

TC
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
TEKSTİL VE MODA TASARIMI ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

**SOSYAL FAYDA ODAKLI TASARIM YAKLAŞIMI: ÖNEMSIYORUZ SOSYAL
GİRİŞİMİ ÖRNEĞİ**

Hazırlayan
Melike ÇITAK

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Selda KOZBEKÇİ AYRANPINAR

İzmir / 2019

TC
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
TEKSTİL VE MODA TASARIMI ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

**SOSYAL FAYDA ODAKLI TASARIM YAKLAŞIMI: ÖNEMSIYORUZ SOSYAL
GİRİŞİMİ ÖRNEĞİ**

Hazırlayan
Melike ÇITAK

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Selda KOZBEKÇİ AYRANPINAR

İzmir / 2019

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “*Sosyal Fayda Odaklı Tasarım Yaklaşımı: Önemsiyoruz Sosyal Girişimi Örneği*” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Tarih

... / ... / ...

Melike Çıtak

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün / / tarih ve sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin maddesine göre Tekstil ve Moda Tasarımı Anasanat Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Melike Çıtak'ın "Sosyal Fayda Odaklı Tasarım Yaklaşımı: Önemsiyoruz Sosyal Girişimi Örneği" konulu tezi incelenmiş ve aday / / tarihinde, saat 'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin olduğuna oy ile karar verilmiştir.

BAŞKAN

ÜYE

ÜYE

ÜYE

ÜYE

ÖZET

Tasarım disiplininin; değişen sosyal, ekonomik ve çevresel koşullar sonucunda; biçim, işlev ve kullanılabilirliğin yanı sıra “anlam” olgusuna odaklandığı görülmektedir. Tasarımın, çok boyutlu ve karmaşık sosyal sorunların çözümünde bir araç olarak kullanılması, tasarım disiplininin sosyal fayda odaklı pratiklere olan katkısını tartışmaya açmaktadır. Tasarımın değişen anlamı ile birlikte; tasarımcıların rol ve sorumlulukları yeniden tanımlanmakta; tasarımcılar, sosyal ve çevresel sorunların çözümünde sorumluluk almaya çağrılmaktadır. Bu karmaşık sosyal sorunlara yönelik nitelikli çözüm geliştirilebilmesi ise; farklı disiplinlerin tasarım sürecine katılımını ve farklı katmanlardaki tasarım kısıtlarına ortak çözüm geliştirmesini gerektirmektedir. Bu çalışmanın amacı, “sosyal fayda odaklı tasarım” yaklaşımlarının teorik ve pratik bağlamda irdelenmesi ve uygulanabilirliğinin değerlendirilmesi için Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında örneklenmesidir. Önemsiyoruz tarafından yürütülen Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında, Türkiye’de bulunan ceza infaz kurumlarında annesi ile birlikte yaşayan 0-6 yaş aralığındaki çocukların, birey olarak algılanmasını ve çevresi ile bağ kurmasını destekleyecek bir oyun kiti geliştirilmiştir. Oyun kitinin tasarım süreci; endüstriyel tasarım, tekstil ve moda tasarımı, mimarlık, grafik tasarım, pazarlama yönetimi ve ruh sağlığı alanında çalışan 8 uzmanın katılımı ile gerçekleşmiştir. Farklı disiplinlerin katılımı ile yürütülen bu işbirlikçi tasarım sürecinde; verinin toplanması ve toplanan verinin problemlerle ilişkilendirilmesi için literatür taraması ve saha çalışmaları gibi yöntemlerden yararlanılmıştır. Çalışma sonucunda; tasarımın toplumda görünür olmayan bir ihtiyaca yönelik geliştirebilecek çözümler bakımından önemli bir girdi sağladığı anlaşılmıştır. Sosyal sorunların çözümüne odaklanan tasarım pratiklerine, uzmanların yanı sıra; kamu, özel sektör ve sivil toplum alanlarının dâhil edilmesi gerektiği saptanmıştır. Çalışmanın, farklı disiplinlerden gelen profesyoneller ve kamusal alanda gerçekleştirilmesi hedeflenen sosyal fayda odaklı tasarım pratikleri için örnek teşkil edeceği düşünülmektedir.

ABSTRACT

Social, economical and environmental alterations in the society resulted in the field of design to focus on “meaning” phenomenon in addition to form, function and utility. The use of design as a tool in obtaining solutions to multidimensional and complex issues brings out the discussion of design’s contribution to social benefit practices. With the change of design’s meaning; roles and duties of designers are also re-defined; the designers are invited to take responsibilities in the process of obtaining solutions for social and environmental problems. Well-established solutions to complex problems require different disciplines’ involvement and contributions in the process of obtaining a joint solution for the design’s constraints. The aim of the current study is to evaluate the theoretical and practical applications of “Bir Kucak Oyuncak” Project as an example of “social benefit oriented design”. Bir Kucak Oyuncak Project, created and carried out by Onemsiyoruz, aimed to develop a play-kit contributing to the “social interaction need” and “to be counted as an individual need” of 0-6 aged children who live with their imprisoned mothers in Turkey. 8 professionals including industrial designers, textile and fashion designers, architects, graphic designers, marketing managers and mental health professionals participated in the process of designing the kit. With the collaboration of different disciplines in the process of design; gathering data, literature review for the association of data with the problems as well as field study were performed. The result of the study indicates the significant contribution of design in terms of developing solutions for unsatisfied needs of the society. It was found that in the practices of design that focus on resolving social problems; in addition to the professionals from different disciplines, the involvement of public institutions, private sector and non-governmental organizations are essential. Current study is considered to represent an example for future social benefit based design practices including professionals from different disciplines and public institutions.

ÖNSÖZ

Bu çalışma süresince yol göstericiliği ile beni yönlendirip, akademik çalışma disiplini kazanmamı sağlayan, anlayışı ve saçtığı ışık ile bana destek olan danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Selda KOZBEKÇİ AYRANPINAR'a değerli katkılarından dolayı teşekkür ederim. Yüksek lisans savunma jürime katılım sağlayarak değerli yönlendirmelerini benimle paylaşan sayın hocam Prof. Nesrin ÖNLÜ ve Prof. Dr. Ender YAZGAN BULGUN'a teşekkür ederim. Yüksek lisans eğitimim süresince bilgi ve deneyimlerinden faydalanma imkânı bulduğum sayın hocalarım Dr. Füsün ÖZPULAT ve Dr. Cemal MEYDAN'a teşekkür ederim. Bu çalışmaya değerli bilgi ve yönlendirmeleri ile katkı sağlayan değerli hocam Dr. Şakir ÖZÜDOĞRU'ya teşekkür ederim. Lisans ve yüksek lisans öğrenimim süresince öğrencisi olduğum hocalarım başta olmak üzere, bu çalışmada yararlandığım tüm kitap, tez, makale ve bildiri sahiplerine değerli çalışmaları için teşekkür ederim. Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında çocukların oyun oynama haklarına erişebilmesi için birlikte emek verdiğimiz tüm Önemsiyoruz ekibine ve bu çalışma kapsamında yapılan çevirilere destek olan Uzm. Psk. Dan. Elçin KÜLAHÇIOĞLU GÖZEGİR'e teşekkür ederim. Çalışma süresince; bana sıklıkla önceliklerimi hatırlatan, ihtiyaç duyduğum her an yanımda olan Sarp Doruk ASLAN'a teşekkür ederim. Çocukluğumdan bu yana insanların, özellikle çocukların maruz kaldığı adaletsizliklerden rahatsızlık duyan biri olarak; mesleğimi, anlam arayışımla kesiştirmeme olanak sağlayan; bana, birlikte üretme kültürünü öğreten arkadaşım ve mentorum Gözde ŞEKERCİOĞLU'na üzerimdeki tüm emekleri için teşekkür ederim. Umudumu yitirdiğimde; bana kim olduğumu hatırlatan; beni daima sabırla, anlayışla ve özenle seven Onur Barış AYDIN'a teşekkür ederim. Hayatım boyunca hayal ettiklerimin peşinden koşmam için elimi tutan, bana güvenen, bana dürüst ve adil bir insan olmayı öğreten, yaşadığım tüm zorluklarda sabırla ve inanarak yanımda olarak beni var eden babam Kemal ÇITAK, annem Müjgan ÇITAK, ablam Merve SEVEN, teyzem Şükran ÜNVERMİŞ'e ve daha çocuk yaşta bu mesleği severek yapacağıma inanmamı sağlayan sevgili babaannem Esalet ÇITAK'a sonsuz minnetlerimi sunarım. Henüz bir buçuk aylık olan ve canımdan çok sevdiğim yeğenim Aslan SEVEN'e mutlu bir yaşam dilerim.

Melike ÇITAK

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ	ii
TUTANAK.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
RESİMLER LİSTESİ	x
FOTOĞRAFLAR LİSTESİ.....	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xii
TABLolar LİSTESİ	xiv
KISALTMALAR.....	xvi
GİRİŞ.....	1

1. BÖLÜM

TOPLUM İÇİN TOPLUM İLE BİRLİKTE TASARLAMAK

1.1. Tasarımın Değişen Anlamı: Toplum için Toplum ile Birlikte Tasarlamak.....	7
1.2. Toplum için Tasarlamak: Sosyal Fayda Odaklı Tasarım Yaklaşımları.....	11
1.2.1. Sosyal Bakımdan Sorumlu Tasarım.....	19
1.2.2. Sosyal Yenileşime Yönelik Tasarım.....	27

1.2.3. Tasarım Aktivizmi	34
1.2.4. Dönüşüm Tasarımı	40
1.2.5. Toplumsal Tasarım	44
1.3. Sosyal Fayda Odaklı Tasarım Yaklaşımlarının Karşılıklı Olarak Değerlendirilmesi.....	49
1.4. Tasarım ve Tasarımcının Değişen Rollerini.....	56
1.5. Toplum ile Birlikte Tasarlamak: Çok Katmanlı Sosyal Sorunların Çözümü için İşbirlikçi Tasarım	68
1.6. Sosyal Fayda Odaklı Tasarım Pratikleri için Bir İşletme Yapısı Olarak Sosyal Girişimcilik.....	78

2. BÖLÜM

SOSYAL FAYDA ODAKLI TASARIM: BİR KUCAK OYUNCAK PROJESİ ÖRNEĞİ

2.1. Proje Yürütücüsü Önemsiyoruz Sosyal Girişimi Hakkında Genel Bilgi	85
2.2. Sosyal Fayda Odaklı Bir Tasarım Projesi: Bir Kucak Oyuncak.....	87
2.2.1. Fark Etme	88
2.2.2. Araştırma	89
2.2.2.1. Bilgi Edinme: Ceza İnfaz Kurumlarında Annesi ile Birlikte Yaşayan 0-6 Yaş Aralığındaki Çocuklar.....	90
2.2.2.2. Gözlemler: Bu Sosyal Sorunu Bizim Dışımızda Kimler Paylaşıyor?	94
2.2.3. Bilgiyi Etkinleştirme.....	96

2.2.3.1. Sosyal Sorunun Belirgin Göstergeleri.....	96
2.2.3.2. Sorgu: Bu Sosyal Sorun Neden Var?	97
2.2.3.3. Soru: Bu Sosyal Sorunu Biz Nasıl Çözebiliriz?.....	97
2.2.3.4. Değerleme: Bu Sosyal Sorunun Çözülmesi Neden Önemli?.....	98
2.2.4. Tasarım Süreci.....	101
2.2.4.1. Keşfetme.....	101
2.2.4.2. Yorumlama.....	111
2.2.4.3. Toplar, Bilgi Kartı ve Oyun Halısı.....	126
2.2.4.4. Duygu Oyunu.....	141
2.2.4.4.1. Fikir Üretme.....	141
2.2.4.4.2. Prototipleme.....	149
2.2.4.4.3. Test Etme	154
2.2.4.4.4. Üretim	163
2.2.5. Bir Kucak Oyuncak: Oyun Kiti.....	167
2.2.6. Pilot Çalışma.....	174
SONUÇ	178
KAYNAKÇA	185
ÖZGEÇMİŞ	

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1- Bir Kucak Oyuncak projesinin iletişim çalışmalarında kullanılan bir resimleme.....	89
Resim 2- Toplar üzerinde yapılan test sonuçlarından bir görüntü.....	131
Resim 3- Top model föyü.....	134
Resim 4- Bilgi kartları.....	137
Resim 5- Oyun halısının ilk grafik tasarımı.....	140
Resim 6- Beyin fırtınası aşamasında geliştirilen fikirlerin yer aldığı tahtanın, dijitalleştirilmiş hali	143
Resim 7- Duygu oyununun ilk görselleştirme çalışması.....	147
Resim 8- Duygu oyununun ilk prototipi.....	150
Resim 9- Duygu oyununun ikinci prototipi	150
Resim 10- Oyun halısı dikiş rehber çizgileri.....	164
Resim 11- Oyun kiti bilgi kartları.....	169
Resim 12- Duygu oyunu iç yüzey.....	171
Resim 13- Duygu oyunu dış yüzey.....	172
Resim 14- Duygu oyunu öykü kartları	172
Resim 15- Duygu oyunu duygu kuklaları.....	173
Resim 16- Duygu oyunu oyun yönergesi.....	174

FOTOĞRAFLAR LİSTESİ

Fotoğraf 1- Reflect’e ait Solidary koleksiyonundan bir örnek.....	81
Fotoğraf 2- Incomplit’e ait Bond koleksiyonundan bir örnek.....	82
Fotoğraf 3- Kenton Lee tarafından tasarlanan The Shoe That Grows.....	83
Fotoğraf 4- Önemsiyoruz Gönüllüleri	86
Fotoğraf 5- Araştırma ve saha çalışması süreçlerinde edinilen öğrenimler.....	112
Fotoğraf 6- Bakış açısı ifadeleri çalışma kağıdı.....	124
Fotoğraf 7- Topların ilk prototipi	128
Fotoğraf 8- Bursa Görükle Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi’nde gerçekleştirilen kesim atölyesi.....	133
Fotoğraf 9- Topların el dikişi ile tamamlanması gereken aşaması.....	135
Fotoğraf 10- Bursa Görükle Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi öğrencileri ile gerçekleştirilen dikim atölyesi.....	135
Fotoğraf 11- “Community Partnership Day” etkinliği kapsamında gerçekleştirilen dikim atölyesi.....	136
Fotoğraf 12- Toplar.....	137
Fotoğraf 13- Anadolu Üniversitesi’nde gerçekleşen tasarım çalıştay.....	138
Fotoğraf 14- Oyun halısının ilk prototipi.....	139
Fotoğraf 15- Oyun halısının ikinci prototipi	140
Fotoğraf 16- Oyun halısının ilk numunesi.....	141
Fotoğraf 17- Görüş alışverişi sırasında çekilen bir fotoğraf.....	146

Fotoğraf 18- Duygu oyununun özellikleri ile ilgili çalışma sayfası.....	149
Fotoğraf 19- Duygu kuklalarının ilk prototipi.....	151
Fotoğraf 20- Ekibin oyunu oynaması sırasında çekilen bir fotoğraf.....	151
Fotoğraf 21- Deneyim haritası.....	152
Fotoğraf 22- 19 Nisan 2017 tarihinde yapılan test çalışması sırasında çekilen bir fotoğraf.....	154
Fotoğraf 23- Sarıyer Girişimci Kadın Kooperatifi'nde ürünlerin üretimi ile ilgili video çekimi sırasında çekilen bir fotoğraf.....	164
Fotoğraf 24- Oyun kiti toplar.....	168
Fotoğraf 25- Oyun kiti oyun halısı.....	169
Fotoğraf 26- Oyun alanına ulaştırılan oyun halısı.....	176
Fotoğraf 27- Bir Kucak Oyuncak projesi pilot çalışması sona ererken Önemsiyoruz ekibi.....	177

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1- Margolin ve Margolin'in sosyal hizmet teorisine dayalı model önerisi.....	21
Şekil 2- Sosyal sorumluluk sahibi tasarım modelinin sekiz alanı.....	22
Şekil 3- Önemsiyoruz ekibinin alanlarına göre mesleki dağılımları.....	87
Şekil 4- Öğrenimler ve tematik başlıkları.....	115
Şekil 5- Birincil persona çalışması.....	118
Şekil 6- İkincil persona çalışması.....	121
Şekil 7- Personalar ve ihtiyaçları, mesele ve çözüm.....	148

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1- Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımları ve tanımları.....	13
Tablo 2- Çoğulcu tasarım metotları.....	16
Tablo 3- Sosyal bakımdan sorumlu tasarıma ilişkin çalışmalar ve içerikleri.....	24
Tablo 4- Sosyal yenileşime yönelik tasarıma ilişkin çalışmalar ve içerikleri.....	32
Tablo 5- Thorpe'un aktivist çalışma şekilleri ve yaygın tasarım formlarına ilişkin karşılaştırması.....	35
Tablo 6- Tasarım aktivizmine ilişkin çalışmalar ve içerikleri.....	39
Tablo 7- Dönüşüm tasarımına ilişkin çalışmalar ve içerikleri.....	43
Tablo 8- Toplumsal tasarıma ilişkin çalışmalar ve içerikleri.....	47
Tablo 9- Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarında öne çıkan amaç ve söylemler....	49
Tablo 10- Heskett'in tasarımcının rol ve sorumluluklarına ilişkin karşılaştırması.....	59
Tablo 11- 14.11.2017 tarihi itibarıyla ceza infaz kurumlarında annesi ile yaşayan çocukların yaş ve cinsiyetlerine göre dağılımı.....	90
Tablo 12- Bulgulardan Kategori Yaratmak.....	97
Tablo 13- Tasarım ekibi.....	102
Tablo 14- 0-18 ay aralığındaki çocukların genel ve oyuncak özelindeki ihtiyaçları.....	107
Tablo 15- 18- 36 aylığındaki çocukların genel ve oyuncak özelindeki ihtiyaçları.....	108
Tablo 16- 3-5 yaş aralığındaki çocukların genel ve oyuncak özelindeki ihtiyaçları.....	109
Tablo 17- 5-6 yaş aralığındaki çocukların genel ve oyuncak özelindeki ihtiyaçları.....	110

Tablo 18- Tematik başlıklar ve ifadeleri.....	116
Tablo 19- Birincil personalardan ilki.....	118
Tablo 20- Birincil personalardan ikincisi.....	119
Tablo 21- İkincil personalardan ilki.....	121
Tablo 22- İkincil personalardan ikincisi.....	123
Tablo 23- Bakış açısı ifadeleri.....	125
Tablo 24- 0-6 yaş aralığındaki çocukların oyuncak özelindeki en dikkat çeken ihtiyaçları.....	129
Tablo 25- Topla üzerinde yapılan test sonuçları.....	131
Tablo 26- Beyin fırtınası ile geliştirilen fikirler ve dâhil oldukları tematik başlıklar..	144
Tablo 27- Deneyim haritasında yer alan 6 deneyim anı.....	152
Tablo 28- Test sürecinde katılım sağlayan çocukların yaş dağılımları.....	155
Tablo 29- 1. test sorusuna ilişkin gözlemler.....	155
Tablo 30- 2. test sorusuna ilişkin gözlemler.....	156
Tablo 31- 3. test sorusuna ilişkin gözlemler.....	158
Tablo 32- 4. test sorusuna ilişkin gözlemler.....	160
Tablo 33- 5. test sorusuna ilişkin gözlemler.....	162
Tablo 34- Oyun halısı model föyü.....	165

KISALTMALAR

BEDA (The Bureau of European Design Association): Avrupa Birliđi Tasarım Ofisi

BEPA (Bureau of European Policy Advisers): Avrupa Politika Danışmanları Bürosu

CHP (Cumhuriyet Halk Partisi)

CİSST (Ceza İnfaz Sisteminde Sivil Toplum Derneđi)

CUMULUS (International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media)

DESIS (Design for Social Innovation and Sustainability): Sosyal Yenileşim ve Sürdürülebilirlik için Tasarım Ađı

ICSID (International Council of Societies of Industrial Design): Uluslararası Endüstriyel Tasarım Toplulukları Konseyi

NID (National Institute of Design): Ulusal Tasarım Enstitüsü

TCYOV (Türkiye Çocuklara Yeniden Özgürlük Vakfı)

TOÇEV (Tuvana Okumaya İstekli Çocuklar Vakfı)

UNEP (The United Nations Environment Programme): BM Çevre Programı

GİRİŞ

Günümüzde tasarım hala endüstriye yönelik son ürün geliştirme odağında ve estetik kaygılar üzerinden konumlandırılan bir yaklaşıma yakın durmaktadır. Pratik düzeyde bu gelenek ile olgunlaşmaya devam eden disiplinin birincil kaygısının hala ürünlere biçim kazandırmak olduğunu söylemek mümkünse de tasarımın ilgilendiği konular değişmektedir. Günümüzde yaşanan sosyal, ekonomik ve çevresel sorunlar; tasarım kavramına dair olgusal farkındalığın artmasını ve tasarımın “biçim verme” işlevinden çok “sorun çözme” potansiyeli bağlamında tartışılmasını sağlamaktadır. Bu tartışma ise tasarım disiplinine; sosyal, çevresel ve ekonomik yaşama katkısının gözetildiği ve “anlam” olgusuna odaklanan bir alan açmaktadır.

Tasarımın, karmaşık problemlerin çözümünde kullanılacak bir araç, bir değer yaratma eylemi olarak görülmeye başlanması; karar alma, problem çözme ve değer yaratma faaliyetlerini içeren bütüncül yaklaşımların ve sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarının doğmasını sağlamıştır. Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımları, çözüm sunmayı hedeflediği problemlere tasarım düşüncesi ve bilgisini kullanarak çözüm geliştirmeyi hedeflemektedir. Sosyal faydanın üretilmesini ve yayılmasını teşvik ederek, yenileşimin gerçekleşmesine katkı sağlamaktadır. Öyle ki günümüzde tasarımın bir yaratıcı problem çözme aracı olarak, Birleşmiş Milletler tarafından önerilen Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerine (Sustainable Development Goals) çözüm geliştirebileceği tartışılmaktadır. Yoksulluk ve açlığın sonlandırılması, erişilebilir eğitim, bireysel iyi oluş, sağlığın desteklenmesi, temiz kaynak kullanımı, iklim değişikliği ile mücadele ve sosyal eşitsizliğin azaltılması bu hedeflerden bazıları olmaktadır.

Oturduğumuz evlerin, giydiğimiz giysilerin, kullandığımız mobilyaların, yaşadığımız binaların ve yürüdüğümüz parkların tasarım yolu ile geliştirildiği düşünüldüğünde; tasarımın yaşamımızı, davranışlarımızı ve hatta düşünce yapımızı bile şekillendirdiğini söylemek mümkündür. Öyleyse, yaşama içkin olan tasarımın gücü doğru yönlendirildiğinde dünyayı değiştirme potansiyeline sahip olmaktadır. Tasarım düşüncesinin yanı sıra tasarım sürecine bakıldığında da; tasarımın, değişimi ve dönüşümü umut eden ve yaratım becerisini bu umut ile birleştiren doğasını görmek mümkündür. Bu

arzuyu umudun ötesine taşımak için ise tasarım yöntemlerini dönüşümün gereklilikleri ile kesiştirmek gerekmektedir. Öyleyse tasarım yalnızca nesneyi değil, yaşamın kendisini iyileştirmeyi amaçlamaktadır. Yaşamı iyileştirmek; nispeten karşılanmış ihtiyaçların niteliğini geliştirmenin yanı sıra; toplumda görünür olmayan ihtiyaçların da önemszenmesi ile mümkün olmaktadır.

Tasarımın sosyal sorumluluk bağlamında tartışılması, tasarımcıların da “tasarlayan” rolü dışında “sorun çözen” rolü edinmesine olanak tanımaktadır. Bu da tasarımcıların, yaşanan bu ekonomik, sosyal ve çevresel sorunlara karşı kendi duyarlılıklarını harekete geçirmesi ve proaktif bir yaklaşım benimsemesi gerektiğini gündeme getirmektedir. Sosyal değer yaratmayı hedefleyen tasarım yaklaşımları, tasarımcıların sosyal sorunların çözümü için geliştirilecek tasarım süreçlerine nitelikli girdi sağlayacağına, hatta tasarımcıların bu süreçte farklı görev tanımları edinebileceğine dikkat çekmektedir. Tasarımcının görev tanımının ve kapsamının değişmesi ise; karmaşık sosyal sorunların çözümü için geliştirilen tasarım süreçlerindeki multidisipliner yapı ile doğrudan ilişkili olmaktadır.

Karmaşık sosyal sorunların çözümünde, farklı katmanlardaki gereklilikleri karşılamak için farklı disiplinlerin işbirliğine ihtiyaç duyulmakta; tasarım süreci, demokratik bir ortaklığı gerektirmektedir. Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımları da, sosyal sorunların çözümünde katılımcı ve işbirlikçi tasarım yöntemlerinin gerekliliğini vurgulamaktadır. İşbirlikçi tasarım süreçlerinde ise; nihai hedef paydaşlar tarafından benimsenmekte, farklı bilgi katmanlarına ait katılımlar bir ortak yaratım kültürü oluşmaktadır. Böylece tasarım ve diğer disiplinlerden gelen uzmanların görev tanımları esneyerek değişime imkân vermektedir. Diğer taraftan bu multidisipliner yapı, özellikle hassas grupların sorunlarına yönelik geliştirilen tasarım süreçlerinde; ürünün potansiyel etkisi bağlamında önemli olmaktadır. Fayda sağlamak üzere geliştirilmesi hedeflenen ürün, hizmet veya sistemlerin “zarar verme” potansiyeli de taşıması; sosyal sorunlara yönelen tasarım pratiklerinin bahsi geçen sosyal sorunun doğrudan veya dolaylı olarak bağlantılı olduğu tüm meslek gruplarının, mümkünse sosyal sorunun etkilenicilerinin de sürece katılımının önemini hatırlatmaktadır.

Bu çalışma kapsamında irdelenen öncelikli sorunsal, tasarımın çoğunlukla biçim ve işlev üzerine kurgulanmış inşasını tartışmaya açmaktır. Bu nedenle, çalışma ile sosyal sorunların çözümüne katkı sağlamayı hedefleyen pratiklerde tasarım girdisinin etkilerini sorgulanması hedeflenmektedir. Tasarımın ve dolayısıyla tasarımcının, ilişkisiz olduğu düşünülen sosyal sorunların çözümü için geliştirilecek ürün, hizmet ve sistemlerde sorun çözücü potansiyeline odaklanılmaktadır. Bu sorunların çözümüne yönelik geliştirilecek çözümlerin ise birçok farklı disiplinin katkısına açık, hatta onların katkısına bağlı olduğu savunulmaktadır. Bu nedenle de günümüz sosyal fayda odaklı tasarım pratiklerinde işbirlikçi tasarım yönteminden faydalanılabileceği önerilmektedir.

Çalışmanın öncelikli amacı, tasarımın disiplinin sosyal sorunların çözümüne olan katkısı bağlamında değerlendirildiği teorik ve pratik düzeyde kabul görmüş yaklaşımların irdelenmesidir. Tasarımın “sosyal fayda” yaratma hedefi, olgusal boyutuyla daha geçmişe dayanmakta; kavrama ilişkin tartışmalar ise son on yılda artış göstermektedir. Sosyal fayda odaklı tasarım pratikleri olgusal ve kavramsal boyutuyla kapsamlı bir araştırma alanı sunmaktadır. Bu noktada çalışmanın kapsamı ve sınırlılıklarından bahsetmek faydalı görülmektedir. Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarının olgusal bağlamda çok daha geçmişe dayandığından, ancak William Morris liderliğindeki Arts and Crafts Hareketi; Bauhaus’un açık sanatsal ve sosyal gündemleri ile dikkat çekmeye başladığından bahsedilmektedir. Kavramsal boyutuyla ise, tasarımın etik ve sosyal boyutundan ilk kez, Victor Papanek’in 1971 yılında yayınlanan ve giriş kısmını Tasarımcı Richard Buckminster Fuller ’in yazdığı “Gerçek Dünya için Tasarım (Design For The Real World)” kitabında söz edilmektedir. Bu bağlamda çalışmanın tarihsel sınırlılığı, Victor Papanek’in tasarımcılara sorumlu ve etik bir tutum sergilemeye yönelik çağrı yaptığı 1971 yılından günümüze kadar olan tarihsel aralık ile sınırlandırılmıştır. Bu süreçte, kavramın adlandırılması ve kapsamı bakımından farklı tasarım kuramcıları tarafından birçok farklı yaklaşımın geliştirildiği görülmektedir. Bu bağlamda diğer bir sınırlılık bu yaklaşımlardan yalnızca 5’inin irdelenmesi konusunda olmuştur.

Bu bağlamda; çalışmanın ilk bölümünde, sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımları arasından; “sosyal bakımdan sorumlu tasarım”, “sosyal yenileşime yönelik

tasarım”, “tasarım aktivizmi”, “dönüşüm tasarımı” ve “toplumsal tasarım” yaklaşımlarına ilişkin literatür okumasına yer verilecektir. Bu yaklaşımlar arasındaki ilişkiler konumlandırılma, odak, süreç, hedef, yaratılması amaçlanan etki, dâhil ettikleri unsurlar, benimsenen yaklaşım ve tasarımcının rolü bağlamlarında irdelenecek ve çözümlenecektir.

Çalışmanın bir diğer amacı, tasarımın değişen anlamının tasarımcı ve tasarımcının rolü üzerindeki etkisini irdelemek olmaktadır. Bu bağlamda birinci bölümün devamında; tasarımcının “biçim veren” rolünden “sorun çözen” rolüne geçişi, tasarım disiplinin tarihsel süreci ile ilişkilendirilerek aktarılacaktır. Çalışmanın temel amaçlarından biri; sosyal fayda odaklı tasarım pratiklerinde önerilen tasarım yöntemlerinden biri olan işbirlikçi tasarım yönteminin uygulanabilirliğinin “Bir Kucak Oyuncak” örneği üzerinden değerlendirilmesidir. Bu nedenle; ilk bölümde işbirlikçi tasarım yöntemine ve yöntemin sosyal fayda odaklı pratiklere olan katkısına ilişkin okumalara yer verilecektir. Birinci bölümün sonunda ise; günümüzde sosyal fayda odaklı tasarım pratikleri tarafından sıkça benimsenen bir organizasyonel yapı olan “sosyal girişimcilik” kavramsal boyutuyla ele alınacak; sosyal fayda odaklı tasarım uygulamalarına ilişkin örneklerle yer verilecektir. Çalışmanın ilk bölümünde nitel araştırma yöntemlerinden faydalanılmış; çalışmaya konu olan kavramlara ilişkin yapılan literatür okumaları sınıflandırılarak belirlenen olgular çerçevesinde karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir.

Çalışma kapsamında yanıtlanması hedeflenen araştırma soruları aşağıdaki gibi belirlenmiştir:

- Tasarım düşüncesini kullanarak karmaşık sosyal sorunların veya hassas grupların sorunlarının çözümüne katkı sağlamak mümkün müdür?
- Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarına ilişkin teorik düzeyde öne çıkan görüşler nedir?
- Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımları benzerlikleri ve farklılıkları bakımından ilişkilendirilebilir mi?
- Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarının pratik düzeyde karşılığı nedir?

- Tasarımın deęiřen kapsamının tasarımcının rolü üzerindeki etkileri nedir?
- İřbirlikçi tasarım yönteminin, sosyal fayda odaklı tasarım sürecine ne tür katkıları var?

Çalışma kapsamında bu sorulara; sosyal fayda yaratmayı hedefleyen tasarım temelli bir sosyal girişim olan Önemsiyoruz tarafından yürütölen “Bir Kucak Oyuncak” örneęi üzerinden yanıt aranacaktır. Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında çözölməsi hedeflenen sosyal sorun: Türkiye’de ceza infaz kurumlarında annesi ile birlikte yaşıayan 0-6 yaşı aralıęındaki çocukların oyuncaaęa erişimi olmaması veya erişiminin kısıtlı olmasıdır. Proje; faydalanıcı grup için geliştirilen oyun kitinin cezaevi sınırlandırmalarına uygun olarak tasarlanması, üretilmesi ve ulaştırılmasını kapsamaktadır. Bir Kucak Oyuncak projesinin tasarım sürecinde işbirlikçi tasarım yönteminden yararlanılmış; süreçte, 1 tasarım yöneticisi, 2 endüstriyel tasarımcı, 2 moda tasarımcısı, 1 mimar, 1 grafik tasarımcı, 1 pazarlama yöneticisi görev almıştır. Bunun yanı sıra; 1 uzman psikolojik danışman ve 1 okul öncesi öğretmeni süreç boyunca danışman olarak destek vermiştir. Tasarım sürecinde; farklı disiplinlerden gelen uzmanlar, tasarım sürecine ve içerięine dâhil edilerek projede ihtiyaç duyulan uzmanlık bilgilerinin tasarıma bütöncöl olarak işlemesi hedeflenmiştir. Projenin pilot çalışması Kasım 2018 tarihinde Gaziantep E Tipi Kapalı Ceza İnfaz Kurumu’nda gerçekleştirilmiş; tasarlanan oyun kiti 19 faydalanıcıya ulaştırılmıştır.

Çalışmanın, sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarına ilişkin araştırmalara kaynaklık etmesi; özellikle kamusal alanda gerçekleştirilmesi hedeflenen; hassas grupların gereksinimlerine veya sorunlarına yönelik çözüm geliştirmeyi amaçlayan sosyal fayda odaklı tasarım pratikleri için rehber nitelięinde olması hedeflenmektedir.

1. BÖLÜM

TOPLUM İÇİN TOPLUM İLE BİRLİKTE TASARLAMAK

1. BÖLÜM

TOPLUM İÇİN TOPLUM İLE BİRLİKTE TASARLAMAK

1.1. Tasarımın Değişen Anlamı: Toplum için Toplum ile Birlikte Tasarlamak

Günümüzde tasarım ve toplum, geleneksel olandan farklı bir biçimde ilişkilenebilmektedir; tasarım “biçim verme”, tasarımcı ise “biçim veren” işlevinin dışında görev tanımları edinmektedir. Tasarım ve toplum olgularının ilişkisinde umut verici yeni bir yapıdan bahsedilmektedir: toplum için toplum ile birlikte tasarlamak. Toplum için tasarlamak, toplum gereksinimlerini karşılamakta zorlanan ürün, hizmet veya sistemlerin zayıf yanlarını saptamayı ve bu zayıf yanları geliştirecek elverişli, ulaşılabilir ve etkili müdahaleleri geliştirmeyi kapsamaktadır. Toplum ile birlikte tasarlamak ise, toplumun kullanımına sunulacak ürün, hizmet veya sistemlerin tasarımında farklı aktörlerin katılımını içeren işbirlikçi tasarım süreçlerini ifade etmektedir (Manzini, 2013: III).

Dizayn (design) kelimesi; Latince biçim vermek, temsil etmek anlamında “designare” sözcüğünden gelmektedir. Ortaya çıktığı dönemde kelime; çizim, eskiz, planlama ve tasarım anlamları ile fikir ve o fikri ortaya koymak için kullanılan araçları ifade etmekteydi (Barnard, 2002: 92). “Tasarımın tartışılması, bu sözcüğün kendisinden kaynaklanan bir başlangıç sorunu yüzünden oldukça güç bir iştir. Tasarım terimi o kadar çok anlam basamağına sahiptir ki bu bile tek başına bir karmaşa kaynağıdır” (Heskett, 2013: 12). Kavram üzerindeki bu karmaşadan ise, tasarım pratiğinin ve terminolojisinin geniş kapsamı sorumlu tutulmaktadır. Heskett’in (2013: 13) “tasarım” sözcüğüne ilişkin; “Tasarım, bir tasarım üretmek için tasarım tasarlamaktır (Design is to design a design to produce a design)” tanımı bu kavramsal belirsizliğin ifadesinde açıklayıcı olmaktadır. Dizayn (design) kelimesi, İngilizcede “idea” ve Fransızcada “idée” olarak kabul edilen bilinçli olan her kavramı ifade etmektedir. “Dizayn ilkin bir ide olarak düşüncede var olan bir tasavvurdur, ama bu ide, bir tasavvur bir biçim/form verme dinamiğini içerir ve bu oluşum süreci içinde biçim kazanmış bir ide olarak dışlaşır, somutlaşır” (Tunalı, 2004: 12). Duygu ve aklın düşünce üretimi ile kesişimi ideayı oluşturmaktadır. Bu bağlamda her tasarım olgusunda bir ide ve tasarlanmış bir nesne bulunmaktadır. Kısacası tasarım,

algı ve kavram arasındaki bağlama aracı olmaktadır (Tunalı, 2004:12; Hançerlioğlu, 2010:401).

İlkel dönemlerde yapılan araç gereçler ve zanaatkârların ürettiği ürünlerin tümünü tasarımın ilk örnekleri; bu tasarımları üreten kişilerin ise ilk tasarımcılar olduğunu kabul etmek mümkündür. Tasarımın, insanlık tarihi boyunca yaşamsal tüm değişime ve gelişime tanıklık eden; insanın tasarlama yetisini de bu doğrultuda dönüştüren bir hafızaya sahip olduğunu ve zamanla farklı anlamlarda karşılık bulduğunu söylemek mümkün olmaktadır. Nitekim Victor Papanek (1971: X) bu düşüncüyü, “Tüm insanlar tasarımcıdır. Tasarım temel bir insani özellik olduğu için, yaptığımız her şey, hemen her zaman tasarımdır” şeklinde ifade etmektedir.

Tasarım kavramının bir isim olarak kullanıcının zihninde ürün veya hizmet anlamında; bir eylem olarak ise ürün veya hizmetin yaratıldığı süreç anlamında kabul gördüğü anlaşılmaktadır. Tasarımın “eylem” boyutunu Erengezgin (1998: 118) “Bir şeyin biçimini zihinde canlandırmaktır. Zihinsel seviyede yapılan bu işlemin iki ana evresi vardır: zihindeki gelişim ve dış dünyaya yansımaları” olarak açıklamaktadır. Bundan yola çıkarak tasarımın insan bilincinin yansıması olan bir eylem; bu eylemi yönlendiren güdülerin ise maddi ve manevi gereksinimler olduğunu söylemek mümkün olmaktadır. İnsanların maddi ve manevi gereksinimlerine doyum sağlamaya hizmet eden tasarım, bu yönüyle insanın nesnelerle kurduğu en temel iletişim kiplerinden biri olarak kabul edilebilmektedir (Tunalı, 2004: 13). Bu bağlamda “...özünden ayrıldığında tasarımı, isteklerimize hizmet sunmak ve hayatlarımıza anlam kazandırmak için, doğada örneği olmayan bir biçimde insan kapasitesinin çevresini biçimlendirip hayata geçirmesi olarak tanımlayabiliriz.” (Heskett, 2013: 7)

“Şuan içinde bulunduğumuz dünyanın biçim ve yapılarının ezici bir çoğunlukla insan tasarımının bir sonucu olduğu şeklindeki önerme belki açık ama yine de vurgulamaya değer bir önermedir” (Heskett, 2013: 15). Ancak tasarım; yalnızca nesnelerin görünümünü biçimlendirmek değil, aynı zamanda yaşamı da şekillendiren bir olgu olarak da değerlendirilmektedir. “Tasarım insanoğlunun çevresini, araç-gereçlerini ve eklemek gerekirse toplumun kendisini şekillendirmesi ile birlikte en güçlü araç haline gelmiştir.” (Papanek, 1985: 21)

Löbach'a (1976: 14) göre "Tasarım nedir?" sorusunun cevabı "Bir sorunun çözümü için bir plandır, bir ide'dir" Öyleyse tasarımının yalnızca bir nesneye biçim ve işlev yaratmaktan önce "bir sorunu çözme" kaygısı bulunmaktadır. Tasarım kavramına ilişkin olgusal farkındalığın artması, tasarımın boyut ve kapsamını genişletmektedir. Tasarımın sorumluluğu zamanla "bir nesneye biçim ve işlev yaratma" eyleminden daha fazlasını ifade ederek; karmaşık problemlerin çözümünde kullanılacak bir araç, bir değer yaratma eylemi olarak görülmeye başlanmıştır. Tom Peters (2014: 23) bu düşüncüyü "Tasarım, yalnızca güzel nesneler oluşturmak için değildir. Tasarımın asıl önemi; karar alma, problem çözme ve değer yaratma faaliyetlerine bütüncül bir yaklaşım getirmesinden gelir." şeklinde ifade etmektedir. Birçok tasarım kuramcısının "tasarım" kavramına ilişkin tanımları incelendiğinde; "bir amaca yönelmiş problem çözme eylemi" (Archer, 1965: 58), "problem çözme yaratıcı eylemi" (Bayazit, 1994: 6), "cevap vermek yerine, sorunları bulup soru soran" (Antonelli, Aldersey-Williams ve Sargent, 2008: 80) gibi benzer tanımları bu düşüncüyü desteklemektedir.

Tasarımın olgusal boyutuyla bu bağlamda ele alınmasının; tasarımın sorumluluk ve kapsamını "biçim ve işlev yaratan" olmaktan "sorun çözen" olmaya doğru dönüştürdüğü görülmektedir. 21. yüzyılda tasarım nesneleri, seri üretim ürünleri olarak endüstriye gebe bir tasarım anlayışı sonucunda oluşmakta ve neredeyse etkileşimsiz tüketim ürünlerine dönüşmektedir. Tüketim kültürü içinde, birçok şeyin hızla değiştiği ve değer kaybettiği dünyada tasarımın "sorun çözen" rolü ile gündeme gelmesi, bu tüketim örüntüsünü insan odağına dönüştürerek; toplum için faydalı, etkileşimli, sosyal açıdan adil ve sorumlu bir yaklaşımın yaygınlaşmasını mümkün kılmaktadır. Tasarımın gücü, arzu edilen bir değişikliğin başlatılmasında çok önemli bir rol oynamaktadır. Günümüzde tasarım kavramının kapsamı bir takım kaygılar barındırmakta; yaşanan sosyal, ekonomik ve çevresel sorunlar tasarımın sorumluluğunu "topluma fayda sağlamak" üzere yeniden motive etmektedir. Tasarımın toplumsal alana etkisi; teknolojik, çevresel, ekonomik ve sosyal kaygılar bağlamında tartışılmakta; teorik ve pratik bağlamda karşılık bulmaktadır.

Tasarımın rol ve sorumluluklarının genişlemesi; tasarımcının da bu sosyal sorunların çözümünde sorumlu duruşunu ve proaktif bir yaklaşım ile kendi duyarlılıklarını harekete geçirmesini gerektirmektedir. Bu düşünce, tasarımcının sosyal

sorunların çözümüne yönelik tasarımlar yapmasının; hatta bu sorunları açığa çıkarmasının gerekliliğini gündeme getirmektedir. Brown ve Wyatt (2010: 32), bu konudaki düşüncelerini “Bugünkü hızlı değişim bizi sadece farklı çözümler yaratmaya değil, çözülmesi gereken farklı sorunları keşfetmeye zorluyor.” şeklinde ifade etmektedir. “Tasarım çok değişkenli, çok verili, çok yönlü, çok öznel ve bunlardan dolayı çok disiplinli ve çok ortamlıdır.” (Teymur, 1998: ii) Bu nedenle, karmaşık sosyal sorunların çözümü için yalnızca tasarımcı değil; kolektif bir çaba gerekmektedir.

“Günlük hayatta her bireyin karşılaşılabileceği problemlere bulunabilecek en iyi çözümler, bir takım süreçlerin takibi, yenilikçilik, özgünlük, fonksiyonellik, genel eğilimler ve güncelin farkındalığı gibi kaygılar iyi tasarımı oluşturur. Genel eğilimler belirli dönemlerde farklılıklar gösterir ve güncel olanın farkındalığı, tasarıma yönelik olan ve olmayan tüm disiplinlerin takibiyle olabilir.” (Ayanoğlu ve Ağaç, 2017: 253)

Nitekim Buchanan (2001: 8) tasarımı “Tasarım insanların bireysel ve kolektif niyetlerinin tamamlanmasına hizmet eden ürünleri anlayan, planlayan ve tasarlayan insan gücüdür” olarak tanımlamaktadır.

Tasarım disiplindeki endüstri odaklı bu yaklaşımın doğurduğu sorunlara karşı tepki olarak insani değerlere dönüş niteliği taşıyan teorik ve pratik düzeyde birçok çalışma yapılmıştır. William Morris liderliğindeki Arts and Crafts Hareketi; Bauhaus’un açık sanatsal ve sosyal gündemleri; Buckminster, Fuller ve Victor Papanek’in, tasarımcılara işlerinde daha sorumlu ve etik bir tutum benimsemeye yönelik çağrısı bu çalışmaların en önemli örnekleri olarak gösterilmektedir. 20. yüzyılın başından beri sosyal fayda odaklı tasarım fikri, yani “dünyayı daha iyi bir yer haline getirmek için” sosyal sorunların birlikte çözülmesi düşüncesi tasarım toplulukları arasında kabul edilmektedir. Fuller ve Papanek’in yaklaşımı ilk ortaya atıldığında, tasarım toplulukları ve endüstrinin sınırında kalmasına rağmen (Mulgan, 2007: 8), 20. yüzyılın başından bu yana tasarımın ve tasarımcının becerilerini sosyal konulara yeniden yönlendirmelerini sağlamıştır (Cottam ve Leadbeater, 2004: 6). Böylece ürün tasarımı yalnızca ürün odaklı olmaktan çıkarak sistemler ve hizmetler gibi maddi olmayan varlıklara odaklanmış ve sosyal fayda odaklı tasarım kültürüne ilişkin toplumsal değerlerin somutlaştırılarak yayılmasını sağlamıştır.

1.2. Toplum için Tasarlamak: Sosyal Fayda Odaklı Tasarım Yaklaşımları

Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarını incelenmeden önce “sosyal sorun” ve “sosyal fayda” kavramlarının tanımlaması faydalı görülmektedir. Sosyal sorun kavramı; sosyal birlikteliğin, kanunların, düzen ve etik standartların devamlılığını, sosyal kurumların ekonomik refahını ve bireysel özgürlüklerin istikrarını tehdit eden, istenmeyen ve olumsuz olarak algılanan sosyal durum, süreç, sosyal anlaşma ve tutumları ifade etmektedir (Jamrozik & Nocella, 1998: 1). Sorunun “sosyal sorun” olarak kabul edilebilmesi için etkin bir grubun bu durumu bir sorun olarak ileri sürmesi, sorunun birçok kişiyi etkilemesi, bireysel, sosyo-psikolojik ve/veya sosyolojik etkenler ile ortaya çıkması, sonuçlara sahip olması ve toplu eylemlerle çözülmeye çalışılması gerektiği ifade edilmektedir (Demirbilek, 2005: 88). Bu tanımlardan yola çıkarak sosyal sorun, çoğunluk tarafından paylaşılan ve çoğunluğa etki eden şartların yarattığı, çoğunluğu oluşturan bireylerin yaşam standartlarını olumsuz olarak etkileyen; giderilmesinde kolektif, uzun dönemli ve planlı çalışmalara gereksinim duyulan olumsuzluklar olarak tanımlanabilir.

Sosyal fayda ise, devlet tarafından alınan bir karar sonucu toplumun tümüne yönelik olarak üretilen mal ve hizmetlerin tamamını kapsamaktadır. Bu kavram sadece devlet tarafından alınan kararların tüm topluma etkisini değil aynı zamanda bazı kişiler tarafından alınan kararların ya da yürütülen faaliyetlerin sonucunda toplumsal refahta meydana gelen artışları da ifade etmektedir. Sosyal faydanın kolektif kazanıma dayandığından söz edilmekte ve bu bağlamda, yaşam kalitesinin artırılıyor olması üzerinde durulmaktadır (Pol ve Ville, 2009: 880). Bireylerin genel yaşam şartlarını iyileştirmeye yönelik çalışmalar sonucunda ortaya çıkan, paylaşılan fayda, sosyal fayda olarak kabul edilmektedir. Faydanın “sosyal” nitelikli ve sürdürülebilir olabilmesi için, hedeflenen kitlenin toplu olarak kazanım sağlaması gerekmektedir.

Bu tanımlardan yola çıkarak “sosyal fayda odaklı tasarım”, bir kitlenin çoğunluğunu etkileyen olumsuz olarak algılanan sosyal durum, süreç, sosyal anlaşma ve tutumların çözümüne yönelik; yine kitlenin çoğunluğuna etki eden “sosyal” nitelikli ve sürdürülebilir ürün, hizmet ya da sistemlere yönelik tasarım olarak tanımlanabilir.

Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımı sosyal konulara ve insan merkezli endişelere karşı artan bir ilginin sonucu olarak doğmuştur. Bu bağlamda tasarım, toplumun ortak çıkarlarını gözeten ve sosyal ihtiyaçlara çözüm geliştiren ürün ve hizmetleri; etkileşim ve ilişkileri bütünleşmiş eden kilit bir yaklaşım olarak multidisiplinerliği kapsamaktadır. Sosyal fayda odaklı tasarım, katılımcı ve işbirlikçi yaklaşımları kullanarak ortak yaratıcılığı ve işbirliğini destekleyen bir süreç önermektedir (Sanders, 2006: 4). Bu tür yaklaşımlarda paydaşlar tasarım sürecine farklı rollerle (örneğin, geribildirim vermek veya ortak karar vericiler olmak) katılmakta ve bu süreç ürün veya hizmetin nihai hedefine hizmet etmektedir (Sanders ve Stappers, 2008: 18). Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımı farklı disiplinlerden gelen insanları tasarımcı olarak güçlendirmeyi ve böylece gerçekleştirilmesi hedeflenen değişimi bireysel yeterlilikleri kullanarak teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Kısacası sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımları sosyal sorunların çözümüne yönelik olması bakımından “toplum için” ve içerdiği işbirlikçi tasarım süreçleri bakımından “toplum ile birlikte tasarlamak” anlamını taşımaktadır. Öyleyse sosyal fayda odaklı tasarımın “toplum için toplum ile birlikte tasarlamak” düşüncesini üstlendiğini söylemek mümkün görünmektedir.

Sosyal fayda odaklı tasarım olgusal boyutuyla daha geçmişe dayanmakla birlikte kavramsal tartışmalar son on yılda artış göstermiş, kavramın adlandırılması ve kapsamı hakkında farklı yaklaşımlar geliştirilmiştir. Tasarımın sürdürülebilirlik bağlamında ele alınması ve tasarlanmış ürünün çevresel etkilerine dair araştırmalar daha geçmişe dayanmaktadır. 2000’lerin başından beri ise, sosyal fayda alanında çalışan organizasyonların artışı ile kavram daha bilinir hale gelmiştir. Buna rağmen kavramsallaştırmalar birbirine yakın anlamlar ve hedefler barındırmaktadır. Farklı yaklaşımları vurgulayan öncülerin kavramı benzer bir amaçla ele aldığı ve temelde tasarım ve tasarımcının toplum ve sistemleri değiştirici, dönüştürücü etkisine vurgu yaptığı görülmektedir. Bu yaklaşımların bir kısmında kavramın düşünsel boyutta ele alındığı; bir kısmında ise daha çok tasarım sürecine odaklanan işbirlikçi tasarım metotları olarak önerildiği görülmektedir. Kavramın düşünsel boyutta ele alındığı yaklaşımlara ve tanımlamalarına Tablo 1’de yer verilmektedir.

Tablo 1- Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımları ve tanımları (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Sosyal Fayda Odaklı Tasarım Yaklaşımı	Tanım
Sosyal bakımdan sorumlu tasarım (Socially responsible design)	“Sosyal, çevresel, ekonomik ve etik boyutları kapsayan bir anlayışla ihtiyacı olan insanlara yönelik daha sürdürülebilir bir dünya için tasarım yapılmasıdır” (Papanek 1971, Akt. Tüfekçioğlu ve Yılmaz, 2019: 217)
Sosyal yenileşime yönelik tasarım (Design for social innovation)	“Bir sosyal problemin giderilmesi için yepyeni bir çözüm yolu, ya da mevcutlarından daha verimli, daha etkin, daha sürdürülebilir olan, öncelikli olarak bireyden ziyade toplumun tümünü hedef alan bir alternatiftir” (Phills vd. 2008, 36)
Tasarım aktivizmi (Design activism)	“Bilerek veya bilmeyerek, karşı-anlatılar yaratarak; pozitif, sosyal, kurumsal, çevresel ve ekonomik değişim oluşturmayı amaçlayan tasarım düşüncesi, hayal gücü ve pratiğidir” (Fuad-Luke, 2009: 27)
Toplumsal tasarım (Social design)	“Sosyal sorunlara odaklanarak yeni yöntemler geliştirmeyi, farkındalık ve dönüşüm yaratmayı hedefleyen kritik, deneysel ve süreç odaklı kolektif tasarım pratikleridir” (Armstrong vd. 2014:15)
Dönüşüm tasarımı (Transition design)	“Toplumsal ve doğal sistemlere yapılan müdahaleleri bütünleştiren uzun vadeli çözümler sunmak, günlük yaşamdaki potansiyellerini belirleyerek bireylerin ihtiyaçlarına yönelik tasarım stratejileri oluşturmaktır.” (Irwin, Kossoff ve Tonkinwise, 2015: 4)

Sürdürülebilir tasarım(Sustainable design)	“Toplum refahını süresiz olarak destekleyen ekolojik, ekonomik ve kültürel koşulları geliştiren teori ve pratiktir” (Thorpe, 2007:13)
Gelişime yönelik tasarım (Design for development)	“Toplum için ve özellikle de dünyanın fakirleri için tasarlamaya yönelik bir yetenek yaklaşımıdır.” (Oosterlaken, 2009: 91)
Hizmet tasarımı veya servislere yönelik hizmet (Service design or design for services)	“Hizmet kalitesini ve hizmet sağlayıcı ile müşteriler arasındaki etkileşimi artırmak için; hizmetin insanlarını, altyapısını, iletişimini ve maddi bileşenlerini planlama ve organize etme aktivitesidir.” (Sangiorgi ve Prendiville, 2017: 15)
Kamu hizmetlerine yönelik tasarım (Design for public services)	“Kamunun vatandaşına sunacağı hizmette vatandaşın; hizmetin tasarımında, sunumunda ve belki de en önemlisi devam eden inovasyon sürecinde aktif bir rol oynamasını sağlamak için yeni yollar açmaktır.” (Manzini ve Staszowski, 2013: IX)
Piramitin tabanına yönelik tasarım (Design for the base/bottom of the pyramid)	“Toplumun en fakir kesimleri için kalkınmayı sağlayacak çözümleri tasarlayarak sosyal değer yaratmaktır.” (Kolk, Rivera-Santos ve Rufin, 2014: 340)
İnsani tasarım (Humanitarian design)	“İstirabı ve eşitsizliği azaltan; barış, sağlık ve mutluluğu artıran şeyler yapmaktır.” (Savio, 2015: 4)
Kalkınma yardımı olarak tasarım (Design as development aid)	“Sosyal ve politik açıdan kalkınmaya destek olacak sistemler yaratmaktır.” (Kleinfeld, 2015: 4)

Toplumsal deęişim için tasarım (Design for social change)	“Başkalarına yardımcı olmak için benzersiz problem çözme becerilerini kullanmaktır.” (Shea, 2012: 2)
Sosyal etkiye yönelik tasarım (Design for social impact)	“Genel toplum ihtiyaçlarına ve bireyin gereksinimlerine odaklanan; ürün ve hizmetlerin birey ve gruplar üzerindeki sosyal, çevresel ve ekonomik etkisi ile ilgilenmektir.” (IDEO ve Rockefeller Foundation, 2010: 7)
Sosyal, ekonomik ve çevresel tasarım (Social, economic and environmental design)	“Bir yenilenebilir kaynağın sürdürülebilir kullanımını sağlamak için tasarımda sosyal, ekonomik ve çevresel hususların dikkate alınmasıdır” (Gomes, Carvalho ve Barbosa-Povoa, 2015: 16)
Kamu yararı için tasarım (Design for public good)	“Daha kullanıcı dostu hizmetlerin geliştirilmesi ile kamu sektörüne değer katan tasarım odaklı inovasyonları teşvik etmektir” (Design Council, 2013: 5)

Tablo 1’de görüldüğü gibi tüm sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımları; sosyal, çevresel, ekonomik ve etik boyutları içeren bir kapsam önermektedir. İnsanların karşılanmayan gereksinimlerine ve özellikle toplumun dezavantajlı gruplarının sorunlarına yönelik; mevcutlarından daha verimli, etkili ve sürdürülebilir çözümlerin geliştirilmesini hedeflemektedir. Uzun vadede farkındalık ve sosyal dönüşüm yaratmayı hedefleyen sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarının çoğunluğu; çözüme yönelik ürün, hizmet veya sistemlerin geliştirilmesinde katılımcı ve işbirlikçi tasarım süreçlerinin gerekliliğini vurgulamaktadır. Bu farklı yaklaşımlar; odaklarına, amaçlarına, yaratmayı hedefledikleri etkilere, kapsadıkları boyutlara ve benimsedikleri yaklaşımlara göre benzerlikler ve farklılıklar içermektedir.

Victor Papanek, “sosyal bakımdan sorumlu tasarım” (socially responsible design) yaklaşımı ile tasarımcıların; sosyal, çevresel, ekonomik ve etik boyutları kapsayan bir anlayışla, ihtiyacı olan insanlara yönelik daha sürdürülebilir bir dünya için tasarım yapması gerektiğini ifade etmektedir. Manzini ise buna ek olarak kavramı teknoloji boyutu kapsamında ele alarak “sosyal yenileşime yönelik tasarım” (design for social innovation) olarak adlandırmaktadır. Fuad Luke, DiSalvo, Julier, Thorpe ve Markussen ise kavramı, siyasal boyutuyla tartışarak tasarım aktivizmi (design activism) olarak adlandırmaktadır. Bunun yanı sıra kavramsal tanımlamalar bölgesel olarak farklılıklar göstermektedir. Sosyal fayda odaklı tasarım Birleşik Krallık ‘ta “toplumsal tasarım” (social design), Amerika Birleşik Devletleri’nde ise “dönüşüm tasarımı” (transition design) olarak adlandırılmaktadır (Akdur, 2016: 357). Tasarım ve tasarımcının toplumları etkileme, değiştirme ve dönüştürme; mevcut sistemleri sorgulama, bozma ve yenileme potansiyelinin olduğunu ifade eden birçok araştırmacı tasarımda sosyal sorumluluk boyutuna vurgu yapmaktadır. Öyleyse sosyal fayda odaklı tasarımın gerçekten “toplum için” olduğunu söylemek mümkün olmaktadır.

Tüm bu sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarında sorunların çözümü için tasarım sürecinin katılımcı, işbirlikçi, kolektif bir zihniyet içerisinde gerçekleştirilmesi gerektiği ifade edilmektedir. Tasarım metodu olarak sosyal fayda odaklı tasarım sürecine entegre edildiğinde sorunların çözümüne katkı sağlayacağı düşünülen çoğulcu tasarım metotları Tablo 2’de gösterilmektedir.

Tablo 2- Çoğulcu tasarım metotları (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Çoğulcu Tasarım Metodu	Tanım
Katılımcı Tasarım (Participatory Design)	“Katılımcı tasarım, sonucun ihtiyaçları karşılamasını ve kullanılabilirliğini sağlamak için tüm paydaşları tasarım sürecine aktif olarak dâhil etmeye çalışmaktır.” (Schuler ve Namioka, 1993: X)

Kolektif tasarım (Collective Design)	“İki ya da daha fazla kişi tarafından paylaşılan tasarım sürecidir.” (SonicRim, 2001: 6)
İşbirlikçi / Ortak / Paylaşımlı Tasarım (Collaborator Design / Co- Design)	“Tasarım sürecinde uygulanan bütün kolektif yaratıcı eylemlerdir” (Sanders ve Stappers, 2008: 5-18)
Kullanıcı Merkezli Tasarım (User-Centered Design)	“Ürün tasarımının kullanıcı beklentileri altında şekillendiği ergonomi odaklı bir ürün geliştirme yaklaşımıdır.” (Akay ve Kurt, 2008: 295-304)
İnsan Merkezli Tasarım (Human Centered Design)	“İnsanlar için insanlar tarafından şeklinde özetlenebilecek olan bu yaklaşım; kişisel, bölgesel, kentsel ve küresel sorunların; keşif, araştırma, geliştirme, uyarılma ve uygulama metotları ile çözülmesini sağlamaktadır.” (Sosyal Yenilik Tasarımı Rehberi, 2017: 8)
Tasarım Odaklı Düşünme (Design Thinking)	“İnsanların ihtiyaçlarını teknolojik olarak uygun ve yapılabilir olanla iş stratejisi gibi birleştirmektir” (Brown, 2010: 30-35)

Tablo 2’de görüldüğü gibi; sosyal fayda odaklı tasarım süreçlerinde uygulanması önerilen tüm çoğulcu tasarım metotları, tasarım sürecinin kurgulanmasına ilişkin yöntemlere işaret etmektedir. Metotlara bakıldığında her bir yaklaşımda katılımcı, ortak veya işbirlikçi bir zihniyetten bahsetmek mümkündür. Katılımcı tasarım, tasarım sürecinde farklı paydaşların dâhiliyetini ifade etmekte; genellikle ürün, hizmet veya sistem faydalanıcısının ürünün, hizmetin veya sistemin tasarım sürecine dâhil olduğu bir yapıyı kastetmektedir. Kolektif tasarım, işbirlikçi/ortak/paylaşımlı tasarım ise yine bir katılım sürecini içermekte ancak bu katılım genellikle multidisiplinerliği ifade

etmektedir. Kullanıcı odaklı tasarım ve insan odaklı tasarım benzer karşılıklar ile genellikle katılımın çeşitli araştırma yöntemleriyle temsili bir biçimde yapıldığı bir ürün geliştirme sürecini içermektedir. Tüm bu yaklaşımlardan farklı olarak tasarım odaklı düşünme; yalnızca tasarım veya tasarımla ilişkili alanlarda değil, birçok alanda sorunların çözümünde kullanılmak üzere bir yaratıcı düşünme sistemi önermektedir. Öyleyse farklı hedef ve süreçler barındırsa da tüm bu metotlar ile sosyal fayda odaklı tasarım, “toplum ile birlikte tasarlamak” olmaktadır. Kısacası, sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımları çeşitli düşünceleri içeren farklı karakterler sunmaktadır. Bu yaklaşımlardan her biri farklı araştırma alanlarını ve bazen tasarım endüstrilerini tanımlamaktadır.

Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarının ilk örneklerinin 19. yüzyılda görüldüğü kabul edilmektedir. Tasarımın ve tasarımcının sosyal boyutuna odaklanan bu yaklaşımların, genel anlamda ekonomik istikrarsızlık dönemlerinde artış gösterdiği görülmektedir. Ekonomik istikrarsızlık dönemlerinde ortaya çıkan sosyal tabanlı tasarım uygulamalarına; 1960 ve 1970 yıllarında ortaya çıkan Superstudio, Archizoom gibi İtalyan Radikal Tasarım Hareketi öncüleri ve Victor Papanek’in manifestoları örnek gösterilmektedir. Tasarımın etik ve sosyal boyutundan ilk kez, Victor Papanek’in 1971 yılında yayınlanan ve giriş kısmını Tasarımcı Richard Buckminster Fuller ’in yazdığı “Gerçek Dünya için Tasarım (Design For The Real World)” kitabında söz edilmektedir. Kitapta, tasarımın tüketim toplumunun kölesi haline geldiği ve artık ahlaki bir girdisinin olmadığından söz edilmektedir. Tasarım ve tasarımcıların enerji ve yeteneklerini tüketim toplumunun beklentileri dışında kalan toplumsal yönlerine, üçüncü dünya ülkelerine ve batı toplumlarındaki dezavantajlı grupların gereksinimlerine odaklanması gerektiği ifade edilmektedir (Papanek, 1971: 10).

1960’ların sonunda ve 1970’lerin başında Amerika ve Avrupa’da tartışılmaya başlayan “sosyal açıdan faydalı tasarımlar” 1976 yılında Londra Kraliyet Sanat Koleji’nde düzenlenen ve Victor Papanek, Gui Bonsiepe gibi katılımcıların da olduğu “İhtiyaç için Tasarım: Tasarımın Sosyal Katkısı” sempozyumu ile gündeme gelmiştir. 1970’lerde ve 1980’lerde kabul edilen tasarımda sosyal sorumluluk hareketinin yalnızca tasarımcılar değil bazı gruplar tarafından da benimsenmesi bu hareketin yaygınlaşmasını sağlamıştır. Fuller ve Papanek’in yanı sıra; Whiteley, Manzini ve Thackara gibi diğer

tasarım kuramcıları da tasarımın sosyal sorumluluğuna dikkat çekmiştir. Heskett (2013: 193-194) ise, bu yaklaşımın tasarım ve tasarımcının rolleri üzerindeki etkisine yönelik çalışmalar gerçekleştirmiştir.

2000'li yılların başındaki elverişli koşullar, yenilikçi bir tasarımın büyümesini teşvik etmiş ve sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımları endüstride kullanılmaya ve olgunlaşmaya başlamıştır. 2003 yılında ise IDEO ile birlikte tasarım odaklı düşünme yaklaşımı bilinir hale gelmiştir. IDEO, tasarım fikrini problem çözme aracı olarak tanıtmak ve özellikle iş dünyasında, bir dizi karmaşık sorun ve bağlam için kullanılabilir hale getirmek için tasarım odaklı düşünce yaklaşımını olgunlaştırmaktadır. OpenIDEO adında bir çevrimiçi ağ kuran IDEO, bu topluluğun gücünden faydalanarak tasarım odaklı düşünme yaklaşımını “sosyal fayda” kavramı ile ilişkilendirmiştir. IDEO’ya göre “... Önemli toplumsal değişim yaratmak için yoksulluk, sağlık, su, ekonomik güçlendirme, finansal hizmetlere erişim ve temel hizmetlere duyulan ihtiyaç... Gibi küresel sosyal sorunları ele almak gerekir.”(IDEO ve Rockefeller Foundation, 2010: 7)

Tasarımın sosyal sorunları çözmek için nasıl kullanılabileceği konusundaki vizyonlar çeşitli manifestolar, tasarım programları, sözleşme, zirve, konferans, sergi, web sitesi ya da çevrimiçi sosyal ağlar gibi faaliyetler ile karakterize edilerek teorik veya pratik bağlamda gelişmektedir. Bu gelişme ile sosyal fayda odaklı tasarım, sosyal faydanın üretilmesini ve yayılmasını teşvik etmekte ve yenileşimin gerçekleşebilmesi için tasarım düşüncesi ve bilgisini kullanmaktadır. Böylece toplumun kendi içinde geliştirdiği çözümler ve tasarımcının bu çözümlere yaklaşımı, toplum için toplum ile birlikte tasarlama yapısının paydalarını oluşturmaktadır.

1.2.1. Sosyal Bakımdan Sorumlu Tasarım

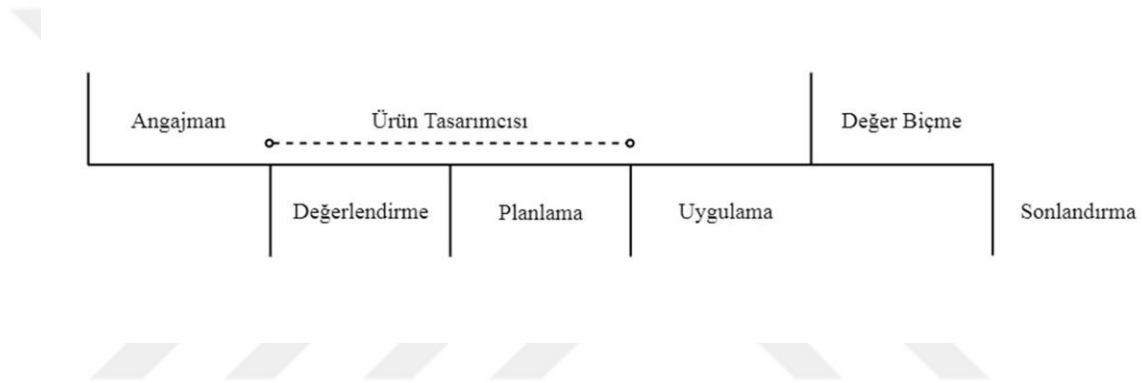
Tasarımın etik ve sosyal boyutundan ilk kez, Victor Papanek’in 1971 yılında yayınlanan “Gerçek Dünya için Tasarım (Design For The Real World)” kitabında söz edilmektedir. Bu düşünce kitapta: “tasarım, ekolojik olarak sorumlu olmak, sosyal açıdan düşünceli olmak, en doğru anlamda yenilikçi ve radikal olmaktır. Kendisini doğanın en az gayret ilkesine adanmalıdır. Bu da daha az tüketmek, eşyaları daha uzun süreli kullanmak, malzemeleri geri dönüştürmek ile mümkündür” şeklinde ifade edilmektedir

(Papanek 1971, Akt. Tüfekçioğlu ve Yılmaz, 2019: 217). Pazar odaklı sistem “insanları sahip olmadıkları paralarla ihtiyaçları olmayan ürünler almaları için ikna etmeye dayalıdır” şeklinde ifade edilmektedir. Tasarımcıların bu pazar odaklı sistemin dışına çıkarak sosyal sorunlara odaklanması ve bu sorunlara çözüm getiren tasarımlar yapması gerektiğine dikkat çekilmektedir (Papanek,1985: 4). Kitapta sözü edilen sosyal, ekonomik ve teknolojik anlamdaki sürdürülebilirlik endişeleri, tasarımda çevreci söylem ve bu çerçevede yapılan tartışmalar çoğalmaktadır. Ancak Papanek, bu sorunları tasarım eğitime kısmen ve sistematik olmayan bir biçimde yerleştirilmiş uygulamalar ile ele almaktadır (Books ve Diehl, 2006: 932–939; Ramirez, 2006: 189–202). Özünde sosyal, çevresel ve ekonomik boyuta odaklanan Papanek’in bu yaklaşımı “üçlü kâr hanesi (tribble bottom line)” olarak adlandırılmaktadır (Elkington 1994, Akt. Melles ve Vere, 2011: 143-154). Üçlü kar hanesi ürünü tasarım çabası ile üç açıdan idealize etmeyi hedeflemektedir: çevreye verilen zararı en aza indirmek, kabul edilebilir ekonomik faydalar sağlamak ve toplum üzerinde olumlu etkiye sahip olmak (Melles ve Vere, 2011: 145).

Papanek’in bu yaklaşımı tasarım alanında teorik ve pratik bağlamda çeşitli çalışmalar ile incelenmiş, eleştirilmiş veya geliştirilmiştir. Manzini ve Cullars (1992:7), sosyal bakımdan sorumlu tasarım (socially responsible design) kavramını teknoloji ile çevrelenmiş yeni bir dünyada endüstriyel toplum değerleri ve etiği bağlamında tartışmaktadır. Bu tartışmanın içeriğini “bizler hafızalarımızda hiç iz bırakmayan, onun yerine çöpten büyüyen dağ yığınları bırakan, derinliği olmayan tek kullanımlık objeler, ürünler dünyasını algılamaya meyilliyiz” şeklinde ifade edilen düşünce oluşturmaktadır. Buradan yola çıkarak, yapay çevrenin yeni ekoloji arayışı üzerinden daha yaşanabilir bir çevre için maddi ve maddi olmayanı kapsayan “yapayın sistemi” adı verilen bir kavramsal çerçeve önerilmekte ve bu kavramsal çerçevede, yaşanabilir bir çevre için imkânların netleştirilip ortaya konması tasarımcının temel sorumluluğu olarak tanımlanmaktadır.

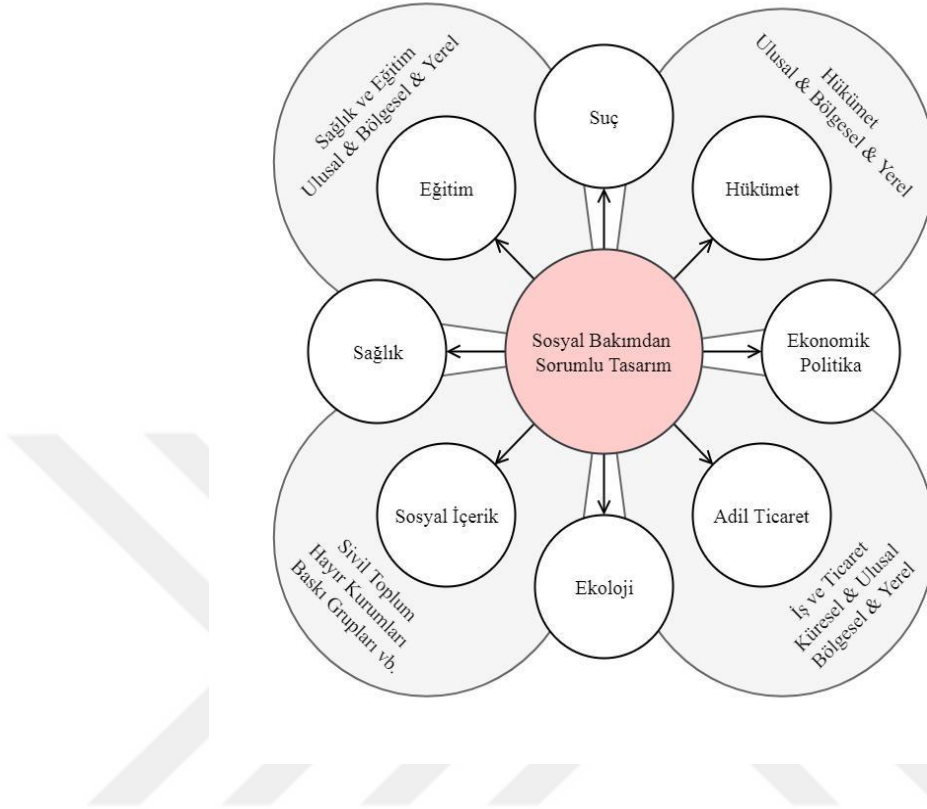
Tasarım alanında Papanek ile başlayan çevreci farkındalığın geliştiğini buna rağmen sosyal ihtiyaçların karşılanması bağlamında aynı çabanın gösterilmediğini ifade etmektedir. Papanek’in “Gerçek Dünya için Tasarım” çalışmasının endüstri ve tasarım arasında keskin bir bölünme yarattığına dikkat çekilmektedir. Bu bağlamda Margolin ve Margolin (2002:27), sosyal hizmet teorisinden yararlanarak engelliler, yaşlılar gibi

toplumun dezavantajlı gruplarına odaklanan ürün tasarımı pratiğine yönelik bir toplumsal model önermektedir. Sosyal hizmet teorisi; angajman, değerlendirme, planlama, uygulama, değer biçme ve sonlandırma olmak üzere altı adımlı bir problem çözme sürecini içermektedir (Şekil 1). Sosyal hizmet teorisinde tasarımcıların bu sürece dâhil olan çeşitli alanlardaki uzmanlardan biri olması gerektiği savunulmaktadır. Bu görüşe göre tasarımcıların, özellikle soruna neden olan etkenleri belirleme, müdahale stratejileri geliştirebilme ve doğrudan sosyal ihtiyaca yönelik çözümler tasarlayabilme becerileri ile planlama, uygulama ve değerlendirme aşamalarındaki önemine dikkat çekilmektedir.



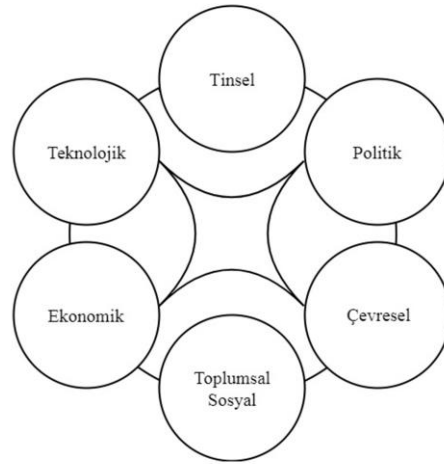
Şekil 1- Margolin ve Margolin'in sosyal hizmet teorisine dayalı model önerisi (Akdur, 2016).

Cooper (2005: 10) ise, sosyal bakımdan sorumlu tasarım kavramı ile birlikte kurumsal sosyal sorumluluk kavramının öneminin arttığını savunmaktadır. 1960'larda tasarımcıların etik değerleri ve toplum içindeki rollerini yeniden sorgulaması ile birlikte firmaların da işletme yaklaşımlarını kurumsal sosyal sorumluluk odağında yeniden değerlendirdiğini ifade edilmektedir. Bu bağlamda, kurumların kamusal ilişkilerinde olduğu gibi tasarım yaklaşımlarında da sosyal sorumluluk yaklaşımını benimsemesi gerektiği savunulmaktadır. Benzer şekilde Davey vd. (2005:1) sosyal bakımdan sorumlu tasarım yaklaşımlarının yetersizliğine dikkat çekerek kurumsal sosyal sorumluluk dâhilinde yeni bir yaklaşım önermektedir. Bu yaklaşıma göre tasarım, ekonomi, politika, adil ticaret, ekoloji, sağlık, eğitim ve suç gibi sosyal alanlarda pozitif etki yaratmakta ve hükümetlere sorumluluk sahibi yaklaşımlar benimsemeleri için destek olma potansiyeli taşımaktadır (Şekil 2).



Şekil 2- Sosyal sorumluluk sahibi tasarım modelinin sekiz alanı (Davey vd, 2005: 7)

Akama (2015: 5), kavrama ilişkin yaptığı incelemeler sonucunda kavramın boyutlarını genişletmekte ve kavrama ekonomik, çevresel, sosyal, teknolojik, politik ve tinsellik boyutlarını dâhil eden bir sürdürülebilirlik yaklaşımı önermektedir (Şekil 3). Papanek'in vurguladığı “sürdürülebilirlik” yaklaşımı bağlamında, ekolojik endişelerin “yeşil tasarım”, “eko-tasarım” ve “çevresel tasarım” gibi adlandırmaları bulunan tasarım yaklaşımlarını doğurduğunu, sonrasında Fuad-Luke, Margolin ve Margolin gibi öncülerin bu çevreci tasarım yaklaşımına sosyal ve ekonomik boyutları dâhil ettiğini ifade etmektedir.



Şekil 3- Sürdürülebilirliğin altı boyutu (Akama, 2015: 4)

Cooper vd. (2005: 14), sosyal bakımdan sorumlu tasarım çözümlerinin çeşitli alanlardan uzmanlar ve kullanıcıların katılımı ile geliştirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Benzer şekilde Melles ve Vere (2011:146) de sosyal bakımdan sorumlu tasarım yaklaşımında, tasarım anlayışının kullanıcı odaklı tasarımdan katılımcı ve ortak tasarıma doğru yöneldiğini vurgulayarak, katılım ve işbirliği kavramlarına dikkat çekmektedir. Katılımcı ve işbirlikçi tasarım süreçlerinin, tasarımcıların otoritesini azaltarak, onları bireysel davranıştan toplumsal davranışa yönelteceği ifade edilmektedir. Bu bağlamda Papanek'in yaklaşımının, tasarımcının değişen rolüne paralel olarak geliştirilmesi gerektiğini savunulmakta ve sosyal bakımdan sorumlu tasarım odağındaki ürünlerin kalitesinin değerlendirilebilmesi için aşağıdaki sorulardan oluşan bir kriter listesi önerilmektedir (Melles ve Vere, 2011:148):

- İhtiyaç: Kullanıcı veya toplumun bu ürüne/çözüme ihtiyacı var mı?
- Uygunluk: Bu tasarım kültürel olmaya uygun mu?
- Bağlı satın alınabilirlik: Onaya çıkan ürün/çözüm yerel ve bölgesel olarak satın alınabilir mi?
- İlerleme: Yerel ve bölgesel olarak iş imkânı yaratıyor ve beceri geliştiriyor mu?
- Yerel kontrol: Çözüm yerel olarak anlaşılabilir, kontrol edilebilir ve sürdürülebilir mi?

- Kullanılabilirlik: Değişen dünya karşısında esnek ve uyarlanabilir mi?
- Güçlendirme: Toplumu çözümü sahiplenmek ve geliştirmek için güçlendiriyor mu?
- Bağımlılık: Üçüncü dünyaya bağımlılık ekliyor mu?

Morelli, yalnızca toplumsal örüntülerin değil yeni koşulların da yüksek sosyal ve kültürel değerlere yönelik çözümlerin tasarlanması için talep oluşturduğundan bahsetmektedir. Kullanıcıların bir değer üretme sürecinin ve topluluğun aktif bir parçası olması gerektiği vurgulanmakta, tasarımın ürün odağından sistematik insan merkezli katılımcı faaliyetlere yönelmesi gerektiğine dikkat çekilmektedir (Lilley, 2009: 706).

Görüldüğü üzere, sosyal bakımdan sorumlu tasarım, tasarımın sosyal etik boyutuna ilişkin ilk tartışmaları ve çalışmaları kapsamaktadır. Bu bilgiler doğrultusunda oluşturulan Tablo 3’de, kavramın farklı tasarım kuramcıları tarafından birçok ölçüt bağlamında ele alındığı; bu doğruda kavrama ilişkin benzerlik ve farklılıkların bazı unsurlar üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir. Papanek ve Elkington sosyal bakımdan sorumlu tasarım sürecinde sistem dışı bir müdahaleyi savunurken; Margolin ve Margolin, Melles ve Vere, Manzini ve Cullars, Davey vd. ve Cooper sistem içinden bir müdahaleyi savunmaktadır. Hakkında farklı kavramsal çerçevelerin sunulduğu sosyal bakımdan sorumlu tasarım yaklaşımında, sürdürülebilirlik; sosyal, ekonomik ve kültürel değerler; evrensel tasarım; ortak ve katılımcı tasarım olgularının ön plana çıktığını söylemek mümkün olmaktadır.

Tablo 3- Sosyal bakımdan sorumlu tasarıma ilişkin çalışmalar ve içerikleri (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Tasarım kuramcısı	Öne Çıkan Görüşleri
Papanek	• Sistem dışı duruş • Sürdürülebilirlik • Üçüncü dünya için tasarım • Evrensel Tasarım

Margolin ve Margolin	Sosyal Hizmet Teorisi Kuramsal Çerçevesi • Sistem içinden müdahale • Sürdürülebilirlik • Evrensel tasarım • Dezavantajlı gruplara yönelik
Davey vd.	Kurumsal Sosyal Sorumluluk • Sistem içinden müdahale • Sürdürülebilirlik • Ekonomik değer
Melles ve Vere	Ürün Kalitesi Değerlendirmesi için 8 ölçüt • Sistem içinden müdahale • Sürdürülebilirlik • Üçüncü dünya için tasarım • Kültürel değer • Katılımcı tasarım • Ortak Tasarım • Yerellik
Elkington	Üçlü Kar Hanesi • Sistem dışı duruş • Sürdürülebilirlik • Ekonomik değer • Kültürel değer
Manzini ve Cullars	Yapayın Sistemi • Sistem içinden duruş • Sürdürülebilirlik • İnsan ve insan olmayanların dâhil edilmesi • Ekonomik değer • Kültürel değer

	• Sosyal değer
Cooper	Kurumsal Sosyal Sorumluluk • Sistem içinden duruş • Sürdürülebilirlik • Katılımcı tasarım • Ortak tasarım
Morelli	• Sistem içinden duruş • Kültürel değer • Katılımcı tasarım • Ortak tasarım

Sonuç olarak, alanyazında olguyu “sosyal bakımdan sorumlu tasarım” kavramı çerçevesinde ele alan araştırmalarda kavramın öncelikle sosyal, ekonomik ve teknolojik anlamdaki sürdürülebilirlik endişeleri bağlamında ele alındığı görülmektedir. Tasarımda etik tartışmaların tasarımın tahrip edici boyutu üzerinden başladığı, bu tahribatı önlemeye ya da etkilerini azaltmaya; ekonomik ve sosyal fayda sağlamaya yönelik tasarım temelli çeşitli yaklaşımlar geliştirildiği görülmektedir. Sosyal bakımdan sorumlu tasarım yaklaşımının, çevreci farkındalığı geliştirmesinin yanı sıra, toplumun dezavantajlı gruplarına yönelik sorunlara yönelmediğinden bahsedilmektedir. Bu düşünceye göre tasarım yalnızca kendi mekanizmasının yarattığı sorunları önlemekten değil, ekonomik ve sosyal sorunlar için çözüm geliştirmekten de sorumlu olmalıdır. Bunun yanı sıra bazı araştırmacılar sosyal bakımdan sorumlu tasarımı kurumsal sosyal sorumluluk bağlamında ele almakta ve tasarımcının kamusal ilişkiler üzerindeki potansiyeline dikkat çekmektedir. Sosyal bakımdan sorumlu tasarım yaklaşımının “sosyal fayda yaratma” amacı, tasarım sürecinin de organik bir dönüşümünü gerektirmektedir. Sosyal sorunların çözümünde; sosyal sorunu ve ya da sosyal sorundan etkilenen kişileri anlamak ve ona uygun çözüm tasarlamak için kurgulanacak tasarım süreçlerinde katılımcı ve işbirlikçi metotların uygulanması faydalı görülmektedir.

1.2.2. Sosyal Yenileşime Yönelik Tasarım

Sosyal yenileşime yönelik tasarım (design for social innovation) kavramını incelemeden önce sosyal yenileşim kavramını incelemek faydalı görülmektedir. Genel bir ifadeyle sosyal yenileşim; sosyal amaçlar ile örtüşen yeni fikirler olarak tanımlanmaktadır (Mulgan vd. 2007: 2). Sosyal misyon tarafından yönlendirilen sosyal yenileşim, karşılanmayan sosyal sorunların çözümüne yönelik sistemik bir “yeniden şekillendirme” önermekte (BEPA, 2011: 43); böylece sosyal sonuçları iyileştirme ve değer yaratma kapasitesini ifade etmektedir. Sosyal yenileşim, “sosyal ihtiyaçlar ve problemleri çözmek için uygulamaya sokulacak yeni yöntemlerin geliştirilmesi ve desteklenmesi süreci” olarak ifade edilmektedir (Dees, Anderson ve Wei-skilern, 2004: 23). Bir diğer deyişle sosyal yenileşim “...bir sosyal problemin giderilmesi için yepyeni bir çözüm yolu, ya da mevcutlarından daha verimli, daha etkin, daha sürdürülebilir olan, öncelikli olarak bireyden ziyade toplumun tümünü hedef alan bir alternatif...” olarak tanımlanmaktadır (Phills vd. 2008, 36).

Manzini (2006:10) tasarım ve etik kavramları arasındaki ilişkiyi tartışarak, tasarımcıların iyi niyetli olsalar da “sürdürülebilir olmayan fikirlerin aktif ajanı” olma potansiyeli taşıdığından bahsetmektedir. Tasarımda etik davranışın; sosyal sürece katılım ve problemler için sürdürülebilir çözümler tasarlamak ile mümkün olabileceği savunulmakta ve bu sürdürülebilirlik odağındaki yaklaşım “sosyal yenileşime yönelik tasarım” olarak adlandırılmaktadır.

Sosyal yenileşimin hem karşılanmamış sosyal ihtiyaçları giderdiğinden hem de yeni sosyal ilişkiler ve işbirlikleri kurulmasına ön ayak olduğundan söz edilmektedir (Murray, Caulier-Grice ve Mulgan, 2010: 3). Günümüzde sosyal sorunların çözümünde bireylerin, kurumların ve kamunun katılımına ihtiyaç duyulmakta ve karmaşık sosyal sorunların çözümünün tek bir yaklaşım ya da disiplin ile mümkün olmayacağı savunulmaktadır. Bu nedenle; hizmetler tasarlamak, sunmak ve sürdürmek için gerçekleştirilen sosyal yenileşim uygulamaları disiplinler arası ve çok uluslu ağlara ihtiyaç duymaktadır. Sosyal yenileşime yönelik tasarım süreci aşağıdaki adımlardan oluşmaktadır:

- Bilinçlendirmek (raise awareness): potansiyel sosyal yenilikçilerin bulunması ve etkinleştirilmesi sürecidir.
- Eylem için bir konu tanımlamak (identify a topic for action): mevcut / potansiyel bir sosyal girişimci ve paydaş topluluğunun ilgisinin çekilmesi sürecidir.
- Proaktif kişileri ve uzmanları dâhil etmek (involve pro-active people & experts.): sosyal yenilikçi proaktif kişilerin tanımlanarak dâhil edilmesi sürecidir.
- Üretmek ve fikirleri seçmek (generate & select ideas): ilk taslak kavramlar kümesinin geliştirilmesi sürecidir.
- Zamanlamayı, rolleri ve çıkış stratejisini tanımlamak (define timing, roles & exit strategy): proje için bir eylem planının oluşturulması sürecidir.
- Daha geniş topluluklarla birlikte tasarlamak (co-design with broader communities): paydaşların birleşme sürecinin başlatılmasıdır.
- Çözüm geliştirmek (develop the solution): Paydaşlar arasındaki ilişkilerin tanımlanması sürecidir.
- Etkinlik benzeri bir prototip üretmek (produce an event-like prototype) : Toplumun işlevsel ve duygusal katılımı ile daha geniş bir kitlede çözümün test edilmesi sürecidir.
- Kuluçka sürecine girmek (take it to an incubator): Prototip aşamasından sonra, çözümün yapılandırılmış bir girişim veya başlangıç olarak gelişmesi için bir inkübatöre alınması sürecidir (Meroni ve Fassi, 2015: 6).

Sosyal yenileşim, sosyal olarak tanımlanabilecek amaçlara ulaşmak amacıyla mevcut kaynakların değiştirilerek yaratıcı bir şekilde yeniden birleşmesi süreci olmaktadır. Günümüzde endüstriyel toplumu karakterize eden teknoloji odaklı paradigmanın, bilgi ve hizmet temelli yenilikçi bir yaklaşıma doğru değiştiği görülmektedir. Bu açıdan sosyal yenileşim ve tasarımın daha teorik bağlamda ilişkilendirilmesi ve farklı ihtiyaçları, kaynakları birbirine bağlamak açısından; kamu, özel sektör, akademi, sivil toplum ve bireylerin ortak olduğu bir sistemsel öneri getirilmesi önemli olmaktadır. Avrupa Politika Danışmanları Bürosu (Bureau of European Policy Advisers, BEPA) sosyal yenileşimi iki temel yaklaşım ile ele almaktadır: sosyal gereksinimleri karşılayan yenilikçi çözümler ve sosyal tasarım. Sosyal

gereksinimleri karşılayan yenilikçi çözümler; toplumda dezavantajlı gruplara hizmet veren geleneksel yöntem ve yaklaşımları değil, sosyal ihtiyaca yönelik yenilikçi uygulamaların gerçekleştirilmesini kapsamaktadır. Sosyal tasarım ise, sosyal sorunlara çözüm üretmek için yerel düzeyde insanları güçlendirmeyi içermektedir (Özmete ve Akgül Gök, 2015: 133).

Sosyal yenileşime yönelik tasarım yaklaşımlarının öncül uygulamaları incelendiğinde kavramın üç ana başlıkta ele alınması mümkün olmaktadır. Bunlardan ilki, kamu hizmetlerine yönelik tasarımıdır. Nitekim bu düşünce “Son 20 yıldır siyasal bilimciler yeni kamu yönetiminden uzaklaşabilmek için yeni modeller bulmanın hayalini kuruyorlar. Büyük ihtimalle tasarım yapma fırsatı sistematik olarak yeni bir yönetim şekli bulmak için en iyi şansları olur.” şeklinde ifade edilmektedir (Bason, 2014. Akt. Armstrong vd. , 2013: 28). İngiliz Tasarım Konseyi’nin devlet ve kamu sektörü ile birlikte gerçekleştirdiği çalışmalar İngiltere’de hizmet tasarımı endüstrisinin doğuşunu sağlamıştır. İngiliz Tasarım Konseyi’nin “Hastaya Yönelik Emniyet Tasarımı (Design for Patient Safety)”, “Öğrenme Ortamları Kampanyası (The Learning Environments Campaign)” ve “Suça Karşı Tasarım (Design against Crime)” gibi projelerinin bu yaklaşım için örnek teşkil ettiğinden bahsedilmektedir.

Sürdürülebilir yaşam için yaratıcı toplulukların ve sürdürülebilir tasarım araştırmalarının sosyal yenileşime yönelik tasarımın bir diğer uygulama alanı olduğundan bahsedilmektedir. Bunun en önemli örneklerinden biri Manzini’nin öncülük ettiği “Sosyal Yenileşim ve Sürdürülebilirlik için Tasarım Ağı” (Design for Social Innovation and Sustainability, DESIS) olarak kabul edilmektedir. DESIS, sürdürülebilir yaşam tarzları, sosyal yenileşim, yaşam kalitesi, sürdürülebilirlik için tasarım gibi konularda araştırma yapan merkezlerin oluşturduğu ve BM Çevre Programı (UNEP) tarafından da tanınan bir ağı temsil etmektedir. DESIS, yalnızca kalkınmış ülkelerde değil Güney Afrika, Hindistan, Brezilya ve Türkiye gibi kalkınmakta olan ülkelerdeki üniversiteler kapsamında oluşturulmuş araştırma merkezlerini de kapsayan bir ağ olarak özellikle tasarım eğitiminin dönüşümünde önemli yaklaşımlar geliştirmektedir. DESIS’in yaklaşımını Manzini’nin SLOC kavramı üzerinden açıklamak mümkün olmaktadır. Açılımı “küçük, yerel, açık ve bağlı” olan SLOC, sadece kendine yeten değil, büyük bir

şebekeye bağlı olan küçük düğümlerin büyük sistemde birbirine olan bağlılığını ve bu bağlılığın açık iletişim halinde varlığını sürdüreceğini ifade eden bir düşünce sistemi olarak tanımlanmaktadır. Bu düşünce, teknoloji ve sosyal yenileşimin birlikteliği ile sistemsel dönüşümlerin kısıktırılabilirliğini ve bu değişimlerde tasarımcıların sorumluluğu olduğunu savunmaktadır (Manzini, 2002: 27).

“Manzini iki noktaya dikkat çekmektedir: Bunlardan biri, açık bir sosyal gündeme sahip bir tasarım: bazı tasarımcıların, akut sosyal sorunları çözmek için sosyal hizmet uzmanlarıyla işbirliği içinde uzmanlaştığı yeni bir tasarım alanı. Diğeri ise daha geneldir ve tüm tasarım camiasına atıfta bulunur: tüm tasarımcılar uzmanlıkları ne olursa olsun, amaçlarını yeniden tanımlamalı ve onları yeni ortaya çıkan sosyal taleplere yönlendirmelidir. Her iki eylem de önemli olmasına rağmen, günümüzde en önemli zorluk tasarımın son tanımını kapsar: sürdürülebilirliğe doğru ilerlerken tüm toplumun refahını iyileştirmek için gerekli olan bilgiyi geliştirmek.” (Cipolla ve Peruccio, 2008: 23)

Manzini'nin “Sosyal Yenileşim Yolculuğu (Social Innovation Journey)” olarak adlandırdığı yaklaşım, sosyal yenileşim için yapılandırılmış, toplumu birleştiren ve sosyal yenilik yaratmada doğrusal olmayan eylemleri içeren bir eylem biçimi olarak tanımlanmaktadır. Sosyal yenileşim yolculuğunun gerçekleşmesi için “yaratıcı topluluklar” fenomenini araştıran DESIS; sosyal yenilikçilerin tasarım yoluyla topluma, çevreye ve işe değer yaratmaları için çalışmaktadır. Başka bir deyişle, insanların daha etkili ve profesyonel bir şekilde hareket etmelerini sağlayan deneyim ve uygulamaların paylaşılmasını sağlayarak, bir sosyal yenileşim kültürü ortaya çıkarmaktadır (Meroni, Fassi ve Simeone, 2015:4). DESIS yaptığı araştırma projelerinde tekrar eden etkinlikleri sistematik hale getirmekte ve tasarımcılara sosyal yenilik içeren fikirlerini uygulanması için rehberlik etmektedir. Sosyal yenileşim yolculuğu; yeni hizmet ve çözüm üretme, yenilik sürecini başlatma ve yönetme aşamalarında; tasarımcıların, insanların, toplumların, işletmelerin ve kuruluşların katılımını içeren bir süreci kapsamaktadır. Sosyal bir sorunu çözmeye odaklanan pilot proje aracılığı ile tasarımcıların ve sürece katkı sağlayan diğer disiplinlerdeki sosyal yenilikçilerin birlikte tasarlamalarını sağlayan bir içeriği barındırmaktadır (Meroni, Fassi ve Simeone, 2015:2).

Sosyal yenileşime yönelik tasarımı “tasarım odaklı düşünme” ve “kalkınma için tasarım” bağlamında da değerlendirmek mümkündür. Bu kapsamda Amerika Birleşik Devletleri’nde yerleşmiş IDEO, Project H Design ve Mayo Clinic gibi tasarım danışmanlık şirketleri tarafından, özellikle kalkınmakta olan ülkelerde projeler gerçekleştirilmektedir. Bu yaklaşımın temelini ise geliştirmekte olan ülkeler ve üçüncü dünya ülkelerinde var olan temiz su ve gıdaya ulaşım, iletişim, elektrik ve temel eğitim gibi temel sosyal sorunları çözmek için tasarım odaklı düşünme yaklaşımı kullanılarak projeler geliştirmek oluşturmaktadır.

Tasarım ve sosyal yenileşim arasındaki ilişkiyi inceleyen Mortati ve Villari (2014: 125-140) tasarım ve sosyal yenileşim kavramlarının insan odaklı olması, yaşam kalitesini artırmayı amaçlaması, tekrarlanan süreçlerde prototip kullanması ve sistematik çözümleri güçlendirmek için ilişkiler kurgulaması bakımından benzediğini ifade etmektedir. Tasarım ve sosyal yenileşimin doğrudan bağlantılı olduğu konular şu şekilde özetlenebilir:

- Çözümlerin ana faydalanıcıları olarak insanlara odaklanma,
- Kabul edilen yaşam koşullarını ve toplumsal durumları, tercih edilen durumlara doğru iyileştirme hedefi,
- Mümkün olan en iyi sonucu elde etmek için yinelemeli döngülerde prototip oluşturma ve pilot çalışmalar yürütme,
- Sosyal bir sorunu çözmek için yaratılan ürün ve/veya hizmet ile fiziksel etkinin yanı sıra etkileşim ve ilişkileri geliştirme.

Tasarım ve sosyal yenileşim arasındaki bağın sürdürülebilirliği; insanların güçlendirilmesi, uygulama ve araçların derinleştirilmesi ile mümkün olmaktadır. Bunun yanı sıra, mevcut endüstri ilişkilerinin yeniden düzenlenmesine yönelik çözümler geliştirilmesi; uygulanan çözümlerin etkilerini, tekrarlanabilirliklerini ve daha büyük bir sistematik ölçekte uygulanabilirliğini sağlamak gerekmektedir. Bu düşünce, tasarımcının artık yaratıcılık ve yenileşimin ana kaynağı olmadığını, sorunların çözümü için çok uzmanlı bir yaklaşımın geliştirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Katılımcı yaklaşımlar, tasarımın yol gösterici olduğu dönüşüm uygulamalarının çekirdeğini oluşturmakta ve

sosyal sorunların çözümünde demokratik bir ortaklığı gerektirmektedir (Meroni, Fassi ve Simeone, 2015: 4). Bu doğrultuda kamu idareleri de, vatandaşları değişimin aktif aracı olarak gören kullanıcı merkezli süreçleri denemekle daha fazla ilgilenmektedir (Meroni, Fassi ve Simeone, 2015: 12).

Görüldüğü üzere sosyal yenileşime yönelik tasarım yaklaşımında değişim ve dönüşüm kavramları öne çıkmaktadır. Bu bilgiler doğrultusunda oluşturulan Tablo 4’de, kavramın farklı tasarım kuramcıları tarafından genellikle sosyal ağlara işaret eden ve katılımcı süreçler ile sosyal sorunların yenilikçi çözümlerini hedefleyen bir yaklaşım benimsendiği görülmektedir. Kamu hizmetlerine yönelik tasarımın, sürdürülebilir yaşam için yaratıcı toplulukların, sürdürülebilir tasarım araştırmalarının, tasarım odaklı düşünmenin ve kalkınma için tasarım yaklaşımlarının sosyal yenileşim için tasarım kapsamında ele alındığı görülmektedir. Bu bağlamda sosyal yenileşimin şemsiye bir yaklaşım olduğu kabul edilebilir.

Tablo 4- Sosyal yenileşime yönelik tasarıma ilişkin çalışmalar ve içerikleri (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Tasarım Kuramcısı	Öne Çıkan Görüşleri
Manzini ve Cullars	• İnovasyon • İnsan ve insan olmayanların dâhil edilmesi • Sürdürülebilirlik • Katılım ve işbirliği
Morarti ve Villari	• Katılım ve işbirliği • Networking • Sürdürülebilirlik • Ekonomik değer
Meroni ve Fassi	Sosyal yenileşime yönelik tasarım sürecinin adımları • Katılım ve işbirliği

	• Sürdürülebilirlik • İnovasyon
Manzini	“Sosyal Yenileşim ve Sürdürülebilirlik için Tasarım Ağı” DESIS SLOC Kavramı Sosyal Yenileşim Yolculuğu • Üçüncü dünya için tasarım • İnovasyon • İnsan ve insan olmayanların dâhil edilmesi • Sürdürülebilirlik • Katılım ve işbirliği • Kültürel değer • Sosyal değer • Çevresel sürdürülebilirlik
İngiliz Tasarım Konseyi	• Kamu hizmetlerine yönelik tasarım • Sürdürülebilir yaşam için yaratıcı topluluklar ve sürdürülebilir tasarım araştırmaları

Sonuç olarak sosyal yenileşime yönelik tasarımı, tasarım yoluyla topluma, çevreye ve işe değer yaratmak üzere birleştiren eylemler bütünü olarak değerlendirmek mümkündür. Toplumdaki sorunlara yönelik daha sistemsel bir dönüşümün yaşanmasını hedefleyen sosyal yenileşime yönelik tasarım, tasarımcılara, toplum için çeşitli disiplinlerinde ortaklığını gerektiren yenileşim sürecini başlatma, sürdürme gibi sorumluluklar yüklemektedir. Sosyal bakımdan sorumlu tasarımdan farklı olarak, sosyal yenileşime yönelik tasarımın daha kapsamlı bir hedefi olduğundan bahsedilebilir. Sosyal bakımdan sorumlu tasarım çoğunlukla; sürdürülebilirlik, çevrecilik kavramlarını

içerirken; sosyal yenileşime yönelik tasarımda, çevresel sorunların yanı sıra sosyal ve ekonomik sorunlara da yoğunlaşıldığı görülmektedir. Her iki yaklaşım da katılımcı ve işbirlikçi tasarım süreçlerin sosyal sorunların çözümündeki önemine dikkat çekmekte ve kamusal ilişkilerde tasarımcının aracı rolünü üstlenmesi gerektiği düşüncesini desteklemektedir.

1.2.3. Tasarım Aktivizmi

Sosyal bakımdan sorumlu tasarım ve sosyal yenileşime yönelik tasarım kavramlarının kapsamını oluşturan sosyal, ekonomik ve çevresel boyutlara politik boyutun dâhil edilmesi ile “tasarım aktivizmi (design activism)” kavramı doğmuştur. Tasarım aktivizmi kavramı, Ann Thorpe tarafından yapılan doktora araştırması ile kavramsallaştırılmış ve Leeds Metropolitan Üniversitesi’nde Guy Julier’in forum ve atölye çalışmaları ile desteklenmiştir. Tasarımı siyasal bir kavram; aktivizmi de sistemleri bozma potansiyeline sahip bir araç olarak değerlendiren Fuad-Luke (2009, 27) tasarım aktivizmini şu şekilde tanımlamaktadır: ”Tasarım aktivizmi, bilerek veya bilmeyerek, karşı-anlatılar yaratarak pozitif sosyal, kurumsal, çevresel ve/veya ekonomik değişim oluşturmayı amaçlayan tasarım düşüncesi, hayal gücü ve pratiğidir.” Fuad-Luke (2009: 29-34), tasarım aktivizmini sürdürülebilir tasarım ürünleri üzerinden güzel yabancılık (beautiful strangeness) terimi ile vurgulamaktadır. Tasarımı; ekonomik, siyasal, etik, sosyal, ekolojik, teknik ve kültürel gerçekler arasında denge kuran, mevcut anlatıları bozan ve güzellik anlayışlarını yeniden tanımlayan etkili bir güç olarak ele almaktadır.

Tasarım aktivizmi, ana akım anlatısının karşısında bir karşı-anlatı üreterek değişim ve dönüşümün olasılıklarını dile getirmektedir. Thorpe, sosyoloji literatüründen hareketle aktivizmi “dezavantajlı gruplar lehine değişimi teşvik etmek amacıyla bilinçli bir eylemlilik” olarak tanımlamaktadır. Tasarımın aktivizm olarak ele alınması, alanı sınırlayacak bir eylem içeriği ve tipolojisinin eksik olması ve tasarımcının ürüne değişim katan endüstriyel aktörler olarak konumlanması bakımından zorlaşmaktadır (Thorpe, 2008: 2). Thorpe (2011: 217-230), tasarım aktivizmini tanımlamak için dört ölçüt önermektedir:

- Kamusal problemleri açığa çıkarma,
- Tanımladığı problem için hareketi destekleyerek değişim yaratma,
- Avantajsız gruplara odaklanma,
- Mevcut sistem ve otoriteleri bozma potansiyeline sahip olma.

Tasarım aktivizmine ilişkin teori ve pratikler geliştirmek için, tasarım aktivizminin doğru ve kullanışlı bir biçimde kullanılmasının önemi vurgulanmakta ve bu bağlamda geleneksel aktivizm yöntemlerinin uygulanması önerilmektedir. Bu bağlamda Thorpe (2008: 2), Rinku Sen'in aktivist çalışmalar için oluşturduğu düzenleme, hizmetler, savunma, seferberlik ve dayanışma içeren sınıflandırmasından yararlanarak bir öneride bulunmaktadır (Tablo 5). Bu öneride, aktivist çalışma şekillerinin bazı yaygın tasarım süreçleri ile benzerlik göstermesine vurgu yaparak özellikle katılımcı ve ortak tasarım yaklaşımlarının rolüne dikkat çekmektedir.

Tablo 5- Thorpe'un aktivist çalışma şekilleri ve yaygın tasarım formlarına ilişkin karşılaştırması (Thorpe, 2011: 217-230)

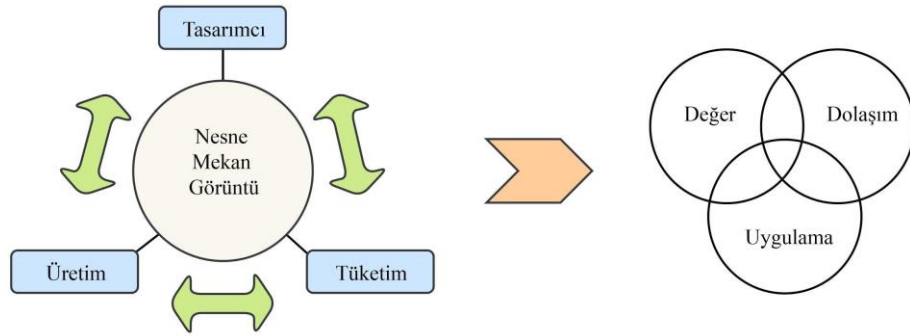
Aşama	Aktivist Çalışma Çeşitleri	Yaygın Tasarım Formları
Düzenleme (Organizing)	Değişim meydana getirmek için toplumun yeteneğini geliştirmek	Ortak tasarım ve diğer katılımcı, self tasarım süreçleri
Hizmetler (Services)	İmkânların, eğitim ve mesleki hizmetlerin sağlanması (ör. Hukuki danışmanlık)	İnsani tasarım hizmetleri ve yapıları
Savunma (Advocacy)	Diğerlerinin yerine çalışma, genellikle onların doğrudan katılımı olmadan	Eko-tasarım, doğayı savunan ya da uzak bir yer için neden odaklı fikirler yarışmasına yanıt

Seferberlik (Mobilizitaion)	Çok sayıda katılımcıyı, onları ileri katılımının beklentisi olmadan, bir eylem için bir araya getirme	Geleneksel eylemci yöntemlerinin tasarımcı kullanımı, geleneksel protesto tasarım öğeleri
Dayanışma (Solidarity)	Tartışmanın koşullarını değiştirmek için kültürel söylem oluşturmak	Eleştirel tasarım

DiSalvo (2010: 7-9), tasarım kavramını politik potansiyeli ve fikir birliği olgusu üzerinden tartışarak, demokrasi için tasarıma odaklanan birçok güncel tasarım pratiğinin “tasarım içinde demokrasiyi ne oluşturur? Sorusunu gözden kaçırdığını ifade etmektedir. DiSalvo’nun (2010:8) “politika için tasarım (design for politics)” ve “politik tasarım (political design)” ayrımı, tasarım aktivizmi literatüründe ortaklaşan bir nokta olarak “dezavantajlıdan yana bir eylemlilik” açısından önemli olmaktadır. Politika için tasarım, mevcut iktidar araçlarını işler kılmak için faaliyet göstermektedir. Politik tasarım ise, tasarım aracılığıyla mevcut iktidar ilişkilerini ifşa etmeyi ve bunlara karşı muhalefet ve çekişme alanları açmayı hedefleyerek, genel geçer pratiklere ve söylemlere karşı yeni yörüngeler oluşturmaktadır. Bunun yanı sıra DiSalvo, tasarımın kendine içkin politik özelliklerini ve potansiyelini ortaya çıkararak; çekişmeyi etkin kılmayı, politik ifade ve eylemlilik için yeni fırsatlar yaratmayı amaçlayan “muhalif tasarım (adversarial design)” kavramını öne sürmektedir. Muhalif tasarım politik meseleleri araştırıp ifade etme işini belli gruplarla kolektif bir biçimde yürütmesi bakımından katılımcı bir pratik olmaktadır. Muhalif tasarım “tasarımın siyasal olması ne anlama gelir? Sorusuna bir cevap sağlama girişimi, tasarım üzerinden agonizma pratiğidir ve çoğulcu demokrasiyi benimser. Siyasal kaliteyi ortaya çıkarmak için ürün, hizmet veya sistem tasarlama görevidir.” (DiSalvo, 2012: 1) Bu açıdan muhalif tasarımın, aynı zamanda insan ve insan olmayan her şeyin katılımıyla kolektif çalışmayı desteklediği anlaşılmaktadır.

Tasarım insanların süregelen davranışları ve bu davranışların hissi dayanakları ile ilişki kurmakta ve insanların yaptıkları ile hissettikleri arasındaki boşluğu tartışmaya açmaktadır. Markussen (2013:39) tasarımın, var olan otorite sistemlerine karşı eleştirel bir farkındalık yaratabilecek potansiyeli olduğunu savunmakta ve bunu tasarımcının eylem biçimlerinden öte insanların hayatlarına etki etme potansiyeline dayandırmaktadır. Tasarım aktivizmini, bozulma (disruption) ve estetik kavramları üzerinden inceleyen Markussen, Fuad-Luke’a benzer şekilde, tasarımın mevcut sistemleri bozma ve güzellik yaratma potansiyeline dikkat çekmektedir. Bu düşünceye göre tasarım aktivizmi, farkındalığı yükselterek toplumsal değişimi kışkırtmakta ve toplumsal problemleri açığa çıkarmaktadır. Bu yönüyle tasarım aktivizminin “aktivist” tarafını siyasi teoriden, kullanılan teknikleri ise sanat hareketlerinden aldığından söz edilmektedir. Tasarım tarafı ile ise, bu iki kavramdan ayrıştığı savunulmakta ve bu yaklaşım yıkıcı estetik (disruptive aesthetics) olarak kavramsallaştırılmaktadır. Ranceire, estetik hareketin geniş bir alanı kapsayarak güzel sanat üretimlerinden fazlasını ifade ettiğini, dolayısıyla yeni ve heterojen şeyler yaratarak algımızı etkileyebildiğini öne sürmektedir. Ranceire’in bu görüşünden hareketle Markussen, estetik hareketin tasarım aktivizmi içinde politik yönü ile de ele alınması gerektiğini ifade etmekte, yıkıcı estetik kavramının ise tasarım aktivizminin politik potansiyelini ve sanat aktivizminin estetik özelliğini kapsadığını belirtmektedir (Rancière, 2010, Akt. Markussen, 2013: 41).

Julier (2008: 215-236) tasarım kültürünü tasarımcılar, üretim ve tüketim alanları ile tasarım nesnesi, görüntü ve mekân arasındaki ilişkinin bağı olarak tanımlamaktadır. Julier, Margolin’in (1995: 17) “dünyayı dolduran nesneler, etkinlikler, hizmetler ve ortamlar toplamı” olarak tanımladığı ürün çevresine değer, dolaşım ve uygulama olgularını eklemektedir. Burada bahsi geçen değer, tasarımcının yarattığı ticari, sosyal, çevresel, siyasal, kültürel ve sembolik değeri ifade etmektedir. Dolaşım; teknoloji, çevre, ağlar ve politika gibi insan ve insan olmayan unsurları içeren üretimi kapsamaktadır. Uygulama ise, tüketicinin bir parçası olarak bireylerin farklı formlardaki tekrarlanan davranışlarını ifade etmektedir (Şekil 4).



Şekil 4- Julier’in önerdiği tasarım kültürü alanları (Julier, 2006)

Julier, tasarım kültürünün neoliberal ekonomik içeriğe ve toplumsal sisteme bağlı olarak şekillendiğini, buna bağlı olarak tasarım aktivizminin neoliberal krizlere bir tepki olarak doğduğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda tasarım aktivizmi, neoliberalizmi yeniden tasarlamak üzere onun belirli statülerini kullanmakta ve tasarım kültürü ağında yeni alternatif yollar keşfetmeye çalışmaktadır (Julier, 2013: 5).

Görüldüğü üzere tasarım aktivizmi yaklaşımında tasarımın politik boyutuna vurgu yapılmaktadır. Bu bilgiler doğrultusunda oluşturulan Tablo 6’da, kavramın farklı tasarım kuramcıları tarafından genellikle bir karşı anlatı olarak sistemleri bozma potansiyeli bağlamında ele alındığı görülmektedir. Dezavantajlı gruplara yönelimin, tasarım aktivizmi yaklaşımında daha yaygın olarak dile getirildiği görülmektedir.

Tablo 6- Tasarım aktivizmine ilişkin çalışmalar ve içerikleri (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Tasarım Kuramcısı	Öne Çıkan Görüşleri
Fuad-Luke	Kapitaler • Sürdürülebilirlik • Bozma/bozulma • Güzellik
Markussen	Kentsel Tasarım Aktivizmi Kentsel Deneyim “Yıkıcı Estetik”, Jacques Rancière

	• Muhalif/Politik Tasarım • Görüş Ayrılığı • Rekabet • Bozma/Bozulma • Estetik • Demokrasi • Kentsel bağlam
DiSalvo	Muhalif/Politik Tasarım “Agonistik Çoğulculuk”, Chantal Mouffe • Demokrasi için tasarım • Görüş ayrılığı • Yarış • Çoğulculuk • İnsan olan ve olmayanların dâhil edilmesi • Dezavantajlı gruplara yönelik
Julier	• Tasarım kültürü • Tüketim kültürü • Neoliberalizm • İnsan ve insan olmayanların dâhil edilmesi • Kültürel değer • Ekonomik değer • Sosyal değer
Thorpe	Aktivist Kavramsal Çerçevesi Rinku Sen • Tüketicilik • Ekonomik değer • Çevresel sürdürülebilirlik

	• Katılımcı tasarım • Ortak tasarım • Dezavantajlı gruplara yönelik
--	---

Sonuç olarak tasarım aktivizminin, sosyal bakımdan sorumlu tasarım ve sosyal yenileşime yönelik tasarım yaklaşımlarında bulunan; sosyal, ekonomik ve çevresel boyutlara politik boyutu dâhil ettiği anlaşılmaktadır. Tasarım aktivizmi, tasarım ve tasarımcının sosyal sorunları çözmedeki potansiyelini, bilinçli eylem biçimlerine dönüştürerek toplumsal değişim ve dönüşüm yaratmak olarak değerlendirilebilir. Diğer yaklaşımlardan farklı olarak tasarım aktivizminde, sorunların çözülmesinin yanı sıra sorunların açığa çıkarılması da tasarımcının sorumluluklarından kabul edilmektedir. Sosyal bakımdan sorumlu tasarım yaklaşımının başlattığı çevresel farkındalığın yetersizliğini savunan sosyal yenileşim için tasarım yaklaşımında yer alan “tasarım yalnızca çevresel sorunları çözmeye değil, toplumun dezavantajlı kesimlerine yönelmelidir” düşüncesinin tasarım aktivizmi yaklaşımı tarafından daha fazla önemsendiği görülmektedir. Tasarım aktivizmi yaklaşımının, tasarıma siyasal bir boyut kazandırarak “muhalif” bir noktada konumlandığı ifade edilebilir. Tasarım aktivizmi yaklaşımında tasarımcının politik sorumluluklarına dikkat çekilmekte; sosyal sorunların ifadesinde ve çözümünde sorumluluk alan tasarımcılar “tasarım aktivisti” olarak adlandırılmaktadır. Tasarım aktivizmi yaklaşımında, yine diğer yaklaşımlarda olduğu gibi toplumsal sorunların çözümünde tasarımcının yalnız başına yeterli olmayacağını; kamu, özel sektör, akademi, sivil toplum ve bireylerin katılımını içeren süreçler gerçekleştirilmesi gerektiği savunulmaktadır.

1.2.4. Dönüşüm Tasarımı

Ekolojinin temel boyutlarından biri olarak dönüşüm, karmaşık ekosistemler arasındaki değişimlere odaklanmaktadır. Sağlıklı ekosistemler; karmaşık ağlar, karşılıklı ilişkiler ve canlılar ile çevreleri arasındaki karşılıklı bağımlılıktan oluşmaktadır. Bu karmaşık sistemler çevreden dış baskılara veya rahatsızlıklara maruz kaldıklarında beklenmedik ve öngörülemeyen yeni davranış biçimlerine geçiş yapmaktadır. Böyle bir

durumda dönüşüm tasarımı, tasarımcıları sosyal sistemler içinde çalışmak ve potansiyellerden faydalanmalarını sağlamak için teşvik etmektedir (Irwin, 2015: 4).

Irwin, Kossoff ve Tonkinwise; sosyal bakımdan sorumlu tasarım, sosyal yenileşim için tasarım ve tasarım aktivizmi gibi sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarından yararlanarak; ekonomik, sosyal ve çevresel sorunlara çözüm üretmeyi gerektiren bir yaklaşım olarak “dönüşüm tasarımı (transition design)” kavramını ortaya atmıştır. Dönüşüm tasarımı yaklaşımında; diğer sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarının, tasarıma dayalı toplumsal değişimi hedeflediğine, ancak bu değişimin nasıl üstlenileceğini, yönlendirileceğini ve katalize edileceğini belirlemediğine dikkat çekilmektedir. Bu bağlamda tasarımın yeniden tanımlanması gerektiği düşüncesi ile dönüşüm tasarımı, kendinden önceki tasarım yaklaşımlarından yararlanarak yeni bir tasarım metodolojisi önermektedir (Irwin, 2015: 3).

Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarının; belirleyici ve devrimci olmak yerine, kademeli bir değişimi ve dönüşümü vurguladığından ve benzer tasarım söylemleri ile tasarım pratiği arasında bir boşluk olduğundan söz edilmektedir. Oysa tasarımın dönüşümü tetikleme potansiyelinin; ekosistemler, organizasyonlar, topluluklar, ekonomiler ve hatta bireyler gibi sosyal sistemlere uygulanması, tasarım dışındaki disiplinlerin (bilim, felsefe, psikoloji, sosyal bilimler, antropoloji ve beşeri bilimler, vb.) bilgisine başvurmasını gerektirmektedir. Dönüşüm tasarımı, toplumsal ve doğal sistemlere yapılan müdahaleleri bütünleştiren uzun vadeli çözümler sunmayı, günlük yaşamdaki potansiyellerin belirlenerek bireylerin ihtiyaçlarına yönelik tasarım stratejileri oluşturmayı kapsamaktadır (Irwin, 2015: 4).

Dönüşüm tasarımı, birbiriyle ilişkili ve karşılıklı olarak birbirinden etkilenen alanların 4 farklı boyutta karakterize edildiği bir kavramsal çerçeve önermektedir: vizyon (vision), değişim teorileri (theories of change), zihniyet/duruş (mindset/posture), tasarlamamanın yeni yolları (new ways of designing). (Irwin, 2015: 7).

Vizyon belirleme: Tonkinwise (2015: 14), tasarım hareketlerini değerlendirebilecek ölçülere hizmet edebilecek motive edici vizyonların yanı sıra, koşullara göre dönüştürülebilir vizyonlar yaratılması gerektiğini ifade etmektedir.

Dönüşüm tasarımı; genel koşulları temel alan, açık uçlu ve spekülâtif vizyon yerine, yerel koşullardan ortaya çıkan dinamiklerden yararlanan bir vizyon gelişimini desteklemektedir. Dairesel yapıdaki bu tür bir vizyon, gelecekteki çağdaş yaşam biçimlerinin sağlanmasında, tasarım müdahalelerinin bir araç olarak değerlendirilmesine imkân sağlamaktadır (Irwin, 2015: 8).

Değişim teorileri: Toplumsal dönüşüm, bireylerin fikirlerini değiştirme, tezahür ettirme ve katalize edilip yönlendirilme yeteneği ile mümkün olmaktadır. Toplumsal dönüşüm doğası gereği multidisiplinerdir ve çeşitli disiplinlerden gelen düşünce ve metodolojilerden beslenmektedir. Değişim teorileri, dönüşüm tasarımı bağlamında aşağıda belirtilen üç önemli nedenden ötürü kilit bir alan olmaktadır (Irwin, 2015: 8):

- Açıkça onaylanmış olsun ya da olmasın tasarlanmış bir eylem sürecinde her zaman değişim teorisi vardır.
- Sürdürülebilir geleceklere geçiş, toplumun her düzeyinde kapsamlı bir değişim gerektirecektir.
- Birçok kötü sorunun temelini konvansiyonel, modası geçmiş ve sezgisel görünen fikirler oluşturur.

Duruş ve zihniyet: Dönüşümün temelinde çoğunlukla zihniyet veya dünya görüşündeki değişim yatmaktadır. Bireysel ve kolektif zihniyetlerimiz; bireysel deneyimlerimizin oluşturduğu inanç, değer, varsayım ve beklentiler; kültürel normlar, dini ve manevi inançlar; sosyo-ekonomik ve politik paradigmlar tarafından yönlendirilmektedir (Irwin, 2015: 9). Tasarımcılar ise sorunlara çözüm geliştirirken kendi değer sistemlerini referans almaktadır. Dönüşüm tasarımı, tasarımcılardan, süreç ve çözümleri daha bütünsel bir dünya görüşü içinde etkileşimli yöntemlerle yürütmesi gerektiğini savunmaktadır. Bu etkileşim için ise işbirlikçi ve sorumlu duruşlar gerekmektedir (Irwin, Kossoff ve Tonkinwise, 2011: 9).

Tasarlamanın yeni yolları: Dönüşüm tasarımı, sürdürülebilir bir topluma geçiş için yeni değer kümeleri ve bunların içerdiği bilgileri kapsayan bir değişimin aracı olmakta ve sistemleri dönüştürme hedefi barındırmaktadır. Dönüşüm tasarımı, önceden planlanmış ve tamamen çözülmüş çözümler dayatmak yerine, problem bağlamında “acil

olanakları” aramaktadır. Dönüşüm tasarımcıları henüz gerçekleşmeyen geleceğin olmayan vizyonları üzerine güçlü anlatılar geliştirmekte; topluluklar ve kuruluşlar tarafından üstlenilen yerel çalışmaları ve projeleri birbirine bağlayarak büyütme; multidisipliner ekiplerle çalışmaktadır (Irwin, Kossoff ve Tonkinwise, 2011: 10).

Görüldüğü üzere dönüşüm tasarımı yaklaşımında değişim potansiyelleri; tasarım ve tasarımcının bu potansiyeller üzerindeki etkisi tartışılmaktadır. Bu bilgiler doğrultusunda oluşturulan Tablo 7’de, dönüşüm tasarımı sosyal sorunların çözümünde yerel odaklı bir yaklaşımın benimsendiğini ve diğer yaklaşımların hepsinde bulunan sürdürülebilirlik unsuruna çevresel sürdürülebilirlik boyutunun eklendiğini söylemek mümkün olmaktadır.

Tablo 7- Dönüşüm tasarımı ilişkili çalışmalar ve içerikleri (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Tasarım Kuramcısı	Öne Çıkan Görüşleri
Irwin, Tolkinwise ve Kossoff	• Değişim • Yerellik • Sürdürülebilirlik • Katılım ve işbirliği • Çevresel sürdürülebilirlik • Sosyal değer

Sonuç olarak dönüşüm tasarımı; değişim, birlikte gelişme, yerellik, gündelik hayat, insan ihtiyaçları ve bu ihtiyaçların nasıl karşılanacağına odaklanmaktadır. Diğer yaklaşımlarda olduğu gibi dönüşüm tasarımı da dönüşüm çözümleri, daha bütünsel bir dünya görüşü içinde yeni, kolektif ve sorumlu duruşlar önermekte ve tasarımcıların kendi değer sistemlerinin tasarım süreçlerindeki rolüne etki etmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Dönüşüm tasarımı, kozmopolitik yerellik için ihtiyaçlara odaklanan, mevcut değişkenlere meydan okuyan ve yenilerini oluşturmayı hayal eden radikal, pozitif ve çevresel sosyal değişime öncülük etmektedir. Dönüşüm tasarımı, özünde yerel

odaklılık olan fakat farkındalık, paylaşılan bilgi ve teknoloji unsurlarını barındırması bakımından küresel kabul edilen yaklaşım olmaktadır. Dönüşüm tasarımı, diğer sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarının olgunlaşmamış ya da gelişmekte olduğu ifade edilmekte ve sunulan kavramsal çerçeve ile bu yaklaşımların uygulanabilirliğinin sağlanması hedeflenmektedir. Bu kavramsal çerçevede birbirini karşılıklı olarak etkileyen, besleyen ve geliştiren dört ana unsurdan söz edilmektedir: vizyon, değişim teorileri, zihniyet/duruş ve tasarlamanın yeni yolları. Dönüşüm, vizyonları yeni fikirlere teşvik ederek tasarımcıları yeni yerlerde, yeni bilgileri araştırmaya ve değişmeye itmekte; dolayısıyla zihniyet ve tavırlarında açıklığa, dönüşüme neden olmaktadır. Bütün bu döngü yeni tasarım yollarının doğmasına ve tüm alanların birbirini etkilemesine öncülük etmektedir.

1.2.5. Toplumsal Tasarım

“Toplumsal kavramı, her ne kadar sıkça bir toplumu karakterize eden örgütsel biçimlerin ve insanlar arasındaki bağın ifadesinde kullanılıyor olsa da, yaygın bir şekilde: aşırı yoksulluk, hastalık, dışlanma veya felaket şeklinde nitelendirilebilecek olayların sonucunda oluşabilecek durumlar gibi belirli problematik durumları ifade etmek için kullanılır. Başka bir deyişle, “toplumsal” “son derece zor bir durum” ile aynı anlama gelir ve ihtiyacı ortaya çıkaran (veya ortaya koyması gereken) sorunlu durumlarda, normal piyasa veya kamu hizmeti yöntemleri dışında acil müdahaleler gerektirir. Açık olarak kabul ediliyor ki toplumsal kavramı tasarım tartışmalarına birkaç yıl önce giriş yaptı ve literatüre yeni bir kavram kazandırdı: toplumsal tasarım” (Manzini. Akt. Armstrong vd. , 2013: 35)

Toplumsal tasarım, Margolin tarafından (2007a:1) “Her şeyden önce insan ihtiyaçlarına yönelik tasarım” olarak ifade edilen bir tasarım yaklaşımıdır. Tarihsel kökleri derin olmasına rağmen, “toplumsal tasarım (social design)” olgusuna olan ilgi özellikle son on yılda artış göstermektedir. Buna bağlı olarak, bu kavram üzerinden ilerleyen tartışmalar da daha çok onun tanımlanması, tanınması ve kabulü üzerinden ilerlemektedir. Toplumsal tasarım, toplumsal fayda sağlamak üzere değişimler yaratma bağlamında sıkça tartışılan bir kavram olarak, ilgili alanın çeşitli paydaşları ile işbirliği

içerisinde değişimini hedefleyen ve toplumsal ihtiyaçların tasarım pratiklerini yönlendirdiği bir süreç olarak ifade edilmektedir. Bir bölgedeki hızlı sosyal ve ekonomik değişimlerin yarattığı problemler, toplumsal tasarım için birer çalışma alanı oluşturmaktadır (Manzini, 2010: 104-135).

Armstrong vd (2014:17) toplumsal tasarımı; sosyal yenileşim için tasarım, tasarım aktivizmi ve sosyal sorumluluk sahibi tasarım gibi tasarım pratiklerini kapsayan bir disiplin olarak değerlendirmekte ve profesyonel tasarımcılar, araştırmacılar, öğrenciler, kâr amacı gütmeyen ticari oluşumlar, aktivistler ve belediyeler gibi farklı aktörleri içerdiğini belirtmektedir. Tasarım ve Sosyal Etki Zirvesi (Social Impact Design Summit, 2013) katılımcıları ise kavram hakkında “toplumsal tasarım bir disiplin mi, alan mı, yoksa bir yaklaşım mı?” soruları çerçevesinde bir tanımsal belirsizliğin olduğuna dikkat çekmektedir. Zirve katılımcıları toplumsal tasarımı, sosyal sorumluluk sahibi tasarım ve sosyal etki tasarımı kapsamında değerlendirmekte ve tasarım pratiği içindeki bir tasarım stratejisi olduğunu ifade etmektedir (IDEO ve Rockefeller Foundation, 2010: 9).

Toplumsal tasarım, sosyal sorunlara odaklanarak yeni yöntemler geliştirmeyi, farkındalık ve dönüşüm yaratmayı hedefleyen kritik, deneysel ve süreç odaklı kolektif tasarım pratikleri olarak tanımlanmaktadır. Toplumsal tasarımda genellikle iklim değişikliği, soylulaştırma, sürdürülebilirlik, sosyo-politik-ekonomik eşitsizlikler, göç, çevresel, sosyal problemlerin yaratıcı yöntemlerle çözülmesi hedeflenmektedir.

“Bütün tasarımlar toplumsal olarak değerlendirilebilse de; toplumsal tasarım terimi, ağırlıklı olarak ticari sonuçlar yerine kolektif ve toplumsal sonuçlara yönelik değişim yaratmak için araştırma, oluşturma ve yeni yollar keşfetme üzere katılımcı yaklaşımlar içinde uygulanan kavram ve aktiviteleri belirtir.” (Armstrong vd. 2014:15)

Björgvinsson, Ehn ve Hillgren (2012: 127), toplumsal tasarımı, alt yapılandırma (infrastructing) olarak adlandırmakta ve “toplumsal bağlam ile uğraşmanın getirdiği karmaşık ve dağınık durumlarla başa çıkabilmenin bir yolu olarak, önden belirlenmiş birtakım yolları izlemek, reçetelere uymak yerine, karşılaşılabilecek beklenmedik durumlara anlık cevaplar üreten esnek bir süreç” olarak tanımlamaktadır. Bu yaklaşım,

toplumsal tasarım sürecinde yeni tasarım potansiyellerine girdi sağlayacak bağlantılara ve kaynaklara erişim için, farklı paydaşlarla kurulacak ilişkiler üzerine odaklanmaktadır. Buna ilişkin düşüncelerini Ehn, “Bu alanda, ilişkilerin devam ettiği uzun zamanlı altyapılara ihtiyaç vardır... Yani, bir sosyal tasarım projesi asıl var olma amacının önüne geçebilecek görüşmeler ve ilişkileri başlatabilir. Ancak bu durum bir taraftan sosyal tasarımın etkisini değerlendirmeyi çok güç kılar.” şeklinde ifade etmektedir (Ehn, 2013. Akt. Armstrong vd, 2013: 19). Toplumsal tasarım projelerinin aşamalarında karşılaşılan durumlara yönelik, yeni ilişkiler kurulmakta veya mevcut ilişkileri derinleştiren sürekli değişim ve gelişim içeren bir alt yapılandırma tanımlanmaktadır. Paydaşlar süreci, sahip oldukları farklı bilgi ve pratikler ile var olan varlık ve kaynakları bulma odağında şekillendirmekte; bu varlıklar ise sonrasında toplumsal değişime öncülük etmesi hedefiyle içinde bulunduğu sosyal ve materyal dinamikler doğrultusunda yeniden yönlendirilmektedir (Binder vd. 2015:152-165; Manzini, 2014: 57-66; Thorpe ve Gamman, 2011:217-230).

Toplumsal tasarım; tasarımcıların, yerel halkın, yerel kamu kuruluşlarının ve sivil örgütlerin bir araya getirdiği bir birleşim noktası olarak çalışmaktadır. Toplumsal tasarımın içerdiği işbirlikçi süreçler, çalışmanın farklı kişilerin bilgi ve birikimleri tarafından yönlendirilmesine olanak sağlamakta; farklı bilgi kaynaklarını birlikte ele alarak, çeşitliliği ve farklı disiplinlere ait bilginin çoğulluğunu onaylamaktadır. Farklı aktörler ile işbirliği, konu edilen sosyal problem karşısında karşılıklı bağlılık ve anlaşma yaratmaktadır (Bryson, Crosby ve Stone, 2006:44-55). Finansal ihtiyaçlar, yerel bilgiye erişilebilirlik ve araştırma araçları gibi toplumsal tasarım sürecini oluşturan faktörlerin her biri farklı paydaşların yetkinliği dâhilinde bulunmaktadır ve süreçte bu paydaşlar ortaklaşan hedefler üzerinden kendi bilgi birikimlerini ortaya koyarak çalışmaktadır. Farklı bireylerin ve örgütlerin katılımını içeren bu tasarım sürecinde; bu kısıtlamaların farkında olarak tasarımcı, kolaylaştırıcı rol üstlenmektedir. Ayrıca tasarımcı, kolaylaştırıcı rolünün yanı sıra araştırmacı rolü ile de ortak hedefler doğrultusunda varlıkları keşfetmektedir (Thorpe ve Gamman, 2011: 226).

Veiga ve Almendra, toplumsal tasarım pratiği söylemleri hakkındaki tanım ve içeriklere yönelik bir inceleme gerçekleştirmiş ve farklı tanımlamalarını toplumsal tasarım çatısı altında toplayarak bir web sitesi üzerinde yayınlamıştır. ¹ Bu web sitesindeki terimleri herkesin katkı ve katılımına açık olmakta ve bunun toplumsal tasarımın bütünsel ve açık bir terim olmasından kaynaklandığı belirtilmektedir.

Görüldüğü üzere toplumsal tasarım yaklaşımı diğer sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarını kapsayan bir şemsiye yaklaşım olmaktadır. Bu bilgiler doğrultusunda oluşturulan Tablo 8’de, sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarının disiplin olarak, strateji olarak ve çatı olarak toplumsal tasarım yaklaşımı altında kategorize edildiği görülmektedir.

Tablo 8- Toplumsal tasarıma ilişkin çalışmalar ve içerikleri (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Tasarım Kuramcısı	Öne Çıkan Görüşleri
Armstrong vd	Disiplin Olarak • Sosyal yenileşim için tasarım • Tasarım aktivizmi • Sosyal bakımdan sorumlu
Tasarım ve Sosyal Etki Zirvesi	Strateji Olarak • Toplumsal tasarım • Sosyal bakımdan sorumlu tasarım • Sosyal etkiye yönelik tasarım
Veiga ve Almendra	Çatı Olarak • Piramitin tabanına yönelik tasarım • İnsani tasarım • Kalkınma yardımı olarak tasarım • Sosyal bakımdan sorumlu tasarım

¹ Bkz. <http://home.fa.ulisboa.pt/socialdesignresearch/>

	• Sosyal değişime yönelik tasarım • Sosyal etkiye yönelik tasarım • Sosyal yenileşime yönelik tasarım • Sürdürülebilir tasarım • Sosyal, ekonomik ve çevresel tasarım • Kullanışlı tasarım • Dönüşüm tasarımı • Kamu yararına yönelik tasarım
Björgvinsson, Ehn ve Hillgren	Alt Yapılandırma (infrastructing) • Katılım ve işbirliği
Thorpe ve Gamman	• Katılım ve işbirliği • Yerellik • Sosyal değer
Bryson, Crosby ve Stone,	• Katılım ve işbirliği

Sonuç olarak, toplumsal tasarım yaklaşımının; sosyal yenileşim için tasarım, tasarım aktivizmi ve sosyal sorumluluk sahibi tasarım gibi tasarım pratiklerini kapsayan bir disiplin olarak değerlendirildiği görülmektedir. Diğer yaklaşımlarla benzer şekilde toplumsal tasarım yaklaşımı da, sosyal sorunların çözümünde tasarımın ve tasarımcının sorumluluklarını tanımlamakta; bir araç olarak dönüşümü başlatabileceğini ve sürdürebileceğini savunmaktadır. Toplumsal tasarım kavramının temelde üç noktaya odaklandığı görülmektedir: toplumdaki temel ihtiyaçlara odaklanmak, sosyal etki ile toplumsal değişim ve yenileşim yaratmak ve sürdürülebilir olmak. Toplumsal tasarım kavramı, tasarım sürecine girdi sağlayacak farklı kaynak ve bağlantılarla paydaşların katılımı ve birlikteliğine dikkat çekmektedir. İşbirlikçi süreçlerin bilgi kaynaklarını

çeşitlendirme açısından önemini vurgulayan toplumsal tasarım düşüncesinin, diğer sosyal fayda odaklı yaklaşımlarda görülen “çoğulculuk” kavramını daha sıklıkla vurguladığı anlaşılmaktadır. Tasarımcının toplumsal tasarım sürecindeki sorumluluğu “kolaylaştırıcı” olarak ifade edilmekte ve diğer yaklaşımlarla benzerlik göstermektedir.

1.3. Sosyal Fayda Odaklı Tasarım Yaklaşımlarının Karşılıklı Olarak Değerlendirilmesi

Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımları, tasarımın dünya üzerindeki etkisini kritik etme adımlarından doğmuş ve bu adımların ilk somut örnekleri, tasarımı kullanarak çeşitli ölçeklerdeki sorunlara yönelik insan odaklı çözümler geliştirmek olmuştur. Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımı literatürde adlandırma ve tanımlamalarda farklılıklar barındırmakta; ancak temelde kavrama ilişkin benzer amaçların ve söylemlerin olduğu görülmektedir. Bu bağlamda; sosyal bakımdan sorumlu tasarım, sosyal yenileşime yönelik tasarım, tasarım aktivizmi, dönüşüm tasarımı ve toplumsal tasarım yaklaşımlarında öne çıkan amaç ve söylemler Tablo 9’da gösterilmektedir.

Tablo 9- Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarında öne çıkan amaç ve söylemler (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Sosyal Fayda Odaklı Tasarım Yaklaşımları	Sosyal Bakımdan Sorumlu Tasarım	Sosyal Yenileşime Yönelik Tasarım	Tasarım Aktivizmi	Dönüşüm Tasarımı	Toplumsal Tasarım
Sistem dışı duruş	✓	✓	✓		
Sistem içinden duruş	✓			✓	✓
Sosyal değer	✓	✓	✓	✓	✓

Ekonomik değer	✓	✓	✓		✓
Kültürel değer	✓	✓	✓		✓
Sürdürülebilirlik	✓	✓	✓	✓	✓
Çevresel sürdürülebilirlik	✓	✓	✓	✓	✓
İnovasyon		✓			✓
Değişim				✓	
Yerellik	✓			✓	✓
Networking		✓			✓
Dezavantajlı gruplara yönelik	✓		✓		✓
Üçüncü dünya için tasarım	✓	✓			✓
İnsan ve insan olmayanların dâhil edilmesi	✓	✓	✓		✓
Katılım ve işbirliği		✓		✓	✓
Katılımcı tasarım	✓		✓		✓
Ortak Tasarım	✓		✓		✓
Evrensel Tasarım	✓				✓
Bozma/bozulma			✓		
Güzellik			✓		
Muhalef/Politik Tasarım			✓		

Görüş Ayrılığı			✓		
Rekabet			✓		
Estetik			✓		
Demokrasi için tasarım			✓		
Kentsel bağlam			✓		
Yarış			✓		
Çoğulculuk			✓		
Tasarım kültürü			✓		
Tüketim kültürü					
Neoliberalizm			✓		
Çatı olarak		✓			✓
Disiplin olarak					✓
Strateji olarak					✓

Tablo 9’da görüldüğü üzere; kavramların tanımlarındaki ve kapsamlarındaki benzerlik ve farklılaşma; konumlandırılma, odak, süreç, hedef, yaratılması amaçlanan etki, dâhil ettikleri unsurlar, benimsenen yaklaşım ve tasarımcının rolü konularında yoğunlaşmaktadır. Konumlandırılmaları bakımından incelendiğinde; sosyal sorunların çözümünde sosyal yenileşime yönelik tasarım ve tasarım aktivizminin sistem dışından bir müdahaleyi; dönüşüm tasarımı ve toplumsal tasarımın sistem içinden bir müdahaleyi savunduğu görülmektedir. Sosyal bakımdan sorumlu tasarım yaklaşımında ise bazı

kuramcılarının sistem içinden bazılarının ise sistem dışından bir müdahaleyi uygun gördüğü anlaşılmaktadır.

Odakları bakımından incelendiğinde; tüm sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarının, sosyal ve çevresel sorunlara odaklandığı görülmektedir. Sürdürülebilirlik endişelerinin tüm yaklaşımlarda en çok vurgu yapılan olgu olduğu dikkat çekmektedir. Sosyal bakımdan sorumlu tasarımın daha çok çevresel sorunları önlemeye veya çözmeye yönelik faaliyetleri içerdiği, dezavantajlı gruplara yönelik çalışmaları desteklediği ancak bu alanda yetersiz kaldığı anlaşılmaktadır. Sosyal bakımdan sorumlu tasarımın ayrıca üçüncü dünya ülkelerine de odaklandığı görülmektedir. Benzer bir şekilde sosyal yenileşime yönelik tasarımın sürdürülebilirlik bağlamında çevreci sorunlara odaklandığı; sosyal bakımdan sorumlu tasarıma göre ise dezavantajlı gruplardan çok üçüncü dünya ülkelerine yönelik çalışmaları ele aldığı görülmektedir. Tasarım aktivizminin odağının ise içerdiği politik duruş açısından daha çok sosyal sorunları çözmek ve dezavantajlı grupları güçlendirmek olduğu anlaşılmaktadır. Tasarımın odağına insan ve insan olmayanların dâhil edilmesi ise dönüşüm tasarımı hariç tüm yaklaşımlarda benimsenmektedir. Dönüşüm tasarımı, yerel, çevresel ve sosyal sorunları ele almaktadır. Genel olarak tüm yaklaşımlarda odak ve önerilerin küresel düzeyde gerçekleştirildiği görülmekte; dönüşüm tasarımı diğer yaklaşımlardan farklı olarak kozmopolitik yerellik ihtiyaçlarına odaklanmaktadır. Yerellik kavramı sosyal bakımdan sorumlu tasarım ve toplumsal tasarımın konusu olsa da özellikle dönüşüm tasarımında yerellik vurgusu öne çıkmaktadır.

Süreçleri bakımından incelendiğinde tüm yaklaşımların, tasarlanan çözümlerin sistemin karmaşık yapısını irdelemesi gerektiğinin savunulduğu görülmektedir. Yaklaşımlarda, tasarımcıların daha etkili çözüm üretebilmeleri için doğrusal olmayan bu karmaşık yapıyı anlamaları gerektiği savunulmaktadır. Sosyal bakımdan sorumlu tasarım, süreç olarak sosyal olarak tanımlanabilecek amaçlara ulaşmak amacıyla mevcut kaynakların değiştirilerek yaratıcı bir şekilde yeniden birleşmesi olarak ele alınmaktadır. Sosyal yenileşim için tasarım yaklaşımında, prototiplerin kullanılması ve sistematik çözümlerin güçlendirilmesi için ilişkiler kurulmasını kapsayan, tekrarlanan süreçlerin olduğu anlaşılmaktadır. Tasarım aktivizminde ise, dezavantajlı gruplar lehine değişimi

teşvik etmek amacıyla bilinçli bir eylemlilik sürecinden bahsedilmektedir. Toplumsal tasarım, toplumsal ihtiyaçların tasarım pratiklerini yönlendirdiği deneysel ve süreç odaklı kolektif tasarım pratikleri olarak ele alınmaktadır. Paydaşlar süreci, sahip oldukları farklı bilgi ve pratikler ile var olan varlık ve kaynakları bulma odağında şekillendirmekte; karşılaşılabilecek beklenmedik durumlara anlık cevaplar üreten bir esneklikte kurgulamaktadır. Dönüşüm tasarımının süreç bağlamında tüm yaklaşımların benimsediği, tasarlanan çözümlerin sistemin karmaşık yapısını irdelemesi gerektiğini düşüncesini en çok destekleyen yaklaşım olduğu görülmektedir.

Hedefleri bakımından incelendiğinde; sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarının tamamında ortak amacın, toplumda farkındalık yaratmak, insanları harekete geçirmek ve sorunlara yenilikçi çözüm önermek olduğu görülmektedir. Tüm sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarında tasarımın sosyal değer yaratma hedefi olduğu görülmektedir. Ekonomik ve kültürel değer ise dönüşüm tasarımı dışında tüm tasarım yaklaşımlarının hedeflerinden olmaktadır. Sosyal bakımdan sorumlu tasarımın çevreye verilen zararı en aza indirmeyi, kabul edilebilir ekonomik faydalar sağlamayı ve toplum üzerinde olumlu etkiye sahip olmayı hedeflediğinden bahsedilmektedir. Sosyal yenileşime yönelik tasarım toplumu birleştiren bir eylem biçimi olarak yaşam kalitesini artırmayı ve toplumsal fayda yaratmak için sistematik çözümleri güçlendirmeyi hedeflemektedir. Tasarım aktivizminin temel hedefinin, diğer yaklaşımlara göre çözüm üretmekten çok kritik sorular ile insanları harekete geçirmek ve farkındalık yaratmak olduğu görülmektedir. Dönüşüm tasarımı, toplumsal ve doğal sistemlere yapılan müdahaleleri bütünleştiren, uzun vadeli çözümler sunmayı, günlük yaşamdaki potansiyellerin belirlenerek bireylerin ihtiyaçlarına yönelik tasarım stratejileri oluşturmayı amaçlamaktadır. Toplumsal tasarım benzer şekilde, sosyal sorunlara odaklanarak yeni yöntemler geliştirmeyi, farkındalık ve dönüşüm yaratmayı sürdürülebilir bir topluma geçiş için yeni değer kümeleri ve bunların içerdiği bilgileri kapsayan bir değişimin aracı olarak sistemleri dönüştürmeyi hedeflemektedir.

Yaratılması amaçlanan etki bakımından değerlendirildiğinde; sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarının hepsinin temelde uzun süreli etki sağlama amacı taşıdığı ancak bunun zorluğunu kabullenerek makro ölçekli sorunların çözümüne mikro ölçekli

sorunları çözerek katkıda bulunmayı amaçladığı görülmektedir. Sosyal bakımdan sorumlu tasarım yaklaşımında, toplumu birleştiren süreçler ile sistematik çözümleri kurgulamanın, dolayısıyla sosyal sorunların çözümünde iyileştirici rol oynamanın yaratılması hedeflenen etki olduğu anlaşılmaktadır. Sosyal yenileşim için tasarımın ise, uzun vadede toplumlarda ve sorun çözme mekanizmalarında sistemsal bir dönüşümün yaşanmasına etki etmeyi amaçladığı görülmektedir. Tasarımı, anlatıları bozan ve güzellik anlayışlarını yeniden tanımlayan etkili bir güç olarak değerlendiren tasarım aktivizminin ise; otorite sistemlerine karşı eleştirel bir farkındalık yaratmayı, tasarım kültürü ağında yeni alternatif yolların önünü açmayı hedeflediğinden bahsedilebilir. Tasarım aktivizminde diğer tüm yaklaşımlardan farklı olarak bozma/bozulma, güzellik, muhalif/politik tasarım, görüş ayrılığı, rekabet, estetik, demokrasi için tasarım, kentsel bağlam, yarış, çoğulculuk, tasarım kültürü, tüketim kültürü, neoliberalizm kavramlarının öne çıktığı görülmektedir. Toplumsal tasarımın kolektif ve toplumsal sonuçlara yönelik sosyal etki ile toplumsal değişim ve yenileşim yaratmayı ve sürdürülebilir olmayı hedeflediği anlaşılmaktadır. Tüm yaklaşımlar uzun vadede değişim ve dönüşümü hedeflese de sosyal yenileşime yönelik tasarım ve toplumsal tasarımın inovasyon; dönüşüm tasarımının ise değişim kavramına vurgu yaptığı görülmektedir.

Dâhil ettikleri unsurlar bakımından değerlendirildiğinde; sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarının tümünün; sosyal, çevresel, ekonomik ve etik unsurları kapsadığı görülmektedir. Bu dört unsur sosyal sorumluluk sahibi tasarım yaklaşımının ana unsurları olması bakımından diğer tüm yaklaşımların sosyal sorumluluk sahibi tasarım yaklaşımını benimsediği söylenebilir. Ancak bu dört unsura ek olarak sosyal yenileşim için tasarım yaklaşımının teknoloji unsurunu, tasarım aktivizmi yaklaşımının politik ve estetik unsurları dâhil ettiği görülmektedir. Buna ek olarak, toplumsal tasarım ve dönüşüm tasarımı yaklaşımının diğer tüm yaklaşımların benimsediği unsurları kapsadığı görülmektedir. Toplumsal tasarımın, diğer tüm yaklaşımları çatı, strateji ve disiplin olarak bünyesinde barındıran bir şemsiye yaklaşım olduğu anlaşılmaktadır.

Benimsenen tasarım süreçleri bakımından incelendiğinde; sosyal bakımdan sorumlu tasarımın; katılımcı tasarım, ortak tasarım ve evrensel tasarım yaklaşımını benimsediği görülmektedir. Sosyal yenileşime yönelik tasarım ve dönüşüm tasarımı ise,

katılım ve işbirliği kavramlarına vurgu yapmaktadır. Tasarım aktivizmi, katılımcı tasarım ve ortak tasarım yaklaşımlarını kabul etmekte; katılım ve demokrasi anlayışının getirisi olarak çoğulcu, eşitlikçi ve demokratik bir yaklaşımı benimsemektedir. Toplumsal tasarım bir şemsiye yaklaşım olarak tüm bu yaklaşımları kabul etmektedir. Kısacası ortak tasarım, katılımcı tasarım, katılım ve işbirliği ve evrensel tasarım kavramlarının benzer olguları ifade ettiği varsayıldığında, tüm sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarının katılımcı ve işbirlikçi tasarım süreçlerini desteklediği anlaşılmaktadır.

Tasarımcının rolü bakımından değerlendirildiğinde; tüm sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarında tasarımcının sorumluluğuna dikkat çekildiği görülmektedir. Sosyal bakımdan sorumlu tasarım yaklaşımında “uzman” olarak tasarımcıların, yaşanabilir bir çevre için imkânları netleştirip ortaya koyma, soruna neden olan etkenleri belirleme, müdahale stratejileri geliştirebilme, doğrudan sosyal ihtiyaca yönelik çözümler tasarlayabilme ve hatta kamu ilişkileri üzerinde etkili olma gibi sorumluluklarından söz edilmektedir. Sosyal yenileşim için tasarım yaklaşımında, öne çıkan katılımcılık ve işbirliği kavramlarından dolayı tasarımcının, genellikle kolaylaştırıcı, katalizör ve aracı temsilci olarak kabul edildiği görülmektedir. Tasarım aktivizmi yaklaşımında sorunların çözülmesinden önce sorunların açığa çıkarılması da tasarımcının sorumluluklarından kabul edilmekte; tasarımcının yalnızca çevresel sorunları çözmeye değil, toplumun dezavantajlı gruplarına da yönelmesi gerektiği vurgulanmaktadır. Diğer yaklaşımlardan farklı olarak tasarımcının politik duruşuna dikkat çeken tasarım aktivizmi, sosyal fayda odaklı tasarım yapan tasarımcıyı “tasarım aktivisti” olarak tanımlamaktadır. Dönüşüm tasarımı, tasarımcılardan süreç ve çözümleri daha bütünsel bir dünya görüşü içinde etkileşimli yöntemlerle yürütmesini beklemektedir. Toplumsal tasarım yaklaşımı ise, tasarımcının farklı bireylerin ve örgütlerin katılımını içeren tasarım sürecinde kolaylaştırıcı ve araştırmacı rolüne dikkat çekmektedir.

Günümüzde artan endüstriyel düşünce ortamında, ürün ve hizmetlerin daha büyük sistemlerin bir parçası olarak algılanması ve buna uygun tasarlanması gerekmektedir. Bu yaklaşım ile sistemin etkileşimli ve bağlantılı bölümlerinin oluşturulması, etkileşimli bir biçimde sürdürülmesi gerekmektedir. Tasarımın sadece fenomenolojik düzeyde değil, aynı zamanda teorik bir bakış açısıyla sosyal yaşama nasıl

katkıda bulunabileceği tartışılmalıdır. Tasarım hala imalat, büyük ölçekte üretilen endüstriyel ürünler ve estetik kaygılar üzerinden konumlandırılan bir geleneğe yakın durmaktadır. Bu paradigmada, ürün veya hizmetlere şekil vermek disiplinin birincil kaygısı olmasına rağmen, tasarımın ilgilendiği konular değişmektedir. Bu değişim ile tasarım, yalnızca endüstriyel ve estetik kaygıların değil sivil, ekonomik ve sosyal yaşama katkılarının da gözetildiği bir işlev, konum ve anlam barındıran bir biçimsel değişim yaşamaktadır. Tasarımcılar ise “tasarlayan” rolünün yanında sosyal fayda yaratan deneyiciler, düşünce provokerleri ve kültürel uyaranlar olmaktadır. Bu sistemde tasarımcıların; mevcut zorluklara, sürdürülebilirlik ve yararlılık konularında sistemlerin anlaşılması ve şekillenmesinde katkısının önemine dikkat çekilmektedir.

1.4. Tasarım ve Tasarımcının Değişen Roller

Tasarım disiplini doğuşundan bu yana farklı dinamiklerin etkisiyle kapsamı ve süreci bakımından dönüşüme uğramıştır. Tasarım alanındaki bu değişim tasarımcının rol ve sorumluluklarını da aynı ölçüde değişime uğratmıştır. Endüstri Devrimi’nden önce zanaatkârın tasarımcı olarak kabul gördüğü; ürünün tasarım, üretim ve diğer tüm süreçlerinden sorumlu olduğu görülmektedir (Cagan ve Vogel, 2002: 68; Dreyfuss, 2003: 76; Raizman, 2003: 14). Ürünün tasarım, üretim ve satış aşamalarının zanaatkâr tarafından gerçekleştirilmesi; zanaatkârın aracısız bir biçimde kullanıcı ile etkileşime girmesini ve dolayısıyla onun beklentilerini karşılamada yetkin olmasını sağlamıştır. Ürünün tek bir kullanıcının beklentilerine yönelik hazırlanması ve biricik olması nedeniyle ilk tasarımcılar olarak nitelendirilebilecek zanaatkârların “kullanıcı odaklı” tasarım yaklaşımını benimseyen ilk tasarımcılar olduğunu kabul etmek mümkün olmaktadır.

Endüstri Devrimi ile birlikte, sanayileşmenin etkisi tasarım ve üretimin tek bir kullanıcının değil kitlelerin kullanımına odaklanan bir anlayışla, daha hızlı ve daha düşük maliyetlerle gerçekleştirilmesine neden olmuştur (Buchanan, 2001: 3-23). Endüstride yaşanan bu değişim, ürün geliştirme süreçlerinde farklı disiplinlerin uzmanlıklarına ihtiyaç duyulmasına neden olmuş; bu da tasarımcılığın bir meslek olarak doğuşunu tetiklemiştir (Dreyfuss, 2003: 216). 1800’lü yılların ikinci yarısından itibaren

tasarımcılar, ürün geliştirme süreçlerinde; ürünün kabuğuna/formuna biçim veren, estetik yönüyle ilgilenen stil uzmanları olarak rol almış; dolayısıyla üründe farklılık yaratma çabası, tasarımda biçim ve renk odaklı bir yaklaşım gelişmesine neden olmuştur. Seri üretim teknolojilerinin gelişmesi; seri üretim, maliyet ve düşük fiyat gibi konuların gündeme gelmesiyle stil odaklı yaklaşım yerini üretim odaklı yaklaşıma bırakmıştır. Teknoloji odaklı bu dönem içinde pazara yönelik bu tasarım süreçleri, kullanıcı gereksinimlerinin geri planda kalmasına neden olmuştur. Dolayısıyla tasarımcılar, kullanıcı gereksinimlerine değil; bağlı oldukları firmaların çıkarlarına ya da pazara hizmet eden bir yaklaşımla ürün geliştirmiştir.

1930’larda farklı ürünler oluşturmak amacıyla, tasarımda dış görünüm üzerine yoğunlaşmanın yetersiz ve hatta yersiz olduğu öne sürülmüştür. Görünüş odaklı bu yaklaşımın işlevsel olarak yetersiz olduğu düşüncesi ortaya atılmış ve işlevsel ürün tasarımları için kullanıcı gereksinimlerine odaklanılması gerektiği ifade edilmiştir. Alman Bauhaus Okulu’nun “biçim işlevi takip eder” sloganı bu düşüncüyü ifade etmektedir. Dreyfuss (2003: 216), tasarımda bakışın kullanıcı gereksinimlerine doğru yönelmesi gerekliliğini vurgulamıştır. Kolko (2007: 18), Dreyfuss’un “İnsanlar için Tasarlamak (Designing for People)” isimli kitabından şu sonuçları çıkardığını belirtmektedir: “İnsanlar tektir, ortalamadan farklı karaktere sahiptirler; antropometrik özellikleri göz önünde bulundurarak tasarım yapmak, estetik için tasarım yapmaktan farklıdır; endüstriyel tasarım stil oluşturmaktan çok daha geniş bir alanı kapsamaktadır.” Dreyfuss’un “İnsanlar için Tasarlamak (Designing for People)” isimli kitabında yarattığı Joe ve Josephine isimli hayali karakterler, bugünkü tasarım süreçlerinde yaygın olarak kullanılan “persona” ların ilk örnekleri kabul edilmektedir. Kullanıcının fark edildiği bu dönemde; ürün geliştirme sürecindeki işlev kaygısı her ne kadar kullanıcı ile kurulan fiziksel diyalogla sınırlı kalsa da, bu çaba tasarım disiplinindeki etnografik çalışmaların ilk adımları olarak kabul edilmektedir (Arnold,2005: 22-24). Dolayısıyla tasarımcının kullanıcı ile kopan bağlarının ve pazar odaklı anlayışının ilk kez bu dönemde sarsıntıya uğradığını; ancak yine de tam anlamıyla işlev ve kullanıcı odaklı tasarım yaklaşımlarını benimsemediğini söylemek mümkün olmaktadır.

Seri üretim ve teknolojinin gelişmesi ile üretim olanakları ve bilginin kullanım şekilleri gelişerek, firmaların rekabet arayışına girmelerine neden olmuştur. Bu rekabetin bir sonucu olarak ürün geliştirme sürecinde kalite unsuruna odaklanılmıştır. Eş zamanlı olarak insanların çalışma koşulları iyileşmeye, kazançları yükselmeye dolayısıyla ürün ve hizmetlerden beklentileri farklılaşmaya başlamıştır. Firmaların rekabet yaklaşımları ve kullanıcıların yaşam koşullarındaki bu değişimler, tüketici kültüründe bir dönüşüm yaşanmasına neden olmuştur (Arnold, 2005: 22-24; Margolin, 1998: 15-34). Ürüne; malzeme, detaylar ve işçilik konusunda özen gösterilmesinin tüketici tarafından kalite olarak algılandığı ve tüketicilerin bu ürünleri tercih ettiği görülmüştür. 1970'lerin başında kullanıcılar daha bilinçli hale gelmeye başlamış ve tüketici haklarını korumaya yönelik kanunlar oluşturulmuştur (Cagan ve Vogel, 2002: 41). Öte yandan kullanıcıya ilişkin araştırmalar yaygınlaşmaya başlamış ve kullanıcılar yaş, eğitim, gelir düzeylerine göre kategorize edilmeye başlanmıştır. Ancak ürün geliştirme süreçlerinde kullanıcıya yönelik araştırmaların kullanıcının gereksinimlerine değil satın alma davranışlarına yönelmesi yetersiz görülmeye başlanmıştır (Margolin, 1995: 121-145; Sanders, 2002: 1-7). 1980'li yılların başında ise tasarımda postmodernizmin etkisiyle “ürün anlambilimi” kavramı önemsenmeye başlanmıştır (Hessket, 2002: 96-97). Bundan yola çıkarak bu dönemde tasarımcıların ürün geliştirme süreçlerinde ürünün biçimsel özelliklerinde ve kullanılan malzemelerde kalite etkisi yaratmak üzere biçim ve malzemeye odaklandığı görülmektedir.

Ürünlerin biçim, işlev, güvenilirlik, üretim yöntemleri ve satış bağlamında doyuma ulaşması ile bu unsurların ürün ve kullanıcı ilişkisindeki yeterliliği tartışılmaya başlanmıştır. 20. yüzyılın sonlarına kadar ürünler biçim, işlev, malzeme, üretim yöntemleri ve kullanım bağlamında ele alınmış; 21. yüzyılın sonlarına doğru ise ürünü fiziksel anlamda değil, sosyal ve kültürel ortamlarda kullanmasını sağlayan ve insan deneyimlerini karşılayan bir yaklaşımda algılamaya başlanmıştır (Buchanan, 2008: 3-23). Günümüzde hala devam eden bu yaklaşım; biçim, malzeme, üretim yöntemi gibi unsurların yanı sıra; insan davranışları, deneyimleri, ihtiyaçları, istek ve beklentilerini anlamak üzerine yoğunlaşmaktadır. Bu yeni dönemde ürünün işlevine odaklanan anlayış tasarımcının ürünün formundan çok kullanıcısı ile ilişkisine odaklanmasına neden

olmuştur (Margolin, 1998: 15-34) Bu yaklaşım ile birlikte ürünler artık sadece fiziksel nesneler olmaktan öte, deneyimler, aktiviteler, hizmetler ya da bunların hepsinin bir arada bulunduğu ürünler olarak görülmeye başlamıştır. Bir anlamda ürünler; fiziksel, gözle görülür, elle tutulur, somut nesneler iken; bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişimiyle birlikte; nesne olmaktan çok hizmet, çevre, aktivite, deneyim olarak algılanmaya başlanmıştır.

2000’li yılların başlarına kadar, tasarım ve tasarım araştırmaları ürün geliştirme sürecinde kısıtlı bir biçimde yer alırken (Brown, 2005: 2-4; Nussbaum, 2004b: 86- 93; Veryzer, 2002: 55-60); 2000’lerin ortasından itibaren erken aşamalardan itibaren yer almaktadır (Brown, 2005: 2-4; Nussbaum 2004b: 86- 93). Özellikle son yıllarda tasarımın ve tasarımcının sektörde, firmalarda ve ürün geliştirme süreçlerinde stratejik bir role sahip olduğu ifade edilmektedir.

Kısacası tasarım alanındaki dönüşüm tasarımcının rol ve sorumluluklarını da etkilemiştir. Tasarımcının ürün geliştirme süreçlerinde önce biçime, sonra işlev ve kaliteye odaklandığı; tasarım ve pazar araştırmalarının gelişimi ile ise kullanıcı gereksinimlerine yöneldiği görülmektedir. Bu değişimin tasarım üzerindeki etkisi Tablo 10’daki gibi özetlenmektedir.

Tablo 10- Heskett’in tasarımcının rol ve sorumluluklarına ilişkin karşılaştırması
(Heskett, 1998: 77-92)

21. yüzyıla kadar	21. yüzyıl başı itibariyle
Kitlesel	Esnek
Nesne	Sistem
Ürüne biçim veren tasarımcı	Olanaklı hale getiren tasarımcı
Orta düzey çalışan	Strateji planlayıcı
Değer ekleyen	Değer yaratan

Tasarım kavramı doğuşundan itibaren dönüşmüş, bu süreç içinde tasarımcılar farklı roller üstlenmiştir. 1950'lerde tasarımcılar tasarım kararlarında daha çok söz sahibiyken, zaman içerisinde multidisipliner tasarım ekiplerinde karmaşık teknolojik çözümler konusunda sorumluluk üstlenerek son kullanıcı konusunda uzmanlaşmıştır.

“Küresel bağlamlar değiştikçe, tasarım disiplininin dışında, etnografi, psikoloji, insan faktörü araştırmaları ve politika geliştirme gibi alanlardan insanlarla ilişkileri kurma ihtiyacı giderek artmaktadır. Bu işbirliği kavramı, bir projeye veya çözüme katkıda bulunup onu şekillendirecek yerel bilgilere sahip belirli toplulukları dâhil edecek şekilde genişletilebilir.” (GMK, 2019)

Zaman içerisinde tasarımcılar, “tasarımcı” rolünün dışında; tasarım yönetimi, marka ve deneyim yaratma konusunda uzmanlaşmıştır. Son olarak ise tasarımcılar “yenileşim” alanında çalışan liderler olmaya başlamıştır (Valtonen, 2005: 7-8). Papanek, tasarımcıların toplumun en varlıklı kesimine hitap ederek, toplumun çoğunluğunun sosyal gereksinimlerinden uzaklaştığını ifade etmektedir (Vezzoli, 2003: 1). Tasarımdaki bu yaklaşım, toplumda yaşanan kültürel, ekonomik ve çevresel sorunların artması, tüketici taleplerinin değişmesi gibi nedenler ile insan odaklı bir yaklaşıma doğru dönüşmüştür. Böylelikle metanın değil; yaşam biçimlerinin, değerlerin, sembollerin önemli olduğu bir kültürel üretkenlik dönemi başlamıştır. Dolayısıyla tasarımın ve tasarımcının bu bağlamda değişen rolleri, yeniden tanımlanma ihtiyacı duymaktadır.

Küreselleşmenin etkisiyle karşılaşılan ekonomik, kültürel ve sosyal sorunlar, tasarımın bu sorunların çözümünde bir araç olarak kullanılması düşüncesini ortaya çıkarmıştır. Bu düşünce, içinde tasarımcıların da bulunduğu “sosyal aktörleri” bu sorunlar üzerinde birlikte çalışmaya zorlamaktadır (Morelli, 2007: 4). Dolayısıyla tasarımcıların, somut olarak ürün tasarımında gerekli bilgi ve beceriye sahip, görselleştirme ve bütüncül düşünme yetenekleri gelişmiş ama aynı zamanda farklı disiplinlerle birlikte çalışabilecek, onları anlayabilecek, stratejiler oluşturabilecek ve hatta onları yönetebilecek yetkinlikte olması beklenmektedir. Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarında tasarımcı, süreçte zorunluluğu üstlenmeye çalışan ekibin veya topluluğun bir parçası haline gelmektedir. Tasarımcının, konvansiyonel profesyonel danışmanlık rolü topluma “gömülü” olduğu rol

ile yer deřiřtirmektedir. Bu noktada tasarımcının yalnızca araçları kullanmak dışında insanların bunu yapmasını sağlamak gibi sorumluluklarından söz edilmektedir (Fuad-Luke, 2009: 129). Sosyal inovasyonların, tasarımcılardan destek almak için hangi gelişim safhasında olduğunun anlaşılması (Meroni ve Sangiorgi, 2011: 85) “tasarımcının”, insanların yaşamlarına müdahale etmenin, eylemleri motive etmenin, paydaşları harekete geçirmenin, toplumun mevcut yapılandırmalarını ve koşullarını ortaya çıkaran ve sorgulayan “yarışma alanlarını” yaratması açısından önemli görülmektedir (Markussen 2011:102-110). Bu aynı zamanda “topluluk için, topluluk ile birlikte tasarlamak” ve nihayetinde toplulukların kendileri tarafından tasarlanmalarına izin vermekten geçmedir (Brown, 2009: 28).

Bu noktada McKinsey gibi danışmanlık şirketleri tarafından “T Tipi İnsanlar” olarak tanımlanan çalışan profilinden bahsetmenin faydalı olacağı düşünülmektedir. T tipi insanlar olarak tanımlanan kişiler için, T harfini oluşturan dikey çubuğun bu kişilerin eğitimini aldıkları asıl becerilerini; yatay çubuğun ise diğer disiplinlerle olan empatisini, yakınlığını temsil ettiği ifade edilmektedir. IDEO, bu benzetmeyi kullanarak T tipi tasarımcıyı tarif etmektedir. IDEO için; T’nin dikey çubuğu tasarım alanındaki uzmanlığa tekabül etmektedir ki bu yaratıcılık, çizim teknikleri, görselleştirme ve model yapmak gibi tasarım eğitiminin bilgi ve becerilerini kapsamaktadır. T’nin iki yatay çubuğu ise davranış bilimleri, etnografi gibi tasarımcının empati kurduğu ve becerilerini geliştirdiği diğer disiplinleri temsil etmektedir (McCulagh, 2010: 1). IDEO, T tipi insanların rahatlıkla kullanabileceği, çoklu disiplinli bakış açıları içeren; tasarım odaklı düşünme, sosyal etki için tasarım, insan odaklı tasarım gibi araçlar geliştirmekte ve bunları kamuya açık olarak yayınlamaktadır. IDEO’nun sunduğu bu basitleştirilmiş metodoloji sosyal bir sorun için çözüm geliştirmek isteyen tasarımcılar için rehber niteliği taşımakta ve sosyal yenileşimin tetiklenmesine ön ayak olmaktadır. Bunun yanı sıra, sosyal yenileşim için tasarım yaklaşımını, basitleştirilmiş bir metodoloji ile sunmak; bu metodolojiyi uygulayacak kişi ve kurumların bölgesel ve diğer özelliklerinin çeşitliliğinden dolayı etkili olmama riski taşımaktadır. Bu noktada sosyal fayda odaklı projeleri gerçekleştirecek tasarımcıların sahip olması gereken tasarım dışı becerilerin net olarak tanımlanamayacağı anlaşılmaktadır. Sosyal fayda odaklı tasarım projelerinde

kimlikler ve sektörler arasındaki geçişkenlik, tasarım yöntemlerini, projede edinilen sorumlulukları ve tasarımcının getirdiği çözüm önerilerinin sınırlılıklarını belirlemektedir.

Bazı araştırmacılar ise tasarımın ve tasarımcının değişen rollerini “tasarımın yapabilecekleri” üzerinden tartışmaktadır. Tasarım ve tasarımcının birçok ölçüt bakımından önemli etkilerinin olması, tasarım ve endüstriyel yaklaşımların ilişkisinin gözden geçirilmesini önemli kılmaktadır. Bu, hem endüstrinin biçim ve amaç değiştirdiği fikri, hem de tasarımcının rolü açısından dikkat çekmektedir. Ürün, servis ve sistemlerin yaşam döngüsü içerisinde kaynak ve enerji tüketimini aza indirecek çözümler sunabilmesi noktasında, tasarım ve tasarımcının rolü önemli olmaktadır. Tasarımcıların, çeşitliliğe saygılı, eşitlik ve adalet için olası çevresel etkileri en aza indirerek tasarım yapabilecekleri; dolayısıyla sürdürülebilirliğe ait yöntem ve stratejileri uygulayarak ya da oluşturarak sürdürülebilir topluma katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

Günümüzde devletler halkın sosyal ihtiyaçlarını yeterince karşılayamamakta, dolayısıyla devletin değil üçüncü sektörün merkezde olduğu bir yapıya bürünüldüğü görülmektedir. Bu dönüşüm ise, farklı sektörlerden aktörleri bir araya getirerek, rolleri ve yöntemleri arasındaki geçişleri tetiklemektedir. Sosyal fayda odaklı organizasyonların pazar eğilimli olmaya başlaması buna örnek olarak gösterilebilir. Bu yeni, dinamik ve geçişken yapıda; tüketicilerin ve pazarın anlaşılması için bütüncül bir bilgiye ihtiyaç duyulmakta ve bu kaynaştırıcı rolü tasarımcı üstlenmektedir (İnal ve Biçkes 2006: 12-14). Bhamra ve Lofthouse (2007: 10-12), ürün geliştirme sürecinde tasarım aşamasının son ürün üzerinde %70 oranında doğrudan etkisinin olduğunu ifade etmektedir. Maliyet, görünüm, malzeme seçimi, inovasyon, performans, çevresel etkiler ve uzun ömürlülük, dayanıklılık, tamir edilebilirlik gibi ürünü etkileyen ölçütlerin kararı tasarımcı tarafından verilmekte; dolayısıyla tasarımcının aldığı her tasarım kararı çevreyi, toplumu ve ekonomiyi etkilemektedir. Bu bağlamda tasarımcı, tasarım süresince alacağı stratejik kararlar ile sürdürülebilir çözümlerin devamlılığı için altyapı oluşturabilmekte, üretim öncesi, üretim, dağıtım, kullanım ve elden çıkarma gibi ürünün yaşamındaki tüm aşamaları kapsayan yaşam döngüsünü etkiyebilmekte ve ürünün çevresel etkilerini kontrol edebilmektedir. Sürdürülebilirlik stratejileri, tasarım alanında genellikle az zararlı

malzeme seçimi, temiz üretim, ürünün yaşam döngüsünü uzatma, enerjinin verimli kullanımı gibi konulara yoğunlaşmaktadır (Ramirez, 2007: 9-12).

2008’de imzalanan Kyoto Tasarım Deklarasyonu, sürdürülebilir, insan odaklı ve yaratıcı olmak için tasarımcının küresel sorumlulukları olduğu prensibi onaylamıştır. Küresel kalkınma hedefleri doğrultusunda tasarım disiplini içinde ortaya çıkan değişimler tasarım ve tasarımcının yeniden tanımlanmasını, sosyal gelişim açısından rollerinin irdelenmesini, disiplinler arası geçişkenliklerin saptanmasını gerektirmektedir. Nitekim Kyoto Tasarım Deklarasyonu tasarımı: “sosyal bilimler, fen bilimleri, teknoloji ve sanatı birleştirerek sosyal, kültürel, endüstriyel ve ekonomik değerler yaratmak” olarak tanımlamaktadır. Sürdürülebilir kalkınmada tasarım ve tasarımcının rolü; insanların tükettikleri ürünlerin yaratıcısının tasarımcılar olması bakımından ilişkili olmaktadır. Bu açıdan tasarımcılar, ürün geliştirme sürecinin önemli bir aktörü olmakta; üretim ve tüketim arasındaki bağı kurmaktadır (Vezzoli, 2003: 195). Cumulus (International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media), ICSID (International Council of Societies of Industrial Design), BEDA (the Bureau of European Design Association) ve EIDD (Design for All Europe) gibi endüstriyel tasarım meslek ve eğitimi ile ilgili faaliyet yürüten dernek ve konseyler “sürdürülebilirlik kavramını” özellikle tasarım ve tasarımcının sorumlulukları arasında tanımaktadır. Böyle bir ortamda tasarımın yeni değer sistemleri ve düşünme biçimleri oluşturduğu, insan odaklı çözümler geliştirdiği, üretim ve tüketim sistemleri arasındaki sosyo kültürel ve tekno-ekonomik boşlukları doldurduğundan bahsedilmektedir. (Norman ve Macdonald, 2004: 245). “...yaratıcılık insanların kafasında değil, bir kişinin düşünceleriyle sosyo kültürel bir bağlam arasındaki etkileşimde olur. Bu bireysel bir fenomenden ziyade sistematiktir.” (Freilich, 1977. Akt. Csikszentmihalyi, 1996: 23)

Gelişmekte olan bir alan olduğundan, tasarımın yapabileceklerini, üstlenebileceği yeni rolleri ve bu süreçte ihtiyaç duyacağı yeni bilgi ve becerileri tartışmak gerekmektedir. Örneğin; DESIS ve DOTT gibi Avrupa’da doğmuş perspektifler, hizmet tasarımına yaptıkları vurgu ve çoğu zaman çözüm için getirdikleri altyapı sebebiyle daha çok kalkınmış ülkelerde uygulama alanı bulurken; IDEO’nun yaklaşımı özellikle üçüncü dünya ülkelerinde başarılı olabilmektedir. Özellikle üçüncü

dünya ülkelerinde devlet tasarım politikaları ile endüstriyel üretim odaklı yaklaşım benimseyerek halkın temel ihtiyaç ve beklentilerini göz ardı etmektedir. Sosyal sorunların çözümü için ise tasarımın sosyal gerçekliğe yönelmesi gerekmektedir. Ancak bu sosyal dönüşümü gerçekleştirecek küçük, yerel, merkezi olmayan, temiz teknolojiler kullanan girişimler halkın gereksinim duyduğu çözüm odaklı tasarımları gerçekleştirebilecektir (Buchanan, 2008: 2-9). Böylelikle tasarım kendi rolünün dışında bütüncül bir yaklaşım sunarak, organizasyonların yönetilmesinde, iş modeli geliştirmekte de zenginleştirici bir araç olabilecektir. Jonas vd.(2009:104), tasarımcılar için yeni sosyal müdahale alanı olarak tanımladığı sistemde, işletmelerin değişen sosyal rolünü şöyle ifade etmektedir: “Bu tür organizasyonlar, ürün sağlamaktan ziyade yerel ağları, paydaşları desteklemekte, çözüm yerine, ürün ve hizmet sistemlerini içeren yarı tamamlanmış platformlar ile insanların kendi ihtiyaçlarına göre kendi değerlerini yaratmalarını sağlıyorlar”.

Çalışmalar, Çin, Hindistan, Brezilya, Endonezya gibi ülkelerin önemli niteliklere sahip, yenilikçi küçük işletmeler barındırdığına dikkat çekmektedir. Hindistan’da bulunan National Institute of Design (NID), ürün tasarımında seri üretim odaklı yaklaşımdan ziyade zanaate dikkat çekmekte ve eğitim faaliyetlerinde bu doğrultuda bir yaklaşım benimsemektedir. Tüm bu nedenler ile Hindistan’ın tasarım süreçlerinin yer aldığı sosyal projeleri incelemek, aktörleri tanımlamak ve sosyal yenileşim için tasarımın rollerini gözlemlemek için bir laboratuvar haline geldiğini ifade eden Bayraktaroğlu, Şatır ve Akgün, “Sosyal Yenileşim ve Tasarımın Değişen Roller” adlı çalışmalarında NID’in yer aldığı 7 organizasyonu (BCDI, IIM-A, NIF, Bill & Melinda Gates Vakfı, BMVSS, Manav Saddhana, Design Impact) incelemiştir. Çalışmada incelenen yedi organizasyonda tasarımcıların beş farklı kimlik edindiği anlaşılmaktadır (Bayraktaroğlu, Şatır ve Akgün, 2014: 36-51). Bunlar:

- Akademisyen: Yükseköğrenim kurumunda çalışan araştırmacılar sahip oldukları görev tanımına uygun bir biçimde araştırma yapmakta; yaptığı araştırmaları diğer aktörlerin faydalanacağı bir şekilde sunmaktadır. Ele aldıkları projeyi misyon bakımından benimseyen akademisyenler projenin ilerleyişini teorik ve pratik alanda desteklemektedir. Bu noktada akademisyenler, konu ile ilgili akademik çalışmaların yapılmasını tetiklemekte; özel sektör ve kamu arasında

arabulucu bir rol üstlenmektedir. Bazı projelerin amacı yalnızca raporlama çalışması olduğundan araştırmacılar proje süreçlerinde önemli olmaktadır. Bir diğer görev olarak akademisyenler, strateji geliştirme rolünü üstlenmektedir. Akademisyenlerin, hem koordinatör hem de stratejist olduğu projelerde malzemenin sürdürülebilir kullanımı, geçim kaynakları oluşturulması, kapasite artırılması gibi daha bütüncül sosyal iyileşmelere yol açtıkları gözlemlenmektedir. Akademisyenler, uzun süreyle dâhil oldukları sosyal yenileşim projelerinde öğrencilere alandaki bilgi ve becerilerini aktarmakta; aynı zamanda yereldeki paydaşlar ile öğrenciler arasında daha sonra devam edebilecek ortaklıklar için zemin hazırlamaktadır.

- Öğrenci: Yükseköğrenim kurumunda tasarım eğitim alan kişiler olarak öğrenciler, genellikle kendilerine eğitim kurumlarınca verilen ders, proje ya da ödevler aracılığı ile konuyla ilgili çalışmalar gerçekleştirmektedir. Tasarım öğrencisinin rolü, kısıtlı zaman ve kendisine tanımlanan sınırlar içerisinde kalmakta dolayısıyla bu sınırlar içerisinde teorik ve pratik bilgi ve çözümler üretmek olmaktadır. Öğrenciler, çözüm veya çözüme ulaştıracak ürün ya da hizmetleri yerel halk ile birlikte tasarlamakta; dolayısıyla eş tasarımcı rolünü de üstlenmektedir. Öğrencilerin sosyal yenileşim projelerine belli sınırlılıklar içerisinde dâhil olması, akademisyenler aracılığı ile haberdar olduğu bu yeni ekosisteme yeni beceriler edinmesini, yerel halk ve malzeme gibi tasarım unsurlarında daha derin bağlantılar kurabilmesini, ilerleyen süreçte serbest tasarımcı ya da girişimci olarak sosyal yenileşim projelerinde yer alabilmesini sağlamaktadır.
- Serbest tasarımcı: Bağımsız ve bireysel olarak tasarım hizmeti veren tasarımcılardır. Serbest tasarımcılar, kar amacı gütmeyen ve sosyal fayda amaçlı tasarım hizmeti veren organizasyonlara dâhil olarak hızlı ve esnek hareket edebilmektedir. Bunun yanı sıra tüketici için sosyal katma değeri yüksek seçenekler yaratmakta ve tüketicilerin yaşam kalitelerini yükseltmektedir. Uzun vadede serbest tasarımcılar mensubu oldukları organizasyonlar dâhilinde, projeleri yürütmek, devlet ve yerel yönetim ile proje paydaşları arasında arabuluculuk yapmak gibi roller üstlenebilmektedir.

- Kar amacı gütmeyen bir organizasyonun üyesi: Kamu kurumu, özel işletme ya da bir sivil toplum örgütünün üyesi olan tasarımcılardır. Sosyal tasarım yapan kar amacı gütmeyen organizasyonlarda çalışan tasarımcılar, sosyal fayda sağlama hedefiyle zaten sosyal yenileşim yapmakta olan başka organizasyonlara destek vermektedir. D-Rev'in Jaipur Foot'un hali hazırda tasarladığı, ürettiği ve faydalanıcı grubu olan engelli bireylere ulaştırdığı mekanik eklemeleri yeniden tasarlaması buna örnek olarak kabul edilmektedir. Kar amacı gütmeyen organizasyonlar, tasarımcı için tanımlı bir düzlem çizmekte ve belirlenen süreçte öngörülen çıktılar beklemektedir. Bu tür bir mekanizma gönüllü tasarımcıların sürece dâhiliyetini kolaylaştırmaktadır. Kar amacı gütmeyen örgütlerde tasarımcıların, diğer paydaşları anlayabilmeleri, onlarla birlikte çalışabilmeleri ve projeye konu olan sosyal meseleleri analiz edebilmeleri beklenmekte; dolayısıyla T tipi tasarımcı tanımında olduğu gibi mesleki bilgi ve becerilerin ötesinde yeteneklere sahip olması beklenmektedir.
- Kar amacı güden bir organizasyonun üyesi: Ürün ya da hizmet karşılığında kar elde eden bir işletmede çalışan tasarımcılar, sosyal fayda amaçlayan projelere tasarım hizmeti sağlamaktadır. Kar elde etmesi bakımından ticari bir faaliyet olarak kabul edilmesine rağmen bu tür organizasyonlara mensup tasarımcılar, özellikle kalkınma ajansları ve fonları ile yerel halk ve yerel yönetimler arasındaki ilişkiyi sağlamaktadır.

Tasarımcının edindiği bu kimliklerin, tasarımcıyı motivasyon, proje beklentileri, projenin diğer katılımcıları ile ilişkileri ve projeye ayıracağı zaman açısından etkilediği düşünülmektedir. Araştırma sonucunda İngiltere ve Amerika'daki örneklerle benzer olarak Hindistan'da da tasarımcıların eş-tasarımcı, görselleştirici, hikaye anlatıcı gibi insan odaklı tasarım yaklaşımının öngördüğü rollerin yanı sıra arabulucu, müzakereci gibi roller de üstlendiğini ifade edilmektedir. Tasarımcının bu roller dışında iş modeli geliştirici ve seçenek yaratıcı rollerini üstlenebildiğinden de söz edilmektedir. Seçenek yaratıcı rolü, tasarımcının kullanıcılar için piyasa muadillerine göre daha fazla sosyal katma değeri bulunan ve daha sürdürülebilir ürün ve hizmetler tasarlamasını gerektirmektedir. İş modeli geliştirme rolü ise, tasarımcının ürün, üretim koşulları ve son

kullanıcının beklentileri konusunda plan yapmasını ve bu planı girişimcilik prensipleri ile kesiştirerek planın yerel paydaşlar ile gerçekleştirilmesini sağlamasını kapsamaktadır (Bayraktaroğlu, Şatır ve Akgün, 2014: 36-51).

Manzini (2012, 28-29) tasarım disiplininin bu yeni ve muğlak alanlarda karşılaşacağı üç önemli değişimden bahsetmektedir:

- Tasarlanacak “objeler” geçmişin aksine karmaşık, maddi ve maddi olmayan sistemler halindedir. Dolayısıyla bu ürün, hizmet, insan ve mekânların birbiriyle alışılmadık şekillerde ilişkileneşine neden olmaktadır.
- Bu tür sistemlerde tasarımcıların sorumluluğı sürdürülebilir çözümlerin algılanması, geliştirilmesi ve yönetilmesi için gereken sistemin ve ağların tasarlanması olmaktadır.
- Mevcut geleneksel üretim ve dağıtım sistemlerinin, yeniden konumlandırılan bu üretim ve dağıtım sistemlerine entegre edilmesi gerekmektedir.

Bunun yanı sıra tasarımcının sahip olduğı bu dönüştürücü potansiyelin önünde bazı engellerin olduğundan bahsedilmektedir. Papanek (1985: 26); seri üretim, modasını yitirme, kullanıcı istekleri, tasarımcının kontrol eksikliği, kalitenin artık itibarının olmadığı gibi tasarımcının zihninde yer eden beş farklı mitem bahsetmektedir. Margolin (1998:15-34) ise, tasarımcıların tasarım projelerinde, gerektiğı kadar yetkilendirilmediğini dolayısıyla, kullanıcıların amaç ve argümanlarının sınırladığı bir yapıda inisiyatif alamadıklarını ifade etmektedir.

Tan (2012: 17) alanyazında yaptığı inceleme sonucunda tasarımcıların zaman içinde üstlendikleri rolleri: stratejist, birlikte-yaratan, hikaye anlatıcı, rasyonalist, şöhret, işbirlikçi, hızlandırıcı, birleştirici, müzakereci, kolaylaştırıcı, görselleştiren, kılavuz, arabulucu, koordinatör olarak sıralamaktadır. Bu rollere ek olarak tasarımcıların kışkırtıcı (provokatör) ve sosyal girişimci rollerinin olduğundan söz edilmektedir. Kışkırtıcı rolü, alanyazında yer alan eylemci (aktivist) rolü ile eşleşmektedir. Sosyal girişimcilik rolü ise neredeyse tüm bu rolleri kapsayan bir içeriğe sahip olmaktadır. Tasarımcıyı aktivist kimliği ile ele almak gerekirse, sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarında tasarımcıların öğrenme biçimleri ve süreci başlatmaya yönelik eylemleri odak konusu olmaktadır

(Brown, 2009: 21). Bu süreçlerde hizmet ve stratejik tasarım araçlarının deneme yanılma yöntemiyle uygulanması kabul görmektedir. Yöntem ve araçların yanı sıra tasarımcıların paydaşlara ve yöntemlere yaklaşımına da odaklanıldığı görülmektedir (Margolin 2002: 38-59). “Yeni bağlantı noktaları, kolaylaştırıcılar, katalizörler, kaliteli üreticiler, hayal kuranlar, vizyonerler ve geleceği inşa edenler (veya ortak olanlar) olarak tasarımcılar, yeni iş modellerini destekleyerek değişimi hızlandıracaklar.” (Manzini, 2009: 10)

1.5. Toplum ile Birlikte Tasarlamak: Çok Katmanlı Sosyal Sorunların Çözümü için İşbirlikçi Tasarım

Günümüzde tasarım disiplini, sosyal fayda gözetken dönüşümlere olan katkısı bağlamında tartışılmaktadır. Değer yaratan bir çalışma alanı olarak tasarımın; biçim, işlev ve kullanılabilirliğin yanı sıra “anlam” olgusuna odaklandığı görülmektedir. Değişen sosyal, ekonomik ve çevresel koşullar doğrultusunda tasarım; ürün, hizmet ve çözümlerin geliştirilmesinde, çok boyutlu ve karmaşık tasarım problemlerinin çözümüne odaklanan bir süreci barındırmaktadır (Alexiou, Johnson ve Zamenopoulos, 2009: 40). Dönüşen bu tasarım süreçlerinde; nesneler, sosyal gruplar ve kültürel değerler sistem içinde bulunan diğer değişkenlerle içkin olarak ele alınmaktadır. Bu bağlamda, tasarımın yeni hedefi farklı alanlara ait bilgilerin ve deneyimlerin bütünlük olarak çözüm sunması olmaktadır (Sonnenwald, 1996: 277-301). Bir yaratıcı eylem olarak problemlerin çözümüne katkı sağlamayı hedefleyen tasarım, ardışık olarak birbirini izleyen işlemlerden çok iletişim ve işbirliğinin getirdiği farklı parametreleri barındıran bir ortak üretim süreci olmaktadır (Schön, 1983:79-104). Bu bağlamda tasarım ve tasarım sürecine girdi sağlayan diğer disiplinlerin rolü değişmekte; tasarım anlayışı, artık bireysel kalmaktan öte kolektif bir çabayı gerektirmektedir.

Tasarım disiplininde sosyal fayda ile ilgili artan farkındalık, birçok disiplinin daha iyi yaşam koşullarının sağlanması için gerekli bilgiyi sağlayacağı çalışmaları desteklemektedir. Günümüz tasarım uygulamaları; farklı ölçeklerde sosyal, ekonomik ve çevresel problemleri çözmeye odaklanmaktadır. Bu tasarım problemlerinin çözümünde birden fazla disiplinin yer alması, kullanım süreçleri ve bağlamları bakımından çok yönlü uzmanlık yaklaşımlarıyla ele alınmış ürün, sistem ve çözümlerin geliştirilmesini

sağlamaktadır (Dykes Rodgers ve Smyth, 2009: 110). Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımları tasarımı, sosyal sorunların çözümünde sosyal dönüşümleri tetikleyecek bir araç olarak değerlendirmektedir. Tasarım araçları, çalışmadaki katılımcılar arasındaki zincirleme tasarım girişimlerini başlatacak olan sosyal ve materyal yapılandırmanın temeli olan tasarım girdileri olarak tanımlamaktadır (Manzini ve Rizzo, 2011: 201). Tasarımın araç olarak kullanıldığı problem çözme süreçlerinde bilgi ve yetenek gruplarının katkısına ihtiyaç duyulmaktadır. Çok katmanlı ve karmaşık sorunların çözümü, yeni yöntemlerle genişletilmiş bakış açılarını içeren farklı disiplinlerin ve farklı düzlemlerden insanların etkin işbirlikleri ile mümkün olmaktadır (Ucelli, 2002: 2). Bu süreçte tasarımın yarattığı değer, multidisipliner bir yaklaşım ile daha yüksek bir etkiye sahip olmaktadır.

Geleceğe yönelik ve sürdürülebilir bir yöntem olarak işbirlikçi tasarım, birlikteliği ifade ettiği için tasarımcıların ve tasarım eğitimi almamış minimum iki kişinin katılımı ile gerçekleşmekte ve katılımcıların tümü bu sistemin katalizörleri olarak tanımlanmaktadır (Chapman ve Gant, 2007a: 38). "Evrendeki her şey ikiye bölünebilir, bir başka deyişle birliktelik çoğuldur ve minimum iki parçadır. Herhangi bir sistemde her zaman iki kutup olacaktır, bir başka ikilik; içerisi ve dışarıdır ve bu ikiler çarpılarak ve birbirine eklenir." (Baloğlu, 2015: 2) Disiplinler arasılık, iki veya daha fazla disiplinden gelen bilginin, metodun, aracın, konseptin ve teorinin; ilişkilendirilerek bütünleştirilmesi olarak tanımlanmaktadır. Buna göre disiplinler arası çalışma ise:

"Tek bir disiplinin yapamayacağı çok kapsamlı ve karışık bir soruya yanıt vermeyi, probleme çözüm sunmayı, bir konuyla ilgili araştırma yapmayı iki ya da daha fazla disiplinden gelen fikirleri, kapsamlı bir anlayış oluşturmak için bütünleştirerek sağlama sürecidir." (Repko, 2012: 16)

Tasarım literatüründe multidisipliner tasarım süreçleri, ortak vizyon ve hedeflere sahip iki veya daha fazla disiplini barındırmaktadır. Birden fazla aktörü barındıran tasarım süreçlerine ilişkin literatür aynı fenomeni tanımlamak için farklı terimler kullanmaktadır. Bu yaklaşımlar arasında bazı benzerlik ve farklılıklar bulunmaktadır. Tasarımda işbirliği üzerine yapılmış çalışmalar; takım çalışmasının işleyişine, sürecine ve iletişim yöntemine odaklanmaktadır. Bu çalışmaların çoğunluğu, farklı bakış açıları

ve eğitim sistemlerinden gelen disiplinlerin bir arada çalışma yöntemlerini incelemektedir. Bazı çalışmalar², disiplinler arası çalışma süreçlerinin önündeki engelleri incelemekte; bazı çalışmalar³ ise bu engellerin aşılmasına yönelik işbirlikçi yöntem ve araçlar önermektedir.

Kökeni “katılımcı tasarım” yaklaşımına dayanan olgu, farklı unsurları barındıran terminolojide kolektif tasarım (collaborative design), işbirlikçi/ortak/paylaşımlı tasarım (co-design) ve sosyal tasarım (social design) olarak kavramsallaştırılmıştır. 21. yüzyılın başlarında “her insan yaratıcıdır” şiarı ile ortaya atılan “ortak yaratım” ve “ortak tasarım” kavramları her ne kadar karıştırılıyor olsa da farklı olguları ifade etmektedir. Ortak yaratım (co-creation) terimi, her türlü kolektif yaratıcılık etkinliğini (iki veya daha fazla kişinin paylaştığı yaratıcılık) tanımlamakta; ortak/işbirlikçi/paylaşımlı tasarım (co-design) terimi ise, ortak yaratımın bir örneği olarak tasarım sürecindeki tasarımcılar ve tasarım disiplininden olmayan kişilerin yaratıcılığına işaret etmektedir (Sanders ve Stappers, 2008: 5-18). Ortak/işbirlikçi/paylaşımlı tasarım sürecinde araştırmacılar, tasarımcılar, geliştiriciler, çeşitli disiplinlerden gelen uzmanlar ve kendi deneyimlerinin uzmanı olan kullanıcılar yaratıcı bir işbirliği sürecine dâhil olmaktadır (Kouprie ve Froukje, 2009: 440). Bu bağlamda yaklaşım, her insanın yaratıcı olduğu fikrini desteklemektedir. Ortak/işbirlikçi/paylaşımlı tasarım, katılımcı tasarım yaklaşımının güncel formu olarak değerlendirilmektedir.

İşbirliği kavramı genel anlamıyla bireyler, gruplar ve organizasyonlar arasında karşılıklı kazanç veya fayda için kurulan psikolojik ilişkiler olarak değerlendirilmektedir (Finke, Ward ve Smith 1992: 274). Ancak tasarımda işbirliği, çeşitli organizasyon birimlerinin ortak bir nihai hedefe ulaşmaya yönelik geliştirildiği karşılıklı bağımlılık, bilgi paylaşımı ve etkili bir koordinasyon olarak ifade edilmektedir (Song vd.1997: 35-47). Bu bağlamda bilgi ve bilginin kullanımı, işbirlikçi tasarım sürecinin kalitesine, ekip

² Bkz. Süner ve Kaygan, 2014; Kleinsmann vd. 2006; Richter, Sadek ve Steven, 2010.

³ Bkz. Itkonen vd. 2009; Rasoulifar, Eckert ve Prudhomme, 2014.

performansının başarısına, dolayısıyla ekibin ortaya koyduğu nihai hedefin gerçekleşmesine etki etmektedir (Moenaert, 1990: 91-107).

Bazı çalışmalar işbirlikçi tasarımın barındırdığı multidisipliner yapının; ürün, hizmet ve çözümlere ilişkin nitelikli girdiler oluşturduğundan bahsetmektedir. Bu görüşe göre tasarım çıktısı yaratıcı, özgün ve kullanıcı ihtiyaçlarını gözeten niteliklerde olmaktadır. Ancak işbirlikçi tasarım süreçlerinin uygulanmadığı, tasarımcının yalnız gerçekleştirdiği tasarım süreçlerinde tasarım çıktılarının işbirlikçi tasarım süreçlerinde gerçekleştirilen tasarım çıktılarına göre daha üretilebilir ve uygulanabilir olduğu belirtilmektedir (Kristensson, Magnusson & Matthing, 2003: 111-124). İşbirlikçi tasarım süreci tasarımcının, bilgisini başka uzmanlıkların bakış açısıyla biçimlendirmesini sağlamakta; bir anlamda tasarımcıyı kısıtlandırmaktadır. İşbirlikçi tasarım süreçlerinde tasarımcılar farklı görüşleri ve potansiyel çözümleri paylaşan ekip üyelerini ortak bir hedef doğrultusunda birleştirmeyi sağlayan aktörler olarak konumlanmaktadır (Manzini, 2014: 57-66). İşbirlikçi tasarım süreçlerinde roller arası geçişkenlik bulunmakta ve bu süreçlerde tasarımcı bir uzman olarak farklı rollerde görev alan ve süreci kolaylaştıran bir alanda konumlanmaktadır. Farklı disiplinlerden gelen uzmanların tasarım kararlarına katılımı tasarımcının yetkisini azaltmaktadır (Sanders ve Stappers 2008: 5-18). İşbirlikçi tasarım süreçlerinde tasarımcı araştırma, bilgi geliştirme, fikir üretme ve konsept geliştirme gibi alanlarda sorumluluk almaktadır (Sanders ve Stappers, 2008: 12).

İşbirlikçi tasarım, var olanı kritik etme ve başka türlüünü hayal etme özelliğini barındırmaktadır. Var olanı kritik etmek, onun sürdürülebilirliğini sağlamayı içermektedir. Bu durum, başka kişileri de konuşmaya davet ettiği için, hem kolektif bir süreç sağlamakta hem de var olanı evrimleştirmektedir. Kritiğin başlatıldığı diyalog, kritik edilenle, eden arasında başladığı ve sürekli kritiğin kritiğini ettiği için açık ve akıcı bir tartışma ortamı sağlamaktadır. İşbirlikçi tasarım; bilgiyi paketleyip, son ürün haline getirmektense, sürdürülebilirlik için tasarlamaktadır. Sürdürülebilirlik ise yalnızca bireylerin, belli meslek gruplarının ya da belli sektörlerin çabası ve hırsıyla devinemeyecek kadar kolektif çalışma gerektiren bir olgu olmaktadır. İşbirlikçi tasarımın özellikleri aşağıdaki gibi sıralanmaktadır (Broadbent, 2003: 439-446):

- Deneysel,
- Değer üretmeye dayalı,
- Doğrusal olmayan bir tasarım yöntemi içermesi,
- Katılımcı süreç içeren,
- Yukarıdan aşağı ya da aşağıdan yukarı yaklaşımları bir arada gerektiren,
- Gerçek hayatın benzerini üretebilen,
- Karışık problemleri ya da sistemleri çözmek için yararlı,
- Duruma göre şekillenen,
- Çoğulcu üretime açık,
- Sistem tarafından içselleştirilebilir.

İşbirlikçi tasarım, farklı disiplinlerden aktörlerin hem tasarım süreci hem de tasarım içeriği hakkındaki bilgilerini keşfetmek, daha geniş ortak hedefe ulaşmak ve ortak bir anlayış oluşturmak için bütünleşerek paylaştığı bir süreçtir (Chui, 2002: 187-210). Bu tanımdan hareketle ortak tasarımın üç temel yapı taşının olduğundan bahsedilmektedir. Bunlar farklı disiplinlerden gelen katılımcılar arasında tasarım içeriğinde ve tasarım sürecinde:

- Bilgi oluşturma,
- Entegrasyon sağlama,
- Ortak bir anlayış oluşturma.

İşbirlikçi tasarım süreçleri, istemli ve etkin olması nedeniyle farklı disiplinler arasında etkileşim yaratarak, ortak hedeflerin gerçekleşmesini desteklemektedir. İşbirliği; çeşitli kuruluş birimleri arasındaki paylaşım, bağımlılık ve bilgidir. Bir sistemin etkileşimli olması, kullanıcısının eylemlerine duyarlı olması anlamına gelmektedir. Özellikle sosyal fayda odaklı tasarım uygulamalarında, sosyal sorunun çözümü karmaşık olmakta; bu nedenle işbirlikçi tasarım sürecinde etkileşim ve iletişim sonucun tatmin ediciliği açısından önem kazanmaktadır. Etkileşim sıklığı, bilgi ve kaynak miktarına bağlı olarak değişmekte ancak odağında arzu edilen sonuca ulaşmayı barındırmaktadır. Sosyal fayda yaratmak için yürütülen işbirlikçi tasarım süreçlerinde, sosyal amacın varlığı katılımcıların aidiyet, bağlılık ve sorumluluğunu güçlenmektedir. Bu bağlamda ekip

üyelerinin yetenek ve katkılarına değer vermenin; onlara güvenle yetki ve sorumluluk sağlamanın süreci kolaylaştıracağı ifade edilmektedir (Achten, 2002: 1).

İşbirlikçi tasarım, sorunların çözümü için fikir üretme ve bu çözümleri sürdürebilme hedefiyle; zaman ve mekân esnekliği sağlamakta, bilgi ve deneyim paylaşımına ortam sunmakta, başkalarının bilgilerine bilgi ekleyerek sürdürülebilir bir bilgi ağı oluşturmaktadır. Birlikte yaratım süreci ile daha iyiye gitmeyi ve sosyal fayda üretmeyi hedeflemektedir. “İşbirlikçi tasarım; bilgi paylaşımı, tasarım görevleri ve kaynakların organize katılımını gerektiren bir faaliyettir.” (Olson, 1983: 32) Bu bakımdan, tasarım sürecine farklı katkıları olabilecek katılımcıların, sürece kendi bilgi ve deneyim birikimleri çerçevesinde dâhil olmasını hedeflemektedir. “Tasarım sürecinde bilgi değiş tokuş edilmeli, yorumlanmalı ve farklı beceriler koordine edilmelidir. Böylece yeni fikirler ve çözümler geliştirilebilir.” (Hilliges vd., 2007: 137) Tasarım, etkileşimli ve sosyal bir içeriğe sahip olduğu için sürece katılanlar arasındaki iletişim yaratıcı bir üretkenliğin gereği olarak görülmektedir. İşbirlikçi tasarım anlayışı da kişilere bu konuda kolaylık sunacak şekilde dönüşmektedir.

Tasarımda işbirliği, katılımcılarının bilgi paylaşımının yanı sıra sürece ait etkinliklerin ve kaynakların da paylaşımını gerektirmektedir. “Formalizm tasarım bilgisini tanımlar ve farklı bakış açıları içindeki öğeler arasındaki ilişkileri tasarım faaliyeti yoluyla evrimleştirir.” (Meehan vd., 2007: 144). İletişim, tasarım sürecindeki gelişimin esas unsuru olup sözlü iletişimin ötesinde görsel ve materyal etkileşimi içermektedir. Tasarım sürecinde; farklı katılımcıların varlığı ve problemi çözerken etkileşimin açığa çıkardığı sinerji, süreçteki yeni bilginin oluşturulmasına ve elde edilen çalışmanın kalitesinin artmasına olanak sağlamaktadır (Arias vd., 2000: 84-113). Tasarım tabanlı disiplinlerde tasarım gelişimine ait süreçler benzerlik gösterse de bilgi tabanının farklı olması nedeniyle problem çözümlerindeki öncelikler ve odaklanmalar birbirinden farklı olmaktadır. Bu bağlamda farklı aktörler arasındaki bilgi bütünleşmesinin ve bilgi güvenilirliğinin takım performansı üzerindeki etkisine dikkat çekilmektedir. İşbirliği için bilgi paylaşımında şeffaflık ön koşul olmaktadır. Tasarım kararlarının alındığı süreçlerde, ekip üyelerinin görev tanımları, koordinasyonu ve takibi de önem arz etmektedir (Eckert

vd. 2010: 27-39; Chiu 2002: 187-210; Simoff ve Maher 2000: 119-144; Kvan 2001: 345-354).

İşbirlikçi tasarım sürecinin katılımcılarının her biri biricik davranışlar sergilemekte; bu davranışlar ise katılımcının hem bilgisinden hem de deneyimlerine dayanmaktadır. İşbirlikçi tasarım sürecinde her bir katılımcının kendi bilgi tabanlarını entegre ederek işbirliği sürecini kolaylaştırması gerekmektedir. Katılımcıların kendi bilgi tabanlarını farklı disiplinlerden gelen diğer katılımcıların bilgi tabanları ile entegre etmesi her bir katılımcının çoklu bir bakış açısı kazanmasını sağlamaktadır. İşbirlikçi tasarım sürecinin diğer bir yapı taşı olarak kabul edilen entegrasyon; tasarım literatüründe, tasarımcının temel niteliklerinden biri olarak: “Farklı bağlamlar göz önüne alındığında ilgili kararlar ağını oluşturan bir muhakeme süreci” şeklinde açıklanmaktadır (Dorst 1997: 35).

İşbirlikçi tasarım sürecinde entegrasyon olgusu organizasyonel bağlamda bütünleşme ve farklılaştırma kavramından hareketle açıklanmaktadır. İşbirlikçi tasarım süreçlerinde örgütsel sistemlerin alt sistemlere bölünmesi ve hedefin gerçekleşmesi için farklılaşan aktörlerin köprülenmesi, entegre edilmesi gerekmektedir (Moenaert ve Souder, 1990: 91-107). Farklı fonksiyonları yerine getirmek üzere tasarım sürecine dâhil edilen aktörlerin farklılaşması, entegrasyon güçlüğüne ve bunun sonucunda sınırlılıkların oluşmasına neden olmaktadır. Bu sınırlılıklar; örgütsel sınırlar, görev sınırları, disiplin sınırları, kişisel sınırlar ve roller olarak değerlendirilmektedir (Sonnenwald, 1996: 277-301). Bir başka çalışmada ise, işbirlikçi tasarım süreçlerinde disiplinler arası entegrasyonun önündeki engellerden: kişilik, kültürel düşünce dünyaları, dil, örgütsel sorumluluklar ve fiziksel engeller olarak söz edilmektedir (Griffin ve Hauser, 1996: 191-215). Bu doğrultuda her bir katılımcıya rehberlik eden unsur ve ilgi alanları farklılaşmakta; bu ilgi farklılıkları 3 temel bağlam üzerinden değerlendirilmektedir: tercih edilen görev türü (birinin uzmanlığını ifade eder), tercih edilen bilişsel yaklaşım (birinin kişiliğini ifade eder ve katılımcının disiplininin bağımsızdır), görevi gerçekleştirmek için tercih edilen teknoloji (araçlar ve bir aktör tarafından tercih edilen yöntemler) (Leonard-Barton 1995: 62). Diğer bir çalışma, farklı disiplinlerin bir konu ve amaç

kapsamında bir araya gelerek iş birliği yapması için üç yöntem önermektedir: bir disiplinden gelen bilgileri bir diğer alana aktarma; bir disiplinin kullandığı metodu bir diğer alanda kullanma; iki ya da daha fazla disiplinden gelen bilgi ve metodu harmanlayarak sınırların belirsizleştiği bir çalışma modeli üretme (Nicolescu vd, 2005: 5-16).

“Sıfır uzmanlık anlayışına sahip bir ekip; öğrenme kapasitelerini tam anlamıyla kullandıklarında, karşılıklı olarak tam bir ilişki kurabilir ve güçlü yetenekleri ile her alanda ayrılan problemleri çözebilir. Ancak mükemmel uzmanlık anlayışına sahip ekip üyeleri kendi alanlarında aynı derecede yetenekli, parçaları bir araya getirmede iyi, fakat herhangi bir alana özgü zor problemleri çözmede yetersiz kalabilir” (Postrel, 2002: 303-320)

Bundan yola çıkarak işbirlikçi tasarım süreçlerinde katılımcıların yalnızca uzmanlık bilgisinin değil, bilgiyi işleme ve diğer ekip üyeleri ile entegre etme becerisinin yüksek olmasının beklendiği anlaşılmaktadır. Bu nedenle tasarım sürecinde ortak akıl yaratabilmek için çeşitlilik ve homojenlik arasındaki dengeyi sağlamak gerekmektedir. İşbirlikçi tasarım sürecinde farklı disiplinlerden katılımcıların ortak araç ve amaçlarla çalışmasının insan aklının yetkinliğini geliştirdiğinden söz edilmektedir. Tasarım süreçlerindeki işbirliği, farklı bakış açıları, bilgi ve deneyimlerin paylaşımını mümkün kılmakta ve ortak bir anlayışın doğmasına neden olmaktadır (Norman, 1993: 9).

İşbirlikçi tasarım süreçlerinde; farklı bilgi kaynaklarına dayanan tasarım probleminin bağlamı, tasarım çıktısının kalitesine etki etmesi bakımından farklı veri katkısı sağlayan kaynaklar arasında uzlaşma sağlanmasını ve ortak bir anlayışın oluşturulmasını gerektirmektedir. Bu nedenle işbirlikçi tasarım sürecinde, paylaşılan vizyon, bilgi paylaşımının niteliği ve katılımcılar arasındaki ilişki işbirliğinin kalitesine etki etmektedir. İşbirlikçi tasarım süreçlerindeki buna benzer örgütsel performansların değerlendirilmesi için “kolektif akıl” kavramından faydalanılmaktadır. Kolektif akıl, ekip üyelerinin birbirleri ile olan ilişkisi ve etkileşiminden doğan eylemleri ifade etmekte; bu durum ise farklı disiplinlerden uzmanların bilgisinin entegrasyonunu gerektirmektedir. Her yaratıcı eylem, birbiriyle ilişkisi olmayan fikirlerin bir araya gelmesiyle oluşan bir süreci kapsamakta; bu bağlamda daha önce ilişkilendirilmeyen fikir, bilgi ve veriler arasında keşfedilmemiş yeni ağlar kurmaktadır. Kolektif akıl ise bu fikir, bilgi ve veriler

arasında yaratıcı ağılar kurulması için elverişli bir düzlem oluşturmaktadır (Koestler 1967: 62). Kolektif akıl olgusunun uygulandığı tasarım süreçleri, ekip üyelerinin bireysel bilgi ve deneyimlerini karşılıklı paylaştığı, bunun sonucunda eyleme dönüştüğü sosyal etkileşimler kümesi olarak tanımlanmaktadır (Weick ve Roberts, 1993: 357). Bu sürecin getirdiği zihinsel modellemeler, farklı bilgi kaynaklarının sunduğu verilerin nihai bir hedef doğrultusunda ortaklaşmasına, görev ve bağlam mekanizmalarının oluşmasına ve ekip ruhunun kazanılmasına olanak sağlamaktadır. Sağlanan bu ortak anlayış, farklı unsurlar ile yaklaşılacak nihai hedefin özümsemesini ve teorik boyuttan pratik boyuta evrilmesini desteklemektedir.

Farklı disiplinlerden gelen insanların oluşturduğu kolektif akıl, işbirlikçi tasarım süreçlerinin yaratıcılık bağlamında da değerlendirebileceğini göstermektedir. Yaratıcılık olgusuna ilişkin çeşitli yaklaşımlar bulunmaktadır. Bazı çalışmalar yaratıcılığı bireysel bağlamda ele alırken, bazı çalışmalar bu fenomenin aksine yaratıcılığı süreç bakımından değerlendirerek fiziksel, sosyal ve etkileşime dayalı olduğunu savunmaktadır. Bu da işbirlikçi tasarım süreçlerini sosyal yaratıcılık bağlamında tartışmaya açmaktadır. Sosyal yaratıcılık, geniş bir alanda farklı disiplinlerin uzmanlığını gerektiren bir işbirliği süreci, birlikte çalışma hali olarak tanımlanmaktadır. İşbirliğine dayalı sosyal yaratıcılık, farklı disiplinlerden gelen kavram ve fikirler arasındaki kavramsal çarpışmaları, büyük miktarda bilgiyi ve tasarım kararlarını yönetmeyi gerektirmektedir (Fischer ve diğerleri, 2007: 16). Bir başka çalışma ise yaratıcılığı, kültürdeki simgesel alanın değiştiği bir süreç olarak tanımlamaktadır. Bu görüşe göre yaratıcılık; simgesel kurallar içeren bir kültür, bu simgesel alana yenilik getirecek kişi ve yenileşimi geçerli kabul eden alan uzmanların etkileşimi sonucunda oluşan bir sistem olmaktadır (Csikszentmihalyi, 2015: 6-8). Bundan yola çıkarak yaratıcılık için uzman kişinin görüşüne ihtiyaç duyulduğu anlaşılmaktadır. Ancak, bu yaklaşımın gerekli bilginin kolektif yaratım süreçlerini açığa çıkaracağı düşüncesini dışladığı düşünülmekte ve gündelik hayattaki amatör yaratıcılığın yalnızca bireyin veya uzmanın katılımı ile mümkün olmayacağı yönünde bir eleştiri getirilmektedir.

İşbirlikçi tasarım süreçlerine ilişkin bir başka çalışma ise “farkındalık” olgusundan hareketle bir model önerisi getirmektedir. Farkındalık “kendiniz için yararlı olarak başkalarının faaliyetlerini anlama eylemi” olarak tanımlamaktadır (Cao vd. 2005: 302). Farkındalık, başarılı bir işbirlikçi tasarım süreci için gerekli görülmekte; “yapay yapı modeli” ve “süreç yapı modeli” olmak üzere iki katmanda incelenmektedir. Yapay yapı modeline ilişkin “tipik bir eser üretmek için tasarlanmış bir tasarım süreci” ifadesi kullanılmaktadır (Cao vd. 2005: 302). Bu modelde işbirlikçi tasarım süreci birçok bileşenden oluşmakta; bu bileşenler ise alt unsurları barındırmaktadır. Her bir farklı bileşen birbirine bağımlı olarak, bir ağacın farklı bölümlerini ifade etmektedir. Süreç yapı modeli ise, temelde bir bilgi deposu ve yanında alt görevleri içeren iş akışının bulunduğu bir projeyi ifade etmektedir. Tasarım sürecinde takım üyeleri, görevlerini koordine edebilmek için birbirinin çalışmalarından haberdar olmaktadır (Cao vd. 2005: 303).

İşbirlikçi tasarım süreci çok boyutlu yapısı nedeniyle çeşitli niteliksel ve niceliksel yöntemlerle değerlendirilmektedir. Bu niteliksel yöntemlere, iletişim yoluyla kaydedilen; görüşmeler, tasarım günlükleri, geri bildirim formları gibi ölçümlemeler; niceliksel yöntemlere ise katılım düzeyleri, katılım sıklığı gibi veriler örnek gösterilmektedir (Sagun, 2003: 94). İşbirliği etkinliklerinin değerlendirilmesi için dört bilişsel temelli metrik önerilmektedir. Bu metriklerden ilki; ürün, hizmet veya çözümün kalitesini ve verimliliğini ölçen ölçütler; ikincisi; iş yükünü, esnekliği ve seviyeyi değerlendiren görev performans ölçütleri olmaktadır. Üçüncüsü; bireysel katkılara, bilgi etkileşimine, sürecin anlaşılmasına, fikir birlikteliğine ve etkinliğine ilişkin ölçümleri kapsamaktadır. Dördüncü ve son ölçümler ise son teslim tarihi, sorumluluk, takım hedefleri, ekip üyelerinin iş yükü algısını ölçen bilişsel ölçütler olmaktadır (Noble ve Letsky, 2002: 8-11). Bazı çalışmalar ise yaratıcılığın çok boyutlu yapısı nedeniyle geleneksel metriklerle değerlendirilemeyeceğini ifade etmekte ve problem çözme sürecinin tanımlanması ve yaratıcılığın değerlendirilmesi için zengin bir metrik kümesi önermektedir. Bu önerme; işbirlikçi süreçlerin ölçümlenmesinde; saha çalışmaları, yaratıcı değerlendirmede kullanılan destek araçları, tarama ve derin etnografya teknikleri, anket gibi yöntemlerin kullanılabileceğinden bahsetmektedir (Hewett vd., 2005: 1).

Sonuç olarak işbirlikçi tasarım; kullanıcılara, araştırmacılara, tasarımcılara ve diğerlerine ya da çeşitli alt yapılara ve becerilere sahip farklı insanlara yaratıcı işbirliğinde bulunma imkânı sağlamaktadır. İşbirlikçi tasarım sürecinde, farklı çalışma alanlarına ait bilginin birleştirilmesi ve disiplinler arası etkileşimle, birbiriyle ilişkisiz farklı katmanlardaki tasarım kısıtlarına ortak çözüm üretilmesi gerekmektedir. Bu süreçlerde çoğunlukla farklı ölçek ve bağlamlara ait kısıtlamaları fark etmek algı ve önceliklerin farklılığı nedeniyle zorlaşmakta, ortak çözümlere ait olasılıkları görebilmek ise multidisipliner ekip çalışmaları ile mümkün olmaktadır. Özellikle sosyal etki odaklı pratiklerde, ürün tasarım süreçleri ve tasarım çıktısının belli bir toplumsal soruna yönelmesi nihai hedefin gerçekleşmesini mümkün kılmaktadır. İşbirlikçi tasarım sürecinde önerilen kolektif rol düzeni ile farklı disiplin ve yeterliliklerden beslenen süreç tasarım çıktısının niteliğine doğrudan etki etmektedir. Bu nedenle işbirlikçi tasarım süreçlerinde ekip üyelerinin bilgi ve becerilerine odaklanılarak kolektif yaratıcılığın desteklenmesi gerekmektedir. İşbirlikçi tasarım, kullanıcıların farklı ölçeklerdeki beklentilerine bütüncül çözüm üretmeye; ürün, hizmet ve hatta deneyim alanında yenilikçi öneriler geliştirebilmeye olanak tanımaktadır. İşbirlikçi tasarım, her disiplinden bireyin bilgilerini paylaşabileceği ve ortak üretimde bulunabileceği, en başından beri müdahalenin herkese açık olduğu, farklı disiplinlerin katılımını destekleyen bir süreç olmaktadır. Bu yeni rol dağılımı anlayışı, meslekler arası katı sınırları ortadan kaldırmakta; herkesi tasarımcı olarak görmekte ve diğer meslek grubundaki insanları da sosyal dönüşüm yaratacak sistemin katalizörleri olarak tanımlamaktadır.

1.6. Sosyal Fayda Odaklı Tasarım Pratikleri İçin Bir İşletme Yapısı Olarak Sosyal Girişimcilik

Günümüz dünyasında toplumsal sorunlar, toplumsal gelişmelerin büyüdüğü oranda büyümektedir. Bu sosyal sorunların niteliği ve kapsamı genişledikçe bu sorunlara karşı geliştirilen bireysel yaklaşımlar ve çözüm yöntemleri de değişiklik göstermektedir. Bireysel ve toplumsal yaşamın uğradığı değişim, neredeyse tüm sektörlerde yeni pratikler doğurmaktadır. Bu pratiklerden biri olan sosyal girişimcilik içeriği ve hedefleri değişmekle birlikte birçok disiplin alanında bir iş modeli olarak uygulanmaktadır. Bunun

yanı sıra sosyal girişimcilik; doğası gereği disiplinler arasındaki sınırları saydamlaştırarak kolektif bir çalışma anlayışını da beraberinde getirmektedir (Denizalp, 2009: 7).

Sosyal girişimcilik; sürdürülebilir sosyo-ekonomik yapıların, kurumların, organizasyonların, uygulamaların ve ilişkilerin yaratılması (Besler 2010: 7); yasal olarak kar amacı gütmeyen, sosyal değer yaratmayı görev edinmiş, gerekli fonlar yaratan ve piyasa odaklı stratejiye dayanan işletmeler olarak tanımlanmaktadır (Sobhani, 2012: 2). Literatürde sosyal girişimcilik kavramına ilişkin farklı tanımlamalar bulunmaktadır. Theobald'a (1987: 42) göre sosyal girişimler, birey, grup ve kuruluşlara yeni fikirler getirme becerisine ve risk alma isteğine sahip değişim araçları olmaktadır. Leadbeater (1997: 58) ise sosyal girişimciliği; kar elde etmek amacından çok belli bir dezavantajlı grubun yararı için sosyal amaçlarını yerine getirirken, girişimcilik davranışının kullanılması ya da alternatif olarak, pazar faaliyetlerinden elde edilen gelirin, belirli avantajlı grupların faydası için kullanılması olarak ifade etmektedir. Benzer şekilde Hibbert, Hogg ve Quinn (2002: 288) sosyal girişimciliği, kâr elde etme amacından çok sosyal etkisi olan hedefler doğrultusunda girişimsel faaliyetlerde bulunulması ya da bu faaliyetlerden elde edilen karın dezavantajlı grupların faydalanması için kullanılması olarak açıklamaktadır. Mair ve Marti (2006: 37)'ye göre sosyal girişimcilik; yeni yöntemler ve kaynakların kombinasyonu ile değer yaratma süreci; bu kombinasyonların sosyal değer yaratma hedefi ile sosyal değişim veya sosyal ihtiyaçların karşılanması için fırsatların keşfedilme ve kullanılma niyeti olmaktadır. Jones'a (2006:11-26) göre sosyal girişimler; sosyal bir hedefe sahip olma, sosyal hedefin gerçekleşmesine yönelik ticari etkinliklerde bulunma, elde ettiği karı bireylere dağıtmama, toplum yararı için sermaye ve varlığı tutma, üyelerini örgüt yönetimine demokratik olarak dâhil etme, hesap verebilir ve şeffaf olma özelliklerini taşıyan bağımsız organizasyonlardır.

Bu tanımlardan anlaşılabacağı gibi sosyal girişimcilik, farklı disiplinler tarafından sorgulanan ve gelişmekte olan, hakkında fikir birliğine varılamamış bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Tanımlamalar analiz edildiğinde sosyal girişimcilik alan yazınında üç farklı yaklaşımdan söz edilmesi mümkün olmaktadır. İlk yaklaşım sosyal girişimciliği, sosyal değer yaratma odağında yapılandırmakta, yenilikçi kaynak yaratma ve yönetim biçimlerini içeren kar amacı gütmeyen örgütler bağlamında ele almaktadır.

İkinci yaklaşım, ticari işletmelerin finansal amaçlarını destekleme hedefiyle sosyal sorumluluk bağlamında gerçekleştirdiği faaliyetler olarak görmektedir. Son yaklaşım ise, sosyal sorunları denenmemiş yollar ve yenilikçi çözümler ile giderme hedefiyle gerçekleştirilen faaliyetler olarak tanımlamaktadır. Buradan yola çıkarak sosyal girişimcilik, “toplumda giderilemeyen ve çözüm bekleyen sosyal sorun ve ihtiyaçlara ticari işletme disiplininin beslenen yenilikçi uygulama yöntemleri ile çözüm getirmeyi hedefleyen, örgüt yapısında sosyal hedefi ile entegre olmuş bir misyon, vizyon ve faaliyet biçimi olan, sosyal hedefi doğrultusunda elde ettiği karı aynı hedef doğrultusunda kullanarak sosyal değer yaratan oluşumlardır.” şeklinde tanımlanabilir.

Sosyal değer yaratmak, topluma yararlı olmak ve dezavantajlı grupların sorunlarına odaklanmak sosyal girişimciliğin en önemli bileşenlerinden kabul edilmektedir. Sosyal girişimler; sosyal değer yaratma hedefiyle yürüttüğü faaliyetleri sonucunda elde ettiği karı, benzer faaliyetlerin devamlılığı için kullanmaktadır. Sosyal girişimcilikte dikkat çekilen “sosyal değer” yaratma motivasyonu; sosyal fayda odaklı pratiklerde de görülmektedir. Sosyal girişimcilik ve sosyal fayda odaklı tasarım pratikleri ilişkilendirildiğinde; sosyal girişimciliğin sorunların çözümünde girişimcilik faaliyetlerinden; sosyal fayda odaklı tasarım pratiklerinin ise tasarım düşüncesinden faydalandığı anlaşılmaktadır. Öyleyse sosyal fayda odaklı tasarım pratikleri ve sosyal girişimcilik hedefleri bakımından benzerlik göstermektedir. Benzer hedefleri ve süreçleri barındırdığından birçok tasarım girişiminin işletme biçimi olarak sosyal girişimcilikten faydalandığı görülmektedir. Tasarım alanında faaliyet gösteren birçok sosyal girişim bulunmaktadır. Tasarımın sosyal girişimcilik alanına sağladığı girdinin anlaşılabilmesi için tasarım temelli bu sosyal girişimlerden birkaç örneğe yer verilmesi faydalı görülmektedir.

Bu sosyal girişimlerden biri olan Tolkido; otizmli çocukların dil ve konuşma eğitimlerinde kullandıkları görsel eğitim kartlarını kişiselleştirilebilir ve seslendirilebilir hale getiren bir sistem önermektedir. Bir seslendirme cihazı, manyetik kartlar ve yapışkan bantlardan oluşan sistemde; çocuğun bakım vereninin etiketlere ya da kartlara istediği sayıda ve sürede ses kaydı yapmasına imkan verilmektedir. Tolkido bu manyetik kartlara ve etikete - etiketin yapışık olduğu nesneye- yaklaştırıldığında kartta veya etikette kayıtlı

olan ses kaydını seslendirmektedir. Tolkido, otizm veya ileri derecede yaygın gelişim bozukluğu olan çocukların sosyal etkileşim ve karşılıklı konuşma başlatmalarını ve konuşmayı sürdürmelerini sağlayan, sesli ya da yazılı sözcük, ibare veya cümleler ile yapılan öğretim sistemi olan “Replikli Öğretim” tekniğinin etkisini artırmayı hedeflemektedir (İnce, Kaymak ve Yıldız, 2018: 231).

Sürdürülebilir moda alanında çalışan bir sosyal girişim olan Reflect⁴, her koleksiyonunda belli bir sosyal soruna odaklanmakta; sosyal sorunu yaşayan insanların sorunlarını derinlemesine anlayabilmek için sanat terapisinden faydalanmaktadır. Sanat terapisinin çıktılarını ürün tasarımlarına dönüştüren Reflect, bu üründen elde edilen gelirin bir kısmını aynı sosyal soruna odaklanan sivil toplum örgütlerine aktarmaktadır. Marka, üretimlerinde organik pamuk ya da geri dönüştürülmüş materyaller kullanmakta; paketleme aşamalarında da yine çevreye duyarlı yöntemlerden yararlanmaktadır. Yürüttüğü bu katılımcı süreç ile Reflect; hem sosyal sorunu yaşayanları hem de ürünü satın alanları çözümün bir parçası haline getirmektedir (Papuççıyan, 2017: 4-6).



Fotoğraf 1- Reflect’e ait Solidary koleksiyonundan bir örnek (Kaynak: <https://reflectstudio.co/pages/collection-solidarity>, Erişim tarihi: 01.06.2019)

⁴ Bkz. <https://reflectstudio.co/>

Öykü Özgencil tarafından kurulan Incomplit, moda alanında sosyal boyuta odaklanan ve çalışmalarını “empati” odağında yürüten bir diğer Türk markası olmaktadır. Incomplit’in tasarımları, çocuklarla yürüttüğü “masal tamamlama” çalışmalarının çıktıları olan çizimlerin giysilerin üzerine eklenip çıkarılabilen parçaları içermektedir. Bu giysilerden elde edilen gelir ise aynı çocukların ailelerine fayda sağlamaktadır.⁵



Fotoğraf 2- Incomplit’e ait Bond koleksiyonundan bir örnek (Incomplit, 2019)

Dezavantajlı gruplara yönelik bir diğer tasarım örneği ise, Sosyal girişimci Kenton Lee tarafından gerçekleştirilen “Büyüyen Ayakkabı” (The Shoe That Grows) projesi gösterilebilir. Lee, Kenya’da bir çocuk esirgeme kurumunda gönüllülük yaptığı dönemde ayakkabı giyemeyen ya da ayakkabısı kendisine küçük geldiği halde giymeye devam eden çocukları fark etmiştir. Lee, projenin doğuşunu şu sözlerle açıklamaktadır:

“Bir gün, beyaz elbiseli küçük bir kız yanıma geldi. Ayakkabıları ayağına çok küçüktü. O kadar küçüktü ki, ön parmaklarına yer açmak için, ayakkabısının ucunu kesmek zorunda kalmıştı. İşte o gün, ayaklarla birlikte büyüeyebilen bir ayakkabı tasarlansa ne kadar güzel olurdu diye düşündüm.” (Soh, 2016: 3)

⁵ Bkz. <https://atelierbeauxreves.com/>



Fotoğraf 3- Kenton Lee tarafından tasarlanan The Shoe That Grows (Kaynak: <https://www.nokodesign.eu/egy-szandal-ami-akar-ot-meretet-is-novelheto>, Erişim tarihi: 01.06.2019)

Karşılaştığı bu durumu bir problem tanımı olarak kabul eden Lee, 5-10 yaş aralığındaki çocukların giyebileceği 5 yılda 5 numara büyüeyebilen bir ayakkabı geliştirmiştir. Büyüyen ayakkabı, 5 farklı yerinde bulunan çitçitler ile 5 numara büyümekte; bu sayede çocuklar ayakları büyüse bile ayakkabıyı uzun süre kullanabilmektedir (Paksoy, 2015: 2). Projenin devamlılığını sağlamak üzere 2009 yılında “Because International” adlı bir sivil toplum örgütü kuran Lee, ayakkabıları 4-9 yaş ve 9-14 yaş olmak üzere iki farklı numarada üretmeye devam etmiştir. Hala devam eden proje kapsamında büyüyen ayakkabılar bugüne kadar 80 farklı ülkede, 70 bini aşkın çocuğa ulaştırılmıştır (Verdi, 2018: 4-6).

Bu örneklerden anlaşılabacağı üzere; sosyal fayda yaratmak hedefiyle faaliyet gösteren birçok sosyal girişim bulunmaktadır. Yaratıcı ve yenilikçi iş fikirlerinin geliştiği günümüzde sosyal girişimciliğin gelişiminin; sosyal, çevresel ve ekonomik sorunların çözümüne katkı sağlayacak pratiklerinde çoğalmasını sağlayacağı düşünülmektedir.

2. BÖLÜM

SOSYAL FAYDA ODAKLI TASARIM: BİR KUCAK OYUNCAK PROJESİ ÖRNEĞİ

2. BÖLÜM

SOSYAL FAYDA ODAKLI TASARIM: BİR KUCAK OYUNCAK PROJESİ ÖRNEĞİ

2.1. Proje Yürütücüsü Önemsiyoruz Sosyal Girişimi Hakkında Genel Bilgi

Önemsiyoruz Sosyal Girişimi⁶; risk altındaki çocukların ve çevresindeki yetişkinlerin sosyal, kültürel ve ekonomik alanda nitelikli ve sürdürülebilir gelişimlerini sağlama; psiko-sosyal iyi oluş hallerini destekleme; bu alanlardaki ihtiyaçlarını tespit etme, bu ihtiyaçlara yönelik önleyici çalışmalar tasarlama, ulusal ve uluslararası ölçekte çözüm geliştirme ve uygulama amacıyla kurulmuştur. Bireylerin eşit haklara ve sosyal yaşamı destekleyici koşullara sahip olmasını sağlamak üzere tasarım, sanat, kültür ve sosyal alanlardan faydalanarak çalışmalar yürütmektedir.

Önemsiyoruz, 2016 yılından bu yana; ceza infaz kurumlarında annesiyle birlikte yaşayan 0--6 yaş aralığındaki çocukların, toplumdaki diğer çocuklarla eşit koşullara sahip olmasını destekleme ve oyun oynama haklarına erişebilmesini sağlama hedefiyle “Bir Kucak Oyuncak” projesini yürütmektedir. Önemsiyoruz, bu çalışmaya konu olacak “Bir Kucak Oyuncak” projesi kapsamında; Gaziantep E Tipi Kapalı Ceza İnfaz Kurumu’nda yaşayan 0-6 yaş aralığındaki 19 çocuğa onlar için geliştirilen oyuncakları ulaştırmıştır. Önemsiyoruz’un bir diğer projesi olan “Anne - Çocuk Gelişim Rehberliği Programı” ise, ceza infaz kurumlarındaki annelerin çocuklarına yönelik tutum ve davranışları konusunda bilgi seviyelerini arttırmayı ve ebeveyn olarak kendilerini daha yetkin hissetmelerine katkıda bulunmayı hedeflemektedir. Anne - Çocuk Gelişim Rehberliği Programı; 14 Kasım 2018 - 06 Şubat 2019 tarihleri arasında Gaziantep E Tipi Ceza İnfaz Kurumunda uygulanmıştır. Önemsiyoruz, Anne - Çocuk Gelişim Rehberliği programı ve Bir Kucak Oyuncak projesinin yaygınlaşması için çalışmalarını sürdürmektedir. 2016 yılında Endüstriyel Tasarımcı ve Tasarım Yöneticisi Gözde Şekercioğlu tarafından kurulan

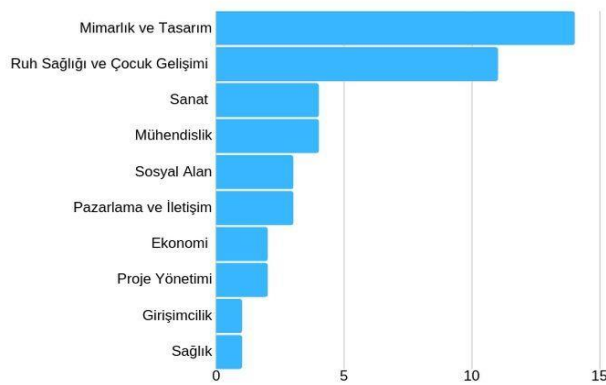
⁶ Çalışmanın devamında Önemsiyoruz olarak bahsedilecektir.

Önemsiyoruz bugün; 3 tam zamanlı çalışan ve 42 gönüllüsü ile çalışmalarına devam etmektedir.



Fotoğraf 4- Önemsiyoruz Gönüllüleri (Fotoğraf: Burak Kırkan)

Önemsiyoruz ekibinde 7 endüstriyel tasarımcı, 5 moda tasarımcısı, 1 Grafik Tasarımcı, 1 Mimar, 6 psikolojik danışman, 2 uzman psikolojik danışman, 1 uzman psikolog, 2 okul öncesi öğretmeni, 1 sosyolog, 1 sosyal çalışmacı, 1 fizik tedavi uzmanı, 1 proje yöneticisi, 1 proje yazarı, 1 pazarlama yöneticisi, 1 pazarlama ve iletişim yöneticisi, 1 pazarlama uzmanı, 2 ekonomi uzmanı, 2 müzisyen, 2 tiyatro ve TV oyuncusu, 1 girişimci, 1 yazılım mühendisi, 1 tekstil mühendisi, 1 matematik mühendisi, 1 makine mühendisi ve 1 aktivist bulunmaktadır. Önemsiyoruz ekibinin alanlarına göre mesleki dağılımları Şekil 3’de gösterilmektedir.



Şekil 3- Önemsiyoruz ekibinin alanlarına göre mesleki dağılımları (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Önemsiyoruz, görünür olmayan bir ihtiyacı görünür kılarak, farklı disiplinlerin birbirinden öğrenerek ilerlemesine ortam sunmakta; bu multidisipliner yapı önerilen ürün ve hizmetlerin objektif değerlendirilmesine ve geliştirilmesine imkân vermektedir.

2.2. Sosyal Fayda Odaklı Bir Tasarım Projesi: Bir Kucak Oyuncak

Önemsiyoruz tarafından yürütülen Bir Kucak Oyuncak projesi; Türkiye’de bulunan ceza infaz kurumlarında annesi ile birlikte yaşayan 0-6 yaş aralığındaki çocukların birey olarak algılanması ve çevresi ile bağ kurması için; akranları ile eş gelişimine katkı sağlayacak oyun kitinin, cezaevi sınırlandırmalarına uygun olarak tasarlanması, üretilmesi ve ulaştırılmasını kapsamaktadır. Bu oyun kitinin geliştirilmesinde; farklı disiplinlerden uzmanların bilgilerini paylaşabileceği ve ortak üretimde bulunabileceği işbirlikçi tasarım yöntemi kullanılmıştır. Ürün geliştirme sürecinde; bir tasarım yöneticisi, üç endüstriyel tasarımcı, iki tekstil ve moda tasarımcısı, bir mimar, bir grafik tasarımcı ve bir pazarlama yöneticisi görev almıştır. Proje kapsamında geliştirilen ürünlerin saha çalışmaları için ise; bir uzman klinik psikolog, bir uzman psikolog, bir okul öncesi öğretmeni, sosyal hizmet uzmanları ve annelerden destek alınmıştır. Tasarım sürecinde, farklı disiplinlerden gelen uzmanlar; tasarım sürecine ve içeriğine dâhil edilerek projede ihtiyaç duyulan uzmanlık bilgilerinin tasarıma bütüncül olarak işlemesi hedeflenmiştir.

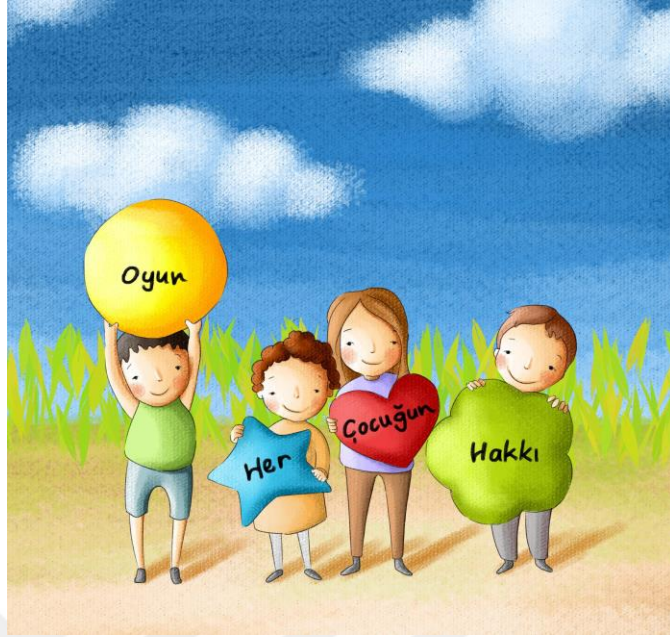
Bir Kucak Oyuncak Projesi kapsamında geliştirilen oyun kiti için; faydalanıcı grupların bulundukları yerdeki malzeme sınırlandırmaları ve gündelik yaşama temas eksikleri tasarım tarifnamesini oluşturmuştur. Çocuğun bilişsel, fiziksel, duygusal ve zihinsel gelişimi açısından çevresindeki yetişkin ile kurduğu bağı kuvvetlendirecek ve sosyal ortama adaptasyonunu arttıracak oyuncaklar olması istenmiştir. Projenin faydalanıcı grupları adım adım genişletilirken ekonomik koşulları sınırlı veya göç nedeniyle yurdumuza yerleşmiş vb. çocuk grupları ve anneleri ile saha testleri yapılarak, geri bildirimler edinilmiş ve sunulan içerik zenginleştirilmiştir.

Bir Kucak Oyuncak projesinin pilot çalışması 14 Kasım 2018 - 06 Şubat 2019 tarihleri arasında Gaziantep E Tipi Kapalı Ceza İnfaz Kurumu'nda Anne - Çocuk Gelişim Rehberliği programı ile eş zamanlı olarak yürütülmüştür. Proje kapsamında faydalanıcı gruptan 19 çocuğa; cezaevi sınırlandırmalarına uygun, çocukların pedagojik gelişimi destekleyici ve çocuğu okul eğitimine hazırlayan ürünler ulaştırılmıştır. Bir Kucak Oyuncak projesi ile uzun vadede yaratılması hedeflenen sosyal etki; çocuğun kendini birey olarak algılamasına aracı olmak, anne ve çocuğun öz yetkinliğine katkı sağlamak ve çocukların birey olduklarının kabul edildiği yaklaşımların yetişkinler tarafından uygulanmasını desteklemek ve yaygınlaştırmak olmaktadır. Bu bölümde, Bir Kucak Oyuncak projesine konu olan sosyal sorunun fark edilmesi, araştırılması, yorumlanması, sosyal soruna yönelik geliştirilen oyun kitinin tasarım süreci ve projenin pilot çalışması detaylı olarak aktarılacaktır.

2.2.1. Fark Etme

Fark etme bölümünün amacı; bir ya da birçok kişinin rahatsız olduğu bir olay ve durumun sorun olarak tanımlaması olmaktadır. Bir Kucak Oyuncak projesine konu olan sosyal sorun; Önemsiyoruz'un kurucusu Gözde Şekercioğlu tarafından saptanmıştır. Şekercioğlu, şahsen gönüllü olarak destek verdiği Türkiye Çocuklara Yeniden Özgürlük Vakfı (TCYOV)'nın "İçerde Çocuk Var" projesi kapsamında gerçekleşen bir sunum sırasında; cezaevlerinde annesi ile birlikte yaşayan 0-6 yaş aralığındaki çocukların oyuncığa erişiminin kısıtlı olduğunu veya hiç olmadığını öğrenmiştir. Önemsiyoruz'un ve Bir Kucak Oyuncak projesinin doğuş hikâyesini Şekercioğlu şu sözlerle anlatmaktadır:

"2015 yılında gönüllüsü olduğum bir vakfın bilgilendirme eğitimlerinden birinde, sahada çalışan bir uzmanın 'içeriye oyuncak dahi giremiyor' cümlesini duydum. Bu cümle benim için bir problem tanımı oldu. Ne olur da içeri oyuncak girebilir diye sordum kendime. Çünkü bana göre oyun, koşullarından bağımsız her çocuğun hakkı. Daha evvel birçok kez farklı dernek ve vakıflara gönüllülük yapmışım. Ancak bu kez bir ilk yaşanmıştı, kalbimden geçenler mesleki bilgi birikimimle kesişmişti. Tasarım ile sosyal faydanın buluştuğu Önemsiyoruz'un yolculuğu böyle başladı." (Duran, 2019: 16-17)



Resim 1- Bir Kucak Oyuncak projesinin iletişim çalışmalarında kullanılan bir resimleme (Resimleme: Melike Çıtak)

Sorunu fark etme aşamasında; problem tanımına dönüştürülmesi hedeflenen sosyal sorun “cezaevinde anneleri ile birlikte yaşayan 0-6 yaş aralığındaki çocukların oyun ve oyuncuğa erişiminin kısıtlı olması ya da hiç erişimi olmaması” olarak belirlenmiştir. Bu sosyal sorun, projenin araştırma aşamasında derinlemesine olarak irdelenecektir.

2.2.2. Araştırma

Araştırma aşaması; çözülmesi hedeflenen sosyal soruna yönelik; gerçekçi, gerekli, yenilikçi ve ihtiyaca yönelik çözümler tasarlanması; sorunun doğru saptanması için gereken soruların sorulması gereken aşama olmaktadır. Ceza infaz kurumları, birebir araştırma yapılmaya uygun koşulları sağlamanın kolay olmadığı alanlar olmaktadır. Bu nedenle; çalışmaya temel olacak araştırmanın; alanda yapılan teorik ve pratik çalışmaların incelenmesi şeklinde yapılması uygun görülmüştür.

2.2.2.1. Bilgi Edinme: Ceza İnfaz Kurumlarında Annesi ile Birlikte Yaşayan 0-6 Yaş Aralığındaki Çocuklar

Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında çözülmesi hedeflenen sosyal sorun: cezaevinde anneleri ile birlikte yaşayan 0-6 yaş aralığındaki çocukların oyun ve oyuncuğa erişiminin kısıtlı olması ya da hiç erişimi olmaması” olarak belirlenmiştir. Bu bağlamda öncelikle sosyal sorunun; var olma sebeplerinin ve açığa çıkmasını tetikleyen faktörlerin irdelenmesi gerekmektedir. Sosyal sorunun var olmasının öncelikli ve temel sebebi çocuğun ceza infaz kurumunda annesi ile birlikte yaşaması olmaktadır.

Adalet Bakanlığı’nın; Cumhuriyet Halk Partisi (CHP) İstanbul Milletvekili Gamze Akkuş İlgezdi’nin soru önergesine verdiği cevaba göre, 14 Kasım 2017 tarihi itibarıyla ceza infaz kurumlarında annesi ile yaşayan 0-6 yaş aralığında 624 çocuk bulunmaktadır.⁷ Ceza infaz kurumlarında annesi ile yaşayan çocukların yaş ve cinsiyetlerine göre dağılımı Tablo 11’de gösterilmektedir.

Tablo 11- 14.11.2017 tarihi itibarıyla ceza infaz kurumlarında annesi ile yaşayan çocukların yaş ve cinsiyetlerine göre dağılımı

(Kaynak:<https://bianet.org/bianet/print/193209-cezaevide-annesiyle-kalan-624-cocuk-var> [01.05.2019])

Yaş Grubu	Erkek	Kadın	Toplam
0-1 yaş arası	57	54	111
1-2 yaş arası	86	71	157
2-3 yaş arası	58	53	111
3-4 yaş arası	49	61	110
4-5 yaş arası	36	40	76

⁷ BİA Haber Merkezi, 11 Ocak 2018, Perşembe, <https://bianet.org/bianet/print/193209-hapishanede-annesiyle-kalan-624-cocuk-var>

5-6 yaş arası	23	36	59
Genel Toplam	309	315	624

Ceza infaz kurumlarında annesi ile yaşayan 0-6 yaş aralığındaki çocukların 72'si Bakırköy Kadın Kapalı Cezaevi'nde, 70'i İzmir Kadın Kapalı Cezaevi'nde, 38'i ise Sivas Kadın Açık Cezaevi'nde; geri kalanı ise Türkiye'nin çeşitli illerindeki ceza infaz kurumlarında bulunmaktadır.⁸

Annesi ile birlikte ceza infaz kurumlarında kalan çocuklar ele alındığında, koşulların; anne ve çocukların gelişimsel, psikolojik ve duygusal anlamdaki iyi oluş hallerini olumsuz yönde etkilediği belirtilmektedir (Alejos, Brett ve Zermaten, 2005:9). Bunun yanında; çocuğunun bakım sorumluluğunu gerektiği ölçüde yerine getiremeyen ya da çeşitli nedenlerle ona zarar verme olasılığı olan ebeveynin çocuk ile ayrı yaşam sürmesinin çocuk açısından olumlu etkiler yaratabileceğinden de söz edilmektedir. Ancak bu tür örnekler; istisnai kabul edilmekte ve çocuğun annesi ile birlikte olmasının önemi vurgulanmaktadır (Mason-White ve Kearney, 2011: 4). Ceza infaz kurumları; her ne kadar çocuklar için uygun bir ortam olarak görülme de; çocuğun gelişimi açısından annesi ile birlikte olmasının önemine vurgu yapılmaktadır. “Anne yoksunluğu” olarak ifade edilen sorunun; çocuklar için beslenme, barınma ve eğitim şartlarından daha önemli olduğu vurgulanmaktadır. Çocuğun anne ile ayrı kalmasının; fiziksel ve psikolojik gelişimini olumsuz olarak etkileyeceği belirtilmektedir. Özellikle 0-2 yaş aralığındaki çocuğun annesinden ayrı kalmasının; güven duygusunun gelişimini engelleyeceği ifade edilmektedir (Artar, 2018: 10).

Ceza infaz kurumuna giren ebeveynin anne olması durumunda; çocuğunun bir diğer bakım veren yanında yaşamaya başlaması yaygın görülen bir durum olmaktadır. Bu durumun çocuğun; aile, akraba veya diğer sosyal ortamlardan uzaklaşmasına zemin hazırladığı ifade edilmektedir (Mason-White ve Kearney, 2011: 4). Ceza infaz

⁸ BİA Haber Merkezi, 11 Ocak 2018, Perşembe, <https://bianet.org/bianet/print/193209-hapishanede-annesiyle-kalan-624-cocuk-var>

kurumlarındaki çocuklu kadınların; çocuklarını yanına alıp almaması veya kaç yaş aralığında cezaevinde annesiyle kalacağı konusunda, uluslararası bir konsensüs bulunmamaktadır (Alejos, Brett, ve Zermaten, Jean 2005: 5). Bu nedenle, uluslararası düzeyde incelendiğinde; farklı uygulamaların olduğu görülmektedir.

“Örneğin üst yaş sınırı, Avustralya’da 5; Bahreyn, Danimarka, Portekiz, Hong Kong ve İsviçre’de 3; Bangladeş, Bolivya, Pakistan ve İspanya’da 6; Kanada ve Kenya’da 4; Finlandiya’da 2, İsveç ve Malta’da 1’dir. Almanya’da cezaevinin açık ya da kapalı olmasına göre değişen iki yaş sınırı 3 ve 6’dır. Birleşik Krallık’ta 9 veya 18 aylık olma, Birleşmiş Milletler’de 12-18 aylık arası olma gibi standartlar mevcuttur.” (Alejos, Brett, ve Zermaten, Jean 2005, Akt. Artar, 2018: 4).

Türkiye’de ceza infaz kurumlarında kalan 0-6 yaş aralığındaki çocuklar; başka bir bakım vereni olmaması durumunda ya da ebeveynlerinin tercihi doğrultusunda annesi ile birlikte ceza infaz kurumunda kalabilmektedir. 5275 sayılı Ceza ve Güvenlik Tedbirlerinin İnfazı Hakkında Kanun’un 16 (4) numaralı maddesine göre; “Hapis cezasının infazı, gebe olan veya doğurduğu tarihten itibaren altı ay geçmemiş bulunan kadınlar hakkında geri bırakılır. Çocuk ölmüş veya anasından başka birine verilmiş olursa, doğumdan itibaren iki ay geçince ceza infaz olunur.” Ancak kanunda "terör suçları ve örgüt faaliyetleri çerçevesinde işlenen suçlar" durumunda tutukluluğun ertelenmemesi, maddenin yalnızca "hükümlü" kadınlar için uygulanabildiği ifade edilmektedir.

Ceza İnfaz Sisteminde Sivil Toplum Derneği (CİSST) Hapiste Çocuk Ağı Temsilcisi Cansu Şekerci; ceza infaz kurumlarında annesi ile birlikte yaşayan 0-6 yaş aralığındaki çocukların sosyal yaşam ve oyunla ilgili kısıtlılıklarını şu sözlerle ifade etmektedir:

“0-6 yaş arasındaki çocuklar için kimi cezaevilerde anaokulu bulunuyor. Gündüz vakti burada kalan çocuklar, akşamları koğuşa geri dönüyor. Anaokullarının milli eğitime bağlı olması amaçlanıyor ve infaz koruma memurlarının çocukları da bu okullara devam edebiliyor. Milli eğitime bağlı olunca da yaş aralığı 3-6 oluyor. Böyle olunca dışarıda ziyaretçisi ya da ona bakmakla yükümlü kimsesi olmayan daha küçük çocuklar sadece koğuştaki vakit geçirebiliyor. Koğuşlarda oyuncak bulundurmamak yasak. Çocuklar doğadan, sosyal yaşamdan uzak kaldıkları gibi oyundan da uzak kalıyorlar. Son zamanlarda 0-6 yaş arasındaki

çocukların nerede tutulmaları gerektiğine dair tartışmalar da gündeme getirildi fakat kamuoyuna henüz bir çalışma sunulmadı.” (Söylemez, 2018: 4)

Feray Artar (2018) tarafından Koğuş Bahçesi belgesel film projesi kapsamında Denizli Bozkurt Kadın Açık Ceza İnfaz Kurumu, İstanbul Bakırköy Kadın Kapalı Ceza İnfaz Kurumu ve Ankara Sincan Kadın Kapalı Ceza İnfaz Kurumu bünyesinde gerçekleştirilen çalışmada; ceza infaz kurumlarında kalan 0-6 yaş aralığındaki çocuklara ilişkin aktarılan gözlemler aşağıda sıralanmaktadır (Artar, 2018: 9):

- Beslenme yetersizliği,
- Çocukların yürümesi, emeklemesi, tuvalet alışkanlığı edinmesine imkân sağlamayan koşullar,
- Çocukların; yetişkinler arasındaki sorunlara ortak olması,
- Çocukların; yetişkinlerin verdiği duygusal tepkiler karşısında olumsuz birer model oluşturması,
- Bebeğin/Çocuğun varlığının; bazen bir neşe kaynağı olarak görülmesine karşın mahkûmlar arasında sorunlara neden olması,
- Çocukların doğadan uzak kalmaları ve doğayı tanımamaları,
- Dış dünya ile az temas edilmesinin sonucunda; dış uyaranlara karşı aşırı hassasiyet,
- Ceza infaz kurumlarında kreş bulunmaması veya çocukların tamamının kreşten faydalanamaması,
- Oyuncak ve faaliyet malzemelerinin yetersizliği.

Artar tarafından yürütülen çalışma kapsamında; uzmanlar, cezaevlerinde yaşayan çocukların kısıtlı uyarana maruz kalmasının; ilerleyen yaşamında olumsuz etkilere neden olacağını belirtmektedir (Artar, 2018: 9).

“Topu, çimenleri, erkekleri, araba ve binaları görünce ürkek tepkiler veren çocuk hikâyeleri sayısızdır. Bu nedenle cezaevi çalışanları, çocukların öğrenmeleri gereken şeyler zamanında öğrenmediği ve buna bağlı olarak yaşlarının gereği tepkileri veremediği; öğrenmemeleri gereken şeyleri ise erkenden öğrendikleri konusuna vurgu yapmaktadır.” (Artar, 2018: 9).

Hükümlü veya tutuklu kadının -varsa- dışarıda kalan çocukları da önemli olmaktadır. Yapılan araştırmalarda; baba ceza infaz kurumuna girdiğinde, annenin çocuğun bakımına devam ettiğinden bahsedilmektedir. Buna karşın; anne cezaevine girdiğinde, ailenin dağılma riski taşıdığı ve çocukların devlet korumasına alınmasına neden olduğu ifade edilmektedir (Artar, 2018: 10).

“Ebeveynlerinden biri cezaevine girmiş olan çocuklarda, çevrenin de etkisiyle, suç oranının arttığını ve bu çocuklarda psiko-sosyal sorunlar, depresyon, hiperaktivite, saldırganlık, içe kapanma, bağımlılık, uyku ve yeme bozuklukları, okul başarısızlığı ve devamsızlığı gibi problemlerle karşılaştığı da dünya çapındaki çeşitli çalışmalarla ortaya konmuştur.” (UN Office on Drugs and Crime 2009, Akt. Artar, 2018: 10)

Kısacası; Ceza infaz kurumunda annesiyle büyüyen çocuğun yaşantısı, dışarıda ailesiyle büyüyen çocuktan farklı olabilmektedir. Ceza infaz kurumundaki çocuk, kısıtlı bir ortamda sınırlı uyaranlarla büyümektedir. Çocuğun ceza infaz kurumu içinde yaşadığı şeylerin etkisi cezaevinden çıktıktan sonra da devam etmekte; yaşamı boyunca onu olumsuz yönde etkilemektedir.

2.2.2.2. Gözlemlene: Bu Sosyal Sorunu Bizim Dışımızda Kimler Paylaşıyor?

Gözlemlene aşaması; sorunun, sorunu tespit eden kişi dışında kimler tarafından paylaşıldığının saptanmasını kapsamaktadır. Sosyal soruna ilişkin daha önce çalışma yürütmüş çeşitli sivil toplum örgütleri, girişimler ve bireyler de araştırmalar için temel oluşturmuştur. Belirlenen sosyal soruna ilişkin Türkiye Çocuklara Yeniden Özgürlük Vakfı (TCYOV); “İçerde Çocuk Var” projesini yürütmüştür. Bu proje kapsamında TCYOV; ceza infaz kurumlarında annesi ile yaşayan 0-6 yaş aralığındaki çocuklar için cezaevlerindeki mevcut kreş/anaokullarının fiziksel koşullarının iyileştirilmesi ve olmayan kadın cezaevlerinde kreş/anaokulu inşa edilmesi için çalışmalar gerçekleştirmiştir. Bu kapsamda TCYOV, Adalet Bakanlığı’nın işbirliği ve kişi/kurum/sponsor destekleri ile 2016 yılında Bakırköy Kadın Cezaevi’nde bir kreş oluşturmuş ve böylelikle 76 çocuğun oyun alanına erişebilmesini sağlamıştır. TCYOV cezaevinde annesiyle yaşayan çocukların çeşitli sorunlarının çözümüne yönelik “Masum

Mahkûmlar”, “Umutları Ertelenen Çocuklar”, “Küçük Adımlarla Büyük Oyunlar” gibi çeşitli projeler gerçekleştirmiştir.⁹

Bu alanda gerçekleştirilen bir diğer proje olan “Özgürüm” Projesi ise 2015 yılında; AB-Türkiye Sivil Toplum Diyalogu Hibe Programı kapsamında, Tuvana Okumaya İstekli Çocuklar Vakfı (TOÇEV) tarafından Balıkesir L Tipi, Burhaniye T Tipi, Denizli D Tipi, Denizli Bozkurt Kadın Açık, Bursa Yenişehir Kadın Kapalı, Antalya L Tipi ve Bakırköy Kadın Kapalı ceza infaz kurumlarında yürütülmüştür. 15 ay boyunca yürütülen proje kapsamında; ceza infaz kurumunda çocuğu ile birlikte kalan annelerin; çocukları ile ilgilenirken yaşadıkları zorluklarla mücadele edebilmeleri ve çocukları ile doğru iletişim kurabilmeleri hedeflenmiştir.¹⁰

“...cezaevlerinde yaşayan çocukların, dışarıdaki yaşlılarıyla aralarında oluşan farkın en aza indirilmesi amacıyla çocukların bulundukları ortamlarda sosyalleşebilmesi, öğrenmesi ve kişisel gelişimlerini tamamlamasına katkı sağlamak, cezaevi çalışanlarının mahkûmlarla yaşadığı zorluklar konusunda çözümci yaklaşımlar üretmelerine, maruz kaldıkları stresle baş etme yollarının anlatılmasına ve kişisel olarak gelişimlerine katkı sağlamak amacıyla geliştirilen projede ceza infaz kurumlarının kreş hizmetlerinin iyileştirilmesi, çalışan personele eğitim verilmesi gibi konularda çalışmalar yürütülmektedir.”¹¹

Görüldüğü üzere; çeşitli sivil toplum örgütleri çözülmesi hedeflenen sosyal sorunun farklı boyutlarına yönelik çeşitli çalışmalar gerçekleştirmiştir. Bu iki çalışma dışında da ulusal ve uluslararası örgüt konuya ilişkin projeler yürütmüştür. Bu projelerin birçoğu Bir Kucak Oyuncak projesine fayda sağlamak üzere incelenmiştir.

⁹ Bu bilgi TCYOV Yönetim Kurulu üyeleriyle yapılan, resmi olmayan bireysel görüşmeden elde edilmiştir.

¹⁰ T.C. Adalet Bakanlığı Strateji Geliştirme Başkanlığı, 2017 Yılı Bakanlık Faaliyet Raporu T.C. Adalet Bakanlığı Strateji Geliştirme Başkanlığı, Şubat 2018, Sayfa: 96

¹¹ T.C. Adalet Bakanlığı Strateji Geliştirme Başkanlığı, 2017 Yılı Bakanlık Faaliyet Raporu T.C. Adalet Bakanlığı Strateji Geliştirme Başkanlığı, Şubat 2018, Sayfa: 96

2.2.3. Bilgiyi Etkinleştirme

2.2.3.1. Sosyal Sorunun Belirgin Göstergeleri

Yapılan araştırma sonucunda Bir Kucak Oyuncak projesine konu olan sosyal soruna ilişkin birçok bilgi edinilmiştir. Bu bilgilerden yola çıkarak, 0-6 aralığındaki çocukların annesi ile birlikte ceza infaz kurumlarında yaşamasının belirgin göstergeleri aşağıda sıralanmaktadır:

- Çocuğun erken çocukluk eğitimine erişim kısıtlı olması,
- Çocuğun dış dünya ile etkileşimin az olması,
- Çocuğun akranları ile yeteri kadar vakit geçirememesi,
- Çocuğun akranları ile eş gelişim göstermemesi,
- Çocuğun bilişsel, zihinsel ve fiziksel olarak sağlıklı gelişim göstermemesi,
- Çocuğun suça eğilim ihtimalinin gündeme gelişi ve cezaevinin konfor alanı olması ile cezaevine geri dönme motivasyonu,
- Çocuğun ebeveynleri ile olan iletişiminin zayıf olması,
- Çocuğun erken çocukluk döneminde edinmesi gereken alışkanlıkları edinmemesi,
- Çocukluğun yetişkinler ile aynı ortamda bulunmasından doğan olumsuz koşullar,
- Çocuğun oyun ve oyuncağa erişiminin kısıtlı olması veya hiç olmaması.

Görüldüğü üzere; “0-6 yaş aralığındaki çocukların annesi ile birlikte ceza infaz kurumlarında yaşaması” birçok alt sorunun temelinde yatan kök sorun olmaktadır. Kök sorun olan çocuğun annesi ile birlikte cezaevinde yaşamasına yönelik bir çözüm geliştirilmesi; kapsamlı çalışma gerektiren uzun vadeli bir savunuculuk çalışması gerektirmektedir. Bu nedenle alt sorunlara yönelik çözüm geliştirilmesinin faydalı olacağı düşünülmüştür. Önemsiyoruz, Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında bu sorunlardan biri olan “cezaevinde anneleri ile birlikte yaşayan 0-6 yaş aralığındaki çocukların oyun ve oyuncağa erişiminin kısıtlı olması ya da hiç erişimi olmaması” sorununu ele almaktadır. Önemsiyoruz, kök sorunun açığa çıkardığı diğer sosyal sorunlardan bazılarının çözümüne ilişkin ise “Anne - Çocuk Gelişim Rehberliği” programını

yürütmektedir. Bu bağlamda Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında çözülmesi hedeflenen sosyal sorunun ayrıca irdelenmesi faydalı görülmektedir.

2.2.3.2. Sorgu: Bu Sosyal Sorun Neden Var?

Bu aşamada sosyal soruna ilişkin “Neden?” sorusunun sorulması gerekmektedir. Bu bağlamda “Neden ceza infaz kurumunda annesi ile birlikte kalan çocukların oyun ve oyuncuğa erişimi kısıtlı veya hiç erişimi yok?” sorusu sorulmuş ve aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır:

- Çocuğun birey olarak algılanmaması,
- Oyun ve oyuncuğun, çocuğun gelişiminde bir ihtiyaç olduğunun bilinmemesi,
- Annenin çocuğuna dair hak iddia edebileceği konulara hâkim olmaması,
- Kamusal sınırlandırmaların; çocuğun oyun oynama hakkını görünmez hale getirmesi.

2.2.3.3.Soru: Bu Sosyal Sorunu Biz Nasıl Çözebiliriz?

Bilgi edinme yoluyla elde edilen bulguların bir tasarım problemi haline getirilebilmesi için “biz nasıl?” sorusunun sorulması gerekmektedir. Bu bağlamda; elde edilen bulguların kategorilere ayrıldığı bir tablo üzerinde çalışmak faydalı görülmektedir (Tablo 12).

Tablo 12- Bulgulardan Kategori Yaratmak (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Bulgulardan Kategori Yaratmak	
1. Kategori	Bilgi Yetersizliği
	• Çocuğun birey olarak algılanmaması, • Oyun ve oyuncuğun, çocuğun gelişiminde bir ihtiyaç olduğunun bilinmemesi,

	Annenin çocuğuna dair hak iddia edebileceği konulara hâkim olmaması.
2. Kategori	Kamu Sınırlandırmaları
	Kamusal sınırlandırmaların; çocuğun oyun oynama hakkını görünmez hale getirmesi.
Soru	Biz, özel durumu olan çocukların kendisi ve çevresi ile bağ kurması ve birey olduğunu keşfetmesini nasıl sağlarız?

Sosyal sorunun ana göstergelerinden elde edilen bulgular kategorize edilmiş ve odaklanılması gereken temel bulgu “çocuğun kendini birey olarak algılamasını ve çevresi ile bağ kurmasını sağlamak” olarak belirlenmiştir. Bu hedefin gerçekleştirilmesi için tasarlanacak oyunun bu ana hedefler üzerinden kurgulanması planlanmıştır.

2.2.3.4. Değerleme: Bu Sosyal Sorunun Çözülmesi Neden Önemli?

Araştırma aşamasında görüldüğü üzere Türkiye’de bulunan ceza infaz kurumlarında çocuğun oyun ve oyuncağa erişimine ilişkin farklı uygulamalar bulunmaktadır. Bazı ceza infaz kurumlarında kreş ve oyuncak bulunmakta, bazılarında bulunmamakta; bazılarında ise bulunmasına rağmen tüm çocukların oyuncaklara ve oyun alanlarına erişimi bulunmamaktadır. Oysa oyun, erken çocukluk döneminde; çocuğun fiziksel, bilişsel ve psiko-sosyal gelişimi açısından önemli olmaktadır. Bunun yanı sıra Birleşmiş Milletler tarafından kabul edilen Çocuk Hakları Sözleşmesi’nde oyun oynamak, çocukların sahip oldukları sosyal haklardan biri olarak kabul edilmektedir.¹²

Çocukta, toplumsallaşmanın ilk açığa çıktığı yer oyun deneyimlerine dayanmaktadır. “Kültürel deneyimin yerleştiği yer, birey ile çevre (başlarda nesne) arasındaki potansiyel mekândır. Aynı şey oyun oynama için de söylenebilir. Kültürel

¹² Birleşmiş Milletler tarafından kabul edilen Çocuk Hakları Sözleşmesi, Madde 31/1

deneyim, ilk olarak oyunda tezahür eden yaratıcı yaşamla başlar” (Winnicott, 1998: 126). Benzer şekilde Bruner de oyunu; yaşama hazırlık olarak görmekte ve çocukların kurallı oyunlar yoluyla kültürlerini öğrendiklerini ve toplumda yer almanın önemini kavradıklarını savunmaktadır (Berk, 2013: 289).

Erken çocukluk döneminde oyunun; çocukların sosyal, bilişsel, sembolik ve dil gelişimi açısından önemli olduğu ifade edilmektedir. Oyun, çocuğun zihinsel, bedensel ve duygusal gelişiminde aktif rol oynamaktadır. Çevresindeki nesneler ile oynayan çocuk; o nesnelerin işlevlerini öğrenmekte ve o işlevleri yerine getirebilme yetisini geliştirmektedir. Oyunda kazandığı deneyimleri gerçek yaşamda taklit etmeye başlayan çocuk; sosyal bir birey olarak kendi başına toplumda yer almaya hazır olmaktadır (Nicolopoulou, 2004: 138). Oyun çocuğa günlük yaşamdaki işleri yapmak için gereken becerileri sağlarken öğrenme becerisini de geliştirmektedir (Leong ve Bodrova, 2009: 120). Çocuğun doğumu itibariyle başlayan bilişsel gelişim süreci; çocuğun birçok bağlamda kapasitesinin gelişmesini kapsamaktadır. Bu dönemde çocuğun elde ettiği kazanımlar ise çocuğun yaşam deneyimine ilişkin yeteneklerinin gelişmesini desteklemektedir (Sevinç, 2009: 16). Bu noktada; ceza infaz kurumlarında sınırlı uyaran ile büyüyen çocukların; dışarı çıktıklarında sürdürecekt oldukları yaşama ilişkin becerilerinin oluşmasında ve yaşam deneyiminin edinilmesinde oyunun öneminin yadsınamaz olduğunu söylemek mümkün olmaktadır.

Oyun ve oyuncaklar, sürekli anlama ve öğrenme çabası içinde olan çocukların yaşamının ilk yıllarından itibaren; gelişimlerini tamamlayarak; yaşam koşullarına uygun, özgüveni yerinde olan birer birey olmalarına yardımcı olmaktadır. Erken çocukluk döneminden itibaren çocukların; oyun veya oyuncaktan sağlayacakları yararın oyun veya oyuncakların nitelikleriyle doğrudan ilişkili olduğu ifade edilmektedir. Çocuğun gelişiminin desteklenmesi; ancak onların yaş ve gelişim düzeylerine uygun olarak belirlenmiş nitelikli oyun veya oyuncaklar ile mümkün olmaktadır (Kandır, 2000: 77).

Oyun, çocuklar için fiziksel dünya ile temasın hassasiyetini koruyan, bu teması daha da tesirli kılan ve çocuğun dış dünyayı anlamlandırmasına süreç içinde katkı sunan bir gerçeklik olmaktadır. Oyunun; çocuğun sosyalleşmesini desteklediği ifade

edilmektedir. “Sosyo-kültürel oyun kuramı” çocuğun sosyal yaşama ilişkin normları ve sosyal rolleri oyun yoluyla pekiştirdiğini vurgulamaktadır (Leong ve Bodrova, 2009: 120). Bu bağlamda fiziksel dünya ile teması daha kısıtlı olan faydalanıcı grup için oyunun önemi daha yüksek olmaktadır.

Çocuğun sosyalleşmesine katkı sağlamasının yanı sıra oyun ve oyuncakların; çocuğun kendine dönük tespit ve biçimlendirmelerine katkı sağlayacak davranışları ve alışkanlıkları sunduğu ifade edilmektedir. İlk aşamada; sosyal ilişkilere vasıta olan oyun ve oyuncak, zamanla bireysel ve sabit bir kimlik edinebilmektedir. Bu bağlamda tutum ve davranışların geliştirilmesine katkı sağlayan oyun ve oyuncakların; çocuğun karakterine doğrudan tesir edebileceğinden ve hatta belirleyici olabileceğinden bahsedilmektedir (Sutton-Smith, 1986: 210). O halde çocuklar üzerinde bu kadar etkili olan oyun ve oyuncakların tasarım süreci; yalnızca tasarımcıların değil, ruh sağlığı ve çocuk gelişimi alanından uzmanların da katılımını gerektirmektedir.

Özetle oyun; çocuğun doğum ile başlayan sürekli öğrenme sürecinde, temel yaşam ihtiyaçlarının yanında doyurucu ve geliştirici bir unsur olmaktadır. Gelişim süreci devam eden bir çocuk dünyayı algılamak, bir yer edinmek, iletişim yetkinliğini artırmak, kendini anlamak ve ifade etmek için birçok şeye ihtiyaç duymakta; oyun ve oyuncak ise bu ihtiyaca yanıt vermektedir. Bu nedenle; çocuğun sosyal iletişimi için gerekli ortamı hazırlayan; sağlıklı, uyumlu, öğrenmeye karşı ilgili bireyler olarak yetişmesini sağlayan oyunun, bir ihtiyaç olarak kabul edilmelidir. Oyun oynamak, bir çocuğun hayatı boyunca karşılaşacağı olay ve durumlara sağlıklı yanıt vermesini; hayata katılmasını mümkün kılmaktadır. Çocuk, tasarladığı oyunu gerçek hayatı taklit ederek kurgulamakta; bu durum bir çocuğun, oynayarak gündelik yaşama dair deneyimler edinmesini ve yaşama katılmaya başlayabileceğinin işareti olmaktadır. Oyun ve oyuncaklar, çocuğun; dış dünyaya uyumunu, bedeninde biriken enerjiyi boşaltmasını, büyük ve küçük kas gruplarının gelişmesini, kendi bedenini ve kişiliğini keşfederek sınırlarını öğrenmesini, kendini ifade etmesini, empati ve problem çözme yeteneğini gelişmesini, kurallara uymasını, sorumluluk ve risk almasını sağlamaktadır. Kısacası oyun, çocuğun toplumsal bir varlık olarak gelişmesinin en önemli aracı olmaktadır. Mekânsal olarak kısıtlılıklar içeren bir ortamda çocuğun oyuna ve oyuncığa erişimi daha da önem kazanmaktadır.

Ceza infaz kurumlarında anneleriyle yaşayan 0-6 yaş aralığındaki çocuklar; sağlıklı gelişimi için gerekli görülen birçok kazanımdan mahrum kalmaktadır. Bunlardan biri olan oyun ve oyuncak mahrumiyeti ise; çocuğun fiziksel, bilişsel ve psiko-sosyal gelişimini olumsuz yönde etkilemektedir. İçinde bulundukları koşullar gereği; diğer çocuklardan farklı olarak travmatize edici deneyimlere sahip olan bu çocukların oyun oynama hakkına erişmesi önemli olmaktadır. Bu bağlamda cezaevinde annesiyle yaşayan çocukların; 6 yaşından sonra topluma yeterli bilgi ve deneyim ile katılmasını oyun ve oyuncak ile desteklemek ve onlara nitelikli bir tasarım ve üretim süreciyle geliştirilen ürünleri ulaştırmak; çözülmesi amaçlanan ihtiyacın gerekliliği açısından değerli bulunmaktadır. Çocukların yaşam koşullarından bağımsız oyun ve oyuncaca erişimindeki kısıtlılığın ortadan kaldırılması gerektiği düşünülmektedir. Bunun yanı sıra annenin yetkinliğini arttıracak içerikler ile anne-çocuk bağının güvenli bir biçimde oluşturulması çocuğun gelişimine katkı sağlaması açısından önem taşımaktadır.

2.2.4. Tasarım Süreci

2.2.4.1. Keşfetme

Çözülmesi hedeflenen sosyal soruna ilişkin yenilikçi çözümlerin geliştirilebilmesi için öncelikle sosyal sorundan etkilenen insanların; ihtiyaçlarının, isteklerinin, duygularının ve gelecek motivasyonlarının anlaşılması gerekmektedir. Keşfetme aşamasında; hedef kitlenin ihtiyaçlarının derinlemesine anlaşılabilmesi için çeşitli yöntem ve araçlar kullanılmıştır. Bu yöntem ve araçlar sayesinde sosyal sorunun odağındaki insanlarla empati kurulmuş; sorunları onların gözünden ele alınmış ve sosyal sorunla ilişkin yeni öğrenimler elde edilmiştir. Bu öğrenimler; geliştirecek çözümler için temel oluşturmuştur.

Keşfetme aşamasının ilk adımı tasarım ekibi oluşturulmuştur. Bu çalışmanın birinci bölümünde de değinildiği gibi; karmaşık sosyal sorunlara ilişkin yenilikçi çözümlerin geliştirilmesinde; farklı disiplinlerin, uzmanların ve ilgi alanlarının katkısına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bağlamda takım üyelerinin sosyal sorunun çözümüne ilişkin; hangi deneyimleri, yetenekleri ve yetkinlikleriyle takıma ve sürece katkı sağlayacağı belirlenmiştir. Tasarım sürecinin planlaması; zaman planlaması, görev dağılımı, görevle

ilgilenecek gönüllülerin çalışma alanlarının belirlenmesi, gönüllülerin ana ve alt görevlere atanması ve durumlarının takibinin yapılması gibi aktiviteleri kapsamıştır. Organizasyonel yapıda gönüllüler mesleki bilgi ve deneyimlerine göre gruplandırılmış ve süreçteki aşamaların sorumluluğuna bu farklı disiplinlerden oluşan gruplar atanarak, proje, fonksiyonel bir yapı ile entegre edilmiştir. Takım üyelerinin; sosyal sorunun çözümüne ilişkin kendi kişisel motivasyonlarını, hedeflerini ve hayallerini ifade etmesine olanak tanınarak; süreç boyunca ortak bir hedef doğrultusunda hareket edilmesi hedeflenmiştir. Belirlenen ekip üyeleri ve tasarım sürecinde hangi alanda katkı sağladığı Tablo 13’de açıklanmaktadır.

Tablo 13- Tasarım ekibi (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Adı	Mesleği	Tasarım Sürecine Katkı Sağlayacağı Alan
Gözde Şekercioğlu	Endüstriyel Tasarımcı Tasarım Yöneticisi Sosyal Girişimci	Tüm aşamalarda
Mustafa Timur	Endüstriyel Tasarımcı	Keşfetme, yorumlama, fikir üretme, test etme, geliştirme
Ebru Kefeli Kalfazade	Mimar	Yorumlama, fikir üretme, test etme, geliştirme
Hilal Çarkacı Dündar	Pazarlama Yöneticisi	Ürün ve proje bütçesi, ürün geliştirme, kurum işbirlikleri, üretim
Gizem Severoğlu	Endüstriyel Tasarımcı	Kullanıcı araştırmaları ve kurum işbirlikleri
Betül Timur	Grafik Tasarımcı	Geliştirme, üretim

Gökçe İpek	Moda Tasarımcısı	Yorumlama, fikir üretme, test etme, geliştirme, üretim
Melike Çıtak	Tekstil ve Moda Tasarımcısı	Geliştirme, üretim

Keşfetme aşamasının ikinci adımı “soruyu yeniden tanımlamak” olmuştur. Keşfetme aşamasında ilk olarak bir hayal/hedef cümlesi ve bir rehber soru oluşturulmuştur. Bu bağlamda; ekip ile kısa süreli bir tartışma gerçekleştirilmiştir. Gerçekleştirilen tartışma sonucunda, hayal/hedef cümlesi: “Çocukların ve bireylerin birbirinden ilham aldığı ve öğrendiği; huzurlu bir akışın olduğu ve birbirini olduğu gibi kabul ettiği bir lunapark hayal ediyoruz.” olarak belirlenmiştir. Rehber soru ise; bir önceki bölümde elde edilen bulgularla oluşturulan “Özel durumu olan çocukların kendisi ve çevresi ile bağ kurması ve birey olduğunu keşfetmesini nasıl sağlarız?” sorusu olmuştur.

Daha önceki bölümlerde sosyal soruna ilişkin araştırmalar gerçekleştirilmiş; çeşitli varsayımlar edinilmiştir. Bu varsayımlara ilişkin daha derin öğrenimlerin kazanılması için ise saha çalışmalarına ihtiyaç duyulmuştur. Saha çalışmaları kapsamında “Sosyal sorunun odağındaki insanların ihtiyaçları neler?” sorusuna yanıt aranması hedeflenmiştir. Sosyal sorunun sahada tespit edilebilmesi için; sorunun odağında olan insanlarla ya da paydaşlarla görüşmeler gerçekleştirilmesi planlanmıştır. Bu bağlamda sosyal sorundan etkilenen veya sorunu etkileme potansiyeline sahip olduğu düşünülen paydaşlar listelenmiş; uzmanların da sürece dâhiliyeti sağlanmıştır. Sosyal sorunun odağındaki paydaşlar aşağıdaki şekilde listelenmiştir:

- Ceza infaz kurumlarında annesi ile kalan 0-6 yaş aralığındaki çocuk,
- Ceza infaz kurumlarında 0-6 yaş aralığındaki çocuğu ile birlikte kalan kadın,
- Annesi ceza infaz kurumlarında; kendisi dışarıda kalan çocuk,
- Ceza infaz kurumlarında 0-6 yaş aralığındaki çocuğu ile birlikte kalan kadının ve çocuğun diğer aile üyeleri,
- Ceza infaz kurumu çalışanları (cezaevi müdürü, kurum eğitmenleri, infaz ve koruma memurları, kurum psikologları vb.)

- Eski mahkûmlar,
- Alanda çalışan sivil toplum örgütleri,
- Alanda çalışan akademisyenler,
- Ruh sağlığı alanından uzmanlar,
- Çocuk gelişimi alanından uzmanlar,
- Kamu temsilcileri

Saha çalışmalarının; doğrudan faydalancı grup ile yapılması tasarım süreci ve tasarım çıktısının niteliği açısından önemli olmaktadır. Ancak söz konusu sosyal sorunun yaşandığı mekânın kısıtlılıkları doğrudan gözlem yoluyla bilgi edinilmesine engel olmuştur. Ceza infaz kurumları söz konusu olduğunda; koşullara ilişkin bilgiye erişmekte dahi zorluk yaşanmaktadır. Ceza infaz kurumlarına ilişkin bu mahremiyet; kurum çalışanlarının da bilgi vermekten kaçınmasına neden olmaktadır. Bu nedenle; saha çalışması kapsamında sorulacak soruların ve araştırılması istenen koşulların paydaşlarının birçoğuna erişmek mümkün olmamıştır. Saha çalışmaları kapsamında; eski mahkûm bir kadın (isminin verilmesi uygun görülmemektedir) ve Uzm. Psk. Dan. Elçin Külahcıoğlu Gözegir ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Saha çalışmaları kapsamında eski mahkûm ile yarı yapılandırılmış görüşme gerçekleştirilmiştir.¹³ Eski mahkûm ile yapılan görüşmede kadına; “Cezaevindeki çocuğun günlük hayatı nasıldır?”, “Cezaevindeki çocuğun sağlığına ilişkin neler yapılıyor?” “Cezaevindeki çocuğun beslenme koşulları nasıl?”, “Eklemek istediğiniz başka bir şey var mı?” soruları sorulmuştur. Eski mahkûm çocuğun günlük hayatını şu sözlerle dile getirmiştir:

“Çocuklar da annelerinin bulunduğu koğuştaki kaldığı için onların hayatları da büyükler gibi başlıyor. Sabah infaz ve koruma memurlarının koğuşa girip bir sayım yapmasıyla başlıyor gün. Saat 8 de gelip koğuştaki sayım yaparlar ve çocuklar da o saatte -eğer uyuyorlarsa- uyanmış olurlar. Çocuklar annelerinin ranzalarında yatarlar ayrı bir yatakları olmadığı için. Demir kapılar hızla açılır,

¹³ Görüşme 20.04.2016 tarihinde Gözde Şekercioğlu tarafından eski mahkûm kadınla (isminin verilmesi uygun görülmemektedir) gerçekleştirilmiştir.

içeri girip bir de bağırlar “uyanın!” ve ayağa kalkmak durumundalar adli tutuklular. O sayımla birlikte, çocuğun günlük yaşamı başlıyor.¹⁴

Yapılan görüşmede eski mahkûm, cezaevinde annesi ile birlikte yaşayan çocukların çocuk veya bebek oldukları için özel bir muameleye tabi tutulmadığını ifade etmiş ve bu durumu şu sözlerle açıklamıştır:

“...Cezaevinde hiçbir çocuk ve bebek oldukları için özel bir muamele yok. Çünkü cezaeviler büyükler için tasarlanmış yerler ve aynı zamanda erkekler için tasarlanmış yerler. Dolayısıyla orada kadın olmakla, çocuk olmakla veya özel ihtiyaçlarla ilgili; ayrı bir tasarım, ayrı bir düşünce, ayrı bir yaklaşım yok. O yüzden de orada çocuk olmakla büyük olmak arasında bir fark da yok. Çocuklar, büyüklerin yaşadığı hayatın aynısını yaşıyorlar. Kalkıyorlar, koğuşlar kapalı, eğer havalandırma saati değilse koğuş içindeler. Havalandırma saatinde o da dışarı çıkabiliyor; bahçe denilen, o tepesi açık dört duvar... Fakat sadece gökyüzünü görebildikleri yere.”¹⁵

Bunun yanı sıra eski mahkûm; çocukların diğer durumlarda olduğu gibi sağlık veya oyuncak imkânlarında da ayrıcalığa sahip olmadığını ifade etmiştir. Çocuğun ancak hastalandığında hastaneye götürüldüğünden; kurum bünyesinde yalnızca psikolog bulunduğundan, pedagog bulunmadığından bahsetmiştir. Beslenme koşulları ile ilgili ise yine benzer bir şekilde ayrıcalık tanınmadığını; annesine ne yemek geliyorsa annenin onunla yemeğini paylaştığını ifade etmiştir. Çocukların yetişkinlerle birlikte yaşamasının onların dünyasına ayak uydurmaya çalışmasına neden olduğunu ifade eden eski mahkûm bu durumu şu sözlerle açıklamıştır:

“Çocuklar, büyükleri taklit ediyorlar tamamıyla. Büyükleri taklit etmek de onlar için bir oyun. Onlar sigara içiyorsa sigaraları eliyle topluyor. Benim tanık olduğum 3 yaşında bir çocuk öyleydi. Çünkü büyükler sigara içip yere atıyor, o da sigara izmaritlerini topluyordu. Oyun sanıyordu herhalde... Büyüklerle yaşadığı için oyun oynayacağı arkadaşları büyükler oluyor.”¹⁶

Eski mahkûm, çocukların genellikle farklı koğuşlara yerleştirilmesinin nedenini ise şöyle açıklamıştır: “Çocuklar gürültü yapıyor, gece uyku saati uyanıp ağlayabilir vs.

¹⁴ Bu alıntı 20.04.2016 tarihinde Gözde Şekercioğlu tarafından eski mahkûm kadınla (isminin verilmesi uygun görülmemektedir) gerçekleştirilen görüşmeden alınmıştır.

¹⁵ Bu alıntı 20.04.2016 tarihinde Gözde Şekercioğlu tarafından eski mahkûm kadınla (isminin verilmesi uygun görülmemektedir) gerçekleştirilen görüşmeden alınmıştır.

¹⁶ Bu alıntı 20.04.2016 tarihinde Gözde Şekercioğlu tarafından eski mahkûm kadınla (isminin verilmesi uygun görülmemektedir) gerçekleştirilen görüşmeden alınmıştır.

diye koğuşlara herhalde tek tek yerleştiriyorlar. Yani iki tane çocuk aynı yerde bulunmuyor çünkü fazla gürültü oluyor ve bu sefer büyükler rahatsız oluyor.”¹⁷

Cezaevlerinde anneleriyle birlikte yaşayan çocukların içinde bulunduğu durumu eski mahkûm şu sözlerle ifade etmiştir: “Çocuklar, renklerin olmadığı bir yerde yaşıyor. Hiçbir renk yok. Gri, mavi, beyaz... Cezaevinde görebildiği tek renk bunlar. O yüzden çocukların renklerin olmadığı bir yerde yaşadığını düşünün. Oyuncak hayal edemediği bir yer. Çünkü bir de orada doğmuşsa gözünü açtığına sadece duvarlar görüyor bu çocuk.”¹⁸ Yapılan ilk görüşme sosyal soruna ilişkin en çarpıcı verilerin elde edildiği kaynak olmuştur. Cezaevinde annesi ile yaşayan çocuklara ilişkin iç görülerin elde edilmesini sağlamış ve hedef kitlenin içinde bulunduğu koşulların ve ihtiyaçlarının anlaşılmasına büyük ölçüde katkı sağlamıştır.

Saha çalışmaları kapsamında bir diğer yarı yapılandırılmış görüşme; Uzm. Psk. Dan. Elçin Külahçioğlu Gözegir ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan görüşmede; “0-6 yaş aralığındaki bir çocuğun ihtiyaçları nelerdir?” ve “0-6 yaş aralığındaki bir çocuğun oyuncak özelindeki ihtiyaçları nelerdir?” sorularına yanıt aranması hedeflenmiştir. Yapılan görüşmede Külahçioğlu; çocuğun gelişim basamaklarında ihtiyaçlarının aylara göre farklılık gösterdiğini, dolayısıyla onlar ilişkin geliştirilecek çözümlerin buna uygun şekillendirilmesi gerektiğini ifade etmiş ve 0-6 yaş aralığındaki çocukların ihtiyaçlarını segmentlere ayırarak açıklamıştır.¹⁹ Yapılan görüşmeden; 0-18 ay aralığındaki çocukların genel ve oyuncak özelindeki ihtiyaçlarına ilişkin yanıtlardan elde edilen çıkarımlar Tablo 14’de özetlenmektedir.

¹⁷ Bu alıntı 20.04.2016 tarihinde Gözde Şekercioğlu tarafından eski mahkûm kadınla (isminin verilmesi uygun görülmemektedir) gerçekleştirilen görüşmeden alınmıştır.

¹⁸ Bu alıntı 20.04.2016 tarihinde Gözde Şekercioğlu tarafından eski mahkûm kadınla (isminin verilmesi uygun görülmemektedir) gerçekleştirilen görüşmeden alınmıştır.

¹⁹ Görüşme 25.04.2016 tarihinde Gözde Şekercioğlu tarafından Uzm. Psk. Dan. Elçin Külahçioğlu Gözegir ile gerçekleştirilmiştir.

Tablo 14- 0-18 ay aralığındaki çocukların genel ve oyuncak özelindeki ihtiyaçları ²⁰

(Hazırlayan: Melike Çıtak)

Genel İhtiyaçları
• Sevgi ihtiyacı: korunma, kolları, dokunma ve sevgi. • Aile eğitimi ve desteği. • Dünyanın güvenli bir yer olup olmadığını anlama.
Oyuncak Özelindeki İhtiyaçları
• Pelüş oyuncaklar. • Çingirak. • Tutma aparatı. • Yumuşak toplar, itip çektikçe onları sürüklemek el göz koordinasyonunu geliştirir. • Farklı dokular; tensel temaslar, yumuşak ve sert yüzeyler duyularını harekete geçirerek heyecan uyandırır. • Çok yüksek sesli oyuncaklar kaygıya neden olur, irkilmesine neden olur. • Hem görsel hem tensel uyaranları olan oyuncaklar (ışıklı, renkli). • Belli ritmi, hareketin tekrarını içeren oyuncaklar. • Oral dönem olduğu için ağzına götürmeye meyilli. Yutacağı şey olmaması gerekir.

Yapılan görüşmeden; 18- 36 ay aralığındaki çocukların genel ve oyuncak özelindeki ihtiyaçlarına ilişkin yanıtlardan elde edilen çıkarımlar Tablo 15’da özetlenmektedir.

²⁰ Bu tabloda yer alan bilgiler, 25.04.2016 tarihinde Gözde Şekercioğlu tarafından Uzm. Psk. Dan. Elçin Kûlahçioğlu Gözegir ile gerçekleştirilen görüşmeden elde edilmiştir.

Tablo 15- 18- 36 ay aralığındaki çocukların genel ve oyuncak özelindeki ihtiyaçları²¹

(Hazırlayan: Melike Çıtak)

Genel İhtiyaçları
• Yürümek ve kendi bireyselliğini keşfetmek. • Ebeveyninden bağımsız olarak giyinme, yemek yemek. • Kendisinin ayrı bir birey olduğunu kavramak. • Yürümeyle beraber çevreyi keşfetmek. Ek olarak; öz bakım becerilerinin gelişmesi gerekir. Yemek yeme hareketi hem ince motor gelişimini hem öz bakım becerisini etkiler.
Oyuncak Özelindeki İhtiyaçları
• Yürümesini ve çevreyi keşfetmesini kolaylaştıracak oyuncaklar. • Bir şeyleri bir yere taşıma, sepete doldurma. • Bir şeylerden ses çıkarma. • Çekme hareketi. • Parmakla kavranabilecek (ama yutamayacağı) nesneler. • Parmak becerilerinin gelişmesi plastik makas. • Taşırmadan çizim yapma, kalem tutma.

Yapılan görüşmeden; 3-5 yaş aralığındaki çocukların genel ve oyuncak özelindeki ihtiyaçlarına ilişkin yanıtlardan elde edilen çıkarımlar Tablo 16'de özetlenmektedir.

²¹ Bu tabloda yer alan bilgiler, 25.04.2016 tarihinde Gözde Şekercioğlu tarafından Uzm. Psk. Dan. Elçin Külâhçıoğlu Gözegir ile gerçekleştirilen görüşmeden elde edilmiştir.

Tablo 16- 3-5 yaş aralığındaki çocukların genel ve oyuncak özelindeki ihtiyaçları²²

(Hazırlayan: Melike Çıtak)

Genel İhtiyaçları
• Bebeklik bitti, çocukluk başladı. • Özgürlükçü ve ben merkezli. • Oyun kurallarına ve arkadaşlarıyla kurallı oynamaya direnç gösterme. • Problem çözme becerilerini daha çok öğrendiği yaşlar (Annem/babam problemlerimi nasıl çözer: annem/babam bağıırıyorsa demek ki böyle çözülür). Ek olarak; öz bakım becerilerinin (yeme, diş fırçalama) gelişmiş olması, organ isimlerini bilmesi, ana renkler, ara renkleri öğrenmiş olması, Sayıları (10 a kadar) sayıyor olması, hayvan ve bitkileri tanıyor olması, kavramları biliyor olması ve tuvalet eğitimini edinmiş olması beklenir.
Oyuncak Özelindeki İhtiyaçları
• Doğru model oluşturmada eksiklik varsa; bunu destekleyici hikâyeler, şarkılar. • Hikayeleştirme (3 şahıslara aksedilerek anlatılır: bir çocuk varmış hiç paylaşmıyormuş...) • Görsel dikkat için yapboz. • Şarkılar ve dans etme. • Zıplama hoplama. • Top oynama. • Birlikte oyun, akranları ile oynama. • Daha çok oyun, daha çok paylaşım, daha çok problem çözme becerileri.

²² Bu tabloda yer alan bilgiler, 25.04.2016 tarihinde Gözde Şekercioğlu tarafından Uzm. Psk. Dan. Elçin Kûlahçioğlu Gözegir ile gerçekleştirilen görüşmeden elde edilmiştir.

Yapılan görüşmeden; 5-6 yaş aralığındaki çocukların genel ve oyuncak özelindeki ihtiyaçlarına ilişkin yanıtlardan elde edilen çıkarımlar Tablo 17’de özetlenmektedir.

Tablo 17- 5-6 yaş aralığındaki çocukların genel ve oyuncak özelindeki ihtiyaçları²³
(Hazırlayan: Melike Çıtak)

Genel İhtiyaçları
• 3- 5 ve 5-6 yaş aralığı benzerlik gösterir. • Farklı olarak cinsiyet kavramı oluşur. • Kendi bedenini tanır. • Sürtünme hareketleri, hazzı keşfeder. • Tanımadığı biriyle iletişime geçer. • Her iki ebeveynin görmüyorsa cinsiyet rollerini iyi tanımlayıp oturmadiysa desteklenmelidir. Ek olarak; tüm renkler ve sayıları bilmesi, paraları ayırt edebilmesi, 3 komutlu cümleleri yerine getirmesi, kalem kullanabiliyor olması, makasla anlamlı kesim (kareyi, daireyi) yapabilmesi beklenir.
Oyuncak Özelindeki İhtiyaçları
• Cinsiyete uygun roller, aktiviteler. • Cinsiyete uygun hikâyeler, oyuncaklar. • Diğer çocuklarla vakit geçirmesini sağlayacak oyunlar. • Zıplama, tek ayak üzerinde zıplama. • Boyamalar yapma. • Düz çizgi çizme.

²³ Bu tabloda yer alan bilgiler, 25.04.2016 tarihinde Gözde Şekercioğlu tarafından Uzm. Psk. Dan. Elçin Külâhçıoğlu Gözegir ile gerçekleştirilen görüşmeden elde edilmiştir.

- Düğme ilikleme açma.
- Grup oyunları

Uzman psikolojik danışman ile yapılan görüşmede; çocukların gelişim basamaklarına göre genel ve oyuncak özelindeki ihtiyaçlarına ilişkin oldukça nitelikli veriler elde edilmiştir. Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında geliştirilen oyun kitinin neredeyse tüm ürünlerinin tasarım tarifnamesinin oluşturulmasında bu görüşmeden sağlanan veriler kullanılmıştır.

2.2.4.2. Yorumlama

Keşfetme aşamasında rehber sorular belirlenmiş, tasarım ekipleri oluşturulmuş ve sosyal soruna ilişkin saha çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Keşfetme aşamasında; sosyal sorunun odağındaki kişilerin hikâyeleri, çevreleriyle etkileşimleri, duyguları, motivasyonları ve ihtiyaçları ile ilgili öğrenimler elde edilmiştir. Yorumlama aşamasında, elde edilen bu öğrenimlerin anlamlandırılması, tasarlanacak çözüme ilişkin iç görü ve bakış açısı ifadelerinin oluşturulması hedeflenmiştir.

Yorumlama aşaması; “öğrenimler”, “temalar”, “iç görüler” ve “nasıl... yapabiliriz? soruları” aşamalarından oluşmuştur. Öğrenimler, araştırma ve saha çalışmalarından elde edilen bilgiler; görüşmeler sırasında edinilen alıntılar ve anekdotları kapsamaktadır. Temalar, saha çalışmalarından elde edilen öğrenimlerin benzerliklerine göre kümelendirilip bu kümelerin adlandırılması şeklinde olmaktadır. İç görüler, saha çalışmalarından elde edilen öğrenimlerin kısa ve öz ifadeleri olmakta; tasarım problemlerinin farklı açılardan ele alınmasına imkân tanımaktadır. “Nasıl...yapabiliriz?” soruları ise; beyin fırtınası için başlangıç noktası olmaktadır.

Öğrenimler aşamasında ilk olarak; araştırma ve saha çalışması süreçlerinde edinilen öğrenimleri paylaşılmıştır. Bu paylaşım sırasında; ekip üyelerini şaşırtan, ilgi çeken, önemli bulunan alıntılar, anekdotlar, duygular ve temel çıkarımlar yapışkan kağıtlara cümleler halinde yazılmıştır. Bu maddeler öncelikle karışık düzende çalışma kağıdına yerleştirilmiştir (Fotoğraf 2).



Fotoğraf 5- Araştırma ve saha çalışması süreçlerinde edinilen öğrenimler (Fotoğraf: Gözde Şekercioğlu)

Çalışma kağıdına yerleştirilen öğrenimler; cümleler aynen alıntılanarak aşağıda gösterilmektedir:

- İçerde rol model oluşturmanın güçlüğü, güven duygusunun eksikliği, çocuğun kendisi ve çevresiyle etkileşim kurmaması sonucu öz benliğini şekillendirmesini zorlaştırıyor.
- Yaşlıları ve akranları ile buluşmıyor.
- Rol model eksikliği.
- Bilişsel, duygusal ve fiziksel yetersizlik.
- Bağ kurma eksikliği: anne, çocuk; baba, çocuk; çocuk, dünya; çocuk, çocuk.
- Anne: kendimi yeterli hissetmiyorum.
- Çocuğun kendisi ve çevresi (fiziksel, insanlar, kavramlar) ile bağ kuramaması.
- Kendisine ve başkasına karşı güven eksikliği.
- Sansür altında bir hayat.
- Dışarıda bir hayat var.
- Bihaber çocuk.
- Cezaevinden çıkan çocuk tecrübesi: ağaçtan korktum.

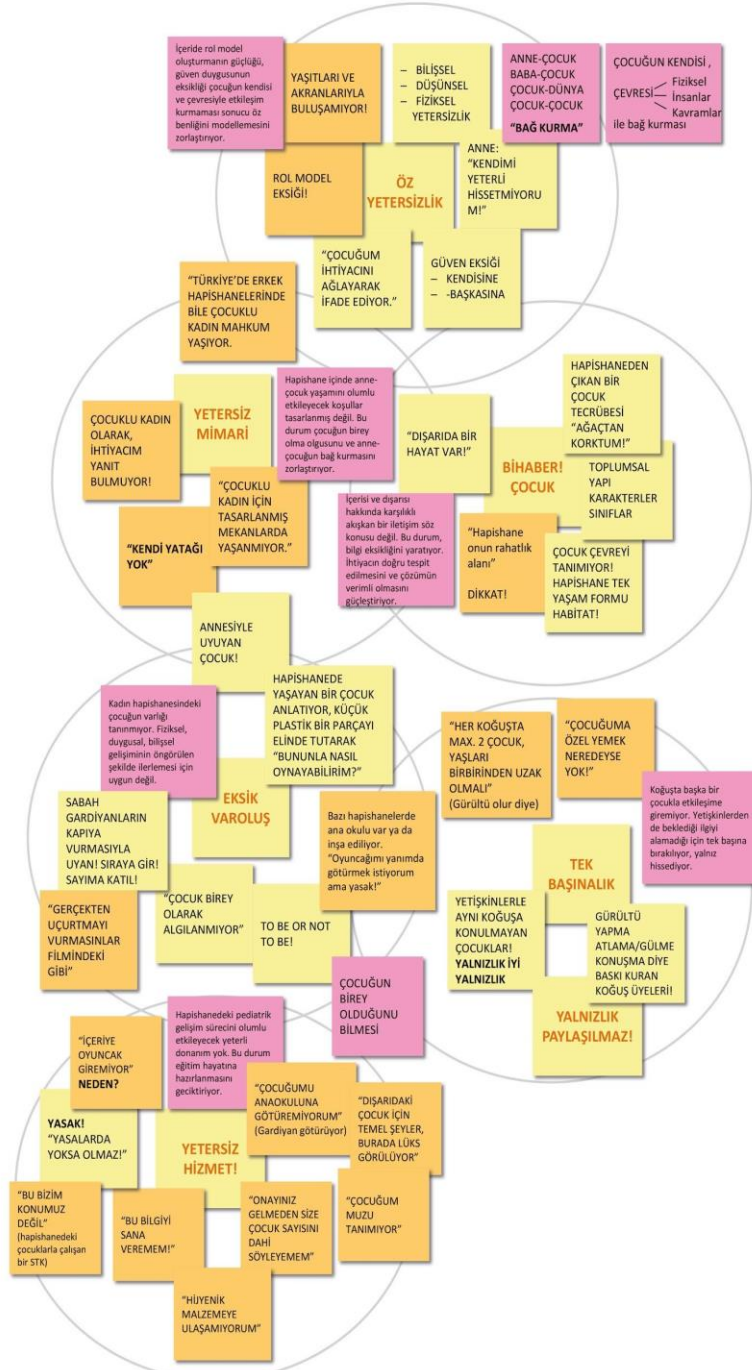
- Toplumsal yapı: karakterler, sınıflar.
- Çocuk çevreyi tanımıyor: cezaevinde tek yaşam formu eksik habitat.
- Cezaevi onun rahatlık alanı. Dikkat!
- İçerisi ve dışarısı arasında sürekli akışkan bir iletişim söz konusu değil. Bilgi eksikliği yaratıyor. İhtiyacın doğru tespit edilmesi ve çözümün verimli olmasını güçlendiriyor.
- Türkiye’de erkek cezaevlerinde bile çocuklu mahkûm yaşıyor.
- Çocuklu kadın olarak ihtiyacım yanıt bulmuyor.
- Kendine ait yatağı yok.
- Annesiyle uyuyan çocuk.
- Çocuklu kadın için tasarlanmış mekânlarda yaşanmıyor.
- Kadın cezaevindeki çocuğun varlığı tanınmıyor. Bu durum fiziksel, duygusal, bilişsel gelişimin öngörülen şekilde ilerlemesi için uygun değil.
- Cezaevi içinde anne ve çocuğun yaşamını olumlu etkileyecek koşullar tasarlanmış değil. Bu durum çocuğun birey olarak algılanmasını ve anne – çocuğun bağ kurmasını zorlaştırıyor.
- Sabah gardiyanın kapıya vurmasıyla uyan! Sıraya gir! Sayıma katıl!
- Gerçekten uçurtmayı vurasınlar filmindeki gibi.
- To be or not to be.
- Bazı cezaevilerde anaokulu inşa ediliyor: oyuncağımı yanımda götürmek istiyorum, ama yasak!
- Çocuğun birey olduğunu bilmesi gerek.
- İçeriye oyuncak giremiyor. Neden?
- Yasak! Yasakları çokça duyduk.
- Bu bizim konumuz değil (Cezaevi alanında çalışan bir STK) Şok!
- Bu bilgiyi sana veremem.
- Hijyenik malzemeye ulaşamıyorum.
- Onayımız gelmeden size çocuk sayısını dahi söyleyemem.
- Çocuğum muzı tanımıyor.
- Dışarıdaki çocuk için temel olan şeyler, burada lüks görülüyor.
- Çocuğuma özel yemek neredeyse yok.

- Her koğuştta en fazla yaşları birbirinden uzak 2 çocuk. Amacı: gürültü olur diye.
- Koğuştta başka bir çocukla etkileşime girmiyor. Yetişkinlerden de beklediğini alamadığı için tek başına bırakılıyor, yalnız hissediyor.
- Yetişkinlerle aynı koğuştta koyulmayan çocuklar. Yalnızlık içinde yalnızlık.
- Gürültü yapma, ağlama, gülme, konuşma diye baskı kuran koğuştta üyeleri.

Araştırmalardan ve saha çalışmalarından elde edilen öğrenimler belirlenmiş; bu öğrenimlendirmelerin anlamlandırılabilmesi için temalar aşamasına geçilmiştir. Temaların oluşturulabilmesi için benzerlik gösteren öğrenimler kümelendirilmiştir. Kümelendirme yapılırken aşağıdaki sorulardan faydalanılmıştır:

- Hangi konular ön plana çıkıyor?
- Tekrarlanan davranışlar gözlemleniyor mu?
- Birden fazla kişinin değindiği konular var mı?
- Bir konu hakkında farklı düşünceler belirtmiş kişiler var mı?
- Birbiriyle çelişen ifadeler var mı?

Temalar arasında ilişkiler kurgulanmış; bu ilişkilerin kurgulanması sırasında örtüşmeler, benzerlikler ve çelişkiler irdelenmiştir. Kümelendirme tamamlandıktan sonra öğrenimlerin benzerliklerinin 6 farklı kümede yoğunlaştığı görülmüştür. Bu farklı 6 küme için; birkaç kelimeden oluşan ve kümelenen öğrenimlerin özünü yansıtan tematik birer başlık verilmiştir (Şekil 4) Bu başlıklar şöyledir: öz yetersizlik, yetersiz mimari, bihaber çocuk, eksik varoluş, yetersiz hizmet, tek başınalık.



Şekil 4- Öğrenimler ve tematik başlıkları (Hazırlayan: Gözde Şekercioğlu)

Oluşturulan bu tematik başlıklar, daha fazla anlam içermesi hedefiyle ifadelere dönüştürülmüştür. Bu ifadeler Tablo 18’da gösterilmektedir.

Tablo 18- Tematik başlıklar ve ifadeleri (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Tema Başlığı	İfadesi
Öz yetersizlik/yeterlilik	İçerde rol model oluşturmaının güçlüğü, güven duygusunun eksikliği, çocuğun kendisi ve çevresiyle etkileşim kuramaması sonucu öz benliğini modellemesi zorlaşıyor.
Yetersiz hizmet	Çocuğun periyodik gelişimini olumlu etkileyecek yeterli donanım yok. Bu durum eğitim hayatına hazırlanmasını geciktiriyor. Birey olma algısı edinmesini ve anne - çocuk etkileşimini zorlaştırıyor.
Bihaber çocuk	İçerisi ve dışarısı hakkında karşılıklı akışkan bir iletişim yok. Bu durum bilgi eksikliği yaratıyor. İhtiyacın doğru tespit edilmesini ve verimli çözüm üretilmesini güçleştiriyor.
Tek başınlık/yalnızlık	Koğuşta başka bir çocukla etkileşime girmesinin sınırlı oluşu, yetişkinlerden beklediği ilgiyi görememesi tek başına kalmasına neden oluyor. Yalnız hissediyor.
Eksik varoluş	Kadın cezaevlerindeki çocuğun varlığı tanınmıyor. Fiziksel, duygusal, bilişsel gelişiminin akranlarıyla eş ilerlemesi için uygun ortama sahip değil.

Böylelikle araştırmalardan ve saha çalışmalarından elde edilen öğrenimler temalandırılmıştır. Bu temalar üzerinden daha kapsamlı çıkarımlar elde etmek için tasarım problemine ilişkin net iç görüler elde edene kadar çıkarımlar yapılmaya devam edilmiştir. Temalar arasında ilişkiler aranarak, benzerlik ve çelişkiler irdelenmiştir. Bu adımdan sonra ise araştırmalar ve saha çalışmalarından elde edilen öğrenimler ve iç görüler yeniden gözden geçirilmiştir. Temalar ve kümeler incelenerek en şaşkınlık veren,

ilham veren bilgiler belirlenmiştir. Bu doğrultuda önemli öğrenimler ve iç görüler aşağıdaki gibi sıralanmıştır:

- Çocuk birey olarak algılanmadığı için ihtiyaçları ve hakları görünür değil. Anne çocuğun haklarından bihaber. Belirsiz kurallar veya bireysel kararlar ile verilen yasaklar annenin çocuğa yönelik hak arayışına imkân vermiyor.
- Diğer mahkûmlar, koğuşundaki anne ve çocuk ile ilgili ihtiyaçları bilmiyor.
- Çocuğun içerideki günlük yaşamını verimli kalacak ekipmanlar eksik.
- Koğuşta yaşam, gardiyanın kapıya vurması ile birlikte irkilme durumu ile başlıyor.
- Çocuğun koğuşta akranının olmaması, yetişkinlerde çevrelenmesi; yetişkinlerin davranışlarını kopyalamasına neden oluyor.
- Çocuğun; koğuştaki yetişkinlerden duyduğu uyarı ve blokajlar, çocuğun davranışlarını bastırmasına, kendini ifade edememesine ve özgüven eksikliği yaşamasına neden oluyor.
- İçeride rol model oluşturulmasına yönelik özen veya dikkat yok ya da sınırlı.
- Çocuğun pediatrik gelişimini yeterli kılacak ekipman eksik.
- Çocuğun; kendine veya çevresine ilişkin güven oluşturmaya yönelik annenin bilgilendirme veya eğitimde eksik kalması.
- İçeriden objektif tespitlere ulaşmanın güç oluşu, ihtiyacın tespit edilmesini zorlaştırması.
- Mekânsal ihtiyaçların çözülememiş olması; anne ve çocuğun bağ kurmasını kolaylaştıracak bir ortamın oluşturulmasını engelliyor.

Yorumlama aşamasının bir diğer aşaması ise sosyal sorundan etkilenen kişilerin; beklentilerini, ihtiyaçlarını, karşılaştığı zorlukları ve engelleri daha iyi anlayabilmek için persona oluşturmak olmaktadır. Bu doğrultuda önemli öğrenim ve iç görülerden faydalanılarak birincil ve ikincil personalar oluşturulmuştur (Şekil 5).

Birincil "Persona"lar

Persona Yaratın

Ad-Soyad: DENİZ SONGÜL Yaş : 3 Meslek : - çocuk olmak - Hikayesi ve deneyimleri 20 yaşında mahkûm olan annesi 8 aylık hamileyken koğuş yaşamına başlar. Deniz hapishanede doğar. Koğuşunda ondan başka bir çocuk yoktur. Annesinin yakın arkadaşı Fatma Hanım ile çok iyi anlaşmaktadır. Annesinden çok düşünce suçuyla girmiş olan Fatma ile vakit geçirmektedir. Deniz 3 yıl daha annesiyle vakit geçirdikten sonra yuvaya gönderilecektir. 3 yaşına kadar koğuştaki herkes ona "sus" dediği için konuşma/ ifade zorluğu çekiyor. Beklentileri ve ihtiyaçları - Anne-çocuk etkileşimi. - "Yatağım olsun." - "Oyun oynayalım." - "Babamı görmek istiyorum." - "Okula gitmek istiyorum." - "İli istiyorum" - "Oyuncağımı yanıma almak istiyorum." - "Arkadaş istiyorum." - "Görünür olmak istiyorum." - "Sevilmek istiyorum." - "Dans etmek istiyorum." - "Resim yapalım." - "Gökyüzünde uçan kuş var. Başka ne var Fatma?" Karşılaştığı zorluklar ve engeller - İhtiyaç tanımlı ve görünür değil. - İzin yok. Hapishane yasakları var. - Baba kavramından uzaklaştığı bir yaşamı var. - Anne kendini iyi hissetmiyor ki çocuğa fayda yaratsın. - Lavaboya uzanamıyorum. Tuvaletimi yapamıyorum. - Sıddet ortamında büyümesi. - Eksik temel eğitim alıyor.	Ad-Soyad: UMUT KURT Yaş : 5,5 Meslek : - çocuk olmak - Hikayesi ve deneyimleri 30 yaşında mahkûm olan annesi ile 4 yıldır hapishanede olan Umut, 6 yaşını doldurmasına az kaldığı için şimdiden yuvaya gideceğinin haberlerini alıyor. Babası veya başka bir aile üyesi yok. Bu nedenle ziyaretçileri de yok. Tek arkadaş koğuştakiler. Geçen yıl koğuşa bir bebek geldi. Şu anda 11 aylık bir kardeş ile yaşamını sürdürüyor. Beklentileri ve ihtiyaçları - Yazmak istiyorum. - Toplama-çıkarma yapmak istiyorum. - Kozmak istiyorum. - Annemle kalmak istiyorum. - Yazmak, boyamak istiyorum. - Kendi kendime tualete gitmek istiyorum. - Benim neden babam yok? Cevabını istiyor. - Okula hazırlanmak için eksiklerim var. - Cinsiyet kavramını öğrenmeli. Karşılaştığı zorluklar ve engeller - Annesi bıkın ve yığın, sabretmek ve emek vermek istemiyor. - Oyuncak yok. - Eğitim malzemeleri eksik. - Ana okuluna gidemiyor (?) - Annem eğitimi değil. - Hapishane kuralları olması. - Hapishane çalışanının izin vermesi.
---	--

Şekil 5- Birincil persona çalışması (Hazırlayan: Gözde Şekercioğlu)

Birincil personalar; belirlenen sosyal sorundan doğrudan etkilenen insanlardan oluşturulmuştur. Cezaevinde annesi ile birlikte yaşayan 0-6 yaş aralığındaki çocuklardan biri 3 yaşında olan "Deniz Songül"²⁴ olarak belirlenmiştir (Tablo 19).

Tablo 19- Birincil personalardan ilki (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Ad Soyad	Deniz Songül
Yaş	3
Meslek	Çocuk olmak
Hikayesi ve Deneyimleri	
20 yaşında mahkûm edilen annesi 8 aylık hamileyken koğuş yaşamına başlar. Deniz, cezaevinde doğar. Koğuşunda onun dışında bir çocuk yoktur. Annesinin yakın arkadaşı Fatma Hanım ile çok iyi anlaşmaktadır. Annesinden çok düşünce suçuyla girmiş olan Fatma'yla vakit geçirmektedir. Deniz, 3 yıl daha annesiyle vakit geçirdikten sonra	

²⁴ Bu isim gerçek bir kişiye ait değildir.

yuvaya gönderilecektir. 3 yaşına kadar koğuştaki herkes ona “sus” dediği için konuşma/ ifade zorluğu çekiyor.	
Beklenti ve İhtiyaçları	Karşılaştığı Zorluklar ve Engeller
• Anne çocuk etkileşimine, • Yatağa, • Oyun oynamaya, • Babasını görmeye, • Okula gitmeye, • Oyunağını yanına almaya, • Arkadaşa, • Görünür olmaya, • Sevmeye, • Dans etmeye. • Resim yapmaya ihtiyacı var. Gökyüzünde uçan kuş var. Başka ne var Fatma?	• İhtiyacı tanımlı ve görünür değil. • İzin yok, cezaevi yasakları var. • Baba kavramından uzaklaştığı bir yaşamı var. • Anne kendini iyi hissetmediği için ona fayda sağlayamıyor. • Lavaboya uzanamıyor. • Tuvaletimi yapamıyor. • Şiddet ortamında büyüyor. • Eksik temel eğitim alıyor.

Personalar oluşturulurken farklı yaş gruplarından çocukların seçilmesi ile faydalanıcı grubun yaşları bağlamındaki ihtiyaçları irdelenmiştir. Bu bağlamda; Cezaevinde annesi ile birlikte yaşayan 0-6 yaş aralığındaki çocuklardan bir diğeri ise 5,5 yaşında olan “Umut Kurt”²⁵ olarak belirlenmiştir (Tablo 20).

Tablo 20- Birincil personalardan ikincisi (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Ad Soyad	Umut Kurt
Yaş	5,5

²⁵ Bu isim gerçek bir kişiye ait değildir.

Meslek	Çocuk olmak
Hikayesi ve Deneyimleri	
30 yaşında mahkûm olan annesi ile 4 yıldır cezaevinde olan Umut, 6 yaşını doldurmasına az kaldığı için şimdiden yuvaya gideceği haberlerini alıyor. Babası veya başka bir aile üyesi yok. Bu nedenle ziyaretçileri de yok. Tek arkadaşı koğuştakiler. Geçen yıl koğuşa bir bebek geldi. Şu anda iki aylık bir kardeş ile yaşamını sürdürüyor.	
Beklenti ve İhtiyaçları	Karşılaştığı Zorluklar ve Engeller
• Yazmaya, • Toplama çıkarma yapmaya • Koşmaya, • Annesiyle kalmaya, • Yazmaya ve boyamaya, • Eğitime, • Kendi kendine tuvalete gitmeye, • “Benim neden babam yok?” sorusunun yanıtlanmasına, • Okula hazırlanmak için eksiklerinin tamamlanmasına, • Cinsiyet kavramını öğrenmeye ihtiyacı var.	• Annesi bıkkın ve yılgın. Sabretmek ve emek vermek istemiyor. • Oyunağı yok. • Eğitim malzemesi eksik. • Anaokuluna gidemiyor. • Annesi eğitilmiş değil. • Cezaevi kuralları var. • Çalışanlar onlara izin veriyor.

Sosyal sorunun doğrudan etkilenicisi olan personaların yanı sıra; birincil persona ile ilişkili ve onun üzerinde etkisi olan personaların da oluşturulması faydalı görülmüştür (Şekil 6). Bu bağlamda cezaevine annesi ile birlikte yaşayan 0-6 yaş aralığındaki çocuk ile teması olan kişiler gözden geçirilmiştir.

İkincil “Persona”lar

Persona Yaratın

# Elçi 1 #	# Elçi 2 #
Ad-Soyad: HAVVA SONGÜL Yaş : 23 Meslek : Konfeksiyon çalışanı	Ad-Soyad: BADEM İLKTAŞ Yaş : 34 Meslek : Sosyal hizmet uzmanı
Hikayesi ve deneyimleri 20 yaşında 8 aylık hamile olan Havva, eşinin suçunu üstlenmesi nedeniyle 15 yıl hapse mahkum edilir. 3 yaşında olan oğlu Deniz ile birlikte mahkumiyet yaşamını sürdürür. Çocuğu 6 yaşına geldiği gün, babası suça eğilimli bir yaşam sürdürdüğü için Deniz'in sorumluluğunu üstlenemeyeceği nedeniyle Deniz yuvaya gönderilecektir. Deniz annesinin mahkumiyeti bittiği zaman 15 yaşında olacaktır.	Hikayesi ve deneyimleri Üniversite eğitimi sonrası KPSS ile memur olmuş. 7-8 yıldır hapisaneler ve ilgili birimlerde çalışan bir memur. Hapishanedeki çocuklar ile ilgili farkındalık kazanmaya başlamış ancak kendini yetkin/yeterli görmüyor. 3 yaşında kızı var. Hep dışardaki ve içerdeki çocuğu karşılatırıyor. Evli, eşi de memur.
Beklentileri ve ihtiyaçları - Kendisini yeterli ve değerli hissetmiyor. - Çocuğunu güvende tutmaya ve korumaya - Kendisi ve hayatında olan biterle barınmaya, uzlaşmaya ve faydalı olmaya - Kadınlığa dair ihtiyaçları - Maddi ve manevi yükünü paylaşıp ve ona destek olacak dayanakçılara - Çocuk gelişimi üzerine temel eğitim almaya - Çocuğunun dış dünyadaki akrabalarıyla eşit büyüdüğünü gözlemlemeye - 6 yaşından sonra yanından ayrılacak olan çocuğunun güvende olduğunu bilmeye - Çocuğuna değerli olduğunu hissettirmeye - Çocuğunun dış dünyaya ve onun için koşullarına hazır olduğunu bilmeye	Karşılaştığı zorluklar ve engeller - Koşuş arkadaşlarının Deniz için tepkili olması - Çocuğu için hak aramaya hakkı olmayışı - Fiziksel koşulların Deniz ile yaşamını olumsuz etkilemesi - Deniz'in yöneticiler tarafından fark edilmiş olmayışı - Rol model olabilecek yetkinlikte hissetmemesi.
Beklentileri ve ihtiyaçları - Huzurlu bir koşuş olması. - Kadınların fiziksel ihtiyaçlarına yanıt vermek. - Psikolojik danışmanlık olarak kendini iyi hissetmek ve çalıştığı kuruma işe yararak. - Koşustaki çocukların mutlu büyümesi için çalışmak ve çözüm bulmak. - Hizmet kalemelerini eşit ve adil hale getirmek. (İçerde çocuk/dışarda çocuk)	Karşılaştığı zorluklar ve engeller - Müdürlü - Adalet Bakanlığı ve bağlı olduğu birimin sınırlandırmaları - OHALİ - Ekipteki insanların sınırlı bakış açısı - Kendini yeterli görmemesi - “Bana ne yahu” demesi - Vicdanen yaptıklarını yeterli görmesi - İhtiyaçtan bihaber olması

Şekil 6- İkincil persona çalışması (Hazırlayan: Gözde Şekercioğlu)

İkincil personalardan ilki; sosyal sorunun doğrudan etkilenicisi olan çocuğun doğrudan iletişim kurduğu kişilerden seçilmiştir. Cezaevinde annesi ile birlikte yaşayan 0-6 yaş aralığındaki çocuğun en çok etkileşime girdiği kişi olan “annesi” ikincil personalardan ilkinin oluşturmuştur (Tablo 21).

Tablo 21- İkincil personalardan ilki (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Ad Soyad	Havva Songül ²⁶
Yaş	23
Meslek	Konfeksiyon çalışanı
Hikayesi ve Deneyimleri	

²⁶ Bu isim gerçek bir kişiye ait değildir.

20 yaşında 8 aylık hamile olan Havva, eşinin suçunu üstlenmesi nedeniyle 15 yıl hapse mahkûm edilir. 3 yaşında olan oğlu Deniz ile birlikte mahkûmiyet yaşamını sürdürür. Deniz, babasının suça eğilimli bir yaşam sürdüğü için Deniz'in sorumluluğunu üstlenemeyecek olması sebebiyle 6 yaşına geldiği gün yuvaya gönderilecektir. Deniz annesinin mahkûmiyeti bittiği zaman 15 yaşında olacaktır.

Beklenti ve İhtiyaçları	Karşılaştığı Zorluklar ve Engeller
● Kendini yeterli ve değerli hissetmeye, ● Kendisi ve hayatında olan bitenle barışmaya, uzlaşmaya ve faydalı olmaya, ● Kadınlığına dair temel şeylere, ● Maddi ve manevi yükünü paylaşacak ve ona destek olacak dayanaklara, ● Çocuk gelişimi üzerine temel eğitim almaya, ● Çocuğunun dış dünyadaki akranlarıyla eşit büyüdüğünü gözlemlemeye, ● 6 yaşından sonra yanından ayrılacak olan çocuğunun güvende olduğunu bilmeye, ● Çocuğuna değerli olduğunu hissettirmeye, ● Çocuğunun dış dünyaya ve onun çetin koşullarına hazır olduğunu bilmeye ihtiyacı var.	● Koğuş arkadaşlarının Deniz'e karşı tepkili olması. ● Çocuğu için hak aramaya hakkı olmaması. ● Fiziksel koşulların Deniz'in yaşamını olumsuz etkilemesi. ● Deniz'in yöneticiler tarafından fark edilememesi. ● Rol model olacak yetkinliği hissetmemesi

Cezaevinde annesi ile birlikte yaşayan 0-6 yaş aralığındaki çocuğun en çok etkileşime girdiği diğer kişiler ise kurum çalışanları olmaktadır. Bu bağlamda; oluşturulan ikincil personaların ikincisi “sosyal hizmet uzmanı” olarak belirlenmiştir (Tablo 22).

Tablo 22- İkincil personalardan ikincisi (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Ad Soyad	Badem İlktaş ²⁷
Yaş	34
Meslek	Sosyal hizmet uzmanı
Hikayesi ve Deneyimleri	
Üniversite eğitimi sonrasında KPSS ile memur olan Badem İlktaş, 7-8 yıldır cezaevi ve ilgili birimlerde memur. Cezaevindeki çocuklarla ilgili farkındalık edinmeye başlamış ancak kendini yetkin/yeterli görmüyor. 3 yaşında bir kızı var. Hep içerdeki ve dışardaki çocuğu karşılaştırıyor. Evli ve eşi memur.	
Beklenti ve İhtiyaçları	Karşılaştığı Zorluklar ve Engeller
• Huzurlu bir koğuş olmasına, • Kadınların fiziksel ihtiyaçlarına yanıt vermeye • Psikolojik danışmanlık alarak kendini iyi hissetmeye ve çalıştığı kurumda işe yaramaya, • Koğuştaki çocukların mutlu büyümesi için çalışmaya ve çözüm bulmaya, • İçerideki ve dışardaki çocuklar	• Müdürü. • Adalet bakanlığı ve bağlı olduğu birimin sınırlandırmaları. • OHAL. • Ekipteki insanların sınırlı bakış açısı. • Kendini yeterli görmemesi. • “Bana ne yahu” demesi. • Vicdanının yaptıklarını yeterli görmesi.

²⁷ Bu isim gerçek bir kişiye ait değildir.

Tablo 23- Bakış açısı ifadeleri (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Kategori	Bakış Açısı İfadesi
İletişim	Deniz’in akranlarının, yetişkinler ya da doğa ile etkileşime geçmeye, bağ kurmaya ihtiyacı var. Ancak koğuş koşulları bu imkânları yaratmakta sınırlı.
Kendini ifade etme	Umut; yazmak, çizmek, resmetmek istiyor fakat malzeme ve boya eksigi var. Kendini ifade etmeye ihtiyacı var fakat onun ihtiyacına yanıt verecek ya da fark edecek biri yok.
Öğrenme, eğlenme ve keşfetme	Deniz ve Umut aynı oyunu oynamak istiyor fakat anneleri bunun için onlara vakit ayıramıyor. Bireysel oyunlar için ise malzeme ve kurgulama eksigi var.
Gelişim ve paylaşım	Deniz ve Umut güven içinde bireysel ve çevresi ile ilgili farkındalık kazanmak istiyor. Çünkü öz benliği keşfetmeye, içerideki/dışarıdaki hayata hazırlanmaya ihtiyacı var.
İçerisi/Dışarısı: yaşama hazırlık	Deniz ve Umut, dışarıdaki yaşamdaki rol modellerini (baba, aile, öğretmen) şimdiden bilmek istiyor. Çünkü çevresini anlamlandıramıyor (Neden gardiyan var? Babam nerede?)

Bakış açısı ifadeleri oluşturulduktan sonra; bu bakış açısı ifadeleri üzerinde beyin fırtınası yapılacak sorulara dönüştürülmüş; böylelikle yorumlama aşamasının son adımı olan “Nasıl...Yapabiliriz? Soruları” adımına geçilmiştir. Bu bağlamda bakış açısı ifadelerinden yola çıkılarak aşağıdaki sorulara ulaşılmıştır:

- Anne ve çocuğun doğayı birlikte öğrenmesini nasıl sağlarız?
- Çocuğun güven içinde gelişim göstermesi için bireysel ve çevresel farkındalık kazanmasını nasıl sağlarız?
- Çocuğun kendi duygularını ve hislerini ifade edeceği araçları nasıl geliştirebiliriz?
- Anne ve çocuk için planlı ve ölçülebilir iletişim yöntemini nasıl kurgulayabiliriz?
- Çocuğun yeteneklerini görünür kılacak araçları nasıl geliştirebiliriz?
- Çocuğun yaşama dair rol modelini öğrenmesi için nasıl bir araç geliştirebiliriz?
- İçerde var olan ekipmanlara çocuğun gelişimini verimli kılacak nasıl yöntemler geliştirebiliriz?
- Çocuğun gelişimini destekleyecek, yetişkinlerin dâhil edildiği kolektif bir üretim yöntemini nasıl geliştirebiliriz?
- Çocuğun hayal kurma becerisini ve hayal gücünü artıracak günlük bir aktiviteyi nasıl geliştirebiliriz?
- Çocuğun görsel hafızasını bir öğrenme metoduna dönüştürecek yöntemi nasıl geliştirebiliriz?

Bu soruların; beyin fırtınasında kullanılmak ve geliştirilecek fikirler için bir sıçrama tahtası olması planlanmıştır. Oluşturulan soruların, kendi içinde çözümünü ima etmesine, çok kapsamlı ya da çok dar olmamasına dikkat edilmiştir. Yorumlama aşamasından sonra geliştirilecek ürünlerle ilgili fikir üretme, test etme ve geliştirme aşamalarına geçilmiştir. Bu aşamaların; geliştirilen ürünler için farklı başlıklarda ele alınması faydalı görülmektedir.

2.2.4.3. Toplar, Bilgi Kartı ve Oyun Halısı

Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında tasarlanan ilk ürün iki adet top olmuştur. Araştırma, saha çalışmaları, keşfetme ve yorumları aşamalarından elde edilen veriler arasından ilk odaklanılan nokta kamusal sınırlandırmalar olmuştur. Bu nedenle öncelikle; cezaevinde yaşayan çocuğun öncelikli ihtiyacına; yani, “hiç oyuncağı olmaması” durumuna odaklanılmıştır. Bu nedenle her çocuğun ihtiyaç duyulabileceği “basit bir

oyuncak” tasarlanmasına karar verilmiştir. Tasarım ekibinde yer alan tasarım yöneticisi sürecin başlangıcını şu sözlerle ifade etmektedir:

“Cezaevi alanının sınırlandırmaları nedeniyle içeriye oyuncak göndermek istiyorduk. Oyunağa erişimi sınırlı olan çocuklara ulaştırabilecek; çoraptan bebek ya da patchwork kumaştan top gibi bazı ‘ev hanımı’ yapımı oyuncaklar ile karşılaştım. Yumuşak, kesici, delici bir parçası yok, dikilebilir ve insanlar bu ürünün üretimine bireysel olarak da katkı sağlayabilir diye düşünerek süreci başlattık.”²⁸

Topların tasarım süreçlerinde; bir tasarım yöneticisi, bir mimar ve bir moda tasarımcısı; prototipleme ve üretim süreçlerinde ise iki moda tasarımcısı ve bir pazarlama yöneticisi görev almıştır. Ürünün tasarım sürecinde; moda tasarımcısının ürünün üretim süreci hakkında bilgiye sahip olması sürece olumlu etki etmiştir. Bunun yanı sıra tasarım ekibindeki mimarın 3 yaşında bir oğlu olması; dolayısıyla çocuk ile deneyimi hakkında fikir verebilmesi önemli olmuştur.

Çözülmesi hedeflenen sosyal soruna ilişkin en kısa sürede çözüm geliştirebilme hedefiyle 12 yüzeyden oluşan bir “patchwork top” tasarlanmasına karar verilmiştir. Bu kararın temelindeki ana amaç çocuğa; doğduğu andan itibaren 1,5-2 yaşına dek kullanabileceği bir ürün sunabilmek, annenin de çocuğu ile iletişim kurmasına yardımcı olmasını sağlamak olmuştur. Fikrin değerlendirilebilmesi için üretilen bu prototip ile uzman görüşünün alınması ve daha sonra ürünün yeniden geliştirilmesi hedeflenmiştir. Prototiplenen ilk top; 12 beşgen yüzeyden oluşmakta; bu yüzeyler çeşitli renkler ve desenler barındırmaktadır (Fotoğraf 7). Oluşturulan ilk prototipte; gömlek üretimi yapan bir tekstil firmasının üretim atıkları değerlendirilmiştir.

²⁸ Bu bilgi, 10.06.2019 tarihinde Melike Çıtak tarafından Gözde Şekercioğlu ile yapılan resmi olmayan görüşmeden elde edilmiştir.



Fotoğraf 7- Topların ilk prototipi (Fotoğraf: Gökçe İpek)

Üretilen bu ilk prototip ile ilgili uzman görüşüne başvurulmuştur. Uzman psikolojik danışman; ürünün yüzeyindeki desenlerin eğitici ve öğretici olmasını önermiştir. Bu geri bildirim doğrultusunda ürünün “ev yapımı” halinden teknoloji kullanılarak geliştirilmiş ve tasarlanmış bir biçime dönüştürülmesine karar verilmiştir. Bunun yanı sıra; bu süreç sırasında yapılan oyuncak yönetmeliklerine ilişkin araştırmalarda çocuk ürünlerinde ikinci el kumaş kullanılmayacağı; “new material” olması gerektiği öğrenilmiştir. Bu bilgi ürünün yeniden tasarlanması gerektiği yönündeki kararı güçlendirmiştir. Görüldüğü üzere süreçte; uzmanlardan alınan geri bildirimler ürüne ilişkin tasarım kararlarında belirleyici olmuştur. Bu da; Bir Kucak Oyuncak projesinde öncelikle çocuğun üstün yararını gözetildiğini göstermektedir.

Ürünün yeniden tasarlanması için; araştırmalar ve saha çalışmalarından elde edilen bulgular sonucunda Bir Kucak Oyuncak projesinin ilk oyuncaklarına ilişkin yeniden fikir geliştirilmeye başlanmıştır. Saha çalışmaları aşamasında uzman ile yapılan görüşme, ilk tasarım tanımının oluşturulmasını sağlamıştır. Uzman ile yapılan görüşmede odaklanılan 0-6 yaş aralığındaki çocukların oyuncak özelindeki ihtiyaçları yeniden gözden geçirilmiştir. Bu ihtiyaçlar arasında en çok dikkat çeken maddeler belirlenmiştir. Bu maddeler Tablo 24’de gösterilmektedir.

Tablo 24- 0-6 yaş aralığındaki çocukların oyuncak özelindeki en dikkat çeken ihtiyaçları (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Yaş Aralığı	Oyuncak Özelindeki İhtiyaçları
0-18 ay	• Pelüş oyuncaklar. • Çıngırak. • Tutma aparatı. • Yumuşak toplar (itip çektikçe onları sürüklemek el göz koordinasyonunu geliştirir). • Farklı dokular (tensel temaslar, yumuşak ve sert yüzeyler duyularını harekete geçirerek heyecan uyandırır). • Hem görsel hem tensel uyaranları olan oyuncaklar (ışıklı, renkli).
18- 36 ay	• Parmakla kavranabilecek (ama yutamayacağı) nesneler.
3-5 yaş	• Ana renkler, ara renkler. • Sayılar. • Hayvan ve bitkiler. • Top oynama.

Tablo 24’de görüldüğü üzere; “top” birçok yaş grubu için önerilen bir oyuncak olmaktadır. Bu bağlamda 0-6 yaş aralığındaki faydalanıcı grup için geliştirilen ilk oyuncağın top olması gerektiği düşüncesi doğrulanmıştır. Saha çalışmalarından elde edilen bu bulgulardan ve ilk prototip üzerinden bir tasarım tarifnamesine ulaşılmıştır. Bu tasarım tanımı aşağıdaki gibi olmuştur:

- 12 beşgen yüzeyden oluşan yumuşak iki top,
- Topların içinde dolgu malzemesi bulunacak,
- Topun içinde bir zil bulunacak,

- Her iki topun 12 yüzeyinde ana ve ara renkler yer alacak,
- İlk topun 12 yüzeyine temel hayvan ve doğa figürleri yerleştirilecek,
- İkinci topun 12 yüzeyine 1’den 12’ye kadar sayılar yerleştirilecek,
- Beşgen yüzeylerin birleştirme dikişlerinde farklı dokularda tutma kuşakları yer alacak.

Oluşturulan bu tasarım tanımından yola çıkarak tasarım tanımı: “ 12 beşgen yüzeyden oluşan; yüzeyler üzerinde çeşitli öğretici görseller ve farklı dokulardaki tutma kuşakları bulunan yumuşak top” olmuştur. Tasarlanan iki top; yalnızca üzerindeki desenler ile farklılaşmaktadır. Birinci top yüzeylerinin; arka plan renkleri sarı, mavi, yeşil ve pembe renk olmuştur. 12 farklı yüzeyde; doğa teması ile yaprak, ağaç, çiçek, dağ; gökyüzü teması ile ay ve yıldız, güneş, gökkuşağı, bulut ve yağmur; hayvanlar teması ile köpek, kedi, kuş ve inek kullanılmıştır (Resim 2).



Resim 2- Topların yüzeyleri (Hazırlayan: Gözde Şekercioğlu)

İkinci top yüzeylerinin; arka plan renkleri sarı, açık mavi, koyu mavi, açık yeşil, koyu yeşil, pembe, turuncu, kırmızı, kahverengi, mor, beyaz ve siyah renk olmuştur. 12 farklı yüzeyde; 1’den 12’ye kadar rakamlar yer almıştır. Top yüzeylerinin tasarlanmasından sonra ilk numune üretimi gerçekleştirilmiş ve test etme aşamasına geçilmiştir.

Kullanıcı testlerinin, cezaevinde annesi ile birlikte yaşayan çocuklarla yapılması mümkün olmadığından; testler, özel durumu olan farklı çocuklarla gerçekleştirilmiştir. Kullanıcı testi, özel bir anaokulundaki 2 yaş grubu çocuklarla gerçekleştirilmiştir. Toplar

eğitim kurumuna bırakılmış ve öğretmenlerin süreç içerisinde gözlem yapmaları istenmiştir. Bu testler sonucunda topların;

- Çocuklar tarafından ilgiyle karşılandığı,
- Üzerindeki renk ve desenlerin dikkat çektiği,
- Çocukların fiziksel aktivite yapmasını desteklediği,
- Özellikle 2 yaş için uygun bir oyuncak olduğu anlaşılmıştır.

Bu geri bildirimler toplarda, geliştirilmesi gereken bir içeriğin bulunmadığını göstermiştir. Bunun yanı sıra ürünün teknik testleri; İstanbul Teknik Üniversitesi Tekstil Mühendisliği iki son sınıf öğrencisi ²⁹ tarafından gerçekleştirilmiştir (Resim 2).

TEST NAME	Abrasion Resistance	STANDART	ISO 12947-2
DATE	4.1.2017	STUDENT	Merve Aydın
PURPOSE	This document explains about the Abrasion Resistance Test which is applied to the sample toy fabric.		
APPLICATION OVERVIEW	Abrasion is the physical destruction of fibres, yarns, and fabrics, resulting from the rubbing of a textile surface over another surface. (1) Abrasion resistance is defined as, stated in terms of the number of cycles on a specified machine, using a specified technique to produce a specified degree or amount of abrasion. Fibre type, fibre fineness and fibre length are the main parameters that affect abrasion. (2) To understand about the abrasion characteristic of the sample, it is tested with the Martindale Abrasion Test.		
PROCESS	The weight loss of the sample under specific rotation is taken to observation. The sample is conditioned based on the standard. Machine is calibrated to 20 000 rpm. Thus, the sample's abrasion characteristic is observed under 20 000 rpm by measuring the weight loss before and after the test process.		
RESULTS	For 1 st sample the average weight loss percentage is 2.15% and for the 1 th sample the average weight loss percentage is 1.86%. Further, at the frictioned surfaces, pilling occurred.		

METRICS & GRAPHICS & PICTURES				
TEST SAMPLE	SAMPLES	WEIGHT BEFORE TEST	WEIGHT AFTER TEST	PERCENT
I - Patterned	A	0.1428 g	0.1396 g	2.20%
	B	0.1406 g	0.1375 g	2.25%
	C	0.1422 g	0.1390 g	1.93%
				Ave. 2.13%
II - Numbered	A	0.1440 g	0.1413 g	2.36%
	B	0.1423 g	0.1390 g	2.23%
	C	0.1440 g	0.1400 g	2.11%
				Ave. 1.86%

Resim 2- Toplar üzerinde yapılan test sonuçlarından bir görüntü (Hazırlayan: Merve Aydın ve Sena Peri)

Her iki top; PH testi (PH Test), Lif Testi (Fiber Test), Aşınma Direnci (Abrasion Resistance), Kumaş Baz Ağırlığı (Fabric Basis Weight), Yıkama Haslılığı (Laundry Fastness 8) ve Yanma Testi (Combustion Test) olmak üzere 6 teste tabi tutulmuştur. Bu test sonuçları Tablo 25’da yer almaktadır.

Tablo 25- Topla üzerinde yapılan test sonuçları (Hazırlayan: Merve Aydın ve Sena Peri)

Test	Sonuç
------	-------

²⁹ Burada bahsi geçen tekstil testleri 04.01.2017 tarihinde; İstanbul Teknik Üniversitesi Tekstil Mühendisliği iki son sınıf öğrencisi Merve Aydın ve Sena Peri tarafından mezuniyet projeleri kapsamında gerçekleştirilmiştir.

PH testi (PH Test)	İnsan cildinin pH değeri 4,7'dir. Bu ürün insan derisi için uygundur. Çocuklar oyuncakları ağızlarına koydukları için, 0-6 yaş çocuk ağzının pH değerleri, oyuncağın tahriş etme potansiyeli olup olmadığını belirlemek için araştırılmalıdır.
Lif Testi (Fiber Test)	Ürün polyester çözücü çözeltisinde 100 % görüldüğü için, bu ürün 100% polyesterdir.
Aşınma Direnci (Abrasion Resistance)	Polyester, naylondan sonra ikinci 2. en iyi aşınma direncine sahip elyafıdır. İnterlok örme kumaşların aşınma direnci süprem örme kumaşların direncinden daha yüksektir. Ek olarak, boyanmış kumaşlar, ham kumaşlara göre aşınmaya karşı daha direnç gösterir. Ama üzerinde daha fazla renk barındıran desenli numunenin, numaralandırılmış numuneden daha fazla ağırlık kaybı olduğu gözlemlenmiştir. Kumaş renklerinin her birinde kullanılan pigment boyanın dayanıklılık üzerinde farklı etkileri olması bunun sebebi olabilir.
Kumaş Baz Ağırlığı (Fabric Basis Weight)	Kullanılan amaç için ideal ağırlıkta bir üründür.
Yıkama Haslığı (Laundry Fastness)	Ürün, çamaşır yıkarken diğer kumaşları lekelemez ve rengini değiştirmez.
Yanma Testi (Combustion Test)	Ürün üzerinde yer alan kuşaklar, iyi yanıcılık özelliklerine sahip değildir. Alev uygulamaları süresi mümkün olduğu kadar uzun olmalıdır. 5 saniye kısa bir süredir.

Tablo 25’da görüldüğü üzere yapılan testlerde; toplar üzerinde kullanılan kuşaklarının yanıcılık özelliğinin iyi olmadığı anlaşılmıştır. Bu nedenle kullanılacak

kuşakların; daha düşük seviyede yanıcılık özelliğine sahip kuşaklar ile değiştirilmesine karar verilmiştir. Test aşaması tamamlandıktan sonra toplar üretime hazır hale getirilmiştir. Topların üretiminde %100 polyester bir kumaş tercih edilmiştir. Topların yüzeylerindeki tasarımlar, kumaşa; süblimasyon transfer baskı yöntemi ile aktarılmıştır. Her iki topun da baskı işlemi İstanbul’da faaliyet gösteren Edsa şirketi tarafından ücretsiz olarak gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda; Bir Kucak Oyuncak projesi; tasarım sürecinde aldığı gönüllü uzman desteğinin yanı sıra üretim sürecinde de kurumların ücretsiz desteğini alabilmiştir. Bu noktada şunu söylemek önemli olmaktadır. Sosyal fayda yaratma hedefiyle gerçekleştirilen bu projede; birçok kişi ve kurum, sosyal sorunun çözümüne katkı sağlama motivasyonu ile projeye destek olmuştur. Bu da; sosyal fayda odaklı tasarım pratiklerinde bahsi geçen işbirlikçi ve katılımcı süreçlerin, üretim pratiklerinde de karşılık bulduğunu göstermektedir. Baskı işleminin tamamlanmasından sonra kesim aşamasına geçilmiştir. Kesim işlemlerinin bir bölümü; topları dikecek kişiler ve gönüllüler tarafından gerçekleştirilmiştir. Bir diğer bölümü ise; Bursa Görükle Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi’nde gerçekleştirilen “Bir Kucak Oyuncak Kesim Atölyesi” sırasında öğrenciler tarafından yapılmıştır.



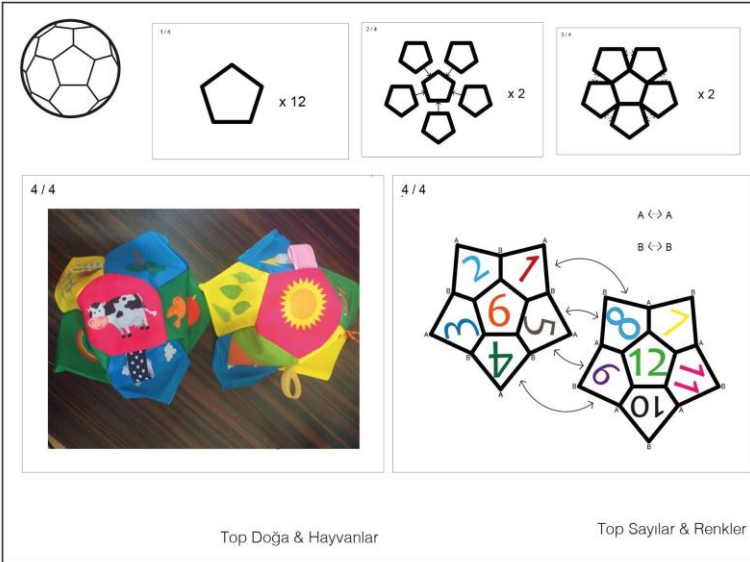
Fotoğraf 8- Bursa Görükle Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi’nde gerçekleştirilen kesim atölyesi (Fotoğraf: bilinmiyor)

Kesim işlemlerinin tamamlanmasından sonra dikim aşamasına geçilmiştir. Dikim süreci başlamadan önce topların model föyü hazırlanmış ve dikim yapacak kişilere dikim süreci aktarılmıştır. Hazırlanan model föyü Resim 3’de gösterilmektedir.



model f6y6

Ürün	Top Doğa&Hayvanlar, Top Sayılar&Renkler	Tarih	02.11.2016
Model Adı	Yumuşak Top	Üretim Yeri	İstanbul
Model Tanımı	Beşgen Patchwork Elyaf Dolgu	Kumaş	Polyester



ÖLÇÜ TABLOSU		KULLANILAN MALZEMELER	
A- Beşgenin bir kenarının ölçüsü	8 cm	Dijital baskılı polyester 12 çeşit kumaş	Elyaf 6 tip kurdele
Bir Top için 12 adet beşgen Top Doğa & Hayvanlar Top Sayılar & Renkler Dikiş payı 1 cm Bitmiş topta bir kenar ölçüsü 6 cm			

Resim 3- Top model f6y6 (Hazırlayan: Gökçe İpek)

Topların kesim ve dikim işlemleri için Sarıyer Girişimci Kadın Kooperatifi ile çalışılmıştır. Önemsiyoruz'un oyun halısının üretiminde kooperatiflerle çalışmasının nedeni; "bir başka gruba daha fayda sağlamak" olmaktadır. Üretim maliyetleri seri üretim atölyelerine göre daha yüksek olmasına rağmen; kadınların gelir elde etmesi sağlanarak bir diğer alanda sosyal fayda yaratılması hedeflenmiştir. Topların üretimi; Sarıyer Girişimci Kadın Kooperatifi tarafından makine dikimi ile tamamlanmıştır. Ancak topaların elyaf ile doldurulması ve el dikişi ile kapatılması için el emeğine ihtiyaç duyulmuştur. Topların el dikişi ile tamamlanması gereken aşaması Fotoğraf 9'da gösterilmektedir.



Fotoğraf 9- Topların el dikişi ile tamamlanması gereken aşaması (Fotoğraf: Gözde Şekercioğlu)

Topların el dikişi ile tamamlanması gereken aşaması için iki farklı etkinlik gerçekleştirilmiştir. Bu etkinliklerden ilki; daha önce topların kesim işlemlerini de yapan Bursa Görükle Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Etkinlik sırasında öğrenciler 44 adet doldurma ve kapatma işlemi gerçekleştirmiştir (Fotoğraf 10).



Fotoğraf 10- Bursa Görükle Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi öğrencileri ile gerçekleştirilen dikim atölyesi (Fotoğraf: bilinmiyor)

Bu etkinliklerden ikincisi ise; bir ilaç şirketi olan Novartis tarafından her yıl düzenlenen “Community Partnership Day” etkinliği kapsamında gerçekleştirilmiş; Yarımburgaz Mahallesi Yardımlaşma ve Dayanışma Derneği ile Mülteciyim Hemşerim inisiyatifinin saha çalışmaları için tamamlayıcı bir hizmet ulaştırılmıştır. Etkinlik

kapsamında; katılımcılar topların doldurma ve kapatma işlemlerini gerçekleştirmiştir (Fotoğraf 11).



Fotoğraf 11- “Community Partnership Day” etkinliği kapsamında gerçekleştirilen dikim atölyesi (Fotoğraf: bilinmiyor)

Topların el dikişi ile tamamlanan dikim aşaması için gerçekleştirilen bu iki etkinlik; Bir Kucak Oyuncak projesine tasarım ekibi ve Önemsiyoruz gönüllüleri dışında insanların da katkı sağlamasına imkân tanımıştır. Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarında bu katılım süreci, sosyal sorunun daha fazla kişi tarafından sorun olarak tanımlanmasını ve farkındalık yaratılmasını sağlamaktadır.

Böylece; Bir Kucak Oyuncak projesinin ilk ürünleri olan toplar son ürün haline gelmiştir. Alınan uzman görüşleri sonucunda; üretilen topların, cezaevinde annesi ile birlikte yaşayan 0-6 yaş aralığındaki çocukların; fiziksel, bilişsel ve psiko-sosyal gelişimine katkı sağlayacağı belirlenmiştir. Parlak renkleri ve hareket halindeyken içindeki zilin çıkardığı ses ile çocukların dikkat gelişimini destekleyeceği düşünülmektedir. Toplar üzerinde yer alan görseller, çocuğun; sayıları, ana ve ara renkleri, doğa ve hayvanlar ile ilgili temel bilgileri öğrenmesine katkı sağlayacağı öngörülmektedir (Fotoğraf 12).



Fotoğraf 12- Toplar (Fotoğraf: Melike Çıtak)

Bir Kucak Oyuncak projesinin ilk ürünleri olan topların; çocukların gelişimi açısından faydalı olacak; ancak annesinin dâhiliyeti ile topların çocuk üzerindeki olumlu etkisi artacaktır. Bu nedenle topların ulaştırılması hedeflenen çocukların anneleri için; hem oyuncacı nasıl kullanacağını, hem de çocuğu ile iletişim kurarken uygulaması önerilen bilgilerin aktarılması için; çocuk ve anneye katkı sağlayacak öğretici içeriklerin geliştirilmesine karar verilmiştir. Bu öğretici içeriklerin aktarılabilmesi için A4 boyutlarında bir bilgi kartı tasarlanmıştır. Bilgi kartının içeriği uzman psikolojik danışman tarafından hazırlanmış; üretimi FZS Ajans tarafından ve süreç yönetimi ekipteki pazarlama yöneticisi tarafından gerçekleştirilmiştir. Bilgi kartının ön ve arka yüzeyi Resim 4’da yer almaktadır.



Resim 4- Bilgi kartları (Hazırlayan: FZS Ajans)

Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında tasarlanan ilk ürünler toplan ve bilgi kartı olmuştur. Bu iki ürünün tasarım süreci ile eş zamanlı olarak; Anadolu Üniversitesi Tasarım Kulübü ile bir tasarım çalıştayını düzenlenmiştir. Düzenlenen çalıştayın yanı sıra Okutman Ayla Canay tarafından yürütülen Topluma Hizmet Uygulamaları dersi kapsamında moda tasarımı öğrencileri Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında ürün tasarımı gerçekleştirilmiştir (Fotoğraf 13).



Fotoğraf 13- Anadolu Üniversitesi'nde gerçekleşen tasarım çalıştayını (Fotoğraf: Gözde Şekercioğlu)

Çalıştay ve Topluma Hizmet Uygulamaları dersi kapsamında öğrenciler; Bir Kucak Oyuncak projesinin faydalanıcı grubu olan; cezaevinde annesiyle yaşayan çocuklar için oyuncak tasarımı ve üretimi gerçekleştirilmiştir. Bu oyuncaklar, 27.05.2019 tarihinde Gaziantep E Tipi Kapalı Ceza İnfaz Kurumu'ndaki oyun alanına ulaştırılmıştır.

Topların ve bilgi kartlarının son ürün haline gelmesi ile birlikte; araştırma ve saha çalışmalarından elde edilen bilgiler, keşfetme ve yorumlama aşamasında kazanılan iç görülerden yararlanılarak faydalanıcı grubun diğer bir ihtiyacına odaklanılmıştır. Cezaevlerinde yaşayan çocuklar annelerinin yatağında uyumakta, yetişkinlerin yaptıklarını yapmaktadır. Kısacası çocuğun kendine ait tanımlı bir alanı bulunmamaktadır. Bu bağlamda çocuğa ait bir alan yaratılması, çocuğun oynayacağı bir zemin olması amacıyla bir oyun halısı tasarlanmasına karar verilmiştir.

Oyun halısının tasarım aşamasında öncelikle halının formu üzerinde çalışılmıştır. Çocuğun yumuşak zemin üzerinde oynamasını sağlama hedefi ile oyun

halısının; kumaş çift kat kumaş ile üretilmesine ve içinin elyaf ile dolgu yapılmasına karar verilmiştir. Oyun halısının katlandığında bir kumaş sepete dönüşmesi fikri geliştirilmiştir. Oyun halısının sepete dönüşmesi ile oyunun oynanmadığı sırada az yer kaplaması ve cezaevinde yaşayan çocuğun eşyalarının yer alabileceği bir depolama birimi yaratılması hedeflenmiştir. Bu bağlamda geliştirilen ilk prototip Fotoğraf 14’de gösterilmektedir.



Fotoğraf 14- Oyun halısının ilk prototipi (Fotoğraf: Gökçe İpek)

Yapılan bu prototipte oyun halısı; 10 kare birimden oluşan bir yüzeydir. Her bir birimin dolgusu o birim büyüklüğünde kesilerek yerleştirilmiş; böylece çizgisel büküm noktaları elde edilerek halının katlanarak sepete dönüşebilmesi sağlanmıştır. Halının katlanıp sepet olabilmesi için köşelerine bağlar yerleştirilmiştir. Oluşturulan bu numune üzerinden yapılan fikir alışverişlerinde oyunun katlanması için oluşturulan kurgunun; bağcıkların ile değil, fermuar ile çözümlenmesi uygun görülmüştür. Bağcık yerine fermuar kullanılmasının, ürünün ömrünü uzatacağı ve kullanıcının kullanımını kolaylaştırdığı öngörülmüştür. Sürecin birçok aşamasında olduğu gibi bu noktada da süreç içinde rol alan tasarımcı, pazarlamacı, öğretmen vb. birçok kişinin görüşleri alınarak kolektif bir çözüme ulaşılması sağlanmıştır. İlk taslak prototipin oluşturulmasından sonra; kutunun fermuarlar yardımıyla sepete dönüştürülme fikrinin denenmesi için yeni bir prototip üretilmiştir (Fotoğraf 15). Bu prototipin üretimini tasarım ekibinde görev alan pazarlama yöneticisi üstlenmiştir. Bu noktada; bir pazarlama

yöneticisinin tekstil bazlı bir ürünün üretiminde görev alması dikkat çekmektedir. Bu durum; işbirlikçi tasarım pratiklerinde bahsi geçen “meslekler arası katı sınırların ortadan kalkması ve profesyonellerin kendi meslek alanlarının dışında görev alması” niteliklerin süreçte karşılık bulduğunu göstermektedir.



Fotoğraf 15- Oyun halısının ikinci prototipi (Fotoğraf: Hilal Dünder)

Bu prototip ile birlikte; oyun halısının formu ve kullanım senaryosu netleşmiştir. Ürünün formu ve ölçüleri belirlendikten sonra iç ve dış yüzünde yer alacak grafik tasarımlar yapılmıştır. Oyun halısının iç yüzeyine hayvan ve doğa temalı çeşitli resimlemelerin; dış yüzeyinde ise harfler ve rakamların yerleşimi yapılmıştır (Resim 5).



Resim 5- Oyun halısının ilk grafik tasarımı (Hazırlayan: Gözde Şekercioğlu)

Oyun halısının formunun ve kullanım senaryosunun belirlenmesinden sonra halı üzerinde yer alacak grafik tasarım da tamamlanmıştır. Daha sonra ilk numunenin üretilmesi için tasarım toplarda kullanılan %100 polyester kumaş üzerine basılmış ve dikimi gerçekleştirilmiştir (Fotoğraf 16).



Fotoğraf 16- Oyun halısının ilk numunesi (Fotoğraf: Hilal Dünder)

Fotoğraf 16’da görüldüğü gibi oyun halısının; fermuarlar yardımıyla katlanarak sepete dönüşmesi sağlanmıştır. Katlama sonrasında kutunun içerisinde kalan fazla payların sabit durabilmesi için kumaş bantlar dikilmiştir. Böylelikle Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında geliştirilen üçüncü ürün olan oyun halısının tasarım süreci tamamlanmıştır.

2.2.4.4. Duygu Oyunu

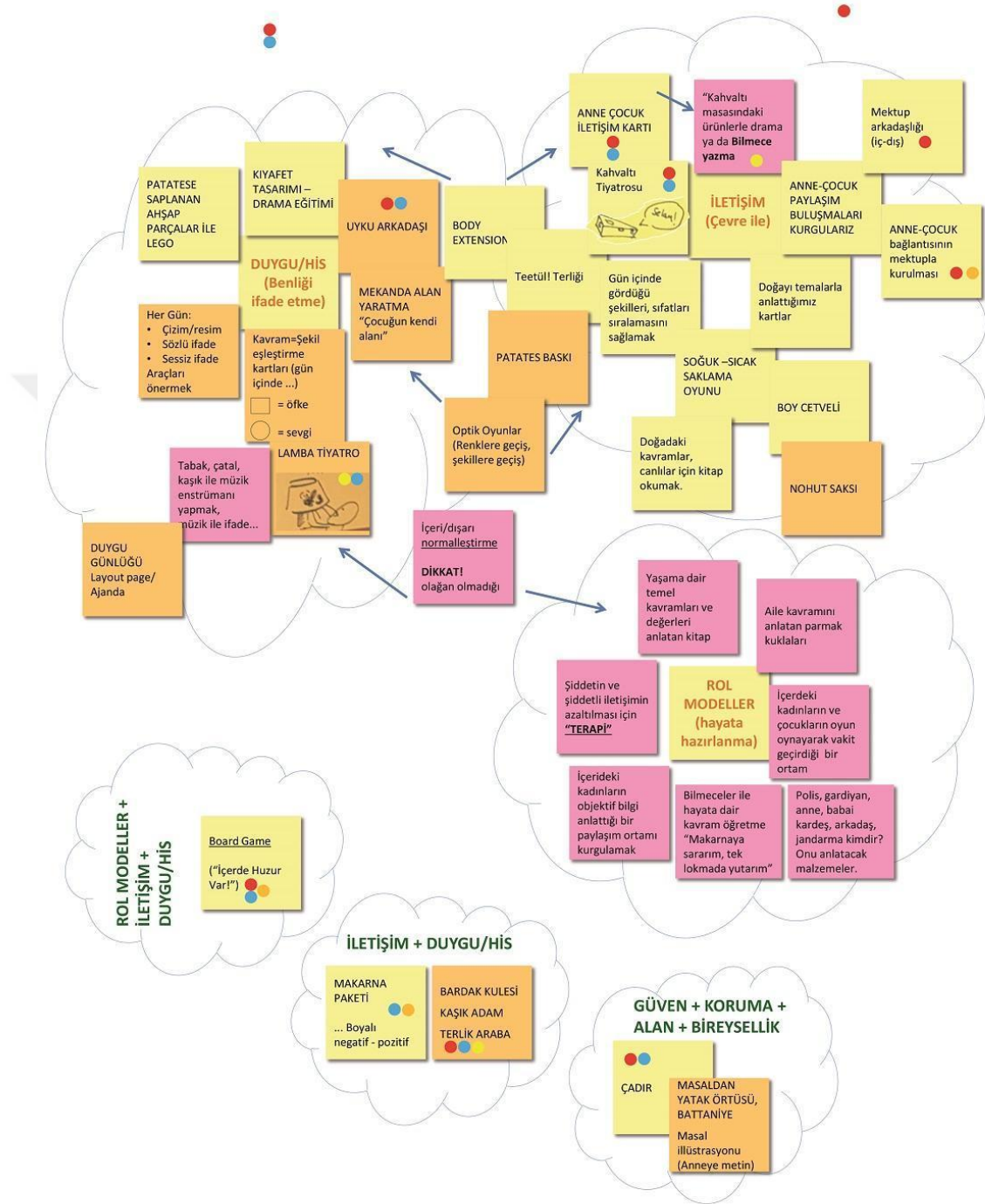
2.2.4.4.1. Fikir Üretme

Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında son ürün haline gelen toplar, bilgi kartı ve oyun halısından sonra, çocuğun bir diğer ihtiyacı olan “duygularını ifade etme” unsuruna odaklanılmıştır. Çocukların duygularını tanımlayabilmesi, kolaylıkla ifade edebilmesi ve çevresi ile olan etkileşiminin güçlenmesi hedefiyle yeni bir ürün geliştirme süreci başlatılmıştır. Sürecin en başında; araştırmalar ve saha çalışmalarından elde edilen

öğrenimler yorumlama aşamasında anlamlandırılmış ve tasarım problemlerine ilişkin iç görüler ve yeni bakış açıları geliştirilmiştir. Bu iç görülerin ve bakış açılarının oyunun geliştirilmesi için kullanılacağı fikir üretme aşamasına geçilmiştir. Fikir geliştirme aşamasının ilk adımında yeniden bir beyin fırtınası gerçekleştirilmiştir. Beyin fırtınası süreci aşağıdaki gibi gerçekleşmiştir:

1. Çalışmadan elde edilmesi hedeflenen çıktı ve üzerine beyin fırtınası yapılacak soru netleştirilmiştir.
2. Ekibin özgürce hareket edebileceği bir alan yaratılmıştır.
3. Çalışmaya liderlik edecek bir kolaylaştırıcı belirlenmiş; kolaylaştırıcı çalışma adımlarının ve zamanlamanın takibini yapmakla görevlendirilmiştir.
4. Beyin fırtınasına başlamadan önce her katılımcının elinde yapışkan kağıt ve kalem olduğundan emin olunmuştur.
5. Yorumlama aşamasında oluşturulan “Nasıl...Yapabiliriz?” sorularına odaklanılmış ve beyin fırtınası süreci başlamıştır.
6. Her ekip üyesinin birkaç dakika içinde bireysel olarak fikir üretmiş ve fikirlerini kısa cümleler ya da basit görselleştirmeler halinde yapışkan kağıtlara yazmıştır/çizmiştir.
7. Bireysel olarak üretilen yapışkan kağıtlar büyük bir çalışma kağıdına yapıştırılarak paylaşım süreci başlamıştır.
8. Paylaşım sürecinde “hiçbir fikir kötü fikir değildir” düşüncesiyle fikirlerin değerlendirilmemesine ve üzerine tartışılmamasına dikkat edilmiştir.
9. Fikir paylaşımı sırasında; ekip üyeleri birbirinin fikirlerinden ilham alarak fikirlerine eklemeler yapmıştır.
10. Beyin fırtınası boyunca konuya bağlı kalınmasına özen gösterilmiştir.

Beyin fırtınası aşamasında ekip üyelerinin her biri; fikirlerini yazarak veya çizerek yapışkan kağıtlara aktarmış ve tüm fikirler bir tahta üzerine yapıştırılmıştır. Beyin fırtınası aşamasında geliştirilen fikirlerin yer aldığı tahtanın, dijitalleştirilmiş hali Resim 6’de gösterilmektedir.



Resim 6- Beyin fırtınası aşamasında geliştirilen fikirlerin yer aldığı tahtanın, dijitalleştirilmiş hali (Hazırlayan: Gözde Şekercioğlu)

Beyin fırtınası tamamlandıktan sonra fikirler incelenmeye ve bazı fikirler birbirlerini tamamlayacak şekilde bütünleştirilmeye başlanmıştır. Daha sonra ise benzer fikirler kümelenilerek; 3 ana küme elde edilmiş ve bu kümelere tematik başlıklar verilmiştir. Beyin fırtınası ile geliştirilen fikirler ve dâhil oldukları tematik başlıklar Tablo 26’de gösterilmektedir.

Tablo 26- Beyin fırtınası ile geliştirilen fikirler ve dâhil oldukları tematik başlıklar (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Tematik Başlık	Fikir
Duygu/His: benliği ifade etme	• Patatese saplanan ahşap parçalar ile lego. • Kıyafet tasarımı (drama eğitimi). • Uyku arkadaşı. • Mekanda alan yaratma: çocuğun kendi alanı. • Her gün; çizim/resim, sözlü ifade, sessiz ifade araçları önermek. • Kavram=Şekil: gün içinde oynanmak üzere eşleştirme kartları. • Lamba tiyatrosu. • Tabak, çatal, kaşık ile müzik enstrümanı yaparak ifade. • Duygu günlüğü.
İletişim: Çevre ile	• Anne - çocuk etkileşim kartı. • Kahvaltı masasındaki ürünlerle bilmece yazma. • Kahvaltı tiyatrosu. • Mektup arkadaşlığı. • Anne - çocuk paylaşım buluşmaları. • Anne - çocuk bağlantısının mektupla kurulması. • Doğanın temalarla anlatıldığı kartlar. • Boy cetveli.

	• Nohut saksı. • Soğuk - sıcak saklama oyunu. • Doğadaki kavramlar, canlılar için kitap okumak. • Gün içinde gördüğü şekilleri, sıfatları sıralamasını sağlamak. • Patates baskı. • Tee-tii Terliği. • Optik oyunlar (renkleri seç).
Rol Modeller: hayata hazırlama	• Yaşama dair temel kavramları ve değerleri anlatan kitap. • Aile kavramını anlatan parmak kuklaları. • İçerdeki kadınlardan objektif bilgi edinebilecek bir paylaşım ortamı kurgulamak. • Bilmecelele hayata dair kavram öğretme. • İçerdeki kadınların ve çocukların oyun oynayacağı, vakit geçireceği bir ortam sağlamak. • “Polis, jandarma, gardiyan, anne, baba, kardeş, arkadaş kimdir?” sorusunu anlatacak bir yol.

Tablo 26’de ekip üyelerinin hem ürün hem de deneyim odaklı fikirler ürettiği görülmektedir. Fikirlerin tematik başlıklara dâhil edilmesinden sonra ekip üyelerinden; en sevdikleri, üzerinde çalışmak istedikleri veya potansiyeline inandıkları bir fikri seçmeleri ve seçimlerini yaparken; ihtiyaç, etki ve uygulanabilirlik olmak üzere üç ana kritere göre değerlendirmeleri istenmiştir. Ekip üyelerinin her bir kriter için fikirlere oy vermeleri istenmiş ve en çok oy alan 3 fikirde ortak karar alınmıştır. Bu kararlar:

- Rol Modeller + İletişim + Duygu/His: Masa Oyunu (Board Game)
- İletişim + Duygu/His: Makarna paketi (doldur boya), Bardak Kulesi (kaşık adam, terlik araba)
- Güven + Korunaklı Alan + Bireyselleşme: çadır, masaldan yatak örtüsü, battaniye, masal resimlemesi, anneye metin.

Bu üç fikir üzerinden yeniden görüş alışverişi gerçekleştirilmiştir. Masa oyunu; dâhil olduğu tematik başlıklar (rol modeller, iletişim, duygu/his) bakımından en kapsayıcı fikir olması sebebiyle geliştirilmesine karar verilmiştir.



Fotoğraf 17- Görüş alışverişi sırasında çekilen bir fotoğraf (Fotoğraf: bilinmiyor)

Seçilen “masa oyunu” fikri değerlendirilmiş ve kurumdaki annelerin ve çocukların birlikte ya da ayrı ayrı oynayabileceği bir duygu oyunu geliştirilmesine karar verilmiştir. Çocuklar için uygun olacak oturma alanının da masa olamayacağından öngörü ile yerde kullanılması ve var olan oyun halısı ürünü ile duygu oyununun ilişkilendirilmesine karar verilmiştir. Bu bağlamda duygu oyununun, kumaştan üretilecek bir oyun halısının üzerine basılması kararı alınmıştır. Bu kararın yanı sıra; oyun üzerinde yer alacak görsel öğelere ilişkin de kararlar alınmıştır. Cezaevinde yaşayan çocuğun; günlük yaşamında görmediği/az gördüğü ağaç, kuş, gökkuşağı, bulut, uçurtma, araba vb. görsellerin tasarıma dâhil edilmesinin çocuğun temel kavramları öğrenmesine katkı sağlayacağı düşünülmüştür. Bir diğeri ise; çocuğun 6 temel duyguyu öğrenmesi için duygu kuklaları tasarlanması olmuştur. Oyun tasarımı ilgili ayrıntılı olarak düşünmeden önce; tasarımda yer alması istenen temel öğeler üzerine tartışılmış ve oyunun ilk basit görselleştirmesi yapılmıştır (Resim 7). Tasarım detaylarının bu görselleştirmeden hareketle şekillenmesi planlanmıştır.

Fikrinizi Görselleştirin

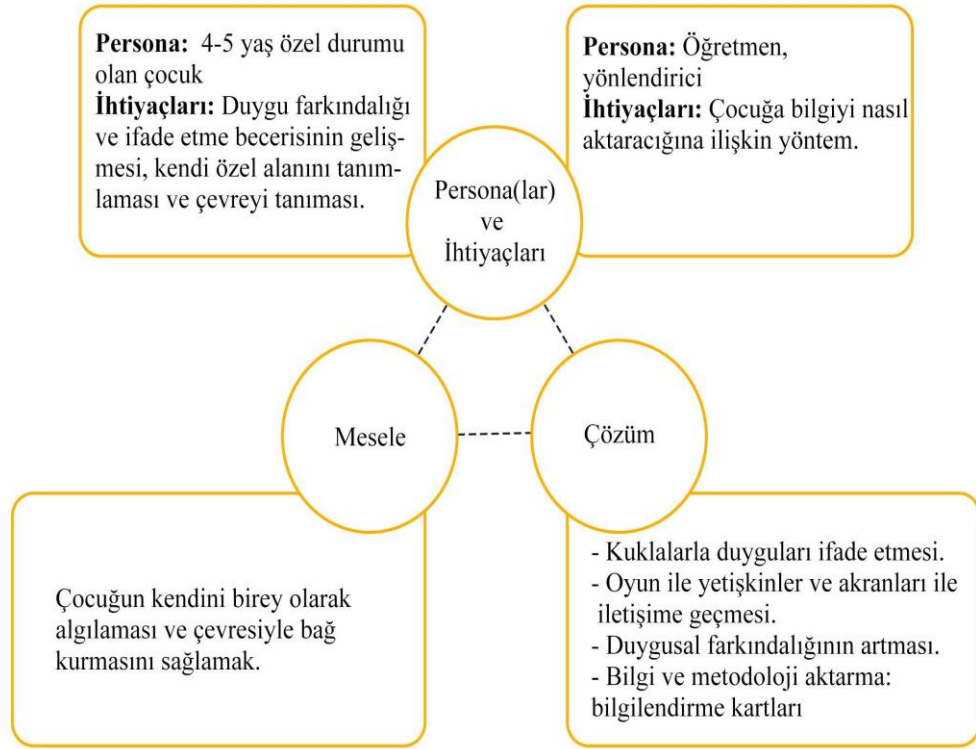
Fikirleri görselleştirmek öğrenmek ve eğlenmek için iyi bir fırsattır. Bir düşüncenin basit bir görsel tasvirini yaratmak, bir çok düşünmeyi düşünmenizi sağlar.

Basit bir görsel ifade oluşturun ve fikrinizin yalnızca en önemli yönlerine odaklanın. Elestirel yaklaşmak ve olasılıkları sınırlandırmak yerine, fikrinizi geliştirerek ilerlediğinizden emin olun.



Resim 7- Duygu oyununun ilk görselleştirme çalışması (Resimleme: Mustafa Timur ve Gözde Şekercioğlu)

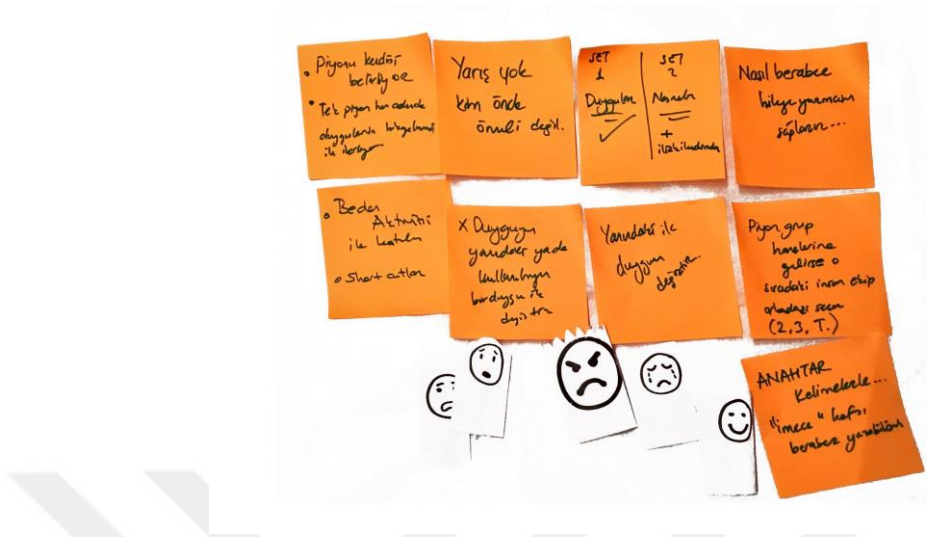
Duygu oyununun basitçe görselleştirilmesinden sonra, tasarım fikrinin detaylandırılması için bu oyun özelinde yeniden persona oluşturulmuş; çözülmesi hedeflenen tasarım problemi tanımlanmış ve çözüm önerisi netleştirilmiştir (Şekil 7).



Şekil 7- Personalar ve ihtiyaçları, mesele ve çözüm (Hazırlayan: Gözde Şekercioğlu)

Bu çözüm hedeflerinden yola çıkarak duygu oyununun özellikleri ile ilgili aşağıdaki kararlar alınmıştır;

- Yarış mantığı ile değil, herkesin birlikte kazanacağı bir kurguda olması,
- Piyonun oyuncular tarafından ortamdan bir nesne olarak belirlenmesi,
- Oyuncuların duygu kuklaları veya duygu kaşıkları ile duygularını anlatması,
- Adım adım ilerlenecek bir akışının olması,
- Bu akışın şehir temasından doğa temasına doğru ilerlemesi,
- Adımların bazılarında; oyuncuların bedensel aktivite yapmalarının sağlanması,
- Adımların bazılarında; oyuncuların diğer oyuncularla birlikte hikaye yazmalarının sağlanması,
- Adımların bazılarında; oyuncuların drama yapması,
- Adımların bazılarında; oyuncuların sessiz anlatım yapması,

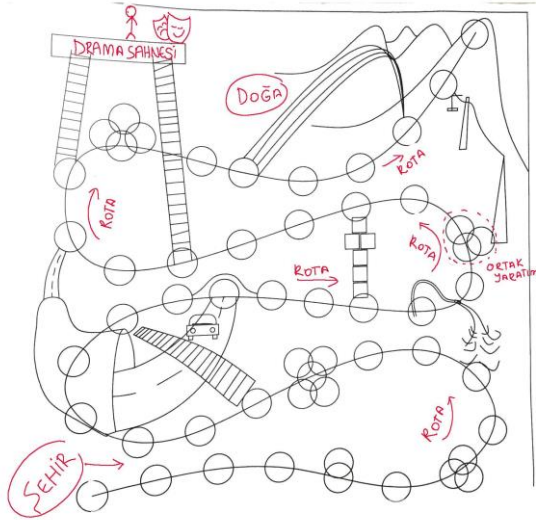


Fotoğraf 18- Duygu oyununun özellikleri ile ilgili çalışma sayfası (Fotoğraf: Gözde Şekercioğlu)

Belirlenen bu hedefler doğrultusunda duygu oyununun tasarım kararları belirlenmiş; biçimsel özellikleri ve içeriği şekillendirilmiştir. Bu tasarım kararlarının değerlendirilebilmesi için ise bir prototip geliştirme ihtiyacı duyulmuş ve tasarım sürecinin prototipleme aşamasına geçilmiştir.

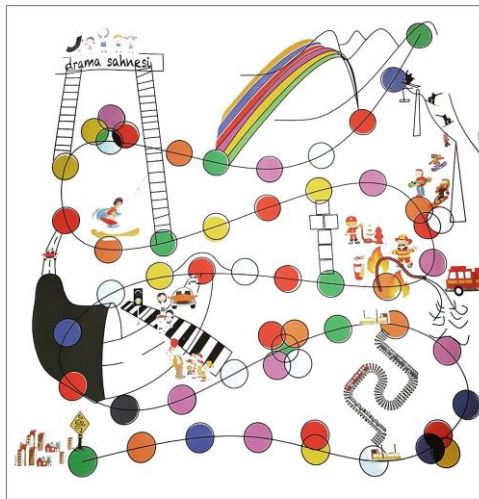
2.2.4.4.2. Prototipleme

Fikir üretme aşamasında tasarım kararları belirlenmiş ve bu tasarım kararları geliştirilmek üzere prototipleme aşamasına geçilmiştir. Prototipleme aşamasında duygu oyununun; diğer insanlara iletilebilmesi, değerlendirilmesi ve geliştirilebilmesi için taslak prototiplerinin oluşturulması hedeflenmiştir. Bu nedenle; estetik kaygılar geri planda bırakılmış ve fikrin aktarılmasını, doğrulanmasını ve yenilerinin üretilmesini sağlayacak kabataslak eskizler yapılmıştır. Oluşturulan ilk prototipte; oyunun genel akışı resimlenmiştir (Resim 8).



Resim 8- Duygu oyununun ilk prototipi (Resimleme: Mustafa Timur)

Oluşturulan ilk prototipte; şehirden doğaya doğru giden 42 adımlık bir akış planlanmıştır. Bu adımlardan bazılarında oyuncuların; ortak anlatım, birden fazla duygu ile anlatım gibi aktiviteler yapabilmesi planlanmıştır. Bazı adımlar arasında köprü, gökkuşağı, merdiven yol gibi öğeler ile kısa geçişler yapılabilmesi sağlanmıştır. İkinci prototipte ise; birinci prototip renklendirilmiş ve bazı öğeler detaylandırılmıştır (Resim 9)



Resim 9- Duygu oyununun ikinci prototipi (Resimleme: Mustafa Timur)

Prototipleme aşamasında prototiplenen bir diğer oyun parçası ise duygu kuklaları olmuştur (Fotoğraf 19). Duygu kuklaları; çocukların parmaklarına takarak duyguları ifade edeceği parmak kuklaları olarak tasarlanmıştır.



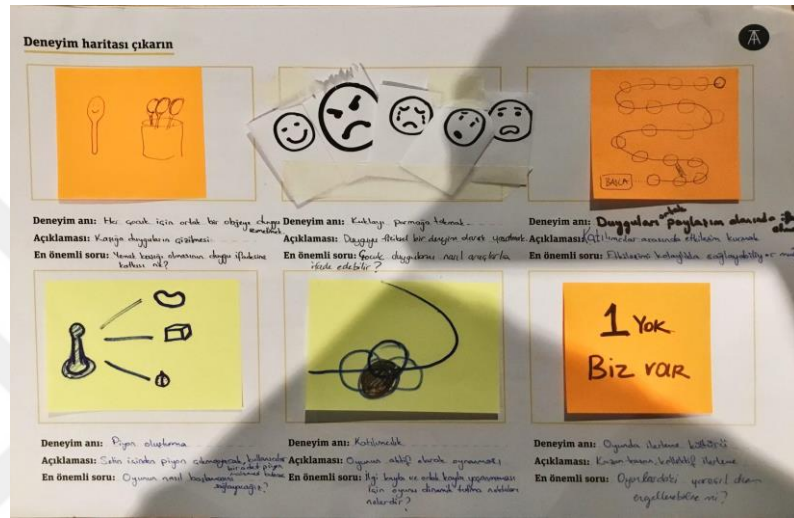
Fotoğraf 19- Duygu kuklalarının ilk prototipi (Fotoğraf: Gözde Şekercioğlu)

Prototipler oluşturulduktan sonra; oyunun ilk kullanım testi ekip tarafından gerçekleştirilmiştir (Fotoğraf 20). Ekibin duygu oyununu oynayarak test etmesi; test aşamasında çözüme kavuşturulması gereken soruların oluşturmaya yardımcı olmuştur.



Fotoğraf 20- Ekibin oyunu oynaması sırasında çekilen bir fotoğraf (Fotoğraf: bilinmiyor)

Ekip oyunu oynadıktan sonra duygu oyunun deneyim haritası çıkarılmıştır. Bu deneyim haritasında deneyim anı, açıklaması ve bu deneyim anına ilişkin en önemli soru belirlenmiştir. Bu deneyim haritası ile ürünün kullanıcı tarafından nasıl deneyimleneceğine ilişkin fikir edinilmesi ve test sürecinde sorulacak soruların netleştirilmesi açısından önemli olmuştur (Fotoğraf 21).



Fotoğraf 21- Deneyim haritası (Fotoğraf: Gözde Şekercioğlu)

Bu çalışma ile 6 deneyim anı haritalandırılmış ve test sürecinde kullanılmak üzere 6 soru belirlenmiştir. Deneyim haritasında yer alan 6 deneyim anı Tablo 27’de gösterilmektedir.

Tablo 27- Deneyim haritasında yer alan 6 deneyim anı (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Deneyim Numarası	Deneyim Anı	Açıklaması	En Önemli Soru
1	Her çocuk için ortak bir objeye duygu resmetmek	Kaşığa duyguların çizilmesi	Yemek kaşığı olmasının duygulara katkısı ne?

2	Kuklayı parmağa takmak	Duyguyu fiziksel bir deneyim olarak yaşatmak	Çocuk duygularını nasıl araçlarla ifade edebilir?
3	Duyguları ortak paylaşım anında ifade etmek	Katılımcılar arasında etkileşim kurmak	Etkileşimi kolaylıkla sağlayabiliyor mu?
4	Piyon oluşturma	Setin içinden piyon çıkmayacak. Katılımcılar bir adet piyon malzemesi bulacak	Oyunun nasıl başlamasını sağlayacağız?
5	Katılımcılık	Oyunun aktif olarak oynanması	Odak kaybı ve ilgi kaybı yaşanmaması için oyunu dinamik tutmanın yolları nelerdir?
6	Oyunca ilerleme kültürü	Kazan kazan, kolektif ilerleme	Oyunlardaki yarışçı durum engellenebilir mi?

Belirlenen bu 6 deneyim anından sonra oyun sırasında gerçekleşmesi öngörülen en kritik an ayrıca detaylandırılmıştır. Bu an, “duyguları ortak paylaşım alanında ifade etmek” olarak belirlenmiştir. Bu anın açıklaması “yetişkinin oynarken bilgi ve metodolojiyi oyun içinden çıkan yöntem kartı ile aktarması. Drama hikaye kartları ile kaç adım ilerleneceği ve hikayeleştirme ile duyguyu ifade etmesine pratik sağlaması” olmuştur. En kritik deneyim anına ilişkin en önemli sorular ise aşağıdaki gibi olmuştur:

- Katılımcılar için oyun oynamaya başlama motivasyonu nedir?
- Oyuna devam etmesini ne sağlar?

- Oyunu kimler oynayacak (kaç anne, kaç çocuk)?
- Çocuk yanındaki yetişkinlerle bu oyunda nasıl iletişim kuracak?
- Kartlar çocuğun katılımcılığını nasıl kolaylaştırır?

Prototipleme aşamasında bir önceki bölümünde alınan tasarım kararları doğrultusunda duygu oyunu prototiplenmiş; bu prototip oyun ekip tarafından oynanarak bir deneyim haritası çıkarılmıştır. Bu deneyim haritası sayesinde test sürecinde yanıt aranması gereken sorular belirlenmiştir.

2.2.4.4.3. Test Etme

Prototipleme aşamasından sonra duygu oyunu kullanıcı testlerine tabi tutulmuştur. Bu kullanıcı testleri, cezaevinde annesi ile birlikte yaşayan çocuklarla yapılması mümkün olmadığından özel durumu olan farklı çocuklarla gerçekleştirilmiştir. Prototipler üzerinden alınan geri bildirimler, son ürün tasarımının niteliğine etki etmiştir. Kullanıcı testleri kapsamında iki farklı grup ile test süreci gerçekleştirilmiştir. Testler duygu oyununun kullanıcılar tarafından oynanması sırasında 6 soru odağında gözlem yoluyla elde edilmiş ve geri bildirim formlarına kaydedilmiştir. Bu testlerden ilki; 19 Nisan 2017 tarihinde 3-6 yaş aralığında, anne ve babası ayrı veya şiddetli iletişime sahip, aile üyeleri arasında madde bağımlısı olan özel durumu olan 7 çocukla gerçekleştirilmiştir (Fotoğraf 22).



Fotoğraf 22- 19 Nisan 2017 tarihinde yapılan test çalışması sırasında çekilen bir fotoğraf (Fotoğraf: bilinmiyor)

Testlerden ikincisi ise; 26 Nisan 2017 tarihinde yine aynı özel durumlara sahip olan 7 çocukla gerçekleştirilmiştir. Her iki testte; kullanıcıların aynı özel duruma sahip çocuklardan oluşması ve test sürecinin aynı sorular odağında gerçekleşmesi sebebiyle her iki testin sonuçları bütünleştirilerek paylaşılacaktır. Test süreci; toplam 14 çocuk ile gerçekleştirilmiştir. Oyun; ilk 11 çocukla bireysel olarak oynanırken, 12. 13. ve 14. çocuklar grup halinde oynamıştır. Çocukların yaş dağılımları Tablo 28’da gösterilmektedir.

Tablo 28- Test sürecinde katılım sağlayan çocukların yaş dağılımları

³⁰(Hazırlayan: Melike Çıtak)

Çocuk	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Yaş	4	4	5	6	5	6	5	6	5	5	4	6	7	8

Test sırasındaki birinci gözlem “test yöntemi, ortam ve katılımcılar” odağında yapılmıştır. Ortam ve katılımcıların değişken olduğu görülmektedir. Ortamda çocuktan başka bir çocuğun/yetişkinin varlığı ve ortamın ses düzeyi oyunun oynanmasına etki etmiştir. Birinci gözleme ilişkin notlar Tablo 29’da gösterilmektedir.

Tablo 29- 1. test sorusuna ilişkin gözlemler ³¹ (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Çocuk	Gözlem
Çocuk 1	Odada bizden başka iki çocuk var, diğer çocuklar duyuyor.
Çocuk 2	Odada çocuk ya da yetişkin yok bizim dışımızda. Sadece gürültü var.

³⁰ Bu tabloda yer alan bilgiler, 19 Nisan 2017 ve 26 Nisan 2017 tarihlerinde Gözde Şekercioğlu ve Hilal Dünder tarafından tutulan gözlem raporlarından edinilmiştir.

³¹Bu tabloda yer alan bilgiler, 19 Nisan 2017 ve 26 Nisan 2017 tarihlerinde Gözde Şekercioğlu ve Hilal Dünder tarafından tutulan gözlem raporlarından edinilmiştir.

Çocuk 3	Odada çocuk yok, ben ve öğretmen dışında 1 yetişkin daha var.
Çocuk 4	Odada çocuk yok, ben ve öğretmen dışında yetişkin yok. Ortam uygun. Sessiz.
Çocuk 5	Odada çocuk yok, ben ve öğretmen dışında yetişkin yok. Ortam uygun. Sessiz.
Çocuk 6	Odada başka çocuklar ve bizim dışımızda 2 yetişkin vardı.
Çocuk 7	Odada 3 çocuk, 4 yetişkin var.
Çocuk 8	Bizim dışımızda, anne ve çocuk var.
Çocuk 9	Odada çocuk ya da yetişkin yok bizim dışımızda.
Çocuk 10	Odada çocuk yok, biz, anne ve çocuk. Arada kapı açılacak ve 3 yaşındaki kardeşi içeri girecek.
Çocuk 11	Odada kimse yok, bizim dışımızda anne ve çocuk.
Grup 1	Odada kimse yok, bizim dışımızda 3 çocuk.

İkinci gözlem “pozitif yönler: neler iyi gitti?”, “kullanıcıları en çok ne heyecanlandırdı?” sorusu odağında yapılmıştır. İkinci gözleme ilişkin notlar Tablo 30’de gösterilmektedir.

Tablo 30- 2. test sorusuna ilişkin gözlemler ³² (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Çocuk	Gözlem
-------	--------

³² Bu tabloda yer alan bilgiler, 19 Nisan 2017 ve 26 Nisan 2017 tarihlerinde Gözde Şekercioğlu ve Hilal Dünder tarafından tutulan gözlem raporlarından edinilmiştir.

Çocuk 1	Mutsuz, sinirli ve korkmuşu kolaylıkla ifade etti. Bildiği için heyecanlı davrandı. Sırası ile devam etmesinden memnun davrandı. Kendisi yönetti.
Çocuk 2	Hemen keşfetti. Bir tanesini seç bakalım, dememiz onu heyecanlandırdı. Mutluyu ifade ederken sesi yükseldi.
Çocuk 3	Çevresel faktörler heyecanlandırdı, konuşmaya teşvik etti.
Çocuk 4	Duyguları kolaylıkla ifade ediyor. Boyutu büyük olanı iki parmağına, küçük olanı tek parmağına geçirdi.
Çocuk 5	Kuklaları parmaklarına geçirdi.
Çocuk 6	Katılımcıydı. Açıkça ifade etti. Duygular arasındaki hikayeyi birbirine bağladı. Kuklaları parmaklarına takması hoşuna gitti, hemen uyum sağladı.
Çocuk 7	Kızgını hemen buldu ve bu onu hareketlendirdi.
Çocuk 8	Piyon bulma konusunda mekandaki iri bir objeyi tercih etti. Onun hareket ettirmesini istedik. Birlikte yaptık. Seçimi onun yapması etkileyici oldu. Kartla duygu eşleştirme çok iyiydi. Kuklaları tanımlamak heyecanlandırdı.
Çocuk 9	Anne çocuk etkileşimi olumluydu. Oyunun renkli atmosferi hem anneyi hem çocuğu heyecanlandırdı.
Çocuk 10	Anne çocuğunu sürece dâhil etmek için çok motiveydi, ancak evde hiç yoğunlaşma gerektiren şeyleri yapamadıklarını belirttiler. İlk anda renkli atmosfer hoşlarına gitti.
Çocuk 11	Piyon bulmakta hızlı ve yaratıcıydı. Odanın köşelerini gezdi ve yerde bizim görmediğimiz bir şeyi bulup çıkardı. Koltuktan atladı, indi, çıktı. Annesi ona yardım etmeye çalışmadı

Grup 1	Piyon için cebinden arkadaşının bir objesini çıkardı. Duygu bağı olunca hemen onu piyon yaptılar. At şeklindeydi, dıgıdık-dıgıdık gidiverdi. Büyük çocukları özellikle hikaye anlatma kısmı heyecanlandırdı. Hikayeler git gide uzadı, yeni kartlar heyecanlandırdı.
--------	--

Tablo 30’de görüldüğü gibi çocukların hepsi en azından bir parmak kuklası kullanmıştır. Çocukların genellikle iyi bildiği duygu kuklalarını seçtiği; bazı çocukların duygu kuklası ile hikayesini birleştirdiği gözlemlenmiştir. Çocukların genellikle kuklayı parmağına takarak hareket ettirdiği ve bu eylemin onları heyecanlandırdığı anlaşılmıştır.

Üçüncü gözlem “negatif yönler: neler kötü gitti?”, “neler anlaşılmadı, kullanıcıları heyecanlandırmadı?” sorusu odağında yapılmıştır. Üçüncü gözleme ilişkin notlar Tablo 31’de gösterilmektedir.

Tablo 31- 3. test sorusuna ilişkin gözlemler³³ (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Çocuk	Gözlem
Çocuk 1	Mutsuzdan mutluya dönmek için ne yapabiliriz diye soran öğretmene cevap verecekken, öğretmenin telefonu çaldı. Araya başka arkadaşları girdi. Dışarıdan etki fazlaydı. Şaşkınlığı tam anlayamadı.
Çocuk 2	Nasıl yardımcı olalım, sorusu verimsiz ve yanlış bir yönlendirme oldu.
Çocuk 3	Çocuk sessizdi, ağzından laf almak zordu. Şaşkın anlaşılmadı.
Çocuk 4	Soru sormakta zorlandık, tıkandık.
Çocuk 5	Dil becerisi pek gelişmiş değildi. İfade ettikleri etraftakiler için anlaşılır değil. Genel olarak söyledikleri anlaşılır olmadığından duygusunu algılamakta da güçlük çekildi.

³³ Bu tabloda yer alan bilgiler, 19 Nisan 2017 ve 26 Nisan 2017 tarihlerinde Gözde Şekercioğlu ve Hilal Dünder tarafından tutulan gözlem raporlarından edinilmiştir.

Çocuk 6	Duyguların anlamları karıştı. Şaşkınlık ve korku eş algılandı. Korkmuşu bulamadı. Heyecan seviyesi tüm oyunda sabit algılandı, dışarıya hissettirmedi.
Çocuk 7	Mekandaki çocuk gürültüsü olması iyi değildi. Şaşkınlık ve korkuyu karıştırdı. Parmağa katmak önceliği olmadı. Eliyle göstermesi yetti onun için.
Çocuk 8	Duygu açıklamaları ön yargı ortaya çıkarabiliyor. Anne bu konuda bir miktar aktif rol aldı. Oyunun yönü belirgin değil. Çocuk yönü karıştırdı. Anne duyguları ve kuralları karıştırdı. Piyon kelimesi yeterince açıklayıcı değildi, yönlendirme gerekti.
Çocuk 9	Oyunun yönü çocukların aklını karıştırabiliyor. Anlaşılır değil. Negatif görselleri (ağlayan bulut... vs.) mutlu duygusuyla karıştırmakta zorlandılar.
Çocuk 10	Konuşmaları anlaşılır değildi ve konsantrasyonu düşüktü. Gelişiminde bir durum söz konusu olabilir. Ancak eğitimciler bunun farkında değiller. Anne, çocuğunun sert ve fiziksel kuvvet uyguladığı oyunlara daha istekli olduğunu söyledi. Kısa yollar ve ilerleme yöntemi anlaşılmadı.
Çocuk 11	Yok.
Grup 1	Yok.

Tablo 31’de görüldüğü gibi; oyun esnasında gürültü gibi dış etkenlerin olması oyun akışını olumsuz etkilemiştir. Çocuklara yönlendirme yapılmakta zorlanıldığı; yönlendirme yaparken “nasıl yardımcı olabiliriz?” sorusunun olumsuz etki yarattığı gözlemlenmiştir. Bunun yanı sıra duyguların birbirine karıştırıldığı; özellikle şaşkınlık duygusunun anlaşılmadığı veya korku duygusu ile karıştırıldığı anlaşılmıştır. Yönlendirme yapılırken duyguların açıklanmasının ön yargı oluşturabileceği fark edilmiştir. Bazı çocukların dil becerilerinin yetersiz düzeyde olmasının, duyguları ifade etmesini zorlaştırdığı görülmüştür. Bazı çocukların duygu kuklalarını parmağına takmak

yerine eliyle göstermesi dikkat çekmiştir. Oyun sırasında “piyon” kelimesinin çocuklar için net bir ifade olmadığı; bazı çocukların oyunun yönü konusunda zorluk yaşadığı gözlemlenmiştir. Çocukların, oyun akışında yer alan negatif görseller (ağlayan bulut vb.) ile mutluluk duygusunu bütünleştirerek anlatmakta zorlandığı görülmüştür.

Dördüncü gözlem “önemli alıntılar, hisler ve gözlemler” sorusu odağında yapılmıştır. Dördüncü gözleme ilişkin notlar Tablo 32’de gösterilmektedir.

Tablo 32- 4. test sorusuna ilişkin gözlemler ³⁴ (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Çocuk	Gözlem
Çocuk 1	Korku ve şaşkınlık arasında kaldı.
Çocuk 2	Üzgün ve şaşkın karıştı. Hikayeleştirirken kafası karıştı. Karakter parmaktaki mi yoksa karşıdaki mi belirsizdi.
Çocuk 3	Çocuk benim taktığım küpedeki kirazdan etkilendi ve yorum yaptı. Gözlem yetkinliği ve çevreye duyarlılığı vardı.
Çocuk 4	İki parmağına takıp anlattıkları ile parmak hareketlerini eşleştirdi.
Çocuk 5	Çocuğun sürece dâhil olması zordu. Duyguları birbirine karıştırdı. “Kızgın ben değilim!” diyerek sesini yükseltti.
Çocuk 6	Her bir duygu için hikaye yazmaya istekliydi. Vücudunu da ifadelere katmayı başardı. Şaşkınla mutsuzu benzetti.
Çocuk 7	Aile örneği verdi. Bir önceki arkadaşı ile ortak oldu.
Çocuk 8	Çocukların duygularını ve hislerini anlatmaları için verimli bir çalışma.

³⁴ Bu tabloda yer alan bilgiler, 19 Nisan 2017 ve 26 Nisan 2017 tarihlerinde Gözde Şekercioğlu ve Hilal Dünder tarafından tutulan gözlem raporlarından edinilmiştir.

Çocuk 9	Kitapların olduğu duygu kartının hikayesini birlikte anlatma hamlesine gelip anlattılar. Anne, “çok kitap var, bu kadar kitap okursak gözümüz yorulur,” dedi. Çocuk ise ekledi, “dinlenip dinlenip okuruz.” Çocuk kartları rastgele seçti. Yağmur ile mutluluğu hikayeleştirme ve eşleştirmede zorlandı. Atlıkarınca ile korkuyu eşleştiremedi. Oyunun yönü net anlaşılmadı. Drama sahnesinde anlatım çocuk tarafından kolay anlaşılmadı. Anne, “Hoplama, zıplama olmadığı için ev için ideal, ama 3 çocukla biraz zor” dedi.
Çocuk 10	Piyon seçiminde çocuk çok hassas davrandı, daire ile eş büyüklükte kapak buldu. Şansımıza odada kolonya kapağı ile bizim daire eş boyutta çıktı ve memnun oldu. Kuklaları rastgele almak daha hoşuna gitti. Ağlayan ifade, mutsuzda öne çıktı, onu kaldırabiliriz.
Çocuk 11	“Ördeklerin bulunduğu nehrin kenarına süt dökülmüş, ona şaşkırmış” dedi ve beyaz lekeyi süte benzetti.
Grup 1	Üzüntü ile fiziksel acıyı bağdaştırdılar. Grup ile oyun daha eğlenceli, daha fazla hikaye çıkan bir süreçti, akıcıydı. Kuralları kolaylıkla kavradılar. Çocuk 12 annesi ile oynadığı oyuna göre daha girişken ve kolay ifade ediyordu düşüncelerini. “Oyunun içi de güzeldi ama beraber oynamak daha güzeldi” “Yine oynayalım mı?” “Ne çabuk bitti?” dediler. Oyunun sırrı eğlenmek!

Tablo 32’de görüldüğü gibi, çocukların; duygu kuklalarını (korku ve şaşkınlık, üzüntü ve şaşkınlık, üzüntü ve fiziksel acı olmak, şaşkınlık ve mutsuzluk) karıştırdığı görülmüştür. Bir çocuğun “kızgın değilim ben!” diye tepki vermesi dikkat çekmiştir. Bu tepkiden çocukların olumsuz duygulara karşı önyargıları olduğu anlaşılmaktadır. Bazı çocukların ise zorlanmadan; duygu kuklalarını kullanarak duygularını hikayeletirdiği ve bunu yaparken çevredeki nesnelerden, insanlardan ilham aldığı gözlemlenmiştir. Çocuklar için oyunun yönünün net anlaşılmadığı; bazı duygular ile bazı kartları ortak anlatmakta ve drama sahnesinde ne yapacağını anlamakta zorlandığı anlaşılmıştır. Oyunun 3 çocuktan oluşan bir grup ile oynanmasının daha eğlenceli ve yaratıcı olduğu belirlenmiştir.

Beşinci gözlem “hala cevaplanması gereken sorular neler?” sorusu odağında yapılmıştır. Beşinci gözleme ilişkin notlar Tablo 33’de gösterilmektedir.

Tablo 33- 5. test sorusuna ilişkin gözlemler ³⁵ (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Çocuk	Gözlem
Çocuk 1	Yok.
Çocuk 2	Şaşkınlığı nasıl ifade etmek gerekiyor?
Çocuk 3	Duyguları nasıl soralım?
Çocuk 4	Yok.
Çocuk 5	Yok.
Çocuk 6	Duyguların görselliğinin ve sayısının yeterliliğinden emin miyiz?
Çocuk 7	Duygu karışıklıkları olursa ne yapalım?
Çocuk 8	Duygu değiştir kartları olmadan herkes bir duygu ile oynayarak oyuna devam ettik.
Çocuk 9	Yok.
Çocuk 10	Görsel olarak hafifletmek gerekiyor mu?
Çocuk 11	Bu ne oyunu?
Grup 1	Çocuklar ile birlikte kazanmayı kutlamak gereken bir eylem ekleyebilir mi?

³⁵ Bu tabloda yer alan bilgiler, 19 Nisan 2017 ve 26 Nisan 2017 tarihlerinde Gözde Şekercioğlu ve Hilal Dünder tarafından tutulan gözlem raporlarından edinilmiştir.

Tablo 33’de görüldüğü gibi her oyundan sonra oyunun geliştirme sürecine katkı sağlayacak sorular oluşturulmuştur. Bu sorular; anlaşılmakta zorlanıldığı görülen şaşkınlık duygusunun ifadesi, duyguların karıştırılmasına yönelik önlemler, duygu kuklalarının çeşitlendirilmesi, görsel olarak sadeleşmesi, kazanmayı kutlamak gibi konularda olmuştur. Yapılan test çalışmaları sonucunda duygu kuklalarında yer alan ifadelerin daha anlaşılır hale getirilmesine; duygu oyununun görsel olarak sadeleşmesine ve oyun kurgusunun aktarılabilmesi için bir yönerge oluşturulmasına karar verilmiştir. Ürün prototipleri üzerinden yapılan test çalışmalarında duygu oyununun iyileştirilmesi gereken yönleri belirlenmiş ve bu iyileştirmeler yapılmıştır. Böylece; çocuğun duygularını ifade etmesine, kendini birey olarak algılamasına ve çevresi ile etkileşim kurmasına katkı sağlaması hedeflenen duygu oyununu son ürün haline getirilmiştir.

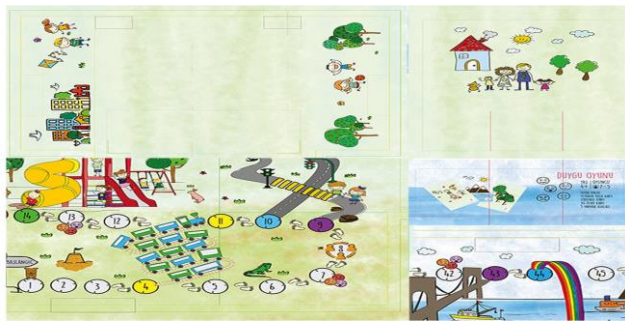
2.2.4.4.4. Üretim

Oyun halısının ilk numuneleri, geliştirme aşamasında oyun baskısının tasarlanabilmesi için üretilmiştir. Oyun halısının ölçülerinin ve formunun belirlenmesi ile halının grafik tasarımı tamamlanmış ve baskıya hazır hale getirilmiştir. Oyun halısının üretiminde de toplarda olduğu gibi %100 polyester kumaş tercih edilmiştir. Oyunun halısı üzerindeki tasarım, kumaşa yine toplarda olduğu gibi; süblimasyon transfer baskı yöntemi ile aktarılmıştır. Baskı işlemi topların baskı işlemi için ücretsiz hizmet veren Edsa şirketi tarafından gerçekleştirilmiştir. Sonuç olarak oyun halısının ön ve arka yüzeylerinin, ön yüzey üzerine dikilecek olan iki cebin ve duygu kuklalarının basım işlemi tamamlanmıştır. Baskı işleminden sonra ise kesim ve dikim aşamasına geçilmiştir. Kesim ve üretim süreçlerinde toplarda olduğu gibi Sarıyer Girişimci Kadın Kooperatifi ile çalışılmıştır (Fotoğraf 23).



Fotoğraf 23- Sarıyer Girişimci Kadın Kooperatifi’nde ürünlerin üretimi ile ilgili video çekimi sırasında çekilen bir fotoğraf (Fotoğraf: Dilara Ünver)

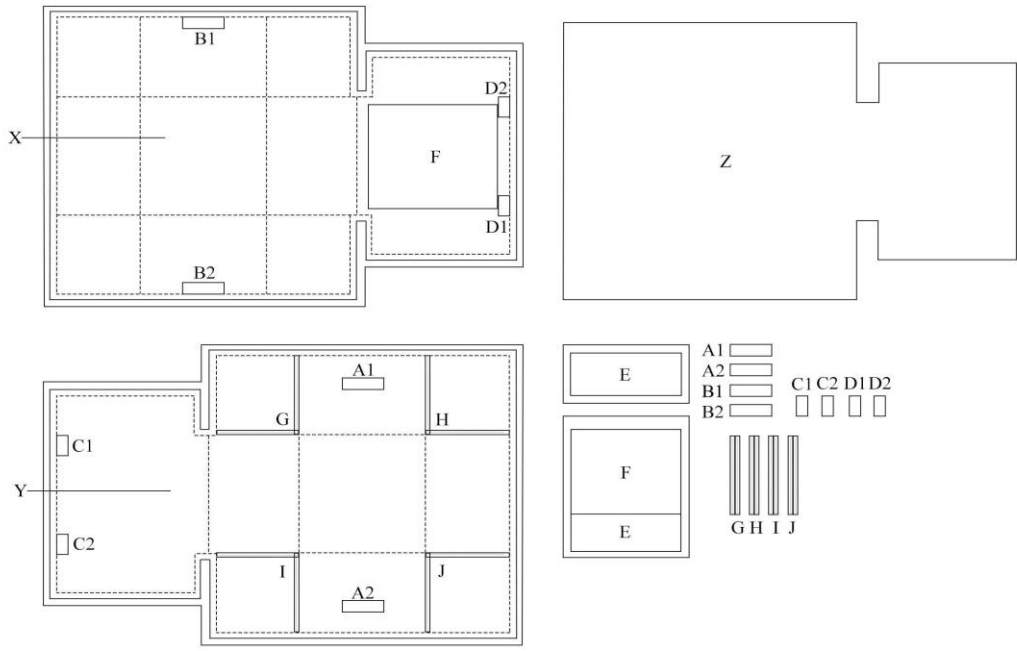
Üretim miktarı çok yüksek olmayacağından kesim işlemleri, kesim makineleri ile değil el ile gerçekleştirilmiştir. Oyun halısının baskı aşamasında; dikim işlemine tabi tutulacak dikim payları, üst dikiş yapılacak rotalar; cırt, fermuar ve cep dikilecek alanlar çizgiler ile işaretlenmiştir. Bu işaretlemeler ile profesyonel bir dikim operatörlerinin dışında, amatör olarak dikim yapan kişilerin de oyun halısını dikebilmesine imkân tanınmıştır (Resim 10).



Resim 10- Oyun halısı dikiş rehber çizgileri (Hazırlayan: Gözde Şekercioğlu)

Dikim süreci başlamadan önce, oyun halısının model föyü hazırlanmış ve dikim yapacak kişilere dikim süreci aktarılmıştır. Hazırlanan model föyü Tablo 34’de gösterilmektedir.

Tablo 34- Oyun halısı model föyü (Hazırlayan: Melike Çıtak)

Model Föyü			
Marka	Önemsiyoruz	Tarih	
Ürün	Oyun Halısı	Üretim Yeri	
Model Adı	Duygu Oyunu	Kumaş	Sentetik
Model Tanımı	Katlanabilir yumuşak oyun halısı.	Kumaş Yapısı	%100 Polyester
Ürün Parçaları			
 The diagram illustrates the assembly of the game mat. It features a large rectangular mat (Z) and several smaller rectangular pieces (A1, A2, B1, B2, C1, C2, D1, D2, E, F, G, H, I, J) arranged in a grid pattern. A legend on the right lists the components and their corresponding labels.			

Parça Tanımları	İşlemler
A1 ve A2: 9,5 x 3 cm boyutlarında cirt cirt (sert yüzey) B1 ve B2: 9,5 x 3 cm boyutlarında cirt cirt (yumuşak yüzey) C1 ve C2: 5 x 3 cm boyutlarında cirt cirt (sert yüzey) D1 ve D2: 5 x 3 cm boyutlarında cirt cirt (yumuşak yüzey) E: Küçük cep F: Büyük cep G, H, I, J: Çeşitli renklerde fermuar X: Oyun halısı ön yüzey Y: Oyun halısı arka yüzey Z: 1 cm kalınlığında metrelik elyaf dolgu yüzeyi	1. A1 parçasını A1 alanına diki 2. B1 parçasını B1 alanına diki 3. C1 parçasını C1 alanına diki 4. D1 parçasını D1 alanına diki 5. E parçasını E alanına diki 6. F parçasını F alanına diki 7. G parçasını G alanına diki 8. H parçasını H alanına diki 9. I parçasını I alanına diki 10. J parçasını J alanına diki 11. X ve Y parçasını ters yüz ederek birleştirin, döndürmek için C1 ve C2 arasında açıklık bırakın. 12. Birleştirilen parçayı çevirin, ütöleyin 13. Z parçasını birleştirilen parçanın içine yerleştirin 14. Kesik çizgi ile gösterilen rotalara üst dikiş yapın, üst dikiş sırasında C1 ve C2 arasındaki açıklığı kapatın

Böylece; duygu oyununun üretimi gerçekleştirilmiş ve Bir Kucak Oyuncak projesinin oyun kiti tamamlanmıştır. Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında tasarlanan oyun halısı için tasarım tescili alınmış; tescilde tasarım sürecine katılan tüm ekip üyelerinin adına yer verilmiştir.

2.2.5. Bir Kucak Oyuncak: Oyun Kiti

Bir Kucak Oyuncak Projesi; “Koşullarından bağımsız, oyuncak her çocuğun hakkıdır” cümlesinden yola çıkarak, özel durumu olan çocukların akranları ile eş gelişim göstermelerine destek olma, fırsat eşitliği sunma ve çocuklara gelişiminde tamamlayıcı rol oynayan ürünler ulaştırma hedefiyle yürütülmüştür.

Proje kapsamında tasarlanan oyun kiti ve öğretici içerikler, çocuğun potansiyelini, yaratıcılığını ve üretkenliğini geliştirmesi için olanak sağlarken, çocuklara korkuları üzerinde düşünecekleri, baş etme becerileri geliştirecekleri ve çevrelerinin kendi denetimlerinde olduğunu hissedecekleri bir ortam sunmaktadır. Aynı zamanda içinde bulundukları yaşamsal travmalarla baş etme becerisi geliştirmelerine ve direnç kazanmalarına yardım edebileceği düşünülmektedir. Bunun yanı sıra oyun kiti içerisinde yer alan oyuncaklar ile çocuğun; dünyayı anlamlandırması, duygularını öğrenmesi, tepkilerini ifade etmesi, diğer insanlarla iletişim ve işbirliği içinde olması, sorumluluk duygusunu tanınması, ebeveyn-çocuk arasındaki bağın kuvvetlenmesi, çocuğun birey olduğunu fark etmesi ve oyun ile öğrenmeyi deneyimlemesi hedeflenmektedir. Çok amaçlı tasarımıyla çocuğun farklı evrelerinde değişen ihtiyaçlarını karşılayan oyun kiti; çocuğun gelişimini ve ebeveyn - çocuk etkileşimini desteklemeye yardımcı olmaktadır. Kit içerisinde yer alan ürünler; 0-2 yaş, 2-3 yaş, 4-6 yaş olmak üzere üç ana gruba yönelik kullanılabilmektedir.

Toplar, göz alıcı renkleri ve hareket halindeyken çıkardığı ses (top içerisinde bulunan zilin çıkardığı ses) ile çocuğun dikkat gelişimine katkıda bulunmakta, her aşamada çocuğun hayal gücünü uyarmaktadır (Fotoğraf 24). Bunun yanı sıra uzmanlar topların; düşünme gücünü genişleteceğinden ve kendini ifade etme konusunda çocuğu cesaretlendireceğinden bahsetmektedir. Toplar üzerinde yer alan görseller, çocuğun; sayıları, ana ve ara renkleri, doğa ve hayvanlar ile ilgili temel bilgileri öğrenmesini sağlamaktadır. Çocuğun okuma yazmayı, sayı saymayı öğrenmesine ve bilimsel konulara hazırlanması için gereken beceriyi geliştirmesine yardımcı olmakta; onu cezaevinden sonraki yaşamına hazırlamaktadır.



Fotoğraf 24- Oyun kiti toplar (Fotoğraf: Melike Çıtak)

Top, aktif bir oyuncak olması sebebiyle çocuğun fiziksel aktivitelerini geliştirmekte; çocuğu öğrenmeye, tırmanmaya, sürünmeye teşvik etmektedir. Böylece çocuğu; emekleme döneminden çocukluk çağına kadar destekleyici ürün görevi görmektedir. Aktif bir oyuncak olması; büyük ve küçük kasların oluşmasına, el - göz koordinasyonuna, el becerisinin gelişmesine yardımcı olmakta ve denge duygusunu geliştirmektedir. Toplar üzerinde yer alan tutma kuşaklarının kavranması yine küçük kas gruplarının gelişimine katkı sağlamakta ve anne ile oyun oynamasını kolaylaştırmaktadır. Kuşakların dokuları ve renkleri ile çocukların duysal farkındalığını artırmaktadır.

Oyun kitinin içerisinde, yetişkinin çocuk gelişimine dair bilgilenmesi amacı ile kısa ve özet bilgilerin yer aldığı yazılı, görsel içeriklerin yer aldığı bir bilgi kartı bulunmaktadır (Resim 11). Bu bilgi kartı sayesinde; oyun ve oyuncakların yetişkin liderliğinde (anneler, cezaevi içindeki kreş öğretmenleri, cezaevi bünyesindeki uzman psikologlar, sosyal hizmet uzmanları... vb.) oynanması desteklenmektedir. Bilgi kartı, ebeveynin “Oyuncak ile ne yapacağım?”, “Bana ve çocuğuma ne faydası var?”, “Çocuğum kaç yaşındayken, nasıl oynayacağım?” gibi sorularına yanıt vermektedir. Çocuk-yetişkin arasında karşılıklı öğrenmeyi deneyimletmekte; bu karşılıklı iletişim, çocuğun sosyal yönden gelişimine, sosyal uyum ve becerileri kazanmasına, sosyal yaklaşımı ve liderlik özelliğini geliştirmesine katkıda bulunmaktadır. Çocuğun yaşamı boyunca önemli olacak kavramları öğrenmesini ve davranış modellemesini kolaylaştırmaktadır. Böylelikle, ihtiyaca yanıt verecek ürünün ulaştırılmasının ötesinde, bilginin deneyimlenmesine fırsat verecek bir çalışma önerilmektedir.



Resim 11- Oyun kiti bilgi kartları (Hazırlayan: FZS Ajans)

Bu bilgi kartı ile anne çocuk arasında sağlıklı ve kalıcı ilişkiler kurulması; annelerin çocuklarıyla daha etkili iletişim kurmayı öğrenmesi, nazik ve besleyici bir rehberlik sunması hedeflenmiştir. Bu açıdan kit, hem çocuk hem de anne için fayda sağlamaktadır.

Oyun halısı, toplar gibi göz alıcı renklerde ve şekillerde tasarlanmıştır (Fotoğraf 25). Bir yüzünde kartlar ve kuklalar ile tamamlanan duygu oyunu, diğer yüzünde şekiller, renkler ve sayılar bulunmaktadır. Çocuğun potansiyelini, yaratıcılığını ve üretkenliğini geliştirmesine yardımcı oyun halısı, farklı mekânlarda kullanılabilir. Oyun halısının yüzeyindeki hayvan, sayı, doğa desenleri çocuğun öğreneceği genel bilgileri içerirken, temel duyguları yansıtan parmak kuklaları ve resimli oyun kartları ile çocukların hikaye anlatımı desteklemektedir. Oyun kiti, çok amaçlı tasarımıyla bebeklikten çocukluğa değişen ihtiyaçları karşılamaktadır. Bez değiştirme örtüsü olabilirken, üzerindeki cetvel ile çocuğun boyu da ölçülebilmekte ya da kullanılmadığında sepete dönüştürülerek depolama aracı olabilmektedir. Ebeveynin

çocuğuna aktaracağı bilgileri destekleyici, aralarındaki bağı kuvvetlendirici içerik sunmaktadır. Çocuğun duygularını tanıması ve ifade etmesi, çevresi ile etkileşimi için araç olurken; tanımlı alanını oluşturmaya, kendini birey olarak algılamasına yardımcı olmaktadır.



Fotoğraf 25- Oyun kiti oyun halısı (Fotoğraf: Gözde Şekercioğlu)

Oyun halısının iç yüzeyinde yer alan duygu oyunu; en az iki kişinin oynadığı ve kazan kazan kurgusunda ilerleyen bir oyundur. Oyun çocukların, tatsız duygularla dolu deneyimler hakkında yüksek sesle düşünmelerini, duygularını yönetebilmelerini ve ifade edebilmelerini sağlamaktadır. Bunun yanı sıra öfkeli, üzgün veya endişeli olduklarında bu duygularla baş edebilme becerilerini geliştirmektedir. Duyular ve duygular arasında gözlem ve ayırım yapmaları için, çocukların kendi kapasitelerine ilişkin inançlarına katkıda bulunmaktadır. Duygu oyunu; bir oyun halısı, 30 öykü kartı, 5 duygu kuklası ve bir adet yönergeden oluşmaktadır. Oyun halısı 70 cm eninde 100 cm boyunda tasarlanmış; oyun halısının iç yüzeyinde bulunan duygu oyunu ise 66 x 70 cm ölçülerindeki alana yerleştirilmiştir (Resim 12).



Resim 12- Duygu oyunu iç yüzey (Hazırlayan: Gözde Şekercioğlu)

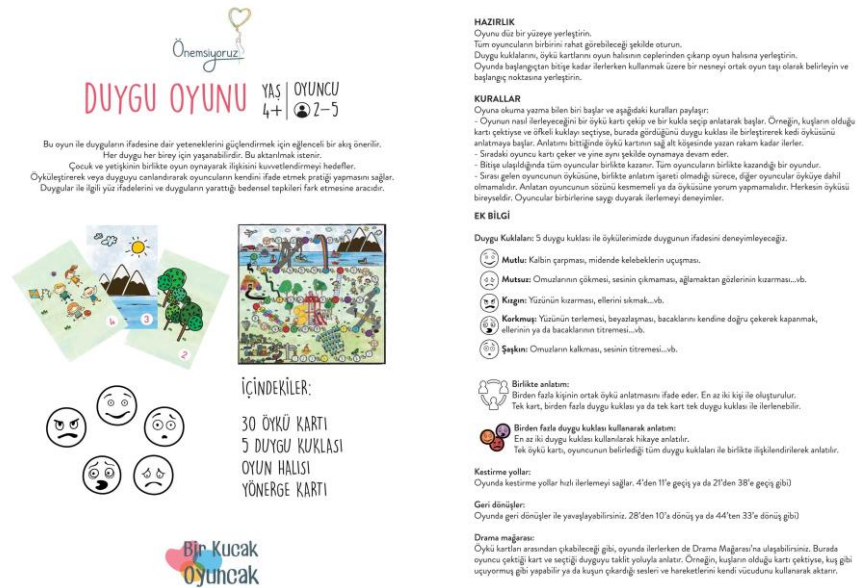
Duygu oyunu, 45 adımdan oluşmakta; oyunun genel akışı şehirden, doğaya doğru ilerlemektedir. Oyunun başlangıç noktasında apartmanlar, evler bulunmaktadır. Oyun halısı üzerinde; köpek, timsah, tavşan, kuş, ağaç, bulut, güneş, dağ ve deniz gibi temel doğa öğeleri ve araba, kamyon, tren, balon, uçak ve gemi gibi ulaşım araçları yer almaktadır. Bu görsellerin kullanılması ile ceza infaz kurumunda yaşayan çocuğun -belki- daha önce hiç görmediği ve tanımadığı temel kavramları öğrenmesi amaçlanmaktadır. Tasarımın genelinde ana ve ara renkler tercih edilmiştir. Bazı adımlarda tren, yaya geçidi, tünel, seksek, kaydırak, merdiven, gökkuşağı, köprü gibi görselleştirmeler ile çocuğun o adıma geldiğinde kısa yol ile başka adıma geçmesini sağlayacak geçişler yer almaktadır. Bunun amacı oyun sırasında çocukların odaklarının dağılmaması, oyunun dinamik bir biçimde ilerlemesi olmaktadır. Oyun halısının dış yüzeyinde ise arka planda degrade renk geçişleri; üzerinde dağınık bir biçimde şekiller (kare, dikdörtgen, üçgen, daire, elips, yıldız, beşgen, altıgen); bu şekillerin içinde ise 1’den 12’ye kadar sayılar bulunmaktadır. Halının orta bölümünde ise 100 cm’lik bir cetvel yer almaktadır. Bu cetvel, 6 yaşına kadar cezaevinde kalan çocuğun zaman içerisindeki boy takibini yapması için tasarıma dâhil edilmiştir (Resim 13).

mutluluk ifadesi turuncu; kızgınlık ifadesi kırmızı; korku ifadesi mor; şaşkınlık ifadesi yeşil ve üzgünlük ifadesi toprak renkleri ile eşleştirilmiştir.



Resim 15- Duygu oyunu duygular kuklaları (Hazırlayan: Gözde Şekercioğlu)

Son olarak duygu oyununun nasıl oynanacağına ilişkin bir yönerge çalışması yapılmıştır. Bu yönerge A4 boyutunda iki sayfadan oluşmaktadır ve oyun halısında yer alan cepte yer almaktadır. Çocukların çevresindeki yetişkinin/yetişkinlerin oyuna başlamadan bu yönergeyi çocuklara okuması beklenmektedir. Yönergenin ön ve arka sayfası Resim 16’de gösterilmektedir.



Resim 16- Duygu oyunu oyun yönergesi (Hazırlayan: Gizem Severoğlu)

Sonuç olarak Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında; cezaevinde annesi ile yaşayan 0-6 yaş aralığındaki çocuklar için bir oyun kiti geliştirilmiştir. Tasarlanan oyun kiti ile ulaşılması hedeflenen üç ana etki aşağıdaki gibidir:

- Annenin kendini daha yeterli hissetmeye başlaması ile anne-çocuk bağıni kuvvetlendirmek.
- Çocuğun birey olduğunu fark etmeye başlaması ve ifade gelişimi sayesinde özgüveninin artması.
- Oyun ile öğrenmeye araç oluşturarak çocuğun ihtiyaçlarının görünür hale gelmesini sağlamak.

Bunun yanı sıra oyun kitinin çocukların bedensel, sosyal-duygusal ve zihinsel gelişimine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Oyun kiti sayesinde çocuğun; bedenini dengeli bir şekilde kullanmayı, el-göz koordinasyonunu ve nesneleri uygun şekilde tutabilmeyi; sosyalleşmeyi, paylaşmayı, arkadaşlık kurmayı ve sürdürmeyi, yardımlaşmayı, ekip çalışmasını, kazanmayı, kaybetmeyi, başkasının duygularını dikkate almayı öğrenmesi ve renk, sayı gibi birçok kavramı, nesnelerin özelliklerini öğrenir, dili etkin kullanma ve problem çözme becerilerinin gelişmesi hedeflenmektedir.

2.2.6. Pilot Çalışma

Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında “cezaevinde annesi ile yaşayan 0-6 yaş aralığındaki çocukların oyuncak ihtiyacına odaklanılmış ve bu ihtiyaca yönelik bir oyun kiti geliştirilmiştir. 14.11.2016 tarihinde Gözde Şekercioğlu tarafından “geliştirilen oyun kitinin cezaevlerine ulaştırılabilmesi” konusunda T.C. Adalet Bakanlığı’na dilekçe, ürün görselleri ve numuneleri iletilmiştir. Ancak o tarihlerde OHAL (Olağanüstü Hal) olması sebebiyle, değerlendirme süreçleri ve izin prosedürleri yavaş ilerlemiştir. Sürecin yavaş ilerlemesi sebebi ile ürünler farklı saha çalışmaları ile test edilmeye devam edilmiştir. Ekonomik koşulları yetersiz anne ve çocuk, çocuk yuvasındaki çocuklar, yuvadan sahiplenilmiş çocuklar ve yeni aileleri ile test çalışmaları tamamlanmıştır. İlgili saha uzmanlarının süreçte gözlemci olmaları istenmiştir. Süreçte:

1. Renkli, dikkat çekici ve öğretici bu oyun kitinin ücretsiz olarak aileye ulaştırılması cezbedici olmuştur.
2. Annelerin, %80'inin bilgi paylaşmakta ve kendilerini ifade etmekte zorlandıkları tespit edilmiştir.
3. Annelerin tamamı çocuklarını dikkatli şekilde dinlemiş ve istekli olarak oyuna katılmıştır.
4. Yuvada oynanan oyunlarda çocukların birbirine müdahalesinin kişilik oluşumunda etkili olduğu ortaya çıkmıştır.
5. 40'dan fazla çocuk ile çalışmak üzere yapılan ev ve kurum ziyaretlerinde, görüşülen uzmanlar ve ebeveynler oyunların ve içeriklerin bilgi paylaşımında işlerini kolaylaştıracağı konusunda ortak karara ulaşmıştır.

Saha çalışmaları kapsamında gerçekleştirilen kullanıcı testlerinin yanı sıra; uzman görüşlerine başvurulmuştur. Uzmanlardan elde edilen geri bildirimler doğrultusunda duygu oyunu üzerinde yer alan grafik tasarımın yeniden sadeleştirilmesine ve iyileştirilmesine karar verilmiştir. Bu bağlamda; duygu oyunu için gerekli görülen iyileştirmeler gerçekleştirilmeden oyun halısının pilot çalışmaya dâhil edilmemesine karar verilmiştir.

Duygu oyununa ilişkin iyileştirme süreci devam ederken Önemsiyoruz; ceza infaz kurumlarındaki annelerin çocuklarına yönelik tutum ve davranışları konusunda bilgi seviyelerini arttırma ve ebeveyn olarak kendilerini daha yetkin hissetmelerine katkıda bulunma hedefiyle Anne - Çocuk Gelişim Rehberliği Programı'nı geliştirmiştir. Bir Kucak Oyuncak projesini ve Anne - Çocuk Gelişim Rehberliği Programı'nı eş zamanlı olarak yürütmek üzere Önemsiyoruz, 03.10.2018 tarihinde Gaziantep Cumhuriyet Başsavcılığına başvuruda bulunmuştur. Başvuru 05.11.2018 tarihinde T.C. Adalet Bakanlığı tarafından onaylanmıştır.

Anne - Çocuk Gelişim Rehberliği Programı; 14 Kasım 2018 - 06 Şubat 2019 tarihleri arasında her hafta 2 saat olmak üzere, 12 hafta boyunca Gaziantep E Tipi Ceza İnfaz Kurumunda uygulanmıştır. Program kapsamında; içerideki çocukların eğitim, sağlık ve psiko-sosyal gereksinimlerinin annelerinin katılımı ile desteklenmesi

amaçlanmıştır. Program kapsamında, annesi ile yaşayan 0-6 yaş aralığındaki 19 çocuk ve 14 anne ilk faydalanıcı grup olarak yer almıştır. Program, kurumdan 4 infaz ve koruma memuru ve 5 eğitimci ile birlikte istişare edilerek sürdürülmüştür. Kadınların, çocuklarına ve kendilerine dair bireysel farkındalıklarını geliştirme ve çocukların sağlıklı bir birey olarak yetişmelerini destekleme hedefiyle fiziksel ve psiko-sosyal gelişimlerine katkı sağlamaya yönelik atölyeler düzenlenmiştir. Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında geliştirilen; çocuğun eğitim ve psiko-sosyal ihtiyaçlarına yönelik oyuncaklar 19 çocuğa ulaştırılmıştır.

12 hafta boyunca süren program boyunca; çocukların zaman zaman cezaevi dışına çıktıkları öğrenilmiştir. Çocuklar dışarı çıkarken oyuncaklarını götürdüğü ve geri getirmediği fark edilmiştir. Bunun dışında bazı annelerin; oyuncakları dışarıda yaşayan çocuklarına gönderdiği tespit edilmiştir. Program boyunca atölye çalışmalarında kullanılması önerilen bu ürünlerin atölye programı boyunca kullanımı sağlanamamış, oyuncakların tekrar hediye edilmesi gerekmiştir. Bireysel ürünlerin ömrünün kısa oluşunun fark edilmesi üzerine gönüllü tasarımcılar, soruna yönelik bir çözüm geliştirerek 150 x 230 cm ölçülerinde yeni bir oyun halısı üretmiştir (Fotoğraf 26). Üretilen yeni oyun halısının daha fazla çocuğa ulaşması, daha uzun süre kullanılması amacıyla oyun halısı ceza infaz kurumunun oyun alanına yerleştirilmesi için kuruma hediye edilmiştir.



Fotoğraf 26- Oyun alanına ulaştırılan oyun halısı (Fotoğraf: Melike Çıtak)

Oyun halısının yanı sıra; 2016 yılında Anadolu Üniversitesi Tasarım Kulübü ve Topluma Hizmet Uygulamaları dersi kapsamında öğrenciler tarafından tasarlanan ve üretilen oyuncaklar da Gaziantep E Tipi Kapalı İnfaz Kurumu bünyesindeki oyun alanına iletilmiştir. Böylece Bir Kucak Oyuncak projesinin pilot çalışması Gaziantep E Tipi Kapalı Ceza İnfaz Kurumu'nda uygulanmıştır.



Fotoğraf 27- Bir Kucak Oyuncak projesi pilot çalışması sona ererken Önemsiyoruz ekibi (Fotoğraf: bilinmiyor)

Bir Kucak Oyuncak projesinin Türkiye'deki tüm ceza infaz kurumlarında uygulanabilmesi, ceza infaz kurumlarında 0-6 yaş aralığındaki çocukların farklı ihtiyaçlarına yönelik çözüm geliştirilebilmesi için farklı projelerin üretilmesi hedeflenmektedir. Önemsiyoruz, gerçekleştirdiği pilot projenin bir emsal teşkil etmesinden aldığı güç ile Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında Adalet Bakanlığı gündeminde olan ve Sincan ve Diyarbakır'da pilot proje için hazırlık yapılan çocuklu tutuk kadınların ayrı kalabileceği Anne - Çocuk Üniteleri çalışmasına dâhil olmanın yollarını aramaktadır.

SONUÇ

Günümüzde artan sosyal sorunlar, tasarım alanındaki endüstriyel toplumu karakterize eden endüstri odaklı paradigmayı, sosyal fayda sağlamayı hedefleyen yenilikçi bir yaklaşıma dönüştürmektedir. Tasarım ve sosyal faydanın teorik bağlamda ilişkilendirilmesi; farklı ihtiyaç ve kaynakları birbirine bağlamayı gerektirmekte; kamu, özel sektör, akademi, sivil toplum ve bireylerin ortak olduğu bir sistemsel öneri ile mümkün olmaktadır. Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımları, tasarım disiplininin sorumluluğunu topluma fayda sağlamak üzere yeniden motive etmektedir. Bu motivasyonun ise iki farklı şekilde tezahür ettiğini söylemek mümkündür. Bunlardan ilki; birçok tasarım alanının dâhil olduğu endüstrinin neden olduğu sosyal ve çevresel tahribatın önlenmesine veya azaltılmasına yönelik çalışmalardır. Bir diğeri ise; sosyal sorunlarla mücadele etmek için tasarım becerilerinin, düşüncelerinin ve metodolojilerinin sosyal yapılara yenilikçi bir biçimde uygulanmasıdır. Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımları; ekonomik, sosyal ve çevresel sorunları önlemek veya çözmek üzere; yaşam kalitesini iyileştirmeyi, dezavantajlı insanların yaşamını kolaylaştırmayı, sürdürülebilirliği sağlamayı; toplumu ve diğer paydaşları çözümün bir parçası haline getirmeyi hedeflemesi bakımından umut vaat etmektedir.

Çalışma kapsamında yanıt aranan sorular : “tasarım düşüncesini kullanarak karmaşık sosyal sorunların veya hassas grupların sorunlarının çözümüne katkı sağlamak mümkün müdür?”, “sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarına ilişkin teorik düzeyde öne çıkan görüşler nedir?”, “sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımları benzerlikleri ve farklılıkları bakımından ilişkilendirilebilir mi?”, “sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarının pratik düzeyde karşılığı nedir?”, “tasarımın değişen kapsamının tasarımcının rolü üzerindeki etkileri nedir?”, “işbirlikçi tasarım yönteminin, sosyal fayda odaklı tasarım sürecine ne tür katkıları var?” olmuştur. Bu bağlamda; çalışma sonucunda elde edilen bulguların bu sorular çerçevesinde olgunlaştığı görülmektedir.

Bu bulgulardan ilki; tasarım düşüncesini kullanarak sosyal sorunların veya hassas grupların sorunlarının çözümüne katkı sağlanabileceğidir. Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarında nihai tasarım çıktısının sosyal sorunun çözümüne olan katkısı;

“kullanıcı veya toplumun bu ürüne/çözüme ihtiyacı var mı?”, “bu tasarım kültürel olmaya uygun mu?”, “onaya çıkan ürün/çözüm yerel ve bölgesel olarak satın alınabilir mi?”, “yerel ve bölgesel olarak iş imkânı yaratıyor ve beceri geliştiriyor mu?”, “çözüm, yerel olarak anlaşılabilir, kontrol edilebilir ve sürdürülebilir mi?”, “değişen dünya karşısında esnek ve uyarlanabilir mi?”, “toplumu çözümü sahiplenmek ve geliştirmek için güçlendiriyor mu?”, “üçüncü dünyaya bağımlılık ekliyor mu?” soruları kapsamında ele alınmaktadır. Bu bağlamda çalışmaya konu olan Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında geliştirilen ürün bu kriterler üzerinden değerlendirilmiştir. Bu değerlendirme sonucunda proje kapsamında geliştirilen ürünün; sosyal sorunun çözümüne katkı sağladığı anlaşılmıştır.

Bir Kucak Oyuncak projesinde, sürecin en başından beri ceza infaz kurumlarının koşullarına ilişkin bilgiye erişilememesinin; tasarlanan bazı ürünlerin ihtiyacı tam anlamıyla karşılamamasına neden olduğu düşünülmektedir. Cezaevlerinde annesi ile yaşayan çocukların takibinin yapılması hem yasal hem de etik bağlamda uygun görülmemektedir. Bunun yanı sıra takibinin yapılması pratik anlamda da mümkün görünmemektedir. Bu nedenle Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında geliştirilen ürünlerin uzun vadeli bir etki ölçümlemesi yapılamamakta ve çözülmesi hedeflenen sosyal sorunun çözümüne katkısına ilişkin kesin bir yargıya varılamamaktadır. Buna rağmen; kurum çalışanlarının verdiği geri bildirimler, Anne - Çocuk Gelişim Rehberliği programı ile eş zamanlı olarak yürütülen Bir Kucak Oyuncak projesinin çocuklar ve anneleri üzerinde olumlu etkisi olduğu yönündedir. Bunun yanı sıra; cezaevlerinde yaşayan çocuklardan bazılarının hiç oyuncak görmemesi; oyun kitinin niteliğinden çok varlığı bağlamında fayda sağladığını düşündürmektedir.

Bir diğer değerlendirme ise sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarının süreci bağlamında gerçekleştirilmiştir. Birinci bölümde yer verilen literatür okumalarına bakıldığında sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarının; süreç bakımından kavramsal farklılıklar barındırmasına rağmen; yakın karşılıklarda bir süreç önerdiği görülmektedir. Bu süreç: bilinçlendirme; eylem için konu tanımlama; proaktif kişileri ve uzmanları dahil etme; üretme ve fikir belirleme; zamanlamayı, rolleri ve çıkış stratejisini tanımlama; daha geniş topluluklarla birlikte tasarlama, çözüm geliştirme, prototip üretme ve kuluçka

sürecine girme olmaktadır. Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında gerçekleştirilen tasarım sürecine bakıldığında; sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarında önerilen süreçle örtüştüğü anlaşılmaktadır. Bu da, Bir Kucak Oyuncak projesinin; teorik düzeyde çeşitli metodolojilerden faydalanan melez bir yapıda gerçekleştirdiğini; dolayısıyla bir sosyal fayda odaklı tasarım pratiği olduğunu göstermektedir.

Bir diğer bulgu ise; farklı tasarım kuramcıları tarafından geliştirilen, farklı sosyal fayda odaklı yaklaşımların pratik düzeyde karşılık bulduğudur. Elbette ki bu, çalışma kapsamında konu edilen örnek ile sınırlandırılmış bir bulgudur ve geliştirilmeye açık olmaktadır. Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımları hedefleri bakımından incelendiğinde; tüm sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarında ortak amacın, sosyal bir değer önerisi sunmak, toplumda farkındalık yaratmak, insanları harekete geçirmek ve sorunlara yenilikçi çözüm önermek olduğu görülmektedir. Önemsiyoruz gibi tasarım temelli sosyal girişimlerin, toplumda görünür olmayan bir ihtiyacı tasarım yoluyla gündeme getirmesi ve insanları bu ihtiyacın çözümünde sorumluluk almaya teşvik etmesi, tasarımın farkındalık yaratma hedefinin pratikte karşılık bulduğunu göstermektedir. Buradan anlaşılabileceği üzere tasarım alanı; ürün, hizmet ve sistem tasarımının ötesinde; kitleleri etkileme potansiyeline sahip olmaktadır. Günlük yaşamın her alanında; giysilerimiz, evlerimiz, sokaklarımız ve binalarımız tasarımcıların izlerini taşır. O halde, insanlara anlatılmak istenenlerin tasarım yoluyla aktarılması ve hatta onların tutum ve davranışlarının tasarım yoluyla yönlendirilmesi de mümkün olmaktadır.

Tasarımın sosyal yapılara olan potansiyel katkısı, yalnızca çevresel ve sosyal sorunlar bağlamında değil, dezavantajlı gruplar ve üçüncü dünya ülkelerinin sorunları bağlamında da tartışılmaktadır. Bu durum, tasarım disiplininin kapsamını genişletmekte; çalışma alanını, kamu ve sivil toplum gibi alanlarla kesiştirmektedir. Tasarım disiplini, insanların gereksinimlerine yönelik nitelikli ürün, hizmet ve sistem tasarlanmasını kapsamaktadır. Dolayısıyla tasarımcıların, dezavantajlı grupların sorun ve ihtiyaçlarına yönelik çözüm geliştirilmesinde bir paydaş olarak görülmesi; onlar için geliştirilecek çözümlerin daha nitelikli olmasını sağlayacaktır.

Bir Kucak Oyuncak projesi, ilk bölümde incelenen beş sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımı ile ilişkilendirilerek değerlendirildiğinde bazı bulgular elde edilmiştir. Tablo 9’da bu beş yaklaşımda öne çıkan amaç ve söylemler Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında ele alınmıştır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde; Bir Kucak Oyuncak Projesinde öne çıkan amaç ve söylemler: sistem içinden duruş, sosyal değer, sürdürülebilirlik, değişim, yerellik, networking, dezavantajlı gruplara yönelik, katılım ve işbirliği, katılımcı tasarım, ortak tasarım, muhalif/politik tasarım ve tasarım kültürü olmuştur. Bu söylemler incelenen beş sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımları ile karşılıklı olarak değerlendirildiğinde; sosyal yenileşime yönelik tasarım ile 4, dönüşüm tasarımı ile 6, sosyal bakımdan sorumlu tasarım yaklaşımı ile 7, tasarım aktivizmi ile 8 ve toplumsal tasarım ile 9 ortak amaç ve söylem olduğu görülmüştür. Bu bulgu, Bir Kucak Oyuncak projesinin bu çalışma kapsamında incelenen beş sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımından “Toplumsal Tasarım” yaklaşımı kapsamında ele alınabileceğini göstermektedir. Bu da; toplumsal tasarımın, diğer tüm yaklaşımları kapsayan bir çatı yaklaşım olarak kabul edildiği görüşünü doğrulamaktadır. Diğer taraftan Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında ele alınan sosyal sorunun politika ile içkin yapısı; projenin “Tasarım Aktivizmi” kapsamında da kabul edilebileceğini göstermektedir.

Tasarım aktivizmi yaklaşımında tasarım, politik bağlamda ele alınırken yaklaşımda yer alan “dezavantajlıdan yana bir eylemlilik” olgusu göze çarpmaktadır. Diğer taraftan yaklaşım, mevcut politika ilişkilerine karşı eleştirel bir duruş sergilemekte; genel pratik ve söylemlere karşı yeni ifade alanları açmayı hedeflemektedir. Bunun yanı sıra diğer yaklaşımlarda olduğu gibi sosyal sorunların çözümünde tasarımcının yalnız başına yeterli olmayacağını; kamu, özel sektör, akademi, sivil toplum ve bireylerin katılımını içeren süreçler gerçekleştirilmesi gerektiği savunulmaktadır. Bu çalışmaya konu olan Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında çözülmesi hedeflenen sosyal sorun; politik unsurlarla doğrudan bağlantılı olduğu için, tasarım ve politika ilişkisi açısından örnek teşkil etmektedir. Proje kapsamında ele alınan sosyal sorunun açığa çıkması, ilgili devlet birimlerinin ceza infaz kurumlarına ilişkin politikaları ile doğrudan ilişkili olmaktadır. Cezaevlerinde annesiyle yaşayan çocuklara yönelik ürün veya hizmet geliştirilmesi için, bu alandaki kamu politikalarının izlenmesi gerekmekte ve kamu

ilişkilerinin titizlikle kurulması gerekmektedir. Ceza infaz kurumları bünyesinde çalışma yürütmek oldukça zahmetli ve emek isteyen bir alandır. İhtiyaçlar da öngörülenden farklı ya da kurum özelinde değişebilmektedir. Tasarımcıların ya da yaratıcı endüstriden profesyonellerin geliştirdiği sosyal fayda odaklı ürün ve hizmetlerin hedef kitlesine ulaşması veya var olan kamusal süreçlere dâhil edilebilmesi öngörülenden yavaş sürebilmektedir. Bu bağlamda çalışma; ceza infaz kurumları gibi kamusal mahremiyeti olan alanlarda yürütülecek sosyal fayda odaklı tasarım pratikleri için; süreç boyunca kamu ile ilişkilerin detaylı planlanması ve ilgili birimler ile etkileşimin etkin kılınması gerektiğini göstermektedir.

Çalışma kapsamında elde edilen diğer bir bulgu ise, işbirlikçi tasarım yönteminin sosyal fayda odaklı pratiklerde ürünün niteliğine doğrudan olumlu etki ettiğidir. Tasarımın bir araç olarak kullanıldığı; yenilikçi pratiklerde farklı bilgi ve yetenek gruplarının farklı girdilerle tasarım sürecine katkı sağladığı görülmektedir. Bir Kucak Oyuncak örneğinde görüldüğü gibi işbirlikçi tasarım süreci; paydaşlar arasında bir ortaklaşma aracı olarak; paydaşların birbirlerinin çalışma biçimlerini ve yaklaşımlarını keşfetmelerini sağlayan pratikler üzerinden bir tartışma süreci başlatmaktadır. Ekip içerisindeki gönüllü üyelerin profesyonel argümanlarını birleştirerek; farklı mesleki temsilleri “ortak yaratım” anlayışında birleştirmektedir. Bunun yanı sıra; sivil toplum alanında deneyimi olmayan kişilerin; sosyal sorun olarak tanımlanan tasarım problemlerini, insan odaklı perspektifler ve tasarım düşüncesi yardımı ile çözmek üzere bir yaklaşım geliştirmesine katkı sağlamaktadır. Bir Kucak Oyuncak projesi kapsamında uygulanan işbirlikçi tasarım sürecinin; meslekler arası katı sınırları ortadan kaldırdığı, tasarım ekibinin diğer ekip üyelerinin bilgi ve deneyimlerini keşfetmesini ve daha büyük bir ortak hedefi başarmak için bu bilgi ve deneyimini paylaşmasını sağladığı anlaşılmıştır. Bu bağlamda çalışmanın, tasarım alanı dışındaki meslek çalışanlarının; kendi çalışma alanlarına ilişkin önyargılarını ve kısıtlamalarını gözden geçirmesine ve kendi mesleki bilgisi ile sosyal fayda odaklı tasarım pratiklerine birçok açıdan destek olabileceğini fark etmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Bunun yanı sıra, Bir Kucak Oyuncak projesinin tasarım sürecinde, iletişim kalitesini belirlemede bilgi paylaşımı ana etken olmasına rağmen; tasarım ekibinde

iletiřim ve bilgi akıřında aksaklıklar da yařanmıřtır. Bunun nedeninin; iletiřimin resmi olmayan yollarda kurulması nedeniyle oluřan bilgi akıřı verimsizlięi ve ekipteki tasarımcıların projeye gönüllü olarak destek vermesi olduęu düşünölmektedir. Paydařların sürecin bařlangıcından itibaren bir arada ortaklařa alıřmalarını öngören, böylelikle tasarım ve üretim faaliyetlerinin birbirine paralel ve eř zamanlı yürütölmesini amaçlayan proje yapısı ile tasarım ve üretim kararları alanında uzman gönüllüler ile birlikte alınmıřtır. Ancak; tasarım kararlarının, hedef kitle ihtiyaları doęrultusunda belirlenmesi hususunda da bazı verimsizlikler yařanmıřtır. Görüřüne bařvurulan uzmanların, yalnızca tasarım üzerine geri bildirim vermesinin deęil, doęrudan tasarım sürecine dâhil olarak tasarım tanımının oluřturulmasına katkı saęlamasının bu verimsizlięin önüne geebileceęi düşünölmektedir. Bu noktada alıřmanın, benzer sosyal fayda odaklı pratiklere; farklı disiplinlerin tasarım sürecine hangi ařamada ve ne ölçüde dâhil edebileceęi hususunda rehber olabileceęi düşünölmektedir.

alıřmanın bir dięer bulgusu ise sosyal fayda odaklı tasarım pratiklerinde; tasarımcının rolünün “tasarlama” eyleminin ötesine getięi ve tasarımcının farklı görev tanımları edindięidir. Sosyal fayda odaklı tasarım yaklařımları; tasarımcıları “tasarlama” görevinin yanı sıra sosyal sorunların özümüne yönelik tasarım süreçlerindeki “sorun özücü” iřlevine odaklanmaktadır. Bu alıřma kapsamında gerekleřtirilen proje kapsamında tasarım sürecine; tasarım alanından, 1 tasarım yöneticisi, 2 endüstriyel tasarımcı, 2 moda tasarımcısı ve 1 grafik tasarımcı dâhil olmuřtur. Farklı tasarım alanlarından gelen 6 tasarımcının; sosyal deęer yaratmak üzere bir araya gelmesi önemli olmaktadır. Tasarım endüstrisine bakıldıęında tasarımcıların; hala endüstri odaklı bir tasarım geleneęine yakın durduęunu söylemek mümkündür. Oysa farklı tasarım alanlarında eęitim görmüř tasarımcıların; endüstriyel alıřma alanları dışında, sosyal fayda odaklı pratiklerde yer alabileceęi görölmektedir. Dolayısıyla bu alıřma; tasarımcıların bilgi ve birikimlerini; farklı alıřma alanlarına yönelik geliřtirebileceęini ve alışıl gelmiřin dışında görev tanımları edinebileceklerini göstermektedir. Bu alıřma kapsamında yürütölen tasarım sürecinde tasarımcıların; yalnızca “tasarlama” eylemine deęil, süreç boyunca mesleki alanları dışında da katkı saęladıęı görölmüřtür. Bu da sosyal

fayda odaklı tasarım süreçlerine dâhil olan tasarımcıların; kendi meslek alanları dışındaki bilgiye daha açık olduğu düşüncesini desteklemektedir.

Son olarak sosyal girişimcilik ve sosyal fayda odaklı tasarım pratiklerinin ilişkisi önemli olmaktadır. Sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarındaki “değer yaratma” hedefinin, sosyal girişimcilik gibi kar sağlamaktan önce; toplumsal fayda yaratmayı gözetten işletme yapıları ile entegre edilmeye daha yatkın olduğunu söylemek mümkündür. Bu bağlamda; sosyal girişimcilik gibi yaratıcı ve fayda odaklı işletme yapılarının; tasarım alanında, sosyal fayda odaklı pratiklere alan açtığından bahsedilebilir.

Çalışma sonucunda; tasarım disiplinin, sosyal ve çevresel sorunların çözüm sürecine değerli bir katkı sağladığı; bu katkının sağlanması noktasında çeşitli yöntemler geliştirdiği ve toplumda görünür olmayan bir ihtiyaca yönelik nitelikli çözümler geliştirme potansiyeli olduğu anlaşılmıştır. Ayrıca, disiplinler arası katı sınırların ortadan kalkması ile birlikte; gelecekte tasarımcıların sosyal sorunların çözülmesinde önemli bir paydaş olarak kabul görebileceği düşünülmektedir. Tasarım disiplininde bu sorunların çözümüne yönelik pratiklerin çoğalabilmesi için tasarım süreçlerine; kamu, özel sektör ve sivil toplum alanlarının dâhil edilebilmesinin ve tüm paydaşlar ile ortak akıl geliştirilmesinin önemli olduğunu söylemek mümkündür. Çalışmanın, özellikle kamusal alanda gerçekleştirilmesi hedeflenen; özel durumu olan grupların ihtiyaçlarına ve sorunlarına yönelik çözüm geliştirmeyi amaçlayan sosyal fayda odaklı tasarım pratikleri için örnek teşkil edeceği düşünülmektedir. Gelişen ve değişen sosyal, ekonomik ve çevresel koşullarda; mevcut sorunlara yönelik geliştirilen sosyal fayda odaklı tasarım yaklaşımlarının yaratıcı söylemi, teorik ve pratik bağlamda güncellenmeye ve gelişmeye devam edecek gibi görünmektedir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

ANTONELLI, Paola - ALDERSEY-WILLIAMS, Hugh - SARGENT, Ted (2008). Design and the Elastic Mind, New York: The Museum of Modern Art.

ARCHER, Leonard Bruce (1965). Systematic method for designers... Reprinted from Design, Revised and with Additional Material [With Illustrations], Londra: Council of Industrial Design.

BARNARD, Malcolm (2002). Sanat Tasarım ve Görsel Kültür, çev: Güliz Korkmaz, Ankara: Ütopya Yayınları.

BERK, Laura E. (2013). Çocuk Gelişimi, Ankara: İmge Yayınları.

BESLER, Senem (2010). Sosyal Girişimcilik, İstanbul: Beta Yayınları.

BHAMRA, Tracy - LOFTHOUSE, Vicky (2007). Design for Sustainability: a Practical Approach, Hampshire: Gower Publishing.

CAGAN, Jonathan - VOGEL, Craig M (2002). Creating Breakthrough Products Innovation From Product Planning to Program Approval, Upper Saddle River New Jersey: Prentice Hall PTR.

CHAPMAN, Jonathan - GANT, Nick (2007). Designers, Visionaries and Other Stories: A Collection of Sustainable Design Essays, London, UK: Earthscan

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly (1996). Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention, New York: Harper Collins Publishers.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly (2015). The Systems Model of Creativity the Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi, Amerika Birleşik Devletleri: Springer Publishing.

DEMİRBİLEK, Sevda (2005). Sosyal Güvenlik Sosyolojisi, İstanbul: Legal Yayınları.

DREYFUSS, Henry (2003). Designing for People, New York: Allworth Press.

FINKE, Ronald A. - B. WARD, Thomas - SMITH, Steven M. (1992). Creative Cognition, Cambridge: MIT Press.

FREILICH, Morris (1977). Marginal Natives at Work, New Jersey: John Wiley & Sons Inc.

FUAD-LUKE, Alastair (2009). Design Activism: Beautiful Strangeness for a Sustainable World, London: Earthscan.

HANÇERLİOĞLU, Orhan (2010). Felsefe Sözlüğü, İstanbul: Remzi Kitabevi.

HESKETT, John (1998). The economic role of industrial design, in the Role of Product Design in Post-Industrial Society, çev. Tevfik Balcıoğlu, Ankara: Kent Institute of Art & Design and METU Faculty of Architecture Press.

HESKETT, John (2013). Tasarım, çev. Erkan Uzun, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

IRWIN, Terry (2011). Design for a Sustainable Future, The Business of Sustainability: Trends, Policies, Practices and Stories of Success, Westport: Praeger Press.

JAMROZIK, Adam - Luisa NOCELLA (1998). The Sociology of Social Problems: Theoretical Perspectives and Methods of Intervention, Birleşik Krallık: Cambridge University Press.

JULIER, Guy (2008). The Culture of Design, Londra: Sage Publications.

KLEINFELD, Rachel (2015). Improving Development Aid Design and Evaluation: Plan for Sailboats, Not Trains, Rusya: Carnegie Endowment for International Peace.

KOESTLER, Arthur (1967). The Act of Creation, Londra: Pan Piper.

KOLKO, Jon (2007). Thoughts on Interaction Design, Amerika Birleşik Devletleri: Brown Bear LLC.

LEADBEATER, Charles (1997). The Rise of the Social Entrepreneur, Sayı 25, Demos.

LEONG, Deborah, J. - BODROVA, Elena (2009). Play: A Vygotskian Approach Early Childhood Series. USA: Consortium Book Sales & Dist.

LÖBACH, Bernd (1976). Industrial Design: Grundlagen d. Industrieproduktgestaltung, München: Thiemig.

MANZINI, Ezio (2013). A Cosmopolitan Localism: Prospects for a Sustainable Local Development and the Possible Role of Design, Design Studies: A Reader, New York: Berg.

MARGOLIN, Victor (2002). Design at the crossroads, in the Politics of the Artificial: Essays on Design and Design Studies, Chicago: The University of Chicago Press.

MERONI, Anna - SANGIORGI, Daniela (2011). Design for Services, Farnham: Gower Publishing Limited.

NORMAN, Donald A. (1993). Things That Make Us Smart, Reading, MA: Addison-Wesley.

PAPANEK, Victor (1971). Design for the Real World: Human Ecology and Social Change, Amerika Birleşik Devletleri: Thames and Hudson.

RAIZMAN, David (2003). History of Modern Design Graphics and Products Since Industrial Revolution, Londra: Laurence King Publishing.

RANCIÉRE, Jacques (2010). Dissensus: on Politics and Aesthetics, çev. Gabriel Rockhill, Londra: Continuum.

REPKO, Allen F. (2012). Interdisciplinary Research: Process and Theory, Los Angeles: Sage Publications.

SCHON, Donald (1983). The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action, Londra: Temple Smith.

SCHULER, Douglas - NAMIOKA, Aki (1993). Participatory design: Principles and practices, Hillsdale, NJ: Erlbaum.

SEVİNÇ, Müzeyyen (2004). Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

SHEA, Andrew (2012). Designing for Social Change: Strategies for Community-based Graphic Design. New York: Princeton Architectural Press.

SUTTON-SMITH, Brian (1986). Toys as Culture, New York: Union Square West.

TEYMUR, Necdet (1998). Temel Tasarım, Temel Eğitim II . Ankara: Odtü Mimarlık Fakültesi Yayınları.

THEOBALD, Robert (1987). The Rapids of Change: Social Entrepreneurship in Turbulent Times. Indianapolis, Indiana: Knowledge Systems.

THORPE, Ann (2007). The Designer's Atlas to Sustainability. Washington: Island Press.

TUNALI, İsmail (2004). Tasarım Felsefesine Giriş . İstanbul: Yapı Yayın.

WINNICOTT, Donald W. (1998). Oyun ve Gerçeklik, çev. Tuncay Birkan, İstanbul: Metis Yayınları.

WCED (1987). Our Common Future, Oxford, New York: Oxford University Press.

Makaleler

AKAY, Diyar - KURT, Mustafa (2008). "Kullanıcı Merkezli Tasarım ve Ürün Kullanılabilirliği Üzerine Bir Literatür Araştırması", Gazi Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Dergisi, Yıl 23, Sayı 2, ss. 185-205.

ARÍAS, Ernesto - EDEN, Hal - FISCHER, Gerhard - GORMAN, Andrew - SCHARFF, Eric (2000). "Transcending the Individual Human Mind - Creating Shared Understanding Through Collaborative Design", ACM Transactions on Computer Human Interaction, Yıl 7, Sayı 1, ss. 84–113.

AYANOĞLU, Sevgi Gaye - AĞAÇ, Saliha (2017). “Sürdürülebilir Moda Kavramına Yönelik Tasarım Fikirleri”, Art-e Sanat Dergisi, Yıl 10, Sayı 19, Mayıs - Haziran 2017, ss. 252-273.

BAYAZİT, Nigan (2004). “Investigating Design: A Review of Forty Years of Design Research”. Design Issues, Yıl 20, Sayı 1, ss.16-29.

BAYRAKTAROĞLU, Serkan - ŞATIR, Seçil - AKGÜN, Ahu (2014). “Sosyal Yenileşim ve Tasarımın Değişen Roller” Design + Theory Journal, Yıl 10, Sayı 18, ss. 36-52.

BINDER, Thomas - BRANDT, Eva - EHN, Pelle - HALSE, Joachim (2015). “Democratic Design Experiments: Between Parliament and Laboratory”. CoDesign, Yıl 11, Sayı 3-4, ss.152-165.

BJÖGVINSSON, Erling - EHN, Pelle - HILLGREN Per-Anders (2012). “Design Things and Design Thinking: Contemporary Participatory Design Challenges”, Design Issues, Yıl 28, Sayı 3, Yaz 2012, ss. 101-116.

BOOKS, Casper - DIEHL, Jan Carel (2006). “Integration of Sustainability in Regular Courses: Experiences in Industrial Design Engineering”, Journal of Cleaner Production, Yıl 14, Sayı: 9-11, ss. 932-939.

BROADBENT, John (2003). “Generations in Design Methodology”, The Design Journal, Yıl 6, Sayı 1, ss. 2-13.

BROWN, Louise (2010). “Balancing Risk and Innovation to Improve Social Work Practice”, British Journal of Social Work, Yıl 40, Sayı 4, Haziran 2010, ss. 1211-1228.

BRYSON, John M. - CROSBY, Barbara C. - STONE, Melissa Middleton (2006). “The Design and Implementation of Cross-Sector Collaborations: Propositions from the Literature”, Public Administration Review, Yıl 66, Sayı 1, Kasım 2006, ss. 44-55.

BUCHANAN, Richard (2001). “Design Research and the New Learning”, Design Issues, Yıl 17, Sayı 4, ss. 3-23.

BUCHANAN, Richard (2008). "Introduction: Design and Organizational Change", Design Issues, Yıl 24, Sayı 1, ss. 2-9.

CAO, Jian – ZHANG, Shensheng - LI, Minglu - WANG, Jie. (2005). "Distributed Design Process Coordination Based on a Service Event Notification Model", Concurrent Engineering, Yıl 13, Sayı 4, ss. 301-310.

CHIU, Mao-Lin (2002). "An Organizational View of Design Communication in Design Collaboration", Design Studies, Yıl 23, Sayı 2, ss.187-210.

COOPER, Rachel (2005). "Ethics and Altruism: What Constitutes Socially Responsible Design?", Design Management Review, Yıl 16, Sayı 3, ss. 10-18.

DEES, Gregory – ANDERSON, Battle Beth - WEI-SKILLERN, Jane (2004). "Scaling Social Impact, Strategies for Spreading Social Innovations", Stanford Social Innovation Review, İlkbahar 2004, ss. 24-32.

DURAN, Aram Ekin (2019). "Çocuklar Temel Haklarına Ulaşmalı", Ekonomist Dergisi Kobi Girişim, 10-16 Mart 2019, ss. 16-17.

DYKES, Thoms H. - RODGERS, Paul A. - SMYTH, Michael (2009). "Towards a New Disciplinary Framework for Contemporary Creative Design Practice", CoDesign, Yıl 5, Sayı 2, ss. 99-116.

ECKERT, C.M. - BLACKWELL, Alan F. - BUCCIARELLI, L.L. - EARL C.F. (2010) "Shared Conversations Across Design", Design Issues, Yıl 26, Sayı 3, Yaz 2010, ss. 27-39.

ELKINGTON, John (1994). "Towards the Sustainable Corporation: Win-win-win Business Strategies for Sustainable Development", California Management Review, Yıl 36, Sayı 2, ss. 90-100.

GRIFFIN, Abbie - HAUSER, John R. (1996). "Integrating R&D and Marketing: a Review and Analysis of the Literature", Journal of Product Innovation Management: An

International Publication of the Product Development & Management Association, Yıl 13, Sayı 3, Mayıs 1996, ss. 191-215.

HIBBERT, Sally A. - HOGG, Gillian - QUINN, Theresa (2002). "Consumer Response to Social Entrepreneurship: The case of the Big Issue in Scotland", International Journal of Nonprofit and Voluntary Sector Marketing, Yıl 7, Sayı 3, ss. 288-301.

IRWIN, Terry (2015). "Transition Design: A Proposal for a New Area of Design Practice", Study and Research. Design and Culture, Yıl 7, Sayı 2, ss. 229-246.

ITKONEN, Maija – KALEVI, Edvard Ekman – INKA, Kojo (2009). "Murjottelu - Interdisciplinary Training Campaign for Industrial Design and Engineering Students", European Journal of Engineering Education, Yıl 34, Sayı 3, ss. 263-271.

İNAL, M. Emin - BİÇKES, Mehmet (2006). "Kar Amaçsız Kuruluşların Sorunlarının Çözümünde Pazar Yönlülük Teorisi", Erciyes Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, Sayı 26, ss. 45-65.

JONES, Declan - KEOGH, William (2006). "Social Enterprise: a Case of Terminological Ambiguity and Complexity", Social Enterprise Journal, Yıl 2, Sayı 1, ss. 11-26.

JULIER, Guy (2006). "From Visual Culture to Design Culture", Design issues, Yıl 22, Sayı 1, ss. 64-76.

JULIER, Guy (2013). "From Design Culture to Design Activism", Design and Culture, Yıl 5, Sayı 2, 215-236.

KANDIR, Adalet (2000). Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncaklar, Gazi Üniversitesi Mesleki Eğitim Dergisi, Sayı 4, ss. 77-80.

KOLK, Ans – MIGUEL, Rivera-Santos - CARLOS, Rufin (2014). "Reviewing a Decade of Research on the 'Base/Bottom of the Pyramid' (Bop) Concep", Business & Society, Yıl 53, Sayı 3, ss. 338-377.

KOUPRIE, Merlijn – FROUKJE, Sleswijk Visser (2009). “A Framework for Empathy in Design: Stepping into and Out of the User's Life”, *Journal of Engineering Design*, Yıl 20, Sayı 5, 437-448.

LILLEY, Debra (2009). “Design for Sustainable Behaviour: Strategies and Perceptions”, *Design Studies*, Yıl 30, Sayı 6, ss. 704–720.

MAGNUSSON, Peter - MATTHING, Jonas - KRISTENSSON, Per (2003). “Managing User Involvement in Service Innovation: Experiments with Innovating End-Users”, *Journal of Service Research*, Yıl 6, Sayı 2, ss. 111-124.

MAIR, Johanna - MARTI, Ignasi (2006). “Social Entrepreneurship Research: A Source Of Explanation, Prediction and Delight”, *Journal of World Business*, Yıl 41, Sayı 1, ss. 36-44.

MANZINI, Ezio - CULLARS, John (1992). “Prometheus of the Everyday: The Ecology of the Artificial and the Designer’s Responsibility”, *Design Issues*, Yıl 9, Sayı 1, ss. 5-20.

MANZINI, Ezio - RIZZO, Francesca (2011). “Small Projects/Large Changes: Participatory Design as an Open Participated Process”, *CoDesign*, Yıl 7, Sayı 3-4, 199-215.

MANZINI, Ezio (1994). “Design, Environment and Social Quality: From Existenzminimum’ to Quality Maximum”. *Design Issues*, Yıl 10, Sayı 1, ss. 37-43.

MANZINI, Ezio (2006). “Design, Ethics and Sustainability: Guidelines for a Transition Phase”, *Nantes- Cumulus Working Papers*, Sayı 16, ss. 9-15.

MANZINI, Ezio (2009). "New Design Knowledge." *Design Studies*, Yıl 30, Sayı 1, ss. 4-12.

MANZINI, Ezio (2010). “Small, Local, Open and Connected: Design for Social Innovation and Sustainability”, *The Journal of Design Strategies*, Yıl 4, Sayı 1, ss. 8-11.

MANZINI, Ezio (2014). "Making Things Happen: Social Innovation and Design", Design Issues, Yıl 30, Sayı 1, ss. 57-66.

MARGOLIN, Victor - MARGOLIN, Sylvia (2002). "A Social Model of Design: Issues Of Practice And Research", Design Issues, Yıl 18, Sayı 4, ss. 24-30.

MARGOLIN, Victor (1998). "Design for a Sustainable World", Design Issues, Yıl 14, Sayı 2, ss. 83-92.

MARKUSSEN, Thomas (2013). "The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design between Art and Politics", Design Issues, Yıl 29, Sayı 1, ss. 38-50.

MEEHAN, Joanne S. - DUFFY, Alex HB - WHITFIELD, Robert Ian (2007). "Supporting 'Design for Reuse' with Modular Design", Concurrent Engineering, Yıl 15, Sayı 2, ss. 141-155.

MELLES, Gavin - DE VERE, Ian - MISIC, Vanja (2011). "Socially Responsible Design: Thinking Beyond The Triple Bottom Line to Socially Responsive and Sustainable Product Design", CoDesign, Yıl 7, Sayı 3-4, ss. 143-154.

MOENAERT, Rudy K. – SOUDER, William E. (1990). "An Information Transfer Model for Integrating Marketing And R&D Personnel in New Product Development Projects", Journal of Product Innovation Management: An International Publication Of The Product Development & Management Association, Yıl 7, Sayı 2, ss. 91-107.

MORELLI, Nicola (2007). "Social Innovation and New Industrial Contexts: Can Designers 'Industrialize' Socially Responsible Solutions?", Design Issues, Yıl 23, Sayı 4, ss. 3-21.

MOTA, Bruna - GOMES, Maria Isabel - CARVALHO, Ana - BARBOSA-POVOA, Ana Paula (2015). "Towards Supply Chain Sustainability: Economic, Environmental and Social Design and Planning", Journal of Cleaner Production, Sayı: 105, 15 Ekim 2015, ss. 14-27.

NICOLOPOULOU, Ageliki (2004). Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası, çev. Melike Türkan Bağlı, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, Yıl 37, Sayı 2, s. 137-169.

NORMAN, Wayne - MACDONALD, Chris (2004). “Getting to the Bottom of Triple Bottom Line”, Business Ethics Quarterly, Yıl 14, Sayı 2, ss. 243–262.

NUSSBAUM, Bruce (2004b). “The Power of Design”, Business Week, Yıl 17, Sayı 5, ss. 86-93.

OLSON, Gary M.- OLSON, Judith S. - CARTER, Marcus R. - STORROSTEN, Marianne (1992). “Small Group Design Meetings: an Analysis of Collaboration”, Human-Computer Interaction, Sayı 7, ss. 347-374.

OOSTERLAKEN, Ilse (2009). “Design for Development: a Capability Approach”, Design Issues, Yıl 25, Sayı 4, Sonbahar 2009, ss. 91-102.

ÖZMETE, Emine - AKGÜL GÖK, Fulya (2015). “Sürdürülebilir Kalkınma için Sosyal İnovasyon ve Sosyal Hizmet İlişkisinin Değerlendirilmesi”, Toplum ve Sosyal Hizmet, Yıl 26, Sayı 2, Ekim 2015, ss. 127-143.

PHILLS, James A. - DEIGLMEIER, Kriss - MILLER, Dale T. (2008). “Rediscovering Social Innovation”, Stanford Social Innovation Review, Sonbahar 2008, ss. 34-41.

POL, Eduardo - VILLE, Simon (2009). “Social Innovation: Buzz Word or Enduring Term?”, J. Socioecon, Sayı 38, ss. 878 -885.

POSTREL, Steven (2002). “Islands of Shared Knowledge: Specialization and Mutual Understanding in Problem Solving Teams”, Organization Science, Yıl 13, Sayı 3, ss.303-320.

RAMIREZ, Mariano (2006). “Sustainability in the Education of Industrial Designers: the Case Study for Australia”, Journal of Sustainability in Higher Education, Yıl 7, Sayı 2, ss. 189-202.

RICHTER, Alexander – SADEK, Tim – STEVEN, Marion (2010). “Flexibility in Industrial Product Service Systems and Use-oriented Business Models”, CIRP J Manuf Sci Tech, Yıl 3, Sayı 2, ss.128-134.

SANDERS, Elizabeth (2006). “Design Serving People”, Copenhagen Cumulus Working Papers Publication Series G University of Art and Design Helsinki, Yıl 15, Sayı 5, ss. 28-33.

SANDERS, Elizabeth B.N. - STAPPERS, Pieter Jan (2008). “Co-creation and the New Landscapes of Design”. CoDesign, Sayı: 4, ss. 5-18.

SONICRIM, Liz Sanders (2001). “Collective Creativity”, LOOP: AIGA Journal of Interaction Design Education, Yıl 6, Sayı 3, Ağustos 2001, ss.1-6.

SONNENWALD, D. H. (1996). “Communication Roles That Support Collaboration During the Design Process”, Design studies, Yıl17, Sayı 3, ss. 277-301.

THORPE, Adam - GAMMAN, Lorraine (2011). “Design With Society: Why Socially Responsive Design is Good Enough”, CoDesign, Yıl 7, Sayı 3-4, ss. 217-230.

TÜFEKÇİOĞLU, Dilara - YILMAZ, Meltem (2017). “İçmimarlık Eğitiminde Uygulayarak Öğrenme Yaklaşımının Sürdürülebilirlik Bağlamında İrdelenmesi”, Ordu University Journal of Social Science Research, Yıl 7, Sayı 1, Mart 2017, ss. 85-92.

VERYZER, Robert (2002). “Design and Development of Innovative High-tech Products”, Design Management Journal Academic Review, Sayı 2, pp. 55-60.

WEICK, Karl E. - ROBERTS, Karlene H. (1993). “Collective Mind in Organizations: Heedful Interrelating on Flight Decks”, Administrative Science Quarterly, Yıl 38, Sayı 3, Eylül 1993, ss. 357-381.

Kitap İi Bölüm

ACHTEN, Henri (2002). “Requirements for Collaborative Design in Architecture”, Design & Decision Support Systems in Architectur (ed. Harry Timmermans), Avergoor, the Netherlands.

ALEXIOU, Katerina - JEFFREY, Johnson - THEDORE Zamenopoulos (2009). “The Mathematical Conditions of Design Ability: A Complexity Theoretic View Theodore Zamenopoulos”, Embracing Complexity in Design (ed. Katerina Alexiou, Johnson Jeffrey ve Zamenopoulos Theodore), Routledge, ss. 111-136.

DISALVO, Carl (2012). “Introducing Adversarial Design”, Critical Marketing: Manifestos (ed. Garnet Hertz), ss.21-22

EHN, Pelle (2013). “Partizipation an Dingen des Designs”, Wer gestaltet die Gestaltung: Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs. transcript Verlag Medea (ed. Pelle Ehn), Malmö University Interview, 22 November 2013, ss. 87-99

MARGOLIN, Victor (1995). “The Product Milieu and Social Action”, Discovering Design: Explorations in Design Studies (ed. Victor Margollin), ss. 121-145.

PAPANEK, Victor (1985). “What is design? A definition of the function complex” Papanek, V. Design for the real world: human ecology and social change 2 (ed. Victor Papanek), ss. 03-27.

Vezzoli, C. (2013).System design for sustainability”, Motivating Change: Sustainable Design and Behaviour in the Built Environment, Motivating Change (ed. Robert Crocker ve Steffen Lehmann), Routledge, ss. 276-288.

Basılmamış Kaynaklar

ARNOLD, James (2005) . Big Ideas: A History of Field Research in Industrial Design in The United States, Joining Forces International Conference on Design Research, 22-24 Eylül, University of Art and Design Helsinki, Finlandiya.

BOUCHHIMA, Faouzi - NICOLESCU, Gabriela - ABOULHAMID, Mostapha - ABID, Mohamed (2005). Discrete-continuous Simulation Model for Accurate Validation in Component-based Heterogeneous Soc Design, 16th IEEE International Workshop on Rapid System Prototyping, ss. 181-187, Brezilya.

CIPOLLA, Carla - PERUCCIO, Pier P. (2008). Changing the Change: Design, Visions, Proposals and Tools, In Proceedings International Conference: World Design Capital, Turin, Torino.

DAVEY, Caroline L - WOOTTON, Andrew B. - ANGHARAD, Thomas - COOPER, Rachel - PRESS, Mike (2005). Design for the Surreal World? A New Model of Socially Responsible Design, Proceedings of the 6th International Conference of the European Academy of Design, EAD06, University of the Arts Bremen, Mart 2005, ss. 29–31, Bremen.

DİSALVO, Carl (2010). Design, Democracy And Agonistic Pluralism, Proceedings Of The Design Research Society International Conference, 7–9 Haziran, ss. 366-371, Design Research Society, Montreal.

DORST, Cornelis Hans (1997). Describing Design- A Comparison of Paradigms, Doktora Tezi, dan. BUIJS, J. A., Technische Universiteit Delft, Delft, Netherlands.

GÜRDERE AKDUR, Selin (2016). Toplumsal Sorunlara Odaklanan Ana Tasarım Yaklaşımlarının Derlenmesi, Utak 2016 Bildiri Kitabı: Sorumluluk, Bağlam, Deneyim Ve Tasarım, ss. 357-375, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara.

HILLIGES, Otmar - TERRENGHI, Lucia - BORING, Sebastian - KIM, David - RICHTER, Hendrik - BUTZ, Andreas. (2007). Designing for Collaborative Creative Problem Solving. In Proceedings of the 6th ACM SIGCHI Conference on Creativity & Cognition, Haziran 2007, ss. 137-146, Yeni Zelanda.

İNCE, Gökhan – KAYMAK, Ali – YILDIZ, Can (2018). “II. Uluslararası Erken Çocuklukta Müdahale Kongresi Erken Çocuklukta Müdahale Alanında Güncel

Arařtırmalar ve Yenilikçi Uygulamalar”, ICECI (2018), Özet Kitapçıđı, 29 Mart - 01 Nisan 2018, ss. 231, Antalya, Türkiye.

JONAS, Wolfgang - MORELLI, Nicola - MÜNCH, Juliane (2009). “Designing a Product Service System in a Social Framework: methodological and ethical considerations”, Undisciplined! Proceedings of the Design Research Society Conference (ed. Durling, D., Rust, C., Chen, L-L., Ashton, P. ve Friedman, K.), Sheffield Hallam University, Sheffield.

KLEINSMANN, Maaïke Susanne (2006). Understanding collaborative design, Doktora Tezi, dan. Buijs, J.A., Delft University of Technology, Delft, Netherlands.

MARGOLIN, Victor. (2007a). A Call for Social Design, Best-Practice Medical Design for 2020 Conference. 14 Haziran 2007. Haifa, İsrail.

MARKUSSEN, Thomas (2011). The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design Between Art and Politics. In Making Design Matter!: Proceedings of the 4TH Nordic Design Research Conference, ss. 102-110, Helsinki, Finlandiya.

MORTATI, Marzai - VILLARI, Beatrice (2014). Design for Social Innovation; Building a Framework of Connection Between Design and Social Innovation, Proceedings of Fourth Service Design and Innovation Conference, ss. 79-88, Lancaster Üniversitesi, İngiltere.

NOBLE, David - LETSKY, Michael (2002). Cognitive-based Metrics to Evaluate Collaboration Effectiveness, RTO SAS Symposium on “Analysis of the Military Effectiveness of Future C2 Concepts and Systems”, ss. 1-18, The Hague, The Netherlands.

RAMIREZ, Mariano (2007). Sustainability Integration in Industrial Design Education: a World Wide Survey, Connected 2007 International Conference on Design Education, 9-12 Temmuz 2007, ss. 1-5, University of New South Wales, Sydney, Avustralya.

SAGUN, Aysu (2003). Evolutionary Collaborative Design Studios, Yayınlanmamış Doktora Tezi, dan. Doç. Dr. Halime Demirkan, Bilkent Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Ankara.

SÜNER, Sedef - KAYGAN, Harun (2014). Tasarım Aktivizmi Olarak Katılımcı Tasarım Ve Tasarımcının Katılım Deneyimi: Odtü Asistan Dayanışması Örneği, UTAK 2014 Bildiri Kitabı: Eğitim, Araştırma, Meslek Ve Sosyal Sorumluluk, ss. 119-130, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara.

TAN, Lauren (2012). Understanding the Different Roles of the Designer in Design for Social Good. Doktora Tezi, University of Northumbria, Doctor of Philosophy Research, Design Council, Londra.

THORPE, Ann (2008). Design As Activism: A Conceptual Tool', In Changing The Change: Design Visions, Proposals And Tools, Changing The Change Conference, Mayıs 2018, ss. 13, Turin, İtalya.

UCELLI, Giuliana (2002). Communication and Collaboration within a VR System for Architectural Design, Doktora Tezi, University of Strathclyde, Glasgow, Scotland.

VALTONEN, Anna (2005). Six Decades - and Six Different Roles for the Industrial Designer. Nordes Conference In the Making, 30-31 Mayıs, Kopenhag.

İnternet Kaynakları

Akama, Yoko (2015). Designing Future Designers: a Propositional Framework for Teaching Sustainability, Learning and Teaching for Sustainability 2014 final report by Yoko Akama, Şubat 2015, <http://mams.rmit.edu.au/8ijno6sstwvw.pdf> [02.02.2019].

Alejos, Marlene - Brett, Rachel - Zermatten, Jean (2005). Babies and Small Children Residing in Prisons, Switzerland, Geneva, Quaker United Nations Office, <http://www.quano.org/sites/default/files/resources/Babies%20and%20small%20children%20residing%20in%20prisons.pdf> [01.06.2019].

Armstrong, Leah - Bailey Jocelyn - Julier Guy - Kimbell, Lucy (2014). Social Design Futures: HEI Research and the AHRC. İngiltere: Arts and Humanities Research Council, University of Brighton, V&A, <http://eprints.brighton.ac.uk/13364/1/Social-Design-Report.pdf> [21.05.2019].

Artar, Feray (2012). Mahkumiyetin Mahrum Çocukları: Ceza İnfaz Kurumlarında Anneleriyle Yaşayan Çocukların Yaşam Şartları ve İhtiyaçları. Çocuk İhtiyaçları Sempozyumu Bildiriler Kitabı, ss. 154-164, Mutlu Çocuklar Derneği https://www.researchgate.net/profile/Mustafa_Senel2/publication/236605261_Korkutma_a_Soylemleri_ve_Cocuklarimiz/links/004635183670d4e1b5000000/Korkutma-Soeylem-leri-ve-Cocuklarimiz.pdf

Baloğlu, Melis (2015). İşbirlikçi Tasarım ve Ütopya Kavramı, ÜtopyaLab, <https://utopyalab.wordpress.com/2015/04/14/isbirlikci-tasarim-ve-utopya-kavrami/> [02.03.2019].

BEPA (2011). Empowering People, Driving Change Social Innovation in the European Union, Publications Office of the European Union, http://ec.europa.eu/bepa/pdf/publications_pdf/social_innovation.pdf [01.03.2019].

Brown, Tim (2005). Strategy by Design, Fast Company. <http://www.fastcompany.com/magazine/95/design-strategy.html> [01.03.2019].

Brown, Tim (2009). Change by Design, How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation, HarperBusiness, HarperCollins Publishers, http://moodle.unitec.ac.nz/pluginfile.php/388444/mod_resource/content/1/change-by-design-brown-e.pdf [01.05.2019].

Brown, Tim - Wyatt, Jocelyn (2010). Design Thinking for Social Innovation, Development Outreach, <https://ojs.unbc.ca/index.php/design/article/viewFile/1272/1089> [05.04.2019].

Caulier- Grice, Murray Robin - Mulgan, Geoff (2010). The Open Book of Social Innovation. The Young Foundation and NESTA, http://www.nesta.org.uk/publications/assets/features/the_open_book_of_social_innovation [08.04.2019].

Bason, Christian (2014). Head of MindLab, Copenhagen at EHDM Encouraging Design Driven Public Sector Innovation, Copenhagen, <http://eprints.brighton.ac.uk/13364/1/Social-Design-Report.pdf> [04.06.2019].

Cottam, Hilary - Leadbeater, Charles (2004). Red Paper 01 Health: Co-creating Services, Design Council, <https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/red-paper-health.pdf> [21.04.2019].

Denizalp, Hülya (2009). Toplumsal Dönüşüm İçin Sosyal Girişimcilik Rehberi, Eylül 2009, Ankara, <http://panel.stgm.org.tr/vera/app/var/files/t/o/toplumsal-donusum-icin-sosyal-girisimcilik-rehberi.pdf> [27.01.2019].

Fischer, Gerhard - Giaccardi, Elisa - Eden, Hal - Sugimoto, Masanori - YE, Yunwen (2007). Beyond binary choices: Integrating Individual and Social Creativity. International Journal of Human-Computer Studies Special Issue on Creativity <http://l3d.cs.colorado.edu/~gerhard/papers/indsocial-creativity-05.pdf> [05.05.2019].

GMK (2002). İlk önce Öncelikler. <http://www.gmk.org.tr/dosyalar/DediKi.02.FirstThings.pdf> [01.05.2019].

Hewett, Tom - Czerwinski, Mary - Terry, Michael - Nunamaker, Jay - Candy, Linda - Kules, Bil - Sylvan, Elisabeth (2005). Creativity Support Tool Evaluation Methods and Metrics. In National Science Foundation Creativity Support Tools Workshop Report, <http://www.cs.umd.edu/hcil/CST> [05.04.2019].

IDEO - Rockefeller Foundation (2010). Design and Social Impact: How-to Guide, http://5a5f89b8e10a225a44ac-ccbed124c38c4f7a3066210c073e7d55.r9.cf1.rackcdn.com/files/pdfs/news/IDEO_RF_Guide.pdf [21.03.2019].

Kvan, Thomas (2001). The Pedagogy of Virtual Design Studios. Automation in Construction 10, <http://itecideas.pbworks.com/f/Kvan%20pedagogy%20virt%20des%20studio.pdf> [01.03.2019]

Leonard-Barton, Dorothy (1992). The Factory as a Learning Laboratory, Sloan Management Review, https://books.google.com.tr/books?hl=en&lr=&id=MaCTeh6t4jwC&oi=fnd&pg=PA91&dq=The+Factory+as+a+Learning+Laboratory&ots=sQuYORkDwp&sig=VQo6bK1KXrS3lhVlP0X6o7t8aek&redir_esc=y#v=onepage&q=The%20Factory%20as%20a%20Learning%20Laboratory&f=false [02.02.2019].

Manzini, Ezio - Staszowski, Eduardo (2013). Public and Collaborative: Exploring the Intersection of Design, Social Innovation and Public Policy. DESIS network, https://www.desisnetwork.org/wp-content/uploads/2017/04/DESIS_PUBLIColab-Book.pdf [08.05.2019].

Mason-White, Holly - Kearney, Helen F. (2011). Children of Prisoners and (Alleged) Offenders: Draft Framework for Decision-Making Switzerland, Geneva, Quaker United Nations Office, <https://quno.org/resource/2012/3/children-alleged-offenders-revised-draft-framework-decision-making> [01.06.2019].

Mccullagh, Kevin (2010). It's Time to Rethink the T-shape Designers? http://www.core77.com/blog/columns/is_it_time_to_rethink_the_tshaped_designer_17426.asp [07.07.2019].

Meroni, Anna - Fassi, Davide - Simeone, Giulia (2015). Design for Social Innovation as a Form of Designing Activism. Department of Design, POLIMI DESIS, Italy, <http://www.transitsocialinnovation.eu/content/original/Book%20covers/Local%20PDFs/109%20Paper%20Meroni%20et%20al%20Design%20for%20SI%20as%20a%20form%20of%20designing%20activisim%202013.pdf> [23.01.2019].

Mulgan, Geoff. (2007). Social Innovation: What It Is, Why It Matters, and How It Can Be Accelerated. Skoll Center for Social Entrepreneurship. Working Paper. [www.sbs.ox.ac.uk/centres/skoll/research/documents/social innovation.pdf](http://www.sbs.ox.ac.uk/centres/skoll/research/documents/social%20innovation.pdf) [01.05.2019].

Paksoy, Murat (2015). "Büyüyen Ayakkabı" Projesi, <https://www.teknolojioku.com/guncel/buyuyen-ayakkabi-projesi-video-5a28fa1218e540630d1dc07c> [05.03.2019].

Papuççıyan, Arden (2017). Moda ile sosyal etki yaratmayı amaçlayan girişim: Reflect, <https://webrazzi.com/2017/07/14/reflect-moda/> [02.01.2019].

Peters, Tom (2014). Design Rules. Manifesto. <http://tompeters.com/writing/manifestos/> [25.05.2019].

Rasoulifar, Golnoosh - Eckert, Claudia - Prudhomme, Guy (2014). Supporting Communication Between Product Designers and Engineering Designers in the Design Process of Branded Products: a Comparison of Three Approaches, <https://doi.org/10.1080/15710882.2014.923912> [05.04.2019].

Sanders, Elizabeth. B. N. (2002). Ethnography in NPD Research How “applied ethnography” can improve your NPD research process. Visions Magazine. <https://www.pdma.org/404.aspx?404;http://www.pdma.org:80/visions/print.php?doc=ap r02/applied.html> [15.04.2019].

Savio, Nadav (2015). Making things that make things better, Medium, <https://medium.com/@nadav/humanitarian-design-f1ee4f2c889> [01.02.2019].

Simoff, Simeon J. - Maher, Mary Lou (1997). Web mediated design courses: Challenges and Realities in Teaching Electronic Collaboration. <http://people.arch.usyd.edu.au/~mary/Pubs/pdf/wetice97.pdf> [07.05.2019]

Sobhani, A., - Gasnier, A. (2012). Sosyal Girişimcilikten Kapsayıcı Piyasalara. Büyüyen kapsayıcı piyasalar Türkiye’de sosyal girişimcilik vakaları, Bölüm 1, <https://www.undp.org/content/dam/istanbul/docs/B%C3%BCy%C3%BCyen-Kapsay%C4%B1c%C4%B1-Piyasalar-T%C3%BCrkiyede-Sosyal-Giri%C5%9Fimcilik-Vakalar%C4%B1-2012.pdf> [17.03.2019].

Soh, June (2016). Çocuklar için Büyüyen Ayakkabılar, <https://www.amerikaninsesi.com/a/cocuklar-icin-buyuyen-ayakkabilar/3564294.html> [04.04.2019]

Sosyal Yenilik Tasarımı Rehberi (2017). <https://www.kentselstrateji.com/wp-content/uploads/sosyalyeniliktasarimi.pdf> [20.03.2019].

Söylemez, Ayça (2018). Koğuşlarda Oyuncak Bulundurmak Yasak, <https://m.bianet.org/bianet/cocuk/202764-koguslarda-oyuncak-bulundurmak-yasak> [05.05.2019].

Thorpe, Ann (2011). Defining Design as Activism. <http://designactivism.net/wp-content/uploads/2011/05/Thorpe-definingdesignactivism.pdf> [04.04.2019].

Tonkinwise, Cameron (2015). Is Social Design a Thing? http://www.academia.edu/11623054/Is_Social_Design_a_Thing [07.05.2019].

UN Office on Drugs and Crime (2009). Cezaevi Müdürleri ve Politika Yapıcıları İçin Kadınlar ve Hapsedilme Üzerine El Kitabı, İstanbul: CİSST Der. https://www.unodc.org/documents/justice-and-prison-reform/crimeprevention/UNODC_Women_and_Imprisonment_Turkish.pdf [01.03.2019].

Verdi, Ferhat (2018). Büyüyen ayakkabı projesi: The Shoe That Grows, SosyalUp, <http://sosyalup.net/buyuyen-ayakkabi-projesi-the-shoe-that-grows/> [14.03.2019].

Vilhelmsen (2013). Design for Public Good, <https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/Design%20for%20Public%20Good.pdf> [09.12.2018].

ÖZGEÇMİŞ

	Melike Çıtak <i>Tekstil ve Moda Tasarımcısı</i> Telefon: +90 543 710 2531 E-Posta Adresi: melike@onemsiyoruz.org
Eğitim	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ (Yüksek Lisans, 2014-2019) Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tekstil ve Moda Tasarımı Anasanat Dalı ANADOLU ÜNİVERSİTESİ (Lisans, 2010-2014) Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Moda Tasarımı - İkincilik Derecesi
Deneyim	PROJE YÖNETİCİSİ (Şubat 2018 - ...) Önemsiyoruz Sosyal Girişimi METİN YAZARI (Aralık 2017 – Şubat 2018) Konseptiz MODA EDİTÖRÜ (Ekim 2017- Aralık 2017) AllesWunder MODA TASARIM EĞİTMENİ (Mayıs 2017 - Ekim 2017) Aydın Büyükşehir Belediyesi, Kültür ve Sosyal İşler Dairesi Başkanlığı
Sergi	GENÇ SANATÇILAR LİF SANATI SERGİSİ, 2017 ATÖLYE KIRMIZI GENÇ SANAT GÜNLERİ, 2018
Kurs ve Çalıştaylar	Dijital İllüstrasyon Eğitimi, 2019 Çocuklar için Empatik Tasarım Çalıştayı, 2019 Simülasyon ve Karakter (Personas): Görme Engelli Olan Çocukların Oyuncak Tasarımında Evrensel Tasarım Yaklaşımı ve Empati Yönteminin Rolü, 2016 Ürün Tasarım Sürecinde Arkaplan, 2016 Adnan Serbest ile Marka Tasarımı Çalıştayı, 2012