları ve büyük çoğunluğu da birbirini tanımayan öğrenciler, daha önce hiç kullanmadıkları bir çalışma ortamı, farklı bir kültür, yabancı dil karşılaşılan en temel zorluklardır. Yürütücülerin çalışmanın kontrolünü yitirmeleri workshop çalışmalarının en büyük riskleri arasındadır. Workshopların oyuna ya da tatile dönmesi ise en çok aldığı eleştiridir. Ancak iki yürütücünün de alanlarına çok hakim oldukları, daha önce pek çok workshop düzenledikleri için bu konuda çok yetkin oldukları ve süreci çok başarılı bir şekilde yönettikleri gözlemlenmiştir. Bu yüzden iki durumda da yürütücülerden kaynaklı bir probleme rastlanmamıştır. İlk grupta yaşanan problemlerin başında yabancı dil sorunu gelmiştir. Öğrencilerin bazılarının yabancı dili yeterli seviyede olmadığı için kendilerini ifade etmekte ve grup çalışmalarında karar mekanizmasına ortak olmakta zorlanmışlardır. Ancak sonunda yaşanan bu problemi çalışmalarına oldukça yaratıcı bir şekilde yansıtarak çalışmalarının ana çıkış noktası haline getirmişlerdir. Yaşanan bir diğer sorun ise örgün eğitimin getirdiği bireysel çalışma alışkanlıklarından kaynaklanmıştır. Öğrenciler kendi üniversitelerinde bireysel çalışmaya alışkın olduklarını belirtmişlerdir. Üniversiteye gelene kadar yarışmayı ve rekabeti körükleyen örgün eğitim sistemi, üniversite de farklı değildir. Apple (2006), bu bireycilikten şu şekilde bahsetmektedir; "Zaten üniversiteye geldiğinizde, özneleşmiş, tabi kılınmış oluyorsunuz. Yani, artık kolektif bir insan değil, sadece bir birey olarak kendinizi algılıyorsunuz ve öyle algılanıyorsunuz." Oysa bilgi çağında disiplinler arasındaki sınırlar kaybolmaya başlamıştır. Artık projeler belli bir problem üzerine çalışan farklı disiplinlerden kişilerin ortak çalışmasını gerektirir hale gelmiştir. Bu yüzden bilgi çağında tasarım eğitimcilerinin en çok vurguladıkları konuların başında işbirliği gelmektedir. Tasarımcılar "yaratıcı" egolarından sıyrılıp, farklı kişilerle uyum içinde çalışabilmeyi, hangi noktada ön plana çıkıp hangi noktada geri planda duracağını öğrenmeli ve projenin hangi alanlarında en faydalı olacağını keşfetmelidir. İkinci durumda yaşanan problemler daha çok malzemenin yanlış ve dikkatsiz kullanılmasından kaynaklı problemlerdir. Ancak malzemeyle ilk kez çalışan öğrenciler için bu durum oldukça

normaldir ve ilk denemelerden sonra bu problem ortadan tamamen kalkmış ve çalışmanın geri kalanında bir sorun teşkil etmemiştir. Yaşanan bir diğer sorun ise öğrencilerin ilk çalışmalarında "overdesign" yapmış olmalarıdır. Yani her şeyi aynı anda yapmaya kalkmışlardır. Yürütücü aslında bu konuda öğrencileri uyarmıştır ancak pek işe yaramadığı görülmüştür. Pek çok grup bu yüzden çalışmalarını kalıptan çıkaramamıştır. Yine de öğrencilerin çok hevesli olmaları, malzemeyi ve tekniği tanımamaları ve tasarımlarının nasıl şekil alacağını hayal edememeleri düşünüldüğünde oldukça normaldir. Öğrenciler malzemeyi ve tekniği anladıkça tasarımlarını sadeleştirmeye, kontrol etmemeye çalışmak yerine, yer çekiminin ve kumaşın esnekliğinin işini yapmasına izin vermeye başlamışlardır. İki durumda karşılaşılan problemler incelendiğinde birbirlerinden tamamen farklı oldukları görülmektedir. Direkt workshop yönteminden kaynaklı herhangi bir soruna rastlanılmamıştır. Katılımcılar da grup çalışması ve yabancı dil kaynaklı yaşadıkları sorun haricinde bir problemden bahsetmemişlerdir.

Katılımcıların durumlara yönelik olumlu görüşleri incelendiğinde: Durumlara dair katılımcıların beyan ettikleri olumlu görüşler her iki durumda da aynıdır. Özgür ortam, yeni insanlarla tanışmak, kısa sürede üretim, düşünsel ve kültürel iletişim öğrencilerin vurguladıkları olumlu görüşlerdir. Ayşen Ciravoğlu'nun (2001) yaptığı anket çalışmasında da öğrencilerin ve öğretim üyelerinin en çok vurguladıkları kavramın özgürlük olduğu görülmektedir. Öğrencilerin değerlendirmelerine göre örgün eğitimdeki stüdyo derslerinde kısıtlayıcı bir ortam vardır ve anketi yanıtlayanlar workshoplarda daha özgür bir ortam olduğu, dolayısıyla daha bağımsız tasarımlar yapıldığı konusunda aynı düşüncededirler. Yine aynı çalışmada verilen % 40 oranda farklı düşünceler ve bakış açıları tanımak, %30 oranda deneyimleri artırmak yanıtları yeni insanlarla tanışmak ve düşünsel ve kültürel iletişim yanıtları ile paralellik göstermektedir. Bu özellikler örgün eğitimde yeterince bulunmayan özelliklerdir ve bilgi çağında tasarım eğitimi için oldukça gereklidir.

Sonuç

Workshopların bilgi çağında tasarım eğitimine uygunluğuna bakıldığında ele alınan durumların yürütücünün rehberliğinde, demokratik bir ortamda, süreç odaklı gerçekleştiği; katılımcıların yaratıcılıklarının ve motivasyonlarının yüksek olduğu, birbirleri ile yardımlaşarak ve iş birliği içinde deneysel ve disiplinlerarası çalışmalar gerçekleştirdikleri bir çalışma süreci yaşadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Ulaşılan bu temalar ICOGRADA Tasarım Manifestosu ışığında tartışılan yeni binyılda eğitimin sahip olması gereken özelliklerin büyük çoğununu karşılamaktadır. Bu özelliklerin pek çoğunun örgün eğitimde sağlanmasının zor ya da mümkün olmadığı birçok eğitimci tarafından kabul edilmektedir. Bu açıdan örgün eğitimin workshoplar tarafından desteklenmesi, bilgi çağının şartları ve gereksinimleri göz önüne alındığında büyük önem arz etmektedir. Bu doğrultuda kurumlar ve eğitimciler arasında bilgi ağlarının kurulması oldukça

önemlidir. Yapılan araştırmada katılımcıların neredeyse tamamının katıldıkları workshoplardan öğretmenleri vasıtasıyla haberdar olarak katıldıkları öğrenilmiştir. Bu doğrultuda eğitimci arasındaki bilgi ağırları güçlenmeli; eğitimciler düzenlenen workshoplardan öğrencilerini haberdar etmeli ve workshoplar gerçekleştiren organizasyonlar hakkında öğrencilere bilgi verilmelidir.

Ayrıca yine yapılan araştırma göstermiştir ki katılımcıların büyük çoğunluğu son sınıf ya da yüksek lisans öğrencileri olmalarına karşın daha önce ya bir workshopa katılmışlar ya da hiç katılmamışlardır. Bu durum farklı platformlardan beslenmesi gereken tasarım eğitimi öğrencileri açısından oldukça üzücü bir durumdur. Öğrenciler bu tarz etkinliklere katılmaları için teşvik edilmeli ve bu sayı artırılmalıdır.

Workshoplar sadece öğrenciler için değil eğitimciler için de oldukça önemli bir yere sahiptir. Harry Cleaver çağımızda akademisyenlerin yaşadığı "yabancılaşma" durumundan bahseder; işlerinden yabancılaşma, ürünlerinden yabancılaşma, terfi, maaş artışı, araştırma fonları ve diğer primler için rekabet içinde olduğu meslektaşlarından yabancılaşma ve en sonunda kendi varlık- türlerinden yabancılaşma (Cleaver, 2006). Tasarım ve sanat alanlarına yepyeni açılardan bakmak, bilgiyi keşfetme sürecini demokratik ve eleştirel bir ortamda öğrencilerle paylaşarak kesintisiz bir tasarım sürecinde bir araya gelmek ve sonucunda işbirlikli bir ürün (ya da proje) ortaya koymak eğitimcilerin yaşadığı "yabancılaşma" duygusunun azalmasında da etkili olmaktadır. Özellikle İstanbul gibi workshoplar düzenlenen kurumlara uzak anadolu şehirlerindeki akademisyenlerin kendi kurumlarında workshoplar düzenlemeleri ve yürütmeleri bu açıdan oldukça faydalı olacaktır.

KAYNAKÇA

APPLE, M. (10 Mart 2006). M. Apple ile eğitim üzerine bir röportaj. *Otonom Dergisi* (7).

CİRİVOĞLU, A. (2001). *Mimari tasarım eğitiminde workshop-stüdyo paralelliği üzerine*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.

CLEAVER, H. (18 Şubat 2006). *Okul-ışi ve okul-ışine karşı mücadele*.
<http://www.otonomdergisi.org/index.php/makaleler/ceviri/124-okul-isi-ve-okul-isine-karsi-mucadele> (Erişim Tarihi: 22.08.2016).

CRESWELL, J. W. (2013). *Nitel araştırma yöntemleri, beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni*. (Çev: M. Bütün ve S. B. Demir). Ankara: Siyasal Kitabevi.

Öznur Işır, Metin İnce, "Tasarım Eğitiminde Workshop Etkinlikleri Üzerine Bir Durum Çalışması",
ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi, 1 (2), Aralık 2021, ss. 180-194.

İNCE, M., IŞIR YARKATAŞ, Ö. (2017). Tasarım çalıştayları (workshopları) ve çağdaş tasarım eğitiminde önemi. *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7 (13).

MERRIAM, S. B. (2013). *Nitel araştırma-desen ve uygulama için bir rehber*. (Çev: S. Turan). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Kamusal Mekân ile Konut Mekânının Kesişiminde İç Mimarlık Çözümleneleri

Yaprak ÖZEL*, Tamer TUNBIŞ**

Öz

Giriş ve Çalışmanın Amacı: Yeni bir iç mimari yaklaşımı olarak kamusal mekânda alışveriş ve ticaret için ayrılmış kent bölümleri ile konutların kullanıcıya özel çözümlenen kişisel mekânlarının birbirinin özelliklerine dokunmadan ama birbiri ile iç içe geçerek aynı hassasiyet ve özel çözümlerle tasarlanması ve detaylandırılmasının aktarılması amaçlanmıştır.

Kavramsal/Kuramsal Çerçeve: Bu bağlamda bir arada buldukları sosyal aktiviteler alışveriş gibi beklentilerini karşıladıkları ve sosyal bir varlık olan insanın yaşamı için gerekli ihtiyaçlarına ulaşabildiği kamusal ticari mekânlar ile konutların bir arada çözümlenmesi kazanımları aktarılmıştır.

Yöntem: Konunun aktarımı için iç mekân gibi düşünülerek dönüştürülmüş kamusal mekânların özel çözümleri ile Evrenol Architects firmasının hayata geçirdiği ofis, ticaret ve konut fonksiyonlarının iç içe çözümlendiği örnekler, firma yetkilileri Mehpere Evrenol ve Tamer Tunbiş ile yapılan söyleşilerde projelerindeki tasarım fikirleri sorulduğunda verdikleri yanıtlar üzerinden sunulmuştur. Kentin ve kentlinin ihtiyacı olan kamusal mekânları konutlarla aynı metrekare içinde tasarlayarak farklı bir bakış açısı ile sunan bu projeler ile kentin yerleşiminde yeni bir örnek teşkil edilmektedir. Mahremiyet esasınca konut alanları, sosyal ve ticari yaşamdan mümkün olduğunca uzak ve gürültü kalabalık gibi olumsuz faktörlerden bağımsız olabileceği bir düzenlemeye gidilmektedir. Ancak bu yeni bakış açısı ve çözümlenme ile sadece basit bir kot farkı ilişkisi kurularak iki fonksiyon birbirlerini olumsuz yönde etkilemeyecek şekilde oluşturulmaktadır.

Bulgular: Bu yeni tasarım anlayışı ile kişisel mekân olan konutlardaki kullanıcılar, dâhil olmadan kamusal iç mekânları tarayabilmekte hareketi ve sosyal yaşamın döngüsünü takip edebilmektedir. Bu ilişkiler çerçevesinde birbirine bu kadar yakın tasarlanan iki fonksiyonun yaklaşımlarında da benzer detay çözümlenmelerinin yani iç mimarların konsept ve yaklaşımlarına ihtiyaç duyulmaktadır. Kamusal mekân gibi toplumsal ihtiyaçlara cevap verebilmek için çözümlenen ve algılanan bölüm de bir iç mekân gibi yani

Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

Geliş/Received: 29.11.2021 **Kabul/Accepted:** 09.12.2021

* Doç. Dr., İstanbul Ticaret Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, İstanbul, Türkiye, E-posta: yozel@ticaret.edu.tr **ORCID** <https://orcid.org/0000-0002-6439-4817>

** Yüksek Mimar, Evrenol Architects Ortağı, E-posta: tamer.tunbis@evrenol.com

ORCID <https://orcid.org/0000-0002-3107-3339>

kullanıcıların konutlarındaki estetik kaygılarına uyumlu ve konfor sunabilen, en ince detayına kadar iç mimarlar tarafından seçimlerin yapıldığı ve tasarlandığı görülmektedir.

Sonuç: Bu çalışma kapsamında, yurt dışında benzer bir şekilde farklı kotlarda ancak dönüştürülerek kullanılan kamusal alanlar, şehrin içinde kamusal olarak çözümlenmiş halkın kullanımına sunulmuş farklı kotlardaki yurtdışı tasarımlar örnekleri incelenmiştir. İstanbul ve Adapazarı'nda yeni bir bakış açısı ile geliştirilmiş ticaret merkezi, kamusal alan ve konutların aynı alandaki çözümleri olumlu yönleri ile aktarılmaktadır. Projelendirilmiş tasarımlar üzerinden iç mimarlık mesleğinin genişletilmiş yeni ölçeği ile yeni tasarlanacak projelere örnek teşkil edebilmesi öngörülmektedir.

Anahtar Kelimeler: İç Mimarlık, Kent, Çevre, Tasarım, Kamusal alan.

Interior Architecture Analysis at the Intersection of Public Space and Residential Space

Abstract

The Purpose of the Study: As a new interior architecture approach, it is aimed to convey the design and detailing of the city sections reserved for public space shopping and commerce, and the residences, that is, the personal spaces that are resolved specifically for the user, intertwined with each other, but with the same sensitivity and special solutions without touching the features of each other.

Literature Review/Background: In this context, it has been conveyed with the achievements of a succession of public commercial spaces and residences that people, who are accepted as public spaces, meet their expectations such as shopping, where social activities can be organized, in which they are together, and where people, who are actually a social creature, can reach the necessary needs for their life.

Method: The examples where the office, commercial and residential functions realized by Architects firm were analyzed together, were presented through the answers they gave when asked about their design ideas in their projects during the interviews with the company representatives Mehpare Evrenol and Tamer Tunbiş. These projects, which present the public spaces needed by the city and the citizens with a different perspective by designing them in the same square meter as the residences, set a new example in the settlement of the city. On the basis of privacy, an arrangement is made in which residential areas are as far away from social and commercial life as possible and independent of negative factors such as noise and crowd. However, with this new perspective and analysis, only a simple level difference relationship is established and the two functions are formed in such a way that they do not affect each other negatively.

Results: With this new design approach, users in residences, which are personal spaces, can scan public interior spaces without being involved and follow the movement and the cycle of social life. Within the framework of these relations, the approaches of the two functions designed so close to each other also require similar detail analysis, that is, the concepts and approaches of interior architects. It is seen that the interior architects, who are analyzed and perceived in order to respond to social needs like the

public space, are chosen and designed down to the smallest detail, which is like an interior space, that is compatible with the aesthetic concerns of the users in their residences and can offer comfort.

Conclusion: *Within the scope of this study, the public spaces used by being transformed in a similar way abroad, and the examples of foreign designs at different elevations that were publicly resolved in the city and presented to the public were examined. The solutions of the commercial center, public space and residences developed with a new perspective in Istanbul and Adapazarı are conveyed with their positive aspects. It is foreseen that the interior architecture profession will set an example for new projects to be designed with the expanded new scale of the designed designs.*

Keywords: *Interior Architecture, City, Environment, Design, Public space.*

Giriş

Yaşamla mekânın buluştuğu her alan, kullanıcının temas ettiği her yüzey ve objenin tasarımı iç mimarlık mesleğinin konusu dâhilindedir. Bu ifade sadece iç mekânları değil kalabalık kitlelerin zamanlarını geçirdiği pek çok kapalı ve açık alanın tasarımını da kapsamaktadır. Daha kalabalık kullanıcılara hitap edecek bu mekânlarda kişiye özellik bir yana bırakılmaya çalışılmakla birlikte ortalama değerlerin beklentileri ve ölçüsel değerleri göz önünde bulundurulurken, kullanıcıların konfor ve estetik beklentileri de göz ardı edilmemektedir. Artan nüfusa bağlı olarak çoğalan kamusal iç ve dış mekânların kendi aralarındaki rekabeti, kullanıcı tercihlerini ve farklılığı iç mimarların tasarımlarında oluşturdukları atmosferler ve konseptler sağlamaktadır.

Kullanıcıların ihtiyaç ve beklentilerinin en iyi şekilde karşılanabilmesi aşamasında ve projelendirme esnasında iç mimarın görevi ve ekibindeki konumu, biçimlendirilmenin düzenlenmesinde beklenen estetik ve pratik işlevin gereklerinin sağlanabilmesi için mekân organizasyonu ve kurgusunda kararlarını ve fikirlerini ortaya koyması ile başlamaktadır. Yapı ortaya çıktıktan sonraki aşamalarda ise, kullanıcıların temas edeceği daha yakın ölçeklerin organizasyonu ve tasarımı ile ilgilenmeye geçmektedir. Renkler, dokular, biçimler, yerleşim ve sirkülasyon kurgularının tamamı kullanıcılar ve işverenin talepleri çerçevesinde iç mimarın kararları ve oluşturmak istediği konseptte göre belirlenmekte ve uygulanmaktadır. Bu aşamada iç mimar mekânın çözümlenmesinde gelecekteki ihtiyaçları da öngöründe bulunacak şekilde düşünmeli ve çözümler üretebilmelidir. Sonraki aşamada mekân hayata geçirilmekte ve kullanıcı ile buluşturulmaktadır. İç mimarın görevi, en ince detayına kadar seçimlerini ve tasarımlarını yaptığı ürünlerin hayata geçme sürecini takip etmesi ve sonraki süreçlerdeki ortaya çıkabilecek beklentiler için hazır olacak şekilde, anlık tamirat-tadilat işlemleri için veya tasarımın yaşama geçtiği süreçte ortaya çıkabilecek farklı beklentiler için anlık çözümler üreterek görevini

devam ettirmektedir. Tüm bu aşamalar iç mimarlık mesleği çerçevesinde belirlenmektedir. Önceleri sadece iç mekânların tasarımında görev yapan iç mimarlar artık projelendirme sürecinin her aşamasında yer almakta ve görev yapmaktadır.

Kavramsal/Kuramsal Çerçeve

Bu çerçevede iç mimarlık mesleği sadece kapalı alanlar içindeki çözümlerden çıkmış kamusal alan ölçeğine kadar ulaşmıştır. Daha bilinçli olan kullanıcı, beklentilerinin farkında olarak tercihte bulunmakta ve ihtiyaçlarını yönlendirebilmektedir. Örneğin alışveriş yapmak için bir mekânı daha çok tercih ederken, sosyalleşmek ve ufak tefek alışveriş ihtiyacını karşılamak için başka bir mekânı seçebilmektedir. Bu bireysel tercihler iç mimarın kamusal alanlardaki görevinin gerekliliğini bir noktada daha ortaya koymaktadır. Kullanıcının sadece pratik işlevsel ihtiyaçlarının değil estetik ve konfor ihtiyaçlarının da karşılanmasına cevap verebilecek çözümler üretmesi gerekmektedir. Kamusal ölçekteki mekânların çözümlenmesindeki iç mimarın yeri ve önemi daha da artmaktadır. Bu nedenle iç mimarlık artık sadece bir iç mekânın yaşama hazırlanması sürecini yönetmek ve uygulamakla kalmamakta aynı zamanda çoklu kullanıcı kitlesine sahip iç veya dış mekânların konseptlendirilmesinde, tasarlanmasında, projelendirilmesinde ve uygulanması süreçlerinde hizmet verebilmektedir.

İç mimarlık mesleğinin gelişen bu geniş yelpazenin bir ucunda yeni bir tasarım fikri olan kamusal ve kişisel alanların kesişim noktasının oluşturulduğu kent ve yaşam merkezi ölçeğindeki çözümlerde ortaya çıkmaktadır.

Mekân: Mekân Arapça kökenli «kevn» yani olmak kökünden türemiştir. Genel olarak yaşanılan alan anlamında kullanılmaktadır.

Doğan Hasol ansiklopedik mimarlık sözlüğünde "İnsanı çevreden belli bir ölçüden ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk, boşun. Mimari bir mekân yaratmak geniş anlamdaki doğadan veya peyzaj mekânından insanın kavrayabileceği bir bölümü sınırlamaktır" olarak tanımlanmıştır. Bununla birlikte ünlü mimarlık kuramcısı B. Zevi "iç mekânı, kentsel mekânı, ekonomik, toplumsal, entelektüel, teknik, işlevsel, mekânsal dekoratif değerleri ile coşku ve hayranlık yaratan yapı, mimarlık yapıdır" olarak ifade etmektedir.

Doğa koşullarındaki, fiziksel çevrenin içinden bir bölümün, gereksinim duyulan işlev veya işlevleri karşılamak amacı ile belirlenmesi, sınırlandırılması (çevrelenmesi, örtülmesi, yalıtılması), yaşam için koşullandırılması ve düzenlenmesi yöntemlerinden hepsinin veya bazılarının kullanılması ile çevresinden ayrılan hacim, yapay bir çevre oluşturulması, mekân olarak tanımlanmaktadır. *Prota Goras* "İnsan her şeyin ölçüsüdür" ifadesi ile yapılan tüm bu sınırlama eylemlerinde esas olarak her anlamda insanın alınması ile mümkün olacağını ifade etmektedir. İnsanın gereksinmelerinin karşılanması amacıyla, düzenlenen mekânların insana uygunluğu bazı

verilerin bilinmesi ile mümkündür. Bu veriler; antropometrik boyutlar: vücut ölçülerine bağlı ölçümler ve değerler, duyuşsal boyutlar: beş duyu organına bağlı değerler algısal ve zihinsel boyutlar; anlama ve reaksiyon süresine bağlı değerlerdir.

Mekânın organizasyonu ile tanımlanmak istenen kullanıcıya daha iyi bir yaşam düzeyi sağlamak ve ihtiyaçlarına doğru cevap vermek amacıyla gerekli donatıların içinde yer aldığı mekânın iyi ve rasyonel kullanımını sağlamaktır. İlişkiler bağlamında bakıldığında mekân organizasyonu; kullanıcının diğer kullanıcılarla, kullanıcının objeyle ve objenin diğer objelerle aralıkları, uzaklıkları ve bağlantıları olarak ifade edilmektedir. Bu düzenleme ve sınırlandırma işlemleri sadece estetik ve pratik işlevsel değerleri karşılayacak şekilde yapılması yeterli olamamaktadır. Bu nedenle duyuşsal etkinliği de tasarım aşamasında düşünölmelidir. Kullanıcının her zaman vazgeçilmez talebi olan güçlü mekân isteđi ancak bu şekilde karşılanabilmektedir. Winston Churchill bu durumu şu şekilde ifade etmektedir. "biz yapılarımızı biçimlendiririz; daha sonra onlar bizi biçimlendirir". Bu ifadeden de anlaşıldığı gibi mekân ile kullanıcı arasında deneyime ve algıya dayalı bir etkileşim ve iletişim söz konusudur. Mekânı duyuşsal olarak incelemek gerekirse;

Fiziksel mekân: ölçölebilen ve geometri yardımıyla boyutları saptanabilen mekândır. Hareket, ışık, renk ve doku mekânın varlığını güçlendirir.

Algılanan mekân: (yaşanan yer) içinde bulunulan, insan gözlemine dayalı, yaşanan algı mekândır.

Mevcut mekân: Kullanıcı bulunduğu mekânı deđiştirmeye çalışır. Mekân içindeki insanın çevresindeki deđişmeyen izlenimini oluşturan kütle mevcut mekândır. Bu sayede kullanıcı kültürel ve sosyal bağ kurabilmekte aidiyet hissetmektedir.

Kavramsal mekân: Kullanıcı sadece mekân içinde eylemlerini gerçekleştirilmekte; aynı zamanda mekânı deneyimlemekte ve üzerine düşünmektedir. Mevcut mekânda oluşan bir algı bazı durumlarda kavrama dönüşmekte ve kullanıcının beyninde farklı bir mekân algısı oluşturmaktadır.

Mekân tasarımında sadece ihtiyaçlar estetik kaygılar ve mekânsal etkileşimlerin çözümlenmesi yeterli olmamaktadır. Bunların yanı sıra mekânın sağlaması gereken parametreler olarak;

- Güvenlik
- Kullanıma dayalı işlevsellik
- Beklentiyeye bağlı olarak sağlaması gereken esneklik ve ferahlık

- Boyutsal özellikler
- Konfor düzeyi
- Estetik

Kullanıcılara ait karşılanması gereken parametreler:

- Kullanıcı sayısı
- Antropometrik veriler
- Yaş-cinsiyet
- Eğitim düzeyi- meslek
- Zevk ve kişilik
- Sosyo-kültürel ve ekonomik düzey
- Yaşam tarzı-dünya görüşü

Mekânın fiziksel özelliklerine bağlı olarak karşılanması gereken parametreler ise;

- Strüktür
- Pencere, kapı gibi boşluklar, yırtıklar ve çıkıntılarının konumu
- Diğer mekânlarla olan ilişki
- Mekânın boyutları ve geometrik biçimi
- Donatı ve aksesuarlar
- Doğal ve yapay aydınlatma
- Manzara yönü'dür.

Mekânın tanımlanmasından sonraki aşamada kamusal mekân kavramının açıklanması tasarlama aşamasındaki kapsamı ve içeriğinin ortaya konması açısından gereklilik göstermektedir. Bu bağlamda kamusal mekân kullanıcıya ait parametrelerdeki ortalama veriler çerçevesinde değerlendirilmesi gerekmektedir. Kamusal mekânın şehir için ve kullanıcı için getirilerinin ve katkılarının ortaya konması açısından uygundur.

Kamusal mekân: Kamusal mekânın kesin bir tanımı yapılamasa da Jürgen Habermas, 1962 yılındaki "Kamusal Alanın Yapısal Dönüşümü: Burjuva Toplumunun Bir Kategorisi Üzerine

Araştırmalar" kitabında, kamusal mekânı ilk defa tanımladığı görülmektedir. Habermas kamusal mekânı, özel kişilerin, kendilerini ilgilendiren ortak bir konu çevresinde akıl yürüttükleri, rasyonel bir tartışma içine girdikleri ve bu tartışmanın neticesinde o konu hakkında ortak fikri, kamuoyunu oluşturdukları araç, süreç ve alanların tanımladığı hayat mekânı olarak ifade etmektedir.

"Kamusal mekân, modern toplum kuramlarında, toplumun ortak yararını belirlemeye ve gerçekleştirmeye yönelik düşünce, söylem ve eylemlerin üretildiği ve geliştirildiği ortak toplumsal etkinlik alanına işaret etmek için kullanılan kavramdır" ifade eden Habermas, her türlü çıkardan temizlenmiş, devlet otoritesinin baskısı ve emirlerinden, sermaye egemenliğinden arınmış bir mekân tarif etmektedir (Güney, 2007).

Oscar Negt ve Alexander Kluge, Habermas'ın burjuva kamusalılığına karşı çıkararak, kamusal mekânı "mücadelenin savaş dışı yollarla karara bağlandığı" proleter alan olarak tanımlamaktadırlar. Richard Sennett ise, "Kamusal İnsanın Çöküşü" adlı kitabında kamusallaşma kavramını; özgünlük ve entelektüel derinlikle kamusal hayat ve özel hayat arasındaki dengesizliğin nedenlerini ve bu dengesizliğin yol açtığı sorunları da inceleyerek, batı Avrupa kentleri için, insanların belirli mekânlarda yoğun toplumsal ilişkiler kurma imkânlarına sahip olmaları olarak açıklamaktadır (Güney, 2007).

Kamusal Alan Kavramları

Kamusal mekânların en önemli görevlerinden biri kentin gelişim yönünü belirlemektir. Kentsel gelişmelerin, planlanmasında ve uygulanmasında, piyasa hareketleri ile ya da bunun dışındaki kamusal alan stoku ile kontrol edilebilmektedir. Kamusal mekân, kamu yararı için, uygun yasal, yönetsel ve katılım mekanizmalarıyla kentsel gelişimin yönlendirilmesi için kullanılabilir. Kamusal mekânın diğer önemli görevi ise sağlıklı kentsel alanlar yani sık kullanılan mekânlar ile nüfus yoğunluğu arasındaki dengeli ilişkiyi oluşturmaktır. Kamusal mekânın kent planlamadaki bir diğer görevi ise sosyal destek sağlamaktır. Kamusal mekân, sosyal sınıflar arasındaki oluşabilecek gerilimlerin azaltılmasında önemli rol oynamaktadır (Akkar, 1997: 30).

Şehrin biçimlenmesinde kamusal alanların planlanarak konumlandırılması gerekliliği yukarıdaki tanımlarda da ortaya konmuştur. Kullanıcıların sosyal hayatlarının tamamlayıcısı olmakla birlikte sosyo-ekonomik ve kültürel farkların toplum içinde oluşturduğu dengesizliklerin devre dışı bırakılabilmesi ve toplumsal ilişkilerin geliştirilmesi açısından gereklilik göstermektedir.

Bulgular

Kentlerin iç mekânları olarak çözümlenen kamusal alanların konutlarla ilişkilendirilmesi yeni bir bakış açısı olarak tasarımcıların alanına girmektedir. Önceleri şehrin merkezinde kalan atıl

sanayi ve ulaşım binalarının dönüştürülmesi ile başlayan bu süreç yapıların konumlarına göre biçimlenmekte ve tasarımcıyı kimi zaman yeni çözümler üretebilmesi için zorlamaktadır. Dıştaki içler olarak adlandırılabilen bu büyük ölçekli iç mekânların tasarlanması ve kullanıcı ile buluşturulmasında iç mimarların dokunuşları ve çözümleri öncelik kazanmaktadır.

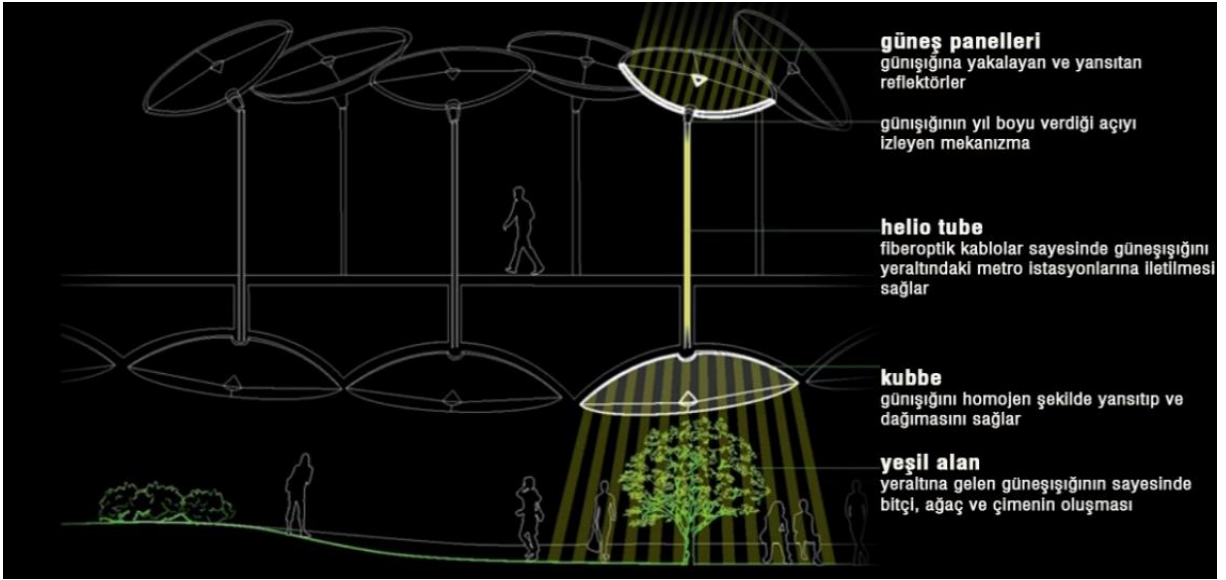
Yurtdışı Örnekleri

Bu dönüşümlerin örnekleri arasında Amerika New York'taki şehrin üstünde meydana getirilmiş dönüştürülme örneği High Line projesi; "1930'ların başında New York'un Batı Yakası'ndaki fabrika ve depolara hizmet etmesi için planlanan demiryolu hattı, kentfin bu sanayi bölgesindeki yük trenlerinin sebep olduğu yoğunluğu şehir içi trafiğinden ayırmaktadır. İkinci Dünya Savaşından sonra gelişen karayolu taşımacılığı ile daha az kullanılmaya başlanan bu demir yolu hattı, 1960'larda bir bölümü yıkılmış ve 1980 yılında ise hat üzerindeki seferlere son verilmiştir. O tarihten bu yana yapının Manhattan'ın Batı Yakası'nda 34. Cadde ile Gansevoort Caddesi arasında ayakta kalan kısmı, yerden dokuz metre yüksekte el değmemiş bir doğa parçasına dönüşmüştür." (Ürük, Z. F, İslamoğlu, K.A.K, Erol, İ.2018).



Şekil 1 ve 2. High Line-Newyork, Manhattan demir yolu dönüşüm projesi (Ürük, Z. F, İslamoğlu, K.A.K, Erol, İ. 2018)

Bir diğer örnek olarak kot farkına farklı bir çözüm üretilme gerekliliğinin de ortaya çıktığı yine Amerika-Manhattan'da yer alan Low Line örneğidir. "Projenin tasarımcıları olan James Ramsey ve Dan Barasch, kullanılmayan istasyon için 2008'den beri fikirler üretmiş ve 2011'de Low Line konseptini ortaya çıkarmıştır. Herkese açık ve ilham verici bir kamusal alan olan bu proje gelecek neslin yer altı bahçelerine örnek olacak bir tasarım olarak görmektedirler. Tasarımcıların 5 sene önce Şekil 12'de görüldüğü gibi geliştirmeye başladıkları mercek teknolojisi sayesinde yeryüzünden tüpler vasıtası ile toplanan doğal gün ışığını yer altına indirilip, yerin altında bitkilere fotosentez yapabilecekleri ışık sağlanmış olmaktadır. Yer altında kullanılacak olan güneş ışığını sağlamak için, özel fiberoptik kablolar ve aynalar kullanılmış ve bu sistem için gerekli olan ışık toplayıcı ekipmanlar zemine veya çevredeki yapıların çatılarına yerleştirilmiştir." (Ürük, Z. F, İslamoğlu, K.A.K, Erol, İ.2018).



Şekil 3. Low Line projesinin mercek teknolojisi sayesinde yer altını aydınlatması (Ürük, Z. F, İslamoğlu, K.A.K, Erol, İ.2018)

"Bu sayede yeryüzündeki güneş ışığı yer altına rahatlıkla yönlendirilebilmek sağlanacak ve projenin ana fikri olan atıl olan tramvay istasyonu yeraltı bahçesine dönüştürerek halkın hizmetine sunulacaktır" (Ürük, Z. F, İslamoğlu, K.A.K, Erol, İ. 2018).

Kent içindeki bu iç mekânların kurgulanmasında konutlarla ilişkilendirilmesi dönüştürülmüş mekânlar olması nedeniyle çok mümkün olamamıştır. İş merkezlerinin içinde kalan bu kamusal

iç mekânların varlığı toplumun sosyal etkileşim açısından verimlilik göstermekte ve kente duyulan aidiyet duygusunu arttırmaktadır.

Kalabalıklaşan metropollerde sosyal alan veya kamusal mekân ihtiyacı nüfusun yoğunluğuna bağlı olarak artmaktadır. Bu bağlamda kentin düzenlenmesinde veya gelişiminde iş, yerleşim ve kamusal mekânlar için ayrı bölümlerin ayrılması çok kıymetli olan arazilerin kullanımı bakımından farklı çözüm arayışlarına neden olmaktadır.

Evrenol Architects'in Proje Örneklerinin İncelenmesi

Evrenol Architects yerleşim ile kamusal iç mekânları bir arada tasarlayarak farklı bir bakış açısını tasarım çözümlerine kazandırmaktadır. Evrenol Architects ekibi ile 2019 yılında yapılan söyleşide tasarımsal yaklaşımlarını şu şekilde ifade etmekte ve uygulamaktalar:

"Biz büyük ölçekli yerleşim projelerimizde, günlük aktivitesini, işini veya eğitimini tamamlayıp, yaşam alanına, yani "konutuna" dönen bu bölgede yaşayan bireye nasıl bir yaşam alternatifi sunabileceğimizi düşünerek, çözüm üretmeye çalışıyoruz. Çünkü insanları, kapalı duvarlarla çerçevelenmiş, içi yeşillikle bezenmiş, binaların içindeki kutulara koymakla, kentsel yaşamı tarif edebilmiş olmuyoruz. Bu sebeple ürettiğimiz büyük ölçekli projelerimizle, şehir yaşamına, insan hayatına dokunabilen, kamuya açık yaşam alanları tarif ve tesis etmeye çalışıyor, projenin bir kısmını kamuya açarak, içinde yaşayanları, daha "kentli" ve kültürel, sosyolojik olarak daha doygun bireyler olmaya yönlendirecek bir planlamanın önünü açmaya çalışıyoruz. Bu anlamda yukarda tarif ettiğimiz kamusal alan, yani meydan ve/veya meydancıklar projenin ayrılmaz bir parçası haline geliyor. Bu meydanlarda yer alan ve birbirlerine bulvar veya promenatla bağlanan, geleneksel kahve-çay-sohbet ritüelleri için toplanma ve karşılaşma alanları, ürün çeşitliliği sunan farklı alışveriş alanları, ticari birimler, el sanatları ve kültürel alanlar ile bölgede yaşayan insanlar bir araya geliyor. Dahası, alışık olunan meydan konseptinden farklı olarak, burada yaşayan konut kullanıcılarının özel yaşam alanları, kamusal alandan, başka bir yere taşınarak değil, sadece doğal bölücüler, hatta kot farkı ile ayrılıyor. Zemin kat kotunda kamu faaliyetleri sürdürülüp, bu kotun 5-6 metre üstündeki alanlarda konut bölgelerinin zemin katları başlıyor, bahçeleri yerleştiriliyor. Böylece projeye entegre olan bu ayırım; kullanıcıların gerektiğinde kendi özel alanlarında kalmalarına, gerektiğinde de kamuya karışmalarına fırsat tanıyor." (Mehpare Evrenol ve Tamer Tunbiş ile yapılan söyleşide projelerindeki tasarım fikirleri hak kındaki açıklama notlarıdır.)

Maltepe Küçükyalı'da yer alan ve halen inşaatı devam eden Nida park projesi örneği ile yaptıkları bu dıştaki iç mekân örneği ve bir arada çözümlenmiş kamusal mekân ve bireysel mekân çözümü ile bu yaklaşımlarını h ayata geçirdikleri örnekler arasında yer almaktadır.



Şekil 4. Maltepe Küçükyalı'da yer alan Nida Park ofis- konut- ticaret alanı orta



Şekil 4. Nida Park ofis- konut- ticaret alanı ortak çözüm görselleri çarşıdan üst kotlara bakış

Bu projede, ticaret, işyeri ve konut fonksiyonları birbirini destekleyecek ve gerektiğinde geçişken olacak şekilde tasarlamak ancak bunu sağlarken özellikle konut alanlarının mahremiyetini maksimum düzeyde tutmak amaçlanmıştır. Fonksiyonların her biri için farklı donatı ve tasarımlar gerektirse dahi bir arada geçişli olarak çözümlenmesi ile kentsel yaşam kalitesinin artırılması hedeflenmiştir. Yeni bir kent merkezi yaratabilecek özelliklere ve donatılara sahip ticaret aksı ve ticaret meydanları verecekleri hizmetlerle kentsel hayatı zenginleştirmekte, çatılarında projelendirilen peyzaj tasarımları ile konut ve ofis blokları için birer görsel estetik değer oluşturmaktadır.

Projeye hayat verecek olan konut kullanıcıları, bütün kamu hareketliliğinin yer aldığı zemin kattan 5-6 metre yükseğe, bir üst kota taşınmıştır. Rezidansların bahçelerini zemin katların çatıları oluşturmaktadır. Bu projede de konutlar kamusal alandan ayrılmamış; sosyallik altta, yaşam üstte yer alacak şekilde düzenlenmiştir. Konutların alanları tamamen kamu hareketinden ve gürültüsünde uzak kalacak şekilde düzenlenmiştir. Üst kotta, kendi içinde yürüme ve koşu alanları düzenlenmiş, bulvarın üstünden köprüler vasıtası ile geçişler sağlanmış, özel alana saygılı, serbest ve korunaklı yaşam alanı sunulmuştur. Özel alanın korunaklı ve mahremiyet hissini kaybetmemesi amacı ile yapılan bölüntüleme yine iç mekânlardaki ve kamusal iç mekânlardaki yumuşak geçişler gibi tasarlanmış ve yüksek duvarlar veya sert çerçevelerden kaçınılmıştır.

Evrenol Architects'in bir diğer projesi 54. Cadde'nin tasarımında aynı fikirden yola çıkılarak artan nüfusun konut beklentisi ile kamusal mekânın bir arada ilişkili ama mahremiyet gibi gerekli beklentileri sağlayacak birbirinden bağımsız şekilde düzenlenmiştir. Adapazarı'nın yeni yerleşim bölgelerinden Serdivan'da hayata geçirilen "54. Cadde" projesi için Evrenol Architects ekibi ile 2019 yılında yapılan söyleşide tasarımsal yaklaşımlarını şu şekilde ifade etmekte ve uygulamaktalar:

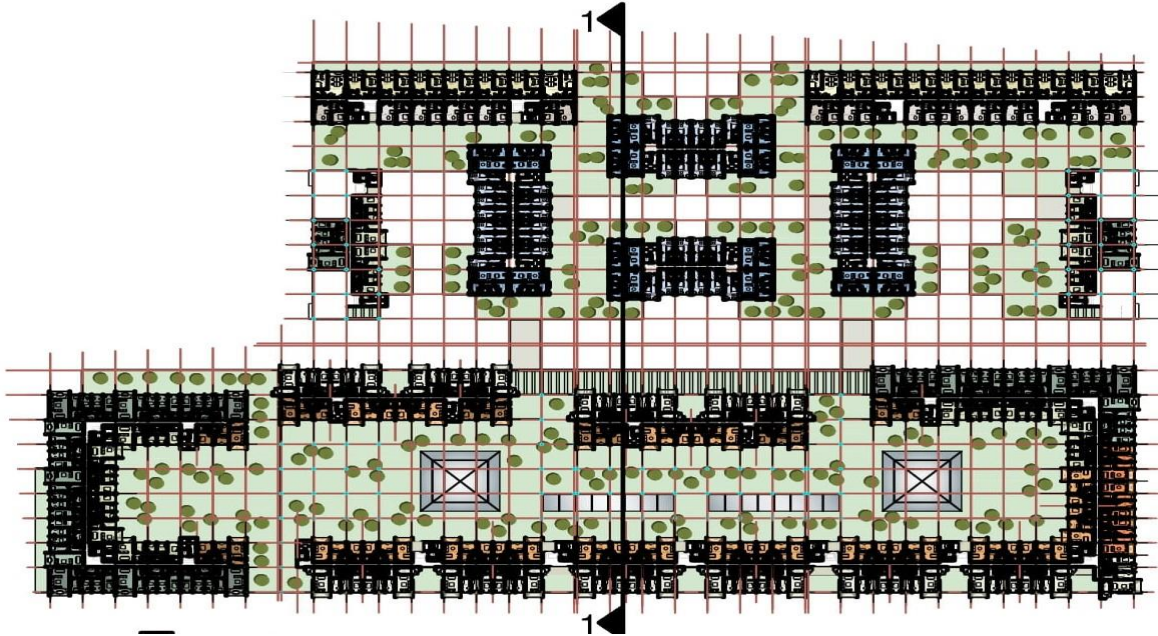
"Zemin katlarındaki dükkânlar, atölyeler, mağazalar, alışveriş yerlerinin üst katlarına yaşam katları yerleştirilerek, klasik kent merkezi organizasyonunu, modern koşullara taşıdık. Projenin tam kalbinden, alışveriş ilgisini kaybettirmeyecek genişlikte bir bulvar geçirdik. Bulvarın sonunu, küçük bir meydanla parka açarak otomobil hareketini davet ettik; böylece kent hayatımızın vazgeçilmez gerçeği olan otomobilleri kamunun sirkülasyonuna dâhil ettik. Sadece yaya yoluyla bu bölgeye insan taşımının zorluğunu görerek, uzak mesafeden buraya gelinip, rahatça park edilecek bir alan yaratarak, kamusal alandan istifade edilmesini sağlamaya çalıştık. Bir ağaç dizisiyle klasik yol anlayışının tanımlandığı bulvarı oluşturduktan sonra, ana caddeyle bulvar arasına serpiştirilen ince yaya yollarıyla bağlantılar ve bu yolların birbiriyle

temasında da klasik küçük meydancıklar oluşturarak yürüme örgüsü kurduk. Bu örgüde kimi yerde çocuklara, kimi yerde de erişkinlere yönelik oyun, karşılaşma alanları, nostaljik yeme içme ve alışveriş sokakları ve büyüklü küçüklü meydanlarla zemin katı tamamen donattık.

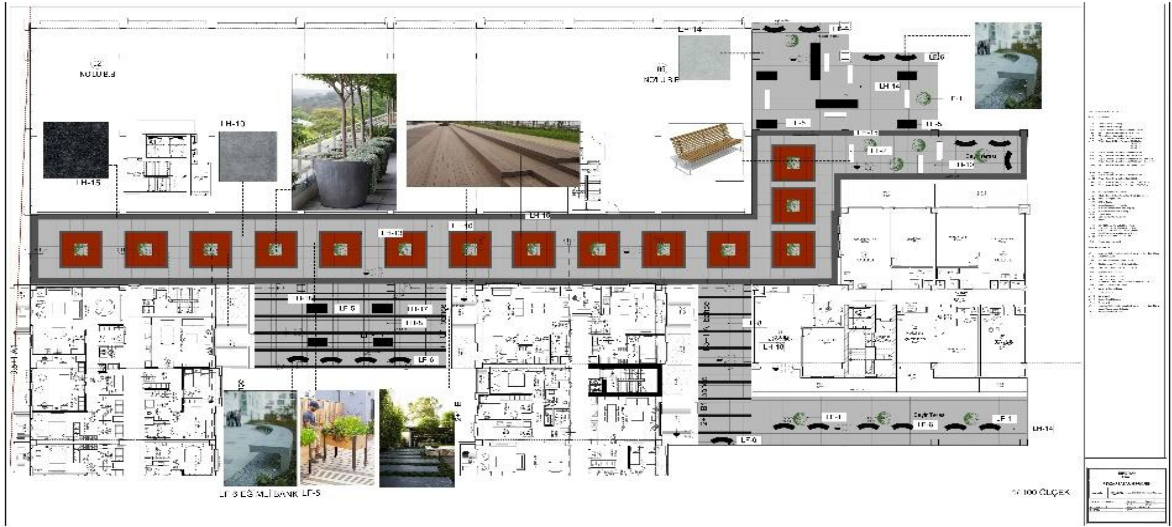
Kullanıcı olarak evine girerken kamuyla aynı kotta olmak istemeyenleri de bir üst kota çıkarttık. Mağaza kompleksinin üst çatısını, konutların bahçeleri olarak tasarlayarak, konutlara özel bahçeler, yürüyüş alanları verdik. Alt bloktaki promenat, koşu alanlarını üst kota da yerleştirdik. Anadolu şehrine yakışan bir mimari konseptle, binaları kendiliğinden, zaman içinde yapılagelmiş gibi, farklı cephe özellikleri de taşıyarak farklı bir tasarım konseptinin özelliklerini taşıyor hale geldi. Böylece kamusal, ticari ve rekreasyon alanlarını korunaklı ve modernize edilmiş kolon ve kemer strüktürleriyle donatılmış stoalar haline getirerek, yazın sıcaklığı ve kışın soğuluğuna rağmen, yaşamı açık alana taşıdık. Yaya güzergâhının durak noktaları olarak da, alışveriş ve sosyalleşme imkânı sağlayan, kentsel peyzajla zenginleştirilmiş meydanlarını tanımladık." (Mehpare Evrenol ve Tamer Tunbiş ile yapılan söyleşide projelerindeki tasarım fikirleri hakkındaki açıklama notlarıdır)

Bu düzenlenin hayata geçirilmesi hem mevcut kentsel alan ihtiyaçlarının aynı metrekarede çözümlenme imkânı sunmaktadır. Konut alanlarının tasarımında görev yapan iç mimarlar aynı şekilde çarşı bölümü ve peyzaj bölümünün düzenlenmesi ve tasarımında da yer almıştır. Bu proje iç mimarlık mesleğinin yeni ölçeği olan kamusal iç mekân tasarımına ve farklı fonksiyonların bir arada her birinin kişiye özel bir iç mekân gibi çözümlenmesine örnek oluşturmaktadır.

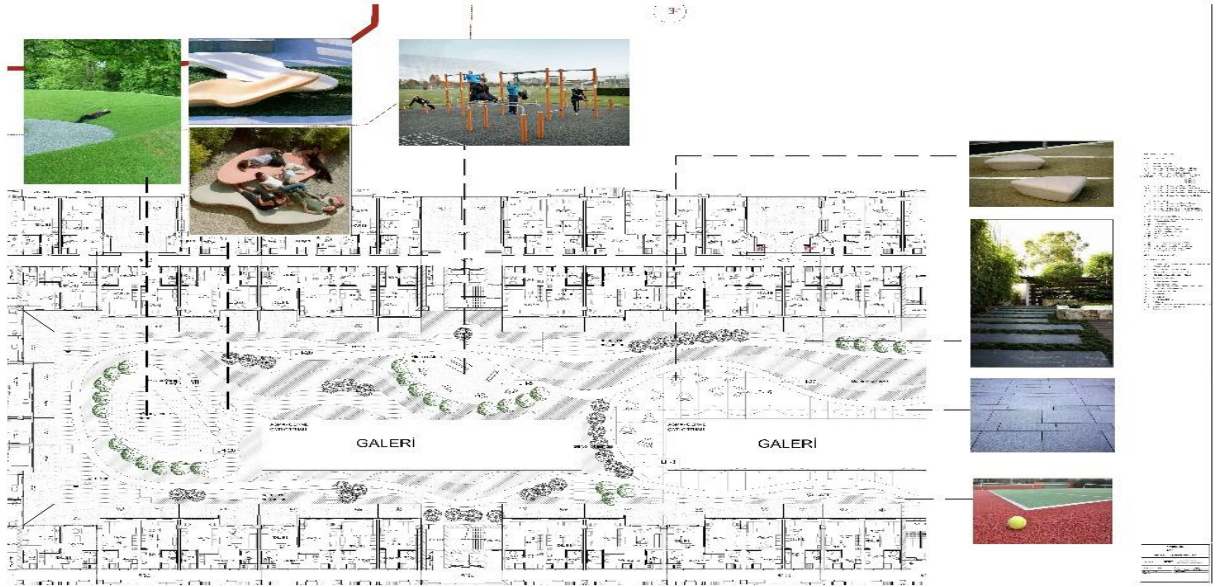
Şekil 5. Adapazarı, Serdivan "54. Cadde" projesi konut- ticaret alanı gösteren kesit



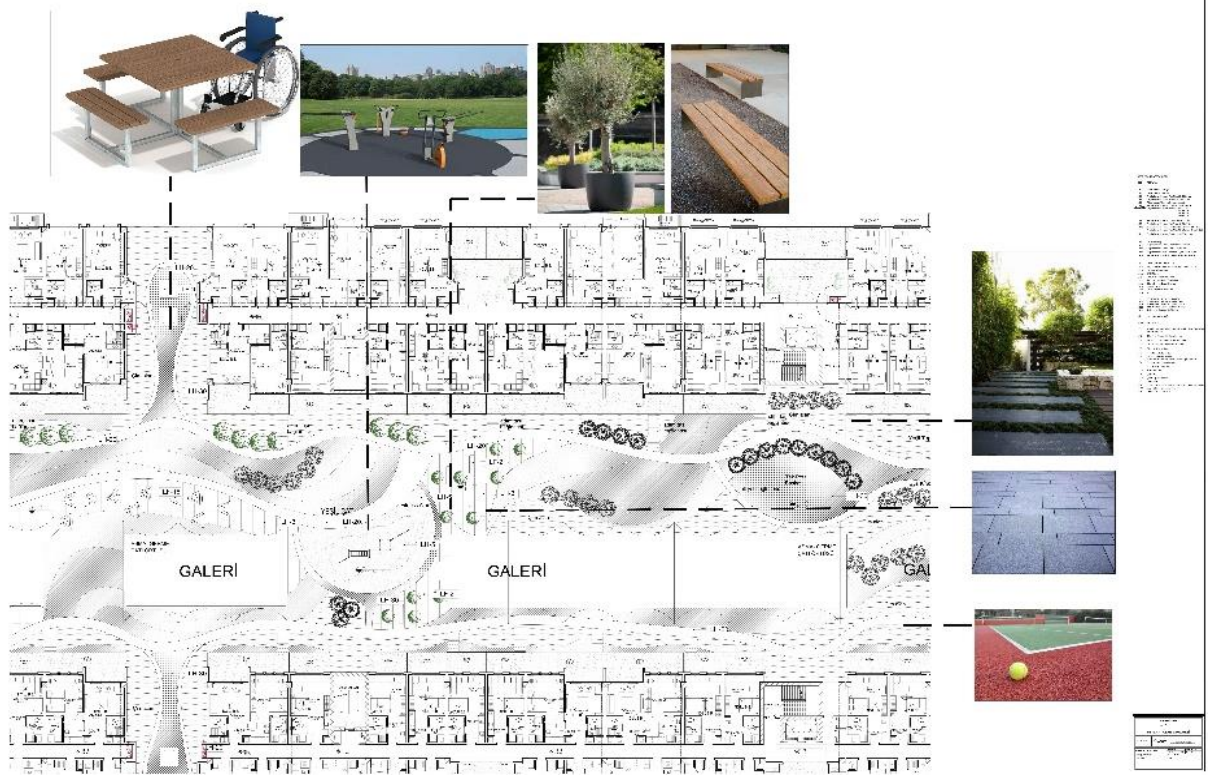
Şekil 6. Adapazarı, Serdivan "54. Cadde" projesi konut- ticaret- bahçe alanlarını gösteren plan



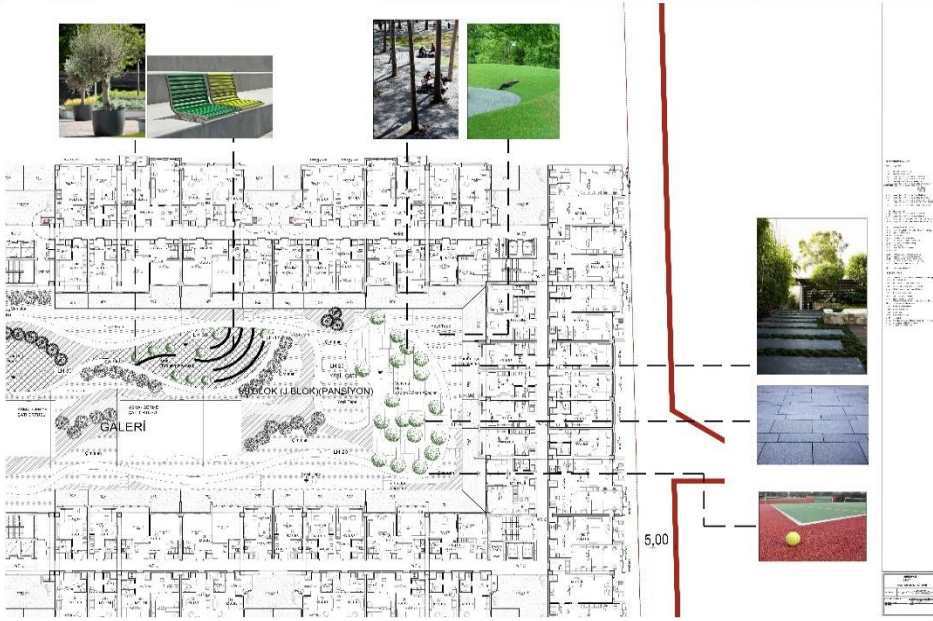
Şekil 7. Adapazarı, Serdivan "54. Cadde" projesi konut- ticaret alanı gösteren çarşı kotu planı



Şekil 8. Adapazarı, Serdivan "54. Cadde" projesi konut- ticaret alanı gösteren konut ve sosyal alan kot planı



Şekil 9. Adapazarı, Serdivan "54. Cadde" projesi konut- ticaret alanı gösteren konut ve sosyal alan kot planı



Şekil 10. Adapazarı, Serdivan "54. Cadde" projesi konut- ticaret alanı gösteren konut ve sosyal alan kot planı



Şekil 11. Adapazarı, Serdivan "54. Cadde" projesi konut- ticaret alanı ortak çözüm görselleri çarşıdan gece- gündüz üst kotlara bakış

Sonuç

Yerleşik düzene geçilmesi ve ilk kentlerin oluşumlarında önemli bir odak noktası olan kentli olmayı tanımlayan, şehirlilik kültürüne vurgu yapan ve kesişen kültürlerdeki ortaklığı öne çıkartan öğeler kent meydanlarıdır. Kenti oluşturan insanların ticaret ve rekreasyon ihtiyaçları çerçevesinde oluşan, diğer bölgelerde yaşayanlarla karşılaşmaları ve sözel iletişimde bulunmalarını sağlayan kentin bu odak noktalarıdır. Kentli olmayı bu kültür alışverişi sağlamaktadır denilebilir. Özellikle geleneksel Türk kentlerinde mekânın sürekliliği, onlara açılan kamu ve özel mekânlarla sağlanmaktadır. Bu bakımdan farklı şekillerde tanımlanan agoralar, meydanlar, forumlar, birçok işlevin yerine getirildiği, sanatın veya zanaatın yoğunlaştığı ve birçok sosyal olayın gerçekleştiği toplanma alanlarıdır. Sokrates ve Zenon gibi filozoflar için agoralar ilham kaynağı olmuştur. Agoraları olumsuz çevre koşullarından koruyan stoalar, yani sütunlu galeriler bu meydanlara özel uyumlanmış bir yapı tipidir. Promenatlar, ana caddeler, bulvarlar kent ölçeğine göre büyüyerek ve küçülerek ortak kullanım alanlarını birbirine bağlamaktadır. Geleneksel Türk meydanlarında yerleşim ve yaşam alanları dışında konumlanmaktadır.

Bu çalışmada kentlinin toplanma, bilgi paylaşma ve sosyalleşme alanı olan kent meydanlarına farklı bir bakış açısının oluşumu ve hayata geçirilmesi ortaya konmuştur. Kalabalıklaşan kentlerin nüfusunun yaşam, çalışma, eğitim ve sosyalleşme ihtiyaçlarına cevap verecek yeni çözümler üretilmesi gerekmektedir. Kent merkezlerinde yer alan kıymetli alanların işlevlendirilmesinde konutların merkezden uzaklaştırılması bir çözüm olmakla birlikte geliştirilmiş bir ulaşım ağı ihtiyacını da beraberinde getirmektedir. Bir arada yapılan çözümlerde ise konutların merkezin çeşitli yerlerinde konumlandırılması hem araç trafiğine ek yükler bindirmekte hem de konutlar için gerekli mahremiyet ve izolasyon sağlanamamaktadır. Evrenol Architects firmasının yaptığı alternatif bir tasarım fikri ile farklı bir çözüm ortaya konmuştur. Bu sayede ofis, ticaret ve konut alanı aynı metrekarede farklı kotlarda ilişkili ama bağımsız olarak çözümlenmektedir. Konutlarda yaşayan sakinlerin sosyalleşme ihtiyaçlarını alt kota inerek giderebildiği, özel otopark çözümleri sayesinde dışarıdan gelen misafirlerin de rahatlıkla kamusal alandan faydalanabildiği meydanlar oluşturulmuştur.

Sonuç olarak bu yeni tasarım fikrinin kazanımları, konutlarla birlikte konut gibi çözümlenen diğer fonksiyonların oluşturulması aşamasındaki iç mimarların fikirlerinin, tasarımlarının ve detaylı çözümlerinin önemi ortaya konmuştur.

KAYNAKÇA

- AKKAR, M. (1997). "Kent Planlamasında Kamu Arazileri", Özelleştirme ve Kamu Arazileri içinde, ed. Serdar Karaduman, Gülten Kubin, Ankara: TMMOB Şehir Plancıları Odası Yayınları.
- AKTOP, M, D., AVLAR, E., (2017). "Yer Altı Metro İstasyonlarında Mekân Tasarımı Üzerine Bir Araştırma", Trakya Üniversitesi Mühendislik Bilimleri Dergisi, Sayı:18.
- BAYKARA, Tuncer, Sosyal yapı ve Şehir Hayatı, Yeni Türkiye Dergisi, Mayıs-Haziran 2002
- DİNÇER, Yüksel, Kent, Kentleşme ve Kent Planlaması, Sivil Toplum İçin Kent, Siyaset ve Demokrasi Seminerleri, Demokrasi Kitaplığı-WALD Yayınları, İstanbul 1999.
- GIDEON, Sjöberg, "Sanayi Öncesi Kenti", Ayten Alkan, Bülent Duru (Der. ve Çev.), 20. Yüzyıl Kenti, İmge Yayınevi, Ankara, 2002, s. 37-54.
- GÜNEY, Z. (2007). Kamusal Alan Nedir? Kamusal Mekân Nedir? www.arkitera.com
- KAYACAN, T., ÖZEL, Yaprak & KAYACAN, B. (2019). Kente Kazandırılan Yeni Yaşam Alanları. Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi, (16), 679-687.
- KAYACAN, T. (2010). Kentsel Dönüşümde Halkın Katılımının Rolü ve Önemi, Zeytinburnu ve Karanfilköy Örnekleri (Doctoral dissertation, Fen Bilimleri Enstitüsü).
- KAYACAN, T., & ÖZMEN, E. Kentsel Stres Kavramı ve Kentsel Stresi Azaltmak. Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi, (25), 295-305.
- NEMETH, J., LANGHORST, J. (2014). "Rethinking urban transformation: Temporary uses for vacant land, Cities, vol.40, 143-150.
- ÖZMEN, E., & KAYACAN, T. Kentsel Dönüşüm ve Kentsel Stres Kavramlarının Olası İlişkileri. Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi, (25), 657-664.
- SCHWARZ, T. (2010). Temporary services for shrinking cities. Cleveland urban design collective. Kent State University.
- ÜRÜK, Z. F., İSLAMOĞLU, K.A.K, EROL, İ. "Raylı Sistem İstasyonlarının Sürdürülebilirlik Kapsamında Mekânsal Dönüşümü", 1. Uluslararası Mimarlık Sempozyumu 2018, 04-06 Ekim 2018, Dicle Üniversitesi, Diyarbakır, Türkiye.
- ÜRÜK, Z. F., "Mekanların Sürdürülebilirlik Anlamında Yeniden İşlevlendirilmesi" 4. Uluslararası Sosyal ve Beşerî Bilimler Konferansı, 28-30 Mayıs 2020, Uzaktan Erişim
- ÜRÜK, Z. F., "Mekânların Sürdürülebilirlik Anlamında Yeniden İşlevlendirilmesi", International Journal of Social and Humanities Sciences, 4(2), Ağustos 2020, ss. 165-186.

Yaprak Özel, Tamer Tunbiş, "Kamusal Mekân ile Konut Mekânının Kesişiminde İç Mimarlık Çözümleri",
ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi, 1 (2), Aralık 2021, ss. 195-214.

<http://v3.arkitera.com/h7903-high-line-manhattan-da-siradisi-bir-park-projesi.html>

<https://www.archdaily.com/24362/the-new-york-high-line-officially-open>

<https://sanatkaravani.com/bir-donusumun-hikayesi-high-line-park/>

<https://www.nycgovparks.org/parks/the-high-line>

<https://www.afar.com/places/high-line-new-york>

<https://www.dezeen.com/2014/09/22/high-line-park-phase-three-final-section-opens-new-york/>

<http://thelowline.org/>

<https://www.dezeen.com/2016/07/14/new-york-approves-lowline-underground-park-lower-east-side-manhattan/>

<https://ny.curbed.com/2017/1/30/14439070/lower-east-side-lowline-nyc-park>

<https://www.bloomberg.com/news/photo-essays/2015-10-13/inside-the-lowline-new-york-city-s-first-underground-park>

<https://www.wired.co.uk/article/lowline-lab-urban-garden>

Türkiye'de Yükseköğretim Kurumlarında Sanat ve Tasarım Eğitimi ve Geleceği

Zerrin Funda ÜRÜK*, Belgin İPEK**, Büşra KAMACIOĞLU***, Gökçe UZGÖREN****,
Sema ÇAĞLAR*****

Öz

Amaç: Toplumsal, kültürel, siyasi, ekonomik ve teknolojik gelişmelerden etkilenerek değişen ve gelişen sanat algusu, okul öncesinden yükseköğretime uzanan sanat eğitiminin de var olan sınırlarını aşmasını gerekli kılmaktadır. Bu çalışmada, Türkiye'deki sanat ve tasarım eğitiminin gelişim sürecinin analizi doğrultusunda konuyla ilgili güncel sorunların belirlenmesi ve ilgili sorunlara çözüm önerileri getirilmesi amaçlanmaktadır.

Kavramsal Çerçeve: Sanatın oluşmasına etki eden önemli unsurlar; dönemin koşulları, hiyerarşik yapısı, toplumsal sorunlar, devrimler, reformlar, din, savaşlar, yaşanan coğrafya, iklim koşulları, yaşam biçimleri ve toplumsal yapıdır. Dünya'da ve Türkiye'de sanat ve tasarım eğitiminin ortaya çıkış dinamikleri, sanatın değişken evreleri çerçevesinde ve 1973'te YÖK'ün kurulmasıyla geçirdiği değişim açısından irdelenmektedir. Bu çalışma, sanat ve tasarım eğitiminin değişim dinamiklerinin anlaşılması ve günümüz koşullarına uygun olarak nitelik artırmada yol gösterici olması açısından önemlidir. Diğer disiplinlerde olduğu gibi, sanat ve tasarım eğitimine de birtakım standartlar getirilmesi konusunda sunduğu önerilerle var olan boşluğu dolduracağı düşünülmektedir.

Yöntem: Araştırma, yükseköğretimde sanat ve tasarım eğitimi veren üniversitelerin geçirdiği değişim süreçleri ve Türkiye'deki mevcut durumu ile sınırlandırılmıştır. Doğru tespitler ve önermeler yapabilmek, sanata dair farklı bakış açılarını ve güncel sanat ve tasarım eğitimi işleyişini objektif bir şekilde ortaya

Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

Geliş/Received: 29.11.2021 **Kabul/Accepted:** 06.12.2021

* Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, İstanbul, Türkiye, E-posta: zfuruk@gelisim.edu.tr ORCID <https://orcid.org/0000-0002-3994-5883>

** Öğr. Gör., Karadeniz Teknik Üniversitesi, Kurumsal İletişim Koordinatörlüğü, Trabzon, Türkiye, E-posta: belginbaldas@gmail.com ORCID <https://orcid.org/0000-0002-2220-7956>

*** Arş. Gör., İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İletişim ve Tasarım Bölümü, İstanbul, Türkiye, E-posta: bkamacioğlu@gelisim.edu.tr ORCID <https://orcid.org/0000-0002-4543-8722>

**** Arş. Gör., İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, İstanbul, Türkiye, E-posta: uzgorengokce@gmail.com ORCID <https://orcid.org/0000-0002-5335-3817>

***** Arş. Gör., Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Niğde, Türkiye, E-posta: semacaqlar@ohu.edu.tr ORCID <https://orcid.org/0000-0003-4754-5131>

koyabilmekten geçmektedir. Bu doğrultuda, alanında uzman akademisyenler ve reel sektör temsilcilerinden oluşan 14 kişilik bir çalışma grubunun görüşleri alınarak sorunlar tespit edilmiş ve çözüm önerileri sunulmuştur.

Bulgular: Türkiye'de Yükseköğretimdeki sanat ve tasarım eğitiminin gelişim sürecindeki temel gereksinim, beklentiler ve sorunlar; (1) Öğretim elemanı yetiştirilmesindeki sorunlar (niteliksel sorunlar, niceliksel sorunlar), (2) Sanat ve tasarım eğitimi için sağlanan olanakların yetersizliği (mekân yetersizliği, donanım yetersizliği), (3) Yasal ve yönetsel sorunlar, (4) Müfredatla ilgili sorunlar ve (5) Sınav sistemi ile ilgili sorunlar olarak belirlenmiştir.

Sonuç: Uzman görüşleri dikkate alınarak tespit edilen sorunlara, literatür araştırmaları katkısıyla çözüm önerileri getirilerek sanat ve tasarım eğitiminin geleceğine ışık tutulmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Sanat eğitimi, Tasarım, Tasarım Eğitimi, Eğitim, Yükseköğretim.

Art and Design Education and Future in Higher Education Institutions in Turkey

Abstract

Purpose: The phenomenon of art, which changes and develops by being influenced by social, cultural, political, economic and technological developments, makes it necessary for art education from pre-school to higher education to exceed its limits. In this study, it is aimed to identify current problems and propose solutions to related problems in line with the analysis of the development process of art and design education in Turkey.

Literature Review/Background: The important factors affecting the formation of art; historical conditions, hierarchical structure, social problems, revolutions, reforms, religion, wars, geography, climatic conditions, lifestyles and social structure. The dynamics of the emergence of art and design education in the world and in Turkey are examined in terms of the change it went through with the establishment of YÖK in 1973, within the framework of the variable phases of art. This study is important in terms of understanding the dynamics of change in art and design education and being a guide in increasing the quality in accordance with today's conditions. As in other disciplines, it is thought that it will fill the existing gap with the suggestions it offers to set some standards in art and design education.

Methodology: The research is limited to the change processes of universities providing art and design education in higher education and the current situation in Turkey. To be able to make correct determinations and propositions is to be able to present different perspectives on art and the functioning of contemporary art and design education in an objective way. In this direction, the opinions of a working group of 14 people, consisting of academicians who are experts in their fields and representatives of the real sector, were taken and problems were identified and solutions were offered.

Results: Basic needs, expectations and problems in the development process of art and design education in higher education in Turkey; (1) Problems in training instructors (qualitative problems, quantitative problems), (2) Insufficient opportunities for art and design education (lack of space,

insufficient equipment), (3) Legal and administrative problems, (4) Curriculum-related problems and (5) It has been determined as problems related to the examination system.

Conclusion: *Considering the expert opinions, solutions were suggested with the contribution of the literature to the identified problems and it was tried to shed light on the future of art and design education.*

Keywords: *Art, Art Education, Design, Design Education, Education, Higher Education.*

Giriş

Sanat ve tasarım eğitimi ve geleceği konusunda doğru tespitler ve önermeler yapabilmek sanata dair farklı bakış açılarını ve güncel sanat eğitimi işleyişini objektif bir şekilde ortaya koyabilmekten geçmektedir. Bu nedenle çalışmaya bir kavramsal çerçeve ile başlamak yararlı görülmüştür. İlk olarak "sanat nedir" sorusu ele alınmış ve sanata dair farklı görüş ve kuramlar açıklanmıştır. Ardından geçmişten günümüze sanatın tarihsel süreç içerisindeki değişimi ve gelişimi incelenmiştir. Sanata dair oluşturulan kavramsal çerçevenin ardından "sanat ve tasarım eğitimi" konusuna odaklanılmıştır. Bu bölümde tarihsel süreç içerisinde sanat eğitiminin ortaya çıkış dinamikleri irdelenerek dünya ve Türkiye'deki sanat ve tasarım eğitimin geçirdiği evreler ve gelişmeler incelenmiştir. 1973 yılında Yüksek Öğretim Kurumu'nun kurulmasıyla beraber sanat ve tasarım eğitimi veren üniversitelerin geçirdiği değişim süreçleri ve buna bağlı olarak Türkiye'deki Sanat ve tasarım eğitiminin mevcut durumu ele alınmıştır. Son olarak 25 Ekim 2017 tarihinde düzenlenen "Yükseköğretim ve Yükseköğretim Kurumlarının Geleceği" isimli çalıştay bulguları ortaya konulmuştur.

Çalışmanın Yöntemi

Çalışma, 25 Ekim 2017 tarihinde İstanbul Gelişim Üniversitesi Kamuoyu ve Toplum Araştırmaları Uygulama ve Araştırma Merkezi tarafından düzenlenen "Yükseköğretim ve Yükseköğretim Kurumlarının Geleceği" isimli çalıştayın beş ana alt grubundan biri olan ve alanında uzman akademisyenler ile reel sektör temsilcilerinin katılımı ile gerçekleştirilen "Türkiye'de Sanat Eğitimi ve Geleceği Çalıştay"ının bulgularına dayanmaktadır. Bu çalıştay ile ülkemizde sanat eğitiminin gelişim sürecindeki temel gereksinim, beklentiler ve sorunlarının neler olduğunu analiz etmek ve söz konusu sorunlara çözüm önerileri geliştirmek amaçlanmıştır. Bu doğrultuda ülkemizde bulunan çeşitli üniversitelerde öğretim üyesi olarak çalışan akademisyenler ve reel sektör temsilcilerinden oluşan on dört kişilik bir çalışma grubu oluşturulmuştur.

Çalıştay Katılımcıları

Akademisyen temsilcileri:

K1: Ressam, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Öğretim Üyesi, Vakıf Üniversitesi, İstanbul (Moderatör)

K2: Edebiyat Fakültesi, Müzecilik Bölümü, Öğretim Üyesi, Devlet Üniversitesi, İstanbul

K3: Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Öğretim Üyesi, Devlet Üniversitesi, İstanbul

K4: Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Öğretim Üyesi, Devlet Üniversitesi, Bursa

K5: Güzel Sanatlar Bölümü Öğretim Üyesi, İstanbul

K6: Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü Öğretim Üyesi, Sinop

K7: Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Öğretim Üyesi

K8: Güzel Sanatlar Fakültesi, İletişim Tasarımı Bölümü Öğretim Elemanı (Raportör)

K9: Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Öğretim Elemanı (Raportör)

K10: Güzel Sanatlar Fakültesi, İletişim Tasarımı Bölümü Öğretim Elemanı (Raportör)

K11: Güzel Sanatlar Fakültesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü Öğretim Elemanı (Raportör)

Reel sektör temsilcileri:

K1: Sanat Eleştirmeni, İstanbul

K2: Ressam, Uluslararası Plastik Sanatlar Derneği Yön. Kurulu Üyesi, İstanbul

K3: Ressam, İstanbul

Bu kapsamda sanat eğitimi alanında belirlenen sorularla katılımcıların görüşleri belirlenmiştir. Katılımcıların görüş ve önerileri, "beyin fırtınası" tekniğiyle toplanmıştır. Beyin fırtınası, katılımcıların fikirlerini rahatlıkla ifade ettikleri ve değişik fikirlerin ortaya konulmasını destekleyen grup tartışma tekniğidir ve kısa sürede çok sayıda farklı fikir üretilmesine katkıda bulunur.

Bu kapsamda çalıştay süresince beyin fırtınası tekniği aşağıdaki adımlar ile sürdürülmüştür:

Adım 1: Üzerinde çalışılacak konu/sorun tespit edilmiştir:

A. Sanat nedir, sanata dair farklı felsefi görüşler ve sanatın kısa tarihçesine giriş yapılmış,

- B. Sanatın ortaya çıkış dinamikleri incelenmiş,
- C. Dünya'da ve Türkiye'de sanat ve tasarım eğitiminin gelişimi incelenerek Türkiye'de var olan sanat ve tasarım eğitimi durumunun değerlendirilmiş,
- D. Sanat ve Tasarım Eğitimi'ni gerçekleştirecek öğretim elemanlarının yetiştirilmesindeki sorunlara değinilmiş,
- E. Sanat ve Tasarım Eğitimi için sağlanan olanakların yeterliliği üzerine ve yasal-yönetmelik sorunlar üzerine konuşulmuş,
- F. "Türkiye'de Sanat ve Tasarım Eğitimi'nin geleceği olarak çağdaş sanat ve tasarım eğitiminin kazanımları neler olmalıdır?" sorusunun cevabını tartışılmıştır."

Adım 2: Çalıştay öncesi belirlenmiş olan moderatör tarafından katılımcılara bir sunuş gerçekleştirilmiştir. Söz konusu sunuşta sanat ve tasarım eğitimi çeşitli açılardan ele alınmıştır. Başlangıçta sanat eğitiminin EQ'yu (duygusal zekâ) geliştirme açısından önemi tartışılmıştır. Bilim-teknoloji-sanat unsurlarının birbirleri ile olan ilişkisi ve sanat eğitimi almış çağdaş insan profili konuları üzerinde durulmuştur.

Adım 3: Katılımcılar Adım 1'deki konu başlıkları çerçevesinde çeşitli fikirlerini beyan etmiş ve tüm katılımcılar fikirlerini beyan edene kadar süreç devam ettirilmiştir. Bu aşamada moderatör fikirleri not almıştır.

Adım 4: Fikirlerin beyan edilmesi sürecinde katılımcıların tespit ettikleri ve aralarında bağlantılar bulunan fikirler birleştirilmiştir. Üretilen bu fikirlerden; birbirinin tekrarı olup-olmama ve aynı fikirler olup-olmama, gerçeği yansıtmamasına yönelik görüş alışverişi yapılarak en önemli ve katkı sağlayan fikirler gruplarca kararlaştırılmıştır.

Adım 5: Moderatör, katılımcılar tarafından fikirlerin tartışılması ve analiz yapılmasını sağlamıştır. Yapılan analizler sonucunda Türkiye'de sanat ve tasarım eğitimi konusundaki sorunlar ortaya konmuştur.

Adım 6: Aynı adımlar izlenerek tespit edilen sorunlara çözüm önerileri geliştirilmiştir.

Türkiye'de Sanat Eğitimi ve Geleceği Çalıştayı'nda toplam on dört katılımcının ortaya koyduğu ve üzerinde uzlaştığı; öğretim elemanı yetiştirilmesindeki sorunlar, sanat eğitimi için sağlanan olanakların yetersizliği, yasal ve yönetmelik sorunlara ilişkin görüş ve önerileri çalıştayın verilerini oluşturmaktadır. Bu veriler, içerik analizine dayalı önceden belirlenen tema ve alt temalar kapsamında, sahanın somut verileri, ihtiyaçları, beklentileri ve sorunları da göz önüne alınarak analiz edilmiştir.

Kavramsal Çerçeve

Sanat Nedir?

Sanat, insanlık tarihi boyunca varlığını sürdüren ve üzerine birçok farklı görüş sunulan kapsamlı bir olgudur. "Sanat nedir?" sorusu geçmişten günümüze birçok filozof, sosyolog, psikolog, sanat tarihçisi ve sanat eleştirmeni tarafından üzerinde oldukça çok konuşulan ve tartışılan bir soru olmuştur. Bu başlığın amacı ise "sanat nedir?" sorusuna mutlak bir doğru yanıt aramak yerine, geçmişten günümüze sanatın ele alınış şekli ve farklı bakış açıları ile yapılan tanımlamaları ortaya koymaktır.

Sanat sözcüğü günümüzde, İngilizce'deki "art" sözcüğüne yakın bir anlamda kullanılmaktadır. Gerek İngilizce'deki 'art' (artificial=yapay) (Online Etymology Dictionary, 2018) gerek Almanca'daki 'Kunst' (künstlich= yapay) (English-German Dictionary, 2018) gerekse de Türkçe'deki Arapça kökenli 'sanat' (suni=yapay) (Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, 2018) sözcüklerinin hepsinde yapaylığı çağrıştıran bir anlam vardır. Sanat, bu geniş anlamından Rönesans zamanında sıyrılmaya başlamıştır (Shiner, 2001, s. 186). Sanat, daha spesifik bir kullanıma bürünse de yakın zamana kadar sanat ve zanaat kelimeleri birbirlerinin yerine kullanılmaya devam etmiştir. Ancak sanat ile zanaatı birbirinden ayırmak gerekmektedir. Zanaat, faydaya dayalı ürünler ortaya koymaya karşılık gelirken, sanatta fayda sağlama kaygısı yoktur. Buna ek olarak Sanayi Devrimi sonrasında tasarım ve sanat arasında da bir ayrım doğmuştur (Von Stamm, 2008, s. 525).

Türk Dil Kurumu (2018) sanat kelimesini "Bir duygu, tasarı, güzellik vb.nin anlatımında kullanılan yöntemlerin tamamı veya bu anlatım sonucunda ortaya çıkan üstün yaratıcılık" olarak tanımlamaktadır. Kelimenin kökü ise Arapçadaki 'sunu' kökünden gelmektedir. Sanat kelimesi, Arapçada amel yani iş, yapma, bir maddeye zihinde tasavvur edilen şekil ve sureti verme anlamına gelmektedir. 'Sunu' kelimesinin ayrıca güzellik ve hayran olunacak bir kudret eseri anlamı vardır. Sanat, yalnızca insanların zekâ ve tecrübe ile kazandıkları bilgi ve yetenekleri sayesinde yaptıkları işler anlamına gelmektedir (Arseven, 1983).

Sanatın net ve eksiksiz bir şekilde tanımını yapmak oldukça zordur. Sanatın ne olduğuna dair çok farklı düşünceler olsa da tüm tanımların ortak paydada bulunduğu belli noktalar da bulunmaktadır. Bunları aşağıdaki şekilde özetlemek mümkündür:

- Sanat eseri doğada kendi kendine vücut bulmamış olup, insanın bilgisi, zekâsı ve yaratıcı gücü ile ortaya çıkmaktadır.
- Sanat eserinde insanların duyularına hitap eden bir biçim vardır.
- Sanat eserleri biriciktir.

- Sanat eserleri kalıcıdır.
- Sanat eseri evrenseldir.
- Sanat eseri var olan bir şey üzerinden yapılan düzenlemeler veya eklemelerle oluşamaz.
- Sanat eserinde fayda sağlama kaygısı yoktur, yalnızca sanat kaygısı ile oluşturulur.

Sanata Dair Farklı Felsefi Görüşler

Fleming ve Honour'a (2015) göre sanat, yaşayan sosyal ve kültürel organizmalar gibi daima yenilenir. Sanatın bu devingen hali, elbette ki farklı dönemlerde farklı bakış açılarını da beraberinde getirmiştir. "Sanat nedir?" sorusunun cevabı öncelikli olarak filozofların odak noktası olmuştur. Sanata dair felsefi görüşlere baktığımızda sanatı tanımlarken bazı filozofların "taklit", bazılarının "yaratma", bazılarının ise "oyun, özgürlük" kavramlarına odaklandığını görmekteyiz. Sanata dair farklı felsefi görüşleri bu üç kavram odağında açıklamak mümkündür.

"Sanat alanında öne sürülmüş olan en eski kuram, sanatı bir tür taklit olarak gören mimetik sanat kuramıdır. Söz konusu sanat kuramını geliştiren de antik Yunan düşünürü Platon'dur" (Cevizci, 2008, s. 458). Platon'a (M.Ö. 427-347) göre her şeyin aslı idealar dünyasında bulunmaktadır, içinde yaşadığımız dünya ise idealar dünyasının sadece bir yansıması, kopyasıdır. Platon, yaşadığımız dünyada gördüğümüz her şey, bir taklit (mimesis) olarak nitelendirir. Bu bakış açısı ile de sanatçının ideaların kopyasını taklit ederek oluşturduğu eserler olarak tanımlar (Platon, 1995, çev. 2002).

"Yaratma olarak sanat" görüşüne göre sanat, gerçekte var olmayan ve sanatçının hayal gücü, yaratıcılığı, bilgisi ve yeteneği ile sanatçı tarafından yaratılan bir şeydir. Yani sanat doğanın bir taklidi değildir. Çünkü bu anlayışa göre sanatçı mükemmel olanı yaratmayı amaçlar. Doğada mükemmellik yoktur. Mükemmelliği sanatçı kendisi yaratır. Benedetto Croce bu görüşün en önemli temsilcilerinden biridir. Benedetto Croce'e (2004) göre, "Sanat bir görüş ya da sezidir. Sanatçı bir imge ya da resim yaratır. Sanattan tat alan biriye yüzünü sanatçının ona gösterdiği yöne çevirir ve kendisi için açılmış olan delikten bakarak, kendinde sanatçının imgesini oluşturur."

"Oyun olarak sanat" felsefi görüşüne göre ise sanat ile oyun arasında bir bağlantı kurarak aralarındaki benzerliklere odaklanmaktadır. Bazı filozoflar sanatın çıkış noktasının eğlence ve oyun olduğunu savunurlar. Ergün de (2015), insanların zorunlu ihtiyaçlarını karşıladıktan sonra amaçsız olarak, hoşlarına giden bir takım oyunlar yarattıklarını, bunun ise hem bedeni dinlendirdiğini hem de hoşnutluk duygusu yarattığını belirtmiştir.

Sanatın Tarihçesi

Günümüze kadar deđişim ve devamlılıkla gelen sanat tarihi, sanatı anlama açısından önemlidir. Dönemin koşulları, hiyerarşik yapısı, toplumsal sorunları, devrimleri, reformları, dini, savaşları kısacası insanın içinde bulunduğu zaman dilimini temsil eden sanat; insanı en çok anlatan tasvirlerdir. Sanatın oluşmasına etki eden diđer önemli unsur ise bulunduğu coğrafyadır. İnsanların ikamet ettiđi bölgelerin iklim koşulları, yaşam biçimleri, toplumsal yapısı göz önüne alındığında ortaya çıkan eserlerin bulunduğu coğrafyayı tasvir ettiđi de gözlemlenmektedir. Avcı toplumlardan günümüze deđişen sanatın evreleri bulunmaktadır. Sanat tarihinin gelişim dinamikleri aşağıdaki tarih çizelgesinde kronolojik bir düzende aktarılmıştır.

Tarih Öncesi Dönem

Önemli Tarihi Olaylar

M.Ö y. 40.000 Buzul Arası Dönem
(Homo sapiens, sapiens'in çıkışı)

Görsel Sanatlar

- ▶ M.Ö Willendorf Kadını (30.000 - 25.000)(1)
- ▶ M.Ö Brno Erkeği (30.000 - 25.000)(2)



M.Ö Y. 18.000 - 15.000 Son Buzul Çağı

- ▶ M.Ö Chauvet Mağarası (M.Ö Y. MS. 25.000 - 17.000)(3)
- ▶ M.Ö Brassempouy Kadın Başı (M.Ö Y. 22.000)(4)



M.Ö y. 12.000

(Asya'dan Amerika'ya insan göçünün başlaması)

- ▶ Lascaux resimleri (M.Ö. y. 16.000 - 14.000)(5)
- ▶ Tequixquiac Çakal Başı (M.Ö. y. 10.000)(6)



M.Ö y. 8.000 - 4000

(Modern iklimin Avrupa'da başlaması, Eriha'nın kuruluşu ve insan yerleşimlerinin Macellan boğazına kadar genişlemesi, insan nüfusunun %1500 artması, koyun ve keçi'nin evcilleştirilmesi, ilk yün kumaşlar, sulamanın kullanılması, bakır işlemciliğin gelişmesi, bronz dökümün başlaması ve insan yerleşimlerinin Macellan boğazına kadar genişlemesi)

- ▶ Eriha'dan sıvalı kafatası (M.Ö. y. 7000 - 6.000)
- ▶ Stonehenge (M.Ö. y. 2.100 - 2.000)



İlk Uygarlıklar ve Kıtaldaki Gelişmeler

İlk Uygarlıklar

M.Ö y. 4000 - 1700 Arası Dönem

(Sümer Uygarlığının ortaya çıkışı, teker ve sapa'nın keşfi, Mezopotamya'da çizi yazısının gelişmesi, atın ehilleştirilmesi Girit'te Linear A yazısının gelişimi, Babil İmparatorluğunun yükselişi)

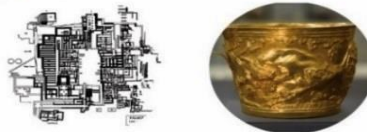
- ▶ Narmer Paleti (M.Ö. 3500 - 3000)
- ▶ Hammurabi steli (M.Ö y. 1760)



M.Ö Y. 1600 - 1100

(Çin'de Şang devletinin ortaya çıkışı, Yahudi dininin başlaması)

- ▶ Knossos (M.Ö y. 1600 - 1400)
- ▶ Çin Bronz Şarap Kabı (M.Ö. y. 1300 - 1100)



Yunanlar ve Komşuları & Helenistik ve Roma Sanatı

Önemli Tarihi Olaylar

M.Ö y. 850 - 300 Arası dönem

(Homeros, Etrüks uygarlığının başlaması, Sifo'nun doğumu Atina'daki reformlar, Platon'un ölümü, Filippus'un ölümü)

- ▶ Tenea Kouros (M.Ö y. 570)
- ▶ Hermes ve Dionisos (M.Ö y. 340)



M.Ö y. 300 - M.S. 306 Arası Dönem

(İskender'in Hindistanı işgal etmesi, Öklid, İsa'nın Çarmıha gerilmesi Pompeii ve Herculaneum'un yok oluşu, Konstantin İmparatorluğu)

- ▶ Uyuyan Eros (M.Ö. y. 250 - 150)
- ▶ Diocletian Hamamları, Roma (M.S. y. 298 - 305)



Budizm, Hinduizm: Güney ve Doğa Asya Sanatları

Önemli Tarihi Olaylar

M.Ö y. 800 - M.S. y 400 Arası Dönem

(Upanişadlar, Lao Zi'nin, Buda'nın, Konfüçyüs'ün doğumu, İlk Budist Cemaati, Mahayana Budizminin Hindistan'da teşvik edilmesi, Tantrik Budizmin Gelişmesi)

- ▶ Asoka aslan sütunu (M.Ö 243)
- ▶ Oturan Buda, Mathura (M. S. y 150)



M.S. y 400 - M.S. y 1022 Arası Dönem

(Tantrik Budizm'in gelişmesi, Budizm'in Kuzey Çin'de devlet dini olması ve Japonya'ya gelmesi, Budizmin Çin'de kısa süre yasaklanması, Murasaki'nin Genji hikayelerini tamamlaması)

- ▶ Yungang Budası (M.S 400- 500)
- ▶ Byodoin Tapınağı (M. S.1000- 1200)



Erken Hıristiyan ve Bizans Sanatı

Önemli Tarihi Olaylar

293 - 400 Arası dönem

(Milano Fermanı: Hıristiyanlığın yasallaşması, Konstantinopolis'in Roma İmparatorluğunun başkenti olması, Hıristiyanlığın Doğu Roma İmparatorluğunun resmi dini olması)

- ▶ San Pudenziana Apsis Mozağı (402 - 12)
- ▶ Kells Kitabı (c. 825)



400 - 800 Arası Dönem

(Vandalların Galya, İspanya ve Roma'yı yağmalaması, Frankların Hıristiyanlığı kabulü, Poitiers Savaşı)

- ▶ Santa Maria Maggiore Mozaikleri (432 - 40)
- ▶ Sant Vitale, Ravenna (540-47)



Erken İslam Sanatı

Önemli Tarihi Olaylar

622 - 750

(Hz. Muhammed'in Mekke'den Medine'ye göçü, Hz. Muhammed'in vefatı, Emevi Hanedanı, Müslümanların Yakın Doğu'ya ilerlemesi ve Avrupa'ya yayılması)

- ▶ Kubbet - üs Sahra, Kudüs (y. 690)
- ▶ Kasr el- Hayr al Gabri (y. 730)



750 - 1258 Arası Dönem

(Abbasi Hanedanının kuruluşu, Halife Harun Reşid, Kur'an metninin tamamlanması, Ömer Hayyam'ın ölümü, ,bn. Rüşd'ün ölümü, Memlük hükümdarlığı, Bağdat'ın Moğollar tarafından yağmalanması)

- ▶ Ulu Cami, Kayrevan (772- 863)
- ▶ İnce Minareli Medrese, Konya (1258)



Ortaçağ Hıristiyanlığı

Önemli Tarihi Olaylar

910 - 1204 Arası dönem

(Cluny tarikatının kuruluşu, İlk Haçlı Seferleri, Sistersiyen tarikatının kuruluşu, Haçlıların Konstantinopolis'i alışı)

- ▶ Gero Haçı (969 - 76)
- ▶ Saint - Denis (1140 - 4)



1216 -1387 Arası Dönem

(Dominiken tarikatının kuruluşu, Aziz Thomas Aquinas'ın ölümü, Batı Asya'da Hıristiyan hükümdarlığının sonu, Dante, Kara ölümün başlaması, Türklerin Avrupa'yı işgali, Chaucer'in Canterbury Hikayeleri'ne başlaması)

- ▶ Cimabue, Madonna (1280 - 90)
- ▶ Lorenzetti, İyi Yönetim Alegorisi (1339)



On Beşinci ve Onaltıncı Yüzyıl

Rönesans 1420 -1610:

Yeniden doğuş anlamına gelen Rönesans, Klasik Antik Çağı yeniden canlandırma arzusunda doğmuştur

1420 - 1530 İtalya'da Erken Rönesans

(Filippo Brunelleschi, Lorenzo Ghiberti, Masolino Donattello, Fra Angelico, Paolo Uccello, Masaccio, Benozzo Gozzoli)

► Donattello, Aziz Giorgio (1415 - 17)

► Ucello, Tufan (1445 - 47)



1490 - 1530 İtalya'da Yüksek Rönesans

(Giovanni Bellini, Leonarda da Vinci, Michelangelo Buonarroti, Giorgione)

► Giovanni Bellini

► Leonarda da Vinci, Meryem ve Çocuk İsa Azize Henna İle Birlikte(1501-12)



1470 - 1550 Almanya'da Rönesans

(Konrad Witz, Michael Pacher, Martin Pacher, Matthias Grünewald, Tilman Riemenschneider)

1430 - 1610 Fransa'da Rönesans

(Jean Fouquet, Jean Clouet, Fontainebleau Okulu,)

1430 - 1580 Hollanda ve Belçika'da Rönesans

(Robert Campini Jan van Eyck, Hans Memling, Rogier van der Weyden)

► Tilman Riemenschneider, Meryem'in Göğe Yükselişi (1505 - 10)

► Rogier van der Weyden, Çarımhtan İndirilişi (yak. 1435 - 40)



1530 - 1600 İtalya'da Maniyerizm

(Agnolo Bronzino, Parmigianino, Giorgio Vasari, Tintoretto)

1570 - 1610 İspanya'da Maniyerizm

(El Greco)

► Parmigianino ()

► El Greco()



On Yedinci Yüzyıl

Barok 1600 -1740

Gösteriş, heyecan, abartı ve aşırılığı ile bilinmektedir. İtalya'da başlar ve 18. yy başında tüm Avrupa'ya yayılır.)

1420 - 1530 İtalya'da Barok

(Annibale Carracci, Orazio Gentileschi, Caravaggio, Guercino, Andrea Pozzo, Giovanni L.Bernini)

► Caravaggio, *Holofernes'in Başını Kesen Judith* (1598)

► Giovanni Lorenzo Bernini(1635)



1610 - 1700 Flaman'da Barok

(Peter Paul Rubens, Frans Snyders, Jacob Jordaens, Anthony van Dyck)

1610 - 1700 Hollanda'da Barok

(Frans Hals, Gerrit van Honthorst, Jan van Goyen, Heem, Jan Steen)

► Peter Paul Rubens

► J.D. Heem, *Meyve ve İstokozlu Natürmort* (yak. 1648-49)



1620 - 1700 İspanya'da Barok

(Jose de Ribera, Francisco de Zurbarán, Diego Velazquez, Alonso Cano, Bartolome Esteban)

1620 - 1730 Almanya'da Barok

(Georg Flegel, Johann Liss, Johann Heinrich, Schönfeld, Joachim Sandrart)

► F. Zurbaran, Aziz Bonaventura Dua Ederken

► Georg Flegel, (1752 - 54)



1773 - 1799 Fransa'da Barok

Nicolas Tournier, Simon Vouet, Georges de la Tour, Nicolas Poussin, Claude Lorrain, Louis Le Nain, Charles Le Brun, Hyacinthe Rigaud

► Georges de la Tour, Tövbekar Magdalene (1635 - 40)

► Claude Lorrain, (1635 - 40)



Romatizmden Gerçekliğe

19. Yüzyıl

Çok sayıda üslupsal hareketin doğmuş ve gelişmiştir.

1780 1850

(William Blake, Caspar David Friedrich, Joseph Mallord William, Turner, Thomas Cole, Emanuel Gootlieb Leutze, Eugene Delacroix)

- ▶ J. M. W. Turner, *Ulysses Polyphemus'la Alay Ediyor*, (1829)
- ▶ Eugene Delacroix, *Sardanapa'nın Ölümü* (1827)



1848 - 1900 Ön - Raffaellocular, Victoria Dönemi Klasikçiler

(Thomas Woolner, James Collinson, Arnold Böcklin, William Morris, Edward Robert, Frederic Stephens,)

- ▶ Arnold Böcklin, *Ölüm Adası* (1886)
- ▶ James McNeill Whistler, *Küçük Beyaz Kız* (1864)



1860 - 1900 Empresyonistler (İzlenimciler),

(Camille Pissarro, Edgar Degas, Auguste Rodin)

1860 - 1900 Post - Empresyonistler

(Paul Cezanne, Paul Gauguin, Vincent Van Gogh)

- ▶ Camille Pissarro, *Kar, Sabah* (yak. 1898)
- ▶ Van Gogh, *Kulağı Sargılı Otopotre* (1889)



1850 - 1900 Sembolizm, Yeni Romantizm

(Pierre Puvis de, Chavannes, Gustave Moreau, Odilon Redun)

1880 - 1920 Art Nouveau

1898 - 1908 Primitivizm, Fovizm

(Henri Matisse, Georges Roualt, Raoul Dufy, Andre Derain)

- ▶ Chavannes, *Yoksul Balıkçı* (1881)
- ▶ Andre Derain, *Charing Cross Köprüsü* (1901)



20. Yüzyıl

1945 Öncesi Sanat

Avrupa'da 20. yy başında modern sanatın gelişimi başlar

1905 - 1940'lar Ekspresyonizm

(Wassily Kandinski, Emil Nolde, Ernst Ludwig Kirchner, Franz Marc, Max Bechmann)

1909 - 1914 Fütürizm, / 1916 - 1924 Dada

(Fütürizm: Giacomo Balla, Carlo Carra, Umberto Boccini, Gino Severini)

1908 - 1920 Kübizm / 1930 - 1940 Yeni Gerçekçilik

(Kübizm: Kasimir Malevich, Fernand Leger, Pablo Picasso, Robert Delaunay) Yeni Gerçekçilik: Edward Hopper, George Grosz, Frida Kahlo

- ▶ Pablo Picasso, *Ayna Karşısındaki Kız* (1932)
- ▶ Frida Kahlo



1919 - 1933 Bauhaus, De Stijl, Konstruktivizm

(Lyonel Feininger, Piet Mondrian, Paul Klee

1924 - 1950 Sürrealizm

(Salvador Dali, Jean Arp, Man Ray, Rene Magritte)

- ▶ Paul Klee, *Kırmızı Balık* (1925)
- ▶ Salvador Dali, *Belleğin Azmi* (1931)



1945 - Soyut Ekspresyonizm

(Lucio Fantana, Jean Dubuffet, Mark Rothko, Arshile Gorky

1960 - Yeni Dada ve Pop Art

(Richard Hamilton, Roy Lichtenstein, Robert Rauschenberg, Andy Warhol

1960 - Yeni Gerçekçilik, Op Art, Minimal Sanat

(Salvador Dali, Jean Arp, Man Ray, Rene Magritte)

1960 - FotoGerçekçilik, Video ve Fotoğraf Sanat

(Salvador Dali, Jean Arp, Man Ray, Rene Magritte)

Nesne ve Eylem Sanatı, Kavramsal Sanat

(Joseph Beuys, Marcel Broodthaers, Edward Kienholz, George Maciunas)

1945 - Resim ve Heykelde Yeni Figürasyonlar

(Henry Moore, Alberto Giacometti, Francis Bacon, Louise Bourgeois

- ▶ Andy Warhol, *Marilyn* (1967)
- ▶ Victor Vasarely (1978)



Şekil 1. Sanat Tarihinin Gelişimi

Sanat Eğitiminin Ortaya Çıkış Dinamikleri

Sanat eğitimi farklı dönemlerde tartışma konusu olarak karşımıza sıklıkla gelmiş, sanat eğitiminin görsel alanlar içinde mi kalacağı yoksa tüm sanat dallarını mı içine alacağı konusunda farklı düşünceler ortaya çıkmıştır. Örneğin, bazı düşüncelere göre müzik ve edebiyat gibi sanat dallarını sanat eğitiminin dışında bırakılması gerektiği savunularak, "plastik sanat eğitimi" ya da "görsel sanat eğitimi" gibi kavramlara sıcak bakılmış, diğer düşüncelere göre de müzik ve edebiyat gibi sanat dallarını sanat eğitimi içerisinde düşünülüp "estetik eğitim" gibi kavramlara gidilmiştir (San, 2000, s.17).

Sanat eğitimi, akıl ve duyguların koordineli olarak gelişimini sağlayan bir disiplin alanıdır. Dünya tarihinde gelişim gösterirken estetik eğitim, sanat için eğitim, sanat yoluyla eğitim, müz'sel eğitim, Bauhaus, temel sanat eğitimi ve görsel eğitim ve iletişim gibi adlandırmalar üzerinde uzunca tartışılması ve kaynakları sanat anlayışı ve kuramları açısından incelenerek açıklığa kavuşturulmaları gereken, ayrı ayrı sanat eğitimi anlayışlardır.

Dünya'da Sanat ve Tasarım Eğitiminin Gelişimi

Sanat ve tasarım eğitimi kuramlarının değişim ve gelişim süreçlerinde, tarihsel süreç içerisindeki toplumsal, kültürel, bilimsel ve teknolojik gelişmeler ön ayak olmuştur. 1800'lerde sanat ve tasarım eğitimi anlayışlarında, klasik sanat ile uğraşan kişilerin öncü olduğu düşüncesi hakimdi. O dönemlerde sanat eğitimi açısından önemli olan ilk görüşler arasından, Herder, Goethe, Schiller, Rousseau ve Humboldt'un görüşlerini sayabiliriz. Özellikle Friedrich Schiller'in 1795 yılında yayınlanmış olan "İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Mektuplar" eserinde sanat eğitiminde "Estetik Eğitim" konusuna odaklanmıştır.

"Estetik Eğitim" teriminin, 19. yüzyılın sonlarına doğru Almanya'da "Sanat yoluyla eğitim" ya da "Sanat için eğitim" terimleriyle yer değiştirdiği gözlenmiştir. 1920'lerin sonlarında ortadan kalkmış, 1970'lerde yeniden gündeme gelmiştir. Bu arada 1887'lerde Almanya'da başlatılan "Sanat eğitimi hareketi" özellikle genel eğitim dizgesinde bir reform hareketi olarak anlaşılmıştır. Sanat Eğitimi Hareketinde, sanat için eğitim ve sanat yoluyla eğitim şeklinde iki farklı yaklaşım benimsenmektedir.

Sanat için eğitim yaklaşımında özellikle sanat ve sanatın sorunlarına değinilir. Bu yaklaşımın amacı, topluma plastik sanatları öğretmek, dönemin sanat ve kültür verilerini değerlendirebilen bireyleri topluma yetiştirmektir. Sanat yoluyla eğitim yaklaşımında ise; bireyin gelişim sürecinde uyumlu ve dengeli bir kişilik kazanmasına destek olmak için, eğitim sürecinde sanat ağırlıklı eğitim yolu ile yetiştirmektir. Bu yaklaşım anlayışı ile yapılan eğitimde, sanat eğitim müfredatlarına ders olarak eklenir. Bu iki anlayış ile 1900 başlarına gelindiğinde ise sanat için eğitim anlayışı yerini sanat yoluyla eğitim anlayışına bıraktığı gözlenmiştir. 1950 başlarına kadar

bu anlayış devam ederek "önemli olan insanın eğitilmesidir ve sanat ve sanatsal yaratma insanı uyumlu kılar" tezi ağırlık kazanmıştır.

1900'lerde sanatsal olguların öğretiminde "Bauhaus Sanat ve Tasarım Okulu" çok etken olmuştur. Bu dönemde sanat eğitiminde, akılcılığa doğru yönelim gözükmekte ve sanat, zanaat ve tasarım ayrımı olmaksızın eğitim anlayışı benimsenmekteydi. Bauhaus anlayışı ile toplumda sanatın ve tasarımın daha anlaşılabilir olmasına ve toplumun sanat kavramına daha duyarlı bakmasına yol açmıştır (San, 2000, s.103).

II. Dünya Savaşı'nı izleyen yıllar, insan değerleri üzerine düşünme ve savaşın yıkıcılığını tartışma dönemleriydi. Bu dönemlerde Amerika Birleşik Devletleri'nde ve Batı Avrupa ülkelerinde sanat ve tasarım eğitiminde, sanatın öğretilbilir olması üzerine yoğun tartışmalar gerçekleşmiştir. Sanat ve tasarım derslerini şekillendirirken akılcılığa yönelik bir müfredata yönelmek mi yoksa akılcılıktan kaçınılması mı gerektiği tartışılmış ve sanat dersleri için eğitici ödevler yüklenmesi üzerine planlar yapılmıştır.

1950'lere doğru gelindiğinde ise, 1949' da düzenlenen Sanat Eğitim Bilimi Kongresinde, yaratıcı bireylerin gelişimi ve yetişmesini sağlamak amacıyla bütün dönemlerde bağımsızca varlığını sürdürmüş olan "Müz'sel Akım" a katılıma kararı alınmıştır. Dağınık bir terminoloji ve düşünce akışına sahip olan bu akım ile sanat eğitimi yaş sınırı çocuktan çıkıp gençleri de kapsamaya başlıyordu.

1960'lı yılların sonlarına doğru, örgün eğitimde sanat eğitiminin varlığının kaçınılmazlığı ve sanat eğitiminin amaçları yeniden tartışma konusu olmaya başlamıştı. Okullar bundan böyle müz'sel bir alan olmaktan çıkıp, uzmanlaşma alanlarına doğru yönelim göstermeye başladılar. Artık bir insan yetiştirme fikri lüks olmaya başlamış ve "öğrenme" kavramı üzerine durulmaya başlanılmıştı. Sanat eğitiminin içerdiği iki temel öge, sanat ve ders birleşiyor ve bu yeni anlayış bir kavram olarak "Sanat Dersi" ya da "Temel Sanat Eğitimi" kavramı olarak karşımıza çıkıyordu. Bu dönem eğitimin müz'sel eğitimden ayrılıp, eğitim kuramının öğrenci yetiştirmeden öğrenmeye yönelmesi dönemidir.

1970'lerden bu yana ise hızla gelişen dünya dinamiklerine bağlı olarak eğitim bilimlerinin temeli psikolojiden toplumbilimine doğru kaymıştır. Sanat dersleri ya da temel sanat eğitimi için bu şu anlama gelmektedir; öğrencinin bireysel başarıları ve bu başarıların geliştirilmesi arka plana atılarak, öğrenciler grup çalışmalarına yöneltilerek yaptıkları proje çalışmalarını toplumsallaştıracaktır. Heinig'in sanat eğitimi anlayış ve kuramları için yapmış olduğu aşağıdaki tablo dönemin anlaşılmasına ışık tutmaktadır.

	18.yy	1810	1840	1870	1900	1930	1960
Sanat	Ön planda	Önemsiz	Önemsiz	Önemsiz	İkinci planda	İkinci planda	Ön planda
Ders	Önemsiz	Ön planda	Ön planda	Ön planda	Ön planda	İkinci planda	Ön planda
Çocuk	Önemsiz	Önemsiz	Önemsiz	Önemsiz	Önemsiz	Ön planda	İkinci planda

Ön planda

İkinci planda

Önemsiz

Tablo 1. Heinig'e Göre Sanat Eğitimi Anlayışlarının Geçirdiği Evreler

Dönem içerisinde oluşan politik ve toplumsal olayların sonuçları doğrultusunda sanat eğitiminde artık sanat üretmeyen ama yine de estetik eğitim gibi adlar altında ders müfredatlarında yer alan sanat eğitimi anlayışları ortaya çıkmaya başlamıştır. Kitle iletişim araçlarının her olgu ve olayı anında ve her yere hızla ulaştırmasıyla beraber, sanat anlayışlarındaki değişimlerin ve yeni akımların da artık evrenselleştiği gerçeği ile karşı karşıya kalınmaktadır.

Günümüzde toplumun daha çok bireyselleşmesi sonucunda, sanat ve tasarım eğitimindeki modern yaklaşımların yerini Post-modern yaklaşımlara bıraktığını görmekteyiz. Her bireyin istek ve ihtiyaçlarını karşılayacak özgün tasarlanan eğitim programı ile bireysel gelişimler sağlanmaktadır (Özden, 1998).

Sosyal, ekonomik, bilimsel ve sanatsal alanlarda yaşanan gelişmeler ışığında değişen toplumsal düzen ile birlikte sanat eğitimi alanındaki disiplinlerini de etkilemiş ve dönüşüme uğratmıştır. Örneğin; sinema, bilgisayar destekli grafik sanatlar, video sanatı ve fotoğraf sanatı gibi alanlarda görsellik ve teknoloji bütünleşmesinin temelleri oluşturulmuştur. Görsel kültür yaklaşımının savunucuları, teknolojinin iletişimi ve kültürü önemli derecede değiştirdiğini; görsel kültürün ve onun yarattığı dönüşümün ve değişimlerin sanat eğitiminde anlaşılmasının son derece önemli olduğunu vurgulamaktadır (İstanbul Kültür Sanat Vakfı, 2014, s. 39).

Avrupa Komisyonu, yaratıcılığın geliştirilmesi için sanat eğitiminin önemini bildiren, "Kültür İçin Avrupa Ajandası"nı hazırlamış ve Kasım 2007'de onaylamıştır. Bu ajanda da kültürel çeşitlilik ve kültürlerarası diyalogun geliştirilmesi, yaratıcılığın sosyal ve teknolojik yenilikleri teşvik etmesi, Avrupa Birliği'nde istihdam ve büyümeyi de destekleyeceğini öngörülmesi ve kültürün

uluslararası ilişkilerde önemli bir faktör olarak kabul edilmesi amaçlanmaktadır (Council of the European Union, 2007).

"Avrupa Birliği'nde Sanatsal Çalışmalar" başlıklı önergede; sanat eğitiminin tüm eğitim düzeylerinde zorunlu olması, sanat eğitimi verirken en son bilgi ve teknolojilerin kullanılması, sanat tarihi öğretiminin, ilgili sanatçılarla iletişimi ve kültürel miras alanlarına ziyaretleri kapsamı konularına yer verilmiştir (Avrupa Komisyonu Eğitim ve Kültür Genel Müdürlüğü, 2009).

Türkiye'de Sanat ve Tasarım Eğitiminin Gelişimi

Türkiye'de gerçekleşen batıdaki hareketlere uygun ilk sanat eğitimi hareketleri, Osmanlı Devleti'nin 1908 tarihinde II. Meşrutiyet dönemi ile başlamıştır. (Berk, 1973, s. 107). 1795 yılında Mühendishane-i Berri Hümayun (Kara Harp Okulu) adı ile açılan askeri okulda ise askeri amaçlarda kullanmak için resim teknikleri dersi öğrencilere gösterilmeye başlanmış ve ders kapsamında ışık, gölge ve perspektif kuralları gösterilmiştir (Tansuğ, 1993, s. 43). Daha sonraki yıllarda askeri ve sivil okulların ders programlarında resim derslerine ek olarak mimarlık ve heykel derslerinin eğitimi de verilmeye başlamıştır. Bu dönemde batıdaki gelişmeleri örnek olarak açılan Galatasaray Mekteb-i Sultanisi ve Darüşşafaka Lisesi gibi sivil okullarda da resim dersleri ders müfredatlarında yer almıştır.

Türkiye'de Güzel Sanatlar eğitiminin akademik bir disiplin içerisinde gelişmesinde önemli bir yere sahip olan Sanayii Nefise Mektebi 1883 yılında kurulmuştur (Tansuğ, 1993, s. 52). Sanayii Nefise Mektebinde uzun seneler boyunca resim, heykel ve tasarım eğitimleri için yurtdışından sanatçılar ve tasarımcılar gelerek eğitime katkı vermişlerdir. Örneğin; resim derslerine Salvatore Valery (1856-1946) suluboya ve desen derslerine Warnia Zarzecki gibi yabancı sanatçılar iştirak ederek atölyelerde öğrenciler ile beraber çalışmalar yapmışlardır.

Sanat eğitimi yapılması için kurulmuş olan Sanayii-Nefise Mektebi, Cumhuriyet döneminde adını "Devlet Güzel Sanatlar Akademisi" olarak değiştirmiştir. Atatürk'ün yönlendirmesi ile Batı ülkelerinden Türkiye'ye gelen John Dewey, Leipzing, Parker, Steihler gibi o dönemin ünlü eğitimcileri ülkenin sanat eğitiminin gelişmesinde önemli etkileri olmuştur.

Yabancı ülkelerden gelen sanatçılar ve eğitimciler dışında ayrıca ülkemizden de kendilerini geliştirmek adına yurtdışına eğitimciler yollanmıştır. 1910 yılında Avrupa'ya gönderilen ilk Türk Sanat eğitimcilerinden olan İsmail Hakkı Baltacıoğlu, batı ülkelerindeki eğitim alanlarında yapılmış olanları incelemiş ve 1911 yılında ülkemize geri dönerek teoriden çok uygulamaya ağırlık veren eğitim sistemde çalışmalarına sürdürmüştür. Kendisine o dönemde Eğitim Reformu Akımının Türkiye'deki temsilcisi olarak adlandırılmış ve 1927 yılında Güzel Sanatlar Akademisi'nde "Resim Öğretmenliği Kursu" açarak önemli çalışmalara imza atmıştır. Eğitimci John Dewey'in 1926 yılında ortaokullara öğretmen yetiştirmek için yazmış olduğu rapor ile Ankara'da Gazi Orta

Öğretmen Okulu (Gazi Eğitim Enstitüsü) açılmış, 1932 yılında ise bünyesine Resim-İş Bölümünü katmıştır.

1932 yılında kurulan ve Anadolu'nun içlerine kadar genişleyen Halk evleri sayesinde, sanatı halka yaygınlaştırabilmek adına sanat alanında çalışmalar, toplantılar ve sergiler yapılmıştır. Cumhuriyet Dönemi'nin de kurulan diğer bir eğitim kurumu ise Anadolu köylerindeki halkın çok yönlü olarak gelişmesini amaçlayan Köy Enstitüleridir. Bu Enstitülerde iş ve eğitimi birleştirme temellerine dayalı bir eğitim modeli geliştirilmiş ve bu sayede Türkiye'nin sadece şehirlerinde değil köylerinde de sanatın yaygınlaşmasında önemli bir adım atılmıştır. 1950'lere kadar devlet kurumları D grubu, Müstakil Ressamlar Birliği ve Yeniler gibi Plastik Sanatlar gruplarının çalışmalarında destek olmuştur.

1938 yıllarında geleneksel eğitim disiplinlere dönüş eğilimi sonucunda, Ortaöğretim kurumlarındaki resim derslerinin saatinin azaltılmasına gidilmiştir. 1949 yılına kadar ise Resim dersi ders programında haftada bir saat olarak işlenmiştir. 1952-1956 yıllarında ise; Resim dersinin yanına Müzik dersi de eklenerek, birinden birini seçmeli ders olarak seçme hakkı öğrenciye verilerek, haftada iki saat yapılacak şekilde ders programında düzenlenmiştir.

O dönemlerde; Ortaöğretim kurumlarını Ticaret Okulları, Sanat Okulları, Endüstri Meslek Liseleri, Akşam Sanat Okulları, Yapı Enstitüleri, vb. gibi meslek okulları oluşturmaktadır. Bu Meslek okullarının müfredat programlarındaki Atölye, Desen, Mesleki Resim ve Teknik Resim gibi dersler daha önceden olduğu gibi öğrencilerin sanat yanını ve tasarımsal kabiliyetinin geliştirmekten çok, onların mesleki alanlarına katkı sağlayacak şekilde düzenlenmişti. Mesleki alanda eğitim veren meslek okullarına ek olarak, Resim-İş dersinin ağırlıklı olarak yer aldığı ilk öğretmen okulları da meslek liselerinin içinde yer almaktaydı.

1960'lı yıllara gelindiğinde sanat eğitiminde büyük değişimler gözlemlemeye başlanmıştır. Bu dönemin eğitim anlayışına göre; sanatsal öğrenme ancak öğretimle gerçekleştiği ve diğer alanlarda olduğu gibi, sanatta da düşünme sonucu çıkan ortaya çıkan bir eser ve var olan bir problemi çözme biçimi olduğu savunulmuş. Bu görüşlerin sonucunda, "öğrenci merkezli" olan sanat eğitimi yerini "disiplin merkezli" sanat eğitimine bırakmış ve eğitimci/sanatçı öğretmen tipini doğurmuştur (Kırıçoğlu, 1994, s. 141). 1970'lerde gerçekleşen teknolojik ve toplumsal gelişmeler sonucunda toplumun sanata ve sanatçıya yaklaşımındaki bakış açısını değiştirmesine neden olmuştur. 1974 yılında ise eğitim programları dört yıla göre yeniden düzenlenmişti. 1960 Almanya'sında büyük bir tepki ile karşılanan, Ortaöğretimde sanat derslerinin seçmeli dersler arasına alınmasının ülkemizde yansması 1987 yılında gerçekleşmiştir.

Güzel Sanatlar Dallarında yetenekli olan öğrencilerini geliştirmek adına 1989 yılında Anadolu Güzel Sanatlar Liseleri açılmıştır. Öncelikle Ankara, İstanbul ve İzmir'de açılan bu

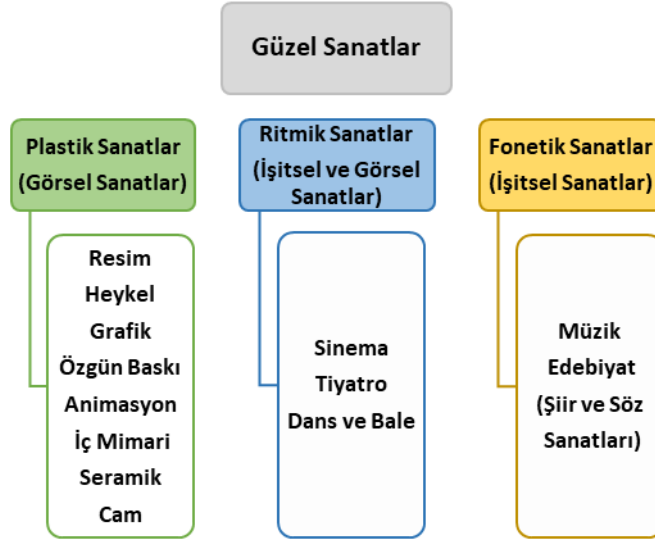
okullarda drama (sahne ve görüntü), fonetik (müzik), plastik (resim-heykel) sanatlar bölümleri bulunmaktaydı. Bölüm müfredatları düzenlenirken alan uygulamaları, etkinlikler, ortak/seçmeli dersler ve sanat dersleri olacak şekilde kurgulanmıştır. 1991 yılından sonra ilk ve orta öğretim ders müfredatlarında sanat eğitimi sadece resim dersleri ile sınırlı kalmayarak, diğer plastik sanatlar alanlarını da içeren derslere yer verilerek düzenlenmiştir ve Resim-iş dersinin ismi "Güzel Sanatlar" ya da "Sanat Eğitimi" olarak değiştirilmiştir (Özsoy, 1998, s. 54).

1973 tarihli 1750 sayılı Üniversiteler Kanunu ile üniversiteler bir çatı altında birleştirilerek "Yüksek Öğretim Kurulu" (YÖK) kurulmuştur. Bu süreçten sonra, liseden mezun olup Plastik Sanat Eğitimine yönelmek isteyen öğrenciler, Öğrenci Seçme Yerleştirme Merkezi (ÖSYM) tarafından yapılan sınavdan almış oldukları puanlarının Güzel Sanatlar Fakültelerinin taban puanlarını tutması durumunda fakültelerin kendi hazırlamış oldukları özel yetenek sınavlarına girebilmekteydiler. Bu üniversiteler Marmara Üniversitesi, Mimar Sinan Üniversitesi, Hacettepe Üniversitesi ve Dokuz Eylül Üniversitesidir. Güzel Sanatlar Fakülteleri diye tanımlanan kurumların temeli o yıllarda Güzel Sanatlar Yüksekokulu olarak atılmıştır.

Türkiye'de Sanat ve Tasarım Eğitiminin Mevcut Durumu

Güzel Sanatlar Eğitiminin Kapsamı

Sanat ve tasarım eğitimi, içinde barındırdığı disiplinler açısından geniş bir akademik alt yapıya sahip olduğu gibi, her disiplin kendi özellikleri doğrultusunda ayrılmakta ve incelenmektedir (Fazlıoğlu Akın ve Ece, 2014, s. 22). Güzel sanatlar eğitiminin kapsamını doğru anlamanın, eğitimlerin içeriğini ve neye göre farklılaştığını görme konusunda yardımcı olacağı düşünülmektedir. 25 Ekim 2017 tarihinde sanatçılar, sanat ve tasarım akademisyenlerinin katılımıyla gerçekleştirilen 'Türkiye'de sanat eğitiminin geleceği' konulu çalıştay bulgularına göre; temel güzel sanatlar alanını üç ana başlık altında toplamak mümkündür. Bunlar Şekil 2'de gösterildiği gibi; plastik (görsel) sanatlar, ritmik (işitsel ve görsel) sanatlar ve fonetik (işitsel) sanatlardır.



Şekil 2. Güzel Sanatlar Eğitiminin Kapsamı

Tarihsel süreçte sanat anlayışı değişmiştir. Sanatın sanayi devrimi sonrası artan üretim ihtiyaçları ile baş etmesine yönelik ortaya koyduğu çabalar neticesinde tasarımın önemi ortaya çıkmıştır. Bauhaus Okulunun Dessau'ya taşınması sonucunda yeni bir sanat tasarımı okulu yapısı doğmuştur (Tekin, 2018, s. 163). Bundan dolayı, Güzel Sanatlar alanında yer alan bölümlerin yanı sıra her öğretim yılında yeni sanat ve tasarım bölümlerinin de kapsama dâhil olduğu ve güncel sınıflandırmaların tartışıldığı görülmektedir.

Sanat ve Tasarımın Çağdaş Eğitimdeki Yeri

Çağdaş eğitim içerisinde sanat ve tasarım eğitiminin disiplinlerarası bir etkileşimle geliştiği görüşü yaygındır. Altınkurt'a (2015, s. 8) göre, sanat eğitimcisinin güncel eğitim içerisinde farklı sanat alanlarında bilgi sahibi olması gerekmektedir. Sanat ve tasarım eğitimi sırasında bilgi aktarımıyla birlikte, öğrencilerin ilgi, beceri ve yaratıcılıklarının belirlenmesi ve geliştirilmesi de çağdaş eğitimin önemli göstergelerinden biridir. Güzel Sanatlar Fakülteleri'nin genel hedefi sanatçı yetiştirmek olarak ifade edilirken, Eğitim Fakülteleri, sanatçı yetişmesine olanak sağlarken daha çok branş öğretmeni yetiştirmeyi amaçlamaktadır. Türkiye'de sanat eğitmeni yetiştiren okulların Eğitim Fakülteleri bünyesinde toplandığını ifade eden Erbay (1997, s. 150), Güzel Sanatlar Fakültelerindeki plastik sanatlar eğitiminin yanında Eğitim Fakültelerinin Resim-iş Eğitimi, Müzik Eğitimi, Tiyatro Eğitimi gibi bölümlerinde psikoloji, sosyoloji, yönetim gibi pedagoji

ağırlıklı derslere de yer verildiğini ifade etmektedir. İz Bölükoğlu'na (2002, s. 10) göre ister Güzel Sanatlar Fakültesi ister Eğitim Fakültesinde olsun, sanat ve tasarım eğitimi verilen Yükseköğretim kurumlarında da güncel gelişmelere ayak uydurabilecek bir nesil yetiştirebilmek için bilgi çağından beslenen çağdaş bir sanat ve tasarım eğitiminin uygulanması gereklidir.

Üniversitelerdeki Güncel Eğitime Dair Veriler

Günümüzde Türkiye'de Yükseköğretim Kurulu (YÖK) çatısı altındaki üniversitelerde verilen sanat ve tasarım eğitimi incelendiğinde, Güzel Sanatlar Fakülteleri, Konservatuvarlar ve Eğitim Fakültelerinde güzel sanatlar eğitimi verilen bölümler gibi farklı fakülteler altında yer aldığı görülmektedir. Aşağıda yer alan örneklerde de görüldüğü gibi, sanat ve tasarım eğitiminde bölüm ve fakülte farkları ilk kurulan devlet üniversitelerinden beri halen devam etmektedir.

1955 yılında "Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu" olarak kurulan Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (2021), 1882'de Sanayi-i Nefise Mektebi adıyla kurulan ve 1928'de Güzel Sanatlar Akademisi adını alan ve 1982'de üniversiteye dönüşen Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi (2021), Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (2021), 2018'de Anadolu Üniversitesi'nin bünyesinden ayrılarak Eskişehir Teknik Üniversitesi'ne dâhil olan Mimarlık ve Tasarım Fakültesi (2021), Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (2021), 2005 yılında Gazi Üniversitesi'nde Mesleki Eğitim Fakültesi'nin yerine kurulmuş ve 2017'de üniversite değişikliği yaşayan Hacı Bayram Veli Üniversitesi'ne (2021) bağlı Güzel Sanatlar Fakültesi ve Sanat ve Tasarım Fakültesi sürekli güncellenen bölüm, fakülte ve üniversite isimleri itibarıyla örnek oluşturmaktadır.

Sanat ve tasarım alanlarında ders verilen bölümlerin ders planları incelendiğinde Sanat ve Tasarım Tarihi dersinin birçok bölüm müfredatında yer aldığı görülmektedir. İkinci sırada Temel Tasarım, üçüncü sırada Desen dersleri yer almaktadır. Yüksek Öğrenim Bilgi Yönetim Sistemi'ne (2018) göre, Türkiye'de sanat ve tasarım alanlarında lisans eğitimi verilen başlıca fakültelerin dağılımı aşağıdaki gibidir:

	Fakülteler	Devlet Üniversiteleri	Vakıf Üniversiteleri	Toplam
1	Eğitim Fakültesi	75	14	89
2	Güzel Sanatlar Fakültesi	55	11	66
3	İletişim Fakültesi	36	18	54
4	Konservatuvar	35	4	39
5	Mimarlık ve Tasarım Fakültesi	13	9	22
6	Sanat ve Tasarım Fakültesi	8	10	18
7	Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi	6	8	14
8	Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi	5	4	9
9	Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi	4	2	6
10	Eğitim Bilimleri Fakültesi	3	2	5
11	Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi	-	3	3
12	Müzik ve Sahne Sanatları Fakültesi	2	1	3
13	Sanat ve Sosyal Bilimler Fakültesi	-	2	2
14	Müzik Bilimleri ve Teknolojileri	1	-	1
15	Tekstil Teknolojileri ve Tasarım Fakültesi	1	-	1
16	İletişim Bilimleri Fakültesi	1	-	1

Tablo 2. Türkiye'de sanat ve tasarım alanlarında lisans eğitimi verilen başlıca fakültelerin dağılımı

Türkiye'de sanat ve tasarım alanlarında lisans eğitimi verilen on altı farklı fakülte olduğu tespit edilmiştir. Sanat ve tasarım eğitimi verilen bölümlerin yer aldığı Güzel Sanatlar Fakültesi ve diğer fakültelerin dağılımı Tablo 3'te incelenmiştir.

	Bölümler	Devlet Üniversiteleri		Vakıf Üniversiteleri			Bölümler	Devlet Üniversiteleri		Vakıf Üniversiteleri	
		GSF	Diğer	GSF	Diğer			GSF	Diğer	GSF	Diğer
1	Plastik Sanatlar	1	2	1	2	36	Sahne ve Görüntü Sanatları	3	-	-	-
2	Plastik Sanatlar ve Resim	-	-	1	-	37	Kurgu Ses ve Görüntü Yönetimi	-	-	1	-
3	Resim	48	22	-	4	38	Tiyatro	-	5	1	6
4	Baskı Sanatları	4	-	-	-	39	Oyunculuk	-	1	2	1
5	Resim-Baskı Sanatları	1	-	-	-	40	Drama ve Oyunculuk	-	-	1	-
6	Heykel	33	2	-	-	41	Moda Tasarımı	1	8	-	4

7	Grafik	31	2	-	2	41	Moda ve Tekstil Tasarımı	10	1	-	3
8	Grafik Tasarımı	16	15	10	10	43	Tekstil ve Moda Tasarımı	7	2	6	6
9	İletişim ve Tasarım	-	-	2	2	44	Tekstil Tasarımı	1	2	-	-
10	İletişim Sanatları	1	2	-	1	45	Tekstil	5	3	-	-
11	Görsel Sanatlar	-	3	3	-	46	Kuyumculuk ve Mücevher Tasarımı	-	3	-	-
12	Güzel Sanatlar	53	-	1	4	47	Sahne Dekorları ve Kostüm	6	1	-	-
13	Güzel Sanatlar Eğitimi	-	60	-	-	48	Sahne ve Kostüm Tasarımı	1	-	-	-
14	Sanat ve Tasarım	-	1	1	-	49	Müzik ve Sahne Sanatları	1	2	2	-
15	Görsel İletişim Tasarımı	6	20	1	19	50	Müzik	25	46	1	11
16	Çizgi Film ve Animasyon	6	-	3	6	51	Müzik Bilimleri	4	3	-	-
17	Dijital Oyun Tasarımı	-	1	1	5	52	Türk Müziği	1	12	-	1
18	Film Tasarımı	3	-	1	1	53	Gastronomi ve Mutfak Sanatları	4	63	6	26
19	Film Tasarımı ve Yazarlık	-	-	1	-	54	Geleneksel Türk Sanatları	29	17	1	2
20	Film Tasarımı ve Yönetmenlik	-	-	1	-	55	Geleneksel Sanatlar	3	2	-	-
21	İç Mimarlık	4	42	2	19	56	El Sanatları Tasarımı ve Üretimi	1	1	-	-
22	İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı	10	7	2	33	57	Temel Eğitim	14	82	1	15
23	Mimarlık	1	71	-	48	58	Temel Sanat Bilimleri	3	2	-	-

24	Endüstri Ürünleri Tasarımı	8	34	2	17	59	Temel Sanat Eğitimi	1	-	1	-
25	Mobilya ve Aksesuar Tasarımı	1	-	-	-	60	Sanat	1	1	-	-
26	Seramik	21	5	-	-	61	Sanat Tasarımı	-	-	1	-
27	Cam	1	-	-	-	62	Fotoğraf	18	2	-	1
28	Cam Sanatları	1	-	-	-	63	Fotoğrafçılık	1	-	-	-
29	Seramik ve Cam	10	2	-	-	64	Fotoğraf ve Video	1	1	1	3
30	Seramik ve Cam Tasarımı	4	4	-	-	65	Müzecilik	1	3	-	-
31	Sinema ve Televizyon	22	5	5	9	66	Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım	4	4	1	-
32	Sahne Sanatları	14	25	2	3	67	Taşınabilir Kültür Varlıklarını Koruma	1	2	-	-
33	Uygulamalı Sanatlar	1	-	-	-	68	Sanat Eserleri Konservasyonu ve Restorasyonu	2	1	-	-
34	Sahne ve Gösteri Sanatları	-	-	1	2	69	Süsleme ve Dekoratif	1	-	-	-
35	Görüntü Sanatları	1	-	1	-	70	Eski Çini Onarımları	1	-	-	-

Tablo 3. Türkiye'deki devlet ve vakıf üniversitelerinde bulunan sanat ve tasarım ile ilişkili bölümler

Tablo 3'e göre, sanat ve tasarım alanlarına yönelik eğitim veren bölümlerin sürekli arttığı ve belirlenen yetmiş bölümün, farklı fakülteler altında konumlandığı sonucuna varılmıştır. Yükseköğretimde sanat eğitiminin, YÖK eliyle standartlaştırılan bir yönetmeliği bulunmamaktadır. Üniversitelere göre değişen sanat eğitimi anlayışı nedeniyle farklı bölümler farklı fakültelerde, farklı uygulamalarla ve ders planlarıyla yürütülmektedir. Çağdaş eğitim çerçevesinde yeni bir düzenleme ile bu sorunu gidermenin mümkün olduğu düşünülmektedir.

Çalıştay Bulguları: Türkiye'deki Sanat Eğitimine Dair Sorunlar ve Çözüm Önerileri

Öğretim Elemanı Yetiştirilmesindeki Sorunlar

Niteliksel Sorunlar

Nitelikli öğretim elemanı, doğru bir sanat ve tasarım eğitiminin verilmesindeki temel unsurlardan biridir. Ancak ülkemizde nitelikli sanat ve tasarım eğitimcileri konusunda bazı sorunlar olduğu görülmektedir. Bunlar aşağıdaki şekilde özetlenebilir:

- Sanat; sosyolojiden psikolojiye, tarihten felsefeye kadar birçok disiplin ile sıkı bağlantı içinde olan disiplinler arası bir alandır. Bu anlamda sanat eğitiminde, söz konusu alanlarda yetkin olan sanat eğitimcilerine de ihtiyaç vardır. Örneğin, Sanat Psikolojisi, Sanat Sosyolojisi ve Artistik Anatomi gibi dersleri verebilecek nitelikli öğretim elemanı sıkıntısı yaşandığından dolayı programlarda yer almamaktadır.
- Sanat Felsefesi dersi programlarda bulunmakla birlikte, bu dersi verebilecek öğretim elemanı sıkıntısı yaşanmaktadır. Alanı felsefe olan akademisyenler, sanatla ilgili içerik konusunda yetersiz kalmaktadırlar. Sanatçı akademisyenler ise felsefe alanında uzmanlaşmadıkları için sorunu çözememektedirler. Dolayısıyla, disiplinler arası bir çalışmaya ihtiyaç duyulmaktadır.
- Aynı durum, "Özel Eğitim Dersi" için de geçerlidir. İçeriği, zihinsel ya da bedensel engelli ya da üstün yetenekli, üstün zekâlı bireylere yönelik verilecek sanat eğitimi olan özel eğitim dersine gelen özel eğitim bölümünden öğretim elemanları sanat eğitimi konusunda yeterli donanıma sahip olmadıkları için bazı konularda verimli olamamaktadırlar.

Niceliksel Sorunlar

Nitelikli öğretim elemanında yaşanan sorunların yanı sıra yetkin bir sanat ve tasarım eğitiminin verilmesi için devlet ve vakıf üniversitelerindeki yeterli öğretim elemanın sayısındaki eksiklikler de temel sorunlar olarak görülmektedir.

Sanat Eğitimi İçin Sağlanan Olanakların Yetersizliği

Mekân Yetersizliği

Türkiye'de özellikle üniversitelerin Güzel Sanatlar ve Eğitim Fakültelerinin sayısının artışı olumlu bir gelişmedir. Ancak fakültelerin açılabilmesi için yeterli alanların sağlanması gerekmektedir. Gerek atölyeler ve çalıştay alanları gerekse bilgisayar laboratuvarları açısından eksiklikler bulunmaktadır.

Bunun dışında üniversitenin bulunduğu şehirlerin kültürel etkinlikleri destekleyecek müze, sergi salonu, tiyatro binası gibi mekânları sağlaması gerekmektedir.

Donanım Yetersizliği

Sanat ve tasarım eğitimi için gerekli olan çalışma alanlarının verimli ve etkin kullanılabilmesi için mekânların yeterli donanıma sahip olması gerekmektedir. Örneğin; çizim masaları, baskı malzemeleri, teknolojik ve teknik ekipmanlar gibi öğrencilerin yaratıcılığını ve gelişimini destekleyecek donanımların eksikliği göze çarpmaktadır.

Yasal ve Yönetimsel Sorunlar

Bütüncül Bir Yaklaşımın Olmaması

- Türkiye'de sanat ve tasarım eğitimi alanında zaman zaman umut verici uygulamalar olsa da okul öncesinden üniversitelere kadar sanat eğitimi politikaları, plan ve programları; üniversitelerin, sivil toplum örgütlerinin ve diğer eğitim kurumlarının temsilcilerinin katkıları ile Türkiye'nin milli bir sanat ve tasarım eğitimi politikası bulunmamaktadır.
- Genel olarak bakıldığında sanat derslerinin zorunlu olarak yetenek gerektirdiği şeklindeki yanlış yargı sanat ve tasarım eğitiminin en önemli sorunlarından birisidir. Oysa sanat eğitimi genel eğitimin bir parçasıdır, herkes için gereklidir, toplumda her bireyin estetik değerler ile donanması gerekmektedir. Sanat eğitimindeki bu yanlış değerlendirme sorunu çözümlendiği takdirde, sanat ve tasarım eğitiminin diğer sorunları da çözümlenebilir. Öğretmenlerin örgün eğitimde yaptıkları yanlışların en temel sebebi, bu anlayıştan kendilerini kurtaramamış olmalarıdır. Sanat eğitimi derslerinin yalnızca yetenekli öğrencilere özgü bir ders olmayıp, ileride her meslek sahibi olacakların tümüne yönelik bir ders olduğunun bilincine varması sağlanmalıdır.
- Günümüzde çokça konuşulan STEM (Science, Engineering, Technology, Math), dünyada yerini STEAM'e (Science, Engineering, Technology, Art, Math) bırakmıştır. Genel olarak tüm mesleklerde 2020 yılı için öngörülen çalışanların sahip olması gereken yetkinliklere baktığımızda; birinci sırada "karmaşık problemleri çözebilme", ikinci sırada "eleştirel düşünme", üçüncü sırada "yaratıcılık" yer almaktadır. Disiplin odaklı sanat ve tasarım eğitimi yöntemi ile bireylerde eleştirel düşünceyi ve yaratıcılığı geliştirmek, sanat uygulamalarında teknik çözümlenmelerle problem yetisini geliştirmek mümkündür. Görsel sanatlar eğitiminin yani sanatın her alanda varlığı ve etkinliği inkâr edilemez düzeydedir. Ülkemizde STEAM araştırmalarına bu anlamda henüz yer verilmemekte ve desteklenmemektedir.

- Ülkemizde güzel sanatlar eğitimi yapılan bölümlerde resim, seramik, heykel gibi bölümlerin sayısı hızla azalmaktadır. Özellikle vakıf üniversitelerinde güzel sanatların bu bölümlerine olan ilgi oldukça azdır. Toplumda ilgiyi artıracak anlayışın sağlanmasında devlet desteğine ihtiyaç duyulmaktadır.

Müfredatla İlgili Sorunlar

- Görsel Sanatlar Eğitimi açısından değerlendirme yapacak olursak, 1997 sonrası öğretmen yetiştiren kurumlarda içerik anlamında Disiplin odaklı Sanat eğitimi (DBAE: Discipline Based Art Education) yöntemi öğretmenlerimize edindirilmektedir. Bu yöntem sanatın temel alanlarından Sanat Tarihi, Sanat Eleştirisi, Estetik ve Uygulamalı çalışmaların bir bütün içinde derslerde ele alınmasını gerektirmektedir. Böylece tarihsel temellere dayandırılmış olan sanat eğitiminde öğrenci eleştirel düşüncesini ve estetik duyarlılığını geliştirecek, farklı kültürlerin estetik anlayışını anlayacak ve her türlü sanat yapıtına karşı saygı duymayı öğrenecek ve uygulama çalışmaları ile bu duygularını pekiştirecektir. Tüm bu sanat alanları içerik, denge, kapsam ve öğrenci düzeyi açısından planlanması gerekmektedir. Bu anlamda sanat eğitimi dersleri branşa özgü dersler niteliğinde görünmemekte ve okul öncesi dâhil olmak üzere sanat eğitimini alanında uzman öğretmenler vermemektedir.
- Sanat eğitimi derslerinin ilk ve orta dereceli okullarda azaltılmış olması, liselerde ise seçmeli ders statüsüne geçmesi yükseköğretimdeki sanat eğitimini de etkileyen önemli eksikliklerden biridir.
- Daha önceden 8 saat olan Temel Sanat Eğitimi gibi derslerin, zamanla ders saatinin azalması.
- Ülkemizde lisans döneminde sanat alanında alınan teorik ve kuramsal dersler öğrenci tarafından yeterince sentezlenememekte ve uygulama derslerine aktarımında sorun yaşanmaktadır. Teorik ve kuramsal eğitim ders içeriklerinin, bilgilerin muhakemesiyle uygulama derslerine transfer edilecek şekilde içeriklerinin revize edilmesi gerekmektedir.

Sınav Sistemi ile İlgili Sorunlar

Yükseköğretim Kurulu'nun 12.11.2014 tarihli Yükseköğretim Genel Kurul toplantısında aldığı kararla; Endüstri Ürünleri Tasarımı, Gastronomi ve Mutfak Sanatları, Görsel İletişim Tasarımı, İç Mimarlık, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı, İletişim Tasarımı gibi önceki yıllarda özel yetenek sınavı ile öğrenci kabul eden lisans programları, 2015-2016 eğitim-öğretim yılı itibarıyla merkezi

yerleştirme ile öğrenci almaktadır. Özel yetenek gerektiren bu bölümlere alınacak öğrenci yeteneğini ölçme imkânı kalmamıştır.

18.10.2019 tarihli Yükseköğretim Yürütme Kurulu toplantısında çıkan karara göre, 2021 YKS'den itibaren uygulanmak kaydıyla, Çizgi Film (Animasyon), Grafik, Grafik Resimleme ve Baskı, Grafik Tasarım, Moda Giyim Tasarımı, Moda Tasarımı, Moda ve Tekstil Tasarımı, Rekreasyon, Spor Bilimleri, Spor Yöneticiliği, Tekstil, Tekstil Geliştirme ve Pazarlama, Tekstil Tasarımı, Tekstil ve Moda Tasarımı Programlarına merkezi yerleştirme ile öğrenci yerleştirilmesine başlatılması kararı verilmiştir. Ancak, Çizgi Film ve Animasyon, Egzersiz ve Spor Bilimleri, Grafik Sanatları, Grafik Tasarım, Rekreasyon Spor Yöneticiliği, Tekstil Geliştirme ve Pazarlama, Tekstil ve Moda Tasarım programları için kararın uygulanması 2022 YKS'ye ertelenmiştir (Kamuajans, 2021).

Türkiye'de Sanat Eğitiminde Saptanan Sorunlara İlişkin Çözüm Önerileri

Öğretim Elemanı Yetiştirilmesine Dair Çözüm Önerileri

Niteliksel Sorunlara Çözüm Önerileri

- Sanat Psikolojisi, Sanat Sosyolojisi ve Artistik Anatomi gibi dersler sanat programlarında yer almalıdır.
- Öğretim elemanları disiplinler arası bir çalışmalara (seminer, çalıştay, söyleşi, proje, sergi gibi) teşvik edilmelidir.
- Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu (TUBİTAK) tarafından desteklenen 4007-Bilim Şenlikleri Destekleme Programı gibi proje çağrılarının sayısı ve bu projelere ayrılan fon artırılmalıdır.
- Bilimsel etkinliklere verilen teşvikler gibi alanla ilgili sanatsal etkinliklere de teşvik sağlanmalıdır.
- Akademik teşviklerde araştırmacılık yeterliliklerinin ve sanatsal etkinliklerinin yanı sıra, öğrenciler ve öğretmenler için eğitimde asıl önemli katkıları sağlayacak olan hizmet içi eğitim seminerleri, paneller, konferanslar da dikkate alınmalı, puan olarak karşılık bulmalıdır.
- Sanat eğitimcilerine, sanat eğitiminin durağan değil, yaşayan, değişen ve doğurgan bir yapıya sahip olduğu bilincini kazandırarak, kendilerini buna göre yapılandırmaları sağlanmalıdır.

- Sanat kültürü sağlayan Sanat Tarihi, Sanat Eleştirisi, Estetik gibi disiplinlerinin yanı sıra; müze kültürü, sanat ortamı, sanatsal mirasları tanıma ve değerlendirme gibi alanlarla, uygulamalı çalışmaları kaynaştırılmış yöntemlerle öğrencilere kazandırmak. Bu görüş çerçevesinde yeni sanat eğitimcisinin rolünü ve görevlerini belirlemek.

Niceliksel Sorunlara Çözüm Önerileri

- Yükseköğretim Kurumu (YÖK) tarafından açılan akademik kadro sayıları artırılmalıdır.

Sanat ve Tasarım Eğitimi İçin Sağlanan Olanakların Yetersizliğine Çözüm Önerileri

Mekân Yetersizliği Hakkında Öneriler

- Fakültelerde atölyeler, çalıştaylar veya bilgisayar laboratuvarları için yeterli alanlar yoksa oluşturulması gerekmektedir. Hali hazırda var olan atölyelerin ise daha etkin kullanılabilmesi için çalışmalar yapılmalıdır.
- Yeni açılacak fakültelerin binaları ise sanat ve tasarım eğitimini vermeye uygunluk bakımından değerlendirilmelidir.
- Bunun dışında üniversitelerin bulunduğu şehirlerdeki yerel yönetimlerin, kültürel etkinlikleri destekleyecek kültür merkezi, müze, sergi salonu ve tiyatro binalarını doğru lokasyonda konumlandırılması, çağdaş ve yenilikçi iç mekân planlamasına ait mekânların sağlanması gerekmektedir.

Donanım Yetersizliği Hakkında Öneriler

- Fakültelerde gelişen teknolojiye uygun gerekli teknik donanım sağlanmalıdır.
- Uygulamalı derslerin (resim, heykel, seramik, fotoğrafçılık, gibi bölümler) kendilerine özel ve yeterli ekipmana sahip atölyelerinin bulunması gerekmektedir.

Yasal ve Yönetsel Sorunlara Çözüm Önerileri

Bütüncül Bir Yaklaşımın Olmaması Sorununa Çözüm Önerileri

- Ülkemizde STEAM (Science, Engineering, Technology, Art, Math) araştırmalarına yer verilmeli, desteklenmeli ve okullarda uygulamaya geçilmelidir.
- Türkiye'nin milli bir sanat eğitimi politikasının bulunmaması ile ilgili, konusu "Sanat Eğitimi" olan bir eğitim şurasının toplanması ve orada alınan kararların uygulanmasına ivedilikle gereksinim duyulmaktadır.

- Unesco Türkiye Milli Komisyonu, her yıl mayıs ayının dördüncü haftasında düzenlenen Uluslararası Sanat Eğitimi Haftası'nın Türkiye'de de kutlanması için girişimlerde bulunmalıdır.
- MEB, temel ve ortaöğretim kademelerindeki görsel sanatlar ve müzik öğretim programlarının geliştirilmesi ve etkin uygulanması için GSEB (Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümleri) ile sürekli iş birliği içinde olmalıdır.
- Akademik teşviklerde, seminer, konferans, panel ya da hizmet içi eğitim gibi akademik faaliyetler, doçentlik ve profesörlük kriterleri arasında olmakla birlikte, hiçbiri teşvik kapsamında değildir. Bu faaliyetlerin tümü en azından tek bir maddede toplanarak akademik teşvik kapsamına alınmalıdır.

Müfredatla İlgili Sorunlara Çözüm Önerileri

- Sanat eğitimi dersleri branş dersleri kapsamında yer alıp okul öncesinden başlayarak Eğitim Fakültelerinin Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı mezunları tarafından verilmesi gerekmektedir. Ülkemizde Ortaokul düzeyinden itibaren branş öğretmenlerinin sorumluluğunda yer alan Görsel Sanatlar dersinin okul öncesi ve ilkokul düzeyinde de branş öğretmenleri tarafından verilmesi gerekmektedir.
- Öğrencileri galeriler, müzeler, bienaller, seminerler, konferanslar, yurt dışı geziler gibi farklı sanatsal ve kültürel etkinliklerle buluşturma, gezip görme, keşfetme şansı verecek eğitim yaklaşımları kullanılmalıdır.
- Lisans öğrencileri araştırma yapmaya yönlendirilmeli, programlara "Araştırma Projesi" gibi dersler yerleştirilmelidir.
- Yükseköğretim'de sanat ve tasarım eğitimi sorunlarıyla bağlantılı olarak bir diğer öneri; tüm fakültelerin tüm bölümlerinin programlarına, 1988- 1997 yılları arasında olduğu gibi, haftada bir saatlik de olsa öncelikle görsel beğeni düzeyinin yükselmesine hizmet edecek bir içerikle seçmeli görsel sanatlar dersinin eklenmesidir. Böylece branşı ne olursa olsun, her bireyin kesintisiz ve nitelikli bir sanat eğitimi sürecinden geçmesi sağlanmalıdır.
- Lisansüstü eğitimde; sanat ve tasarım eğitimi araştırmalarının gerçekleştirilebilmesi için okullarda örneğin 6-7 haftalık uzun süreli araştırma gerektiren konularda izin sorunu ortaya çıkmakta, izin alınmış olsa dahi, okullarda idareci ya da öğretmen temelinde sorunlar yaşanmaktadır. Yine ilk ve orta dereceli okullarda, ders saati yetersizliğinden

dolayı, alana gerçekten önemli katkılar sağlayacağı düşünülen araştırmalar gerçekleştirilememektedir. Bu sorunun çözümü yönünde MEB tarafından gerekli girişimler gerçekleştirilmeli, okullarda uygulanmak istenen bilimsel araştırmalar konusunda gereken kolaylıklar sağlanmalıdır.

- Kültür varlıklarının farkına varma, değerini bilme ve koruma bilincinin geliştirilebilmesi için lisans ve lisansüstü düzeylerde koruma kültürü ve uygulamaları derslerine ihtiyaç vardır.
- Çağdaş Sanat dersi olsa bile, Çağdaş Türk Sanatı dersi, zorunlu dersler arasında yer almalıdır.
- Türkiye'de, Güzel Sanatlar Fakülteleri resim, heykel, tekstil, seramik gibi bölümlerde sanat eğitimi verilirken bu sanat eserlerinin korunmasına yönelik program bulunmamaktadır. Türkiye'de konservasyon ve restorasyon dendiğinde, yalnızca mimari restorasyon akla gelmektedir. Oysa ülkemizin resim, heykel gibi sanat eserlerinin aslına uygun restorasyonunu yapabilecek uzman bireylere ihtiyacı vardır. Bu durum, usta sanatçılarla çözülebilecek bir konu olmayıp, ayrı bir uzmanlık alanıdır ve ülkemizin özellikle iyi yetişmiş resim restoratörlerine ihtiyacı vardır.
- Öğretmen merkezli değil öğrenci merkezli bir eğitim gerçekleştirilmelidir.
- Sanat ve tasarım derslerindeki öğrenci modelinde; konulara cesaretle katılan, çekinmeden sorular sorabilen, konu ile ilgili ortaya koyduğu fikri savunabilen, arkadaşları ile saygıyla tartışabilen karakterleri yaratabilmek gerekir.
- Konuların özelliğine göre, drama ve canlandırmaya yer vererek konu ile öğrenci arasındaki iletişimi etkili kılmak gerekir.
- Sanat ve tasarım derslerinde öğrencilerin, bireysel ve grup olarak proje geliştirmesine olanak sağlayan bir anlayış geliştirmek gerekir.
- "Öğretmen Yeterlikleri Çerçevesi"nde hedeflenen yeterlikler ile eğitim fakültelerinin öğretim programları arasında uyumsuzluklar olduğu dikkati çekmektedir. Sanat ve tasarım eğitimi öğretmen yeterlikleri "işlevsel" bir anlayışla yeniden düzenlenmeli, öğretim programlarıyla uyumlu hale getirilmeli, öğretmen adaylarının lisans eğitimleri esnasında bu yeterliklerin neler olduğu konusunda bilgi sahibi olması sağlanmalı, öğretmenler ise hizmet içi programlarıyla bilgilendirilmelidir. Yapılan araştırmalar, öğretmenlerin ve öğretmen adaylarının, yeterliklerin neler olduğu konusunda bilgi sahibi olmadığını göstermektedir.

- Akademisyenler, danışmanlığını yaptıkları lisansüstü eğitim öğrencilerine yararsız, kısır, zaten bilindik durum tespitlerini içeren tezler yerine, sanat sosyolojisi, sanat psikolojisi ve sanat felsefesi alanlarında uzmanlaşabilecekleri konulara yönlendirmelidirler.
- "Özel Eğitim Dersi" için lisansını resim-iş eğitiminde, yüksek lisans ve doktora eğitimini ise özel eğitim alanında yapmış akademisyenler yetiştirilmeli ve dersler bu akademisyenler tarafından yürütülmelidir. Ve bu dersin adı, "özel eğitim" yerine, evrensel literatürde kullanıldığı şekliyle "özel görsel sanatlar eğitimi" olarak değiştirilmelidir.
- Daha önceden 8 saat olan Temel Sanat Eğitimi gibi derslerin, 4 veya 6 saat olarak işlenmesinin daha sonraki bölüm uygulama derslerinin alt yapısında sorunlar teşkil etmesinden dolayı, ders saatinin artırılması gerekmektedir.

Sınav Sistemi ile İlgili Sorunlara Çözüm Önerileri

- Yukarıda belirtilen sınav sistemi hakkındaki konu dâhilinde özel yetenek gerektiren bölümlere puana ek olarak, alana göre öğrenci yeteneğini ölçmeye yönelik bir sınav yapılmalıdır.
- Okul öncesi, ilkokul, ortaokul ve lise Görsel Sanatlar öğretmenleri, öğretmen alım sınavında KPSS'yi başarmak durumundadır. Alan eğitiminde ölçme anlamında yetersiz kalan bu sistem yerine Görsel Sanatlar öğretmenleri için Öğretmen Alan Bilgisi Testleri yapılmalıdır.
- Mevcut sınav sistemi nitelikli görsel sanatlar öğretmeni belirlemede yetersiz kalmaktadır. Mevcut KPSS'de görsel sanatlar öğretmen adayları sadece genel yetenek-genel kültür ve eğitim bilimleri kısımlarına katılmakta ve aldıkları ortalama puan sıralamasıyla istihdam edilmektedirler. Diğer branşlar için ayrıca uygulanan ve ağırlıklı puanı (%50) kapsayan Öğretmenlik Alan ve Alan Eğitimi Bilgisi Testi (ÖABT) sanat ve tasarım branşındaki adaylara uygulanmamakta ve dolayısıyla alanında yetkin öğretmen olup olmadığı ölçülmemektedir.
- Öğretmen olarak atanabilme yarışında, kendi alanlarından sınava tabii tutulmadıkları için öğrencilerin lisans derslerindeki başarıya yeterince önem vermedikleri görülmektedir. Görsel sanatlar öğretmenlerinin atamalarının, KPSS ile değil, tıpkı diğer alanlarda olduğu gibi, ÖABT (Öğretmenlik Alan Bilgisi Testi) ile gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Bu durumun hem lisans derslerindeki başarıyı artıracacağı hem de nitelikli görsel sanatlar öğretmenlerinin yetiştirilmesine katkı sağlayacağı öngörülmektedir.

- ÖABT uygulanırsa lisans eğitiminde alan ve alan eğitimi derslerine verilen önem de artacaktır.

Sonuç

Günümüzde toplumsal, kültürel, siyasi, ekonomik ve teknolojik birçok etken aracılığıyla değişim gösteren sanat ve tasarım eğitiminin mevcut durumunu ele alan bu çalışmada, akademisyenler ve sektör temsilcilerinin fikirleri aracılığıyla tespit edilen eğitim sorunlarını iyileştirme odaklı çözüm önerileri sunulmuştur. Tarihsel süreç içerisindeki değişiminin ardından güncel sanat ve tasarım eğitiminin işleyişi incelenmiş olup mevcut sanat ve tasarım eğitimi sorunları beş başlıkta ele alınmıştır; (1) Öğretim elemanı yetiştirilmesindeki sorunlar (niteliksel/niceliksel), (2) Sanat eğitimi için sağlanan olanakların yetersizliği 'mekân yetersizliği/donanım yetersizliği), (3) Yasal ve yönetsel sorunlar (bütüncül bir yaklaşım olmaması), (4) Müfredatla ilgili sorunlar ve (5) Sınav sistemi ile ilgili sorunlar. Bu sorunlara getirilen çözüm önerileri, içerik analizi doğrultusunda belirlenen ana tema ve alt temalar kapsamında, sanat ve tasarım eğitimi alanına dair somut veriler, sorunlar, ihtiyaçlar ve beklentiler göz önüne alınarak sunulmuştur.

KAYNAKÇA

ALTINKURT, L. (2015). Türkiye'de sanat eğitiminin gelişimi. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (12), 23–29.

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi. *Genel Bilgi*. Erişim tarihi: 08.11.2021
<https://www.anadolu.edu.tr/akademik/fakulteler/192/guzel-sanatlar-fakultesi/genel-bilgi>

ARSEVEN, C. E. (1983). *Sanat ansiklopedisi* (ix. cilt). İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

Artificial. (2018). *Online etymology dictionary*. Erişim tarihi: 04.02.2018,
<https://www.etymonline.com/word/artificial>

European Education and Culture Executive Agency (2009), *Avrupa'da okullarda sanat ve kültür eğitimi*. Erişim tarihi: 05.04.2018, <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/0e41e888-7d1b-4073-adea-502974017735/language-tr>

BENEDETTO, C. (2004). *Sanatın felsefesi felsefenin sanatı*. (N. Özüaydın, Çev.) İstanbul: Ütopya Yayınları.

CEVİZCİ, A. (2008). *Felsefe*. İstanbul: Sentez Yayıncılık.

The Council of the European Union. (2007). *Resolution of the council of 16 november 2007 on a european agenda for culture*. Erişim tarihi: 10.02.2018, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A32007G1129%2801%29>

ERBAY, M. (1997). *Plastik sanatlar eğitiminin gelişimi*. İstanbul: Boğaziçi Matbaası.

ERGUN, M. (2015). *Estetik (sanat felsefesi)*. Erişim tarihi: 04.02.2018, <http://mustafaergun.com.tr/wordpress/wp-content/uploads/2015/11/sanattfelsefesi>

Eskişehir Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi. *Genel Bilgi*. Erişim tarihi: 08.11.2021 <https://www.eskisehir.edu.tr/akademik/fakulteler/262/mimarlik-ve-tasarim-fakultesi/genel-bilgi>

FAZLIOĞLU AKIN, Z., ECE, Ö. (2014). *Türkiye'de sanat eğitimini (yeniden) düşünmek*. İstanbul: İKSV Yayınevi.

HONOUR, H., FLEMING. J. (2015). *Dünya sanat tarihi*. İstanbul: Alfa Yayınları.

İstanbul Kültür Sanat Vakfı. (2014). *Türkiye'de sanat eğitimini (yeniden) düşünmek*. Erişim tarihi: 05.03.2018. <https://www.iksv.org/tr/raporlar/turkiye-de-sanat-egitimini-yeniden-dusunmek>

Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi. *Tanıtım*. Erişim tarihi: 08.11.2021 <http://www.gsf.hacettepe.edu.tr/tr/menu/tanitim-73>

Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi. *Hakkında*. Erişim tarihi: 08.11.2021 <https://hacibayram.edu.tr/gsf/hakkinda>

Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi. *Genel Bilgiler*. Erişim tarihi: 08.11.2021

<https://hacibayram.edu.tr/stf/genelbilgiler>

İZ BÖLÜKOĞLU, H. (2002). Bilgi çağında eğitim fakültelerinde resim-iş eğitiminin genel bir değerlendirmesi. *G. Ü. Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 22(3)*, 247-259.

Kamuajans Haber Kaynağı. Erişim Tarihi: 03.11.2021, <https://www.kamuajans.com/akademik-personel/ozel-yetenekle-ogrenci-alan-programlar-hakkinda-erteleme-karari-h558027.html>

KIRIŞOĞLU, O. (1994). *Sanatta Eğitim*. Ankara: Demircioğlu Matbaası.

'Kunst'. (2018). *Dict.cc English-German dictionary*. Erişim tarihi: 04.02.2018, <http://www.dict.cc/?s=Kunst>

SHINER, L. (2001). *Sanatın icadı: bir kültür tarihi*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi. *Tarihçe*. Erişim tarihi: 08.11.2021
<https://gsf.marmara.edu.tr/fakulte/tarihce>

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi. *Tarihçe*. Erişim tarihi: 08.11.2021
<https://www.msgsu.edu.tr/tr-TR/tarihce/123/Page.aspx>

NURULLAH, B. (1973). *50. yılda resim sanatımız ve gelişimleri*. Kültür ve Sanat.

ÖZDEN, Y. (1998). *Eğitimde yeni değerler*. Ankara: Pagem Yayıncılık.

ÖZSOY, V. (1998). 75. yılda sanat eğitimi ve öğretimi. *Milli Eğitim Dergisi*, 54.

PLATON. (2002). *Phaidon*. (A. Cevizci, Çev.) Ankara: Gündoğan Yayınları.

SAN, İ. (2000). *Sanat eğitimi kuramları*. İstanbul: Ütopya Yayınevi.

SAN, İ. (1990). *Güzel sanatlar eğitimi grubu raporu eğitim bilimleri birinci ulusal kongresi değerlendirme raporları*. Ankara: A. Ü. Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları.

TANSUĞ, S. (1993). *Çağdaş Türk sanatı*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

TEKİN, A. (2018). *Bir çağdaş sanat pratiği olarak eğitim (Sanatta Yeterlik Tezi)*. Kocaeli Üniversitesi, Kocaeli.

Türk Dil Kurumu Sözlüğü. "Suni". Erişim tarihi: 04.02.2018, <https://sozluk.gov.tr/>

VON STAMM, B. (2008). *Managing innovation, design and creativity*. UK: West Sussex, John Wiley & Sons Ltd.

Yüksek Öğrenim Bilgi Yönetim Sistemi. (2018). Erişim tarihi: 05.02.2018
<https://istatistik.yok.gov.tr/>

Fonksiyonel Gıdaların Gastronomideki Önemi

Samara AL ZUHAIRI*, Murat DOĞAN**

Öz

Giriş ve Çalışmanın Amacı: Fonksiyonel gıdalar bireylerin sağlıklı olmasında önemli rol oynamakta ve hastalık riskini azaltmaktadır. Gastronomi ülke ya da bölge mutfaklarını, bir ülkenin ya da bölgenin yiyeceklerini, yeme-içme alışkanlıklarını, yemek kültürlerini ve yemek hazırlama tekniklerini ifade etmektedir. Biz bu çalışma ile fonksiyonel gıdaların ve bileşenlerinin gastronomi üzerindeki önemini ve rolünü belirlemeyi amaçladık.

Kavramsal/Kuramsal Çerçeve: Son yıllarda artan çeşitli hastalıklar nedeniyle gıdaların besleyici özelliklerinin yanında insan sağlığına olan olumlu katkıları üzerinde de durulmaktadır. Fonksiyonel gıdalar ile ilgili yapılan çalışmalar meyve, sebze ve diyet liflerinin ağırlıkta olduğu beslenme şeklinin kardiyovasküler hastalıklar, obezite, diyabet gibi bazı kronik hastalıkların riskini azalttığı ve insan sağlığına olumlu etkiye sahip olduğunu açıkça göstermektedir. Bu nedenle toplumların beslenme alışkanlıklarını değiştirme gücüne sahip olan yeni gastronomi yaklaşımlarının, fonksiyonel gıdalarla olan etkileşiminin belirlenmesi büyük önem arz etmektedir.

Metodoloji: Fonksiyonel gıdaların ve bileşenlerinin gastronomi üzerindeki önemini belirleyen faktörlerin belirlenmesi için literatür taraması yapılmıştır. Elde edilen bilgilere içerik analizi uygulanmış ve yeni sentez sonuçlardan oluşan temalar belirlenmiştir.

Bulgular: Literatür bilgilerinin çözümlenmesi sonucu fonksiyonel gıdaların gastronomideki önemi ve rolü üç ana başlık (1) sağlıklı yemekler, (2) trend yemekler ve (3) yeni füzyon yemekler; ve altı alt başlıkta (1) taze meyve ve sebzelerin sunumu, (2) fermente yemekler, (3) fonksiyonel gıdalarla hazırlanan trend menüler, (4) fonksiyonelliği artıran gıda formülasyonları, (5) eski yemek reçetelerinin fonksiyonel gıdalarla buluşturulması ve (6) farklı fonksiyonel yemek tarzlarının birleştirilmesi temaları şeklinde kategorize edilmiştir.

Sonuç: Sonuç olarak konvansiyonel veya modern bir prosedürle hazırlanan fonksiyonel yemeklerin insan sağlığına etkilerine ek olarak gastronomide de önemli rolünün olabileceği belirlenmiştir. Bu

Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

Geliş / Received: 10.12.2021 **Kabul / Accepted:** 24.12.2021

* Uzman, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Gastronomi Programı, İstanbul, Türkiye,
E-posta: samaramahdi1991@gmail.com **ORCID** <https://orcid.org/0000-0003-3553-4515>

** Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Gastronomi ve Mutfak Sanatları Bölümü, İstanbul, Türkiye,
E-posta: mdogan@gelisim.edu.tr **ORCID** <https://orcid.org/0000-0001-6391-4887>

çalışmanın sonuçlarının gastronomi alanında yapılacak ileri çalışmalar ile yeni trendlerin oluşumuna katkı sağlayacağını düşünmekteyiz.

Anahtar Kelimeler: Fonksiyonel Gıda, Sağlıklı Beslenme, Gastronomi, Yemek Kültürü

The Importance of Functional Foods in Gastronomy

Abstract

Introduction and The Purpose of the Study: Functional foods play an important role in the health of individuals and reduce the risk of disease. Gastronomy refers to the cuisines of the country or region, the foods of a country or region, eating and drinking habits, food cultures and food preparation techniques. With this study, we aimed to determine the importance and role of functional foods and their components on gastronomy.

Conceptual/Theoretical Framework: Due to the increasing number of diseases in recent years, besides the nutritional properties of foods, their positive contributions to human health are emphasized. Studies on functional foods clearly show that a diet containing fruits, vegetables and dietary fibers reduces the risk of some chronic diseases such as cardiovascular diseases, obesity, diabetes, and has a positive effect on human health. For this reason, it is of great importance to determine the interaction of new gastronomy approaches, which have the power to change the nutritional habits of societies, with functional foods.

Methodology: A literature review was conducted to determine the factors that determine the importance of functional foods and their components on gastronomy. Content analysis was applied to the obtained knowledge and themes consisting of new synthesis results were determined.

Results: As a result of the analysis of the literature, the importance and role of functional foods in gastronomy have been categorized under three main titles (1) healthy meals, (2) trending dishes and (3) new fusion dishes and six sub-titles (1) presentation of fresh fruit and vegetables, (2) fermented dishes, (3) trending menus prepared with functional foods, (4) food formulations that increase functionality, (5) bringing old recipes to functional foods and (6) combining different functional food styles.

Conclusion: Overall, it has been revealed that functional meals prepared with a conventional or modified procedure have an important role in gastronomy as well as their effects on human health. We think that the results of this study will contribute to the creation of new trends with further studies in the field of gastronomy.

Keywords: Functional Food, Healthy Eating, Gastronomy, Food Culture

1. Giriş

Tüm gıdalar bir dereceye kadar işlevseldir çünkü tüm gıdalar tat, aroma ve besleyici değer sağlar. Bununla birlikte, gıdalar, kronik hastalık riskini azaltabilecek veya sağlığı başka

şekilde optimize edebilecek ilave fizyolojik faydalar için yoğun bir şekilde incelenmektedir. Fonksiyonel gıdalar kabul edilen büyüyen gıda kategorisinde küresel ilgiye yol açmaktadır. Fonksiyonel gıdaların evrensel olarak kabul edilmiş bir tanımı yoktur. Konsept ilk olarak 1980'lerde Japonya'da, artan sağlık hizmetleri maliyetleriyle karşı karşıya kalan Sağlık ve Refah Bakanlığı'nın, ülkenin yaşlanan nüfusunun sağlığını iyileştirme umuduyla, belgelenmiş sağlık yararları olan belirli gıdaları onaylamak için bir düzenleyici sistem başlatmasıyla geliştirildi (Kesenkaş vd. 2017). Ülkemizde özel etiket taşımaya uygun olan bu gıdalar, artık Özel Sağlık Kullanımına Yönelik Gıdalar (TBMM 2004) olarak tanınmaktadır. 3 Temmuz 2002 itibariyle, Japonya'da yaklaşık 300 gıda ürününe FOSHU statüsü verilmiştir (Shortt 2005).

Bütün, zenginleştirilmiş, güçlendirilmiş işlenmiş veya geliştirilmiş gıda maddeleri, temel besin maddelerinin sağlanmasının ötesinde fonksiyonel bir gıda olarak kullanılmıştır. Fonksiyonel bir gıda, besin sağladığı ve birçok fizyolojik etkiye sahip olduğu için işlevseldir (Guangchang vd. 2012, s.34). Meyve sebzeler, et balık kümes hayvanları, tahıllar gibi temel besinlerin dışında sağlık yararları sağlayan birçok doğal gıda bileşeninin fonksiyonel gıda olduğu varsayılmaktadır. Birçok bilim insanı, piyasada bulunan gıdaların, bazı özel besinlerle işlenmeden önce takviye edildiğini, bu nedenle fonksiyonel gıda olarak kabul edilmesi gerektiğini düşünmektedir. Bazı insanlar ise geleneksel gıdaların tamamının günlük hayatımızda tükettiğimiz fonksiyonel gıdalar olduğunu düşünmektedir (Istva vd. 2008, s.459). Kronik ve kardiyovasküler hastalık ve hastalık riskini azaltmak için gıdaların ilerlemesine bağlı olarak ve sağlık arasındaki sağlıklı beslenme ve farkındalık artar bu nedenle süpermarketlerdeki tüm işlenmiş gıdalar fonksiyonel gıda olarak kabul edilmedikçe, en temel gıdaların kullanımı bilimsel olarak ispatlanmadıkça besinler ve bunların varlığı sağlık eksikliklerini azaltabilir (Guan vd. 2019, s.39). Bulaşıcı olmayan hastalıklardan korunmak için bilim adamları, gıda bilimcilerinin yardımıyla ve tüketicinin obezite, kronik hastalık, çeşitli diyabet türleri, kas-iskelet sistemi gibi birçok hastalığı azaltmasına yardımcı olarak yeni gıda ürünleri geliştirmişlerdir (Mattioli vd. 2016, s.455). Avrupa ülkeleri toplumlarının çoğu, yoğun yaşam tarzları nedeniyle fast food yemeyi alışkanlık haline getirmektedir. Dünya genelinde 33 milyar ABD dolarının Avrupa gıda pazarına dayandığı tahmin edilmektedir. Oksidatif strese korunmak için vücudumuz antioksidan enzimlere karşı savunma yapmaktadır. Mineraller ve bakır, manganez ve selenyum gibi eser elementler antioksidan enzime karşı kofaktör olarak görev yapmaktan sorumludurlar (Gormley 2013).

Gastronomi, yemek ve kültür arasındaki ilişkinin incelenmesi, zengin veya hassas ve iştah açıcı yiyecekler hazırlama ve sunma sanatı, belirli bölgelerin pişirme stilleri ve iyi yemek yeme bilimidir (Contreras-Rodriguez vd. 2020, s.29).

Bir yerde beslenme varsa orada gastronomi de vardır. Gastronominin temel amacı mümkün olduğunca çevrendeki besinlerle doymak, insanları doyurmak ve israftan insanı

korumaktır. Bu yüzden yemeđi yapan "aşçıyı" da, eti parçalayan "kasabı" da, denizlerde gezen "balıkçıyı" da, tohumunu eken "çiftçıyı" de gastronomi harekete geçiriyor. Savarin'in sınıflandırmasına göre gastronomi şu etkenlere bađlıdır:

- "Besin maddelerinin sınıflandırma zamanlarından dolayı tarihe,
- Besin maddelerinin oluşum ve niteliklerinden dolayı fiziđe,
- Besin maddelerinin uyguladıđı çeşitli çözümlene ve araştırmalardan dolayı kimyaya,
- Yemekleri hazırlama ve lezzetli kılma açısından dolayı mutfađa, ticarete, siyasete ve ekonomiye dayanır." (Savarin vd. 2012).

C ve E vitamini gibi bazı vitaminler de antioksidan etki için söndürücü olarak kullanılan serbest radikal görevi görür. Bu nedenlerle bu çalışma, günlük hayatımızda tükettiğimiz ve fonksiyonel gıda özelliklerine sahip gıdalara bakmak amacıyla gözden geçirilmiştir.

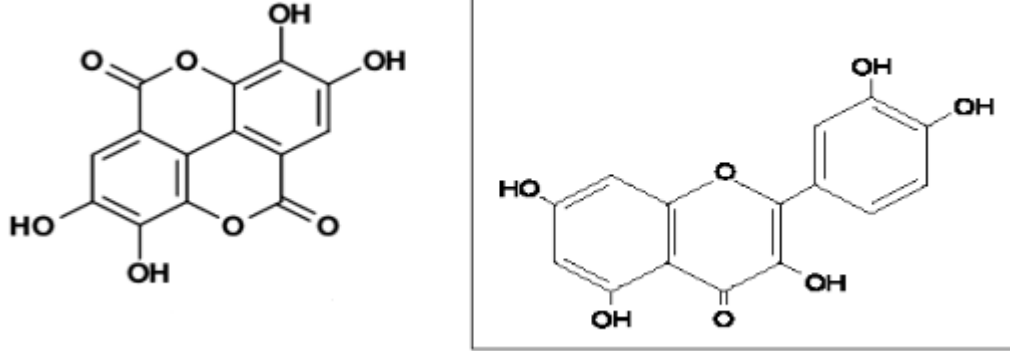
2. Kavramsal Çerçeve

2.1. Bazı Meyvelerin Besin Deđerleri

Sađlıklı bir vücut için ilk adım sađlıklı bir beslenme düzeni sahip olmaktır. Bunu sađlamak içinde beslenme rutinindeki yiyeceklerin, besin deđerlerine dikkat etmek gerekiyor. Ayrıca hangi vitaminin hangi meyve ve sebzeden alındıđı da çok önemlidir. Tüm vitaminlerden vücudun ihtiyacı kadar alabilmek için tek tip beslenmek yerine, öğünleri çeşitlendirmek gerekiyor. Bu kısımda da bazı meyvelerin besin deđerleri hakkında bilgiler verilmiştir.

2.1.1. Çileklerin Radikal Oksijen Absorblama Kapasitesi

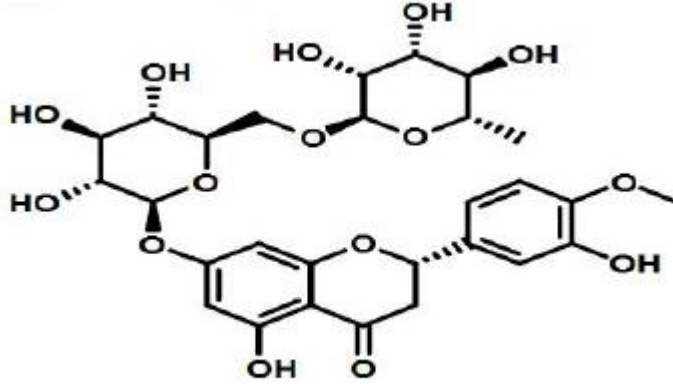
Tüm meyveler dođal olarak çok çeşitli fitokimyasallarla doludur ve C vitamini, B6 vitamini, omega 3 yağ asitleri, biyotin, fosfor, magnezyum, manganez, potasyum, bakır, folat, iyot ve lif bakımından zengindir. Çilek 33 kalori/100g sađlar (Çilek 2016). Çilek yemek vücuttaki inflamatuvar yanıtı önler, ayrıca antioksidan bileşikleri ellagik asit ve quercetin açısından zengindirler, vücuttaki kanserojen bileşikte bulunan antikanser bileşikleri olarak görev yaparlar (Şekil 1) (Song vd. 2009).



Şekil 1. Ellagik asit ve Quercetin yapısı.

2.1.2. Besin Açısından Yüksek Deđerli Narenciyeler

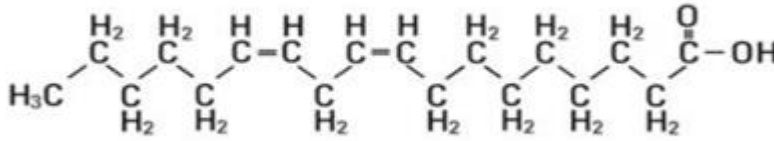
Tüm turunçgiller flavonoidler adı verilen iyi bir fitokimyasal kaynağıdır. Tüm turunçgiller folat, niasin, piridoksin, riboflavin, C vitamini, A vitamini, E vitamini, K vitamini, sodyum, potasyum, kalsiyum, bakır, demir, magnezyum, mangan, çinko içerir ve fito besin maddeleri, karoten-B, karoten-A, likopen ve flavonoid hespridin'i içerir ve birçok hastalığı tedavi etmek için bir anti-inflamatuar ajan olarak kullanılır (Şekil 2). Ayrıca fonksiyonel bir gıda bileşeni olarak histamin salınımından sorumlu enzimleri bloke etmek için bir temizleyici görevi görür (Beslenme, 2009). Narenciye kullanımı ile yapılan çalışmadan, fonksiyonel bileşenlerinin hastalık riskini azaltmaktan sorumlu olduğu açıktır.



Şekil 2. Hesperidin yapısı.

2.1.3. Balkabađının Sađlıđa Faydası

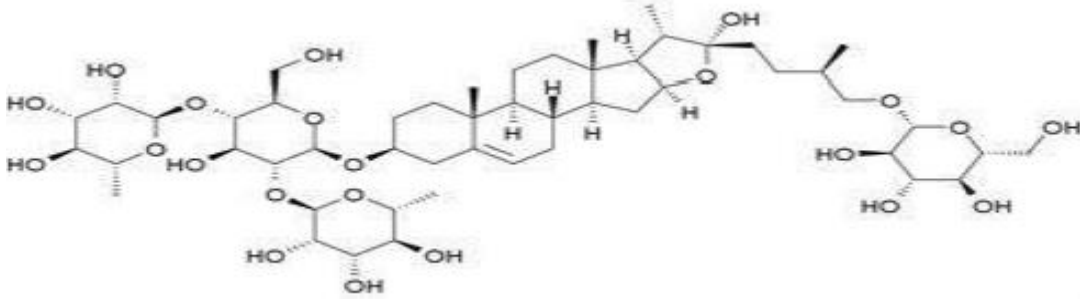
Tüm sebzeler, iklime ve bölgeye göre deđişen iyi bir besin kaynađı içerir. Burada yüksek besin deđeri nedeniyle balkabađı örneđi alınmıřtır. Vücutta Beta karoteinin dönüřtürülmesinden elde edilen A Vitamini, Kalsiyum, D Vitamini, B12 Vitamini, C Vitamini, Demir, Vitamin B-6, Magnezyum gibi vitamene ve minerallerin iyi bir etkisi olduđu kanıtlanmıřtır ve vücutta kanser üreten bileřeni önlediđi, aktivitelerini bloke ettiđi kanıtlanmıřtır. Kabaklar ayrıca insan vücudunu kardiyovasküler hastalıklardan koruyan alfa linolenik asit ađısından da zengindir (Şekil 3) (Kabak 2016).



Şekil 3. Linoleik asit yapısı.

2.1.4. Kuru Fasulyenin Sağlıđa Faydaları

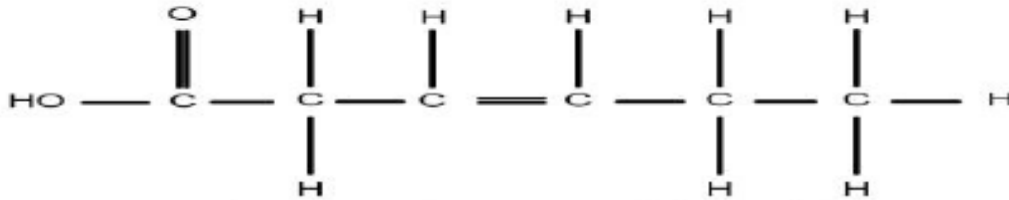
Tüm kuru fasulye çeşitleri iyi bir B vitamini, potasyum, lif kaynağıdır ve ayrıca saponinler gibi sağlığı teşvik eden birçok bileşik içerirler, bu bileşikler insan vücudunun kansere neden olan bileşenlerden korunmasına yardımcı olur, kabızlığı giderir, özellikle insidansı azaltır. Ayrıca böbrek taşı, kan kolesterolünü kontrol eder. Saponinler vücutta antianjeojenik, sitotoik, hiperdelinea, antiinflamatuvar, nöroprotektif aktiviteleri korudukları birçok başka fonksiyonel özelliđe sahiptir (Şekil 4) (Savarin vd. 2012).



Şekil 4. Saponin yapısı.

2.1.5. Balık ve Balık Yağının Sağlıđa Faydaları

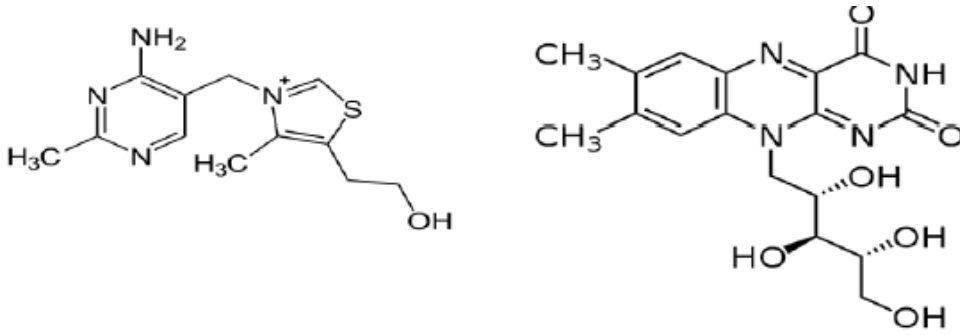
Balık ve yan ürünleri, nutrasötikler ve biyoaktif bileşenler için muazzam bir kaynaktır ve bunlar ekstrakte edilebilir/kapatılabilir ve bir dizi gıdaya eklenebilir (Shahidi, 2003, s.39; Alasalvar & Taylor 2013), dolayısıyla varlığı nedeniyle çekici işlevsellik Omega-3 yağ asitleri yüksek tansiyona bağlı kalp krizi riskini azaltır veya ani ölümü önler, aynı zamanda insan sağlığı açısından balık ve yan ürünlerini yiyerek vücudu kardiyovasküler ölümlerden korur (Ronan Gormley, 2013). Balık tüketimi ayrıca kemik sertliğini, ağrıları ve artrit aktivitesini de önler (Şekil 5).



Şekil 5. Omega-3 yağ asitleri yapısı.

2.1.6. Tam Tahılların Sağlığa Etkisi

Tam tahıllı gıda ürünleri çok eski zamanlardan beri tüketilmektedir ve insan beslenmesinin temelidir. Düşük seviyeli tam tahıllı besinlerin faydaları çok kolay bir şekilde elde edilebilir. Dünyanın her yerindeki diyet stratejisi, tam tahılların ve tam tahıl bazlı ürünlerin, sağlığı iyileştirme yeteneğini karmaşık olmayan güç ve besin koşullarından uzaklaştırma yeteneğini içerdiğinin artan kanıtı nedeniyle, tam tahılların eklenmesini önermektedir. Tam tahıllı tahıllar, diyet lifi, flaonoidler, indoller, b vitamini, inülin, beta-glukan, dirençli nişasta, karotenoidler, fenolikler, tokotrienoller ve tokoferollerden oluşur (Şekil 6). Günlük gıda alımının sağlığımızı çok hızlı etkileyen birçok hastalıktan koruduğu yapılan çalışma ile kanıtlanmıştır (Borneo & Leon, 2012, s.112).



Şekil 6. Tiamin ve Riboflavin yapısı.

3. Metodoloji

Araştırma ile fonksiyonel gıdaların gastronomi alanındaki öneminin belirlenmesi amaçlanmıştır. Çalışma ile sağlıklı gıdalar kategorisinde önemli yeri olan fonksiyonel gıdaların ve etki bileşenlerinin gastronomideki öneminin ve rolünün belirlenmesi ile yeni trendlerin oluşumunun teşvik edileceği düşünülmektedir.

3.1. Literatürün İncelenmesi

Literatür incelenmesi ile üç farklı durumun belirlenmesi amaçlanmıştır: (1) fonksiyonel gıdaların ve metabolitlerinin fen bilimleri açısından teorik ve kavramsal çerçevesinin çıkarılması, (2) gastronominin insan yaşamındaki ve kültüründeki öneminin sosyal bilimler açısından teorik

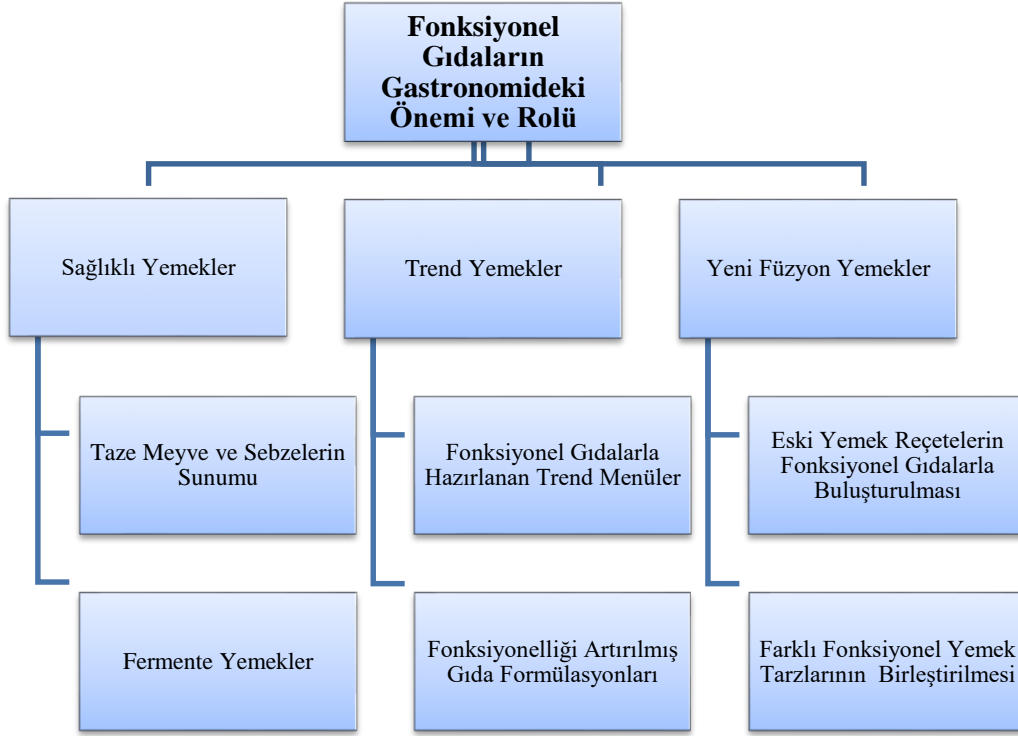
ve kavramsal çerçevesinin çıkartılması ve (3) fonksiyonel gıdaların gastronomi açısından öneminin ve rolünün belirlenmesidir.

3.2. İçerik Analizi

Literatür incelemesi sonucu ortaya çıkan bilgiler ışığında fonksiyonel gıdaların gastronomideki öneminin ve rolünün belirlenmesi için içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Çalışmada kullanılan içerik analizi bir metnin sistematik şekilde incelenmesidir. Bu teknik tekrarlanabilir ve geçerli çıkarımlar yapmaya dayalı bir araştırma tekniğidir. Araştırmanın tekrarlanabilirliği, farklı zaman ve koşullarda aynı analizin yapılabilmesidir. Geçerli sonuçlar elde edilmesi ise aynı koşullarda başka bir araştırmacının da aynı sonuçları elde edebilir olmasından kaynaklıdır. Sonuçların güvenilirliği için çalışmanın tekrarlanabilir olması ve geçerliliği için ise objektif olarak elde edilmiş olması gerekmektedir. Bu amaçla çalışmanın içeriği üç farklı araştırmacıya verilmiş ve onlardan da benzer çıkarımlar alınmıştır (Drisko & Maschi 2016).

4. Bulgular

Literatür incelemesinden elde edilen bilgilerin çözümlenmesi ve kategorize edilmesi sonucu fonksiyonel gıdaların gastronomideki önemi ve rolü üç ana başlık ve toplam altı alt başlıkta toplanmıştır (Şekil 7).



řekil 7: Fonksiyonel gıdaların gastronomideki rolü

4.1. Sađlıklı Gıdalar

Sađlıklı beslenme, toplum sađlıđı açısından önemlidir ve gastronomik olarak sađlıklı gıdaların menülerimizde yer alması ile gerçekteşebilmektedir. İçerik analizi ile fonksiyonel gıdaların gastronomideki önem ve rolünde (1) sađlıklı gıdalardan olan taze meyve ve sebzelerin sunumu ve (2) fermente yemek başlıklı temalar ortaya çıkmıřtır. Sađlıklı gıdalar, sađlıđı iyi yönde sürdürmek ve enerjiyi korumak için gereksinim duyulan besin öđelerini sađlarlar. Su, karbonhidratlar, yađlar, proteinler, vitaminler ve mineraller sađlıklı ve dengeli beslenmeyi oluřturan temel besin öđeleridir. Ancak karbonhidrat ve yađ oranı yüksek olan iřlenmiř sađlıksız gıdalar, beyindeki ödöl sistemlerini sađlıksız gıdalara yönelik isteđi artırıcı ve daha sađlıklı gıdalar için ise isteđi azaltıcı yönde etki gösterebilmektedirler. Tüm bu gerekçelere rađmen yiyecek-

içecek işletmeleri, taze meyve, sebze ve fazla işlenmemiş yiyecekler içeren yemeklerden çok fazla kazanç sağlayamadıklarından menülerine almakta isteksiz davranabilmektedirler. Bu nedenle sağlıklı birçok prosesi içerse bile aşırı işlem gerektiren menüleri tercih edebilmektedirler. Yeni gastronomi trendleri açısından fonksiyonel gıdalar değerlendirildiğinde; fonksiyonel bir gıda çeşidi olan fermente yiyecek ve içecekler giderek daha popüler hale gelmeye başlamıştır. Artık restoran ve kafelerde kombuça çayı servisi, fine-dining restoranlarda ekşi mayalı ekmek ve turşu çeşitleri görebileceğimiz öne sürülebilir (Wolfson vd. 2020).

4.2. Trend Yemekler

Gastronomik açıdan değerlendirdiğinde gıda üretimi, misafir beklentilerini karşılamak için mutlaka diyet eğilimlerini izlemesi gerekmektedir. İçerik analizi ile gastronomide yeni trend yemeklerin başında (1) fonksiyonel gıdalarla hazırlanan trend menüler ve (2) fonksiyonelliği artırılmış gıda formülasyonlarının olduğu belirlenmiştir. Son yıllarda belirli sağlık işlevleri nedeniyle bileşenleri öne çıkan fonksiyonel trend yemekler olmuştur. Bunlar başında spirulina, zerdeçal ve arı poleni gibi fonksiyonel gıdalar ile zenginleştirilmiş menüleri ilk olarak uygulayan sağlıklı gıda restoranlarını ve smoothie barları (meyve suyu barı) sayabiliriz. Buna ek olarak çıkan sentez bilgilere göre restoranlar mutfaklarında fonksiyonel trend yemekleri ilk olarak unlu mamuller bölümünde başlatabilecekleri öne sürülebilir. İlgili işletmeler dışarıdan ekmek ve makarna satın almak yerine ekşi mayalı ekmek çeşitleri, tam tahıllı kekler, karabuğday ile yapılmış ravvolye ve yulaflı pastalar yapabilirler. Fonksiyonel gıdalar ile yapılabilecek yeni trend yemekler, menü çeşitliliğini kısıtlamadan sağlıklı yemeklerin toplum tarafından benimsenmesini sağlayacaktır (Skryl vd. 2018).

4.3. Yeni Füzyon Yemekler

Füzyon yemek zıt mutfak geleneklerini veya tekniklerini tek bir yemekte birleştiren bir pişirme şeklidir. Füzyon pişirme tekniği birçok farklı nedenden dolayı kullanılabilir. Şefler tarafından menü çeşitliliğini genişletmek ve onlara meslektaşları ve rakipleri tarafından sunulanlardan benzersiz ve farklı bir yemek yapmak için kullanılabilir bir tekniktir. İçerik analizi ile fonksiyonel gıdaların gastronomideki önemi ve rolü açısından yeni füzyon yemekler ana başlığı altında (1) eski yemek reçetelerin fonksiyonel gıdalarla buluşturulması ve (2) farklı fonksiyonel yemek tarzlarının birleştirilmesi alt başlıklar belirlenmiştir. En az iki farklı ülke veya bölgeden gelen mutfak geleneklerini tek bir yemekte birleştirip füzyon yemekler sunan şefler fonksiyonel besin öğeleri içeren favori yemeklerini, yeni ve heyecan verici diğer ülke ve bölge fonksiyonel yemekleriyle harmanlamayı denemeleri gerekmektedir (Goldstein, 2005).

4.4. Gastronomi Kavramı ve İnsan Yaşamındaki Yeri

Gastronomi, yemek ve kültür arasındaki ilişkinin incelenmesi, zengin veya hassas ve iştah açıcı yiyecekler hazırlama ve sunma sanatı, belirli bölgelerin pişirme stilleri ve iyi beslenme bilimidir (Misra vd. 2021, s.344). Gastronomi konusunda bilgili olana gastronomi denir, gastronomi uzmanı ise gastronomi çalışmasında teori ve pratiği birleştiren kişidir. Pratik gastronomi, dünyanın dört bir yanındaki ülkelerden çeşitli yiyecek ve içeceklerin hazırlanması, üretimi ve servisinin uygulanması ve incelenmesi ile ilişkilidir (Çavuşoğlu, 2011; Cömert & Durlu Özkaya, 2014, s.63). Teorik gastronomi, pratik gastronomiyi destekler. Yemek tarifleri, teknikler ve yemek kitaplarına odaklanan bir sistem ve süreç yaklaşımı ile ilgilidir. Gıda gastronomisi, yiyecek ve içecekler ve bunların oluşumu ile bağlantılıdır. Teknik gastronomi, gastronomik konuların değerlendirilmesine titiz bir yaklaşım getirerek pratik gastronomiye temel oluşturur (Maheshwari vd. 2018). Gastronomi, yiyecek hazırlama ve bir bütün olarak insan beslenmesinin duyuşal nitelikleri hakkında keşfetme, tatma, deneyimleme, araştırma, anlama ve yazmayı içerir. Ayrıca, beslenmenin daha geniş kültürle nasıl arayüz oluşturduğunu da inceler (Cömert ve Çavuş 2016; Aslan 2010). Yemek pişirmenin biyolojik ve kimyasal temeli moleküler gastronomi olarak bilinirken, gastronomi çok daha geniş, disiplinler arası bir zemini kapsamaktadır.

Gastronomi tarihi boyunca, yemeğin hem insani bir ihtiyaç hem de büyük bir zevk kaynağı olduğu, dünyanın her yerindeki kutlama ve etkinliklerde birinci derecede önem taşıyan bir anlayış olduğu her zaman var olmuştur. Ancak ne yazık ki hem gelişmiş hem de gelişmekte olan birçok ülkede yetersiz beslenmenin sağlık sorunlarının önde gelen nedenlerinden biri olduğu da bir gerçektir (Bucak & Ateş, 2014, s.319). Bununla birlikte, sağlığımız ve refahımız üzerindeki etkisinden bağımsız olarak, yemek yemek ve özellikle yemek yemek, her bir duyumuzu harekete geçiren ve bize büyük memnuniyet verebilecek bir aktivitedir. Gastronomi alanının aktörleri, gastronomik müşterelerde paylaşılan bir dizi kaynaktan yararlanabilir. Bazı kaynaklar belirli miraslarla sıkı bir şekilde bağlantılıdır (örneğin, bazı özel tarifler); diğerleri belirli miraslara bağılıdır, ancak diğerlerine entegre edildi (örneğin, Çin mutfağından gelen buharda pişirme, şimdi birkaç başka mutfakta kullanılmaktadır); diğerleri ise paylaşılan kaynakların yalnızca bir parçasıdır. Son iki kategori herkes tarafından paylaşılabilir ve kullanılabilir (Kaşlı vd. 2015, s.42). Birinci kaynak olan kültürel gastronomik miraslar, sosyal ve kültürel kimliği ifade ettikleri için paylaşılan kaynak özelliklerinin ötesinde artan ve özel bir değere sahiptir. Bir piyasa sisteminde gastronomi alanının aktörleri bunları sermaye olarak kullanır ve üretkenliklerinden yararlanır. Bu aynı zamanda belirli miraslar arasındaki rekabeti de ima eder ve erişim haklarıyla ilgili bazı çıkarımları vardır. Neredeyse tüm kaynaklar açık erişimde olmasına rağmen, kültürel engeller kullanımlarını engelleyebilir. Bununla birlikte, her yerel mutfak kültürünün küresel karakterini genişleten küreselleşme ile birlikte mutfak miraslarının dolaşımı ve kullanımı

kolaylaşmıştır. Aynı zamanda bu hareket, gastronomik müştereklerin ve mirasların değerini de artırmaktadır (Göker, 2011; Zağralı 2014).

4.5. Fonksiyonel Gıdalar ve Gastronomideki Önemi

Diyet ve sağlık arasındaki ilişkiye yönelik tüketici ilgisi Avrupa'da önemli ölçüde artmıştır. Günümüzde insanların hastalık ve hastalık riskini azaltmada ve diyet dahil sağlıklı bir yaşam tarzı yoluyla sağlık ve esenlik durumlarını korumada kendilerine ve ailelerine yardım edebilecekleri çok daha fazla kabul görmektedir. Meyve, sebze ve kepekli tahıllar gibi gıdaların hastalıkların önlenmesindeki önemli rolüne yönelik devam eden destek ve bitkilerdeki diyet antioksidanları ve koruyucu madde kombinasyonları üzerine yapılan en son araştırmalar, Avrupa'daki fonksiyonel gıda pazarındaki daha fazla gelişme için ivme sağlamaya yardımcı oldu (Hasler 2002, s.3775).

Nüfus demografisindeki ve sosyo-ekonomik değişikliklerdeki eğilimler de, ek sağlık yararları olan gıdalara duyulan ihtiyaca işaret ediyor. Yaşam beklentisindeki artış, yaşlıların sayısında artışa ve daha iyi bir yaşam kalitesi arzusuna ve ayrıca sağlık hizmetlerinin artan maliyetlerine neden olarak hükümetleri, araştırmacıları, sağlık profesyonellerini ve gıda endüstrisini bunların nasıl olduğunu görmeye teşvik etti. Hâlihazırda bugünün tüketicisine sunulan çok çeşitli gıdalar var, ancak şimdi itici güç, sağlığı ve refahı iyileştirme, kardiyovasküler hastalıklar gibi büyük hastalıkların riskini azaltma veya başlangıcını geciktirme potansiyeline sahip fonksiyonel gıdaları belirlemektir (Daliri & Lee 2015). Sağlıklı bir yaşam tarzıyla birleştiğinde, fonksiyonel gıdalar sağlığa ve esenliğe olumlu katkı sağlayabilir. Fonksiyonel gıdalar, dengeli bir diyet ve sağlıklı yaşam tarzının bir parçası olarak alındığında sağlığı iyileştirmek ve/veya belirli hastalıkları önlemeye yardımcı olmak için büyük bir potansiyel sunar. Sağlık beyanları konusu giderek daha önemli hale geliyor ve AB'de tüketicileri koruyacak, adil ticareti teşvik edecek ve gıda endüstrisinde ürün inovasyonunu teşvik edecek bir düzenleyici çerçevenin olması gerektiğine dair geniş bir fikir birliği var. Bir gıda veya gıda bileşeni ile iyileştirilmiş bir sağlık ve esenlik durumu veya hastalıkların azaltılması arasındaki ilişkiyi araştırmak için beslenme alanındaki araştırma fırsatları, şimdi ve gelecekte bilim insanları için en büyük zorluğu oluşturmaktadır. Tüketicilere sağlık yararlarının iletilmesi, yedikleri ve keyif aldıkları gıdalar hakkında bilinçli seçimler yapma bilgisine sahip olmaları açısından da kritik öneme sahiptir.

4.6. Fonksiyonel Gıda Gelişimi

Tanımdan etkili tüketici uygulamasına kadar, fonksiyonel gıda üretimi birkaç farklı aşama içerir. Tüketiciler, genel popülasyonda daha düşük morbidite ve mortalite ile sonuçlanması muhtemel olan temel besinlerin sağlanmasının ötesinde sağlığı geliştirmek için pratik bir

kapasiteye sahip olduğunu doğrulayan sađlık iddialarıyla gıda ürünlerini coşkuyla desteklemektedir (Jones & Jew, 2007, s.388).

FDA'nın belirli miktarlarda kullanıldığında birçok içerik için sađlık beyanlarını nitelendirmesi, fonksiyonel gıda endüstrisinin büyümesine yardımcı oldu ve tüketicinin omega-3 yağ asitleri, diyet lifi, bitki steroller ve soya proteini gibi nutrasötik bileşenler konusunda farkındalığını artırdı. Son on yılda, benzersiz hedef sađlık kategorilerine sahip fonksiyonel gıda ürünü lansmanlarının sayısı arttı. Bađırsak sađlığı, kalp sađlığı, bađışıklık fonksiyonu, kemik sađlığı ve kilo kontrolü, fonksiyonel sađlık beyanlarının konusu olmuştur (Weaver, 2015, s.127).

Başarılı bir ürün geliştirme süreci için, kalbin temel biliminin tam olarak anlaşılmasının yanı sıra mevcut malzeme ve süreçlerin tam olarak anlaşılması gerekir. Amaçlanan kullanıma (nihai gıda ürünü) uygun, uygun maliyetli ve kişiye özel bir ürün yaratmak için, nihai ürün şekli (sıvı veya kuru) ve talep (boyut ve değer) başlangıçta tanımlanmalıdır. Bu değişkenler, mevcut ürünler, formülasyonlar ve yöntemler üzerinde büyük bir etkiye sahip olabilir. Bu, formülasyon ve operasyon sırasında fiziksel performansı ve özellikleri, çekirdek stabilitesini ve diğer bileşenlerle olası etkileşimleri doğrulamanın zamanıdır (Sanguansri & Augustin, 2010, s.11).

Fonksiyonel besinler hemen hemen her besin grubunda geliştirilmiştir. Bir meta açısından, işlevsel özellik çeşitli şekillerde kullanılabilir. Farklı bir sınıflandırmaya göre, normal mide ve kolon fonksiyonlarını iyileştirmek (ön ve probiyotikler) gibi bazı fonksiyonel ürünler "hayatınıza iyi gelir" veya bilişsel yeteneklerini geliştirmek ve elverişli bir öğrenme sađlamak gibi "çocukların hayatlarını iyileştirir". Öte yandan bilişsel, davranışsal ve psikolojik işlevler için iyi biyobelirteçler bulmak zordur. Fonksiyonel gıdanın başka bir formu, insanlara yüksek kolesterol veya yüksek tansiyon gibi önceden var olan bir sađlık durumunu yönetmede yardımcı olmak için tasarlanmıştır. Üçüncü grup ise "hayatınızı kolaylaştıran" maddeleri (örneğin laktosuz ve glutensiz ürünler) içerir (Weaver, 2015, s.127).

Modern gıda bileşenlerinin etkilerini doğrulayabilecek ve koruma değerlendirmeleri sırasında kullanılacak göstergelerin oluşturulması, belirli Gıda bileşenlerinin sađlık ve esenliği etkileyen vücut süreçleri üzerinde nasıl bir etkiye sahip olduğuna dair bilimsel bilgi ile sađlanır. En son gıda bilimi ve biyokimyasal yaklaşımlar kullanılarak fonksiyonel bileşenlerin üretilmesi, sađlıklarını iyileştirerek ve hastalık riskini azaltarak tüketicilere fayda sađlayacaktır. Bu denemeler, sađlık güvencelerinin kabulü ve mevcut fonksiyonel gıdaların etkili bir şekilde değiştirilmesi için ampirik gerekçe sađlamak için uygun şekilde tasarlanmalı ve yürütülmelidir. Fonksiyonel gıdaların ve ilgili sađlık yararlarının ilerlemesine, iddiaların meşruiyetini ve aynı zamanda gıdanın korunmasını sađlayacak gıda güvenliğindeki gelişmeler eşlik edecektir.

Teknoloji kendi başına yönetilemez ve pratik gıda bilimi sadece bu mevzuat için sistematik bir temel olarak hizmet eder (Weaver, 2015, s.128).

5. Sonuç

Fonksiyonel gıdalara ve bunların vücut ve sağlık üzerindeki sağlıklı etkilerine ilgi giderek artmaktadır. Bilim adamları, fonksiyonel özelliklerin besleyici etkisinin ötesinde, güçlendirilmiş zenginleştirilmiş gıda ürünlerini bulmakla meşgullerdir. Çalışma meyve, çeşitli sebzeler, tahıllar, balık ve et açısından çeşitli gıda ürünlerinin tüketimini artırarak hastalığı önleyebileceği ve bunların antioksidan aktivitelerinin hastalığa neden olan bileşenleri söndürdüğü sonucuna varmıştır. Modernleşme ve yoğun yaşam programları nedeniyle insanlar çoğunlukla beslenmelerine odaklanmıyorlar, bu yüzden Avrupa'da ve diğer ülkelerde sağlık sorunları ve hastalıklar her geçen gün artıyor. Bu yüzden gelecek ve insanın refahı için diyet planlarımıza odaklanmalıyız. Bu gıdalar, sağlık açısından faydalı, uygun maliyetli ve pazarlanan bazı gıdalardan daha besleyicidir.

Pek çok fonksiyonel gıda halk sağlığı için umut vaat ediyor olsa da, fonksiyonel gıdaların tanıtımının ve yapı/fonksiyon iddialarının yeterince güçlü bilimsel kanıtlara dayanmayacağına dair endişeler vardır. Gıdalara uygulanan iddialar ve gıda takviyelerine uygulanan iddialar konusunda da kafa karışıklığı vardır. Gıdalara, genellikle sadece diyet takviyelerinde bulunan bileşenlerin eklenmesiyle, bu tür karışıklıklar artmıştır. Fonksiyonel gıdaların veya gıda bileşenlerinin potansiyel sağlık yararları hakkındaki iddiaların tüketicilere etkili bir şekilde iletilmesi gerekse de, sağlık beyanları ile yapı-fonksiyon iddiaları arasındaki farklar, tüketicilerin bu tür iddiaların bilimsel temellerindeki farklılıkları anlamalarını sağlamak için daha geniş bir şekilde ele alınmalıdır.

Fonksiyonel gıdalara atfedilen tüm sağlık yararları, sıkı güvenlik ve etkinlik çalışmaları da dahil olmak üzere sağlam ve doğru bilimsel kriterlere dayanmalıdır. Diğer diyet bileşenleriyle etkileşimler ve farmasötik maddelerle olası olumsuz etkileşimler açıkça belirtilmelidir. Tüketiciler, fonksiyonel gıdaların kötü sağlık alışkanlıkları için "sihirli bir kurşun" veya her derde deva olmadığını anlamalıdır. İyi ve kötü "gıdalar" yoktur, sadece iyi ve kötü beslenme kalıpları vardır. Bu nedenle, bu gıdaların teşvik edilen veya ima edilen faydalarının çoğuna karşı dikkatli olmalı ve fonksiyonel gıdalar alanında mevcut yönetmeliklerin tutarlı bir düzenlemesi veya yaptırımını olmadığını anlamalıdır. Diyet, düzenli egzersizi, tütünden kaçınmayı, stresi azaltmayı, sağlıklı vücut ağırlığını korumayı ve diğer olumlu sağlık uygulamalarını içermesi gereken, iyi sağlığa yönelik kapsamlı bir yaşam tarzı yaklaşımının yalnızca bir yönüdür. Fonksiyonel gıdalar, ancak tüm bu konular ele alındığında, sağlığı en üst düzeye çıkarmak ve hastalık riskini azaltmak için etkili bir stratejinin parçası olabilir.

Konvansiyonel veya modifiye edilmiş bir prosedürle hazırlanan fonksiyonel gıdaların insan sağlığında fonksiyonel bir rolü olduğu sonucuna varılmıştır. Meyveler, sebzeler, kabuklu yemişler, otlar, tahıllar ve fasulye gibi bitki bazlı gıdalar, balık gibi deniz ürünleri ve süt gibi süt ürünleri gibi bazı doğal gıdalar zengin vitamin, mineral, antioksidan, lif, fenolik bileşik ve omega-3 yağı kaynaklarıdır. Tüm bu bileşenler hastalıklara karşı insan sağlığında spesifik fonksiyonel rol üstlenmiştir. Sonuç olarak, fonksiyonel gıdaların sağlığı ve kronik hastalıkları iyileştirmek için tasarlandığını göstermektedir.

KAYNAKÇA

ALASALVAR, C. and TAYLOR, Y. (2002). *Seafoods – Quality Technology and Nutraceutical Applications*. Springer-Verlag, Heidelberg, Germany, 508 pages.

ASLAN, H. (2010). *Gastronomi Turizminin Turizm Eğitimi Programlarındaki Yeri ve Önemi – Bir Uygulama*, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Çocuk Gelişimi ve Ev Yönetimi Anabilim Dalı Beslenme Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Konya.

BOEL, S. K., & CECEZ-KECMANOVIC, D. (2015). On being 'systematic' in literature reviews. *Formulating research methods for information systems*, 48-78.

BORNEO, R., LEÓN, A.E. (2012). *Whole grain cereals: functional components and health benefits*. *Food Funct.* 3(2):110-9. doi: 10.1039/c1fo10165j. Epub 2011 Dec 2.

BRILLAT-SAVARIN, J. A. (2012). *The Physiology of Taste: Or, Transcendental Gastronomy*. Andrews McMeel Publishing.

BUCAK, T. ve ATEŞ, U. (2014). *Gastronomi Turizminin İl Turizmine Etkisi: Çanakkale Örneği*, *The Journal of Academic Social Science Studies*, Sayı: 28, 315-328.

CONTRERAS-RODRIGUEZ, O., MATA, F., VERDEJO-ROMÁN, J., RAMIREZ-BERNABÉ, R., MORENO, D., VILAR-LOPEZ, R. & VERDEJO-GARCIA, A. (2020). *Neural-based valuation of functional foods among lean and obese individuals*. *Nutrition Research*, 78, 27-35.

CÖMERT M. ve ÇAVUŞ O. (2016). *Moleküler Gastronomi Kavramı*. *Journal of Tourism and Gastronomy Studies*,4(4),118-131.

CÖMERT, M. ve DURLU ÖZKAYA, F. (2014). *Gastronomi Turizminde Türk Mutfağının Önemi*, *Journal of Tourism and Gastronomy Studies*, 2(2), 62-66.

ÇAVUŞOĞLU, M., (2011). I. Uluslararası IV. Ulusal Eđirdir Turizm Sempozyumu Bildiriler Kitabı İçinde N. Avcı ve Ö. Kürşat (Editörler), *Gastronomi Turizmi ve Kıbrıs Mutfak Kültürü Üzerine Bir Araştırma*, Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi Basımevi, 527-538.

DALIRI, E. B.M. and LEE, B.H. (2015). *Perspektives on Functional Food and Nutraceuticals*, (Editör) Liong, M.T.: *Beneficial Micoorganisms in Food and Nutraceuticals 'Current Trends and Future içinde* (ss. 221-240) Switzerland: Springer.

DRISKO, J. W., & MASCHI, T. (2016). *Content analysis*. Pocket Guides to Social Work R.

GILLESPIE, C. (2001). *European Gastronomy into the 21st century*. Oxford: Butterworth Heinemann.

GOLDSTEIN, D. (2005). Fusing culture, fusing cuisine. *Gastronomica*, 5(4), iii.

GORMLEY, R. (2013). *Fish as a functional food: some issues and outcomes*. Issue 9A: November: This is a supplement to Sea Health-ucd Issue 9.

GÖKER, G. (2011). *Destinasyon Çekicilik Unsuru Olarak Gastronomi Turizmi (Balıkesir Örneđi)*, Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Turizm İşletmeciliđi ve Otelcilik Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir.

GUAN, V.X.; Mobasher, A.; Probst, Y.C. (2019). 'A systematic review of osteoarthritis prevention and management with dietary phytochemicals from foods', *Maturitas*. Elsevier Ireland Ltd, pp. 35–43.

GUANGCHANG P., J. XIE, Q. CHENA, Z. HU. (2012). *How functional foods play critical roles in human health*. *Food Science and Human Wellness* 1; 26–60.

HASLER, C. M. (2002). *Functional Foods: Benefits, Concerns and Challenges—A Position Paper from the American Council on Science and Health*, *The Journal of Nutrition*, 132(12): 3772-3781.

ISTVA, N. S., E. K., POLNA, B.K., POLNA, A. LUGASI. (2008). *Functional food. product development, marketing and consumer acceptance-A review*. *Appetite* 51: 456–467.

JONES, P. J., & JEW, S. (2007). *Functional food development: concept to reality*. *Trends in Food Science & Technology*, 18(7), 387-390.

KAŞLI, M.,CANKÜL, D., KÖZ, E.N. ve EKİCİ, A. (2015). *Gastronomik Miras ve Sürdürülebilirlik: Eskişehir Örneđi*, *Eko-Gastronomi Dergisi*, 1(2), 27-46.

KESENKAŞ, H., GÜRSOY, O. and ÖZBAŞ H. (2017). *Fermented Foods in Health and Disease Prevention*. Boston: Academic Press.

MAHESHWARI, A., SABOO, B., SINGH, R. B., VERMA, N., VARGOVA, V., PELLA, D., & PELLA, D. (2019). Functional food security for prevention of diabetes mellitus. In *The role of functional food security in global health* (pp. 157-166). Academic Press.

MATTIOLI, S., A. D., BOSCO, M. MARTINO, S. RUGGERI, O. MARCONI, V. SILEONI, B. FALCINELLI, C. CASTELLINI, P.BENINCASA. (2016). *Alfalfa and flax sprouts supplementation enriches the content of bioactive compounds and lowers the cholesterol in hen egg*. *J. of Functional Foods* 22: 454–462.

MISRA, S.; PANDEY, P.; MISHRA, H.N. (2021). 'Novel approaches for co-encapsulation of probiotic bacteria with bioactive compounds, their health benefits and functional food product development: A review'. *Trends in Food Science and Technology*. 340–351.

SANGUANSRI, L., & AUGUSTIN, M. A. (2010). *Microencapsulation in functional food product development*. *Functional food product development*, 1: 1-23.

SHAHIDI, F., ARACHCHI, J.K.V. and JEON, Y-J. (2003). *Food applications of chitin and chitosans*. *Trends in Food Science and Technology*, 10, 37-51.

SHORTT, C. (2005). Perspectives on foods for specific health uses (FOSHU). *Food Science and Technology Bulletin*, 1, 1-8.

SKRYL, T., GREGORIC, M., & DUGI, V. (2018). Culinary trends in the Republic of Croatia as part of gastro tourism development. *European Research Studies Journal*, 21 (3), 465-475.

TAYLOR, V. J. K., SISCOVIK, D.S. and R.N. LEMAITRE. (2013). *Circulating omega-3 polyunsaturated fatty acids and subclinical brain abnormalities on MRI in older adults: The Cardiovascular Health Study*. *J. of the American Heart Associ.*, doi 10.1161/JAHA.113.000305.

TBMM (2004). *Gıdaların Üretimi, Tüketimi ve Denetlenmesine Dair Kanun Hükmünde Kararnamenin Değiştirilerek Kabulü Hakkında Kanun*. Sayı: 5179, Ankara.

WEAVER, C. M. (2015). *Diet, gut microbiome, and bone health*. *Current osteoporosis reports*, 13(2), 125-130.

WILDMAN, R. E. C. (2000). *Nutraceuticals: A Brief Review of Historical and Teleological Aspects*. In: Wildman REC, editor. *Handbook of nutraceuticals and functional foods*. Boca Raton, FL: CRC Press.

WOLFSON, J. A., LEUNG, C. W., & GEARHARDT, A. N. (2020). Trends in the nutrition profile of menu items at large burger chain restaurants. *American journal of preventive medicine*, 58(6), e171-e179.

XINGLIANG, S., J. WANG, and J. ZHU. (2009). *Effect of porogenic solvent on selective performance of molecularly imprinted polymer for quercetin*. *Mat. Res.* vol.12 no.3 Sao.

ZAĞRALI, E. (2014). *Destinasyon Çekicilik Unsuru Olan Mutfak Turizmi (İzmir Yarımadası Örneđi)*. İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Turizm İşletmeciliđi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İzmir.

Mimari Değerleri Koruma Üzerine: Venedik Pamuk Fabrikası Örneği

Cansın İlayda ÇETİN*

Öz

Amaç: Günümüzde çoğu tarihi yapı, işlevlerini yitirmiş ve başka amaçlara hizmet edecek şekilde restore edilmiştir. İşlevini yitirmiş olan yapıları yeniden yapılandırmak, sadece binaların korunmasını değil, bu binaların hizmet ömrünün uzatılmasını da sağlamaktadır. Yapının sürdürülebilir ve yaşanabilir hale getirilmesi için yeniden işlevlendirilmesi fikrinden yola çıkan bu çalışma; geçmişte farklı işlevler için kullanılan ve sonradan dönüştürülen binaların tasarım anlayışı ile mimari ilkeleri arasındaki ilişkisi ile uyumunun ortaya konması amaçlanmıştır.

Yöntem: Venedik'te yenilenen tarihi yapılardan seçilen Pamuk Fabrikası örnek alınarak, SWOT analiz yöntemiyle yenileme araştırması ve bahsedilen eski yapı ile yeni mimarisi arasındaki ilişki incelenmiştir. Swot maddeleri, çevresel, mimari ve teknik olarak yapının hem içsel faktörlerini hem de dış etmenlerini değerlendirecek şekilde oluşturulmuştur.

Bulgular: Bu yöntemle incelenen yapıya yüklenecek fonksiyonun; bu açıdan girdileri tespit edilerek, avantajları ve dezavantajları ortaya konmuştur. Ayrıca, binanın mevcut durumunun, yüklenecek olan yeni fonksiyona uygunluğunu anlamak için cevaplar bulunmuştur.

Sonuç: Bu doğrultuda başta mimari değerleri koruma teorisi ve etiği ile desteklenen çalışmada, sonrasında yapılan mekânsal analizler sonucunda, yeniden işlevlendirme önerilerinin sistematik bir değerlendirilmesi yapılmış olup işlevsel öneriler üzerinden seçim ölçütleri belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sürdürülebilirlik, Fiziksel Çevre Kontrolü, Yeniden İşlevlendirme, İç Mimari Tasarım, Mimarlık ve Tasarımda Ekoloji.

On Preserving Architectural Values: The Case of the Venice Cotton Factory

Abstract

Purpose: Today, most historical buildings have lost their functions and have been restored to serve other purposes. Reconstructing structures that have lost their function not only protects the buildings, but also prolongs the service life of these buildings. Starting from the idea of re-functioning the building to make it sustainable and livable; It is aimed to reveal the relationship and harmony between the design

Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

Geliş / Received: 18.02.2021 **Kabul / Accepted:** 22.11.2021

* Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı, İstanbul, Türkiye, E-posta: cicetin@gelisim.edu.tr **ORCID** <https://orcid.org/0000-0003-4895-0411>

concept and architectural principles of the buildings that were used for different functions in the past and were later transformed.

Method: By taking the Cotton Factory, which was selected from the renovated historical buildings in Venice, as an example, the renovation research with the SWOT analysis method and the relationship between the mentioned old building and the new architecture were examined. The SWOT items were created to evaluate both the internal and external factors of the building as environmental, architectural and technical.

Results: The function to be loaded into the structure examined by this method; In this respect, its inputs have been determined and its advantages and disadvantages have been revealed. In addition, answers were found to understand the suitability of the current state of the building for the new function to be installed.

Conclusion: In this direction, in the study, which was supported by the theory and ethics of preserving architectural values, a systematic evaluation of the re-functioning proposals was made as a result of the spatial analyzes made afterwards and the selection criteria were determined based on the functional suggestions.

Keywords: Sustainability, Physical Environmental Control, Re-functioning, Interior Design, Ecology in Architecture and Design.

1. Giriş

İnsanın doğaya karşı tutumu ve doğa ile ilişkisi dinamik bir süreçtir. Bu açıdan bakıldığında, bu sürecin toplumsal gelişimin kültürel olgularla aynı anda değişmesi gibi tüm toplumsal koşulların, ekolojinin bir parçası olarak geliştiği de söylenebilir. Zaman içinde yapım amacına göre kullanılmayan birçok yapının yeniden kullanılabilme potansiyeli vardır ve talep edilen yeni kullanıma uyum sağlamak için değerlendirilmelidir. Bunlar yapı, çevre, ekonomi, işlev gibi bazı nedenlerden dolayı mimari planlamasına ve kullanım amacına ulaşamayan yapılar olsa da tarihi ve kültürel geçmişi olan yapılar olabilmektedir. Bu binalar, işlevlerine ve boyutlarına bağlı olarak buldukları şehirde ikonik değerler oluşturabilmektedirler. Fakat ne var ki, korumacılık adına müdahale edilmemesi, belirli bir süreçte bina ve anıtsal yapılarının kullanılmaması, yapının zamanla çevre koşullarına karşı kendini koruyamamasına ve yıkılmasına yol açacaktır. Bu nedenle yeniden işlevlendirme yöntemi ile oluşan sürdürülebilirlik kavramı; siyasette, kültürde, toplumda, ekonomide ve yönetimde yerini almaktadır. Ayrıca birçok kriter çerçevesinde yapılması öngörülen yeniden işlevlendirmenin kontrolü de gerekli hususlar arasındadır.

Bu bütüncül yaklaşım, sorunun nedenlerini ve evrimini incelemeyi gerektirmekte ve doğal olarak çeşitli meslek grupları ile toplum arasındaki ilişkinin önemini ortaya çıkarmaktadır. Günümüzde de "yeniden işlevlendirme" kavramına ilişkin tematik yaklaşımlar, mimarlık ve kentsel planlama alanında varlığını sürdürmektedir. Toplumsal bütünleşme amacı ile meslek gruplarından elde edilen öneriler mimarlar ve kentsel planlama ekiplerine veri oluşturmaktadır.

Kısaca, kent yaşamı ve kültürel farklılıklar; bölge yaşamında ve toplumun ihtiyaçlarında farklar oluşturmaktadır. Bu çalışmada ise yeniden işlevlendirme kavramının gelişiminin, mimari tasarım ve üretim sürecine katkısı ele alınmıştır. Bunun ışığında, işlevini kaybetmiş yapıların farklı fonksiyonlarla yeniden hayata kazandırılması ve kentliye nasıl sunulduğu bir örnek üzerinden incelenmiştir. Şehrin gelişim sürecine bağlı olarak, bahsedilen yapının önceki işlevleri, dönüşüm süreçleri ve yeni kullanımı ele alınmıştır. Özetle, yeniden işlevlendirme kavramı tanıtılarak, gelişimi ve avantajları sunulmuştur.

1.1. Yeniden İşlevlendirme

"Yenilik", toplumdaki kişilerin düşündüğü, ürettiği ya da icat ettiği durumları veya buluşları kabul ederek gerçekleşir. Her yenilik, önceki bilgilere dayalı olarak gelişmektedir. Kültürel birikimin temeli de aslında budur. Öte yandan kültürel bilginin toplumdaki önce edinilmesi gerektiği bilinen bir gerçektir. Örneğin teknolojinin gelişmesi sayesinde orijinal malzemeler yerine modern malzemelerin kullanılması yeniliğin getirdiği değişikliklere bir örnektir. Bunun yanı sıra, "yayıma" bir başka kültürel değişim sistemidir. Zaman geçtikçe toplum ve mekân bu yayılma ile kaçınılmaz olarak değişmiştir. Özünde "değişim", her bir değeri günümüz ihtiyaçlarına göre güncellemek ve yansıtmak dâhil olmak üzere kültürel kimliğin sürekliliğini sağlayan bir yeniden şekillenme halidir. Bu nedenle, kültür ne kadar çeşitli ve bağlantı ne kadar kuvvetliyse, değişmek ve çeşitli hale gelmek o kadar kolay olmaktadır. Mevcut kültürel özelliklerin değişimi ve gelişimi dışarıdan alınanlar doğrultusunda gelişmektedir (Haviland, 1990). Bu açıdan bakıldığında, yeniden işlevlendirme genellikle bir koruma teknolojisi olarak kullanılmakta ve yapının ömrünü uzatmaktadır.

Morley ve Robins'e göre yeniden işlevlendirme, bina ile çevre arasındaki etkileşimi artırarak işlevsellik değerini ortaya çıkaran alternatif bir inşaat üretim teknolojisidir. Ayrıca günümüzün tarihi yapılarını koruma yöntemi olarak kullanabilmekte ve hizmet ömürlerini uzatabilmektedir. Toplumun gelişmesiyle birlikte yer yer kültürel değişimler yaşanmıştır. Uzamsal ölçekteki değişiklikleri algılamak için geometrik bütünlüğü değil, mekânın deneysel faktörlerini kontrol etmek gerekir. Bu anlamda yapı, sadece kültürel sürekliliğin temel unsuru değil, aynı zamanda bu sürekliliğin yaşadığı değişimlerin de temel nedenidir. Yapının sürekliliğini garanti

eden, onun fiziksel uygunluk parametreleri değil, kendileri ve çevresiyle birlikte yaşayan insanların deneyimleridir (Morley ve Robins, 1997, s. 107).

1.2. Yeniden İşlevlendirmenin Önemi

Yeniden işlevlendirme kavramı, kültürel mirasın sürdürülmesi ve korunması için çok önemlidir. Ahunbay (2011, s. 8), bu konudaki hassasiyetini; bir mimari anıtın yapılış amacını artık karşılayamaması durumunda korunmasının, pratik bir ihtiyaç olmaktan çıkıp kültürel bir zorunluluk haline geleceğinden bu konuya verilen önemin gelecek nesillerin kültürel olgunluğu ve kültürel miraslarını koruma istekleriyle paralel olduğuna vurgu yaparak ifade etmektedir.

Çoğu terk edilmiş binanın, hayatta kalması ve bunlardan yararlanılması için yeni çözümler geliştirilmelidir. Bu yapıların hizmet ömrü, mümkün olduğunca binanın amacına ve dolayısıyla bakım süresine bağlıdır. Bu binaların yeniden kullanımı; kültür ve tarihin sürekliliğini sağlamanın yanı sıra enerjiden çok emeğe dayalı, çevrede enerji tüketimini azaltan, ekonomik kalkınmayı sağlayan ve şehrin çevresini etkileyen yoğun bir süreci izlemektedir. Kaynakları olabildiğince verimli kullanmak; ekonomik fayda sağlamak adına eski binaları yeniden kullanmak ve sürdürülebilir yöntemleri benimsemek önemlidir. Böylelikle mevcut binaların değerlendirilmesi ile yapısal hasarın doğal çevre üzerindeki etkisi azaltılabilmekte, eski yapıların ve yaşamsal ortamların kalitesinin iyileştirilmesinin faydaları bu şekilde elde edilebilmektedir. Çünkü geçmiş yaşam bilgilerinin aktarılmasında en somut fiziksel referans, kültürel ve tarihi değeri olan yapılardır. Bu nedenle kompakt, büyük ve yeniden kullanılabilir bir yapıyı korumak çok önemlidir (Mendilcioğlu, 2012, s. 4-12).

Yeniden kullanım potansiyeline sahip binalar belli bir döneme tanık olduysa, tarihi ve kültürel değeri olan bu yapıları korumak farklı faydalar sağlayacaktır. Kaçınılmaz olarak güncellemeden sonra şehre birçok farklı fayda getirecektir. Örneğin, bir Viyana gaz sayacını sökmenin maliyeti 57 milyon Euro olarak tahmin edilmektedir. Ancak, mevcut işlevlerini yerine getirmek 35 milyon Euro'ya mal olmaktadır. Endüstriyel binaların işlevlerini yeniden inşa ederken; genel yönelim onları kültürel alanlara dönüştürmektir. Mevcut yapılar arasında endüstriyel yapılar; fonksiyonları gereği oldukça sağlam ve dayanıklı bir yapıya sahip, şehirden daha büyük, korozyona, titreşime ve diğer dış etkenlere dayanabilir. Dolayısıyla bu yapılar işlevini yitirdiğinde demontaj maliyeti çok yüksektir. Dahası, yapının çökmesi sırasında oluşabilecek çevresel zararın maliyeti de yeniden işletmeyi özellikle ekonomik hale getirmektedir. Ayrıca yapılan analizler sonucunda son 20 yılda turizm kavramının yeniden gündeme gelmesi nedeniyle şehrin kültürel ve ekonomik gelişmişlik seviyesinin iyileştiği bilinen bir gerçektir (Özmehmet, 2007, s. 816-818).

1.3. Yeniden İşlevlendirme ile Edinilen Kazanımlar

Teknolojik gelişmeler ve bununla birlikte gelişen üretim sistemlerindeki değişikliklere bağlı olarak bazı tarihi yapılar işlevini koruyarak geliştirilmiş, işlev değiştirerek varlığını sürdürmüş ancak bunların dışında kalan bu değişime ayak uyduramayan veya yeniden işlevlendirilerek kazanılmayan tarihi yapılar terkedilmiş ve atıl kalmıştır. Yeniden işlevlendirilerek kazanılan yapılar yeni fonksiyonları ile şehrin cazip alanlarına dönüşerek hem tarihi dokunun korunmasında hem de sosyo-ekonomik bağlamda şehre fayda sağlamaktadır. Yeni işlevlerine bağlı olarak toplumsal bağ ve kent kimliği üzerinde destekleyici rol üstlendiği de görülmektedir. Mevcutta var olan bir yapının tarihi değeri bir kenara bırakıldığında şehrin ve toplumun istekleri çerçevesinde yeni oluşan ihtiyacı karşılamak adına yapılacak yeni bir yapının maliyeti mevcut bir yapının dönüştürülmesinden daha yüksek olacağı için, yeniden İşlevlendirme yöntemi ülke ekonomisine de katkıda bulunmaktadır. Netice itibari ile şehre yeni katılan işlevsel değer aynı zamanda şehrin ekonomik değerine de katkı sağlamaktadır. Katkı sağlayan yeniden işlevlendirmelere örnek vermek gerekirse; atıl eski depolar konutlara, gaz sayaçları dalış okullarına veya deneysel müzik laboratuvarlarına dönüştürülmüştür. Eski tren istasyonları günümüz teknolojisine uyum sağlayacak şekilde geliştirilmiş ve ayrıca bir ek işlev daha üstlenerek sanat galerilerine dönüştürülmüştür. Yeniden işlevlendirme sürecinde birlikte düşünülmesi gereken; mimari estetik kaygılar, yeni yüklenecek işlevin yapının ruhu ile uyumu, üretim maliyetinin kendini ekarte etme süreci, topluma, şehre turistik ve işlevsel açıdan getirileri, kayıpları ve uyumu, sürdürülebilirlik açısından yapının yenileme ve kullanım süreçlerinin etkileri gibi faktörler göz ardı edilmemelidir. Bu faktörlerin yanı sıra yasalar ve mevzuatlar çerçevesinde yapılacak olan yeniden işlevlendirmenin değerlendirilmesi gerekmektedir. Özellikle, zaman içinde şehrin yayılması nedeniyle şehrin içinde kalan ancak önceleri şehrin dışında konumlandırılmış büyük metrajlı yapılar santraller, fabrikalar, hava alanları gibi, yapıların yeniden işlevlendirilerek kullanıma sunumu şehrin sosyo- ekonomik yapısı açısından daha olumlu sonuçlar meydana getirmektedir.

Kısacası, atıl kalmış bu yapıların yeniden işlevlendirilmesi ile kültürel miras korunabilmekte ve yapı yeniden günlük hayat akışında yerini alabilmektedir. Endüstriyel mirasın korunması, kentsel kimliğin ve farkındalığın gelişmesine fayda sağlamakta ve bu sayede toplum kültürel mirasın yönetimi, çevrenin korunması ve kalkınma dinamiklerini stratejik bir bakış açısıyla yönetebilmektedir. Bunun yanı sıra, yeniden işlevlendirilen bu yapılar üstlendikleri fonksiyonlara bağlı olarak yakın çevrelerinin gelişimine de katkı sağlamaktadır. Ziyaret ve kullanım talepleri çerçevesinde yeni bir cazibe merkezine dönüşen yapı çevresinde yeme-içme alanları, mağazalar açılmaktadır. Öncesinde atıl kaldığı ve güvensiz kabul edilen bu yapılar ve çevreleri şehrin yeni yaşam ve konut merkezlerine dönüşmektedir.

Yeniden işlevlendirmenin enerjyi korumanın etkili bir yolu olduğunu Shaviv "Yeniden işlevlendirmenin amacı, çevresine duyarlı, az enerji tüketen, çevre üzerinde en az olumsuz etkiye sahip, kullanıcılarına sağlıklı ortamlar sunan ve konfor koşullarını optimum düzeyde sağlayan binaların tasarlanmasıdır" şeklinde ifade etmektedir (Shaviv, 2001, s. 275).

Avrupa ülkelerinde daha önceki tarihlere dayanan bu kavram, son zamanlarda Türkiye'de de kullanılmıştır. Devlet Planlama Teşkilatı (DPT) tarafından hazırlanan ve Türkiye Büyük Millet Meclisi tarafından kabul edilen beş yıllık kalkınma planı 1963 yılında ilk kez uygulanmıştır. Bu planların amacı, ülke genelinde sanayi ve tarımın hızlı ve dengeli gelişmesinin yanı sıra ekonomik, sosyal ve kültürel kalkınmanın sağlanmasıdır. Ayrıca kaynakların etkin kullanımı, yerleşim, kentleşme ve sağlıklı bir doğal çevrenin oluşturulması için önerilerde bulunarak ve stratejiler sunarak bir kalkınma çerçevesi oluşturulmaya başlanmıştır (Bozkurt, 2012).

Sonuç olarak şöyle özetleyebiliriz ki; yeni yapıların ve onların ihtiyacı olan alt yapı ve benzeri taleplerinin karşılanması yerine mevcutta şehirle bu bağlara sahip işlevini yitirmiş atıl kalmış yapıların yeniden işlevlendirilerek kullanımı bir nevi geri dönüşüme sokulması çevreye verilen zarar ve enerji tüketimi açısından daha olumlu sonuçlar doğurmaktadır.

1.4. Modern Koruma Teorisi

Yapının biçimi ve işlevi birbiri ile direkt ilişkili iki öğedir. Bu nedenle yapılacak yeniden işlevlendirmede seçilecek fonksiyonun yapının biçimsel özellikleri ile uyumlu olmasına dikkat edilmelidir. Yeni işlevin gerektirdiği ihtiyaçlara, mevcut yapıya yapılacak en az müdahale ile ulaşabilmek, fonksiyon sürekliliğini ve yapı-işlev bütünlüğünün kurulmasında etkin rol oynamaktadır. Bu sayede mekânın kullanımından en yüksek verimi elde edebilmektedir.

Ancak uygulanacak farklı fonksiyonların yenilenen binanın yapısına uyum sağlaması oldukça güçtür. Bu gibi tarihi yapılara yapılacak yeni eklerin tasarımı, İngiltere'de de 19. yüzyılın sonundan başlayarak önemsenen konularından biri olmuştur. John Ruskin ve William Morris'in öncülüğünü yaptığı modern koruma teorisi, özgün malzemenin belge niteliğine odaklanarak dönemin üslup birliğini dayatan restorasyonlarına karşı durmaktadır. Tarihi yapıların onarımlarında, mevcut malzemenin elverdiği ölçüde yapının özgünlüğüne saygı gösteren müdahaleleri destekler (Pendlebury, 2009; Emerick, 2014). Morris'in kurucularından olduğu Eski Yapıları Koruma Derneği (Society of Protection of Ancient Buildings), 1877 tarihinde yayınladıkları Manifesto (SPAB, 2018)'lerinde korumaya yaklaşımlarını ortaya koymuşlardır. SPAB'ın günümüzde de halen bağlı oldukları ilkelerinden biri, tarihi bir yapının güncel kullanımını devam ettiremeyecek hale gelmesi durumunda yapının yaşayan bir tanık olarak mevcut değerleriyle korunması, onu değiştirecek bir müdahalenin yapılmaması gerektiğidir. Uluslararası

rehber belgelerin de tarihi yapılara yeniden işlev verme konusunu ele aldıkları görülmektedir. Uluslararası yaygınlığı en fazla olan koruma belgelerinden Venedik Tüzüğü (ICOMOS, 1964)'nün 12. maddesi konuya şu şekilde değinmektedir: Eksik kısımlar tamamlanırken, bütünle uyumlu bir şekilde bağdaştırılmalıdır; çünkü, yapısal elemanların ve işlevsel gerekliliklerin kesişmemesinden kaynaklanarak, alanlarda ölü bölgeler oluşmaktadır ve bu durum kullanım verimliliğinin düşük kalmasına neden olmaktadır. Bunlar, eski özelliklerle eşleşmeyen 'belirli' yeni özelliklerin sonuçlarıdır (Cunnington, 1998; Orbaşlı, 2008, 185; Schmidt, 2009, 114). Örneğin, ortamın farklı ve benzersiz biçimleri, mimari özellikleri nedeniyle, diğer yapılarla büyük ölçüde uyumsuz ve dengesiz olabilmektedir. Bu nedenle bu binaları yeniden inşa ederken tarihi, teknik ve kültürel platformlarda koordinasyon sağlamak, mimari trendleri sürdürmek, toplumsal değerleri birleştirmek, ekonominin ve bölgenin bütünlüğünü kurmak için önemlidir. Kısacası, iç mekân düzenlemelerinde yeniden işlevlendirmeler nedeniyle eksiklikler oluşabilmektedir. İç ve dış uyumsuzlukları nedeniyle bu tarihi ve kültürel açıdan değerli yapılar, sahte ve tanınmaz hale gelerek tarihe olan katkılarını kaybetmişlerdir (Aydın ve Yaldız, 2010, s. 18-19). Bu noktada gerçekleşecek olan girişimlerin belirli değerler ve etik kurallar çerçevesinde ilerlemesi gerekmektedir.

1.5. Mimari Değer ve Koruma Etiği

Kültürel ve doğal miras toplumsal gelişimler ve çevresel faktörler ile bölge insanlarına sunulmuş özel değerlerdir. Aynı zamanda bir dünya mirası olarak bu değer ve önem çerçevesinde korunmalı ve sonraki nesillere aktarılmalıdır. Kültür varlıkları, ait olduğu kültürlerin estetik veya kurgusal olarak nitelikli birer temsilcisi ve tanıdığı olabildiği gibi bir üretim yöntemine ait ilkel bir teknik olarak dahi korunmalı ve sahip çıkılmalıdır. Bu yöntem ilk bakışta kişisel gibi görünse de mimarlık, planlama, mimarlık tarihi, sanat tarihi gibi ilgili dalların bilimsel standartlarına göre değerlendirilirse doğru ve etkili sonuçlar alınabilir (Daifuku: 1979). "Yapı topluluğu", kültürel ve doğal mirasın tanımlarından biridir ve "mimarisi, uyumluluğu veya arazi üzerindeki konumu nedeniyle tarihte, sanatta veya bilimde özel evrensel değeri olan bağımsız veya birleşik bir mimari topluluk" olarak ifade edilmektedir (<https://teftis.ktb.gov.tr/>).

Yeniden işlevlendirilerek hayata katılmayan tarihi binaların, yalnızca kullanılmamanın ve çevre koşullarının neden olduğu bozulmanın haricinde bulunduğu çevredeki sosyal ve ekonomik koşullardaki değişikliklerin de etkisiyle çeşitli yıpranmalara maruz kalmaları söz konusudur. Bu yıpranmalar tehlike arz edecek çürümelere ve yıkımlara neden olabilmektedir.

Diğer bir açıdan; korunmayan veya yeniden işlevlendirilerek kazanılmayan kültürel varlığa ait yapıların kaybı dünya mirasında da kayıp oluşturmaktadır. Bu amaçla, korunması gereken kültür ve tabiat varlıkları için çağdaş ve bilimsel yöntemlere dayalı, kalıcı ve etkin bir biçimde

koruma kurallarının oluşturulması ve sözleşmelere dayanarak dünya ülkeleri bağlamında kabullerin sağlanması gerekliliği oluşmaktadır.

Bunlara ek olarak, bu yapıların yeniden işlevlendirilmesinde dikkat edilmesi gereken etik kuralların etkinleştirilmesi ve kabulü, bu alanda karşılaşılan farklı çözümlerden kaçınılması için koruma adına etkin bir araç sunarak ve korumanın kurumsallaşmasını harekete geçirecektir. Etik kurallar (Code of Ethics) , dünyada pek çok alanda oluşturulmuş olup uygulamalardaki tüm gereklilikleri düzenlemektedir. Kültürel varlıkların korunması konusunda ise UNESCO, ICOM (Uluslararası Müzeler Konseyi), ICOMOS (Uluslararası Anıtlar ve Sitler Konseyi) ve ICCROM (Uluslararası Araştırma Merkezi) gibi kuruluşlar tarafından örnek alınabilecek çalışmalar yapılmaktadır. UNESCO'nun kültür varlıklarının değişimi için oluşturduğu çeşitli anlaşmaların etik kuralları, Uluslararası Müzeler Birliği'nin müzeler ve müzeciler için oluşturduğu etik kurallarla paralellik göstermektedir (Önal, 2003, s.28).

Bu da tüm koruma çalışmalarının kültür varlıklarının tahribatını önlemek adına, müzeler, sivil toplum kuruluşları, hükümetler, yerel yönetimler ve profesyoneller arasında kurulacak koordinasyon ile oluşabileceğini göstermektedir. Bu nedenle tüm tarafların görevlerinin gereklerini eksiksiz yerine getirmelerini sağlayarak, ülkemizin koruma kültürü oluşturma çabalarına önemli katkı sağlayacak ve böylece bu alanın kurumsallaşmasına önemli bir katkı sağlayacaktır (Önal, 2003, s.27).

Kısacası, yok olmanın eşiğinde olan miras yapılarını tespit etmek, belgelemek ve restore etmek için yapılan tüm araştırmalar son derece önemlidir. Bir ülkenin miras niteliğinde olduğu düşünülen yapılarını geleceğe aktarmak için önce var olanı anlamak, sorunlarını tespit etmek gerekmektedir. Bu sorunları ortadan kaldırmak için kurallar ve mevzuatlar çerçevesinde ilerlemek hareket edilmelidir. Bazı durumlarda korumanın sağlanabilmesi ve yapının varlığını şehrin bir parçası olarak devam ettirebilmesi için bakım ve onarımın yanında yeni bir işlev de kazandırmak gerekebilmektedir.

2. Kavramsal Çerçeve

Tarihi yapıların yeniden kullanımı, tarihsel süreç içerisinde kabul gören bir koruma yöntemi haline gelmiş ve birçok yapı bu kapsamda yeniden işlevlendirilerek kullanılmıştır. Tarihi ve kültürel varlık kategorisinde sayılan bir bina, varlığını nasıl sürdüreceğini bu değerlerin korunması şartları gereğince ortaya koymaktadır. Daha önce de belirtildiği gibi kültürün gelecek nesillere aktarılması, mimarlığın aktif kullanımı ile doğru orantılıdır. İmar kavramı, asıl amacını kaybetmiş binalar için belirli kurallar çerçevesinde farklı disiplinlere hizmet vermektir. Yapıların bu kavramla canlılığını korumak, milli kültürü gelecek nesillere aktarmanın bir yoludur.

Bu fikirden yola çıkılarak, yapının değişim süreçleri konusu aktarılmadan önce "yeniden işlevlendirme" ve "yeniden işlevlendirme kavramının sağladığı yararlar" araştırma sınırlılıkları doğrultusunda ele alınmış olup, farklı fonksiyonlarla yeniden işlevlendirilen yapıların özellikleri hakkında genel bir bilgilendirme yapılmıştır. Daha sonra yeniden işlevlendirmede yapının sahip olduğu değerlerin korunabilmesi için değerlendirme kriterleri ve mevcut binaya yapılan yaklaşımlar, dikkat edilmesi gereken hususlar, tarihi bir yapı için yeni bir işlev belirlenirken göz önünde bulundurulması gereken faktörler ele alınmıştır.

Araştırma konusu olan bina, İtalya'nın en popüler turistik noktalarından birinde yer almaktadır ve bu nedenle cazibe merkezi olma özelliği taşımaktadır. Üniversiteye dönüştürülen yapının tarihi de turistler için merak ve inceleme konusu oluşturmaktadır. Turizme yönelik tesisler bakımından da gelişmiş bir bölgedir. Bu nedenle, IUAV Venedik Mimarlık Üniversitesi'nin dönüşüm aşamalarının incelenmesi ve kayıt altına alınması yapılan iyileştirmenin sunulması açısından önemlidir.

3. Yöntem

Araştırma "Betimsel Model"e dayalı nitel bir araştırmadır. Bu kapsamda, Venedik'te bulunan eski bir yapının, araştırmalarda yer alan yeniden işlevlendirme detaylarının tespit edilmesi amaçlanmıştır. Yöntem olarak literatür taraması, yerinde yapılan kişisel gözlem, alan araştırması ve Venedik Pamuk Fabrikası'nın stratejik planlarının oluşturulması için SWOT analizlerinden yararlanılmıştır. Sonuç olarak olumlu ve olumsuz yönler tespit edilmiş, fabrikanın sürdürülebilirliği ve toplumla uyum sağlaması için güncel stratejiler geliştirilmiştir. Yapılan analizlere dayanarak, görsellerle tespit edilmiş yapıya ait eksikliklerin belirlenmiş ve belirlenen bu tespitler ışığında yapısal çözümler için öneriler ve yorumlar ortaya konulmuştur.

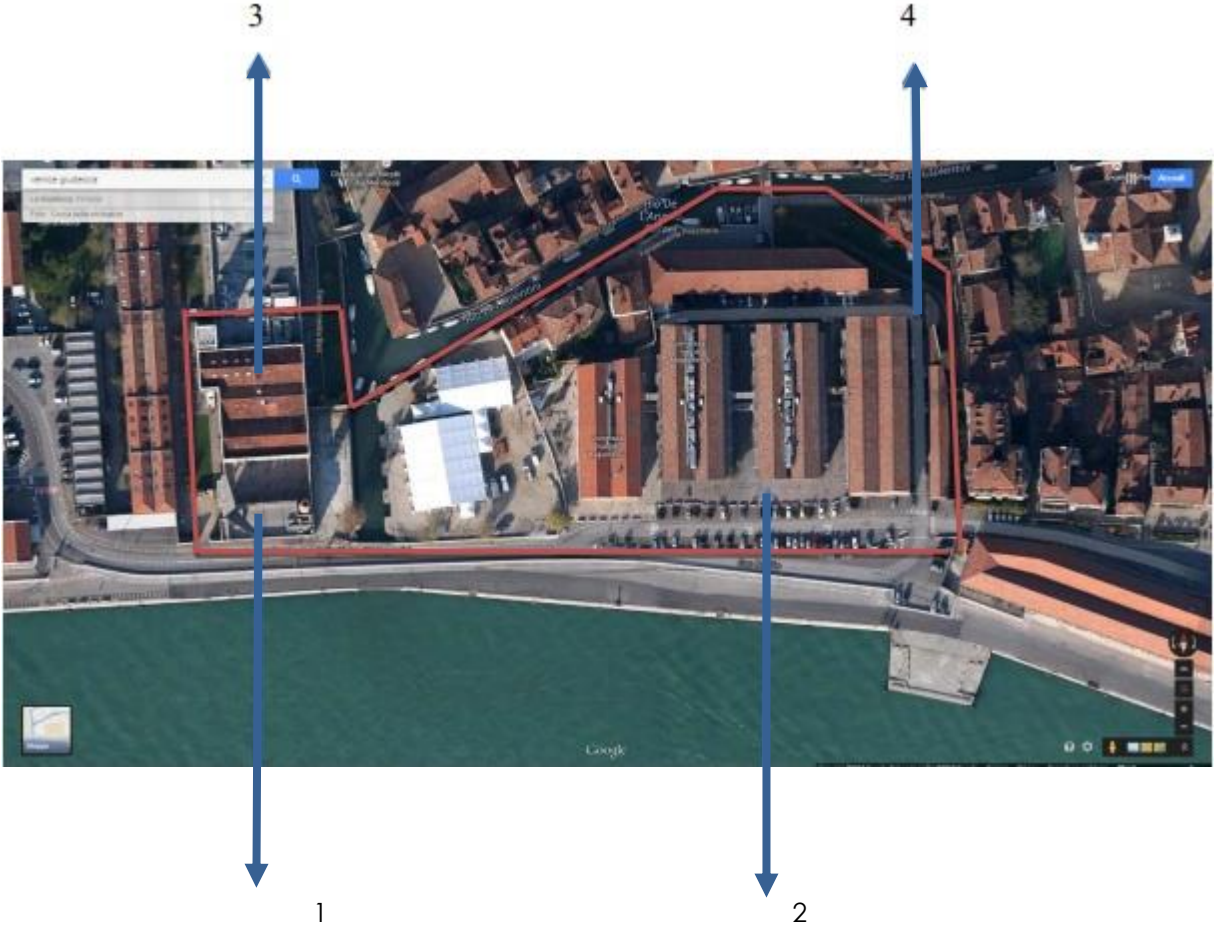
Yaşamın sürekliliği yenilik gerektirdiğinden, koruma bağlamında bakım görmüş ve yeniden işlevlendirilmiş yapı örnekleri tüm dünyada görülmektedir. Çalışmanın sonraki bölümlerinde örnek olarak Venedik'teki tarihi bir binanın yeniden işlevlendirilerek yaşama katılımı ele alınmıştır.

3.1. Venedik Pamuk Fabrikası Örneği



Resim 1. Kanaldan eski fabrikanın görünümü (Kişisel Arşiv, 2014)

Resim 1'de görülen yapı, Giudecca Kanalı'nın batısındaki Santa Marta yerleşim alanında bulunan; 19. ve 20. yüzyıllardan kalma antika binaların yanı sıra Parlamento Üyelerinin evlerinin bulunduğu alandır. Bölgede, gaz depolamasından suyollarına, büyük hangarlardan pamuk fabrikalarına veya depolara kadar kentsel yaşama büyük katkılar sağlayan birçok endüstriyel yapı bulunmaktadır. Ayrıca bölgenin stratejik konumu iskeleye çok yakın olduğundan Yunanistan, Hırvatistan ve Slovenya'dan insanların sığınabileceği bir sığınak haline getirmektedir (<http://www.comune.venezia.it/>).



Resim 2. Eski pamuk fabrikasının harita görünümü (<https://maps.google.com>)

Bu bölgede bulunan Cottonificio (Resim 2) 1883 yılında kurulmuştur ve sadece Venedik değil, tüm Veneto bölgesindeki en önemli pamuk fabrikasıdır. Aslında topluluğun ilk fikri, büyük bir arazi parçası satın almak ve sonra onu parçalar halinde satmak olmuştur. Milan mühendisleri Antonio Baffo ve Vittorio Mazzuchelli tarafından tasarlanan ilk proje, 4 binaya 3.000 kişinin katılmasını gerektirmiştir. Sonunda Vittorio Mazzuchelli, iki bölüme ayrılmış büyük bir dikdörtgen bina tasarlamıştır. Binanın güney kısmı pamuğun temizlenmesine ve harmanlanmasına, kuzey kısmı ise dokuma ve esnetme için kullanılmaktadır (www.uauim.ro).



Resim 3. Magazzini Ligabue (Kişisel Arşiv, 2015)

Haritanın ikinci noktasında yer alan Magazzini Ligabue alanı, başlangıçta serbest bölge ve eski sanayiler için depolama alanı olarak kullanılmış, kırmızı tuğlalarla yan yana inşa edilmiş bir yapıdır (Resim 3). 1916'da bombalandıktan sonra binanın kuzey tarafındaki depo ve ofisler yenilenmiştir. Yenileme süreci sırasında, büyük tuğla çerçeveli pencereler binanın imajını iyileştirmiştir. Fabrika 1960 yılına kadar kullanımda kalmış, ardından restore edilerek Veneto Üniversitesi Kimya Bölümü ile IUAV Üniversitesi'nin Mimarlık Bölümü'nden oluşan merkezi sınıfları olmuştur (<http://www.comune.venezia.it/>)



Resim 4. Avludan dersliklerin görünümü (Kişisel Arşiv, 2015)

Resim 4'te görülen koridorda geniş açıklıklar ile karşılıklı konumlanmış odalar görülmektedir. Oldukça sade ve iki malzeme ile bitirilmiş yapıda tuğla vurgusu korunmuştur. Üniversite yapılarından oldukça farklı olsa da, modern mimari ile uyumunu korumasında oldukça önemlidir. Ark şeklindeki açıklıklar, binanın yapıldığı dönemin uygulamaları gereği ve yeniden işlevlendirilmesi sırasında korunması sonucunda yapının bir parçası olarak korunmuştur.



Resim 5. Avludan geçiş alanlarının görünümü (Kişisel Arşiv, 2015)

Resim 5'te iki yapı arasında bir geçit sağlayan alan görülmektedir. Soğukluk hissi yaratan yapı malzemeleri ile yenilenmiş olan binada metal korkuluklar ve cam kapı öğeleri kullanılmıştır. Buna ek olarak yapı, açıklıkları bulunan ve bu sayede doğal aydınlatmayı barındıran bir yapı olma özelliği taşımaktadır.



Resim 6. Ali/ Wings Heykeli (<http://www.massimoscolari.it>)

Bunun yanı sıra yapının dışında yer alan ve haritanın 1. Noktasında görünen, 1991 yılında Massimo Scolari, Bienal'in Arsenal girişine özgürlüğü simgeleyen "Ali" veya "Wings" adlı bir heykel yapmıştır. Bu heykel çatı üzerinde konumlandırılmıştır ve Ciudecca Kanalı boyunca görülebilmektedir (Resim 6). Sonrasında Venedik Mimarlık Üniversitesi IUAV'a bağışlanmıştır (<http://www.comune.venezia.it/>).

Cansin İlayda Çetin, "Mimari Değerleri Koruma Üzerine: Venedik Pamuk Fabrikası Örneği",
ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi, 1 (2), Aralık 2021, ss. 268-290.



Resim 7. Ortak çalışma alanları (<http://www.comune.venezia.it>)

Haritada 3 numaralı bölgenin içi ise; ortadaki sirkülasyon alanı bölünmemiş, halka açık çalışma alanı olarak kabul edilmektedir (Resim 7). Fakülte ve personelin odalarına yangın merdivenleri ile erişiminin sağlanması, binanın tasarımına henüz dokunulmadığının bir başka göstergesidir.



Resim 8. Haritada 4 numaralı bölge; Üniversitenin bir başka giriş kapısı (<https://www.uauim.ro>)

Arka cephesi kanalın kenarına bakan yapının bir girişi de bu taraftan verilmiştir (Resim 8). Her açıdan oldukça sade ve basit çözümlenmiş olan bu yapıda ortak alan sistemi bulunmamaktadır. Bunun nedeni zamanında kendi amacına uygun şekilde üretilmesinden kaynaklanmaktadır. Yeniden işlevlendirilmiş halinde de bu eksiklik ortaya çıkmaktadır.

Açıkça görülüyor ki; endüstriyel yapılar, geniş açıklıkları olan oldukça dayanıklı yapılardır. Bu yapıların en büyük avantajı geniş üretim ve depolama alanlarına sahip olmalarıdır. Bu şekilde, ihtiyaç duyulduğunda bu geniş alanlar yeni işlevlerine göre kolayca bölünebilmektedir.

4. Bulgular

Çalışmanın bu bölümünde, SWOT analizi yöntemi ile Avrupa'nın Venedik Adası'nda bulunan eski pamuk fabrikası iken şimdi üniversite binası olarak kullanılan yapının stratejik planları analiz edilmiştir.

"SWOT analizi; incelenen projenin, tekniğin, sürecin veya durumun güçlü ve zayıf yönlerini belirlemek ve dış çevreden kaynaklanan fırsat ve tehditleri saptamak için kullanılan bir tekniktir. Güçlü ve zayıf yönler organizasyonun kendisiyle ilgili içsel faktörler olup; fırsat ve tehditler ise organizasyonu dışarıdan etkileyen faktörlerdir. SWOT analizinde amaç, iç ve dış etkenleri dikkate alarak, var olan güçlü yönler ve fırsatlardan en üst düzeyde yararlanacak, tehditlerin ve zayıf yönlerin etkisini en aza indirecek plan ve stratejiler geliştirmeye yardımcı olmaktır. Bu nedenle yeniden işlevlendirilmiş yapılarda SWOT analizi, tasarımın net bir biçimde tanımlanabilmesini sağlamakta ve tasarım çözümleri için yol gösterici olmaktadır.'" (Müezzinoğlu, Noraslı ve Sungur, 2020, s. 119).

SWOT ANALİZİ	İÇSEL FAKTÖRLER		DIŞSAL FAKTÖRLER	
Yapının Çevresel Özellikleri	Güçlü Yönler	Fırsatlar	Zayıf Yönler	Tehditler
Yapının Mimari Özellikleri				
Yapının Teknik Özellikleri				

Tablo 1. SWOT analizi yönteminin fabrika yapısına uygulanması

Tablo 1'de Venedik Pamuk Fabrikası'nın SWOT analizinde kullanılan faktörler, binaların çevresel özellikleri, mimari özellikler ve teknik özellikler şeklinde üç ana başlığa ayrılmıştır. Yapının ve çevresinin içsel ve dışsal faktörleri de bu sınıflandırmaya dâhildir.

VENEDİK KOTON FABRİKASI İÇİN SWOT ANALİZİ		İÇSEL FAKTÖRLER		DIŞSEL FAKTÖRLER	
		Güçlü Yönler	Zayıf Yönler	Fırsatlar	Tehditler
YAPININ ÇEVRESEL ÖZELLİKLERİ	Yapının Konumu	Adaya hâkim bir konumda yer alması	Konutlara yakın konumda olması	Herkes tarafından kolaylıkla algılanabilir olması	Yapının eskime sürecini hızlandırabilir.
	Ulaşım	Kanalın kenarında olması	Acil durumlar için yeterince iyi bir altyapısı olmaması	Üniversiteye ekonomik açıdan katkı sağlaması	İnsanların korku ve tedirginlik yaşamasına sebep olabilir.
	Arazi Kullanımı	Manzara olarak açık ve kanala direkt bağlanması	Komşularının tarihi dokuya uygun işlevlerde olmaması	Kolay kullanıcı sirkülasyonu sağlaması	Bütüncül yapı dengesini bozmaktadır.
	Erişilebilirlik	Feribotların durduğu noktaya yakın olması	Yapı içinde engelliler için herhangi bir çözümün bulunmaması	Turizm potansiyelini arttırması	Yapının herkes tarafından rahatlıkla kullanımını engeller
	Sürdürülebilirlik	Tarihi dokuya uygun malzeme kullanımı	Bölgede yapılaşma sürecinin tamamlanmamış olması	Tarihi ve kültürel yönden sürdürülebilir verileri içermesi	Tarihi doku sürekliliğini zayıflatır
	Kent İmgesi Durumu	Kentsel görünüm korunurken, kentin gelişimine katkı sağlanması	Yapı etrafında yer alan çarpık yapılaşma	Adadaki boşlukların tarihi dokuya uygun yapılarla doldurulması	İmar değişiklikleri ile yapılan yeni yapılar bölgenin tarihi silüetini kaybettirebilir.

Tablo 2. Çevresel özellikler bakımından, Venedik Pamuk Fabrikası için SWOT analizi

Tablo 2, Venedik Pamuk Fabrikasının çevresel özelliklerine dayalı olarak SWOT analizinin sonuçlarını göstermektedir. Bu sonuçlara göre;

Bina, adanın iç kısmına göre daha erişilebilir bir konumda yer almaktadır. Ancak bu konumda yer alan bilinçsiz kullanıcılar ve binanın arkasında yer alan konutlar, yapının yaşlanma sürecini hızlandırmaktadır.

Kanalın kenarında yer alan konumu nedeniyle yapıya ulaşım imkânı rahattır. Bu durum Üniversitenin tercih edilebilirliğini artırarak ekonomik açıdan katkı sağlamaktadır. Bununla birlikte, yetersiz alt yapı kullanıcıların korku ve endişe hissetmesine neden olmaktadır. Kanal üzerindeki toplu taşıma sayısının sınırlı olması bu durumu daha da endişe ve kaygının artmasına ek bir neden oluşturmaktadır.

Kanal yanındaki konumu ve görüş açısı olarak karşısındaki Guidecca Adası'na bakıyor olması olumlu bir yön oluşturmakta ve kullanıcı sirkülasyonunu artırmaktadır. Ancak bina iç mekân çözümlerinde engelli bireylerin düşünülmemiş olması olumsuz bir yön olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yapının dış duvarlarında ve çevresinde tarihi dokuya uygun malzemeler kullanılmıştır. Bu, binanın tarihsel sürecine destek verici bir yön oluşturmaktadır. Ancak konut bölgesindeki tamamlanmamış yapılaşma tarihi dokunun sürekliliği bağlamında olumsuz bir yön oluşturmaktadır.

VENEDİK KOTON FABRİKASI İÇİN SWOT ANALİZİ		İÇSEL FAKTÖRLER		DIŞSAL FAKTÖRLER	
		Güçlü Yönler	Zayıf Yönler	Fırsatlar	Tehditler
YAPININ ÇEVRESEL ÖZELLİKLERİ	Yapının Boyutları	Net dikdörtgen bir plan formuna sahip olması	Yapının strüktürel sınırlılıkları yüzünden, boyutların asgari düzeyde tutulması	İç mekânda kullanım verimliliğini arttırması	Davranışsal gereksinimin min. düzeyde sağlanmasına sebep olabilir.
	Cephe Karakteristiği	Fabrika'nın geleneksel cephe karakterine bağlı kalınarak restorasyonun yapılması	Geleneksel cephelerin özgünlüğü olmayarak birbirine benzetilmeye çalışılması	Kentin has dokusunun korunması	Kentin tarihi doku özgünlüğü kaybedilebilir.
	Mekânlar Arası İlişki	Altyapı gerektiren birimlerin ayrı bir yerde çözümlenmesi	Altyapı gerektiren birimlerin ayrı bir yerde çözümlenmesi	Yapı kullanım ömrünün uzaması	Görsel kirlilik oluşturabilir.
	Donatı Seçimi	Donatılarda geleneksel dokuya uyumlu malzeme seçimi	Seçilen donatıların nitelsiz ve sıradan olması		Orijinal dokunun sürekliliğini olumsuz etkiler.
	Kullanım Esnekliği		Mimari yapı elemanlarının kullanım esnekliğini kısıtlaması		Tasarımda sıradanlaşmayı ortaya çıkarmaktadır.
	Estetik Olgusu	Geleneksel dokunun sürekliliğin sağlanması		Kentin estetik bütünlüğünü pekiştirmesi	

Tablo 3. Mimari özellikler bakımından, Venedik Pamuk Fabrikası için SWOT analizi

Tablo 3'te Venedik Pamuk Fabrikası'nın mimari özellikleri bakımından yapılan SWOT analiz sonuçları görülmektedir. Bu analizlerin sonucuna göre öncelikle; dikdörtgen planlamaya sahip binalar, iç mekân kullanımı açısından olumlu bir yön oluşturmaktadır. Bununla birlikte, binanın strüktürel yapısı ve iç mekândaki boyutsal olumsuz bir yön oluşturmaktadır. Fabrikanın

geleneksel cephe özelliklerine bağlı kalarak, yapılan rehabilitasyon, şehrin kendine özgü dokusunun korunmasına yardımcı olmaktadır. Ancak, bu doku üniversite işlevi açısından olumsuz bir etki oluşturmaktadır. Bunların yanında, yapının güçlendirilmesi için kullanılan malzemelerin geleneksel doku ile uyumlu seçilmesi olumlu bir yön oluştururken, üniversitenin konsepti bağlamında gerçekleşen bu kuvvetlendirme orijinal dokunun devamlılığında olumsuz bir yön oluşturmaktadır. Yapı bileşenlerinin, kullanım esnekliği üzerindeki kısıtlamaları da aynılaşan tasarımlara yol açmaktadır.

5. Sonuç

Bu çalışma için yapılan literatür araştırması sonucunda, "koruma" ve "yeniden işlevlendirme" kavramı, tarihsel, kültürel, etik, ekonomik ve çevresel faktörler göz önünde bulundurularak açıklanmıştır. Bu bağlamda yeniden işlevlendirilen mimari biçimin gerekleri ortaya konmuştur. Açık ki, korunan bir binanın fiziksel ömrü genellikle işlevsel ömründen daha uzundur, bu nedenle yapı ömrü boyunca farklı işlevler sunmalıdır. Toplumsal ihtiyaçların ve ahlaki değerlerin sürekli değiştiği günümüz ortamında, korumanın değerini bilinçli olarak gözetilen bir koruma yöntemi ile bir binanın fiziksel ömrünü uzatabilmekte, bu sayede yapı uzun vadede üstleneceği hizmetleri sunabilmektedir.

Örneklenen yapının incelenmesi aşamasında tarihi binaların yeniden işlevlendirilerek kullanıma açılmasının önemi ve zorluğu ortaya konmuştur. Kültürel mirasın bir parçası olan yapıların, korunması ve farklı amaçlarla kullanılması için yapılacak yenilemenin, yapının mevcut dokusunu etkilemeden gerçekleştirilmelidir. Konumu itibari ile kıymetli bir lokasyonda yer alan ancak bakıma ve onarıma ihtiyacı olan yapıların kazandırılması, yıkılarak ve yeni bir yapı oluşturulmasından daha uygundur. Ne var ki, binanın yenilenmesi de büyük zorluklara neden olmaktadır. Örneğin dil bütünlüğünü bozmadan yeni pratik ve estetik işlev gereksinimlerinin sağlanması yeniden faaliyete geçerken karşılaşılan en büyük zorluklardan biridir.

Literatür araştırması sonucu varılan bir diğer nokta ise; yenilenecek yapı için seçilen işlevin, restore işlemleri başlamadan önce uygunluğunun analiz edilmesi gerektiğidir. Ayrıca toplumsal bellekteki mekansal özelliklerini kaybetmeden, zaman içinde yeniden işlevsel hale getirilerek sürdürülebilirliğini korumalı, tarih ve kültürün bir parçası olarak kurtarılabilecek mekânın niteliklerine ve değerine göre müdahale edilmelidir. Bu nedenle öncelikle binanın özelliklerini, avantajlarını ve dezavantajlarını analiz etmek ve mekâna nasıl yaklaşılacağını belirlemek gerekmektedir.

Araştırmanın nicel bölümünde, tarihi yapıların geçmişi ve mimari özellikleri tanıtılmış, sonucunda yapı, mekân, teknoloji, malzeme, aydınlatma ve fonksiyonel dönüşüm sürecindeki çağdaş eklemeler irdelenerek, özgün niteliğini ne kadar koruduğu ve yeni işlevler nedeniyle mekâna özgü olmayan değişikliklerin ve aksesuarların eski yapı ile uyumlu olup olmadığı analiz

edilmiştir. Venedik Pamuk Fabrikası'nın özelinde ise, SWOT analizi yapılarak sonuçları sistematik olarak şu şekilde değerlendirilmiştir;

Öncelikle fabrika yapısı insanlı yaşam ölçeğine uygun bir yapıdır. Bu nedenle üniversite işlevi üstelenmesi hem yapı açısından hem de kent açısından uygundur. Örnek incelemede; yapının hizmet edeceği yeni işleve göre, üzerindeki önceki işlevinden kalan unsurlardan arındırıldığı ve yapı bütünlüğünün bozulmasına gerek duyulmadan yeni işlevin gereklerine göre organize edilerek, kentsel yaşam alanına entegre edildiği düşünülmektedir. Bazı alanlar tamamen temizlenmiş ve halka açık alanlara dönüştürülmüştür.

Yenileme sonrası plan şemasında mekân bölüntülerinde, hacimsel alanlarda ve yapı kurgusunda değişim görülmemektedir. Binanın orijinal düzeni korunarak, mekân organizasyonu, çelik ve cam malzemelerden üretilen konstrüktif eklemeler yoluyla geliştirilmiş, kuvvetlendirilmiş ve orijinal dokunun korunması amaçlanmıştır. Yeni fonksiyonun gereksinimlerine göre asma katlarla yer kazandırılmıştır. Ancak iç mekân söz konusu olduğunda üniversite yapısının çok büyük olmaması ve tavan yüksekliğinin normal seviyeden düşük olması, kullanıcılara mekânın ruhunu keşfetme fırsatı sunmamaktadır.

Üniversitenin hizmet alanı, daha sonra oluşturulmuş olan ek bir yapıda yer almaktadır. Tuğla ve cam malzemelerinin kullanıldığı ve açık profiller ile geçitlerin sağlandığı yapı, bir üniversite ortamı için estetik ve işlevsellikten oldukça uzaktır. Alanda kampüs atmosferi olmayışı ve genel anlamda mevcut malzemelerin renk ve dokularına ek olarak farklı renklerin ve dokuların kullanılmayışı estetik yoksunluğa neden olmaktadır.

Peyzaj düzenlemesinin yeniden kurgulanması gereken üniversite yapısının çevresinde öğrenciler sosyalleşmeleri açısından rekreasyon alanlarının oluşturulması ile öğrencilerin bu tarihi mekanla daha sıkı bağ kurmaları sağlanabilecektir. Buna ek olarak arka tarafında kalan konutlarla daha farklı bir dil birliği kurulması yapısal ilişkiler açısından faydalı olacaktır.

Tüm bu restorasyon işlemleri sonrasında, yapı yeni işlevin gerektirdiği mekânsal düzenlemelere hazır hale gelmiştir. Projede yalınlığı korumak ve ambar özelliklerinden yararlanmak yöntem olarak seçilmiş olup gerek duyulmayan hiçbir süs öğesi kullanılmamıştır.

Sonuç olarak; alternatif işlevin avantaj ve dezavantajları ön görerek, işlev bakımından değerini yitirmiş tarihi yapının varlığını korumak amacı ile yapıya yeni bir işlev yükleyerek faaliyete geçirilmesi doğru karar olsa da, mimari özgünlüğün bozulmaması gerekliliği göz önünde bulundurulmalıdır.

KAYNAKÇA

- AHUNBAY, Z. (2011). *Tarihi Çevre Koruma ve Restorasyon (6. Baskı)*. İstanbul: YEM Yayın.
- AYDIN, D. & YALDIZ, E. (2010). Yeniden Kullanıma Adaptasyonda Bina Performansının Kullanıcılar Üzerinden Değerlendirilmesi. *Metu Journal of Fine Arts*, 27(1): 1-22.
- BOZKURT, Y. (2012). *Çevre Sorunları ve Politikaları*. İstanbul: Ekin Basım Yayın.
- CITTA DI VENEZIA. (2015). Erişim adresi: <http://www.comune.venezia.it/>
- CUNNINGTON, P. (1998). *Change of Use: The Conversion of Old Buildings*, London: Alpha Books.
- DÜNYA KÜLTÜREL VE DOĞAL MİRASIN KORUNMASI SÖZLEŞMESİ. <https://teftis.ktb.gov.tr/TR-263665/dunya-kulturel-ve-dogal-mirasin-korunmasi-sozlesmesi.html>
- GÜLASATEKİN, N. (2004). *Kültür ve Doğa Varlıklarımız Neyi, Niçin, Nasıl Korumalıyız? T.C. Kültür Ve Turizm Bakanlığı*, Yayın No: 3016. ISBN: 975-17-3133-X
- HAVILAND, A. W. (1990). *Cultural Anthropology*. (6th edn.) Forth Worth, TX: Holt, Rinehart and Winston.
- ICOMOS. (1964). *Venedik Tüzüğü, The International Charter for the Conservation and Restoration of Monuments and Sites*, ICOMOS. http://www.icomos.org/charters/venice_e.pdf. Erişim: 20.8.2021
- MENDİLCİOĞLU, R. F. (2012). Türkiye'de ve Dünyada Endüstriyel Yapıların Yeniden İşlevlendirilmesinin Nedenleri. *Sanat Yazıları Dergisi*, 42(27):79-88.
- MORLEY, D. & ROBINS, K. (1997). *Kimlik Mekânları*, (Çev. E. Zeybekoğlu). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- MÜEZZİNOĞLU, M. K., NORASLI, M. & SUNGUR, M. (2020). Taşınmaz Bir Kültür Varlığının Yeniden İşlevlendirilmesine Yönelik Sistemik Analiz. *The Journal of International Lingual Social and Educational Sciences*, 6(1), 113-123. DOI: <https://doi.org/10.34137/jilses.572504>
- ORBASLI, A. (2008). *Architectural Conservation*, London: Blackwell.
- ORTAYLI, İ. (2002). Türkiye'de Tarihi Kent Dokularının Korunması ve Geleceğe Taşınması Sempozyumu. Antalya.

ÖNAL, İ. (2003) Koruma Kültürü Ve Etik Kurallar. *Tmh - Türkiye Mühendislik Haberleri*, Sayı 423 - 2003/1, S. 27,28.

ÖZKERESTECİ, İ. (2001). Hangi Ekoloji. *Domus M Dergisi*, Nisan-Mayıs, (10), 136.

ÖZMEHMET, E. (2007). Avrupa ve Türkiye'deki Sürdürülebilir Mimarlık Anlayışına Eleştirel Bir Bakış. *Journal of Yaşar University*. 2(7):809-826

PENDLEBURY, J. (2009). *Conservation in the Age of Consensus*, London: Routledge.

SCHMIDT, L. (2009). *Architectural Conservation: An Introduction*, Berlin: West-Kreuz Verlag.

SHAVIV, E. (2001). On The Use Of "Solar Volume" For Determining The Urban Fabric. *Solar Energy*, 70(3), 275- 280.

UNIVERSITY OF ARCHITECTURE AND URBAN PLANNING. (2015). Erişim adresi: www.uauim.ro

YILMAZ, S. & VURAL, N. (2015). *Role Of Nanotechnology In The Design Of Sustainable Buildings*. 2nd International Symposium on Innovative Approaches in Architecture, Planning and Design. s. 295-302.

Görsel Kaynakçası

Resim 1. Kanaldan eski fabrikanın görünümü, (2014), Kişisel Arşiv

Resim 2. Resim 2. Eski pamuk fabrikasının harita görünümü, (2015). Erişim adresi: <https://maps.google.com>

Resim 3. Magazzini Ligabue, (2015), Kişisel Arşiv

Resim 4. Avludan dersliklerin görünümü, (2015), Kişisel Arşiv

Resim 5. Avludan geçiş alanlarının görünümü, (2015), Kişisel Arşiv

Resim 6. Ali/Wings Heykeli, (2015), Erişim adresi: <http://www.massimoscolari.it>

Resim 7. Ortak çalışma alanları, (2015), Erişim adresi: <http://www.comune.venezia.it>

Resim 8. Haritada 4 numaralı bölge; Üniversitenin bir başka giriş kapısı, (2015), Erişim adresi: <https://www.uauim.ro>

İdeolojik Temayüllerin Yeniden Üreticisi Olarak Dijital Oyunlar Üzerine Bir İnceleme: "PUBG Örneği"

Ayten Bengisu CANSEVER*

Öz

Amaç: Bu çalışmada günümüzün küresel pazarında oldukça büyük bir payı olan dijital oyunlar ideolojik temayüllerin taşıyıcısı olarak konumlandırılmıştır. Böylece oyunların anlatı ve etkileşim yapısında gömülü olan ideolojik söylemleri ortaya çıkartmak ve tartışmaya açmak amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda çalışmada "İdeolojik temayüllerin taşıyıcısı olarak konumlandırılan (ana-akım) dijital oyunların anlatı ve etkileşim yapılarında hangi ideoloji yer almaktadır?" sorusuna örneklem üzerinden yanıt aranmıştır.

Kavramsal Çerçeve: Bilindiği üzere egemen ideolojilerin inşasında ve toplumda yeniden üretiminde medya araçlarından faydalanılmaktadır. Günümüzün en popüler medya araçlarından biri haline gelen dijital oyunlar da -diğer medya araçları gibi içerdikleri ideolojileri ve fikirleri geniş kitlelere aktarabilme gücüne sahiptir. Bu nedenle dijital oyunların içerisinde yer alan egemen ideolojilerin akademik zeminde tartışılması önem arz etmektedir.

Yöntem: Çalışma teorik ve uygulamalı olmak üzere iki bölümden oluşmaktadır. Çalışmanın teorik kısmında ideoloji ve dijital oyun kavramlarına yönelik soruşturma yapılmış olup ardından bu iki kavramın birbirleriyle olan ilişkisi tartışılmıştır. Çalışmanın uygulama bölümünü oluşturan ideolojik temayüllerin yeniden üreticisi olarak dijital oyunlar konusu ise PUBG oyunu üzerinden sosyo-politik bağlam içerisinde yer alan egemen ideoloji göz önünde bulundurularak ludo-narratolojik bir yaklaşımla eleştirel söylem analizi yöntemiyle çözümlenmiştir.

Bulgular: Çalışmada elde edilen bulgulara göre tüm zamanların en çok oynanan oyunlarından biri olan PUBG'nin anlatı ve etkileşim yapısında "rekabet", "hırs", "mücadele", "bireyselleşme", en güçlü olanın hayatta kalması", "kazanmak için her yolun mübah olması" gibi söylemlerin yer aldığı ortaya çıkmıştır. Söz konusu söylemler günümüzün egemen ideolojisi olan neoliberal söylemlerle oldukça paralel nitelikler taşımaktadır.

Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

Geliş / Received: 01.11.2021 **Kabul / Accepted:** 29.11.2021

* Arş. Gör., İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İletişim ve Tasarım Bölümü, İstanbul, Türkiye, E-posta: abcansever@gelisim.edu.tr **ORCID** <https://orcid.org/0000-0002-1165-7273>

Sonuç: Sonuç olarak bu çalışmada dijital oyunların söylem ve anlatısına örneklem özelinde bakıldığında ideoloji içerdiği sonucuna ulaşılmıştır. Gelecek çalışmalarda farklı dijital oyunların incelenmesi bu alana kuşkusuz önemli katkılar sağlayacaktır.

Anahtar Kelimeler: İdeoloji, Dijital Oyunlar, Yeni Medya, Neoliberalizm, PUBG.

A Study on Digital Games as Reproducers of Ideological Tendencies: "The Example of PUBG"

Abstract

Purpose of the study: In this study, it is aimed to reveal the ideologies embedded in the narrative and interaction structure by positioning digital games, which have a large share in today's global market, as a media tool that is the carrier of ideological tendencies. For this purpose, in the study, "Which ideology is included in the narrative and interaction structures of (mainstream) digital games, which are positioned as the carrier of ideological tendencies?" seeking an answer to the question.

Literature Background: Media are used in the construction and reproduction of dominant ideologies in society. Digital games, which have become one of the most popular medium of our time, have the power to convey the ideologies and ideas they contain to large masses, just like other media tools. For this reason, it is important to discuss the dominant ideologies in digital games on an academic basis.

Method: The study consists of two part as theoretical and practical. In the theoretical part of the study, an investigation was made on the concepts of ideology and digital game, and then the relationship between these two concepts was discussed. The subject of digital games as the reproducer of the ideological tendencies that constitute the practice of the study, on the other hand, has been analyzed with a critical discourse analysis method with a ludo-narratological approach, taking into account the dominant ideology in the socio-political context through the PUBG.

Findings: According to the findings of the study, the narrative and interaction structure of the PUBG, which is one of the most played games of all time, includes such discourses as "competition", "ambition", "struggle", "individualization", "survival of the fittest", "the end justifies the means". These discourses are very parallel with the discourse of the neoliberalism which is the dominant ideology of today.

Conclusion: As a result, in this study, the discourse and narrative of digital games has been examined in a sample specific and it has been concluded that it contains ideology. Examining different digital games in future studies will undoubtedly make important contributions to this field.

Keywords: Ideology, Digital Games, New Media, Neoliberalism, PUBG.

Giriş

20. yüzyılın ilk yarısında Soğuk Savaş ortamının getirdiği aşırı silahlanma ve uzaya çıkma yarışları içerisinde dijital oyunların bir endüstri olarak doğuşu 1970'li yıllarda gerçekleşmiştir.

Dolaylı yollarla dönemin askeri teknolojisinden kaynaklanarak ortaya çıkan ve gelişen dijital oyunlar, tarihsel süreç içerisinde potansiyelinin fark edilmesiyle birlikte kültür endüstrisinin bir parçası haline gelmiştir. 1970'li yıllardan itibaren dijital oyunlar, üniversitelerin laboratuvarlarında ziyaretçileri ve çalışanları eğlendirmek için programlanan yan ürün olmaktan çıkarak büyük şirketlerin kontrolü altında yüzlerce uzman kişiler tarafından tasarlanan ve karmaşık üretim, tüketim, dağıtım ilişkilerine sahip olan kültür endüstrinin ürettiği bir ürüne dönüşmüştür. Hatta Leonard (2003, s. 1) "*Eğer 20. yüzyıl Hollywood'un Amerika'yı hikâyeler ve imgeler aracılığıyla birleştirdiği bir film çağıysa, 21. Yüzyılın hiç şüphesiz dijital oyunların çağı olacağını*" söyleyerek bu dönüşümü vurgulamıştır. Elmer-Dewitt (1993) ise *Time*'da kaleme aldığı köşe yazısında dijital oyunların endüstriyel bir alan olarak ortaya çıkışını şu şekilde aktarmıştır:

"Hollywood, Silikon Vadisi ve bilgi otoyolunun kesiştiği yerde birdenbire yeni bir medya aracı -yeni bir pazar fırsatı- ortaya çıktı. Oyunlar, hızla büyüyen interaktif eğlence dünyasının bir parçasıdır. Onlar o kadar yenidir ki, kimse onlara nasıl hitap edeceğini bilememektedir: Multimedya mı? İnteraktif hareketli resimler mi? Yoksa yeni Hollywood mu?"

Dijital oyunlar "*oyunculara bir sinema filminin içindeymiş hissini yaratmış, (...) hatta Hollywood filmlerini aratmayan özgün senaryolarıyla her geçen gün daha fazla insanın ilgisini çekmeyi başarmıştır*" (Evren, 2017, s. 1). Tıpkı sinema ve televizyon için söylenebileceği gibi, küresel pazarda payını arttırarak hızla gelişen dijital oyunlar süreç içerisinde egemen ideolojilerin inşa edilmesinde ve toplumda yeniden üretilmesinde kullanılan bir medya aracı olarak görülmeye başlamıştır. Her geçen gün genişleyerek etki alanını arttıran dijital oyun pazarı belli başlı büyük şirketlerin elinde bulunan oligopol bir yapıya sahiptir. Dolayısıyla dijital oyun sektöründeki bu oligopol yapının da egemen ideolojik söylemlerden bağımsız olacağı düşünülemez. Bütün medya metinleri gibi dijital oyunlar da büyük şirketlerin kontrolü altında çalışan uzmanlar tarafından kasıtlı amaçlar doğrultusunda tasarlanmaktadır. Dijital oyunların her ne kadar sanal uzamda oyuncuya "özgürlük" vaat ettiği düşünülse de kuralları belirlenmiş ve sınırları çizilmiş olan anlatı ve etkileşim yapılarında özgürlüğün de sınırları belirlidir. Oyun tasarımcısının izin verdiği ölçüdeki özgürlük alanında -dijital oyunda- elbette tasarlayanın fikir ve ideolojilerinden izler bulmak da mümkündür. Bu nedenle bulunduğumuz çağın popüler bir medya aracı olan dijital oyunların, ideolojik temayüllerin inşasında ve yeniden üretiminde önemli rol sahibi olduğu düşünülmektedir.

Bu düşünüş ekolojisi etrafında çalışmada ideolojik temayüllerin taşıyıcısı olarak konumlandırılan dijital oyunların anlatı ve etkileşim yapısındaki açık veya örtük ideolojik yapıları ortaya çıkartmak amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda çalışma şu sorular üzerine temellendirilmiştir:

- İdeolojik temayüllerin taşıyıcısı olarak konumlandırılan (ana-akım) dijital oyunların anlatı ve etkileşim yapılarında hangi ideoloji yer almaktadır?
- Dijital oyunlar anlatı ve etkileşim dünyasında oyunculara açık veya örtük biçimde hangi ideolojiyi fısıldamaktadır?

Çalışmanın sahip olduğu araştırma sorularına *PUBG* oyunu üzerinden yanıt aranmıştır. Bu oyunun tercih edilmesinin nedeni 2017 yılında piyasaya sürülmesinin ardından yalnızca 2 yıl içerisinde tüm zamanların en çok oynanan oyunları arasına girmesi ve günümüzün hem masaüstü hem de mobil platformlarında yer alan en popüler oyunlarından biri olmasıdır.

Çalışmada öncelikle ideoloji kavramı çeşitli düşünürler ışığında açıklanarak tartışıldıktan sonra dijital oyun kavramı tarihsel bir perspektifte ele alınmıştır. Ardından dijital oyunlarının anlatı yapısında yer alan egemen ideolojik temayüller literatürde yer alan çalışmalar üzerinden tartışılarak ideoloji ve dijital oyun ilişkisine yönelik genel bir değerlendirme yapılmıştır. Çalışmanın esas konusunu oluşturan ideolojik temayüllerin taşıyıcısı olarak dijital oyunlar konusu ise ana-akım dijital oyunlardan biri olan *PUBG* örneği özelinde eleştirel söylem çözümlemesi yöntemiyle analiz edilmiştir. Bilindiği üzere günümüzde akademik çalışmalarda oldukça sık çalışılan bir alan olan yeni medyanın çözümlenmesinde hali hazırda var olan araştırma teknikleri bu alana adapte edilerek kullanılmaktadır. Dijital oyunların sahip olduğu anlatı yapısı geleneksel anlamıyla roman ve edebi metinlerin sınırlarından farklıdır ve dijital oyunlarda yer alan geniş anlatının bir gösterene (söylem) ve bir gösterilene (öykü, zihinsel imge, semantik temsil) sahip bir gösterge olduğunu ileri sürülmektedir. Bu nedenle çalışmada dijital oyunlardaki egemen ideolojik söylemi ortaya çıkartabilmek yeni medya ortamlarının çözümlenmesine imkân veren eleştirel söylem analizi yöntemi uygulanmıştır.

Kavramsal Çerçeve

İdeoloji Kavramı

İdeoloji kavramı, akademik zeminde incelendiğinde "tüm düşünce ve değerlerin, temayüllerin örgütlü bir hal alması durumu", "toplumsal hayatta yer alan anlam, gösterge ve değerlerin üretilme süreci", "toplumda egemen olan siyasi iktidarı meşruiyetinin devamlılığını sağlayamaya yarayan fikirler bütünü", "farklı insan topluluklarının sahip oldukları ve deneyimledikleri yaşam pratiklerine yönelik getirdikleri açıklamalar ve bu yaşam pratiklerine yönelik belirli bir imgesel bağlılık kazandırabilmek için kullandıkları gerçeği kodlayarak oluşturdukları şifreli düşünce yapıları" gibi açıklanabilecek birden fazla tanıma sahip olan bir kavramdır (Coward & Ellis, 1985, s. 139; Lull, 2001, s. 19; Eagleton, 2005, s. 17-30; Hall, 2005, s. 200). Üzerine uzlaşmış tek bir tanım olmadığı görülen ideolojinin tarihsel olarak incelemek konunun anlaşılması üzerine önem arz etmektedir.

İdeoloji kavramı ilk kez 1796 yılında basılı bir kaynakta Destutt de Tracy tarafından düşünce bilimi (idea-logos) anlamında kullanılmıştır (Hawkes, 1996, s. 59). Tracy ve diğer ideologların "aklın önünü tıkayan tutku ve çıkarılara karşı fikirlerin doğal kaynağını araştırarak" yeni bilimi tanımlamak için kullandıkları bu kavram zaman içerisinde "aydınlanmış" elit bir temsil yönetimi ve seküler cumhuriyetçi liberalizmle özdeşlemeye başlamıştır. Bu yönüyle ideolojinin günümüzdeki anlamıyla "politik bir doktrin" olarak algılanması ve anlaşılması yaygınlık kazanmaya başlamıştır.

Hegel; Tracy'nin "düşüncelerin bilimi kavramı"nı ve Kant'ın bilginin "a priori" varlığını sentezleyerek kavrama yönelik yeni bir anlayış ortaya koymuştur (Lichteim, 1967, s. 13). Hegel idea ve materyal arasındaki diyalektik bağlantıyı ilk kez kapsamlı ve sistematik bir şekilde ele almıştır. Buna göre "fikirler; zıt olanların birbirine dönüşümü" şeklinde yeni bir durum olarak ortaya çıkar ve bu yeni duruma "sentez" denilir. Hegel tez, anti-tez ve sentez durumlarıyla tarih sürecini açıklarken insanların sabit bir hakikate bağlı kalmasını yanlış bilinç yaratması sebebiyle eleştirir. Hegelci görüştekiler bu "sabit hakikat" denilen kavramı "ideoloji" olarak adlandırır. Bununla birlikte diyalektik süreç içerisinde bakılırsa Hegel'ci görüşe göre "*ideolojiyi eleştirmekte kullanılan yöntem de zamanla bir ideolojiye dönüşebilmektedir.*" (Hawkes, 1996, s. 82).

İdeoloji denilince akla gelen en önemli isimlerden biri olan Marx'a göre ise ideoloji "zihinde oluşan gölgeler"dir. Marx ve Engels ideolojiyi "camera obscura" metaforuyla ele alarak açıklarken ideolojinin bir nevi yanılsama olduğunu ileri sürer (Marx, 1977). Marx, "camera obscura" metaforuyla "*nesnelere gözün ağ tabakası üzerinde ters durması*" gibi ideolojinin de gerçeği manipüle ederek ters gösterdiğini ifade eder. Marx'a göre, ideoloji egemen sınıfın düşüncelerinin toplum tarafından içselleştirilmesine ve normalize edilmesine olanak sağlayan, egemen sınıfın iktidarını sürdürmesine hizmet eden bir kavramdır (Fiske, 2003). Marx ve Engels (1992) toplumda egemen sınıf tarafından oluşturulan ve kullanılan ideolojiyi; proleteryanın devrimini önlemek amacıyla "yanlış bilinç" oluşturmakla suçlamaktadır. Marx ve Engels'e (1992) göre toplumda egemen olan sınıf olan burjuvazi; ideolojiyi kullanarak proleterya sınıfını tahakküm altında tutarak onları maddi ve gerçek ilişkiler bütününden koparıp kendilerine tabi etmek için kullanılmaktadır.

Mannheim ise ideolojiyi ütopya ile ilişkisel bir şekilde ele alarak açıklamaktadır. Mannheim (1997), "*ideolojiyi, mevcut siyasal ve toplumsal düzeni korumak amacı taşıyan egemen sınıfların dünyayı algılayışı olarak ütopyayı ise mevcut düzeni değiştirmek isteyenlerin toplumsal dünyayı kavrama biçimi*" olarak tanımlamaktadır. Basit bir deyişle ideoloji; toplumsal mekân ve zaman içerisinde öznenin kendi çıkarları uyarınca diğer özneleri değerlendirirken edindiği yargılar, izlenimlerdir ve bütün bunlar öznenin konumu itibarıyla kendi ideolojisini belirlemektedir. Mannheim (1997) "ideoloji"yi daha çok mevcut düzeninin devamlılığını sağlamak için kullanılan

bir kavram olarak açıklarken bunun karşısına "ütopya"yı yerleştirmektedir. Ütopya kavramı ise gerçeğe aykırı olmasına rağmen daha iyi ve mevcut olanın dışında bir durumu gerçekleştirmek için eleştirel bir yaklaşımla baktığı için ideolojiden ayrılır (Mannheim, 1997).

Gramsci ise ideolojiyi "hegemonya" kavramını merkeze alarak açıklamaya çalışır. Gramsci'ye (1978) göre toplumda egemen olan sınıf, toplum içerisinde yer alan özneler ekonomi, kültür, aile, okul, din, medya gibi tüm bileşenleri üzerinden hegemonya oluşturarak ideolojisini topluma baskı ve dayatmaya gerek kalmadan rıza üreterek yaymaktadır. Başka bir ifadeyle söylemek gerekirse, Gramsci "ideoloji" kavramını hâkim sınıfın, çoğunluğu baskı ve zorlamaya başvurmadan mevcut düzeninin devamlılığını sağlamasını hegemonya kavramıyla açıklar.

Althusser Gramsci'nin hegemonya kavramını genişleterek ideolojiyi ele almıştır. Marxist teori üzerinden okuma yapan Althusser devlet iktidarı – devlet aygıtı ayrımının yanında devletin aygıtlarının da kendi içerisinde ayrılması gerektiğini ileri sürmüştür. Althusser'e göre devletin aygıtları; devletin baskı aygıtları ve devletin ideolojik aygıtları olmak üzere iki boyutludur. Devletin baskı aygıtları doğrudan fiziki baskı ve zorlamaya işaret etmektedir ve bunlar mahkemeler, polis, askeriye ve hapisane olarak sıralanabilir. Devletin ideolojik aygıtları ise rıza üreterek hâkim ideolojinin ve düzenin devamlılığını sağlamaya yarar ve bunlar; din, eğitim, aile, medya, kültür gibi kurumlar olarak sıralanabilir. Modern devletler, devletin ideolojik aygıtlarını "kurnazca" kullanarak egemen ideolojisinin toplumsal düzlemle yeniden üretilmesini sağlar. İdeolojik aygıtlar aracılığıyla devlet, bireylere "hakikat" olarak içselleştirebilecekleri değer ve fikirler sistemi üretir. Althusser'e (2014) göre ideoloji insanları "özneler olarak çağırılmaktadır". Bir yapı olarak ideoloji, özne olarak bireyin devletin gücüyle dolayımlanmasıdır. Ancak ideolojiler zamanla değişebilir. Dolayısıyla Althusser'ci bakış açısına göre ideoloji devlet tarafından kendi çıkarlarına uygun şekilde doldurulan boş bir yapıdır.

Frankfurt Okulu ideoloji kavramını kültür endüstrisi ile ilişkilendirerek açıklamışlardır. Adorno tarafından ortaya atılan "kültür endüstrisi" kavramı modernite ve kapitalist düzende kültürün tıpkı bir sanayi ürünü gibi kalıplara girerek metalaşmasına karşılık gelmektedir. Kültür endüstrisi özgün olan her şeyi içinde eriterek tek tipleştirir ve insanlar üzerinde hâkimiyet kurar. Kültür endüstrisi tarafından içi boşaltılarak üretilmiş olan metalar kitleleri uyuşturur, homojenleştirir ve içerisinde yer alan söylemleri içselleştirmesini sağlayarak bağımlı özneye çevirir (Adorno & Horkheimer, 2010, s. 167) Kültür endüstrisinin bu ürünleri ise radyodaki bir pop müzikten bir sinema filmine, televizyondaki bir programa, bir çizgi romana ve hatta bir dijital oyuna kadar genişletilebilir. Frankfurt Okulu'nun ideolojiye ilişkin görüşleri genel olarak özetlenecek olursa "ideoloji yanlış bir bilinçtir ve evrensellik iddiası gerçekte belirli bir kesimin çıkarlarının maskesidir", "ideoloji, sürekli tekrarlanarak basmakalıp düşüncelere dönüşmektedir" (Oskay, 1980).

Baudrillard ise ideolojiyi simülakr ve simülasyon kavramlarını ele alarak açıklamıştır. Baudrillard'a (2011) göre "*hiper-gerçekliği üreten simülakrlar, bilgisayar yazılımları ve analog sistemler vasıtasıyla bir algoritma olarak simule edilmektedir*". Baudrillard'ın çalışması Debord'un "Gösteri Toplumu" üzerinden okunduğunda küreselleşen toplumda açık bir ideolojinin kalmadığını ve teknoloji tarafından kuşatılan kitlelerin sisteme gönüllü olarak katıldığını söylemek mümkündür (Debord, 2006; Baudrillard, 2011).

Dijital Oyun Kavramı ve Dijital Oyunun Kısa Tarihi

Dijital oyunlar, internet üzerinden çevrimiçi veya çevrimdışı olarak masaüstü bilgisayar, dizüstü bilgisayar, konsol, mobil cihazlar aracılığıyla oynanabilen bir medya aracı olarak tanımlanmaktadır (Tandaçğüneş Kahraman & Soydaş, 2020; Erboy, 2010; Cansever, 2021).

Tarihsel süreçte bakıldığında ilk dijital oyun Soğuk Savaş ortamının aşırı silahlanma ve uzaya çıkma yarışları içerisinde doğmuştur. Her ne kadar doğrudan askeri amaçlarla geliştirilmese de dijital oyunların ortaya çıkışı askeri araştırmalar ve gereksinimlerle yakından ilişkilidir. Amerika Birleşik Devletleri'nin, Hiroşima ve Nagazaki'ye atom bombası atması gerçek yaşamda bir savaşı bitirirken, dijital oyunlarla birlikte sanal uzamda devam edecek olan yeni savaş anlatılarını başlatmıştır. 1947 yılında Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann tarafından tasarlanan ve ilk dijital oyun olarak kabul edilen "*katot ışın tüplü (CRT) eğlence cihazı*" adlı füze simülatör oyununun 2. Dünya Savaşı'nda kullanılan radar göstergelerinden esinlenerek geliştirildiği bilinmektedir. Modern anlamda ilk dijital oyun 1947 yılında Amerikalı fizikçi William Higinbotham tarafından programlanan "*Tennis For Two*" olarak kabul edilmektedir. "*Tennis For Two*" balistik füze yörüngelerini hesaplamak için kullanılan bilgisayar ve oskiloskop cihazı ile tasarlanmıştır. Higinbotham tarafından tasarlanan çift kişilik etkileşimli yapısı ve gerçeği basitleştirerek oyuncuya sunan bu oyun, esasen laboratuvara gelen ziyaretçileri eğlendirmek için hazırlanmıştı (Sayılğan, 2017, s. 379). 1950'li yıllarda üniversitelerin ana çatı bilgisayarlarında çalışan ve programcılarının uzmanlık alanlarının dışında boş zamanlarını değerlendirmek için dijital oyun geliştirdikleri bilinmektedir. Bu dijital oyunlardan bazıları *Tic-Tac-Toe* (1952), *Dama* (1955) ve *NSS Satranç Programı* (1958) olarak sıralanabilir. 1962 yılında Massachusetts Institute of Technology'de Steve Russel, Martin Graetz ve Wayne Wiitanen tarafından tasarlanan "*Spacewar!*" oyunu da yine çift kişilik bir oyun olmasının yanı sıra oyunda roketlerin ekranın ortasındaki çekim alanı olan karadelikten kaçmaya çalışarak aynı zamanda birbirlerini yok etmeye çalıştıkları aktif rekabete dayalı bir oyundur. "*Spacewar!*" oyunu dönemin uzaya çıkma savaşlarının dışavurumu olarak görülebilecek bir oyundur. Ayrıca bu oyun geniş kitlelere ulaşarak hem ticari hem toplumsal etkiler yaratmıştır. "*Spacewar*" kendisinden sonraki dijital oyunlar için bir ilham kaynağı olmuştur.

1960'lı yılların ikinci yarısından itibaren dijital oyunlar üniversitelerin ana çatı bilgisayarlarında programcılarının boş zamanlarını değerlendirmek için geliştirdikleri bir yan ürün olmaktan çıkarak daha ucuz makinelerle kitleleşmeye başlamıştır. "Bilgisayar oyunlarının babası" olarak nitelendirilen Ralph Baer bu dönemde 1970'li yıllara damgasını vuracak *Magnavox Odyssey*'i tasarlamak için çalışmalara başlamıştır. 1972 yılında piyasaya sürülen ev tipi oyun konsolu *Magnavox Odysey* ile birlikte dijital oyunlar, kültür endüstrisinin bir ürünü haline gelmeye ve geniş kitlelerle buluşmaya başlamıştır. Aynı yıl dijital oyunların bir endüstri olarak doğuşu N. Bushnell ve T. Dabney tarafından Atari şirketinin kurulmasıyla gerçekleşmiştir. Bushnell ve Dabney tarafından kurulan Atari şirketi 1972 yılında "*Magnavox Odysey*"in içerisindeki bir oyundan ilham alarak "*Pong*" isimli bir masa tenisi oyununu geliştirmiş ve piyasaya sürmüşlerdir. Restoran, kafe, bar gibi kamusal alanlarda insanlar tarafından oynanan jetonlu oyun makinesi "*Pong*" geniş kitlelere ulaşmış ve oldukça sevilmiştir. 1974 yılında "*Pong*" jetonlu oyun makinelerinden çıkararak evlere konsol cihazı olarak girmeye başlamıştır.

1977 yılında Atari *Video Bilgisayar Sistemini* (VCS) piyasaya sürmüştür ve bu konsol kısa süre içerisinde geniş kitleler arasında popüler hale gelmiştir. Oyun endüstrisi Atari ve ev tipi oyun konsollarıyla birlikte altın çağını yaşarken 1978 yılında bir kriz ortaya çıkmıştır. Bu dönemde Atari'nin başarısını gören birçok firma konsol üretmeye başlamıştır. Dolayısıyla dijital oyun pazarında çok sayıda ve birbirinin benzeri olan ev tipi oyun konsolu deyim yerindeyse sektörü tıkamıştır. Pazardaki oyun konsollarının fazlalığı ile fiyatlar düşmüş ve birçok firma iflasın eşiğine gelmiştir. Bu krizden hasarsız bir şekilde çıkan Atari, -1980'li yıllara kadar- dijital oyun pazarının egemen ismi haline gelmiştir.

1978 yılında küresel oyun pazarında "*Space Invaders*" oyunu ile ismini duyuran Ülke Japonya olmuştur. "*Space Invaders*" oyunu döneminden oldukça farklı anlatı tarzına sahip bir oyundur. Bu oyunda ilk kez insanın uzaylı işgalcilere karşı olduğu anlatı yapısında şiddet teması merkezde yer almaktadır.

1980'li yıllara gelindiğinde dijital oyun sektöründe ikinci bir kriz ortaya çıkmıştır. Bu kriz akademik literatürde "Atari Krizi" olarak da bilinmektedir. Bu krizin sebebi oyun pazarında rekabet içinde olan firmaların birbirine benzeyen kopya ve ucuz oyun üretmesi ve bu ucuz oyun üretiminin pazarı boğması şeklinde açıklanabilir. Aynı konsept etrafında şekillenen oyun üretimi kârların düşmesine sebep olmuştur ve birçok oyun üretici firma pazardan çekilmiştir. Bu krizin telif sisteminin yeterli düzeyde gelişmemesinden kaynaklandığı da söylenebilir. Bu krizle birlikte dijital oyun üreticileri arasında lisans savaşları başlamıştır. Ayrıca kriz sonrasında Atari'nin yaptığı hatadan ders çıkararak *Nintendo*'nun, oyun üreticilerine yılda beş oyun üretme sınırı koyması da krize sebep olan başarısız ve kopya oyunların önüne geçmek için bir adım olarak görülmelidir.

Dijital oyun sektöründe yaşanan bu iki kriz Amerikan oyun şirketlerinin pazardaki payını azaltırken yeni ülkelerin ve şirketlerin küresel pazarda adlarını duyurmalarına imkân sağlamıştır. 1980'lerdeki krizden oldukça güçlü olarak çıkan Japonya bu dönemde "uzay savaşları" temalı oyunların trendini değiştirerek *Pac-Man*'ı piyasaya sürmüştür. Renkli görüntüsü, eğlenceli müzikleri ve sürekli "tüketen" bir kahramanın olduğu *Pac-Man* küresel boyutta herkesin bildiği ve sevdiği bir oyun haline gelmiştir. Bu dönemden itibaren Nintendo başta olmak üzere dijital oyun üreticileri oyunlarında oyuncuyu oyuna bağlamak için "anlatıyı" ön plana çıkarmaya başlamıştır. Böylece oyuncularda oyuna karşı merak ve aidiyet duygusu uyandırarak pazardaki konumlarını sağlamlaştırmışlardır. Bahsedilen bu oyunlardan bazıları *Donkey Kong*, *Super Mario Bros*, *Legend of Zelda* olarak sıralanabilir.

Dijital oyunların yeni bir medya aracı olarak görülmesi 1990'ların ilk yarısına denk gelmektedir. Bu dönemden itibaren mikro işlemcilerin güçlenmesi, bilgisayar belleklerinin fiyatlarının düşmesi, kişisel bilgisayarların ucuzlaması, CD-ROM'ların bilgisayar ve konsollarda yaygınlaşması, akıllı telefonların ortaya çıkışı, internetin gündelik hayata girişi ve E-sporun tanınması gibi dijital oyunları etkileyen bir dizi önemli gelişme yaşanmıştır. Tüm bu gelişmeler ışığında internetin de etkisiyle oyuncular zaman ve mekân sınırlarını ortadan kaldırarak küresel bir ağda buluşmuş ve sanal uzamda oyun oynamaya başlamışlardır.

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki hızlı gelişmeler ışığında dijital oyunlardaki neredeyse 80 yıllık değişim ve dönüşümler çığır açıcı niteliktedir. Artık dijital oyunlar üniversite bilgisayarlarında tasarlanan bir "yan ürün" olmaktan çıkarak yüzlerce uzman kişinin rol aldığı oldukça karmaşık ve yüksek bütçeli rakamlar gerektiren boyutlara ulaşmıştır. Üretim ve dağıtım maliyetleri sinema prodüksiyonlarıyla kıyaslanabilir hale gelen dijital oyunlar daha büyük anlatılar ve iddialı etkileşimler içermeye başlamıştır. Ayrıca dijital oyunlar gelişmiş ses, görüntü ve grafik özelliklerinin yanı sıra yapay zekâ ve sanal gerçeklik gibi unsurları da kullanmaya başlamıştır. Dijital Oyun Sektörü Raporuna (2019) göre, oyun endüstrisi eğlence ve otomotiv endüstrisini gerisinde bırakarak 21. yüzyılda küresel ölçekte en hızlı büyüyen endüstrilerinden biri haline gelmiştir. Dünya genelinde 2,5 milyar aktif bilgisayar oyun kullanıcının yer aldığı ve her geçen gün arttığı bilinmektedir (Gaming Industry Statistics, Trends & Data, 2021).

Gündelik hayatta boş zamanları değerlendirme, eğlenme ve stres atma gibi sebeplerle oynanan oldukça geniş bir pazara sahip olan dijital oyunların dağıtım ve pazarlama aktivitelerini üstlenen yayıncı firmalar, yapımcı ve tüketici arasında köprü görevi görmektedir. Yayıncı firmalar tarihsel olarak ele alındığında Amerika ve Japonya menşeli olduğu görülmüştür (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2019). Günümüzde en çok kazanan oyun stüdyosu firmaları arasında *Electronic Arts*, *Activision/Blizzard*, *Ubisoft*, *Square Enix*, *TakeTwo*, *Sony*, *Nintendo*, *Microsoft* gibi oyun firmaları yer almaktadır. Bu firmaların değerleri milyarlarca dolarla

ölçülmektedir ve küresel pazarı hâkimiyetinde bulunduran bu firmalar çevrimiçi oyunları elinde bulundurmaktadır. Küresel pazarda tekelleşmenin olduğu yerde oyunun üreticisi olan devletin ideolojilerinden bağımsız olduğu elbette düşünülemez. Bu nedenle bir sonraki başlıkta literatürden hareketle bir medya aracı olan dijital oyunların yapısında ideoloji barındırdığı hususu tartışılacak ve değerlendirilecektir.

İdeoloji ve Dijital Oyun İlişkisi Üzerine Bir Değerlendirme

Dijital oyunlar ve ideoloji arasındaki ilişki aslında oldukça güçlü ve bir o kadar karmaşık bir yapıdadır. Dijital oyunlar tarihsel perspektifte ele alındığında giderek genişleyen bir pazar payı ve hedef kitlesi olduğu görülmüştür. Bununla birlikte görsel anlatı gücüne, sembolik anlatıma ve imgelere sahip olan dijital oyunların özellikle kişisel bilgisayarların artışıyla ve teknolojinin gelişimiyle birlikte görüntü kalitesinin yükselmesinden sonra daha fazla insanı etkilediği söylenebilir. Bu noktada dijital oyunların bir alan olarak fark edilmesi ve akademik olarak ele alınması 1980'li yıllara denk gelmektedir. Bu yeni alanın akademide nasıl ve ne şekilde yer alması görüşü iki farklı ekolü ortaya çıkartmıştır. Narratoloji ve Ludoloji olarak açıklanabilecek olan bu iki ekol temelinde birbirine zıt olmakla birlikte "*dijital oyunlar roman, film gibi hikâyeye anlatan medium'ların devamı niteliğinde mi okunmalıdır? Yoksa anlatı-bilimin ötesinde kendine özgü etkileşimli bir oyun faaliyeti olarak mı ele alınmalıdır?*" sorusu üzerine temellenmiştir (Cansever, 2021, s. 44). Gonzalo Frasca ise "Ludologist Love Stories too" başlıklı makalesinde ludo-narratolojik bir uzlaşıdan bahsetmektedir. Ona (2003, s. 97) göre "*oyun çalışmalarındaki esas nokta anlatı mı yoksa etkileşim mi olduğuna ilişkin değildir; önemli olan oyunlarla ilgili bilgilerin genişletilmesidir*". Frasca'nın (2003) ludo-narratolojik uzlaşıya önem vermesinin sebebi dijital oyun pazarını elinde bulunduran egemen oyun şirketlerinin sahip olduğu fikir ve ideolojilerini geniş kitlelere yaymak için kullandığına ilişkin görüşüdür. 21. yüzyılda her türlü medya aracı egemen ideolojilerin, düşüncelerin ve söylemlerin inşasında ve geniş kitleler üzerinden yeniden üretiminde kullanılmaktadır. Üniversitelerin ana çatı bilgisayarlarında bir yan ürün olarak programlanan ve gelen ziyaretçileri eğlendirmek için kullanılan dijital oyunlar zaman içerisinde devletlerin ideolojilerini geniş kitlelere ulaştırabileceği masum görünen medya araçlarına dönüşmüştür. Friendman'a (1999, s. 130-131) göre dijital oyunlar "*ideolojik bir bagaja sahiptir ve sunduğu sanal dünyada oyunculara bu düşünce yapılarını iletmektedir*". Tüm medya metinleri gibi dijital oyunlar da "birileri" tarafından bilinçli amaçlarla çeşitli ideolojiler etrafında tasarlanan, kurgulanan, üretilen ve dolaşıma sokulan bir medya aracıdır. Cansever (2021, s. 78) durumu şu şekilde açıklamaktadır:

"Oyun, çok uluslu şirketler tarafından fonlanan, birçok aktörün rol aldığı ve oyuncu öznelerin kontrol edildiği endüstriyel bir metaya dönüşmüştür. (...) Rahatlamak, gevşemek, boş zamanı değerlendirmek ya da bazı duyguları

kanalize etmek gibi çeşitli amaçlar için kullanılan dijital oyunlar bireyleri bu savunmasız anlarında yakalamaktadır. Dijital oyunların renkli yapısı, güzel müzikleri, içine çeken anlatısı içerisinde belirli ideolojileri saklamaktadır. Dolayısıyla bireyler bu ideolojileri yalnızca oyun sırasında kabul etmekle kalmaz, aynı zamanda içselleştirir. Bireyler oyun oynamayı bırakıp gözlerini bir dakika için bile kapattıklarında dahi oynadıkları oyunu yaşıyor gibi hissederek çünkü oyun zihinlerinde bir yerlerde hala akmaya devam etmektedir."

Ludo-narratologlar, dijital oyunların içerdiği ideolojik yapıları ortaya çıkartmak için prosedürel retoriklerine odaklanılması gerektiğini belirtirler. Prosedürel retorik, oyunun içerisinde yer alan neyin nasıl olacağını belirleyen gömülü kurallar bütünüdür (Bogost, Unit Operations, 2006). Aslında prosedürel retorik Artistotelesçi retorik üzerinden düşünüldüğünde dijital oyun üzerinden bireyleri ikna etme sanatıdır (Bogost, 2007). Oyuncular, dijital oyunun sanal dünyasına girdiği andan itibaren oyunu oynayabilmek için tüm kuralları -dünya görüşlerine uysun ya da uymasın- "olağan" ve "kabul edilebilir" olarak görür. Bu nedenle oyunu oynamak için "olağan" ve "kabul edilebilir" sanal dünyanın kurallarını tartışmaya açmak önemlidir.

Literatürde dijital oyunların ideoloji içermesine ilişkin en önemli görüşlerden biri Murray'e (1997) aittir ve Murray (1997) *Tetris* gibi "düşük seviyeli" anlatısallığa sahip olan bir oyunun bile aslında bir ideolojiye hizmet ettiğini düşünmektedir. Buna göre Murray (1997) *Tetris*'in anlatı yapısını tarihsel bağlamda ele aldığı 1990'lı yılların Amerikalıların ödevlerle dolan hayatlarının mükemmel bir betimlemesi olduğunu ileri sürer. Basit anlatısallığında hayatın basit canlandırması olarak nitelendirilebilecek *Tetris*, sürekli olarak dikkat isteyen bir oyundur ve bu oyun aslında gündelik hayatta bireyin sahip olduğu ödevlerini ve görevlerini yerine getirerek yenileri için yeterli yeri açmasına benzetilmektedir. *Pac-Man* eğlenceli müzikleri, renkli görüntüleriyle oyuncuları kendisine çekerken aslında tüketim kültürüne hizmet eden bir araç olarak düşünülmektedir. *Super Mario Bros* oyunun anlatısında pasifize edilmiş prenses karakterini kurtarıırken örtük anlamda ataerkil ideolojinin devamlılığı sağlanmaktadır.

2002 yılında piyasaya sürülen *America's Army* isimli oyunda oyuncu kendisini asker olarak tanımlar ve oyunda kendisine verilen görevleri yerine getirmektedir. Militarist ideolojinin oldukça belirgin olduğu bu oyun Amerika tarafından halkla stratejik iletişim kurma amaçlı üretilmiştir ve aynı zamanda dijital oyunlarla çocuklara nasıl bir savaşçı olunduğunu öğretmek için kullanılmıştır (Li, 2004, s. 5; Stahl, 2010). Ayrıca bu oyunun çıkış tarihi Amerikan ordusunun 2001 Afganistan ve 2003 Irak'a girmesi ile aynı döneme denk gelir ve bu oldukça ilginç bir noktadır. Yapımı 3 yıl süren ve 7,5 milyon dolara mal olan *America's Army* 2002 senesinde Amerika'nın Bağımsızlık gününde ücretsiz olarak dağıtılmıştır. Bu durum Amerika'nın genel tutumu göz önünde bulundurulduğunda toplumsal veya siyasal hayatta savaşların, çöküntülerin,

sarsıntıların yaşandığı dönemde toplumda birlik beraberlik duygusu yaratmak adına başvurduğu bir yöntem olarak ele alınabilir. İdeolojik temayüllerin oluşumunda tıpkı diğer kitle iletişim araçlarını kullandığı gibi dijital oyunları etkin kullandığı görülmüştür. Oyunlarda kapitalist ülkelere mensup olan karakterler "İslam ülkeleri"ne karşı savaşırken ölenler hiçbir zaman Amerikan askeri değildir ve hatta Amerikan askerleri genellikle kurtarıcı olarak konumlandırılır. 2003 yılında Lübnan'da üretilen Suriye, İran, Birleşik Arap Emirlikleri ve Bahreyn'de piyasaya sürülen "Special Force" oyunu Hizbullah tarafından hazırlanmıştır ve Hizbullah'ın sözcüsü Mahmut Reya (2003) bu oyunun medya yoluyla bir direniş olduğunu ve zihinlerin eğitildiğini söylemiştir. Ulusal ve Kalaycı'nın yaptığı çalışmada (2018) incelenen İngiltere tarafından yapılmış olan Counter Strike (1999), ABD tarafından yapılmış olan *Devil May Cry 3: Dante's Awakening* (2005), Japonya tarafından yapılmış olan *Resident Evil 4*, (2008) *Resident Evil 5* (2009), İsrail tarafından yapılan *Bomb Gazze* (2014) oyunlarında İslamofobik anlatıya veya sembollere yer verildiği ortaya koyulmuştur. Bu çalışmada incelenen oyunlarda "terörist" olarak atfedilen oyun karakterlerinin "Allahu Ekber" şeklinde bağırdıkları, masum sivil halkı öldürdükleri, ellerinde tüfek ve Kur'anı Kerim'in yer aldığı ve yine oyun içerisinde Kabe'ye benzer görüntülere yer verildiği görülmüştür. Bir başka oyun çözümlenme çalışması ise Sicart'ın gerçek dünyanın oyun alanındaki simülasyon hali olan *The Sims* üzerine yaptığı araştırmadır. Sicart'a göre (2003), *The Sims* oyunu öncelikle karakterini tasarlayan bireyin Amerikan mahallelerinin benzeri olan bu sentetik dünyadaki deneyimleri üzerine kurulmuş hayatın taklidi olarak açıklanabilecek bir oyundur. Ancak oyunun anlatısında Sicart'a göre post-kapitalist bir ideoloji yer almaktadır. Ayrıca Sims oyununda oyuncular tıpkı bir Big Brother konumunda her şeyden haberdardır ve bir nevi panoptikon görevi görmektedirler. *The Sims* oyununa ilişkin bir diğer önemli çalışma Cansever'e (2021) aittir ve Cansever (2021) çalışmasında ana-akım dijital oyunları biyopolitika ile ilişkilendirerek *The Sims 4* örneğinde çözümlenmiştir. Bahsi geçen çalışmaya göre doğal oynama dürtüsü üzerine inşa edilen dijital oyunlar; nüfusu kontrol etme, bedenleri düzenleme, denetleme, özneleştirme gibi biyopolitik pratiklerle paralellik göstermektedir.

Bunun dışında kapitalist ideolojiyi tarihsel bir süreç içerisinde *Age of Empires* oyun serisinde görmek mümkündür. *Age of Empires*'ta oyuncu (veya oyun içerisindeki avatar) köye veya halka sahip olarak başlamaktadır ve bireyler kendine ait alanın yöneticisi olarak konumlandırılır. Hem doğaya hem insana karşı bir çatışmanın yer aldığı bu oyunda bir rekabet yer almaktadır. Ayrıca oyunun içinde yer alan tarihin bir firma ve bir ideolojik görüş doğrultusunda hazırlandığı düşünülürse elbette ki tarihin objektif olarak sunulmadığı ve oyunun eğlendirici atmosferi içerisinde ideolojilerini empoze edebileceği gerçeği göz önüne bulundurulmalıdır. Oyunlar bir ideoloji aracı olmakla birlikte kendi topluluklarına seslenme aracı olarak da kullanılmıştır. Bunun en önemli örneği de *The Bushgame*'dir. Oyun sayesinde farklı toplulukların Bush hakkında detaylı bilgi sahibi olabilmesi sağlanmıştır. Kızılkaya'nın (2010) yapmış olduğu çalışmada ana-

akım dijital oyunlar genelinde ve *GTA: San Andreas* oyunu özelinde erkek egemen, neoliberal ve beyaz ideolojinin yeniden üretildiği ortaya çıkmıştır.

Buraya kadar bahsedilen oyunlar birer istisna olarak düşünülmemelidir aksine ideolojik temayüllerin oluşumunda bir araç olarak dijital oyunlar üzerine örnekler çoğaltılabilir. Basit bir ifadeyle, dijital oyunlarda ideoloji şiddet içeren savaş temalı bir oyundan masum görünen şeker patlatma, kuş zıplatma, hayvan kurtarma gibi birçok oyuna kadar genişletilebilir. Bu noktada çalışmanın odak noktası olan 2017'de piyasaya sürülen ve tüm zamanların en çok oynanan oyunları arasında yer alan *PUBG*'nin anlatı yapısında hangi ideolojik unsurları barındırdığı inceleme konusudur.

Araştırmanın Metodolojisi

Bu çalışmanın amacı ideolojik temayüllerin yeniden üreticisi olarak konumlandırılan dijital oyunların anlatı ve etkileşim yapısında açıkça veya örtük biçimlerde yer alan ideolojik yapıları ortaya çıkartmak ve akademik zeminde tartışmaya açmaktır. Çalışmada dijital oyunların ideolojik temayüllerin taşıyıcısı olup olmadığına ilişkin bir tartışmadan çok daha özgül bir sorulara odaklanılmıştır:

- İdeolojik temayüllerin taşıyıcısı olarak konumlandırılan (ana-akım) dijital oyunların anlatı ve etkileşim yapılarında hangi ideoloji yer almaktadır?
- Dijital oyunlar anlatı ve etkileşim dünyasında oyunculara açık veya örtük biçimde hangi ideolojiyi fısıldamaktadır?

Çalışmanın temel sorularına ana-akım dijital oyunlar içerisinde *PlayerUnknown's Battleground (PUBG)* örneklemini üzerinden eleştirel söylem çözümlemesi kullanılarak yanıt aranmıştır. Çalışmada *PUBG* oyununun tercih edilmesinin nedeni 2017 yılında piyasa sürülen bu oyunun oldukça kısa bir zaman olarak kabul edilebilecek 2 sene içerisinde küresel çapta ün kazanması ve 2019 yılında tüm zamanların en çok satan oyunları arasında yer almasıdır.

Günümüzde akademik çalışmalarda sıklıkla ele alınan bir alan olarak yeni medyanın çözümlenmesinde, hali hazırda var olan araştırma yöntem ve teknikleri bu alana uyarlanarak kullanılmaktadır. Bu çalışmada dijital oyunun içerisindeki açık ve örtük "mesajlarla" kitlelerin nasıl özne kılındığını, egemen ideolojinin toplumdaki istediği ve istemediği değerleri, davranışları ve tutumları ortaya koymak hedeflenmiştir. Dolayısıyla çalışmada eleştirel söylem çözümlemesinde kullanılan "metin/mesaj" kavramını yalnızca yazılı ve sözlü olarak ele alınmayacaktır. McLuhan'cı bir bakış açısıyla söylemek gerekirse bir medya aracı olan dijital oyunların kendisi bir mesajdır. Bu nedenle eleştirel söylemsel çözümleme yönteminin sınırları yeni medya ortamında genişleterek dijital oyunların görsel-işitsel anlatısını çözümlen bir yöntem olarak kullanılmıştır.

Dijital oyunları çözümlenmede kullanılan "Eleştirel Söylem Analizi" metni/söylemi yazılı ve sözlü olarak ele almadan daha geniş anlamıyla düşünerek içerisinde yer alan ideolojik yapıları sosyo-politik bağlamı içinde deşifre eden bir çözümlenme yöntemi olarak açıklanabilir (Dijk, 1998, s. 93). Bu çerçevede şöyle söylenebilir ki örnek olarak alınan *PUBG* oyunu kodladığı söylem yapılarının tarihsel ve sosyal bağlam içerisinde yer alan ideolojik bağlantıları ludo-narratolojist bir yaklaşımla çözümlenmeye çalışılmıştır.

Araştırma verileri araştırmanın örneklemini oluşturan *PUBG* oyununun 56 saat oynanmasıyla elde edilmiştir. Araştırmanın sahip olduğu sınırlılık ise ideolojik temayüllerin inşasında ve yeniden üretiminde bir medya aracı olarak konumlandırılan dijital oyunlar içerisinde bir oyun özelinde çözümlenme yapılması olarak sayılabilir. Gelecek araştırmalarda farklı oyunların çözümlenmesi bu konuya çok daha zengin bir araştırma verileri sağlayacaktır.

Tartışma ve Bulgular

Oyunun Anlatı ve Etkileşim Yapısı



Şekil 1. PUBG Oyun Afişisi

2017 yılında dijital dağıtım platformu *Steam* üzerinden piyasa sürülen Güney Kore Merkezli dijital oyun şirketi *Krafton* tarafından geliştirilen *PUBG 2* sene içerisinde tüm zamanların en çok satan oyunu olmuştur. Oyun ilk çıktığında yalnızca *Steam* üzerinden satışa sunulurken daha

sonrasında *Microsoft*'a ait *XBOX* ve *Sony*'e ait *Playstation*'a optimize edilmiştir. İlk çıkışından yaklaşık 3 ay sonra 4 milyon kopya sattığı bilinen oyunun daha geniş kitlelere ulaşması için mobil versiyonu da ücretsiz olarak sunulmuştur.

PUBG, uçaktan bir adaya düşen 100 kişi içerisinde hayatta kalmayı başarabilen tek bir oyuncunun kazandığı oyun şeklinde tanımlanabilir. Hayatta kalma veya *Battle-royale*¹ olarak ifade edilen bu oyun türünde, oyuncular eşit koşullarda ekipmansız olarak oyuna başlamaktadır. Rakiplerini elemek için ekipman arayan oyuncular, aynı zamanda oyunun ilerleyen sürecinde güvenli alanlara doğru hareket etmek zorundadır. Bu oyun türündeki nihai hedef hayatta kalan son oyuncu olana dek mücadele etmektir. Oyun bireysel, iki kişilik veya dört kişilik takımlar halinde de oynanabilmektedir. *PUBG*'deki amaç diğer *Battle-Royale* oyunlarda olduğu gibi en güçlü olanın hayatta kalmasına odaklanmaktadır. *PUBG* oyunu oyunculara 5 farklı harita tercihi sunmaktadır. Bu haritaların arazi yapısı veya boyutu birbirine değişkenli göstermektedir. Üstelik bu haritalar gerçekte var olan yerlerden ilham alınarak kurgulanmıştır. Aşağıda oyunda yer alan 5 haritaya ait görseller yer almaktadır:

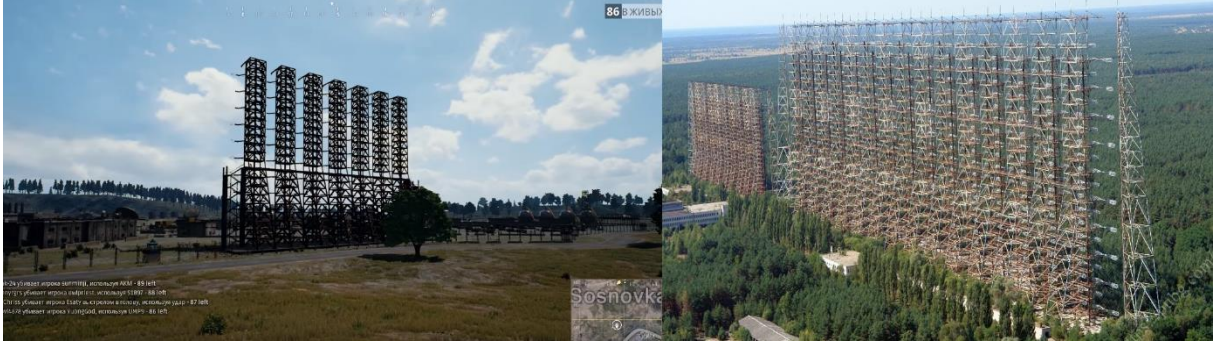


Şekil 2. Erangel, Sanhok, Miranmar, Karakin ve Vikendi haritası (Soldan sağa)

PUBG'nin birinci haritası olan Erangel, Rusya'nın yakınlarında askeri işgal ile kontrol edilen biyolojik deneyler yapılan ve direnişten sonra terk edilen Karadeniz'de kurgusal bir ada olarak anlatılmaktadır. Ada içerisinde hem Kiril Alfabesiyle yazılmış duvar yazıları hem de bölgede yer alan yapıların gerçekte Çernobil bölgesindeki yapılarla benzerlik göstermesi bu söylemi güçlendirmektedir. Örneğin bu haritada yer alan "Sosnovka Military Base" isimli konumun Çernobil bölgesinden esinlenerek yapıldığı söylenebilir. *PUBG*'nin Sosnovka Military Base

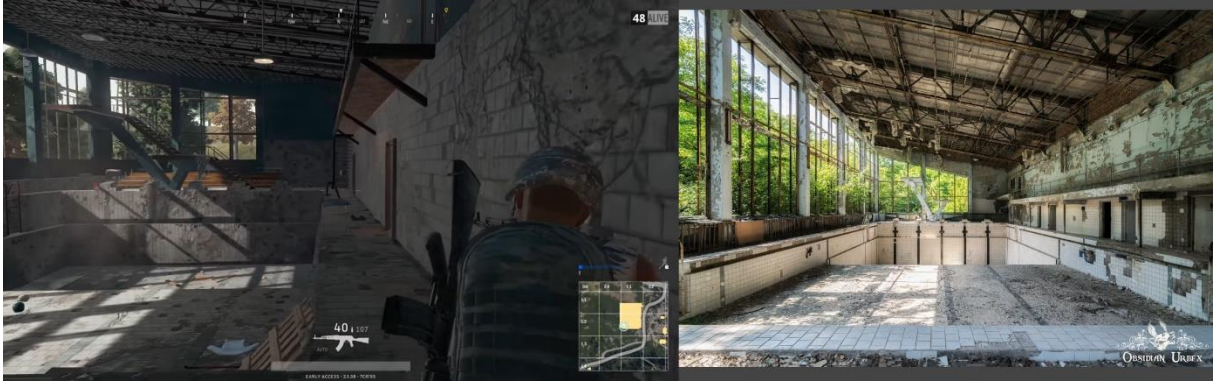
¹ Battle-Royale oyun türünün temelini 2000 yılında yayınlanan Japon yapımı Battle Royale filmine dayandığı bilinmektedir.

bölgesinde yer alan büyük metal iskeleler Çernobil bölgesinde yer alan Rus Ağaçkakanı namı diğer DUGA-3'e oldukça benzemektedir. Bahsedilen benzerliğe aşağıdaki görselde yer verilmiştir.



Şekil 3. Erangel Sosnovka Military Bölgesi (sol) ve Çernobil bölgesi (sağ) karşılaştırması

Oyunda yine Erangel haritasında yer alan okul bölgesi olarak geçen konum ise gerçek hayatta Çernobil bölgesinde yer alan Pripyat'taki terk edilmiş yüzme havuzundan esinlenerek sanal ortama aktarılmıştır.



Şekil 4. Erangel School Bölgesi (sol) ve Çernobil bölgesinde yer alan terk edilmiş bir havuz (sağ)

Sanhok haritası ise Güneydoğu Asya'nın tropik ormanlarından ve atmosferinden esinlenerek yaratılmış askeri tatil kampı olan bir ada olarak ifade edilmektedir. Haritada yer alan Sanhok Paradise Resort isimli askeri bir tatil bölgesi ile gerçek hayatta Tayland'da yer alan Khao

Ayten Bengisu Cansever, "İdeolojik Temayüllerin Yeniden Üreticisi Olarak Dijital Oyunlar Üzerine Bir İnceleme: "PUBG Örneği", **ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi**, 1 (2), Aralık 2021, ss. 291-318.

Sok Paradise Suratthani isimli bölgelerin benzerliğine ilişkin görüntüler aşağıdaki görselde yer almaktadır.



Şekil 5. Sanhok Paradise Resort (sol) ve Khao Sok Paradise Suratthani, Thailand (sağ)

Sanhok haritasında yer alan bir diğer bölge olan Ruins'e göz atılacak olursa bu bölgenin gerçekte Güneydoğu Asya'da Myanmar'da yer alan antik ve oldukça ünlü bir yapı olan Htukkanthein isimli Budist tapınağının birebir kopyası olduğu görülmektedir.



Şekil 6. Sanhok Ruins Bölgesi (sol) ve Htukkanthein isimli Budist Tapınağı (sağ)

Bir çöl haritası olan Miramar'ın ise Meksika merkezli olarak tasarlandığı düşünülmektedir.



Şekil 7. Miramar Hacienda Del Patron (sol) ve Stone Mansion, Arizona (sağ)

Vikendi, karlı, soğuk ve izole bir ada olarak tasarlanmıştır. Bu haritadaki en popüler olan yerlerden biri olan Castle, Litvanya'da yer alan Trakai Kalesinin benzeridir ve aşağıda yer verilmiştir.



Şekil 8. Vikendi Castle Bölgesi (sol) ve Litvanya Trakai Kalesi (sağ)

Son olarak Karakin haritası Orta Doğu temalı bir çöl haritası olan bu sokakları, mimarisi ve hatta sahip olduğu bitki örtüsü incelendiğinde akıllara 2003 Irak Savaşı'nın konumunu getirdiği için buradan esinlenildiği düşünülebilir.²

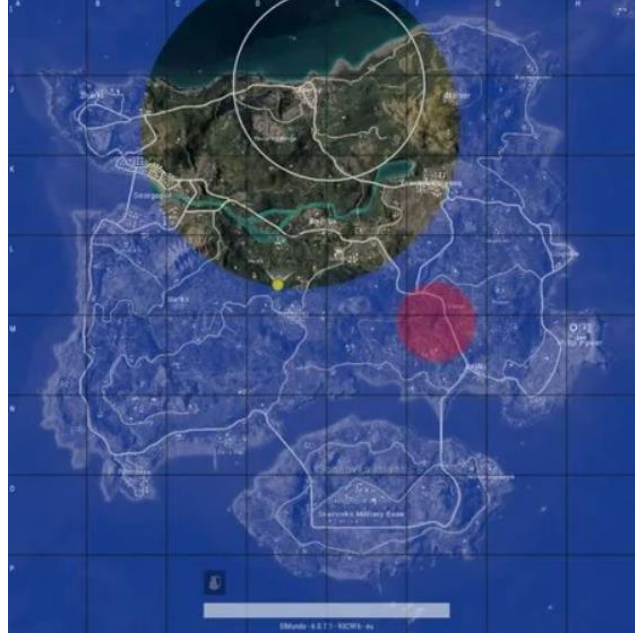
² Bahsedilen görüntülerin tamamı için bkz: <https://www.youtube.com/watch?v=94hDH9dF-mg&feature=youtu.be>



Şekil 9. Karakin Haritası (sol) ve 2003 Irak Savaşı'ndan bir kesit (sağ)

Buraya kadar açıklanan ve haritanın belirli bölgeleriyle gerçek lokasyonların karşılaştırılması konusu istisnai bir durum olmamakla birlikte her bölgenin gerçekte yer aldığını söylemek mümkündür. Ancak bu kadar örneğin çalışmanın esas konusunu oluşturan PUBG oyununun içerdiği anlatisallığını anlamak ve çözümlmek için yeterli olduğu düşünülmüştür.

Bahsedilen bu 5 haritadan birini tercih eden oyuncular 100 kişi ile "eşit şartlarda" ve "hiçbir ekipmanları olmadan" geniş ve açık bir alana bırakılır. Oyuncuların alana inmesinden bir süre sonra oyun alanı algoritma tarafından belirlenir. Oyuncuların algoritma tarafından belirlenen "güvenli alan" içinde kalması gerekmektedir. Güvenli alana giremeyen oyuncuların "mavi alan"da kaldıkları her geçen saniyede canları azalmaya başlar. Oyundaki bir başka zorlaştırıcı etmen "kırmızı alan"dır. "Kırmızı alan" oyun içerisinde belirli bir zamanda haritadan rastgele seçilen bir alanın bombalanması durumudur. Oyuncular bu kırmızı alan içerisinde ise bombalardan kurtulmak ve hayatta kalabilmek için en yakınındaki yapıların içine saklanır veya kırmızı alan bölgesinden koşarak uzaklaşmaya çalışır. Herhangi bir hikâyeye içermeyen ve her seferinde kendisini tekrar eden bu oyundaki maç süresi yaklaşık 30 dakikadır.



Şekil 10. PUBG Haritası Kırmızı Alan, Mavi Alan ve Algoritmaya bağlı daralan alan

Haritada seçilen konuma iniş yapan oyuncu kelimenin tam manasıyla silahlı ve savunmasızdır. Oyunda kask, zırh gibi savunma ekipmanları, silah gibi saldırı ekipmanı ve bandaj, kit gibi tıbbi malzeme ekipmanları yer almaktadır. Oyuncu haritadaki seçtiği konuma iner inmez bu ekipmanları olabildiğince hızlı bir şekilde toplamaya başlamaktadır. Oyunun sonlarına doğru silah, kask, zırh, tıbbi malzeme ve hatta araç gibi ekipmanları bulmak gittikçe zorlaşmaktadır. Bu durum ise oyuncular arası rekabeti giderek arttırmaktadır. Özellikle alanın algoritma tarafından oyuncunun konumundan uzağa verildiği durumlarda araç gerçekten önem kazanır. Ayrıca tüm bu rekabete ek olarak oyunda "drop" adı verilen uçaktan haritaya atılan sandıklardan yüksek kaliteli savunma ve saldırı ekipmanları çıkmaktadır. Tıpkı oyun alanının nereye daralacağını bilmemesi gibi, bu sandıkların da oyun içerisinde nereye atılacağını da bilmemektedir. "Drop" sandığına ulaşmak kadar sandıktan sağ çıkabilmek de önemlidir. Çünkü rekabetin tavan yaptığı bu oyunda sandık çevresine pusu kurularak ekipmanları elde etmek isteyen rakipler yer almaktadır.

Kısacası oyunda amaç hem algoritma tarafından verilen mavi alanda kalmak hem kırmızı alandan kapalı mekanlardan saklanmak hem de rakipleri öldürerek hayatta kalan son kişi

olmaktır. Oyunun sonunda ise son rakip öldürüldüğünde ekranda "*Hadi yine iyisin çorba parası çıktı*"³ yazısı çıkar ve oyuncuya ilişkin istatistiki veriler yer alır. Herhangi bir kahramanlığa ya da kutsal bir göreve ilişkin anlatıya sahip olmayan oyunda Darwinci bir deyişle "*survival of the fittest*" yani en güçlü olanın hayatta kalan son kişi olmasına odaklandığı görülmüştür. *PUBG*'nin açıklamasında da şu yazmaktadır "Bu sadece bir oyun değil: Hayatta Kalma Savaşı". Ancak bahsedilen bu hayatta kalma savaşının ne uğruna olduğu meçhuldür. Oyuncular hayatta kaldıkları süreye, silahlarıyla rakiplerine verdikleri hasara ve öldürdükleri rakip sayısına göre oyunda geçerli olan bir para birimiyle ödüllendirilirler. Yani oyun içerisinde kazanılan bu para son kalan kişiye mahsus değildir. Oyun içinde kazanılan paralar aracılığıyla oyuncular ücretsiz kasa açabilme hakkına sahip olabilmektedirler. Kasanın kendisi veyahut kasa içerisinde çıkan eşyalar *Steam*'de yer alan pazarda da satılabilir. Bu kasaların içerisinde oyunda kullanılacak kıyafet, silah deseni gibi rastgele eşyalar çıkmaktadır. Ancak bu gibi eşyaların oyuna artı bir değer getirmediği bilinmelidir. Yani herhangi bir desen, kıyafet oyundaki herhangi bir ekipmanı diğerinden güçlü yapmamaktadır sadece oyuncuların gözlerine hitap eden kişiselleştirmeye yaran silah desenleri, oyuncu kıyafetleri gibi ekipmanlar olarak açıklanabilir. Rekabete dayalı bu oyunda tüm oyuncular eşit başlamaktadır ve oyunda herkesin "ücretsiz" temin ettiği silahlar aracılığıyla bir hayatta kalma savaşı konu edinilmiştir.

³ İng. Winner winner chicken dinner



Şekil 11. Oyun sonu ekran görüntüsü

PUBG Oyununun İçerdiği İdeoloji Üzerine Eleştirel Bir Çözümleme

PUBG oyununun içerdiği ideolojik yapıyı çözümlemek için anlatı ve etkileşim yapısına tarihsel, ekonomik, sosyo-kültürel bağlam içinde bakılması gereklidir. PUBG'nin üretici firması Güney Kore Merkezli *Krafton*'dur.⁴ Güney Kore'nin 1997 yılındaki ekonomik krizden kurtulmak ve ekonomisini yeniden düzenlemek için neoliberal politikaları etkin bir biçimde kullandığı bilinmektedir. Bilindiği üzere 20. yüzyılın son çeyreğinde ortaya çıkan bireye, topluma ve devlete yeni yorumlamalar getiren bir ideoloji olarak düşünülebilecek "neoliberalizm" yalnızca ekonomik alanda değil siyasal, sosyal, kültürel şeklinde sayılabilecek hayatın her alanında liberalleşmeyi beraberinde getirmiştir. 1980'li yılların başından itibaren dünyada egemen ideoloji olan neoliberalizm salt ekonomik değil, siyasi, toplumsal ve öznel bir rasyonaliteye dayanmaktadır. Yani neoliberalizm salt olarak devletleri ve ekonomileri yönetmenin bir biçimi olmamakla birlikte "bireyin yönetilmesi" ile yakından ilişkilidir. Buna göre neoliberalizm; küreselleşme ve bireyselleşme süreçlerini beraberinde getirmektedir. Küreselleşme, serbest

⁴ Şirket 2007 yılında Bluehole adıyla kurulmuştur, 2018'de ise Krafton Game Union adıyla yeniden kurulmuştur.

rekabet, bireyselleşme ilkeleri çerçevesinde inşa edilen neoliberalizm ülkelerin, toplumların ve insanların arasındaki sınırları kaldırırken tüm bunları mümkün kılabilmek için siyasi, kültürel, sosyal, ekonomik ve öznel bir rasyonalitenin üretilip yaygınlaştırılmasını savunmaktadır (Read, 2009). Foucault neoliberalizmi açıklarken liberalizm ile arasındaki ekonomik faaliyetlere odaklanış farklılığına değinir. Klasik liberalizm "mübadeleyle, değiş-tokuş" sistemine odaklanır ve piyasanın devletten bağımsız, özerk bir alan olduğu görüşü hâkimdir. Neoliberalizm ise ekonomik faaliyetlerin tanım alanını genişletmekle birlikte merkez noktasına "rekabeti" alır. Neoliberal sistemde Foucault'cu bir deyişle "homo-economicus" yani kendi çıkarlarını düşünen, kendisini ekonomi üzerinden tanımlayan özneler üretilmektedir. "*Homo economicus bir tür girişimcidir ve kendisine yatırım yapar*" (Foucault, 2015).

Günümüzün egemen ideolojilerinden biri olan neoliberalizm ile *PUBG* birlikte okunduğunda ilk olarak ortak noktası olan "rekabet" göze çarpmaktadır. En güçlü olanın hayatta kalmasını rasyonelleştiren "*survival of the fittest*" ilkesi, neoliberal rasyonalitenin rekabetçi temelini oluşturduğu gibi bu oyunun da odak noktasını oluşturmaktadır. 100 kişinin rotası belirlenmiş bir uçaktan haritada seçtikleri konuma atlayarak hızlıca ilgili ekipmanları alarak oyunun kurallarına uygun bir şekilde ayakta kalan son kişi olmaya çalıştıkları bu oyunda rekabet en önemli fenomendir.

Ayrıca neoliberal ideolojideki bireyin kendi mutluluğu ve kendi eylemlerinden sorumlu olduğu görüşünü net bir şekilde görmek mümkündür. Bireysel başarı veya başarısızlık tamamen kişisel performans ile açıklanmaktadır. *PUBG*'ye bakıldığında eğer oyuncu öldüyse bu kişinin kendi başarısızlığıdır. Eğer oyuncu sona kalarak birinci olduysa bu yine öznenin kendi başarısına atfedilir. Dahası oyuncuların silahsız olarak uçaktan "eşit" bir şekilde haritadaki konuma iniş yapma fikri neoliberal ideolojideki "fırsat eşitliği" ve "piyasadaki eşit rekabet" ilkesiyle bağdaşmaktadır. Oyundaki karakterler insana benzemektedir ancak insani tüm özelliklerinden arınmış kişisel çıkarları peşinde koşan "rasyonel insan" olarak tanımlanabilir. Neoliberal düzendeki yönetmeden yönetmiş gibi görünüm bu oyunda da yer almaktadır. Oyunculara oyunda "özgür" oldukları söylene de aslında oyunun kuralları içinde kaldığı sürece "özgür"dürler. Oyunun kuralları bellidir: "Rakipleri öldür, algoritmanın belirlediği alanda kal, son kalan ol" şeklinde özetlenebilir. Yani çelişkili bir şekilde bu "özgürlük yanılsaması" olarak nitelendirilebilir. Aslında oyuncular birbirleriyle rekabet eden stratejiler arasından seçim yapma özgürlüğüne sahiptir. Tıpkı neoliberal ideolojideki gibi piyasanın özgür olma halinin, yönetimselliğin dışında kalan bir özgürlük şekli olmadığı gibi *PUBG*'de de özgürlükler aslında kazanmak için uygulanan rekabet stratejisinin bütünüleyici bir parçasıdır.

Ayrıca oyuncular hem bireysel oyunlarında hem de takım halinde oynadıkları oyunlarda "en çok rakip öldüren, sandıktaki yüksek kaliteli ekipmana sahip olan ve tabii ki sona kalan en

güçlü kişi" olmayı arzu ederler. Yani bireysel veya takım fark etmeden kendi çıkarını düşünen oyuncuların bu davranışını Brown'ın ifadesiyle (2005, s. 43) "*neoliberal örnek vatandaş çeşitli toplumsal, siyasi ve ekonomik seçenekler karşısında kendi yararına strateji oluşturan vatandaş*" görüşü içinde ele almak mümkündür. Kolektif çözümler yerine bireyler kendi çıkarlarının peşinden giden ve rasyonel davranan bireysellikler yer alır. Bu adadan kolektif olarak örgütlenmiş bir grubun kurtulma fikri baştan reddedilir çünkü oyunun kurallarına göre yalnızca "en güçlü" "en hırslı" ve "en rasyonel" özne kurtulmaktadır. Ayrıca oyunda yardımlaşmaya veya ittifaka yer yoktur bu kural ihlali sayılmaktadır. Oyundaki bu görüş doğrultusunda Brown'ın (2005, s. 43) "*neoliberal örnek vatandaş... diğerleriyle birlikte bu seçenekleri değiştirme ya da örgütleme çabasına giren vatandaş değil*" sözü bu çalışmada incelenen PUBG oyunundaki ve dolaylı yoldan neoliberal ideolojideki öznelerden istenen davranış en iyi şekilde anlatılmaktadır. Herkesin birbirinin kurdu olduğu ve herkesin hayatta kalmak adına bencil olduğu bu oyunda "kazanmak için her yol mübah"tır. Sonuç olarak söylenebilir ki günümüzün egemen ideolojisi olan neoliberalizmin küresel pazarda oldukça popüler olan bu PUBG oyunu üzerinden geniş kitlelere ideolojisini yaydığını söylemek mümkündür. Oyuncular bu oyunu oynarken farkında olmadan neoliberal düzenin istediği özne davranış"larını öğrenerek içselleştirebilmektedir.

Özetle, çalışmadan elde edilen bulgulara göre PUBG'nin neoliberal ideolojiyle oldukça paralel görüşlere yer verdiği ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla PUBG'deki anlatı ile günümüzün egemen ideolojisi neoliberalizm arasındaki benzerlikler bu bağlamda ele alındığında şaşırtıcı olmamaktadır.

Sonuç

Bu çalışmada günümüzün küresel pazarında oldukça büyük bir payı olan dijital oyunlar, ideolojik temayüllerin taşıyıcısı olan medya aracı olarak konumlandırılarak anlatı ve etkileşim yapısında gömülü olan ideolojileri ortaya çıkartmak amaçlanmıştır. Çalışmanın sahip olduğu bu amaç doğrultusunda 2017 yılında çıkan ve 2019 yılında tüm zamanların en çok oynanan oyunları listesine giren PUBG örneği üzerinden tartışılmıştır.

Çalışmada öncelikle kavramsal çerçevenin çizilmesi adına ideoloji ve dijital oyun kavramları üzerine tarihsel bir değerlendirme yapılmıştır. Buna göre kavram ilk olarak "fikir bilimi" anlamında kullanılırken tarihsel süreç içerisinde kavrama karşı olumsuz tanımlamalar yapılmıştır. Üzerine ortak bir uzlaş bulunmayan kavram yalın bir deyişle "siyasal, toplumsal bir öğreti oluşturan, bir hükümetin, siyasi partinin veya toplum içerisinde yer alan bir sınıfın diğerlerinin davranışlarına yön vermek için oluşturduğu politik, hukuksal, bilimsel, felsefi, dinsel, ahlaki ve estetik düşünceler bütünü" olarak tanımlanabilir. Tarihsel perspektifte ele alındığında Soğuk Savaş ile birlikte ortaya çıkan dijital oyunlar, 1970'li yıllarda endüstriyel bir alana dönüşmüştür.

Bu dönemden itibaren küresel pazardaki payını arttıran dijital oyunlar, pazarı elinde bulunduran oligopol oluşturan oyun şirketleri tarafından hâkim kültürün ve egemen ideolojilerin yaygınlaştırılmasında kullanılan önemli bir medya aracı haline gelmiştir. Bireyler tarafından gündelik hayatta boş zamanları değerlendirme, eğlenme, stres atma gibi aktiviteler için tercih edilen dijital oyunların içerisinde -en düşük seviyede anlatisallığa sahip bir oyunda dahi- belirli bir ideolojiye ilişkin görüşler yer almaktadır.

Çalışmanın esas araştırmasını oluşturan ideolojik temayüllerin oluşumunda bir medya aracı olarak dijital oyunlar konusu *PUBG* oyunu üzerinden sosyo-politik bağlam içerisinde yer alan egemen ideoloji göz önünde bulundurularak ludo-narratolojik bir yaklaşımla eleştirel söylem analizi yöntemi uygulanmıştır. Bu çalışmada eleştirel söylemsel çözümleme yönteminin sınırları yeni medya ortamı için genişletilerek dijital oyunların görsel-ışitsel anlatisını çözümleyen bir yöntem olarak kullanılmıştır. Çalışmadan elde edilen bulgulara göre *PUBG* ile neoliberal ideoloji arasında oldukça paralellik olduğu tespit edilmiştir. Oyunun üretici firması olan *Krafton*'un Güney Kore merkezli bir firma olduğu ve Güney Kore'nin ekonomik krizden kurtulmak için neoliberal politikaları etkin bir biçimde uyguladığı düşünülürse elbette ki bu ideolojinin oyundaki yansıması şaşırtıcı olmamaktadır. Oyunun amacı 100 kişinin (en fazla 100) bir adaya düştüğü, oyuncuların gerekli ekipmanları olabildiğince hızlı şekilde alarak rakiplerini öldürerek hayatta kalan son kişi olmak olarak özetlenebilir. Bütün oyunculara savunmasız ve teçhizatsız haritaya inişinde aslında neoliberal ideolojideki gibi bir "fırsat eşitliği" vurgusu yer alır. Aynı zamanda oyundaki odak nokta "rekabet"tir. Bireysel başarı ve kişisel performansla açıklanmaktadır. Yani oyuncu oyun içerisinde ölüyorsa bu onun eşit fırsatları değerlendiremeyişinden doğan kendi başarısızlığıdır. Dolayısıyla başarısızlığın bireye atfedildiği görülmektedir. Oyunun kuralları daha önceden belirlenmiştir: "Rakipleri öldür, algoritmanın belirlediği alanda kal, son kalan ol" şeklinde özetlenebilir. Bu kurallar içerisinde kendilerini "özgür" sanan oyuncular hayatta kalma için kendi çıkarlarını hesap etmektedirler, bencil olmaktadır ve kimseye güvenmemektedirler. Bu adadan kolektif olarak örgütlenmiş bir grubun kurtulma fikri baştan reddedilir çünkü oyunun kurallarına göre yalnızca "en güçlü" "en hırslı" ve "en rasyonel" seçimlerde bulunabilen özne kurtulmaktadır.

Sonuç olarak *PUBG*'nin sahip olduğu ve oyunculara empoze ettiği düşünme biçiminin neoliberal ideolojiyle büyük oranla benzerlik gösterdiği söylenebilir. Gelecek çalışmalarda ise *PUBG* oyuncularının bu ideolojiyi ne şekilde alımladıklarına ilişkin araştırmalar yapılabilir.

KAYNAKÇA

- ADORNO, T. W., & HORKHEIMER, M. (2010). *Aydınlanmanın Diyalektiği*. N. Ülner, E. (N. Ülner, & E. Öztarhan Karadoğan, Çev.) İstanbul: Kabalıcı.
- ALTHUSSER, L. (2014). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- ANKARA KALKINMA AJANSI. (2019). *Dijital Oyun Sektörü Raporu*. Erişim Tarihi: 09.05.2020, <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARY.pdf>
- BAUDRILLARD, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*. İstanbul: Doğu Batı Yayınları.
- BOGOST, I. (2006). *Unit Operations*. MIT Press.
- BOGOST, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, Londra: The MIT Press.
- BROWN, W. (2005). *Neoliberalism and the End of Liberal Democracy*. B. Wendy içinde, *Edgework: Critical Essays on Knowledge and Politics*. Princeton, NJ: Princeton University.
- CANSEVER, A. B. (2021). *Dijital Oyunlarda Biyopolitik Söylem ve Anlatı: "The Sims 4" Örneği* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Halkla İlişkiler ABD Kişilerarası İletişim Bilim Dalı, İstanbul.
- COWARD, R., & ELLIS, J. (1985). *Dil ve Maddecilik-Semiyolojideki Gelişmeler ve Özne Teorisi*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- DEBORD, G. (2006). *Gösteri Toplumu*. (A. E. Taşkent, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- DIJK, V. T. (1998). *Ideology: A Multidisciplinary Approach*. Londra: Sage Publications.
- EAGLETON, T. (2005). *İdeoloji*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- ELMER-DEWITT, P. (1993, Eylül 27). *The Amazing Video-game Boom*. Erişim Tarihi: 31.10.2021, <http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,979289,00.html>
- ERBOY, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Adnan Menders Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- EVREN, F. B. (2017). *Dijital Oyunlarda İdeolojinin Sunumu: GTA IV Örneği*. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication -TOJDAC*, 7(2). doi:10.7456/10702100/010
- FISKE, J. (2003). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. (S. İrvan, Çev.) Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- FOUCAULT, M. (2015). *Biyopolitikanın Doğuşu*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

FRASCA, G. (2003). Ludologist Love Stories, Too: Notes From A Debate That Never Took Place. *DiGRA 2003*(2).

FRIEDMAN, T. (1999). Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space. M. S. Greg içinde, *On a Silver Platter: CD-Roms and The Promises of a New Technology* (s. 130-150). NY: New York University Press.

GAMINGSCAN. (2021). *Gaming Industry Statistics, Trends & Data*. Erişim Tarihi: 25.10.2021, <https://www.gamingscan.com/gaming-statistics/>

GRAMSCI, A. (1978). *Selections from Political Writings, 1921-1926*,. (Q. Hoare, Dü.) New York: International Publishers.

HALL, S. (2005). Kültür, Medya ve İdeolojik Etki. *Medya, İktidar, İdeoloji*. içinde Ankara: Bilim ve Sanat Yayınevi.

HAWKES, D. (1996). *Ideology*. Londra: Routledge.

WORLD NET DAILY (03.03.2003). *Hezbollah's new computer game*. Erişim Tarihi: 10.03.2021, http://www.wnd.com/news/article.asp?ARTICLE_ID=31323

KALAYCI, B., & ULUSAL, D. (2018). Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi. *Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 1 (2), 36-42.

KIZILKAYA, E. (2010). *Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Genel Gazetecilik Bölümü, İstanbul.

LEONARD, D. (2003). Live in your world, play in ours: Race, video games, and consuming the other. *SIMILE Studies in Media & Information Literacy Education*, 3(4), 1-9. doi:10.3138/sim.3.4.002

LI, Z. (2004). *The Potential of America's Army as Civilian Public Sphere*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.

LICHTEIM, G. (1967). *The Concept of Ideology and Other Essays*. New York: Vintage.

LULL, J. (2001). *Medya, İletişim, Kültür*. (N. Güngör, Çev.) Ankara: Vadi Yayınları.

MANNHEIM, K. (1997). *Ideology and Utopia, Collected Works Volume One*. Londra: Routledge.

MARX, K. (1977). *A Critique of Political Economy*,. (B. Fowkes, Çev.) New York: Vintage Books.

Ayten Bengisu Cansever, "İdeolojik Temayüllerin Yeniden Üreticisi Olarak Dijital Oyunlar Üzerine Bir İnceleme: "PUBG Örneği", **ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi**, 1 (2), Aralık 2021, ss. 291-318.

MARX, K., & ENGELS, F. (1992). *Alman İdeolojisi*. (S. Belli, Çev.). Ankara: Sol Yayınları.

MURRAY, H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. NY: Free Press.

OSKAY, Ü. (1980). Popüler Kültür Açısından 'İdeoloji' Kavramına İlişkin Yeni Yaklaşımlar. *A.Ü. SBF Dergisi*, 34(1-4), 197-254.

READ, J. (2009). A Genealogy of Homo-Economicus: Neoliberalism and the Production of Subjectivity. *Foucault Studies*, 25-36.

SAYILGAN, Ö. (2017). Dijital Oyunlarda Savaş Anlatısı ve Muhalif Bir Öznellik Biçimi Olarak "Kurbanı Oynamak": This War Of Mine. *Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 4(2), 374-395.

SICART, M. (2003). Family Values: Ideology, computer games and the sims. *DIGRA 2003 Conference*.

STAHL, R. (2010). *Savaş Oyunları A.Ş.* İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

TANDAÇGÜNEŞ KAHRAMAN, N., & SOYDAŞ, N. (2020). Gündelik Hayatta Benlik Sunumunun Dijital Oyunlar Üzerinden İncelenmesi "The Sims4 Oyunu Örneği". *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, 235-252. doi:10.21733/ibad.673440