

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**KENTSEL TASARIMDA TOPLUM KATILIMINA YÖNELİK
DİJİTAL ARAÇLARIN KULLANIMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Araf Öykü TÜRKEN

Kentsel Tasarım Anabilim Dalı

Kentsel Tasarım Programı

Temmuz 2020

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**KENTSEL TASARIMDA TOPLUM KATILIMINA YÖNELİK
DİJİTAL ARAÇLARIN KULLANIMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Araf Öykü TÜRKEN
(519171001)**

Kentsel Tasarım Anabilim Dalı

Kentsel Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Engin Eyüp EYUBOĞLU

Temmuz 2020

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 519171001 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi Araf Öykü TÜRKEN, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “KENTSEL TASARIMDA TOPLUM KATILIMINA YÖNELİK DİJİTAL ARAÇLARIN KULLANIMI” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Doç. Dr. Engin Eyüp EYUBOĞLU**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Prof. Dr. Özlem ÖZÇEVİK**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Senem KOZAMAN
Yıldız Teknik Üniversitesi

Teslim Tarihi : **11 Haziran 2020**
Savunma Tarihi : **7 Temmuz 2020**





Dedeme,



ÖNSÖZ

Tez çalışması boyunca fikirleri, desteği ve özverisiyle her zaman yanımda olan danışmanım Doç. Dr. Engin Eyüp EYUBOĞLU'na, tüm bu süreçte sevgi ve sabır gösteren sevgili annem Havva KURTOĞLU, özlemle andığım dedem Mustafa KURTOĞLU, değerli arkadaşlarım Elif Ezgi ÖZALP ve Hilal Büşra AYDIN'a, kritik ve önerileriyle çalışmayı geliştirmeme destek olan yüksek lisans arkadaşlarım ve meslektaşlarıma teşekkürlerimi sunarım.

Temmuz 2020

Araf Öykü TÜRKEN
Mimar



İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ	vii
İÇİNDEKİLER	ix
KISALTMALAR.....	xiii
ÇİZELGE LİSTESİ	xv
ŞEKİL LİSTESİ	xvii
ÖZET	xix
SUMMARY	xxiii
1. GİRİŞ	1
1.1 Problemin Tanımlanması	1
1.2 Araştırma Soruları.....	2
1.3 Çalışmanın Amacı.....	2
1.4 Çalışmanın Kapsamı	3
1.5 Çalışmanın Yöntemi	3
2. KATILIMA İLİŞKİN KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	7
2.1 Demokrasi, Temsil ve Katılım Olgusu Hakkında.....	7
2.2 Şehir Hakkı ve Yurttaş Katılımının Ortaya Çıkışı.....	8
2.3 Tasarım ve Planlamaya Katılımın Tarihsel Süreçte Gelişimi	10
2.4 Katılımcı Süreçler ve Yaklaşımlar.....	13
2.4.1 Katılım basamakları	14
2.4.2 Katılım yöntem ve teknikleri.....	18
2.4.3 Katılımcı sürecin aktörleri ve ilişkili kavramlar	20
2.4.4 Katılımın avantaj ve dezavantajları.....	23
2.5 Dijitalleşme, Ağ Toplumu ve E-demokrasi.....	24
2.6 Kentsel Tasarım ve Planlamada E-Katılım Süreçleri ve Yaklaşımları	29
2.6.1 E-Katılım basamakları.....	32
2.6.2 E-Katılım yöntem ve araçları	36
2.6.3 E-Katılımın paydaşları ve ilişkili kavramlar	38
2.6.4 E-katılımla ilişkileri üzerinden kent konseptleri.....	41
2.6.4.1 Sürdürülebilirlik, katılım ve e-katılım ilişkisi.....	41
2.6.4.2 Akıllı şehir, yurttaş, yönetim ve e-katılım	44
2.6.4.3 Duyarlı şehir ve yurttaşın tasarımı bilimi	48
2.6.5 E-katılımla ilişkili kullanılan teknolojiler ve uygulamalar.....	52
2.6.5.1 Bilgi iletişim teknolojileri(İCT)’nin gelişimi ve kullanımı	52
2.6.5.2 Planlama ve karar destek sistemlerinin gelişimi	55
2.6.5.3 Coğrafi bilgi sistemlerinin toplum katılımına yönelik kullanımı	58
2.6.5.4 Oyunlaştırma ve e-katılımın entegrasyonu.....	64
2.6.6 Farklı dijital cihazların gelişimi ve e-katılım	66
2.6.7 E-katılım değerlendirme kriterleri	70
2.6.8 E-katılımın avantaj & dezavantajları	73
2.7 Bölüm Değerlendirmesi/ E-katılım Modeli Oluşturmaya Yönelik Çıkarımlar	74

3. TÜRKİYE’DE TASARIM VE PLANLAMA SÜREÇLERİNE KATILIM ...	77
3.1 Kentsel Tasarımın Planlama Sistemimiz İçindeki Yeri.....	77
3.2 Kentsel Tasarıma İlişkin Güncel Söylem ve Uygulamalar.....	78
3.3 Türkiye’de Katılım	80
3.3.1 Yasal ve yönetsel yapı	82
3.3.2 Yerel yönetim ve katılım	84
3.3.3 Sivil toplum ve katılım	86
3.3.4 Özel sektör ve katılım.....	88
3.4 Yerelde Dijitalleşme ve E-Katılım	89
3.4.1 Türkiye’de dijital teknolojilere erişim ve kullanım durumları.....	89
3.4.2 Yerel yönetimlerde e-katılım pratikleri	91
4. DİJİTAL KATILIMA YÖNELİK UYGULAMALARIN KARŞILAŞTIRMALI ANALİZİ	93
4.1 Değerlendirme Kriterleri.....	93
4.2 Uluslararası Örnek Uygulamalar.....	95
4.2.1 MetroQuest.....	96
4.2.2 CityPlanner online	98
4.2.3 Web tabanlı katılımcı kentsel planlama (WPUP).....	100
4.2.4 Mindmixer.....	102
4.2.5 Community plan it.....	104
4.2.6 Change by us	106
4.2.7 Maptionnaire	108
4.2.8 Block by block.....	110
4.2.9 Textizen.....	112
4.2.10 Changify.....	114
4.2.11 CommonPlace	116
4.2.12 ArkiCity	118
4.2.13 Change explorer.....	120
4.2.14 B3 / Design your marketplace.....	122
4.2.15 Unlimited cities DIY.....	124
4.2.16 Qua-Kit.....	126
4.2.17 U-CODE / Akıllı kampüs tasarımı Sangerhausen	128
4.2.18 CitySwipe Santa Monica.....	130
4.2.19 Decide Madrid.....	132
4.2.20 Urban pinboard.....	134
4.3 Türkiye Örnek Uygulamalar	137
4.3.1 Ben başkan olsaydım?	138
4.3.2 Şehirsizin / Akıllı şehirler platformu	140
4.3.3 Akıllı Şehir Bursa.....	142
4.3.4 Anlat Kadıköy	144
4.3.5 İstanbul Senin.....	146
4.3.6 Akıllı Şehirler Ekosistemi	148
4.3.7 Şehrim için yap!	150
4.3.8 Block by block Seferihisar yaz kamp alanı tasarım atölyesi	152
4.3.9 Bizİzmir	154
4.3.10 Muratpaşa Komşu Meclisi	156
4.3.11 Karar Sizin	158
4.4 Bölüm Değerlendirmesi.....	160

5. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	171
5.1 Genel Değerlendirme	171
5.2 Yerel Model Geliştirilmesine Yönelik Öneriler	174
6. KAYNAKLAR.....	179
EKLER	189
ÖZGEÇMİŞ.....	190





KISALTMALAR

APA	: American Planning Association
DEMO-Net	: The Democracy Network
DSS	: Decision Support Systems
DPT	: Devlet Planlama Teşkilatı
GIS	: Geographical Information Systems
IAP2	: International Association for Public Participation
ICT	: Information and Communication Technologies
OECD	: Organization for Economic Cooperation and Development
POE	: Post Occupancy Evaluation
PPGIS	: Public Participatory Geographical Information Systems
PSS	: Planning Support Systems
SDSS	: Spatial Decision Support Systems
STK	: Sivil Toplum Kuruluşu
TÜİK	: Türkiye İstatistik Kurumu
UN	: United Nations
WPUP	: Web Based Participatory Urban Planning



ÇİZELGE LİSTESİ

Sayfa

Çizelge 2.1 : Katılım Süreçlerinde Kullanılan Teknikler (Creighton, 2005).....	18
Çizelge 2.2 : Katılım Methodları (Sanoff, 2000)	19
Çizelge 2.3 : Katılımın Avantaj ve Dezavantajları	24
Çizelge 2.4 : E-demokrasiye yönelik anahtar kavramlar (Macintosh, 2004)	28
Çizelge 2.5 : E-Method Rehberi (Kubicek, 2010) (Aichholzer, ve diğerleri, 2008) (Fraser, ve diğerleri, 2006).....	37
Çizelge 2.6 : Sürdürülebilir Kalkınma ve Katılımla İlişki Maddeler (European Commission, 2019), (United Nations), (United Nations, 2015), (United Nations, 1972)	42
Çizelge 2.7 : Coğrafi Bilgi Sistemlerinin Gelişimi (Ganapati, 2010)	59
Çizelge 2.8 : Oyun Tasarım Unsurlarının Seviyeleri (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011).....	64
Çizelge 2.9 : Oyunlaştırılmış Katılım Süreçlerinde Bulunan Oyun Unsurlarının İncelenmesi (Thiel ve diğ. 2016, s. 44-45).....	66
Çizelge 2.10 : İnternet ve Mobil Araçların Kullanım İstatistikleri (wearesocial, 2019)	67
Çizelge 2.11 : Teknoloji Tabanlı E-katılım Kullanım Platformları (Johansen & Pedersen, 2019, s. 45)	68
Çizelge 2.12 : E-katılım Değerlendirme Tasarımı (Macintosh & Whyte, 2008).....	71
Çizelge 2.13 : E-katılım Platformlarının Değerlendirilme Kriterleri	72
Çizelge 2.14 : E-katılımın Avantaj ve Dezavantajları.....	73
Çizelge 3.1 : Türkiye'de Planlama ve Tasarımda Ölçek/ Araç İlişkisi.....	78
Çizelge 3.2 : Türkiye'de Kentsel Tasarımın Faaliyet ve Kapsamı (T.C Çevre ve Şehircilik Bakanlığı, 2016).....	79
Çizelge 3.3 : Türkiye'de Katılımın Yasal Çerçevesi (Esengil, 2010) (Ruige, Üskent, & Micka, 2014).....	83
Çizelge 3.4 : Yerel Yönetimler Katılım Mekanizmaları Hakkında (Akay, 2016)....	85
Çizelge 3.5 : Türkiye'de STK'lara Genel Bakış (Tekeli, 2017, s. 166-168)	86
Çizelge 3.6 : Türkiye İnternete Erişim ve Dijital Araç Kullanım Verileri (Türkiye İstatistik Kurumu, 2019) (wearesocial, 2019)	90
Çizelge 3.7 : Türkiye Kamu Kuruluşlarıyla Etkileşimde İnternet Kullanım Oranları (Türkiye İstatistik Kurumu, 2019).....	90
Çizelge 4.1 : Dijital Katılım Platformlarının Değerlendirilme Parametreleri	94
Çizelge 4.2 : Uluslararası Örneklerin Listesi	95
Çizelge 4.3 : Metroquest İnceleme Föyü.....	96
Çizelge 4.4 : City Planner Online İnceleme Föyü.....	98
Çizelge 4.5 : WPUP İnceleme Föyü.....	100
Çizelge 4.6 : Mindmixer İnceleme Föyü.....	102
Çizelge 4.7 : Community Plan It İnceleme Föyü.....	104

Çizelge 4.8 : Change By Us İnceleme Föyü.....	106
Çizelge 4.9 : Maptionnaire İnceleme Föyü	108
Çizelge 4.10 : Block by Block İnceleme Föyü.....	110
Çizelge 4.11 : Textizen İnceleme Föyü.....	112
Çizelge 4.12 : Changify İnceleme Föyü.....	114
Çizelge 4.13 : CommonPlace İnceleme Föyü	116
Çizelge 4.14 : ArkiCity İnceleme Föyü	118
Çizelge 4.15 : Change Explorer İnceleme Föyü.....	120
Çizelge 4.16 : B3 Design Your Marketplace İnceleme Föyü.....	122
Çizelge 4.17 : Unlimited Cities DIY İnceleme Föyü.....	124
Çizelge 4.18 : Qua-kit İnceleme Föyü	126
Çizelge 4.19 : U-CODE / Akıllı Kampüs Tasarımı Sangerhausen İnceleme Föyü.	128
Çizelge 4.20 : City Swipe Santa Monica İnceleme Föyü.....	130
Çizelge 4.21 : DecideMadrid İnceleme Föyü.....	132
Çizelge 4.22 : Urban Pinboard İnceleme Föyü.....	134
Çizelge 4.23 : Ulusal Örneklerin Listesi	137
Çizelge 4.24 : Ben Başkan Olsaydım İnceleme Föyü.....	138
Çizelge 4.25 : Şehir Sizin Platformu İnceleme Föyü.....	140
Çizelge 4.26 : Akıllı Şehir Bursa İnceleme Föyü.....	142
Çizelge 4.27 : Anlat Kadıköy İnceleme Föyü	144
Çizelge 4.28 : İstanbul Senin İnceleme Föyü.....	146
Çizelge 4.29 : Akıllı Şehirler İnceleme Föyü.....	148
Çizelge 4.30 : Şehrim için yap! İnceleme Föyü	150
Çizelge 4.31 : Seferihisar Yaz Kamp Alanı Tasarım Atölyesi İnceleme Föyü.....	152
Çizelge 4.32 : Bizİzmir İnceleme Föyü	154
Çizelge 4.33 : Komşu Meclisi İnceleme Föyü	156
Çizelge 4.34 : Karar Sizin İnceleme Föyü	158
Çizelge A.1 : Uygulama İnceleme Kayıtları	189

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.1 : Çalışmaya Yönelik Süreç Tasarımı	4
Şekil 1.2 : Çalışmanın Yöntemi	5
Şekil 2.1 : Planlamaya katılımın tarihsel süreçte gelişimi	10
Şekil 2.2 : Planlamada toplum katılımı aşamaları (Creighton, 2005)	13
Şekil 2.3 : Katılım basamakları (Arnstein, 1969)	15
Şekil 2.4 : Katılım Tekerleği (Davidson, 1998)	16
Şekil 2.5 : Katılım Spektrumu (IAP2, 2007)	17
Şekil 2.6 : Katılımcı Süreci Etkileyen Aktörler (Martín, 2014)	20
Şekil 2.7 : Paydaş Tipolojileri (Creighton, 2005)	20
Şekil 2.8 : Katılımla İlişkili Kavramlar	21
Şekil 2.9 : E-demokrasiye Yönelik Engeller (Coleman & Norris, 2005)	27
Şekil 2.10 : E-katılımın Kentsel Planlamadaki Bağlamı (Kubicek, 2010, s. 171)	29
Şekil 2.11 : E-katılım, Planlama ve E-demokrasi ilişkisi	31
Şekil 2.12 : E-katılım Seviyeleri (Macintosh 2004; OECD, 2001)	32
Şekil 2.13 : E-katılım Basamakları (Carver, 2001; After Smith 2001)	33
Şekil 2.14 : E-katılım Basamakları (Kingston, 2002)	33
Şekil 2.15 : Arttırılmış E-katılım Basamakları (Hudson-Smith, Evans, Batty, & Batty, 2002)	34
Şekil 2.16 : E-katılım Basamakları (Krabina, 2016)	35
Şekil 2.17 : E-katılımın Kilit Paydaşları (Kassen, 2018)	38
Şekil 2.18 : E-katılım Kilit Aktörlerin İlişkisel Şeması (Kassen, 2018)	39
Şekil 2.19 : Akıllı Kentin Bileşenleri (Giffinger, ve diğerleri, 2007)	45
Şekil 2.20 : E-yönetişim bağlamında akıllı şehirlerin fayda ve zorlukları (Chauhan & Agarwal, 2017)	46
Şekil 2.21 : Tasarım Araştırmalarında Yeni Methodlar (Sanders, 2008) akt. (Mueller, Lu, Chirkin, Klein, & Schmitt, 2018)	51
Şekil 2.22 : ICT'nin Gelişim Süreci (Ramasubramanian, 2010) (Kırpık, 2017)	53
Şekil 2.23 : Planlama ve bilgi iletişim teknolojilerinin entegre gelişme süreçleri (Klosterman R. E., 1997)	55
Şekil 2.24 : Coğrafi Mekansal Çerçeve E-katılım (Atzmanstorfer & Blaschke, 2013)	56
Şekil 2.25 : PPGIS sınıflandırmaları (Barndt, 2002; Hyde, Sheng ve Liu, 2004 akt. (Atilla, 2009)	60
Şekil 2.26 : GIS, katılım ve internet ilişkisi (Tanga & Waters, 2005)	60
Şekil 2.27 : PPGIS Uygulamalarına Yönelik Kavramsal Çerçeve (Sieber, 2006)	62
Şekil 2.28 : Katılımcı Uygulamaların Tipolojisi (Ertiö, 2018, s. 50)	69
Şekil 3.1 : Türkiye Planlama Sistemi (Esengil, 2010, s. 92)	77
Şekil 3.2 : Sivil Toplum ve Katılımla İlişkili Örnekler	87
Şekil 3.3 : Belediyelerin 'Kullanıcı Odaklı' Web/Mobil Arayüz Örnekleri	91
Şekil 3.4 : Yerel Yönetimlerin Online Anket Örnekleri	92

Şekil 4.1 : Örneklerin Uygulama Tipoloji Dağılımı	160
Şekil 4.2 : Uygulama Tipolojilerinin Karşılaştırması	161
Şekil 4.3 : Uygulama Alanlarının Ölçeği	161
Şekil 4.4 : Örneklerin Uygulama Platformlarının Dağılımı	162
Şekil 4.5 : Uygulama Platformlarının Karşılaştırması	162
Şekil 4.6 : Uygulamaların Kent Modelleriyle İlişkisi	163
Şekil 4.7 : Uygulamaların Proje ve Yöntem Odaklarının Karşılaştırması	163
Şekil 4.8 : Uygulamaların Bilgi Akış Yönlerinin Karşılaştırılması	164
Şekil 4.9 : Uygulamaların Katılım Yöntemlerine Göre Karşılaştırması	165
Şekil 4.10 : Örneklerin Katılım Basamaklarının Dağılımı	165
Şekil 4.11 : Uygulamaların Katılım Basamaklarının Karşılaştırması	166
Şekil 4.12 : Örneklerin Katılım Motivasyonlarının Dağılımı	166
Şekil 4.13 : Uygulamalarda Oyun Unsurlarının Motivasyon Amaçlı Kullanımı	167
Şekil 4.14 : Uygulamaların Geribildirim İlişkilerinin Karşılaştırılması	167
Şekil 4.15 : Örneklerin Erişim Durumları	168
Şekil 4.16 : Örneklerin Gizlilik Politikaları ve Kullanım Koşulları Hakkında	168
Şekil 4.17 : Uygulamaların Sistem Ücretlendirmelerinin Karşılaştırması	169
Şekil 4.18 : Örneklerde Amaca Yönelik Arayüz Tasarımı	169
Şekil 4.19 : Örneklerin Süreç Çıktılarının Paylaşımı	170
Şekil 4.20 : Uygulamaların Analiz Verilerinin Dağılım	170
Şekil 5.1 : E-katılım Süreçlerinde Kullanılabilecek Bazı Teknolojiler	175
Şekil 5.2 : E-katılımla Entegre Kullanılabilecek Araçlar	176
Şekil 5.3 : Analiz Süreçlerinin Şeffaflığına Yönelik	177

KENTSEL TASARIMDA TOPLUM KATILIMINA YÖNELİK DİJİTAL ARAÇLARIN KULLANIMI

ÖZET

Katılım olgusu sıklıkla demokrasi kavramıyla kullanılmakla birlikte, kentsel karar alma süreçlerine yurttaşın dahil edilmesi Antik Yunan'a kadar uzanır. Tasarım ve planlama süreçlerinde katılımın bir yaklaşım olarak benimsenmesi ise 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren gittikçe yaygınlaşmıştır. Demokratik, çoğulcu, geçişken, iletişimsel planlama modellerinin ortaya çıkışı, ikinci dünya savaşı sonrası toplu konutlarda yaşanan problemler, kent hakkı kavramı ve getirdiği çağırışlar, yurttaşların kentsel mekandaki aktif rollerini vurgulayan Jacobs, Sanoff gibi uzmanların fikirleriyle birlikte "katılım" mekânsal üretim süreçlerinde gittikçe güçlenen bir yaklaşım olarak kullanılmıştır. Bu doğrultuda Arnstein'in (1969) katılım basamağı öncü olmak üzere, yurttaş yetkilendirmesine bağlı olarak farklı katılım seviyelerinin tanımlandığı birçok skala ve yöntem ortaya konmuştur. Ancak bu uygulamaların birçoğu zaman alıcı ve maliyetlidir, katılım seviyesini arttırmak, aktörler arası uzlaşmayı sağlamak oldukça zordur.

90'lı yıllardan itibaren ise bilgi iletişim teknolojileri, coğrafi bilgi sistemleri gibi teknolojik gelişmeler hız kazanmış, planlama ve tasarım süreçleri de dijital gelişmelerin etkisiyle evrilmiştir. Toplumsal yaşam biçimimiz üzerinde kalıcı etkisi olan bu teknolojiler, ağ toplumunu yaratmış, yeni gündelik yaşam alışkanlıkları oluşturarak, bireylerin kendilerini ifade edip birbirleriyle iletişime geçebilecekleri, zaman ve mekan bağımsızlığı sağlayan sanal ortamlar inşa etmiştir. Dijital teknolojilerin kentte kullanımının artmasıyla birlikte veri odaklı kent modelleri ortaya çıkmaya başlamıştır. Sürdürülebilir, dijital, akıllı, duyarlı kent gibi modeller, büyük veri ve kitle kaynak araştırmaları üzerinden insan ve kent etkileşimini yeniden tanımlamışlardır. Kaçınılmaz olarak planlama ve tasarımda toplum katılımı süreçleri de bu gelişmelerle birlikte dönüşüm geçirmiş, e-demokrasi, e-yönetişim, e-katılım gibi yurttaş ve yönetimler arasındaki ilişkiyi teknoloji üzerinden kurgulayan yeni dinamikler oluşmuştur. Aktörler arası iletişimde teknolojinin araç olarak kullanılmaya başlanmasıyla, geleneksel katılım yöntemlerinin yanı sıra, blog, podcast, online tartışma forumları, e-oylama, e-panel, dijital karar alma oyunları, gis araçları vb. yeni yöntemler yaygınlaşmıştır. 2000'li yıllarda ise akıllı telefon, tablet ve giyilebilir teknolojinin kullanımının artması, e-katılım süreçlerinden m-katılıma (mobil katılım) doğru bir ilerlemeye sebep olmuş, katılımcı planlama uygulamaları, yurttaş uygulamaları, sivil katılım uygulamaları vb. isimlerle anılan mobil uygulamalar üzerinden yurttaş, yerel yönetim ve diğer paydaşlar arasında bilgi alışverişine olanak tanıyan platformlar gelişmiştir. Akıllı yönetişim, yurttaşın tasarım bilimi gibi konseptlerle birlikte ise kalabalığın yaratıcı katılımı göz önünde bulundurularak, uzman olmayan kişilerin mekânsal üretim süreçlerinde aktifleştirilmesine odaklanılmıştır. Web tabanlı, mobil ya da hibrit olarak kullanılabilen bu arayüzler ilgisiz yurttaşları katılım süreçlerine dahil etme, bilgi verirken veri toplama, açık kaynak kullanımı gibi avantajlara sahip olup, katılımcı süreçler için katalizör görevi üstlenirler.

Ülkemizde katılım ve e-katılıma ilişkin süreç incelendiğinde görülür ki, yasal ve yönetsel olarak katılımı destekleyici unsurlar planlama ve kentsel tasarım süreçlerinde var olmakla birlikte, pratikte yurttaş yetkilendirmesine izin veren örnekler oldukça azdır. Planlama ve tasarımda yurttaş katılımına odaklanan faaliyetler çoğunlukla tokenizm seviyesinde şekillenmiş olup, yerel yönetim ve sivil toplum ağırlıklı olarak yürütülmektedir. E-katılım bağlamında gerçekleştirilen uygulamalar ise, sıklıkla şeffaf yönetim, açık kaynak kullanımı, altyapı, hizmetlerin geliştirilmesi üzerinden yapılandırılmıştır. Son yıllarda ülke genelinde ‘akıllı kent’ odağında yürütülen çalışmalarda katılım söylemi vurgulanmaktadır. Dijital teknolojiler, yerel yönetimler tarafından stratejik planların oluşturulması, ilçe düzeyinde yönetime katılım gibi hedefler doğrultusunda kullanılmaktadır. Ancak genellikle web tabanlı platformlar üzerinden gerçekleştirilen örneklerin sayı ve kapsamı sınırlıdır. Bu bağlamda e-katılımın ülkemizde, uluslararası örneklerle kıyasla güncel gelişmeleri geriden takip ettiği söylenebilir.

Araştırma kapsamında, yukarıda bahsi geçen kentsel tasarım ve planlamaya katılım olgusunun gelişimi, dijital araçların katılım süreçlerine entegrasyonu, e-katılım seviyeleri, yöntemleri, avantaj ve dezavantajlar, veri odaklı kent modellerinin yönetişime etkisi ve Türkiye’de katılım ve e-katılıma ilişkin yasal/yönetsel durum ve güncel pratiklerin kapsamlı literatür taramaları gerçekleştirilmiştir. E-katılım ve m-katılıma ilişkin değerlendirme kriterleri benzer çalışmalar üzerinden derlenerek, yeniden uyarlanmış, uluslararası 20 örnek ve ulusal 11 örnek üzerinden e-katılım platformlarının kentsel tasarım odağında kullanımı irdelenmiştir. Uluslararası örnekler belirlenirken, alanda kabul görmüş ya da veri üretimi, analiz sistemi, katılım yöntemi gibi konularda yenilikçi yaklaşımlar sergileyen örnekler tercih edilmiştir. Yurttaş raporlaması ve hizmet kapsamında veri üretimine odaklanan platformlar göz ardı edilerek (fixmystreet, beyaz masa, mavi masa vb.), yurttaşın mekânsal tasarım ve karar üretimine destek olan, işbirlikçi, dahil eden ve danışan güncel uygulamalar tekrara düşülmeden ele alınmıştır. Örnekler uygulamaya yönelik, katılımcı süreci kapsayan ve sosyo-teknik kriterler olmak üzere üç temel kategoride; uygulama tipolojisi, amacı, alan ve niteliği, süreç, platform, devamlılık; bilgi akış yönü, katılım seviyesi, yöntemi, motivasyonu, geribildirim; veri üretim biçimi, kullanılan teknolojiler, arayüz ve kullanıcı deneyimi, güvenlik, erişilebilirlik ve analiz gibi parametreler üzerinden değerlendirilmiş, platformlar üzerinden GZFT analizleri yapılandırılmıştır. Bu bağlamda geliştirilebilecek yerel bir modele yönelik öneriler ortaya konulmuştur.

Araştırma sonucunda, uluslararası örneklerde üst seviyede katılımı temsil eden platformlarda yurttaşın mekânsal tasarımına izin verilen sistemler geliştirildiği (2D /3D) ya da konum tabanlı etkileşime ve karar almaya olanak tanıdığı, bu tür platformlarda aktörler arası çift yönlü etkileşimin sağlandığı, motivasyonu arttırmak amacıyla oyun unsuru ve eğlenceli arayüzlerin tercih edildiği, üretilen çoğu sistemin kapsamlı mekânsal ve istatistiksel analizlere olanak tanıdığı, e-katılım ve geleneksel katılım yöntemlerinin birbirini destekleyecek şekilde sürece dahil edildiği, oluşturulan platformların neredeyse tamamında amaca yönelik yazılım/arayüz üretildiği gibi yargılara varılmıştır. E-katılım platformlarının üretimi profesyonel desteği gerektirdiğinden ve geliştirilmeleri yüksek maliyetli olduğundan, incelenen örneklerin çoğunda yazılımların ihtiyaç ve projelere yönelik adaptasyonu mümkün kılınmıştır. Bu noktada ülkemizden farklı olarak uluslararası çerçevede özel sektör, üniversite, laboratuvarlar ve farklı aktörlerin oluşturduğu iş birliklerinin bu platformların üretiminde öncü roller üstlendiği görülmektedir. Uluslararası kabul görmüş örnekler ve Türkiye’deki platformlar kıyaslandığında ise, ülkemizdeki uygulamaların yerel

yönetim tabanlı üretildiği, farklı projelere adaptasyon noktasında zayıf kaldığı, karar destek sistemi, coğrafi bilgi sistemi gibi gelişmiş teknolojilerin kullanılmadığı, katılımın ise çoğunlukla danışma seviyesinde kalarak, yurttaşın mekânsal tasarımına ve konum tabanlı karar üretebilmesine olanak tanımadığı görülmektedir. Ancak katılım motivasyonunun sağlanması, erişilebilirlik ve gizlilik sorunlarını çözümü, çift yönlü iletişim ve bilgilendirme noktasında ülkemizdeki platformlar da yerel çözümler geliştirmişlerdir.

Yerelde yurttaşın mekânsal kararlara katılımının dijital platformlar aracılığıyla sağlanması, bu süreçlerin planlama ve kentsel tasarıma adaptasyonu oldukça yeni bir alan olup, kapsamlı çalışmaların bir kısmı akademik olarak üretilse de pratiğe dökülememiştir. Özel sektör tarafından desteklenen örnekler oldukça kısıtlı olmuş, yürütücü kurum fark etmeksizin bazı platformların tekil projeler kapsamında üretilip, proje tamamlandığın işlevini yitirdiği gözlemlenmiştir. Bu noktada katılım süreçlerinin ve e-katılım süreçlerinin birbirini destekleyecek şekilde kullanımı ve mekânsal üretim süreçlerinde katılım geleneğinin oluşturulması önem arz etmektedir. Paydaş ve projelerin ihtiyaçları doğrultusunda adapte edilebilir platformlar üretilerek, süreklilik sağlanabilir. Kapsamlı analizler ve raporlar sunan sistemler yardımıyla, e-katılım süreçleri; geliştirilecek projeleri yönlendirme, kent mekanında yurttaş kararlarını aktif hale getirme, kentsel tasarım süreçlerini demokratikleştirme anlamında fayda sağlarlar.



USE OF DIGITAL TOOLS FOR PUBLIC PARTICIPATION IN URBAN DESIGN

SUMMARY

The phenomenon of participation is often used with the concept of democracy, and the involvement of citizens in urban decision-making processes goes back to Ancient Greece. Even so, the adoption of participation as an approach in design and planning processes has become increasingly widespread since the second half of the 20th century. The emergence of democratic, pluralistic, transactive, communicative planning models; problems in mass housing after the Second World War; concepts such as urban right, civic participation, and citizen power, “Participation” with the ideas of experts like Jacobs has been adopted as an increasingly strong concept in spatial production processes. In this regard, ladders, charts, and methods have been introduced and the different participation levels are defined depending on the citizen authorization, with the pioneering role of Arnstein's (1969) participation ladder. However, many of these applications are time-consuming and costly; increasing the level of participation, and reaching an agreement between actors is quite challenging.

Since the 90s, technological developments such as information communication technologies and geographic information systems have gained speed, and planning and design processes have evolved with the effect of digital developments. These technologies, which caused a great change in our social life, created the network society and new daily life habits, built virtual environments where individuals can express themselves, communicate with each other, and provide time/ space independence. With the increasing use of digital technologies in the city, data-oriented city models began to emerge. Models such as sustainable, digital, smart, responsive city have redefined human and urban interaction through big data and crowdsourcing researches. Inevitably, the processes of community participation in planning and design have transformed, and new dynamics have emerged through technology on the relationship between citizens, authorities, and other stakeholders. In addition to these, blogs, podcasts, online discussion forums, e-voting, e-panel, digital decision-making games, gis tools, etc. new methods have become widespread besides traditional participation methods. In the 2000s, the increase in the use of smartphones, tablets, and wearable technology caused progress from e-participation to m-participation (mobile participation). Platforms enabling the exchange of information among the actors have been developed through mobile applications named as participatory planning applications, citizen applications, and civil participation applications. Along with concepts such as smart governance and citizen's design science, the focus is on the activation of non-specialists in spatial production processes, taking into consideration of the creative participation of the crowd. These systems, which can be used as web-based, mobile, or hybrid, have advantages such as involving irrelevant citizens in the participation processes, collecting data while providing information, and using open-source and act as catalysts in participatory processes.

In Turkey's case, when participatory and e-participatory processes examined, although there is legal and administrative supporting participation in planning, the practical part that allows citizen empowerment is quite limited. Activities focusing on citizen participation in planning and design have mostly been shaped at the level of tokenism, predominantly carried out by the local government and non-governmental institutions. Practices carried out in the context of e-participation are often structured through transparency, open-source use, infrastructure, and development of services. Participation discourse has been emphasized in the studies carried out within the scope of the “smart city” of the country in recent years. These examples often include web-based platforms created by local administrations in line with the objectives such as the establishment of strategic plans, participation at public policies, and the number and scope of the examples are limited. In this context, the use of e-participation in spatial decision making processes has lagged behind current developments in our country compared to international examples.

In the scope of the research, comprehensive literature reviews were conducted on topics such as; development of participation phenomenon in urban design and planning, integration of the digital tools into participatory processes, levels, methods, advantages and disadvantages of the e-participation, the impact of data-driven city models on governance, legal administrative status participatory planning and design in Turkey. The evaluation criteria for e-participation and m-participation have been compiled from similar studies and re-adapted. The use of e-participation platforms in urban design is examined through twenty international and eleven national examples. Examples that have been accepted in the international literature or exhibiting innovative approaches on issues such as data production, analysis system, and participation method are discussed. The platforms that focus on data production within the scope of citizen reporting and service are ignored (fixmystreet, beyaz masa, mavi masa etc.) and current application/platforms that support the spatial design and decision making of the citizen are handled without repetition. The examples have three main categories of assessment, practical, participatory, and socio-technical criteria. These categories are evaluated based on the following parameters; application typology, purpose, area and quality, process, platform, continuity; information flow direction, level of participation, method, motivation, feedback; data production format, technologies used, interface and user experience, security, analysis, and accessibility. SWOT analyzes were structured on platforms. In this context, suggestions for a local model that can be developed are presented.

As a result of the research, it is seen that in the platforms representing the high level of participation in international examples, systems that allow the spatial (2D / 3D) design of the citizen are created or technologies based on location-based interaction and decision making support tools are used. On almost all platforms, two- way interaction between actors is provided, game elements/playful interfaces are preferred in order to increase motivation, most of the systems produced data and report through spatial and statistical analysis, e-participation and traditional participation methods are included in the process to support each other. By reason of the production, e-participation platforms require professional support, and their development is costly, the adaptation of the software to the needs and projects has been made possible in most of the samples examined. At this point, unlike our country, it is seen that the private sector, university, laboratories, and different actor collaborations play a leading role in the production of these platforms. When compared to international examples and platforms in Turkey, the practices produced by the local government in our country

have been weak in adaptation to different projects; advanced technologies such as decision support system, geographic information system are not used, participation has mostly remained at the consultation level and has not gone beyond opinion surveys, and it is seen that the platforms do not allow the design and location-based decision making of the citizen. However, they were able to produce local solutions in terms of providing motivation for participation, solving accessibility and privacy issues, two way information flow.

In Turkey, achieving citizen participation in the spatial decision-making process through digital platforms, the adaptation of these processes to planning and urban design is quite a new area. Although some of the comprehensive studies were produced academically, they could not be put into practice. Examples supported by the private sector are rather limited. Regardless of the executive institution, it was observed, some platforms were produced within the scope of individual projects and lost their function when the project was completed. At this point, it is essential to use participatory and e-participatory processes in a way to support each other and to create a tradition of participation in our country. Continuity can be achieved by producing adaptable platforms in line with the needs of stakeholders and projects. With the help of systems that provide comprehensive analysis and reports, e-participation processes benefit in terms of directing projects to be developed, activating citizen decisions in urban space, and democratizing urban design processes.



1. GİRİŞ

Kent doğası gereği çeşitlilik üzerinden var olan bir kavramdır. Bu durum yapılaşmış çevre ve karar mekanizmalarını etkileyen aktörler üzerinde de etkisini gösterir. Kentin mekânsal üretim sürecinde, toplumun tasarım kararlarına katılımı, kullanıcılarından bağımsız bir çevre oluşturmamak adına zaruridir. Planlama süreçlerinde katılım yeni bir olgu olmamakla birlikte, geleneksel katılım yöntemlerin kitlelere ulaşmada yetersiz kalması, iletişimsel zorluklar, işleyişin zayıflığı gibi nedenler, bilgi iletişim teknolojilerinin ortaya çıkışıyla birlikte katılım süreçlerinin evrilmesine yol açmıştır.

“Kentsel Tasarımda Toplum Katılımına Yönelik Dijital Araçların Kullanımı” başlıklı çalışmada planlamada ve kentsel tasarım süreçlerinde yurttaş katılımını arttırmaya yönelik üretilen dijital uygulamalar, e-katılım bağlamında ele alınarak uluslararası ve ulusal örnekler üzerinden karşılaştırmalı analizler yapılmıştır.

1.1 Problemin Tanımlanması

Kentsel mekânın kullanıcısı tarafından benimsenebilmesinin ve aktif kullanımının en temel yolu kent sakininin de mekâna dair kararları alma noktasında sorumluluk üstlenebilmesidir. Bu amaçla dünya genelinde uzun süredir kent mekanının tasarım ve planlamasına dair katılımcı yöntem ve süreçler tasarlanmakta, bu durum bir gereklilik olarak görülmektedir. Teknolojiyle birlikte değişen toplum yenilikçi katılım yöntemlerini de beraberinde getirmiştir.

Ülkemizde katılım olgusu, söylemde vurgulanmakta birlikte, pratikte etkili bir biçimde uygulanmamaktadır. Kent sakinlerinin yaşadığı kentsel mekân kararları üzerindeki etkisi yok denecek kadar azdır. Ülke genelinde hedeflendiği gibi yürütülemeyen ve çoğu zaman kent konseylerinde temsili olarak kalan bu süreçler incelendiğinde kullanılan yöntemlerin, araçların ve katılım basamaklarının uluslararası örneklerin çok gerisinde kaldığı görülmektedir. Gündelik hayat alışkanlıklarımızı tümüyle yeniden yapılandırılan teknolojik aletlerin yerel düzeyde toplum katılımlı projelere entegrasyonu oldukça zayıf olmakla birlikte, sınırlı sayıda uygulanmış dijital katılım metotlarının büyük kısmı da katılım basamaklarında ‘yetkilendirme/ birlikte üretim /

iş birliği” seviyesine çıkamamaktadır. Araştırma dijital bağlamda uluslararası geliştirilen yöntem ve teknikleri derinlemesine inceleyerek, yerelde mevcut durumun tespit edilip eksikliklerin tanımlanması, kentsel tasarım ve planlama süreçlerinde dijital teknolojilerin toplum katılımına sunabileceği potansiyellerin ortaya konulması gibi konulara yanıt aramaktadır.

1.2 Araştırma Soruları

Kentsel tasarıma ilişkin problemlerin çözümünde yurttaş katılımına yönelik dijital araçların kullanımı nasıl fayda sağlar? Uluslararası ve ulusal örnekler karşılaştırmalı olarak incelendiğinde, yerelde mevcut durum nedir? Yerelde dijital katılım süreçlerindeki kısıtlamaların giderilmesine yönelik ne gibi stratejiler oluşturulabilir, bu stratejiler katılım seviyeleri, yöntemleri, devamlılık, motivasyon, veri üretimi, kullanılan teknolojiler, gizlilik, erişilebilirlik, analiz gibi konularda nasıl bir yaklaşım sergilemelidir?

Alt Sorular

- ‘Sürdürülebilir Şehir’, ‘Akıllı Yönetişim’ ve ‘Duyarlı Şehir’ kavramlarıyla ilişkili olarak gelişmiş örneklerde kullanılan dijital araçların kentsel tasarım sürecindeki aktörler ve yerel halk ile olan etkileşimleri nedir, dijitalleşme, toplum ve yeni kent modellerinin katılımcı sürece getirdiği neler olmuştur?
- Katılım düzeyleri, bilgi akış yönü, kullanılan arayüzler ve yönetim modelleri üzerinden yerel bir modele girdi sağlayacak temel parametreler nelerdir? Dijital katılım uygulamalarının ülkemizdeki kullanım potansiyelleri nasıl artırılabilir?

1.3 Çalışmanın Amacı

Araştırma, kentsel tasarım odağında gerçekleştirilmiş olan uluslararası dijital katılım yöntemlerinin incelenmesini, bu süreçlerde kullanılan katılım basamak, yöntem, araçlarının detaylı incelemelerinin yapılmasını, Türkiye özelinde yerelde katılım ve dijital demokrasi uygulamalarının irdelenmesini ve örnekler üzerinden kapsamlı analizler yapılarak, yereldeki güncel durum ve sınırlılıkların tespit edilip, ulusal ve uluslararası stratejilerin karşılaştırılmasını amaçlar. Bu bağlamda, dijital katılım olgusu üzerinden *kent sakinlerinin tasarım aşamasındaki rolüne odaklanarak* ‘sürdürülebilir şehir, akıllı şehir, duyarlı şehir’ gibi konseptlerle ilişkili olarak, e-

katılımın ortaya çıkardığı yeni kavramların avantaj ve dezavantajlarının ortaya koyar, bu girdiler doğrultusunda yerelde e-katılımın geliştirilmesine yönelik öneriler sunmayı hedefler.

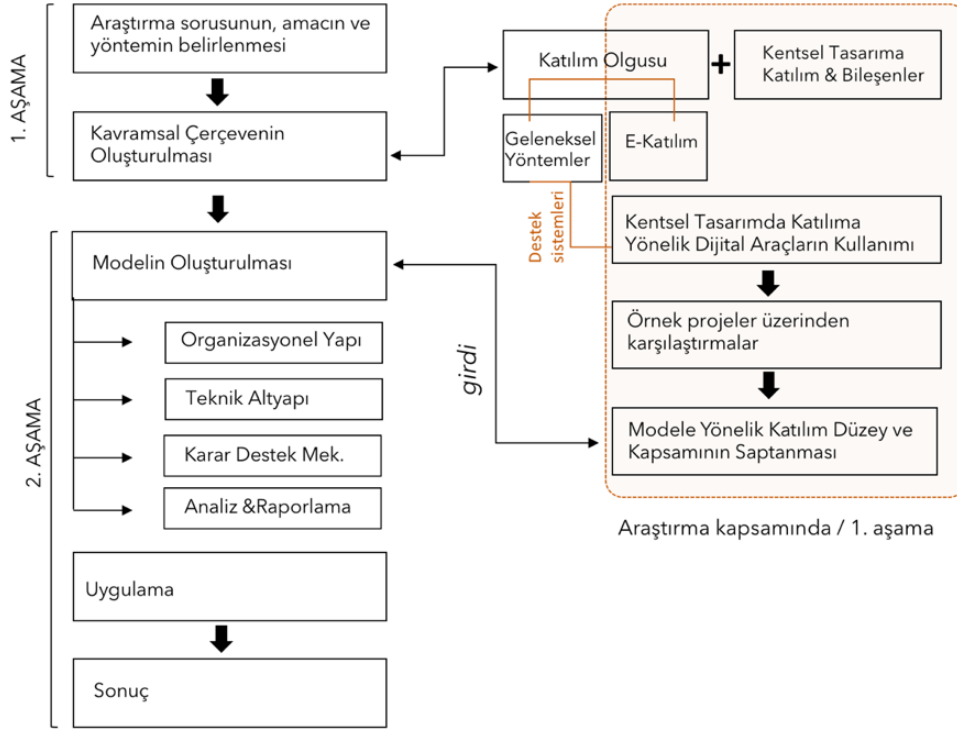
1.4 Çalışmanın Kapsamı

Çalışma kapsamında, katılımın olgusunun tarihsel süreçte gelişimi, katılımcı planlama süreçlerinde geleneksel ve dijital teknolojilerin kullanımları, katılım basamakları ve yöntemlerine ilişkin detaylı literatür taraması yapılmış olup, bilgi iletişim teknolojileri ve coğrafi bilgi sistemlerinin de etkisiyle kentsel tasarım süreçlerinde toplu katılımının destek sistemleri ile bütünleşerek oluşturduğu yeni kurgular (oyun unsurlarının ve eğlenceli arayüz kullanımları, konum tabanlı sistemler, karar destek sistemleri vb.) göz önünde bulundurulmuştur.

Türkiye’de katılım olgusunun genel hatları incelenerek, mevcut söylem ve pratikler üzerinden değerlendirmeler yapılmış, yerel düzeyde gerçekleştirilen katılım uygulamaları incelenmiştir. Uluslararası bağlamda kabul görmüş ya da yenilikçi yaklaşımlar sergilemiş 20 platform ve Türkiye’de kent politikası, kent mekanı ve katılım söylemleri üzerinden yerel yönetim, yurttaş ve diğer paydaşlarla ilişki kurmayı hedeflemiş 11 örneğin kapsamlı araştırması tamamlanmıştır. Örnekler seçilirken yurttaş raporlamasına öncelik veren (fixmystreet, beyaz masa, mavi masa vb.) ve yalnızca hizmet odaklı sistemler göz ardı edilmiştir. Karşılaştırmalı analizler yapılarak, yereldeki sınırlılıklar tespit edilmiş, uluslararası örnekler üzerinden yerele yönelik dijital katılım modelleri oluşturulması hususunda dikkat edilecek parametreler ve çözüm önerileri ortaya konmuştur.

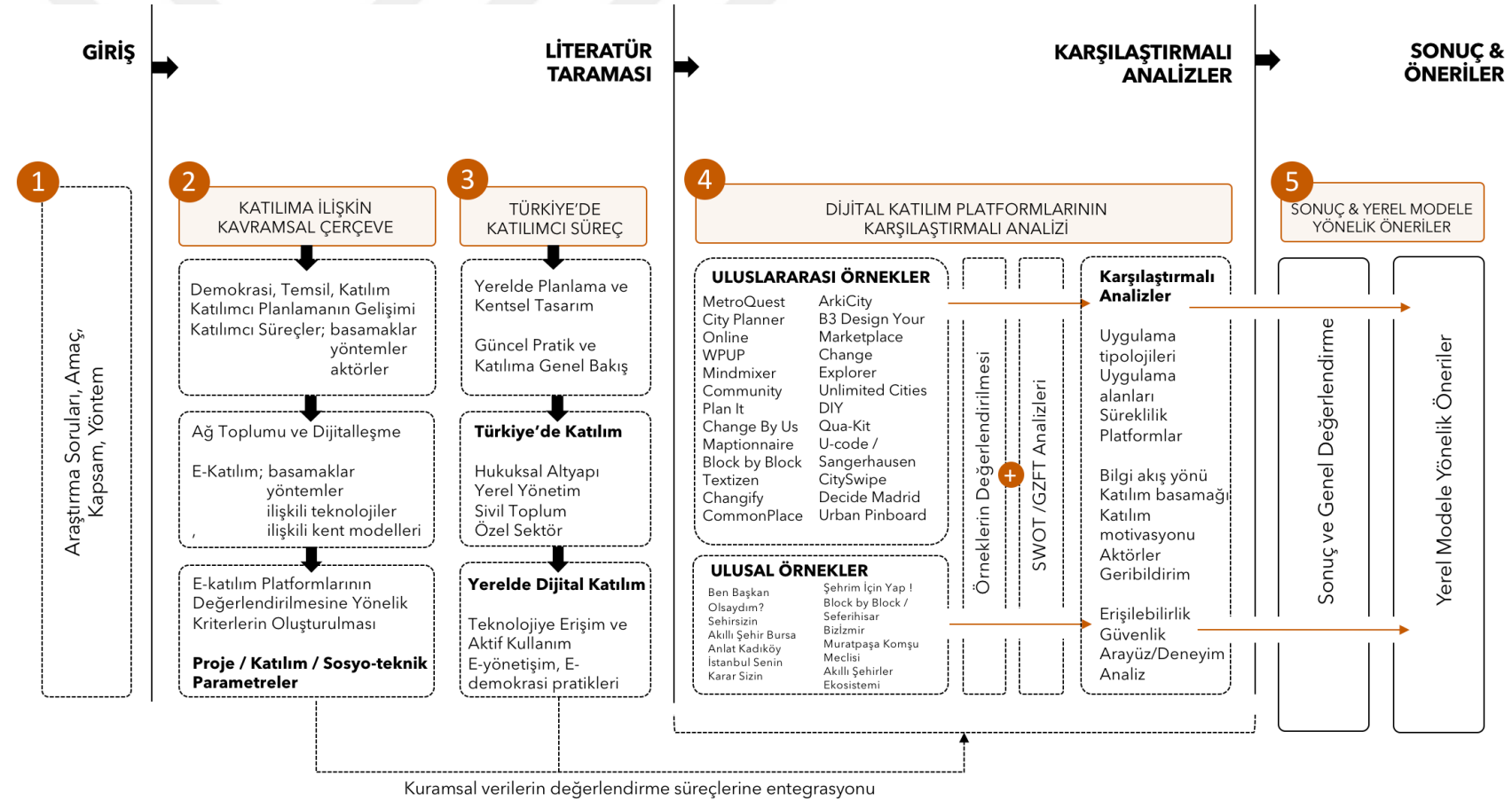
1.5 Çalışmanın Yöntemi

Kentsel tasarımda toplum katılımına yönelik dijital araçların kullanımına odaklanarak yerel bir modele yönelik öneri sunmayı hedefleyen çalışma iki aşamalı olarak planlanmış olup, tez kapsamında ilk aşaması tamamlanmıştır (Şekil 1.1). Bu doğrultuda tez, örnek projeler üzerinden karşılaştırmalı analizlerin gerçekleştirilmesi ve yerele yönelik öneriler geliştirilmesiyle sınırlandırılmış olup, araştırmanın devamında tezin çıktıları, platformların kullanıcıları ve üreticileriyle gerçekleştirilecek görüşmeler üzerinden bir model önerisi ortaya konması hedeflenmektedir.



Şekil 1.1 : Çalışmaya Yönelik Süreç Tasarımı

Tez çalışması beş ana bölüm üzerinden detaylandırılmıştır (Şekil 1.2). İlk bölümde amaç, kapsam ve yöntem tanımlanmış, ikinci bölümde katılım ve e-katılım konseptlerinin kavramsal çerçevesi basamak, yöntem, aktör, teknoloji ve kent modelleri üzerinden açıklanarak, e-katılıma yönelik değerlendirme kriterleri yeniden yapılandırılmıştır. Üçüncü bölümde yerelde kentsel tasarım, katılım ve dijital katılım odağındaki süreçler incelenmiştir. Araştırmanın özgün bölümde ise, uluslararası kabul görmüş ya da yenilikçi yaklaşımlar sergileyen 20 örnek ve Türkiye’de katılım süreçlerinde dijital teknolojilerin kullanıldığı 11 örnek üzerinden karşılaştırmalı analizler yapılmıştır. Analizler proje, katılım ve sosyo-teknik kriterler üzerinden; tipoloji amaç, alan, süreç, platform, devamlılık; bilgi akışı, katılım seviyesi, yöntemi, motivasyonu, geribildirim; veri üretimi, teknolojiler, arayüz, güvenlik ve analiz gibi parametrelerle değerlendirilmiş, platformlar üzerinden GZFT analizleri yapılandırılmıştır. Yerel ve uluslararası örnekler arasındaki benzerlik ve farklılıklar tespit edilerek, yereldeki sınırlılıklar saptanmıştır. Bu doğrultuda beşinci bölümde, e-katılıma ilişkin genel değerlendirmeler ortaya konulmuş, gelişmiş platformlardaki eğilimler sıralanmış ve yerel bir dijital katılım modeline girdi oluşturabilecek öneriler sunulmuştur.



Şekil 1.2 : Çalışmanın Yöntemi



2. KATILIMA İLİŞKİN KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1 Demokrasi, Temsil ve Katılım Olgusu Hakkında

Demokrasi yıllar içinde evrilerek günümüz politik yaşamını şekillendiren bir kavram haline gelmiştir. Tek bir demokrasi tanımı olmadığı gibi, farklı coğrafyalarda farklı sistemlerle işleyen demokratik süreçler bulunmaktadır. Bu bağlamda *kamu kararlarında halkın katılımı* gittikçe yaygınlaşan bir şekilde demokratik pratiğin önemli bir parçası olarak görülür (Creighton, 2005).

Katılım en genel anlamıyla bir süreç, fikir ya da olguya ortaklık etme, paydaş olma ve iştirak olarak tanımlanmaktadır.¹ Katılımcılık olgusunun tarihsel süreç içinde yazılı kaynaklarda ilk karşımıza çıkışı M.Ö. 5 yy'da *ecclesianın* (Atina Meclisi) oluşumuna dayanır ve batılı toplumlarca gün geçtikçe daha da önemli hale gelen doğrudan demokrasi geleneğinin orjinal kaynağını oluşturur (Biehl, 2016). Atina'da yurttaş olma kriterleri ve demokrasiye ilişkin tanımlamaların zaman içinde değiştiği görülse de, 'polis' yalnızca bir amaç değil, aynı zamanda yurttaş olarak kabul edilen soylu erkek nüfusun düşüncelerinin ifade bulduğu bir okul gibi çalışmaktaydı. Meclis tarafından yürütülen süreçlerde doğuştan siyasi varlıklar olarak yetiştirilen yurttaşların polisin ihtiyaç, gereklilikleri doğrultusunda etkin olarak kamu işlerine ve karar üretim süreçlerine katılım göstermeleri sağlanmaktaydı (Bookchin, 2014). Benzer bir doğrudan demokrasi fikri, Roma cumhuriyeti dönemindeki *onlar meclisini* oluşturan anayasa yargıçları tarafından ortaya konmuştur. En genel anlamıyla yargıçlar, temsil edilenin bulunduğu yerde temsilin ortadan kalktığını ve yerel halka mutlu olmalarını sağlayacak yasa yapıcıların kendileri olmaları gerektiği fikrini öğütlemişlerdir (Rousseau, 2015).

Halkın yaşadığı toplum, mekan ve işleyiş hakkında fikir üretmesi insanlık tarihi kadar eskidir. Antik dönemden itibaren devlet, politika ve kent yönetiminin oldukça bütünleşik bir biçimde yürütüldüğü söylenebilir. Ancak mevcut kentleşme dinamikleri

¹ Türk Dil Kurumu, Güncel Türkçe Sözlük, <https://sozluk.gov.tr>, 6 Ekim 2019.

geçmişe nazaran çok daha karmaşık süreçler içerirler ve farklı aktörleri bünyesinde barındırırlar. Artan nüfus, değişen kent ve komplike hale gelen sistemler, doğrudan demokrasinin yerini temsili olanın almasıyla sonuçlanmıştır. Bu konu, Murray Bookchin'in (2014) Kentsiz Kentleşme kitabında günümüz kentleşme süreçlerinin, yurttaşları bir vergi mükellefine indirgediği bir durum olarak ifade edilir. Kitle toplumunun temsili sistemleri içinde yurttaş, yalnızca bir seçmen olarak görülür, kamu kararlarına katılımını ve örgütlenme kabiliyetini gittikçe yitirir. Bu noktada sadece yalıtılmış zerrelere olmayı bırakabilen, birbirini tanıyan, toplumsal yararı bireysel çıkarlarının önüne koyan ve bağ kuran yurttaşların toplumu ve kenti yeniden yaratma potansiyeline sahip olabileceği vurgulanır (Biehl, 2016). Henry David Thoreau, demokratik toplum ve yurttaşlık bilinci hakkındaki görüşlerini belirtirken “En iyi hükümet, en az yöneten hükümettir eğer insanlar olgulaşırsa, bir gün sahip olunacak hükümet böyle bir hükümet olacaktır.” ifadesini kullanır, insanların yeterli bilgiye sahip olabilseler, eyleme geçme noktasında daha farklı davranacağını ifade eder (Thoreau, 2018).

‘Katılım’ temsil ile ilişkili bir kavram olup, yurttaşlık bilincinin oluşturulması, kentsel mekanın üretim süreçlerinin demokratikleştirilmesi bağlamında toplumsal bakımdan geçerli görülen bir pratik halini almıştır. Ancak katılım olgusu incelenirken, kavramın romantize edilmesi ve içinin boşaltılması gibi tehlikeler de mevcuttur. Bu noktada katılımın masumiyetinin kaldırılarak, mücadeleci bir pratiğin üretilme biçimi olan katılımın, çatışmalı bir süreç olarak görülmesi kavramsal çerçevenin oluşturulmasında önem arz etmektedir (Miessen, 2010) .

2.2 Şehir Hakkı ve Yurttaş Katılımının Ortaya Çıkışı

Ulus devletin merkezi yapıyı güçlendirerek, gittikçe tek merkezli bir hale bürünmesi, zaman içinde yönetimlerin otoriter yapıları ve kentte yaşayan alt-orta gruplar arasında temsil sorunlarının oluşmasıyla sonuçlanmış, bu sorunların doğurduğu mekansal ayrışmalar kent üzerinden okunabilir hale gelmiştir. Dolayısıyla modern dünyada bireylerin istekleri gittikçe önemsizleşmiş (Tekeli, 2017) ve kullanıcı-kent arasındaki ilişki değişime uğramıştır. Bu noktada kente yönelik karar alımında vatandaş katılımı meselesi, ilk olarak 1930’lu yıllarda Chicago Okulu tarafından kentte toplumsal kalkınmayı hedefleyen ve dezavantajlı grupların bulunduğu mahallelerde ‘yoksulluğa karşı savaş’ kapsamında üretilen projelerde, kilit bir bileşen olarak ortaya çıkmıştır

(Janowitz, 2018, s. 32). 1960'lı yıllardan itibaren ABD'de gerçekleştirilen ulaşım ve kentsel yenileme projelerinin etkisiyle halk, tepeden inme planlama kararlarına karşı duruş sergilemiş, bu süreçte Jacobs gibi savunucuları olan toplumsal istek ve talepleri ön planda tutan demokratik planlama, plancıyı toplumsal sürecin yöneticisi değil, kamuya hizmet sağlamakla yükümlü bir görevli olarak atfetmiştir (Harvey, 2015).

Yurttaşı mevcut kentsel politikaların merkezinde gören bu yaklaşıma benzer olarak, Fransa'da Henry Lefebvre (1967) tarafından yapılan çalışmalarda, kentte yaşayanların mutlak sahip olması gereken 'şehir hakkı' kavramı karşımıza çıkar. Kenti incelerken toplumsal sınıflar ve üretim biçimlerinden faydalanan Lefebvre (2016), kentleri değiştirebilecek nitelikte olan toplumsal hareketin, devrimsel olması gerektiğini vurgular. Bu noktada şehir hakkını üstün bir hak biçimi olarak ortaya koyarak, bu hakkın özgürlük, toplum içinde birey olma, yaşam alanı, katılım ve sahiplenme gibi hakları da içinde barındırdığını belirtir.

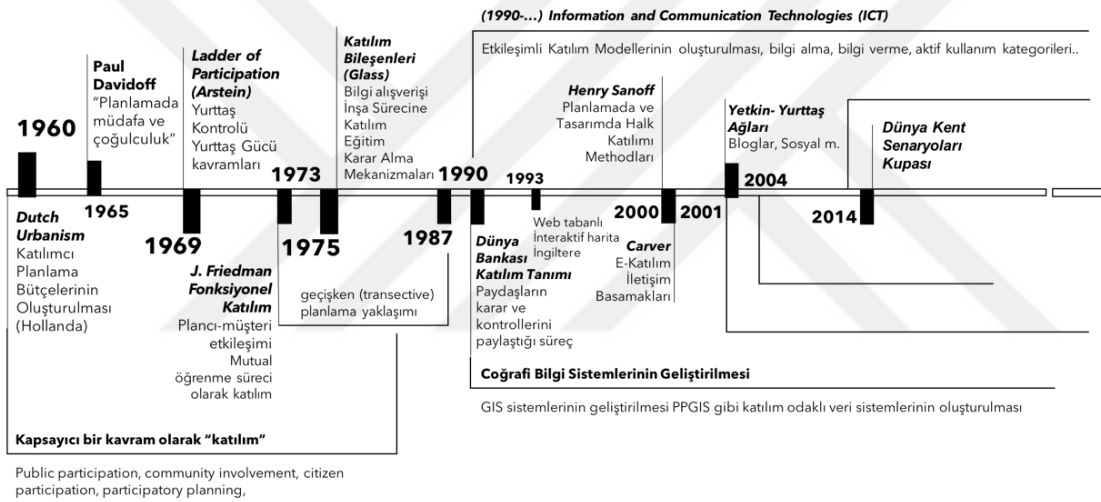
Kent bilimcileri, kent ortamındaki insan davranışları (fiziksel ve ahlaki) tanımlanmaya çalışılırken, şehrin salt fiziksel mekandan ve üretilmiş yapılardan ibaret olmadığı, onu oluşturan insanların hayatının önemli bir parçası olduğunu söylemektedirler (Park & Burgess, 2015). Harvey (2015), bu fikirler üzerinden kent hakkını yeniden yorumlarken, onu şehrin sahip olduğu kaynaklara erişim hakkımızdan öte, kent sakinin talep ve arzuları doğrultusunda kenti değiştirme ve yeniden yaratma hakkı olarak tanımlar.

Jacobs (1993) ise kentlerin ancak uzmanlar tarafından anlaşılabilecek esrarengiz yapılar olmadığını ifade eder. Bu bağlamda plancıların tümdengelimli yöntemlerle kenti tasarlarlarken, alana özgü tikellikleri anlamakta çoğu zaman sıradan bir yurttaştan geride kaldığından bahseder ve kentlinin yaşadığı bölgeyle kurduğu duygusal bağ nedeniyle 'ortalama dışı' olanı yakalamadaki başarısının çok daha yüksek olduğunu vurgular. Günümüzde kentleşme, megapolislerin metropolleri, metropollerin kentleri, kentlerin ise küçük mahalleleri yuttuğu bir sistem olarak sürüp gitmektedir. Mevcut durumda kentlerin gelişimi rant üzerinden planlanmakta, kentin üretim ve yönetim süreçleri kamu odaklı olmak yerine, bir şirket gibi, kazanç odağında yürütülmektedir (Biehl, 2016) İçinde bulunduğumuz bu ortamda kent hakkına sahip çıkılması ve kentlilik bilincinin arttırılarak eyleme geçilmesi mecburi hale gelmektedir. Ancak günümüz kentlerinde yerel yönetim tarafından üretilen katılım yaklaşımlarının büyük kısmının, demokratik bir karar üretme sistemi olmaktan ziyade bir teskin etme yöntemi olarak kullanımına rastlıyoruz (Till, J. akt. Miessen, M. 2010). Bu durum yaklaşık elli yıldır

ortaya atılan katılımcı fikirlerin yeterince benimsenmeden yüzeysel ve yapay bir biçimde uygulandığını gözler önüne seriyor.

2.3 Tasarım ve Planlamaya Katılımın Tarihsel Süreçte Gelişimi

Planlamada karar sistemlerine yurttaşların entegre edilmesi noktasında 19. yüzyılın ikinci yarısından bu yana birçok fikir öne sürülmüştür. Bu fikirlerin büyük kısmı dezavantajlı grupların kentsel yenileme ve dönüşüm projelerindeki mağduriyetinin önüne geçilmesi, eşitlikçi bir kentsel mekân yaratmaya yönelik ortaya çıkmıştır ve katılım gittikçe popüler hale gelen bir konu olarak kent bilimcilerinin literatürüne girmiş, birçok farklı perspektifte (aktörler, yöntemler, katılım basamakları, demokratikleşme, place-making vb.) ele alınmıştır (Şekil 2.1).



Şekil 2.1 : Planlamaya katılımın tarihsel süreçte gelişimi

1960'lı yıllarda Avrupa, II. Dünya Savaşı sonrası üretilen toplu konutların yarattığı sorunlarla mücadele etmekteydi. Bu bağlamda alman mimar Habraken, üretilen toplu konut alanlarının en büyük problemlerinden birinin, sahiplerine mekânsal olarak değişim yapma hakkı tanımaması olduğunu ortaya koyarak, konut kullanıcısının konutunu yeniden uyarlayabileceği, daha kolektif konut üretim alternatifleri geliştirdi (Setién, 2014). 1965 yılında önerilen çoğulcu planlama yaklaşımlarıyla birlikte plancının diğer karar üretici aktörler ve sivil toplumla olan ilişkisi yeniden tanımlanarak, katılma eyleminin vatandaşı 'bilgilendirme' sürecinden daha fazlası olduğu ifade edildi (Davidoff, 1965). Bunu takip eden yıllarda ise ilk kez Arnstein tarafından, katılımcı yaklaşımların yurttaş yetkilendirmeleri üzerinden farklı seviyeleri ortaya koyarak, katılımsızlık, tokenizm ve yurttaş gücü gibi farklı süreçler üzerinden

mevcut uygulamaların değerlendirilmesine yönelik bir ‘katılım basamağı’ oluşturdu (Arnstein, 1969) .

1970’lerde batıda gittikçe artan pratiklerle birlikte katılımcı demokrasiyi sistemleştirmek adına Hollanda gibi avrupa ülkelerinde belediye meclisleri yaygınlaşmaya başlamıştı (Atilla, 2009). 1979’da Burns tarafından katılımcı deneyimleri; farkındalık, algılama, karar verme ve uygulama olarak dört grup altında kategorileştirildi ve katılımcıların profesyonellerle birlikte *sürecin tamamına* dahil olmaları gerektiği belirtildi (Burns, 1979 akt. Sanoff, D. 1999). Eş zamanlı olarak Friedman (1973) ‘geçişken planlama’ adında küçük ölçekli, yerel mobilizasyonu hedefleyen ve planlamada halkın rolünü vurgulayan bir katılım modeli önererek, bunu *sosyal bir öğrenme süreci* olarak tanımladı. İskandinav ülkelerinde bu fikre özdeş ‘üretken planlama’ yaklaşımı ortaya çıksa da halkın yoğun ilgisine rağmen, tavsiyelerin uygulanabilirliğini sorgulama yetisi profesyonel plancılar ve politika yapımcıların elinde tutuldu (Åström, Granberg, & Khakee, 2011)

1987 yılında Dünya Bankası tarafından yayınlanan raporda toplum katılımı, yetkilendirme, hak sahiplerinin kapasitesinin inşası (building beneficiary capacity), etkenlik, maliyet paylaşımı, proje verimliliği gibi parametrelerden bir veya birden fazlasını sağlaması gereken bir süreç olarak görüldü (Paul, 1987) .

1990’lı yıllara gelindiğinde ise bilgi iletişim teknolojilerinin dünya genelinde kullanımı hız kazandı, katılım olgusu da değişen teknolojiyle birlikte dijitalleşmeye başladı. Bu gelişmeyle birlikte bilgi alma, bilgi verme, aktif katılım gibi süreçleri tanımlayan yeni bileşenler ortaya çıktı. Katılım süreçlerini interaktif kılmayı hedefleyen fikir, bilgi paylaşımı ve bunlara ilişkin geri bildirimler, e-katılım seviyesini belirleme noktasında önemli hale geldi. Bu bağlamda ele alınan ilk örneklerinden biri Birleşik Krallık’taki siyasi sorunları paylaşmak amacıyla, elektronik demokrasi ortamı yaratarak kurulan UKCOD (UK Citizen Online Democracy) ‘dur (Carver, 2001) . Eş zamanlı olarak 1992 yılında Rio Konferasında, ‘Agenda 21’ kapsamında BM tarafından ortaya konan sürdürülebilir kalkınma hedefleri doğrultusunda, yerel yönetimlerin karar alma sistemlerinde toplum katılımını sağlaması önem kazanan bir strateji haline geldi ve bu amaçla bir çok proje ortaya konuldu (United Nations, 1992). Çevresel polikalar bağlamında, vatandaş katılımlı süreçlerin yasallaşması hedeflendi. Avrupa Birliği’nin direktifleri ve yerel gündem çalışmaları doğrultusunda 2004 yılından bu yana Aalborg taahhütleri 700’den fazla şehir tarafından kabul edilerek,

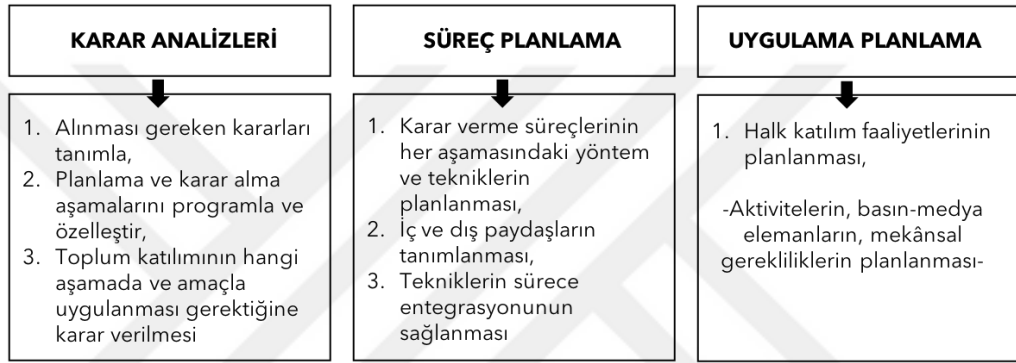
vatandaş katılımı, düzenli değerlendirme ve iklim korumaya yönelik programlar başlatıldı (Kubicek & Aichholzer, 2016). 2000’li yıllarda popülerleşen bloglar, forumlar ve sosyal medya aracılığıyla yurttaşların hem bilgi alabildiği, hem fikir beyan edebildiği çok farklı dijital platformlar gündelik hayatın olağan akışını değiştirdi. Devam eden süreçte, çoğunlukla meslek adamları ve profesyoneller tarafından kullanımı tercih edilen coğrafi bilgi sistemlerine toplum katılımlı süreçler ilave edilerek PPGIS (Public Participation GIS) adı verilen yöntemler geliştirildi.

Akıllı telefon, tablet gibi teknolojiler ve takibinde yaygınlaşan mobil uygulamalarla birlikte ağ toplumunun gündelik yaşamı dönüşüm geçirmiştir. Bu durum farklı kent platformların oluşmasına ve uygulanmasına zemin hazırlamıştır. Kentsel tasarım ve planlama noktasında uygulamaya koyulan tüm dijital katılım sistemlerin temelinde insan bilgisayar etkileşimi üzerinden bilgi dağıtımı, şeffaflık, çözüm ve fikirler arayışı gibi amaçlar vardır (Bugs ve diğ. 2010, akt. Wilson A. ve diğ. 2017). Gelişen araçlarla birlikte, insan-ağ-kent etkileşimi noktasında bir diğer yaklaşım olan oyunlaştırma stratejileri de sıklıkla karşımıza çıkmaya başlamıştır. Oyunlaştırma kullanıcı deneyimini geliştirmek ve oyun dışı faaliyetlerde eğlenceli süreç tasarlanmasına olanak sağlayan güçlü bir tasarım aracıdır ve yurttaşlık bilincini arttırmak noktasında önemli bir potansiyeli bulunmaktadır (Wilson, Tewdwr-Jones, & Comber, 2019). En genel anlamda, geleneksel katılımın süre, zaman, mekan gibi bazı dezavantajlarını gidermek noktasında dijital katılım yöntemleri, destek sistemler olarak çalışabilmekte, aynı zamanda oluşturulan oyunlaştırma stratejileri, online karar sistemleri, coğrafi-mekansal veriler kullanılarak kullanıcıyı aktif katılıma teşvik etmektedir.

Jacobs’ın da (2015), belirttiği gibi, kent ancak herkes tarafından yaratıldığında, herkese bir şeyler verebilme kapasitesine sahiptir. Tabiki her katılım süreci, mekan, zaman, yerel kültür ve bağlam itibarı ile ‘biriciklik’ gösterir. Ancak çatışmalı süreçleri, daha verimli hale getirmek ve paydaşlar arasında oluşabilecek sorunlara daha demokratik çözümler sunmak amacıyla dijital araçlar ve geleneksel yöntemlerin birbirini dışlayan değil, içeren süreçler olarak görülmesi önem arz etmektedir. Tarihsel sürece bakıldığında da görülür ki, dijital araçların kullanımı geleneksel katılım yöntemlerinin gelişmesinin önünü kapamamış tam aksine iki kapsamda da uygulama ve teknikler ortaya çıkmaya devam etmiştir.

2.4 Katılımcı Süreçler ve Yaklaşımlar

Toplum katılımı halkın ihtiyaç, talep, ilgi ve değerleri doğrultusunda toplumu ilgilendiren karar ve eylemleri birleştiren kapsayıcı (umbrella term) bir terim olarak karşımıza çıkar (Kamacı, 2017; Nabatchi & Leighninger, 2015). Kullanıcı gözüyle incelenecek olursa toplum katılımı, yaşıntıyı etkileyen kararlar alınmadan önce kararlardan etkilenecek kişilerin sürece dahil edilmesini içerir. Kamu tarafından bakıldığında ise alınan mekansal kararlar neticesinde ortaya çıkabilecek tartışmaların önüne geçmeye ve çatışmaları azaltmaya yarar (Creighton, 2005)(Şekil 2.2). Katılımcı süreçlerin etaplarının planlamasında uzmanların birbirinden farklı görüşleri vardır.



Şekil 2.2 : Planlamada toplum katılımı aşamaları (Creighton, 2005)

Genel olarak karar, süreç ve uygulama aşamasından oluşan bu etaplar kimi profesyoneller tarafından hedeflerin belirlenmesi, programlama, tasarım ve uygulama gibi aşamalarla ayrıştırılmıştır (Sanoff, 2000). Öneriler aşamalar mutlak olmasa dahi, merkezi karar otoritelerinin oluşturulacağı başarısızlığı en aza indirme noktasında önem arz ederler. Özetle, mevcut katılım teori ve uygulamalarının prensipleri beş maddede şu şekilde sentezlenebilir;

1. Tasarıma dair mutlak ‘doğru’ bir çözüm yoktur. Her probleme ilişkin farklı yaklaşım ve çözümler bulunur. Bu çözümler geleneksel olarak iki etapta incelenir. *Gerçekler*; maddi kısıtlar, ekonomik durum, yapılaşma kuralları vb. *Tutumlar*; gerçeklerin yorumlanması, geleneksel ve müşteri odaklı bakış açıları, değerler vb. Planlama ve tasarım kararları doğası gereği karar verici mekanizmaların değer yargılarına bağlıdır.
2. Uzman kararları en iyi kararlar anlamına gelmez. Mevcut gerçekler göz önünde bulundurularak, kullanıcılar alternatif senaryoları inceleyip, onlar arasında seçim

yapabilirler. Bu süreçlerde aktif olarak bulunan tasarımcı ve plançılarında bir katılımcı gibi görülmesi gerekmektedir.

3. Bir tasarım ve planının görevi süreç ve kararları şeffaflaştırmaktır. Profesyoneller tarafından oluşturulan alternatifler kullanıcılar tarafından değerlendirilmek üzere ortaya konulmalıdır. Tasarım karar ve bileşenlerini anlayan kullanıcılar kendi alternatiflerini üretebilirler ve bu şekilde ortaya konulan ürünün başarılı olma ihtimali daha yüksektir.
4. Tüm çıkar grupları bir araya getirilmelidir, ancak bu şekilde insanlar görüşlerini açıkça ifade eder, karşılıklı tavizler verilerek uzlaşmaya varılabilir.
5. Süreçler sürekli olarak ihtiyaçlar doğrultusunda revize edilmelidir. Ürün sürecin sonu değildir. Değişen ihtiyaçlara göre yenileme, değerlendirme ve uyarlama görevlerini üstlenebilecek olanların en iyisi kullanıcılarıdır (Sanoff, 2000).

2.4.1 Katılım basamakları

1960'lı yıllardan itibaren artan bir ivmeyle planlama süreçlerine entegre edilmeye başlanan katılımcı süreçler, aktörler, yetki paylaşımı, etkileşim biçimi gibi farklı parametreler üzerinden tanımlanmışlardır. Bu kapsamda bir çok profesyonel tarafından katılımcı uygulamaları sınıflandırmaya yönelik, kriter setleri, şemalar ve basamaklar oluşturulmuştur (Karsten, 2012). Literatürde en geniş yer edinen çalışmalardan biri, Arnstein (1969) tarafından öne sürülen, 8 seviyeden oluşan katılım basamağıdır (Şekil 2.3). Sınıflandırmada farklı seviyeleri ayırtıran temel unsur, yurttaşın nihai ürüne etki gücüdür. Basamaklar detaylı olarak incelenecek olursa yurttaş kontrolü, tokenizm ve katılımın yokluğu olmak üzere üç temel başlıkta gruplandığı görülür.

Manipülasyon: Toplum katılımını sağlamaktan ziyade yurttaşları eğitmek ve desteklerini almak amacıyla gerçekleştirilen organizasyonlardır. Tek yönlü bir bilgi aktarımı olduğu gibi, çoğunlukla süreç güç sahipleri tarafından çarpıtılır, dolayısıyla gerçek katılım sağlanamaz.

Terapi: Toplu konut üretimlerindeki sorunları çözmek amacıyla, uzmanların dahil edildiği, adaptasyon programlarını içerir. Tek yönlü bir bilgi aktarımı vardır, interaktif katılım sağlanmaz, yetkilendirme bulunmaz.

Bilgi Verme: Vatandaş hakları, sorumlulukları ve seçenekleri noktasında katılımı meşru kılmaya yönelik uygulanan önemli aşamalardan biri olmasına karşın, yurttaşın kararları etkileme ve planı sorgulama noktasındaki şansı çok düşüktür.

Danışma: Yurttaşları danışma amacıyla bir araya getirmek, fikirlerini almak amacıyla yapılan anketler, mahalle toplantıları, açık oturumlardır. Tam katılımı sağlamak amacıyla atılan önemli adımlardan biri olmasına karşı, fikirlerin değerlendirmeye alınıp alınmayacağına ve yetki dağılımına ilişkin herhangi bir garanti tesis edilmez.

Yatıştırma: Katılım sembolik olmasına rağmen vatandaşların fikirlerinin etki düzeyinin bulunduğu bir aşamayı ifade eder.

Ortaklık: Yetki güç sahipleri ve vatandaşlar arasında dağıtılır. Planlama komiteleri gibi mekanizmalar yardımıyla karar verme, tasarlama gibi sorumluluklar paylaşılır.

Temsil: Güç sahipleri, kamu görevlileri ve yurttaşlar arasında müzakereler gerçekleştirilerek, yurttaşların karar üzerinde etkisinin yüksek olduğu durumlardır.

Yurttaş Kontrolü: Katılımcıların ve kent sakinlerinin tam sorumluluk alabildiği durumları ifade eder (Arnstein, 1969).

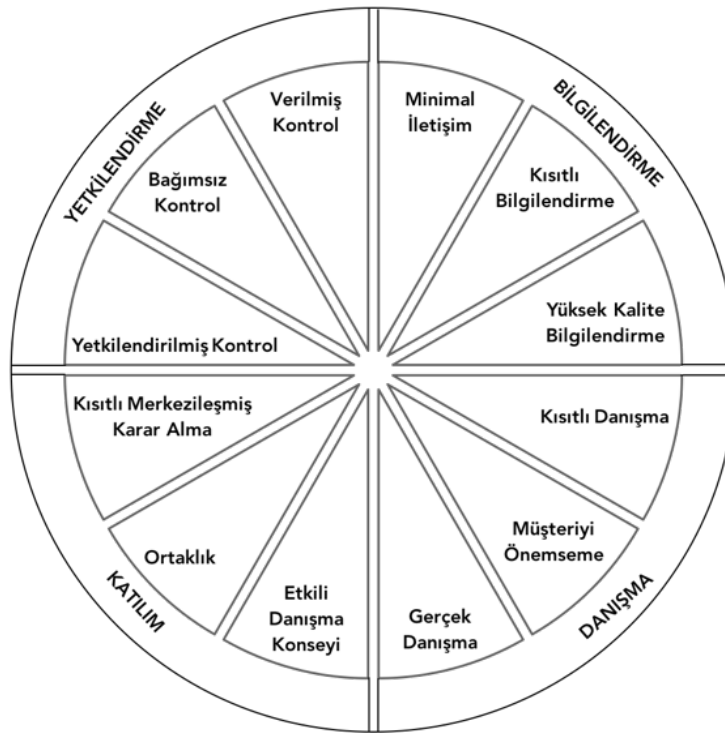
Yurttaş Kontrolü	
Temsiliyet	Yurttaş Kontrolü
Ortaklık	Katılım sürecinde yurttaşın aktif hüküm sürdüğü aşama
Yatıştırma	
Danışma	Tokenism
Bilgi Verme	Yurttaş dahil süreçler ancak etki oranı düşük (-mış gibi)
Terapi	
Manipülasyon	Katılımın Yokluğu

Şekil 2.3 : Katılım basamakları (Arnstein, 1969)

Ancak Arnstein'in katılım basamakları; yurttaş kontrolünün katılım sürecinin hiyerarşik bir hedefi haline gelişi, politik sorunların sabit kalarak, basamaktan basamağa değişimin özünde yatan tek parametrenin aktörlerin yaklaşımı oluşu, yalnızca doğrusal bir katılım seviyelendirmesine yer veriş, farklı düzey ve katılım türlerine ilişkin tekil bir ölçüm aracı olarak görülmesi ve kullanıcıların katılmak

istemiyor oluşunu göz ardı etmesi gibi farklı konular üzerinden bir çok eleştiriye tabi tutulmuştur (Collins & Ison, 2006) .

1971 yılında, Goldstein tarafından katılım üç temel katman üzerinden tek yönlü-girdi, tek yönlü-üretim, iki yönlü interaktif olmak bilginin akış yönü temel alınarak yeniden sınıflandırılmıştır (Fagence, 1977). 1993 yılında, atık yönetimine ilişkin karar alma süreçlerinin etkisini inceleyen Wiedeman; katılımcı süreçleri kamunun bilme hakkı, bilgilendirilme hakkı, kamunun itiraz hakkı, gündemi belirleme hakkı, riskleri belirleme ve çözüm önerme hakkı ve sonuç kararına söz sahibi olma hakkı üzerinden sıralandırmıştır (Wiedemann & Femers, 1993). 1996 yılında ise, katılımcı süreçlerin mutlak tanımlanma biçiminin güç paylaşımı üzerinden yapılmasına karşı çıkan White tarafından, süreçler sembolik, enstrümantal, temsili ve dönüştürücü olarak ayrıştırılmış ve tasarlanan süreçlerin toplumsal güç dinamiklerinden kurtulamadığı ifade edilmiştir (White, 1996). Takip eden süreçte Davidson, katılım sürecinde tanımlanmış hedeflerin doğru katılım teknikleriyle uygulanmasını sağlamak amacıyla, bilgilendirme, danışma, katılım ve yetkilendirme üst başlıklarından oluşan bir katılım tekerleği (Şekil 2.4) ortaya koydu. Arnstein'in aksine doğrusal olmayan şekilde tasarlanan bu sınıflandırmadaki temel amaç yurttaş kontrolünün varılması gereken bir hedef olarak görülmesi yerine uygun yaklaşımın tercih edilmesini sağlamaktı (Davidson, 1998).



Şekil 2.4 : Katılım Tekerleği (Davidson, 1998)

2007 yılında ise International Association for Public Participation (IAP2) tarafından katılım süreçlerinde halkın rolünü belirleyen seviyenin seçimini kolaylaştırmak ve uluslararası platformlarda birlik sağlamak amacıyla katılım spektrumu (Şekil 2.5) oluşturuldu (IAP2, 2007). Bu süreçlerde unutulmaması gereken nokta katılımcı pratiklerin birbirinden farklı dinamikleri (aktörler, bütçe, yerel halkın özgün değerleri vb.) barındırdıklarıdır. Süreçlerin her biri kendine özgüdür ve yurttaş kontrolünün sağlanması katılımcı sürecin başarılı olacağının garantisi olarak görülmemektedir.

Kararlara Etkinin Artış Yönü →					
	Bilgilendirme	Danışma	Dahil Etme	İşbirliği	Yetkilendirme
KATILIMIN AMACI	Kamuya sorun ve alternatiflere ilişkin nesnel bilgi sağlamak	Analizler, alternatifler ve kararlar hakkında, toplumun fikrini almak	Halkla birlikte çalışarak, endişe ve taleplerin dikkate alınmasını sağlamak	Alternatiflerin geliştirilmesi ve karar aşamaları dahil olmak üzere sürecin tümünde ortaklık oluşturmak	Sonuca ilişkin temel kararları halka bırakmak
TOPLUMA VERİLEN SÖZ	Sizi bilgilendirmeye devam edeceğiz.	Endişelerinizi, onaylarınızı ve fikirlerinizi dinliyoruz. Katılımınızın kararları nasıl etkilediğine ilişkin size geri bildirimde bulunacağız.	Beklentilerin alternatiflere doğrudan yansımaları sağlayarak, kararları nasıl etkilediğini görmek için birlikte çalışacağız.	Tavsiye ve önerilerinizi kararlara maksimum seviyede dahil edeceğiz. Süreç içinde sizinle iletişim halinde kalacağız.	Kararınızı uygulayacağız.
ÖRNEK TEKNİKLER	Bilgi sayfaları Web siteleri Açık veri	Fokus grupları Anketler Buluşmalar Kamunun yorumlamaları.	Atölyeler Tartışmalı oylamalar	Kent Danışma Komiteleri Uzlaşma İnşası Katılımcı Karar Mekanizmaları	Kentli jürileri Yetki Paylaşımları

Şekil 2.5 : Katılım Spektrumu (IAP2, 2007)

Bilgi iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte geleneksel yöntemler, dijital yöntemler bir arada kullanılmaya başlamış, yalnızca geleneksel süreçler için tasarlanmış olan katılım basamakları, online etkileşimler üzerinden kullanıcı-araç-karar destek sistemi-katılım seviyesi arasındaki ilişkiyi tanımlamakta yetersiz kalmıştır. Bu bağlamda birçok profesyonel tarafından e- katılım basamakları oluşturulmaya çalışılmış, mevcut katılım seviyelerine entegrasyonu sağlanan yeni şemalar ortaya çıkmıştır. Bu şemalar detaylı olarak e-katılım başlığı altında incelenmiştir.

2.4.2 Katılım yöntem ve teknikleri

Toplum katılımı süreçleri, katılımcılara yönelik talep ve sorumlulukları da beraberinde getirir. Projelerin karmaşık yapısı ve çoğu zaman katılımcıların teknik konularda yetkin olmayışı, katılımcı süreçlerin uygulanmasında uzman desteği gerektirir. Kriz durumlarında başarılı olursa dahi gönüllü süreçler, hedeflerin tamamına ulaşmakta yetersiz kalabilir. Bu nedenle aktörler arasındaki etkileşimin sağlanması, karar, süreç ve uygulamaların organize edilmesi amacıyla katılımcı aktivitelerin yönetilmesine ihtiyaç duyulur (Sanoff, 2000). Bu durum kurumsal bir yönetim anlamına gelmemekle birlikte katılımcı faaliyetleri yürütülmesini sağlayan birey, grup ya da organizasyonları içerebilir.

Çizelge 2.1: Katılım Süreçlerinde Kullanılan Teknikler (Creighton, 2005)

Toplumu Bilgilendirmek İçin Kullanılan Teknikler	Brifingler, sergiler, yayınlanmış hikayeler, veri havuzları, internet, teknik raporlar, çevresel etki raporları, kitlesel mailler, görüşmeler, medya kitleri, konferanslar, gazeteler, paneller, topluluklara yapılan sunumlar, kamusal hizmet anonsları, sempozyumlar...
Toplumdan Bilgi Almak Amacıyla Kullanılan Teknikler	Danışma grupları ve çalışma kolları, çalıştaylar, yararlanıcı değerlendirmeler, bilgisayar destekli müzakereler, uzlaşma grupları, kent yürüyüşleri, alan gezileri, fokus grupları, katılımcı kırsal değerlendirilme, halk oylamaları, anketler, internet, görüşmeler, grup buluşmaları, görevler, kent buluşmaları, atölyeler, vizyon planlaması vb.

Planlamada toplum katılımını gerçekleştirmek için amaç ve hedefler doğrultusunda üretilmiş bir çok farklı teknik ve araç vardır. Bu araçlar, bilgilendirmek amacıyla kullanılan ve aktif katılımı sağlamaya yönelik olanlar şeklinde iki temel sınıf (Çizelge 2.1) olarak ele alınabilirler (Creighton, 2005). Kullanılan methodlar katılımcıların karşılaştığı sorunları tanımlamasını sağlar, insanları göz önünde bulunan konularla ilgili olarak örgütlenmeyi destekler, çoğunlukla grup etkinliklerini içerirler, öğrenmeyi, uygulamayı ve deneyimlemeyi teşvik ederler, süreci sistematik hale getirerek yurttaşlık bilincinin artmasına katkı sağlarlar, yerel yönetim kurumları bu araçlar sayesinde gerçek ihtiyaç, fikir ve talepler doğrultusunda bilgi edinirler ve bu araçlar yardımıyla topluluk ve profesyoneller arasında olumlu etkileşimler gerçekleşir (Geilfus, 2008). Aşağıda verilen Çizelge 2.2 kapsamında, Henry Sanoff tarafından planlamada katılım süreçlerinde sıkça kullanılan yöntem, yöntemlerin süreçleri ve kullanılan teknikler detaylı olarak incelenmiştir.

Çizelge 2.2: Katılım Methodları ¹ (Sanoff, 2000)

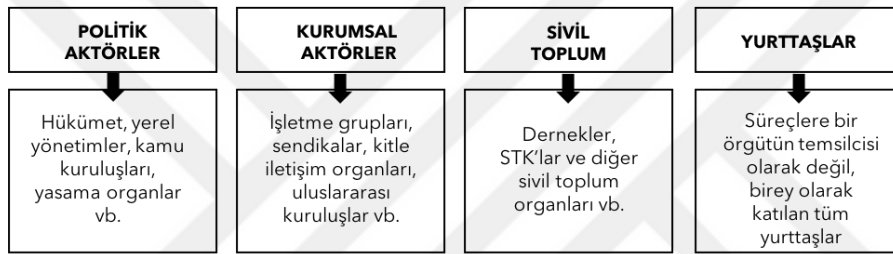
KATILIM METHODLARI

METHOD	ALT KAVRAM VE YÖNTEMLER	KULLANILAN TEKNİKLER	AÇIKLAMALAR
Stratejik Planlama	1. Amaç Belirleme 2. Strateji Seçimi 3. Strateji Planlama Süreci	Çevresel değerlendirme, POE, anketler, gözlemler, odak grupları...	Stratejik planlama, bilgi toplama, eylem alternatiflerinin oluşturulması ve mevcut kararların gelecek etkilerinin tasarlanmasını öngören bir yöntemdir.
Vizyon Geliştirme	1. Komite Kurulması 2. Proje Başlangıcı 3. Çevresel Analiz 4. Toplum Profili 5. Yurttaşlık Endeksi 6. Topluluk Vizyon Beyanı 7. Eylem Planı 8. Topluluğa Anons 9. Plandan Uygulamaya Geçiş 10. Uygulama Planı	Paydaşların bir araya geldiği toplantılar, beyinfırtınası teknikleri...	Katılımcıların topluluğun ve mekanın nasıl olmasını istedikleri yönündeki fikirlerinin saptanması ve bunu güçlendirme ve uygulama yöntemlerinin bulunmasını içeren yöntemdir. Bireylerin çıkarlarından ziyade ortak vizyon ortaya konur. Topluluk vizyon geliştirme projeleri genellikle hak sahibi yurttaşlar tarafından yürütülür.
Çalıştaylar	1. Çalıştaylar 2. Bölgesel ve Kentsel Destek Takımları Oluşturulması 3. 'Fishbowl' Planlama	Eğitim çalıştayları, liderlik forumları, fokus grupları, disiplinlerarası çalıştaylar, workshoplar, paydaş buluşmaları...	Çalıştaylar teknikten ziyade kolektif çalışmaya odaklanırlar. Hedef odaklıdır, fikir oluşumu, bilgi aktarımı, karar verme, tartışma ve fikir sunumu gibi süreçler içerirler.
Topluluk Eylem Planı	1. Planlama Destek Kiti 2. Parçası Ol Methodu	Gözlem, fokus grupları ile görüşmeler, anketler, beyinfırtınası teknikleri, diyagram oluşturma, haritalama, modelleme, oyunlaştırma...	Topluluk eylem planları, halkı kendi yaşam alanları hakkında tasarlama, uygulama ve yönetme konusunda yetkilendiren bir yaklaşımdır.
Katılım Eylem Araştırmaları	1. Katılımcıların içinde bulundukları konuyu organize, analiz ve tartışma kapasitesini geliştirmek, 2. Araştırma tasarımı ve değerlendirme yöntemlerini içeren sürece dahil etmek, 3. Araştırma bulgularını katılımcılara geribildirimde bulunmak	Toplum katılım ajansı, sosyal hizmet birimi, üniversite vb. kuruluşlar tarafından yürütülen paydaş buluşmaları, efektif diyalog biçimleri vb.	'Toplum için araştırma, toplum tarafından araştırmaya karşı.' Katılımcı araştırmanın uzun vadeli ama sosyal değişimi teşvik etmek olarak görülmelidir. Temel yaklaşım kullanıcı gruplarının profesyonellerin uzmanlığına eş farklı uzmanlıkları olması fikrine dayanmaktadır.
Geliştirilmiş Katılım Teknikleri	1. Farkındalık Methodları 2. Dolaylı Methodlar 3. Grup Etkişimi Methodları 4. Açık Uçlu Methodlar 5. Beyinfırtınası Methodları 6. Interaktif Beyinfırtınası Met. 7. Grup Süreçleri 8. Dijital Teknolojiler	Sergiler, yeni medya, yürüyüş turları; görüşme ve anketler, haritalama; grup methodları; katılımcı kablolu tv, oylama; galeri, kartlar, ringii süreci, delphi methodu, fikir tetikleyiciler, panel formatı, dijital teknolojiler.	Katılım teknikleri, yurttaş katılımı süreçlerinin zaman alıcı, verimsiz ve hedeflenen üreticiliğin gerisinde kaldığı konusundaki eleştiriler sonucu geliştirilmiştir. Genel olarak farkındalığı arttırmak ve yaratıcı düşüncüyü teşvik etmek amacıyla ortaya konmuşlardır.
Katılımcı Oyunlar	1. Problem, hedef ve kapsamın simüle edilmesi 2. Motivasyon, amaç ve katılımcıların tanımlanması 3. Simüle edileceklerin, kararların, değerlendirme kriterlerinin formüle edilmesi 4. Prototip geliştirip, uygulanması	Rekabet, işbirliği, tartışma ve çatışma içeren grup aktiviteleri, oyun kurguları ve araçları vb.	Oyunlar, katılımcıların bir rol üstlenmesini sağlar, normalde farkına varamayacakları karmaşık detaylar kavratır, deneme kararları almak harekete geçmek isteyen katılımcıyı teşvik eder.
Atölyeler	1. Çalışma Çemberleri 2. Organize Çalışma Çemberleri	Halk buluşmaları, toplantılar, atölyeler, yüz-yüze görüşmeleri ve grup aktivitelerini içeren etkinlikler..	Atölyeler, ortak bir amaç paylaşan insanlar arasında yüksek düzeyde etkileşim sağlar. Katılımcıların sorunları keşfederken birbirlerinden öğrendikleri planlı bir etkinliklerdir.
Kullanım Sonrası Değerlendirme (POE)	1. POE Değerlendirme Methodlarının Kullanımı 2. Değerlendirme Sürecindeki Görevler	Doğrudan gözlem, görüşmeler, simülasyonlar, değerlendirme anketleri vb.	POE'nin yürütülmesi verilerin toplanması ve analizini içerir. Katılımcılardan farklı tekniklerle toplanan görüşler yorumlanarak yararlı bulgulara dönüştürülür.
Görsel Çevreye İlişkin Tercih ve Değerlendirme	1. Sokak İzlerinin Takibi 2. Farkındalık Yürüyüşleri 3. Görsel Çevrenin Değerlendirilmesi 4. Toplumsal Tasarım Değerlendirme Rehberleri	Buluşmalar, konseyler, anketler, fotoğraf oylama ve değerlendirmeleri vb.	Çevreyi değerlendirmek için geleneksel sosyal bilim tekniklerle dayanan stratejilerin aksine, kontrol listeleri aracılığıyla birey ve gruplara bir prosedür sunarak ve görsel etkenlere odaklanan bir yaklaşımdır.

¹ Henry Sanoff (2000), Community Participation Method in Design and Planning kitabına ait Participation Methods bölümünü temel alınarak yazar tarafından üretilmiştir.

2.4.3 Katılımcı sürecin aktörleri ve ilişkili kavramlar

Katılım süreçleri etkileyen bireyler, gruplar, organizasyonlar ve kurumlar ‘aktörler’ olarak tanımlanırlar. Katılımcı pratikler; uygulamanın seviyesine, amacına, kapsamına bağlı olarak farklı aktör gruplarının birbirleriyle olan etkileşimleri üzerinden tasarlanır. Aktörler, sürece yaklaşımları ve örgütsel yapıları itibarıyla politik, kurumsal (corporative), sivil toplum, yurttaş ve diğerleri olmak üzere dört başlık altında incelenebilir (Şekil 2.6). Katımcı uygulamaların kalitesi büyük ölçüde paydaşları sürece dahil etme kapasitelerine bağlıdır (Martín, 2014). Bu bağlamda teknik konuların, sıradan yurttaşların politik karar almasını sağlayabilecek şekilde basit ve şeffaf olarak sunulması (Biehl, 2016), etkileşimi arttırmak ve sürecin sürdürülebilirliğini sağlamak adına önemlidir.



Şekil 2.6 : Katılımcı Süreci Etkileyen Aktörler (Martín, 2014)

Geleneksel katılım süreçlerinden bahsederken, karar analizleri, süreç planlama gibi aşamalara değinmiştik. Bu bağlamda süreç planlama aşaması, planlama ekibini oluşturmak, paydaşları belirlemek, potansiyel konuları ortaya koymak, katılım amaçlarını tanımlamak gibi bileşenleri içerir. Paydaşların tanımlanması, uygulamadan etkilenecek kişi ve gruplarının genel yapısının çözümlenmesi ve katılım sürecinde uygulanacak yöntem ve tekniklerin belirlenmesinde kilit aşamalardan biridir. Paydaşlar tipolojilere ayrılırken, olaydan etkilenme dereceleri, sektörel durumları ve yerellik ilişkileri (Şekil 2.7) üzerinden değerlendirilirler (Creighton, 2005).



Şekil 2.7 : Paydaş Tipolojileri (Creighton, 2005)

Aggens, toplumun katılımcı aktivitelerine dahil olma sürecini, bir tür yörünge sistemi üzerinden analiz eder (Kırpık, 2017; Creighton, 2005; Aggens, 1983) Bu sistemde proje çekirdek olarak ele alınır, karar verme merkezine en yakın yörünge faaliyeti halkın süreç üzerindeki etkisi için en etkili alan olarak görülür. Yörüngeler proje merkezinden itibaren, karar vericiler, plan yapıcılar, danışmanlar, inceleyenler, gözlemciler ve kayıtsızlar olarak sıralanırlar. Toplumun katılım sürecinde tek bir ‘yerel halk’ grubundan bahsetmek mümkün değildir, bunun yerine farklı seviyelerden katılım gösterme ihtimali olan gruplardan bahsetmek gerekir (Aggens, 1983). Gruplar, gerçekleştirilecek olan uygulamadan etkilenme seviyelerine göre, süreçlere katılım noktasında farklılıklar gösterebilirler, sürecin farklı aşamalarına dahil olabilirler. Kısacası, katılım doğası gereği çok aktörlü yapıda gelişim göstermektedir. Tasarım ve planlamada paydaşların doğru analiz edilip, yöntem ve karar vericilerin tanımlanması, sürecin daha etkili bir şekilde işlemesi için atılacak öncelikli adımlardan biridir. Bu doğrultuda aktörler ve etkileşimlerinin tasarımı katılımcı pratiklerin temel parametrelerindendir.

Katılımcı Süreçlerle İlişkili Kavramlar ve Tanımlamalar

Kentin demokratikleştirilmesi noktasında çok katmanlı bir işleyiş gösteren katılımcı süreçler, içerdiği konsept itibarıyla yönetim, kentsel mekan, örgütlenme kapasitesi, işleyiş, yetki paylaşımı gibi birbirinden farklı bir çok alanla etkileşim gösterirler (Şekil 2.8).



Şekil 2.8 : Katılımla İlişkili Kavramlar

Kentsel mekana ilişkin karar alma süreçlerini değiştirerek, mekanın yeniden şekillendirilmesinde kullanılan ve katılım olgusuyla doğrudan ilişkili bu kavramlardan bazıları şu şekilde sıralanabilir;

Aşağıdan yukarı planlama: Kentsel tasarım ve planlama süreçlerinde aşağıdan yukarı yaklaşım kararların, ‘tepeden inme’ uygulandığı durum yerine yerel halkın oluşturduğu yönetim, meclis ya da komitelerin kentsel problemlerin çözümünü ürettiği, aktif olarak sürece dahil edildiği yaklaşımı ifade eder (UK Essays, 2018).

Uzlaşma inşası: Uzlaşma inşası ve işbirlikçi planlamanın diğer türleri sosyal, politik dağılımların, güç paylaşımlarını ve çelişkili faydaların üstesinden gelinmesi noktasında sıklıkla kullanılan yöntemlerdendir. Uzlaşmanın inşası paydaşlar arasında yalnızca anlaşma ve planların ortak üretimine değil, deneyim, öğrenme değişimin paylaşımı fikrine dayanır (Innes & Booher, 1999).

Yönetişim: Saydam, hesap verilebilir, katılım, işbirliği gibi toplumsal ortaklıklar oluşturan çok paydaşlı bir yönetim anlayışını ifade eder (Ruige, Üskent, & Micka, 2014). Bu noktada yönetişimin bireyi çok sayıda iletişim ağına sahip bir düğüm noktası gibi görülmelidir (Tekeli, 2017).

Aktif yurttaşlık: Bireylerin devletle olan ilişkisinde vergi ödemek, yasalara uymak gibi tüm siyasi, medeni ve sosyal hakların kullanılmasını içinde barındıran hak ve sorumluluklar olarak tanımlanmaktadır. Aktif yurttaşlar, mevcut politikalara dahil olmak ya da kendi fikirlerini beyan etmek, yaşam kalitelerini arttırmak amacıyla kolektif eylemler yürütürler (Green, 2008; akt. Clarke & Missingham, 2009), çeşitli araçlar yoluyla yurttaşların refahını geliştirir, sosyal değişim ve gelişime öncülük ederler (Clarke & Missingham, 2009) .

Sivil Katılımı (Civic Engagement x civic participation): Her iki konseptte *yurttaşların işbirliğini arttırarak kamu servisi ve politikaları* oluşturmayı amaçlar. ‘Engagement’ yukarıdan-aşağı bir sistemle yerel hükümet tarafından yürütülen süreçleri ifade eder, bu süreçlerde yönetim mekanizmasının sağladığı araçlar doğrultusunda yurttaşların politika üretmesi beklenir, doğası gereği formeldir, katılımcı bütçeler, kent üzerinden yürütülen anketler vb. uygulama yöntemleri vardır. ‘Participation’ ise yurttaşlar tarafından başlatılan aşağıdan yukarı uygulamaları ifade eder, örgütlenme türü itibariyle enformeldir, komşuluk ağları en yaygın uygulama örneklerindendir, daha üst seviyede bir bilinç ve kapsayıcılık gerektirir (CitizenLab, 2019) .

Placemaking (Mekan Oluşturma): Semt, şehir veya bölge ölçeğinde insanları kamusal alanları yeniden düşünüp, oluşturmaya ve bunu işbirlikçi bir süreçle

gerçekleştirmeye çalışan, insanlar ve yaşam alanları arasındaki bağı güçlendirerek, daha iyi bir kentsel mekanın kolektif olarak oluşturulmasını hedefleyen bir süreçtir. Ortak çalışma olgusu, sürecin felsefesinde olduğu kadar uygulama sürecinde de geçerlidir, konsept bir tasarımdan ziyade ‘yer’ oluşturulmasına dayanır (PPS, 2019).

Özgürlükçü Yerel Yönetim: Doğrudan eylemin en belirgin biçimi olarak karşımıza çıkan özgürlükçü yerel yönetim, topluluğun kendi kendini (yüz yüze gelerek) yönetmesi olarak tanımlanır, bu bağlamda bireyler toplumsal olay ve gelişmeler hakkında doğrudan bir etkide bulunurlar (Bookchin, 1996 akt. Biehl, 2016).

Açık Hükümet: Şeffaflık, halk katılımı ve işbirliğini içeren bir yürütme sistemi olarak tanımlanır. Demokrasiyi güçlendirmek ve yönetimde verimliliği arttırmak amacıyla, hükümete bağlı departman ve ajansların mevcut uygulamaları, kararları, halka çevrimiçi olarak sunması, halkın karar alma aşamalarına katılım sağlayarak bilgi ve uzmanlık kolektifliklerinin oluşturulması, bireylerin farklı türde yönetim seviyelerinde özel sektör ve sivil toplum işbirliği sağlaması gibi bilgilendirme ve uygulama bazlı süreçleri içerir (McDermott, 2010).

2.4.4 Katılımın avantaj ve dezavantajları

Toplunun kararlara katılımı gittikçe artan bir şekilde, federal yasalar tarafından desteklenir hale gelmiştir. Ancak sürecin çatışmalı ve çok aktörlü yapısı, uygulamaları komplike hale getirmektedir. Bu noktada oluşan engellerden en yaygınları; yurttaşların teknik yetersizliği ileri sürülerek katılımın istenmeyen bir durum olarak atfedilmesi, karar yetkilerin paylaşılmasının uzmanlar tarafından tehdit olarak algılanabilmesi, çok fazla fikir üretiminin sorunu çözümsüz kılması ya da tam tersi bir durumda tek tip ihtiyaçlardan tek düze projelerin ortaya çıkması, süreçlere dahil olan yurttaşların genel konulardan ziyade özel çıkarlarını savunması, işbirliğini oluşturan paydaşların teknik yetersizlikleri nedeniyle katılım etkinliğinin sınırlandırılması, sürecin otorite güç tarafından manipüle edilebilirliği şeklinde sıralanabilir (Sanoff, 2000, s.22). Bir diğer temel sorun ise kolektif karar almaya dair yöntemlerin, kent ölçeğinde geniş ve heterojen grupların oluşturduğu buluşma ve karar mekanizmalarında ihtiyaç duyulan temponun çok gerisinde kalarak, süreci hantallaştırması olduğu söylenebilir (Biehl, 2016, s.69).

Irvin ve Stansbury (2004) toplum katılımını değerlendirirken süreç ve sonuç olmak üzere iki etkinliğe ve hükümet, kentli olmak üzere iki faydalanıcıya odaklanır.

Katılımcı sürece avantajlı yönleri üzerinden bakarken, katılımdan eğitimi destekleyen, politik ikna tekniklerini kullanan, yetkilendirici, dava maliyetlerinin önüne geçen, yurttaşların çevre politikasına katkı sunduğu bir sistem olarak bahseder (Irvin & Stansbury, 2014). Süregelen zamanda katılımcı faaliyetler hakkında artı ve eksileriyle birlikte bir çok düşünce ortaya konmuşsa da günümüzde kentlinin toplum katılımı ortaya konan dezavantajlara rağmen, kentsel tasarım ve dönüşüm süreçlerinin oluşumunda olmazsa olmaz bir yaklaşım olarak görülmektedir. Kentlinin yaşadığı çevre üzerinde sahip olduğu hak mutlak ve bu sayede kentte mekansal üretim sonrası ortaya çıkabilecek daha büyük problemlerin önüne geçerek, maliyet, zaman ve emek kaybına da engel olunmaktadır (Çizelge 2.3).

Çizelge 2.3: Katılımın Avantaj ve Dezavantajları

	AVANTAJLAR	DEZAVANTAJLAR
TOPLUM VE BİREYLERLE İLİŞKİSİ	İşbirliği ve uzlaşma inşasına katkı sağlar. Sivil toplumun harekete geçme kabiliyetini ve örgütlenme becerilerini artırır. Yerel topluluğun analiz ve karar alma yetisini geliştirir. Kişisel potansiyellerin ortaya çıkmasına yardımcı olur. Halkın endişe ve tutumlarını öngörür.	Zaman alıcıdır. Yöntemler çoğunlukla küçük gruplarda başarı gösterirken, büyük gruplarda konsensüse varmak zorlaşır. Büyük nüfuslarla kurulan yurttaş meclisleri tartışma ve karar alma süreçlerini yavaşlatabilir ya da sonuçsuz bırakabilir.
YEREL YÖNETİM VE KURUMLARLA İLİŞKİSİ	Yönetim, profesyoneller ve topluluk arasındaki etkileşim oluşturur. Sorunların belirlenmesi ve çözüme kavuşturulmasında fikir birliğine dayalı ve verimli kararlar alınır. Katılımcı yöntemlerin kullanımı kurumlar için farklı konularda yurttaş eğitimi sağlayabilecekleri bir araçtır. Güvenirliliği ve meşruiyeti korur.	Uzlaşmanın gecikmesi zaman kaybına yol açabilir. Maliyeti arttırabilir. Süreç amacına ulaşmayabilir, hükümete karşı düşmanlık oluşturabilir.
UYGULAMA VE KARARLARLA İLİŞKİSİ	Erken süreçte halk katılımı, süreçte ortaya çıkabilecek sorunların önüne geçilmesini sağlar. Kararların niteliğini geliştirir. Gerçek ihtiyaçların tespitini, bunlara yönelik gerçekçi çözüm önerileri ve yetki paylaşımını sağlar.	Sonuçta ortaya çıkan ürün ve uygulama süreçten bağımsızsa, katılım kullanıcı gözünde anlamını yitirir.

2.4.5 Dijitalleşme, ağ toplumu ve e-demokrasi

Toplumların sosyal dinamiklerini anlamaya çalışırken üretim biçimleri (kapitalizm, devletçilik) ve gelişim biçimleri (endüstri öncesi, endüstri devri, bilgililik) üzerinden tanımlamalar yapılmaktadır. Bu bakış açısının altında toplumların üretim, deneyim ve güç ilişkileri üzerinden örgütlendiği teorisi yatmaktadır (Castells, 2010). Endüstriyel çağdan post endüstriyel döneme ya da diğer adıyla bilgi çağına geçiş uzun süredir anlamlandırılmaya çalışılan bir süreç olarak görülmektedir. Kitleli üretimin yerini ölçek ekonomilerin, bilgisayar teknolojilerinin ve bitlerin aldığı bu yeni dönem, zaman

ve mekan kavramımızı deęiřime uęratmıř, gndelik deyimlerimizi kiřiselleřtirmiř, kiřileri demografik ğeler ve istatistiksel alt kmeler olarak grmeyi bırakmıřtır. Kendini tanımlayıp ifade etme biimi deęiřime uęramıř olan bireyler, tanımsız deęil ‘bilgi’ ykl unsurlar haline dnřmřtr. Dijital yařam, belirli bir yerde bulunma durumunu indirgeyerek ve mekansal baęımlılıkları azalmıř, adres konseptleri e-mail gibi yeni iletiřim araları yoluyla farklılařmıřtır. Teknolojilerin hkm srdę bu yeni sistemde eř zamanlılık kullanıcının yařamını yeniden yaratan bir unsur haline dnřmřtr (Negroponte, 1995, s. 163-172). Bu baęlamda dijital teknolojinin geliřim sreci ‘bilgi’nin retimi, depolanması, transferi, iřlenmesi ve iletimi zerinden ilerlemekte, tm bunlar ortak bir dijital dil zerinden gerekleřtirilmektedir. (Negroponte, 1995; Castells, 2010; Giddens & Sutton , 2016).

Kresel aę oluřumunun temel aracı olarak kullanılan ve dijital devrimin en byk parasını oluřturan internetin, tarihte ilk ortaya ıkıřı askeri ve bilimsel amalarda kullanılmak zere tasarlanan ilk aę Arpanet’e dayanmaktadır. 1987 yılına kadar kısıtlı sayıda bilgisayarın eriřimin olduęu bu sistem, bant eriřimlerinin, servis saęlayıcıların ve kapasitelerin arttırılması ile birlikte tm dnya tarafından kullanılan bir oluřuma dnřmřtr. En bilinen versiyonuyla platform, kresel bir bilgi arřivi (World Wide Web) haline gelmiřtir. Web gezginlerinin kullanımı kolaylařtırmasıyla, eriřim oranları artmıř, sosyal medya, bloglar, e-ticaret gibi konseptlerle birlikte sanal etkileřim ortamları oęalmıř, bulut teknolojilerinin geliřmesiyle veriye eriřim srekliyet kazanmıřtır (Castells, 2010; Giddens & Sutton, 2016, s. 786-793). Miessen (2010) internetin bu eriřimsel, gayri fiziksel yapısını yeni aęın agorası olarak grr. Bu yapıyı, kullanıcıların etken konumda olduęu, paylařılan bir bilgi sistemi gibi ele alır, bu durumun ise yařantıya paralel gereklikler yarattıęını ifade eder (s. 114). Artık sisteme dahil olmak mutlak ‘fiziksel’ olmak anlamına gelmemektedir onun yerine hipergerek kurgular hayatımızın bir parası haline gelmiřtir.

Dijitalleřmenin gnmz toplumu řekillendirmesinin en etkili sebeplerinden biri aę oluřturabilme kapasitesinin tarihsel limitleri ařması olarak grlmektedir. Bu sayede dnya zerindeki merkezileřmemiř faaliyetlerin birbirleriyle olan koordinasyonu mmkn ve iřlevsel kılınmıřtır. Kreselleřme olarak adlandırdıęımız bu etkileřim aę toplumu kavramını ifade etmenin bařka bir yolu olarak grlebilir. **Aę toplumu** en genel anlamıyla bilgi iletiřim teknolojileri ve etkileřimlerine dayalı olarak bilgi reten, iřleyen ve daęıtan aęlara sahip bir sosyal yapıdır. Yeni toplumsal biim farklı alanlarda

dönüşümü de beraber getirmiştir, ağ ekonomisi oluşturmuş, izolasyon toplumunun aksine hipersosyal bir toplum oluşumuna katkı sağlamış, öz-yönelimli kitle iletişimini yaygınlaştırmış ve bireyselleşmiş (kişiselleştirilmiş) bir ağ organize etmiştir. Sosyal dinamiklerin değişimi politik oluşumları doğrudan etkilemiştir. Ulus devletten ağ devletine geçiş, ulus-devlet kavramını ortadan kalkmadan küresel yönetim pratikleri üzerinden gerçekleştirilmeye çalışılmış, ulusüstü kurumlar (Birleşmiş Milletler, Dünya Bankası, G-8 vb.) teşvik görmüştür. Bu bağlamda kamu sektörü ağ toplumunu belirleyici, şekillendirici bir aktörü olarak karşımıza çıkmaktadır ve sektörün geçirmekte olduğu reform geri kalan herşeyi tanımlayıcı nitelikte olacaktır. Bu doğrultuda e-yönetişim (kentlinin karar alma mekanizmalarına katıldığı bir yönetim modeli), e-sağlık, e-eğitim (uzaktan öğrenme modelleri) gibi etkileşimli modeller çok katmanlı bir ağ oluşturarak kamuya ait örgütsel yapıyı teknoloji üzerinden yapılandırmaktadır (Castells, 2005, s. 3-23).

Gelişen teknolojinin gündelik hayatımızı etkileyen araçları, üretim biçimlerini, toplumsal dinamikleri yeniden yarattığından ve yönetim biçimlerinin dönüşüm geçirdiğinden bahsettik, bu bağlamda planlamada e-katılımın rolüne gelmeden önce toplumsal karar alma süreçlerini etkileyerek, dolaylı olarak kentsel mekanın şekillenmesini de etkileyen e-yönetimden, e-yönetişime geçiş süreçlerinden ve e-demokrasi kavramından bahsedeceğiz.

Dijitalleşme demokrasi kavramları arasındaki temel ilişkilerden biri, gelişen teknolojinin doğrudan demokrasiye yönelik potansiyel oluşturup oluşturamayacağı meselesidir. E-demokrasinin ne olup olmadığı noktasında farklı görüşler olsa da en genel kapsamda e-demokrasi süreci bilginin yayılması, iktidar ve yurttaş arasındaki iletişimin ve katılımın arttırılması, ulusal karar alma süreçlerinde vatandaş rolünün güçlendirilmesi, demokratik faaliyetlerin olumlu anlamda teknoloji üzerinden yeniden tanımlaması gibi hedefler içerir, ancak asla internet üzerinden hizmet almak (e-devlet, e-hükümet, e-yönetim) demek değildir. Bu noktada e-yönetim hizmet temelli ve iktidara yakın bir duruş sergilerken, e-demokrasi daha çok iletişim temellidir. E-demokratik unsurlar, yönetişimi modernize etmenin bir yolu olarak görülmektedir. E-demokrasinin gerçekleştirilmesi önündeki engeller, politik, katılım, organizasyonel ve teknolojik olmak üzere dört kategoride (Şekil 2.9) incelenir (Coleman & Norris, 2005, s. 69-81).



Şekil 2.9 : E-demokrasiye Yönelik Engeller (Coleman & Norris, 2005)

İnternetin, demokrasi ve iletişimselliğine ilişkin literatür incelendiğinde üç farklı bakış açısına rastlanır. Bunlarda ilki toplumsal bakıştır ve internetin ortak ruh ve değer geliştirme noktasındaki potansiyeline odaklanır. İkincisi ‘liberal bireyci’ olarak adlandırılan perspektiftir ve interneti bireysel çıkarların ifadesine imkan sağlayan bir araç olarak görür, üçüncü yaklaşım ise eleştirel vatandaş söyleminden yola çıkarak, interneti karar vericilere karşı kendilerini ifade edebilecekleri özerk bir alan olarak ifade eder (Chadwick, 2009; Dahlberg, 2001, s. 615-616). Üçüncü yaklaşım üzerinden internetin kamu politikalarını şekillendirici etkisinden bahsederken değinilmesi gereken ilk isimlerden biri Habermas’tır. Tartışmalı kamusal alan oluşumu teşvik eden teorisyenler için, tarihsel kamusal alanın çöküşünün yaşandığı günümüzde yapısı gereği internet kamuoyu tartışmalarının yürütülebildiği, esnek, öz-yönetimli bir iletişimsel araç ve platform olarak karşımıza çıkarken, internetin kamusalılığı üretme potansiyellerinin ne olacağı sorusu belirlemektedir (Chadwick, 2009, s. 13-14).

Günümüzde e-demokrasi demokratik karar alma süreçlerinde bilgi iletişim teknolojilerini araç olarak kullanan çok farklı uygulamaların genel bir ismi haline gelmiştir. Bu noktada ortaya çıkan anlamsal karmaşalardan biri e-demokrasi ve e-oylamanın eş kullanımıdır, e-oylama kapsam olarak e-demokrasi konseptinin içindeki bir alt alan olarak görülmelidir, konsepti oluşturan diğer alt alan ise e-katılım olarak ele alınır (Macintosh, 2004). Macintosh (2004), e-demokrasinin geliştirilmesi ve uygulanmasına yönelik temel parametrelerden bahseder (s. 2-6) ve mevcut uygulamaları değerlendirirken, katılım seviyesi, karar alma süreçleri, katılım aktörleri,

kullanılan teknolojiler, bilgi toplama ve kullanım, süreç ve sürdürülebilirlik, kaynaklara erişim, bütçe ve mali kaynaklar gibi kriterler kullanarak, bu kriterleri detaylandırır (Çizelge 2.4).

Çizelge 2.4: E-demokrasiye yönelik anahtar kavramlar (Macintosh, 2004)

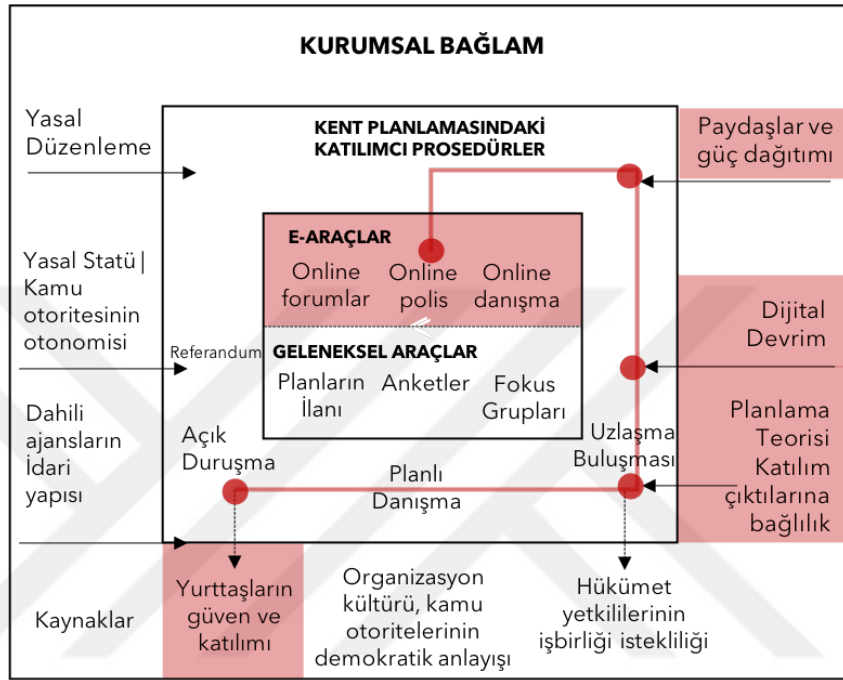
Katılım Seviyesi	Hangi detay düzeyinde, yurttaşları nasıl yetkilendiriyor?	Süre ve Sürdürülebilirlik	Hangi zaman diliminde, devamlılık var mı ?
Karar Alma Etabı	Karar alma sürecine ne zaman dahil oluyor?	Erişilebilirlik	Kaç vatandaş, nerden katıldı?
Aktörler	Kimler katılıyor, kimin tarafından yetkilendiriliyor?	Kaynak ve Tanıtım	Sürecin mali yönetimi ve reklamlarının durumu?
Kullanılan Teknolojiler	Vatandaşlar nasıl katıldı?	Değerlendirme ve Sonuç Ürün	Metodolojik yaklaşım neydi, sonuç ürünler nasıl değerlendirilebilir?
Katılımın Kuralları	Hangi kişisel bilgiler kullanılacak ve toplanacak?	Başarı için Kritik Faktörler	Politik, yasal, kültürel, ekonomik, teknolojik...

Kullanıcı odağın perspektifinden e-demokrasi uygulamaları incelendiğinde; 1990'lı yıllardan teknolojinin etkisiyle müzakare süreçlerinde tartışma forumları oluşturulmaya başlandığı görülür. Yazılı ifade tekniklerinin, eleştirel, hoşgörülü ve sürekli vatandaş katılımını sağlayacağı, geleneksel politikaya katkı sunulacağına yönelik fikirler ortaya konmuştur, ancak bu durum bazı teorisyenler tarafından 'talepkar' olarak nitelendirilmiştir (Chadwick, 2009). Dijital teknoloji ile oluşturulması planlanan bu gibi faaliyetlerde beklenti ve mevcut gerçeklik arasında farklılıklar oluşabilmektedir. Teknoloji odaklı olsun ya da olmasın; Tekeli'nin de bahsettiği gibi katılım fırsatı oluşturulduğunda, toplumun bu fırsatı değerlendireceğini, aktif faaliyet göstereceğini düşünmek, kendilerine yönelik beklentileri karşılayacaklarını düşünülmesi bu tür süreçlerde hayal kırıklığıyla sonuçlanabilmektedir (2017, s. 16).

Toplumsal yaşamı ve davranış biçimlerini etkileyen dijitalleşmeyle bağlantılı tüm bu konseptler, kentin üretim ve kullanım pratiklerini süreç içinde dönüşüme uğratmıştır. Toplum ve demokrasi biçimlerinin değişimi doğrudan kentsel mekana yönelik kararları etkileyen unsurlar haline dönüşmüştür. Bilgi iletişim teknolojileriyle birlikte geliştirilen kentsel mekan konseptleri (akıllı şehir, sürdürülebilir şehir, duyarlı şehir vb.) katılım olgusu üzerinden gelecek bölümlerde incelenecektir. Ancak iletişim teknolojisiyle beraber gelişen konseptlerin özünde 'bilgi'ye dayalı kent mekanının üretimi, politikası ve pratiği kaygıları yatmaktadır.

2.5 Kentsel Tasarım ve Planlamada E-Katılım Süreçleri ve Yaklaşımları

Bölüm kapsamında katılım süreçlerinin dijitalleşmesi ve kullanılan araçlar incelenirken, teknolojinin devlet toplum, planlama ve katılım süreçleri üzerindeki etki süreçlerine odaklanılmıştır (Şekil 2.10). Bu doğrultuda e-planlama ve e-katılım süreçlerinin genel kapsam ve sınırları şu şekilde tanımlanabilir.



Şekil 2.10 : E-katılımın Kentsel Planlamadaki Bağlamı (Kubicek, 2010, s. 171)¹

E-Planlama

En temel anlamıyla planlama süreçlerinin bilgi ve iletişim teknolojileriyle entegrasyonu olan e-planlama, üçüncü nesil bir uzmanlık pratiği olarak karşımıza çıkmaktadır. 1960'lı yıllardan itibaren kullanılmaya başlayan bilgisayar teknolojileri tasarım süreçlerini de etkisi altına almış olup, dönemin matematiksel programlamaları planlamaya yönelik problemleri çözmekte yetersiz kalmıştır. 1980'li yıllardan itibaren gelişen teknoloji planlıların da kullanabileceği bilgisayar destekli sistemler üretmeye başlamıştır, bu bağlamda üretilen GIS, analiz, temsil, mekansal ilişkilerin formülasyonu gibi bir çok alanda kullanılmaya başlanmıştır ancak GIS'in geçmiş ve bugün arasındaki ilişkiyi kurarken geleceğe yönelik karar ve hedefleri belirlemedeki

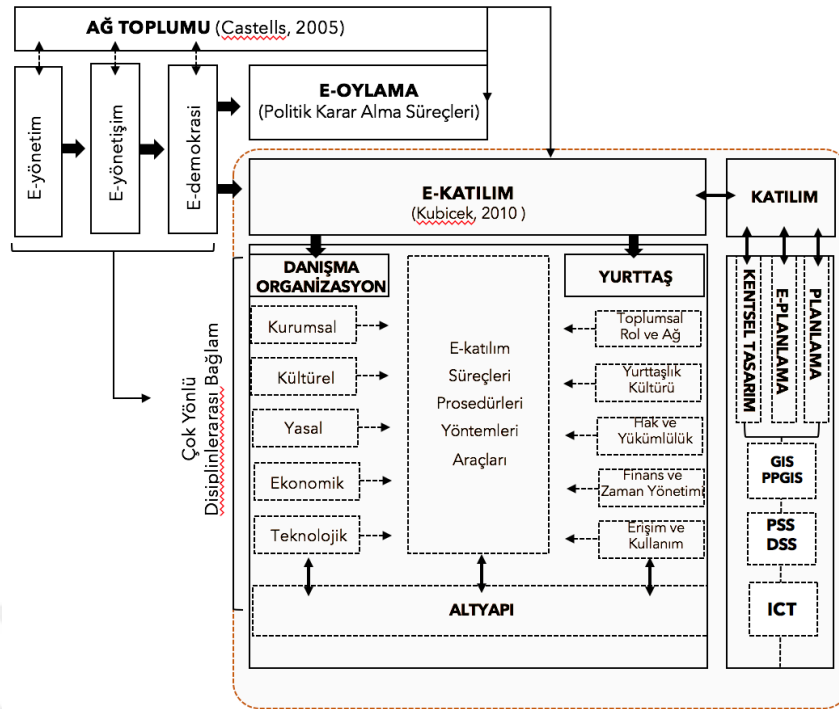
¹ Kubicek (2010) tarafından hazırlanan şekilde, kırmızıyla belirtilmiş olan alanlar tez kapsamında e-katılım, katılım prosedürleri ve planlamanın kurumsal bağlamı üzerinden değinilen konuları temsil etmektedir.

yetersizliđi ikinci nesil planlamacılar tarafından çok çeřitli planlama ve karar destek sistemlerinin üretilmesini (PSS/DSS) gerekli kılmıřtır, oluřturulan modellerin büyük kısmı akademik üretim olarak kalmıř ya da çok sınırlı uygulamalara konu olmuřtur. Bilgi iletiřim teknolojilerinin geliřimiyle oluřturulan web tabanlı uygulamalar ise daha çok iletiřimsel temelli olup, halkla planlama idealini takip eden süreçte bir araç olarak kullanılmaktadır (Klosterman R. E., 2012, s. 1-4). Bu süreç aynı zamanda rasyonel planlama paradigmalarının iřbirlikçi ve iletiřimsel olana evrilmesi ile iliřkili olarak geliřmiřtir.

İlk durumda geleneksel süreçlerin yeni araçlar yardımıyla iřlevselliđinin arttırılabileceđi uygulamalar gerçekleřtirilirken, ikinci durumda geliřen teknolojiler yardımıyla sınırlandırılmıř temel planlama paradigmalarının ötesine geçmeyi hedeflenir. İřbirlikçi ve iletiřimsel kuramlar altında řekillenen e-planlama, kentsel tasarım kontrol aracı deđil, ortak eylem aracı olarak görülmelidir. Günümüzde e-planlamaya atfedilen önem rasyonel planlama sistemleri üzerinden yürütölen idari ve teknik prosedürlerin çok daha ötesindedir (Silva, 2010, s. 3-4). Kısaca teknolojik ve eriřilebilir bir sistem olarak e-planlama, planlama sistemi, yasalar, prosedürler ve düzenlemeler hakkında çevrimiçi bilgi sađlar, farklı ölçeklerde planlama sürecinde özdevinimini ve yurttař katılım tekniklerini geliřtirir, kentsel verilerin iki ve üç boyutlu paylařımına ve görselleřtirmesine katkıda bulunan bir çok araç ve yöntemi yapısında bulundurur (Silva, 2010, s. 7-8).

E-Katılım

Geleneksel ve dijital olmayan katılım sistemlerinin aksine yeni katılım metotları geliřen bilgi iletiřim teknolojilerinin etrafında řekillenmeye bařlamıřtır. En basit anlamıyla e-katılım, yurttařların hükümet, kamu yönetimi ve karar alma sistemlerini yönlendirmek, dönüřtörmek amacıyla dijital medyayı kullanması olarak tanımlanabilir (Dijk, 2013). E-katılım uygulamaları online tartıřmalar, web tabanlı anketler, online karar destek sistemleri gibi araçlar üzerinden řekillenirler (Carver, S. 2001). Bu noktada e-katılıma yönelik uygulamaların ortaya konabilmesi için kullanılan yöntem ve araçların kurumsal, kültürel, yasal, ekonomik ve teknik olarak (řekil 2.11) çözümlenmesi, kuruluşlar ve kamu arasındaki iletiřimin çift yönlü sürdürölüp, güven iliřkisi kurabilmesi gereklidir (Kubicek, 2010, s. 183-186; OECD, 2003).



Şekil 2.11 : E-katılım, Planlama ve E-demokrasi ilişkisi

E-demokrasi ve e-yönetim kavramlarıyla iç içe geçmiş bir kavramsal literatüre sahip olan e-katılım olgusu, karar alma süreçleri ve politika oluşturulmayla doğrudan ilişkilidir. Howlett ve Ramesh (1995) tarafından belirlenen katılım politikalarının yaşam döngüsü; gündem belirleme, politika oluşturma, karar alma, politika uygulama, değerlendirme, geribildirimden oluşur (Fraser, ve diğerleri, 2006; Dijk, 2013; Martín, 2014). Macintosh (2004) ve OECD (2003) ise, gündem belirleme, analiz, katılımın formülasyonu, uygulanması ve gözlemlenmesi aşamalarından oluşan benzer başka bir döngü tanımlı ortaya koymuştur. Elektronik katılım, katılımdan farklılaşıp anlamsal ayrışmalar ortaya koymamakta bunun yerine dijital araçlar döngülerin farklı aşamalarında destekleyici olarak karşımıza çıkmaktadır.

E-katılımın yenilikçi bir yöntem olarak kullanımının bir diğer nedeni de mevcut planlama uygulamalarında katılımcı süreçlerin geniş ölçekte net bir başarı örüntüsü sağlamadan uzak olması görülmesidir, özellikle 1990'lı yıllarda yurttaşların kararlara katılım oranı ve seçmen katılımı düşmüş, siyasi karar vericilere olan güven zedelenmiş bu durum gelişen internetin de yardımıyla doğrudan demokrasiye yönelik yeni arayışların ortaya çıkmasına yol açmıştır (Kubicek, 2010, s. 168-169). Genellikle ulusal finansmanlar üzerinden yürütülen e-katılım uygulamalarının katılım süreçleri için yeni bir araç olarak görülmüştür. Bir yandan teknolojiler yardımıyla e-katılım uygulamalarına ilişkin beklentiler giderek artsa da buna karşı dijital uygulamaların

marjinal, düşük gelirli grupları kapsamadığını ya da güçlü gruplara göre çok daha kısıtlı kullanımı olduğunu öne süren düşünceler mevcuttur. Örneğin; Stephen ve Marvin (1996), dijital teknolojilerin güçlü grupların kontrolünü kolaylaştırırken, marjinal, düşük gelirli gruplar için dijital gettolar oluşturduğunu öne sürer ve (Ramasubramanian, 2010) da beklentilerin aksine marjinal grubun karşılaştığı bu tür sorunların en çok kentsel mekânda görülür olduğuna değinir. Teknolojinin kent bağlamında kullanımına ilişkin farklı görüşler olsa da günümüz kentleri giderek kompleks hale gelmekte ve diğer alanlar gibi planlama ve tasarım disiplini de süregelen hareket ve veri akışlarıyla baş etmek durumunda kalmaktadır. Planlamada katılım olgusu da bu doğrultuda evrilerek günümüzde hükümet, yönetim uygulamaları gibi dijitalleşme süreçleri içine girmiştir. Bu bağlamda alt bölümlerde e-katılıma yönelik, katılım seviyesi, süreç ve paydaş ilişkileri, yeni teknoloji ve araçların kullanımı ve günümüz kent konseptleriyle katılımcı yaklaşımın etkileşimi gibi konular detaylı olarak incelenmiştir.

2.5.1 E-Katılım basamakları

1970'lerden bu yana artan bir hızla yurttaş katılımı politik karar alma süreçlerinin önemli bir parçası olarak görülmüş, buna bağlı olarak OECD (Organization for Economic Cooperation and Development), Council of Europe gibi uluslararası kuruluşlar, ulusal stratejiler ve yerel yönetimler de katılım seviyesinin arttırılmasını desteklemişlerdir (Kubicek & Aichholzer, 2016). OECD tarafından katılımcı süreçler bilgilendirme, danışma, aktif katılım olmak üzere katılım üç farklı formda sınıflandırılmış, bu sistem Macintosh (2004) tarafından e-katılım ve e-demokrasi konseptlerine uyarlanarak, e-erişim, e-etkileşim(danışma), e-yetkilendirme (e-enable, e-engage, e-empowerment) başlıkları altında yeniden yapılandırılmıştır (Şekil 2.12).

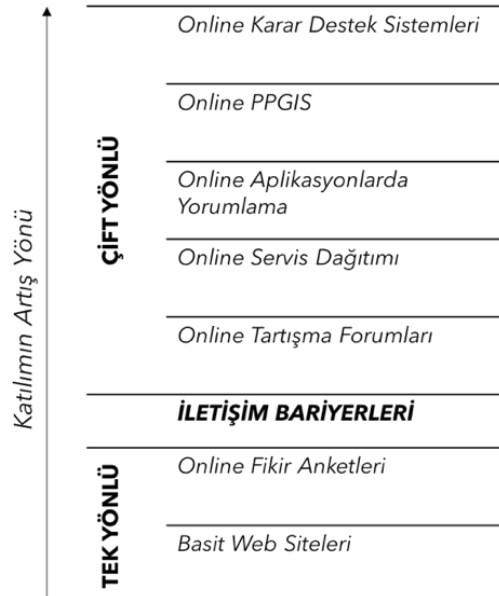
E-ETKİLEŞTİRME (E-enabling)	Teknolojinin daha geniş kitlelere ulaşma noktasında nasıl kullanılabileceği ile ilgilidir. İnternetin büyük veriye dayalı avantajlarını kullanır. Erişilebilirlik ve bilginin anlaşılabilirliği iki temel noktasıdır.
E-ETKİLEŞİM (e-engaging)	Vatandaşla etkileşim kurmayı, daha derin tartışmaları desteklemeyi ve geniş kitlelere ulaşmayı hedefler. Vatandaşlar hükümet ya da yerel yönetime danışma seviyesinde müdahale edebilirler.
E-YETKİLENDİRME (e-empowerment)	Aktif katılımı desteklemek, siyasi gündemi aşağıdan yukarı fikirler üzerinden etkilemekle ilgilidir. Yurttaşların politika tüketicileri yerine üreticileri konumunda olması gerektiğinin bilincindedir.

Şekil 2.12 : E-katılım Seviyeleri (Macintosh 2004; OECD, 2001)

Bir başka katılım merdiveni yaklaşımı, bilgi akış ve kullanıcı karar sistemleri üzerinden Carver (2001) tarafından oluşturulmuştur. Oluşturulan şemada, e-katılımın en alt basamağı, vergilerin ödenmesi, lisans başvuruları ve e-devlet erişimi gibi online belediye servis hizmetlerine erişim olarak tanımlanır, bu sistemde katılım basamaklarının sınıflandırılmasında esas alınan nokta bilgi akış yönü ve bilgiyi üretme derecesidir. Bilgi, fikir paylaşımı ve geribildirim araçlarının oluşturulması yönetim ve yurttaş arasındaki diyalogu çift yönlü hale getirir (s. 63). Online tartışmalar, online fikir anketleri ve karar destek sistemleri sırasıyla çift yönlü akıştaki bir üst katılım basamağını oluştururlar (Şekil 2.13). Bu noktada kararların seçimi ve karar oluşturulmasını sağlayan araçların (*tool*) ortaya konması, grup ve bireylerin karar almaya yönelik davranış biçimleri önem arz eder.



Şekil 2.13 : E-katılım Basamakları (Carver, 2001; After Smith 2001)



Şekil 2.14 : E-katılım Basamakları (Kingston, 2002)

Richard Kinston (2002), e-katılım basamaklarını sınıflandırırken, PPGIS gibi gelişmiş teknolojileri de göz önünde bulundurmıştır. Yedi aşamadan oluşan katılım basamağında bilgi vermeye yönelik basit siteler ve seçenekler üzerinden bilgi edinmeyi amaçlayan geribildirimsiz anket sistemleri tek yönlü iletişimi temsil eder. Çift yönlü iletişim kanallarıysa sırasıyla online tartışma forumlar, online servis dağıtımı, uygulamalarda fikir beyanı, ppgis ve karar destek sistemleri şeklinde sıralanarak, katılım düzeyinin artışını ifade eder (Şekil 2.14). Hudson-Smith ve diğerleri ise gelişmiş katılım basamakları adını verdikleri sistemde, gelişmiş teknolojiler üzerinden toplum tasarım sistemleri, sanal gerçeklik stüdyoları, sanal dünyalar gibi yeni katılım seviyeleri tanımlar (Şekil 2.15).



Şekil 2.15 : Arttırılmış E-katılım Basamakları (Hudson-Smith, Evans, Batty, & Batty, 2002)

Kitle kaynak araştırmalarının açık hükümet konseptleriyle ilişkilendirilerek, kamu politikalarını yeniden yapılandırması geniş kapsamlı teori ve pratik çalışma gerektiren bir süreçtir. Krabina (2016), bu bağlamda e-katılım basamaklarını stratejik ve uygulamacı perspektiflerden ele alarak, katılım seviyelerini dolaylılık-açıklık ve etkileşim üzerinden sistematikleştirir (Şekil 2.16). Bunu gerçekleştirirken North ve Kuma (2015)'ya ait bilgi yönetim teorisini göz önünde bulunduran Krabina (2016), kavramları ödünç alarak katılım pratiğine uyarlar. Bilgiye erişim ve etkileşim üzerinden ayrıştırma hususunda diğer sistemlere benzer bir yaklaşım sergilense de, dolaylı katılım kategorisinin altında internet ortamında rastlantısal biçimde gezinerek

bilinçsiz olarak katılım gösteren yurttaştan bahsedilir. Yukarı doğru ilerledikçe, web arayüzlerinin amaca yönelik oluşu, katılım çıktılarının kullanımı ve katılımcı sürecin sürdürülebilirliği de yurttaş kontrolünü arttıran parametreler olarak görülür. Bu durum geleneksel katılımdan farklı olarak e-katılımın teknolojik gerekliliklerinin de kendi içinde farklı kriterler (arayüz, kullanılan araç; PPGIS, WPUP vb.) üzerinden değerlendirildiğinin ve katılım seviyelerine farklı yansımalarının bulunduğu göstergesidir.

			Uygulamacı Bakış	
ETKİLEŞİM	Etkili Katılım		Katılımcı sürecin etkisi katılım eforunu sürdürülebilir kılar.	AÇIK KATILIM
	Efektif Katılım	uygulama	Katılımcılar tanımlanmış ve iletilen bir hedef veya gündemi takip eder. Eksik unsur uygulamadır, katılım çıktılarının kullanımından nasıl emin olunacağı anahtar soru haline gelir.	
	Planlanmış Katılım	hedefe yönelik	Katılımcılar sürecinde tasarımcıdır, süreç, amaç, yürütme gibi konular da dahildir. Arayüz amaca yönelik katılımcılar tarafından tasarlanmıştır. Eksik yön katılıma yönelik hedef ve gündemin yetersizliği olabilir.	
	Aktif Katılım	Arayüz kullanımı	Bir sosyal ağ ya da gruba üye olan kullanıcılar, kullandıkları <u>arayüz buna yönelik tasarlanmamış olsa da</u> karşılıklı etkileşim içindedirler.	
	Dahili Katılım	farkındalık, bağlantı	Katıldıklarını farkında olmasalar dahi, sayfalar arası tıklayarak, konuları okuyup paylaşarak, katılımcı duruma gelirler.	DOLAYLI KATILIM
ETKİLEŞİMSİZLİK	Pasif Katılım	hareketsizlik	Fikir, görüş sahibi olup, harekete geçmeyen vatandaş temsil eder.	KATILIM YOK
	İlgisizlik	fikir, içerik	Sosyal medya, blog vb. alıcılarla konu hakkında bilgi edinebilen vatandaş, katılım gösterecek kadar önemsemez.	
	Farkında olmama	bilgi	Konu hakkında bilgiye erişimi olmayan, bu nedenle farkındalığı da olmayan vatandaş temsil eder.	
		Stratejik Bakış		

Şekil 2.16 : E-katılım Basamakları (Krabina, 2016)

2.5.2 E-Katılım yöntem ve araçları

Yurttaş katılımı 1980’li yıllardan itibaren grup odaklı ve müzakereci bir yapıya bürünmüş, bu doğrultuda yerelde daha fazla insanı dahil etmek amacıyla odak grupları, panel ve kurullar, kamuouu anketleri gibi katılım biçimleri uygulamaya konulmuştur (Kubicek, 2010). Bilgi iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte hükümet, yerel yönetim ve toplum arasındaki bilgi değişimi yeni kanallar aracılığıyla da gerçekleştirilmeye başlanmıştır. Japonya, İspanya ve Avrupa Birliği ülkeleri gibi e-katılım teknikleri kullanan hükümetlerde geri bildirim oranlarının arttığı, Kuzey Avrupa ülkelerinde ise yerel yönetim ve hükümetin toplumla olan temaslarının daha hızlı ve gayriresmi bir forma büründüğü bu durumun toplum-devlet etkileşimini arttırdığı görülmüştür (OECD, 2001). ICT (BIT)’nin hükümet tarafından kullanımı hala gelişmekte olan bir alan olup, teşvik, gizlilik ve verileri korumak, çevrimiçi işlem olanaklarını arttırmak e-katılımın güvenilirliğine ve kullanımına yönelik en temel handikaplardandır. Yeni araçların katılım basamakları ile ilişkilerine bakıldığında, wiki, blog gibi Web 2.0 nin katılımcı yönünü destekleyen araçlar sayesinde ‘kullanıcının oluşturduğu içerik (user-generated-content)’ kavramı ortaya çıkmış, etkileşim seviyesi artmıştır (Kubicek, 2010). Kullanılan araçlar OECD tarafından oluşturulan rehberde bilgilendirme, danışma, aktif katılım başlıklarının altında sınıflandırılmıştır.

Macintosh ve Coleman ise araç ve teknik metotları beş ana kategori altında incelemişlerdir; bu kategoriler altyapı ve tekniklerin destekleyen teknolojiler (standartlar, web teknoloji dil ve araçları, dağıtımçı teknolojiler), platform ve araçlar (tartışma platformları, coğrafi bilgi sistemleri, web portalları vb.), tasarım araçları (katılımcı, bütünsel tasarım, software sistemler, sosyo-teknik, örgütsel, politik ve çok kriterli analizler vb.), içerik yönetim araçları (bilgi yönetimi araçları vb.), etkileşim destekleyici araçlar (argüman görselleştirme araçları, söylem ve içerik analizleri vb.) olarak sıralanırlar (Bohman, 2014). E-katılımda yaygın olarak kullanılan araçlar E-method rehberinde tanımlanmış, Demo-net tarafından oluşturulan raporda, üretim amaçları ve kullanımlarına göre; esas e-katılım araçları, e-katılımda yaygın olarak kullanılan ancak e-katılım özgü olmayan araçlar ve e-katılımı destekleyici basit araçlar olarak üç temel kategori altında toplanmışlardır (Fraser, ve diğerleri, 2006). Araçların kullanımlarına ilişkin bilgilendirmeler Çizelge 2.5’de detaylı olarak verilmektedir.

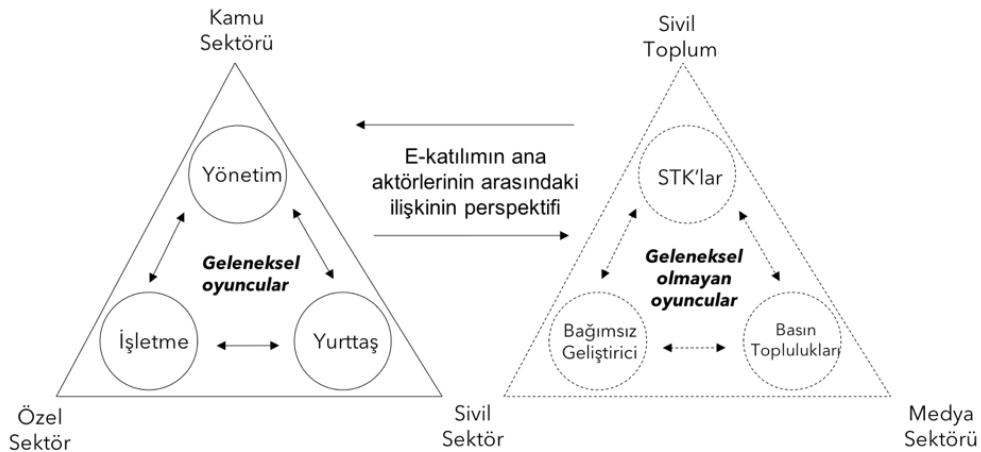
Çizelge 2.5 : E-Method Rehberi (Kubicek, 2010) (Aichholzer, ve diğerleri, 2008) (Fraser, ve diğerleri, 2006)

Esas E-katılım Araçları	E-katılım Tartışma Forumları	Ortak ilgi alanına sahip kullanıcıların sorunlar ve fikirler hakkında açık mesaj alışverişinde bulunabileceği ortamlar
	Karar Alma Oyunları	Katılıma konu olan olayı farklı yönleri ile tanımlayıp, açıklayan, simüle eden animasyonların görüntülenmesine ve kullanıcıyla etkileşimine izin veren araçlar
	Sanal Topluluklar	Kullanıcıların ortak ilgileri doğrultusunda sanal gruplar oluşturabileceği web platformları
	E-paneller	Katılımcıların, tanımlanmış bir sürecin belirli dönemlerinde çeşitli konularda görüşlerini verdikleri web uygulamaları
	E-dilekçe	Çevrimiçi olarak problem ve şikayet bildirimi yapılabilen web uygulamaları
	Online Müzakere Çağrısı	Belirli konulara halkın katılımını kolaylaştırmak için küçük grup tartışmalarında müzakereyi rastgele örneklemeye birleştiren web uygulamaları
	E-danışma	Bir paydaşın bir konuda ve diğerlerinde belirli soruları cevaplamasını, açık yorumlar göndermesini sağlayan bilgi alışverişi için tasarlanmış web uygulamaları
	E-oylama	Cep telefonu, tablet ve bilgisayar gibi cihazlar aracılığıyla online fikir beyanına izin veren güvenli oylama sistemleri
E-katılımda Yaygın Kullanımı Olan Ancak E-katılma Özgü Olmayan Araçlar	Planlama Prosedürleri için Öneri Araçları	Vatandaşların yorumlarının sınırlı bir süre içinde resmi belgelere dökülmesinin beklendiği resmi planlama prosedürlerine katılımı destekleyen web uygulamaları
	Web Yayınları (Webcast)	İnternet üzerinden iletilen toplantıların gerçek zamanlı kayıtları
	Podcast	İçeriğin otomatik olarak indirilebileceği İnternet üzerinden multimedya dosyalarını (ses ve video) yayınlamak
	Wikis (Vikiler)	Kullanıcıların toplu olarak içerik eklemelerine ve düzenlemelerine izin veren web uygulamaları
	Bloglar	Ters kronolojik bir biçimde listelenen günlüğe benzer, sıkça güncellenen web sayfaları
	Hızlı Anketler	Web tabanlı anlık anketler.
	Anketler	Web tabanlı, kendi kendini yöneten, kullanıcıların çevrimiçi olarak soru ve cevapları ilettiği anketler.
	GIS-aracıları	Kullanıcıların planlama sorunlarının altındaki haritalara bakmalarını ve çeşitli şekillerde kullanmalarını sağlayan web uygulamaları
E-katılımı Destekleyen Basit Araçlar	Arama Motorları	Kullanıcıların aradıkları anahtar kelime doğrultusunda bilgiye ulaşmalarını destekleyen sistemler
	Alarm Servisleri	İnsanları bir haber veya olaydan haberdar etmek, uyararak için oluşturulmuş hizmetler (mail, sms vb. organizasyonel kullanımlar..)
	Online Haber Bültenleri	Genel bir izleyici kitlesini veya belirli haber öğelerinin ve etkinliklerin önceden kaydedilmiş izleyicilerini bilgilendirmek için kullanılan tek yönlü iletişim araçları
	Web Portalları	Bir dizi özel bilgi ve uygulamaya geçit sağlayan web siteleri
	Grup Yazılım Araçları	Bilgisayar tabanlı grup çalışmalarını desteklemek için araç ortamı
	LIST SERVS	Yurttaş&Yurttaş, Yurttaş&Yönetici, Yurttaş&Politikacı gibi aktörler üzerinden çift yönlü etkileşim geliştirmek amacıyla tasarlanmış araçlar

2.5.3 E-Katılımın paydaşları ve ilişkili kavramlar

E-katılım süreçleri araç bazında özelleşmiş uygulamaları barındırırlar, dolayısıyla katılıma etki eden aktörlerden politika yapıcılar, sivil toplum, işletme ve sektörel oluşumlar ve yurttaşlardan harici olarak, araç yönetimi ve kullanımını desteklemek adına multidisipliner uzman ekiplere ihtiyaç duyulabilir. E-katılımda planlama ve tasarıma ilişkin ayrıştırılmış bir paydaş kategorisi tanımlanmadığından tez kapsamında e-katılımın aktörleri, e-yönetim ve politik e-katılım konseptleri üzerinden incelenmiştir.

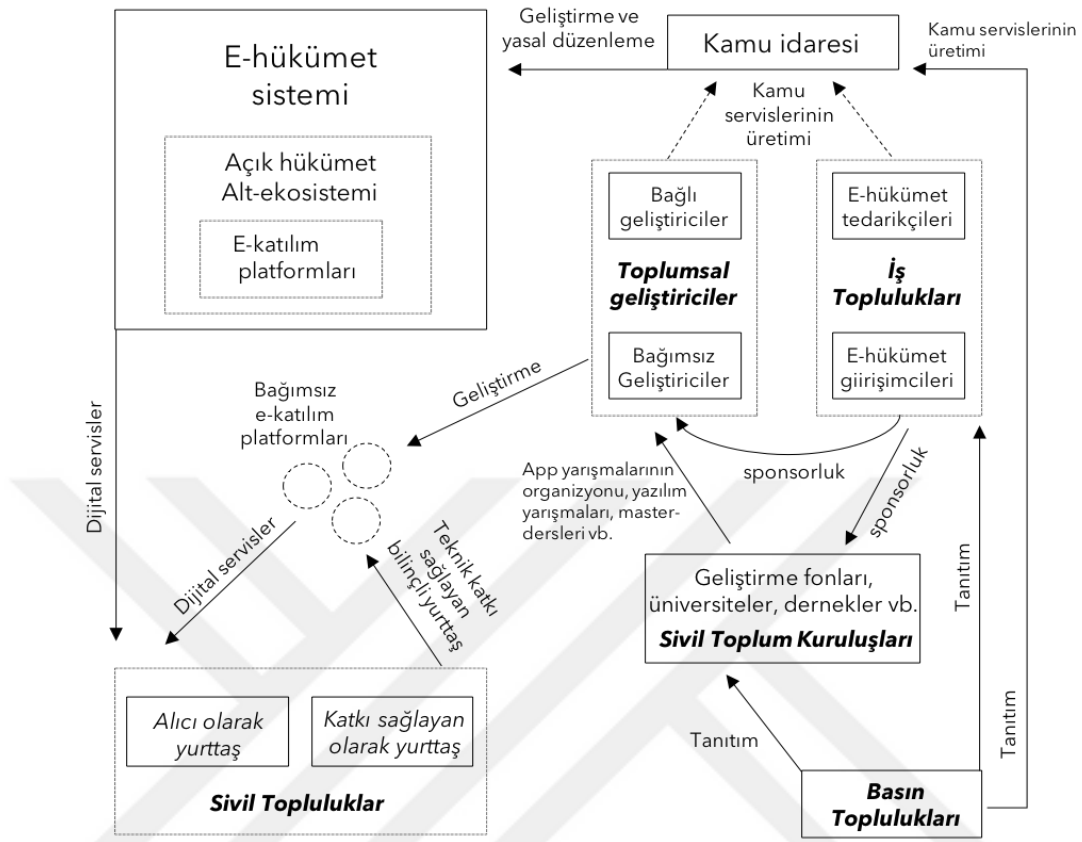
ICT destekli katılımcı yaklaşımlar incelenirken, araç odağından gelişen bir uygulama sürecinden bahsedilmektedir, bu durum paydaşların teknik ile ilişkileri üzerinden tanımlanmasına yol açmıştır. Demo-net ise paydaşları, aracı kullanarak ondan faydalanan, araçtan sorumlu olan ve/veya aracı yöneten gibi basit tanımlamalar şeklinde ayrıştırır (Fraser, ve diğerleri, 2006, s. 12-13). Bir diğer bakış açısında ise, Kassen (2018) e-katılımcı süreçlerin etkileşimlerinin klasik (devlet kurumları, şirketler ve vatandaşlar) ve geleneksel olmayan (kar amacı gütmeyen, bağımsız geliştirici) olmak üzere iki farklı perspektiften (Şekil 2.17) detaylandırır, bu perspektiflerin e-katılım kuramı, aktör ağı kuramı, örgütler arası ilişkiler kuramı ve paydaş teorisi üzerinden şekillendirildiğini öne sürer.



Şekil 2.17 : E-katılımın Kilit Paydaşları (Kassen, 2018)

Katılım hareketinin kilit aktörleri üzerinde e-katılım süreçleri farklı işleyiş şemalarına sahip olabilir. Bu noktada işleyişi tanımlamak adına kilit ortaklar, iş birliğinin temel amacı ve odağı, temel uygulama araçları, faydalancılar ve katılım hareketinin sloganının belirlenmesi önem kazanır (Kassen, 2018). Geleneksel katılım süreçlerinden farklı olarak, e-katılım platformlarının geliştirilmek amacıyla

aplikasyon ve yazılım yarışmaları düzenlenebilir, master dersleriyle üretimi teşvik edebilir, medya ve basın desteğiyle süreçlerin tanıtımı yapılabilir (Şekil 2.18).



Şekil 2.18 : E-katılım Kilit Aktörlerin İlişkisel Şeması (Kassen, 2018)

E-katılımla İlişkili Olarak Kullanılan Kavramlar

E-katılım politika, kamu yönetimi, planlama, tasarım, coğrafya, sosyal bilimler, bilgi teknolojileri gibi disiplinler arası birçok alanda kullanabilen kapsayıcı bir terimdir; coğrafi bilgi sistemleri, oyunlaştırma teknolojileri, toplumun dijitalleşmesi, analiz, monitörleme ve kitle kaynak araştırmaları vb. birçok farklı araç ve yöntemle entegrasyonu sağlanabilir. Bu durum e-katılım ve ortaya koyduğu kapsamı algılayabilmek amacıyla kavramın birlikte kullanıldığı diğer literatürleri de bir ölçüde anlamayı gerektirir. Bu bağlamda e-katılımla ilişkili olarak sıklıkla kullanılan bazı kavramların açıklamaları aşağıda belirtilmiştir.

Web 2.0: İnternet üzerinde kullanıcıların kendi içeriklerini sunmalarına ve yayınlamalarına izin veren ağ sistemidir.

Dijital Uçurum (digital divide): Teknolojinin farklı gruplara dağıtım noktasındaki eşitsizliğini ifade eden kavramdır.

E-Hükümet (e-government): Devlete yönelik hizmetlerin elektronik yöntemler aracılığıyla verilmesini ifade eden sistem.

E-Kapsama (e-inclusion): AB tarafından katılımın geniş kitleleri içermesi için politik ve sosyal hareketler doğrultusunda ICT'nin kullanım durumunun ifadesidir.

E-Hizmetler (e-services): Halka yönelik gelişmiş hizmetlerin sağlanması, erişimi amacıyla mevcut kurumların servislerinin elektronik olarak entegrasyonu.

Kitle Kaynak Araştırmaları (crowdsourcing): Uzman olmayan büyük grupların, problem çözme, yeni bilgi ve fikirler oluşturma, daha düşük maliyetlerle ve daha kısa sürede yeni ürünler geliştirme amacıyla uzmanlaşmış görevler üstlenmesini sağlayan bir yaklaşım olarak görülmektedir (Kar, Sieber, Haklay, & Ghos, 2016).

Yurttaş Gazeteciliği (citizen journalism): Yurttaşlar tarafından ortaya konan açık yayın, kolektif üretim ve içerik yaygınlaştırma faaliyetleridir.

Yurttaş Bilimi (citizen science): Alanda uzman olmayan kişilerin ve profesyonellerin, araştırma sorusu oluşturmak, veri toplamak ve analiz etmek, sonuçları yorumlamak için bilimsel araştırmada iş birliği yapması olarak tanımlanır.

Nesnelerin İnterneti (Iot): Akıllı tanıma, izleme, bilgi alışverişi, yönetim ve iletişim sağlamak amacıyla her şeyi internete bağlamak için kullanılan bir ağ türünü ifade eder (Patel ve diğ., 2016).

Çevresel Demokrasi (environmental democracy): Sürdürülebilir kalkınmayı gerçekleştirmek hedefiyle, yurttaşların çevresel etkilere sahip planlama ve politik kararlara katılımıdır (Kubicek, 2010).

Planlama Portalı (planning portal): İnternetteki, kentsel planlama ve tasarıma ilişkin bilgilerin bulunduğu ve çevrimiçi olarak planlama hizmetlerinin paylaşıldığı platformdur.

Toplum Katımlı Coğrafi Bilgi Sistemi (PPGIS): Coğrafi tabanlı bilgi sistemine yönelik platformlarda oluşturulmuş karar ve planlama süreçlerinde yurttaş ve diğer paydaşların aktif olarak katılım sağlamalarına izin veren web gis ortamlarıdır.

Ağ Tabanlı Toplum (network based society): Castell (2010) ağ toplumundan bahsederken, toplumun bilgi teknolojileriyle birlikte artan ilişkisel biçimlerine değinir ve çağdaş toplumlarda yurttaşın izole hale gelişinin gittikçe zorlaştığından bahseder.

Coğrafi Mekansal Ağ (Geospatial Web): Coğrafi bilgiler ve haritalar sunmak amacıyla internetin kullanımını sağlayan kullanıcıyla çift yönlü etkileşim kurabilen sistemlerdir (Atzmanstorfer & Blaschke, 2013).

Gönüllü Coğrafi Bilgi (Volunteered Geographic Information, VGI): Uzman olmayan kullanıcılar tarafından açık kaynakla biriktirilen mekansal verilerdir.

2.5.4 E-katılımla ilişkileri üzerinden kent konseptleri

Katılım kavramı, planlama ve tasarım literatüründe gittikçe sistemleşerek Birleşmiş Milletler Çevre ve Kalkınma Konferansı (Rio de Janeiro), Yerel Gündem 21, Habitat gibi yapıları çevrenin yenilikçi ve sürdürülebilir bir şekilde yapılandırılmasına yönelik çalışmaların içinde temel problematiklerden biri haline gelmiştir. Dijitalleşen yaşam, kentlerin bilgi alışverişi üzerinden okumaya başlaması, akıllı yönetim ve akıllı yurttaş gibi konseptlerin ortaya çıkmasını sağlamış, bu konseptler e-katılım, e-yönetim, e-demokrasi faaliyetleri üzerinden yürütülmüştür. Akıllı kentlerle paralel ancak kentli-kent etkileşimine odaklanan duyarlı şehir (responsive city) yaklaşımıyla birlikte kentlinin yaşadığı çevreyi tasarlamasına olanak veren e-katılım platformları artış göstermiştir. Bu bağlamda bölüm kapsamında sürdürülebilir kent, akıllı kent ve duyarlı kent konseptleri üzerinde katılım ve e-katılım ilişkileri detaylandırılmıştır.

2.5.4.1 Sürdürülebilirlik, katılım ve e-katılım ilişkisi

Sürdürülebilir kalkınma hedefleri, herkes için daha iyi bir çevre ve gelecek ortaya konması amacıyla, yoksulluk, eşitsizlik, iklim değişimi, küresel iş birlikleri, barış adalet gibi tüm dünyayı ilgilendiren zorlukları tanımlayıp, sürdürülebilir bir gelecek sağlamak için ortaya konmuş plandır. Bu doğrultuda Birleşmiş Milletler tarafından 1992’de Yerel Gündem 21’in oluşturulmasıyla başlatılmış olan süreç, 2030 yılına kadar sürdürülebilir kalkınmaya dair 17 tanımlı hedefin başarılmış olmasını amaçlar.

Çizelge 2.6’de görüldüğü gibi sürdürülebilir kalkınmayı hedefleyen birçok rapor ve konferans kapsamında yönetim, halk katılımı, sürecin önemli bir sosyal yönü olarak ortaya çıkmış, gerçekleştirilen çalışmalarda sürdürülebilir kalkınmaya katkı sunan uluslararası kurumların, hükümetlerin, yerel yönetimlerin, STK’ların ve yerel halkın, küreselden yerele karar alma süreçleri içindeki entegrasyonu önem kazanmıştır.

Çizelge 2.6 : Sürdürülebilir Kalkınma ve Katılımla İlişki Maddeler (European Commission, 2019), (United Nations), (United Nations, 2015), (United Nations, 1972)

	OLAY	KAPSAM	KATILIMLA İLİŞKİSİ
1972	STOCKHOLM KONGRESİ	Uluslararası çevre politikalarının gelişmesinde dönüm noktası olarak görülür	Toplum geliştiricilerin düşük gelirli gruplarla kendi-kendine yardım stratejileri oluşturmaları. Kurumlar arası işbirliği ve bilgi paylaşımının teşvik edilmesi.
1992	RIO YERİ YÜZÜ ZİRVESİ	Gündem 21, insanın çevreyi etkilediği her alanda Birleşmiş Milletler Sistemi, Hükümetler ve örgütler tarafından küresel, ulusal ve yerel olarak alınacak kapsamlı bir eylem planıdır.	Bölüm 8: Sosyo-ekonomik ve çevresel konularda ele alınmasında geniş halk katılımı güvencesinin sağlanması ve karar alma süreçlerinde yeniden yapılandırılmaya çağrı niteliğindedir. Bölüm 40: Sürdürülebilir kalkınmada herkesin geniş anlamda düşünülmüş bilgilerin kullanıcısı ve sağlayıcısı olması gerektiği fikri öne sürülmekte, bu süreç veri, bilgilendirme, deneyim ve bilgi birikimi içermektedir.
1998	AARHUS SÖZLEŞMESİ	«Bilgiye Erişim, Karar Vermeye Halkın Katılımı ve Çevresel Konularda Adalet Erişim Sözleşmesi'nin 'Environment for Europe' kapsamında kabulü	Çevresel bilgiye erişim: Herkesin kamu yetkilileri tarafından tutulan çevresel bilgilere erişim hakkı mevcuttur. Bu yalnızca çevresel durumun ifadesini değil mevcut politik kararları ve alınan önlemleri de içerir. Çevresel karar vermede halkın katılımı: Çevreyi etkileyen plan ve projeler için etkilenen yurttaşın ve sivil toplumun bilgilendirilmelerini, yorum yapmalarını ve karar süreçlerini desteklemelerini sağlayacak düzenlemeler yapılmalıdır. Adalet erişim: Yukarıda verilen maddelere uygun davranılmazsa kamuya kararlara itiraz etme, prosedürleri inceleme hakkı tanınmalıdır.
2002	Johannesburg Uygulama Planı (Dünya Sürdürülebilir Kalkınma Zirvesi)	Dünya sürdürülebilir kalkınma zirvesi kapsamında iki farklı çıktı oluşmuştur, bunlar; hükümetlerin taahhütleri ve eylem planları ve tüm paydaşları kapsayan örgütlenme girişimleridir.	Paragraf 7: Kadın ve erkeklerin karar alma süreçlerine eşit katılımına odaklanılır. Paragraf 9: Sürdürülebilir kalkınmayı karar alma süreçlerinin her aşamasına adapte edilmesinin gerekliliğini ifade eder. Paragraf 86: Gelişmekte olan ülkelerin ekonomik karar alma süreçlerine etkin katılım sağlamak amacıyla finansal reformları güçlendirmeye odaklanılır. Paragraf 109: Her seviyede politika ve karar vermenin etkinleştirilmesi, bilim ve yönetsel olmanın işbirliğini vurgular.
2008	YENİ BİR KENTLİLİK İÇİN MANİFESTO	Avrupa Kent Şartı'nın günümüz ihtiyaçları ve yeni kent dinamikleri doğrultusunda kent ve kentli hakların üzerinden revizyonu	Avrupa kentleri orda yaşayanlara aittir, sosyal ekonomik ve kültürel varlıkları gelecek nesillere geçecektir. Demokrasi ve katılımın yeni gereklilikleri gözönünde bulundurularak duyarlı bir yönetim modeli inşa edilmelidir. Küreselleşmede kilit rol oynayan bu şehirlerin bilgi-odaklı ekonomiye geçiş için ideal ortamlardır. Öncelikler ilk ve mutlak olarak orada yaşayanların odağında şekillenir.
2012	İSTEDİĞİMİZ GELECEK (THE FUTURE WE WANT)	İstedığımız gelecek sürdürülebilir kalkınma hedeflerini gerçekleştirmek doğrultusunda uluslararası düzeyde kabul görmüş bir rehber niteliği taşımaktadır.	Paragraf 13: Yurttaşların yaşam ve gelecek ile ilgili kaygılarını dile getirme ve kararlara katılma hakkının sürdürülebilir kalkınma için temel oluşturmaları. Paragraf 19: Tüm ülkelerin karar alma süreçlerinde etkili katılımı desteklemesi. Paragraf 43: Farklı kademelerde tüm paydaş gruplarıyla aktif katılımın teşvik edilmesi. Paragraf 274: Uydu teknolojilerinin, yerinde izleme, coğrafi bilgi sistemleri, küresel haritalama gibi sistemlerin sürdürülebilir kalkınma politikası oluşturma noktasındaki önemi. (GIS, RS, GPS, Spatial Analysis, DEM, DLG vb.) Paragraf 276: Sürdürülebilir kalkınmaya yönelik bilinçli karar alma süreçlerini kolaylaştırma, politika bilim ara yüzünün güçlendirilmesi. Paragraf 279: Kadın ve erkek bilim adamlarının, katılım ve temsillerinin yeniden vurgulanması.
2015	Sürdürülebilir Kalkınma Gündemi 2030	SDG 2030 az gelişmiş ülkelerde ve gelişmekte olan ülkelere dezavantajlı grupların karar verme	Hedef 5.5: Politik, ekonomik ve sosyal hayatta kadınlara fırsat eşitliği sağlamak karar alma süreçlerine katılımlarını arttırmak. Hedef 6b: Su ve atık yönetimine ilişkin yerel toplulukların destek ve katılımını sağlamak

Sürdürülebilir kentlere ilişkin literatürde katılım olgusu incelenirken, katılım ve e-katılım yöntemlerine ilişkin detaylı ayrışmalara rastlanmasa da *Yeni Bir Kent için Manifesto*'da kentin dinamiklerinin günümüze adaptasyonunda, bilgi-tabanlı çevre oluşumundan bahsedilir. Avrupa kentlerinin gelişmiş yerel e-demokrasi üzerinden şekillenmesi gerekliliği vurgulanır. Bu yeni çağda teknolojik araçların, bilgi iletişim teknolojilerinin demokratik mobilizasyona katkısı düşünüldüğünde, bunları kullanmamak trajik olacaktır (Council of Europe, 2008, s. 20). Teknoloji ve planlamaya ilişkin diğer bir yön ise, yeni araç kullanımlarının bilgi üretme ve kullanma kapasitemizi arttırmasıyla ilişkili olarak ortaya konan maddelerdir. İstedığımız Gelecek başlıklı raporda coğrafi bilgi sistemleri, küresel haritalama, uygu teknolojileri gibi sistemlerin, sürdürülebilir kalkınma politikası ve güvenilir mekânsal verilerin elde edilebilmesi noktasında sunabildiği avantajlara değinilir (United Nations, 2012).

Ülkemizde de sürdürülebilir kalkınma hedefleri doğrultusunda Birleşmiş Milletlerin ortaya koyduğu çalışmalara katılım ve uygulanması esasına dayanan birçok eş zamanlı çalışma yapılmıştır. Yerel gündem 21, kent konseyleri gibi uygulamalar aracılığıyla katılım ve yönetişimin, yerel yönetim, sivil toplum ve farklı paydaşlardan oluşan iş birlikleriyle üretimine yönelik bir bilinç oluşturmaya çalışılmıştır. Sürdürülebilirlik ve e-katılım kesişiminde, Bayraktar (2016) tarafından 'Sürdürülebilir Kentler ve Yerel Müşterekler için E-katılım' başlığıyla ortaya konan raporda e-katılım süreçleri bilgilendirme, danışma, dahil etme, birlikte hareket etme olarak kategorileştirilmiş, çevresel etki değerlendirme gibi ülkemizde halkı bilgilendirme ve halka danışmanın yasal olarak zorunlu olduğu durumlarda e-katılımın zamansal ve maliyet açısından önemi vurgulanmıştır (s. 13-18). Türkiye'deki yerel e-katılım pratikleri üçüncü bölüm kapsamında detaylı olarak açıklanacak olsada, genel olarak ülkemizde katılım olgusunun sürdürülebilir kent ve yerel yönetim hedefleri üzerinden sistematikleştiği, e-katılım pratiklerinin ise yerel yönetimlerin web sayfaları üzerinden bilgilendirme ve danışma seviyesinde yürütüldüğü görülmektedir.

Özünde sürdürülebilir kalkınma olgusu dünyanın birçok ülkesinden kabul gören, küresel olarak entegre olmuş bir ideal kent ve çevre bilinci yaratmıştır, bu algı üzerinden gelişerek ortaya konan yeşil şehir, akıllı şehir, dijital şehir, duyarlı şehir, bilgi tabanlı şehir vb. kavramlar sürdürülebilir kalkınma hedefleri doğrultusunda farklı odaklara sahip kent konseptleridir.

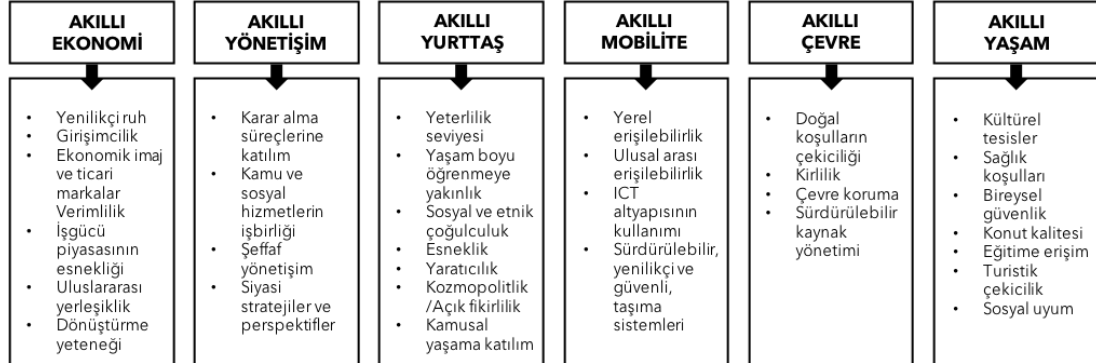
2.5.4.2 Akıllı şehir, yurttaş, yönetim ve e-katılım

20. yüzyılın başından itibaren iki büyük fenomen ortaya çıkmıştır. Bunlardan ilki kırsal kentsel arasındaki eşiğin kırılması, artan nüfus, değişen ekonomi ile birlikte ortaya çıkan kentleşme dinamikleri, ikincisi ICT etkisiyle birlikte gündelik ve kentsel hayatın dijital devrimini konu alır. Buna paralel olarak uluslararası bağlamda Kyoto protokolündeki amaçlara ulaşmak amacıyla bilgi iletişim teknolojilerinin sürdürülebilir kent yaratma modellerinde kullanımı düşünülerek ortaya çıkan akıllı şehir konsepti, uluslararası ve ulusal düzeyde birçok kurum (OECD, Avrupa Komisyonu vb.) tarafından benimsenmiştir (Cocchia, 2014, s. 14).

Bütüncül bir bakış açısıyla akıllı kente ilişkin tanımlamalar, bilgi iletişim teknolojileri, politik ekonomi, kentsel planlama, kentsel tasarım kamu yönetimi, kamu politikası gibi multidisipliner bir kapsamda şekillenmiştir. Zaman içinde teknolojilerinin kentte uygulanması karmaşıklaşmış, kentlerdeki kültürel yapının öngörülebilir olmayışı en iyi tasarımların bile bozulabilir olarak görülmesiyle sonuçlanmıştır. Kentlerin DNA'sı rijit ve kapalı sistemler olarak ele alınmaktan ziyade açık kaynaklı teknolojiye yakınlık gösterir, bunun nedeni kullanıcı-teknoloji-kent arasındaki sistemlerin belirlenmiş ve planlanmış olanların ötesinde bir etkileşim oluşturma potansiyelidir. Sassen 'kentlin söyleyecekleri var' ifadesini kullanırken, yapısal çevrede gerçekleştirdiklerimizin kent aracılığıyla bize geri dönüş yaptığını söyler, bir teknolojiyi kentleştirmenin ne anlama geldiğini sorgularken, bunun dijital şehirler de dahil olmak üzere kent hakkının bir sonucu olduğunu ifade eder. Kenti akıllı hale getirmek öncelikli olarak ona ilişkin bilgiyi açık kaynaklı hale getirmektir ve bilgiyi kullanarak harekete geçecek yurttaş bilinci oluşturmaktır (Sassen, 2015).

90'lı yılların başından itibaren akademik literatürde karşımıza çıkmaya başlayan 'akıllı şehir' kavramının standartlaşmış bir tanımı olmamakla birlikte; akıllı yurttaş, akıllı ekonomi, akıllı yönetim, akıllı mobilite, akıllı çevre ve akıllı yaşamdan oluşan altı temel boyuta sahiptir (Şekil 2.19) (Kumar Kar, Mustafa, Gupta, Ilavarasan, & Dwivedi, 2016) (Dameri & Rosenthal-Sabroux, 2014) (Giffinger, ve diğerleri, 2007). Akıllı şehirlerle ilişkili oluşturulan kavramsal çerçeve "ne" ve "kim" sorularına yanıtlar oluştururken, "nasıl" yapılacağına ilişkin doğrudan uygulamalar öne sürmez (Thorne & Griffiths, 2014, s. 93). Body Cohen bu bağlamda akıllı şehir ve sürdürülebilir şehrin birbirinden ayrılan ya da tamamen birbirini kapsayan kavramlar olmadığını öne sürer, akıllı şehrin mutlaka sürdürülebilir gündemini özünde

barındırması gerektiği vurgular, ürettiği akıllı şehir çarkı şemasıyla sürdürülebilirliği ve sosyal perspektifi barındıran bir akıllı kent konsepti oluşturur ve bunun altı boyutunu uygulama ve göstergeler üzerinden detaylandırır (Bee Smart City, 2019).



Şekil 2.19 : Akıllı Kentin Bileşenleri (Giffinger, ve diğerleri, 2007)

ITU (2014) tarafından sürdürülebilir akıllı şehirlere ilişkin literatürün detaylı olarak araştırıldığı raporda, toplum, ekonomi, çevre ve yönetim olmak üzere dört ana tema belirlenmiştir. Sürdürülebilir akıllı şehrin alt katmanlarını tanımlayan bu faktörler yönetim, teknoloji, iletişim, ulaşım, altyapı, insanlar, ekonomi, çevre, doğal kaynaklar, yenilikçilik ve yaşam etrafında şekillenir (ITU-T, 2014). Bu bağlamda akıllı şehirlerin ulaşım sistemlerinden bina bazlı çözümlere kadar çok farklı ölçekte farklı odaklarda gerçekleştirilmiş uygulamaları mevcuttur. Thorne & Griffiths (2014), ‘akıllı kenti gerçekleştirmek’ amacıyla ihtiyaç, uygulama ortamı, yaklaşım ve çıktılar gibi bileşenlerin bütünsel olarak ele alınması gerekliliğini vurgulamıştır (s. 94). Ancak pratiklerin genelinde paydaşlarda kente ilişkin sorunlara (kirlilik, toplu taşıma, eşitsizlik, ekonomik kriz vb.) bütüncül bir çözüm getireceğine yönelik devasa bir beklenti oluşmasına karşı, çoğunlukla işleyiş açık görüşlülük ve stratejik vizyonla desteklenememiş (Dameri & Rosenthal-Sabroux, 2014), kent bazında tekil uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Bölüm kapsamında katılım ve e-katılım ilişkisi üzerinden sorgulanan konseptin, akıllı yönetim ve yurttaş boyutları detaylı olarak incelenecektir.

Akıllı Yönetişim (Smart Governance)

Akıllı şehre ilişkin erken dönem vizyonları kentsel modelleme yazılımlarının, bilgisayar simülasyonlarının, olasılıkları ortaya koyan şehir simülatörlerinin üretilmesi üzerine kurulmuştur. Ancak geleneksel planlama sistemlerinden işbirlikçi olana geçişte de olduğu gibi teknolojinin ilerlemesiyle ve eş zamanlı veriler işlenebilir hale geldikçe, tüm paydaşların karar verme süreçlerinde etkileşim halinde olduğu dinamik

modeller üretilmeye başlanmıştır. Bu durum katılım ve akıllı yönetim arasındaki bir simbiyotik ilişki olarak tarif edilebilir (Okner & Preston, 2017, s. 346). Literatürde akıllı yönetimin bir yönü olarak yönetişimde yurttaşlar için e-yönetişim ve e-demokrasi odağında yeni iletişim kanallarının kullanıldığından bahseder (Giffinger, ve diğerleri, 2007). En basit tanımıyla akıllı yönetim, ICT tabanlı yönetim faaliyetleri olarak tanımlanır. Literatürde akıllı yönetişimin temel bileşenlerini incelediğinde, liderlik (esas aktörün organizasyonel süreci yürütme durumu), katılım ve ortaklık, iletişim, veri değişimi, hizmet ve uygulamaların entegrasyonu, hesap verilebilirlik ve şeffaflık gibi alt katmanlar karşımıza çıkar (Chourabi, ve diğerleri, 2012). Sistemlerin bir kısmı toplumun demokratik kararlara katılımını ve bilgi paylaşımını desteklerken, bir kısmı da kitle kaynak araştırmalardan elde edilen verilerin eş zamanlı elde edilmesi ve analizleri doğrultusunda kentsel mekana dair sorunların çözümünü hedefler.

FAYDALAR			ZORLUKLAR		
SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK	YAŞAM KALİTESİ	Eğitim	POLİTİK SORUNLAR	E-yönetişimde siyasi konulara ilişkin hükümetin karşılaşılabileceği liderlik, ulusal otorite vb. sorunları içerir	
		Kişi Başına Düşen Gelir			
		İş Olanakları			
	ÇEVRE	Kaynakların Tahsisi	SOSYAL SORUNLAR	Silo Sorunları	
		Enerji Tüketimi		Yüksek Yetkilendirme Sorunları	
		CO2 Emisyonu			
	Doğal Kaynaklar	KÜLTÜREL SORUNLAR	Mobilite		
KENTSEL GELİŞİM	ULAŞIM VE LOJİSTİK		İNSAN KAYNAKLI SORUNLAR	İLETİŞİM SORUNLARI	Yurttaş Katılımı Eksikliği
	ALTYAPI	Dijital Altyapı		Katılım Sürecindeki Sorunları	
		Yaratıcı Endüstri		Algı-Bskış Açısı Sorunları	
		Emniyet ve Güvenlik		DAVRANIŞSAL SORUNLAR	Değişime Direnme
	TURİZM			Gündemi kişisel talepler doğrultusunda farklılaştırma	
EĞLENCE	REKREASYON		GÜVENLİK SORUNLARI	SUÇ VE FELAKET	
				MAHREMİYET	
TOPLUM KATILIMI	SOSYAL MEDYA			TEKNOLOJİK SORUNLAR	KİMLİK DOĞRULAMA
	KİTLE KAYNAK ARAŞTIRMALARI		DONANIM VE YAZILIM UYUMSUZLUKLARI		
			TEKNİK BİLGİ EKSİKLİĞİ (KULLANAMAMA)		

Şekil 2.20 : E-yönetişim bağlamında akıllı şehirlerin fayda ve zorlukları (Chauhan & Agarwal, 2017)

Chauhan ve Agarwale (2017), e-yönetişim bağlamında akıllı kentlerin avantaj ve zorluklarını mevcut literatür üzerinden incelediği makalesinde (s. 13-14), faydaların sürdürülebilirlik, kentsel gelişim, eğlence ve toplum katılımı kapsamında zorlukları ise politik, insan kaynaklı, güvenlik ve teknolojik sorunları kapsamında ele alındığını belirtmiştir (Şekil 2.20) . Doğası gereği çok aktörlü yapıda işlev gören akıllı yönetim, özel sektör-kamu, bağımsız geliştiriciler gibi geleneksel katılımda fazla yaygın olmayan paydaş ortaklıklarını da barındırırlar. Ancak tüm teknoloji barındıran sistemlerde de olduğu gibi, bilgi paylaşımı noktasında güvenliğin ihlal edilmemesi ve gizlilik politikaları, paydaşlar arasındaki ilişkinin devamlılığı için esastır.

Akıllı Yurttaş (Smart Citizen)

Giffinger akıllı şehri tanımlarken, “kendi kararlarını veren, *bağımsız ve bilinçli vatandaşların ve faaliyetlerinin* akıllı kombinasyonu üzerine kurulu iyi performans gösteren bir şehir” ifadesini kullanır (Cocchia, 2014, s. 31). Tanıma da bakarak söylenebilir ki; akıllı kent sistemleri, yurttaştan ayrı düşünülemez. Sadece teknolojinin kullanımı bir sistemi akıllı hale getirmediği gibi, yurttaşların katılımı devamlı hale getirilmedikçe sistem verimli kullanılamaz. Dolayısıyla akıllı kenti üretirken bir yandan da aktif yurttaşlık bilincinin oluşturulması esastır.

Kişilik özellikleri insanların toplum ve diğer bireylerle etkileşim kurma ve olaylara reaksiyon gösterme şekillerini tanımlar. Gupta ve diğerleri (2016) akıllı şehirlerde yaşayacak olan akıllı yurttaş tanımlarken, dışa dönüklük, kabul edilebilirlik, bilinçlilik, duygusal istikrar ve deneyime açıklık gibi özellikler ortaya koyar ve bu özelliklerin akıllı şehirlerde yaşayacak insanların ICT altyapı ve hizmetlerini kullanabilmesine, kentte uyumlu ve samimi bir atmosfer yaratabilmesine, süreç ve faaliyetlerin daha iyi organize edilebilir hale gelmesine, kentsel sorunlarla daha kolay başa çıkılabilmesine, inovasyonun artarak kentlerin sürdürülebilir kılınmasına katkı sunacağını öne sürer (s. 28-29). Bu bağlamda söz konusu bireyden belli bir eğitim ve öğrenme kapasitesine sahip olması, yaratıcılık ve kamusal yaşama katılım göstermesi hedeflenir. Aynı zamanda açık görüşlülük, hayat boyu öğrenme düşüncesi ve bilgi ekonomisine katkı sunması da akıllı yurttaşların demokratik ve katılımcı doğasının devamı niteliğindedir (Kumar Kar, Mustafa, Gupta, Ilavarasan, & Dwivedi, 2016; Giffinger et al., 2007). Kısaca, akıllı kent kapsamında, akıllı yurttaştan beklenen açık verileri okuyabilmesi, mevcut sorunlara yönelik çözüm ve strateji geliştirilebilmesi,

uzlaşma ve örgütlenme becerilerini kullanarak kentin kolektif işleyişine katkı sunmasıdır.

2.5.4.3 Duyarlı şehir ve yurttaşın tasarımı bilimi

‘Responsive’ şehirlere ilişkin fikirlerin temellerini oluşturan kitapta, Crawford & Goldsmith (2014) dijital devrimin kentsel yönetişime dair en umut verici konulardan biri olduğuna değinir. Sivil teknoloji liderleri, dönüştürücü bir dönemin başında olduğumuzu, şu an ki gelişmelerin ancak gelecekte olabileceklere zemin hazırladığını vurgular. Sivil toplum ve örgütlenmenin dijital boyutunun, veri tabanlarından anlayan ancak bu bilgiyi yeni bir bağlamda kullanamayan adam, sorunlu bir kentsel hizmeti nasıl düzelteceğini bilen ancak sorumluluğunu nasıl alacağını bilmeyen memur, bir mahallede sokak yanmayan lambasını düzeltmek için kaynak ve yetkililere ulaşamayan sivil için yenilikçi bir çözüm olacağını ifade eder (Crawford & Goldsmith, 2014, s. 159-160).

Duyarlı şehir, yurttaşları akıllı kent ve büyük veri üzerinden karar alma mekanizmalarına geri getirmekle ilgilidir. Akıllı kentler siber altyapılar, büyük veri ve mobilite üzerinden yüksek miktarda bilgi ürettirler, yurttaşlar da mobil telefonlar web platformları vb. aracılığıyla bu verilerin üretilmesinde öncü roller üstlendiler. Bu noktada mevcut kaynakların merkezi olarak depolanması ve kullanımı yerine, yurttaşların ürettikleri bilgileri paylaşmaya karar vermeleri ve mekânsal dönüşümlerin bu doğrultuda gerçekleştirilmesi duyarlı şehirlerin odağında yer alır. Artan yönetişim ve aktif yurttaşlıkla gelişen bilgi sistemleri akıllı şehirlerin, duyarlı şehre doğru evrilmesine yol açar (ETHx, 2017).

Duyarlı şehirde yönetişim, uygulamadan stratejik planlamaya kadar her aşamada şeffaflık ve eş zamanlılığı teşvik eder. Sensor verilenin yorumlanmasına, ölçülemeyenin tespitine ve olasılıklara odaklanan katılım, bilgi iletişim teknolojileri üzerinden üretilen yöntemler aracılığıyla gerçekleştirilir. Yurttaşların şehirlerin işleyişini ve farklı tasarım opsiyonlarının sonuçlarını algılayabilmelerini ve bu doğrultuda fikirler üretebilmeleri geliştirilen platformlar üzerinden kolaylaştırır (Future Cities Laboratory). Özünde tüm bu ‘responsive city’ konsepti veri odaklıdır (data driven) ve akıllı kent teknolojilerini insanı odağında ve kapsayıcı bir şekilde kullanırlar. Şehirlerin kendilerini işlettiği bu sistemde teknoloji artık bir amaç değil, aktif kullanılan bir araç olarak düşünülmelidir. Her gün, günlük faaliyetler, mobilite

ve etkileşim ağlarımızı kullanarak büyük miktarda bir bilgi üretmekteyiz, şehir planlamada bu farklı veri setleri birçok fırsatı da beraberinde getirir ve plançıların, insanların gerçek ihtiyaçlarına uygun kentler yaratmasına olanak sağlar (Lazrak, Zahir, & Mousannif, 2018, s. 1). Bu bağlamda duyarlı kent konsepti güçlü ve zayıf yanları üzerinden değerlendirildiğinde şunlar söylenebilir.

- **Güçlü yönler:** Duyarlı şehir değişime açıktır ve yönetim üzerine kuruludur; kültür sanat, yaratıcılık, yaşam kalitesi gibi faktörleri barındırırlar; teknoloji doğası gereği yapısının bir parçasıdır, yurttaşlar tarafından daha iyi bir kent ortamı yaratmak amacıyla kullanılır, sakinlerini üretken ve sağlıklı olmaya motive eder; kentin çekiciliğini artırır, döngüsel ve devamlıdır.
- **Zayıf yönler:** Duyarlı şehirler yukardan aşağıya kararlara dayanmazlar; konsept gereği kararlar interaktif bir süreçte üretilmeli ve takip edilmelidir; bu durum katı kurallar ve yasalarla düzenlenmiş bir kente adapte olan insanlar için duyarlı şehir modelleri kafa karıştırıcı ve efor sarf edilmesi gereken bir şey olarak görülebilir; uzun süren müzakere süreçleri kentliler tarafından olumsuz karşılanabilir.
- **Fırsatlar :** Duyarlı şehir, geleceğin şehirlerini içeren bir konseptir, uygarlığın sonrasını anlamak için bir fırsattır; kent, insan, yönetim arasındaki etkileşimi arttırmannın ve geliştirmenin bir yoludur; yurttaşların kolektif ve şeffaf bilgidен yararlanmasını sağlar; kente ilişkin gerçekleştirilecek olan uygulama ve kararların sonuçlarını görünür hale getirir.
- **Tehditler :** Teknolojik gelişmeler, insanların uyum sağlama kapasitesinden daha hızlı gerçekleşir; uluslararası firmalarda yoğunlaşan sermaye yerel kalkınmayı tehdit edebilir; yapay zeka temelli yönetime geçiş orta vadeli bir tehdit olabilir. Veri açıklarının getirdiği ulusal tehditler duyarlı şehirlerdeki teknoloji kullanımına ilişkin çıkmazlar yaratabilir.¹ (ETHx, 2017).

Tüm bu gerçekler ortaya konduğunda söylenebilir ki, teknolojiyi kullanarak kentsel sorunlara çözüm arama süreci ivme kazanarak devam etmektedir. Küçük grupların örgütlenme gücünün artması, tanımlanamayan problemlerin kitlesel veriler doğrultusunda okunarak çözüme kavuşturulması, liderlerin teknoloji doğrultusunda

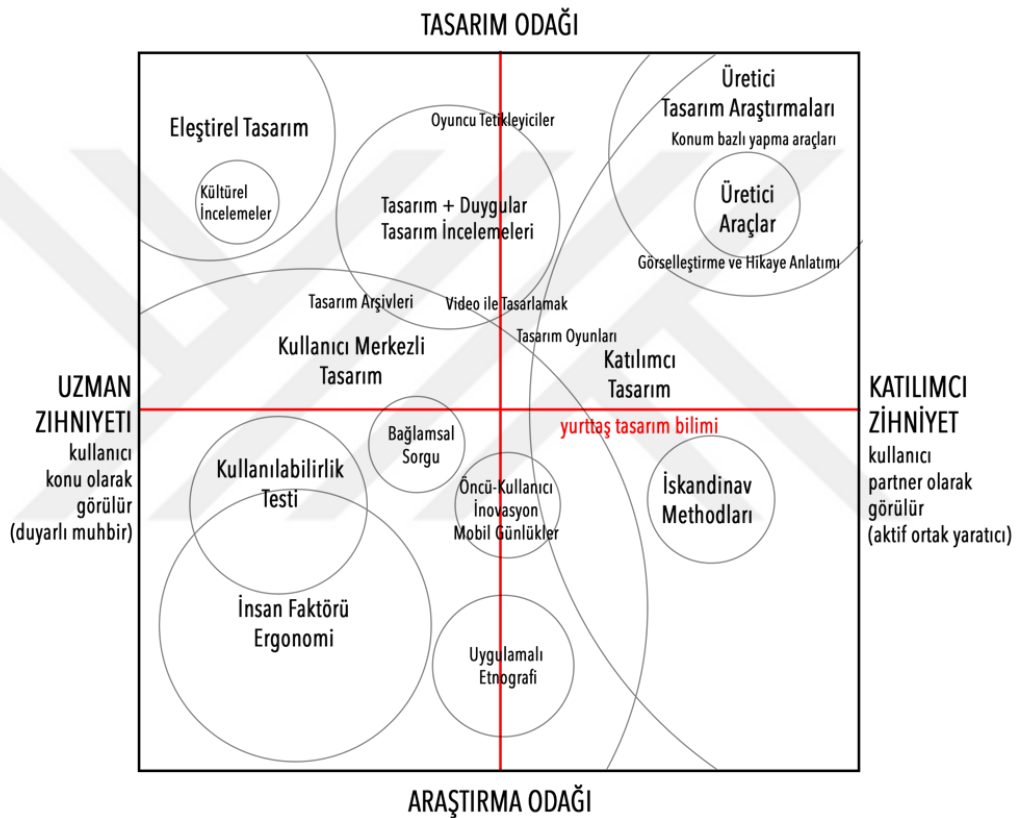
¹ GZFT analizine ilişkin tüm veriler, ETH Zurich kapsamında Edx platformu üzerinden gerçekleştirilen 'Responsive Cities' kursunun 'Week 10: Responsive City (13/11/17 - 19/11/17) dersine ait video kaydı üzerinden derlenmiştir.

vizyonlarını uygulayabilme yeteneği, kaynakların analitik kapasitelerinin kullanılması gibi konular bizi geçmiş kıyasla daha duyarlı hükümet konseptlerine yaklaştırmaktadır (Crawford & Goldsmith, 2014, s. 163).

Yurttaşın Tasarımı Bilimi (Citizen Design Science)

Yurttaşların online tasarım araçlarını kullanarak kentsel tasarım ve planlama süreçlerine ilişkin fikir üretimi hedefleyen bir yaklaşımdır. Kentsel planlama da yurttaş katılımını, yurttaş bilimi (citizen science) ile birleştirerek e-katılım yöntemleri ile sentezleyen bir kesişim kümesi olarak düşünülebilir (Future Cities Laboratory). Zürih Federal Teknoloji Enstitüsü, Geleceğin Şehirler Laboratuvarı tarafından uzman olmayan kullanıcıların kentsel tasarım projelerinde karar üretmeleri için oluşturulan bir strateji olan yurttaş tasarım biliminde, araç kitinin oluşturulma amacı benzer projelerde karşılaşılan, kullanıcı fikirleri alınırken projeye doğrudan müdahalenin platformlar aracılığıyla sağlanamaması, araçların örtük ve gizli kullanıcı deneyimlerinin açığa çıkartmadaki yetersizliği, planlamada kullanılan araçların aktif tasarıma (kullanıcının üreteceği) izin vermekten ziyade temsil odaklı olması gibi problemlerin üstesinden gelmektir. Bu doğrultuda yurttaş bilimi (citizen science), katılımcı tasarım (citizen design), tasarım bilimi olmak üzere üç tematik yaklaşımı barındırır (Mueller, Lu, Chirkin, Klein, & Schmitt, 2018). Bunlardan ilki olan **yurttaş bilimi**, üç temel kategoriden oluşur; bu yaklaşımlar, kitle kaynaklı veri toplama, yurttaşların veri toplanmasına ve veri analizleri süreçlerindeki işbirlikleri, araştırmacı ve yurttaşların bilimsel bir projedeki tüm aşamalarda çalışarak ortak bir proje oluşturmaları olarak sıralanır. Vatandaşların bilime aktif katkıda bulunduğu durum olarak tariflenir. Yurttaş biliminin katılımcı yaklaşımdan ayrılan yönü, yurttaşların problem çözme yetenekleri kullanılırken kazandıkları kişisel tatminin ötesinde ne tür bir fayda sağlanacağını açık olmamasıdır (Ramasubramanian, 2010, s. 46). **Yurttaş tasarımı** katılımcı tasarımın başka bir ifadesiyken **yurttaş tasarım biliminde** ise üretilen bilgi tam olarak bilimsel olmak durumunda değildir. Ancak kullanıcı merkezli (user-centric) süreçlerde olduğu gibi, kullanıcının tasarımı yapılan ürünü tasarlama süreciyle ilişki karar vermede aktif olması durumunu içerir (Mueller, Lu, Chirkin, Klein, & Schmitt, 2018)(Şekil 2.21). Bu noktada kentsel tasarıma katılım süreçlerinde yurttaşların nasıl tasarlayacağı aracın oluşturulmasındaki en temel sorulardan biridir. Sanders (2002), 2000’li yıllardan sonraki katılımcı tasarım deneyimlerinde tasarımcı

ve araştırmacı arasındaki sınırın bulanık hale gelişinden, katılımcıların doğrudan ve aktif bir rol üstlenmek isteyişlerinden bahsederek, bu doğrultuda yeni teknolojilerin yeni araçlar üretmesi gerekliliğini vurguluyor. Tasarım ve katılım süreçlerine ilişkin kuralların yeni belirleyicisinin ‘ağlar’ olduğunu ve kolektif süreç yaratımının arayüz, sistem ve kullanıcıların ağlarla ilişkileri üzerinden tanımlandığı belirtiyor. Sosyal bilimci ve araştırmacının rolü ise bu süreçte kullanıcı ve tasarımcı arasındaki arakesit olarak rol oynamasıdır (s. 1-2). Bu doğrultuda üretilmiş olan Qua-kit platformu örnekler değerlendirilirken detaylı olarak incelenecektir.



Şekil 2.21 : Tasarım Araştırmalarında Yeni Methodlar (Sanders, 2008) akt. (Mueller, Lu, Chirkin, Klein, & Schmitt, 2018)

Ancak yurttaş tasarım bilimine ilişkin e-katılımın yönetsel boyutlarında değinilmemiş olan en temel konularından biri yurttaşların kente ilişkin karar süreçlerinde tasarım odaklı karar alabilmesine olanak veren araçların, dijital platformlar kapsamında üretimidir. Kullanıcı deneyiminin pazarlama yönü insanların fikir ve görüşlerine odaklanırken, yeni araçların üretim ve kullanımında kullanıcının düşünce, his ve hayallerini araç setleri (toolkit) üzerinden üretebilmelerine odaklanır. Görsel dil aracılığıyla ortaya konulan bu tasarım süreçleri ‘post design’ olarak adlandırılır, katılımcıdır, birlikte tasarım yapan insanları ‘oyunu oynamaya’ çağırır ve

süregelen bir süreci temsil eder (Sanders, 2002, s. 4-6). Yurttaşan tasarım kararlarına katılım göstermesini beklediğimiz noktada tasarım sürecini kapsayıcı ve üretken kılmak da bir parametre haline gelmektedir. Tez kapsamında yapılan önerilerde kentsel tasarım ve e-katılım entegrasyonun sağlanması hedeflendiğinden ‘uzman olmayan kullanıcının tasarım yapabileceği platform arayüzleri ve araç kitlerinin tasarlanması’ detaylandırılması gereken bir konu olarak görülmektedir.

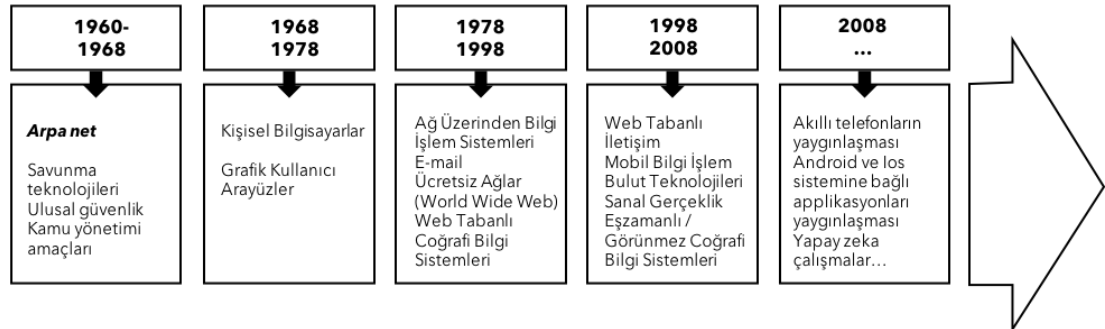
2.5.5 E-katılımla ilişkili kullanılan teknolojiler ve uygulamalar

Dijital devrim, dünyanın süregelen sistemine büyük bir hızla girerek, bir çok alanda bu sisteme entegre olmayı başarmış durumdadır. Büyük kitlelere erişebilirliği kolaylaştırması, sanal temsiller yaratılmasına olanak sağlaması, ihtiyaç doğrultusunda yazılım ve programlama imkanları vermesi gerekse veri analizleri yapabilmesi gibi bir çok değişken nedeniyle planlama ve tasarım bilimlerine de büyük katkılar sunmaktadır. Bu doğrultuda bölüm kapsamında planlama ve kentsel tasarım süreçlerinde e-katılımla ilişkili olarak kullanılan bilgi iletişim teknolojileri (ICT), karar destek sistemleri (DSS), planlama destek sistemleri (PSS), toplum katılımlı coğrafi bilgi sistemleri (PPGIS) gibi teknolojilerin gelişim süreçleri detaylı olarak incelenmiştir. Katılım süreçlerinde sıklıkla kullanıcıyı teşvik etmek amacıyla, bir yöntem olarak kullanılan ve süreçteki etkiyi arttıran oyunlaştırma stratejilerinin ise dijitalleşme sürecinde katılım ve e-katılımla ilişkili olarak nasıl işleyiş gösterdiği ortaya konulmuştur.

2.5.5.1 Bilgi iletişim teknolojileri(ICT)’nin gelişimi ve kullanımı

Dijital devrimin temel taşları bilgisayar ve internet olarak görülmektedir. 1960 yılında savunma teknolojilerinde kullanılan Arpanet’in evrilmesi, 1970’lerde grafik kullanıcı arayüzlerinin oluşturulması bugün bildiğimiz anlamıyla ağın başlangıcını olarak kabul edilir. 1970’lerde bilişim ve coğrafi bilgi sistemleri ayrı ayrı gelişim göstermeye başlamıştır. 1980’li yıllara gelindiğinde ise kısıtlı kitlelerin kullandığı yazılım programları aktif hale gelmiş, NASA gibi bilim kuruluşları ve kamu sektörü tarafından e-tablolar, ilişkisel veri sistemleri kullanılmıştır. Bilgisayar kullanıcılarının birbirine bağlayan küresel ağ fikrinin 1990’lı yıllarda hayata geçirilmesiyle birlikte bilgi teknolojilerinin dönüştürücü gücü keşfedilmiştir (Şekil 2.22). Dijital bilginin geleceği şekillendirme potansiyeline dair teoriler (Negroponte vb.) ve distopyalar ortaya konulmuştur (Ramasubramanian, 2010, s. 22-24). Dijital gelişmelerin yurttaşlar ve

kullanıcılar arasında eşitsizlikler yarattığını ya da mevcut eşitsizlikleri derinleştirerek marjinal gruplara ilişkin ayrışmayı arttırdığını öne süren diğer bir bakış açısı da ‘dijital uçurum’ kavramını üretmiştir.



Şekil 2.22 : ICT’nin Gelişim Süreci (Ramasubramanian, 2010) (Kırpık, 2017)

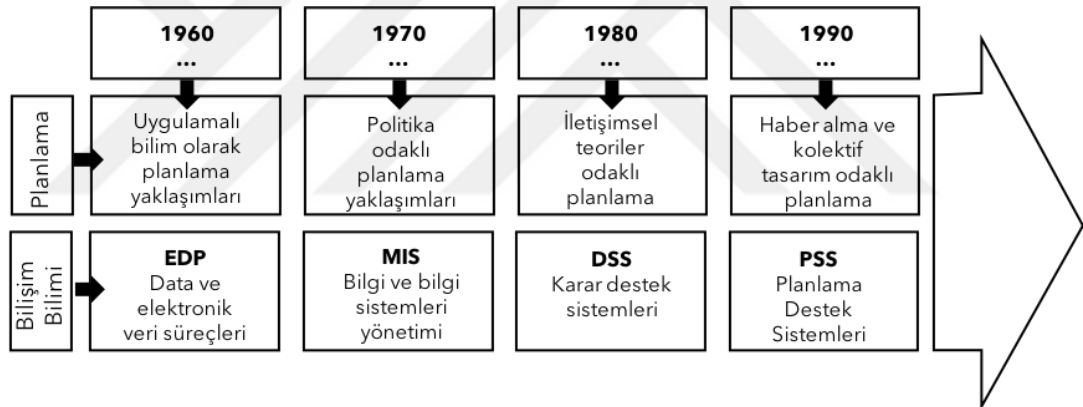
John Naisbitt (1994) sonraki yıllarda kişisel bilgisayar, telefon, televizyon gibi araçlar arasındaki işlevsel farklılıkların ortadan kalkacağını öne sürmüş, bu teorisinde kısmen haklı çıkmıştır (Ramasubramanian, 2010, s. 26). Negroponte (1995) ise post-bilgi çağından bahsederken, her şeyin siparişe üretildiğinden ve inanılmaz derecede kişiselleşmiş bir çağ olduğuna değinmiş ve makinelerin bireysellikleri anlama noktasından insandan daha ileriye gidebileceğini ifade etmiştir (s. 165). Nitekim 1998-2008 periyodunu tanımlarken Ramasubramanian (2010), dijitalleşmiş platformda güçlendirilmiş olan teknolojilerle toplumsal örgütlenmelerin öne çıktığını vurgulamıştır. Myspace, facebook, twitter gibi platformlar, çevrimiçi etkinlikler ve örgütlenmeler oluşturmada etkili araçlar haline gelmiş, eş zamanlı bilgi alışverişine olanak sağlamışlardır. Genel anlamıyla 2000’li yıllardan sonra tüm bu servisler kullanıcı odaklı hale getirilmeye çalışılmıştır, ki bu durum (yurttaşların kendilerini örgütleyebilmesi) planlama ve tasarıma katılımın bu tür ağlar aracılığıyla gerçekleştirilebilirliğinin sorgulanmasının en temel nedenlerden biri olmuştur. Negroponte’un da dediği gibi ‘*ağın gerçek değeri, bilgidен çok toplumun kendisi hakkında*’dır. Günümüzde ise en aktif kullanılan araçlar akıllı telefonlardır ve bu cihazlar android ve ios gibi işletim sistemleriyle üzerinden indirilen uygulamalarla birlikte, yurttaşlara yeni etkileşim fırsatları tanımlamaktadır. Makine öğrenmesi, yapay zeka gibi teknolojilerle birlikte gittikçe ‘akıllı’ hale gelen teknolojiler, bizleri öngörülebilir, eş zamanlı ve interaktif hale getirmektedir. Bu doğrultuda Repetti ve Bolay (2010) ICT teknolojilerinin gelişmiş şehirlerde planlama sisteminde sahip olduğu/ olması gereken rolleri beş madde üzerinden tanımlar.

1. Mekansal ve istatistiksel verinin depolanması, veri setlerinin, kentin ihtiyaçları ve planlama öncelikleri doğrultusunda uyarlanması.
2. Kentsel göstergelerin, stratejik hedeflerin diğer şehirlerle karşılaştırılması, kentsel gelişimin analiz edilerek, planlama senaryolarının oluşturulması ve önlemlerinin alınması.
3. Verilerin üretilmesi ve çalıştırılması konusunda modellerin üretilmesi, bu doğrultuda hareketlilik, su ve atık yönetimi, kirlilik, habitat vb. konularda kullanımı.
4. Kentsel planlamanın paydaşları arasında etkili iletişimin ve ICT tabanlı bilgi alışverişinin sağlanması ve katılımın desteklenmesi.
5. Kamunun bilgilendirilmesi ve katılımı, yurttaşlara proje tasarımı etkileme imkanının sunulması, projeye ait maliyet, fayda ve katılım derecesinin kentsel yönetim bağlamında düşünülmesi (Repetti & Bolay, 2010, s. 316).

Kentsel planlamada bilgi iletişim teknolojilerin yurttaş katılımına yönelik kullanımı kapsamında yukarıda dördüncü ve beşinci maddede bahsi geçen faaliyetler ise Ertiö (2018) tarafından üç farklı kategoride incelenmiştir. Bunlardan ilki, halk katılımında düzenleyici rolü bulunan kuruluşun (belediye, kamu kurumu vb.) sosyal medya ve kendi web sayfaları aracılığıyla yurttaşlardan geri bildirim istemesi ya da konu dahilinde tartışma başlatmasıdır, ama yapılan araştırmalar gösteriyor ki bu faaliyetlerin bir kısmı temsili olarak kalmış, yasal süreç ve düzenlemeleri tamamlamaktan öteye gidememiştir, bu noktada planlancılar teknolojileri kullanmaya çalışsa da yetkilerinin ötesinde bir performans sergileyememişlerdir (Ertiö, 2018, s. 19-23). İkincisi yurttaşların, web 2.0 araçlarını kullanarak kendilerini örgütlemeleri (self-organizing) bu doğrultuda kentsel planlama ve tasarımla ilgili olarak eyleme geçmeleri ve komşuluk platformları oluşturmalarıdır, bu tür organizasyonların bir kısmı kentsel aktivizm bağlamında incelemeye alınabilir, katılım sağlayan gruplar yerel yönetimle ICT (BİT) aracılığıyla bir tür arabuluculuk sergilerler. Üçüncü olarak ise, başka amaçlar doğrultusunda toplanmış kitlesel veriler, örneğin foursquare, swarm, instagram vb. uygulamalardan alınan konum bilgileri, planlamacılar tarafından kent dinamiklerini anlamak amacıyla veri sahibi kuruluşlardan alınarak; düzenlenip, yorumlanabilir, uygulamalara ilişkin potansiyellerin ve kararların verilmesine katkı sunabilir (Ertiö, 2018, s. 19-23) .

2.5.5.2 Planlama ve karar destek sistemlerinin gelişimi

Klosterman (1997), bilgisayar destekli planlama yaklaşımlarını incelediği makalesinde, bilgi teknolojileri ve planlama süreçlerinin kronolojik olarak etkileşimini tanımlar. Bu doğrultuda, 1960'lı yıllarda planlama uygulamalı bir alan olarak ele alınır, sosyal bilimlere çalışmalarına nicel araştırma yöntemlerinin entegrasyonu ile birlikte, bilgi teknolojileri rasyonel bütüncül planlamaya veri sağlayan bir sistem olarak görülür. 1970'lere gelindiğinde politik odaklı planlamaya yaklaşımları, verilerin depolanması ve yönetimi gibi konulara odaklanır. 1980'li yıllarda ise iletişimsel eylem odaklı planlama, karar alma süreçlerinde yurttaş katılımını hedef alır ve bilgi teknolojilerini mekansal karar alma süreçlerine (Spatial Decision Support Systems /SDSS) entegre etmek yönünde çalışmalar yapar. Sürecin devamı olan 1990'lı yıllarda planlama destek sistemlerinin gelişimi kolektif tasarım ve istihbarat odağında gerçekleşir (Klosterman R. E., 1997) (Şekil 2.23). Bu bağlamda, karar destek ve planlama destek sistemlerinin özellikleri alt bölümler kapsamında detaylandırılmıştır.

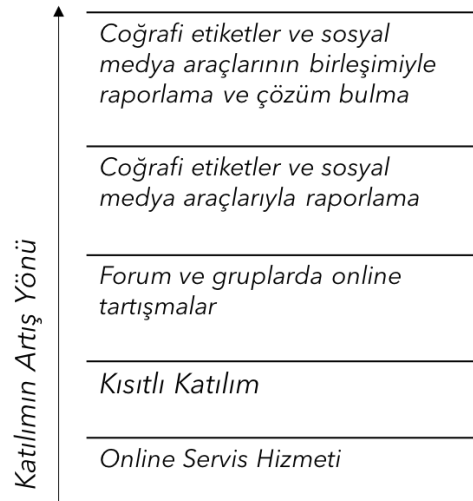


Şekil 2.23 : Planlama ve bilgi iletişim teknolojilerinin entegre gelişme süreçleri (Klosterman R. E., 1997)

Karar Destek Sistemleri (DSS) ve Mekansal Karar Destek Sistemleri (SDSS)

Karar destek sistemleri, karar yardımcılarıdır, bilimsel analiz ve araştırma içeren tüm alanlarda kullanılabilirler. Karar destek sistemleri bilgi, dil ve problem süreci olmak üzere üç alt sistemi kapsarlar. Bilgi alt sistemi, veri üretim ve düzenleme süreçlerini içerir; dil alt sistemi kullanıcı arayüz ve deneyimine odaklanır; üretim ve düzenleme süreci ise model ve verilerin birbirine bağlanarak koordine edilmesini sağlar (Turban and Watkins, 1986 akt. Ayeni, 1997, s.4-5). Bu sistemler planlamada kentsel altyapının oluşturulması, arazi kullanımlarını belirlenmesi, ulaşım sistemlerinin tasarlanması ve sistemlerin işbirlikçi çalışmaları noktasında destek sunarlar.

Mekansal karar destek sistemleri ise bilgisayar tabanlı mekansal analiz, harita analizi, görüntüleme gibi modüllerin entegrasyonu ile oluşurlar. Bu sistemler, uzman olmayan kullanıcılar için yarı-tanımlanmış ya da tanımlanmamış sorunları çözmek üzere üretilmiş yazılımlardır. Özünde birden fazla veri katmanını ortak bir harita üzerinde süperpoze ederek, ortaklıkların tespit edilmesi, fikri dijitalleşme döneminden çok daha önce ortaya çıkmış bir analiz yöntemidir (Atzmanstorfer & Blaschke, 2013, s. 145). SDSS'ler bilgisayar tabanlı olup, spesifik problemleri çözmek ve alternatif çözümler oluşturmak üzere plancılara yardımcı olur ve planlamaya ilişkin mekânsal kararların alınmasında, birleşik bir arayüz altında veri tabanını yönetimi, model yönetimi, grafik ve tablolaştırma ve raporlama gibi hizmetler sunarlar (Ayeni, 1997, s. 5). Uygulamaların birçoğunda mekânsal karar sistemi, coğrafi bilgi sistemiyle entegre bir şekilde çalışır. Atzmanstorfer ve Blaschke (2013), bu düşünceye paralel olarak, coğrafi mekânsal web sistemlerinin e-katılıma olan etkisini incelerken SDSS ve PPGIS teknolojilerinin katılım basamağının en üst seviyesindeki '*çevrimiçi karar destek sistemleri*'lerinin potansiyeline değinir. Bu noktada e-katılım basamağını coğrafi mekânsal bağlamda yeniden yorumlar, tabandan üst seviyeye doğru basamakları, online hizmet, sınırlı katılım, tartışma grupları ve forumlar, coğrafi etiketler (geotag) ve sosyal medya araçlarıyla raporlama, coğrafi etiketler ve sosyal medya araçlarıyla çözüm bulma olarak sıralar (Atzmanstorfer & Blaschke, 2013) (Şekil 2.24).



Şekil 2.24 : Coğrafi Mekansal Çerçevede E-katılım (Atzmanstorfer & Blaschke, 2013)

Coğrafi tabanlı web teknolojileri gelişmesi (SDSS, PGIS, PPGIS) veri üretimi ve yönetiminden, kitle kaynak araştırmalarından da öte olarak aktif yurttaşlığı teşvik eden platformlar oluşturarak, yurttaşın örgütlenme ve karar alma yeteneğini güçlendirecek,

e-katılım basamaklarında yukarı çıkılmasını sağlayacak ve yönetim ideallerinin gerçekleştirilmesine destek olacaktır.

Planlama Destek Sistemleri (PSS)

Planlama destek sistemleri (Planning Support Systems /PSS), planlama disiplinine ait özelleşmiş konuları desteklemeye adanmış coğrafi bilgi teknolojisi kaynaklı (modeller, GIS, veri, bilgi, istatistiksel araçlar vb.) araçların planlamaya yönelik kullanımınıdır (Geertman, 2006; Geertman ve diğ., 2015). Bu noktada coğrafi bilgi sistemleri ve planlama destek sistemlerinin birbiriyle etkileşimli fakat farklı iki alan olduğunu vurgulamak gerekir. CBS birçok farklı mekânsal problem için geçerli genel araçlarken, PSS, spesifik karar görevlerine destek olmakla ilgilidir. Genellikle birden fazla teknoloji kullanılan ortak bir arayüzle entegre olarak planlama sürecinin yürütülmesine yardımcı olur (Geertman, 2006, s. 865) DSS/SDSS'ten ise kısa süreli karar alma, organizasyon ve bireylere hitap etme yönünden ayrılan, planlama destek sistemleri, uzun süreli problemler, stratejik meseleler ve grup tartışmalarına önem vermelidir. Bu noktada PSS'in kapalı bir kutu ve işlenmemiş verileri otomatik bir şekilde master plana çeviren yeni bir teknoloji türü olarak görülmemelidir, bilgi teknolojilerini planlamaya entegre etmeye yönelik bir bilgi çerçevesi olarak ele alınmalıdır (Klosterman R. E., 1997). Kısacası, PSS, mekânsal planlamaya yönelik olarak uzmanlaşan, bilgi iletişim teknolojilerinin özelleşmiş bir formudur.

Lin & Geertman (2015), akıllı yönetişimin işbirlikçi planlamayla birlikte çalışma potansiyeli yönünden ele aldıkları planlama destek sistemlerinin, coğrafi bilgileri tanıtmak ve katılımı kolaylaştırmak noktasında profesyonel plancılara avantaj sağladığını belirtir. PSS, senaryo oluşturma, modelleme ve görselleştirme yoluyla paydaşlarla iletişim ve iş birliğine yatkın bir sistem olarak tasarlandığında işbirlikçi planlamayı akıllı yönetişimle ilişkilendirir. Özelleşmiş planlama uygulamalarının kurumsal tasarımı kente dair katılım faaliyetlerini teşvik ederek, şeffaflığa katkı sunacağını öne sürer (Lin & Geertman, 2015). Ancak günümüzde dahi PSS'in mevcut potansiyelinin altında kullanıldığı görülmektedir.

Planlama pratiğinde potansiyelinin altında kullanılan bu sisteme yönelik engelleri Vonk, Geertman ve Schot (2006); araç, kullanıcı ve transfer yaklaşımları üzerinden inceler. Araç yaklaşımında, kullanılan araç kalitesinin kullanıcıların PSS kullanımını engellediği yönündedir ve araçların planlama sistemine yetersiz uyumu üzerinde durur. Kullanıcıyı bağımlı bir değişken olarak ele alan, ikinci yaklaşımda ise

metotların yeterince yaygınlaşmayıp, kullanıcı tarafından kabul görmemesi nedeniyle sistemin işleyişinde sorunlar oluşturduğundan bahseder, bu durum planlama destek sistemlerinin revizesinin önünde de bir engel oluşturur, kullanım hızı düşük oldukça, olgunlaşma hızı da düşecektir. Üçüncü yaklaşımda, coğrafi bilgi uzmanları tarafından başlatılan süreçlerin yayılması ve mekânsal planlamada iş birliğinin sağlanması yolunda ortaya çıkan engellerden (yönetimsel, yukardan-aşağı süreçlerin baskısı vb.) bahsedilir (Vonk, Geertman, & Schot, 2006). Bu noktada PSS'in inovasyon ve örgütsel adaptasyon süreçlerine sunduğu katkı göz önünde bulundurularak, mevcut engelleri aşma yönünde adımlar atılması gerekmektedir.

2.5.5.3 Coğrafi bilgi sistemlerinin toplum katılımına yönelik kullanımı

Coğrafi bilgi sistemlerinin gelişimi 1990'lı yıllarda hız kazanmış, başlangıçta sadece uzman kullanıcılar tarafından erişilen sistem gittikçe daha '*kullanıcı dostu*' hale gelmiş ve yaygınlaşmıştır (Ganapati, 2010, s. 9). Coğrafi bilgi sistemlerinin ilgi uyandırma nedenleri sıralarken Sieber (2006), politik süreçlerde arazi kullanımı, çevre sağlığı, koruma ve sosyal hizmet gibi alanlardaki mekansal verilerin kullanılabilir hale gelmesinden, mekansal bilginin paydaşlar arasındaki kullanımının yaygınlaşarak politika üretme süreçlerini iyileştirmesinden ve analiz edilebilen, görselleştirilen mekansal çıktılarının insanları ikna etme noktasında politik anlamda başarı gösterdiğinden bahseder (Sieber, 2006).

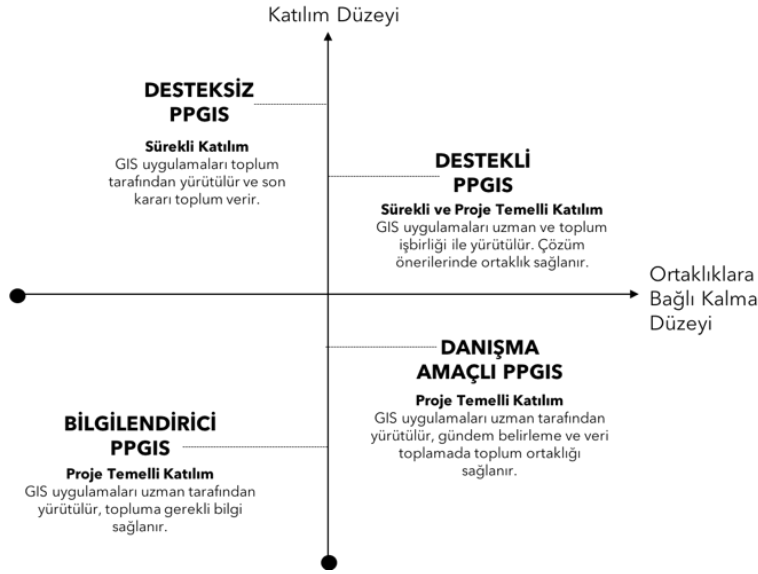
GIS(CBS)'nin gelişim süreçlerini incelerken Ganapati (2010), yaptığı araştırma kapsamında, sistemin üç aşamalı bir kronolojik gelişim şeması ortaya koyar (Çizelge 2.7). Bu aşamalar masaüstü, web GIS ve geospatial web 2.0 platformları üzerinden tanımlanır, sürecin şeffaflaşarak açık veri kaynaklarının kullanımını ve toplum etkileşimini arttırmasına odaklanır. Üçüncü aşamayı temsil eden geospatial web kaynaklı yazılımlar, yurttaşa transit bilgi aktarımı, yurttaşlarla ilişki yönetimi ve gönüllü coğrafi bilgi sağlama (VGI) konusunda önemli bir yer edinselerde, bu tanımlamalar katılım basamağında üst düzey seviyelerde yer almazlar bu nedenle planlama ve katılım süreçlerine katılım noktasında GIS'in sınırlı kaldığı görülmüştür (Ganapati, 2010, s. 9-15). Bu durumun yarattığı sınırlılıklar toplum katılımlı coğrafi bilgi sistemlerinin (PPGIS) oluşturulmasıyla giderilmeye çalışılmıştır. PPGIS (TKCBS)'ler en genel anlamıyla, coğrafi bilgi sistemlerinin katılımcı planlama

faaliyetleri doğrultusunda dijital araçlarla kullanımı olarak tanımlanabilir (Ramasubramanian, 2010, s. 26).

Çizelge 2.7 : Coğrafi Bilgi Sistemlerinin Gelişimi (Ganapati, 2010)

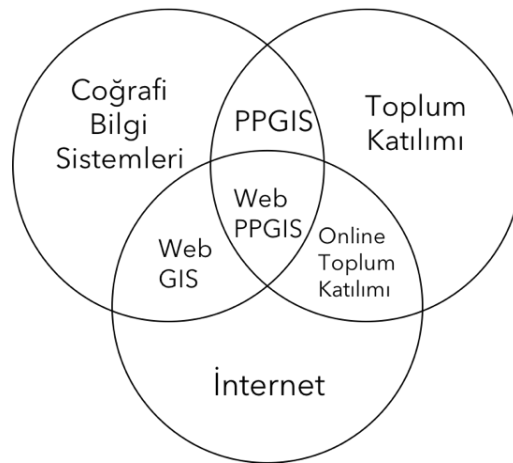
Aşamalar	Temel Özellikler	Tanımlayıcı Yazılımlar
1.Masaüstü GIS	Masaüstünde kurulu yazılım Uzmanlar tarafından harita geliştirme ve kullanma Harita ve veriler açık kaynaklı değildir Yüksek mekânsal analiz kabiliyeti Geliştirici ve kullanıcılar için dik öğrenme eğrisi	Tescilli Yazılımlar: ArcGIS; Bentley Map; GeoMedia; IDRISI Taiga; Manifold; MapInfo; Maptitude Açık Kaynak Yazılımlar: GRASS; MapWindow; Open Source Software Image Map; Quantum GIS
2 .Web GIS	Kamu kurumlarının sunucularında kuruludurlar. Kurumların CBS uzmanları tarafından haritalar geliştirilebilir. İnternet üzerinden genel herkese açık haritalar, ancak herkes tarafından düzenlenemezler. Sınırlı mekânsal analiz kapasitesi Kullanıcılar için düz öğrenme eğrisi	Tescilli Yazılımlar: ArcIMS; ArcGIS Server; Manifold IMS; Maptitude for the Web Açık Kaynak Yazılımlar: CartoWeb; GeoServer; MapGuide; MapServer
3. Geospatial Web 2.0 Platformları	Web 2.0 platformları Kurumsal ya da kurumsal olmayan CBS profesyonelleri harita geliştirebilir. İnternet üzerinde açık kaynaklı haritalar, herkes tarafından düzenlenebilir Sınırlı mekânsal analiz kapasitesi Kullanıcılar için düz öğrenme eğrisi	Tescilli Yazılımlar: Bing Maps; Google Earth; Google Maps; MapQuest Açık Kaynak Yazılımlar: OpenLayers; OpenStreetMap; World Wind

Şekil 2.25’de görüldüğü üzere PPGIS’e ait sınıflandırmalar, bilgilendirme, danışma, destekli ve desteksiz sistemler üzerinden gerçekleştirilmiştir. Sınıflandırmadaki temel etken uzman kullanıcı ve yurttaşın katılımcı süreçteki yetkilendirilme ve ortaklık seviyeleridir (Barndt, 2002; Hyde ve diğ., 2004 akt. Atilla, 2009). Bu noktada kategorilerden bazılarında çalıştay gibi geleneksel katılım yöntemleriyle birlikte PPGIS yöntemlerini kullandığını, bir kısmının ise bunlardan bağımsız internet üzerinden kamuya sunulduğunu vurgulamakta fayda vardır. GIS’in gelişim sürecinde olduğu gibi PPGIS’in gelişim sürecinde de ağ üzerinden kullanım, web tabanlı PPGIS’i meydana getirmiş, katılım ve bilgilendirme süreçlerini toplanma alanlarından bağımsız, ağ üzerinden gerçekleştirilebilir kılmıştır.



Şekil 2.25 : PPGIS sınıflandırmaları (Barndt, 2002; Hyde, Sheng ve Liu, 2004 akt. (Atilla, 2009))

İnternet, GIS altyapısı ve toplum katılımının multidisipliner entegrasyonu doğrultusunda Web PPGIS (Şekil 2.26) uygulamaları gelişmiştir. Tanga ve Waters(2005) tarafından yapılan çalışmalarda, web PPGIS diğer katılım yöntemleriyle (geleneksel ve dijital olanlar) karşılaştırıldığında çok iyi/yüksek potansiyelli olarak değerlendirilmiştir. Bu teknolojilerine dayalı katılım uygulamaları genellikle, forum(tartışma), anket ve karar destek sistemleri olmak üzere üç farklı şekilde gerçekleştirilir ve ağda tanımlanabilmeleri için sunucu ve istemci ya da hibrit sistemleri mevcuttur (Tanga & Waters, 2005, s. 21). Yukarıda verilen örneklerde de görüldüğü üzere, mekansal teknolojiyi işbirlikçi kılmak gittikçe önemli hale gelmiş, bu tür sistemler ağ odağında evrilerek gelişimlerini sürdürmüştür.



Şekil 2.26: GIS, katılım ve internet ilişkisi (Tanga & Waters, 2005)

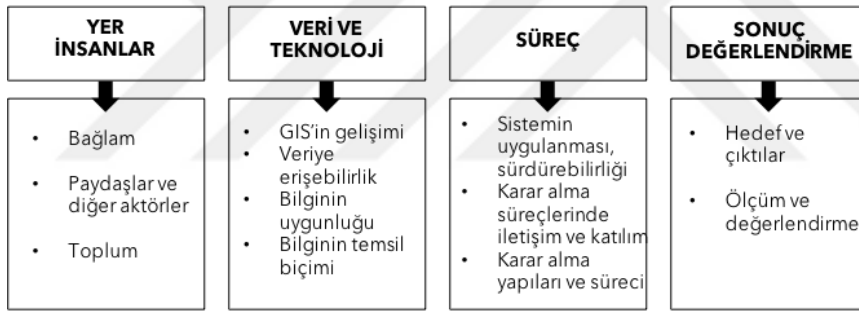
Konu hakkında genel bir deęerlendirme oluřturabilmek adına, Carver (2001), geleceęin toplum katılımı srelerinde coęrafi bilgi sistemlerinin etkisini inceledięi makalede, bu sistemlerin toplum katılımına ynelik gl ve zayıf yanlarını, fırsat ve tehlikeleri řu řekilde sıralar (s. 65-68).

- **Gl ynler:** İnsanlar kendilerini ilgilendiren konular hakkında bilgi almak isterler, GIS bu noktada byk kolaylık saęlar. oęu karar alma kuruluřu coęrafi sistemlerini veri iřleme ve analiz konusunda zaten benimsemiř durumdadır, bu nedenle faaliyetlerin geniřlemesi iin sistem potansiyel arz eder. Karmařık ve mekansal verileri sosyal bilimler aısından anlařılabilir kılar, harita mekansal veriyi iřleme, dzenleme ve onla etkileřim kurmanın en iyi yoludur. PPGIS katılım srelerinde veriyi paydařlara iletme, kullanıcıların saęladığı girdileri kabul etme, organize etme ve ıktıları gsterme konusunda olduka yapılandırılmış bir sistemdir.
- **Zayıf ynler:** Eriřim eřitsizliği tm paydařların katılımına imkan saęlamayabilir. Teknik engeller ařılrsa dahi, kullanım yeterlilięi olmayan bir poplasyon daima olacaktır (bilgi alt sınıfı). Bu durum marjinalleřmeleri arttırabilir ve srelerde profesyoneller nihai kararı vermek ynnde baskıcı tavırlar alabilir. Coęrafi bilgi sistemleri, mekanın gerek leęi, nitel ve deterministik ynlerini ortaya koyabilir ama kiřideki ‘mekanın hissi’ni ifade etme noktasında en uygun ara deęildir. GIS’in arayz uzman kullanım gerektirir, geliřmelerle beraber daha aık kaynaklı gelmesine karřı hala net bilgiler ortaya koyar dolayısıyla kullanıcının sistem aracılığıyla keřfetmesine izin vermez (Carver, 2001). Harita verilerinin kullanımına iliřkin yasal sreler ve telif hakkı sorunları web tabanlı PPGIS uygulamalarını maliyetli hale getirebilir (Kingston, 2002).
- **Fırsatlar:** PPGIS’in potansiyeli katılımcı srecin yerini almaktan ok karar verme srelerinde katılımı arttırmak ve desteklemektedir. Bu noktada hesap verilebilirliği arttırmak iin fırsat olarak grlmelidir. Katılım doęası gereęi sosyal kapsayıcılık saęlar. GIS iin en byk engel, mekana dair kiřisel fikirler ve niteliksel yorumların ařılmaz arayzler ve veri modelleriyle kısıtlandırılmış olmasıyken, PPGIS daha iyi arayz retmek, paydař etkileřimi ve diyalęu arttırmak iin fırsat olarak grlmelidir.

- **Tehditler:** Katılım süreçlerinin neredeyse tamamında olduğu gibi PPGIS üzerinden gerçekleştirilecek süreçlerde de, politik güvensizliğin işleyişe zarar vermesi mümkündür. Yurttaş girdileri göz ardı edilip, yanlış ve çarpıtılmış olarak uygulamaya geçtiğinde ya da herhangi bir uygulama yapılmadığında bu durum güvensizlik ortamı oluşur, katılım kullanıcı tarafından reddedilen bir unsur haline dönüşür. Bir diğer unsur da internet tabanlı sistemlerin kullanıcı manipülasyonuna açık olmasıdır, dolayısıyla yanıtlar her zaman mutlak gerçek sonuçları ifade etmeyebilir (Carver, 2001, s. 65-68).

Web PPGIS Etkileşimli Modellerin Oluşturulmasına Yönelik Çıkarımlar

Sieber (2006), toplum katılımlı coğrafi bilgi sistemlerinin inşası/ortak yapımı noktasında bir kavramsal çerçeve tanımlanırken insanlar, veri ve teknoloji, süreç ve değerlendirme başlıklarını kullanır (Şekil 2.27). Yerel modele yönelik önerilere katkı sunacağı düşünüldüğünde, alt metinlerde veri ve teknoloji odağındaki söylemler incelenmiştir .



Şekil 2.27: PPGIS Uygulamalarına Yönelik Kavramsal Çerçeve (Sieber, 2006)

Kingston (2002), web tabanlı PPGIS'i incelediği makalesinde sanal olarak toplum katılımı modelleri inşa edebilmemiz için gerekli prosedür dört etaplı bir model halinde açıklar ve modelin aşamalarını şu şekilde sıralar (Kingston, 2002).

1. Kullanıcıların problemleri keşfetmesine izin verilmesi,
2. Farklı alternatiflerin deneyimlenmesi,
3. Birden fazla seçeneğin formüle edilmesi,
4. Değerlendirme ve geribildirim sisteminin sağlanması.

Bu noktada web tabanlı PPGIS, yukarıda da bahsettiğimiz gibi toplum etkileşimi en yüksek coğrafi bilgi sistemi kullanımlarından biri olarak karşımıza çıkar ve mekânsal verilerle toplum katılımı modelleri inşa edilmesi yönünde büyük bir potansiyel taşır.

Ancak coğrafi uygulamaların ağ sistemlerine entegrasyonları karmaşık teknolojilerin bir arada kullanımını gerektirir. Dolayısıyla oluşturulacak herhangi bir web PPGIS uygulaması, internet ağ iletişimi ve dosya aktarım protokollerini barındırır. Html, Css, javascript gibi web tasarım, java, php, c#, asp.net gibi web programa dillerinin, GIS server paketleri, map server yazılımları, XML¹(web alışveriş dili) gibi farklı teknolojilerin, tasarlanacak model ve uygulama stratejileri doğrultusunda çok çeşitli kombinasyonlarla kurgulanmasıyla oluşturulurlar (Tanga & Waters, 2005, s. 25-31).

Halkın dijital teknolojilerle katılımını sağlamak, kullanıcılara bir teknoloji sunmaktan daha fazlasıdır, bu noktada PPGIS gibi sistemler, coğrafi analiz gibi karmaşık verileri sunarken, kullanıcıya erişim sağlamaktan öte, araçları erişilebilir kılmak durumundadır. Kullanıcı arayüzünün etkileşimi maksimize edecek şekilde tasarlanması, anlaşılır olması sürecin işleyişi ve sürdürülebilirliği açısından büyük önem taşımaktadır. Bunun en temel yollarından biri coğrafi görselleştirmelerde ‘tehdit oluşturmeyen grafik’ ve arayüzlerin tasarlanmasıdır (MacEachren, 1995, akt. Krygier, 2002). Geleneksel katılım süreçlerindeki araştırmalarda tespit edildiği üzere, kullanıcılara tamamlanmış grafikler sunmak katılımın önündeki engellerdendir, bu nedenle oluşturulacak arayüzlerde kabataslak ve bitmemiş grafikler kullanılarak, uygulamanın kararsız bir aşamada olduğu vurgusu yapılmalıdır. Krygier (2002), PPGIS /PPVis kapsamında oluşturulacak uygulamalarda halk katılımı etkin kılmak adına bazı tasarım stratejileri önerir. Bu stratejiler oyun ve rol yapma metaforlarının kullanımı, insanların sorunları yalnızca kamuya açık toplantılarda değil, evde keşfetmelerine izin vermek, rafine edilmemiş grafikler kullanmak, konum ve harita verileriyle ilişkili panoramik fotoğraflar kullanarak esas noktaları ifade etmek, insanların karmaşık meseleler üzerine kafa yormasına olanak sağlayan interaktif yazılımlar kullanmak vb. alt konular üzerinden tariflenir (Krygier, 2002 , s. 332).

Genel kapsamda modelde dikkat edilmesi gereken unsurlar incelendiğinde, sürecin bağlamdan kopmayıp, doğru teknik araçlar ve teknolojinin iş birliğiyle kullanılması ve bunlara ek olarak, kullanıcı arayüzü ve kullanım deneyimi de göz önünde bulundurarak, açık, anlaşılabilir, erişilebilir ve geri bildirimli üretimi gerekmektedir.

¹ XML web alışveriş dili olmakla birlikte SVG (Ölçeklenebilir Vektör Grafikleri) ve GML (Coğrafya İşaretleme Dili) vb. diğer teknolojilerin de temelini oluşturur (Tanga & Waters, 2005).

2.5.5.4 Oyunlaştırma ve e-katılımın entegrasyonu

Oyunlaştırma, oyunsal düşünüş ve sistemlerin, oyun dışı alanlarda, teşvik sağlamak, çözüm önerileri getirmek amacıyla kullanımını temsil eder (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011). Günümüzde dijital teknolojiler e-katılım için gerekli imkanları sağlasa da, insanların katılım süreçlerine dahil olmak istememesi temel bir problem olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu noktada oyunlaştırma, e-katılımın potansiyelini genişletmek için kullanılan bir yaklaşımdır (Hassan & Hamari, 2019).

Kullanım kolaylığı ve eğlence arasındaki ilişkinin ortaya çıkması, kullanıcı deneyiminin, etkileşim tasarımının bir meslek ve olgunlaşmış bir araştırma alanı haline gelmesiyle oyunlaştırma kavramı da literatürde yer edinmeye başlamıştır. Oyun aktivitesi özünde ‘oynama’ ve ‘kural, düzen’ içeren iki uca bağlanır. Konuya ilişkin araştırmalar incelendiğinde görülür ki, oyun ve oyunlaştırma iki ayrı kavramdır ve oyun tasarım öğeleri soyutlama seviyeleri üzerinden ayrıştırılırlar (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011) (Çizelge 2.8).

Çizelge 2.8 : Oyun Tasarım Unsurlarının Seviyeleri (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011)

Seviye	Tanımlar	Örnekler
Oyun arayüzü tasarım modeli	Etkileşim tasarım bileşenleri ve tasarım sorunlarının bilinen bir problem bağlamında kullanımı, prototip uygulamalar dahil	Rozet, skor tablosu, seviye
Oyun tasarım modeli ve mekaniği	Bir oyunun tasarımı, oyunla ilgili tekrarlayan bölümlerin oluşturulması	Zaman kısıtı, sınırlı kaynaklar, dönüşler
Oyun tasarım prensipleri ve buluşsal yöntemler	Bir tasarım problemine yaklaşmak veya verilen bir tasarım çözümünü analiz etmek için değerlendirme yönergeleri	Kalıcı oyun, net hedefler, çeşitli oyun stilleri
Oyun modelleri	Oyun veya oyun deneyimi bileşenlerinin kavramsal modelleri	MDA; meydan okuma, fantezi, merak; oyun tasarımı yapıtaşları vb.
Oyun tasarım methodları	Oyun tasarımına özgü uygulamalar ve süreçler	Oynama testleri, oynama merkezli tasarım, değer bilincine sahip oyun tasarımı

Gelişen teknoloji, oyun öğelerinin oyun-dışı bağlamlarda kullanımı ve ciddi oyunların oluşturduğu yeni dinamikler, oyunsal öğeleri kullanıcı davranışını şekillendirmede ve saklı değerleri aşılama noktasında potansiyel bir araç olarak görüyor ve ödül, itibar sistemleri uygulamaların kullanımını teşvik ediyor (Thiel, Reisinger, Röderer, & Fröhlich, 2016). Özellikle rozet, skor tablosu gibi sıralamaları barındıran oyun öğeleri

hükümetin yurttaş katılımını artırma noktasında yaygın olarak kullandığı unsurlardandır (Hassan & Hamari, 2019). Ancak unutulmaması gerekir ki oyunlaştırılmış katılımcı süreçlerde eğlence takdir edilse de birincil amaç değildir, temel motivasyon kişinin çevresine yatırım yapması ve fikrini ortaya koyması olmalıdır (Thiel ve Ertiö, 2018, s. 226).

Thiel ve arkadaşları (2016) e-katılım ve oyunlaştırma stratejilerinin ortak kullanımını incelerken, iki kavramın belli alt kategorilerini detaylandırmıştır, oyun açısından inceledikleri kavramsal çerçevede, oyun tipleri; ciddi oyunlar, oyuncu (gameful) tasarım, eğlenceli (playful) tasarım, oyuncaklar, oyun türleri; aksiyon, macera, rol-yapma, puzzle, simülasyon, strateji, spor ve oyun unsurları üzerinden ele alınmıştır. Bu bağlamda araştırmacılar, kentsel planlama ve katılım bağlamında oyunlaştırma pratikleri incelediklerinde, 1980’li yıllardan itibaren ABD’de şehir plancıları karmaşık yapıları ve süreçleri görselleştirmek için simülasyon oyunlarını kullandıklarını ifade etmişlerdir. Eğlenceli bulunan ve olumlu sonuçlar veren bu çalışmalar sonrasında Metropolis, Simcity gibi ticari video oyunları ortaya çıkmış, popülerlik kazanmış ve politik karar alma ve planlama için sivil öğrenme, çözümler önerme ve karar kalitesini iyileştirme gibi konularda avantajlar sağlayan araçlar olarak görülmüşlerdir (Thiel ve diğ. 2016, s. 36). Bu tür oyunlar müzakere süreçleri için çok uygundur çünkü katı sistemler değildir ve yurttaşların serbest bir şekilde mekansal yaratımına olanak tanırırlar. Uygulamalara örnek olarak UN Habitat ve Minecraft işbirliğiyle afrika ülkelerinde gerçekleştirilmiş olan çalıştaylar ‘Block by Block’ örnek verilebilir.

Simülasyon ve oyunlaştırma arasındaki en belirgin ayrışma oyunlaştırmanın kullanıcı etkileşimli kullanımıdır, bu tür uygulamalar çevresel temsilden ziyade kullanıcının bağlam doğrultusunda odaklanmasını sağlar, proje kapsamında ilgilenilmesi gereken unsurları basitleştirerek sunar (Kar, 2012; akt. Johansen & Pedersen, 2019, s. 31). Dijital katılım odağında oyunlaştırma sıklıkla e-katılım sağlanması amacıyla üretilmiş olan web ve mobil platformlarda oyun unsurları içeren arayüz ve sistemlerin kullanımıdır. Bu tür sistemlerde yaygın olarak katılımı arttırmak amacıyla aşağıdaki tabloda detaylandırılan oyun unsurları kullanılmaktadır (Çizelge 2.9). Ancak sistemlerin oluşturulması zaman alıcı ve maliyetlidir, bu nedenle üretildiklerinde, tekrarlı bir şekilde kullanımı mümkün olacak şekilde tasarlanmaları ve birçok karmaşıklığı çözebilecek nitelikte olmaları gereklidir (Johansen & Pedersen, 2019, s. 32). Böylece uygulamanın sürdürülebilirliği sağlanabilir, kullanıcılar tek bir sistem

öğrenme eylemi üzerinden birden fazla katılım sürecinde aktif olabilir ve bu durum kullanımın daha kısıtlı görüldüğü Y-Z kuşağı dışındakilerin de katılımını arttırıcı etki sağlayabilir.

Özetle, oyunlaştırma katılımcı sayısını arttırma yönünde etki yaparken, e-katılım platformlarında oyun unsurlarının kullanımı ya da doğrudan oyun entegre atölye ve çalıştaylar üzerinden bu projelerin yürütümü, katılımcıların mekansal karar alma faaliyetlerini destekler niteliktedir. Katılım süreçlerinde üst seviyelere çıkılmasında bu tür stratejilerin kullanımı fayda sağlar.

Çizelge 2.9 : Oyunlaştırılmış Katılım Süreçlerinde Bulunan Oyun Unsurlarının İncelenmesi (Thiel ve diğ. 2016, s. 44-45)

Sınıflandırma	Oyun Unsuru	Tanımlama
Başarı	Rozetler	Kullanıcıya sistemdeki ilerlemesini ve başarılarını gösteren bir mekanizma
Puanlama		Kullanıcılar bazı durumlarda fiziksel eserleri kullanmak için kullanılabilecek sanal puanlar kazanabilirler.
Statü	Seviye	Skor tablolarının aksine, motive etmeyi amaçlayan temel mekanik, başkaları tarafından tanınmak ve bir topluluktaki yerini bulmaya çalışmaktır.
İfade	Yaratıcılığa izin veren açık sistem	Kullanım yerine göre yaratım ve yaratıcılığa izin veren açık sistem.
Geribildirim	Uyarı ve bildirimler	Sistem kullanıcıya ek bilgi sağlar, ipuçları verir veya cesaret verici ifadeler verir.
Kişiselleştirme	Profil, avatar vb.	Sistem, kullanıcı hakkında bilgi içeren veya kullanıcı tarafından değiştirilebilir bir alan sunar.
Meydan Okuma	Görev, macera vb.	Sistem veya diğer kullanıcılar kullanıcıdan önceden tanımlanmış koşullar altında belirli bir etkinlik gerçekleştirmesini ister.
Yarışma Unsuru	Skor tabloları, yüksek puan listeleri	Yarışma mutlaka rekabete bağlı değildir, aynı zamanda tarafsız bir karşılaştırma da olabilir.
Zaman Kısıtlaması	Teslim tarihleri, geri sayımlar	Kullanıcılara belirli bir etkinliği gerçekleştirmeleri veya tamamlamaları gereken belirli bir süre tanımlanır.

2.5.6 Farklı dijital cihazların gelişimi ve e-katılım

ICT ve GIS teknolojilerinin gelişim süreçlerini incelerken de fark edilebildiği gibi e-e-katılım bağlamında incelenen teknolojik gelişmeler sadece yazılım odaklı değil, kullanılan araç ve aletlerin gelişimi ile de doğrudan etkileşim halindedir(Çizelge 2.10).

Çizelge 2.10 :İnternet ve Mobil Araçların Kullanım İstatistikleri (wearesocial, 2019)

	Toplam Nüfus	Mobil Kullanıcı	İnternet Kullanıcısı	Aktif Medya Kullanıcısı	Sosyal Medya Kullanıcısı
Kişi Sayısı	7.6 MİLYAR	5.1 MİLYAR	4.3 MİLYAR	3.4 MİLYAR	3.2 MİLYAR
Tesir	KENT: %56	%67 %67 Akıllı Tel. %30 Temel Fonk.	%57	%45	%42
Yıllık artış	KENT: %1.1	%2.0	%9.1	%9.0	%10

2000’li yıllardan sonra artan akıllı telefonlarla mobil kullanım ivme kazanmış, sosyal medya uygulamaları, ağ ve mobil etkileşimini bütünleşik forma evirmiştir, devam eden süreçte akıllı tablet ve giyilebilir teknoloji ürünleri ortaya çıkmış ve geniş kitleler tarafından kullanılır hale gelmiştir. Bu doğrultuda e-katılım uygulamaları da artık yalnızca kişisel bilgisayarlar üzerinden erişebilir olmaktan çıkmış bu yeni teknolojik aletlere adapte olmaya çalışmıştır.

Johansen & Pedersen (2019), e-katılım platformlarının teknolojik tabanlarla ilişkilerini altı kategori üzerinden ayrıştırır (s. 45), bunlar Çizelge 2.11’de belirtildiği üzere, web tabanlı e-katılım platformları, mobil uygulamalar, genel ekranlar, pop-up katılım, giyilebilir teknolojiyle yapılandırılmış e-katılım süreçleri ve birden fazla teknolojinin birlikte kullanıldığı hibrit süreçlerdir.

Steiniger ve diğerleri (2016) ise çevrimiçi halk katılımı için oluşturulmuş web araçlarını, kullanım amaçları üzerinden sıralar. Birinci kullanım, insanları planlama faaliyetleri konusunda bilgilendiren web sayfalarıdır; ikinci kullanım, yurttaşların sorunları raporlaması ve ifade etmesi amacıyla oluşturulmuş platformları (fotoğraf çekerek konum bilgisiyle şikayet aktarımı yapan mobil uygulamalar vb.) ifade eder; üçüncü kullanım, yakın çevrede yaşayanların tartışma ve düzenleme yapmasına izin veren sosyal platformlardır; dördüncü kullanım ise kentsel planlama konularında yurttaşla sorarak onu yetkilendirmeye çalışan platformlardır (s. 50).

Çizelge 2.11 : Teknoloji Tabanlı E-katılım Kullanım Platformları (Johansen & Pedersen, 2019, s. 45)

ARAÇ	AÇIKLAMA
1 Web tabanlı e-katılım platformları	Bir web tarayıcıyı aracılığıyla kullanıcılar platformlara erişilebilirler.
2 Mobil uygulamalar	Akıllı telefon, tablet gibi araçlarda kullanılabilen amaca uygun olarak üretilmiş mobil uygulamalardır.
3 Genel ekranlar	Kamusal alanlarda bulunan büyük ekranlar aracılığıyla katılım mümkündür.
4 Pop-up	Kamusal alanlarda monitör ve sensör gibi teknolojilerle donatılmış kabinler vb. alanlardır.
5 Giyilebilir teknoloji	Akıllı saat vb. cihazlarda çalışan genellikle bilgilendirme ve danışma odaklı e-katılım aktiviteleri
6 Hibrit teknolojiler	Aynı anda birden fazla teknolojiyi kullanan sistemler.

E- katılım platformları ve teknolojik araçların genel kullanımından bahsettik, alt bölümün devamında, e-katılımın uygulamalar aracılığıyla mobil katılıma evrilen yönünden ve bu tür uygulamaların katılımcı tasarım, insan-çevre ilişkisi bağlamında nasıl evrilip, hangi parametreler üzerinden değerlendirildiğinden bahsedeceğiz.

E-Katılımdan M-Katılım'a (Mobil Katılım) Doğru

M-katılım e-katılımdaki en son gelişmeleri temsil eden bir kavram olarak karşımıza çıkar ve akıllı telefonların çoğalmasının katılım bağlamında doğal bir sonucunu temsil eder. Temel avantajları akıllı telefon ve tablet gibi araçlar üzerinden taşınabilirlik sağlaması, bilgisayar programlarına kıyasla mobil temalar geliştirmenin maliyetinin nispeten düşük olması, bu tür uygulamaların yurttaş tarafından ücretsiz edinebilirliği, verilerin eş zamanlı alınabilirliği (kitle kaynak araştırmalarında konum verileri vb.) ve geleneksel katılımın çoğunlukla ulaşmada yetersiz kaldığı genç yetişkin gruba hitap edebilmesi olarak görülmektedir (Ertiö, 2015, s. 305-306). Kentsel planlama bağlamında bu tür uygulamaların kullanımı ulaşım, turizm gibi çok farklı konuları içerir (Ertiö, 2013, s. 1-2). Mobil katılıma yönelik tespit edilen dezavantajlar ise, mobil araçlardan erişilen internetin düşük düzeyde işlevsellik sağlayabileceği, üst yaş grubunun katılımına ilişkin engel oluşturabileceğine ilişkindir.

Kandhere yaptığı araştırmalarda m-katılım uygulamalarını çevre ve insan merkezli olarak ayırıştırır, insan merkezli uygulamalar kullanıcı faaliyetlerini arşivler ve davranışsal öğeleri anlamayı hedeflerken, çevre merkezli uygulamalar çevresel bileşenlere odaklanır, Rowe ve Frewer ise toplumsal iletişimi, danışma ve katılım konularını irdelerken, bilgi akış yönlerini detaylandırır (Kandhere, 2011 akt. Ertiö T.

2013;Ertiö, 2015). Ertiö, Şekil 2.28’te belirtilen mobil katılıma yönelik gerçekleştirdiği tipoloji çalışmalarında bu sistemlerden faydalanmıştır.

STRATEJİK OPERASYONEL	ÇEVRE MERKEZLİ UYGULAMALAR		İNSAN MERKEZLİ UYGULAMALAR	
	Bilgilendirme Uygulamaları	Paylaşılan Gerçeklik Uygulamaları	Yön Gösterici Uygulamalar	Yerel Ağ Uygulamaları
	Trend Monitörleme Uygulamaları	Entegratör Uygulamalar	Yurttaş Etkisi Uygulamaları	Kamusal İletişim Uygulamaları
	TEK YÖNLÜ	İNERAKTİF	TEK YÖNLÜ	İNERAKTİF

Şekil 2.28 : Katılımcı Uygulamaların Tipolojisi (Ertiö, 2018, s. 50)

Desouza ve Bhagwatwar (2012), ise kentsel problemleri çözmeye yönelik uygulamaları incelediği makalesinde, yurttaş uygulamalarının tipolojilerini kategorize ederken, kullanım türü (toplu taşıma, kamu yararı, şeffaflık, bilgilendirme ve farkındalık, kamu güvenliği vb.), veri kaynağı (kullanıcı geribildirimleri, hükümet kaynakları, hibrit) , uygulama hedefi (görüş alma, problem tanımlama, problem çözme, bilgiye erişim), motivasyon (ödüllendirme, sosyal problemleri çözme, veri ekleme), platform yayılımı (web, mobil), ölçek (yerel, ulusal, küresel) gibi parametrelerden faydalanır.

Doğrudan, planlama ve tasarımda yurttaş katılımına odaklanan mobil uygulamaların sayısı, kentsel yönetim bağlamında ulaşım vb. problemlere odaklanan uygulamalara kıyasla çok az olmakla birlikte, mobil katılım kullanıcı çeşitliliği ve erişim kolaylığı açısından büyük bir potansiyel taşımaktadır. Bu tür üretimlerin bir kısmı özel sektör tarafından yapılandırılırken, yerel yönetim ve devletin katılım odağında mobil teknolojileri kullanımı da (e-belediyecilik, e-devlet vb.) gittikçe yaygın hale gelmektedir.

2.5.7 E-katılım değerlendirme kriterleri

E-demokrasiye yönelik yerel yönetim uygulamaları incelendiğinde¹ görülür ki, Macintosh and Whyte (2008) tarafından e-katılım projelerinin değerlendirilmesi amacıyla geliştirilen üç bakış açısını içeren sistem literatürde yer edinmiştir. **Demokratik perspektif**, yasal bağlam, sorumluluk paylaşımı, şeffaflık, çatışma ve uzlaşma, politik eşitlik ve yurttaş kontrolünü; **proje bazlı yaklaşım**, geniş kitlelere hitap, bilgi edinme, öğrenme kapasitesi, tasarlama, efektiflik, geri bildirim, süreç kalitesi ve sürdürülebilirlik gibi değerlendirme kriterlerini, **sosyo-teknik perspektif ise** sosyal kabul, verimlilik ve kullanılabilirliği yapısında barındırır (Aichholzer, ve diğerleri, 2008, s. 21-29; Kubicek & Aichholzer, 2016, s. 28-31; Macintosh & Whyte, 2008). Bu bağlamda Macintosh ve Whyte (2008), demokratik (demokrasiye etki) kriterleri, proje kriterlerini (paydaşların katılıma dair amaç, method ve beklentileri), proje kriterleri ise sosyo-teknik kriterleri (kamunun kullanım ve kabulü) kapsayacak şekilde katmanlı bir değerlendirme yaklaşımı olarak benimsemiştir (s. 6). Çizelge 2.12’te bu kriterlere ilişkin detaylı tanımlamalar verilmiştir. Diğer bir çalışmada ise Macintosh (2004) anahtar kavramlar olarak belirttiği e-katılım bileşenlerini; katılım düzeyi, karar alma süreçleri, katılım aktörleri, kullanılan teknolojiler, bilgi toplama ve kullanım, süreç ve sürdürülebilirlik, kaynaklara erişim, bütçe ve mali kaynaklar gibi başlıklarla sınıflandırmış, proje değerlendirmelerinde bu alt başlıkları üç bakış açısıyla entegre bir şekilde kullanmıştır.

Katılım, e-katılım, m-katılım süreçleri kendi içlerinde özelleşmiş yapılar barındırdıklarından farklı uzmanlar tarafından değişken parametreler üzerinden değerlendirilmişlerdir, tez kapsamında ulusal ve uluslararası örneklerin karşılaştırmalı analizleri yapılacağından, değerlendirilme kriterlerinin oluşturulması önem arz etmektedir. Bu bağlamda m-katılım ve e-katılım uygulamalarını incelerken teze paralel metotlar kullanan altı çalışma baz alınarak platform ve uygulamaları değerlendirme kriterleri ve alt parametreleri üzerinden incelemeler yapılmıştır (Çizelge 2.13). İncelenen çalışmalar, Macintosh’un değerlendirme tasarımı benzer şekilde (proje, katılım ve sosyo-teknik) uyarlanmış, parametreler kategorilerle ilişkili olarak tanımlanarak, platformların incelemeleri tamamlanmıştır.

¹ (British Local Democracy National Project, Demo-net, Cahde)

Çizelge 2.12 : E-katılım Değerlendirme Tasarımı (Macintosh & Whyte, 2008)

DEMOKRATİK KRİTERLER		PROJE BAZLI KRİTERLER		SOSYO-TEKNİK KRİTERLER		
Temsil	E-katılım temsili hükümetin faaliyet ve anlayışını geliştirici ve tamamlayıcı nitelikte kullanılmalıdır.	Katılımcı kitleyi artırmak	Kullanım kolaylığı sağlayarak daha geniş kitlelerin katılımını sağlamak	Sosyal Kabul Edilebilirlik	Güven ve güvenlik	Sunulan bilgiler doğru ve güvenilir mi, sistem kullanıcıları sağladıkları bilgileri koruyor ve güvenli bir şekilde işliyor mu?
Katılım	Projeler bireylerin demokratik süreçleri anlamalarını ve bağlantı kurmalarını gerektirir	Bilgilendirilmiş fikirlerde etmek	Katılımcıların uygulamalarla ilgili iyi bilgilendirilmiş, yetkin durumda olmaları ve bu doğrultuda fikir üretmeleri		Uygunluk ve meşruiyet	Yurttaşlar, kullanılan araçların ihtiyaçlarını karşıladığını düşünüyor mu ve süreçle ilişkilerinden memnun mu?
Şeffaflık	Karar verme süreçlerinin şeffaflaştırılmasını içerir.	Derinlemesine danışma olanaklarının sunulması	Uygulama kapsamında kasıtlı tartışma ortamı yaratımı ve tartışmaların içerik ve yapısının derinlemesine analizlerinin yapılması	Kullanışlılık	Erişebilirlik	Web Accessibility Initiative (WAI) ile uyumlu mu, engelli kullanıcılar erişebiliyor mu ?
Çatışma ve Fikir Birliği	Süreçler müzakere içermeli, arabuluculuk ve fikir birliği sağlama fırsatları yaratılmalıdır.	Katılımların maliyet etkin analizi	Yanıtların çevrimiçi olarak gönderilmesi daha uygun maliyetli ve eşzamanlı katılım için fırsatlar yaratır.		Çekicilik	Kullanıcılar katılım sürecinden memnun mu, süreç çıktıları beklentilerle örtüşüyormu ?
Siyasi Eşitlik	Marjinal grupların dezavantajlı duruma düşmesinin önüne geçilmeli, siyasi eşitlik sağlanmalıdır.	Yurttaşlara geribildirim sağlama	Alınan yanıtların yerel yönetim faaliyetleri üzerindeki etkilerinin yurttaşlara geri dönüş olarak iletilmesi ve bunun yurttaşlarca değerlendirilmesi		İçerik netliği	Kullanıcılar içeriğin görevlerine veya durumlarına göre ne anlama geldiğini anlayabilirler mi?
Yurttaş Kontrolü	Yurttaş katılımının karar alma süreçleriyle doğrudan etkileşimli hale gelmesi sağlanmalıdır.				Duyarlılık	Araç ve / veya süreç kullanıcının sorularını hızlı ve etkili bir şekilde cevaplıyor mu?
				Kullanılabilirlik	Navigasyon ve organizasyon	Kullanılar sistem içinde mevcut uygulama ve seçenekler hakkında yeterli bilgiye sahip mi?
					Verimlilik ve esneklik	Kullanıcılar görevleri belirlenen zaman aralığında gerçekleştirebiliyor mu, benzer ve tekrarlayan görevler var mı?
					Hata Kurtarma	Kullanıcılar eylemlerini geri alabilir ve prosedürü yönlendirebilir mi?

Çizelge 2.13: E-katılım Platformlarının Değerlendirilme Kriterleri

Mobil Katılım	Mobil Katılım	Mobil Katılım	E-Katılım	E-katılım	E-katılım
Mobile Participation: Citizen Engagement in Urban Planning via Smartphones	Enhancing Citizen Engagement in Urban Planning Processes through Mobile Participation	Plan on The Move: Mobile Participation In Urban Planning	Citizen Apps to Solve Complex Urban Problems	Digital Participatory Platforms for Co-Production in Urban Development: A Systematic Review	Technology-Enabled Participatory Platforms for Civic Engagement: The Case of U.S. Cities
Höffken & Streich (2013)	Fathejalali (2017)	Ertio (2018)	Desouza, Bhatwar (2012)	Falco, Kleinhans (2018)	Desouza, Bhatwar (2014)
NİYET Amaç Konu Katılımcılar Hedef Grup Mekansal Tanımlama Yürütücü Kurum	PROJE KRİTERLERİ Proje Adı Amaç Fayda Sağlayan Aktörler Ortam Konu Mekansal Seviye Yürütücü Kuruluş Yürütücü Kuruluşun Motivasyonu Uygulandığı Yer (Ülke)	ÇEVRE Stratejik Operasyonel TİP Çevre Merkezli İnsan Merkezli BİLGİ Tek Yönlü Çift Yönlü	GENEL İNCELEME Uygulama Adı Geliştirici Üretim Yılı ve Yeri Platform Amaç / Hedef Web Adresi	KATILIM ALT SEVİYELERİ Bilgilendirme Danışma Etkileşim Birlikte Üretim Kendi Kendini Örgütlenme Platform Websitesi / Erişim adresi Tanımlama Kapsama (Ülke) Örnek Çalışmalar (Tekrar) Asıl Teknolojik Amaç Fiyatlandırma	GENEL İNCELEME Şehir Proje Adı Kurucular Yıl Hedef Yurttaş Merkezli & Yurttaş Kaynaklı Veri Yurttaş Merkezli & Açık Kaynak Yönetim Veri Yönetim Merkezli & Yurttaş Kaynaklı Veri Yönetim Merkezli & Yurttaşın Geliştirdiği Çözümler Kullanım Nedeni Ortam Öncelikli Bilginin Akış Yönü Teknolojik Yüzü Model Türü
TEKNOLOJİ Sistem İletişim Kanalı Uygulama Tabanı	TEKNOLOJİ KRİTERLERİ Proje Sistemi Veri Kaynağı İletişim Kanalı İletişim Formu Platform Karmaşıklık Seviyesi Lokasyon Tabanlı Onay Kullanılan E-araçlar Kullanıcı Üyeliği Cihazlar	UYGULAMA MODELLERİ Bilgilendirici Paylaşılan Gerçeklik Monitörleme Entegre Edici Hatırlatıcı / Uyarıcı Yerel Ağ Odaklı Yurttaş Etki Yurttaş Diyalog	UYGULAMA TİPOLOJİLERİ Ulaşım Kamu Yaranı Şeffaflık Bilgi, Farkındalık ve Erişim Sağlık ve Rekreasyon Kamu Güvenliği Konut Grupları VERİ KAYNAK Kullanıcı Beslemeli Hükümet Verisi Hibrit	GENEL KRİTERLER	MODELLER
KATILIM Yaklaşım Etki Yorum/Veri Ekleme Durumu Etkinlik Maliyet Kayıt Engelleri Karmaşıklık Katılım Seviyesi	KATILIM KRİTERLERİ Dahil Olan Aktörler Katılım Seviyesi Katılım Maliyeti İletişim Yönü Bilgi Akışı Çapraz Medya İletişimi Aktörler Arasındaki İlişki Planlama Sürecindeki Durumu		UYGULAMA HEDEFİ Fikir Arayışı Problem Tanımlama Problem Çözme Bilgi ve Farkındalık Yaratma Ödüller Sosyal Meseleleri Çözme Açık Veri Uygulaması Başlatma PLAT FOR Web Tabanlı Mobil Uygulama ÖLÇEK Yerel / Kent/ Eyalet Ulusal Küresel		PLATFORM BİLEŞENLERİ

2.5.8 E-katılımın avantaj & dezavantajları

Katılım ve e-katılım süreçleri birbirinden ayrılmış iki ayrı şey olmadığı gibi tamamen aynı şekilde işleyen aktörel ilişkileri, metotları ve süreç yönetimini de barındırmazlar. İki yaklaşımın da avantaj ve dezavantajlarının ortaya konması, uygulamalardaki ihtiyaç ve kullanım tercihleri açısından önem arz etmektedir. Bu doğrultuda e-katılımın avantaj ve dezavantajları şu şekilde sıralanabilir (Çizelge 2.14).

Çizelge 2.14 : E-katılımın Avantaj ve Dezavantajları

AVANTAJLAR	DEZAVANTAJLAR
▪ Coğrafi kısıtlar ortadan kalkar, katılım web erişiminin bulunduğu her ortamda gerçekleşebilir. ▪ 7/24 erişim, daha fazla insanın katılımına izin verir, toplantı ve atölye gibi zaman alıcı aktivitelerin önüne geçer. ▪ Katılım süreçlerinde ortaya çıkabilecek anlaşmazlık ve problemleri minimize eder. ▪ Anonim olma durumu görece yorum yapma ve katılımı arttırabilir böylece marjinal grupların sürece katılımı kolaylaşabilir. ▪ Siber kültürü destekleyen yeni bir kamusal alan üretilebilir. ▪ Karar problemlerini araştıran, seçenekleri değerlendiren, formüle edebilen ve sistemden geribildirim alan yurttaşların, toplumsal farkındalığı artırır. ▪ Kullanılan teknoloji aracılığıyla karmaşık problemlere mekânsal çözümler önerilebilir. ▪ Süreçlerdeki veri işleme, analiz ve düzenleme yönünden eş zamanlılık oluşturur. ▪ E-katılımın, teknoloji entegre kent modellerinde akıllı kent, duyarlı kent vb. kullanım potansiyeli çok yüksektir. ▪ Farklı araçlar üzerinden geliştirilebilen e-katılım uygulamaları kullanıcılara katılıma yönelik çok çeşitli olanak ve fırsatlar sunar.	▪ Kaçınılmaz teknolojik gelişme efsanesi, yetkilendirilmiş vatandaş efsanesi gibi romantize edilmiş düşünceler ortaya çıkar. ▪ Katılımcı sürece sistemsel yeniliklerin adapte edilmesi, uygulamaların yazımı teknik destek gerektirir. ▪ Mevcut teknolojilerin kullanımına ilişkin yasal süreçlerin oluşturulması gerekmektedir. ▪ Politik güvensizlik, veri gizliliği mahremiyet gibi konular 'katılmamaya' neden olabilir. ▪ Geleneksel katılıma kıyasla süreç, kullanıcı manipülasyonuna açıktır, bu durum üretilen verilerin doğruluğunu etkileyebilir. ▪ Dijital uçurum, erişim eşitsizliği kitleler arasında ayrılmalara neden olabilir. ▪ Teknik engellerin önün geçilse bile teknolojiyi kullanamayan bir grup mutlaka oluşacaktır. ▪ Araçlar mekana dair aidiyet ve deneyimleri aktarmada geleneksel katılım araçlarına göre yetersiz kalabilir. ▪ Geliştirilen sistemlerin çoğu uygulama bazlı olup, merkezi olmayan bir yaklaşım sergiler.

Bu bağlamda e-katılımı geleneksel katılım süreçlerinin yerine geçen bir sistem olarak görmekten ziyade, kentsel tasarım ve planlamaya yönelik toplum desteğinin sağlayabilecek yeni bir destek platformu olarak görmekte yarar vardır, geleneksel ve yeni yöntemler birbirine entegre halde kullanılarak, katılımın farklı aşamalarına katkı sunabilirler, teknoloji desteğiyle daha büyük kitlelere erişim sağlayabilirler ve kentsel mekana yönelik fikirlerin işbirlikçi üretimi üzerinden toplumsal farkındalık, çevre bilinci ve sivil örgütlenme faaliyetleri arttırılabilir.

2.6 Bölüm Değerlendirmesi/ E-katılım Modeli Oluşturmaya Yönelik Çıkarımlar

Kentlerin gittikçe karmaşıklaşan yapısı, teknolojik gelişmelerin toplumu ve gündelik yaşamı köklü bir şekilde değiştirmesi kentsel tasarım ve planlamanın da bu yeni dinamiklerle birlikte evrilmesini gerekli kılmıştır. 1980’li yıllardan bu yana gittikçe artan bir şekilde planlama sistemine yerleşen katılım söylemi, 2000’li yıllardan itibaren dijital teknolojilerle entegre bir şekilde politika, demokrasi, planlama ve tasarım gibi farklı disiplinlerle ilişkili olarak varlık göstermiştir. Geleneksel katılım süreçlerinde olduğu gibi e-katılım süreçleri de yurttaşın sürece etki seviyesine bağlı olarak sınıflandırılmış farklı basamak sistemleri, yöntemler ve teknolojiler üzerinden değerlendirilirler. Bölüm kapsamında dijitalleşme, ağ toplumu, e-demokrasi, e-katılım basamakları, dijital katılım yöntemleri, yenilikçi kent konseptleri, e-katılım, planlama, tasarım ve karar alma ara kesitinde kullanılan teknolojilerle ilişkili olarak detaylı literatür taraması yapılmıştır. Tez kapsamında yapılacak değerlendirmelerde dikkat edilmesi gereken konular ve yerel modele öneri oluşturulmasına yönelik e-katılım bağlamında yapılan çıkarımlar şu şekilde sıralanabilir.

- Gerçekleştirilen uygulamalarda mekansal verinin işlenmesi ve üretilmesi (ppgis, google maps api vb. sistemler), bilgi akışının çift yönlülüğünün sağlanması, karar destek sistemlerinin oluşturulması gibi bileşenler e-katılım basamaklarında üst seviyelere ulaşılmasını destekler niteliktedir.
- Uygulamaların içeriğine bağlı olarak görselleştirme, yazılı ifadeler, haritalama gibi farklı türde verinin üretimi ve analizi, daha gelişmiş uygulamalarda ise uzman olmayan kişilerinin fikir üretimini destekleyen araç kutuları (toolbar) bulunmaktadır.
- E-katılım süreçleri dijital araç ve yöntemlerin kullanımına bağlı yürütülebileceği gibi geleneksel süreçlerle işbirlikçi bir şekilde de yürütülebilir. Bu durum sürece dair bazı dezavantajların giderilmesini sağlar.
- Akıllı kent, duyarlı kent gibi veri odaklı kent modellerinde e-katılımın yönetim bağlamında kullanımı önem arz eder. Kitle kaynak araştırmalarından öte olarak yurttaşların kente dair fikirlerini karar vericilerle paylaştığı dijital etkileşim ortamlarının yaratımı yenilikçi kent modelleri için potansiyel oluşturur.
- Aktif yurttaşlık bağlamında e-katılım öğretici platformlar oluşturarak, bireylerin katılma, fikir üretme ve ortaya koyma, toplumsal entegrasyon ve örgütlenme

potansiyelini arttırma kapasitesine sahiptir. Bu doğrultuda yurttaşları katılıma motive etmek amacıyla oyunlaştırma gibi tekniklere başvurulabilir.

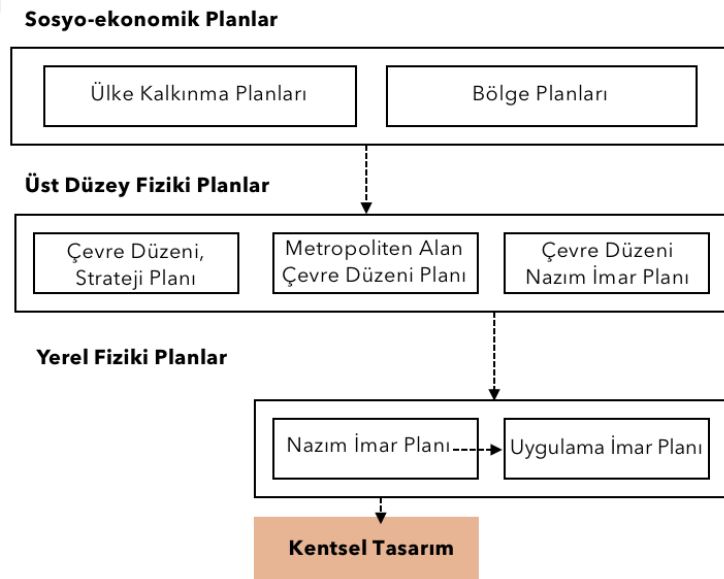
- E-katılım uygulamaların veri yönetimi, güncelleştirmeler ve adaptasyonlar teknik destek gerektirir, maliyetli ve üretimi zaman alıcıdır. Buna karşılık oluşturulan platformlar birden fazla projeye adapte edilebilir ya da belli bir alana özgü hale getirilmeden kullanılabilirse (changify vb. raporlama uygulamalarının Avrupa’da birden fazla kentte kullanımı), sistemin sürdürülebilirliği artar ve maliyet/performans dengeli hale gelir.
- Yerel modellerde bölgenin internet, sosyal medya, dijital araç kullanım alışkanlıkları, kullandıkları mobil uygulamaların bileşenlerinin tespiti ve e-katılımcı pratiklerin bunlar üzerinden yapılandırılması süreci kolaylaştırır.
- Kullanıcı arayüzlerin katılım amacına yönelik, anlaşılabilir, farklı araçlar üzerinden erişilebilir (responsive) tasarlanması yurttaşlara kullanım kolaylığı sağlar, dolayısıyla tasarlanacak platformlarda web tabanlı ya da mobil fark etmeksizin, kullanıcı arayüz ve deneyim tasarımına odaklanılmalıdır. Böylece ön eğitimler ve direktiflerin minimuma indirilerek bireylerin doğrudan sürece entegrasyonu sağlanabilir.
- Katılım motivasyonu genellikle oyun unsurlarının kullanımı ve oyun tabanlı sistemlerin geliştirilmesi yoluyla arttırılır, bu tür tetikleyiciler sürecin kararlara katılımın tatmininden öte ‘eğlenceli’ hale gelmesini dolayısıyla katılımcı sayısının da arttırmasını sağlar.



3. TÜRKİYE’DE TASARIM VE PLANLAMA SÜREÇLERİNE KATILIM

3.1 Kentsel Tasarımın Planlama Sistemimiz İçindeki Yeri

Ülkemizde plan yapma ve uygulamaya ilişkin süreçler merkezi ve yerel yönetim arasında pay edilmiştir (Şekil 3.1). Alt düzey planlar üst düzeylere uygun ve devamlı niteliğinde hazırlanmakta olup, özel hükümlerce geliştirilenler istisnai olmak üzere, belediye sınırlarında imar plan hareketleri belediye meclisleri tarafından yürürlüğe sokulur (Esengil, 2010, s. 92-93). Kentsel tasarım bu bağlamda yerel yönetim insiyatifinde gerçekleştirilen projelerde, yerel, mahalle, sokak-parcel, yapı gibi farklı ölçeklerde plana eklemlenme ve tasarım projeleri kapsamında sisteme dahil edilir (Türk, 2004, s. 237; Ruige, Üskent, & Micka, 2014) (Çizelge 3.1).



Şekil 3.1 : Türkiye Planlama Sistemi (Esengil, 2010, s. 92)

Mekansal Planlar Yapım Yönetmeliği/ Madde 4 kapsamında kentsel tasarım; “Doğal, tarihi, kültürel, sosyal ve ekonomik özellikler ile arazi yapısı dikkate alınarak, tasarım amacına göre kütle ve yapılanma düzeni veya açık alan düzenlemelerini içeren; taşıt ulaşımı, otopark ve servis ilişkileri ve yaya dolaşım ilişkilerini kuran; yapı, sokak, doku, açık ve yeşil alanların ilişkisini ve kentsel mobilya detaylarını gösteren; altyapı

unsurlarını bütüncül bir yaklaşımla disiplinler arası olarak ele alan; imge, anlam ve kimlik özelliklerini ifade eden; tasarım ilke ve araçlarını içeren uygun ölçekteki projedir” ifadesiyle tanımlanır.¹ Bu doğrultuda 30. madde, kentsel tasarım projelerinin uygulama usullerini belirler. Projelerin sınırlarının imar planında gösterildiğini, imar planı onayı olmaksızın projelerin uygulamaya konulamayacağı, rehberlerin kılavuz ve öneri niteliğinde olduğu gibi konuları detaylandırır.

Çizelge 3.1 : Türkiye'de Planlama ve Tasarımda Ölçek/ Araç İlişkisi

ÖLÇEK	ARAÇ
Ülke	Beş Yıllık Kalkınma Planı, Mekânsal Strateji Planı
Alt Bölgesel	Çevre Düzeni Planı, Bölge Planı, Mekânsal Strateji Planı
Yerel	Nazım İmar Planı
Mahalle	Uygulama İmar Planı, Kentsel Tasarım Projesi.
Sokak-Parsel	Uygulama İmar Planı, Kentsel Tasarım Projesi, Kentsel Tasarım Rehberi.
Yapı	İmar Yönetmeliği, Kentsel Tasarım Rehberi.

Çevre ve Şehircilik Bakanlığı tarafından üretilmiş olan Kentsel Tasarım Rehberleri’nde ise, kentsel tasarıma ilişkin süreç, vizyon/ilkeler, analiz, proje yapımı, uygulama, kullanım/işletme, izlenme/denetim, katılım gibi parametreler üzerinden etaplanır. Merkezi (ÇŞB, Bakanlıklar, TOKİ, Özelleştirme) ve yerel yönetimler (Büyükşehir Belediyesi, Belediye, İl Özel İdaresi, Köy), yatırımcılar, tasarımcılar ve paydaşlar (Kurumsal paydaşlar, halk) gibi farklı aktörlerle belirtilen etaplar üzerinden yürütülür (T.C Çevre ve Şehircilik Bakanlığı, 2016).

3.2 Kentsel Tasarıma İlişkin Güncel Söylem ve Uygulamalar

Ülkemizde kentsel tasarım olgusu sıklıkla yarışma, afet odaklı dönüşüm ve özel proje alanları kapsamında uygulamaya konan süreçleri içermektedirler (T.C Çevre ve Şehircilik Bakanlığı, 2016). Kavramın genel ve yere özgü kanunlarda bahsi geçmekle birlikte ikincil mevzuatta somut uygulamalara yerleştirilemediğinden projelerin üretim ve gerçekleştirme noktasında boşluklar oluşmaktadır (s. 262). Planlama sürecinin içinde imar projesi- proje arasında yer alan kentsel tasarım projesi, yükleniciye verilirken emanet, ihale, yarışma gibi yöntemler kullanılır ve belediye insiyatifinde

¹ Mekansal Planlar Yapım Yönetmeliği/ Md.4 (14.06.2014)
Erişim Adresi: <https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2014/06/20140614-2.htm>

uygulama süreçlerince yürütülür (s. 266). Yerel yönetimlerde farklı birimlerde faaliyet gösteren kentsel tasarım konuları aşağıdaki gibi sıralanır ¹(Çizelge 3.2).

Çizelge 3.2 : Türkiye'de Kentsel Tasarımın Faaliyet ve Kapsamı (T.C Çevre ve Şehircilik Bakanlığı, 2016)

Faaliyetler	Kapsadıkları Kentsel Elemanlar	İlgili Rehberler
• Afet sonrası temizlik • Çevre koruma • Ekolojik yerleşme • Engelli kullanımı • Estetik değerlendirme • Görsel kent estetiği • Görüntü kirliliği • Gürültü kirliliği • Kent paydaşları ile birlikte proje üretilmesi • Kentsel dönüşüm • Kentsel dönüşüm ağırlıklı kentsel tasarım projesi • Kentsel kurgusal tasarım projesi, • Kentsel tasarım projesi • Plan notuyla hükme bağlanan kentsel tasarım projelerini yönlendirme • Sokak iyileştirme,	• Arsa üretimi • Aydınlatma • Bisiklet yolu • Cephe düzenleme • Çeşmeler • Fiziksel engelliler • Kent estetiği • Kent mobilyaları • Kentsel donatı elemanları • Kentsel tasarım elemanları • Kış bahçesi • Koridor rehabilitasyonu • Kültürel ve doğal eserler • Yıkılmaya yüz tutmuş binalar • Meydanlar • Otobüs durakları • Parklar ve bahçeler • Sokak • Tarihi doku • Trafik işaretleri • Ulaşım konularıyla ilgili elemanlar • Yaya geçişleri	• Kentsel tasarım rehberi • Köy tasarım rehberi • Kentsel tasarım / dönüşüm kılavuzu

Kentsel Miras Mekan Kalitesi ve Kentsel Tasarım Komisyonu tarafından gelişme stratejisi ve eylem planı hazırlamak üzere yapılan çalışmalarda ülkemizdeki kentsel tasarıma dair problematikler şöyle sıralanır (T.C Çevre ve Şehircilik Bakanlığı, 2016, s. 271).

- Kentsel tasarıma ilişkin bir mevzuat bütünlüğü bulunmamaktadır.
- İmar yönetmelikleri tasarım ve kaliteyi doğrudan amaçlamamaktadır.
- Gerçek gerekliliklere uygun olarak hazırlanmayan tasarım ve planlama projeleri ve bunların denetimsiz gerçekleştirilen uygulamalarına yer verilmektedir.
- Planlamanın kurumsal sorunları kentsel tasarım projelerine de yansımaktadır.
- Planlama hiyerarşisinde kentsel tasarımın tanımlı bir yer yoktur ve projeler yerel yönetimlerin inisiyatiflerine bırakılmış durumdadır.

¹ TC Çevre ve Şehircilik Bakanlığı (2016) , Kentsel Tasarım Rehberleri, Cilt I-II-III kapsamında hazırlanmış rehberler üzerinden yazar tarafından derlenmiştir.

3.3 Türkiye’de Katılım

Küreselleşmenin etkisiyle, sosyal ve mekansal eşitsizlikler gitgide artmış, kentlerin gelişimi arazi rantına bağlı hale gelmiş, kentsel mekan kentlinin olmaktan çıkmıştır. Yurttaş bir müşteri olarak kabul edilerek, kentsel hizmetler özelleştirilmeye başlanmıştır (Keleş & Mengi, 2017, s. 63). Bu doğrultuda modern dünyada bireylerin taleplerinin grup çıkarları tarafından sönümlendiğini söylemek mümkündür ve mevcut durum katılımcı ve çoğulcu demokrasi gibi yurttaşı kamusal özne haline getiren pratiklerle çözülmeye çalışılmaktadır. Ülkemiz ise demokrasi ve kent bağlamında bir çok paradoksa yer vermektedir. Problemi çözmeye yönelik siyaset biçimleri yerine ‘sadakat’ odaklı yaklaşımlar, halkın çözümü kendisinde aramasının önüne geçmekte, ülke genelindeki yaygın kayırmacılık yurttaşı pasif hale getirerek, mevcut düzeni değişmez göstermektedir. Bu durum mutlak ki tüm yurttaşları kapsamamakta son yıllarda hızla gelişen Sivil Toplum’la bazı kırılmalar yaşanmakla birlikte, henüz aktif yurttaşlığın benimsenerek katılımcı pratiklerin genelleştiğini söylemek mümkün değildir (Tekeli, 2017).

Kentlilerin, kararlara katılım ve yerel demokrasinin bir parçası olması konusunu iki parçada ele alır. Bunlardan ilki kenttaşların kent yönetimindeki durumu, diğeri ise kentin yönetim yapısı olarak açığa çıkar. Bu doğrultuda, kent yönetimlerinde gerçekleştirilecek demokratik uygulamalar bağlamında yurttaş meclisleri, oylamalar vb. yöntemler olmak üzere doğrudan demokrasi uygulamalarına yer verilmelidir (Keleş & Mengi, 2017, s. 37). Ancak ülkemizde kent planlamasına hazırlık ve uygulama süreçlerine yönelik eylemli katılımı mecbur kılan yasal hükümler yoktur ve katılımcı faaliyetler çoğunlukla bakanlık ve ilgili belediyelerin tutumlarına bağlı olarak yürütülmektedir. Katılım sıklıkla kent konseyleri ve belediye meclisleri aracılığıyla gerçekleştirilir, plan hakkındaki tartışmalar topluma açık olarak yapılır ancak bu tür çalışmalar belediye tarafından yürütülüp, yönlendirildiğinden katılım seviyesi tartışmalıdır. Ülke genelinde katılım süreçleri plan kararlarına üretim sürecinde yapıcı etkide bulunmaktan ziyade, karardan çıkan sonuçlar nedeniyle mağduriyet yaşayan grupların kamuoyu oluşturup yargıya başvurusu ve kişisel/kamu çıkarlarını korumaya çalışması üzerine kuruludur. Dolayısıyla pozitif (yapıcı) bir katılımdan ziyade negatif bir katılma faaliyeti gerçekleşmektedir (Keleş, 2015, s. 303-304) .

Türkiye’de Batı’ya kıyasla yerel yönetimin yeterince gelişmemesi sıklıkla sivil toplum davranışından doğmaması ile bağdaştırılır. Buna paralel olarak cumhuriyet döneminin merkezi sistemi ve siyasal kültürü de bu söylemi destekler. 1960’lı yıllarda ise DPT tarafından geliştirilen toplum kalkınmasına yönelik stratejilerde (Beş Yıllık Kalkınma Planları 1-3), köylünün “yerel topluluk” olduğu vurgusu yapılarak, örgütlenme ve işbirlik kapasiteleri üzerinde durulmuş, pilot yaklaşımlar uygulanmıştır. Bu dönemlerde gecekondü mahallelerinde uygulamaya konan “güzelleştirme dernekleri”, “mahalle meclisi”, “kent meclisi” gibi belediye ve sivil toplum inisiyatifindeki örnekler de yurttaşta katılım fikrinin yer edinmesine destek olmuştur (Esengil, 2010, s. 82). 1980’li yıllardan itibaren ise yerelleşme söyleminin arttığı ve yerel yönetimlerin yetkilerinin genişlediği görülmektedir (Bayraktar, 2014). Bunun gerekçesi (80’li yıllardaki söylemler) ise postmodern fikirlerin gelişmesiyle toplumların yönetim, bilgi ve sistemlere bakış açısının farklılaşmasında yatmaktadır. İletişimsel kuramlar doğrultusunda kamu yönetimi kavramı kamu yönetişimine doğru evrilmiştir. Ancak katılım sadece sistemsel olarak çözüme kavuşturulabilecek bir olgu değildir. Yönetici ve plancıların konu hakkındaki en genel yanılgısı, “kentte yaşayanlara katılım fırsatı verilince, bu fırsatı değerlendirecekleri, kendilerine yönelik beklentileri yerine getireceklerini” düşündürmektedir (Tekeli, 2017, s. 16).

Ülkemizde katılım olgusunun belediye kültürlerine yerleştirilmesinin hız kazandığı dönem, 1992 yılında Rio konferansı bağlamında gerçekleştirilen sürdürülebilir kalkınma hedeflerinin uygulamaya konması kapsamında “Yerel Gündem 21” belge ve süreçlerini yürütümüne dayanmaktadır. Türkiye sürece 1996 yılında aktif olarak dahil olmuştur. Yerel Gündem 21 ile birlikte, yurttaş katılımı, yönetişim, şeffaflık gibi ilkeler kent planlanması ve yönetiminde etkinleştirilmeye çalışılmıştır. Bu süreçte oluşturulan meclis 5393 Belediye Kanunu ile yasal bir forma bürünerek kent konseylerini oluşturmuşlardır (Dolu, 2014; Keleş, 2017). Teoride çoklu aktörel ilişkileri yapısında barındıran ve koordinasyon görevi üstlenen bu yapıların sadece belli belediyeler (Çanakkale, Bursa Nilüfer, Antalya Kepsut, İzmir Konak vb.) kapsamında öne çıktığını ülke genelinde ise yetersiz ve kalıplaşmış çalışmalar yürüttüğünü söylemek mümkündür. 2000’li yıllardan itibaren 8 ve 9. Beş Yıllık Kalkınma Planlarında kamu katılımı ilkeleştirilmeye çalışılmıştır (Esengil, 2010, s. 82). Tekeli’nin de belirttiği gibi demokrasi/katılım bireysel bir kültürdür, kent yönetimine dair bu tarz değişimlerin birden gerçekleştirilme ihtimali oldukça zayıftır.

Bu bağlamda Türkiye özelinde katılım süreçlerindeki başarısızlıkların genel nedenleri şu şekilde sıralanabilir;

- Gerçekleştirilen katılımcı pratiklerin yasal bir zorunluluğu karşılamak maksadıyla -mış gibi gerçekleştirilmesi, “zorunlu seramoni” algısı,
- Katılımcı sürecin bütçeleme ve zamanlamalarının ayarlanamayışı ve anlamlı etkinlikler haline getirilememesi, katılımcıların süreçten zevk almaması,
- Katılımdan başarılı sonuçlar alınamadığı kabulünün yaygınlaşması, yönetici ve plancıların sürece ilişkin gerçekçi olmayan beklentilere sahip olup, hayal kırıklığı yaşamaları, katılımın bir araç olarak değil amaç olarak ele alınışı,
- Katılımcılık kavramının içinin boşaltılarak kullanımı, çatışmacı olarak ele alınmayışı, STK ve örgütlenmelerin üretebilmelerine olanak tanıyan ortamın sağlanamayışı (Tekeli, 2017, s. 16-18)

3.3.1 Yasal ve yönetsel yapı

Türkiye’de katılım olgusunu yasal olarak ilk karşımıza çıkışı 1930’lu yıllarda 1580 sayılı Belediye Kanunu’nun 13. Maddesi kapsamında gerçekleşmiştir. Madde hemşerilik ile ilişkili olup “Hemşerilerin belediye işlerinde reye, intihaba, **belediye idaresine iştirake** ve belde idaresinin devamlı yardımlarından istifadeye hakları vardır.” ibaresini barındırır. Ancak dönemin yerel yönetimi ve siyasi yapıları katılımı pratiğe dökerek sistem ve iradeye sahip değildir (Polat, 2017). Günümüzde ise yasalarda kent planlaması ve tasarımı halk katılımı engelleyen hükümler bulunmamakla birlikte, katılım sürecini zorunlu kılan yargılara da yer verilmemektedir. Bu süreçte yasal ve şekilsel olarak katılım mümkün olmakla birlikte, bakanlık ve belediyelerin proje kapsamlı tutumlarına bağlı olarak değişkenlik gösterebilmektedir (Keleş, 2015, s. 303-305).

Yasal çerçevede katılım vurgusuna sahip kanun ve maddeler incelendiğinde, 5393 Sayılı Belediye Kanunu, 4982 sayılı Bilgi Edinme Hakkı Kanunu, 5302 sayılı İl Özel İdaresi Kanunu, 5216 sayılı Büyükşehir Belediyesi Kanun’ları karşımıza çıkmaktadır (Ruige, Üskent, & Micka, 2014). Bu doğrultuda yurttaşın kent mekanına ilişkin fikrini beyan etmesine ve bilgi edinme hakkına vurgu yapan, dayanışma ve katılım odağında şekillenmiş yargıların detaylarına Çizelge 3.3’ten ulaşılabilir.

Çizelge 3.3: Türkiye'de Katılımın Yasal Çerçevesi (Esengil, 2010) (Ruige, Üskent, & Micka, 2014)

KANUN ADI	MADDE/ KAPSAM	İÇERİK
4982 sayılı Bilgi Edinme Hakkı Kanunu	(Md. 4-5) Bilgi Edinme Hakkı Bilgi Verme Yükümlülüğü	...Herkes bilgi edinme hakkına sahiptir.Kurum ve kuruluşlar, bu Kanunda yer alan istisnalar dışındaki her türlü bilgi veya belgeyi başvuranların yararlanmasına sunmak ve bilgi edinme başvurularını etkin, süratli ve doğru sonuçlandırmak üzere, gerekli idarî ve teknik tedbirleri almakla yükümlüdürler. ..
5393 Sayılı Belediye Kanunu	(Md. 9) Mahalleler ve mahalle muhtarlıkları	...Muhtar, mahalle sakinlerinin gönüllü katılımıyla ortak ihtiyaçları belirlemek, mahallenin yaşam kalitesini geliştirmek, belediye ve diğer kamu kurum ve kuruluşlarıyla ilişkilerini yürütmek, mahalle ile ilgili konularda görüş bildirmek, diğer kurumlarla iş birliği yapmak ve kanunlarla verilen diğer görevleri yapmakla yükümlüdür...
	(Md. 13) Hemşehri hukuku	...Herkes ikamet ettiği beldenin hemşehrisidir. Hemşehrilerin, belediye karar alma ve hizmet tedariki süreçlerine katılma, belediye faaliyetleri hakkında bilgilendirme ve belediye idaresinin yardımlarından yararlanma hakları vardır. Yardımların insan onurunu zedelemeyecek koşullarda sunulması zorunludur. Belediye, hemşehri arasında sosyal ve kültürel ilişkilerin geliştirilmesi ve kültürel değerlerin korunması konusunda gerekli çalışmaları yapar...
	(Md. 15) Belediyenin yetkileri ve imtiyazları	...Belediye, vatandaşların belediye hizmetleriyle ilgili görüş ve düşüncelerini tespit etmek amacıyla kamuoyu yoklaması ve araştırması yapabilir. ..
	(Md. 20, 21, 23) Belediye meclisi toplantıları	...Her ayın ilk günündeki belediye meclis gündemi belediye başkanı tarafından belirlenerek en az üç gün önceden üyelere bildirilir ve çeşitli yöntemlerle halka duyurulurKesinleşen meclis kararlarının özetleri yedi gün içinde uygun araçlarla halka duyurulur . ..
	(Md. 76) Kent Konseyleri	Kent konseyi, kent yaşamında; kent vizyonunun ve hemşehrilik bilincinin geliştirilmesi, kentin hak ve hukukunun korunması, sürdürülebilir kalkınma, çevreye duyarlılık, sosyal yardımlaşma ve dayanışma, saydamlık, hesap sorma ve hesap verme, katılım ve yerinden yönetim ilkelerini hayata geçirmeye çalışır. Belediyeler kamu kurumu niteliğindeki meslek kuruluşlarının, sendikaların, noterlerin, varsa üniversitelerin, ilgili sivil toplum örgütlerinin, siyasi partilerin, kamu kurum ve kuruluşlarının ve mahalle muhtarlarının temsilcileri ile diğer ilgililerin katılımıyla oluşan kent konseyinin faaliyetlerinin etkili ve verimli yürütülmesi konusunda yardım ve destek sağlar.
	(Md. 77) Belediye hizmetlerine gönüllü katılım	Belediye; sağlık, eğitim, spor, çevre, sosyal hizmet ve yardım, kütüphane, park, trafik ve kültür hizmetleriyle yaşlılara, kadın ve çocuklara, engellilere, yoksul ve düşkünlere yönelik hizmetlerin yapılmasında beldeye dayanışma ve katılımı sağlamak, hizmetlerde etkinlik, tasarruf ve verimliliği artırmak amacıyla gönüllü kişilerin katılımına yönelik programlar uygular. ..
5302 sayılı İl Özel İdaresi Kanunu	(Md. 65) İl özel idaresi hizmetlerine gönüllü katılım	...İl özel idaresi sağlık, eğitim, spor, çevre, trafik ve kültür hizmetleriyle yaşlılara, kadın ve çocuklara, engellilere, yoksul ve düşkünlere yönelik hizmetlerin yapılmasında ilde dayanışma ve katılımı sağlamak , hizmetlerde etkinlik, tasarruf ve verimliliği artırmak amacıyla gönüllü kişilerin katılımına yönelik programlar uygular..
5216 sayılı Büyükşehir Belediyesi Kanunu	(Md. 13) Meclis Toplantısı	...meclis başkanının belirlediği yerde toplantı yapılır. Ayrıca, toplantının yeri ve zamanı mutlak usullerle belde halkına duyurulur
	(Md. 15) İhtisas komisyonları	...uzmanlaşmış sivil toplum örgütlerinin temsilcileri ile davet edilen uzman kişiler, oy hakkı olmaksızın ihtisas komisyonu toplantılarına katılabilir ve görüş bildirebilirKomisyon raporları alenîdir, çeşitli yollarla halka duyurulur ve isteyenlere büyükşehir belediye meclisi tarafından belirlenecek maliyet bedeli karşılığında verilir. ..
2872 sayılı Çevre Kanunu	(Md. 3/b) İlkeler	Çevrenin korunması, çevrenin bozulmasının önlenmesi ve kirliliğin giderilmesi alanlarındaki her türlü faaliyette; Bakanlık ve yerel yönetimler, gerekli hallerde meslek odaları, birlikler ve sivil toplum kuruluşları ile işbirliği yaparlar.

3.3.2 Yerel yönetim ve katılım

Hakim literatür incelendiğinde görülür ki, *yerel yönetim* yurttaşla bağ kurmak ve karar süreçlerinde katılıma olanak tanımak yönünden en çok bahsi geçen örgütlenmedir (Akay, 2016). Ülkemizin hiyerarşik planlama yapısı, temsili demokrasiyle birlikte kente yönelik kararlarda toplum çıkarlarının korunmasını ve katılımı, yerel yönetimin ‘duyarlılığına’ bırakmış durumdadır. Yerel tarafından uygulamaya konmuş katılım pratikleri sıklıkla “Stratejik Plan, Eylem Planı, Kent Konseyleri ve Bütçe İzleme” üzerinden gerçekleştirilmektedir (Çizelge 3.4) (Akay, 2016). Kentsel Tasarım Rehberleri’nde ise stratejik planlamadaki ‘katılım’ odağının kentsel tasarıma destek noktasında önem arz ettiği belirtilmiştir (s. 270). Bu bağlamda yerelde yönetim olgusunu güçlendirmek amacıyla, “Stratejik Yerel Yönetişim Projesi” gibi çalışmalar yürütülmüş, katılım analitik araçları vatandaş memnuniyet anketleri, sosyoekonomik haritalama ve bütçe izleme araçları olarak kategorilendirilmiş, pilot uygulamalar yapılarak, deneyimler paylaşılmıştır (Ruige, Üskent, & Micka, 2014).

Yerel Gündem 21 stratejileri doğrultusunda yasal düzenlemeye uğrayarak 2005 yılından itibaren mevzuata giren kent konseyleri, yerel yönetimin kent demokrasisi ve yönetişimi uygulama araçlarının temelini oluşturmaktadırlar (Polat, 2017). Kent hakkı, aktif yurttaşlık ve ortak çözüm anlayışını üzerinden şekillenen bu yapılanmalar yerel paydaşları bir araya getirmeyi amaçlamasına karşı, ülkemizdeki belediyelerin yaklaşık %10’u kent konseyi fikrini hayata geçirmiştir. Temel sıkıntılardan biri belediyelerin bu konseyleri, sivil toplum aracından ziyade halkla ilişkiler, parti destekçisi ya da karşıtı söylemler barındıran gruplar olarak algılamasıdır (Polat, 2017, s. 54-55). Bu noktada belediyeler üstlerine düşen katılımcı pratikleri uygulamaya koymadıkları sürece, işbirlikçi pratiklerin kentsel mekana yansımaları oldukça zordur, buna ek olarak mevcut yasal düzenlemeler konseylerin, katılımcı ve denetçi yapılar haline gelmesi adına yeterli olmamaktadır. Bu bağlamda Keleş’in (1993), yerel yönetim ve katılımcı pratiklerin geliştirilmesine yönelik ortaya koyduğu öneriler, şu şekilde sıralanır (akt. Esengil, 2010, s. 97-98). Halkın yerelde katılım pratiklerine iştiraki sağlanmalı, karar alma süreçlerine katılım “mahalle”den başlamalıdır, katılımın verimli gerçekleşebilmesi açısından yerel birimlerin ölçek/nüfus ilişkilerine dikkat edilmelidir, büyükşehirlerimizde belediye meclis üyeleri doğrudan seçilmelidir, belediye ve il özel yönetim ikililiği sonlandırılmalıdır.

Çizelge 3.4: Yerel Yönetimler Katılım Mekanizmaları Hakkında (Akay, 2016)¹

SÜREÇ/ YAPI	İÇERİK	KATILIMLA İLİŞKİ	ÖRNEK UYGULAMALAR
Stratejik Planlar	Nüfusu 50000'in üzerinde bulunan belediyelerin orta vadeli vizyon, hizmet, paydaş değerlendirmeleri kapsamın tasarlanan proje bilgilerinin yer aldığı araçlardır.	Belediye Kanunu (Md. 41) .. Stratejik plân, varsa üniversiteler ve meslek odaları ile konuyla ilgili sivil toplum örgütlerinin görüşleri alınarak hazırlanır ve belediye meclisi tarafından kabul edildikten sonra yürürlüğe girer. ..	Bursa Nilüfer Belediyesi Mahalle komitelerinin kurulması ve kent konseylerinde üye bulundurulması, Stratejik plan hazırlama süreçlerinde karşılık etkileşim (belediye-komite).
			Kadıköy Belediyesi 2015-2019 Stratejik Plan hazırlama sürecinde açık çağrı yapılarak (işbirlikçi ve e-katılım yöntemleri), üç farklı konferans düzenlenmiş (arama, odak grup toplantıları ve karar), doğrudan etkileşime geçilmiş, karar, sonuç ve süreçlerle ilgili halka bilgilendirme yapılmıştır.
			İzmir Büyükşehir Belediyesi Anket, yüz yüze görüşmeler, alan araştırmaları 2015-2019 ve 2020-2024 Stratejik Planlar kapsamında gerçekleştirilmiştir.
Eylem Planları	Strateji planlarına ek olarak, uygulamaya yönelik eylem kararlarını da kapsayan planlardır.	Paydaş ve dış paydaşlarla ilişki kurularak işbirliği sağlanması süreçlerin verimi ve kabul edilebilirliği açısından fayda sağlar.	İstanbul Büyükşehir Belediyesi İşbirlikçi ve e-katılım yöntemlerinin yurttaşların dahil edilmesi amacıyla kullanımı (2020-2024, İstanbulsenin.org)
			2020-2023 Ulusal Akıllı Şehirler Stratejisi ve Eylem Planı Akıllı şehirler kapsamında ulusal düzeydeki stratejilerin belirlenmesi noktasında yurttaş, kurum ve kuruluşların katılımı ve bilgi paylaşımına yer vermiştir.
Kent Konseyleri	Kente yönelik gereklilik ve problemleri tartıştığı, çözüm önerileri geliştirdiği, vizyon belirlediği, uzmanlaşma ve işbirlikçi sürece önem veren yapılarıdır.	Kent Konseyleri Yönetmeliği (Md. 6) a) Yerel düzeyde demokratik katılımın yaygınlaştırılmasını, hemşehrilik hukuku ve ortak yaşam bilincinin geliştirilmesini, çok ortaklı ve çok aktörlü yönetim anlayışının benimsenmesini sağlamak, ç) Yerellik ilkesi çerçevesinde katılımçılığı, demokrasiyi ve uzlaşma kültürünü geliştirmek, h) Kent yönetiminde saydamlık, katılım, hesap verebilirlik öngörülebilirlik ilkelerinin uygulanmasına katkıda bulunmak,	Yerel Eşitlik Eylem Planları Toplumsal cinsiyet eşitliğini sağlamak amacıyla Birleşmiş Milletler, İç İşleri Bakanlığı ve Sabancı Vakfı tarafından yürütülmüş ve 6 ilde pilot denemeler gerçekleştirilmiştir.
			Nilüfer Kent Konseyi Oyun Engel Tanımaz Atölyesi, Kadınca Local, Dünya Gençlik Merkezi vb. katılımçı aktivitelerle çalışmaya devam etmektedir.
Bütçeleme / Bütçe İzleme	Bütçe takibi ve bütçeleme süreçlerinde sivil toplum katılımı ve takibini içerir. Kaynak kullanımda şeffaflık ve hesap verilebilirlik odaklıdır.	Bütçelerin Hazırlanmasında Sivil Toplum Katılımı; 1. Stratejik Plan yoluyla katılım 2. Belediye Meclisleri yoluyla katılım 3. Kent Konseyleri yoluyla katılım	İzmir Kent Konseyi Yapısında Engelli, Kadın, Çocuk ve Gençlik meclislerini barındıran, gönüllülük esaslı bir işleyişe sahip olup, belediye ile şube müdürlüğü vasıtasıyla etkileşime sahiptir.
			Türkiye Kent Konseyleri Birliği Kurullar, çalıştaylar, buluşma ve konferanslar aracılığıyla kent konseyleri arasında etkileşim sağlanır (Katılımcılık pusulası örneği)
			Çanakkale Katılımcı Bütçeleme Örneği 'Bütçemi Biliyorum, Hesabını Soruyorum' başlığıyla mahalle toplantıları ve tanıtımlar üzerinden yurttaşın bütçe beklentilerini tanımladığı etkinlikler gerçekleştirilmiştir.
			Muratpaşa Belediyesi Katılımcı Bütçeleme Mahalle meclisi, komşumeclisi gibi uygulamalarla yurttaşın bütçe beklentileri ve uygulamalarına yönelik geribildirimler alınmıştır.

¹ Akay, H., 2016, Yerel Yönetimlerde Katılımcı Mekanizmalar ve Süreçler yayını üzerinden yazar tarafından derlenmiş ve örneklerde değişiklik yapılmıştır.

3.3.3 Sivil toplum ve katılım

Tekeli, sivil toplum kuruluşlarının siyasete dahil olmadan kamusal özne olmanın ve aktif yurttaşlığın önünü açtığını vurgularken (Tekeli, 2017, s. 130), bireylerin örgütlenme ve demokrasi anlayışlarını geliştirdiğini belirtir. Yönetimlerin gerçekleştirdiği faaliyetler ve yurttaş talepleri arasındaki farklar ‘yurttaş açığı’ olarak tanımlanır ve bu açığın kapatılması sivil toplum kuruluşlarına yüklenmiş bir fonksiyon olarak görülür. Bu bağlamda STK’lar kamu hizmetlerine ilişkin sorunları ortaya koyarak, çözüm talebinde bulunan ya da çözümü üreten yapılar olarak ortaya çıkar (Tekeli, 2017, s. 89). Çizelge 3.5 üzerinde ülkemizde sivil toplum yaşanan temel problemler ve hedefler detaylandırılmıştır.

Çizelge 3.5 : Türkiye’de STK’lara Genel Bakış (Tekeli, 2017, s. 166-168)

Sivil Topluma İlişkin Ayırt Edici Nitelikler	Sivil Topluma İlişkin Temel Problemler
Gönüllülük ve özel alandan yapılan fedakarlıklara dayanırlar.	Sayı ve kapasite bakımından beklentileri karşılamada yetersiz kalırlar.
Toplumsal iyiye katkı sunarlar.	STK’ların birbiriyle geliştirdiği ilişki ve kurallar sistemi zayıftır.
STK’lar birbirleriyle kurdukları yatay ilişki bağlamında öne çıkarlar.	Türkiye Özelinde Temel amaçlar; 1. STK’ların etkinlik alanlarının ve performanslarını geliştirmek, 2. Gönüllülük, demokratik anlayış, yatay ilişkiler ağı ve uzmanlaşma üzerinden kamusal hizmet üretmek.
Açık ve belli konuda uzmanlaşmışlardır.	

Göksu (2017), katılım, uzlaşma ve mekansal üretim bağlamında gerçekleştirmiş olduğu röportajda, “Belediyeye rağmen değil, belediye ile birlikte” ifadesine yer verir. Tekeli (2017), ise STK’ların yönetimle ilişkilerinin iki farklı yönde tanımlar, bunlardan ilki sivil toplumun devletin kamu hizmeti olarak görmediği alanlarda faaliyet göstermesi iken diğeri yönetimlerle ortaklıklar geliştirilerek anlamlı ve gerekli hizmetlerin sağlanmasıdır (s. 173).

Günümüzde gittikçe yaygınlaşan kendin yap pratikleri, gerilla şehircilik gibi enformel konseptlerin yanısıra taktiksel şehircilik, yer-yapma(placemaking), kentsel akupunktur gibi müdahalelerde sivil toplumun (ya da STK, kooperatifler vb. örgütlenmelerin) yerel yönetimle işbirliği içinde veya bağımsız olarak kentsel mekanı dönüştürdüğü gözlemlenmektedir. Ülkemizde bu anlamda kendine özgü uygulamalara ev sahipliği yapmaktadır. Kentsel tarım bağlamında üretilen bostanlar, deprem sonrası konut üretimi bağlamında gerçekleştirilen ve uluslararası platformlarda da destek gören kooperatif/dernek/dayanışmacı atölyeler (Düzce Umut Evleri) bunlara

örnek gösterilebilir. Özellikle yaratıcı kuruluşlar, atölyeler, yaşayan laboratuvarlar üzerinden gerçekleştirilen aktiviteler proje bazlı olarak mekansal dönüşümler gerçekleştirirlerse de yarattıkları etki, farklı alanlarda benzer oluşumlar tarafından desteklenmekte, bu anlamda yaratıcı sivil toplum ağları oluşmakta, başarılı örneklerin sayısı gün geçtikçe artmaktadır (Şekil 3.2).



Şehrine Ses Ver |
<http://www.sehrinesesver.com>
Erişim (08.05.2019)



Herkesiçin Mimarlık |
<https://herkesicinmimarlik.org>
Erişim (08.05.2019)



Boğada Atölyesi
<https://www.arkitera.com/haber/bogada-atolyesi-ve-kadikoyun-yeni-meydaninin-hikayesi/>
Erişim (26.5.2020)



Düzce Umut Evleri | Erişim (08.05.2019)
<https://duzceumutatolyesi.wordpress.com>



Kuzguncuk Bostanları | Erişim (27.5.2020)
https://bogachandundaralp.files.wordpress.com/2017/05/dm_kuzguncukbo stan1.pdf



Tak Ortak | Erişim (27.5.20)
<http://takortak.org/atolye/kadikoy/>



TAK Kartal |Erişim(27.5.20)
<http://takortak.org/blog/kartal-tak-kordu/>
<https://twitter.com/TAKkartal/status/1001846122443411458>

Şekil 3.2: Sivil Toplum ve Katılımla İlişkili Örnekler

Mimarlar, şehir plancıları, grafik tasarımcılar, sosyologlar, akademistler vb. çeşitli meslek gruplarını bir araya getiren bu örgütlenmeler, kentsel mekan üzerinde farklı yöntem ve teknikler içeren çok sayıda katılımcı pratik gerçekleştirmektedirler. Birbiriyle etkileşim içinde ortak süreçler yürütebilen ve yatay ağlara sahip bu oluşumlar anakentlerde yoğunlaşmış olsalar da (Tak Kadıköy, Tak Kartal, Herkes İçin Mimarlık, Mekansal Adalet Derneği, Şehrine Ses Ver vb.) son yıllarda ülke genelinde de (Anadolu Tasarım Atölyesi, Atölye Muğla Bir vb.) yansımaları görülmeye başlamıştır. Bu doğrultuda farklı STK'lar proje ve üretim bazında birbirleriyle ortak projeler yürütülebilmekte, yerel yönetim ve özel sektörlerle işbirlikleri gerçekleştirerek katılımcı üretimler fonlanabilmekte ya da kapsamı genişletilebilmektedir. Kent ve kırsal kalkınmasına yönelik strateji ve eylem planı oluşturma noktasında yine bu amaç gütmeyen organizasyonlardan destekler alınabilmekte ve işbirliği sağlanabilmektedir. Ülke genelini düşünüldüğünde sayıları kısıtla da olsa, kent hakkında yaratıcı üretimler yapan sivil toplum örgütlenmeleri yurttaşlık bilincinin geliştirilmesi ve katılım pratikleri üretmek bağlamında bir çok katkı ortaya koymaktadır.

3.3.4 Özel sektör ve katılım

Katılımın genel çerçevesi tanımlarken, çok aktörlü yapısına ve aktörlerin karar verici, sponsor ve destekleyici rollerine değinmiştik (Martín, 2014). Bu bağlamda özel sektör de kurumsal aktör sınıfında yer alan paydaşlardan biri olarak, katılım süreçlerinde etkilenen, sponsor ve destekleyici rollerinden bir ya da bir kaçını üstlenmektedir. Ülkemizde katılımcı süreçlerde paydaşlardan biri olarak özel sektörün yer aldığı katılım pratikleri görülsede (özellikle kentsel dönüşüm süreçlerindeki katılıma istinaden), doğrudan üretici oldukları durumlar nadirdir. Bu bağlamda Nef ve Kentsel Strateji'nin kamu, özel, sivil toplum işbirliği ile oluşturdukları Vizyon Atölyesi yereldeki başarılı örneklerdendir. Vizyon, tasarım, sosyal etki ve kamusal alan bağlamında strateji, model ve üretim gerçekleştiren atölye yerel yönetim ve üniversitelerle işbirliği içinde üretimler yapmaya devam etmektedir (Kentsel Vizyon, 2013). Dijitalleşme ve akıllı şehir konseptlerinin ülke genelindeki kentleşme dinamiklerini etkilemesiyle birlikte de Vodafone gibi şirketler tarafından sosyal sorumluluk üzerinden çeşitli kent/veri/katılım odaklı faaliyetler yürütülmüştür (şehirsizin vb.). Bu bağlamda yerelde özel sektörün katılım pratikleri üretmesi yeni bir işleyiş olarak karşımıza çıksa da, örneklerin sayısı gün geçtikçe artmaktadır.

3.4 Yerelde Dijitalleşme ve E-Katılım

Türkiye’de e-katılım olgusu demokratik/ siyasi boyut üzerinden yapılandırılmıştır. Yerel yönetim ve kamu alanında kullanımına önem verilen dijital teknolojiler e-belediyeçilik, e-devlet gibi hizmet anlayışlarını şekillendirmiştir, ortaya konan süreçler denetim, şeffaflık, hesap verilebilirlik ve hizmet sağlamak üzerinden kurgulanmıştır. Bu kapsamda kamu kurumlarının modernizasyonunun sağlanmasında dijitalleşme kilit rol oynamış, 90’lı yılların sonundan itibaren çalışmalar hız kazanmıştır. Bu süreçte Kamu-net (1998-2002), E-Türkiye girişi(2001), e-Dönüşüm Türkiye Projesi (2002-...) ve 2014-2018 Bilgi Toplumu Stratejisi ve Eylem Planı gibi uygulamalar gerçekleştirilmiştir (TC Strateji ve Bütçe Başkanlığı, 2014).

Yerel yönetimlere ilişkin e-katılım uygulamaları ise Türkiye Belediyeler Birliği dahil olduğu program kapsamında “Katılımcılık Pusulası” üzerinden diğer belediyelerle paylaşılmıştır. Oluşturulan web sitesi “yerel katılımcılığa açılan kapı” olarak görülmüş, ülke genelindeki belediyelerin e-katılım bağlamında benimseyebileceği, yöntem ve stratejiler, güncel örnekler platform üzerinden aktarılmıştır (Arıkboğa, 2017; s.9). Yerelde e-katılım süreçlerinin etkili olabilmesi için, temel faktör internet teknolojilerine erişim kısıtının olmayışı ve dijital araçların kullanım sıklığıdır (Karabulut, 2019, s. 89). Bu bağlamda kent kıra oranla daha avantajlı durumdadır. Zaten e-katılım sistemin üretimi ve maliyet/zaman avantajı sağlanması noktasında popülasyon verimliliği arttırıcı bir parametre olarak ele alınmakta olup, tez kapsamında incelenen örneklerin çoğunda dijital platformların üretimi büyükşehirlerin il ve ilçe belediyeleri tarafından kentsel mekan odak alınarak gerçekleştirilmiştir.

3.4.1 Türkiye’de dijital teknolojilere erişim ve kullanım durumları

Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de dijital teknolojilere erişim olanakları gittikçe artmakta, geliştirilen cihazlar yeni kullanım alışkanlıklarını da beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda TÜİK bilgi toplumu ve bilişim teknolojilerinin kullanımına ilişkin 2004’ yılından bu yana kapsamlı araştırmalar gerçekleştirmektedir. Tez kapsamında dijital katılım platformları incelenip, üretime yönelik öneriler geliştirildiğinden ve bu uygulamalar açısından yereldeki alt yapı ve kullanıcı alışkanlıklarının tespiti önem kazanmaktadır. Son beş yılda ülkemizde internete erişim ve dijital cihaz kullanıma ilişkin istatistikler Çizelge 3.6 üzerinde incelenmiştir.

Çizelge 3.6 : Türkiye İnternete Erişim ve Dijital Araç Kullanım Verileri (Türkiye İstatistik Kurumu, 2019) (wearesocial, 2019)

TÜİK Hanelerde Bilişim Teknolojileri Kullanımı Araştırması			wearesocial Küresel Dijitalleşme Raporları Türkiye Kapsamında Elde Edilen Veriler		
Hanelerde İnternet Erişimi	İnternet Kullanımı	Bilgisayar Kullanımı	Cep Telefonu Kullanımı	Tablet Kullanımı	Giyilebilir Teknoloji Ürünleri Kullanımı
2015	%69,5	%55,9	%54,8	-	-
2017	%80,7	%66,8	%59,6	%95 (%75'i akıllı telefon)	%17
2019	%88,3	%75,3	Bulunamadı.	%98 (%77'si akıllı telefon)	%9

Tabloya göre web kullanımlarının, 2 yıllık aralıkla yaklaşık %8-11'lik artışlar gösterdiği görülmektedir. Bu durum ülkemizde dijital platformların sıklıkla ağ tabanlı olmasını anlaşılabilir kılmakla birlikte¹, akıllı telefon kullanım oranları da mevcut mobil kullanımların dörtte üçü ve daha fazlasını oluşturmaktadır. Bu bağlamda yerelde oluşturulması planlanan katılım platformların mobil uyumlu ve mobil aplikasyon olarak yazılımı, kullanımı düzenli kılabilir. Bu süreçlere paralel olarak ülkemizde kamu-yurttaş etkileşimi de ağ üzerinden yeniden yapılandırılmaya başlamıştır.

Çizelge 3.7: Türkiye Kamu Kuruluşlarıyla Etkileşimde İnternet Kullanım Oranları (Türkiye İstatistik Kurumu, 2019)

2015	2017	2019
Sosyal Medya yoluyla içerik paylaşımı %80,9	Kişisel amaçla kamu kurum / kuruluşlarıyla iletişimde İnterneti kullananların oranı %42,4	Kişisel amaçla kamu kurum / kuruluşlarıyla iletişimde İnterneti kullananların oranı %51,2
Multimedya'yı herhangi bir web sitesinde paylaşmak yüklemek %62,1	Kamu kuruluşlarına ait web sitelerinden bilgi edinme %32,6	Kamu kuruluşlarına ait web sitelerinden bilgi edinme %45,8
Web siteleri aracılığıyla toplumsal veya siyasal konular ile ilgili görüşleri okuma veya paylaşma %22,3	Kamu web siteleri üzerinden form doldurma veya doldurulmuş form gönderme %22,6	Kamu web siteleri üzerinden form doldurma veya doldurulmuş form gönderme %35,5
İnternet Kullanan Bireylerin E-devlet hizmetleri kullanımı %53,2	İnternet Kullanan Bireylerin E-devlet hizmetleri kullanımı %42,4	İnternet Kullanan Bireylerin E-devlet hizmetleri kullanımı %51,2

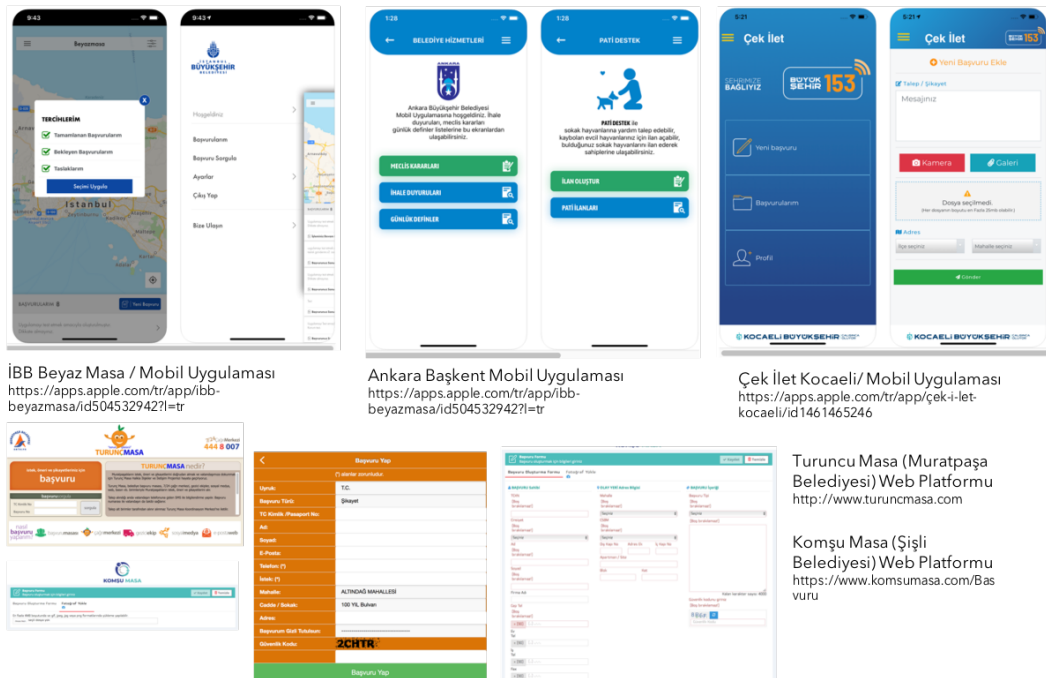
2015-2016 ve sonraki periyotlardaki değerlendirme parametrelere farklı olsada, yurttaşların interneti içerik paylaşımı, haber ve hizmet alma, kamuyla etkileşimi

¹ 2019 Dünya Dijital Raporu'na göre Türkiye'nin günlük internet kullanım ortalaması 3.48 olup, dünya ortalamasının (3.14) üstünde seyretmektedir. (wearesocial, 2019)

geçme ve fikrini ortaya koyma amacıyla kullanım sıklığı yıllar için artış göstermiştir (Çizelge 3.7). Dolayısıyla yurttaşla bilgi paylaşımı, açık çağrı ve katılımcı süreç yürütümü açısından kurumlarca ağ tabanlı iletişimin tercih edilirliliği kaçınılmaz hale gelmiştir.

3.4.2 Yerel yönetimlerde e-katılım pratikleri

E-yönetim anlayışına yönelen kentler web portallarını tasarlarken ‘bilgi odaklı’ ve ‘katılım odaklı’ olmak üzere iki tür yaklaşım benimserler. Türkiye odağında büyükşehirlerin oluşturdukları web uygulamalarına bakıldığında, bir çoğunun ‘bilgi odaklı’ üretildiği görülmektedir (Durna, 2008, s. 25). Kullanıcı odaklı gerçekleştirilen çalışmalar ise hizmet ve yurttaşla iletişimin dijitalleşmesini merkez alır ancak yereldeki örnekleri oldukça sınırlıdır. Bu web platformlarında sıklıkla karşımıza çıkan “kullanıcı odağı” başvuru, talep, değerlendirme gibi yurttaş taleplerine geribildirimde bulunulmasıdır. İstanbul, Ankara, Kocaeli büyükşehir belediyeleri tarafından oluşturulmuş, Beyaz Masa, Mavi Masa, Çek-ilet gibi mobil uygulamalar ya da ilçe belediyelerin başvuru/şikayet odaklı web arayüzleri bunlara örnek teşkil edebilir (Durna, 2008, s. 27) (Şekil 3.3.). Bu tür uygulamalar sorun/gündem belirlemeye katılım olarak ele alınabilir (Yıldız, 2019).



Şekil 3.3: Belediyelerin ‘Kullanıcı Odaklı’ Web/Mobil Arayüz Örnekleri

Yurttaşların kararlara online katılımı genellikle ilgili kurumların web siteleri üzerinden yayınlanan anketler veya dijital katılım platformlarıyla sağlanır. Online anketler üzerinden gerçekleştirilen çalışmaların çoğunda memnuniyet, değerlendirme anketleri ve stratejik plan hazırlanmasına yönelik görüş/önerileri içeren sorular yer alırken, amaca yönelik hazırlanmış katılım platformları daha sınırlıdır (Şekil 3.4). Tez kapsamında incelenen platformların üretim tarihlerinde bakıldığında, 2018 yılından itibaren sayılarda artış görüldüğü söylenebilir. Bu durum ülkemizde mekansal karar süreçlerinde e-katılım ve m-katılım platformlarının kullanımının yeni bir alan olduğunu göstergesi kabul edilebilir.



<https://www.karaagachaber.com/kocaeli-tramvayini-seciyor/>



Değerli Ataşehirli,
Ataşehir'in Geleceğini
Planlamamıza Yardımcı
Olur Musun?

#Atasehirsenin

<http://atasehirsenin.atasehir.bel.tr>

DÜZCE BELEDİYESİ DENETİMLİ
ÖZEL HALK OTOBÜSLERİ RENK BELİRLEME ANKETİ

Toplu taşıma hizmetinde kullanılacak Düzce Belediyesi Denetimli Özel Halk Otobüslerinin renginin belirlenmesine yönelik halkın görüşlerinin alınması için anket uygulanmaktadır. Ankete katılımınızı bekler, katkınız için teşekkür ederiz.

BEYAZ (A) ERGUVA (B) SARI (C) TURKUAZ (D)

1- Size göre otobüslerin rengi yukarıdaki seçeneklere göre hangisi olmalıdır? (Beğendiğiniz renk kutusunu işaretleyiniz)

A ☐ B ☐ C ☐ D ☐

2- Cinsiyetiniz: Kız ☐ Erkek ☐

3- Yaşınız: 15-18 ☐ 19-25 ☐ 26-35 ☐ 36+ ☐

4- Öğreniminiz
Okur-yazar değil ☐ İlköğretim ☐ Lise ☐ Yükseköğretim ☐

<https://www.google.com/search?client=safari&rls=en&q=d%C3%BCzce+otob%C3%BCs+rengini+se%C3%A7iyor&ie=UTF-8&oe=UTF-8>

KÜÇÜKÇEKMECE BELEDİYESİ

2020-2024 Stratejik Plan
Dış Paydaş (Vatandaş) Beklenti ve Memnuniyet Anketi

1) Hangi mahallede ikamet ediyorsunuz?

2) Cinsiyetiniz?

3) Eğitim durumunuz?

4) Yaşınız?

5) Mesleğiniz?

6) Küçükçekmece Belediyesi'nin yürütmekte olduğu hizmetler ve projeler hakkında ne ölçüde bilgi sahibi olduğunuzu değerlendirir misiniz?
☐ Çok Düzeyde ☐ Orta Düzeyde ☐ Orta Düzeyde ☐ Yeterli ☐ Bilgin Yok

<https://kugim.com.tr/vatandas.html>



<https://www.bursa.bel.tr/sehrin-gelecegi-bursalilarla-belirleniyor/-haber/27911#gallery-1>

T.C. AYDIN BÜYÜKŞEHİR BELEDİYESİ

2020 – 2024 STRATEJİK PLANI HAZIRLIK ÇALIŞMALARI
ANKET FORMU

Aydın Büyükşehir Belediyesi 2020-2024 dönemi Stratejik Plan hazırlık çalışmaları kapsamında yürütülen çalışma kapsamında; Büyükşehir Belediyesi'nin geleceğinin planlamasında vatandaşlarımızın da katkılarını beklediğimiz anketimizde, idareminiz şimdiki durumuna ve 5 yıllık gelecekte öngördüklerine yönelik görüş ve değerlendirmeleriniz bizim için önem taşımaktadır.

Bu anketin gerçekleştirilmesindeki amaç; idareminiz 2020-2024 dönemi Stratejik Planı hazırlanırken siz paydaşlarımızın görüş ve değerlendirmeleri doğrultusunda stratejiler geliştirmektir.

Katkılarınız için teşekkür ederiz.

Şekil 3.4: Yerel Yönetimlerin Online Anket Örnekleri

4. DİJİTAL KATILIMA YÖNELİK UYGULAMALARIN KARŞILAŞTIRMALI ANALİZİ

Araştırmanın dördüncü ve özgün bölümünden uluslararası 20 örnek ve ulusal 11 örnek üzerinden farklı dijital katılım uygulamalarının karşılaştırmalı analizleri yapılandırılmıştır. Bu doğrultuda 2000’li yıllardan sonra gerçekleştirilen örnekler tercih edilmiş olup, e-katılım platformları, e-katılım-işbirlikçi katılım entegrasyonuna sahip projeler ve işbirlikçi süreçlerde dijital araçların kullanımına olanak tanıyarak esas üretimi bu araçlar üzerinden yapan atölyeler ele alınmıştır.

Projeler seçilirken;

- Kentsel tasarım ve mekansal karar odaklı olmasına (yerel örnekler kısıtlı sayılarından dolayı ayrı tutulmaktadır), şeffaf ve kamu yararının hedeflenmesine,
- Katılımın öncelikli amaç oluşu ve üretilen platformların yurttaşın doğrudan fikir aktarımına olanak tanınmasına,
- Raporlama ve hizmet sağlayıcı uygulamalarının göz ardı edilerek, yurttaşların kentle ilgili fikir, çözüm, mekansal/yönetimsel karar ve ya mekansal tasarım önerileri geliştirmesine,
- Bilgilendirme seviyelerinin üstünde bir katılım amacı güdülmesi ve pratiğin tamamının (işbirlikçi ve e-katılımın bir arada kullanıldığı durumlar da düşünüldüğünde) çift yönlü bir iletişime olanak tanınmasına önem verilmiştir.

4.1 Değerlendirme Kriterleri

Uygulamalar “E-katılımın Değerlendirilme Kriterleri” başlığı kapsamında incelenen yaklaşım ve makaleler göz önünde bulundurularak üretilmiş üç ana kategori üzerinden (proje, katılım, sosyo-teknik parametreler), farklı uzmanların kullandığı parametreler göz önünde bulundurularak incelenmiş olup, incelemeler sonucunda her uygulama için güçlü ve zayıf yönlerin, fırsat ve tehditlerin ortaya konduğu bir SWOT (GZFT) analizi yapılandırılmıştır. Değerlendirme kriterleri ve kullanılan kategorilerin kapsamları Çizelge 4.1’de detaylı olarak verilmektedir.

Çizelge 4.1: Dijital Katılım Platformlarının Değerlendirilme Parametreleri

PROJE KRİTERLERİ			KATILIM KRİTERLERİ			SOSYO TEKNİK KRİTERLER		
Uygulama AdıPlatform, mobil uygulama ya da sistemin adı			Tek YönlüTek yönlü iletim sağlanan, işbirlikçi süreçlerle desteklenmesi gereken sistemler			Kullanılan Teknolojilerİncelenen websiteleri ve makaleler doğrultusunda platformlarda özel olarak kullanılan yazılım ve sistemler belirtilmektedir		
ÜreticiÜretici, Destekleyici Kuruluşlar, Yıl			Bilgi Akış YönüLimitli Çift YönEtkileşimden ziyade bilgi toplama odağında geliştirilmiş sistemler			Bilgilendirme Amaçlı VeriProjelere ilişkin yürütücü kurum ve otoriteler tarafından yurttaşlara sunulmak üzere yayınlanan veri ve türlerini ifade eder.		
Uygulama Tipolojisi	Mekansal Tasarım Önerisi	2D/3D tasarım önerisi sunulmasına olanak sağlayan platformlar.	Katılım Basamağı	Çift YönlüEtkileşime olanak tanıyan ve aktörler arası iletişimin gerçekleştiği sistemler		Veri Üretim Biçimi / Veri TürüYurttaşların platform/uygulama kapsamında ürettikleri veri türünü ve üretim biçimlerinin açıklanması		
	Mekansal Kararlara Katılım	Tanımlanmış proje/alan/bölgeler üzerinden mekansal karar önerisi sunulan platformlar		Yetkilendirme / Karar Destek Sist +Online kararlara katılma olanak tanıyan, yurttaş tasarımına izin veren ve yurttaşta belli ölçüde yetkilendiren sistemler (araştırma kapsamında yurttaş tarafından organize edilmiş platformlara yer verilmemiştir)		Arayüz ve Kullanıcı DeneyimiAmaca Yönelik Üretilmiş Amaç Dışı Kullanım		
	Yönetimsel	Yönetimsel/Stratejik karar önerisini sunulan platformlar		İşbirlikçi/ Konum Tabanlı Karar /PPGISİşbirlikçi yaklaşımlar, yurttaş ve otorite arasında ortaklık, konum tabanlı karar ve analiz sistemleri		ErişebilirlikKısıtlı Kullanıcı Herkes tarafından erişilebilir		
	Raporlama, Değerlendirme ve Fonlama Olanakları	Raporlamamanın ötesinde sunulan önerilerin fonlanma ve gerçekleştirilme olasılığına sahip platformlar		Dahil Etme, DanışmaOnline ForumlarYurttaşın proje ve geliştirme süreçlerine dahil olmasını, katılım göstermesini sağlayan ve dışarıya rolüne sahip olduğu aktörler arası fikir alışverişine olaak sağlayan sistemler		Güvenlik / Gizlilik PolitikalarıTanımlı Tanımsız		
	Fikir Arayışı	Yurttaş önerisi ve tartışmalarına olanak tanıyan platformlar		Fikir AnketleriProje/alan hakkında yurttaşın fikrini ifade etmesine olanak tanıyan, ancak sürecin devamına ilişkin garantinin bulunmadığı sistemler		Veri İçeriğiKişisel Bilgi ve Araç Kullanımı İstatistikleriKullanıcı ve araç kullanımına yönelik verilerin yurttaşlarla paylaşımı		
	Hizmet	Yerel yönetimin online hizmetlerini kapsar.		HizmetPlatform/Uygulama aracılığıyla yerel otoritelerin hizmet sağladıkları arayüzler		Veri İçeriğiMekansal AnalizGüneşlenme, erişim, alan kullanımı vb. mekansal analiz gerçekleştiren platformlar		
Uygulama AmacıUygulamanın hedefi, kim tarafından hangi sürece yönelik oluşturulduğu, elde edilmek istemen sonuç			E-katılımKatılımcı sürecin dijital ortam üzerinden yürütülüp, geleneksel metotlardan kullanmadan tamamlanabildiği durumlar		Analiz			
Uygulama Alanı Ölçeği	Yerel	Sokak, Komşuluk Ünitesi, Semt Ölçeği	Katılım Yöntemi	E-katılım + İşbirlikçi SüreçDijital katılım süreçlerinin, geleneksel yöntemlerle desteklenerek entegre bir şekilde yürütüldüğü durumlar		Kararlara Yönelik VeriProje ve süreçle ilişkin oylama/ derecelendirme/kararların sonuçlarının paylaşımı		
	Ulusal	Eyalet, ülke kapsamında aynı projenin/sürecin kullanımı		İşbirlikçi Süreçte Dijital AraçGeleneksel katılım süreçlerinde dijital teknoloji/araçların kullanılması durumu.		Paylaşım BiçimiKullanımla eş zamanlı olarak güncel durumu görüntüleyebilme		
	Küresel	Uluslararası yürütülen benzer süreç/seriler		AktörlerKatılımcı sürece sistem üzerinden ya da üretici olarak katkı sağlayan tüm paydaşlar.		Süreç sonunda ortaya konanProje ve süreç sonunda yayınlanan veriler		
Uygulama SüreciKatılımcı faaliyetlerin yürütülmesini kapsayan adımlar, eylemler, sistem kullanımları			Oyunucu TasarımEstetik/ arayüz/görsel odağında oyun amacı gütmeyen süreci keyifli hale getiren yapılandırmalar					
Uygulama Platformu	Web Tabanlı	Ağ üzerinden erişilebilen platformlar	Oyun Unsuru	OyunlaştırmaOyun unsurlarının (skor tabloları, meydan okuma, yarışma unsuru vb.) kullanımı				
	Mobil	Mobil uygulamalar		3D Model SimülasyonGerçek zamanlı problem çözümüne yönelik gelişmiş üç boyutlu model ve teknolojilerin kullanımı				
	Hibrit	Mobil, giyilebilir teknoloji ve web platformlarından en az ikisinin birlikte kullanımı		Ciddi OyunSalt eğlenceden farklı amaçlarla tasarlanan oyun.				
Devamlılık	Tekrarlı	Platform/Uygulamanın birden fazla örnek projede kullanımı	Katılım Motivasyonu	Öneri GeliştirmeYurttaşların kendi fikirlerini (model, görselleştirme, yazı, fotoğraf vb.) yollarla destekleyerek öneri geliştirmesine olanak sağlayan ve motive eden süreçler				
	Tekil	Proje odağında üretilmiş ve adapte edilemeyen sistemler		Problem TespitiMevcut durum değerlendirmeleri ve mekansal problemlerin tespit ve raporlamasına yurttaşın katkı sunarak, problemi çözüme yönünde adım atabildiği süreçler				
	Pilot	Yenilikçi ve test aşamasındaki süreçler		Yurttaş-YurttaşYurttaşların birbirleriyle iletişime geçip geribildirimde bulunabildikleri sistemler.				
			GeribildirimYurttaş-Yerel OtoriteYurttaş ve yerel otoritenin etkileşiminin yüksek olduğu sistemler.					

4.2 Uluslararası Örnek Uygulamalar

Amerika, Avrupa Birliği ve Avustralya ağırlıklı olmak üzere dijital katılım bağlamında kabul gören, yenilikçi yaklaşımlar sergileyen 20 proje örneği incelenmiştir. Bölümün devamında platformlara ilişkin kapsamlı analizlerine yer verilecek olan uluslararası örneklerin listesi, mevcut durumları ve erişim adresleri yer alır (Çizelge 4.2).

Çizelge 4.2: Uluslararası Örneklerin Listesi

	Yıl	Platform Adı	Çıkış Yeri	Uygulama Alanları	Mevcut Kullanım	Erişim Adresi / Proje Bilgisi
1	1997	MetroQuest	ABD	Kuzey Amerika (15'ten fazla eyalet) & Kanada	Devam etmekte	https://metroquest.com
2	2003	City Planner Online	İsveç	Kuzey Avrupa Ülkeleri (İsveç, Danimarka, Finlandiya)	Devam etmekte	https://cityplanneronline.com/site/
3	2009	WPUP	İran	İran	Pilot	-
4	2010	Mindmixer	ABD	ABD geneli 1200'den fazla kuruluştaki kullanımlarıdır.	Devam etmekte	https://www.mindmixer.com
5	2011	Community Plan It	ABD	Boston, Detroit, Philadelphia	Aktif erişim yok	-
6	2011	Change By Us	ABD	Newyork, Philadelphia	Aktif erişim yok	-
7	2011	Maptionnaire	Finlandiya	Finlandiya, Danimarka, ABD, İsveç, Avustralya	Devam etmekte	https://maptionnaire.com
8	2012	Block by Block	UN Habitat Küresel Atölyeler	Afrika ülkeleri öncelikli olmak üzere 37'den fazla şehirde uygulanmıştır.	Devam etmekte	https://www.blockbyblock.org
9	2012	Textizen	ABD	Portland, Oakland, Monrovia, Salt Lake, Denton, Arkansas, Chicago, Philadelphia, Flint, Buffalo, Tampa, Mansfield	Devam etmekte	https://www.textizen.com
10	2013	Changify	Birleşik Krallık (D4SC)	Barselona, Zürih, Londra, Hamburg	Devam etmekte	http://www.changify.org
11	2013	CommonPlace	Birleşik Krallık	Waltham, Yorkshire, Londra (Hampstead vb.)	Devam etmekte	https://www.commonplace.is
12	2014	ArkiCity	Avustralya	Wollongong, Canterbury-Bankstown, Liverpool	Devam etmekte	https://apps.apple.com/au/app/arkicity/id1479638820
13	2014	B3 Design Your Marketplace	Almanya	Almanya (Billstedt, Hamburg)	Pilot	-
14	2015	Change Explorer	Birleşik Krallık	North Tyneside Council Pilot deneme	Pilot	-
15	2015	Unlimited Cities DIY	Fransa	Berlin, Paris, Wrocław, Lyon, Wuhan/China, Saint Nazaire	Pro sürüm devam etmekte	http://www.unli-diy.org/EN/index.php
16	2016	Qua-Kit	İsviçre	NYC, Singapur, Cape Town, İzmir ... (çeşitli ülke ve şehirler)	Devam etmekte	https://qua-kit.ethz.ch
17	2016	U-code Sangerhausen /	Almanya	Almanya, Hollanda ortaklıkları, test atölyeleri	Pilot	http://www.u-code.eu
18	2017	CitySwipe	ABD	Santa Monica	Devam etmekte	https://www.dtsmcityswipe.com
19	2017	Decide Madrid	İspanya	Madrid	Devam etmekte	https://decide.madrid.es
20	2017	Urban Pinboard	Avustralya	Avustralya Parramatta (beta sürüm test)	Devam etmekte	https://www.urbanpinboard.com.au

4.2.1 MetroQuest

Çizelge 4.3 : Metroquest İnceleme Föyü



<https://gcc.sites.olt.ubc.ca/channels/metroquest/>

UYGULAMA KÜNYESİ

Uygulama Adı:	MetroQuest
Üretici:	British Columbia Üniversitesi Envision Sustainability Tools Inc Mike Walsh & Dave Biggs /1997
Uygulama Tipolojisi:	Kararlara Katılım
Uygulamanın Amacı:	MetroQuest, paydaşları eğitmek ve katılımını sağlamak, paydaşların bir şehir veya bölge bağlamında ulaşım, arazi kullanımı ve kaynak yönetimi gibi karmaşıklıklarla uğraşmalarına yardımcı olmak ve onları planlama sürecine katılmaya motive etmek için tasarlanmıştır (Walsh & Burch, 2012).
Uygulama Alanı ve Niteliği:	MetroQuest, bölgesel ve yerel planlamaya yönelik farklı konuları içerir, yazılımın kendisi bir projeden ziyade servis sağlayıcıdır, farklı alanlara adapte edilebilir.
Uygulama Süreci:	Kullanıcı metroquest tarafından yapılandırılmış arayüze eriştiği andan itibaren beş aşamalı bir katılım stratejisi ile karşılaşır. Hoş geldin: Konuhakkında bilgilendirme yapar, Pop-up'lar yardımıyla kullanıcıyı istenene veri türü ve fikir yürütmeye ilişkin yönlendirir. Önceliklendirme: Proje dahilinde, kullanıcı konseptlere ilişkin konuların önceliklendirir. Anket ve Türevleri / Senaryo/ Haritalama/ Bütçeleştirme: Projeye uygun olarak belirlenen katılım yöntemlerinin 3-4 katilim etaplarında uygulanır. Bağlı Kal (Opsiyonel): Kişisel verilerin kaydı ve sürece katılımın devamlılığını sağlayan aşamadır.
Uygulama Platformu:	Web Tabanlı + Kiosk
Devamlılık:	2012 verilerine göre Kuzey Amerika'da 15'ten fazla eyalette ve Kanada'da uygulanmıştır. Proje bazlıdır.
Bilgi Akış Yönü:	Çift Yönlü
Katılım Basamağı:	Online Karar Destek Sistemleri/ Online Anketler
Katılım Yöntemi:	Online Anketler, E-danışma vb.
Katılımın Aktörleri:	Yurttaşlar, Yerel Yönetimler, Kamu Kuruluşları vb.
Katılım Motivasyonu:	Oyunlaştırma (Fonlama Stratejilerinde), Karar / Öneri Geliştirme
Geribildirim:	Yürütücü geri bildirimleri proje bazlı olmakla birlikte, program kapsamında anket sonuçları, senaryolardaki genel eğilim ve trendler kullanıcıya sunulur.

KATILIM

SOSYO-TEKNİK

Kullanılan Teknolojiler:	Web/mobil yazılımlar ve programlar, konum servisleri.
Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Yazılı ve görsel bildiriler, projenin tanıtıldığı ilk etap kapsamında kullanıcıya sunulur, Pop-up'lar yardımıyla hangi bakış açısıyla soruları cevaplayacaklarına dair yönlendirmeler yapılır.
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Anket sorularını cevaplayarak, kategoriler önceliklendirilerek, sanal bütçe ve kategorilere yatırım yapılarak, açık uçlu sorular cevaplanarak veri/karar/öneri üretilir.
Üretilen Verinin Türü:	Planlama (arazi kullanımı, mekânsal senaryo ve kararlar), ulaşım, kaynak yönetimine dair tercihler, önceliklendirmeler, doğrultusunda oluşturulmuş analiz/karar/yazılı bildirimler
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Kullanıcı dostu arayüz mevcuttur, beş dakikada süreci tamamlamaya odaklanılmıştır. Kullanıcılar katılım sürecini beş etap üzerinden tamamlar, arayüz de bu durumu sistematize eder nitelikte ortaya konulmuştur.
Güvenlik & Gizlilik :	Sistemde kullanım ve veri gizliliğine dair politikalar tanımlanmıştır.
Erişilebilirlik :	Kullanıcıya ilişkin erişim kısıtı yoktur, kişisel bilgiler 5. etapta opsiyonel olarak toplanır. Yürütücü kurum tarafından satın alma yoluyla program projeye adapte edilir.
Analiz:	Genel senaryo performanslarını karşılaştırır, önerilen senaryoların performanslarını gösterir. Bunları gerçekleştiren her olası senaryo için tüm sonuçları içeren senaryo veritabanı veya kitaplığını kullanır.

MetroQuest kullanıcı tercihleri ve önceliklendirmeleri doğrultusunda, planlamaya yönelik alternatif senaryo, simülasyon ve süreç üretimine katkı sunan bir karar destek sistemidir, adapte edilebilir bir yazılım olup, detaylar Çizelge 4.3’de açıklanmıştır. Bu doğrultuda yazılım ve örnek uygulamalar üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Kayıt gerektirmez, beş dakika da üretimi hedefler, kullanıcı dostudur, birden fazla araçla entegrasyonu vardır böylece farklı yerlerde (kiosk) ve cihazla kullanıma olanak sağlar. İşbirlikçi katılım yöntemleriyle bir arada tasarlanmış örnekleri mevcuttur. İhtiyaca göre tasarlanmış farklı arayüzleri, anket tipolojileri, karar ve analiz mekanizmaları vardır. Erişim kısıtı yoktur, mini oyunlarla kullanıcı katılımını teşvik eder. Farklı projelere entegre edilebildiğinden yöntem odaklıdır.

Zayıf yönler: Uygulamaya ilişkin eksiklikler teknik ve araçla ilişkili konular olarak üzere iki kategoriye ayrılır. Bu tür pratikler, toplum katılımı süreçlerinde maliyeti etkileyebilir (pazara giriş ve adaptasyon göz önünde bulundurulduğunda). Metroquest doğası gereği kullanıldığı ölçeğe adapte olmalıdır, bu da teknik düzenlemeler gerektirir. Metroquest ve sürümlerini geliştirmek, bölgesel planlamada kullanımını sağlamak için fon bulmak ve erken bir vizyon geliştirme sürecine dahil olmak gereklidir. Metroquest ulaşım, arazi kullanımı ve kaynak yönetimi süreçlerine ortak bir senaryo üretmeyi amaçlarken, çoğunlukla bu konular bürokratik olarak farklı kurumlarca ele alınır. Dolayısıyla kurumsal ortaklıklar oluşturma gerekliliği ortaya çıkar, bu ortaklıklar oluşumu zaman alıcıdır (Walsh & Burch, 2012).

Fırsatlar: Adapte edilebilirliği çok farklı aktör, cihaz ve ihtiyaçlar doğrultusunda kullanımına fırsat tanır. Örnek altlıklar geniş bir teknik çaba gerekmeksizin yeni projelere doğrudan entegre olabilir. Bu da yöntem kapsamında yeni fırsatlar yaratır.

Tehditler: Erişim kısıtının olmadığından ve kullanıcı bilgilerinin toplanmasının opsiyonelliğinden manipüle edilebilir. Kişisel bilgilerin girişi ve devam görecelidir bu durum yeterince ilgi göstermeyen ve formu doldurmaya zaman ayırmayan kullanıcının süreçten kopmasına neden olabilir.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler “Communities at the Crossroads: Using MetroQuest to Help Communities Create Consensus Around a Vision of the Future (Walsh & Burch, 2012)” kitap bölümü, (Metroquest) web sitesi ve deneme sürümlerinin kullanımları doğrultusunda yazar tarafından üretilmiştir.

4.2.2 CityPlanner online

Çizelge 4.4 : City Planner Online İnceleme Föyü



<https://cityplanneronline.com/site/>



<http://www.gisresources.com/bentley-acquires-agency9-realize-digital-twins-every-city/residents-share-urban-planning-feedback-with-the-city/>



<http://legacy.cityplanneronline.com/cityplanner/project/webgl/index.do?uid=MZ17MqB>



<http://cityplanneronline.com/KunglvsKommun/Kongahalla>

UYGULAMA KÜNYESİ

Uygulama Adı:	City Planner Online
Üretici:	Agency9 /Bentley Systems Company/ İsveç / 2003
Uygulama Tipolojisi:	Mekansal Kararlara Katılım
Uygulamanın Amacı:	3 boyutlu çizim, analiz ve kent modellerinin kullanımı ve GIS ve CAD tabanlı uygulamalarla entegre bir şekilde projelerde paydaş katılımın sağlanması hedeflenmiştir.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	Uygulama yöntem odaklı olduğundan, proje ihtiyacına göre farklı alanlara uygulanabilmekte, kentsel tasarım projelerinden kent planlarına kadar farklı ölçeklerde kullanılabilmektedir.
Uygulama Süreci:	DİYALOG PROJELERİ: Üç boyutlu kent modelleri üzerinden kullanıcı diyalogu odağında (kullanıcı-kullanıcı etkileşimi mümkün) veri toplanarak katılım sağlanır. Örnekler: Green Promises, Kolkajen-Ropsten, Master Plan Pitea, Urban Vision .. ALTYAPI PROJELERİ: Altyapı projelerine ilişkin 3D modeller kent modeline entegre edilerek, bilgilendirme amacıyla sunulur. Örnekler: Bentley, Context Capture, Nordskovvej vb. GÖRSELLEŞTİRME: Mimari yarışmaları görselleştirmek ve halka sunmak, simülasyon hazırlamak (yağış vb.) ya da kent modeli üretmek amacıyla kullanılır. Yarışma ve Projeler: Sundbyberg, Museum Jorn og Søtorv vb.
Uygulama Platformu:	Web Tabanlı Uygulama
Devamlılık:	Sistem proje bazlı olup, birden fazla şehirde kullanılmıştır. Genelde Kuzey Avrupa'da sık kullanıldığı görülmektedir.
Bilgi Akış Yönü:	Çift Yönlü
Katılım Basamağı:	İşbirliği/ Online PPGIS
Katılım Yöntemi:	Üç boyutlu modeller, haritalama, konum tabanlı görüş bildirimi vb.
Katılımın Aktörleri:	Yerel Yönetim, Profesyoneller, Proje paydaşları, yurttaşlar.
Katılım Motivasyonu:	Problem/ öneri geliştirme.
Geribildirim:	Yurttaşın geribildirimde bulunması üzerinde kuruludur. Diyalog arayüzü etkileşime olanak tanır.

KATILIM

SOSYO-TEKNİK

Kullanılan Teknolojiler:	PPGIS, GIS, CAD entegrasyonu, Web yazılımları (Html5+ WebGL) .
Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Üç boyutlu kent modelleri, haritalar, proje odaklı yazılı ve görsel bildirimler.
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Diyalog projelerinde uygulama üzerinden öneri butonuna tıklayarak, yapacağı öneriyi kategorilendirebilir, konu hakkındaki görüşlerini bildirebilir, belirtmek istediği alanları araçlar yardımıyla işaretleyebilir.
Üretilen Verinin Türü:	Mekansal tasarım önerileri (2 ve 3 boyutlu), mevcut projeler hakkında konum tabanlı yorumlar ve arazi kullanım tercihleri.
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Arayüzler meslek grupları üzerinden tanımlanmış olup araç kutuları mevcuttur. Yurttaşın karar verme süreçlerinde kullandığı arayüz ise basit işleyişi sahip olup, yurttaşın bilgileneşine, güneşlenme analizleri yapmasına ve öneride bulunmasına olanak tanır.
Güvenlik & Gizlilik :	Kişisel verilerin korunması yönelik gizlilik politikaları ve kullanım koşulları tanımlanmıştır.
Erişilebilirlik :	Proje yürütücüsü sisteme belli bir ücret karşılığında erişilebilirken, yurttaşlar sürece web adresi üzerinden bu tür kısıtlar olmaksızın katılım gösterebilir.
Analiz:	Güneşlenme analizleri, önerilerin sıralanması ve konumlandırılması üzerinden proje bazlı farklı analizler yapılabilmektedir.

“City Planner Online” GIS ve CAD tabanlı sistemlerle entegre halde çalışan uygulama planlama süreçlerinde tüm paydaşları sürece dahil etmeyi hedefleyen bir yöntem olup, uygulamaya ilişkin detaylar Çizelge 4.4’de açıklanmıştır. Bu doğrultuda web platformu ve örnek uygulamalar üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Katılımın tüm paydaşlarını tek bir platform üzerinden bir araya getirme kapasitesine sahiptir. Karar süreçlerindeki katılımcılara üçüncü boyutta üretim ve görüntüleme olanağı sağlar. Kullanıcıların harita, üç boyutlu nesneler, metinler ve görselleri kontrol etmesini ve düzenlemesini sağlayan gelişmiş araç kutusu barındırır. Çizim ve analizlerin (CAD ve GIS dosyalarının) web platformuna ya da dışa aktarımı olanak tanır. Proje bazlı kitle kaynak araştırmaları oluşturabilir. Yöntem odaklıdır birden fazla projede kullanılmış ve test edilmiştir. Kent modelleri oluşturabilir ve bunlar üzerinden kapsamlı analizler yapabilir.

Zayıf yönler: Kapsamlı düzenleme araçları barındırdığından benzer işlevlere sahip platformlara kıyasla arayüz (yürütücü tarafından kullanılan) karmaşıktır. Kent modeli ya da proje modeli üzerinden ilerleyen çalışmalarda verilerin büyüklüğü nedeniyle sistemin işleyişi ve kullanıcı erişim hızı düşüktür.

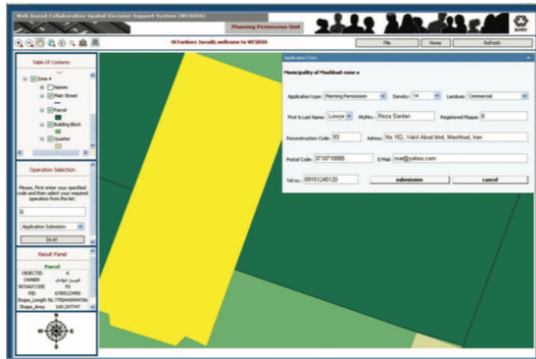
Fırsatlar: Yöntemin çok yönlülüğü mimari projeler, kentsel tasarım, planlama, ulaşım vb. bir çok farklı projede kullanımı, benzer yöntemlerin aksine yalnızca yurttaş değil, diğer proje paydaşlarını da proje sürecine entegre ettiğinden sektörel olarak tercih edilebilirliği yüksektir.

Tehditler: Web sitesi üzerinden (her projenin kendine özgü) erişilebilmekte olup, kullanıcıların girişlerinin kontrolüne ilişkin bilgi bulumamıştır, bu durum kullanıcı manipülasyonuna açık olduğunu ifade edebilir.

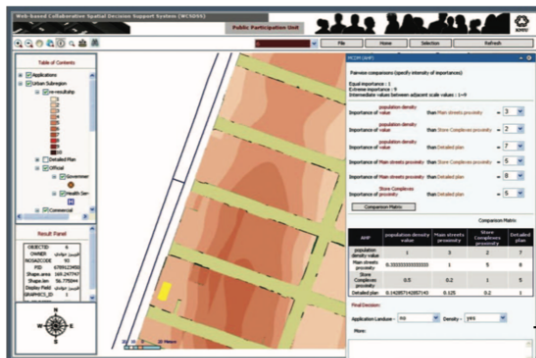
¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler (Falco & Kleinhans, 2018) makalesinin ekleri, (CityPlanner, 2003) web sitesi ve inceleme föyünde belirtilen örneklere erişimler doğrultusunda yazar tarafından üretilmiştir.

4.2.3 Web tabanlı katılımcı kentsel planlama (WPUP)

Çizelge 4.5 : WPUP İnceleme Föyü



Başvuru süreci



Çok Kriterli Ağırlıklandırma



(Mansourian, Taleai & Fasihi, 2011)

Uyum Analizleri

UYGULAMA KÜNYESİ

Uygulama Adı: WPUP / Web Tabanlı Katılımcı Kentsel Planlama

Üretici: K.N. Toosi University of Technology / 2009

Uygulama Tipolojisi: Yerel Düzeyde Planlama Kararlarına Katılım

Uygulamanın Amacı: İmar izni alım süreçlerinin şeffaflaştırılarak toplum katılımlı hale getirilmesi.

Uygulama Alanı ve Niteliği: İran/Mashad kenti örnek alan olarak belirlenmiştir ve denemeler bölgeye ait plan kararları doğrultusunda gerçekleştirilmiştir.

Uygulama Süreci: Arazi geliştirme başvurusu yapan yurttaşın talebi mevcut planla karşılaştırılır, uygun değilse etkilenecek olan yurttaşlardan değerlendirme parametreleri hakkında tespit ve görüşü alınır ve uygunluk analizleri yapılır.

Uygulama Platformu: Web Platformu

Devamlılık: Süreç başvuran yurttaş tarafından başlatıldığından devamlıdır.

Bilgi Akış Yönü: Çift Yönlü

E-Katılım Basamağı: Online Karar Destek Sistemleri

E-Katılım Yöntemi: Online anketler, e-katılım tartışma forumları, e-oylama

Katılımın Aktörleri: İzin ve geliştirme başvurusu olan yurttaş / gelişmelerden etkilenecek yurttaş /kamu kuruluşları/ yerel planlama otoriteleri

Katılım Motivasyonu: Probleme yönelik karar/öneri geliştirme

Geribildirim: Sistem yurttaşların tercih ve kararlarını bütünleştirir ve yerel planlama otoriteleri tarafından nihai karar vermede kullanılır.

KATILIM

SOSYO-TEKNİK

Kullanılan Teknolojiler: PPGIS, Web Tabanlı Mekansal Karar Destek Sistemleri (Çok Kriterli, AHP)

Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü: Plan kararları, mekânsal analizler ve veriler, değerlendirme parametreleri

Kullanıcının Veri Üretim Biçimi: Analitik hiyerarşi sistemi ve CBS sistemi tarafından kullanıcılar tarafından yapılan ağırlıklı kararlar sonucunda arazi kullanım uygunluk haritası (kişi kararları doğrultusunda) oluşur ve kullanıcıya sunulur, çevrimiçi mekânsal analiz haritası doğrultusunda kullanıcı forumda görüş ve önerilerini bildirir.

Üretilen Verinin Türü: Çevrimiçi mekânsal analiz haritaları (yurttaşın özgü), katılımcıların verilerinin sentezi (yerel otoriteye sunulur), yazılı görüş bildirimi.

Arayüz & Kullanıcı Deneyimi: Arayüz kullanım amacına yönelik geliştirilmiş olmakla birlikte, teknik bilgi içeren analizler karmaşık bir görüntü oluşturabilir.

Güvenlik & Gizlilik: Bilgi bulunmadı.

Erişilebilirlik : Yurttaş başvuru ve değerlendirmelerine ağ üzerinden izin veren sistem girişleri ve onaylama/reddetme/kent planıyla ilgili değişiklik yapmaya izni olan uzman girişleri bulunur.

Analiz: Çok kriterli karar destek sistemi, tüm katılımcıların tercihlerinin bir araya getirildiği ve yukarıda belirtilen parametrelerin her biri için bir son ağırlığın belirlendiği bir uyum analizi gerçekleştirir. CBS bileşeni daha sonra bu ağırlıklara dayanarak bir arazi kullanım uygunluk haritası oluşturur.

WPUP, arazi geliştirme aşamasında yurttaş başvuru, onay/red süreçlerini etkilenecek olan yurttaşla paylaşarak katılımcı kentsel planlama sağlamayı hedefleyen bir sistemdir, uygulamaya ilişkin detaylar Çizelge 4.5’de açıklanmıştır. Bu doğrultuda web platformuna ilişkin değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler üzerinden şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Arazi kullanım geliştirme kararlarını dijital ortama taşıyarak mevcut sistemi yerel yönetim ve yurttaş nezdinde kolaylaştırmıştır, üretilen yöntemle birlikte kentliler yaşadıkları kenti etkileyecek projelerle ilgili imar izin alınma aşamasından itibaren haberdar olurlar, uygunsuz durumlar şeffaf bir şekilde (veri ve analizler dahil olmak üzere) açıklanır ve fikir alımına gidilir, sistem yurttaşların fikir ve değerlendirmelerini süperpoze ederek yerel planlama otoritelerine iletilmesini sağlar, buna ek olarak yoğunluk ve arazi kullanım analizlerini, veri ve teklifler doğrultusunda güncel tutar.

Zayıf yönler: İmar izni verilmesinin uygun olduğu durumda, CBS motoru tarafından karşılanan başvuru onaylanarak kentsel veri tabanına işlenir, bu süreçte toplum katılımına yönelik faaliyet yoktur, plan kararlarını doğruluğu (onay verilmesi durumunda) tartışılmadığından yürütülen süreç, yukardan aşağı planlama anlayışında köklü bir değişim gerçekleştirmiş olmaz.

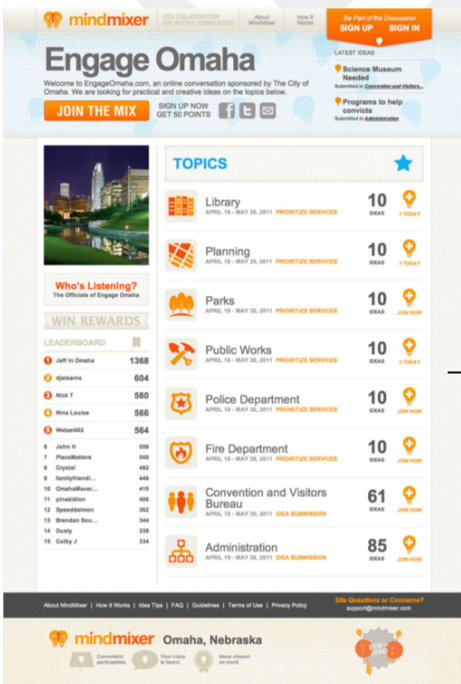
Fırsatlar: Makale kapsamında yeterince değinilmediği belirtilen kamu kuruluşlarının katılımı için de fırsat tanır, böylece planlama otoriteleri ve diğer kamu kuruluşlarının arazi gelişim süreçlerini eşzamanlı yürütümü ve sürece dahil olma kapasitesini artırma yönünde fırsat oluşturur.

Tehditler: Sistem kullanıcılar tarafından manipüle edilebilir, süperpoze edilmiş değerlendirmelerin planlama otoritelerince nihai karara etki etme/etmeme durumu katılımcı sürecin göz ardı edilmesine ilişkin tehdit oluşturur (doğrudan mı kullanılacak, yoksa yetki hala otoritede mi).

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler, “A web-based spatial decision support system to enhance public participation in urban planning processes (Mansourian, Taleai, & Fasihi, 2011)” makalesi ve “A web-based method for supporting collaboration in the urban spatial decision makings (Fasihi, Mansourian, Farnaghi, & Taleai, 2009)” bildirisine dayanarak üretilmiştir.

4.2.4 Mindmixer

Çizelge 4.6 : Mindmixer İnceleme Föyü

 https://techcrunch.com/2012/04/04/mindmixer-improves/	Uygulama Adı: Mindmixer (Geliştirici)	Üretici: Şirket : mySidewalk, Inc. Yan kuruluş: Mindmixer Insights Kurucular: Nick Bowden Nathan Preheim /2015
	Uygulama Tipolojisi: Raporlama, Proje Geliştirme, Fonlama Olanakları / Fikir Arayışı	Uygulamanın Amacı: Mindmixer, kuruluşların yaşadıkları yerleri önemseyen insanlarla yerel sohbetler başlatmasını sağlayan topluluk katılım platformudur.
 https://www.mindmixer.com/how-it-works	Uygulama Alanı ve Niteliği:	Mindmixer, planlama, eğitim, sağlığa yönelik farklı konuları içerebilir, yazılımın kendisi bir projeden ziyade servis sağlayıcısıdır, dolayısıyla farklı alanlara adapte edilebilir.
 https://www.justinkemerling.com/mindmixerplatform	Uygulama Süreci:	Proje: bir topluluk veya kuruluş belirlenen bir proje sitesini açar ve zorlukları belirler. İçerik oluşturma, iki yönlü diyalog ve veri analizi için paydaşlara özelleştirilmiş idari hesaplar sağlanabilir. Konular: topluluk liderleri konu oluşturur ve fikir ister. Konular bölümlere ayrılabilir ve yalnızca önceden tanımlanmış bir dizi kullanıcıya veya belirli demografik özelliklere sahip kullanıcıların katılmasına olanak tanır. Fikirler: topluluk üyeleri fikir ekler, fotoğraf yükler, yorum ekler ve fikirleri destekler. Eylem: topluluk liderleri fikirleri inceler, geri bildirimde bulunur ve en iyi fikirleri uygular.
UYGULAMA KÜNYESİ	Uygulama Platformu:	Web Platformu + Mobil Uygulama
	Devamlılık:	Sistem 1200'den fazla kuruluş tarafından farklı amaçlarla farklı şehirlerde kullanılmıştır.
KATILIM	Bilgi Akış Yönü:	Çift Yönlü
	Katılım Basamağı:	Etkileşim / Online Tartışmalar
SOSYO-TEKNİK	Katılım Yöntemi:	Raporlama, Online Anketler, E-danışma
	Katılımın Aktörleri:	Yurttaşlar,Belediyeler, Okullar, Üniversiteler,Tasarım Uzmanları, Eyalet ve Federal Ajanslar
Geribildirim:	Katılım Motivasyonu:	Oyunlaştırma (geribildirim, skorum), karar/öneri geliştirme
	Geribildirim:	Kullanıcıların birbirlerine yaptığı geribildirimler ve yerel yönetim tarafından fikir değerlendirmelerine ilişkin geribildirimlerin yapılması.
Kullanılan Teknolojiler:	Web/mobil yazılımlar ve programlar, dinamik haritalama ESRI entegrasyonu.	
	Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü: Haritalar yönetici paneli üzerinden açılan konular, fikir anketleri vb.	
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Fikir gönderme, harita tabanlı öneriler, anketler, fotoğraf paylaşımları, meydan okuma vb.	
	Üretilen Verinin Türü: Görsel ve yazılı bildirimler, konum tabanlı öneriler, karar/öneri seçimleri	
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Kullanım kolaylığı sağlayan bir arayüz tasarımı mevcuttur. Yönetim paneli ve kullanıcı arayüzleri bulunur.	
	Güvenlik & Gizlilik : Sistemde kullanım ve veri gizliliğine dair politikalar tanımlanmıştır.	
Erişilebilirlik :	Belli demografik özelliklere sahip ya da önceden tanımlanmış kullanıcıların erişimine açıktır. Yürütücü kurum tarafından satın alma yoluyla program projeye adapte edilir.	
	Analiz: Fikir, konu ve kullanıcı analizlerinin aylık ve haftalık sunumu, canlılık gibi parametrelerin derecelendirilmesi vb. analizler yapılır.	

Mindmixer farklı kuruluşlara toplumsal ve mekansal planlamayla ilgili online buluşma platformu sağlayan bir yan şirkettir. Bu kurumlar arasında kamu kuruluşları, üniversiteler, okullar vb. yer alır. APA ile ortak çalışmaları (planning office of the future vb.) mevcuttur, platforma ilişkin detaylar Çizelge 4.6’de açıklanmıştır. Bu doğrultuda platformun farklı kurumlar ve araçlarla entegrasyonu üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Projeyi yürüten kuruluşlar, konsept ve çalışmaları doğrultusunda kendi site ve görünümüleriyle uygun hale getirilebilir. İhtiyaca göre anket, fotoğraf, video, oylama, forum gibi farklı katılım yöntemlerinin birlikte kullanımına izin verir. Yalnızca kurum-yerel kullanıcı ilişkisini sağlamaktan ziyade, komşuların birbirini desteklemesine de olanak sağlar. Konum tabanlı fikir haritalamaları (ESRI entegrasyonu), ödül kazanma, fikir/konu önceliklendirme gibi interaktif öğeleri barındırır. 90’dan fazla dil seçeneği vardır. Proje bazında web sitelerinin kişiselleştirilmesine olanak tanır, her müşterinin özel hesap yöneticisi doğru araçların kullanımını sağlar.

Zayıf yönler: Yalnızca önceden tanımlanmış bir dizi kullanıcıya veya belirli demografik özelliklere sahip kullanıcıların katılmasına olanak tanır.

Fırsatlar: Eğitim, sağlık, planlama gibi birden fazla konuda toplumsal katılımı destekleyici yöntem ve araçların adapte edilebilirliği, çok çeşitli kuruluşların kullanımına potansiyel oluşturur. Farklı dil seçenekleri, platformun dezavantajlı grupların (etnik gruplar, mülteciler vb.) kullanımı destekleyici nitelikte olduğunu gösterebilir. Önerilen projelerin diğer yurttaşlar tarafından desteklenmesi ve fonlanması, yerel yönetim ve federal kurumlarında bu projeleri desteklemesi noktasında fırsat sağlar (300’den fazla gerçekleştirilen öneri).

Tehditler: Tek bir kişinin çoklu bildirilerinden ziyade kolektif istihbarat daha önemlidir, ancak kullanıcı tarafından manipüle edilebilir.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler (Mindmixer, 2010) web sitesi ve Nick Bowden’in Code for America (2012) ve American Planning Association / The Planning Office of the Future (2015) kapsamında yaptığı sunum ve röportajlar üzerinden yazar tarafından üretilmiştir.

4.2.5 Community plan it

Çizelge 4.7 : Community Plan It İnceleme Föyü



UYGULAMA KÜNYESİ

Uygulama Adı:	Community Plan It
Üretici:	Engagement Game Lab. (Emerson College, Eric Gordon) /2011
Uygulama Tipolojisi:	Mekansal ve Yönetimsel Kararlara Katılım
Uygulamanın Amacı:	Sivil öğrenme ile planlamada süreçlerini (arazi kullanımı, ulaşım, ekonomik veya çevresel faktörler vb.) halk katılımını daha kapsayıcı, eğlenceli ve ödüllendirici hale getirmek için tasarlanmıştır.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	Oyun bölgesel ölçekte atık su yönetiminde, okul politikalarına kadar şehir master planlarını ötesine geçen bir çok farklı bağlamda kullanılmıştır.
Uygulama Süreci:	1. Sorulara cevap ver, diğer kullanıcılarla etkileşime geç, görevleri tamamla. Katılım düzeyini arttırmak için puan kazan. 2. Kazandığın puanları fonlamak istediğin projelere harca. 3. Oyun finale ile topluluk buluşmalarına katıl, seçilen 3 proje ödül alır. 4. Cevap, yorum ve fikirler kent planlamasında kullanılır.

KATILIM

Uygulama Platformu:	Web Platformu
Devamlılık:	Birden fazla şehirde uygulanmıştır. (Boston, Detroit, Philadelphia)
Bilgi Akış Yönü:	Çift Yönlü + Çalıştay, Atölye vb.
Katılım Basamağı:	Birlikte Üretim/İşbirliği
Katılım Yöntemi:	Karar Alma Oyunları, Online Anketler, E-katılım Tartışma Platformları, Atölye ve buluşmalar
Katılım Aktörleri:	Üniversiteler, Yurttaşlar, Yerel Yönetim, Geliştiriciler ve Kurumlar
Katılım Motivasyonu:	Oyun unsurlarının kullanımı (teşvik, puan toplama, oyun finale yaklaşımıyla online katılım ve topluluk buluşmaları arasında etkileşim sağlama)
Geribildirim:	Katılımcılar birbirlerine geri bildirimde bulunur, geliştirici ve yerel yönetim tarafından süreç bir buluşma ile sonlanır.

SOSYO-TEKNİK

Kullanılan Teknolojiler:	Oyun teknolojileri, web yazılımları vb.
Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Görev tanımları kapsamında belli konular hakkında bilgi verilebilir, fikir arayışına gidilebilir, oylamalar beklenebilir. Kullanıcılar forumda diğer kullanıcıları sorunlar hakkında bilgilendirilebilir.
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Görevleri tamamlayan, ankete katılarak ve yorum yaparak, kampanya hazırlayıp diğer oyuncuları katarak yaparak kredi kazanan kullanıcı, jetonlarını fonlamak istediği proje ve değerlere harcayarak fikirleri derecelendirir. Veriler görselleştirilir. Her oyun oyuncuların birbiriyle bulunduğu ve karar vericilerle tartıştığı yüz yüze bir topluluk etkinliği ile sona erer.
Üretilen Verinin Türü:	Görsel ve yazılı bildirimler, oylama ve karar alma
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Oyun bileşenleriyle tasarlanmış olan arayüz, kullanıcıya kararlara katılmanın tatmini ötesinde eğlence odaklı bir süreç sunar.
Güvenlik & Gizlilik :	Oyun başlarken hizmet şartları sunuldu, verilerin akademik araştırmalar için kullanılacağı belirtildi.
Erişilebilirlik :	Bilgi bulunamadı.
Analiz:	Sistem veri analizlerini gerçekleştirir, bu analizler; demografik bilgiler, tamamlanan görevler, önceliklendirmeleri ve etkileşim oranlarını içerir.

Community Plan It, yerel kullanıcıyı topluluk planlamasına dahil etmeyi amaçlayan online oyun platformudur, oyun stratejileri, katılım süreçleri ve kullanıcı etkileşimiyle ilgili detaylar Çizelge 4.7’de açıklanmıştır. Bu doğrultuda platform ve işbirlikçi katılım yöntemleriyle entegrasyonu üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Sivil öğrenme yöntemlerinin kullanılmasıyla, uygulama yalnızca planlamaya yönelik değil, bir çok farklı konuda (bölgesel ölçekte atık su yönetimi, okul politikaları vb.) katılıma olanak tanır. Bu durum kullanımı yaygınlaştırarak, sürdürülebilir kılar. Oyun mantığıyla tasarlanmış olması kullanıcıları katılıma motive eder, görev tanımlamaları sayesinde şeffaf bir işleyiş oluşur ve diğer katılımcılarla da etkileşimli bir süreç meydana gelir. Dijital platformlardaki işleyişin geleneksel katılıma yönelik buluşmalarla sonlanması, oyuna güçlü bir aracılık rolü tanımlamaktadır. Detroit’te gerçekleştirilen uygulamada genel e-katılım uygulamalarının aksine dezavantajlı grupların çoğunluğu sağladığı görülmektedir.

Zayıf yönler: Kullanıcılara oyun bir araç olarak sunulduğunda, asıl meselenin hizmetleri iyileştirerek toplumsal katılımı sağlamak olduğu fikri geri plana düşebilmektedir. Analizler mekansal önerilerden ziyade odak grubunu ve etkileşimi hedef alır. Keşif ve geribildirim noktasının nasıl arttırılabileceğine dair uzman zihninde soru işaretleri oluşmuştur (Boston uygulaması sonrasında). Farklı alanlarda kullanımda, teknik uzmanlar tarafından oyun mekaniği ve kullanıcı arayüzünde değişiklikler tanımlanmak durumundadır.

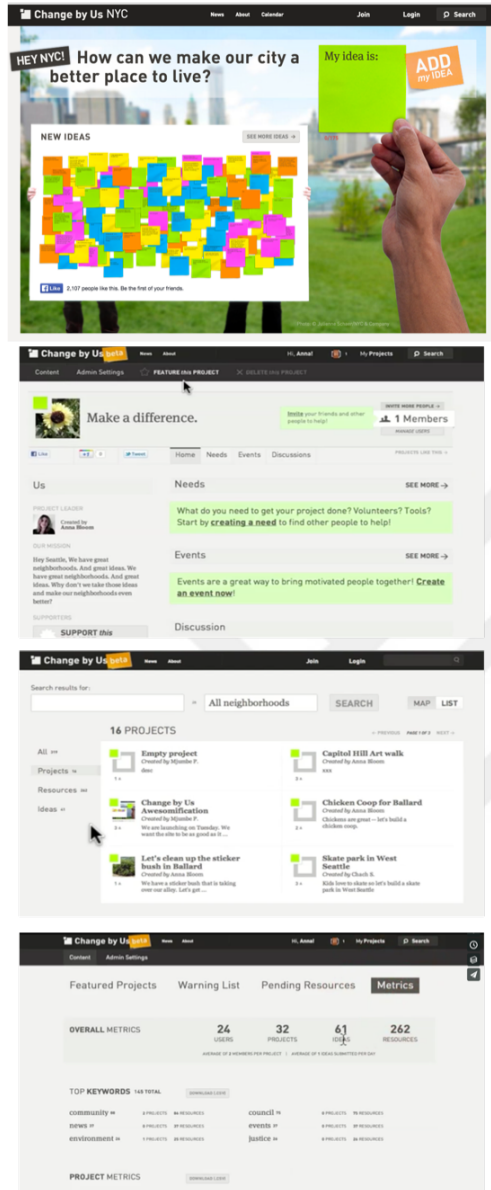
Fırsatlar: Sivil öğrenme yurttaşlık bilinci oluşturulmasına katkı sunar. Platform, yalıtılmış katılım yöntemlerinin aksine etkileşimli bir katılım ortam sağlar ve yerel otorite tarafından farklı alanlarda farklı amaçlarla kullanıma elverişlidir.

Tehditler: Seçilen fikirlere ödül verilmesine rağmen, ulaşılan kaynaklarda uygulama sürecinde katılımın devamına dair yeterli bilgiye erişilememiştir.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler “Playful Civic Learning: Enabling Reflection and Lateral Trust in Game-based Public Participation (Gordon & Baldwin-Philippi, 2014)” makalesi ve (Engagement-Lab) web sitesi üzerinden yazar tarafından üretilmiştir.

4.2.6 Change by us

Çizelge 4.8 : Change By Us İnceleme Föyü



<https://vimeo.com/user8404124>

UYGULAMA KÜNYESİ

Uygulama Adı:	Change By Us
Üretici:	Local Projects / 2011 New York City's Office Code For America vb.
Uygulama Tipolojisi:	Raporlama, Değerlendirme, Problem Çözümü & Fonlama / Fikir Arayışı
Uygulamanın Amacı:	Web platformu, kente ilişkin fikirleri, insanları ve projeleri birbirine entegre ederek sivil katılım için sosyal ağ oluşumunu hedefler.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	Fikir önerileri kent ya da mahalle odağında gerçekleştirilir.
Uygulama Süreci:	- Yurttaşlar kent için açılmış olan bağlantılı numaraya kısa mesaj atarak ya da web platformu üzerinden fikirlerini (mahalle/kent ve emailerini belirterek) post edebilirler. - Bu noktada uygulama benzer projelere destek olma ya da kendi projeni üretme olanağı tanır. - Projeler kendi içlerinde destek olma, ihtiyaçlar, etkinlik ve tartışma forumları üzerinden bilgilendirme ve katılım süreçlerini yürütürler. - Sosyal medya ile entegre bir şekilde çalışan uygulamada, projeler destek taleplerini başka platformlardan da iletebilirler.
Uygulama Platformu:	Web Platformu + SMS +İşbirlikçi Atölyeler
Devamlılık:	Uygulama yöntem odaklı olduğundan, ihtiyaçlar doğrultusunda farklı alanlara uygulanabilmektedir. (New York, Philadelphia, Seattle, vb.) Günümüzde sisteme erişim yoktur.
Bilgi Akış Yönü:	Çift Yönlü
Katılım Basamağı:	Etkileşim/ Online Tartışmalar
Katılım Yöntemi:	Online forumlar, fikir/öneri bildirimleri, işbirlikçi süreçler (aktivite, toplantı vb.)
Katılımın Aktörleri:	Yurttaşlar, Yerel Yönetim, Sivil Toplum.
Katılım Motivasyonu:	Problem/ öneri geliştirme.
Geribildirim:	Kullanıcı-kullanıcı, yönetici-kullanıcı geribildirimleri mevcuttur.

KATILIM

SOSYO-TEKNIK

Kullanılan Teknolojiler:	Kısa mesaj servisleri, Web yazılımları.
Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Kullanıcıların oluşturduğu projeler hakkında bilgilendirmeler (yazılı ve görsel), yöneticilerin düzenlediği içerikler doğrultusunda yapılan bilgilendirmeler, adresleri ve iletişim bilgileri (SMS ile sokaktaki tanıtımlar üzerinden yürütülen süreçler için).
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Kullanıcılar SMS ya da web platformu yoluyla fikirlerini yolladıktan sonra, web sayfasında kendi projelerini açabilir, projeler kapsamında etkinlik ve destek çağrısı yaparlar.
Üretilen Verinin Türü:	Proje önerileri (görsel ve yazılı), etkinlik ve aktivite organizasyonları, proje üzerinden oluşturulmuş sosyal ağlar.
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Kullanıcı ve yönetici olmak üzere iki farklı giriş tanımlıdır. Yöneticiler kendi içlerinde yetki derecelerine göre ayrırsalar (yönetici, süper yönetici, kent lideri) ve yurttaş projelerini gelecek projeler olarak seçerek içerik yönetimi yaparlar.
Güvenlik & Gizlilik :	Kişisel verilerin korunması ve kullanım politikaları (blok listeler üzerinden yasaklı kelime ve yorumların önüne geçilir) tanımlıdır.
Erişilebilirlik :	Kullanıcılar fikirlerini kısa mesaj yoluyla herhangi bir kısıt olmaksızın bildirebilirler ancak web platformu üzerinden projelere destek olmak veya kendi projeni üretmek için sisteme kayıt olmak durumundadırlar. Herkes tarafından görüntülebilir.
Analiz:	Projelere, kaynaklara, kullanıcılara, konulara ve geribildirimlere ilişkin veriler sistem tarafından otomatik olarak dökümanlaştırılır, yöneticiler tarafından sayısal veriler indirilebilir.

“Change By Us” kente ilişkin fikirleri, insanları ve projeleri birbirine entegre ederek sivil katılım için sosyal ağ oluşumunu hedefleyen bir platform olup, sürece ilişkin detaylar Çizelge 4.8’te açıklanmıştır. Bu doğrultuda web platformu üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Yurttaşların kente ilişkin fikirlerini ortaya koymasına, fikirlerini projeye dönüştürmesine, projelere yönelik ihtiyaç belirlemesine, etkinlik oluşturmaya ve sosyal medya entegrasyonu (facebook, twitter, google +) üzerinden proje destekleyicisi kazanmasına olanak sağlar. Projeler anahtar kelimeler ve lokasyonlarıyla bağlantılı olarak kategorilendirilirler. Yönetici ve kullanıcı arayüzü ayrılmış olup, şehir liderlerinin farklı seviyelerde yetkilendirme (süper yönetici, yönetici, şehir lideri vb.) yapmasına olanak tanır. Uygunsuz kullanıcı yorumlarını filtreleme özelliğine sahiptir, bu sayede platformun amaç dışı kullanımı önlenmiş olur. Sivil toplum ve yerel yönetim gibi kuruluşlar yurttaşların projelerine destek olup, gerçekleşmesi için kaynaklar oluşturabilir. Kullanıcı katılım gösterdiği projeler üzerinden bildirim almaya devam eder. Bu durum farklı etaplarda katılım gösterme olanağı sağlar ve süreç içindeki kopmaların önüne geçer.

Zayıf yönler: Sisteme güncel olarak erişilememektedir. Yetkililer sayfa içeriğindeki projeleri silme ya da iletme yetkisine sahiptirler, bu durum katılımcı sürecin amacına ters düşen bir şekilde yukarıdan aşağı bir işleyişe sebep olabilir.

Fırsatlar: Kullanıcıların projelerinin desteklenme, fonlanma ve gerçekleştirilme durumu katılım motivasyonu sağlayarak, kent yönetimine duyulan güveni güçlendirir, yurttaşların sorumluluk alma isteğini artırır. Yöntem odaklı oluşu, farklı belediye ve kent konseyleri tarafından kullanım olanağı oluşturmuştur.

Tehditler: Blok listesi üzerinden amaç dışı kullanım önlense de, kullanıcı proje sınırına ilişkin bir veri bulunamamıştır, bu durum ortak üretimden ziyade tek kişinin çoklu proje önerileriyle sistemi manipüle ihtimalini oluşturur. Yetkililerin sistem üzerindeki hakimiyetinin kullanıcıya kıyasla yüksek oluşu (proje silip, düzenleme yetkileri) kullanıcıyla sistem arasındaki güven ilişkisini zedeleyebilir.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler (Change By Us, 2011) web sitesi ve incelemeler doğrultusunda yazar tarafından üretilmiştir.

4.2.7 Maptionnaire

Çizelge 4.9: Maptionnaire İnceleme Föyü



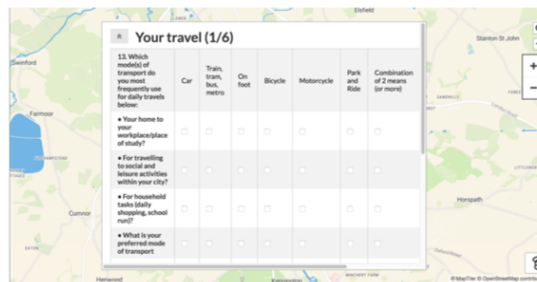
<https://app.maptionnaire.com/en/2166/>



<https://app.maptionnaire.com/fi/1378/>



<https://app.maptionnaire.com/en/5277/>



UYGULAMA KÜNYESİ

Uygulama Adı:	Maptionnaire
Üretici:	Maptionnaire Inc. / Mapita 2011 (Aalto Üniversitesi / Arazi Planlama, Kullanım ve Kent Çalışmaları Araştırma Grubu Desteğiyle kurulmuştur.)
Uygulama Tipolojisi:	Mekansal Kararlara Katılım
Uygulamanın Amacı:	Konum tabanlı bir anket ve forum aracı olan uygulama, çevrimiçi katılım sürecini basit ve etkili hale getirmeyi amaçlar.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	Yöntem odaklı olduğundan kentsel tasarım projeleri, kent planı gibi farklı ölçekte projelere adapte edilebilir.
Uygulama Süreci:	Anketler yaratın: Proje doğrultusunda harita tabanlı veri depolama sisteminizi başlatın. Katılımcılarla iletişime geçin: Yurttaşların proje hakkındaki geribildirimlerini toplayın. Sonuçları yorumlayın: Verileri anlamlı girdilere dönüştürün. Planlamayı akıllı hale getirin: Elde edilen verileri plan ve tasarımlarınıza dahil edin.
Uygulama Platformu:	Web Platformu
Devamlılık:	Yöntem odaklı olan Maptionnaire birden fazla alanda proje ihtiyacı doğrultusunda farklı ülke ve ölçeklerde uygulanmıştır. (Finlandiya, Danimarka, Amerika, İsveç, Avustralya, Almanya vb.)
Bilgi Akış Yönü:	Çift Yönlü
Katılım Basamağı:	Online PPGIS
Katılım Yöntemi:	Haritalama, online tartışmalar, e-oylamalar.
Katılımın Aktörleri:	Yerel Yönetim, Kent Konseyleri, Yurttaşlar, Özel Sektör, Sivil Toplum Kuruluşları, Profesyoneller, Araştırmacılar vb.
Katılım Motivasyonu:	Problem/öneri geliştirme, problem tespiti
Geribildirim:	Projelere geribildirimde bulunması odağında geliştirilmiş olup, bazı projelerde (online forum içerenler) kullanıcı-kullanıcı geribildirimleri de mümkün kılınmıştır.

KATILIM

Kullanılan Teknolojiler:	Web yazılımları, SoftGIS /konum tabanlı araçlar (Web PPGIS).
Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Proje planları, haritalar, renderlar, proje hakkında yazılı ve görsel bilgilendirmeler vb.
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Kullanıcılar anketlere katılım göstererek, projeye ilişkin yazılı geribildirimlerde bulunarak ya da harita üzerinde rota ve alan işaretlemeleri yaparak katılım sağlayabilirler.
Üretilen Verinin Türü:	Konum tabanlı karar ve yorumlar, noktasal ya da rota ve alan belirten haritalamalar.
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Kullanıcı dostu bir arayüz tanımlıdır, farklı cihazlarda kullanımı destekler, duyarlıdır. Kurulum ve eklenti gereksizdir kullanılabılır,
Güvenlik & Gizlilik :	Veri gizlilik politikaları ve kullanım koşulları tanımlıdır.
Erişilebilirlik :	Projeye göre farklılık gösterebilir, bazı projelerde doğrudan erişim ya da sadece e-mail üzerinden erişim mümkün olmakla birlikte, bazılarında yaşam alanına ilişkin bilgi girişleri anketin bir parçası olarak kullanılır.
Analiz:	Elde edilen girdiler doğrultusunda, kapsamlı analizler yapılır, veri haritaları çıkartılır, haritaların kullanımı ve sürece etkisi proje bağlı değişim gösterir.

SOSYO-TEKNİK

“Maptionnaire” harita tabanlı anket ve forum oluşturmaya olanak tanıyan dijital bir araç olup, uygulamaya ilişkin detaylar Çizelge 4.9’te açıklanmıştır. Bu doğrultuda web platformu ve örnek çalışmalar üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Konum tabanlı anket ve forumlar oluşturarak, yurttaştan kente yönelik bilgi toplamak isteyen yerel yönetim, özel sektör, araştırmacı vb. aktörlerin çift yönlü etkileşimini sağlar. Kent parkı, kentsel tasarım projesi, kent ölçeğinde ulaşım stratejileri gibi farklı ölçeklerde sivil katılımı destekler. Anket üreticisinin proje hakkında yazılı ve görsel medya araçlarını kullanarak bilgilendirme yapabilmesini sağlar. Projeye bağlı olarak yurttaşların birbirlerinin yorum ve kararlarına geribildirim yapması, rota çizimi ya da mekansal işaretlemeler yapması mümkündür. Süreç sonunda girdiler kapsamlı veri haritaları haline getirilir (özellikle rota talep edilen ulaşım projelerinde talepleri kapsamlı olarak değerlendirebilmek adına). Sistem kullanıcı dostu ve duyarlı bir arayüze sahiptir, farklı dillerde kullanılabilir.

Zayıf yönler: Yurttaşların üç boyutlu mekansal öneri sunmasına olanak tanımaz, görsel anketler ihtiyaca göre yapılandırılabilirse dahi kullanıcıyı yönlendirici ve yaratıcılıkları kısıtlayıcı olarak görülebilirler. Mobil kullanımda arayüz ekran boyutu nedeniyle aktif kullanımın önüne geçerek sınırlayıcı bir etmene dönüşebilir.

Fırsatlar: Farklı ölçek ve alanlarda kullanımı, yerel yönetimler tarafından tercih edilirliliğini arttıran bir unsurdur. Farklı dillerde kullanım metropoliten (Helsinki örneği) alanlarda dezavantajlı gruplarında katılımını sağlama yönünden avantaj sağlar.

Tehditler: İncelenen örnekler doğrultusunda, bir çoğunda vakada erişim kısıtı bulunmamaktadır, dolayısıyla kullanıcıların birden fazla kez oy kullanması, alanda yaşamayan birinin yerel projeler hakkında görüş bildirimini gibi konular mümkündür, bu durum kullanıcı manipülasyonuna açık olup, verilerin doğruluğunu etkileyebilir.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler (Maptionnaire, 2011) web sitesi ve örnek vakaların incelenmesi doğrultusunda yazar tarafından üretilmiştir.

4.2.8 Block by block

Çizelge 4.10 : Block by Block İnceleme Föyü



Fort Islet'in minecraft alan modeli/uydu görünümü



Lima/Peru'da bir park modeli/gerçek görünüm



Port de pêche'in katılımcı tarafından yeniden tasarımı



Oluşturulan tasarımların uygulayıcı ve yerel yetkililere sunumu

UYGULAMA KÜNYESİ

Uygulama Adı:	Block by Block
Üretici:	Minecraft (Mojang) & UN Habitat & Microsoft İşbirliği
Uygulama Tipolojisi:	Mekansal Tasarım Önerileri
Uygulamanın Amacı:	Minecraft video oyunu üzerinden katılımcı kentsel tasarıma dair mekânsal öneriler geliştirilmesini amaçlar.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	Uygulama birden fazla proje alanında gerçekleştirilmiştir. (Nijerya, Somali, Kosova, Peru, Haiti, Meksika, Bangladeş, Filipinler ...)
Uygulama Süreci:	Uzmanlar tarafından alanın minecraft modelinin üretimi, katılımcılara minecraft modelleme eğitimi verilmesi, işbirlikçi atölyelerin düzenlenmesi ve sonucunda katılımcıların (2-4 kişilik gruplarda) mekânsal fikir ve model üretimi, paydaşlarla müzakere ortamı oluşturulması.
Uygulama Platformu:	Bilgisayar, tablet, konsol gibi bir çok farklı platform üzerinden etkileşimli bir şekilde oynanabilir.
Devamlılık:	Devamlılık atölyeler üzerinden sağlanır. 37'den fazla şehirde uygulanmıştır.
Bilgi Akış Yönü:	Tek Yönlü + Çalıştay, Atölye vb.
Katılım Basamağı:	Temsiliyet / Yurttaş Kontrolü
Katılım Yöntemi:	Oyunun amaç dışı kullanımı ve organizasyonlarla entegrasyonu ile katılım süreçlerinin üretimi
Katılımın Aktörleri:	Yurttaş, Sivil Toplum, Yerel Uygulayıcılar, Yerel Yönetim
Katılım Motivasyonu:	Video oyunu üzerinden sürecin eğlenceli hale getirilmesi, yakın çevreye dair karar/öneri geliştirme
Geribildirim:	Önerilerin tasarımların atölyeler aracılığıyla yetkililere doğrudan aktarımı gerçekleştirilir.

KATILIM

SOSYO-TEKNİK

Kullanılan Teknolojiler:	Minecraft Video Oyunu, Bilgisayar Donanımlı Atölyeler
Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Görüntüler, planlar ve haritalar üzerinden uzmanlar tarafından oluşturulmuş Minecraft alan modeli (uygulama alanına bağlı olarak).
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Lego mantığıyla çalışan oyun parçadan bütüne üç boyutlu model üretimine yardımcı olur.
Üretilen Verinin Türü:	Minecraft video oyunu kapsamında üretilen mekânsal tasarım önerileri, üç boyutlu modeller.
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Arayüz doğrudan kentsel tasarım ve planlama amacına yönelik tasarlanmamakla birlikte, kullanım kolaylığı gibi özellikleri nedeniyle katılımcı süreçler için potansiyel olarak görülmüştür.
Güvenlik & Gizlilik:	Bilgi bulunamadı.
Erişilebilirlik :	Atölyelerin düzenlendiği fiziksel mekanlarda kurulan bilgisayarlar aracılığıyla sürece erişim sağlanabilir.
Analiz:	Oyun mekânsal analiz gerçekleştirmez.

Block by block, Minecraft video oyununun Birleşmiş Milletler tarafından kentsel tasarım, planlama ve kamusal alanların üretim sürecinde katılımcı bir metot olarak kullanımını içeren projedir, sürece ilişkin detaylar Çizelge 4.10’da açıklanmıştır. Bu doğrultuda eğitim, oyun tabanlı model üretimi, atölyeler kapsamında yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Doğrudan katılım amacıyla üretilmemiş olan oyun vb. teknolojilerin katılım süreçleriyle entegre olarak, yurttaşın kentle ilgili fikir üretmesine potansiyel sağlayabileceğini kanıtlamıştır. Süreç kapsamında yeni platform üretimine yönelik efor ve ek maliyet olmaksızın uzman olmayan kullanıcılar üç boyutlu mekansal model üretebilir. Oyun belli tipolojilerle sınırlı olmadığından geniş hayal gücü kullanımını destekler. Sürdürülebilir kalkınma hedeflerini gerçekleştirmek doğrultusunda katkıda bulunur.

Zayıf yönler: Mekansal donanım gereksinim duyar, katılımcılara atölyelerden önce ön eğitim gerçekleştirilir dolayısıyla e-katılımın sağladığı zaman/mekandan bağımsız olma gibi avantajları doğrudan barındırmaz. Oyun amaca yönelik üretilmediğinden mekansal analiz gibi planlama ve tasarıma katkı sunacak verilerin doğrudan ölçümünü ve aktarılabilirliğini sağlamaz.

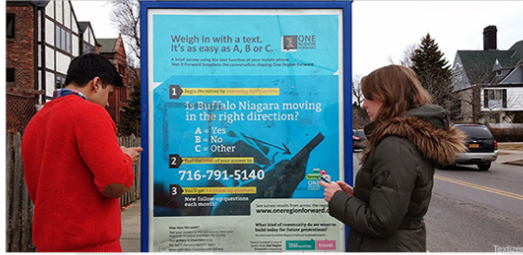
Fırsatlar: 37’den fazla ülkede 25.000 katılımcıya ulaşan uygulamada memnuniyet/faaliyet/katılım dengesi çok yüksektir, oyun katılım sürecini eğlenceli hale getirdiğinden geleneksel süreçlere katılımı düşük olan genç yaş gruplarının katılımı motive eder böylece birçok farklı bölgede benzer uygulamaların yapılmasına yönelik fırsat oluşmuştur. Mekansal model sunması yönünden kentsel tasarım projelerinde kullanım potansiyeli yüksektir. Uygulamanın geniş alanlara yayılması, farklı video oyunlarının da katılım süreçlerine entegrasyonu noktasında teşvik oluşturur.

Tehditler: Oyun uygulamalarının ve bilgisayar/tablet/konsol gibi platformların kullanımı yaş ortalaması yüksek grupların katılımına dezavantaj oluşturabilir. Atölyelerin zaman alıcılığı (örnekler kapsamında 4-20 arasında değişmiştir), katılımcı sayısını ve devamlılığı olumsuz etkileyebilir.

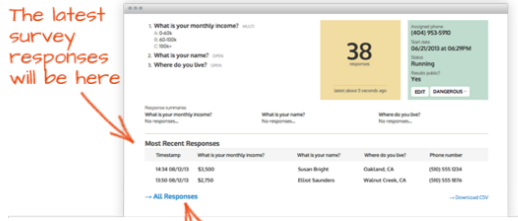
¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler “Using Minecraft for Youth Participation in Urban Design and Governance (UN-Habitat, 2015) ” raporuna ve Block by Block (Building hope, block by block., tarih yok) web sitesine dayanarak üretilmiştir.

4.2.9 Textizen

Çizelge 4.11 : Textizen İnceleme Föyü



<https://gcn.com/articles/2015/07/28/textizen-govdelivery.aspx?m=1>



Click to see an expanded summary of responses

<https://textizen.com/guide#loop>

UYGULAMA KÜNYESİ

KATILIM

Uygulama Adı:	Textizen
Üretici:	City of Philadelphia Code for America/ 2012
Uygulama Tipolojisi:	Mekansal ve Yönetimsel Kararlara Katılım
Uygulamanın Amacı:	Geleneksel topluluk buluşmalarına katılmayan yerel halkın katılımını sağlamak amacıyla üretilmiştir.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	Yerel olarak planlama ve kamu hizmetleri gibi alanlarda katılımın sağlanması için kullanılan bir yöntemdir. İNŞA ET: Kampanyanızı başlatın, soru türünü, alan kodlarını ve toplamak istediğiniz verileri özelleştirin. AKTİVE ET: Topluluğunuzdaki telefon numaralarını aktararak kişileri davet edin, süreçten haberdar olmalarını sağlayın. ÖĞRENİN: Verileri görselleştirin, açıklayıcı hale getirin. KATILIMI SÜRDÜRÜN: Program hatırlatıcıları, takip anketleri kullanarak katılımı sürdürülebilir kılın.
Uygulama Platformu:	Web Platformu / SMS + Bilgilendirme Unsurlarının Kente Yerleştirilmesi
Devamlılık:	Farklı bölgelerde, planlama, kamu hizmetleri, eğitim, ulaşım ve iletişim konularında hizmet verir, proje sürecinin belli bir bölümünde değil, tamamında yurttaş entegre çalışabilir.
Bilgi Akış Yönü:	Limitli Çift Yön
Katılım Basamağı:	Etkileşim
Katılım Yöntemi:	Anketler, oylama.
Katılımın Aktörleri:	Yerel Yönetim, Kamu Kuruluşları, Yurttaşlar.
Katılım Motivasyonu:	Probleme Yönelik Karar / Öneri Geliştirme
Geribildirim:	Yurttaş geribildirimleri bir web platformu üzerinden toplanır. Eş zamanlı olarak yayınlanır.

SOSYO-TEKNİK

Kullanılan Teknolojiler:	Kısa mesaj servisleri, web yazılımları.
Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Bilgilendirme amacı güdülmektedir.
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Kent mekanında gördüğü anket sorularının cevabını SMS yoluyla sisteme ileterek ya da web platformu üzerinden oylamalara katılarak.
Üretilen Verinin Türü:	Kentsel mekana ilişkin karar ve tercihler (yazılı bildirimler) ortaya konur.
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Web platformu çoğunlukla sürecin yürütücü tarafından anketleri hazırlamak üzere kullanılır, kullanıcılar sonuçlara bu sistem üzerinden erişebilir. Ancak esas süreç platform üzerinden değil kısa mesajlar üzerinden yürütülür.
Güvenlik & Gizlilik :	Bilgi bulunamadı.
Erişilebilirlik :	Alan kodu üzerinden sisteme davet edilen herkese mesajlar gider, SMS sisteminde de sınırlamaya ilişkin bilgi bulunmamaktadır.
Analiz:	Anket sonuçları sistem üzerinden görselleştirilir, web platformu üzerinden kullanıcılarla paylaşılır.

“Textizen” planlama ve katılım süreçlerinde kısa mesaj servisleri, dijital platformlar ve kent mekanını entegre bir şekilde kullanan ve anketi odağına alan bir yöntem olup, uygulamaya ilişkin detaylar Çizelge 4.11’de açıklanmıştır. Bu doğrultuda web platformu ve SMS sistemi üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Geleneksel katılım süreçlerini ve online platformların etkileşimli kullanımı projenin başarıya ulaşmasını sağlamıştır. Medya yönü güçlü bir projedir, böylece kullanıcılar kent mekanında karşılaştıkları sorulara kolayca yanıt verebilirler. İnternet erişimi kısıtlarının getirdiği dezavantajlar söz konusu değildir, yurttaşlar SMS üzerinden fikirlerini beyan ederler. Textizen, katılımın sürdürülebilirliğini önemser, sürecin bir bölümünde değil tamamında katılımı sağlamak adına kullanıcıya etkinlik hatırlatıcıları, takip anketleri gibi bildirimleri içeren mesajlar atmaya devam eder. Birden fazla dil seçeneği mevcuttur.

Zayıf yönler: Kısıtlı cevaplara sahip anket soruları kullanıcıdan fikir ve öneri almak noktasında yetersiz kalabilir, bilgi aktarımı yoktur yalnızca kullanıcı anket sonuçları yayınlanır dolayısıyla bilgi akışı limitli çift yönlü olarak ele alınabilir. Mekansal öneri geliştirmez ve kendini ifade etmeye fırsat tanımaz.

Fırsatlar: Sürece katkı sunan insanların sürekliliğini sağlamak konusunda potansiyel taşır. Katılım süreçlerinin dışında kente ilişkin buluşma, etkinlik, sosyal aktivite vb. faaliyetlerin bildirilmesi ve süreçlerin bunlarla entegrasyonu noktasında fırsat yaratır.

Tehditler: Sistemin katılımcı süreçte düzenli olarak gönderilen hatırlatıcı mesajlar kullanıcı talebi dışında gerçekleşir, bu durumun sürece entegre olmaya zorlayıcı bir tutumu vardır.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler (Höffken & Streich, 2013) makalesi ve (Textizen, 2012) web sitesi doğrultusunda yazar tarafından üretilmiştir.

4.2.10 Changify

Çizelge 4.12 : Changify İnceleme Föyü



UYGULAMA KÜNYESİ

UYGULAMA SÜRECİ:

KATILIM

Uygulama Adı:	Changify
Üretici:	D4sc (Design for Social Change) Kentsel Deneyim Tasarım Stüdyosu / 2013
Uygulama Tipolojisi:	Raporlama, Değerlendirme, Problem Çözümü & Fonlama
Uygulamanın Amacı:	Yerel kullanıcıların fikirlerini, değiştirmek istedikleri şeyleri paylaştıkları ve oyladıkları bir platformdur.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	Yerel düzenleme ve önerilere odaklanan aktiviteler gerçekleştirilmiş olsa da, platform birden fazla ülke ve şehirde yerel yönetim ve yurttaşlar tarafından kullanılmıştır.
Uygulama Süreci:	1. Yürümek ve önem verdiğiniz yerel bir yeri ortaya çıkarmak için bir araya gelin. 2. Bir şey mi buldunuz? Fotoğraf çekin ve vatandaşlık raporunuzu changify.org'a ekleyin. 3. Yerel farkındalığı artırmak veya kutlamak için raporunuzu paylaşın. Oylayarak önceliklendirin. 4. Opsiyonel: Bir fikriniz / çözümünüz var mı? Tohum yardımı almak için 2 dakikalık bir video çekin (fonlama).
Uygulama Platformu:	Mobil Uygulama + Web Platformu + İşbirlikçi Süreç
Devamlılık:	Birden fazla şehirde farklı amaçlarla uygulamalar gerçekleştirilmiştir. (Londra, Zürih, Barselona, Hamburg vb.)
Bilgi Akış Yönü:	Çift yönlü + İşbirlikçi Süreçler
Katılım Basamağı:	Online Tartışmalar
Katılım Yöntemi:	Raporlama, E-oylama, Keşif grupları vb.
Katılımın Aktörleri:	Vatandaşlar ve topluluk grupları Markalar ve Yerel Yönetim, Kent Konseyleri, Geliştiriciler ve Kurumlar
Katılım Motivasyonu:	Oyun unsurlarının kullanımı, Problem tespiti ve karar/öneri geliştirme
Geribildirim:	Servis sağlayıcıları haber alır düzeltir, geribildirimde bulunur.

SOSYO-TEKNİK

Kullanılan Teknolojiler:	Web ve mobil yazılımlar, Coğrafi konum ve trafik API'leri.
Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Pilot aktivitelerde web platformları üzerinden ön çağrıya çıkılır. (Örnek: Plymouth)
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Fotoğraf çekme, oylama, yazılı bildirimde bulunma, keşif yürüyüşleri, sürüşleri vb. faaliyetlere katılım göstererek değiştirmek istediklerini raporlamak ve önerileri çekilen videolarla fon aramak üzere sisteme yüklemek (opsiyonel)
Üretilen Verinin Türü:	Görsel ve yazılı bildiriler, video olarak yüklenmiş öneriler.
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Fotoğraf ve açıklamalar platformlara yüklenerek oylamaya sunulur, servis sağlayıcılar tarafından problemler önceliklendirilmiş olarak görüntülenebilir, sorun çözüme kavuştuğunda yurttaş tarafından hizmet kalitesi derecelendirilebilir,
Güvenlik & Gizlilik:	Bilgi bulunamadı.
Erişilebilirlik :	Pilot uygulamaya kayıt olan yurttaşlara link aracılığıyla Android tabanlı mobil uygulamayı yükleme imkanı tanınır.
Analiz:	Platform oylamalar doğrultusunda fikirleri eş zamanlı olarak önceliklendirir.

Changify, yerel kullanıcıların mahalleleriyle ilgili sevdikleri ve değiştirmek istedikleri her şeyi paylaşabileceği, fikir üretip belediye ve uygulayıcılara iletebileceği bir platformdur, sürece ilişkin detaylar Çizelge 4.12’de açıklanmıştır. Bu doğrultuda platform ve geleneksel katılım yöntemleriyle entegrasyonu üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: E-katılım ve geleneksel katılım yöntemlerini entegre bir şekilde kullanır, sistemin sahip olduğu önceliklendirme (acil, iyi iş / puan kazanma vb.), oylama gibi özellikler oyunlaştırma unsurlarıyla desteklenmiştir. Raporlamanın yanısıra kullanıcının fikrini video aracılığıyla sisteme yüklemesi ve fon alması üzerinde opsiyonel yaklaşımlar bulunur. Akıllı şehirler yaratmak üzere yerel yönetimlerle ortaklaşa çalışarak servis sağlayıcılığı ve hizmet verimliliğini artırır, hizmet sonrası derecelendirmelerle birlikte kalite/memnuniyet ölçülebilir.

Zayıf yönler: Mobil uygulama pilot olarak uygulandığından, ancak kayıtlı kullanıcılara mail yoluyla atılan link üzerinden yüklenmesi mümkündür ve erişim teknik olarak sınırlıdır. Örneğin, Plymouth’da yürütülen faaliyetlerde android tabanlı mobil kullanım mümkünken, ios sistemi kullananların web platformu üzerinden katılım göstermesi beklenir.

Fırsatlar: Katılımcıların ve kamunun küçük verilerle işleyişi yeniden düzenleme becerisini geliştirirken yurttaşlara yaşadıkları çevreyi sahiplenmeleri ve düzenlemeleri için fırsat tanır, platform kapsamında kurulan ortaklıklar kentte yeni sosyal girişimcilerin ortaya çıkmasına ve fikirlerin fonlanmasına olanak sağlayabilir.

Tehditler: Raporlama, öneri/fikir ortaya koymadan baskın gelerek, uygulamanın kullanımını tek düze hale getirebilir, bu durum topluluk etkileşiminin önüne geçerek bir servis odağı haline gelmesine yol açabilir. Tek bir kişinin çoklu bildirimlerinden ziyade kolektif istihbarat daha önemlidir, ancak kullanıcı tarafından manipüle edilebilir.

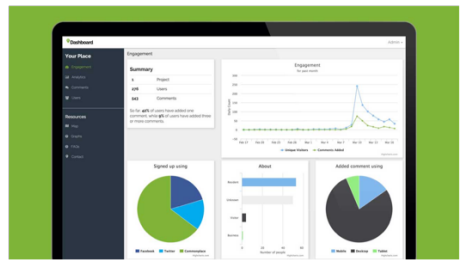
¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler (Changify), (D4SC), (Prakash, 2017) gibi web platformları üzerinden üretilmiş olup, uygulamaya doğrudan erişim sağlanamadığından mevcut araştırma örnekleri üzerinden değerlendirmeler gerçekleştirilmiştir.

4.2.11 CommonPlace

Çizelge 4.13 : CommonPlace İnceleme Föyü



https://shrublandsmap.commonplace.is/comment



Uygulama Adı:	CommonPlace
Üretici:	CommonPlace Inc. Mike Saunders / 2013
Uygulama Tipolojisi:	Kararlara Katılım
Uygulamanın Amacı:	Commonplace, yerel demokrasiye yönelik haritalama ve proje odağında fikir paylaşımına olanak tanıyan ve kamu yararına yönelik toplum katılımı projelerine odaklanan platform üreticisidir.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	Uygulama alanı kent konseyiyle oluşturulan işbirliklerine göre değişkenlik gösterir, yerel ölçektir ve farklı alanlara adapte edilebilir. Yazılımın kendisi bir projeden ziyade servis sağlayıcısı olarak görülebilir.
Uygulama Süreci:	1. Topluluk Isı Haritası (Community Heatmap): Alan haritası üzerinde topluluğun fikir ve öneri geliştirmesine, alanla ilgili sorun ve taleplerini kategoriler altında toplamaya odaklanan bir yöntemdir. 2. Tasarım Geribildirimi (Design Feedback): Tekliflerin sunulması adına projelere ilişkin içerikler (görselleştirme, video, rapor vb.) yerel yönetim ya da yürütücü aktör tarafından sisteme yüklenir. Yurttaşlar, soru sorabilir, geribildirimleri izleyebilir, diğer yurttaşların yorumlarını oylayabilir. Analiz ve raporlar iki yöntemle uygun olarak üretilir.
Uygulama Platformu:	Web Platformu
Devamlılık:	İngiltere merkezli uygulamalar farklı alanlarda ve konularda kurgulanmıştır (Waltham, Purley, Leeds, West Hampstead vb.)
Bilgi Akış Yönü:	Çift Yönlü
Katılım Basamağı:	İşbirliği/ Online PPGIS
Katılım Yöntemi:	Online Anketler, e-danışma, e-oylama, haritalama vb.
Katılımın Aktörleri:	Yurttaşlar, Yerel Yönetimler, Kent Konseyleri, Kamu Kuruluşları, Özel Sektör (Yatırımcılar, Geliştiriciler..) vb.
Katılım Motivasyonu:	Probleme Yönelik Karar / Öneri Geliştirme
Geribildirim:	Kullanıcılar birbirlerine oylama yoluyla geribildirim sağlayabilir, yerel yönetim birey ve grupları yanıtlar.

Kullanılan Teknolojiler:	Web yazılımları, konum tabanlı araçlar (mapbox).
Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Topluluk ısı haritası kapsamında bölgesel sınırlar ve değişim temaları kullanıcıya sunulurken, tasarım geribildirimi üzerinden kurgulanan platformda yerel yönetim alanında uygulanması düşünülen proje ve alternatiflerine ilişkin görsel ve açıklamalar sunar, sürece ilişkin rapor ve bildirimler de kullanıcıya platform aracılığıyla aktarılabılır.
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Online anket sorularına oy vererek, alana ilişkin değerlendirmeler yaparak, değişim temasını seçip diğer kullanıcıların yorumlarını ve öneri projelerini oylayarak veri üretilir.
Üretilen Verinin Türü:	Konum tabanlı değerlendirmeler, yazılı ve görsel bildirimler.
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Commonplace tarafından konum odaklı ve proje odaklı olmak üzere iki farklı arayüz tasarlanmıştır olup, ihtiyaç ve talepleri doğrultusunda bu sistemler kent konseyi ya kuruluşlar özelinde uyarlanabilir. Topluluk Isı Haritası, haritalama ve anket odağında katılıma destek olan bir arayüzken, Tasarım Geribildirimi yerel yönetiminin proje tekliflerine ilişkin yorum almasına ve yurttaşlarla diyalog kurmasına olanak sağlar.
Güvenlik & Gizlilik :	Kişisel verilerin korunması ve kullanım koşullarını içeren alt metinler veri girişi sırasında kullanıcıya sunulmaktadır.
Erişilebilirlik :	Üyelik girişi yapan herkes sisteme katılım gösterebilir.
Analiz:	Analiz ve raporlar her iki yöntem kapsamında yetkililere iletilir. Analiz sonuçlarının yayınlanıp yayınlama durumu yürütücü kurumlara bağlıdır.

SOSYO-TEKNIK

CommonPlace topluluk etkileşimi odağında farklı projelere adapte edilebilir bir servis sağlayıcı olup, katılım süreçlerine etkisine ilişkin detaylar Çizelge 4.13’de açıklanmıştır. Bu doğrultuda yazılım ve örnek uygulamalar üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Konum tabanlı görüş ve öneri bildirimine olanak tanır, bunu yaparken alansal değerlendirmeler yapmaya olanak sunar. Anketlerde kısıtlı seçenekler üzerinden değil, kapsamlı temalar üzerinden yönlendirme yapar. Yazılım kapsamında iki yöntem tanımlanmış olup, ihtiyaç doğrultusunda başka projelere adapte edilebilir. Proje değerlendirme ve haritalama odaklı araçlar sunarken, analizleri raporlar. Alana ilişkin değerlendirmeleri kullanıcılara süreç içinde bildirir. Yerel yönetimin kapsamlı bilgilendirmeler yapmasına, önerilen projeleri görsel ve raporlarıyla sisteme yüklemesine olanak tanır. Genç yaş grupların kent bilincini arttırmak ve sürece dahil etmek noktasında belli bir başarı yakalanmıştır. 300’den fazla uygulama gerçekleştirilmiştir, bu bağlamda kullanıcıyla etkileşiminin güçlü olduğu ifade edilebilir. Erişim üyelik kaydı ile sağlanır, yaşam alanı bilgileri sorulmasına karşı opsiyoneldir.

Zayıf yönler: Üç boyutlu mekansal üretime olanak tanımaz. Konum verileri üzerinden gerçekleşse ve tema üzerinden çok seçenekli olarak yürütülse de anketler kullanıcı yaratıcılığının önüne geçen unsurlar olarak görülebilir. Kullanılan yöntemler, erken dönem katılım için oldukça verimliyken, sürecin ileriki aşamalarında yetersiz kalabilmektedir.

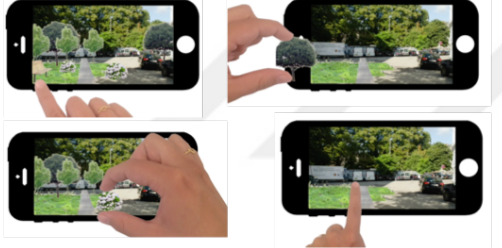
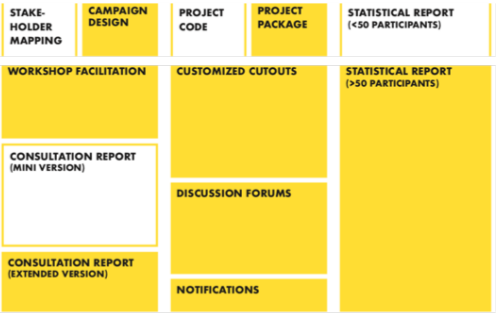
Fırsatlar: Farklı konulara ve alanlara adapte edilebilir yöntem kullanımı, sistemin sürekliliğine fırsat tanır. Özel sektör, yönetim ve yurttaş işbirliği oluşturma noktasında örnek teşkil eder.

Tehditler: Tek bir kişinin çoklu bildirilerinden ziyade kolektif istihbarat daha önemlidir, ancak kullanıcı tarafından manipüle edilebilir. Analiz sonuçlarının sistem içinde düzenli paylaşılmaması (bazı örneklerde paylaşılmadığı görülmüştür) güveni zedeleyebilir.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler (CommonPlace, 2013) web sitesi ve örneklem raporları (Bristol, Mini Holland in Waltham Forest, Mosaic Place örnekleri) doğrultusunda yazar tarafından üretilmiştir.

4.2.12 ArkiCity

Çizelge 4.14 : ArkiCity İnceleme Föyü

		Uygulama Adı: ArkiCity Üretici: Arki_Lab / SMART Infrastructure Facilities / University of Wollongong / 2014 Uygulama Tipolojisi: Mekansal Tasarım Önerisi Uygulamanın Amacı: Arkicity tüm toplumun kentlerin dönüşümüne katılımını hedefleyen mobil bir uygulamadır. Uygulama Alanı ve Niteliği: Yurttaşlar sokak, kamusal alan vb. mekanların iyileştirilmesine yönelik görsel üretim gerçekleştirirler.
		UYGULAMA KÜNYESİ Uygulama Süreci: Proje Kodu: Her proje ve katılımcıların fikirlerini sunmalarını ve veri toplanmasını sağlayan bir kodu oluşturulur. Proje Paketi: Proje kapsamına bağlı olarak işe yarar verilerin toplanmasını sağlar. Özelleştirilmiş Biçimler: bazı standart kent mobilyaları ve peyzaj unsurlarına sahiptir. Proje bazı kullanıcı aşinalığını arttırmak açısından yeni öneriler getirilir. Bildirimler: Süreci hatırlatan bildirimler gönderebilir. Kolajlar yorum ve beğeni aldığında onları bilgilendirir. Tartışma Forumları: Kolajlar üzerinden kullanıcılar birbirlerine geri bildirimde bulunabilirler.
		Uygulama Platformu: Mobil Uygulama + İşbirlikçi Süreç Devamlılık: Uygulamaya ilişkin 'Beta sürüm' app store/ Google play üzerinden belli bir dönem kullanıma açılmış, ekip tarafından birden fazla kent konseyi ortaklığıyla deneme süreçleri yürütülmüştür.
		Bilgi Akış Yönü: Çift Yönlü Katılım Basamağı: İşbirliği / Toplum Tasarımı Katılım Yöntemi: Fotoğraf çekerek, dijital kolaj üretimi ve paylaşım, online forumlar. Katılımın Aktörleri: Yurttaşlar, Üniversite/ Laboratuvarlar, Yerel Yönetim, Kent Konseyleri, Özel Sektör Katılım Motivasyonu: Eğlenceli Tasarım / Probleme yönelik karar/öneri geliştirme. Geribildirim: Forumlar aracılığıyla kullanıcı-kullanıcı geri bildirimleri (oylama, beğeni, yorumlama vb.) sağlanır.
Co-CreateYour City with an App. (ArkiCity, 2014)		
SOSYO-TEKNİK	Kullanılan Teknolojiler:	Web ve mobil yazılımlar, artırılmış gerçeklik teknolojileri.
	Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Proje kapsamında yapılan bildirim ve açıklamalar.
	Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Değiştirmek istenilen kent mekanının fotoğrafını çekerek, mevcut kütüphane üzerinden mekana yönelik dijital kolay yapılarak, paylaşılır, online forum ortamında karar ve önerilerde bulunulur.
	Üretilen Verinin Türü:	Mekansal tasarım önerileri (2 boyutlu), karar/öneri ve oylamalar.
	Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Akıllı telefon ve tablet gibi farklı cihazlara uygulanabilir, kullanıcı dostu arayüz, kullanıcı katılımını teşvik edece eğlenceli tasarımlar bulunmaktadır.
	Güvenlik & Gizlilik :	Kişisel verilerin korunması ve kullanım politikaları tanımlıdır.
SOSYO-TEKNİK	Erişilebilirlik :	Her projenin kullanıcı ve kampanya süreçlerini yönetmek için kullanılan bir kodu vardır, bu sayede katılımcılara yönelik nicel ve nitel verileri analiz edebilir.
	Analiz:	Analiz süreci «ArkiCity ile toplanan tüm niceliksel ve niteliksel verilerin istatistiksel analiz raporlarının, profesyonel danışma ve önerilerin derlenmesi» üzerinden gerçekleştirilir.

“ArkiCity” kentin deęişimini yönlendirirken, yurttaş katılımını mobil uygulama aracılığıyla sağlamayı hedefleyen bir sistem olup, uygulamaya ilişkin detaylar Çizelge 4.14’te açıklanmıştır. Bu doğrultuda mobil uygulama üzerinden yapılan deęerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler řu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Katılım sürecinde yurttaşların fotoęraflar üzerinden kolaj üretimine olanak tanıyarak (görsel kütüphanesi yardımıyla), mekânsal tasarım önerileri geliştirmelerine yardımcı olur. Kolaj üretimlerinde proje bazlı olarak kullanıcıya aidiyet hissettirebilecek kent mobilyaları, peyzaj unsurları vb. sisteme yüklenir ve forumlar üzerinden kullanıcılara birbirlerinin üretimlerini deęerlendirme olanaęı sağlar. Akıllı telefon, tablet gibi farklı cihazlarda adapte edilmiştir. İşbirlikçi süreçlerle entegrasyonu mevcuttur. Eğlenceli bir arayüz tasarımı vardır ve kullanımı kolaydır. Deneme sürümü farklı işletim sistemlerine uygun olarak tasarlandığından araç kısıtlarını büyük ölçüde ortadan kaldırır. Katılımcı süreçte yalnızca mobil uygulama üzerinden deęil, “Arkicity Packages” adı verilen kurumlar arası (üniversite & laboratuvar) iş birlięi üzerinden yürütölür. Bildirimler aracılığıyla süreç aktif tutulur.

Zayıf yönler: Uygulamaya güncel olarak erişilememektedir. Mekânsal tasarımlar üretebilse de alana tek bir açıdan bakarlar ve iki boyutludurlar. İstatistiksel analizlerin bir kısmı sistemden elde edilirken, veri işleme, genel eğilimlerin saptanması ve yorumlama profesyonel destek gerektirir. Arki_lab, arkicity ve Smart Infrastructure Facility sürecin farklı aşamalarında uzmanlık alanlarına göre veri işleme noktasında ayrışırılar, bu durum verinin türü ve işleyişte aktarıma sebep olur.

Fırsatlar: Arayüzünün basit oluşu ve kullanılan cihazlarda hareket kısıtı olmayışı, her alandan (iç/dış) katılıma olanak tanıdığından kullanıcı tarafından tercih edilebilirlięi artar. Yöntem odaklı geliştirilmiş oluşu, farklı belediye ve kurumlarca kullanımına fırsat tanır.

Tehditler: Kullanıcıların sistemi manipölö etmelerinin önüne geçilecek herhangi bir çözüm hakkında bilgi bulunamamıştır.

¹ Deęerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler “Co-CreateYour City with an App, (ArkiCity, 2014)” ve web sitesi doğrultusunda yazar tarafından üretilmiştir.

4.2.13 Change explorer

Çizelge 4.15 : Change Explorer İnceleme Föyü



(Wilson, Tewdwr-Jones, & Comber, 2019)

UYGULAMA KÜNYESİ

Uygulama Adı:	Change Explorer
Üretici:	Alexander Wilson , Mark Tewdwr-Jones , Rob Comber , Kuzey Tyneside Konseyi /2015
Uygulama Tipolojisi:	Fikir Arayışı
Uygulamanın Amacı:	Konum tabanlı anket ve görüşmeler meydana getirerek, kentlilerin mekânsal önerileri almak
Uygulama Alanı ve Niteliği:	Pilot uygulama kapsamında North Tyneside'da iki mahallede gerçekleştirilmiştir.
Uygulama Süreci:	1. Uygulama cihaza indirilir, kullanıcılar saatten gelen ses ve dokunsal geribildirimlerle bilgilendirilir, alanda değiştirmek istedikleri sorulur, mevcut seçeneklerden biri seçilir ya da mobil uygulama veya akıllı saate dikte edilerek yorum yapılabilir. 2. Kullanıcı yorum yapmak istediği alanda uygulamaya girer ve görüş bildirir.
Uygulama Platformu:	Akıllı Saat Uygulaması (Giyilebilir Teknoloji), Web Platformu ve Mobil cihaza Etkileşim
Devamlılık:	Pilot uygulamadır (Kuzey İngiltere LPA / Kuzey Tyneside Konseyi).
Bilgi Akış Yönü:	Limitli Çift Yön + İşbirlikçi Süreç
Katılım Basamağı:	Konum Tabanlı Fikir Anketleri
Katılım Yöntemi:	Konum tabanlı online anketler, e-danışma
Katılımın Aktörleri:	Yurttaşlar, kent konseyi
Katılım Motivasyonu:	Probleme yönelik karar/öneri geliştirme
Geribildirim:	Toplanan veriler uzman kullanıcılar tarafından ele alındı, yerel yönetime iletili.

KATILIM

SOSYO-TEKNİK

Kullanılan Teknolojiler:	Mobil uygulama (akıllı saat, web platformu ve telefonla entegre), Konum servisleri.
Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Konum tabanlı sistem ve atölye sürecindeki anlatı dışında alansal bilgilendirme yoktur.
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Anket sorularını cevaplamak ya da alana eriştiğinde yazılı ve sözlü (dikte) görüş bildirimini yapmak.
Üretilen Verinin Türü:	Anket sonuçları, yazılı öneriler.
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Akıllı saat uygulamasının yeterli olmadığı noktada mobil uygulama ikincil bir arayüz olarak daha büyük ekranda metin ve yorumların yapılmasına destek sağlar. Arayüz kapsamında kategoriler yapılandırılarak, yorumların genellikten uzaklaşması hedeflenmiştir.
Güvenlik & Gizlilik :	Takma adlar kullanıldı ve katılımcıların anonimliklerini korumak için kişisel olarak tanımlanabilir bilgiler kaldırıldı. Araştırmaya başlamadan önce etik onay alınmıştır.
Erişilebilirlik :	Pilot uygulama kapsamında konsey tarafından 19 kullanıcıya 10 gün boyunca akıllı saat temin edildi.
Analiz:	Uygulama kapsamında mekânsal analize yer verilmemiştir ancak veriler tematik olarak ayrıştırılmıştır.

Change Explorer, akıllı saatler (Apple Smart Watch 2.0) üzerinden denenmiş, pilot bir uygulamadır, sürece ilişkin detaylar Çizelge 4.15'te açıklanmıştır. Bu doğrultuda uygulama ve entegre olduğu araçlar kapsamında yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Giyilebilir teknoloji ürünlerinin e-katılım bağlamında kullanım avantajları taşınabilirlik, bağlam farkındalığı, uyarma kabiliyeti, kolay okunabilirlik, daha az cevapsız bildirimin bulunması olarak sıralanabilir. Uygulama yorumların genel olmaması açısından kullanıcıyı yönlendirir ve kullanıcının fiziksel olarak içindeyken çevreyle ilgili yorum ve görüş bildirimi niteliği artırır. Karmaşık bilgi sistemlerini ve yerel konsey yapısını anlamaya gerek duyulmadan basit yöntem ve arayüzle katılımı mümkün kılar. Birden fazla araçla entegre bir şekilde çalışabilir. Pilot deneme sonrası görüşmelerde kullanıcılar, uygulamanın yereli eleştirel bir şekilde düşünmeye teşvik ettiğini ve çevresel farkındalıklarını arttırdığını belirtmiştir.

Zayıf yönler: Aracın getirdiği küçük ekran, kısa pil, çoklu bağlantılarının olmayışı gibi kısıtlar bu cihazlarda tasarlanacak uygulamalarda ve kullanımda sınırlılıklar oluşturur. Karmaşık mekansal analizleri ve karar destek sistemlerini barındırmaz, sadece konumla eşzamanlı fikir toplamaya yöneliktir. Bazen bu aşırı basitleştirme, insanların geleceğin vizyonunu sunmaktan ziyade sorunları rapor etmelerine yol açtığından uygulama sonrasında yapılan görüşmelerde alanlarla ilgili daha çok bilgi sunulması gerektiği bildirilmiştir.

Fırsatlar: Dünya genelinde ortalama 100 milyonun üstünde satışı olan bu cihazlar, kendi potansiyelleri (boyut ve işlev) dahilinde fırsatlar oluşturur, ayrıca platform kullanıcılara işbirlikçi katılım atölyelerine yönlendirme açısından da kullanılabilir.

Tehditler: Kullanımı akıllı telefon ve bilgisayar kadar yaygın olmayan akıllı saatler (ayrıca uygulamanın getirdiği yazılımın belli bir tip cihazda kullanım kısıtı da göz önünde bulundurularak), dezavantajlı grupların erişebilirliğinden (mali) uzaktır, uygulama kapsamında yerel otoriteler tarafından araç desteği sağlanmış olsa da, bu durum katılım süreçlerinde ayrıştırmacı bir yaklaşım olarak görülebilir.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler “Urban planning, public participation and digital technology: App development as a method of generating citizen involvement in local planning processes (Wilson, Tewdwr-Jones, & Comber, 2019)” makalesi üzerinden üretilmiştir.

4.2.14 B3 / Design your marketplace

Çizelge 4.16: B3 Design Your Marketplace İnceleme Föyü



(Poplin, A., 2014)

UYGULAMA KÜNYESİ

KATILIM

Uygulama Adı:	B3 Design Your Marketplace
Üretici:	GeoGame Lab / Florida Atlantic University / HafenCity University Hamburg /2014
Uygulama Tipolojisi:	Mekânsal Tasarım Önerisi
Uygulamanın Amacı:	Yurttaşların pazar alanı tasarımı için kendi üretimlerini ciddi oyun üzerinden yapabilesini hedefler
Uygulama Alanı ve Niteliği:	Almanya/ Hamburg/ Billstedt şehrindeki pazar alanının tasarlanmasına yönelik olarak üretilmiştir.
Uygulama Süreci:	Oyun başlangıcında seçilen yardım düzeyi ve karakterler seçilir, bu karakterler işlev kullanımına yönelik öneri sunup, oyuncuyu yönlendirirler. Kent modeli üzerinden oyuncu tanımlı kent mobilyaları, peyzaj unsurları vb. öğeleri kullanarak mekanı düzenler ve kaydeder. Diğer oyuncuların önerileri oylanabilir ve çevriliçi
Uygulama Platformu:	Web Platformu
Devamlılık:	Proje doğrultusunda öğrenciler tarafından üretilmiş, pilot bir arayüzdür. Devamlılığı yoktur.
Bilgi Akış Yönü:	Çift Yönlü
Katılım Basamağı:	İşbirliği / Toplum Tasarımı
Katılım Yöntemi:	3D mekânsal tasarım önerileri, e-oylama, online tartışma forumları.
Katılımın Aktörleri:	Üniversite, Öğrenciler, Laboratuvarlar, Yurttaşlar
Katılım Motivasyonu:	Baskın oyun kurgusu, kullanıcıları tasarım yapma noktasında yetkilendirerek katılım sürecine motive eder, ciddi oyun olarak tasarlanmış sistem, bir çok oyun unsuru ve 3 boyutlu mekânsal öneri sunma olanağı sağlar.
Geribildirim:	Kullanıcı profesyonel, kullanıcı-kullanıcı geribildirimleri mevcuttur.

SOSYO-TEKNİK

Kullanılan Teknolojiler:	Web yazılımları (Adobe Flash /arayüz için).
Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Billstedt'teki pazar alanının iki boyutlu görünüşleri ve alanın üç boyutlu modeli kullanıcıya eğerilir. Aynı zamanda oyun kapsamında tasarlanan yardımcımlar tarafından, etkileşimin nasıl kurulacağı, alana dair bilgilendirme ve teşvikler kullanıcıya sunulur.
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Oyun statik ve dinamik unsurlar üzerinden kurgulanmıştır, Pazar alanına ilişkin iki ve üç boyutlu görüntüler, bu alandaki alışveriş merkezi, eczane vb. mevcut ve manipüle edilemeyen yapıları barındırır. Değiştirilebilen, taşınabilen nesneler (ağaçlar, kent mobilyaları, ışıklandırma vb.) ise kullanıcıların mekanı istekleri doğrultusunda tasarlaması amacıyla kullanılır. Oyuncu basit sürükle bırak mantığıyla alanı düzenler. Tasarımlar kaydedilebilir, diğer tasarımları oylayabilir.
Üretilen Verinin Türü:	3D mekânsal tasarım önerileri, oylamalar, yazılı bildirimler.
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Adobe flash ile hazırlanmış bir arayüz tanımlanmış olup, farklı dil seçenekleri mevcuttur. Oyunun işlevselliği yüksek olmakla birlikte arayüz gelişmiş değildir.
Güvenlik & Gizlilik :	Kullanım koşulları ve gizlilik politikaları kayıt esnasında tanımlanmıştır.
Erişilebilirlik :	Kullanıcılar sisteme mail, adres, yaş vb. kişisel bilgileri girerek kayıt olup, katılım gösterebilirler.
Analiz:	Kullanıcıların geribildirim ve sıralamaları dışında analiz bilgisine ulaşılamamıştır.

“B3 Design Your Marketplace” Billstedt/Hamburg’daki pazar alanının tasarlanmasında toplum katılımına odaklanan, ciddi bir oyun (digital serious game) olup, süreç ve uygulamaya ilişkin detaylar Çizelge 4.16’da açıklanmıştır. Bu doğrultuda platform üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Üniversite, sivil toplum örgütleri ve yurttaş katılımının işbirlikçi proje yönetimi doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. Ciddi oyun kapsamında, gerçek dünyaya ait bir vaka yurttaş tarafından ele alınarak mekansal tasarım önerileri getirilmiş, yurttaşların birbirlerinin projelerini oylamasına olanak tanınmış, oyun üzerinden (forum/chat) uzman ve diğer yurttaşlarla iletişim kurma imkanı tanınmıştır. Farklı dillerde kullanım seçeneği mevcuttur.

Zayıf yönler: Pilot olarak tek bir alanda denenmiştir. Oyun iki üniversitenin işbirliği ile hazırlanmış olup, geliştirilme süreci yaklaşık bir yıl sürmüştür. Bu noktada ciddi oyun tasarlamamanın zorluğu e-katılımın getirdiği zaman/maliyet avantajlarını bir kısmını sönmölemektedir.

Fırsatlar: Farklı dillerde kullanım olanağı, %47’si göçmenlerde oluşan alanda sosyal kapsayıcılık bağlamında fırsatlar oluşturmuştur. Ciddi oyunların planlama ve kentsel tasarımda kullanım potansiyelini ortaya konan önemli bir örnektir.

Tehditler: Arayüzün zayıf ve tekli bir süreç olarak üretimi, katılımın sürdürülebilirliğini sorgulatmaktadır. Kayıt esnasında alan kodu bilgisi istenmesine karşı, yerel olmayan kullanıcıların sistemdeki manipölasyonunu engelleyebilecek herhangi bir yapılanma bulunmamaktadır.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler (Poplin, 2013) makalesi doğrultusunda yazar tarafından üretilmiştir.

4.2.15 Unlimited cities DIY

Çizelge 4.17 : Unlimited Cities DIY İnceleme Föyü



UYGULAMA KÜNYESİ

Uygulama Süreci:

KATILIM

Uygulama Adı:	Unlimited Cities DIY
Üretici:	Londra, Mexico City ve Paris (UFO) merkezli kar amacı gütmeyen bir oluşumdur. / 2015 Destekleyiciler: Institut Mines Télécom, Futuring Cities, Futur en Seine, Cap digital, Advancity, the Ile de France Region, Métropolis.
Uygulama Tipolojisi:	Mekansal Tasarım Önerileri
Uygulamanın Amacı:	Kamusal alanların yurttaş odaklı tasarımını, kentsel yaşam kalitesini arttırmaya yönelik doğrudan katılımını amaçlar.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	İlçe bazında dünya şehirlerini değiştirmek mottosuyla yola çıkmıştır, yerel ölçekte rapor üretir.
Uygulama Süreci:	Hayal Et: Değiştirmek istediğin alanın fotoğrafını çek ve öğeler üzerinden kolajla! Paylaş: Hazırladığın görüntüyü konum verileriyle birlikte haritaya yükle ve toplulukla paylaş! Keşfet: Diğerlerinin üretimlerini keşfet, yorumla. Farklı parametreler üzerinden yüklenenleri sırala. Alanla ilgili değiştirilmek istenenlerin farkına var! Süreçte Var Ol: Uygulama verileri kullanarak yapay zeka üzerinden kapsamlı bir rapor haline getirir, kullanıcı ve profesyonellere sunar.
Uygulama Platformu:	Web Uygulaması + Atölyeler
Devamlılık:	2017 yılından itibaren farklı alanlarda atölyeler kapsamında uygulanmıştır. Paris, Berlin, Wrocław, Lyon, France, Wuhan, China, Saint-Nazaire ...
Bilgi Akış Yönü:	Limitli Çift Yön
Katılım Basamağı:	İşbirliği / Toplum Tasarımı
Katılım Yöntemi:	Mekansal tasarım ve öneri bildirimi, haritalama, yorumlama vb.
Katılımın Aktörleri:	Sivil Toplum, Yurttaş, Üniversiteler /Laboratuvarlar, Uluslararası Örgütler (Habitat III).
Katılım Motivasyonu:	Oyun unsurlarının kullanımı (tasarlama, sürüklenme vb.), karar/öneri geliştirme.
Geribildirim:	Kullanıcılar birbirlerini yorumlayarak geribildirimde bulunabilir.

SOSYO-TEKNİK	Kullanılan Teknolojiler:	Web yazılımları, yapay zeka teknolojileri, artırılmış gerçeklik vb.
	Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Alanın değişimi için kullanılabilecek örnek kent mobilyaları ve peyzaj unsurları.
	Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Kullanıcılar değişimi gerçekleştirmek istediği alanın resmini çeker ve tanımlı ya da kendi yüklemiş oldukları öğeleri (ağaçlar, bisiklet yolları, billboardlar vb.) seçtikleri alana yerleştirip ölçekleyerek mekana dair bir görüntü oluşturur. Bu görüntü konumlandırılarak (küresel harita) toplulukla paylaşılır.
	Üretilen Verinin Türü:	Mekansal tasarıma yönelik illüstrasyonlar, yazılı bildirimler.
	Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Kullanıcı dostu bir arayüz olup, açık kaynaklıdır. Yurttaşların tasarım süreçlerinde mevcut tipolojilerle sınırlamaz.
	Güvenlik & Gizlilik :	Bilgi bulunamadı.
	Erişilebilirlik :	Kullanıcı girişi ve üyelik sistemine dair bilgi bulunamadı.
	Analiz:	Yapay zeka sistemi üzerinden analizlerin yürütülmesi planlanmış olup, semantik analizler ve imaj tanıma üzerinden alan ihtiyaçları raporlanarak kullanıcı ve profesyonellere sunulur.

“Unlimited Cities DIY” kentsel çevrenin katılımcı üretimini hedefleyen küresel bir platform olup, kamusal alan tasarımına etkisine ilişkin detaylar Çizelge 4.17’de açıklanmıştır. Bu doğrultuda web uygulaması üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Sokak görüntüleri üzerinden mekansal düzenlemeye olanak tanır. Kullanıcılar alanı mevcut haliyle algılayıp, örnek olarak yüklenmiş ya da kendi yükledikleri görsellerle olmasını formel olarak dönüştürebilirler. Düzenlemeler sisteme yüklenirken metinlerle desteklenebilir. Küresel bir ağdır, oluşturulan düzenlemeler konum tabanlı olarak haritaya eklenir. Aynı alana yapılan tasarımlar analiz görsel ve metin üzerinden farklı türde analizlere tabi olur, kullanıcılar bu analizler eş zamanlı olarak görüp istedikleri parametreye göre sıralayabilirler (yeşil alanlar, bisiklet yolları, alışveriş vb.). Süreç sonunda sistem tarafından otomatik olarak yetkililere sunulacak kapsamlı bir rapor elde edilir (yapay zeka kullanımı söz konusudur).

Zayıf yönler: Mekansal tasarımlar alana tek bir açıdan bakarlar ve iki boyutludurlar. Yerel yönetim sistemleriyle doğrudan bir ilişkisi yoktur.

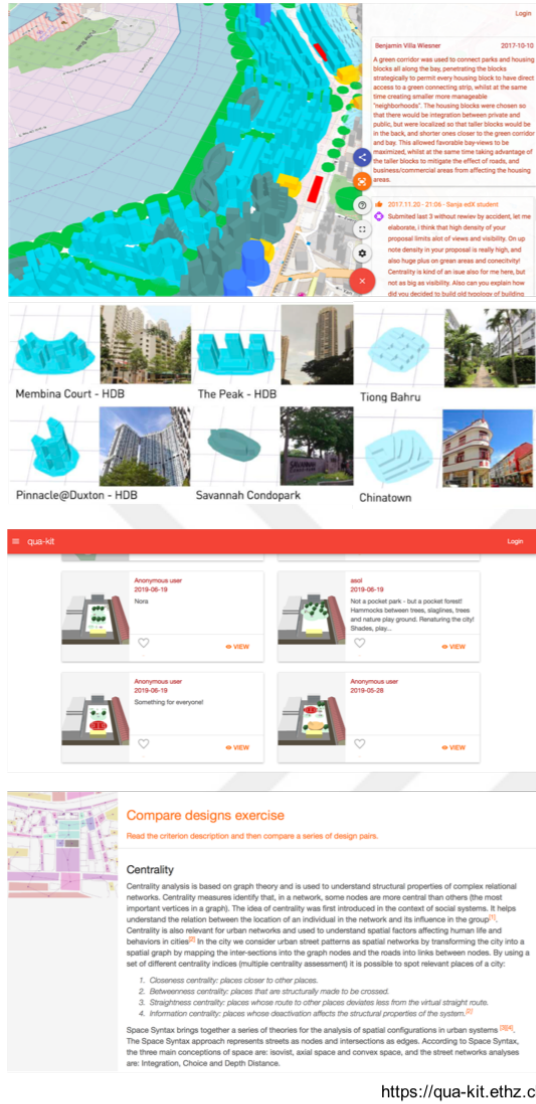
Fırsatlar: Sistemin herhangi bir ek adaptasyon gerektirmeden küresel olarak uygulanabilirliği ve kapsamlı analizler üretiyor oluşu kentsel tasarımda katılımcı süreçleri ileri seviyeye çekme noktasında (mekansal tasarım önerisi sunulduğu söz önünde bulundurulduğunda) büyük bir potansiyel taşır.

Tehditler: Yerel yönetime ve profesyonellere sunulacak kapsamlı bir rapor oluşturabilmesine karşı, uygulama sivil toplum tabanlıdır ve oluşturulan tasarımların gerçekleşme ihtimali yereldeki örgütlenme ve yaptırım kapasitesine, yerel yönetimin tutumuna bağlı değişiklik gösterebilir.

¹Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler (Unlimited Cities DIY, 2017) ve (World Urban Campaign, tarih yok) web siteleri ve doğrultusunda yazar tarafından üretilmiştir.

4.2.16 Qua-Kit

Çizelge 4.18 : Qua-kit İnceleme Föyü



UYGULAMA KÜNYESİ

Uygulama Adı:	QUA-KIT
Üretici:	ETH Zürih / Bilgi Mimarisi Bölümü / Artem Chirkin /2016
Uygulama Tipolojisi:	Mekansal Tasarım Önerileri
Uygulamanın Amacı:	Basit kentsel geometriyi görüntülemek ve değiştirmek.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	Uygulama birden fazla proje üzerinde uygulanmıştır. (Stockholm kıyı şeridi, kamusal alanlar, Paya Lebar Hava Üssü Çevresi vb.)
Uygulama Süreci:	Tasarlanmış kit üzerinden uzman olmayan kullanıcılar, kullanım ve tipoloji tercihleriyle mekânsal düzen oluştururlar.
Uygulama Platformu:	Web Uygulaması
Devamlılık:	Uygulama eş zamanlı olarak, farklı projelere adapte edilebilir.
Bilgi Akış Yönü:	Çift Yönlü
E-Katılım Basamağı:	İşbirliği / Toplum Tasarımı
E-Katılım Yöntemi:	Makine öğrenme modelleri, istatistiğe dayanan mekânsal testler, mekânsal tasarım önerisi
Katılımın Aktörleri:	Üniversite, öğrenciler, eğitim grupları, yurttaşlar
Katılım Motivasyonu:	Oyun unsurlarının kullanımı (geribildirim, yarışma unsuru), karar/öneri geliştirme
Geribildirim:	Kullanıcılar arası tartışma platformları ve değerlendirme

KATILIM

SOSYO-TEKNİK

Kullanılan Teknolojiler:	Grafik kullanıcı arayüzü oluşturucular, açık veriler, makine öğrenmesi, kullanıcı etkileşimine olanak sağlayan yazılımlar (ICT).
Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Açıklamalar, açık veri kaynakları, uzman tarafından oluşturulmuş üç boyutlu temsiller.
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Uzmanlar tarafından hazırlanan tipolojiler fareyle hareket ettirilerek, konumlandırılır ve çoğaltılır.
Üretilen Verinin Türü:	Kit doğrultusunda belirlenmiş tipolojilerden oluşan geometri tabanlı mekânsal tasarım önerileri, üç boyutlu öneri modeli.
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Yazılım arayüzü, http:// qua- kit.ethz.ch/viewer aracılığıyla erişilebilen bir çevrimiçi görüntüleyicidir. Bu görüntüleyici, hareketli veya statik olan 3B nesneleri gösterebilir. Bu platformun ana işlevi, döndürme dahil olmak üzere iki boyutta nesne konumlarının değiştirilmesidir.
Güvenlik & Gizlilik:	Bilgi bulunamadı.
Erişilebilirlik :	Açık kaynaklı bir projedir. ETH Zurich hesapları ve yerel hesaplar olmak üzere iki kullanıcı girişi tanımlıdır.
Analiz:	Veri analizi form tabanlı ve algı tabanlı kriterleri birbirinden ayırmaktadır. Form tabanlı ölçütler binaların yerleşimini ve nesnelerin görünümünü ölçmektedir. Algı temelli ölçütler, katılımcıların geometri analiz edilerek yapılabilecek alan algısına ilişkin sonuçları formüle eder.

Qua-kit, uzman olmayan kullanıcıların kentsel tasarıma yönelik mekansal organizasyon önerileri oluşturmalarını sağlayan bir web platformu olup, kullanımına ve e-katılımla ilişkisine dair detaylı bilgiler Çizelge 4.18’de açıklanmıştır. Bu doğrultuda platforma ilişkin değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler üzerinden şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Uzman olmayan kullanıcıların tercihleri doğrultusunda mekansal kullanım kararları almalarına yardımcı olur, tasarımcıların talimatları olmaksızın düzenleme yapmaya olanak sağlar, öneriler kaydedilebilir ve metin eklenerek detaylı açıklamaları yapılabilir, platform mevcut üretimleri proje bazlı parametreler üzerinden analiz ve optimize eder, üretimler diğer kullanıcılar tarafından görülüp, yorumlanabilir. Arayüzde nesne düzenlemelerine izin vermeyerek karmaşıklığın önlenmesi hedeflenir.

Zayıf yönler: Nesneler doğrudan düzenlenemediğinden katılımcının yaratıcılığını kısıtlar, yurttaşlarla doğrudan iletişime geçilmediğinde gerekli tasarım kriterleri iyi ve anlaşılır tanımlanmak durumundadır, tipolojiler uzmanlar tarafından belirlenir bu durum yurttaş kontrolü bağlamında dezavantaj sağlasa da kullanım kolaylığı sağlaması, kavrayış ve kentsel tasarıma yönelik öneri üretimi açısından avantaj sağlar.

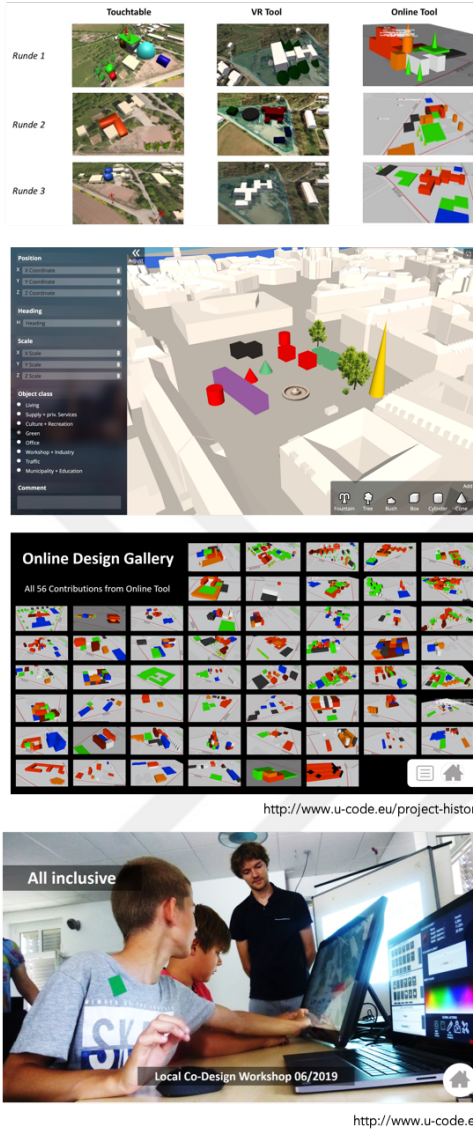
Fırsatlar: Araç aşağıdan yukarı tasarımı hedef alan bir çok farklı süreç (kentsel tasarım dahil olmak üzere) adapte edilebilir, (önerilen tipolojiler, yükseklikler vb.), vakit ve maliyet kaybı olmaksızın bir çok yurttaş katılım fırsatı sunar, analiz ve sistematik veri sağlaması katılımcı süreçlerin sonraki aşamalarına katkı sağlar.

Tehditler: Tasarlama süreçlerine belli yaş aralıklarının ve teknofillerin katılım ihtimali daha yüksektir, bu durum dezavantajlı gruplar oluşturabilir, birden fazla hesap üzerinden süreç manipüle edilebilir, uluslararası eğitim platformlarında kullanımı nedeniyle bölgesel bilgiye sahip olmayan ve yerel kullanıcı olmayan insanların da katılımı mümkündür.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler, Citizen Design Science: A strategy for crowd-creative urban design (Mueller ve diğ. 2018), Designing with citizens: Challenges and evaluation methods for crowd-sourced urban layouts (Mueller ve Lu, 2018) makelelerine ve Concept of Interactive Machine Learning in Urban Design Problems (Chirkin & König, 2016) bildirisine dayanarak üretilmiştir.

4.2.17 U-CODE / Akıllı kampüs tasarımı Sangerhausen

Çizelge 4.19 : U-CODE / Akıllı Kampüs Tasarımı Sangerhausen İnceleme Föyü



UYGULAMA KÜNYESİ

Uygulama Adı:	U-CODE / Akıllı Kampüs Tasarımı Sangerhausen
Üretici:	U-Code European Unions Horizon2020
Uygulama Tipolojisi:	Mekansal Tasarım Önerileri
Uygulamanın Amacı:	Kentsel tasarıma yönelik dijital işbirlikçi süreçlere prosedürel ve araçsal bir çerçeve sağlamayı amaçlar.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	Sangerhausen okul alanının yeniden tasarlanması hedeflendi.

Pilot çalışmada proje başlatıcısı okul yönetimi olmuştur, ilk olarak hedef, kısıt ve gereksinimler belirlenir. Projelerin farklı aşamalarına yönelik bilgi alımını sağlayan araçlar geliştirildi.

- BİLGİ KAMPANYASI:** Süreç katılım çağrısı ile başladı (online anketler) ve katılımlar kavram haritaları, konu kümeleri, kelime bulutları gibi yöntemlerle analiz edildi.
- TASARIM KAMPANYASI:** Ortak tasarım özeti tüm katılımcılara gönderildi. Oyun Aracı üzerinden kullanıcılar alanı tasarladı ve geribildirim aracı üzerinden mevcut tasarımlar yorumlanıp, değerlendirildi. Tekliflerin sıralandırılması oluşturuldu.
- BİRLİKTE TASARIM ATÖLYESİ:** İki gruptan alınan sonuçlar 25 engelli öğrenci ve 25 öğretmenle yürütülen atölyeye girdi sağladı. Bu atölyeler kapsamında U-CODE tarafından üretilen Design Stormer, PlaceShaper touchtable ve VR Fox araçları test edildi.

Sürecin tüm çıktıları bilgi arşivinde paylaşıldı.

Uygulama Platformu:	Web ve Mobil Platformlar, Dokunmatik Ekran, VR + Atölyeler
Devamlılık:	Pilot bir uygulamadır, ancak süreç geliştirilmeye devam etmektedir,
Bilgi Akış Yönü:	Çift Yönlü
Katılım Basamağı:	Birlikte Üretim/ Toplum Tasarımı
Katılım Yöntemi:	Makine öğrenme modelleri, mekânsal tasarım önerisi oluşturma
Katılımın Aktörleri:	Uzmanlar, Yurttaşlar, Üniversite & Araştırma Laboratuvarları
Katılım Motivasyonu:	Oyunlaştırma (online playground) , Karar / Öneri Geliştirme
Geribildirim:	Uzman kullanıcılar puanlama odaklı bir arayüz yardımıyla, yurttaşlar atölye süreçlerinde geribildirim sağlar.

KATILIM

SOSYO-TEKNİK

Kullanılan Teknolojiler:	Web ve mobil yazılımlar, VR teknolojileri.
Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Katılım sürecine ilişkin oluşturulan çağrılar, projenin ileri aşamalarında atölyelerde uzman eşliğinde yapılan etkinlikler.
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Online Anketler / DesignStormer / Smartphone/tablet co-creation tool / VR Fox / ShapeTable gibi geliştirilmiş araçlar üzerinden veri üretirler.
Üretilen Verinin Türü:	Tasarıma ilişkin karar ve önerileri, üç boyutlu tasarım modelleri, uzman görüş ve analizleri.
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Kullanıcı dostu ve duyarlı arayüzler mevcuttur. DesignStormer: Kullanıcılar mobil cihazları üzerinden basit geometriye sahip tanımlı objeleri (ağaç, yapı, su ögesi vb.) sürükleyerek alana bırakıp, dijital ödülleri kazanabilirler. Smartphone/tablet co-creation tool: Kullanıcılar bir şehrin dijital modeline nesnelere yerleştirebilir. Daha sonra nesnelere bir işlev atayabilirler (örneğin, trafik, rekreasyon, endüstri) ve nesnenin anlamı, çağırışı ve yerleşimi ile ilgili yorumlar bırakabilirler. VR Aracı / Odak Grubu: Kullanıcı aracı iki modda kullanılabilir. Minyatür Dünya Modunda, kullanıcılar bir nesne kitaplığındaki temel şekilleri, önceden tanımlanmış 3B modelleri veya metaforik hizmet öğelerini sürükleyip bırakabilir. Keşif modunda, kentsel sahneler doğru ölçeğe sahiptir, böylece kullanıcı şehrinin gerçek hayatta olduğu gibi ziyaret edebilir. ShapeTable: Vatandaşların sanal bir dünyayı işbirliği içinde ya da kendi başlarına manipüle edebilecekleri bir yaratım çalışma alanı, vatandaşların önceden tanımlanmış seçenekleri araştırabilecekleri ve seçebilecekleri keşifsel ve ifade edici bir çalışma alanı olmak üzere üç işlevi mevcuttur. Son olarak, PlaceShaper atölye çalışmaları sırasında toplanan istatistikleri sunar ve karar verme süreçlerinde onlara yardımcı olur.
Güvenlik & Gizlilik :	Bilgi bulunamadı.
Erişilebilirlik :	Bilgi bulunamadı.
Analiz:	Bilgi kampanyası süresince elde edilen veriler kümelendirildi, analiz edildi (Sentiment Analysis Tool). Tasarım kampanyası kapsamında ortaya konan öneriler, atölyeler yardımıyla (gruplar oluşturularak) 7 mekânsal kriter üzerinden değerlendirildi. Aynı zamanda mevcut önerilerin uzmanlar tarafından analiz edilmesine yönelik 1'den 3'e kadar puanlanabileceği bir uzman arayüzü geliştirildi.

Akıllı Kampüs Tasarımı Sangerhausen, pilot bir uygulama olup, U-code tarafından oluşturulan araçların test edilmesi hedeflenmiştir, detaylar Çizelge 4.19’da açıklanmıştır. Bu doğrultuda platformun oluşturduğu araçlar ve pilot çalışmalar üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Katılım sürecinin farklı aşamalarına yönelik e-katılım yöntemleri tasarlanmıştır. Süreç geleneksel yöntemlerle desteklenebilir olarak kurgulanmıştır. Uzman olmayan kullanıcıların araç setleri yardımıyla kütle modelleri oluşturmaya olanak tanır. Proje kapsamında 58 farklı mekansal öneri modeli oluşturulmuştur, mekansal öneriler analizler doğrultusunda tasarıma yönelik doğrudan girdi sağlayabilmektedir. Oluşturulan araçlara yönelik kodlar açık kaynak haline getirilmiştir. U-Code’un ürettiği dijital katılım platformlarının dokunmatik tablet, mobil ve web platformları, sanal gerçeklik teknolojileri gibi çok farklı cihazlarla entegre edilmiştir. Uzman olmayanların üç boyutlu tasarlama yeteneğini geliştirir ve hem uzman hem de uzman olmayan kullanıcılar üzerinden geribildirim sağlar.

Zayıf yönler: Pilot bir uygulamadır. Birden fazla aracın kullanımı (VR, Playground vb.), aynı proje için farklı verilerin ortaya çıkmasına yol açmıştır. VR destekli araçların kullanımı atölye ortamında gerçekleşmiştir. Bu durum üretilen araçlardan bazılarında erişilebilirlik kısıtı oluşturur ve bu araçlarda e-katılıma yönelik zaman/mekan bağımsızlığından faydalanılamaz. Örnek alan Sangerhausen’da, tasarlanan yeni okulun inşa edilip edilmeyeceği finansal duruma bağlıdır.

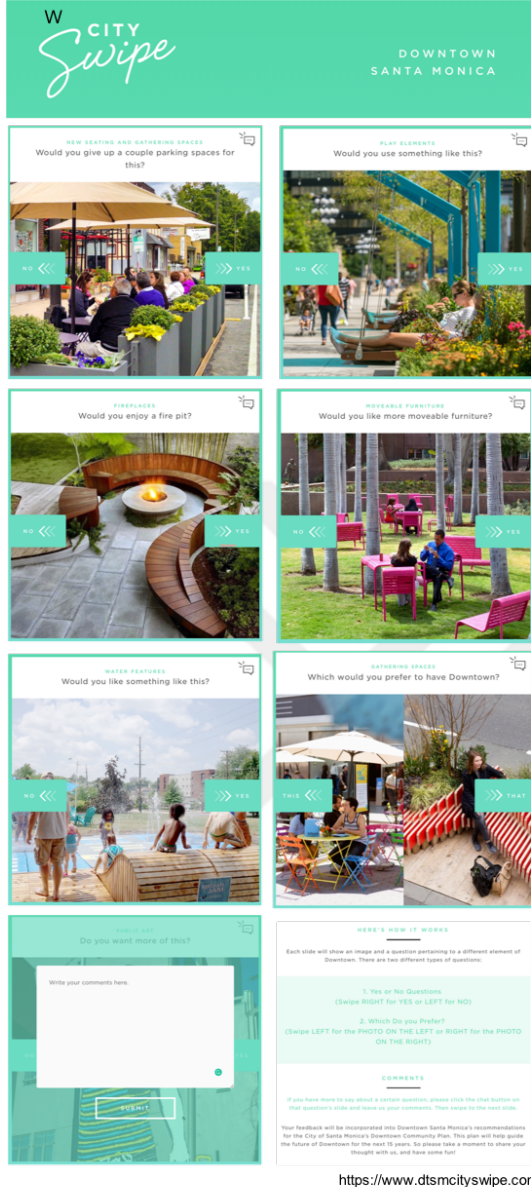
Fırsatlar: Araçların ve kullanılan cihazların çeşitliliği, farklı katılım süreçlerinde kullanımlarına fırsat tanır.

Tehditler: Okulun inşa edilmemesi durumunda, katılımcıların sürece güvensizliklerinin artması ve katılım motivasyonlarının düşmesi gibi sonuçlar ortaya çıkabilir.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler “Smart Campus Design - U_CODE Tools Tested for Co-Designing the CJD Learning Campus, Sangerhausen Case Study (Jannack, ve diğerleri, 2019)” kitap bölümü ve (U-Code, 2016) web sitesi üzerinden yazar tarafından üretilmiştir.

4.2.18 CitySwipe Santa Monica

Çizelge 4.20 : City Swipe Santa Monica İnceleme Föyü



UYGULAMA KÜNYESİ

Uygulama Adı:	City Swipe Santa Monica
Üretici:	Ludlow Kingley (Tasarım & Üretim)/ 2017
Uygulama Tipolojisi:	Mekansal Kararlara Katılım
Uygulamanın Amacı:	Yerel halkın kent mekanına ilişkin talep ve tercihleri toplanacak ve veriler Santa Monica şehri için topluluk planı oluşturulmasına rehberlik edecektir.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	Kaliforniya kentindeki Santa Monica ilçesi bazında kullanıma açılmış olan bir web tabanlı platformdur.
Uygulama Süreci:	Uygulamaya giriş yaparken alan kodunuzu girin ve tercihlerinizi işaretleyin. 1. Evet veya Hayır Soruları (EVET için SAĞ veya HAYIR için SOL kaydırın) 2. Hangisini Tercih Edersiniz? (SOL FOTOĞRAF için SOL veya SAĞ FOTOĞRAF için SAĞA kaydırın) Eklemek istenen bir yorum varsa fotoğrafa tıklanarak detaylı yazılı bildirimde bulunulabilir.
Uygulama Platformu:	Web Platformu
Devamlılık:	2017'den bu yana işlevini sürdürmekte olan platform, incelendiğin kadariyle tekil bir uygulamadır.
Bilgi Akış Yönü:	Limitli Çift Yön
Katılım Basamağı:	Online Anketler
Katılım Yöntemi:	Online anketler.
Katılımın Aktörleri:	Yerel yönetim, yurttaşlar.
Katılım Motivasyonu:	Kent mekanına ilişkin kişisel tercih/ihtiyaçları ortaya koymak
Geribildirim:	Bilgi bulunamadı.

KATILIM

SOSYO-TEKNİK

Kullanılan Teknolojiler:	Web yazılımları.
Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Web sitesinde kullanım süreci ve amaç hakkında bilgi verilmiştir. Bunun haricinde herhangi bir bilgilendirme verisi üretmemektedir.
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Kullanıcı görseller üzerinden tercih ve karşılaştırmalarını kaydırma butonları üzerinden seçerek kararlarını bildirirler.
Üretilen Verinin Türü:	Yerel halkın mekânsal tercihlerini kayda alınmıştır.
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Basit ve kullanıcı dostu bir arayüz mevcuttur. Farklı cihazlarda kullanıma duyarlıdır.
Güvenlik & Gizlilik :	Kişisel bilgilerin toplanmasına ihtiyaç duyulacak bir durum yoktur, dolayısıyla gizlilik po
Erişilebilirlik :	Uygulama alanındaki posta kodları girilerek oylama girişine izin verilir. Kişisel bilgi toplanmadığından herkes tarafından erişilebilir.
Analiz:	Bilgi bulunamadı.

“CitySwipe Santa Monica” Kaliforniya eyaletinin Santa Monica ilçesinde kent merkezi topluluk planının oluşturulmasına odaklanan bir dijital araç olup, katılım süreçlerine etkisine ilişkin detaylar Çizelge 4.20’de açıklanmıştır. Bu doğrultuda web platformu ve mobil uygulama üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Basit ve kullanıcı dostu bir arayüz tanımlıdır. Kentte yapılan etkinlikler, kent mobilyaları, arazi kullanıma yönelik tercihler gibi pek çok konuda kullanıcıya tercih yapma hakkı tanır. Kaydırma tekniği üzerinden geliştirilen uygulama kent sakinlerinin mekânsal tercihlerini kolaylıkla ve gündelik olarak kullandıkları uygulamalara benzer şekilde üretebilmesi mümkündür.

Zayıf yönler: Limitli bir bilgi akışı söz konusudur, anket yöntemi kolay cevaplanabilir olmasına rağmen herhangi bir tasarım ve fikir oluşturma olanağı sunmadığından (yazılı veya görsel) kullanıcıyı kısıtlar. Yöntem odaklı olmasına karşı mevcutta tek bir örnek bulunmaktadır. Alan kodları ve kullanım biçimine ilişkin bilgiler istenmesine rağmen sorular sabittir ve 38 soru üzerinden sınırlandırılmıştır. Erken dönem katılım süreçlerinde çoklu kullanıcı tercihlerini almayı hızlandırıcı bir dijital araç olsa da kullanım kapsamı sınırlıdır.

Fırsatlar: Kolay kullanılabilirliği ve platformun medyada ilgi uyandırması katılımın artmasına fırsat tanır.

Tehditler: Sadece posta kodu girişi yapılarak erişilen sistem, kullanıcılara birden fazla kez ankete katılma imkânı sağlar, bu durum kullanıcı manipülasyonuna oldukça açık olup, anket sonuçlarının güvenilirliğini sarsar.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler (CitySwipe, 2017) web sitesi doğrultusunda yazar tarafından üretilmiştir.

4.2.19 Decide Madrid

Çizelge 4.21 : DecideMadrid İnceleme Föyü

UYGULAMA KÜNYESİ

KATILIM

SOSYO-TEKNİK

Kullanılan Teknolojiler: Web yazılımları, konum servisleri.

Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü: Katılımcı süreçlere ilişkin yazılı ve görsel bildirimler.

Kullanıcının Veri Üretim Biçimi: Oy kullanarak, fikir ve önerileri yazılı beyan ederek.

Üretilen Verinin Türü: Kararlar, konum tabanlı bildirimler (yazılı)

Arayüz & Kullanıcı Deneyimi: Kullanıcı dostu basit bir arayüz tanımlanmış olup, katılım yöntemlerine göre sayfalara ayrıştırılmıştır, farklı cihazlarda kullanıma duyarlıdır.

Güvenlik & Gizlilik : Kişisel verilerin korunması ve kullanım politikaları tanımlıdır.

Erişilebilirlik : Üyelik girişi yapıldığında kullanıcı hesabının onaylı hale gelmesi için adres bilgilerinin girilmesi gerekmektedir, onat alındıktan sonra oylama ve öneriler sunulabilir, katılımcı bütçelemeye katılmak için ikametinin alanda olması beklenmektedir.

Analiz: Anket sonuçları ve demografik bilgiler süreç sonunda kullanıcılara bildirilir, katılımcı bütçelemeye ise oylanan projeler oy ve fonlama miktarları açıklanır.

Uygulama Adı:	Decide Madrid
Üretici:	Yerel yönetim tarafından oluşturulmuştur /2017
Uygulama Tipolojisi:	Mekansal / Yönetimsel Kararlara Katılım
Uygulamanın Amacı:	Madrid kentinden açık kaynaklı belediyecilik hizmetlerin sunumu, katılımcı bütçeleme ile kentin yönetimi ve yurttaşın kente yönelik fikir/önerilerinin alınmasının sağlanması.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	Kent düzeyinde bir platform olup, proje önerileri ilçe bazında sınıflandırılmaktadır.
Uygulama Süreci:	Tartışmalar: Yurttaşlar tartışma başlatıp, mevcut tartışmalara katılabilir, onları popülerleştirebilir. Oylamalar: Yurttaşlar projelere hakkında oy kullanabilir. Öneriler: Kullanıcılar fikirlerini sistem üzerinden iletebilirler. Katılımcı Bütçeleme: Yurttaşlar belediyenin bütçeleme sistemine oy vererek katkı sunarlar ve oy alan proje ve bütçeler yayınlanır.
Uygulama Platformu:	Web Platformu
Devamlılık:	Proje odaklı bir örnektir, Madrid kenti özelinde geçerlidir, araştırma sürecinde erişime açıktır (03.2020).
Bilgi Akış Yönü:	Çift Yönlü
Katılım Basamağı:	İşbirliği / (Sistemin olanaklarından ziyade yönetimsel olarak kararların uygulanması yönünden)
Katılım Yöntemi:	Konum tabanlı öneriler, online tartışmalar, katılımcı bütçeleme, e-oylama vb.
Katılımın Aktörleri:	Yerel yönetim, yurttaşlar.
Katılım Motivasyonu:	Problem/ öneri geliştirme.
Geribildirim:	Kullanıcı-kullanıcı, yerel yönetim-kullanıcı geri bildirimleri mevcuttur.

“Decide Madrid” uygulaması, Madrid’te kent yönetimine katılım, katılımcı bütçeleme gibi yerel yönetim yurttaş arasındaki işbirlikçi süreçleri tamamlayıcı nitelikte tasarlanmış bir platform olup, uygulamaya ilişkin detaylar Çizelge 4.21’de açıklanmıştır. Bu doğrultuda web platformu üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Madrid kentinin tümünü kapsayan ve ilçeler odağında da katkı sunmaya olanak veren uygulama kent yönetiminde ve mekan üretiminde yerel halk için demokratik bir platform oluşturur. Öneri, oylama ve katılımcı bütçelemeye gibi farklı katılım yöntemlerini bünyesinde barındırır. Öneri ve tartışmaları kategorilendirir. Kullanıcı manipülasyonunun önüne geçmek amacıyla üyelik aktivasyonları adres tabanlı hale getirilmiştir, katılımcı bütçelemeye katkı sunmak için ise Madrid’de ikame etmek gerekir.

Zayıf yönler: Mekansal tasarım önerileri sunmaya olanak tanımaz, sistemdeki katılım araçları kişilerin yaratıcılıklarını veri türü ve seçenekler bakımından kısıtlar. Katılımcı sürecin işbirlikçi olarak tanımlanmasının nedeni dijital platformun özelleşmiş tekniklerinden ziyade, yönetsel olarak kararlar ve önerilerin gerçekleştirilmesiyle ilişkilidir.

Fırsatlar: Yönetimin katılım süreçlerinin çıktılarını uygulama noktasındaki başarısı yurttaş ve yerel yönetim arasındaki güveni artırır. Dijital demokrasinin uygulanabilirliği anlamında benzer uygulamalara örnek teşkil eder.

Tehditler: Proje odaklı olduğundan, bu durum Decide Madrid devam etmediği takdirde işlevsiz kalacağı anlamına gelebilmekte (yerel yönetimin platformu aktif kullanımı bırakması durumu), maliyet/performans tehdit oluşturmaktadır.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler “Active Citizens And Reactive Spaces: How Urban Design Changes With Digital Technologies (Manca, 2018)” konferans bildirisi ve (Decide Madrid, 2017) web sitesi doğrultusunda yazar tarafından üretilmiştir.

4.2.20 Urban pinboard

Çizelge 4.22 : Urban Pinboard İnceleme Föyü



<https://catalogues.be.unsw.edu.au/2016-computational-design-architecture-computing-graduation-catalogue/contextualising/nazmul-khan/>



<https://www.getrevue.co/profile/TGIC/issues/how-technology-empowers-data-driven-urban-planning-59814>



<https://vimeo.com/215767067>

SOSYO-TEKNİK	Kullanılan Teknolojiler:	Web yazılımları.
	Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Üç boyutlu kent modelleri, haritalar, senaryo modelleri, projelere ilişkin yazılı ve görsel bildirimler.
	Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Kent modeli üzerinden senaryoları inceleyebilir (yazılı, görsel ve 3d modeller üzerinden) konum işaretleriyle projeye ilişkin yorumlarda bulunabilirler.
	Üretilen Verinin Türü:	Konum tabanlı yazılı bildirimler, oylama ve kararlar.
	Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Uygulama kullanıcı dostudur. Kullanıcıya göre farklı arayüz girişleri, veri erişim ve kullanımları biçimleri tanımlanmıştır (katılımcı, profesyonel, geliştirici).
	Güvenlik & Gizlilik :	Bilgi bulunamadı.
	Erişilebilirlik :	Sosyal medya hesapları üzerinden üyelik oluşturulabilir, farklı kullanıcılar kimlik bilgilerine bağlı olarak farklı veri setleri ulaşır.
	Analiz:	Güneşlenme analizleri vb. mekânsal analizler, yorum, beğeni, önerilerin sıralanması ve konumlandırılması üzerinden proje bazlı farklı analizler yapılabilmektedir.

Uygulama Adı:	Urban Pinboard
Üretici:	Cox Architecture, New South Wales Üniversitesi, AAM Grubu (Geo-web yazılım), UrbanIcon/ Urban Development Institute of Australia /2017
Uygulama Tipolojisi:	Mekânsal Tasarım Önerileri
Uygulamanın Amacı:	Kentsel konularda fikir, yorum ve öneri üretilmesini sağlayarak kamu, özel sektör ve toplumu bir araya getirmeyi hedefler.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	Yöntem odaklı olduğundan uygulama alanı, yerel ya da bölgesel olabilir. İncelenen proje bazı önerilerin bir çoğu parsel bazlı gerçekleşmiştir.
Uygulama Süreci:	1. Topluluklar; Kent modeli üzerinden proje alanındaki farklı senaryoları farklı kotlar üzerinden görürler. Yeni yapıların çevreye olan etkisini analiz araçları yardımıyla inceler. Geliştiricilerin ve topluluğun alan hakkındaki yorum ve önerilerini gör, (sistem oylama ve önerileri sıralama özelliğine sahiptir) kendi önerini ekle. 2. Geliştiriciler; Kentin farklı katmanlarına sistemden erişimi vardır (çevre, altyapı verileri, bina yükseklikleri, parsel sınırları, koruma alanları vb.). Senaryo, model dosyası ekleyebilirler. 3. Hükümetler; Kenti farklı veri setleri üzerinden inceleyebilirler (farklı kurumlardan alınmış). Yurttaşlarla doğrudan ve özel olarak etkileşim kurma imkanı sağlar, projelere yönelik gözlemler ve süreçte aktif rol oynama
Uygulama Platformu:	Web Platformu
Devamlılık:	Beta sürümü Avustralya Parramatta Kent Konseyi tarafından kullanılmıştır.
Bilgi Akış Yönü:	Çift Yönlü
Katılım Basamağı:	İşbirliği/ Konum Tabanlı Anket&Forum
Katılım Yöntemi:	3 boyutlu modeller ve konum tabanlı sistemler üzerinde yorum ve öneriler geliştirme, online forum, e-oylamalar .
Katılımın Aktörleri:	Yurttaşlar, yerel yönetim, özel sektör, profesyoneller.
Katılım Motivasyonu:	Problem/öneri geliştirme
Geribildirim:	Yurttaşın projelere geribildirimde bulunması üzerinde kuruludur. Hükümet tarafın yorumlara geri dönüş yapılabilir.

‘Urban Pinboard’ açık veri üzerinde kurulu bir platform olup, topluluklara, geliştiricilere, hükümete ait kentsel verilerin, uygulama aracılığıyla iletiminin sağlanabileceği bir kentsel veri pazarı olarak görülmektedir. Platforma ilişkin detaylar Çizelge 4.22’de açıklanmıştır. Bu doğrultuda web platformu üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Toplulukların, hükümetin ve geliştiricilerin ihtiyaç ve veri üretim biçimleri doğrultusunda ayrılmış arayüzleri olan uygulama, katılımcı süreç içinde aktörler arası ilişkiyi güçlendirir. Platform gerçek zamanlı haritalara entegre bir şekilde çalışır, web tabanlı arayüz üzerinden kullanımı kolaylaştırır. Oluşturulan sistem sayesinde yurttaşlar projelere yönelik kapsamlı üç boyutlu modellere erişebilirler, projelerin etkilerini ölçmeye yönelik bazı mekansal analizleri kendileri yapabilirler. Proje üzerinden başka yurttaşların fikirlerini (konum tabanlı) görüp, oylayabilir, yorumlayabilir, en çok tercih edilenleri sistem sıralaması üzerinden görüntüleyebilirler. Geliştirici ve hükümete, farklı kaynaklardan çekilmiş çok katmanlı verileri tek bir kent modeli ve haritası üzerinden sorgulama olanağı tanır.

Zayıf yönler: Profesyonel ve geliştiricilerin geniş veri setlerine erişimi varken ve projeleri üç boyutlu olarak sisteme yükleyebilirken, yurttaşların sunduğu katkı konum tabanlı yazılı bildirimlerden öteye geçememektedir. Sistem kullanıcı fikir ve önerilerinden ziyade kent ve proje modellerine ilişkin odaklar ön plandadır.

Fırsatlar: Akıllı ve duyarlı kentlere ilişkin açık veri politikalarına paralel olarak geliştirildiğinden bu kapsamdaki farklı bir çok projede kullanım potansiyeli taşır. City Living Lab yarışması kapsamında ödül aldığından tanınırlığı artmıştır, bu durum kullanıcı ve aktörler perspektifinde statü sağlayıp katılımı teşvik edebilir. Resmi katılım süreçlerinin kolaylaştırılması yönünde potansiyel sağlar.

Tehditler: Kent modeli ağırlık olarak ilerleyen geliştirici ve hükümete daha fazla olanak tanıyan arayüz, kullanıcı tarafından iletişim bağlamında kısıtlı bulunma riskini taşır, üç boyut odağında gelişen sistemde katılım ikincil unsur olarak kalabilir.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler “Urban Pinboard: Development of a platform to access open source data to optimise urban planning performance (Haeusler, Asher, & Booth, 2017)” makalesi ve (UrbanPinboard, 2017) web sitesi doğrultusunda yazar tarafından üretilmiştir.



4.3 Türkiye Örnek Uygulamalar

Tez kapsamında Türkiye’de e-katılıma olanak tanıyan ya da katılım süreçlerinde dijital araçların kullanımını sağlayan ve kent-yurttaş etkileşimi odağında gerçekleştirilmiş 11 farklı örnek uygulamanın detaylı analizine yer verilmiştir. Türkiye’de e-katılım olgusunun yeni yerleşmeye başladığından bir önceki bölümde bahsetmiştik. E-katılım odaklı çalışmalar sıklıkla belediye web siteleri üzerinden yürütülen online anketlere bağlı olup, son yıllarda “Stratejik Eylem Planı” oluşturmak, “Akıllı Şehir” ilkelerini uygulamak amacıyla özelleşmiş platformlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Araştırma kapsamında özelleşmiş bu platformlara yer verilmiş olup, örneklerin kısıtlı olması nedeniyle bu örnekleri kentsel tasarım bağlamında incelemek mümkün olmamıştır.

Bölümün devamında detaylı analizlerine yer verilmiş olan ulusal örneklerin adı, çıkış yeri, kapsamı, mevcut kullanımı ve erişim adreslerine Çizelge 4.23’ten ulaşılabilir. Bölüm sonunda ise değerlendirme kriterleri bağlamında uluslararası ve ulusal uygulama örneklerinin karşılaştırmalı analizleri yapılarak, yereldeki mevcut durum tespit edilmiştir.

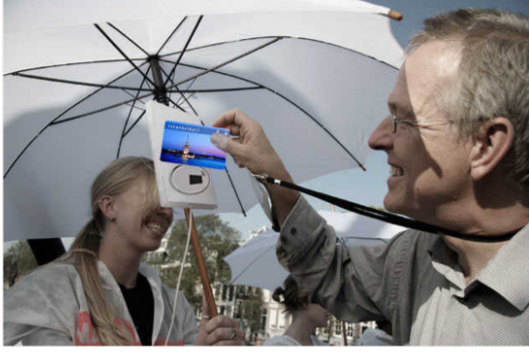
Çizelge 4.23: Ulusal Örneklerin Listesi

	Yıl	Platform Adı	Çıkış Yeri	Uygulama Kapsamı	Mevcut Kullanım	Erişim Adresi / Proje Bilgisi
1	2012	Ben Başkan Olsaydım?	İstanbul	Enstalasyon kapsamında RFID üzerinden anket	Atölye süreci tamamlanmış	https://www.playthecity.nl/page/7810/if-i-were-istanbul-s-mayor
2	2017	Sehirsizin	Türkiye Geneli	Akıllı şehir fikir arayışı	Aktif erişim yok	-
3	2018	Akıllı Şehir Bursa	Bursa	Akıllı şehirler kapsamında fikir arayışı	Devam etmekte	http://akillisehir.bursa.bel.tr/fikir/
4	2019	Anlat Kadıköy	İstanbul	Stratejik Plan Hazırlanması	Devam etmekte	https://anlat.kadikoy.bel.tr
5	2019	İstanbul Senin	İstanbul	Stratejik Plan Hazırlanması	Devam etmekte	https://istanbulsenin.org
6	2019	Akıllı Şehirler Ekosistemi	Türkiye Geneli	Stratejik Plan Hazırlanması	Aktif kullanım düşük	https://www.akillisehirler.gov.tr/fikri-mdensehirler/
7	2019	Şehrim İçin Yap !	Türkiye Geneli	Yerel Seçimlerde Kent/Proje Odaklı Etkileşim	Aktif kullanım düşük	https://sehrimicinyp.com
8	2019	Block by Block Seferihisar	İzmir / Seferihisar	Genç Katımlı Yaz Kampı Alan Tasarımı	Atölye süreci tamamlanmış	https://www.blockbyblock.org/projects/seferihisar
9	2020	Bizİzmir	İzmir	Kent anketleri ve fikir arayışı	Devam etmekte	https://www.bizizmir.com/tr/katili/index
10	2020	Muratpaşa Komşu Meclisi	Antalya	Kent anketleri ve fikir arayışı	Devam etmekte	https://komsumeclisi.com
11	2020	Karar Sizin	İstanbul	Kent anketleri	Pilot	https://www.kararsizin.org

4.3.1 Ben başkan olsaydım?

Çizelge 4.24 : ‘Ben Başkan Olsaydım’ İnceleme Föyü

If you were Istanbul's Mayor...



<https://www.playthecity.nl/page/516/if-i-were-the-mayor>



<https://kikasworld.com/2012/10/16/1-istanbul-tasarim-bienali-istanbul-modern/>

UYGULAMA KÜNYESİ

Uygulama Adı:	Ben Başkan Olsaydım ?
Yürütücü:	Play The City Ekim Tan / 2012
Üretici:	Ortaklıklar: Stimuleringsfonds voor Architecture / TU Delft and Mediamatic
Uygulama Tipolojisi:	Fikir Arayışı
Uygulamanın Amacı:	Toplu taşıma kartlarının kullanım olanaklarını genişleterek, bienal kapsamında kentlilerin şehir vizyon anketlerine katılmalarını sağlamak.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	İstanbul kart ve kente ilişkin kararlara eleştirel bir bakış sunar. Tasarım Bienali kapsamında kısa süreli bir uygulamadır.
Uygulama Süreci:	Enstalasyon kapsamında şemsiyelere yerleştirilen anket soruları, görevliler yardımıyla alan dolaştırılır, katılımcılar pankartlarda yazılı olan anketleri İstanbulkartlarını kullanarak cevaplarlar, bu cevaplar RFID teknolojisi yardımıyla anket verileri toplanarak aktarılır.
Uygulama Platformu:	Play The City sayfası aracılığıyla online oylama + Enstalasyon
Devamlılık:	Bienal kapsamında gerçekleştirilmiş tekil uygulama.
Bilgi Akış Yönü:	Limitli Çift Yön (Yurttaş->Yürütücü)
Katılım Basamağı:	Danışma, Fikir Anketleri
Katılım Yöntemi:	Anketler, Oylama
Katılımın Aktörleri:	Yurttaşlar, Sivil Toplum
Katılım Motivasyonu:	Oyun kurgusu eşliğinde interaktif katılım süreci
Geribildirim:	Geribildirim bulunmamaktadır.

KATILIM

SOSYO-TEKNİK

Kullanılan Teknolojiler:	Radyo Frekansı ile Tanımlama (RFID) teknolojisi
Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Bilgilendirme amaçlı veri kullanılmamıştır.
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	İstanbulkartı tanımlanmış alanlara okutarak, karar süreçlerine katılmak.
Üretilen Verinin Türü:	Kent yönetimine ilişkin görüş ve kararlar.
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Arayüz kullanılmamaktadır. Web sayfası üzerinden erişilebilir anketlere, 'Play The City'nin ilgili bölümünden ulaşılır. Online bir kullanıcı deneyimi tasarımı söz konusu değildir.
Güvenlik & Gizlilik :	Kişisel bilgi korunmasına yönelik herhangi bir durum bulunmamaktadır.
Erişilebilirlik :	İstanbul kart sahibi herkes enstalasyonda aktif rol oynayabilir, web platformu üzerinden yapılan anketlere 'Play The City' web sayfası üzerinden erişilebilir.
Analiz:	Anket sonuçları web sayfası aracılığıyla katılımcılarla paylaşılmış olup, süreç bir enstalasyon olduğundan ve proje bazlı yaptırımı olmadığına başka bir analiz söz konusu değildir.

Ben Başkan Olsaydım? İstanbul Tasarım Bienali kapsamında, Play The City tarafından, İstanbulkart kullanılarak yurttaşların kente ilişkin fikir ve senaryoları seçmelerini hedefleyen bir projedir, detayları Çizelge 4.24’te açıklanmıştır. Bu doğrultuda enstalasyon ve online oylama üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Radyo Frekansı ile Tanımlama (RFID) teknolojisinin katılımcı süreçlerle entegrasyonu sağlanmıştır. Süreç kapsamında ‘Kent yönetim anketi’ yapılarak, yurttaşların trafik, kamusal alan, deprem, enerji gibi konularda kent hakkındaki fikirleri toplanmıştır. Enstalasyon süreci ‘eğlenceli’ hale getirerek, katılımı motive eden unsurlar içermektedir.

Zayıf yönler: Kısıtlı zamanda, bienal kapsamında ve enstalasyon amacıyla gerçekleştirilmiştir, bu nedenle ortaya çıkan kararlar kente ilişkin bir yaptırım sergilemekten uzaktır. Devamlılığı yoktur, yalnızca bienal katılımcıları ve web sitesi aracılığıyla haberdar olan yurttaşların katılımı mümkündür. Web sitesindeki online oylamaya ilişkin yeterli bilgi bulunamamıştır.

Fırsatlar: Her gün yaklaşık 8 milyon kez kullanılan toplu taşıma hizmetleri düşünüldüğünde, İstanbul kartların kentsel etkileşimdeki rolünü tekrar tanımlayabilir. Metro istasyonları/ duraklar/ iskeleler vb. düğümlerde konumlandırılacak araçlarla kentsel etkileşim tasarımının sağlanmasına yönelik büyük bir potansiyel taşımaktadır.

Tehditler: Enstalasyon olarak üretildiğinden ve katılımın devamı amacı gütmendiğinden kullanıcılara, anket sonuçlarındaki kararlar anlamlı girdiler haline dönüşmemektedir, bu nedenle öngörülen bir tehdit tespit edilememiştir.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler “Ben Başkan Olsam... İstanbulkart’ını okut, kentini kendin tasarla! (Yorgancı, 2012)”, (Play The City, 2015) web siteleri üzerinden elde edilen bilgiler doğrultusunda yazar tarafından üretilmiştir.

4.3.2 Şehirsizin / Akıllı şehirler platformu

Çizelge 4.25 : ‘Şehir Sizin’ Platformu İnceleme Föyü



UYGULAMA KÜNYESİ

Uygulama Süreci:

Uygulama Platformu:

Devamlılık:

Bilgi Akış Yönü:

Katılım Basamağı:

Katılım Yöntemi:

Katılımın Aktörleri:

Katılım Motivasyonu:

Geribildirim:

KATILIM

SOSYO-TEKNİK	Kullanılan Teknolojiler:	Web yazılımları, konum verileri.
	Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Güncel projeler ve başarı hikayeleri, akıllı şehir hakkında bilgilendirmeler, yüklenen kent anketleri, uzman kurulu tarafından açıklanan ayın fikirleri.
	Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Kullanıcı yorum yaparak, yaptığı yorumları kapsamları doğrultusunda kategorilendirerek, mevcut yorumları oylayarak, şehir anketlerine yanıt vererek katılım gösterir.
	Üretilen Verinin Türü:	Tercih ve öneriler (yazılı ve görsel).
	Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Kullanıcı dostu bir arayüz tanımlanmıştır, farklı cihazlarda kullanıma duyarlı bir arayüz tasarımı mevcut olup, tek bir sayfa üzerinden akış tanımlanmıştır.
	Güvenlik & Gizlilik :	Kişisel verilerin korunması ve kullanım koşulları tanımlıdır.
	Erişilebilirlik :	İncelenen arayüzden üyelik doğrultusunda erişim sağlandığı belirlenmiş olup, incelenme tarihinde erişime kapalı olduğundan üyelik koşul ve şartlarına ilişkin detaylı bilgi bulunamamıştır.
	Analiz:	Fikirlerin kapsamı, yetkinliği ve popülerliği doğrultusunda uzman kurul tarafından analizler yapıldı, ilgili kurumlara iletilmektedirler.

“Şehir Sizin”, Vodafone web platformuna ilişkin detaylar Çizelge 4.25’te açıklanmıştır. Bu doğrultuda platform üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Toplum katılımı ve akıllı kent ilişkisi üzerinden kurgulanmış bir projedir. Kullanıcı-kullanıcı, kullanıcı-uzman kullanıcı gibi farklı aktörel ilişkiler ve geribildirimler mevcuttur. Oyun unsurları kullanılmıştır, en belirgin oyun unsuru Akıllı Şehrin Yenisi, Akıllı Şehrin Bilge Vatandaşı vb. kullanıcı seviyelerinin tanımlanmış olmasıdır, fikirler diğer kullanıcılar tarafından oylanıp yorumlandıkça statüde artış görülür. Öneriler, ulaşım, kamu yönetimi, güvenlik, enerji ve çevre gibi konularda kategorilendirilerek, yetkili kurumlara iletilir. Fikir arayışı süreçlerinde konum bilgisi, kategorilendirme, görsel ve yazılı bildirim yükleme özellikleri mevcuttur.

Zayıf yönler: Platform özel bir şirket tarafından yapılandırılmış olup, yurttaş fikirlerini ilgili kurumlara iletme noktasında aracı yapıdadır, bu durum bilginin doğrudan kullanımından ziyade aktarımını gerektirir. Proje 2017-2018 yıllarında aktif olarak kullanılmış olup, günümüzde sisteme erişim yapılamamaktadır, sistemin sürdürülebilirliğinin olmaması ve kurulan dijital örgütlenmenin belli bir süre sonunda dağılımı sistemin negatif özelliklerindendir. Değerlendirme, kullanıcı beğenileri doğrultusunda uzmanlar kurulu tarafından yapılacak olup, analiz sistematığına ilişkin detaylı bilgiye ulaşamamıştır.

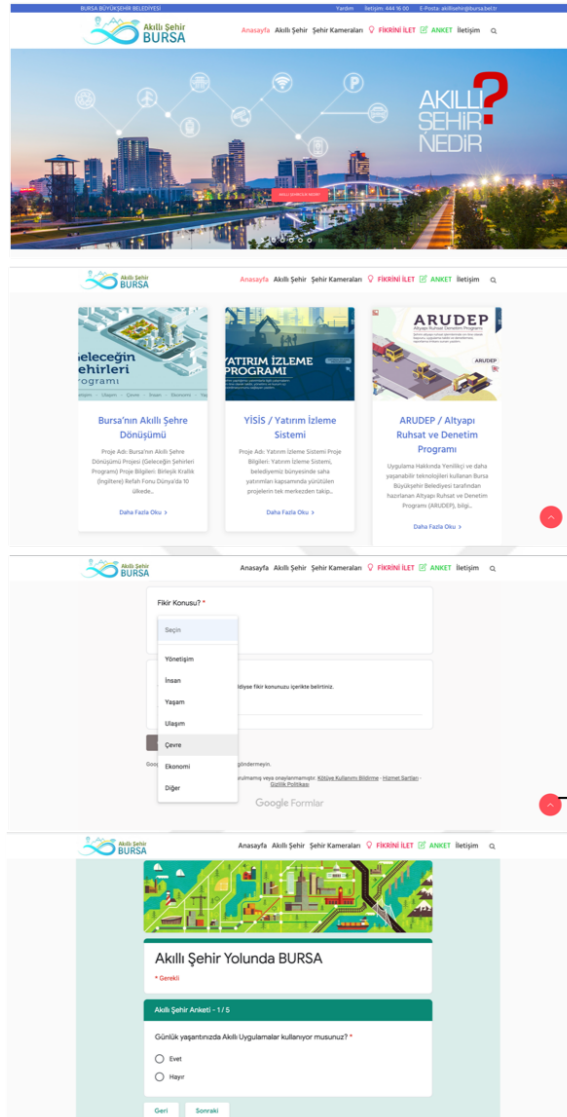
Fırsatlar: Özel sektör tarafından yapılandırılmış, ilk dijital demokrasi uygulaması olması ve yukarıda bahsettiğimiz (kategori, konum vb.) gibi veri üretim özellikleri nedeniyle ülkemizdeki benzer uygulamalara (fikir arayışına odaklanan) örnek olabilecek niteliktedir. Akıllı kente yönelik yurttaş fikirlerinin gerçekleştirilmesi/fonlanmasına olanak sağlar.

Tehditler: Tek bir kişinin çoklu bildirilerinden ziyade kolektif istihbarat daha önemlidir, ancak kullanıcı tarafından manipüle edilebilir. Sistemin devam etmemesi ve kullanımın sonu ermesi, kurulan güven ilişkisini zedeleyebilir.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler sehirsinizin.com analiz sürecinde erişime kapalı olduğundan (Mart, 2020), (Wayback Machine, 2017) aracılığıyla web sitesinin arşivlenmiş arayüzleri üzerinden yazar tarafından üretilmiştir.

4.3.3 Akıllı Şehir Bursa

Çizelge 4.26: Akıllı Şehir Bursa İnceleme Föyü



<http://akillisehir.bursa.bel.tr>

UYGULAMA KÜNYESİ

KATILIM

Uygulama Adı:	Akıllı Şehir Bursa (http://akillisehir.bursa.bel.tr)
Üretici:	Bursa Büyükşehir Belediyesi / 2018
Uygulama Tipolojisi:	Fikir Arayışı
Uygulamanın Amacı:	Platform, akıllı şehir hakkında bilinçlendirmek, belediyenin yürüttüğü projelere ilişkin bilgi vermek ve fikir/önerisi olan yurttaşların katılımını sağlamak amacıyla oluşturuldu.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	Bursa'nın (kent geneli) akıllı şehre dönüşüm sürecinde proje ve önerilerin paylaşımı, e-belediyecilik ve faaliyetlerin duyurulması odaklı işlerlik göstermektedir.
Uygulama Süreci:	Kullanıcılar web sitesi üzerinden gerçekleştirilen faaliyetlere ve üretilen sistemlere erişim sağlayabilir. Fikirini ilet butonu üzerinden öneri/tasarımları yollayarak belediye ile etkileşime geçebilir, anketleri doldurabilir.
Uygulama Platformu:	Web Platformu
Devamlılık:	Güncel olarak devam etmekte olup, proje bazlı hazırlandığından yöntem tekrarı bulunmamaktadır.
Bilgi Akış Yönü:	Limitli Çift Yön
Katılım Basamağı:	Danışma/Fikir Anketleri
Katılım Yöntemi:	Fikir aktarım olanakları, online anketler, bilgilendirme
Katılımın Aktörleri:	Yerel Yönetim, Yurttaşlar
Katılım Motivasyonu:	Probleme/Projeye yönelik karar öneri geliştirme, fikrini ortaya koyma
Geribildirim:	Geribildirime yönelik bilgi bulunamadı.

SOSYO-TEKNIK

Kullanılan Teknolojiler:	Web yazılımları.
Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Bursa akıllı şehir kapsamında gerçekleştirilen faaliyet ve uygulamalara yönelik yazılı ve görsel bildirimler, kent kameralarına erişim, e-belediyecilik hizmetleri.
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Akıllı şehir anketine katılım, kente yönelik fikirlerin kategorilendirilip içerik metniyle yerel yönetime iletimi.
Üretilen Verinin Türü:	Fikirlere yönelik yazılı bildirimler.
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Kullanıcı dostu bir arayüz tasarımı mevcut olup, farklı cihazlarla yapılan web taramalarına karşı duyarlı davranış göstermektedir.
Güvenlik & Gizlilik :	Google anketler üzerinden üretilmiş formların kullanım politikaları belirli olup, sistem üyelik ve bilgi girişi gerektirmemektedir.
Erişilebilirlik :	Erişim kısıtı yoktur.
Analiz:	Bilgi bulunamadı.

Akıllı Şehir Bursa, Bursa Büyükşehir Belediyesi tarafından akıllı şehir stratejileri kapsamında oluşturulan bir dijital katılım platformudur, proje hakkındaki detaylar Çizelge 4.26’da açıklanmıştır. Bu doğrultuda platform üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Yurttaşların akıllı şehir projelerine ilişkin fikir ve taleplerini almak üzere tasarlanmıştır. Kentte yapılan uygulamaların kapsamlı bilgilendirmelerine yer verir. Yerel yönetim ve yurttaş etkileşimi sağlar. Akıllı şehir anketi üzerinden kamuoyu yoklaması gerçekleştirir. Farklı cihazlarda kullanıma duyarlıdır.

Zayıf yönler: Çift yönlü etkileşim limitlidir, çünkü doğrudan diyaloga izin veren araçlara yer verilmez. İletilen fikirler ve değerlendirmeler diğer yurttaşlar tarafından erişilemez. Geribildirim, analiz, konum tabanlı anket gibi veri toplama ve işlemeye yönelik sistemleri barındırmaz. Kendine özgü bir mobil uygulama barındırmaz, bilgilendirme odaklı tasarlanmıştır.

Fırsatlar: Akıllı şehir stratejilerinin halka duyurulması ve etkileşimli olarak iletmesi noktasında benzer yerel yönetimlere örnek oluşturur. İç ve dış paydaşlar olarak tanımladığı belediye ve ulusal strateji planı kapsamında açılan diğer web platformlarıyla ilişkili olarak çalışır.

Tehditler: Anket ve fikir iletimi kullanıcı tarafından manipüle edilebilir. Mobil uygulamayla desteklenmeyişi ve etkileşime izin vermeyişi, yurttaş katılımının sürdürülebilirliğinin önüne geçer. Daima takip edilen bir katılım süreci olmaktan ziyade, yerel yönetimle bireysel ilişkiler kurulur ki bu durum işbirlikçiğin doğasına uygun değildir.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler “Akıllı Şehir Bursa (Akıllı Şehir Bursa, 2018)” web sitesi ve Bursa Büyükşehir Belediyesi’nin yayınladığı haber ve duyurular üzerinden yazar tarafından üretilmiştir.

4.3.4 Anlat Kadıköy

Çizelge 4.27 : ‘Anlat Kadıköy’ İnceleme Föyü

<https://anlat.kadikoy.bel.tr/>

UYGULAMA KÜNYESİ

Uygulama Adı:	Anlat Kadıköy
Üretici:	Kadıköy Belediyesi
Uygulama Tipolojisi:	Fikir Arayışı
Uygulamanın Amacı:	Kadıköy Belediyesi 2020-2024 Stratejik Planı kapsamında katılımcı süreçler gerçekleştirilmesi hedefiyle oluşturulmuştur.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	Kadıköy kapsamında mahalle düzeyinde katılım sağlanmaktadır.
Uygulama Süreci:	1. Kadıköy'ün 21 mahallesi ve ilçeye ait, kapsamlı analizler, geçmiş stratejik plan ve faaliyet raporları platform aracılığıyla yayınlandı. 2. Yurttaşlardan, Kadıköy Belediyesi tarafından tamamlanan ve yapımı devam eden proje ve hizmetlerin puanlanması ve değerlendirilmesi istendi. 3. Çevrimiçi anketler, değerlendirme ve önerilerin yazılı olarak bildirilebileceği online sistemler tanımlandı. 4. Odak (205 katılımcı) ve mahalle toplantılarıyla (1100 katılımcı) süreç devam ettirildi.
Uygulama Platformu:	Web Platformu
Devamlılık:	Tekil bir amaç (Strateji Planı) ve Kadıköy sınırı kapsamında uygulanma gerçekleştirilmektedir. Katılım sürecinin devamı mahalle toplantıları ve kent konseyleri odağında yürütülecektir.
Bilgi Akış Yönü:	Limitli Çift Yönlü + Mahalle Toplantıları
Katılım Basamağı:	Fikir Anketleri, Bilgilendirme
Katılım Yöntemi:	Online Anketler, Karar/Öneri Bildirme, Değerlendirme
Katılımın Aktörleri:	Yurttaş, Yerel Yönetim, Sivil Toplum
Katılım Motivasyonu:	Probleme yönelik karar/öneri geliştirme
Geribildirim:	Bilgi bulunamadı.

KATILIM

SOSYO-TEKNİK

Kullanılan Teknolojiler:	Web yazılımları.
Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Açık veri kapsamında; demografik veriler, stratejik plan ve raporlar, eylem planları ve duyurular (görsel ve yazılı bildiriler)
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Online platform aracılığıyla anket sorularını cevaplamak / yazılı değerlendirme ve önerilerde bulunmak.
Üretilen Verinin Türü:	Proje ve hizmetlerin puanları, yazılı değerlendirme/görüşler
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Kullanıcı dostu bir arayüz tanımlıdır. (Altın örümcek ödülü)
Güvenlik & Gizlilik :	Bilgi bulunamadı.
Erişilebilirlik :	Kullanıcılar giriş yapmadan alan hakkında bilgilenebilirler, yalnızca değerlendirme yapacak ve öneride bulunacak yurttaşlardan kişisel veri girişleri talep edilir.
Analiz:	Bilgi bulunamadı. (Mevcut verilerin yerel yönetim dahilinde analizi yapılsa dahi platform üzerinden yurttaşlara sunulan karar/öneri verilerini kapsayan analizlere rastlanmamıştır.

Anlat Kadıköy, Kadıköy Belediyesi tarafından 2020-2024 Stratejik Planı kapsamında oluşturulan dijital katılım platformudur, proje hakkındaki detaylar Çizelge 4.27’de açıklanmıştır. Bu doğrultuda platform ve işbirlikçi katılım yöntemleriyle entegrasyonu üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Türkiye’nin ilk geniş kapsamlı dijital katılım platformu olarak hizmete başlamıştır. Sürdürülebilir katılım hedefleri doğrultusunda, dijital platform, mahalle toplantıları ve kent konseyleri odağında e-katılım ve işbirlikçi katılım yöntemlerinin entegre kullanımıyla ortaya konmuş bir projedir. Proje kapsamında yurttaşların gerçekleştirilen proje ve hizmetleri puanlamasına, değerlendirme ve görüş bildirimine izin verir, aynı zamanda kadıköy ilçesi ve mahallelerine ilişkin bir açık veri platformu olduğundan, bilgilendirmeden danışmaya farklı seviyelerde katılım mevcuttur.

Zayıf yönler: Platform online anketler seviyesinde kalıp, kullanıcıya yazılı bildirim ve seçenekler dışında karar üretmesine katkı sunan herhangi bir araç barındırmamaktadır. Bilgi alışverişi olmasına karşı diyaloga izin verilmediğinden çift yönlü etkileşim limitlidir. Katılım motivasyonunu artırıcı herhangi bir unsur geliştirilmemiştir.

Fırsatlar: Türkiye’de kent odaklı dijital katılım platformlarının sayıca azlığı, projeyi öncü duruma getirmiştir. Yerel yönetim odaklı katılımın temel yapılaşmalarından olan kent konseyleri ve mahalle toplantılarına entegrasyon diğer belediyelere örnek teşkil etmektedir. Stratejik plan oluşturma süreçlerinin e-katılım ve işbirlikçi süreçlerle birlikte yürütümü konusundaki potansiyelleri ortaya koymuştur.

Tehditler: Tekil bir amaç doğrultusunda yapılandırılmıştır. Erişimin herkese açık oluşu ve belli bir kayıt sistemine sahip olmayışı, sistemi manipülasyona açık hale getirmektedir.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler “Anlat Kadıköy (Kadıköy Belediyesi, 2019)” web sitesi ve Kadıköy Belediyesi 2020-2024 Stratejik Planı (Kadıköy Belediyesi, 2019) üzerinden yazar tarafından üretilmiştir.

4.3.5 İstanbul Senin

Çizelge 4.28 : İstanbul Senin İnceleme Föyü



<https://istanbulsenin.org/>

UYGULAMA KÜNYESİ

Uygulama Adı:	İstanbul Senin (https://istanbulsenin.org)
Üretici:	İstanbul Büyükşehir Belediyesi 2019
Uygulama Tipolojisi:	Fikir Arayışı
Uygulamanın Amacı:	2020-2024 Stratejik Plan oluşturma süreçlerinde İstanbullu'ların görüş ve önerileri almak.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	E-katılım uygulamalarındaki anketler İstanbul Meydanları üzerinde özelleşmiş olup, destekleyen süreçler kente ilişkin genel sosyal, mekânsal problemleri tespit ve çözümünün kapsamaktadır.
Uygulama Süreci:	İstanbul senin, web platformu üzerinden kent anketlerine erişebilir, Stratejik plan hazırlama süreçlerinde oluşturulan çalıştaylara katılım gösterilebilir.
Uygulama Platformu:	Web Platformu + Mobil Uygulama + İşbirlikçi Süreçler
Devamlılık:	Proje kapsamında uygulama kullanılabilmeyle birlikte, tekil bir proje olup yönetsel tekrar yoktur.
Bilgi Akış Yönü:	Limitli Çift Yön
Katılım Basamağı:	Danışma/ Fikir Anketleri
Katılım Yöntemi:	Online Anketler, Bilgilendirmeler, İşbirlikçi Süreçlerle Desteklenmektedir.
Katılımın Aktörleri:	Yerel Yönetim, Yurttaş
Katılım Motivasyonu:	Probleme tespiti/ öneri, kavram
Geribildirim:	Geribildirime yönelik bilgi bulunamadı.

KATILIM

SOSYO-TEKNİK

Kullanılan Teknolojiler:	Web yazılımları.
Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Proje ve aktivitelere yönelik yazılı, görsel bilgilendirmeler, e-bülten.
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Fikrini Söyle! Bölümü üzerinden paylaşılan kent anketlerine katılım.
Üretilen Verinin Türü:	Mekana yönelik problem tespitleri, talep ve önerilere ilişkin kategorilerin tercihi.
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Web platformu, tek sayfalık kullanıcı dostu bir şekilde yapılandırılmış olup, mobil uygulama inceleme tarihinde indirilebilir olsa da, işlevsel olarak kullanıma geçmemiştir.
Güvenlik & Gizlilik :	E-bültene ilişkin güvenlik politikaları tanımlıdır. Anketlere katılımda veri girişi gerekmediğinden ihtiyaç duyulmamıştır.
Erişilebilirlik :	Tekrarlı anket cevaplamasının önüne geçilmiş (aynı arama motoru üzerinden) olup, üyelik ve erişim kısıtı bulunmamaktadır.
Analiz:	Bilgi bulunamadı.

İstanbul'un, İstanbul Büyükşehir Belediyesi tarafından 2020-2024 Stratejik Planı kapsamında oluşturulan dijital katılım platformudur, proje hakkındaki detaylar Çizelge 4.28'de açıklanmıştır. Bu doğrultuda platform ve işbirlikçi katılım yöntemleriyle entegrasyonu üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: İstanbul'un Stratejik Planı'n oluşturulması ve meydanlara yönelik problem tespiti, talep ve önerilerin katılımcı bir dijital platform aracılığıyla ortaya konmasını sağlar. Süreç mobil destekli olarak planlanmıştır. İşbirlikçi yöntemlerle desteklenir, ibb e-bültenle bağlantılı olarak çalışır. Anketlerin tekrarlı cevaplanması aynı arama motoru üzerinden engellenmiş olup, bu durum bir ölçüde manipülasyonu önler niteliktedir. E-bülten üyelikleri kapsamında gizlilik politikaları tanımlanmıştır.

Zayıf yönler: Dijital katılım yalnızca anketler odağında sağlanmakta olup, anket soruları kısıtlıdır, sınırlı sayıda meydan üzerinden değerlendirmeler yapılabilmektedir. Geribildirim ve analiz sistemine ilişkin eş zamanlı veri bulunamamıştır. Mobil uygulama indirilebilir durumda olsa da, anketlerin güncellenmesi yapılmamıştır ve değerlendirme puanı oldukça düşüktür (Değerlendirme tarihi göz önüne alındığında).

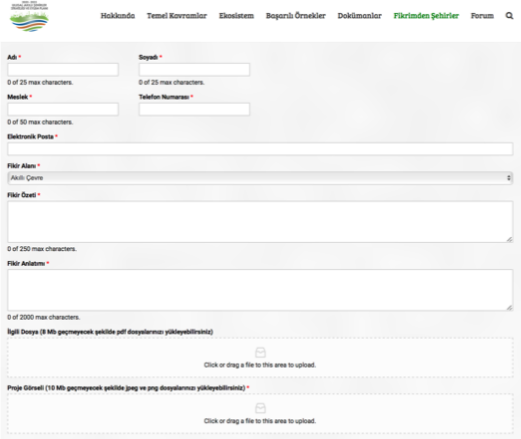
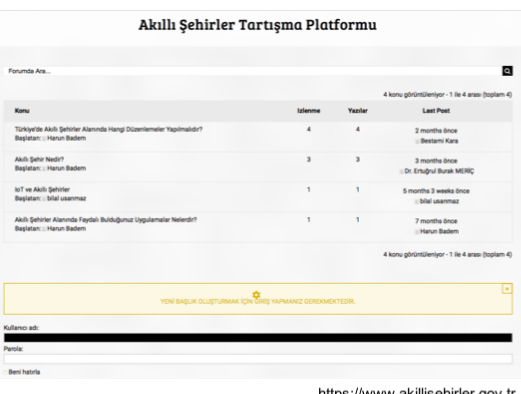
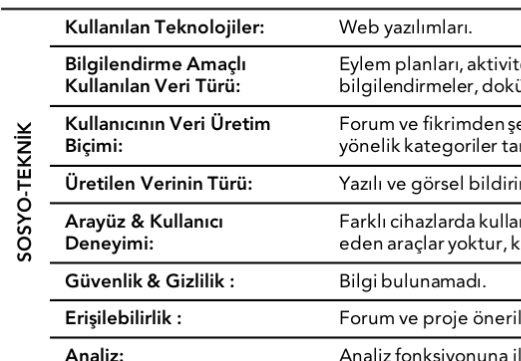
Fırsatlar: İBB anket (mobil uygulamada belirtildiği üzere), kapsamında plan sonrası sürdürülebilirliği sağlanabilir. Stratejik Planların toplum e-katılım yöntemleriyle entegre hazırlanması doğrultusunda benzer yerel yönetimlere örnek teşkil etmektedir. Kullanıcılardan mekan kullanımına dair taleplerin alınması, niteliksiz alanların dönüşümde yol gösterici olarak kullanılabilir.

Tehditler: Yerel kullanıcıya yönelik giriş tanımlanmadığından, anketler herhangi bir kullanıcı tarafından yapılabilir, farklı arama motorları üzerinden manipülasyona açıktır. Bu durum verilerin güvenilirliğini sarsarak, 'katılmamaya' neden olabilir. Mobil uygulamanın web platformu ile aynı nitelikte kullanılamayışı, tercih edilebilirliği azaltabilir.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler "İstanbul Senin (İstanbul'un, 2019)" web sitesi ve İBB basın duyurularındaki ilişkili haberler üzerinden yazar tarafından üretilmiştir.

4.3.6 Akıllı Şehirler Ekosistemi

Çizelge 4.29 : Akıllı Şehirler İnceleme Föyü

	Uygulama Adı: Akıllı Şehirler (https://www.akillisehirler.gov.tr)	
	Üretici: T.C. Çevre ve Şehircilik Bakanlığı/ 2019	
	Uygulama Tipolojisi: Fikir Arayışı	
	Uygulamanın Amacı: 2020-2023 Ulusal Akıllı Şehirler Stratejisi ve Eylem Planı kapsamında yurttaş ve profesyonellere bilgilendirme yapmak, akıllı şehirler ekosistemi oluşturarak, yol haritası belirlemek.	
	Uygulama Alanı ve Niteliği: Akıllı Şehirler ulusal bir sistem olup, belediyelerle entegre (Akıllı Şehir Bursa Platformu vb.) bir strateji yürütülmektedir.	
	Bilgilendirmeler: Akıllı şehirler hakkındaki stratejiler, etaplar, eylem planları, aktiviteler, genel tanımlar ve bilgiler, ekosistem hakkında bilgilendirmeler, dokümanlar, planlar, incelemeler, akademik yayınlar ve Türkiye genelinde gerçekleştirilmiş olan başarılı örneklerle platform aracılığıyla ulaşılabilir. Fikirlerden Şehirler: Kullanıcılar iletişim bilgilerini de girerek, proje önerilerine ilişkin genel bir özet hazırlar, proje destekleyici nitelikteki görsel ve dosyaları sisteme yüklerler. Forum: Online tartışma forumunda konu açabilir, tartışabilirler.	
	Uygulama Süreci:	
	Uygulama Platformu: Web Platformu	
	Devamlılık: Proje esaslı bir uygulama olup, platformun başka uygulamalara adaptasyonu söz konusu değildir.	
	Bilgi Akış Yönü: Çift Yönlü	
	Katılım Basamağı: Online forumlar, proje önerileri.	
	Katılım Yöntemi: Online Tartışmalar, Proje/Fikir/Öneri bildirimi.	
	Katılımın Aktörleri: Yurttaşlar, Profesyoneller, Hükümet Kuruluşları	
	Katılım Motivasyonu: Karar / öneri geliştirme.	
	Geribildirim: Online forum üzerinden kullanıcı ve profesyoneller birbirlerine geribildirimde bulunabilirler.	
	Kullanılan Teknolojiler: Web yazılımları.	
	Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü: Eylem planları, aktiviteler, genel tanımlar ve bilgiler, ekosistem hakkında bilgilendirmeler, dokümanlar, planlar, incelemeler, akademik yayınlar.	
	Kullanıcının Veri Üretim Biçimi: Forum ve fikirlerden şehirler üzerinden karar/proje önerileri bildirilir, bu noktada projeye yönelik kategoriler tanımlanır.	
	Üretilen Verinin Türü: Yazılı ve görsel bildirimler/ öneriler.	
	Arayüz & Kullanıcı Deneyimi: Farklı cihazlarda kullanıma duyarlı bir arayüz tanımlanmıştır. Üst seviyede katılıma hizmet eden araçlar yoktur, kullanıcıların bilgilendirilmesi esas alınmıştır.	
	Güvenlik & Gizlilik : Bilgi bulunamadı.	
	Erişilebilirlik : Forum ve proje önerileri için üye girişi yapılmalıdır, herhangi bir üyelik kısıtı yoktur.	
	Analiz: Analiz fonksiyonuna ilişkin bilgiye ulaşamamıştır.	

“2020-2023 Ulusal Akıllı Şehirler Stratejisi ve Eylem Planı” kapsamında oluşturulmuş olup, kentlerin akıllı hale getirilmesi odağında bir yol haritası oluşturulması hedeflenmiştir. “akillisehirler.gov.tr” adresinden erişilebilen web platformuna ilişkin detaylar Çizelge 4.29’da açıklanmıştır. Bu doğrultuda platform üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Platform üzerinden farklı belediyelerde gerçekleştirilmiş örneklerle ve akıllı şehirler kapsamındaki faaliyetlere yönelik detaylı bilgiye erişilebilir. Profesyonel, yerel yönetim, yurttaş gibi farklı aktörlerin bir araya getirilmeye yönelik çalışılmış, üyelik mesleki durum üzerinden tanımlanmıştır. Akıllı kentlere ilişkin mekansal strateji planının oluşturulması hedeflenmiştir, platformla entegre bir şekilde Akıllı Bursa gibi farklı kentlere ait akıllı kent konsepti üzerinden çalışan alt platformlar mevcuttur. Üyelik tanımlandıktan sonra proje/fikir önerileri farklı multimedya unsurları ile desteklenerek ilgili kurumlara iletilir.

Zayıf yönler: Platformdaki yurttaş yetkilendirme/işbirlikçi gibi katılımın üst seviyelerinde aktiflik gösterememektedir. Kullanıcılar fikirlerini sistem üzerinden ifade edebilse dahi, bu fikirler ortak bir sayfa üzerinden görüntülenememekte, oylanamamakta, başka kullanıcıların fikirlerine erişim mümkün olmamaktadır. Bu durum bilgi akışının limitlenmesi ile sonuçlanır. Sisteme güncel üyelik talebi alınsa da, geri dönüş hızı yavaştır. Forum sistemde mevcut olsada katılımcı sayısının oldukça düşük olduğu görülmektedir.

Fırsatlar: Akıllı kentlere yönelik ulusal politikaların biraradalığını sağlama noktasında önemli bir potansiyeli vardır. Belediyelerin farklı uygulamalarını, akıllı kent ekosistemine üye diğer aktörlere tanıtmaya, paylaşma, örnek oluşturma fırsatı sunar.

Tehditler: Plan süreci tamamlandığında platformun sürdürülebilirliği (mevcut katılım durumu göz önünde bulundurularak) düşüktür. Kullanıcıların diğer fikirleri ve yolladıkları fikirlere ilişkin uygulamaları göremeyişi güvensizlik ortamı oluşturabilir.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler 2020-2023 Akıllı Şehirler Ulusal Strateji Planı (TC Çevre ve Şehircilik Bakanlığı, 2019) kapsamında oluşturulmuş web platformu üzerinden yazar tarafından üretilmiştir.

4.3.7 Şehrim için yap!

Çizelge 4.30 : Şehrim için yap! İnceleme Föyü

<https://sehrimicinyp.com/>
<https://twitter.com/sehrimicinyp>

UYGULAMA KÜNYESİ

Uygulama Adı:	Şehrim İçin Yap ! (https://sehrimicinyp.com)
Üretici:	Unicrow (Yazılım Şirketi) / 2019
Uygulama Tipolojisi:	Fikir Arayışı
Uygulamanın Amacı:	Yerel seçim süreçlerinde kampanyalar yerine seçmenlerin kente ilişkin fikirlerini katılımcı bir süreçte online olarak ortaya koymasını amaçlar.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	Türkiye'deki tüm şehirler platform kapsamında yer almaktadır.
Uygulama Süreci:	Facebook , Twitter, Google hesapları kullanılarak giriş yapılır, proje fikirlerini anlatan özet eklenir sonra isterlerse fikirleri destekleyen görsel de eklenerek il, ilçe ve kategori seçimini de yapılır ve proje ekleme işlemi tamamlanmış olur. Oylama butonları kullanarak projeler oylanabilir.
Uygulama Platformu:	Web Platformu
Devamlılık:	Türkiye genelinde tüm şehirleri kapsayan bir projedir,.
Bilgi Akış Yönü:	Çift Yönlü
Katılım Basamağı:	Online Tartışmalar
Katılım Yöntemi:	Online forum, görüş ve öneri bildirme, oylama.
Katılımın Aktörleri:	Yurttaşlar, yerel yönetim
Katılım Motivasyonu:	Probleme yönelik karar/öneri Geliştirme.
Geribildirim:	Kullanıcılar ve seçmen adayları birbirlerinin fikir ve projelerine geribildirimde bulunabilir.

KATILIM

SOSYO-TEKNİK

Kullanılan Teknolojiler:	Web yazılımları. (Django, Python vb.)
Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Bilgilendirme amaçlı veri kullanımı yoktur. Yalnızca platform hakkında temel bilgiler verilmiştir.
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Kentte geliştirmek istedikleri konulara dair yazılı ve görsel bildirimlerde bulunarak, mevcut proje ve fikirleri oylayarak.
Üretilen Verinin Türü:	Görsel ve yazılı bildirimler, oylama.
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Anlaşılır ve basit bir arayüz tanımlıdır. Farklı cihazlarda kullanıma karşı duyarlıdır, kullanıcı dostudur.
Güvenlik & Gizlilik :	Kişisel bilgilerin 3. kişi ve diğer kurumlarca paylaşılmadığı beyan edilmiştir.
Erişilebilirlik :	Kullanıcılar sosyal medya hesapları (facebook, twitter, Google) üzerinden web platformuna bağlanarak, sisteme giriş yapabilir. Başka bir erişim kısıtı yoktur.
Analiz:	Bilgi bulunamadı.

“Şehrim için fikrim var!” yerel seçim sürecinde ve sonrasında yurttaşların kente yönelik fikir ve proje önerilerinin ulusal düzeyde toplanması amacıyla oluşturulmuş web tabanlı bir platform olup, uygulamaya ilişkin detaylar Çizelge 4.30’da açıklanmıştır. Bu doğrultuda platform üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Yerel yönetim kentlinin üretilen projeler hakkında aracısız iletişim kurmasını hedeflenmiştir. Yurttaşlar kente ilişkin fikir ve projelerini, görseller ve metinlerle destekleyerek ilgili kentin sayfasına yükleyebilir, diğer yurttaşlardan geribildirim alabilirler. Sisteme yüklenen öneri ve projeler katılımcılar tarafından oylanabilir. Kişilerin sosyal medya profilleri üzerinden giriş yapabildikleri platformda manipülasyon ve tekrar oylama ihtimali azaltılmıştır.

Zayıf yönler: Politik bir bağlamda oluşturulduğundan, sürdürülmesi hedeflense dahi, seçim süreci sonrasındaki katılımın düşük olduğu görülmektedir. Platform kapsamında etkileşime girmiş kişi sayısı oldukça az olup, temel hedef yerel otoritelerle etkileşime geçilmesiyle yerel otoritelerin yaptığı paylaşım sayısı oldukça kısıtlıdır, bunun gerekçesi olarak adayların proje yüklemek için belli bir ücret yatırma zorunluluğunun bulunması gösterilebilir.

Fırsatlar: Etkileşimden uzak yerel seçim süreçlerini katılımcı hale getirmek noktasında potansiyel sağlar. Kentlilerin başkan adaylarının proje ve fikirlerini güncel olarak takip edebilmesine fırsat tanır.

Tehditler: Paylaşım sınırı olmayışı ve platformun az kullanımı, sınırlı kişilerin benzer önerilerle sayfa akışında yer edinmesine ve çeşitliliğin azalmasına neden olabilir. Süreç sonrasında sistemin sürdürülebilirliği sağlanamamış, önerilen projelere ilişkin herhangi bir uygulamaya ilişkin veriye sistem üzerinden ulaşılamamıştır.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler (Şehrim İçin Yap, 2019) web sitesi üzerinden elde edilen bilgiler doğrultusunda yazar tarafından üretilmiştir.

4.3.8 Block by block Seferihisar yaz kamp alanı tasarım atölyesi

Çizelge 4.31 : Seferihisar Yaz Kamp Alanı Tasarım Atölyesi İnceleme Föyü



<https://www.blockbyblock.org/projects/seferihisar>



<https://xxi.com.tr/i/kentsel-tasarimda-katilimci-diyaloglar>

UYGULAMA KÜNYESİ	Uygulama Adı:	Block by Block Seferihisar Yaz Kamp Alanı Tasarım Atölyesi
	Üretici:	Oyun ve Uygulama Üreticileri: Minecraft (Mojang) & UN Habitat & Microsoft İşbirliği Türkiye'deki Uygulayıcılar: Seferihisar Belediyesi / İsveç Enstitüsü / Herkes İçin Mimarlık / Cut-Paper / İzmir Ekonomi Üniversitesi/ DDRLP /ŞANALarch / Emre Senan Tasarım Vakfı / 2019
	Uygulama Tipolojisi:	Mekansal Tasarım Önerileri
	Uygulamanın Amacı:	Minecraft video oyunu üzerinden katılımcı kıyı şeridinde yaz kampına dair mekânsal öneriler geliştirilmesini amaçlar.
	Uygulama Alanı ve Niteliği:	Plaja doğrudan erişimi olan kıyı arazisinde çocuklar için yaz kampı tasarımı yapılması hedeflenmiştir. Yerel odaklı bir projedir. Genç katılımını hedef alır.
KATILIM	Uygulama Süreci:	12-15 yaş arası 17 katılımcıdan oluşan bir süreç tanımlıdır. • Katılımcılar yaz kampını tasarlamak üzere gruplara ayrıldı. • Her grup beyin fırtınası yaparak alana ilişkin fikirlerini Minecraft üzerinden modelledi (Yeraltı tünelleri, bisiklet şeritleri, satranç tahtası vb.). • Gruplar sunumlarını izleyicilerle paylaştı.
	Uygulama Platformu:	Oyun bilgisayar, tablet, konsol gibi bir çok farklı platform üzerinden etkileşimli bir şekilde oynanabilir.
	Devamlılık:	Devamlılık atölyeler üzerinden sağlanır. 37'den fazla şehirde uygulanmıştır. Ancak Türkiye'de gerçekleşmiş tek uygulamadır.
	Bilgi Akış Yönü:	Tek Yönlü + Çalıştay, Atölye vb.
	Katılım Basamağı:	Birlikte Üretim/İşbirliği
KATILIM	Katılım Yöntemi:	Karar alma oyunları, video oyunu aracılığıyla mekânsal öneri
	Katılımın Aktörleri:	Genç katılımı (12-15 yaş arası 17 katılımcı), Sivil Toplum, Yerel Yönetim
	Katılım Motivasyonu:	Video oyunu üzerinden sürecin eğlenceli hale getirilmesi, yakın çevreye dair karar/öneri geliştirme
	Geribildirim:	Önerilerin tasarımların atölyeler aracılığıyla yetkililere doğrudan aktarımı gerçekleştirilir.

SOSYO-TEKNİK	Kullanılan Teknolojiler:	Minecraft Video Oyunu, Bilgisayar Donanımlı Atölyeler
	Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Seferihisar Yaz Kampı alan modeli, ön bilgilendirmeler vb.
	Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Lego mantığıyla çalışan oyun parçadan bütüne üç boyutlu model üretimine yardımcı olur.
	Üretilen Verinin Türü:	Mekânsal tasarım önerileri, üç boyutlu modeller.
	Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Arayüz doğrudan kentsel tasarım ve planlama amacına yönelik tasarlanmamakla birlikte, oyunun kullanıcı dostu arayüzü çocuk katılımını sağlama noktasında avantaj sunmuştur.
	Güvenlik & Gizlilik :	Bilgi bulunamadı.
	Erişilebilirlik :	Atölyelerin düzenlendiği fiziksel mekanlarda kurulan bilgisayarlar aracılığıyla süreç erişim sağlanabilir.
	Analiz:	Oyun mekânsal analiz gerçekleştirmez.

Block by block, Minecraft video oyunun kentsel tasarım süreçlerine katılım amacıyla UN Habitat tarafından ortaya konmuş bir proje olup, bir çok farklı uygulama alanında gerçekleştirilmiştir. Bunlardan biri de, Seferihisar Belediyesi'nin (Çocuk belediyesi de dahil olmak üzere) kıyı şeridinde yaz kampı tasarlamak amacıyla başlattığı süreçtir, detaylar Çizelge 4.31'da açıklanmıştır. Bu doğrultuda çocuk katılımını ön planda tutan atölye kapsamında yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Genç katılımını sağlamak amacıyla, geniş kullanıcı kitlesine sahip bir video oyununu araç olarak belirler. Oyun hayal gücünü sınırlamaksızın kullanıcıların yaz kampına yönelik fikirlerini üç boyutlu modellemelerine olanak tanır. Katılımın kent konseyi gibi sistemler üzerinden sağlandığı ülkemizde geleneksel katılımı sıklıkla karşılaşmadığımız bir yaş grubunun (12-15 yaş) mekansal üretime dahil edilmesi anlamında önem taşır.

Zayıf yönler: Belli yaş gruplarının katılımını hedef almıştır. Mekansal donanım ihtiyacı duyar, dolayısıyla e-katılımın sağladığı zaman/mekandan bağımsız olma avantajlarını barındırmaz. Amaca yönelik üretilmediğinden verilerin ölçüm ve analizini sağlamaz.

Fırsatlar: Ülkemizde kentsel mekan tasarımına yönelik çocuk katılımı ve oyun unsurlarının kullanımını sağlayan örnekler sınırlıdır, dolayısıyla uygulama diğer belediyelere örnek teşkil eder niteliktedir. Katılım sürecinin teknik destek gerektirmemesi, uygulamanın geniş alanlara yayılması, farklı video oyunlarının da katılım süreçlerine entegrasyonu noktasında teşvik oluşturur.

Tehditler: Oyun uygulamalarının ve bilgisayar/tablet/konsol gibi platformların kullanımı yaş ortalaması yüksek grupların katılımına dezavantaj oluşturabilir. Atölyelerin zaman alıcılığı katılımcı sayısını ve sürecin devamlılığı olumsuz etkileyebilir.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler (Lahoud, Westerberg , & Groth, 2019) röportajı ve (Block by Block, 2019) web sitesine dayanarak üretilmiştir.

4.3.9 Bizİzmir

Çizelge 4.32 : “Bizİzmir” İnceleme Föyü

SOSYO-TEKNİK	UYGULAMA KÜNYESİ	Uygulama Adı:	Bizİzmir
			Üretici:
			İzmir Büyükşehir Belediyesi / 2020
			Uygulama Tipolojisi:
			Değerlendirme / Fikir Arayışı / Hizmet
			Uygulamanın Amacı:
			İzmirli'lerin kent genelinde bir dayanışma ağı oluşturmaya, memnuniyet, sorun, ihtiyaç ve fikir ve önerilerini paylaşılması amacıyla oluşturulmuştur.
			Uygulama Alanı ve Niteliği:
			İzmir kent genelindeki belediye hizmetleri ve farklı konuların kentlilere iletimi, fikir paylaşımı, katılım ve şeffaf belediyecilik gibi ilkeler odağında geliştirilmiştir.
			Süreç dört farklı tema üzerinde şekillenmiştir.
			DUY: Kente ilişkin duyuru haber ve bilgilerin paylaşıldığı alandır, bilgi kutucukları kullanıcı talepleri doğrultusunda düzenlenip, web ve mobil uygulama kişiselleştirilebilir.
			PAYLAŞ: Memnuniyet anketleri, sorun ve ihtiyaçların paylaşımı, projelere ilişkin fikir paylaşımları yapılabilir. Hemşeri İletişim Merkezi'ne farklı araçlarla bildirimlerde bulunulabilir.
			KATIL: Kent dayanışmasına aktif katılım hedeflenir, bu doğrultuda BizPuan sistemi geliştirilmiştir, kazanılan puanlar, dayanışma süreçlerin destek ya da bireysel faaliyetlere yönelik kullanılır.
			ŞEFFAF İZMİR: Kent yönetimini şeffaf hale getirmek amacıyla bütçe, meclis, ihale ve genel kurul kararları yurttaşlarla paylaşılır.
			Uygulama Platformu:
			Web Platformu + Mobil Uygulama
			Devamlılık:
			İzmir kenti özelinde bir uygulama olup, merkezi nitelik taşımaktadır, çoğaltılabilir bir sistem olma amacı güdülmemiştir.
			Bilgi Akış Yönü:
			Çift Yönlü
			Katılım Basamağı:
			Fikir Arayışı
			Katılım Yöntemi:
			Online Anketler, Memnuniyet, görüş ve öneri bildirimleri, oyun unsurlarının kullanımı
			Katılımın Aktörleri:
			Yerel yönetim, yurttaş, sivil toplum (gönüllülük aktiviteleri)
			Katılım Motivasyonu:
			Oyun unsurlarının kullanılması (puanlama sistemi). Elde edilen puanlar gönüllülük projelerinde destek amacıyla ya da sosyo-kültürel aktivitelere bilet almak için (bireysel kullanım) kullanılabilir.
			Geribildirim:
			Hemşeri İletişim Merkezi kapsamında başvurulara ilişkin geribildirim yapılabilir.
SOSYO-TEKNİK	KATILIM	Kullanılan Teknolojiler:	Web ve mobil yazılımlar.
			Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:
			Görsel ve yazılı bildirimler (Kente ilişkin duyuru ve haberlerin yanı sıra, yerel yönetimde şeffaflık ilkesi doğrultusunda yönetimsel ve mekânsal kararların yurttaşla paylaşımı)
			Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:
			Anket sorularını cevaplayarak, tanımlı projelerle ilgili görüş bildirerek, hemşeri iletişim merkezine farklı kanalları aracılığıyla iletişim kurularak, kent dayanışmasına ve yönetimine katkı sunulmaktadır.
			Üretilen Verinin Türü:
			Tercih ve öneriler (yazılı).
SOSYO-TEKNİK	KATILIM	Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Kişiselleştirmeye olanak sağlayan kullanıcı dostu bir arayüz tanımlı olup, cihazlara uyumluluk göstermektedir.
			Güvenlik & Gizlilik :
			Kişisel verilerin korunması, gönüllü katılım ve kullanım koşullarını içeren alt metinler üyelik sürecinde kullanıcıya sunulmakta ve kabul koşulu beklenmektedir.
			Erişilebilirlik :
			Üyelik girişi yapan herkes sisteme katılım gösterebilir, yaşam alanı tercihi (İzmir sınıırı içinde) sorulsa da opsiyoneldir.
			Analiz:
			Hemşeri iletişim merkezine yönelik iletişim kanalı-kullanıcı istatistikleri, Bizpuan üzerinden projelerinin mevcut puan durumları yurttaşlarla paylaşmaktadır.

“Bizİzmir” İzmir kenti hakkında bilgilendirme, kent dayanışmasının oluşturulması ve kent yönetimine katılım odağında geliştirilmiş web ve mobil bir platform olup, uygulamaya ilişkin detaylar Çizelge 4.32’de açıklanmıştır. Bu doğrultuda platform üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Dört aşamalı tanımlanan sistem bilgilendirme, paylaşım, katılım ve şeffaf belediyeciliği bir araya getirir, bu durum tek bir uygulama üzerinden farklı basamaklarda katılım faaliyetlerinin yürütülmesine olanak tanır. Kent dayanışması ve kent yönetimine katılım bağlamında oyun unsurlarının kullanıldığı ilk yerel yönetim dijital katılım platformudur. Oyun unsurları doğrultusunda elde edilen puanlar, toplumsal dayanışmaya yönelik projeler (fidan dikimi, sokak hayvanlarına destek vb.) ya da bireysel olarak (kültür-sanat etkinlik biletleri, kurs katılım öncelikleri vb.) kullanılabilir bu durum kullanıcı memnuniyeti ve katılımın devamlılığını destekler niteliktedir.

Zayıf yönler: Platform kullanıma yeni açıldığından (Şubat, 2020) kullanım potansiyelleri tam olarak değerlendirilememekle birlikte, mevcut anketler yalnız memnuniyet durum ve kentlinin görüşlerinin tespitine (yönetimsel ve mekansal kararları içeren sorular bulunamamıştır) yöneliktir. Kullanıcıların mekansal öneri ve karar üretmesine yönelik oluşturulmuş araçlar kısıtlıdır (yalnızca yazılı bildirimler). Kullanıcılar arayüz üzerinden birbirleriyle diyalog kuramamaktadır.

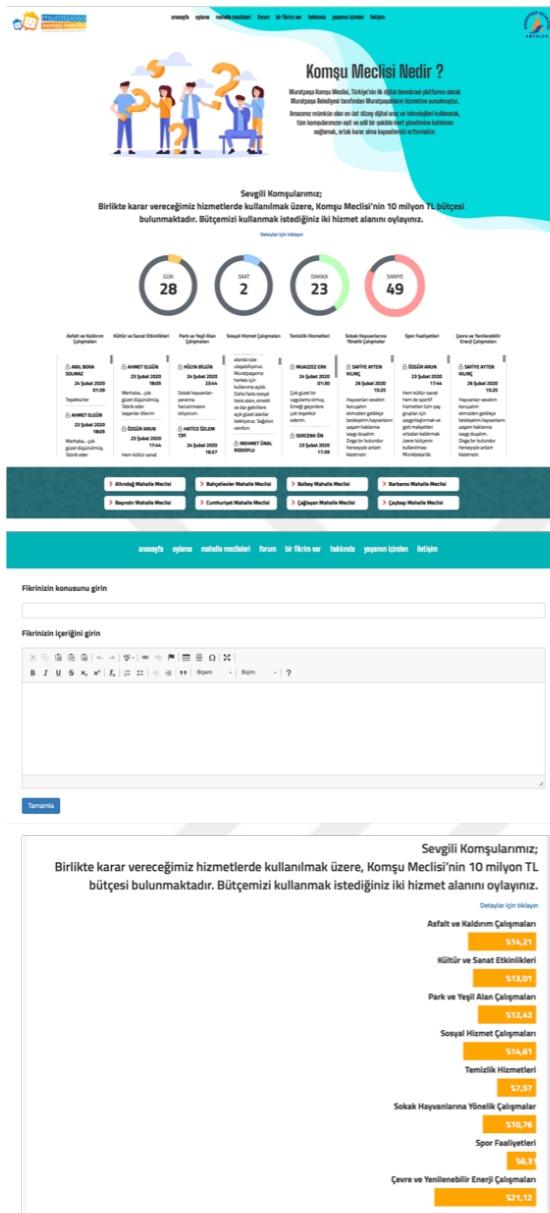
Fırsatlar: Toplumsal örgütlenme ve dayanışma faaliyetlerinin artması ve yerel yönetimle etkileşim kolaylığı açısından potansiyel taşır, katılım motivasyonunu arttırmak üzere oluşturulan Bizpuan sistemi, benzer katılım sistemlerinden ayrışmasına olanak tanır, bu konuda öncü nitelik taşır.

Tehditler: Üye kayıdı esnasında ‘yaşam yeri’ bilgileri sorulmasına karşı, cevap vermek opsiyoneldir. Bu durum sistemi kent dışında yaşayan kullanıcılara açarak, manipülatif kullanım tehlikesi yaratabilir.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler (Bizİzmir, 2020) web sitesi ve üye girişi yapılarak gerçekleştirilen kullanım deneyimi üzerinden elde edilen bilgiler doğrultusunda yazar tarafından üretilmiştir.

4.3.10 Muratpaşa Komşu Meclisi

Çizelge 4.33 : ‘Komşu Meclisi’ İnceleme Föyü



<https://komsumeclisi.com/anasayfa>

Uygulama Adı:	Muratpaşa Komşu Meclisi
Üretici:	Antalya Muratpaşa Belediyesi / 2020
Uygulama Tipolojisi:	Kararlara Katılım / Fikir Arayışı
Uygulamanın Amacı:	Antalya/Muratpaşa'da ikame eden yurttaşların ilçe yönetimine katılımını ve şeffaf belediyecilik anlayışını platform üzerinden gerçekleştirmeyi hedefler.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	İlçe düzeyinde yönetime katılım hedeflenmiş olup, platformda yerel bir odak dahilinde tasarlanmıştır.
Uygulama Süreci:	Web sitesi üzerinden erişilen uygulama alanda ikame eden kullanıcıların erişimine izin verir. Kullanıcı girişi yapıldıktan sonra menü üzerinden bilgilendirme ve katılıma yönelik farklı fonksiyonlara erişilir. Katılıma yönelik fonksiyonlar; Oylama: Süreli anketlerle ilgili oy kullanma imkanı tanınır, sonuçlara ulaşılır. Forum: Yurttaşlar forumunda açılan konular hakkında görüş bildirebilir. Bir Fikirim Var: Kente ilişkin görüş ve öneriler için yurttaşlardan fikir alınır.
Uygulama Platformu:	Web Platformu
Devamlılık:	Platform tekil kullanıma sahip olup, güncel kullanımı devam etmektedir
Bilgi Akış Yönü:	Çift Yönlü
Katılım Basamağı:	Online Tartışmalar/ Fikir Arayışı
Katılım Yöntemi:	Online anketler, online forum, görüş ve öneri bildirimleri vb.
Katılımın Aktörleri:	Yerel Yönetim, Yurttaş
Katılım Motivasyonu:	Probleme/Projeye yönelik karar öneri geliştirme, fikrini ortaya koyma.
Geribildirim:	Anket sonuçları eş zamanlı olarak yayınlanmakta, öneriler sivil toplum ve inovasyon merkezine doğrudan iletilmekte, kullanıcılar online forum üzerinden birbirine geribildirimde bulunabilmektedir.

SOSYO-TEKNİK	Kullanılan Teknolojiler:	Web yazılımları.
	Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Yazılı ve görsel bildirimler (Bölgede gerçekleştirilen sosyo-kültürel aktiviteler, yönetim birimlerine ait faaliyet raporları vb.).
	Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Anasayfada konumlanan anketleri cevaplayarak, online forumda görüş bildirerek ya da bir fikrim var bölümü üzerinden önerileri sunarak kent yönetimine katkı sunabilirler.
	Üretilen Verinin Türü:	Tercih ve öneriler (yazılı).
	Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Kullanıcı dostu, farklı cihazlarda kullanıma duyarlı bir arayüz mevcuttur. Amaca yönelik olarak hazırlanmıştır.
	Güvenlik & Gizlilik :	Kişisel verilerin korunması, kullanım yönergesi, gönüllü katılım ve kullanım koşullarını içeren alt metinler üyelik sürecinde kullanıcıya sunulmakta ve kabul koşulu beklenmektedir.
Erişilebilirlik :		İkamet sistemi üzerinden kullanıcı girişi tanımlanmış olup, yalnızca Muratpaşa ilçe sınırında yaşayanlar oy hakkına sahiptir.
Analiz:		Anket sonuçları eş zamanlı yayınlanmaktadır. Bunun dışında analize yönelik herhangi bir bilgi bulunamamıştır.

“Komşu Meclisi” Antalya/ Muratpaşa Belediyesi tarafından oluşturulan dijital bir demokrasi platformu olup, TurunçMasa ile başlayan yerel yönetim yurttaş ortaklığının bir sonraki aşaması olarak görülmektedir, web platformuna ilişkin detaylar Çizelge 4.33’te açıklanmıştır. Bu doğrultuda platform üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Dijital demokrasi sağlama hedefiyle oluşturulmuştur. Bütçeleme, karar süreçleri ve kente yönetimine ilişkin katılımı sağlamak noktasında oylama, yorumlama, forum gibi farklı katılım araçları üzerinden kurgulanmıştır. İkame sistemi üzerinden geliştirilmiş üye girişleri, kullanıcı manipülasyonunun önüne geçer. Belediye Anket sonuçları eş zamanlı olarak yayınlanır ve oylama sonuçları doğrudan Muratpaşa Belediye Meclisi’ne, fikrim var bölümü üzerinden alınan öneriler ise Abdullah Sevimçok Sivil Toplum ve İnovasyon Merkezi’ne iletilir, encümen onayı alındıktan sonra öneriler platform üzerinden oylamaya sunulur.

Zayıf yönler: Platform tek bir oy odağı (erişim tarihine göre; bütçelemedeki hizmet alanları) etrafından şekillenmiştir, çoklu oylama ya da mekânsal karar önerilerine ilişkin bir örneğe rastlanmamıştır.

Fırsatlar: Ülkemizde ilçe bazında gerçekleştirilen dijital demokrasi uygulamaları ve şeffaf belediyecilik stratejilerinin alt yönetim birimlerini de kapsayıcılığı açısından (mahalle meclisi yatırımlarının görüntülenebilirliği) öncü nitelik taşımaktadır.

Tehditler: Yurttaş tarafından yapılan öneri ve oylama sonuçları belediye meclisinden geçtiğinden, son karar verici yurttaş olmamakta bu durum soru işaretleri oluşturabilmektedir.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler “Komşu Meclisi (Muratpaşa Belediyesi, 2020)” web sitesi ve kullanıcı deneyimi üzerinden yazar tarafından üretilmiştir.

4.3.11 Karar Sizin

Çizelge 4.34 : “Karar Sizin” İnceleme Föyü

Uygulama Adı:	Karar Sizin (https://www.kararsizin.org)
Üretici:	- / 2020
Uygulama Tipolojisi:	Kararlara Katılım
Uygulamanın Amacı:	Yerel yönetim yurttaş ilişkisini geliştirmek, yurttaşların görüş, tepki ve önerilerini almak, katılım süreçlerinde temsili arttırmak ve zaman/maliyet avantajı sağlamak amacıyla kullanılmak üzere geliştirilmiştir.
Uygulama Alanı ve Niteliği:	Şehir belediyeleri ilçeleri ilgilendiren konularda anket açabilirken, ilçe belediyeleri mahalle özelinde anketler yayınlatabilecektir.
Uygulama Süreci:	Platformlar aracılığıyla sisteme erişim sağlanır, kimlik numaraları üzerinden giriş yapılır, profil üzerinden yaşanan yer, yaş cinsiyet gibi bilgiler girilir. Bu doğrultuda kente ilişkin genel ve yerel anketler cevaplanabilir. Güncel anketler eğilim ve karar anketi olmak üzere iki farklı şekilde sınıflandırılır. Yurttaşlar oylamalarla karar süreçlerine katılır, anket konusu önerisinde bulunabilir, mevcut anket ve haberlere yorum yapabilir.
Uygulama Platformu:	Web Platformu + Mobil uygulama*
Devamlılık:	Mevcut değerlendirmeler Demo uygulama kapsamında yapılmış olup, ülke geneline uygulanması hedeflenmektedir.
Bilgi Akış Yönü:	Limitli Çift Yön
Katılım Basamağı:	Konum Tabanlı Anketler
Katılım Yöntemi:	Online anketler, tartışmalar, e-oylama
Katılımın Aktörleri:	Yurttaşlar, yerel yönetim
Katılım Motivasyonu:	Probleme/Projeye yönelik karar öneri geliştirme, fikrini ortaya koyma
Geribildirim:	Anket sonuçları hem SMS olarak, hem de web sitesi üzerinden yayınlanacaktır. Karar anketlerinde yurttaş görüşlerinin uygulanacağı beyan edilirken, eğilim anketlerinde uygulama sürecine ilişkin garanti verilmemektedir.

Kullanılan Teknolojiler:	Web ve mobil yazılımlar.
Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Veri Türü:	Görsel ve yazılı bildirimler.
Kullanıcının Veri Üretim Biçimi:	Oy vererek ya da mevcut anketler üzerinden yorum yaparak kullanıcı tercih ve fikirleri elde edilir.
Üretilen Verinin Türü:	Tercih ve öneriler (yazılı).
Arayüz & Kullanıcı Deneyimi:	Anlaşılır ve basit bir arayüz tanımlıdır. Farklı cihazlarda kullanıma karşı duyarlıdır, kullanıcı dostudur.
Güvenlik & Gizlilik :	Teknoloji altyapısı sistemin manipüle edilmemesine ve kişisel bilgilerin korunmasına yönelik olarak geliştirilmiştir.
Erişilebilirlik :	Anketlerde oy kullanabilmek için TC kimlik numarasıyla sisteme giriş yapılması gerekmektedir. Özelleşmiş konuları içeren anketlerde, bölgede ikame eden kişiler oy kullanabilmektedir.
Analiz:	Karar anketlerinin sonucu yurttaşlara iletilmektedir. Görüş ve önerilerin analizine yönelik kullanılan yöntemlerle ilgili bilgiye ulaşamamıştır.

SOSYO-TEKNİK

“Kararsizin” platformu yerel yönetimin online anketler üzerinden karar süreçlerinde katılımcı yaklaşımlar üretmesine katkı sunan yerel bir platform olup, pilot uygulamaya ilişkin detaylar Çizelge 4.34’te açıklanmıştır. Bu doğrultuda platform üzerinden yapılan değerlendirmeler, güçlü ve zayıf yönler, fırsat ve tehditler şu şekilde sıralanır.¹

Güçlü yönler: Kullanıcı manipülasyonunun önüne geçmeye yönelik önlemler (TC kimlik numarası üzerinden sisteme giriş, ikame edilen bölge üzerinden yerel anketlere katılabilme kısıtı, oylanmış anketlerin profilde tanımlanmış oluşu ve tek oy hakkının bulunması vb.) alınmıştır. İl, ilçe ve mahalle gibi farklı ölçekteki yönetim birimlerinin katılımcı süreç başlatılmasına yönelik hedefler tanımlanmıştır (Pilot uygulama kapsamında bu özellik test edilememiştir.)

Zayıf yönler: Henüz demo sürümü üzerinden incelenebilen uygulamada hedefler ve gerçekleştirilmiş unsurlar birbirinden farklıdır. Mobil sürüm aktif hale gelmemiş olup (inceleme tarihinde), web sitesinde bazı hizmetler işlerlik kazanmamıştır. Bu durum projenin detaylı olarak değerlendirilebilmesinin önüne geçmektedir. Online anketler seviyesinde kalan uygulamada mekansal öneri yapılamamakta ve kullanıcının yaratıcılığını ve üretimini destekleyen herhangi bir araca yer verilmemektedir.

Fırsatlar: Türkiye’de yerel yönetim ve yurttaş arasındaki ilişkinin dijital olarak kurulduğu örnekler kısıtlı olduğundan, proje örnek teşkil etmektedir. Uygulama üzerinden gerçekleştirilmesi hedeflenen merkezilik, kullanıcılara yayılım ve faaliyetlerin bir aradalığı noktasında potansiyel taşır.

Tehditler: Eğilim anketlerinde kararların uygulama garantisi verilmediğinden uygulanma süreçlerindeki dinamiklere bağlı olarak, güvensizlik ortamı oluşabilir. Katılımcı süreçte tek düze bir yöntem kullanımı benimsendiğinden (baskın anket unsurları) katılım motivasyonu zamanla düşebilir, bu da platformun daha önceki yerel örneklerde de görüldüğü gibi kullanım dışı kalmasına neden olabilir.

¹ Değerlendirme föyü ve GZFT analizi kapsamında kullanılan ifadeler (Kararsizin, 2019) web sitesi ve demo sürüm üzerinden elde edilen bilgiler doğrultusunda yazar tarafından üretilmiştir.

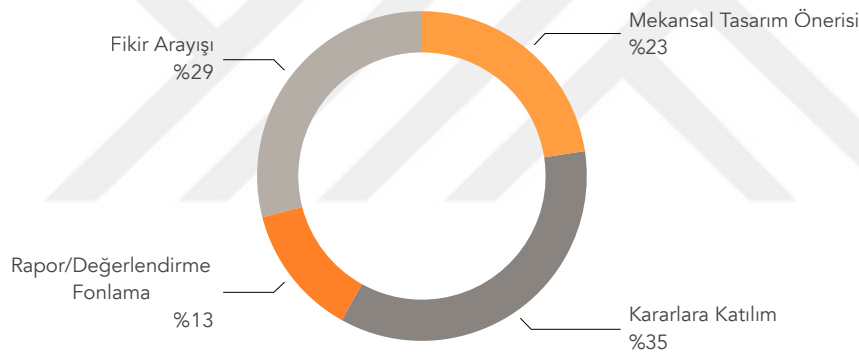
4.4 Bölüm Değerlendirmesi

Ulusal ve uluslararası örneklerin değerlendirilme kriterleri bağlamında karşılaştırmalı analizleri bölüm değerlendirme kapsamında verilecek olup, proje, katılım ve sosyo-teknik kritik bağlamında elde edilen veriler ve eğilimler şöyle sıralanır.

Proje Kriterleri Bağlamında Karşılaştırmalar

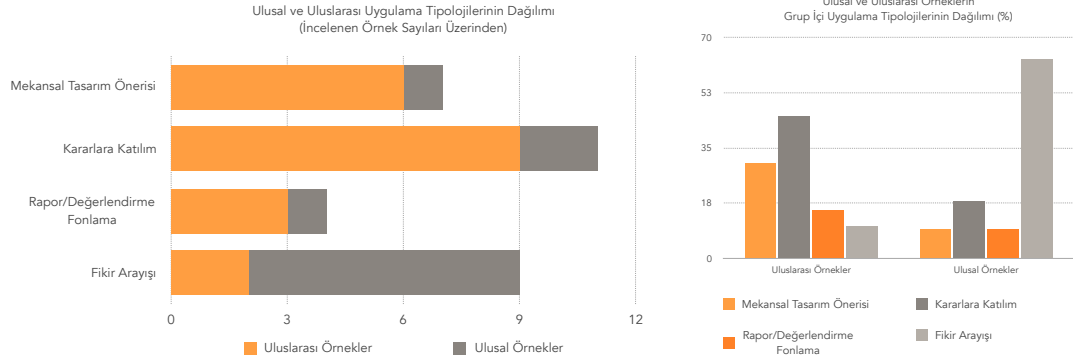
Uygulama Tipolojileri

Uygulama tipolojileri detaylandırılırken temelde beş kategori oluşturulmuş olup, bunlar yurttaşın ürettiği bilgilerin katkı sunma derecesine göre hizmetten başlayarak, fikir arayışı, raporlama/fonlama, kararlara katılım (mekansal & yönetsel) ve mekansal tasarım önerisi olarak sıralanmıştır (Şekil 4.1). Grafikler en yüksek üretim seviyesi baz alınarak oluşturulmuştur yalnızca ‘hizmet’ sunan platformlar tez kapsamında değerlendirilmediğinden veri görselleştirmelerine aktarılmamıştır.



Şekil 4.1: Örneklerin Uygulama Tipoloji Dağılımı

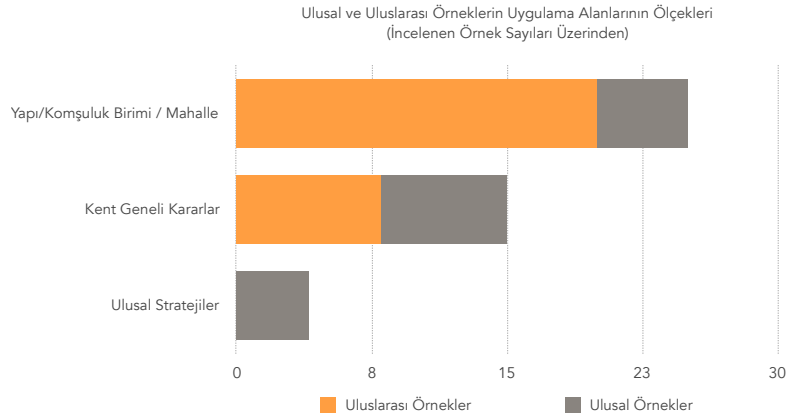
Yereldeki örneklerde katılımın erken (belirsiz) safhasına işaret eden ‘fikir arayışına’ yönelik platformlar çoğunlukta iken, uluslararası örneklerde yurttaşların doğrudan proje aşamasında katkı sağladığı ‘kararlara katılım ve mekansal tasarım önerisi’ geliştirmeye yönelik platform ve uygulamalar öne çıkmaktadır. Fikir arayışları aşamasındaki projeler değerlendirme/fonlama aşamasına geçmediği takdirde sonuçsuz kalacağından sürece duyulan güveni zedeleyip, katılım basamağında altta yer alırlar. Bu durum uluslararası literatürde yurttaşın ürettiği verilerin proje süreçlerine katkı sağlama olanağının daha yüksek olduğu şeklinde yorumlanabilir.



Şekil 4.2: Uygulama Tipolojilerinin Karşılaştırması

Uygulama Alanlarının Ölçeği

Yöntem (Metroquest, Maptionnaire, CommonPlace vb.) tekrarı olan örneklerde projeye bağlı olarak farklı içerikler yapılandırıldığından birden fazla ölçekte karar süreçlerine katılım mümkün olmuştur (Şekil 4.3). Uluslararası örnekler sıklıkla yerele yönelik, proje/mahalle kapsamında katılımcı uygulamalar gerçekleştirilmektedir. Yerelde ise Stratejik Plan ve siyasi katılım üzerinden kurgulanan platformlar nedeniyle ulusal ölçekli projelerin de skala da yer edindiği görülmektedir. Bu projeler, kararları ulusal ölçekte vermekten ziyade kent bazında verip aynı web adresi üzerinden ülke genelindeki tüm şehirlere hizmet ettiklerinden bu kategoriye alınmıştır (Şehirsizin, Şehrim için Yap vb.).

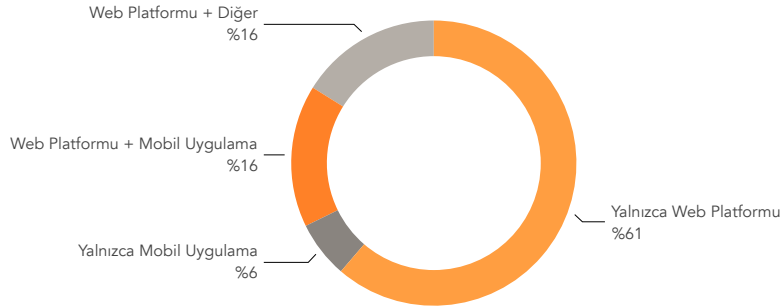


Şekil 4.3: Uygulama Alanlarının Ölçeği

Uygulama Platformu

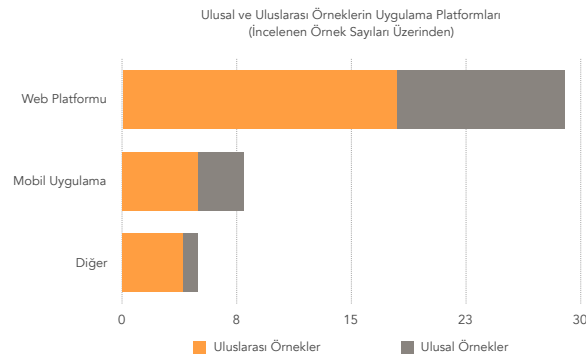
İncelenen örneklerde genel eğilim platformların web uygulaması (Şekil 4.4) olarak yurttaşlara sunumu olmakla birlikte, uygulamaların birçoğu duyarlı tasarımlar şeklinde üretilmişlerdir. Bu sayede tablet, akıllı telefon gibi cihazlarda da kullanıma olanak tanınmıştır. Uluslararası literatürde mobil uygulama ile desteklenen platformlarda

(Changify, Arkicity) fotoğraf çekimi/raporlama/kolaj gibi işlemler uygulanmaktadır ve yurttaşın hareketli olduğu katılım kurguları mevcuttur.



Şekil 4.4: Örneklerin Uygulama Platformlarının Dağılımı

Yerelde mobil uygulamalar daha çok web platformları üzerinden karşımıza çıkmaktadır ve mobil arayüzlerin bazıları incelemelerin yapıldığı tarihte deneme aşamasındadır (Bizizmir, İstanbulsenin). ‘Diğer’ kategorisinin kapsamında ise, süreci destekleyici billboardlar, kiosk, VR cihazları, elektronik masa vb. araçlar yer almaktadır. Yerelde bu tür araçlarla katılımın kent mekanında desteklendiği örnekler oldukça kısıtlıdır (Şekil 4.5).

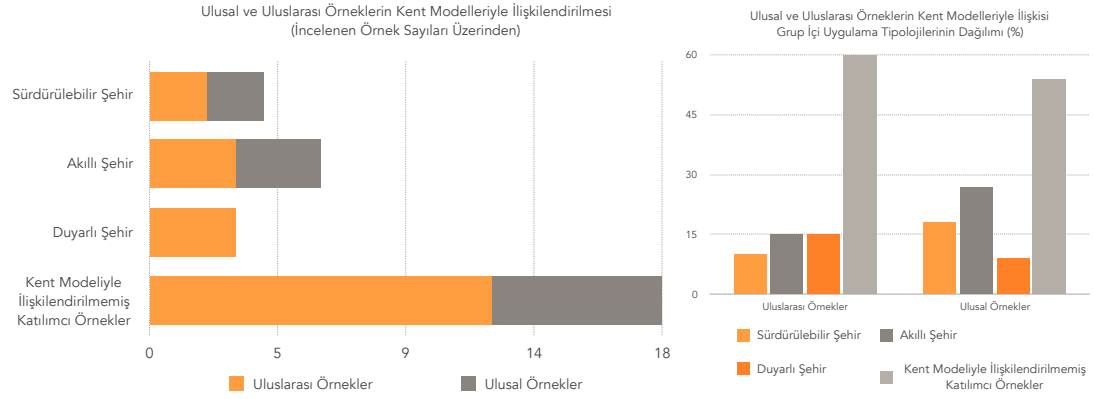


Şekil 4.5: Uygulama Platformlarının Karşılaştırması

İlişkilendirildiği Kent Modeli

Uygulamaların tamamında yurttaş katılımı, şeffaflık ve etkileşim bağlamında sürdürülebilir, akıllı kent, duyarlı kent gibi modellerin ilkelerine benzerlik gösterse de, incelendiği yayınlarda kent modelleriyle ilişki olmaktan ziyade yurttaş katılımı bağlamında ele alınmışlardır (Şekil 4.6). Yöntem odaklı araçlar, proje bazlı değil genel hedefler doğrultusunda işaretlenmiştir. Yerelde üretilen platformların bir kısmının ise

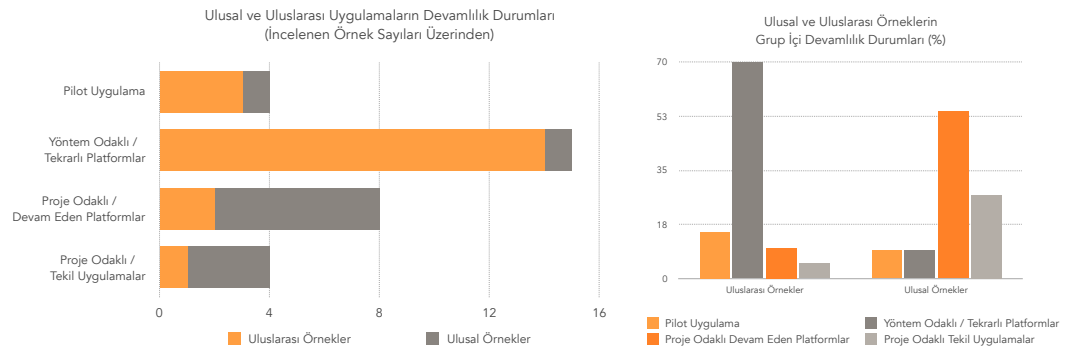
akıllı şehir konsepti bağlamında birbiriyle ilişkili bir şekilde ortaya çıktığı görülmektedir (AkıllıŞehir Bursa- Akıllı Şehirler Ulusal Strateji Planı).



Şekil 4.6: Uygulamaların Kent Modelleriyle İlişkisi

Sistemin Devamlılığı

Uluslararası örneklerde yazılımların yöntem odaklı geliştirildiği ve adapte edilebilir olduğu görülmekle birlikte, yerel katılım platformları çoğunlukla yerel yönetim tarafından amaca yönelik geliştirilmiş olup, proje bazlıdır (Şekil 4.7). Bu durum ülkemizdeki platformların proje süreçleri tamamlandığında kapatılması ile sonuçlanabilmekte olup, e-katılım projelerinin maliyet/sürdürülebilirlik açısından verimsiz hale gelmesine yol açmaktadır. Yöntem odaklı uygulamalar ise tekrarlı kullanabilir ve ihtiyaçlara göre yapılandırılabilirler, ancak çok daha gelişmiş teknolojileri kullanırlar (arttırılmış gerçeklik, online ppgis, üç boyutlu kent modelleri, karar destek sistemleri vb.) bu durum üretimlerinde üniversite, laboratuvar, özel sektör desteği ya da geniş fonlama gerektirebilmektedir.

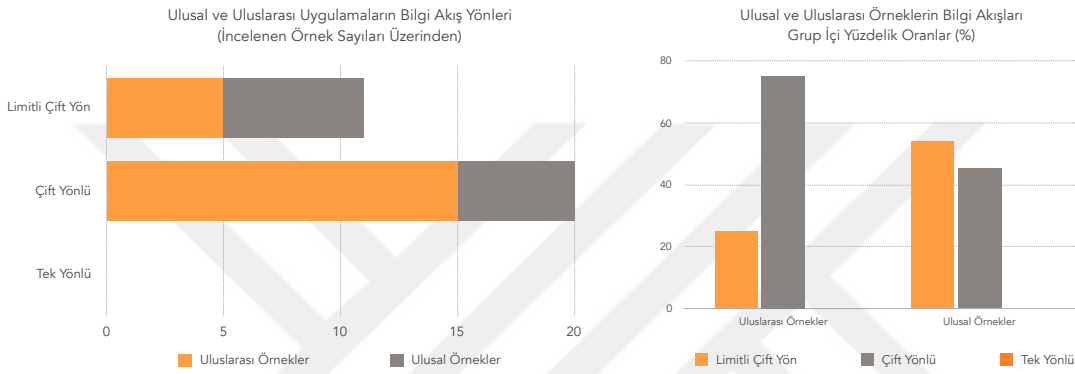


Şekil 4.7: Uygulamaların Proje ve Yöntem Odaklarının Karşılaştırması

Katılım Kriterleri Bağlamında Karşılaştırmalar

Bilgi Akış Yönü

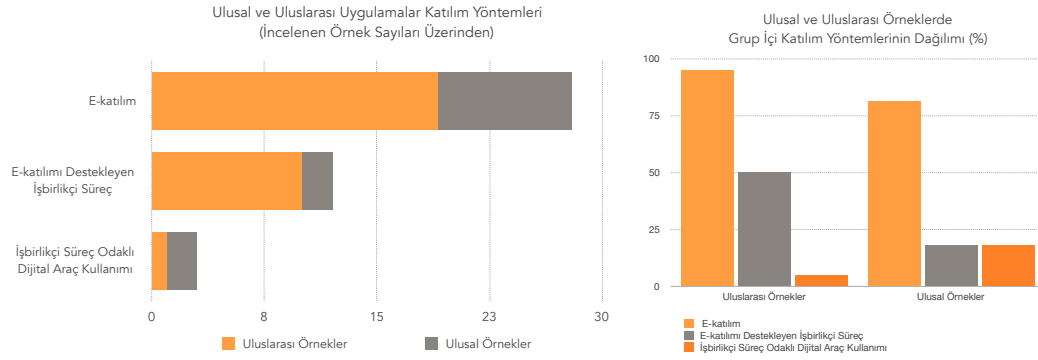
İncelenen uluslararası örneklerde genel eğilim (%75) platformların çift yönlü ve etkileşime olanak tanımasıyken, yerel örneklerin yarısından fazlası limitli çift yönlü (%55) olarak tanımlanmıştır (Şekil 4.8). Limitli çift yön karşılıklı bilgi aktarımının olduğu ancak açık ve herkes tarafından görülüp tartışmaya konabilir diyalog/etkileşimlerin olmadığı durumu ifade etmektedir. Araştırma kapsamında tek yönlü platformlar incelemeye alınmamıştır.



Şekil 4.8: Uygulamaların Bilgi Akış Yönlerinin Karşılaştırılması

Katılım Yöntemi

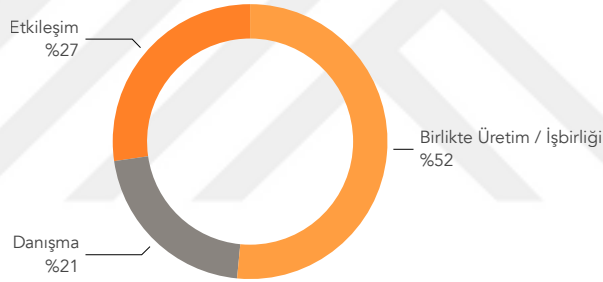
E-katılım ve geleneksel katılımcı süreçler birbirini dışlayan iki yaklaşım değil, destekleyici pratikler içerirler. Tez kapsamında incelenen uluslararası örneklerin %50'sinde e-katılım platformlarıyla yürütülen süreçlerin aynı zamanda atölye, keşif, toplantı, çalıştay gibi işbirlikçi yöntemlerle entegrasyonunun sağlandığı görülmektedir (Şekil 4.9). Bu durum hem yurttaşların sürecin birden fazla aşamasında aktif olmasına olanak tanır, hem de projenin yurttaş tarafından düzenli takibini sağlar. Yereldeki örneklerde ise bu oran daha düşük olup (%18), e-katılım platformları sıklıkla erken dönem katılım süreçlerinde kullanılmaktadır. Bunun en temel gerekçesi ülkemizde katılım kültürünün tasarım süreçlerinin zaruri bir parçası haline getirilememiş olmasıdır.



Şekil 4.9 : Uygulamaların Katılım Yöntemlerine Göre Karşılaştırması

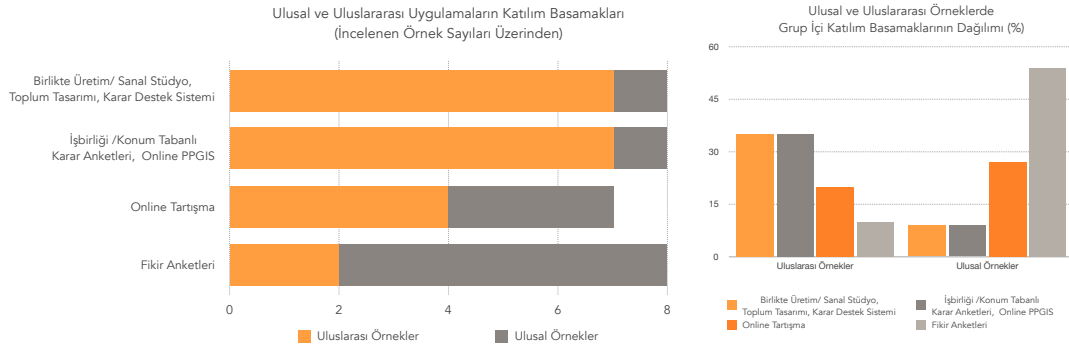
Katılım Basamakları

Örnekler seçilirken *yalnızca bilgilendirme* seviyesinde iş gören platformlara yer verilmemiş olup, dağılımlar oluşturulurken, bir platformun sahip olduğu en yüksek katılım seviyesi göz önünde bulundurulmuştur (Şekil 4.10, Şekil 4.11).



Şekil 4.10: Örneklerin Katılım Basamaklarının Dağılımı

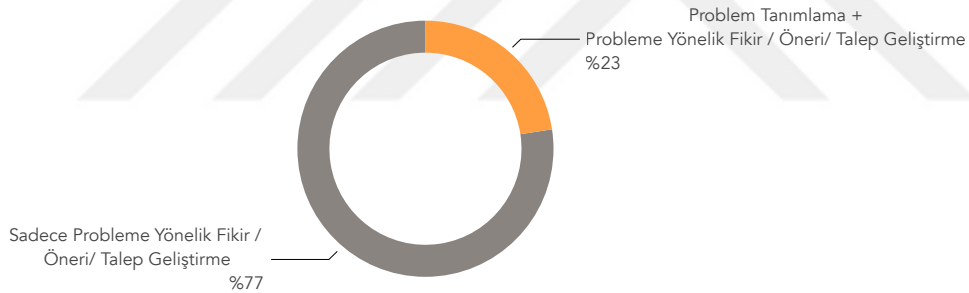
Uluslararası örneklerde sanal ve artırılmış gerçeklik teknolojiler, karar destek sistemi, online ppgis ve yurttaşın tasarımına olanak sağlayan yazılımlar gibi özelleşmiş sistemler kullanıldığı görülmektedir (%35-birlikte üretim, %35-işbirliği). Yurttaşın 3D/2D model/ kolaj oluşturması, anketlerin konum tabanlı olması gibi bilgi üretim yaklaşımları göze çarpmaktadır. Sistemlerin gelişmişliği aynı zamanda analiz yetisini, çıktı oluşturma, raporlaştırma kabiliyetlerini de beraberinde getirmektedir. Daha gelişmiş veriler üretip, yurttaş yetkilendirilen pratikler bu bağlamda katılım seviyelerinde de üst basamaklarda yer almaktadır. Yerelde ise yurttaşın ürettiği verinin türünün çok daha kısıtlı olduğu gözlemlenmektedir (yalnızca yazılı ve görsel bildirim). Konum tabanlı anketler, yurttaşın tasarımı, üç boyutlu kent modelleri gibi özelliklere yer verilmemiştir. Katılım sıklıkla fikir anketleri (%54) ve online tartışma forumları (%27) üzerinden yürütülmekte olup, bu durum katılımcı süreç çıktılarının ne derece etkili olacağını belirsiz kılabilir.



Şekil 4.11 : Uygulamaların Katılım Basamaklarının Karşılaştırması

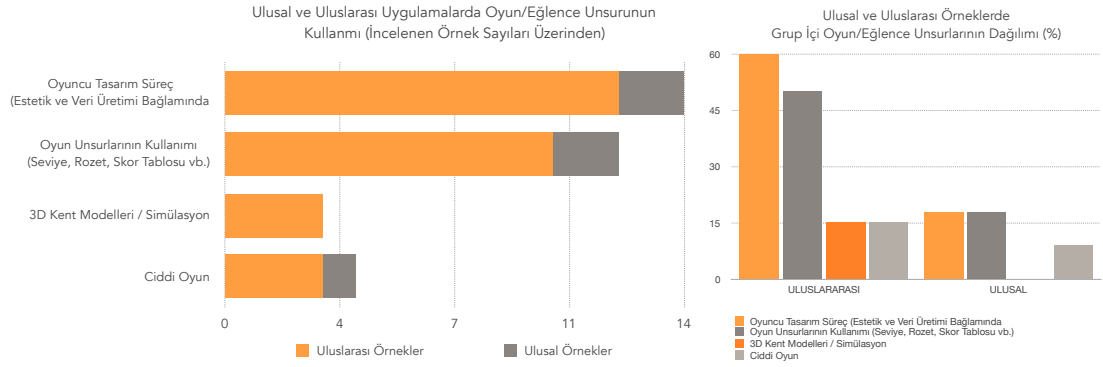
Katılım Motivasyonu

Tez kapsamında katılım motivasyonu bireysel olarak katkı koyma durumu ve sistemin motive edici oyun/eğlence unsurları bağlamında ele alınmıştır. Yalnızca raporlamaya odaklanan uygulamalar ele alınmadığından örneklerin neredeyse tamamında probleme yönelik fikir/öneri geliştirme olanağı bulunmaktadır (Şekil 4.12).



Şekil 4.12: Örneklerin Katılım Motivasyonlarının Dağılımı

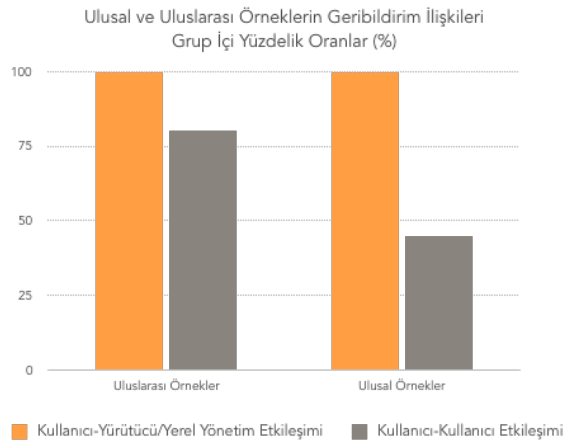
Oyun/Eğlence motivasyon unsurları ise kendi içinde ele alınmış olup, bunu barındırmayan uygulamalar Şekil 4.13'teki görselleştirmelere dahil edilmemiştir. Uluslararası katılım platformlarındaki genel eğilim (%60-%50) estetik açıdan sistemi eğlenceli 'playful' hale getirilmesi ve oyunlaştırma üzerinden skor tabloları, hedefler, yönlendirici karakterler, rozetler vb. öğeler kullanılarak katılım sürecine teşvik sağlamaktır. Yerelde ise motivasyon unsurlarının kullanımı daha sınırlıdır, ciddi oyun ise yerel bir üretim olmayıp, uluslararası atölyelerin devamı niteliğindedir.



Şekil 4.13 Uygulamalarda Oyun Unsurlarının Motivasyon Amaçlı Kullanımı

Etkileşim Türleri

Seçilen uygulamaların tamamı çift yönlü etkileşime olanak tanıdığından ulusal ve uluslararası uygulamaların tamamında kullanıcı-yürütücü/planlama otoritesi veya yerel yönetimle etkileşim kurmak mümkündür. Ancak şeffaflık ve hesap verilebilirlik doğrultusunda kullanıcı bildirimlerinden öte yurttaş fikirlerinin seçim ve önceliklendirmesinde de yurttaşın söz hakkının olması önem arz etmektedir. Online forum ve daha üst seviyelerde katılıma sahip uygulamalar bu bağlamda kullanıcı-kullanıcı geribildirimine izin vermekte olup, yereldeki örneklerde bu etkileşim uluslararası örneklere kıyasla daha azdır (%45) (Şekil 4.14). Kullanıcıların birbirlerinin katkılarını göremedikleri ve geribildirim yapamadıkları aktif katılım ve sürdürülebilirliği sağlamak mümkün olmamaktadır (Bknz. Akıllı Bursa, Akıllı Şehirler Ekosistemi).

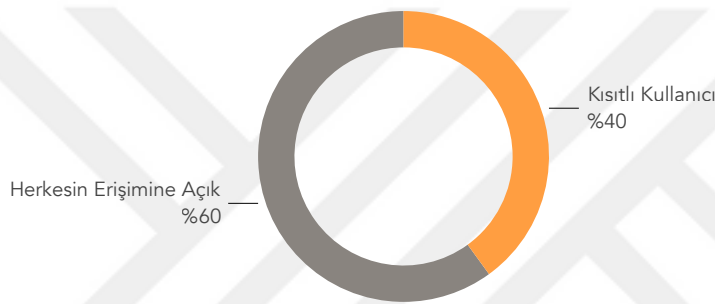


Şekil 4.14 : Uygulamaların Geribildirim İlişkilerinin Karşılaştırılması

Sosyo-teknik Kriterler Bağlamında Karşılaştırmalar

Erişebilirlik

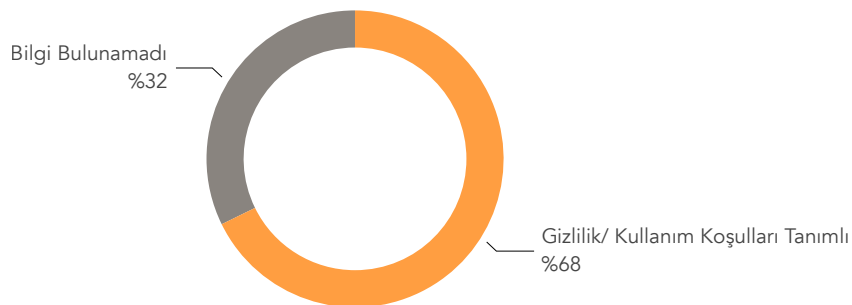
Uygulamaların erişilebilirliği kullanıcı manipülasyonunun önüne geçilebilmesi açısından önem taşır, bu doğrultuda herkesin erişimine açık ve kısıtlı kullanıcı olmak üzere iki kategoride inceleme yapılmıştır (Şekil 4.15). Kullanım kısıtları genelde yaşam alanları, üyelik sistemleri üzerinden getirilmiş olup, Textizen gibi uygulamalarda davet üzerinden erişimin mümkün olduğu senaryolarda mevcuttur. Örneklerin bir kısmı aktif olmadığından bilgi bulunamayan uygulamalar dağılıma dahil edilmemiştir. Yerelde bu anlamda en başarılı örnek Muratpaşa Komşu Meclisi olup, ikame sistemi üzerinden giriş tanımlanmıştır.



Şekil 4.15: Örneklerin Erişim Durumları

Güvenlik Gizlilik Politikaları

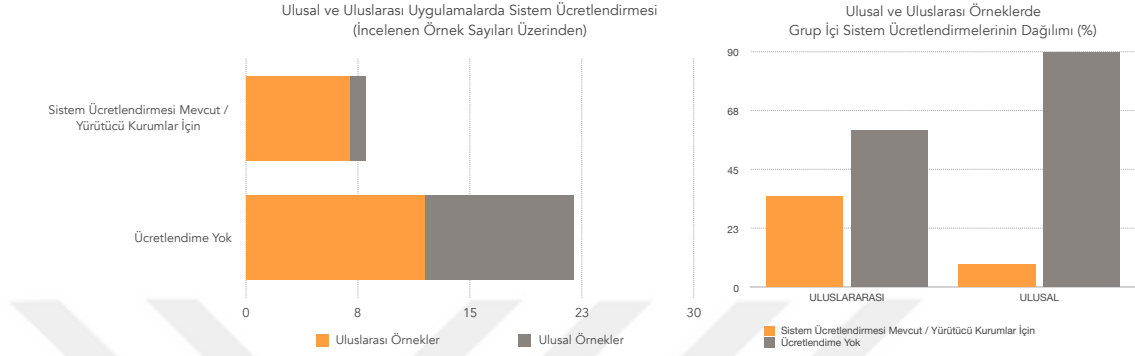
Yurttaşların e-katılım süreçleriyle ilgili olarak yaşadıkları en temel problemlerden biri veri gizliliğinin korunmasıdır. Bu bağlamda dijital katılım platformları üyelik ya da kullanım esnasında koşul ve taahhütleri belirterek ‘katılmama’ riskinin önüne geçmeye çalışırlar. Bu bağlamda ulusal ve uluslararası örnekler (%30-%35 arasında) benzer istatistiklere sahiplerdir (Şekil 4.16). Bilgi bulunamayan örneklerin bir kısmı herkesin erişime açık olup kullanıcı verisini toplamazken (CitySwipe vb.), bir kısmı pilot/beta sürümlerdir (U-code, WPUP vb.).



Şekil 4.16: Örneklerin Gizlilik Politikaları ve Kullanım Koşulları Hakkında

Sistem Ücretlendirmeleri

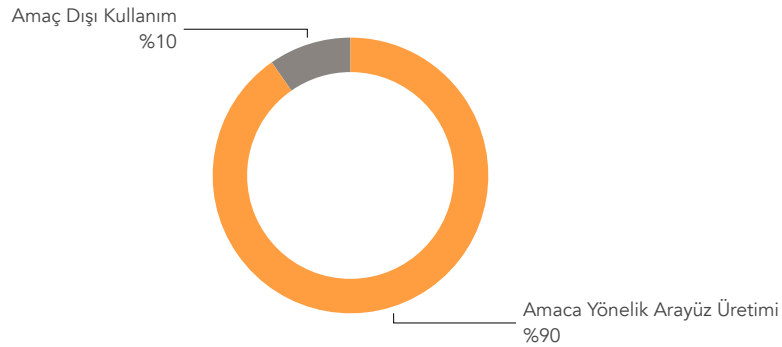
Yürütücünün sistem ücretlendirmesine tabi tutulduğu uygulamalar çoğunlukla özel sektör tarafından üretilmiş olup, yöntem odaklı çalışmaktadırlar. Bu bağlamda ulusal örneklerin sadece ikisi özel sektörün üretimi olup, bunlardan yalnızca birinin ücretlendirme verisine ulaşılabilmektedir (Şekil 4.17).



Şekil 4.17 Uygulamaların Sistem Ücretlendirmelerinin Karşılaştırması

Arayüz Hakkında

İşbirlikçi süreç odaklı dijital araç kullanımına izin veren örnekler hariç olmak üzere, dijital katılım platformların tamamında amaca yönelik arayüz üretimi gerçekleştirilmiştir (Şekil 4.18).

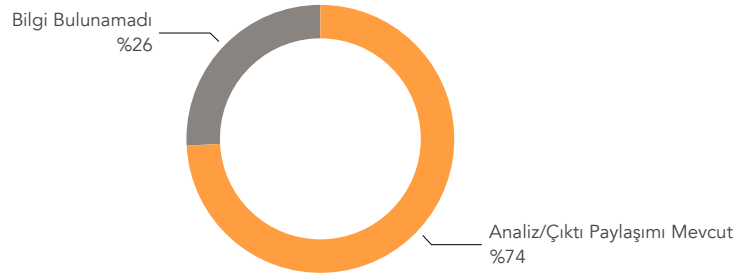


Şekil 4.18: Örneklerde Amaca Yönelik Arayüz Tasarımı

Analiz/Çıktı

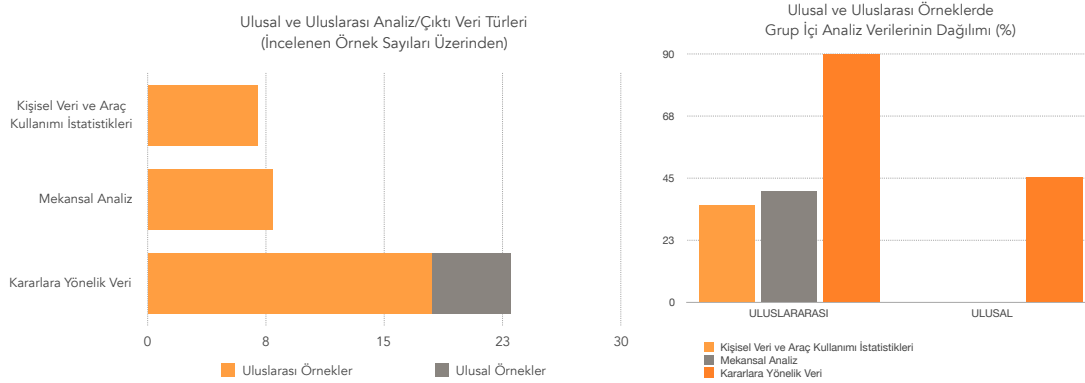
Katılım süreçlerini güvenli ve anlamlı kılan en temel unsur süreç çıktılarının, devam aşamalarında gözlemlenebilirliğidir. Aksi halde pratikler anlamsız hale gelerek, yurttaşlar 'katılmaktan' vazgeçebilir. Bu doğrultuda gelişmiş uluslararası e-katılım süreçlerinin çoğunda sistemin analiz ve raporlama özellikleri vurgulanmakta, geri kalan kısmı ise verilerin profesyoneller tarafından analiz edilerek kararların uygulanmasını sağlamaktadır. Yereldeki örneklerin bir kısmı 2020 yılında

uygulamaya konmuş olduğundan, anket ve önerilerde analiz/sonuç aşamalarına ilişkin kapsamlı bilgi bulunamamıştır. Şekil 4.19’da süreç çıktıların paylaşımına ilişkin oranlar detaylandırılmıştır.



Şekil 4.19: Örneklerin Süreç Çıktılarının Paylaşımı

Uygulamaların süreç içinde ve sonunda paylaştığı veriler üç kategoride (kişisel veri ve araç kullanımı, mekânsal analiz, karara yönelik veri) toplanmıştır. Uluslararası örnekler birden fazla veri analizini kullanıcıyla paylaşma eğilimindeyken, yerel bu durum anket sonuçlarının strateji planları veya mevcut dijital platform üzerinden paylaşımı ile sınırlıdır (Şekil 4.20). Katılım basamaklarını değerlendirirken bahsettiğimiz üzere, yerelde mekânsal analize olanak tanıyan gelişmiş sistemlere yer verilmediğinden ve yöntemler kısıtlı olduğundan, süreç sonunda ortaya konan verilerin türü de kısıtlıdır.



Şekil 4.20: Uygulamaların Analiz Verilerinin Dağılımı

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1 Genel Değerlendirme

Katılım, 1960'lı yıllardan itibaren planlama ve tasarıma entegre edilmeye çalışılan bir kavram olup, kentsel mekanın işbirlikçi üretimine odaklanır. Bu kapsamda yapılan çalışmalar yurttaşın yetkilendirme derecelerine ve paydaşlar arasındaki etkileşime göre sınıflandırılır.

90'lı yıllardan itibaren bilgi iletişim teknolojilerinin ve küresel ağın gelişimi birlikte üretim, iletişim biçimlerimizi ve gündelik hayat alışkanlıklarımızı değiştirdiği gibi mekansal üretim süreçlerinin de evrilmesine yol açmıştır. Büyük veri, kitle kaynak araştırmaları gibi kavramlarla ilişkili olarak akıllı şehir, dijital şehir, duyarlı şehir gibi kent modelleri ortaya çıkmış, akıllı yönetim, yurttaşın tasarımı bilimi gibi konseptler yurttaşın kent mekanının üretiminde öncü roller üstlenmesini desteklemiştir. Bu doğrultuda e-katılım, dijital teknolojilerin işbirlikçi süreçleri destekleyici nitelikte kullanımı ve e-oylama, tartışma forumları, e-dilekçe, e-panel, web portalları, online anket gibi yöntemler geliştirilmiştir. Günümüzde ise çift yönlü etkileşim sağlayan ve diyaloga odaklanan metotların kullanımı daha yaygın hale gelerek, yurttaşların limitli seçeneklerle kararlarını belirtmelerinden öte mekansal karar üretmelerine yardımcı olacak teknolojiler yaygınlaşmaya başlamıştır.

2000'li yıllardan sonra akıllı telefon, tablet gibi mobil araçların kullanımının artması e-katılıma paralel olarak mobil katılım uygulamalarının gelişmesine yol açmıştır. Bu durum kullanılan araç çeşitliliğini arttırmış, platformların uygulama alanlarını genişletmiştir. Dijital demokrasi platformları, katılımcı planlama uygulamaları, sivil katılım/ yurttaş uygulamaları vb. isimlerle paydaşlar arasındaki etkileşime odaklanan bu arayüzler amaca yönelik olarak geliştirilmiş olup, kentsel tasarım ve planlama süreçlerinde yurttaş katılımını arttırıcı yeni nesil araçlar olarak ele alınmaktadır. Tez kapsamında e-katılım konsepti detaylandırılmış, yukarıda bahsi geçen e-katılımın kentsel tasarım ve planlamayla ilişkisinin çözümlenmesine ek olarak, e-katılım

platformlarının mekansal üretim süreçlerine uygulama, katılım ve sosyo-teknik kriterler bağlamında yaklaşımları analiz edilmiştir.

Dijital katılım platformları, geleneksel süreçlerinin dezavantajlarının giderilmesi, geniş kitlelere ulaşma, yurttaş eğiterek aktifleştirme ve katılıma motivasyon sağlama noktasında büyük potansiyeller taşımaktadır. Ancak e-katılım projelerinde, sosyo-mekansal süreçlerdeki ayrışmanın derinleşmesi ve dijital uçurum gibi tehditler henüz aşılabilmiş değildir. Bu bağlamda gelişmiş ülkeler ve gelişmemiş ülkeler arasında derin farklılıklar mevcuttur. Bir yandan siber güvenlik, veri gizliliği, kullanım politikaların oluşturulması gibi konuları kapsayan gelişmeler yürütülüp, yasal olarak tanımlanırken, diğer yanda internet, bilgisayar, akıllı telefon gibi teknolojilere erişimi olmayan nüfus ve kitleler varlığını sürdürmektedir. Bu bağlamda kent ve kırsal arasındaki kaynaklara erişim ve kullanım davranışları da farklılaşabilmektedir. Bu sorunlar aşılsa dahi aktif dijital araç kullanabilme davranışını geliştirememiş dezavantajlı gruplar (üst yaş grupları) oluşabilmektedir. Dolayısıyla e-katılımcı süreçler uygulamaya kondukları ülkelerin gelişmiş seviyelerinden, demografik ve sosyo-ekonomik yapılarından bağımsız düşünülemezler. Süreçler geniş kitlelere ulaşmada mutlak bir çözüm olarak görülmeğe ziyade, uygulama alanının yapısı, uygulama ölçeği, erişim imkanları gibi parametreler göz önünde bulundurularak, geleneksel süreçlerle entegre bir şekilde kurgulanmalıdır.

Araştırma kapsamında incelenen örneklerde ölçek, aktör ve etkileşim odağında farklı ihtiyaçlara yönelik farklı çözümler geliştirmişlerdir. Ancak belli parametreler üzerinden örnekler gruplandırılarak genel eğilimleri proje, katılım ve sosyo-teknik yaklaşımlar bağlamında saptamak mümkün olmuştur. Bu doğrultuda e-katılım ve m-katılım süreçleri ve platformlarındaki genel yaklaşımlar aşağıda sıralanmıştır.

E-katılım ve M-katılıma Platformlarındaki Genel Eğilimler

E-katılım basamağından topluluk tasarımı, karar destek sistemleri, online ppgis gibi kategorilere denk düşen sistemler, geleneksel katılım süreçlerindeki birlikte üretim / işbirlikçi/ortaklık aşamasına denk gelmekte olup, yurttaş kontrolüne en yakın davranış gösteren sistemlerdir. (İncelenen örneklerde kendi kendine gerçekleşen bir sivil toplum örgütlenmesi olmadığından araştırma kapsamında yurttaş kontrolü seviyesinde bir uygulamaya yer verilememiştir.) Etkileşim ve danışma gibi tokenizm seviyesinde gerçekleştirilen e-katılım uygulamaları ise online tartışma forumları ve fikir anketleri

üzerinden uygulamaya konmuştur. Bu tür projeler erken katılım aşamasına hizmet etmekte olup, uygulamaya dair net bilgiler barındırmazlar. Bu kapsamda incelenen platformlardaki genel eğilimler aşağıdaki gibi sıralanır.

- Yurttaşların mekansal tasarım önerisini üç boyutlu gerçekleştirebileceği uygulamalarda araç kutularına ve bilgilendirmelere yer verilir, iki boyutlu mekansal tasarım önerisi gerçekleştirilen uygulamalar ise fotoğraf çekimi ve görseller üzerinden nesnelerin manipülasyonuna izin verir ve artırılmış gerçeklik teknolojileriyle entegrasyon bu tür platformlarda avantaj sağlar. Gelişmiş örneklerde gerçekleştirilen karar anketleri konum tabanlı olma eğilimdedirler ve yurttaşların birbirlerinin yanıt ve önerilerini görmelerine olanak tanırırlar. Fikir arayışına odaklanan platformlar ise sıklıkla “limitli çift yön” kategorisine ait olup etkileşim olanakları daha sınırlıdır.
- E-katılım projeleri çoğunlukla web platformları üzerinden üretilmiş olup, güncel örneklerin ‘duyarlı’ tasarımlar üzerinden mobil kullanıma olanak tanıdığı ya da mobil uygulamaların farklı sistemlerce desteklendiği görülmektedir.
- Uygulamalar yöntem ve proje odaklı olmalarına göre ayrıştırılmış olup, e-katılımın maliyet/süreç açısından sürdürülebilirliğini sağlamak adına geliştirilmiş yazılımların birden fazla sürece adapte edilebilir ve yöntem odaklı olması avantaj sağlar. Aksi takdirde proje tamamlandığında web platformu ve mobil uygulamanın sürdürülebilirliği sağlamak zorlaşır.
- Son yıllarda üretilmiş olan e-katılım yaklaşımlarının tamamında çift yönlü bilgi akışı gerçekleştirilmiş olup, büyük çoğunluğu (uluslararası örneklerde) katılımcı sürecin farklı aşamalarında işbirlikçi ve e-katılım süreçlerinin entegrasyonunu sağlamaktadır. Bu durum geleneksel ve e-katılımı iki ayrı kulvar olarak görmekten ziyade destekleyici araçlar olarak görmenin gerekliliğini vurgular.
- E-katılım süreçlerinde katılım motivasyonunu artırarak, kullanıcılara eğlenceli, öğretici bir deneyim yaşatmak amacıyla oyun öğeleri kullanılır. Sadece estetik ve görselleştirmelere odaklanan ‘playful’ arayüzler, hedef, görev, skor tablosu, rozet, ödül vb. unsurlara yer veren oyunlaştırma

stratejileri, gelişmiş kent modelleri ve simülasyonlar, ciddi oyunlar oyun odaklı motivasyon araçlarındandır.

- E-katılımın en temel problemlerinden biri verilerin güvenilirliği ve gizliliğini sağlamaktır. Bu doğrultuda pilot uygulamalar hariç olmak üzere, kişisel verilerin ve kararların toplandığı platformların çoğunda kullanım ve gizlilik politikaları tanımlı olup üye girişi esnasında kullanıcıya sunulmaktadır.
- E-katılım kullanıcı manipülasyonuna açık bir alan olup, tekrarlı katılım ve kısıtlanmamış kullanıcı girişleri üzerinden veri doğruluğu etkilenebilir. Bu doğrultuda yerel ve uluslararası örnekler proje ihtiyaçları ve odak gruplarına bağlı olarak, davetli katılım, ikamet üzerinden erişim gibi politikalar benimsemişlerdir.
- E-katılım süreçleri geleneksel süreçlerden farklı olarak, IT uzmanları, bağımsız geliştiriciler vb. uzmanlıklara ihtiyaç duyarlar, bu doğrultuda e-katılım platformlarının üretiminde uluslararası örneklerde sıklıkla özel sektör ya da özel-kamu işbirliklerine yer verilmiştir. Bu durum bazı yöntem odaklı sistemlerin ücretlendirmesini beraberinde getirmiştir.
- Son olarak ise, platformların tamamında (işbirlikçi süreç ağırlıklılar hariç) amaca yönelik arayüzler geliştirilmiş olup, gelişmiş örneklerde mekansal veriye ve kararlara yönelik analiz ve raporlama araçları kullanılmış, böylece e-katılım süreçlerinin çıktıları doğrudan kullanılabilir verilere dönüştürülmüştür.

5.2 Yerel Model Geliştirilmesine Yönelik Öneriler

Ülkemizde katılım süreçlerini destekleyici yasal unsurlar bulunsa da katılım kültürünün planlama ve tasarım pratiklerine yerleştiğini söylemek zordur. Bu durum e-katılımcı pratikler içinde geçerli olup, uluslararası örneklere kıyasla yerel örneklerin e-katılım pratiklerini geriden takip ettiğini söylenebilir.

E-katılım uygulamaları yerelde siyasi ve politik altlıklar üzerinden geliştirilmiş olup, planlama ve tasarım kararlarına yönelik uygulamaya konan süreçler sınırlıdır. E-katılım süreçleri çoğunlukla ilgili kurumların web siteleri üzerinden yayınlanmış online forum ve anketler üzerinden tarifi lenmekte, kısıtlı sayıdaki e-katılım platformunda ise etkileşim/danışma seviyesinin ötesine geçememektedir. Bu bağlamda e-katılımın sunduğu coğrafi kısıtları kaldırma, 7/24 katılım imkanı sunma,

anonimlik ve marjinal grupların katılımını arttırma, kararları değerlendirip yorumlayabilen aktif yurttaşlar oluşturma, aktörler arası geribildirim sağlama, veri işleme/analiz yönünden eş zamanlılık oluşturma, katılım süreçlerindeki problemleri minimize etme gibi avantajlar göz önünde bulundurularak, yerelde e-katılımcı süreç ve platformların üretimi geliştirilmeli ve desteklenmelidir. E-katılımcı süreçlerin ortaya çıkarabileceği tehditlerin önüne geçmek adına katılımın romantize edilmiş düşüncelerinden uzak gerçekçi bir tutum sergilenmeli, gerekli teknik destekler alınarak gelişmiş sistemler tercih edilmeli; güvenlik, kişisel verilerin korunması gibi konularda yurttaş aydınlatılmalı, e-katılımcı süreçler işbirlikçi yöntemlerle entegre bir şekilde çalışmalı, katılım ve e-katılım politikalarına yönelik gerekli yasal düzenlemeler yapılarak kentsel tasarım ve planlamanın farklı aşamalarına etkisi tanımlanmalı, erişim eşitsizliği ve teknik engellerin mümkün olduğunca önüne geçilmelidir.

Tez kapsamında uluslararası örneklerle karşılaştırmalı olarak incelenen 11 e-katılımcı sürece yer verilmiştir. Bu bağlamda yerelde e-katılım platformlarının performans/verimliliğini, katılım seviyesini arttırmaya ve platformları geliştirmeye yönelik olarak gerçekleştirilebilecek faaliyetler şu şekilde sıralanabilir.

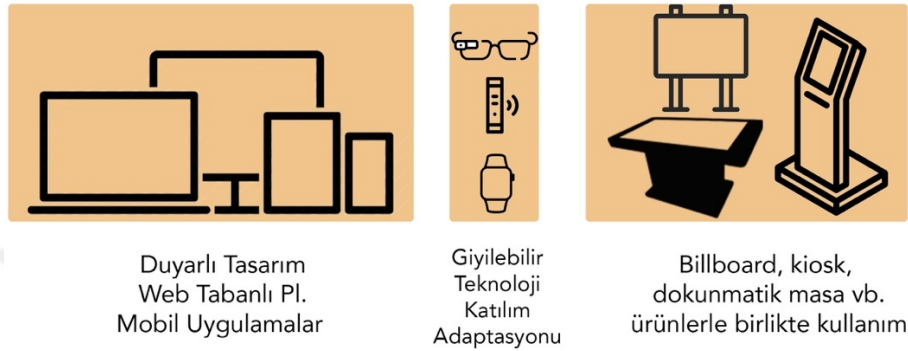
Yerelde E-katılım Platformlarının Geliştirilmesine Yönelik Öneriler

Uluslararası gelişmiş örneklerde kullanılan sanal ve arttırılmış gerçeklik teknolojileri, yurttaşın üç boyutlu ve iki boyutlu tasarımına izin veren araç kutuları, konum tabanlı anketler (online ppgis), kent modelleri (City Planner, Urban Pinboard vb.) gibi metotlar kullanılarak, uygulamaya dönüşecek faaliyetlerin yurttaş tarafından algılanması kolaylaştırılmalı, yurttaşın ürettiği veri yazılı bildirimin ötesine geçmelidir (Şekil 5.1).



Şekil 5.1: E-katılım Süreçlerinde Kullanılabilecek Bazı Teknolojiler

Planlama ve kentsel tasarımda proje ve gerekliliklere bağılı olarak farklı yöntemlerin kullanımı sağlanabilir. Yerelde uygulama platformlarının mobil uygulamalarla desteklendiğı görölse de aplikasyonların aktif kullanım problemleri henüz çözülememiştir ve genel eğilim web tabanlı sistemler yönündedir. Sistemlerin başka araçlara entegrasyonu geliştirilerek, daha geniş kitlelere duyurulması ve kullanımı sağlanmalıdır (Şekil 5.2).



Şekil 5.2: E-katılımla Entegre Kullanılabilecek Araçlar

Yerelde gerçekleştirilen uygulamalar proje odaklı olup, proje sonlandığında sistem aktifliğini kaybetmektedir. Yöntem odaklı geliştirilen uygulamalar ise farklı projelere adapte edilebilen sistemlerdir, ihtiyaca göre kullanılabilen farklı şablonları mevcuttur. Geliştirilecek modelde farklı ihtiyaçlara cevap veren yöntemlerin tasarlanması, yeni projelere adapte edilebilirliği, sistemin sürdürülebilirliği açısından önemlidir. E-katılım platformlarının üretimi teknik uzmanlık gerektirdiğinden özel sektör kamu iş birliği sağlanarak bu tarz üretimlere gidilmesi desteklenmelidir. Aksi takdirde kısıtlı yöntemlerle ‘limitli çift yön’ bilgi akışına izin veren sistemler birlikte üretim ve iş birliğinden ziyade tokenizm seviyesinde kalmaya devam edecektir.

Türkiye’de mekânsal üretim sistemi içinde katılım sistematik ve zorunlu bir süreç olarak işleyiş göstermediğinden, gerçekleştirilen e-katılım uygulamalarının birçoğu işbirlikçi süreçlerden bağımsız yürütölmektedir. Fikir arayışı aşamasında kalarak erken dönem katılımdan öteye gidemeyen bu yaklaşıma son verilerek, projelerin her aşamasında katılıma yer verilmeli, projenin gereklilikleri doğrultusunda e-katılımcı süreçler atölye, çalıştay, toplantı vb. faaliyetlerle ya da işbirlikçi süreçler online metotlarla desteklenmelidir.

Katılım motivasyonunu arttırmak amacıyla oyun unsurlarının kullanıldığından, yerelde bu anlamdaki örneklerin çok kısıtlı olduğundan bahsetmiştik. Bu doğrultuda

geliştirilecek olan yerel modellerde projelerin kapsamı doğrultusunda, eğlenceli arayüz tasarımları, oyun unsurlarının kullanımı, üç boyutlu kent modelleri veya ciddi oyun gibi motivasyon araçlarının kullanımı, yurttaş katılımı destekleyecektir.

Yereldeki dijital katılım platformları geribildirim sağlama noktasında yürütücü kurumu baz almaktadır. Bu durum katılımın örgütlenmeye beraber anılan yapısına ters olup, gerçekleştirilecek modellerde yurttaş-yurttaş etkileşiminin de sağlanarak birlikte üretme/iş birliği vurgusunun yapılması önemlidir.

Sosyo-teknik kriterler bağlamında incelenen platformlarda yereldeki örneklerin erişilebilirlik, güvenlik /kullanım koşulları noktasında hassasiyet gösterdiği ifade edilebilir. Muratpaşa Komşu Meclisi örneğinde olduğu gibi alana özgü çözümler getirerek, projeyi ilgili yurttaşların müdahalesine açık hale getirmek, verilerin doğruluğunu sağlamak ve yurttaşın güvenini kazanmak noktasında önemlidir.



Şekil 5.3: Analiz Süreçlerinin Şeffaflığına Yönelik

Mevcut yerel örnekler katılım süreçlerinin sonunda toplanan verileri derleyerek raporlandırma, stratejik planda yönlendirici olarak kullanma gibi eğilimlere sahiptirler. Ancak toplanan verilerin ne ölçüde sonuç ürüne etki ettiğini saptamak mümkün değildir. Katılım süreçlerinde yurttaşla güven ilişkisi sağlamak ve yurttaş yetkilendirmek açısından, oluşturulacak e-katılım sistemlerinin eş zamanlı analizler gerçekleştirerek (karar ve mekana yönelik) kullanıcılara sunması ve aracı olmaksızın raporlama/değerlendirme yaparak sonuç ürünü ortaya koyması, süreçlerin şeffaflık ve hesap verilebilirliğini destekler nitelikte olacaktır.



6. KAYNAKLAR

- Åström, J., Granberg, M., & Khakee, A. (2011). Apple Pie–Spinach Metaphor: Shall e-Democracy make Participatory Planning More Wholesome? *Planning Practice and Research*, 26(5), 571-586.
- Aggens, L. (1983). Identifying Different Levels of Public Interest in Participation. J. D. J. L. Creighton içinde, *Public Involvement and Dispute Resolution* (s. 189-194). U.S. Army Institute for Water Resources.
- Aichholzer, G., Allhutter, D., Freschi, A., Lippa, B., Macintosh, A., Moss, G., & Westholm, H. (2008). *D13.3 DEMO-net booklet eParticipation Evaluation and Impact*. the DEMO-net Consortium.
- Akıllı Şehir Bursa. (2018). <http://akillisehir.bursa.bel.tr> adresinden alındı
- Akay, H. (2016). *Yerel Yönetimlerde Katılımcı Mekanizmalar ve Süreçler*. İstanbul: Türkiye Avrupa Vakfı.
- ArkiCity. (2014). *Co-Create Your City with an App*. Mart 2020 tarihinde <https://www.arkilab.dk/wp-content/uploads/2019/10/ArkiCity-Package.pdf> adresinden alındı
- Arnstein, S. R. (1969). A Ladder Of Citizen Participation. *Journal of the American Planning Association*, 35(4), 216 — 224.
- Atilla, H. (2009). Kentsel Tasarımda Bilgisayar Destekli Toplum Katılımı: Üsküdar Meydanı Örneklem Alanına Tkcs (Ppgıs) Yönteminin Uyarlanması. İstanbul: İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmış YL Tezi.
- Atzmanstorfer, K., & Blaschke, T. (2013). The Geospatial Web: A Tool to Support the Empowerment of Citizens through E-Participation? C. N. Silva içinde, *Citizen E-Participation in Urban Governance: Crowdsourcing and Collaborative Creativity* (s. 144-172). IGI Global.
- Ayeni, B. (1997). The design of spatial decision support systems in urban and regional planning. H. Timmermans içinde, *Decision support systems in urban planning* (s. 3-23). E&FN Spon.
- Bayraktar, U. (2014). Kamuyu Kamusallaştıran Toplumcu Belediyeler İçin Geçmişten Alınabilecek İlham Üzerine. K. Göymen, İ. İzci, İ. Tekeli, U. Bayraktar, L. Şen, T. Kahraman, . . . N. İlseven içinde, *Katılımcı Yerel Yönetim* (s. 51-69). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Bayraktar, U. (2016). *Sürdürülebilir Kentler Yerel Müşterekler Siyaseti İçin e-Katılım*. İstanbul: TESEV Sürdürülebilir Kalkınma Raporları.
- Bayraktar, U. (tarih yok). KamuyuKam.
- Bee Smart City. (2019, Mayıs). *Boyd Cohen on the Future of Smart Cities: Sustainability, Technology & Citizen-Centricity*. Aralık 2019 tarihinde <https://hub.beesmart.city/strategy/en/smart-city-leaders/boyd-cohen-interview-future-of-smart-cities> adresinden alındı
- Biehl, J. (2016). *Toplumsal Ekoloji Siyaseti*. İstanbul: Sümer Yayıncılık.
- Block by Block. (2019). *Building A Youth-Designed Summer Camp In Seferihisar*. Şubat 2020 tarihinde [Block by Block: https://www.blockbyblock.org/projects/seferihisar](https://www.blockbyblock.org/projects/seferihisar) adresinden alındı

- Bohman, S. (2014). Information Technology in eParticipation Research: A Word Frequency Analysis. *6th International Conference on Electronic Participation (ePart)* (s. 78-89). Dublin: Springer Berlin Heidelberg.
- Bookchin, M. (2014). *Kentleşme Yurttaşlığın Yükselişi ve Çöküşü*. İstanbul: Sümer Yayıncılık.
- Building hope, block by block*. (tarih yok). Şubat 2020 tarihinde Block by Block: <https://www.blockbyblock.org> adresinden alındı
- Carver, S. (2001). The Future of Participatory Approaches Using Geographic Information: developing a research agenda for the 21 st Century. *URISA Journal* , 61-71.
- Castells, M. (2005). The Network Society From Knowledge to Policy. M. Castells, & G. Cardoso içinde, *The Network Society From Knowledge to Policy* (s. 3-23). Washington, DC: Johns Hopkins Center for Transatlantic Relations.
- Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society: Second Edition*. UK: A John Wiley & Sons.
- Chadwick, A. (2009). Web 2.0: New Challenges for the Study of E-Democracy in an Era of Informational Exuberance. *I/S :A JOURNAL OF LAW AND POLICY*, 51, 9-41.
- Change By Us. (2011). Mart 2020 tarihinde <http://newyork.thecityatlas.org/change/> adresinden alındı
- Changify*. (tarih yok). Şubat 2020 tarihinde <http://www.changify.org> adresinden alındı
- Chauhan, S., & Agarwal, N. (2017). How Do Smart Cities Influence Governance? A Descriptive Literature Review. A. Kar, M. Gupta, V. Ilavarasan, & Y. Dwivedi içinde, *Advances in smart cities : smarter people, governance and solutions* (s. 9-23). CRC Press Taylor&Francis Group.
- Chirkin, A. M., & König, R. (2016). Concept of Interactive Machine Learning in Urban Design Problems. *SEACHI 2016*, (s. 10-14). San Jose.
- Chourabi, H., Nam, T., Gil-Garcia, J., Walker, S., Mellouli, S., Mellouli, S., . . . Pardo, T. (2012). Understanding Smart Cities: An Integrative Framework. *45th Hawaii International Conference on System Sciences*, (s. 2289-2297).
- CitizenLab. (2019). *Citizen Engagement versus Citizen Participation*. Ekim 2019 tarihinde <https://www.citizenlab.co/blog/civic-engagement/what-is-the-difference-between-citizen-engagement-and-participation/> adresinden alındı
- CityPlanner. (2003). Mart 2020 tarihinde <https://cityplanneronline.com/site/> adresinden alındı
- CitySwipe. (2017). Mart 2020 tarihinde <https://www.dtsmcityswipe.com> adresinden alındı
- Clarke , M., & Missingham, B. (2009). Guest editors' introduction: Active citizenship and social accountability. *Development in Practice*, 19(8), s. 955-963.
- Cocchia, A. (2014). Smart and Digital City: A Systematic Literature Review. R. P. Dameri , & C. Rosenthal-Sabroux içinde, *Smart City How to Create Public and Economic Value with High Technology in Urban Space* (s. 13-45). Springer International Publishing Switzerland .
- Coleman, S., & Norris, D. (2005). A New Agenda for E-Democracy. *International Journal of Electronic Government Research*, 1(3), 69-82.
- Collins, K., & Ison, R. (2006). Dare we Jump off Arnstein's Ladder? Social Learning as a New Policy Paradigm. *Proceedings of PATH (Participatory Approaches in Science & Technology) Conference*. Edinburgh.
- CommonPlace. (2013). CommonPlace: <https://www.commonplace.is> adresinden alındı

- Council of Europe. (2008). Manifesto for a new urbanity. Council of Europe Publishing.
- Crawford, S., & Goldsmith, S. (2014). *The responsive city : engaging communities through data-smart governance*. San Francisco: John Wiley & Son.
- Creighton, J. L. (2005). *The Public Participation Handbook: Making Better Decisions Through Citizen Involvement*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- D4SC. (tarih yok). *Case Studies: D4SC in Action*. Şubat 2020 tarihinde Design for Social Change: <http://www.d4sc.io> adresinden alındı
- Dahlberg, L. (2001). The Internet and Democratic Discourse. *Information, Communication & Society*, 4(4), 615–633.
- Dameri, R. P., & Rosenthal-Sabroux, C. (2014). Smart City and Value Creation. R. P. Dameri, & C. Rosenthal-Sabroux içinde, *Smart City How to Create Public and Economic Value with High Technology in Urban Space* (s. 1-13). Springer.
- Davidoff, P. (1965). Advocacy and Pluralism in Planning. *Journal of the American Institute of Planners*(Volume 31), 331-338.
- Davidson, S. (1998). Spinning the wheel of empowerment. *Community Planning*(1262).
- Decide Madrid. (2017). Mart 2020 tarihinde <https://decide.madrid.es> adresinden alındı
- Desouza, K. C., & Bhagwatwar, A. (2012). Citizen Apps to Solve Complex Urban Problems. *Journal of Urban Technology*, 19(3), 107–136.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. *MindTrek’11*, (s. 9-15). Tampere, Finland.
- Dijk, J. A. (2013). Digital democracy: Vision and reality. I. S. Donk içinde, *Public Administration in the Information Age: Revisited*.
- Dolu, T. (2014). Katılımcı Yerel Yönetimler ve Kent Konseyleri. K. Göymen, İ. İzci, İ. Tekeli, U. Bayraktar, L. Şen, T. Kahraman, . . . N. İlseven içinde, *Katılımcı Yerel Yönetim* (s. 93-113). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Durna, U. (2008). Bilgi Çağında Bir Yönetişel Dönüşüm Yaklaşımı: E-(Yerel) Yönetim. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(10).
- Engagement-Lab. (tarih yok). *Community PlanIt*. <https://elab.emerson.edu/projects/community-planit> adresinden alındı
- Ertiö, T. (2013). M-participation: the emergence of participatory planning applications. *Research Briefings 6b/2013*. Turku Urban Research Programme.
- Ertiö, T. P. (2015). Participatory Apps for Urban Planning— Space for Improvement. *Planning, Practice & Research*, 30(3), 303-32.
- Ertiö, T. P. (2018). Plan on The Move: Mobile Participation in Urban Planning. *Dissertation Thesis*. University of Turku.
- Esengil, Z. (2010). *Planlama ve Tasarım Sürecinde Katılım: Antalya Örneği*. Antalya: Mimarlar Odası Antalya Şubesi Yayınları 3/1.
- ETHx. (2017, Eylül). *Responsive Cities*. Ocak 2020 tarihinde Edx: <https://www.edx.org/course/responsive-cities> adresinden alındı
- ETHx. (2017, Eylül). *Responsive Cities*. Ocak 2019 tarihinde Edx: https://courses.edx.org/courses/course-v1:ETHx+FC-04x+3T2017/courseware/11279e93ab4145c5bbde0dd704504447/a98b05e529394ebda7c7128aeb626f4b/1?activate_block_id=block-v1%3AETHx%2BFC-04x%2B3T2017%2Btype%40vertical%2Bblock%40449c852b73754338bd309ee8da6a1a12 adresinden alındı

- European Commission. (2019, Ekim). *The Aarhus Convention*. Aralık 2019 tarihinde European Commission Environment: <https://ec.europa.eu/environment/aarhus/> adresinden alındı
- Fagence, M. (1977). *Citizen Participation in Planning*. Great Britain: A. Wheaton & Co., Exeter.
- Falco, E., & Kleinhans, R. (2018). Digital Participatory Platforms for Co- Production in Urban Development: A Systematic Review. *International Journal of E-Planning Research*, 7(3), 1-27.
- Fasihi, A., Mansourian, A., Farnaghi, M., & Taleai, M. (2009). A Web Based Method For Supporting Collaboration in The Urban Spatial Decision Makings. *Information Technologie*. Kaunas, Litvanya.
- Fraser, C., Liotas, N., Lippa, B., Mach, M., Macintosh, Marzano, F., . . . Wimmer, M. (2006). *DEMO-net: Deliverable 5.1 Report on current ICTs to enable Participation*. Institute of Public Management and Politics, University of Iceland.
- Future Cities Laboratory. (tarih yok). *Citizen Design Science*. Aralık 2019 tarihinde ETH Zürich: <https://fcl.ethz.ch/research/responsive-cities/big-data-informed-urban-design/citizen-design-science.html> adresinden alındı
- Göksu, A. F. (2017). Ali Faruk Göksu ile Katılım, Uzlaşma ve Mekansal Üretim Üzerine. (E. Küçük, Röportaj Yapan)
- Ganapati, S. (2010). *Using Geographic Information Systems to Increase Citizen Engagement*. IBM Center The Business of Government.
- Geertman, S. (2006). Potentials for planning support: a planning-conceptual approach. *Environment and Planning B: Planning and Design*(33), 863-880.
- Geertman, S., Ferreira, J., Goodspeed, R., & Stillwell, J. (2015). Introduction to 'Planning Support Systems and Smart Cities'. S. Geertman, J. Ferreira, R. Goodspeed, & J. Stillwell içinde, *Planning Support Systems and Smart Cities* (s. 1-21). Springer.
- Geilfus, F. (2008). *80 Tools For Participatory Development*. Ekim 2019 tarihinde <http://repositorio.iica.int/bitstream/11324/4129/2/BVE17089190i.pdf> adresinden alındı
- Giddens, A., & Sutton, P. W. (2016). *Sosyoloji (7.Edisyon)*. Kırmızı Yayınları.
- Giffinger, R., Fertner, C., Kramar, H., Kalasek, R., Pichler, N., & Meijers, E. (2007, Kasım). Smart Cities: Ranking of European Medium-sized Cities. *Final Report*. Vienna UT.
- Gordon, E., & Baldwin-Philippi, J. (2014). Playful Civic Learning: Enabling Reflection and Lateral Trust in Game-based Public Participation. *International Journal of Communication*, 8, 759-786.
- Gupta, S., Mustafa, S., & Kumar, H. (2016). Smart People for Smart Cities: A Behavioral Framework for Personality and Roles. A. K. Kar, M. Gupta, V. Ilavarasan, & Y. Dwived içinde, *Advances in smart cities : smarter people, governance and solutions* (s. 23-31). CRC Press Taylor and Francais Group.
- Höffken, S., & Streich, B. (2013). Mobile Participation: Citizen Engagement in Urban Planning via Smartphones. C. N. Silva içinde, *Citizen E-Participation in Urban Governance: Crowdsourcing and Collaborative Creativity* (s. 199-226).
- Haeusler, M. H., Asher, R., & Booth, L. (2017). Urban Pinboard: Development of a platform to access open source data to optimise urban planning performance. *CITY MODELLING AND GIS*, 439-448.
- Harvey, D. (2015). *Asi Şehirler*. İstanbul: Metis Yayınları.

- Harvey, D. (2016). *Sosyal Adalet ve Şehir*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Hassan, L., & Hamari, J. (2019). Gamification of E-Participation: A Literature Review. *52nd Hawaii International Conference on System Sciences*, (s. 3077-2086).
- Hudson-Smith, A., Evans, S., Batty, M., & Batty, S. (2002). Online Participation: The Woodberry Down Experiment. *CASA: Working Paper Series*.
- IAP2. (2007). *IAP2 Spectrum of Public Participation*. Ekim 2019 tarihinde International Association for Public Participation: https://cdn.ymaws.com/www.iap2.org/resource/resmgr/pillars/Spectrum_8.5x11_Print.pdf adresinden alındı
- Innes, J., & Booher, D. (1999). Consensus Building and Complex Adaptive Systems. *Journal of the American Planning Association*, 65(4), 412-423.
- Irvin, R., & Stansbury, J. (2014). Citizen Participation in Decision Making: Is It Worth the Effort? *Public Administration Review*, 1(64), 55-65.
- İstanbulsenin. (2019). İstanbul Senin Geleceğine Birlikte Karar Verelim: <https://istanbulsenin.org> adresinden alındı
- ITU-T. (2014). *Smart sustainable cities: An analysis of definitions*.
- İzmir Büyükşehir Belediyesi. (2020, Şubat). *Bizİzmir*. Mart 2020 tarihinde <https://www.bizizmir.com> adresinden alındı
- Jacobs, J. (2015). *Büyük Amerikan Şehirlerinin Ölümü ve Yaşamı*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Jannack, A., Holmer, T., Stelzle, B., Doll, K., Naumann, F., Wilde, A., & Noennig, J. (2019). Smart Campus Design - U_CODE Tools Tested for Co-Designing the CJD Learning Campus, Sangerhausen Case Study. M. F. Pereira, J. V. Dorrio, & K. Minakova içinde, *Hands-on Science. Innovative Education in Science and Technology* (s. 11-21). HSCI.
- Janowitz, M. (2018). Giriş. R. Park, & E. Burgess içinde, *Şehir, Kent Ortamındaki İnsan Davranışlarının Araştırılması Üzerine Öneriler* (s. 31-37). İstanbul: Heretik Yayınları.
- Johansen, A. G., & Pedersen, C. (2019). Gamified participation. *MSc. Thesis*. Urban Design Institute of Architecture & Design, Aalborg University .
- Kırpık, E. (2017). TOPLUM KATILIMLI COĞRAFİ BİLGİ SİSTEMİ UYGULAMALARININ KENTSEL DÖNÜŞÜM ÇALIŞMALARINDA KULLANIMI: KADIKÖY TARİHİ ÇARŞI VE ÇEVRESİNDE ÖRNEK ÇALIŞMA. İstanbul: YTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, Kentsel Dönüşüm ve Planlama Programı.
- Kadıköy Belediyesi. (2019). *Anlat Kadıköy*. Anlat Kadıköy: <https://anlat.kadikoy.bel.tr/> adresinden alındı
- Kadıköy Belediyesi. (2019). *Kadıköy Belediyesi 2020-2024 Stratejik Planı*. Anlat Kadıköy: [https://anlat.kadikoy.bel.tr/kbpanel/Uploads/Files/Kadikoy%20Belediyesi%202020-2024%20Stratejik%20Plan%20Taslagi\(1\).pdf](https://anlat.kadikoy.bel.tr/kbpanel/Uploads/Files/Kadikoy%20Belediyesi%202020-2024%20Stratejik%20Plan%20Taslagi(1).pdf) adresinden alındı
- Kamacı, E. (2017). A Novel Discussion on Urban Planning Practice: Citizen Participation. *ICONARP: International Journal of Architecture and Planning*(2), 1-19.
- Kar, B., Sieber, R., Haklay, M., & Ghos, R. (2016). Public Participation GIS and Participatory GIS in the Era of GeoWeb. *The Cartographic Journal*, 53(4), 296-299.
- Karabulut, N. (2019). E-katılım, Yerelde Demokrasi ve Yerelde. *Economies, Finance, Politics*, 1(14), 71-93.

- Kararsizin. (2019). Şubat 2020 tarihinde <http://kararsizin.org> adresinden alındı
- Karsten, A. (2012, Kasım). *Models of Participation & Empowerment*. Ekim 2019 tarihinde Nonformality: https://www.nonformality.org/wp-content/uploads/2012/11/Participation_Models_20121118.pdf adresinden alındı
- Kassen, M. (2018). E-participation actors: understanding roles, connections, partnerships. *Knowledge Management Research & Practice*, 1-22.
- Keleş, R. (2015). *Kentleşme Politikası*. Ankara: İmge Yayınevi.
- Keleş, R., & Mengi, A. (2017). *Kent Hukuku*. Ankara: İmge Kitapevi Yayınları.
- Kentsel Vizyon. (2013). Mayıs 2020 tarihinde Vizyon Atölyesi: http://www.kentselvizyon.org/#kentsel_vizyon_platformu adresinden alındı
- Kingston, R. (2002). The role of e-government and public participation in the planning process. *XVI AESOP Congress*, (s. 1-14). Volos, Greece.
- Kingston, R. (2002). Web-based PPGIS in the United Kingdom. W. J. Craig, T. Harris, & D. Weiner içinde, *Community Participation and Geographic Information Systems* (s. 101-113). Taylor & Francis.
- Klosterman, R. E. (1997). Planning Support Systems: A New Perspective on Computer-Aided Planning. *Journal of Planning Education and Research*, 17(45), 45-54.
- Klosterman, R. E. (2012). E-Planning: Retrospect and Prospect. *International Journal of E-Planning Research*, 1-4.
- Krabina, B. (2016). The E-Participation Ladder – Advancing from Unawareness to Impact Participation. *Conference for E-democracy and Open Government*.
- Krygier, J. B. (2002). A praxis of public participation GIS and visualization. W. J. Craig, T. M. Harris, & D. Weiner içinde, *Community Participation and Geographic Information Systems* (s. 330-346). Taylor & Francis.
- Kubicek, H. (2010). The Potential of E-Participation in Urban Planning: A European Perspective. C. N. Silva içinde, *Handbook of Research on E-Planning: ICTs for Urban Development and Monitoring* (s. 168-194).
- Kubicek, H., & Aichholzer, G. (2016). Closing the Evaluation Gap in e-Participation Research and Practice. G. Aichholzer, H. Kubicek, & L. Torres içinde, *Evaluating e-Participation Frameworks, Practice, Evidence* (s. 11-47). London: Public Administration and Information Technology.
- Kumar Kar, A., Mustafa, S. Z., Gupta, M. P., Ilavarasan, P., & Dwivedi, Y. (2016). Understanding Smart Cities: Inputs for Research and Practice . A. Kumar Kar, M. P. Gupta, P. V. Ilavarasan, & Y. K. Dwivedi içinde, *Advanges in Smart Cities* (s. 1-9). CRC Press Taylor&Francis Group.
- Lahoud, C., Westerberg, P., & Groth, K. (2019, Mayıs). Kentsel Tasarımda Katılımcı Diyaloglar. (B. Coşkun, & D. Öztürk, Röportajı Yapanlar) XXI. XXI: <https://xxi.com.tr/i/kentsel-tasarimda-katilimci-diyaloglar> adresinden alındı
- Lazrak, N., Zahir, J., & Mousannif, H. (2018). Responsive cities and data gathering: challenges and opportunities. *SCA2018*, (s. 1-8). Morocco.
- Lefebvre, H. (2016). *Şehir Hakkı*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Lin, Y., & Geertman, S. (2015). Smart Governance, Collaborative Planning and Planning Support Systems: A Fruitful Triangle? S. Geertman, J. Ferreira, R. Goodspeed, & J. Stillwell içinde, *Planning Support Systems and Smart Cities* (s. 261-281). Springer.
- Macintosh, A. (2004). Characterizing E-Participation in Policy-Making. *37th Hawaii International Conference on System Sciences*. Hawaii.

- Macintosh, A., & Whyte, A. (2008). Towards an evaluation framework for eParticipation. *Transforming Government: People, Process & Policy*, 2(1), 16-30.
- Manca, A. (2018). Active Citizens And Reactive Spaces: How Urban Design Changes With Digital Technologies. *International Scientific Conference [CO]HABITATION TACTICS*, (s. 547-557). Tirana.
- Mansourian, A., Taleai, M., & Fasihi, A. (2011). A web-based spatial decision support system to enhance public participation in urban planning processes. *Journal of Spatial Science*, 56(2), 269–282.
- Maptionnaire. (2011). Mart 2020 tarihinde <https://maptionnaire.com> adresinden alındı
- Martín, P. P. (2014). Participation Schemas: a tool to characterize collaborative participation. *PDD2014, Contemporary difficulties and future prospects for Participatory and Deliberative Democracy*. NewCastle.
- Martín, P. P. (2014). Participation Schemas: a tool to characterize collaborative participation. *Contemporary difficulties and future prospects for Participatory and Deliberative Democracy*. NewCastle.
- McDermott, P. (2010). Building open government. *Government Information Quarterly*(27), 401-413.
- Metroquest. (tarih yok). Şubat 2020 tarihinde Engaging Surveys: <https://metroquest.com> adresinden alındı
- Miessen, M. (2010). *Katılım Kabusu*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Mindmixer. (2010). Şubat 2020 tarihinde Mindmixer: <https://www.mindmixer.com> adresinden alındı
- Mueller, J., Lu, H., Chirkin, A., Klein, B., & Schmitt, G. (2018). Citizen Design Science: A strategy for crowd-creative urban design. *Cities*(72), 181-188.
- Muratpaşa Belediyesi. (2020, Mart). Muratpaşa Komşu Meclisi: <https://komsumeclisi.com/anasayfa> adresinden alındı
- Nabatchi, T., & Leighninger, M. (2015). Good or Bad? Charming or Tedious? Understanding Public Participation. *Public Participation for 21st Century Democracy*. içinde
- Negroponte, N. (1995). *Being Digital*. Great Britain: Hodder and Stoughton.
- OECD. (2001). Citizens as Partners: OECD Handbook on Information, Consultation and Public Participation in Policy-making. France.
- OECD. (2003). Promise and Problems of E-Democracy Challenges of Online Citizen Engagement. Paris, Fransa.
- Okner, T., & Preston, R. (2017). Smart Cities and the Symbiotic Relationship between Smart Governance and Citizen Engagement. *Smart Cities : Foundations and Principles* (s. 343-368). içinde John Wiley & Sons.
- Park, R., & Burgess, E. (2015). *Şehir: Kent Ortamındaki İnsan Davranışlarının Araştırılması Üzerine Öneriler*. Ankara: Heretik Yayınları.
- Paul, S. (1987). *Community Participation in Development Projects: The World Bank Experience*. Washington, D.C.: World Bank Discussion Community Participation Papers.
- Play The City. (2015). *If I were Istanbul's Mayor...* Şubat 2020 tarihinde Play The City: <https://www.playthecity.nl/page/788/if-i-were-istanbul-s-mayor> adresinden alındı
- Polat, İ. (2017). Katılım ve Yönetişim Mekanizması Olan Kent Konseyleri. *Şehir & Toplum*(8), 53-59.
- Polat, İ. (2017). Katılım ve Yönetişim Mekanizması Olan Kent Konseyleri. *Şehir & Toplum*, 53-59.

- PPS. (2019, Ekim). *What is placemaking, what if we built our communities around places?* Project for Public Spaces: <https://www.pps.org/category/placemaking> adresinden alındı
- Prakash, P. (2017, Kasım). *Can citizen insights aid better decision-making to improve public infrastructure in cities?* Ferroivial Blog: <https://blog.ferroivial.com/en/2017/10/citizen-insights-improve-public-infrastructures-cities/> adresinden alındı
- Ramasubramanian, L. (2010). *Geographic Information Science and Public Participation*. New York: Springer-Verlag Berlin Heidelberg .
- Repetti, A., & Bolay, J.-C. (2010). ICTs and Participation in Developing Cities. C. Silva içinde, *Handbook of Research on E-Planning: ICTs for Urban Development and Monitoring* (s. 306-323). New York.
- Rousseau, J. J. (2015). *Toplum Sözleşmesi*. İstanbul: Roman Oda Yayınları.
- Ruige, A., Üskent, S., & Micka, P. (2014). Yönetişim ve Katılım. *Katılımcılık Rehberleri No 1/4*. Ankara.
- Ruige, A., Üskent, S., & Micka, P. (2014, Mayıs). *Yönetişim ve Katılım: Etkili Katılım için Araçlar, Yöntemler, Mekanizmalar*. Ekim 2019 tarihinde http://www.tepav.org.tr/upload/files/1408538775-7.Yonetisim_ve_Katilim.pdf adresinden alındı
- Sanders, E. (2002). From User-Centered to Participatory Design Approaches. J.Frascara içinde, *In Design and the Social Sciences*. Taylor & Francis Books Limited, .
- Sanoff, H. (2000). *Community Participation Methods in Design and Planning*. Canada: AIA.
- Sassen, S. (2015). Epilogue: Urbanizing Technology. M. Foth, M. Brynskov, & T. Ojala içinde, *Citizen's Right to the Digital City* (s. 253-257). Springer Science+Business Media Singapore.
- Setién, N. (2014). Towards an open and user driven housing architecture: layers principle, infrastructure types and technical devices. *Congreso Internacional de Vivienda Colectiva Sostenible*, (s. 96-101). Barcelona.
- Sieber, R. (2006). Public Participation Geographic Information Systems: A Literature Review and Framework. *Annals of the Association of American Geographers*, 96(3), 491-507.
- Silva, C. N. (2010). The E-Planning Paradigm: Theory, Methods and Tools: An Overview. C. N. Silva içinde, *Handbook of Research on E-Planning: ICTs for Urban Development and Monitoring* (s. 1-14). Information Science Reference; First edition .
- Steiniger, S., Poorazizi, M., & Hunter, A. (2016). Planning with Citizens: Implementation of an e-Planning Platform and Analysis of Research Needs. *Urban Planning* , 1(2), 49-64.
- Şehrim İçin Yap. (2019). Şubat 2020 tarihinde Şehrim İçin Yap: <https://sehrimicinyp.com> adresinden alındı
- T.C Çevre ve Şehircilik Bakanlığı. (2016). *Kentsel Tasarım Rehberleri* (Cilt I). (K. T. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Dü.) İstanbul: T.C Çevre ve Şehircilik Bakanlığı Yayını.
- Türk, Y. (2004). Örnek Ülkeler ve Türkiye'de Kentsel Tasarım: Yasal Çerçeve. *Uluslararası 15. Kentsel Tasarım ve Uygulamalar Sempozyumu* (s. 227-241). İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2019). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması*. Mayıs 2020 tarihinde

- <http://tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?sessionId=dHnBZjmQDMhz0Gs2dPWLzdnvFwx92hVyLRQtfvYHRn8VscTjGdB8!-811233451?id=21779> adresinden alındı
- Tanga, K. X., & Waters, N. (2005). The internet, GIS and public participation in transportation planning. *Progress in Planning*(64), 7-62.
- TC Çevre ve Şehircilik Bakanlığı. (2019). *2020-2023 Akıllı Şehirler Ulusal Strateji Planı*. Mart 2020 tarihinde <https://www.akillisehirler.gov.tr> adresinden alındı
- TC Strateji ve Bütçe Başkanlığı. (2014). *Ülkemizde Bilgi Topluma Dönüşüm*. Mayıs 2020 tarihinde Bilgi ve İletişim Teknolojileri Dairesi: <http://www.bilgitoplumu.gov.tr/bilgi-toplumu/ulkemizde-bilgi-toplumuna-donusum/> adresinden alındı
- Tekeli, İ. (2017). *Katılımcı Demokrasi ve Sivil Toplum Örgütleri*. Sosyal Demokrasi Derneği Yayınları.
- Tekeli, İ. (2017). *Katılımcı Demokrasi ve Sivil Toplum Kuruluşları*. Ankara: Sosyal Demokrasi Derneği Yayınları.
- Tekeli, İ. (2017, Ağustos-Kasım). Yerel Yönetimlerde Hizmetin Ötesinde Katılımcılık Bulunuyor. *Şehir & Toplum*(8), 11-21.
- Tekeli, İ. (2017, Ağustos-Kasım). Yerel Yönetimlerde Hizmetinde Ötesinde Katılımcılık Bulunuyor. *Şehir ve Toplum*(8), 11-21.
- Textizen. (2012). *Connect, Engage, Remind, & Inspire*. Mart 2020 tarihinde Textizen: <https://www.textizen.com/welcome> adresinden alındı
- Thiel, S. K., Reisinger, M., Röderer, K., & Fröhlich, P. (2016). Playing (with) Democracy: A Review of Gamified Participation Approaches. *Journal of E-democracy*, 8(3), 32-60.
- Thoreau, H. D. (2018). Devlete Karşı İtaatsizlik Üzerine. *Kamu Vicdanına Çağrı Sivil İtaatsizlik* (s. 29-55). içinde Ayrıntı Yayınları.
- Thorne, C., & Griffiths, C. (2014). *Smart, Smarter, Smartest: Redefining Our Cities*. Switzerland : Springer International Publishing .
- U-Code. (2016). *U-CODE*. Şubat 2020 tarihinde Urban Collective Design Environment: <http://www.u-code.eu> adresinden alındı
- UK Essays. (2018, Kasım 29). *Bottom Up Approach Of Urban Planning*. Ekim 2019 tarihinde <https://www.ukessays.com/essays/environmental-sciences/bottom-up-approach-of-urban-planning-environmental-sciences-essay.php?vref=1> adresinden alındı
- UN-Habitat. (2015). *Using Minecraft for Youth Participation in Urban Design and Governance*.
- United Nations. (1972). Conference on The Human Environment. *Report of The United Nations Conference on The Human Environment*. Newyork.
- United Nations. (1992). Agenda 21. *United Nations Conference on Environment & Development*. Rio de Janerio, Brazil.
- United Nations. (2012, Haziran 20-22). *Future We Want*. 2019 Aralık tarihinde Outcome document of the United Nations Conference on Sustainable Development: <https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/733FutureWeWant.pdf> adresinden alındı
- United Nations. (2015). *Transforming Our World: The 2030 Agenda for Sustainable Development*. 2019 Aralık tarihinde Sustainable Development Goals Knowledge Platform: https://www.un.org/ga/search/view_doc.asp?symbol=A/RES/70/1&Lang=E adresinden alındı

- United Nations. (tarih yok). *Sustainable Development Goals*. Aralık 2019 tarihinde Sustainable Development Goals Knowledge Platform: <https://sustainabledevelopment.un.org/sdgs> adresinden alındı
- Unlimited Cities DIY. (2017). Mart 2020 tarihinde A free application to transform the city together: <http://www.unli-diy.org/EN/index.php> adresinden alındı
- UrbanPinboard. (2017). Mart 2020 tarihinde <https://urbanpinboard.com.au/find-out-more/> adresinden alındı
- Vonk, G., Geertman, S., & Schot, P. (2006). Usage of Planning Support Systems Combining three approaches. J. P. Leeuwen , & H. J. Timmermans içinde, *Innovations in Design & Decision Support Systems in Architecture and Urban Planning* (s. 263-274). Springer.
- Walsh, M., & Burch, S. (2012). Communities at the Crossroads: Using MetroQuest to Help Communities Create Consensus Around a Vision of the Future. L. Bazzanella içinde, *The Future of Cities and Regions* (s. 45-65). SpringerScience+BusinessMediaB.V.
- Wayback Machine. (2017, Ocak). Mart 2020 tarihinde Şehir Sizin: <https://web.archive.org/web/20180824204357/https://www.sehirsizin.com/> adresinden alındı
- wearesocial. (2019). *Digital in 2019*. Ocak 2020 tarihinde <https://wearesocial.com/global-digital-report-2019> adresinden alındı
- wearesocial. (2019). *Digital in 2019*. Mayıs 2020 tarihinde <https://wearesocial.com/uk/digital-2019> adresinden alındı
- What is placemaking, what if we built our communities around places?* (2019, Ekim). Project for Public Spaces: <https://www.pps.org/category/placemaking> adresinden alındı
- White, S. C. (1996, Şubat). Depoliticising Development: The Uses and Abuses of Participation. *Development in Practice*, 6(1), 6-15.
- Wiedemann, P., & Femers, S. (1993, Mart). Public participation in waste management decision making: Analysis and management of conflicts. *Journal of Hazardous Materials*(33), 355-268.
- Wilson, A., Tewdwr-Jones, M., & Comber, R. (2019). Urban planning, public participation and digital technology: App development as a method of generating citizen involvement in local planning processes. *Environment and Planning B: Urban Analytics and City Science*, 46(2), 286-302.
- World Urban Campaign. (tarih yok). *Unlimited Cities DIY*. Mart 2020 tarihinde <https://www.worldurbancampaign.org/unlimited-cities-diy> adresinden alındı
- Yıldız, M. (2019). *Büyükşehir Ölçeğinde Dijitalleşme ve E-katılım*. Haziran 2020 tarihinde Ankara Kent Konseyi: <http://ankarakentkonseyi.org.tr/wp-content/uploads/2020/04/DIJITALLESME-VE-BUYUKSEHIR-METE-YILDIZ-1804-2020.pdf> adresinden alındı
- Yorgancı, M. (2012). *Ben Başkan Olsam... İstanbulkart'ını okut, kentini kendin tasarla!* Şubat 2020 tarihinde Arkitera: [arkitera ben başkan olsam](http://arkitera.com.tr/ben-baskan-olsam) adresinden alındı

Çizelge A.1: Uygulama İn

Çizelge A.1: Uygulama İnceleme Kayıtları

[illegible]

* Yöntem odaklı platformlarda birden fazla proje incelemesi üzerinden karara varılmış olup, parametrenin işaretli olması her projede uygulandığı anlamına gelmemektedir.

**Üretim tarihine erişilemeyen uygulamalar, yayın tarihi baz alınarak sıralamaya konulmuştur.

***İncelemeler gerçekleştirilme tarihleri göz önünde bulundurularak değerlendirilmiş olup, öncesinde ve sonrasında değişiklik yapılabilmiş olduğundan mutlak yargılar olarak ele alınmamalıdır.

X	UYGULAMA KAPSAMINDA PAREMETRENİN VARLIĞI
U	YALNIZCA UZMAN KULLANICI TARAFINDAN ERİŞİM VE KULLANIMINI
S	İŞBİRLİĞİ + E- KATILIM UYGULAMALARINDA DİĞAL ARAÇIN SINIRI
B	BETA SÜRÜMÜ TEST EDİLEN UYGULAMALAR
P	GELECEĞE DÖNÜK POTANSİYEL DURUM

ÖZGEÇMİŞ

Ad-Soyad : Araf Öykü TÜRKEN
Doğum Tarihi ve Yeri : 27.07.1995 / İzmir
E-posta : araf.turken@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU

- **Lisans** : 2013-2017, Gebze Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü
- **Yüksek lisans** : 2017-2020, İstanbul Teknik Üniversitesi, Disiplinlerarası Kentsel Tasarım Anabilim Dalı, Kentsel Tasarım Programı

MESLEKİ DENEYİM

- 2018-2019 Araştırma Görevlisi, Balıkesir Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, Bina Bilgisi Anabilim Dalı
- 2019-... Araştırma Görevlisi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Şehir ve Bölge Planlama Bölümü, Şehircilik Anabilim Dalı

TEZDEN ÜRETİLMİŞ YAYINLAR

- Türken, A.Ö., Eyuboğlu, E.E., (2020). E-participatory Approaches in Urban Design . 3. International Conference of Contemporary Affairs in Architecture and Urbanism (ICCAUA-2020) (s.20). Antalya, Turkey

DİĞER YAYINLAR, SUNUMLAR VE PATENTLER

- Palabıyık S., Türken A.Ö., "Urban Change and Challenges in Balıkesir City Center," LivenARCH-VI 2019: Replacing Architecture , vol.2, Trabzon, Turkey, s.724-737, 2019.