

T.C.
ERCIYES ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
ŞEHİR VE BÖLGE PLANLAMA ANABİLİM DALI

X, Y, Z KUŞAKLARININ KAMUSAL MEKÂNDAN
BEKLENTİLERİ VE DİJİTAL KENTSEL PRATİKLER
BAĞLAMINDA ARAŞTIRILMASI

Hazırlayan
Nursena KITLIK

Danışman
Doç. Dr. Neşe YILMAZ BAKIR

Yüksek Lisans Tezi

Temmuz 2024
KAYSERİ

T.C.
ERCIYES ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
ŞEHİR VE BÖLGE PLANLAMA ANABİLİM DALI

X, Y, Z KUŞAKLARININ KAMUSAL MEKÂNDAN
BEKLENTİLERİ VE DİJİTAL KENTSEL PRATİKLER
BAĞLAMINDA ARAŞTIRILMASI
(Yüksek Lisans Tezi)

Hazırlayan
Nursena KITLIK

Danışman
Doç. Dr. Neşe YILMAZ BAKIR

Temmuz 2024
KAYSERİ

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Bu çalışmadaki tüm bilgilerin, akademik ve etik kurallara uygun bir şekilde elde edildiğini beyan ederim. Aynı zamanda bu kural ve davranışların gerektirdiği gibi, bu çalışmanın özünde olmayan tüm materyal ve sonuçları tam olarak aktardığımı ve referans gösterdiğimi belirtirim.

Nursena KITLIK

İmza

“X, Y, Z Kuşaklarının Kamusal Mekândan Beklentileri ve Dijital Kentsel Pratikler Bağlamında Araştırılması” adlı Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi Lisansüstü Tez Önerisi ve Tez Yazma Yönergesi’ ne uygun olarak hazırlanmıştır.

Hazırlayan

Nursena KITLIK

İmza

Danışman

Doç. Dr. Neşe YILMAZ BAKIR

İmza

Şehir Planlama ABD Başkanı

Prof. Dr. Seda ÇALIŞIR HOVARDAOĞLU

İmza

TEŞEKKÜR

Öğrencisi olmaktan gurur duyduğum, akademideki en büyük şansım olan tez danışmanım Doç. Dr. Neşe YILMAZ BAKIR'a lisansüstü eğitimim boyunca bilgi birikimi, yol göstericiliği, enerjisi ve sabrı ile bana akademiye sevdirdiği, hep örnek olduğu, beni cesaretlendirdiği ve tez sürecimde her an yanımda olduğu için,

Annem Zeynep KITLIK'a, babam Abdullah KITLIK'a, kardeşlerime bana inandıkları, beni maddi-manevi destekledikleri ve güzel kalpleriyle her zaman yanımda oldukları için,

Kıymetli hocalarım ve dostlarım Doç. Dr. Feyza İNCEOĞLU ve Öğr. Gör. Ayşenur İNCEOĞLU'na tez sürecim boyunca istatistik ve anket süreçleri dahil olmak üzere her konuda yardımcı oldukları ve yol gösterdikleri; canlarım Aylin ARSLAN ve Tunç Ediz BAŞ'a tez sürecimde bana hep destek oldukları için,

Değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Güzin Yeliz KÂHYA'ya her zaman vizyonumu geliştirdiği, tez konum ile ilgili Viyana Teknik Üniversitesi'nde düzenlenen Gençlik Bahar Okulu'na katılmamı sağladığı için,

Kıymetli hocam Doç. Dr. Umut DOĞAN'a yüksek lisans ders dönemimde bana ilham olduğu için,

Tez Savunması jüri üyelerim Dr. Öğr. Üyesi Güzin Yeliz KÂHYA ve Dr. Öğr. Üyesi Ömer Devrim AKSOYAK'a katılımları, tüm yorumları ve değerli katkıları için,

En içten dileklerimle TEŞEKKÜR EDERİM.

Nursena KITLIK

Temmuz 2024, KAYSERİ

X, Y, Z KUŞAKLARININ KAMUSAL MEKÂNDAN BEKLENTİLERİ VE DİJİTAL KENTSEL PRATİKLER BAĞLAMINDA ARAŞTIRILMASI

Nursena KITLIK

Erciyes Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü
Yüksek Lisans Tezi, Temmuz 2024

Danışman: Doç. Dr. Neşe YILMAZ BAKIR

ÖZET

Günümüzde dijitalleşmenin etkisi ile sosyalleşme pratiklerinin ve deneyimlerinin gerçek mekânlarda sürdürülebilmesi için kentlinin yeniden tanımlanması gerekmektedir. Tezde öncelikle kuşak teorileri araştırılmış, kentliyi ve mekânı dönüştürmede etkili olan literatürdeki kavramlardan yararlanılmıştır. Bu kavramlar 21. yüzyıl kentlisinin gündelik yaşamı deneyimleme biçimlerini, kimlik dönüşümünün nedenlerini, mekâna dair güncel taleplerini, mekândaki ve dijitaldeki pratiklerini anlamlandırmaya dair önemli ipuçlarını bizlere sunmaktadır. Kentliyi biçimlendiren diğer etkenler olarak; planlama süreçleri, kentlinin gerçek ve dijital mekândaki gündelik deneyimleri irdelenmiştir. Kamusal mekânda giderek edilgen hale gelen yeni kuşakların kendi gündelik yaşamlarını aktardıkları çoklu bileşene sahip alternatif dijital platformlar ve meta-verse (öte-evren) ise taşıdığı potansiyeller ve gerçek mekâna aktarılacak özellikleri açısından incelenmiştir. Son olarak anket bölümünde X, Y ve Z kuşaklarının gerçek ve dijital kamusal mekân deneyiminden beklentilerini sorgulamak kentlinin kamusal mekân ihtiyacını nasıl karşıladığını anlamak için araç olarak görülmüştür. Tez kapsamında irdelenen 1965-1979 tarihleri arasında doğanlar X Kuşağı, 1980-1996 tarihleri arasında doğanlar Y Kuşağı, 1997-2006 tarihleri arasında doğanlar Z Kuşağı olarak kabul edilmiştir. Analiz aşamasında Ki-kare testi ile bireyin dahil olduğu kuşağın bu bağlamdaki tercihlerini anlamlı olarak farklılaştırıp farklılaşmadığı test edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Kamusal Mekân, Kuşak Teorisi, 21. Yüzyıl Kentlisi, Meta-verse, Dijital Kamusal Mekân, Gündelik Yaşam, Sosyalleşme, Türkiye.

EXPECTATIONS OF GENERATIONS X, Y, Z FROM PUBLIC SPACE AND RESEARCH IN THE CONTEXT OF DIGITAL URBAN PRACTICES

Nursena KITLIK

**Erciyes University, Graduate School of Natural and Applied Sciences
Master Thesis, July 2024**

Supervisor: Assoc. Prof. Neşe YILMAZ BAKIR

ABSTRACT

Today, with the impact of digitalisation, it is necessary to redefine today's urbanite in order to maintain socialisation practices and experiences in public spaces. While making this definition, which is the focus of the thesis, generation theories were firstly researched and concepts in the literature that are effective in transforming the urbanite and space were utilised. These concepts provide us with important clues about the 21st century urbanites' ways of experiencing everyday life, the reasons for identity transformation, their current demands for space, and their spatial and digital practices. As other factors shaping the urbanite; planning processes, the daily experiences of the urbanite in real and digital space are analysed. In addition, alternative digital platforms and meta-verses with multiple components where new generations, who have become increasingly passive in public space, transfer their daily lives, are analysed in terms of their potentials and features that can be transferred to real space. In the last section, the survey, questioning the expectations of Generations X, Y and Z from the real and digital public space experience was seen as a tool to understand how the urbanites meet their public space needs. Those born between 1965-1979 were considered Generation X, those born between 1980-1996 were considered Generation Y, and those born between 1997-2006 were considered Generation Z. In the analysis phase, the Chi-square test was used to test whether the generation to which the individual belongs significantly differentiates the preferences in this context.

Keywords: Public Space, Generation Theory, 21st Century Urbanite, Meta-verse, Digital Public Space, Everyday Life, Socialisation, Turkey.

İÇİNDEKİLER

X, Y, Z KUŞAKLARININ KAMUSAL MEKÂNDAN BEKLENTİLERİ VE DİJİTAL KENTSEL PRATİKLER BAĞLAMINDA ARAŞTIRILMASI

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK	ii
YÖNERGEYE UYGUNLUK.....	iii
KABUL VE ONAY	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZET	vi
ABSTRACT.....	vii
İÇİNDEKİLER	viii
KISALTMALAR	xi
TABLolar LİSTESİ.....	xii
ŞEKİLLER LİSTESİ	xvi
GİRİŞ	1

1. BÖLÜM

GENEL BİLGİLER VE LİTERATÜR ARAŞTIRMASI

1.1. Araştırmanın Amacı	5
1.2. Araştırmanın Önemi.....	9
1.3. Araştırmanın Kapsamı ve Metodolojisi	9
1.4. Literatür Araştırması	13

2. BÖLÜM

KUŞAK TEORİSİ ANALİZİ

2.1.Kuşak Teorisi ve Kuşak Çeşitleri.....	19
2.1.1. Sessiz Kuşak	23

2.1.2. Baby Boomer.....	23
2.1.3. X Kuşağı.....	24
2.1.4. Y Kuşağı.....	25
2.1.5. Z Kuşağı.....	25
2.1.6. Alfa Kuşağı.....	26
2.1.7. Diğer Kuşak Tanımları.....	27
2.2 Bölüm Sonucu.....	29

3. BÖLÜM

PLANLAMA, KUŞAKLAR VE KAMUSAL MEKÂN

3.1 Değişen Mekân Algısı, Planlama ve Kamusal Mekân	34
3.2 Kamusal Mekânı Etkileyen Ekonomik Dinamikler ve Toplumun Değişen Üretim-Tüketim Alışkanlıkları.....	41
3.3 Türkiye’de Kamusal Mekânların Biçimlenişi ve Nitelikleri	43
3.4 Türkiye’de Kuşakların Gündelik Yaşamları ve Deneyimledikleri Kamusal Mekânlar.....	50
3.4.1 Kamusal Mekândan Kopuşun Ayak Sesleri: X Kuşağı ve Gündelik Yaşam	55
3.4.2 Kamusal Mekan ve Tüketim: Y Kuşağı ve Gündelik Yaşam	62
3.4.3 Kamusal Mekan ve Teknoloji: Z Kuşağı ve Gündelik Yaşam.....	65

4. BÖLÜM

21. YÜZYILIN KENTSEL DİNAMİKLERİ BAĞLAMINDA YENİ KENTLİYİ GÜNDELİK DENEYİMLERİ ARACILIĞIYLA TANIMAK

4.1 Yeni Kentlinin Gündelik Deneyimi ve Sosyalleşme	67
4.1.1 Geçip Gidilen Mekânlar	73
4.1.2 “Yok-yer”, “Yersizleşme” ve “Şehir Hakkı”	77
4.1.3 Gündelik Yaşamda Ritüeller ve Özgürlük	80
4.1.4 “Sahte Gün” ve “Bir Sahne Olarak Kent”	86
4.1.5 Kentte Kurgu	89
4.1.6 Kentte “Öteki” Olmak	92

4.1.7 Yalnızlaşan Birey	94
4.1.8 Kimliksizleşme ve Kendine Yeni Bir Kimlik Üretme	95
4.1.9 İz Bırakma, Sahip Olma ve Müdahale Etme Arzusu	97
4.2 Gündelik Yaşamda Dijital Araçlar	99
4.3 Yeni Mekânsal Deneyimler: Meta-verse (Öte-evren).....	101
4.4 Bölüm Sonucu.....	115

5. BÖLÜM

BULGULAR

5.1 Araştırma Modeli.....	119
5.2 Araştırma Evreni ve Örneklem	121
5.3 Anket Sorularının Kategorileri ve Değerlendirme Yöntemi.....	124
5.3.1 Ki-kare (Chi Square) Testi	125
5.4 Anket Sonuçlarının Değerlendirilmesi.....	126
5.4.1 Anket Katılımcılarının Sosyo-demografik Özellikleri	126
5.4.2 Kamusal Mekân ve Dijital Kentsel Pratikler / Değerlendirme	128
5.5 Bölüm Sonucu.....	170

6. BÖLÜM

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

6.1 SONUÇ ve DEĞERLENDİRME.....	175
6.2 ÖNERİLER	178
EKLER.....	179
EK 1. Anket Formu.....	179
EK 2. Etik Kurul Onay Formu	182
KAYNAKÇA	183
ÖZGEÇMİŞ.....	209

KISALTMALAR

AR : Augmented Reality – Arttırılmış Gerçeklik

CIAM : Uluslararası Modern Mimarlık Kongreleri

CBS : Coğrafi Bilgi Sistemleri

MR : Mixed Reality – Karma Gerçeklik

NFT : Non Fungible Tokens – Nitelikli Fikri Tapu

NPC : Non Player Character – Dijital ortamda oyuncu olmayan karakter / yapay zeka tarafından kontrol edilen karakter.

UX : User Experience – Kullanıcı Deneyimi

UI : User Interface – Kullanıcı Arayüzü

VR : Virtual Reality – Sanal Gerçeklik

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Literatürde yer alan “Kuşak Teorisi” Yaklaşımları ve “Kuşak Teorisi” bağlamında yapılan bazı çalışmaların odakları	15
Tablo 2. Kamusal mekânın taşınması gereken fiziksel ve algısal nitelikler	33
Tablo 3. TUIK yıllara göre iş gücünün sektörel dağılımı	49
Tablo 4. Türkiye’de geçmişten günümüze kamusal mekân örnekleri, Meydanlar	52
Tablo 5. Türkiye’de geçmişten günümüze kamusal mekân örnekleri, Kıyı alanları	53
Tablo 6. Türkiye’de geçmişten günümüze kamusal mekân örnekleri, AVM’ler , Yeşil Alanlar.....	54
Tablo 7. Literatürde kentli tasvirine yardımcı kaynaklar ve kamusal mekân vurguları	71
Tablo 8. Farklı temalardaki meta-verse platformlarının özellikleri	110
Tablo 9. 1050 kullanıcıya yapılan çevrimiçi ankete göre kullanıcıların meta-verse’ün sağladığı faydalar hakkındaki görüşleri, yüzdelik değerleri	113
Tablo 10. Kentli ve Kamusal Mekânın 21. Yüzyılda karşılıklı olarak edindiği roller.	115
Tablo 11. Türkiye’de doğum yıllarına göre nüfus büyüklüğünün gösterimi	121
Tablo 12. Tez kapsamında hazırlanan anket sorularının sıra numaralarına göre kapsamı ve değerlendirme yöntemleri.....	124
Tablo 13. Anket katılımcılarının sosyo-demografik özellikleri.....	126
Tablo 14. Katılımcıların boş zaman aktiviteleri.....	128
Tablo 15. Katılımcıların kamusal mekânda vakit geçirme sıklığı, çapraz tablo ve ki-kare testi sonuçları.....	129
Tablo 16. Katılımcıların kamusal mekân tercih nedenleri, çapraz tablo.....	131
Tablo 17. Katılımcıların kamusal mekânda vakit geçirdiği kişiler, çapraz tablo.....	132
Tablo 18. Katılımcıların Türkiye’deki kamusal mekânlara dair genel değerlendirmesi, çapraz tablo ve ki-kare testi.....	133
Tablo 19. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Sosyal etkileşime açık, canlı ve kalabalık olması) çapraz tablo ve ki-kare testi.....	134
Tablo 20. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Ağaçların, bitkilerin, peyzaj unsurlarının varlığı ve çeşitliliği), çapraz tablo ve ki-kare testi.....	135
Tablo 21. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Özgürlük), çapraz tablo ve ki-kare testi	136

Tablo 22. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Ekonomik olması), çapraz tablo ve ki-kare testi.....	137
Tablo 23. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Sakin ve dingin olması), çapraz tablo ve ki-kare testi.....	138
Tablo 24. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Kolay ulaşılabilir olması, alana engelsiz erişimin olması), çapraz tablo ve ki-kare testi	139
Tablo 25. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Güvenli bir alan olması (güvenlik personeli ve güvenlik kameralarının olması, 24 saat aydınlatmanın olması), çapraz tablo ve ki-kare testi.....	140
Tablo 26. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Oturma alanlarının olması ve konforu), çapraz tablo ve ki-kare testi	141
Tablo 27. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Korunaklı alanların varlığı (Güneşten, soğuktan ve rüzgar gibi etkenlerden korunmak için gölgelik vb. unsurların varlığı), çapraz tablo ve ki-kare testi.....	142
Tablo 28. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Yeme -içme alanlarının olması ve çeşitliliği), çapraz tablo ve ki-kare testi.....	143
Tablo 29. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Katılımcıların ve etkinliklerin çeşitliliği), çapraz tablo ve ki-kare testi.....	144
Tablo 30. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Teknolojik donatıların, imkanların, aktivitelerin çeşitli olması), çapraz tablo ve ki-kare testi.....	145
Tablo 31. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: Afet öncesi ve sonrası için bu alanların niteliklere ve potansiyellere sahip olması çapraz tablo ve ki-kare testi	146
Tablo 32. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Atıkların toplanması ve geri dönüştürülmesi için donatı ve imkanların bulunması), çapraz tablo ve ki-kare testi.....	147
Tablo 33. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Kamusal mekânda kültürel izlerin, tarihi unsurların, mimari dokunun, anıtların bulunması), çapraz tablo ve ki-kare testi.....	148
Tablo 34. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Dinlenme alanlarının sadece özel mülkiyetli olmaması ve halkın serbest kullanımına açık olması), çapraz tablo ve ki-kare testi.....	149

Tablo 35. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Kamusal mekânda vakit geçirirken spontane olayların gerçekleşmesi ve yeni insanlarla tanışmak), çapraz tablo ve ki-kare testi.....	150
Tablo 36. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği teknolojik nitelikler: (Elektronik cihazlar için şarj noktalarının olması), çapraz tablo ve ki-kare testi.....	151
Tablo 37. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği teknolojik nitelikler: (Arttırılmış Gerçeklik gözlükleriyle deneyimlenebilecek açık oyun alanlarının bulunması), çapraz tablo ve ki-kare testi.....	152
Tablo 38. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği teknolojik nitelikler: (Açık alanda kendiliğinden oluşturulabilen esnek teknolojik aktivitelerin olması), çapraz tablo ve ki-kare testi.....	153
Tablo 39. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği teknolojik nitelikler: (Elektrik enerjisi üreten spor aletlerinin, adımlar sayesinde elektrik enerjisi üreten yürüyüş rotalarının olması), çapraz tablo ve ki-kare testi.....	154
Tablo 40. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği teknolojik nitelikler: (E-kitap, E-Dergi okunabilen dijital kütüphanelerin olması), çapraz tablo ve ki-kare testi.....	155
Tablo 41. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği teknolojik nitelikler: (Dijital ekranlar aracılığıyla farklı sanatçılara ait sanat galerisi ve sergilerin düzenli olarak gerçekleştirilmesi), çapraz tablo ve ki-kare testi.....	156
Tablo 42. Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği teknolojik nitelikler: (Dijital reklam panolarının olması), çapraz tablo ve ki-kare testi	157
Tablo 43. Katılımcıların hanelerindeki 18 yaş altındaki bireylerin dijital platformlara olan ilgisini değerlendirmesi, çapraz tablo ve ki-kare testi.....	158
Tablo 44. Katılımcıların meta-verse (öte-evren) gibi dijital platformları kullanım durumu, çapraz tablo ve ki-kare testi	159
Tablo 45. Katılımcıların dijital kamusal mekânda vakit geçirme sıklığı, çapraz tablo ve ki-kare testi.....	160
Tablo 46. Katılımcıların dijital kamusal mekânda vakit geçirmeyi tercih etme nedenleri, çapraz tablo	161
Tablo 47. Katılımcıların dijital kamusal mekânda güven hissiyatı, çapraz tablo ve ki-kare testi	162
Tablo 48. Katılımcıların dijital kamusal mekânda vakit geçirdiği kişiler, çapraz tablo	163

Tablo 49. Katılımcıların dijital kamusal mekânlara dair genel değerlendirmesi, çapraz tablo ve ki-kare testi	164
Tablo 50. Katılımcıların dijital kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Gerçek mekânlara oldukça benzeyen mekânlar olması), çapraz tablo ve ki-kare testi	165
Tablo 51. Katılımcıların dijital kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Gerçek mekânlardan farklı tasarımlara sahip olması), çapraz tablo ve ki-kare testi	166
Tablo 52. Katılımcıların dijital kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Günümüzde var olan/olmayan tarihi mekânlara sahip olması), çapraz tablo ve ki-kare testi	167
Tablo 53. Katılımcıların dijital kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Mekânları kendi isteklerime göre tasarlayabiliyor olmak), çapraz tablo ve ki-kare testi.....	168
Tablo 54. Katılımcıların dijital kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Kurgulanmış olmasına rağmen beklenmedik olaylarla, manzaralarla karşılaşmak), çapraz tablo ve ki-kare testi	169
Tablo 55. Ki-kare testi sonuçlarına göre katılımcıların bazı cevaplarında kuşaklarına göre anlamlı farklılık olan kamusal mekân nitelikleri.	172
Tablo 56. Ki-kare testi sonuçlarına göre katılımcıların cevaplarında kuşaklarına göre anlamlı farklılık olmayan dijital kamusal mekân nitelikleri.	174

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Tez kapsamında araştırma adımları ve yöntemin genel hatlarıyla gösterimi. ..	10
Şekil 2. Tez Bölümleri Akış Diyagramı.....	12
Şekil 3. Yapılan literatür araştırması sonucunda tez içeriğinde önem barındıran kavramsal ilişkiler haritası.	13
Şekil 4. Literatürde yer alan “Kamusal Mekân” çalışmaları odak noktaları.....	14
Şekil 5. Kuşakların tanık oldukları önemli tarihsel gelişmeler ve genel özellikleri	22
Şekil 6. Dünya geneli ve Türkiye özelinde kamusal mekân biçimlenişini etkileyen planlama disiplinine dair gelişmeler ve kritik olaylar.....	35
Şekil 7. Ankara Zafer Anıtı, Ulus, 1990.	55
Şekil 8. 1984-1985 İstanbul / Sokaklarda reklam tabelaları.	57
Şekil 9. Bir İstanbul sokağı ve memleket kahvesi önünde vakit geçirenler.....	58
Şekil 10. Karaköy’de bir lokanta ve İstanbul’da bir kır eğlencesi.	58
Şekil 11. İstanbul’da bir balo.	59
Şekil 12. Okuldan ve mahalleden kız arkadaşlarıyla kırlarda zaman geçiren X kuşağı gençlerine ait fotoğraf / Çocukları ile kırlarda vakit geçiren X Kuşağı bireyi	60
Şekil 13. 1988, Ankara’da 19 Mayıs kutlamaları /29 Ekim kutlamaları 1994 Y kuşağı çocuklar.....	61
Şekil 14. Türkiye’de 1998 yılında ilk kez ev bilgisayarını, 2019’da ise ilk kez VR gözlüğünü deneyimleyen aynı bireye ait fotoğraflar.	62
Şekil 15. 1990’larda mahallenin sokak arasında bisiklet süren Y kuşağı bireye ait fotoğraf.....	63
Şekil 16. Dijital Platformların temalarına göre sınıflandırılması.....	100
Şekil 17. Öte-evrenlerin mekânsal deneyim sunan bileşenleri: Dijital Kentsel Pratikler.	102
Şekil 18. Meta-verse’ün bazı temel bileşenleri.....	106
Şekil 19. SomniumSpace yaratıcılarının 2022 yılında yaptıkları toplantı ve sunuma ait görüntü.....	100
Şekil 20. Dijital festivallerin, konser ve DJ Performanslarının gerçekleştirildiği Sansar Platformunun arayüzü.	109
Şekil 21. Second Life Science Circle adasında izleyici kullanıcılar ve ortak alan.	109

Şekil 22. SecondLife Platformunda Burberry Defilesi.	109
Şekil 23. Sanal deneyimleri kullanan küresel ölçekteki kullanıcıların bu platformları hangi kategorilerde deneyim elde etmek için kullandığının yüzde olarak gösterilmesi.	113
Şekil 24. Küresel olarak meta-verse yatırımlarının hedef kitlelerinin yüzdelik oranları....	114
Şekil 25. Modernizmin başlangıcından dijitalleşmenin yaygın etkilerinin başladığı günümüze kadar olan süreçte kamusal mekânın ve kentlinin karşılıklı etkileşimine dayalı dönüşümü..	116
Şekil 26. Araştırmanın anket bölümünde katılımcılara yöneltilen soruların kapsamı..	120
Şekil 27. Türkiye geneli bölgelere göre anket katılımcılarının yüzdesi.....	123
Şekil 28. Anket sonuçlarına göre katılımcıların cevaplarında kuşaklara göre anlamlı farklılık olmayan kamusal mekân nitelikleri.....	170

GİRİŞ

Dijitalleşmenin etkisi ile 21. yüzyılda karşımıza çıkan en radikal değişim kentsel mekândan yavaş yavaş çekilerek dijital mekânlarda kendilerine yer bulmaya çalışan yeni kuşakların belirgin biçimde fark edilebilmesidir. Munsterberg henüz 1916 yılında:

“...hareketli resimlerin... pratik dünyadan bütünüyle tecrit olma sonucunu yaratabileceği”nden duyduğu korkuyu dile getirmiştir. (Munsterberg, 1916: 82; Sennett, 1994: 12)

Sennett’in aktarımıyla Munsterberg’in yaşadığı *“pratik dünyadan bütünüyle tecrit olma”* korkusuna bugünkü yaşantımızla baktığımızda, bu durumun günümüzde gerçekleşme ihtimali açık bir biçimde görülebilmektedir. Pratik dünyadan tecrit olmaktadır, biz değilse de birkaç nesil sonra yaşanması muhtemel olan bu durum, sebepleri ve süreçteki bileşenleri ile tezin odağını oluşturmaktadır.

Tarihte ilk hareketli görüntünün Auguste Marie Louis Nicolas tarafından hapsedilişine tekabül eden 1895 yılında (URL:1) o günün insanına “Artık yaşamak yerine insanların yaşar gibi yaptıkları hikayeleri bir ekrandan izleyeceksiniz ve zamanınızın çoğunu bu şekilde geçireceksiniz.” denseydi, bunun herhangi bir gerçeklik payının olmadığı düşünülebilirdi. Şimdi ise bu soruyu günümüze uyarladığımızda gelecek nesillerin sanal evrenlerde var olacağını, istisnai durumlar dışında belki de evden hiç çıkmayacaklarını insanlara söylediğimizde ne düşünürlerdi? Oysaki şimdi etkinliğini kaybettiğini iddia ettiğimiz kamusal mekânlar insanlık tarihi boyunca sosyalleşme, birliktelik ve kentliyi kentli yapan durumların yaşandığı yerler olma görevini üstlenmiştir. Fakat günümüzde sosyalleşmeye olanak tanıyan kamusal mekânların fiziksel karşılıkları ne yazık ki giderek azalmaktadır. Kentli, 21. yüzyılda sosyalleşme ihtiyacını farklı mecralar sayesinde karşılamaya başlamıştır. Tarihsel süreçte toplumu derinden etkileyen önemli olayların yaşanması; teknolojinin gelişmesi, küreselleşme ve neoliberalizmin etkileri kentsel mekânın biçimlenişini kökten bir şekilde değiştirmiş ve bu mekânlarda

gerçekleşen gündelik döngülerin de değişmesine neden olmuştur. Bu değişimin sebeplerinden birinin de 21. yüzyıl kentlisinin modern ve post-modern süreçler sonrası yeni bir kimlik edinerek geçmişin kentli profilinden başkalaşması olduğu düşünülmektedir. Tez kapsamında yeni kentlinin kamusal mekânlardan çekilme durumunun gerçekliği araştırılırken literatürdeki kuşaklara dair kohortlar¹ bu nedenle araştırmaya dahil edilmiştir. Yeni kentliyi tanımak için 21. yüzyıl bireyinin geçmiş kuşaklardan farklılıklarını ortaya koyan kuşak çalışmalarını dikkate almak gerekmiştir. Kamusal mekândan çekilme durumunun gerçekliğini araştırmak amacıyla ise dışsal nedenler incelenmiştir. Planlama disiplini kapsamındaki mekân müdahaleleri, tarihsel süreçteki planlama yaklaşımları ve uygulanan politikalar değişen döngülerde ve kentli profilinin değişiminde büyük bir etki unsuru olarak sürece katılmıştır ve katılmaya devam etmektedir.

Toplum yapısı ve mekânda gerçekleştirilen rutinlerin değişmesi sonucunda bireylerin gündelik yaşamda vakit geçirdiği bu kamusal mekânlardan talepleri de her geçen gün yeniden şekillenmektedir. Kamusal mekândaki sosyalleşme pratiklerinin insanlar tarafından tasarlanan yeni dijital platformlara taşınması cevaplanması gereken bazı temel soruları ortaya çıkarmıştır:

Günümüzde 21. yüzyılın kentli profiline hitap eden, her kuşaktan bireyin taleplerini karşılayabilecek kamusal mekânların tasarlanması mümkün müdür?

Dijital platformlarda *Dijital Kamusal Mekân*² olarak adlandırabileceğimiz çeşitli mekânsal nitelikler ve deneyimler içeren uygulamaların sahip oldukları bu potansiyelleri taşımasını sağlayan avantajlı özellikleri nelerdir?

Gerçek kamusal mekâna dijital ortamın potansiyellerini aktarabiliyor olsaydık öncelikle hangi özellikleri seçerdik?

¹ Kohort kelimesi İngilizcedeki “cohort” kelimesinin karşılığıdır. Aynı yıl doğma, aynı meslek grubuna dâhil olma, aynı bölgede oturma gibi belirli bir özelliğe sahip bireylerin oluşturduğu gruba kohort grubu denir. (Rosow, 1978)

² Bu tez kapsamında kullanılan tanımlama başlık 4.3'te “Dijital Kamusal Mekân” tanımlaması ile irdelenmektedir. Daha önceki çalışmalarda “*siber bir kamusal alan*” tanımlaması ve bir çok benzer tanımlama yapılmıştır. (Kaya 2022; İşman, Buluş ve Yüzüncüyıl, 2016).

Halihazırda fiziksel olarak hissedebildiğimiz, yakınımızda olan bireylerle buluşabildiğimiz gerçek mekânlara sahipken neden yeni dijital deneyimlere her geçen gün daha çok ihtiyaç duymaktayız?

Tüm bu sorular bu tez çalışması kapsamında değinilmesi gerekli olan ana konuları içermektedir. Dijitalleşen kentsel pratikler bağlamında tanımlayabileceğimiz tüm meta-verse (öte-evren)³ (Stephenson, 1992) oluşumları; arttırılmış gerçeklik, yaşam kaydı, ayna dünyalar ve sanal dünyalar (Kim, 2023), mekânsal deneyim içeren tüm dijital oyunlar, bu süreçte gerçek mekânlardan zamanla uzaklaşan bireylerin yeni yaşantılar sürdürdüğü platformlar haline gelmiştir. Bu sanal platformlar sayesinde yaşanan dönüşüm, gezegenimizin kaynaklarının sınırlı olduğu düşünüldüğünde sürdürülebilir çözümlerin hayata geçirilmesi ihtimali ile pozitif yönleriyle daha çok önem kazanmaktadır. (Özdamar ve Özeltindiş, 2022). Bireylerin bu dijital mekânlarda buluşması, gündelik işlerini halletmesi, sosyalleşmesi, eğitim-öğretim faaliyetlerini gerçekleştirmesi sürdürülebilirlik olgusu bağlamında oldukça değerlidir. Fakat gerçek kamusal mekânlardan bu çekiliş, mekânla olan bağımızı yeniden yapılandırmakta ve kuşakların sadece geçip gittiği ama duraksamadığı, doğayla daha az bağ kurduğu ve onu geliştirmek ve sürdürmek adına bir çabasının olmadığı yeni bir yaşantının ortaya çıkma tehlikesini gündeme getirmektedir. Bu sanal evrenlerin hayatımızı ele geçireceği fikrine aniden inanmak zor olabilir.⁴ Ancak en yaygın olanının 1.100 milyon kullanıcıya sahip olduğu (URL:2) sanal gerçeklik ve oyun platformlarının taşıdığı potansiyel de kaçınılmaz olarak gün geçtikçe artmaktadır.⁵

Tez kapsamında gündelik yaşam ve sosyalleşme olgusunun dünya ve Türkiye genelinde kamusal mekân bağlamında irdelenmesi, yeni kentlinin kamusal mekân ihtiyacını nasıl karşıladığını anlamak adına önem barındırmaktadır. Kuşakların mekândan beklentilerini sorgularken kuşakları tanımak, sosyal bilimciler tarafından yeni çağda neden ayrıştırıldıklarını değerlendirmek, onların gündelik yaşam döngülerini ve beklentilerini araştırırken doğru soruları sormak adına çalışmanın odağında yer almaktadır.

³ Meta-verse (öte-evren) sayfa 103'te tanımlanmaktadır.

⁴ 1999 yılının sinema dünyasında devrim etkisi yaratan “*Matrix*” filminden sonra (URL:3) yine farklı ve düşündürücü bir bakış açısı ile 2018 yılında vizyona giren “*Ready Player One*” filminde 2045 yılının tasviri olarak anlatılan bu sanal gerçeklik evreni, yeni nesilin kamusal mekân olgusunu hangi platformlara taşıyacağını ipuçlarını bizlere vermektedir.

⁵ Tezin hazırlandığı yıl olan 2024 yılı şubat ayında piyasaya sürülen Apple Vision Pro (URL:4) ise -Dijital Kamusal Mekân- olgusunun gelecekte üzerinde daha çok durulacak olan bir mesele olduğunu kanıtlamaktadır.

Çoklu ve sanal gerçeklik olgusunun giderek yaygınlaştığı günümüzde hızla gelişmekte olan meta-verse'ün (öte-evrenin) çeşitleri, yeni bileşenleri, taşıdığı potansiyeller ve gerçek mekânla kurabileceği olumlu ilişkiler üzerine düşünülmesi gereken konular bu tez çalışması kapsamında tartışılmaktadır. Dijital çağa gözlerini açan ve insanlığın geleceğini inşa edecek olan kuşakların bu yeni evreni yaygın olarak deneyimlemelerine rağmen gerçek kamusal mekânları hayatlarına ne ölçüde dahil ettikleri ve edecekleri de istatistiksel olarak araştırılmaya çalışılmıştır. Günümüzde sermaye düzeni dünyayı öyle bir hızda ele geçirmeye başlamıştır ki, geri dönülmesi mümkün olmayan bir noktaya geldiğimizi Wark (2015: 49) şu şekilde tanımlamaktadır:

“Bütün bu dünyevi şeyler, bütün bu dünya, sermayenin kendi oyun alanı olarak düşündüğü şey için yetersiz gelmektedir. Şimdiden, avans olarak bundan başka dünyaların da siparişini vermiştir sermaye.” (Wark, 2015)

Sermaye tarafından siparişi verilmiş olan “Bundan başka dünyalar”, bu tezin 4. bölümünde anlatılan öte-evrenlerin kısa bir tarifidir.

1. BÖLÜM

GENEL BİLGİLER VE LİTERATÜR ARAŞTIRMASI

1.1 Araştırmanın Amacı

Jürgen Habermas'ın kamusal alanı, fiziksel mekandaki bir oluşumun ötesinde, her şeyi kapsayan daha geniş bir ortamdır: özel bireylerin kamusal olarak erişip kamuoyu oluşturmak için bir araya gelebildiği “*toplumsal hayatımızın bir alanıdır*”. Bu anlamda kamusal alan, vatandaşların herhangi bir konuda özgürce söylem geliştirmesine olanak tanıyan kamusal alanın alt modlarından biridir. Mekân ve toplum kaçınılmaz olarak birbirine bağlıdır. Toplum ve toplumsal ilişkiler mekân aracılığıyla kurulurken aynı zamanda mekân toplum aracılığıyla somutlaşır. Habermas'a göre kamusal alan, yabancılar arasında kamusal iletişimi harekete geçiren "her türlü ortam, durum veya olay" anlamına gelmektedir. (Habermas,1989) Tez kapsamında ise *kamusal mekân* olarak adı geçen kavram; *kamusal alan (public sphere)* yani söyleme bağlı özellikleri ile değil, bir sosyalleşme-etkileşim ve Lefebvre'nin tarifıyla sahip olduğu *çakışma ve eşzamanlılık* kapsamında teze dahil edilmiştir. Özellikle Gehl'in (1971) sosyalleşme kapsamındaki işlevleri taşıdığını vurguladığı bir kamusalılık olarak ele alınmıştır. Toplum bireyleri günümüzde her ne kadar *kamusal mekân* denilince bu tanımlamayı kamu yapıları gibi algılayabilse de⁶ burada bahsedilen *kamusal mekân* Carr vd. (1992: 79) belirttiği gibi; halka açık parklar, meydanlar, plazalar, anıtlar ve çevreleri, çarşılar, sokaklar, çocuk oyun alanları, kamusal açık alanlar, kapalı pazar yerleri ve avlular, su kenarları ve diğer yeşil alanlar ile diğer gündelik mekânlardır. (Carmona, 2010) Bir nevi sosyalleşme, görüşme, etkileşim ve bir aradalık mekânlarıdır.

Lefebvre'in (2014) de değindiği gibi mekân toplumsal bir üründür ve kamusal mekân toplumsal mekân tanımıyla özdeşleştirilmelidir. (Lefebvre, 2014). Ona göre yaratılan

⁶ Yılmaz'ın (2022) yaptığı bir çalışmada katılımcıların %86'sı “*kamusal mekân*” tanımının kamu binalarını, %14'ü ise kentsel açık alanları çağrıştırdığını belirtmiştir.

yeni mekânlar aynı zamanda yeni toplumsal ilişkileri tanımlar. Burada tanımlanan; *“organik toplumsal bağla birbiriyle ilişkili olmayan insanların kurduğu yeni toplumsal ilişkiler”* zamanın gerekleri ile yeni sosyalleşme şekillerini ve yaşam ritüellerini belirler. Böylece kamusal mekânın kullanımı sağlanır ve insan fiziksel varlığı ile kentsel kamusal mekânın parçası olarak onu yaşatır (Erzen, 2019). Doğası gereği başkalarıyla beraber olma eğiliminde olan insan, yaş, cinsiyet, ırk vb. özellikleri dışında kendi ihtiyaçlarını karşılama durumuna göre mekânı seçer, orada insanlarla görsel-işitsel temas kurar ve sosyalleşir. (Erzen, 2019)

Kentsel dokudaki eski düzen ve alışkanlıklar, 1990'lı yıllarda yerini yenilerine bırakmaya başlamıştır.⁷ Banerjee (2001) son dönemdeki iletişim ve bilgi teknolojilerinin insanları geleneksel kamusal mekânlardan ve sosyal yaşamdan uzaklaştırdığını, dolayısıyla bu düşüşün boş zaman etkinliklerinin özelleştirilmesine bağlı olduğunu savunmaktadır. Teknolojik gelişmeler, değişen iletişim şekilleri, sosyalleşme kavramını farklı mecralara taşıyarak mekâna yüklenen anlamları ya da sosyalleşme şekillerini değiştirse de kamusal mekânlar hala; kentin kimliğini, kente ait olma, kentli olma duygusunu ortaya çıkaran ve çoğaltan mekânlardır. İnsanların fiziksel anlamda bir arada bulunma, sosyalleşme gibi ihtiyaçlarını sanal ortamlarda gerçekleştirmeye başlaması ve bu durumun toplumsal bireyselleşmeyi yaygınlaştırması; kentsel kamusal mekânın kabuk değiştirmesine, kimi işlevlerini yitirirken yeni işlevler kazanmasına neden olmaktadır.

Günümüzde pek çok ihtiyaç sınırsız bir biçimde sanal mekânlarda karşılanabilmekte, bireyler birden fazla mekânda varlıklarını kabul ettirebilmektedir. Dolayısıyla iletişim teknolojilerinin gelişimi kamusal mekânlara duyulan rasyonel ihtiyaçları azaltarak insanları fiziksel etkilere dayalı yaşam biçiminden uzaklaştırmaktadır. Özellikle sanayi toplumundan kalma sağlıklı kentlerde büyüyen, günümüzde bilgi toplumuna yeterli hizmeti veremeyen kentsel kamusal mekânlar, sanal dünyanın çekiciliği karşısında anlamını kaybetmektedir. İnsanların özel mekânlara yönelerek toplumsal yaşantıdan uzaklaşmaları gelecek kuşakların fiziksel ve psikolojik gelişimi açısından bazı riskler yaratmaktadır. (Mitchell, 2005; Hampton vd. 2014).

⁷ “Bilgi ve iletişim teknolojisi devriminin hızı, geleneksel yer ve topluluk kavramları, kimlikler ve sosyal ilişkilerde köklü değişikliklere yol açmıştır, bu durumdan kaçınılmaz olarak şehirleri de etkilemiştir.” (Kitchin, 2018)

Yeni iletişim arayüzleri ile yeniden düzenlenen güncel yaşamda çeşitli faaliyetler; “mekândan bağımsız” (Mitchell, 2005) veya “daha önceden belirlenen bir mekâna odaklanarak” (sanal mekânda yeri belirlenen mekâna hareket) yapılabilmekte, bireyler kent mekânının sunduğu çok yönlü etkileşime ve deneyime kapalı olarak doğrudan belirledikleri konuma yönelebilmektedir. Bu akış sürecinde iletişim teknolojilerinin gelecekte mekândan ve donanımdan bağımsız bir yaşam vaadi göz önüne alındığında iletişim teknolojilerinin kamusal mekânlar üzerindeki etkilerinin saptanması, geleceğin koşullarına göre insan-insan ve insan-doğa etkileşimi temelinde kamusal mekân ihtiyacının yeniden tanımlanması toplumsal bir gereklilik haline gelmiştir. Bu bakışla kuşak kavramı özellikle de X, Y ve Z kuşakları çalışmanın odağına yerleştirilmiş, Türkiye’de kamusal mekânların nitelikleri ve kuşakların ihtiyaçları temel tartışma alanı olarak belirlenmiştir. Çalışma kuşakların kamusal mekândan beklentilerinde ve mekânı kullanım şekillerinde farklılıkların olduğu hipotezinin sınanması üzerine kurgulanmıştır. Hipotezin test edilmesine kadar olan süreçte çalışmanın adımlarına detaylı baktığımızda ise aşağıdaki adımlar ortaya çıkmıştır.

Tarihsel süreçte kamusal mekânların canlılar için taşıdığı anlam; yaşanan önemli tarihi olaylar ve çağın getirdiği gerek teknolojik gerekse sosyo-ekonomik konulardaki gelişmeler ile sürekli bir dönüşüm geçirmiştir. Habermas’ın (1962) kamusal alan kavramının (*public sphere*) insan etkileşimini barındırması hakkındaki düşüncesinden günümüze kamusal mekânlar⁸ da bu insan etkileşiminin yoğun olarak değişime uğrattığı mekânlar olarak varlığını sürdürmüştür. Kamusal mekânın geçirdiği devinimi çok yönlü anlamak tezin önceliğidir. Bu kapsamda ikinci aşamada değişen 21. yüzyıl kentlerini deneyimleyen yeni kentli profili tariflenmeye çalışılmıştır. Son yıllarda teknolojinin hızla gelişmesi ve dijitalleşme, iklim krizinin etkileri, doğal afetler, salgın hastalıklar, dünya genelinde gerçekleşen ekonomik krizler, iç ve dış savaşlar gibi olayların meydana gelmesi ile şekil ve içeriği tartışılan, bireylerin bir araya gelmelerine gerek olmadan ürettikleri farklı kamusal alanlar oluşmuş ve kamusal-özel alan ayrımı şeffaflaştırmıştır. Mekânın ikinci plana atıldığı görüşüne karşıt olarak Foucault (2016), modern dönemde dahi mekâna atfedilen kutsallığın henüz tam olarak ortadan kalkmadığını ifade etmektedir. Ancak farklı toplumsal grupların bir arada yaşama pratiklerinin mekânsal karşılığı olarak kabul edilen kamusal mekânların son yıllarda yaşanan kapanma,

⁸ Bu tez kapsamında kamusal alan/kamusal mekân farkı göz önünde bulundurularak; *kamusal alan* söylemsel nitelikleri bağlamında değil mekândaki sosyalleşme potansiyeli bağlamında ele alınmıştır.

sıkışma, daralma, izole olma gibi durumlar sonucunda bağlamı aşılmış, kullanıcıların ise zamanı ve mekânı hem algılama hem de deneyimleme biçimleri yeniden şekillenmiştir. Farklı tarihi olaylara tanıklık etmiş bireylerin kamusal mekâna farklı anlamlar yükledikleri ve kamusal mekândan farklı beklentilerinin olduğu tahmin edilmektedir. Bu nedenle tez çalışmasında kuşak teorisi ile; X, Y ve Z kuşaklarının kamusal mekândan beklentilerini sorgulamaktaki temel amaç bu grupların farklılık barındıran bakış açılarından faydalanmak ve planlama disiplininin katılımcılık ilkesinin gerekliliğini vurgulayarak tüm beklentilerin kesişimlerine ulaşmak olmuştur. Kuşakların kente olan bakış açıları ve kamusal mekândan beklentileri ortaya konulurken yaşam süreleri boyunca tanık oldukları toplumsal olayların benzerlikleri ise dikkat çekmektedir. Kuşak teorisinin bireylerin doğum yılına değil, kendi tanımıyla “*Kader Birliği*” (Mannheim, 1928) kavramına dayandığını savunan Karl Mannheim’ın bu düşüncesi de tarihsel süreç içerisinde gerçekleşen olayların ve kültürel birikimin kuşak ayrımını bireylerin doğum yıllarından daha çok etkilediği olgusunu desteklemektedir. Bu nedenle ilk olarak 21. yüzyıl kentlisini tanıma amacıyla kuşak teorileri ve literatüre referansla yeni kentliyi tanımlayan kavramlar irdelenmektedir. Özetle bu tez aşağıdaki amaçlar ile biçimlenmiştir:

- 21. yüzyılın yeni kentlisini tanımak,
- Kentliyi dönüştüren dinamikleri irdelemek ve bu aşamada kamusal mekânının dönüşümünü anlamak,
- Yeni kentlinin kamusal mekân ihtiyacını nasıl karşıladığını araştırmak,
- X, Y, Z kuşaklarının kamusal mekândan beklentilerinin kesişimleri aracılığıyla katılımcı planlamanın gerekliliğini sorgulamak,
- Dijitalleşen kentsel pratikler bağlamında mekânsal deneyimi yeniden düşünmek.

1.2 Araştırmanın Önemi

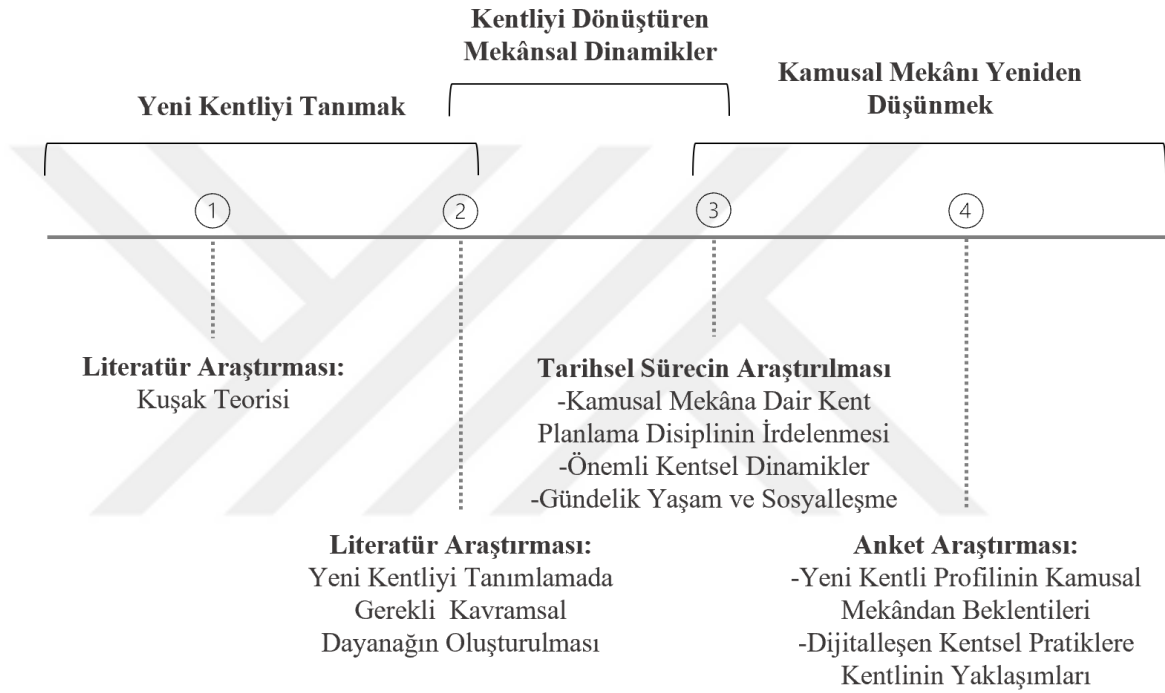
Kamusal mekânın günümüzde ve gelecekte nasıl biçimlenmesi gerektiğini araştıran birçok çalışma bu soruya cevap ararken genellikle mekânın fiziksel özelliklerine odaklanmaktadır. Kullanıcıların aktivite tercihleri bağlamında tasarımsal tercihleri geçmiş çalışmalar kapsamında irdelenmiş ve kamusal mekâna olan bakış açıları ortaya konulmaya çalışılmıştır. Kuşak Teorisi bağlamında kamusal mekâna odaklanan çalışmalara bakıldığında ise genellikle kamusal mekânda kalite kavramı bağlamında farklı mekânların nitelikleri değerlendirilmiş ve kamusal mekân nasıl olmalı sorusunun cevabı aranmıştır. Bireylerin kamusal mekândan beklentilerine odaklanan bu tez çalışması; X, Y ve Z kuşaklarının tercihleri üzerinden mekânın taşıması gereken niteliklerin belirlenmesini daha önce kullanılmamış parametreleri göz önünde bulunduracağı için özgün bir yön barındırmaktadır. Bu değerlendirmeyi yaparken aynı zamanda Kuşak Teorisinin saydamlaşan kuşak ayrımı bağlamında kentlinin yeniden yorumlanması, kamusal mekânın insanlar için taşıdığı anlamı, kullanım pratiklerini ve özelliklerini anlamak önem barındırmaktadır. Bu araştırmanın kent planlama disipliniyle tarihsel süreçteki planlama yaklaşımlarını da esas alarak yazılma sebebi: kentin dinamiklerine ve hayatımızı biçimlendiren tüm değişkenlere geniş bir perspektiften bakma imkanını sağlayabilmektir. Tarihsel süreçte dünyada ve Türkiye’de kamusal mekân olgusunu hem teknolojik gelişmeler ışığında hem de planlama süreçleriyle anlamak bu mekânların gelecekte nasıl şekilleneceğini ve hangi platformlarda yeniden üretileceği sorusunu cevaplamak adına önem barındırmaktadır.

1.3 Araştırma Kapsamı ve Metodolojisi

Tez kapsamında izlenen adımlar Şekil 1’de belirtildiği gibi kurgulanmıştır. İlk olarak literatürde bu kapsamda yapılan çalışmalar ve tezin ilişkili olduğu kavramlar yeni kentliyi tanıma amacıyla irdelenmiştir. Farklı kaynaklardan elde edilen bilimsel yayınlar incelenerek tezin literatür dayanağı oluşturulmuştur. Çevrimiçi literatür taraması için yardımcı kaynak olarak Web of Science, TRDizin, Google Akademik, Scopus, Springer Link, Sobiad, Taylor & Francis Online, Science Direct ve Yüksek Öğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi, Dergipark veri tabanları kullanılmıştır. Çevrimiçi kaynaklarda anahtar kelime grubu olarak: “Kamusal Mekân (Public Space)”, “Kuşak Teorisi

(Generation Theory)”, “X, Y, Z Kuşakları (Generation X, Y, Z)”, “Sosyalleşme”, “Dijital mekân” ve “Meta-verse” Türkçe ve İngilizce olarak ayrı ayrı başlık ve içerik ilgisine göre taranmıştır.

Araştırma Metodolojisi



Şekil 1: Tez kapsamında araştırma adımları ve yöntemin genel hatlarıyla gösterimi. (Tez kapsamında N. Kıtık tarafından hazırlanmıştır)

Sonraki aşamada 21. yüzyılda kentsel dinamikler bağlamında yeni kentli tanımlanmaya çalışılmış, kentteki rolü giderek edilgen hale gelen yeni kentli ve onun kent ile olan karşılıklı ilişkileri literatür yardımıyla tartışılmıştır. Bu bağlamda Richard Sennett’in iç yaşam, yaşamdan soyutlanan toplum, deneyim, bölünmüş ruh ve kimlik hakkındaki yorumları; Jean Paul Sartre’nin benliğin sunumu hakkındaki görüşleri; Jan Gehl’in sosyal aktiviteye bakış açıları; Le Corbusier’in organizmadan mekâna kenti tanımlayışı; Mark Auge’nin yok-yer kavramı; Mikhail Bakhtin’in zaman-mekân ilişkisi, karnaval ve halk kültürü tanımlamaları; Henri Lefebvre’nin şehir hakkı, yerin üretimi ve yaşanan

mekân betimlemeleri; Eduardo Galeano'nun beklenmedik olana yaptığı vurgular; Michel Foucault'un öteki kavramı; Jacob Burckhard'ın kimlik tanımı ve Anthony Giddens'in kaçak dünyası dikkate alınarak 21. yüzyıla geçişe daha geçmişten bir bakış ile çıkarımlar yapılmaya çalışılmıştır.

Kuşak teorisi yardımıyla belirlenen dönemlere bağlı olarak planlama ve kamusal mekân etkileşimi de tez kapsamında irdelenmiş, aydınlanma, modern, post-modern dönem ve bilgi çağında değişen mekân algısı, şehir planlama anlayışı/yaklaşımları ve kentsel mekânda bu yaklaşımların hayata geçirilme biçimleri, kamusal mekânın biçimlenişinde etkisi olan ekonomik dinamikler, tarihsel süreçte Türkiye özelindeki gelişmeler, kuşakların gündelik yaşamları ve deneyimledikleri kamusal mekânlar, dijitalleşen kentsel pratikler bağlamında tartışılmıştır.

Tez çalışması araştırma metodolojisi başlığında da belirtildiği üzere literatür araştırması ve tarihsel sürecin gözden geçirilmesine ek olarak X, Y, Z kuşakları ve kamusal mekân ilişkisi anket tekniği aracılığıyla araştırılmaya çalışılmıştır. Örneklem alan olarak Türkiye seçilmiş ve bir örnek model olan bu çalışmada katılımcıların bölgesel olarak dağılımının detaylı bilgisi Bulgular bölümünde açıklanmıştır. 18-65 yaş aralığında örneklem alan hesaplamasına göre araştırma %95 güven düzeyi ve %5 hata payı ile; 385 kişiye uygulanmıştır. Hedef konuda katılımcıların bakış açılarını ve tutumlarını anlamak için 5'li Likert tipi ölçek ve açık uçlu sorular kullanılmıştır. Elde edilen veriler sayısallaştırılarak IBM SPSS (Statistical Package for Social Sciences) programına aktarılmış, sonuçlar program aracılığıyla frekans analizi, çapraz tablo oluşturulması ve ki-kare testi yardımıyla incelenmiştir. Bulgular sonucunda bireylerin günümüz kamusal mekân tercihlerinin, dijitalleşmeye karşı bakış açılarının tespit edilmesi ve gelecekte tüm kuşakların ortak taleplerine uyum sağlayabilecek kapsayıcı mekânlar oluşturabilmenin temel odaklarını tespit edebilmek hedeflenmiştir.

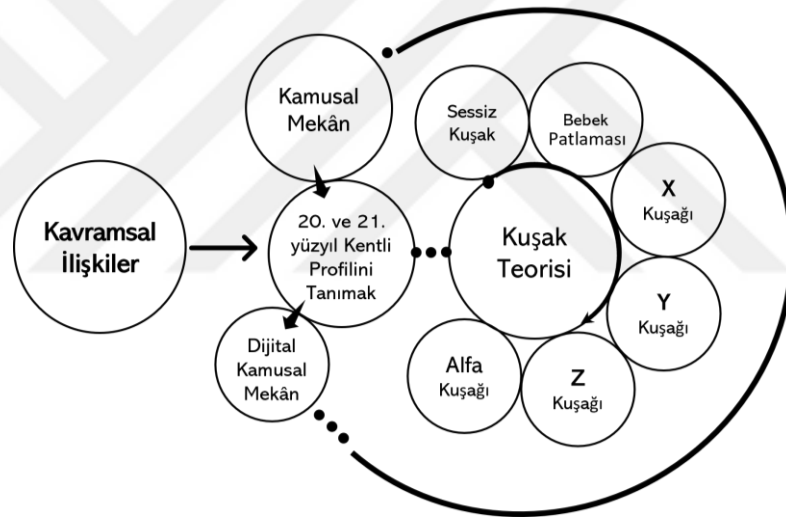
Tez çalışmasının bölümleri ise aşağıdaki adımlara referansla özetlenebilmektedir:

Şekil 2: Tez Bölümleri Akış Diyagramı

X, Y, Z KUŞAKLARININ KAMUSAL MEKÂNDAN BEKLENTİLERİ ve DİJİTAL KENTSEL PRATİKLER BAĞLAMINDA ARAŞTIRILMASI	
Çalışmanın Konusu:	X, Y, Z Kuşaklarının kamusal mekândan beklentilerini dijital kentsel pratikler bağlamında araştırmak
Çalışmanın Amacı:	Kuşak teorisi ve kentsel dinamikler yardımıyla yeni kentliyi ve sosyalleşme aracı olarak tanımlanan kamusal mekânı anlamak, yeni kentlinin kamusal mekân ihtiyacını nasıl karşıladığını irdelemek, anket bulguları yardımıyla kentlinin kamusal mekân ve dijital mekân deneyiminden beklentilerini tespit ederek kamusal mekânı yeniden düşünmek.
Çalışmanın Yöntemi:	Literatür araştırması, anket tekniği ile elde edilen bulguların frekans analizi, çapraz tablo ve ki-kare testi ile test edilmesi.
BÖLÜM 1	GENEL BİLGİLER ve LİTERATÜR ARAŞTIRMASI
	Yeniden tanımlanması gereken 21. yüzyıl kentlisi — Değişen planlama disiplini ve kamusal mekân — Yeni kentliyi kendisine çeken dijital platformlar
BÖLÜM 2	KUŞAK TEORİSİ ANALİZİ
	21. yüzyıl kentlisini literatürdeki en kapsamlı toplum ve birey tanımlamalarının yapıldığı Kuşak Teorisi bağlamında ele alınması.
BÖLÜM 3	PLANLAMA, KUŞAKLAR ve KAMUSAL MEKÂN
	Değişen kamusal mekân; bir sosyalleşme ve deneyim aracı olarak, dünyada ve Türkiye’de planlama disiplininin mekân biçimlenişine olan etkileri ve kentliyi daha edilgen hale getiren süreçler bağlamında tartışılmıştır. Kuşakların mekân deneyimleri gündelik yaşam pratikleri üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır.
BÖLÜM 4	21. YÜZYILIN KENTSEL DİNAMİKLERİ BAĞLAMINDA YENİ KENTLİYİ GÜNDELİK DENEYİMLERİ — ARACILIĞIYLA TANIMAK
	21. yüzyıl kentlisinin gündelik deneyiminin mekânla etkileşimi; Richard Sennett, Jean Paul Sartre, Jan Gehl, Henri Lefebvre, Mark Auge, Mikhail Bakhtin, Michel Foucault ve Jacob Burckhard gibi düşünürlerin biçimlendirdiği kavramlar aracılığıyla ele alınmıştır ve kentlinin sosyalleşme aracı olarak kullandığı, kamusal mekân ihtiyacını karşıladığı dijital platformlar değerlendirilmiştir.
BÖLÜM 5	BULGULAR
	Anket Türkiye örneklemini üzerinden %95 güven düzeyi ve %5 hata payı ile; 385 kişiye uygulanmıştır. Katılımcılara açık uçlu ve 5’li Likert tipi ölçeğine göre hazırlanmış olan 50 soru yöneltilmiştir. Bulguların istatistiksel olarak değerlendirilmesi frekans analizi, çapraz tablo oluşturulması ve ki kare testi ile yapılmıştır. X, Y, Z Kuşaklarından katılımcı sayısı eşit olmadığı için analiz için Ki-kare testi seçilmiştir. Anket Türkiye’nin her ilden katılımcının dahil olması ve her bölgeden katılımın (göçmenler de dahil) %5’in altına düşmeyeceği şekilde tamamlanmıştır.
BÖLÜM 6	SONUÇ ve DEĞERLENDİRME

1.4 Literatür Araştırması

Literatür araştırması yardımıyla çalışmanın ilk bölümünde “Kuşak Teorisi” ve sosyalleşme mekânı olarak “Kamusal Mekân” tarihsel süreçte geçirdikleri anlam ve nitelik değişiklikleri ile kavramsal olarak açıklanmaktadır. Bu süreçte kavramsal ilişkileri açıklarken “Şehir ve Bölge Planlama” ve “Kentsel Tasarım” disiplinlerinde gündemde olan güncel kaygılar destekleyici anahtar kelime grupları olmaktadır. Araştırmanın sınırlılığını da bu disiplinlerin ilgili olduğu konular ve alt başlıklar belirlemektedir. Aşağıdaki diyagramda literatür dayanağını oluşturan temel kelime grupları ve ilişkileri verilmektedir. (Şekil 3)



Şekil 3: Yapılan literatür araştırması sonucunda tez içeriğinde önem barındıran kavramsal ilişkiler haritası (Tez kapsamında N. Kıtık tarafından hazırlanmıştır.)

Araştırmanın özgünlüğü ve niteliği açısından bu tezin geçmiş çalışmalara kıyasla sahip olması gereken yeniliklerin tespit edilebilmesi için çalışmaya başlarken Kuşak Teorisi bağlamında yapılan Kamusal Mekân konulu akademik yayınlar ve çalışmalar da incelenmiştir. Araştırma boyunca tarihsel süreçte sosyalleşme mekânı olarak dünya geneli ve Türkiye özelinde kamusal mekânların değişimi ele alınmaktadır. Bu incelemeye başlarken Şehir ve Bölge Planlama ana bilim dalı ile ilişkili olarak kamusal

mekân bağlamında yazılan lisansüstü tezlerin ve diğer akademik yayınların genel olarak bağlantılı olduğu konular Şekil 4'te verilmektedir.



Şekil 4: Literatürde yer alan “Kamusal Mekân” çalışmaları odak noktaları (Tez kapsamında N. Kıtık tarafından hazırlanmıştır)

Şema kamusal mekânın ele alınış biçimini ifade etmektedir ancak 21. yüzyılın en önemli meselelerinden biri olan dijitalleşme sürecinin teknolojiyle ilişkili olarak kapsamlı yayınların yaygın olmadığı görülmüştür. Günümüzde kuşak bağlamında yapılan çalışmaların çıkış noktasını genellikle bir ekonomik sektörün hitap ettiği kullanıcı profilini analiz etme isteği oluşturmaktadır. Özellikle ekonomik kaygılar söz konusu olduğunda hedef kitleyi tanımak daha çok önemsenmektedir. Literatür araştırmasında “Kuşak Teorisi” bağlamında yapılan akademik çalışmalara bu tez kapsamında ilişkili olduğu kesişimler açısından baktığımızda önemli çalışmalar karşımıza çıkmaktadır. Bu araştırmaların önemli olmasının sebeplerinden biri de yapılan çoğu çalışmanın halk arasında yaygın olan yanlışların ortaya çıkmasını sağlamasıdır. Örneğin Küçükvardar (2019), yaptığı araştırmada 61 yaş ve üstü bireylerin gün içerisinde internet kullanımına ayırdıkları sürenin yüksek olduğu ve teknolojik gelişmelere hızlı bir şekilde ayak uydurdıkları bulgusuna ulaşmıştır. Literatürde Kuşak Teorisi bağlamında yapılan çalışmalara baktığımızda: kuşakların dijital çağdaki eğilimleri, çalışma hayatındaki davranışları, insan kaynakları

uygulamaları, liderlik algıları, karakteristik özellikleri, iklim etiği konusundaki görüşleri, turizm gibi sektörlerdeki davranışları, mahremiyet algıları, yaşam kalitesi tespitindeki rolleri, yeme davranışları, seçmen davranışları, risk alma seviyeleri, seyahat ve tatil tercihleri gibi konuların araştırıldığı görülmektedir. Tüm çalışmaların temalarından en yaygın araştırmalar ise çalışma hayatındaki tutumlara ve isteklere yönelik olarak gerçekleştirilmiştir. Aşağıdaki tabloda araştırmacıların kuşak teorisi ayrımını değerlendirme kategorisi olarak kullanarak araştırmalarında sordukları sorular sonucu elde ettiği sonuçlar verilmektedir. (Tablo 1) Kuşak Teorisinin hangi bakış açılarıyla ele alınarak araştırmalara eşlik ettiğini ortaya koymak açısından Tablo 1 önem barındırmaktadır. Yukarıda temaları sıralanmış olan çalışmalardan bu teze katkısı olabilecek olan araştırmalara da tabloda yer verilmiştir.

Tablo 1: Literatürde yer alan “Kuşak Teorisi” Yaklaşımları ve “Kuşak Teorisi” bağlamında yapılan bazı çalışmaların odakları (Tez kapsamında N. Kıtık tarafından hazırlanmıştır)

Yazar, Yıl	Araştırmanın Genel Teması	Araştırma Konusu	Araştırmaya Konu Olan Kuşaklar	Araştırmanın Bazı Sonuçları (Sadece bu teze ilgili olan araştırma sonuçlarına yer verilmiştir.)
Mannheim, 1928	Sosyolojik Problem Olarak Kuşaklar	Kuşak Teorisi	Genel Değerlendirme	Kuşakların sadece yaşa bağlı kohortlar olarak değil “ <i>kader birliği</i> ” bağlamında sınıflandığı görüşü ileri sürülmektedir.
Kertzer, 1983	Kuşak Sınıflandırma	Kuşakların Ayrım Kriterleri	Genel Değerlendirme	Araştırma bağlamında kuşakların kategorizasyonunu yapmak için dört tema belirlenmiştir: <i>akrabalık kökeni, yaş katmanları, yaşam evresi ve tarihsel süreç.</i>
Schumann ve Scott, 1989	Kuşaklar ve Kolektif Bellek	Ortak Geçmişin Kuşak Ayrımına Etkisi	Sessiz Kuşak ve Baby Boomer	Çalışmalarında aynı kuşaktaki bireylerin kolektif belleğe sahip olduklarını ortaya koymuşlardır.

Strauss ve Howe, 1991	Kuşaklar ve Değer	Kuşaklar ve Geleceğin Kuşakları için Farkındalık	Genel Değerlendirme	<i>“Aynı kuşak bireylerinin benzer karakteristik özelliklere ve değer yargılarına sahip olması gerekliliği” sonucuna varılmıştır.</i>
Venter, 2016	Kuşaklar ve İletişim	Kuşaklar, iletişim, mekân ve dijitalleşme	Y ve Baby Boomer Kuşağı	<i>“Zaman ve nitelikli mekân yetersizliği nedeniyle iletişim kurmamak yerine, insanlar bazı ilişkisel ihtiyaçlarını karşılamak ve nesiller arasında anlamlı ilişkiler geliştirmek için dijital medya aracılığıyla iletişim kurmaktadır.”</i>
Demirci, 2022	Kuşaklar ve Kent	Kuşakların Kentten Beklentileri	X, Y ve Z Kuşağı	<i>“X kuşağı; sakin hayat, dingin yaşam, doğal kent alanları / Y kuşağı; yeşil alanlar ve kültürel alanlar / X kuşağı eğlence ve sosyal imkânlar bakımından çeşitli, ulaşım kolaylığı olan, teknolojik altyapısı güçlü alanları tercih etmektedir.” (Örneklem alanı İzmir: 60 kişi)</i>
Karaibrahim oğlu, 2021	Kuşaklar ve Kamusal Mekân	Kuşakların Kamusal Mekândan Tasarımsal Beklentileri	X, Y ve Z Kuşağı	<i>“Z kuşağının özgür ve sınır tanımaz hareket ihtiyacı gibi kişilik özelliklerinin kentsel kamusal mekâna yönelik tercihlerinde de farklı öncelikleri ortaya çıkardığı dikkat çekmektedir... teknolojik anlamda güncel olanakları kullanan ve sunan, zamana uyumlu, esnek mekânlar düzenlenmelidir. (Örneklem alanı Giresun: 90 kişi)</i>
Adıgüzel, Batur ve Ekşili, 2014	Çalışma Hayatında Kuşaklar	Mobil yakalılar Kavramının Yaygınlaşması	Y Kuşağı	<i>“Teknolojinin gelişmesi ve kullanımının yaygınlaşması ile mobil yakalı çalışanların sayısının artacağı tahmin edilmektedir.”</i>
Fettahhoğlu, Birin ve Yiltay, 2018	Akıllı Telefon Uygulamaları	Teknolojik Araçların Kullanımına Dair	X, Y ve Z Kuşağı	<i>Cep telefonu gibi dijital araçları: “X kuşağı iletişim odaklı, Y kuşağı, iletişim ve sosyal medya, Z kuşağı ise internet, sosyal medya ve oyun için kullanmaktadır.”</i>

Özdemir, 2021	Kuşaklar ve Sosyal Medya	Sosyal Medya Kullanım Alışkanlıkları	X, Y ve Z Kuşağı	<i>“X Kuşağı, geleneksel medya kullanımlarını bir anlamda yeni medya üzerinde de sürdürürken, Y ve Z Kuşakları interneti daha çok sosyal medya hesaplarına erişim, oyun, müzik, video, eğlence amaçlı kullandığını göstermiştir.”</i>
Çelebi ve Bayrakdaroğlu 2020	Kuşaklar ve Tüketim	Kuşakların Tüketim Alışkanlıkları	Z Kuşağı	<i>“...fonksiyonel, yenilik ve durumsal değerin Z Kuşağının tüketim değerlerini açıkça yansıttığı söylenebilir.”</i>
Altun, Onaran, 2022	Kuşaklar ve Sosyalleşme	Kamusal İç Mekanlar ve Yaşlı Bireylerin Sosyalleşmesi	Baby Boomer Kuşağı	<i>“65 yaş üstü bireylerin yoğun olduğu alanlarda her türlü sosyalleşme faaliyetinin gerekliliği göz önünde bulundurularak tasarlanacak ortak kullanım alanları, yeterince büyük, çok sayıda kullanıcıya hizmet verebilecek ve organize edilebilecek şekilde dönüştürülebilir alanlar olarak tasarlanmalıdır.”</i>
Özmen, 2018	Dijitalleşme ve Kuşaklar	Modanın Dijitalleşmesi	Y Kuşağı	<i>“...katılımcılar yeniliklere daha kolay uyum sağlamaları sayesinde sosyal medyadaki dijital ortamları kullanma motivasyonlarının arttığını... sansürden uzak daha rahat hissettikleri sanal ortamlarda sosyal medyanın yeniliklerinden daha çok faydalandıklarını belirtmişlerdir.”</i>
Yılmaz, 2022	Kuşaklar ve Kamusal Mekân Algısı	Kamusal Mekân Algısı	Sessiz Kuşak, Baby Boomer, X, Y, Z	Bitlis ili Tatvan İlçesinde yapılan araştırmada katılımcıların kamusal mekân algısı görüşmeler ve zihin haritaları ile araştırılmıştır,

Tezin 4. Bölümünde ilk olarak yeni kentli literatürdeki kavramlar yardımıyla açıklandıktan sonra, Dijital kamusal mekân⁹ bağlamında incelediğimiz “*Meta-verse*”, kapsam olarak bizi mekânsal deneyim oluşumlarını araştırmaya yönlendirmiştir. Meta-verse; sanal dünyanın “*ayna dünyalar*” (Kim, 2023; ASF Vakfı Verisi: 8) bağlamında parsellerinin satıldığı ve paralel yaşamlar ve tüketim mekânlarının oluşturulmasının amaçlandığı, markaların kullanıcı deneyimini sağlayarak satış yaptıkları, bireylerin arkadaşlarıyla kolayca buluştukları mekânlar olarak tariflenebilmektedir.¹⁰ İstatiksel ve niteliksel açıdan en yüksek potansiyele sahip olan platformlar tezde: - 4.3 Yeni Mekânsal Deneyimler- bölümünde incelenmektedir. Literatür araştırmasında bu uygulamalar hakkında yapılan geçmiş çalışmalar da incelenmektedir. Uygulamaların mekânsal potansiyelleri irdelenirken asıl amaç bireyleri gerçek mekânlardan uzaklaştırarak kendisine çeken bu yazılım ürünlerinin içerdiği avantajları tespit etmek ve geleceğimiz için taşıdıkları potansiyelleri algılayabilmektir. Sürdürülebilirlik bağlamında bu dijital dönüşüm yeryüzünde halihazırda sahip olduğumuz fakat giderek kaynaklarını tükettiğimiz mekânlarla entegre olabilme ve sürdürülebilirliğimizi korumaya yönelik potansiyellerini gündeme getirmektedir.

⁹ Dijital Kamusal Mekânlar; telefon, bilgisayar ve konsol oyunları, Meta-verse (öte-evren) gibi diğer dijital platformlar olarak tanımlanabilmektedir. Detaylı olarak 5. bölümde irdelenmektedir.

¹⁰ Bu platformlar yeni nesillerin uzun vakitler geçirdikleri; Player Unknown Battlegrounds, SecondLife, Minecraft, Decentraland, CrossFire, AmongUs, Roblox, Mini World, Fortnite, Assassin's Creed... gibi sıralanabilmektedir.

2. BÖLÜM

KUŞAK TEORİSİ ANALİZİ

2.1 Kuşak Teorisi ve Kuşak Çeşitleri

Doğum yılları benzer olan bireylerin benzer toplumsal olaylara tanık oldukları için benzer karakterlere ve davranış biçimlerine sahip olacağı düşüncesine dayanan “*Kuşak Teorisi*” tarihte ilk kez Karl Mannheim tarafından ileri sürülmüş, Neil Howe ve William Strauss’un kitapları ile de bu bağlamda yapılan çalışmalar giderek artmıştır. (Güzel, 2021; Arslan, 2017; Ünal, 2017: 9) Strauss ve Howe başlangıçta Amerikan tarihindeki nesilleri kategorize etmek için 1991 yılında “*Generations*” eserinde insanlığı çeşitli nesillere ayırmış (Küçükvardar, 2019) ve bu araştırma sürecinde on sekiz kuşak tespit etmişlerdir. (Durmaz ve Okumuş, 2021) Strauss ve Howe (1991) bu kategorizasyondan bahsedebilmemiz için bireylerin benzer karakteristik özelliklere ve değer yargılarına sahip olması gerekliliğini de vurgulamıştır. (Şenturan vd. 2016)

Kuşak teorisi temelde doğum yıllarına göre bireylerin kohortlarını anlamayı hedeflemektedir. (Silik vd. 2020) Benzer deneyimlere sahip olmak sonuç olarak ortak değer ve fikir oluşumuna neden olmaktadır. (Silik vd. 2020; Smola ve Sutton, 2002) Kertzer (1983) kuşakların kohort olarak dört bağlamda incelenebileceğini ileri sürmüştür: akrabalık kökeni, yaş katmanları, yaşam evresi ve tarihsel süreç (Durmaz ve Okumuş, 2021; Kertzer 1983; Bristow, 2015: 20-21) Kuşak teorisi toplumsal araştırmalara destek olurken sadece birey odaklı çıkarımlar yapmayı değil de sosyo-kültürel genel bir teorik çerçeve oluşturmayı hedeflemektedir. (Silik, Ilgaz ve Dündar, 2020) Bu teori birbirine yakın yıllarda doğup, yaşadıkları dönemin sosyo-kültürel, sosyo-ekonomik ve siyasi olaylarından etkilenen bireylerin sahip oldukları hayat tarzlarının, düşünce yapılarının benzer olacağı düşüncesine dayanmaktadır. (Ünür ve

Bilgili, 2021; Keleş, 2011: 129; Çelik vd., 2004: 191; Aka, 2018: 120; Altuntuğ, 2012: 204)

“İnsan, içinde yaşadığı çağa babasına benzediğinden daha çok benzemektedir” (Twenge, 2013: 15; Aka, 2018)

Kupperschmidt (2000), sadece doğum yılını baz almanın yeterli olmadığını ve bireylerin benzer çevrelerde benzer olayları yaşamış olmaları gerekliliğini vurgulamıştır. (Güzel, 2021) Bu olaylar yaşanan doğal afetler, dönemin politikaları, ekonomik koşullar ve popüler kültür olarak sıralanabilmektedir. (Demirel, 2021; Hansen ve Leuty, 2012: 36) Lamm ve Meeks (2009: 615) Dönemin güvenlik konusundaki dinamiklerinin, endüstri eğilimleri ve işsizlik oranlarının da bu toplumsal olaylardan sayılabileceğini ileri sürmüştür. (Aka, 2018) Kuşak olarak nitelendirilen bu ayrımın temel nedeni, kategorizasyonun toplumun gelecek davranışlarını, yatkınlıklarını ve uyum sağlayabilecekleri durumları tespit edebileceği düşüncesidir. Rogler’e (2002) göre ise yaşı baz alarak tanımlanan kuşak teorisinin amacı toplumu anlamayı kolaylaştırmaktır. (Demirel 2021; Rogler, 2002: 1015) Çünkü aynı kuşaktan olan bireylerin ortak özelliklere ve ortak bakış açılarına sahip oldukları varsayılmaktadır. (Şenturan vd. 2016; Zemke vd., 2013: 78) Moss’a (2010) göre her yeni kuşakta bireylerin sahip olduğu davranış kalıpları değişmektedir. (Aka, 2018) Schumann ve Scott (1989) ise aynı kuşak bireylerinin kolektif bir belleğe sahip olduklarını ortaya koymuştur. (Durmaz ve Okumuş, 2021; Benson ve Brown, 2011: 1845) Bu kolektif bellek iddiası da mekânsal kent deneyimlerinin ortak hafızanın etkisiyle algılanabildiğine işaret etmektedir.¹¹

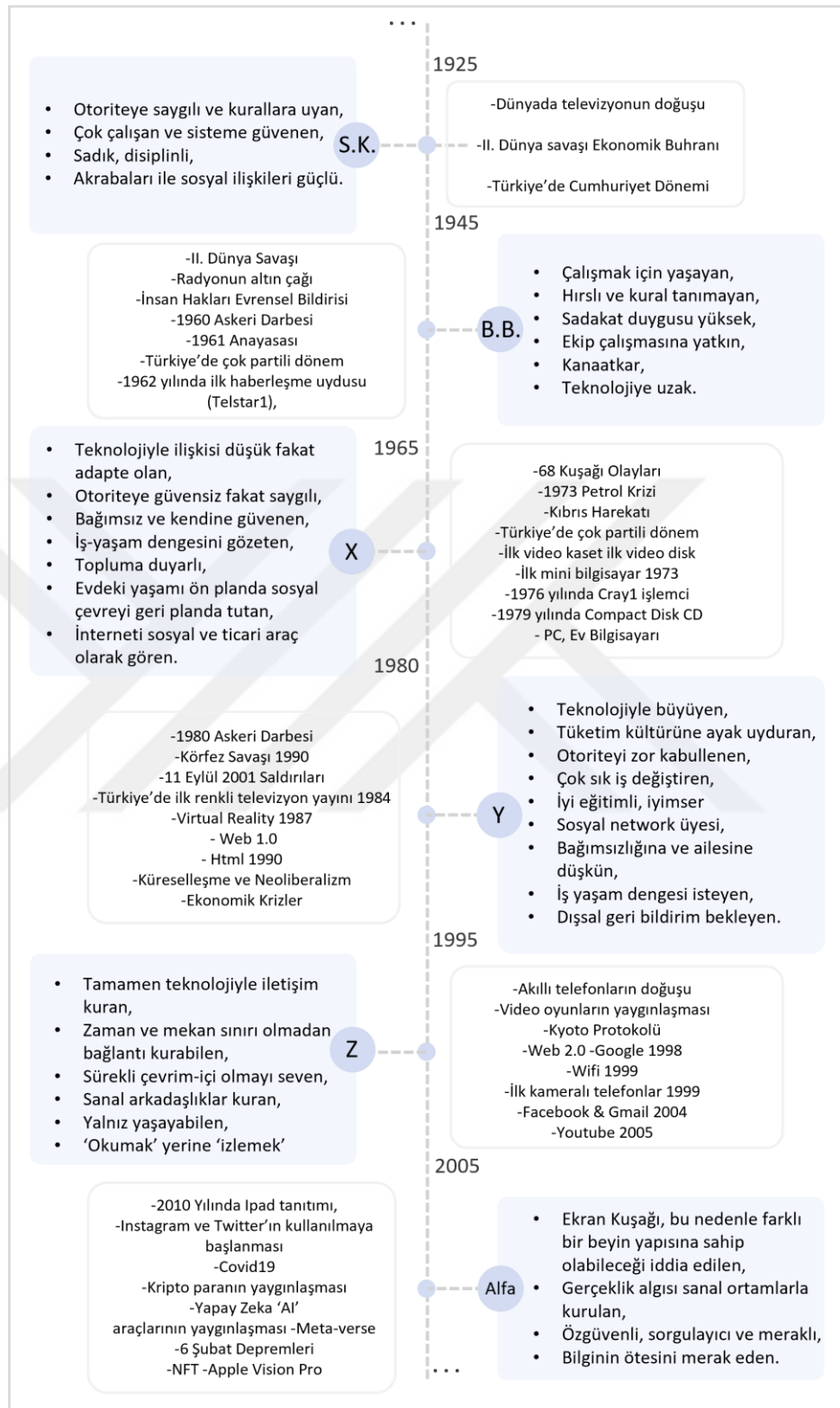
Kuşak tanımlarında dikkat çeken başka bir husus ise; geçmişte kuşakların doğum yılı baz alınarak tespit edilen yaş aralıkları 20-25 yıllık bir periyottan oluşurken teknolojik gelişmelerin etkisi ile bu aralığın çok daha kısa sürmesidir. (Güzel, 2021) Günümüzde özellikle 2000’li yıllardan sonra çok çeşitli kuşak tanımlamaları gündeme getirilmiştir. Bu tanımlamaların yapılmasında en etkili olgu teknolojik gelişmelerdir. -Diğer Kuşak Tanımları- başlığında bu yeni kohortlara kısaca yer verilmiştir.

¹¹Kabukçu (2022) bireylerin *zeitgeist*’e yani (zamanın ruhuna) doğduğunu belirtmektedir.

Literatürdeki doğum yıllarını baz alarak ve tarihsel sürece odaklanarak tanımlanan kuşaklar aşağıda verilmektedir:

- Kayıp Kuşak (The Lost Generation): 1890-1915
- Savaşlar arası kuşağı (The Interbellum Generation): 1901-1913
- Büyük Kuşak (Greatest Generation): 1910-1925
- Sessiz Kuşak (Silent Generation)
- Bebek Patlaması (Baby Boomer)
- X Kuşağı
- Y Kuşağı (Millennium Generation/Generation Next)
- Z Kuşağı
- Alfa Kuşağı (Karakan, 2021)

Sessiz Kuşak, Bebek Patlaması Kuşağı, X, Y, Z ve Alfa Kuşaklarının doğum yılı aralıkları ilerleyen açıklamalarda verilmiştir. Her kuşak bireyi kendi çağının koşullarından etkilenmekte ve bu olayların da etkisi ile farklı karakteristik özellikler taşımaktadır. Aşağıdaki şemada Sessiz Kuşak, Bebek Patlaması Kuşağı, X, Y, Z ve Alfa Kuşağının kendi dönemlerinde ne gibi toplumsal olaylar yaşadıkları ve literatür araştırmasından elde edilen bilgilere göre hangi karakteristik özellikleri taşıdıkları kısaca verilmektedir. (Şekil 5)



*Bu tablo aşağıdaki kaynakların yardımıyla bu tez kapsamında hazırlanmıştır.
 Yetgin, 2022; Bayramoğlu, 2018; G. Bayramoğlu 2017; Reeves ve Oh, 2008; Körelçiner, 2018; Leickaite, 2010 ;Alay, 2021; Şalap, 2016.

Şekil 5: Kuşakların tanık oldukları önemli tarihsel gelişmeler ve genel özellikleri. (Tez kapsamında N. Kıtık tarafından hazırlanmıştır)

Kuşaklar farklı yazarlara göre farklı yıllar arasında sınıflandırılmaktadır. Hatta bu sınıflandırma yapılırken seçilen yıl aralıkları ülkeden ülkeye farklılık gösterebilmektedir. (Şalap, 2016) Türkiye genelinde yaptığı bir çalışmada Şalap (2016) bu ayrımı siyasi periyotlara referansla sınıflandırmıştır. Bu periyotlar; Cumhuriyet Dönemi (1923-1946), Çok Partili Dönem (1946-1960), 1960 Anayasası Dönemi (1960-1980) ve Askeri Müdahale Dönemi (1980 ve sonrası) olarak sıralanabilmektedir.

2.1.1 Sessiz Kuşak

Sessiz kuşak olarak adlandırılan Howe ve Strauss’a (2000) göre doğum tarihleri 1925-1943 yılları arasında, Spitznas’a (1998) göre ise 1925-1945 yılları arasında olan bu kuşak; II. dünya savaşının yıkıcı etkilerini yaşamlarında deneyimleyen ilk kuşaktır. (Şenturan vd. 2016: 173) Türkiye’de bu kuşağın temsilcileri Cumhuriyet’in ilan edilmesinden sonra ilk yıllarda doğan bireylerdir ve genel olarak sıkıntılı süreçleri deneyimledikleri için “*Savaş Kuşağı*” olarak bilinirler. (Danacı, 2019) Bu kuşağı tanımlamak için kullanılabilecek en belirgin özellik geniş ailelere sahip olmaları sayesinde kurdukları güçlü komşuluk ilişkileri ve zengin kültürel yapılarıdır. (Silik vd., 2020) İş hayatındaki davranışlarına baktığımızda; kendilerini işlerine adan, kurallara uyan, sabırlı ve hiyerarşiye inanan bireyler olma özelliği taşımaktadırlar. (Danacı, 2019; Acılioğlu, 2017: 24) Dünya genelinde yaşanan gelişmeler açısından düşünürsek televizyonun doğuşuna şahitlik eden kuşaktır. (Bayramoğlu, 2018) Fakat Türkiye’de bu teknolojik gelişme daha geç gerçekleştiği için geniş kitleler olarak buna şahitlik eden ilk kuşak Bebek Patlaması Kuşağıdır.

2.1.2 Baby Boomer (Bebek Patlaması) Kuşağı

II. Dünya savaşı sonrası hızla artan nüfus nedeniyle “*Bebek Patlaması*” olarak adlandırılan bu kuşağa “*68 Kuşağı*” da denmektedir. (Ünür ve Bilgili, 2021; Pekasil, 2007: 136) Doğum tarihleri Howe ve Strauss’a (2000) göre 1943-1960 yılları arasında, William ve Page’e (2011) göre ise 1946-1964 yılları arasında olan bireylerden oluşmaktadır. (Şenturan vd., 2016: 173) Önceki kuşaklar tarafından bu kuşak bireyleri kural tanımaz, bohem bir tarza sahip, asi karaktere sahip olarak bilinmekteyken kendilerinden sonraki kuşaklar bu bireyleri yeniliklere kapalı, teknolojiye uzak ve uyumsuz olarak tanımlamaktadır. (Danacı, 2019; Altuntuğ, 2012: 204; Acılioğlu, 2017:

25) Yaşamları boyunca derin teknolojik yeniliklere ve siyasi gelişmelere tanıklık etmişlerdir. (Silik vd., 2020) Diğer kuşaklara göre kimi zaman geride kalmış olarak görülseler de tanıklık ettikleri yoğun siyasi gerilimler ve uyum sağlamanın neredeyse imkansızlaştığı teknolojik gelişmeler içinde çağa adapte olmayı yine de başarmışlardır. Günümüzün yaşı ilerlemiş bireyleri olarak görülen bu kişilerin doğdukları dönemin gündelik yaşamı ile 2024 yılındaki gündelik yaşam arasında neredeyse bir uçurum vardır.

2.1.3 X Kuşağı

Alwin'e (2002) göre bu kuşağın bireyleri 1965-1979 yılları arasında doğmuştur. (Adıgüzel vd., 2020) Diğer kuşaklara kıyasla bu kuşağın doğum tarihi aralığı konusunda daha çok araştırmacının hemfikir olduğu söylenebilmektedir. X Kuşağı¹², geleneklerine sıkıca bağlı olan kuşaklar ile teknolojik çağın yeni kuşakları arasında bir köprü niteliği taşımaktadır. (Danacı, 2019) Teknoloji ve bilgi çağının yenilikleriyle barışık, hedef odaklı bir kuşaktır. (Adıgüzel vd., 2020; Jianrui, 2011)

Teknoloji ile bu tanışıklık sayesinde bu kuşağın diğer kuşaklara göre farklı bakış açılarına ve bilgiye kolayca ulaşip onu işlemede avantaja sahip oldukları belirtilmiştir. (Dinç, 2019; Johansson ve Persson, 2019; Gaylor, 2002) İlk ev bilgisayarları, cep telefonu, e-posta, faks makinesi gibi teknolojilerle gençlik yıllarında tanışmışlardır. (Dinç, 2019) Fakat bu teknolojik gelişmeler Türkiye'ye daha geriden geldiği için Türkiye'de Y kuşağı bu deneyimleri daha derinden yaşayan ilk topluluk olarak görülebilmektedir. Dünyada Baby Boomer kuşağında iş dünyasına katılan kadın nüfusunun zirve yapması ile “*Latchkey Child*” olarak da adlandırılmışlardır, bunun sebebi her iki ebeveynin de çalışması nedeniyle ev anahtarını taşıyan çocuklar olmalarıdır. (Danacı, 2019) Diğer yaygın özellikleri ise eğlenceye ve maceraya yatkınlıkları nedeniyle “*X-oyunları*”¹³ diye bir kavramla anılmalarıdır. (Dinç, 2019; Zemke vd., 2000)

¹² “*Douglas Coupland’ın yirmili yaşlarında yazdığı romanında kendi kuşağından “tanımlanamayan” manasında “X Kuşağı” olarak söz etmesi ile yayınlaştırmıştır.*” (Öğdül ve Olgun, 2022)

¹³ Bu oyunlar dağ bisikleti, paraşüt, kaya tırmanışı gibi örneklenebilmektedir. (Dinç, 2019; Zemke vd. 2000)

2.1.4 Y Kuşağı

Zemke vd.'lerine (2000) göre 1980-1999 yılları arasında, Seçkin'e (2005) göre 1980-1995 yılları arasında, Berk'e (2013) göre ise 1982-1996 yılları arasında doğan bireylerden oluşmaktadır. (Berkup, 2015: 57) Bu kuşak bireyleri yüksek eğitim seviyeleri sayesinde hayatın her alanını sorgulayan özgür yapıları sayesinde "*Why Generation (Neden Kuşağı)*" ve "*özgür ruhlar*" olarak da bilinmektedirler. (Aka, 2018) "*Önce yaşama sonra çalışma*" düşüncesini benimseyen bu kuşağın bireyleri demokratik ve ifade özgürlüğünün olduğu (Berkup, 2015: 102), esnek çalışma saatlerine sahip olan (Çetin Aydın ve Başol, 2014: 4) alanlarda çalışmayı tercih etmekteledir. (Aka, 2018) Eğlencenin ve sosyalliğin olduğu çalışma alanları da onlar için daha caziptir. (Adıgüzel, 2020)

Y kuşağı kendisinden önceki kuşaklara göre daha kaliteli bir yaşam standartına sahip olmuştur. Adıgüzel vd.'ne (2020) göre içinde bulundukları iletişim olanakları sayesinde sevdiklerine ve bilgiye istedikleri anda erişebilmelerinin yanı sıra eğlence imkanlarından da aktif olarak faydalanmışlardır. Küreselleşmenin ilk etkileriyle kültürlerarası etkileşimi de yoğun olarak deneyimlemişlerdir. (Adıgüzel vd., 2020; Türk, 2013) Yaşadıkları dönemde meydana gelen ekonomik krizlerden fazlasıyla etkilenmiş olmalarına rağmen pozitif yaklaşımlarını sürdürmüşlerdir. (Adıgüzel vd., 2020) Öğrenme konusunda oldukça becerili olan bu kuşak (Chen ve Chou, 2019), cep telefonları, kompakt diskler ve video oyunlarının bulunmadığı bir dönemi hiç deneyimlememiştir. (Silik vd., 2020; Hatfield, 2002)

2.1.5 Z Kuşağı

Z Kuşağı bireyleri literatürde yazarların görüşlerine göre en erken tarih olarak Williams ve Page'e (2011) göre 1994 yılı ve sonrasında doğan bireylerdir. Oblinger ve Oblinger (2005) ve Seçkin (2005) ise 1995 yılı ve sonrası doğanları bu kuşaktan saymaktadır. Kuşağın sonlanmasını sağlayan tarihin belirlenmesinde yazarlar tarafından yine önemli teknolojik gelişmeler referans alınmıştır. Kendisinden sonra tanımlanan kuşakların başlangıç yılları dikkate alınabilmektedir. Küçükvardar (2019) özellikle 2005 yılından sonra gerçekleşen bilişim teknolojilerindeki gelişmelerin yeni kuşakları etkilediğini belirtmiştir. Z kuşağının en belirgin özelliği içine doğdukları teknolojik dünyaya

kolayca uyum sağlamalarıdır. Küçükvardar (2019) bilgisayar, akıllı telefon ve tabletlerin Z kuşağının hayatının bir parçası olduğunu ve bu araçların kuşağın gündelik yaşam, iş hayatı ve dünya görüşlerini derinden etkilediğini belirtmektedir. Adıgüzel vd. (2020) Z Kuşağı bireylerinin dijital araçlar ile kurulan iletişime yatkınlıkları sayesinde uzaktan da ilişki kurabildikleri için yalnız yaşayabildiklerini belirtmiştir. Silik vd.'e (2020) göre Z kuşağı bireyleri konuşmak yerine yazmayı, okumak yerine bilgisayarı tercih etmektedir. Y Kuşağına kıyasla Z Kuşağı, -teknolojik gelişmelerin ve sahip oldukları imkanların da sayesinde- görsel öğelere dayalı olan iletişime daha yatkınlardır. (Taş vd., 2017)

Z kuşağının 21. yüzyıla en büyük etkisi sosyal medyada geçirdiği uzun vakitler nedeniyle “*çevrimiçi iletişimde yeni nesil normların geliştirilmesine*” yol açmış olmalarıdır. (Küçükvardar, 2019; Borca, Bina, Keller, Gilbert, & Begotti, 2015: 49-58) Z Kuşağının tanımlanmasından sonra 2000’li yılların gelişmeleri çok kökten etkilere neden olduğu için yeni kohortlar oluşturmak adına 2000 sonrası pek çok kuşak tanımlanmıştır. McCrindle’e (2015) göre Z kuşağının yerini yakın zamanda yeni bir kuşak alacaktır¹⁴

2.1.6 Alfa Kuşağı

Tamamı 21. yüzyılda dünyaya gelen ve en yaşlısı 2010 yılında doğmuş olan Alfa Kuşağı bireyleri, yaşamları boyunca ekranlara maruz kaldığı için McCrindle (2020) bu kuşağı “*cam nesil*” olarak adlandırmaktadır. (Güzel, 2021) Yine bu ekranlara maruz kalarak yaşamaları nedeniyle kuşak bireylerinin farklı bir beyin yapısına sahip oldukları (Januariyansah ve Rohmanto, 2018), 8 yaşından önce en az bir defa interneti kullandıkları (Oblinger, 2004), sohbet etmek veya oyun oynamak için gerçek insanlar yerine yazılım ürünü robotları tercih ettikleri belirtilmektedir. (Güzel, 2021; Erdör, 2018: 2) Sanal ortamlara yatkınlıkları nedeniyle gerçeklik algıları diğer kuşaklardan oldukça farklıdır.

¹⁴ Bu kuşakla ilgili olarak: “*Geleceğin temelini oluşturan Generation Alpha, şimdiye kadarki en iyi eğitim görmüş, şimdiye kadarki en ileri teknolojilere sahip ve şimdiye kadarki en zengin nesil*” olacak görüşü öne sürülmüştür. (McCrindle, 2015; Küçükvardar, 2019)

2.1.7 Diğer Kuşak Tanımları

Araştırma kapsamında örneklem alan içerisinde kohort olarak dahil edilmemiş olsalar da kamusal mekânın geçmiş ve geleceğin potansiyel kullanıcı personalarını temsil ettikleri için diğer kuşak tanımlarına da çalışma kapsamında kısaca yer verilmiştir.

- **Sessizler-Gelenekseller Kuşağı:** 1900-1944 yılları arasında doğanlar bu kuşağa dahil kabul edilmiştir. Savaş yıllarına, Türkiye ve dünyanın yeniden biçimlenişine şahitlik etmiş olan kuşaktır. (Duygulu, 2018; Strauss ve Howe, 1991)
- **Milenyum Kuşağı (Y Kuşağına bir alternatif olarak):** Milenyum kuşağı temelde Y Kuşağının diğer adı olarak da tanımlanabilir fakat kuşağın son doğum tarihleri olarak görülen bitiş yılları farklıdır. Türkiye'de bu kuşak ve *"Dijital Kuşak"* aynı kapsamdadır. Ardıç ve Altun'a (2017) göre 1994-2003 yılları arasında doğanları temsil eden bu kuşak, kendinden önceki nesillere göre en interaktif ve uluslararası kuşak olduğu için kardeşleri olan Z kuşağı bireylerini de etkilemiştir. (Senbir, 2004: 58-59) Milenyum kuşağı bireylerinin internete girmelerinin en yaygın nedeni oyun indirmektir ve iletişimde *"...kendilerine ait kısaltmalardan oluşan şifreli bir dil kullanmaktadırlar."* (Ardıç ve Altun, 2017)
- **K Kuşağı (Z Kuşağına bir alternatif olarak):** N. Hertz (2015) 1995-2002 Yılları arasında doğan ve 13-22 yaş arasında olan bireylerle yaptığı araştırma sonucunda onları üreticiler, oluşturucular ve mucitler olarak adlandırarak K kuşağı tanımını yapmıştır. (Duygulu, 2018)
- **Dijital Yerliler:** Thomas'a (2011: 232) göre *"Dijital Yerliler"* olarak adlandırılan bu nesil zamanla *"Neo-Dijital Yerliler"* adıyla da anılmaktadır. (Küçükvardar, 2019) Bu değişiklikte metinlerin yerini görsel iletişimin alması etkili olmuştur. Prensky'e göre (2001: 2) bu kuşağın bireyleri aynı anda farklı görevleri yerine getirebilen, bilgiyi çok hızlı algılayan, metinler yerine grafikleri tercih eden bireylerdir. (Ardıç ve Altun, 2017)

- **C Kuşağı:** C kuşağı yaş aralığını baz alan bir grubu temsil etmemektedir. X, Y, Z ve Alfa kuşağının bireyleri bu kuşağın bir üyesi olabilmektedir. Küçükvardar'ın (2019) belirttiğine göre "C" harfi bağlanmak (connect), iletişim kurmak (communicate), değişim (change) kavramlarından gelmektedir. Kuşak bireyleri oldukça yaratıcı, içerik oluşturabilen, aktif bir topluluk oluşturma eğiliminde olan, sosyal medyaya ilgili ve kendi hayatlarını kendileri kontrol etme özelliğine sahip olan bireylerdir. (Küçükvardar, 2019)
- **Çekirge Zihin:** Çekirge benzetmesinin yapılma nedeni dikkatlerinin hızlıca dağılması ve odaklanmak yerine bir önceki ve sonraki konuya odaklanma eğilimi göstermeleridir. (Ardıç ve Altun, 2017; Pedró, 2006: 10; Papert, 2004)
- **Oyun Kuşağı:** Oyun oynayarak büyümeleri nedeniyle dünyaya bakış açıları etkilenmiştir: kazanmak için alternatif yolları görebilen, kahraman olmanın önemli olduğunu düşünen rekabetçi bir kuşaktır. (Ardıç ve Altun, 2017; Carstens ve Beck, 2005: 23)
- **Binyılın Öğrencileri:** 1980 sonrası doğmuş olan ve dijital medya olanakları ile yaşayan ilk kuşak olarak tanımlanmaktadır. Bu araçları iletişim ve bilgi edinmek amacıyla kullanmışlardır. (Ardıç ve Altun, 2017; Pedró, 2006: 2).
- **Net Kuşağı:** Bu kuşağın bireyleri bilgisayarın olmadığı bir dönem yaşamamıştır, anlık mesajlaşma onların iletişim şeklidir, internette gezinirken televizyon izlemek gibi aynı anda birden çok dijital aktiviteyi gerçekleştirebilirler. (Ardıç ve Altun, 2017; Oblinger ve Oblinger, 2005: 32)
- **Zaplayan Nesil:** Teknoloji ile büyümüş bu nesil “...simgeler, ses, oyunlar, keşifler, başkalarını sorgulamak, doğrusal olmayan yani karmaşık düşünme gibi davranışlara sahip nesil.” olarak tanımlanmaktadır. (Ardıç ve Altun, 2017; Veen, 2007: 2)

2.2 Bölüm Sonucu

Kamusal mekânlar farklılıkların bir aradalığını sağlayan en önemli sosyalleşme alanları olma niteliğine sahiptir. Ancak günümüzde bu ihtiyaç giderek sanal platformlar ve sosyal medya ağları, çevrimiçi ortamlar ile ikame edilmektedir. Tez kapsamında toplumu anlamak için kuşakların ve toplumsal normların temelini oluşturan yönlendirici unsurlar olarak *değerler* anlaşılmak istenmiş bu doğrultuda kuşak teorisi irdelenmiştir.

Kentin ve kamusal mekanların ürettiği ve sunduğu sosyalleşme biçimleri ve olanakları tüm kuşakları barındırması, kuşaklararası benzerlik ve farklılıkların değerlendirilmesini gerektirmektedir. Kuşaklara ait bireylerin alışkanlıkları, tercihleri ve yetkinlikleri incelenirken, her bir kuşağa dair teknolojik, ekonomik ve kültürel olarak dönem şartlarının da göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Bu gereklilik tez kapsamında kuşak teorisi kavramının çok yönlü ele alınması ihtiyacını doğurmuştur.

Kuşak konusu ile ilgili ilk bilimsel araştırma çabalarının sosyolog Auguste Comte (1974) tarafından başlatıldığı ve kuşakların tarihsel süreç içerisinde hareket eden kuvvetler olarak tanımlandığı görülmektedir. Daha önceleri ise, 1950 yılında ilk çalışmalardan birini yapan Karl Mannheim kuşak kavramını; ortak alışkanlıkları, kültürü ve tarihsel süreci deneyimleyen insan toplulukları olduğunu öne sürmüştür. Anlamlı bir kohort oluşturabilmenin sadece sosyal etkileşimden ibaret olmadığını, bu ortaklığın belirli tarihsel ve sosyal zamanda doğmaktan, yaşamaktan geçtiğini ve duruma uygun davranış sergileme eğiliminin de anlamlı bütünlük oluşturmada rolü olduğunu belirtmiştir. (Mannheim, 1950; 1952)

Dünya genelinde kuşak periyotlarında farklı yazarlara göre farklı aralıklar esas alınırken bu tez kapsamında araştırma alanı olarak seçilen Türkiye için gündelik yaşam döngüsünü ve sosyalleşme biçimlerimizi etkileyen önemli kırılma noktaları özellikle dikkate alınmıştır. Bu kırılma noktalarına ek olarak Alwin'in (2002) X kuşağı tanımı, Merritt ve Editor'un (2002) Y Kuşağı tanımı, Oblinger ve Oblinger'in (2005) Z Kuşağı başlangıç yılı dikkate alınmıştır. Sonuç olarak bu tez çalışması kapsamında yapılan araştırmalar sonucunda:

- X Kuşığı: 1965-1979
- Y Kuşığı: 1980-1996
- Z Kuşığı: 1997-2006

Yılları arasında doğanlar olarak değerlendirmeye alınmış ve bu tez kapsamında anket analizlerinde dikkate alınmayacak olan kuşaklar için tarihsel bir aralık belirtilmemiştir.¹⁵



¹⁵ “Pierre Bourdieu kendisiyle gençlik ve toplumsal kimlik üzerine yapılan bir görüşmede “gençlik laftır” der. Bourdieu, yaş grupları arasında oluşturulan bölünmelerin keyfi olduğunu anımsatmanın bir sosyolog için mesleki refleks olduğunu belirterek, tıpkı Pareto Paradoksu’na göre zenginliğin nereden başladığını bilemediğimiz gibi yaşlılığı da nereden başlatacağımızı bilemeyeceğimizi belirtir.” (Yedikardeş, 2022)

3. BÖLÜM

PLANLAMA, KUŞAKLAR VE KAMUSAL MEKÂN

Tez kapsamında *sosyalleşme ve etkileşim mekânı* özelliği ile ele alınan kamusal mekânlar Aydınlanma, Modern, Post-modern Dönem ve Bilgi Çağı'ndan Sanal Çağ'a geçiş aşamasında çeşitli dönüşümler yaşamıştır. Bu dönüşümü ve etkenlerini anlayabilmek için bu bölüm aşağıdaki ana başlıklar odağında şekillenmiştir.

- 1) Aydınlanma, modern, post-modern dönem ve bilgi çağında değişen mekân algısı, şehir planlama anlayışı/yaklaşımları ve kentsel mekânda bu yaklaşımların hayata geçirilme biçimleri,
- 2) Kamusal mekânın biçimlenişinde etkisi olan ekonomik dinamikler,
- 3) Tarihsel süreçte Türkiye özelindeki gelişmeler,
- 4) Kuşakların gündelik yaşamları ve sosyalleşirken deneyimledikleri kamusal mekânlar.

Tezin ana odağı olarak tanımlanan -kamusal mekânların tarihsel süreç içerisinde sosyalleşme mekânı olarak taşıdığı potansiyeli giderek kaybetmesi- durumunu ele almak için öncelikle “*kamusal mekân*”ı bu bağlamda kısaca tanımlamak gerekmektedir. Lefebvre'e göre kent; kavramsal dengenin kurulması ile somut ve soyut arasındaki bir noktada açıklanabilmektedir. Ona göre kent; zihinsel ve toplumsal bir oluşumdur ve bir aradalıkla, karşılaşmalarla var olur, ne salt morfolojiyle ne de somut olandan kopabilecek soyut bir çerçevede tanımlanabilmektedir. (Lefebvre, 1967: 99) Kamusal mekânlar da kent tanımıyla ilişkili olarak bu bağlamda kentin en belirgin karşılaşma mekânları olarak tariflenmektedir. Lynch (1960) ve Borja'ya (1977) göre kent kendiliğinden ve bir bütün olarak kamusal mekânın temsilidir. İnsanların varoluşlarını onaylamak için toplumsallığa ihtiyaç duyduklarını belirtmektedir, bu toplumsallığın

ortaya çıkması için tarihsel süreçteki en uygun alanlar kamusal mekânlar olmuştur (Yılmaz Bakır, 2012; Kâhya, 2011). Thomas (1991: 222) kamusal alanın toplum yaşantısını zenginleştiren ve bireylere fırsatlar sunan önemli bir arena olduğunu öne sürmüştür ve kamusal alan için dört sosyal rol belirlemiştir:

- Ortak yaşam için bir arena olmak,
- Farklı sosyal gruplar için bir buluşma noktası olmak,
- Toplumdaki sembollerin ve imajların sergilendiği bir mekân olmak,
- Kentsel faaliyetler arasındaki iletişimin bir parçası olmak. (Mehta, 2014)

-21. Yüzyılın Kentsel Dinamikleri Bağlamında Yeni Kentliyi Gündelik Deneyimleri Aracılığıyla Tanımak- bölümünde tartışılacağı üzere kamusal mekânın *bir sahne olma* özelliği taşıması toplumdaki imajların ve sembollerin sergilenmesine olanak tanıyan rollerinden biridir.

Gerçekleştirilen literatür çalışmasında; kamusal mekânların iki şekilde biçimlendiği gözlemlenmiştir, ilki Carr vd.'nin (1992) tanımıyla -kendiliğinden- doğal bir şekilde oluşan; sokak köşeleri, kapı girişleri gibi komşuluk düğümleridir. İkincisi ise planlanan kamusal mekânlardır. Planlanan kamusal mekânlar planlama, mühendislik ve mimarlık gibi aracı disiplinler yardımıyla oluşturulan mekânlardır (Yılmaz Bakır, 2012) Kentsel kamusal mekânlar ise sokaklar, meydanlar, parklar ve kentin formunu oluşturan, kentsel akışın sağlandığı yerlerdir. (Carr vd. 1992) Bu mekânların en önemli özelliği yapılar arasında bir sosyal hayat yaratma potansiyelidir. Fakat bu potansiyel de özel-kamu ayrımından ve tüm mülkiyet ilişkilerinden önemli derecede etkilenmektedir. Özel mülkiyetin sınırlandırdığı kamusal mekânlar ise açık, yarı açık ve kapalı alış-veriş merkezleri; ücretli parklar ve çocuk oyun alanları; otel, kafe ve restoranlar nedeniyle sınırlandırılmış kıyı alanları... gibi mekânlar olarak kabul edilmektedir. Özellikle günümüzde mülkiyet sınırları kamusal alanın ve sosyalleşme olanaklarının güçlü bir belirleyicisi olmuştur.

Gehl vd. (1971) başarılı kamusal mekânların oluşturulması için gereklilikler; konfor, güvenlik, erişilebilirlik, doğal elemanların kullanımı, estetik özellikler ve aktivite çeşitliliği olarak sıralamıştır. Aşağıdaki şemada başarılı bir kamusal mekândan beklenen özellikler verilmiştir. (Tablo 2) Bu çalışmanın alan araştırması bölümünde uygulanan ankette kuşakların kamusal mekânlardan çekilmesini tetikleyen durumlar araştırılırken

başarılı bir kamusal mekânın taşınması gereken özelliklere bağlı çeşitli sorular, bu tabloya referansla şekillenmiştir.

Tablo 2: Kamusal Mekânın Taşınması Gereken Fiziksel ve Algısal Nitelikler (Yılmaz Bakır 2012; Jacobs ve Appleyard, 1987; Amin, 2008; Carmona, 2010; V. Mehta 2014)
(Tez kapsamında N. Kıtık tarafından hazırlanmıştır.)

KAMUSAL MEKÂNIN TAŞINMASI GEREKEN FİZİKSEL VE ALGISAL NİTELİKLER	ALGISAL (Fiziksel öğelere referansla gerçekleşir.)	Konfor	Güvenlik	Olasılıklar	Sosyallik	Minimum yoğunluk
		Aktivite merkezi olması ve aktivitelerin çeşitliliği	Doğal, kültürel ve tarihi mirasın korunmasına ve yaşatılmasına olanak tanınması	Erişilebilirlik sağlanması ve toplu ulaşım erişim fırsatlarına sahip olması	Mekânsal kimliğe sahip olması	Kamusal sağlığı sürdürmesi
	FİZİKSEL	Toplumun her katmanının isteklerine cevap vermesi	Topluma fırsatlar sunması	Ekonomiyi desteklemesi ve ekonomik olması	Çevre kirliliğini önlemesi ve atık yönetimiyle ilgili örnek çözümler içermesi	Doğal çevreyle uyumlu mekân yaratma potansiyeli taşınması
		Estetik bir görsellik barındırması	Uygun ışığa sahip olması	Yaşanabilir sokaklara ve temiz havaya sahip olması	İnsan ölçeğine uygun olması	Ulaşım gerekliliklerini minimize eden kent formu sağlanması

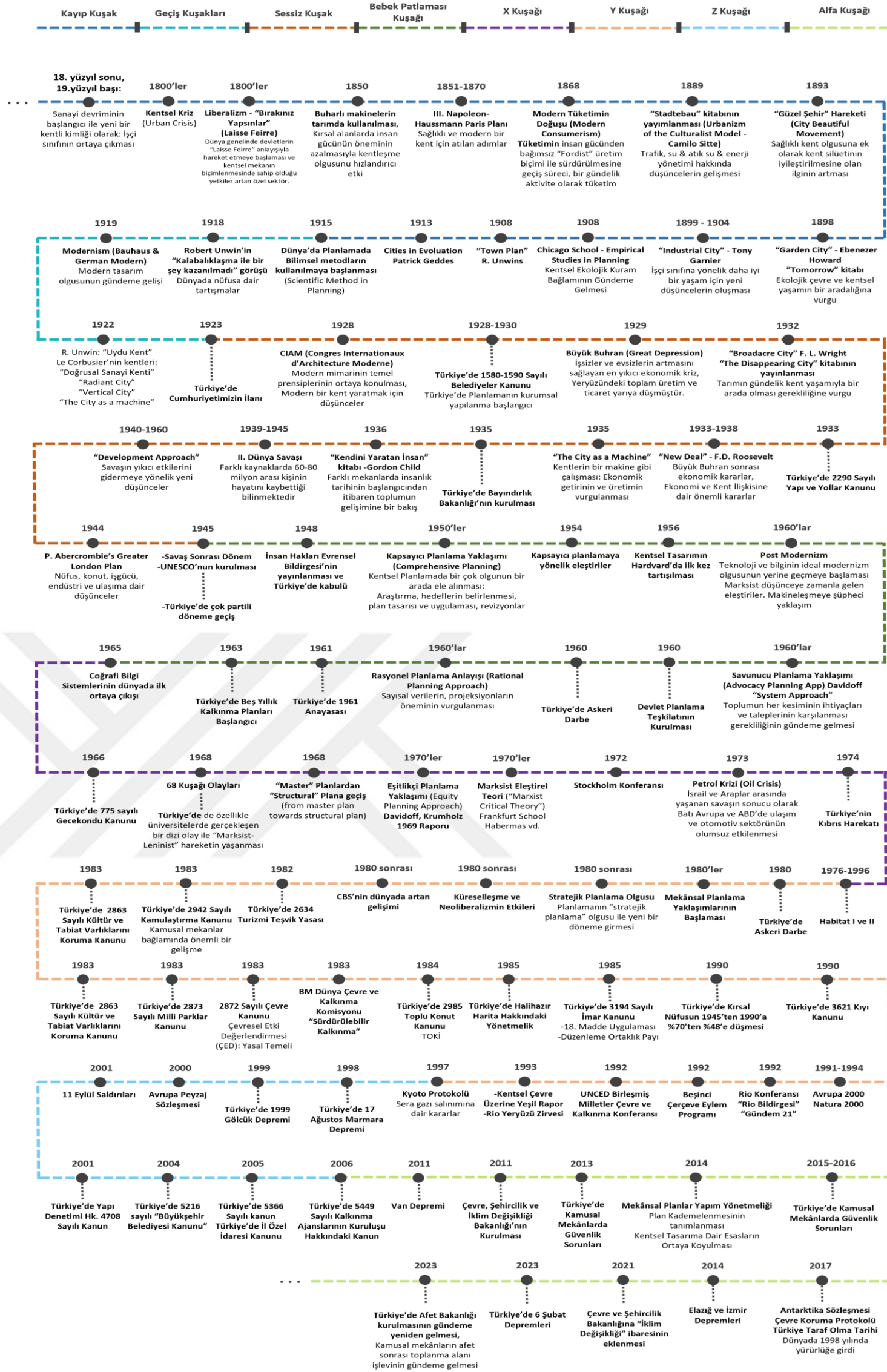
3.1 Değişen Mekân Algısı, Planlama ve Kamusal Mekân

Tarihsel süreçte irdelendiğinde kamusal mekânın farklı biçimlerde ve çeşitli aktörler aracılığıyla kentsel mekânda yer edinmesi ekonomik koşulların etkisiyle de sürekli değişen, temelde planlama yaklaşımlarının yönlendirmeleri ile gerçekleşmiştir. Şekil 6'da; Dünya geneli ve Türkiye özelindeki kritik olaylara, planlama yaklaşımlarına, Türkiye özelindeki kamusal mekân biçimlenişinde etkisi olan kurumsal yapılanmalara, önemli yasal kararlara ve uygulamalara yer verilmiştir.



Şekil 6: Dünya geneli ve Türkiye özelinde kamusal mekân biçimlenişini etkileyen planlama disiplinine dair gelişmeler ve kritik olaylar

(Tez kapsamında N. Kıtık tarafından hazırlanmıştır)



Endüstri temelli süreçlere girişte önemli bir basamak olarak yer edinen ve akli uyanışı odağına alan Aydınlanma Çağı, toplumun ve plancılarının mekâna olan bakış açısını değiştirmiştir. Aydınlanma çağında Sennett'e (1990: 111) göre plancılar toplumun sürekli değişen isteklerine ve kimliğine karşın mekân aracılığıyla iki çözüm bulmuşlardır; kent ile kıyı, insan ile doğayı yeniden bir araya getirmek. Dönemin hâkim çabası günümüzdeki çevre problemlerden bağımsız, kentleşmenin neden olmasından endişelenilen doğadan uzaklaşma durumuna bir önlem olarak yeşil alanların ve kırsal yaşam alanının sürdürülebilmesi olarak açıklanabilmektedir. Kentte kırın ve diğer yeşil alanların varlığına yönelik bu düşünceler kamusal mekânlar özelindeki çabalara da yansımıştır. Şekil 6'da verilen örneklerde olduğu gibi Aydınlanma Çağından günümüze baktığımızda dünya genelinde birçok şehir plancısı daha yaşanılabilir bir kent için temelde planlama disiplinine dair fakat kamusal bağlamında da yorumlayabileceğimiz tespitler ve öneriler ortaya koymuştur. Bu kent düşünceleri temelde insan hayatını iyileştirmeyi, bireyin yaşadığı mekânla olan ruhsal ilişkisini güçlendirmeyi ve daha sağlıklı mekânlarda yaşama hakkını onlara sunmayı hedeflemiştir.

On dokuzuncu yüzyılın son yıllarında dünyada kıy ve doğa vurgusunun gündemde yer edindiği dönemde Camillo Sitte 1889 yılında Viyana'da sanatsal prensiplere dayalı kent planlamasına odaklanırken, Ebenezer Howard İngiltere'de "*Bahçe Kent*" kitabını yayınlamakta ve toprağın-emeğin ulusallaştırılması temasındaki çalışmalarını sürdürmekteydi. (Tekeli, 1980: 18; Howard, 1965) Bu çalışmalara referansla Howard'ın 1898 yıllarında kentsel mekânlarda kıy-kent dengesinin, çok işlevliliğin ve yaşayan kentin önemini vurguladığını ve kamusal mekânda doğayla insanların bir aradalığını savunduğu söylenebilmektedir. Yine bu dönemde Howard'ın idealize ettiği kent merkezinde belediye, tiyatro, kütüphane, konser salonlarının yanı sıra "*Kristal Saray*" olarak nitelendirdiği alış-veriş mekânlarını ve kış bahçelerini içeren bir cam arkad bulunmaktadır. (Tekeli, 1980: 18) Bu arkad Aydınlanma Döneminde doğan ve yaşamaya devam eden, Sennett'in (1990: 94) tanımıyla -gezinmeyi seven kentli-*flâneur*'e de kamusal bir gezinti mekânı¹⁶ olanağını sunmaktadır.

¹⁶ Bu gezinti mekânı tasarlama çabasını tüketim olgusunun mekâna yansıyan erken belirtileri olarak kabul etmek olasıdır.

Zamanla gelişen küresel ekonomi ile kentsel mekân ve rekabetçi kent kimliği olgusu tüm dünya kentlerini etkilemeye başlamıştır. Bu süreçte sanayileşmenin etkilerinin giderek başlaması ile Tekeli'nin (1980: 9) deyiimiyle 19. yüzyılda Osmanlı İmparatorluğu kapitalist sistemin bir çevre ülkesi haline gelmeye başlamıştır. Osmanlı'da başlayan bu kapitalist yeni dünya düzenine ayak uydurma telaşı her ne kadar kentte köklü değişiklikler meydana getirmese de kentlerin üretim-tüketim odaklı yeni özellikleri on dokuzuncu yüzyılda bu coğrafyada da belirginleşmiştir.

Bu dönemde Berlage Amsterdam Planı ile alt-orta sınıfların kentte var olabilmemesinin yollarını ararken, Le Play'in yaklaşımını benimseyen Patrick Geddes mekân, birey ve aile ilişkisinin önemini vurgulamıştır. (Tekeli, 1980: 20) Tekeli'ye (1980: 25) göre 1929 Dünya İktisadi Buhranı işsizliği artırması ile “*Güzel Kent*” hareketinin faaliyetlerini olanaksızlaştırmıştır. Lefebvre (1967: 21) en seçkin ya da ‘*güzel*’ olarak tanımlanan yapıtların sanayileşme öncesinden kaldığını ve bu güzelliğin onların bir ürün değil yapıt olmasından kaynaklandığını vurgulamaktadır. Bu dönemde kamusal mekânlara aktarılan yatırımlar kriz nedeniyle kısıtlanmış ve dönemin temel odağı endüstri etkilerinin gündelik yaşama ve kentsel mekâna olumlu bir şekilde nasıl yansıtılmasının araştırılması olmuştur. 1899 yılında Tony Garnier'in “*Industrial City*” planı bu çabaların bir örneği olarak gösterilebilmektedir.

Şengül'e (2002: 63) göre tarihsel süreçte ortaya konulan ideal kent düşüncelerinin ortak noktası kapitalist düzenin var ettiği toplumsal sorunları mekân aracılığıyla aşma çabasına dayanmaktadır. Kapitalizmin henüz tam olarak etki alanını genişletmemiş olduğu bu erken dönemde bile bu olgu doğruluk payı taşımaktadır. Acar'a (2016) göre modernizm kendisinden önceki tüm kalıpları alt üst etmiştir, 1919 yılında modernizmin etkilerinin hissedildiği döneme girilmesiyle Marx'ın deyiimiyle toplum uyanarak kendi gerçekliğine ilk kez bakmak zorunda kalmıştır. Berman'ın (2004, 2001: 27) “*Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor*” kitabına referansla modernizmi bu belirsiz evrenin parçası olmaya benzetmesi gibi (Karakurt, 2016); modernizme giriş ile insan deneyimi sosyal bilimlerin temel konularından biri haline gelmiştir. (Acar, 2016) Bu bağlamda mekân da modernizm ile bir deneyim mekânı olarak ele alınmaya başlamıştır. 1960'lara kadar modern dönem olarak tariflenen bu dönemde Frisby (2003) Simmel'in modernizm olgusunu; bireyin dinginliğinin yerini modern yaşamın karmaşasından kaynaklanan bir gerilim almıştır, biçiminde ifade etmektedir. (Berber, 2011)

Kamusal mekânlar da modernizmin etkisi ile bu karmaşanın hissedildiği deneyim mekânları haline gelmiştir. Harvey'e (1999: 46) göre 19. yüzyılın ortalarından 20. yüzyılın başlarına kadar geçen süreçte konutlar ve kentler birer makine olarak görülmektedir. (Karakurt, 2016) Modern dönemin mekânda ve gündelik yaşamda meydana getirdiği en temel değişiklik kırsal yaşamı sonlandırıp kenti yaşamın merkezi haline getirmesidir. (Yılmaz Bakır, 2012) F. L. Wright'ın 1932 yılında önerdiği "Broadacre City"nin ise kentin toprakla ilişkisini yeniden kurgulayan bir vurgusu mevcuttur. Modern anlayış kentlerde kökten bir değişimi zorunlu kılmıştır, çünkü bu anlayışa göre kentlerin yeniden inşası, toplumun ise yeniden yapılandırılması gerekmektedir. Modernist planlamaya karşı en yaygın eleştiri onun toplumun her katmanına hitap etmekten uzak olduğu kanısıdır. Şengül'e (2002) göre onu bu kapsayıcılıktan uzaklaştıran modern toplum üzerinde hakimiyet ve denetim kurma amacını taşıyor olmasıdır (s.69) ve bu kanısını Weber ve Mannheim da desteklemektedir. Bu tezde öne sürülen topluma hitap etmeyen mekânların artışı hakkındaki görüş de modernist planlama anlayışı ile bu bağlamda benzerlik¹⁷ göstermektedir.

Fishmann'a (2002: 108) göre yeniden yapılanma fikrinin o dönemde sadece mekânsal değil toplumsal sorunları da çözebileceğine inanılmıştır ve kent ilk defa niceliksel bir değer ifade etmiştir. (Karakurt, 2016) Bu dönemde Harvey'e (1999) göre 1928 yılında kurulan ve 1932 yılında modern kent planlama anlayışını net bir biçimde ortaya koyan "Congres Internationaux d'Architecture Moderne CIAM / Uluslararası Modern Mimarlar Kongresi" gerçekleşmiştir. 1932 yılında gerçekleşen bu kongrede daha önce de bahsettiğimiz gibi; planlamanın bölgeleme ilkesine referansla hem gündelik yaşamın hem de mekânsal kararların barınma, dinlenme, çalışma ve ulaşım olarak ele alınması kararlaştırılmıştır. (Gökgür, 2005) Böylece modern kent planında kentsel mekân parçalara ayrılmıştır: çalışma alanları, konut bölgeleri ve kamusal mekânlar. (Karakurt, 2016) Bu yeni kent düzeninde Lefebvre'e (1967: 95) göre mekânda bulunacak toplum kesimleri ve mekânın işlevleri karar merkezleri tarafından kesin bir biçimde belirlenmiştir ve bu çerçeve hem konut bölgelerinde hem de kamusal mekânlarda çeşitliliği giderek azaltmıştır. 1960'larda bu anlayışın devamı olacak olan bölgelemenin

¹⁷ "Jacobs modernist planlama anlayışının yukarıdan aşağı bir dayatma olarak yerel toplulukların ve onların yarattığı organik kentsel yapının dinamiklerini anlamaktan uzak kaldığını ve kentleri düzenlemek adına demokratik ve katılımcı mekânların ortadan kaldırıldığını öne sürmektedir." (Şengül, 2002: 82)

(*zoning*) Jacobs'a (1961) göre kentsel yaşamı ve onun çeşitliliğini olumsuz etkileyecek sonuçları ortaya çıkmıştır. Yine bu dönemde uzun vadedeki planlara eleştiriler gelmiş ve toplumdaki değişimleri ön göremeyeceği konusunda kaygılar dile getirilmiştir. 1998 yılı Atina Kartası'nda da bu konu gündeme gelmiş ve kentlerin her nesile hitap eden bir şekilde biçimlenmesi kaygısı tartışılmıştır.¹⁸ Özellikle 1930'lu yıllarda özel otomobillerin yaygınlaşmasından sonra kentte ulaşım dair problem ve çözümlerin gündeme geldiği, kent arayışlarının da bu bağlamda şekillendiği dönem başlamıştır. (Tekeli, 1980) Kamusal mekânlar da kentte bu ulaşım ağının kapladığı yerden geriye kalan alanlarda kurgulanmaya başlanmıştır. Lefebvre'e (1967: 95) göre gündelik yaşamın parçalara bölünmesi ve yaygın otomobil kullanımı ile bireyler doğal mekânlardan ve topraktan (toprakla üretim ilişkisini gündelik yaşamda kurmaktan) giderek uzaklaşmıştır. 1950'li yıllar, dünya gündeminde kapsamlı planlama yaklaşımı ile tamamen teknik bir süreç içerisinde; bilimsel araçlar ve teknikler yardımıyla hem toplumun hem mekânın analiz edilebileceğine ve başarılı planlar ortaya konulabileceğine inanılan döneme tekabül etmektedir. (Şengül, 2002: 65)

Şengül'e (2002) göre modernist planlama projesi uygulanabilir olmaktan çıkmasına rağmen Beauregard'a (1992) göre post modernist planlama da gerçek mekânda tam olarak uygulamaya geçememiştir. Dünya'da 1960'lardan sonra yaşanan, Türkiye'de ise etkileri daha geç bir dönemde hissedilen post-modern döneme giriş ile kontrolü daha zor bir hale gelen kentleri tek bir biçimleniş ile düzenleme anlayışı son bulmuştur. (Yılmaz Bakır, 2012)

Kamusal mekânın en temel birimi, kentlilerin buluşma noktası olan sokak, Jacobs'ın bölgelemeye olan eleştirilerinde bahsettiği gibi modernist planlamanın bu eğiliminin zarar verdiği ana odak olmuştur. (Şengül, 2002: 82) Çünkü sokağın tüm farklılıklarla; çeşitli toplumsal grupların, kentsel donatı ve işlevlerin bir arada olduğu çok çeşitli yapısı onun özgün karakterini oluşturmaktadır. Post modernist¹⁹ çaba da sonuç olarak bütüncül bir sonuç vermemiştir.

¹⁸ 1998 Atina Kartası kapsamında "Kentlerin, mevcut ve gelecek nesillerin sosyal ve kültürel gereksinimlerini karşılayacak şekilde düzenlenmesi ve kentsel gelişmelerin, farklı sosyal güçlerle birlikte sivil yaşamdaki aktörlerin katılımı sonucunda gerçekleşmesi." hedeflenmiştir. (Gökgür, 2005)

¹⁹ Sennett (1990) post-modernizmi mimarlık disiplini bağlamında tanımlarken onu dış cephedeki mekânîk alıntılara benzetmektedir. (s.245)

İkinci Dünya Savaşı sonrası sosyal hareketliliğe kadar olan 1945-1960 arası dönemde şehir plancıları dünya genelinde savunucu planlama yaklaşımdan etkilenecek azınlığın sesi olmaya çalışmışlardır. Kamusal mekânlar da bu dönemde bu amacın bir aracı olarak yeni işlevler kazanmıştır. En yaygın biçimde 1960'larda gündemde olan bu planlama yaklaşımında temel odak ezilen ve dışlanan toplum kesimine karşı olan duyarsızlığı eleştirmek ve bu eşitsizlikleri ortaya çıkarmaya çalışan bir çaba edinebilmektir, çünkü planlama disiplinine bağlı bir eylem toplumun sadece bir kesimine hizmet ediyorsa bu eylem kamu yararına olmaktan çıkmaktadır. (Şengül, 2002: 67-69) 1960-1980 yılları arası; özellikle özgürlükçü düşüncelerin kutsandığı, bütüncül planlama anlayışındansa parçacı planların ve yerel unsurların ön plana çıktığı dönem olarak tarifi edilebilmektedir. Şengül (2002) toplumun bu yeni özelliği ile planlama disiplininin ve aktörlerinin de benzer bir dönüşüm geçirdiğinden, post modern dönemde sorunların -tıpkı toplum gibi- her an yeniden tanımlandığından bahsetmektedir. (s.85-86) Davidoff (1965), her birinin farklı tercihleri olan çıkar gruplarının tanınması ve planlama adımlarına katkıda bulunmaları gerektiğine değinmektedir. (Kaya, 2002: 79) Post modern dönemde planlama süreci toplumun farklı çıkarlarını hesaba katması gerektiğini ve bireylerin kendisini temsil edebilmesine olanak tanınması gerektiğini vurgulamaktadır. Post modern dönemin dünyadaki etkilerine baktığımızda Yılmaz Bakır (2012) bu dönemin kullanımları birleştiren fakat kullanıcıları ayrıştıran bir sürecin başlangıcı olduğunu belirtmektedir. Şengül'e göre bu toplumsal ayrışma da kentlinin mekânla olan bağını giderek silikleştirmektedir. (Yılmaz Bakır, 2012) Planlamada kamu yararı ve toplumun bütüncül bir perspektifte temsil edilmesi düşüncesine 1980'li yıllarda gelen liberal eleştiriye göre bu anlayışta bireyden önce toplum önemsendiği için bireysel özgürlüklerin sınırlandırıldığı ve baskıcı bir planlama yaklaşımının ortaya çıktığı da iddia edilmektedir. (Şengül, 2002)

Post-modern dönemden bilgi çağına geçişte en baskın değişiklik ise bu bağın silikleşmesi ile planlama disiplininin bu odaktaki çabalarının giderek son bulması olarak tarifi edilebilmektedir. Her ne kadar özellikle Türkiye'deki uygulamalarda kentlinin kentle arasındaki bağını güçlendirmeye odaklanan plan detaylarına çok sık rastlamasak da Güzin (2005) ve Gürel (1997) son 30 yılda kentsel tasarım eliyle sosyo-kültürel çabalar, mekân kimliği ve kalitesine yönelik çalışmaların ön plana çıktığını vurgulamaktadır. (Özer, 2016: 189)

3.2 Kamusal Mekânı Etkileyen Ekonomik Dinamikler ve Toplumun Değişen Üretim-Tüketim Alışkanlıkları

Wagner'e (1937) göre şehir plancıları şehri inşa eden kişiler değildir, çünkü ona göre kentin biçimlenişi geçmişte de şehir plancıları tarafından gerçekleştirilmemiştir. *"Şehirler çok daha kuvvetli amiller tarafından inşa edilmişlerdir."* (Tekeli, 1980: 100) Wagner'in bu düşüncesinden bir bakıma çıkarabileceğimiz sonuç eğer sermayenin gücü göz ardı edilirse tüm planlama ve kenti biçimlendirme kaygıları bir noktada boşuna bir çabanın ürünüdür. Lefebvre'e (1976) göre planlamanın en yaygın aktörleri şu şekilde sıralanmaktadır:

- Plancılar-mimarlar, yazarlar ve felsefecilerin planlama anlayışı ve çabaları,
- Devlet içinde veya etrafında örgütlenen planlama kurumu,
- Kentsel taşınmazların değerini maksimize etmeye çalışan müteahhit ve benzer piyasa aktörleri. (Şengül, 2002: 74)

Sermayenin yönlendirmeleri ve üretim-tüketim ilişkileri kentin fiziksel olmayan ancak en etkin aktörleridir. Plancının kamusal mekânları biçimlendirme yetkisi bu bağlamda diğer aktörlere göre oldukça zayıf kalmaktadır. Reuter'e (1943) göre planlama disiplini sadece plan yapmakla değil uygulama aşamasındaki büyük ölçüdeki yetki ile mümkündür. (Tekeli, 1980: 108)

Kentsel mekân ve onun yeniden üretilme süreçleri açık bir şekilde ekonominin etkisindedir.

Modern dönem ile bir gündelik yaşam aktivitesi haline gelen Kahveci'nin (2004) tanımıyla bir metropol hastalığı olan tüketim olgusu, toplumun yeni var oluş dinamiğini oluşturmuştur. Wagner (1937), emeğin metalaşması sürecinde kentlerin kalabalıklaştıkça giderek daha çok sermayeye ihtiyaç duyduğunu ve bu sermayenin bütün halkın vergi, harç ve çalışma enerjisinden elde edilmeye başlandığını belirtmektedir. (Tekeli, 1980) Kentli emek ve bireysel üretim ile kentin dönen çarkını desteklemeye çalışırken zamanla bu yorucu tempoda hayatının kontrolünü kaybettiğini fark etmekte ve içinde bulunduğu mekâna yabancılaşmaktadır. 1940'lı yıllara

geldiğimizde İkinci Dünya Savaşı sonrası Keynesçi gelişme stratejilerinin beraberinde planlama disiplini artık devlet siyasal mekanizmasının odağına taşınmıştır. Şengül'e (2002) göre kapsamlı planlama anlayışı da bu gelişmenin bir ürünüdür (s.64), ekonomik çıkarlar ve planlama ilişkisi giderek güçlenmektedir. 1960'lardan 1970'lere kadar olan süreçte planlama disiplini sermayeyle olan ilişkisini korumuştur. 1970'lerde planlama toplum tarafından sermayeye destek olan işlevlerin sürdürülmesi konusunda müdahalelerde bulunan bir kurum olarak algılanması, kentlilerin yaşadıkları mekâna yabancılaşmasını sağlayan bir sömürge sürecini başlatmıştır. (Şengül, 2002; Lefebvre, 1996: 83-85)

1970'li yıllarda gündemde olan planlama yaklaşımlarından Marksist Eleştiri de kent planlamanın odağında olan kapitalist sistem temelli ilişkilerin devamlı yeniden üretimine dayandığını vurgulamaktadır. (Şengül, 2002) Engels (1968) kapitalizmin kentleri kendi işleyişine göre şekillendirdiğini ve kenti yoğun çelişkilerle dolan bir sefalet mekânına dönüştürdüğünü belirtmektedir. (Şengül, 2002: 62) Lefebvre (1967: 160) sefalet mekânını ancak kent insanı sayesinde değişim değeri üzerinden değil, kullanım değeri üzerinden gündelik hayata dahil edebileceğini belirtmektedir.

Tekeli'ye (2010: 250) göre 1974'te petrol krizi sonrası büyük girişimciler uluslararası piyasada kendilerini gösterirken küçük girişimciler sermayelerini konut sektörüne aktarmaya devam etmiştir ve bu durum inşaat sektöründeki malzeme çeşitliliğine yönelik sanayiye geliştirmiştir. 1980 sonrası ortaya çıkan yeni ekonomik dinamik²⁰; yaşam biçimimizi yeniden şekillendirmiş ve mekân üretiminde üst gelir gruplarına yönelik faaliyetler gerçekleştirmeyi yatırımcılar için çok kârlı hale getirmiştir. (Tekeli, 2010: 251) Bu avantaj sayesinde rant kamusal ve özel mekân biçimlenişinde ana amaç haline gelmiştir.

2000'li yıllarda popüler hale gelen mekânlara; güvenlik kontrollü siteler, alış-veriş merkezleri ve diğer *residence*'lar örnek olarak gösterilebilmektedir. (Tekeli, 2010: 253) Sermayenin yüksek kâr getirili bu alanlara aktarılmaya başlandığı dönemde mekân algısı yeniden biçimlenmiş ve insan etkileşimi yeniden yapılandırılmıştır. Lefebvre (1967) bu dönemde kapitalizmin toplumun geleneksel mekânlarının giderek

²⁰ Gelecek başlıkta irdeleneceği üzere 1980-1985 yılları arası özellikle Türkiye'de temel olarak devletin "bırakınız yapınlar" politikasının hâkim olduğu döneme tekabül etmektedir.

silikleştğini ve kapitalizmin sömürge mekânlarını sürekli olarak yeniden ürettiğini belirtmektedir. Gelecek başlıkta ise tüm bu süreçler Türkiye özelinde yaşanan gelişmeler ışığında irdelenmektedir.

3.3 Türkiye’de Kamusal Mekânların Biçimlenişi ve Nitelikleri

Mekânların alelade bir şekilde biçimlendirilmesi mümkün değildir. Geniş ölçekteki mekânların -özellikle kamusal mekânların- biçimlenişi etki alanı geniş olan kurumsal yapılanmalar aracılığıyla ve çeşitli yasal süreçlerin sonucunda gerçekleşmektedir. Bu yüzden Türkiye özelindeki kamusal mekânların biçimlenişi ve nitelikleri hakkında bir değerlendirme yapmadan önce onun etkilendiği yasal süreçlerin ve onu etkileyebilen aktörlerin incelenmesi gerekmektedir.

Ülkemizdeki planlama disiplinindeki çabalar, kurumsallaşma ve kamusal mekâna dair Avrupa’daki gelişmeleri ne yazık ki geriden takip etmektedir. (Şekil 6). Bu geride kalışın temel sebebi; Türkiye’de 1923 yılında Cumhuriyetin ilan edilmesine kadar olan süreçte -Osmanlı İmparatorluğunun dağılma sürecinde- devletin farklı kentsel ve siyasi dinamiklerle ilgilenmek zorunda olmasıdır.

1923 yılında Cumhuriyetin ilanından sonra kurumsallaşma, mekâna dair iyileştirme çabaları ve ulus devletin mekân yoluyla temsil edilmesine dair çalışmalar hızlanmaya başlamıştır. Kâhya’ya (2011) göre yeni ulus devlet; Hobsbawn’ın (1983: 1) ortak tarih, hafıza ve kültüre dayanan “*icat edilmiş gelenekler*” kavramına benzer bir yol ile yapılandırılmaya çalışılmıştır. Bu yeniden yapılanmanın hızlanması ile kamusal mekânlar da toplum için yeniden anlamlandırılmaya başlamıştır. Böylece kamusal mekân tarihin ve toplumun bir yansıtıcısı olarak zamanla Cumhuriyetin değerlerini, gücünü tasvir etmeye başlamıştır. Türk halkını kazandığı yeni yurttaş kimliği ile Cumhuriyetin ilanı sonrası kucaklayacak olan geniş mekânlara olan ihtiyaç giderek artmıştır. (Kâhya, 2011) Cumhuriyet döneminde Türkiye’de bir vitrin olarak kamusal mekânlar; modernliğin simgesi haline gelmesi istenen yeni kentlinin arenası haline gelmiştir. Modern bir kente geçişte kentin görsel değeri giderek artarken kentli sokaklarda bir “*flâneur*” olmaya yeni yeni başlamıştır. Kent bir vitrin olarak kentliyi

giderek daha edilgen hale getirirken, görsel olarak kentten beklenen potansiyel artmıştır. Kentliyi modern olarak nitelendirilen kentin sokaklarında yürürken ulusun edindiği zaferlerin bir göstergesi olarak kentte bu zaferlere yakışır sokaklar, caddeler, meydanlar, anıtlar beklemektedir. Türkiye Cumhuriyeti'nin temelleri atılırken uzun bir mücadele dönemi geçirmesi üzerine Mustafa Kemal Atatürk şu cümlesi ile yeni inkılapların hayata geçirilmesi sürecini özetlemiştir:

“Uçurumun kenarında yıkık bir ülke... Türlü düşmanlarla kanlı boğuşmalar... Yıllarca süren savaş... Ondan sonra içeride ve dışarıda saygı ile tanınan yeni vatan, yeni toplum, yeni devlet ve bunları başarmak için aralıksız inkılaplar... İşte Türk genel inkılabının bir kısa ifadesi.” (Mustafa Kemal ATATÜRK)

Bu inkılaplarla yeniden doğma sürecinde kente yeni bir kimlik kazandırma, ulusun doğuşunu tasvir etme amacı oldukça önemli görülmüştür. Atatürk yine bu medeniyete yetişme isteğini şu sözleriyle ifade etmiştir:

“Medeni dünya çok ileridedir. Buna yetişmek, o medeniyet çemberine girmek mecburiyetindeyiz.” (Mustafa Kemal ATATÜRK)

Bu dönemde Türk inkılabının en temel hedefi ulus devlet anlayışını güçlendirmek, Türk milletine ise çağdaş ve modern bir kimlik kazandırma düşüncesi olmuştur. Yeni kentlinin farklı konuşması, farklı giyinmesi, farklı ilgi alanlarına sahip olması, farklı ekonomik sektörlerde çalışması planlanmıştır. Medeniyetin temelleri atılırken bu hedef doğrultusunda 25 Kasım 1925 yılında Şapka Kanunu çıkartılmış, böylece fes ve benzeri başlıklar yasaklanmıştır. Kentte eskiden bir sınıf ayrımı belirtisi olarak kullanılan kıyafetler, modern bir birlikteliğin ve toplum kimliğinin göstergesi olarak yerlerini yenilerine bırakmıştır. Atatürk bu yeniliği ilk olarak 1925 yılı ağustos ayında Kastamonu ziyaretine şapka takarak gitmesi ile başlatmıştır. Onun için modern zamanlara geçişte bir yeniliği kamusal mekânda uygulayarak hayata geçirmek ve halka duyurmak oldukça önemli olmuştur. Mustafa Kemal Atatürk 1925'te kılık kıyafet ile ilgili yeniliği çok cevherli milletimize layık bir görünüş olarak tanımlamıştır.

Cumhuriyet tarihinde modernleşme çabalarında bireylerin kentteki görselliklerinden daha sonra konuştukları, yazdıkları, okudukları, iletişim kurdukları dilleriyle²¹ de bağdaştırılmıştır. 1930'lar Tekeli'nin (1980: 63-64) ifadesi ile Türkiye kent planlamasının kurumsal yapısındaki en önemli dönüm noktası olmuştur ve bu dönemden sonra ilk olarak çıkartılan 1580 sayılı Belediyeler kanunu gibi kararlarla sürekli bir tutumla kurumsallaşmaya gidilmiştir. Atatürk'ün 1935 yılında:

“Türke ev bark olan her yer sağlığın, temizliğin, güzelliğin modern kültürün örneği olacaktır.” (Mustafa Kemal ATATÜRK; Tekeli, 1980: 64-65)

cümlesinde belirttiği gibi Cumhuriyet dönemi kentsel mekânlara yönelik ilk hedef sağlıklı kentler meydana getirmek olmuştur. Bu önceliği hayata geçirmede destekleyici ana taktikler ise; nüfus artışını özendirmek ve batı kent planlama anlayışının “*güzel kent*” olgusundan “*pratik kent*” olgusuna dönüşümüne ayak uydurmaya çalışmak olmuştur. (Tekeli, 1980: 65) Tekeli'ye (1980: 111) göre 1933-1945 yılları arasında daha önce hiç olmadığı kadar kent planlama atılımı gerçekleşmiştir. 1936'lı yıllarda ise kent plancılarının kır halkını anlamaya çalıştığı²² ve ona çağdaş bir kimlik edindirme çabası gündeme gelmiştir. 1938 yılında 3458 sayılı Mühendislik ve Mimarlık Kanununun çıkartılması ile kent planlaması ve yapıların inşa edilmesinde yetki alanında eğitim almış olan bilirkişilere yetki verilmiştir. (Tekeli, 1980: 83) Bu dönemde bölgeleme (zoning) Türkiye kent planlama tarihine girmeye başlamış, dönemin planlama anlayışında tarihi ve doğal değerlere saygılı olmak önemli olmuş fakat kentin sosyal yapısına²³ yeterince odaklanılmamıştır.

Tekeli'ye (2010: 243) göre “*köktenci modernite*” hareketinin ilk uygulamaları Ankara kentinde gerçekleştirilmiştir ve bu deneyim sayesinde 1930 sonrasında çeşitli yasalarla

²¹ 1928 yılında “*Türk Harflerinin Kabul ve Tatbiki Hakkında Kanun*”un kabul edilmesi ile bu hedefler somutlaşmaya başlamıştır. Türkiye’de 1930’lu yıllarda ekonomide devletçilik politikasının siyasette ise tek partili rejimin uygulandığı bu dönemde: Tekeli’ye (1980: 62) göre 1929’lara kadar Atatürk’ün gerçekleştirdiği reform hareketleri bu tarihten sonra özel kurumların gerçekleştirdiği faaliyetlere dönüşmüştür ve tüm bu köklü faaliyetler devletin dışında fakat onun denetimi ve etkisi ile yürütülmüştür. Türk Dil Kurumu, Türk Tarih Kurumu, Türk Hava Kurumu, Halkevleri, Tasarruf ve İktisat Cemiyeti gibi kurumlar yeni kültürün yayılması ve sürdürülmesi için en güçlü araçlar haline gelmiştir. (Tekeli, 1980: 62)

²² 1937 yılında uygulanmamış olsa bile General Kazım’ın girişimi ile “*İdeal Cumhuriyet Köyü*” planı Howard’ın bahçe kent tasarımıyla etkilenerek hazırlanmıştır. (Tekeli, 1980: 88)

²³ Tekeli’nin (1980: 90-91) deyiimi ile 1930’larda Ankara’da gecekondu doğmuş fakat bu gelişmenin önemi henüz anlaşılamamıştır.

modernitenin kurumsallaşması devam etmiştir. Türkiye kamusal mekânlarının biçimlenişinde dönüm noktası olan bu önemli süreç ile kentlinin sosyalleşme mekânları da yeniden kurgulanmıştır. Ankara'nın planlanmasına dair gerçekleştirilen yarışma ve H. Jansen'in kazanan projesi modernleşme sürecinin ve planlama anlayışının yansımalarını barındırmıştır. Tekeli'ye (1980) göre daha görkemli projelerin değil de Jansen'in sosyal konulara odaklanan projesinin seçilmesi dönemin rejiminin nitelikleri hakkında da önemli ipuçları vermiştir. Tekeli'ye (1980) göre bu proje Ankara'da çok güçlü bir yeşil sistem kurmaya ve burjuva yaşantı modelini kente atfetmeye çalışmıştır. Bu dönemde hazırlanan planın dönemin yeni yaşantısını, kentlinin edineceği yeni kimliği yansıtmaya çabasını içermesi gerekmiştir. 1935'te cuma günü olan hafta tatili pazar gününe alınarak batı ile olan ticari ilişkiler geliştirilmek istenmiştir ve 22 Mayıs 1935'te "*Milli Bayramlar ve Genel Tatil*" günleri kabul edilmiştir. (Yetgin, 2022) Bu gelişme ile boş zaman olgusu kendisini gerçekleştirecek yeni bir alan elde etmiştir. İkinci Dünya Savaşı'nın bitimine kadar olan süreçte Türkiye'de dünyada olduğu gibi konut üretiminde ve diğer kentsel mekânların biçimlenişinde ekonomik koşullar nedeniyle bir duraksama gerçekleşmiştir. Çünkü bu alanlara ayrıca harcanacak bir çaba ya da maddi imkân sağlanamamıştır. Bu imkansızlıklara rağmen Cumhuriyeti temsil edecek olan yapıların ve devlet lojmanlarının yapımı öncelik haline gelmiştir. (Cantürk, 2016; Sey, 1998)

Cantürk (2016), 1950'li yıllarda ekonomik ve politik açıdan yeni bir döneme girildiğini vurgularken, bu süreçte önemli iki odağın çok partili hayata geçilmesi ve liberal ekonomik politikaların uygulanmaya başlanması olduğunu belirtmiştir. Cumhuriyetin ilanından sonra bu ikinci kırılma noktası ile kentli yurttaş kimliğinden seçmen kimliğine bürünürken kamusal mekânlar da siyasi söylemlerin var olduğu alanlara dönüşmüştür.

1960'lara geldiğimizde dünyada Davidoff (1965), plancının siyaset biliminden ayrı düşünülmemesi gerektiğine dikkat çekerken ve Şengül (2002); Türkiye'de bu durumun radikalleşen orta sınıfın ve ayaklanmaya başlayan yoksulların etkisi ile 1960'lı yıllarda fark edildiğini belirtmiştir. Planlamanın siyaset ile bir aradalığına dair farkındalık, kamusal mekânları biçimlendiren aktörlerden birinin siyasi dinamikler olduğu bilgisini de pekiştirmiştir. Türkiye'de 1960'lı yıllarda belirginleşen bu siyasal hareketliliğin dünya ile eş zamanlı denebilecek yoğunluğa ulaşması ile sınıfsal çatışmalar ülke gündeminde kalmaya devam etmiştir. Tekeli (2010: 247) bu dönemin Türkiye'de

yarattığı önemli kırılma noktasını 1961 anayasası ile içe dönük ekonomiden planlı ve neoliberal ekonomi dönemine girilmesi olarak tariflemiştir. Dünyada, özellikle Amerika’da 1960 sonrası yoksul bölgeler plancılarının faaliyet alanlarına dönüşmüştür. (Şengül, 2016: 70) Bu dönemde Türkiye’de ise planlama disiplininin kurumsallaşması henüz tamamlanamamıştır. (Şekil 6) 1966 yılında bu yasal düzenlemelere bir örnek olarak gecekondulaşma yasası ile gecekondulaşma kelimesi ilk kez kullanılmıştır. (Tekeli, 2010: 247) 1960-1980 yılları arasında bu deneysel çalışmalar planlama ve kamusal mekânlara dair oldukça önemli yönlendirmelere neden olmuştur. Şengül (2002: 60), İkinci Dünya Savaşından 1980’li yıllara kadar olan süreçte devletin merkezi konumunu sürdürerek planlama kurumunun gelişimini stratejik olarak etkilediğini belirtmiştir.

1980 sonrası ise planlama anlayışı büyük değişikliklere uğramıştır. Var olanı değiştirmeyi değil düzenlemeyi hedefleyen parçacı bir hale gelmiştir (Şengül, 2002: 61). Bu dönemde İstanbul’un bir dünya kenti olarak Türkiye’nin ekonomisini şekillendirmede büyük bir rol üstlenmesi konusunda ise bir beklenti oluşmuştur (Özer, 2016). Bu beklenti ülkedeki tüm metropol şehirlerde özellikle İstanbul’daki kamusal mekânların biçimlenişini etkilemiştir. 1983 ve 1984 yıllarında çıkartılan yasalar ile yerel yönetimlere imar planlarının yapılmasına ve onaylanmasına ilişkin daha geniş yetkiler verilmiştir. (Özer, 2016) Yine bu dönemde konut sektörünün ekonomideki anahtar rolü keşfedilmiştir ve devlet tarafından özel teşebbüslere ve yerel yönetimlere hareket alanı sağlayan çeşitli yasal düzenlemeler getirilmiştir (Cantürk, 2016). Böylece kentsel mekân biçimlenişinde bu aktörler kamusal mekânların niteliğinin belirlenmesinde, sınırlarının genişletilmesinde ve daraltılmasında söz sahibi olmuşlardır.

1960-1980 yılları arasında Türkiye’de iletişim, sosyalleşme ve kamusal mekân bağlamında toplumsal yaşamımıza az veya çok etkide bulunan teknolojik icatlar ve gelişmeler de gerçekleşmiştir.²⁴ Tekeli’ye (2010: 247) göre bu yıllarda özetle bilgi toplumunun gerekli kıldığı altyapı yatırımlarına odaklanılmıştır. Bu teknolojik gelişmeler iş yaşantısında gerçekleştirilen işlerin biçimini, niteliğini ve hızını önemli

²⁴ 1962 yılında ilk haberleşme uydusu (Telstar1), 1963 yılında yer eksenli ilk haberleşme uydusu, 1971 yılında ilk mikro işlemci (İntel firması), 1972 yılında ilk video kaset ve video disk, 1973 yılında ilk mini bilgisayar, 1976 yılında Cray1 işlemci (250 milyon/sn) 1979 yılında Compact Disk (CD) ve PC ev bilgisayarları hayatımıza girmiştir. (Yetgin, 2022)

ölçüde etkilemiştir ve gündelik yaşam kurgusunu yeniden düzenlemiştir.²⁵ Kamusal mekânların kullanım yaygınlığında önemli bir etkisi bulunan bu gelişmeler dijitalleşme sürecini de hızlandırmıştır.²⁶

2000’li yıllarda ülke gündemine giren neoliberalizm etkisiyle sermaye birikim pratikleri kentsel dönüşüm projeleri aracılığıyla kentsel mekân üzerinden biçimlenmeye başlamıştır. Kamusal kullanımları ve hayatı Lefebvre’in yaklaşımında belirttiği gibi *piyasa mekanizmaları* çerçevesine oturtan bu sistem yeni bir mekân temsili gerektirmiştir. Yapılaşma odaklı bakıldığında Türkiye’de 2000’li yılların gündeminde kaçınılmaz olarak en önemli gelişme kentsel dönüşüm projeleri olmuştur. (Cantürk, 2016) Bu dönemde özellikle afet riskli alanların dönüşümüne odaklanılması ile kentsel mekânlarda kamusal ve ortak mekânlarda yeni bir bakış açısı meydana gelmiştir. Kentsel mekânı büyük ölçekli olarak *sil baştan* düzenleyen ve sosyal ve fiziksel dokuyu tamamen değiştiren bu projeler ile mekânda üretimden topyekün bir mekân üretimine geçiş süreci yaşanmıştır. (Ghulyan, 2021) Bu projeler ve ortaya çıkan mekânlar erkin gücünün sembolüdür ancak sonuç olarak bütünsel bir mekân yerine ayrılmış ve parçalanmış bir mekân üretmişlerdir. Özellikle odak noktası kamusal mekânların kamusal yarardan çok rant olgusu ile ön plana çıktığı, dönüşüm geçirdiği ve yönetim erkinin karar mekanizmalarında bu süreci yönlendirmede özelleştirme taraflı davrandığı gözlemlenmiştir. Neoliberal politikalar ve kentsel dönüşüm etkisinde değişim sürecinde kamusal mekanlar rant kaygısı ile ortaya çıkan yüksek değişim değerleri ile ele alınmış, kullanım değerlerine (Brenner ve Theodore, 2002) bağlı olarak değerlendirilmişlerdir.

TÜİK verilerine göre 2000 sonrası istihdamın sektörel değişimine baktığımızda özellikle Türkiye’de toplumun en yaygın iş alanına bakarak, mekânın biçimlenişine etkide bulunmakta olan faaliyetler konusunda çıkarımlar yapılabilmektedir. Çünkü ekonominin dönüşümü ve toplumun gündelik yaşamının en büyük kısmını oluşturan iş yaşamı mekânın dönüşümünde bizlere bazı ipuçlarını vermektedir. TÜİK verilerine göre Türkiye’de iş gücünün istihdamının yıllara göre yüzdelik değişimi aşağıdaki tabloda verilmektedir.

²⁵ Türkiye’de ilk renkli televizyon yayını 1984 yılında, ilk özel televizyon kanalı 1990 yılında yayına başlamış; “Özel Radyo ve Televizyon Yasası” ise 1994 yılında yürürlüğe girmiştir. Bu gelişmelerin beraberinde birçok özel radyo ve televizyon kanalı yaygınlaşmıştır (Yetgin, 2022).

²⁶ Bu dönemde gerçekleşen diğer teknolojik gelişmeler için: (Şekil 5)

Tablo 3: TÜİK yıllara göre iş gücünün sektörel dağılımı. (TÜİK 2005-2024 verilerinden elde edilmiştir.) (URL 5-URL 6)

SEKTÖR (%) - YIL	2005	2010	2015	2020	2024
Tarım	25,5	23,3	20,6	17,7	14,8
Sanayi	21,6	21,1	20	20,6	21,2
İnşaat	5,6	6,6	7,2	5,7	6,3
Hizmet	47,3	49,1	52,2	55,9	57,6
Toplam	100	100	100	100	100

Tablo 3'e göre Türkiye'de hizmet sektöründe istihdam edilen iş gücünün yüzdelik dilimi 2005 yılından 2024 yılına kadar olan süreçte %47,3'ten %57,6'ya yükselmiştir. Diğer sektörler içerisinde tarım sektöründe istihdam edilen iş gücü yüzdesi ise %25,5'ten %14,8'e düşmüştür. Tarım sektöründeki yıllık ortalama esas iş gücü ise 2022 yılından 2023 yılına kadar olan süreçte %100,9 oranında artarken, sanayi sektöründe bu oran %86,7; hizmet sektöründe %83,2; inşaat sektöründe ise %74,3'tür. (TÜİK, 2023 URL 5-6) Genel olarak bu artışlar sektörlerin büyüme hızını ifade ederken ekonomik getiri olarak yine TÜİK verilerine göre en düşük yıllık gelir tarım sektörüne aitken en yüksek yıllık ortalama gelir hizmet sektörüne ait olduğu görülmektedir. (TÜİK, 2023 URL 5-6)

Bu süreçte topluma hizmete yönelik olan mesleklerin ve iş alanlarının artması kamusal mekânların biçimlenişinde ve sermayenin yapıları çevreye aktarımında önemli bir değişikliğe neden olmuştur. Özellikle tarım sektöründeki yüzdenin düşüşü kırsal alanların sermaye açısından önemini giderek yitirdiğini kanıtlamaktadır. Mekânın tüketim ve hizmet odaklı kamusalılığa doğru bir değişim gösterdiği, sanayi ve inşaat sektöründeki iş gücünün ise daha sabit bir yüzdelikte olduğu görülmektedir.

Hizmet sektörünün baskın hale geldiği sanayi sonrası kentlerin kamusal mekânları; ekonomik, sembolik ve estetik rollerine yapılan güçlü vurgularla ön plana çıkmıştır.

Özelleştirilen, metalaştırılan ve ticari özellikleri baskın, yüksek düzeyde kontrollü olarak sunulan bu mekanlar tüketimi artıran, yatırımcıların, hizmet sektörü çalışanlarının ve işverenlerin, varlıklı kesimlere ve turistlere hizmet eden araçlar halini alırken, yerel gelenekler, kimlikler ve pratikler hakkında akıl karışıklıklarına yol açmaktadırlar. Bu mekânlar, bazı kentsel mekânları fetişleştirmeye neden olurken, toplumsal tabakalaşmayı, dışlanmayı, kentsel kutuplaşmayı artıran mekânlar olarak işlemektedir. (Ercan, 2016) Bu tür özellikleriyle, endüstri-sonrası kentlerin kamusal mekânlarının *kamusallık*'ları da sorgulanır hale gelmektedir.

3.4 Türkiye’de Kuşakların Gündelik Yaşamları ve Deneyimledikleri Kamusal Mekânlar

Mekân ve toplumun biçimlenmesi güçlü bir ilişkisellik içermektedir. Lefebvre’e (2014: 66-69) göre mekân onu algılayanlar, yaşayanlar ve tasarlayanlar tarafından ortaklık ile, De Certeau’ya (2008: 110-117) göre ise bireylerin gündelik yaşamda gerçekleştirdiği davranışlar ile yeniden üretilmektedir. (Miroğlu, 2021)

Sennett’e (1990: 139) göre yapıları kullanan insanların gereksinimlerine karşı bir aldırmazlık söz konusudur ve mekânın nitelikleri mevcut durumunda bu mekânlarda bir şekilde yaşamının yolunu bulmak zorunda olan kuşakların ihtiyaçları ile uyum sağlayamamaktadır. Tüm bu ihtiyaçlar ve bireysel gereksinimler aslında toplumsal bir sürecin²⁷ sonucunda oluşmaktadır. Manheim’ın (1928) kader birliği tanımına referansla, toplumsal olarak deneyimlenen süreçlerin kamusal mekânın gelecekteki biçimlenişi için önemli bir etkisi olacağı yadsınmamalıdır ve bu yaşam biçimlerinden alacağımız önemli çıkarımlar bulunmaktadır. Tekeli’ye (1980) göre var olan yaşayış şekillerini kuvvetlendirmek güçlü bir gelecek inşa edebilmek açısından önem barındırmaktadır. Ölsner’in (1946) deyiimiyle kentte geçmişin gündelik yaşamında önemli olan mekânları ve ritüelleri gelecek nesillere miras bırakmak düşünüldüğü kadar zor bir iş değildir. Ona göre bu mekânları ve ritüelleri sadece zamanın şartlarına uygun bir biçimde yaşatmamız ve dönüştürmemiz gerekmektedir. Bir örnek olarak; kent öğeleri, çarşı, kahve, hamam

²⁷ Elster (1985) “*Ekşi Üzümler*” kitabında bireysel tercih ve planların köken itibarıyla toplumsal olduğuna dikkat çekmektedir.

ve eřmelerin yeni yařantı iinde de iřlevlerini srdrebileceęini belirtmektedir. (lsner, 1946; Tekeli, 1980)

Ařaęıdaki tabloda zellikle Trkiye’de Cumhuriyetimizin ilan edildięi 1923 yılından, Cumhuriyetimizin 100. yıl dnmne kadar olan srete kuřakların deneyimledikleri kamusal meknlara dair farklı řehirlerden rnekler bulunmaktadır. Bu tez kapsamında derlenen bu grseller kamusal meknlara dair yaklařımımızı ve bu meknların tarihsel sreteki deęiřimini ortaya koymaktadır.



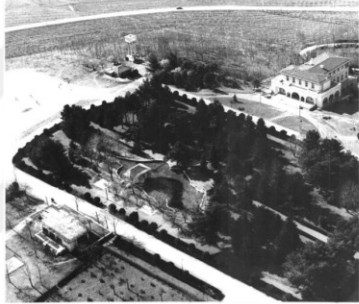
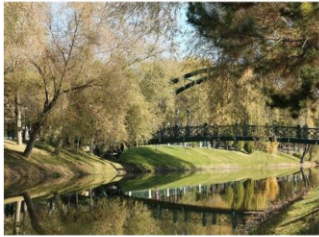
Tablo 4: Türkiye’de geçmişten günümüze kamusal mekân örnekleri, Meydanlar (Tez kapsamında N. Kıtık tarafından hazırlanmıştır.)

MEYDANLAR	Cumhuriyetin erken dönemlerinde Ankara’da devletin tarihsel süreçte büyük fedakarlıklar ile elde ettiği gücün tasvir edildiği meydanlar.	1923 sonrası		
	Ülkenin merkez dışı bölgelerindeki çeşitli şehirlerde halkı kucaklayan meydanlar.	1950’ler		
	Artan otomobil kullanımı ile kent merkezlerindeki meydanların giderek trafiği odağına alan yeni biçimleri.	1960		
	Kent merkezlerindeki kamusal mekânlar tasarım projeleri ile desteklenmiştir fakat işlev çeşitliliği açısından oturma alanları gibi çözümlerden daha karmaşık işlevler yaygın değildir.	2000		
		2023		

Tablo 5: Türkiye’de geçmişten günümüze kamusal mekân örnekleri, Kıyı alanları (Tez kapsamında N. Kıtlık tarafından hazırlanmıştır.)

KİYI ALANLARI	Cumhuriyetin erken dönemlerinde İstanbul’un müdahale edilmemiş ve genellikle liman olarak kullanılan sahil şeridi.	1870  <i>İstanbul Sarıyer (URL-15)</i>	1930  <i>İstanbul Tophane Rıhtımı (URL-16)</i>
	Halk Plajı, araç ve yaya yolu olarak kullanılan sahil şeridi.	1950  <i>Maltepe Süreyya Plajı (URL-17)</i>	1967  <i>İstanbul Bebek (URL-18)</i>
	İstanbul Florya Sahilinin halk plajı olarak en yoğun kullanıldığı yıldan bir görüntü.	1980  <i>İstanbul Florya Sahili (URL-19)</i>	2019  <i>Müze - Atatürk Deniz Köşkü Florya (URL19)</i>
	Türkiye’de özel işletmeler tarafından özelleştirilen kıyı şeridinden geriye kalan bazı plajlar hala belediyeler tarafından halkın kullanımına açıktır.	2020  <i>İstanbul Florya – Güneş Plajı (URL-20)</i>	

Tablo 6: Türkiye’de geçmişten günümüze kamusal mekân örnekleri, AVM’ler²⁸, Yeşil Alanlar (Tez kapsamında N. Kıtık tarafından hazırlanmıştır.)

ALIŞVERİŞ MERKEZLERİ	Türkiye’de 1988 yılında Ankara’da 1988 yılında açılan ilk alış-veriş merkezi sonrası 2000’li yıllarda artış göstermiştir.	1988  Ankara Galleria AVM. Türkiye’nin ilk alış-veriş merkezi (URL-21) 2006  İstanbul Kanyon AVM (URL-22)
YEŞİL ALANLAR	Cumhuriyetimizin ilanından sonra 1925 yılında Gazi Mustafa Kemal ATATÜRK tarafından başkentimiz Ankara’ya modern bir kamusal mekân kazandırmak, modern tarım faaliyetlerine örnek teşkil etmek, kentiye uygun fiyatlı ve kaliteli ürünler sunmak amacıyla kurulan Atatürk Orman Çiftliği. İstanbul’daki bazı parklara ait görseller. Türkiye’nin özellikle metropol kentlerinde mahalle birimlerinde yaygın yeşil alanlara rastlanmasa da kent ölçeğindeki parklar ve millet bahçeleri yaygınlaşmaya başlamıştır.	1925 sonrası  Atatürk Orman Çiftliği (URL23)  1940’lar  İstanbul Beşiktaş Abbasağa Parkı (URL24) 1960’lar  İstanbul Küçükalyalı Parkı (URL25) 2016  Eskişehir Kanlı Kavak Parkı (URL26) 2024  İzmir Kültür Park (URL27)

²⁸ Türkiye’de Bakır ve Aydoğan (2016) tarafından yapılan araştırmaya göre yaklaşık 285 alışveriş merkezi bulunmaktadır

3.4.1 Kamusal Mekândan Kopuşun Ayak Sesleri: X Kuşağı ve Gündelik Yaşam

X Kuşağının 18-30 yaş arasında geçirdiği gençlik dönemi 1983 yılı başlangıç kabul edilerek mekânsal bağlamda irdelenebilmektedir. X Kuşağı bu tezin yazıldığı 2023 yılında 44-65 yaş arası bireylere tekabül etmektedir. Tarih kitaplarından çok iyi bildiğimiz üzere 1983 yılında 12 Eylül Darbesi sonrası ilk seçimin gerçekleşmesi ile kamusal mekânlarda otorite olgusu hakimiyetini devam ettirmiştir. O günün şartlarında özgürlük ve mekânın esnek kullanımı bu sınırlamalarla bir bütün olarak tanımlanmıştır. O dönemin gençleri 1983 yılını kamusal mekân kullanımları için bir milat olarak tanımlamaktadır.



Şekil 7: Ankara Zafer Anıtı, Ulus, 1990 (URL:28)

Baby Boomer kuşağı bireyleri ise bu dönemde yeni yeni iş hayatına girmekte, aile kurmaya başlamaktadır. 1990'lar öncesine baktığımızda en yaygın boş zaman aktivitesini orta gelir grubu için televizyonun da henüz evlerde olmadığı bu dönemde sinemalar oluşturmıştır. Halk bu aktiviteyi her hafta yaygın olarak gerçekleştirirken, aileleriyle, dostlarıyla keyifli zaman geçirmek için bu mekânları tercih etmiştir. 1980'lerden sonra deneyimlenen değil, izlenen bir kamusal mekân formatına geçilmiştir. 1980'ler sinemaları kurgunun bireye verdiği hazzın ilk deneyimlendiği mekânlar olmuştur. Öğrenciler tiyatroları ve sinemaya gelecek yeni filmleri takip edip sıklıkla bu aktiviteyi gerçekleştirmiştir. Erkekler ise bu dönemde mahallelerinde futbol maçlarını arkadaşları ya da hiç tanımadıkları insanlar ile gerçekleştirerek sosyalleşmektedir. Walzer'a (1986: 470) göre kamusal mekân aslında yabancılarla

paylaştığımız mekândır, bu yabancılar ne arkadaşımızdır ne de akrabamız (Madani pour, 1996: 146; Perinçek, 2003). O günün şartlarında yeni insanlarla kolay bir şekilde mahalle sokaklarında bir top sayesinde sosyalleşebilmek mümkün kılınmıştır. Üniversitelerde siyasi çatışmalar olsa da futbol gibi aktiviteler sayesinde bu gerginlikler unutulup yeni ilişkiler kurulmaya devam etmiştir. Sosyal aktiviteler bir nevi toplumsal ayrışmaların unutulmasına ve bireylerin bağ kurmasına yardım etmiştir. Madani pour'a (1996: 146) göre kamusal mekân; politika, din, ticaret ve spor gibi aktivitelere ayrılmış olan mekânlar bütünüdür ve onun karakteri gündelik yaşantımızı, kültürümüzü, konuşmamızı var etmekte ve yansıtmaktadır. (Perinçek, 2003) Günümüze kıyasla bireylerin birbirlerine olan yaklaşımlarında da belirgin bir farklılık bulunmaktadır. Bu dönemde komşuluk ilişkileri daha doğal ve güçlü olmakla beraber mahalle birimlerinde insanlar yardımlaşmaktan ve sahip olduğu şeyleri paylaşmaktan çekinmemekte, sokaklar adeta insan ilişkileri sayesinde yaşamaktadır.²⁹ Sokağın yaşaması temelde birbirlerine ihtiyacı olan insanların kurduğu ilişki ile sağlanmaktadır, kentlilerin birbirlerine olan sempati duyguları artan refahın getirdiği bireysellik ile yok olmaya başlamaktadır. (Perinçek, 2003)

Dönemin şartlarında tüketilecek ürün günümüzdeki kadar çeşitli ve çok değildir. Şehir merkezlerindeki oldukça küçük olarak tarif edilebilecek çarşı dışında mahalle aralarındaki bakkallardan öte bir tüketim birimi bulunmamaktadır.³⁰ Bu dönemde alış-veriş yapmak gündelik yaşamın bir parçası olmamıştır ve yiyecekler dışında ancak bayramdan bayrama veya ihtiyaç olduğunda bir şeyler satın alınmaktadır. Çünkü X kuşağına göre para bir maddi satın alma gücünden öte özsaygının bir göstergesi olarak algılanmıştır. (Dinç, 2019; Shaul, 2007) Reklam panolarının kent merkezlerinde yeni yeni yerini almasına tekabül eden bu dönemde, kent tüketime yönelik imgelerin doldurduğu bir alana dönüşmeye başlamıştır.

²⁹ Günümüzde bu samimiyet ve bağ mekândan bağımsız olarak dijital ortamda ve sosyal medya araçları sayesinde birbirlerini hiç tanımayan insanlar arasında kurulabilmektedir.

³⁰ Mahalle Bakkalları “...özellikle 1970’li yılların sonunda yaşanan krizlerden etkilenmeye başlamıştır.” (Kiraz 2021; Timur, 2011)



Şekil 8: 1984-1985 İstanbul / Sokaklarda reklam tabelaları (URL:29)

Şehir merkezlerindeki kahvehaneler ise sadece erkeklerin vakit geçirdiği alanlar olarak işlev görmüştür.³¹ Anderson (1998) ve Parry-Jones (2006) çalışmalarında bireylerin memleket kahvesinde vakit geçirmek gibi bir rekreasyonel aktiviteye katılmalarının onları yalnızlıktan kurtararak birbirleriyle kültürel olarak etkileşimde bulunduklarını kanıtlamıştır. (Ardahan, 2016) Dönemin en yaygın kitle iletişim araçlarını radyo ve basılı gazeteler oluştururken Batı ülkelerinde ise televizyonlar ve bilgisayarlar evlerde yeni yeni yaygınlaşmaya başlamıştır. Dünyaya göre Türkiye’ye geriden gelen teknolojik gelişmeler kuşakların gündelik yaşam rutinlerinde de bir farklılık ortaya koymuştur. Batı ülkelerinin X kuşağının gündelik yaşam deneyimleri Türkiye’de Y kuşağı çocukluk dönemine tekabül etmekte ve Y kuşağının gündelik yaşantısının temelini oluşturmaktadır.

³¹ Türkiye’de memleket kahvehaneleri sayesinde “...bireyler buralarda sosyalleşmekte, mutlu olmakta, arkadaşlarıyla beraber olmakta, onlarla vakit geçirmekte, bir gruba kendini ait hissetmekte, dinlenmekte ve yalnızlıktan kurtulmaktadır.” (Ardahan, 2016)



Şekil 9: Bir İstanbul sokağı ve memleket kahvesi önünde vakit geçirenler (İBB, Kültür A.Ş.) URL:30

Güvenlik konusunda yaşanan kaygı günümüze kıyasla oldukça az bir seviyede olmuştur.³² Parklar, çay bahçeleri ve halk konserleri bugüne kıyasla sosyal hayatın önemli bir parçasını oluşturmaktadır. (Şekil 10)



Şekil 10: Karaköy’de bir lokanta ve İstanbul’da bir kır eğlencesi (İBB Kültür A.Ş.)

³² “Küreselleşme... sosyolojik ve teknolojik boyutlarda güvenlik açısından sorunlara sebep olmuştur.” (Burak, 2019)

“Dünya nasıl bu kadar değişti ve çocukluğumuzun o güvenli dünyası ne çabuk güvencesiz, geleceği belirsiz bir dünyaya dönüştü.” (Öğdül ve Olgun, 2022)

Bu kamusal mekânlara ve konserlere ailece gidilebilmesi de günümüzden önemli derecede farklı bir *-bir aradalık-* mekân dinamiğinin var olduğunu kanıtlamaktadır (Şekil 10), fakat günümüzde de farklı aktivitelerle bu etkinliklerin izlerinin özelleşmiş de olsa bazı kamusal mekânlarda sürdürülmeye çalışılmaktadır.



Şekil 11: İstanbul'da bir balo (İBB Kültür A.Ş.)

Kadın-erkek ayrımı bağlamında bazı mekânlar ise sadece bir cinsiyetin erişebileceği özelliklere sahip olmuştur.³³ Bondi ve Domosh (1998: 283-284) on dokuzuncu yüzyılda kadınların kamusal mekânlara olan erişiminin davranış kalıpları ve gözetimsel olarak sınırlanmış iken 20. yüzyılda bu erişim sınırlandırmasının genişlemesine rağmen açılış-kapanış saatleri ve mekân tasarımı aracılığıyla kısıtlandığını belirtmiştir. (Miroğlu, 2021) Bu dönemde Türkiye'deki kadınlar sosyal ortamlarında genellikle iş-okul arkadaşlarıyla ve komşularıyla birlikte zaman geçirmektedir. (Şekil 12)

³³ Tıpkı şehir merkezindeki pastaneler dışındaki kahvehaneler/kafelerde kadınların olmaması gibi.



Şekil 12: Okuldan ve mahalleden kız arkadaşlarıyla kırlarda zaman geçiren X kuşağı gençlerine ait fotoğraf. / Çocukları ile kırlarda vakit geçiren X Kuşağı bireyi (Yazar N. Kıtlık Kişisel Arşiv)

Sosyal çevreleri komşuları olmaksızın düşünülememektedir. Günümüzde giderek yok olan bu ilişkileri Lefebvre (1967) şu sözleriyle tanımlamaktadır;

“...komşuluk silikleşiyor, mahalle ufalanıyor, semt sakinleri; yerlerin ve anların niteliksel farklılıklarının artık öneminin kalmadığı, buyruk ve işaretlerle dolu, geometrik izotopiye yönelen bir mekân içinde oradan oraya gidip duruyorlar.”

Lefebvre kent toplumunun kimliğini ve geleneksel ruhunu kaybeden kent içinde giderek erimeye başladığını ifade etmektedir. X kuşağının daha yoğun olarak şahitlik ettiği bu yıllarda gündelik yaşamın doğal bir parçası olarak bayramlarda ve özel günlerde caddeler, stadyumlar daha etkin kullanılırken günümüzde aynı ritüeller toplumun sivil insiyatifinin de etkisiyle kamusal mekânlarda sürdürülmektedir. (Şekil 13)



Şekil 13: 1988, Ankara’da 19 Mayıs kutlamaları. (URL:31) / 29 Ekim kutlamaları 1994 Y kuşağı çocuklar (Yazar N. Kıtık Kişisel Arşiv)

Oyunlar gündelik yaşamın önemli bir parçasını oluşturmaktaydı. Satranç, dama, tavla, pinpon, basketbol, futbol, iskambil ve diğer kart oyunları hem dostlarla hem aile içinde oynanmaktaydı. Çocuklar ise sokaklarda 7 tuğla, saklambaç, 5 taş, yakan top, saklambaç ve çizgi oyunları oynamaktaydı. Bu oyunlar günümüz teknolojik olanaklarının yerini tutabilecek kadar keyifli ve değerli görülmekteydi. O günün gençleri 2023 yılındaki bugünü mü şu şekilde tanımlamaktadır:

“Daha özgür ama mutsuz insanlar olduk” Z. Kıtık

Bu dönemde kıyı alanları, özellikle İstanbul özelinde, henüz özel mülkiyet baskısına uğramamıştır. Kıyıdaki yeşil alanlar halkın kullanımı için her zaman açık, binalar henüz kıyıda inşa edilmemiş ve özel mülkiyet etkisi artmamıştır. Hafta sonları ailece bu alanlara gidilmekte ve yanlarına sadece ekmek/su alan insanlar denize girmekte, sosyalleşmekte ve keyif yapma imkanına sahip olmuştur. Aksoy (2009) nüfus artışının etkisi ile İstanbul’un kamusal mekânlara en çok müdahale edilmek istenilen ve edilen şehir olduğunu, rant amacıyla sürekli olarak özelleştirildiğini belirtmektedir. Tanyeli’ye (2005) göre kamu yararı önemsenmedikçe giderek bölünmeye ve özelleşmeye başlayan kent giderek kentlilerin paylaştığı ortak bir mekân olmaktan çıkıp sadece belirli grupların erişebildiği özel alanlara dönüşmektedir. (Aksoy, 2009)

Sonuç olarak X kuşağı kendi gençlik döneminde kamusal mekânların en aktif kullanıldığı ve erişilebilir olduğu dönemleri deneyimleme imkanına sahip olan kuşak

olmuştur. Teknolojik gelişmeleri ise yine yaşamları boyunca deneyimleyen bu kuşak kamusal mekânda bir aradılığı sanal mekânlardaki deneyimlerle gerçekten kıyaslayabilecek en eski kuşak olma özelliği taşımaktadır, çünkü teknolojik deneyimlere de süreç boyunca şahitlik etmişlerdir. (Şekil 14)



Şekil 14: Türkiye’de 1998 yılında ilk kez ev bilgisayarını, 2019’da ise ilk kez VR gözlüğünü deneyimleyen aynı bireye ait fotoğraflar. (Yazar N. Kıtık Kişisel Arşiv)

3.4.2 Kamusal Mekân ve Tüketim: Y Kuşağı ve Gündelik Yaşam

Y Kuşağının 2000’lerdeki yaşantısını tanımlamak için onların sadece bir özelliğinden bahsetmemiz gerekseydi bu her ne kadar çok kısa bir deneyim olsa da muhtemelen teknoloji öncesindeki gündelik yaşamı son deneyimleyen kuşak olmaları olurdu. Bu kuşağın içinde bulunduğu dönem için en doğru tanım: Aydoğan’ın (2013) belirttiği gibi gündelik hayatın standartlaşma, kentleşme, parasallaşma, kitlesel eğitim, zamansal eşgüdüm gibi olgulardan etkilenerak disiplin altına alınmış olmasıdır. Ona göre bu dönemden sonra sanayileşme ile doğadan ve doğal zaman döngüsünden uzaklaşılarak mekânîk bir kent yaşamı ortaya çıkmıştır. Y kuşağı bireylerinin içine doğdukları dünyada eğitim sistemi gündelik yaşamın tıpkı günümüzdeki gibi büyük bir parçasını oluşturmuştur. Bu dönemde genç nüfusun iş bulabilmek ve ailesinden koptuktan sonra hayatını idame ettirebilecek gelire sahip olabilmesi için neredeyse tüm gündüzünü

okullarda ve dershanede geçirmesi gerekliliği yeni yeni başlamıştır. 1997-1998 yılında 8 yıl kesintisiz eğitime geçilmiş (Yetgin, 2022) ve özellikle eğitim çağındaki Y kuşağı bireylerini içeren ailelerin gündelik yaşamı bu gelişmeden büyük ölçüde etkilenmiştir. Bu yıllarda Türkiye’de Y kuşağının kamusal mekânla olan ilişkisi eğitim aldığı, okulda geçirdiği saatlerden geriye kalan hafta sonu, akşamüstü ya da akşam saatleri ile sınırlanmıştır. Tüm bu süreçler nedeniyle Y kuşağı bütün kuşaklar içerisinde eğitim seviyesi en yüksek olan kuşak olarak kategorize edilmektedir. (Karakan, 2021)

Y kuşağı gençlik döneminde arkadaşlarıyla iletişim kurabilmek için okulda geçen saatlerden geriye kalan kısa zamanlarda operatörün kontrollü hattına kısa mesaj paketi yaptırarak ve bu sınırlı sayıda mesaj hakkı ile iletişim kurmuştur. Yazı ile iletişimin baskın olduğu 2010 yılından sonra giderek gelişen sosyal medya araçlarından Twitter/X gibi 140 karakterle gönderiyi sınırlayan platformlara Y Kuşağının rahatça düşüncelerini sığdırabilmesinin; bu kuşağın kısa mesajlar sayesinde alışkın olduğu tutumlu iletişim biçimi sayesinde gerçekleşmiş olduğu söylenebilmektedir. Kamusal mekândan ilk çekilen kuşak olan Y Kuşağı, çocukluk döneminde mahallede ve sokakta arkadaşlarıyla özgürce oynayan son kuşak olma özelliğini taşımaktadır.³⁴ (Şekil 15)



Şekil 15: 1990’larda mahallenin sokak arasında bisiklet süren Y kuşağı bireye ait fotoğraf. (Yazar N. Kıtık Kişisel Arşiv)

³⁴ “20. yüzyıla kadar çocuk, kent içerisinde yetişkinler ile aktif rol oynayan önemli bir aktördür... Bugün, yaşadığımız kentlerde çocukluğun kamusal alan ile bağı gün geçtikçe azalmaktadır.” ve kentin büyük ölçekli bir oyun alanı olması görüşü günümüzde yeniden önem kazanmış planlama çalışmaları bu yöne evrilmiştir. (Çakıroğlu, 2022)

Sennett'e (1990: 221) göre çocuklar kurgulanmış oyun alanlarından yeterince keyif alamamaktadır çünkü kamusal mekânda kendilerinin seçtiği bir oyun alanında çocuklar adeta annesiz, babasız tamamen özgür yetişkinler gibi davranabilme özgürlüğüne sahiptir. J. Robert Oppenheimer (Metis 2024: 130) sokakta oynayan çocukların fizikteki en önemli problemleri bile çözebileceklerini belirtmektedir, çünkü onlarda yetişkinlerin uzun zaman önce kaybettikleri duygusal algılama yeteneği mevcuttur. Lev Vygotsky ise (2020: 133) oyun oynarken çocukların mevcut yaşlarının ötesinde kendisinden büyükmüş gibi bir davranışla ve zihinle var olduklarına dikkat çekmektedir. Yetişkinlik provasına izin olarak düşünülebilecek olan bu sahne alanı zamanla Y kuşağının ancak kapalı sitelerde prova edebileceği bir etkinliğe dönüşmüştür. Çünkü Tekeli'ye (1980: 251) göre bu dönemde dışarıdan gelenlerin girişine kapalı özel işletme şirketleri eliyle yönetilen yeni toplu konut alanları giderek yaygınlaşmıştır.

Y kuşağı gençleri özellikle kadınların yaygın olarak iş gücüne katılması ile tüketimde karar verme gücünü kazanmıştır. (Karakan, 2021) Gündelik yaşamında Facebook, Instagram, Twitter/X, Whatsapp, LinkedIn gibi platformlar aracılığıyla sosyaleşmeye alışkın olan ve Rezdy istatistiklerine göre dünyada en çok seyahat eden kuşak olan Y kuşağı, kamusal mekândaki seyahat deneyimlerini bu platformlarda paylaşmaya da oldukça yatkın bir kuşak olmuştur. (Karakan, 2021) Delloit'e (2020) göre Y kuşağının kamusal mekânlara olan tutumlarına da yansıyan en büyük sorunları: işsizlik kaygısı, finansal kaygılar, küresel ısınma, güvenlik kaygıları, kutuplaşma ve cinsel taciz olmuştur. (Karakan, 2021) Bir kamusal mekân olarak korunaklı yapısından dolayı Y kuşağı bireyleri alış-veriş merkezlerine karşı olumlu bir tutum edinmiştir. Underhill'e (2004: 129) göre geçmiş kuşaklar banliyöye benzeyen kurgulanmış hali nedeniyle bu alanlardan rahatsız olurken, ilk özgürlük deneyimlerini bu mekânlarda gerçekleştiren Y kuşağının alış-veriş merkezlerine yönelik olumlu hisleri bulunmaktadır. Ona göre alış-veriş merkezleri Y kuşağının cuma akşamları belirli sınırlar içerisinde özgürlük provalarına olanak tanıyan, yetişkinliğe adım atmalarını sağlayan tüketim mekânlarını oluşturmuştur. (Aksoy, 2009) Bir tüketim toplumu olan Y kuşağı için boş zaman, onun tüketim alışkanlıklarını gerçekleştirdiği bir zaman halini almıştır. (Aksoy, 2009)

3.4.3 Kamusal Mekân ve Teknoloji: Z Kuşağı ve Gündelik Yaşam

Z kuşağı bireyleri çocukluk ve gençlik döneminde sayısız teknolojik gelişmeye tanıklık etmiştir. (Şekil 5) Bu gelişmeler onların kamusal mekânlar ile olan ilişki dinamiğini belirleyen en önemli etken olmuştur. Tapscott'a (1998) göre dijital araçları kullanmak yeni kuşaklar için nefes alıp vermek kadar doğaldır. (Küçükvardar, 2019) Z kuşağı bireyi çocuklara, Y kuşağında olduğu gibi sokakta oyun oynayabilme özgürlüğü korunaklı siteler içerisinde sağlanmış olsa da Z kuşağı bireyleri sahip oldukları dijital imkanlar nedeniyle kamusal mekânları nitelikleri ne olursa olsun -sosyalleşmenin alternatif yollarına sahip oldukları için- yavaş yavaş terk etmeye başlamıştır. Baudrillard (1983) post modern toplumu gerçeklikle değil simülasyonlar üzerinden konuşan yeni bir toplum olarak tanımlamaktadır. (Şengül, 2002) Türkiye özelinde simülasyonlar üzerinden konuşan ilk toplumu Z kuşağı bireyleri oluşturmaktadır. Z kuşağının gerçek ve simülasyon arasındaki silikleşen gerçeklik algısı onun gündelik yaşamını da yeniden tanımlamıştır. Z kuşağı için gerçeklik, bilgisayarındaki platformlardan ayırt edilmesi gerekli olmayan bir olgu halini almıştır. Bu algılayışı sayesinde geleceğimizi inşa edeceği düşünülen Z kuşağının gündelik yaşamı gerçekte var olmayan mekânlarda da varlığını sürdürebilmektedir.

Bu dönemde dünyayı etkileyen küresel sorunları; nüfus artışı ve işsizlik, yetersiz beslenme, salgın hastalıklar, uluslararası terör, küresel ısınma ve çevre kirliliği olarak sıralanabilmektedir. (Yetgin, 2022) Z Kuşağının şahit olduğu toplumsal süreçlere X ve Y kuşakları da şahit olmuştur, fakat diğer kuşakların bu süreçleri yaşama biçimleri Z kuşağı ile aynı değildir. Çünkü Z kuşağı tüm olayların ve gelişmelerin kendisini deneyimleyen ya da etkilerini bir şekilde yaşayan kuşak olma özelliği taşımaktadır. Türkiye'de 2012-2013 Eğitim-Öğretim yılından itibaren uygulanmaya başlayan 4+4+4 olarak adlandırılan zorunlu eğitim sistemi (Yetgin, 2022), artan öğrenci sayısı ile çok çeşitli sınav sistemlerinin uygulanmaya başlanması Z kuşağı bireylerinin gündelik yaşamda okulda ve diğer eğitim kurumlarında geçirdikleri sürenin artmasını sağlamıştır. Bu dönemdeki basılı yayınlara ve sinemalara olan güncel ilgiye baktığımızda³⁵ Türkiye'de TÜİK 2021-2022 verilerine göre gazete ve dergi sayısı bir önceki yıla göre

³⁵ Özvarna (2022) Z kuşağının her ne kadar teknolojik yatkınlıkları nedeniyle edebiyat dünyasına ve basılı kaynaklara ilgili görünmeseler de bilim kurgu, fantastik ve macera gibi türleri her zaman ilgi çekici bulduklarını belirtmektedir.

%6 ve %9,2 oranında azalmış, 2021 yılında ise bir önceki yıla göre sinema salonlarının sayısı %11,1 oranında azalmıştır. Z Kuşağı bireyleri sosyal etkinliklere hala ilgili olsalar da bu veriler dijitalleşmenin Z kuşağının içerisinde yaşadığı güncel ortamda yarattığı değişiklikleri açık bir biçimde ortaya koymaktadır. Z kuşağının gündelik yaşamına dair dijitallik içermeyen aktiviteleri tanımlamak neredeyse mümkün değildir. Bu nedenle - Gündelik Yaşamda Dijital Araçlar- ve -Yeni Mekânsal Deneyimler: Meta-verse (Öte-evren)- isimli başlıklarda bahsedilecek olan çoğu aktivite bir noktada Z Kuşağının gündelik yaşamının parçalarını oluşturmaktadır.

“Belki de onlara bıraktığımız çocukluk deneyiminin soyut/sanal dünyasını bu kadar yoğun kullanıyor oluşlarını eleştirmeden önce, ardımızda bıraktığımız somut dünyadaki yükleri görmek gerekir.” (Çakıroğlu, 2022)

4. BÖLÜM

21. YÜZYILIN KENTSEL DİNAMİKLERİ BAĞLAMINDA YENİ KENTLİYİ GÜNDELİK DENEYİMLERİ ARACILIĞIYLA TANIMAK

4.1 Yeni Kentlinin Gündelik Deneyimi ve Sosyalleşme

21. yüzyıl kentlisini tanımak; onun gündelik yaşamında, evinden henüz çıkmış, işe giderken, arkadaşlarıyla yürürken, Gehl'in (1971) deneyimin izleni noktası olarak gördüğü bir bankta yalnız başına otururken ne hissettiğini anlamakla mümkündür. Dış dünyadaki tüm toplumsal gelişmeler, caddedeki hareketlilik, bireyin sosyal çevresiyle olan ilişkileri onun iç dünyasını dolduran malzemeler olarak tarifi edilebilmektedir. İç dünya bireyin kentsel mekânla olan bütün etkileşimlerinin -bu alanlarda ne kadar vakit geçirdiğinin, mekânla kurduğu bağın, beklentilerinin...- merkezinde bulunmaktadır. Bu tezde öne sürülen *yeni kentlinin kamusal mekândan çekilmesi* durumunun nedenlerinin kentlinin iç dünyasında yaşadığı derin dönüşüm ile kamusal mekânın tarihsel süreçteki dönüşümünden kaynaklandığı düşünülmektedir. Burada bahsedilen kamusal mekânın tarihsel süreçteki dönüşümünü tez kapsamında irdeledikten sonra yeni kentliyi ve onun iç dünyasını yakından tanımak gerekmektedir. Kamusal mekân ve mekândaki yaşama dair Sennett (1990), dış dünyadaki sosyalliğin iç dünyamızdaki hareketliliğe ve yoğunluğa göre oldukça zayıf olduğunu ifade etmektedir. Ona göre işe gidip gelen, sokakta yürüyen, konuşan alış-veriş yapan kalabalık alışılmış bir sıradanlık içindedir, bu nedenle kalabalığın deneyimlediği ortak yaşam bireylerin içinde süren yaşamdan oldukça basit bir düzeyde kalmaktadır. (s.144) Baudelaire de bireyin iç dünyası dışında değerli hiçbir şey olmadığını vurgulamaktadır. (Sennett, 1990: 144) Bireyin iç dünyasındaki yaşamının bir yansıması olarak toplumsal gündelik yaşantı ortaya çıkmaktadır. Lefebvre'e göre ne kapitalist ne de sosyalist toplumlarda gündelik yaşam

Marx sonrası yeterince incelenmemiştir. Fakat Lefebvre (1968) ve Certau (1990) gündelik yaşamın sosyolojinin temel inceleme alanı olması gerekliliğini ve modern kapitalizmin gündelik yaşama müdahale etme isteğinin oldukça güçlü olduğunu vurgulamaktadır. (Özhan ve Tonga, 2017) Bu bağlamda 21. yüzyıl kentlisinin kimlik değişimini anlayabilmek için öncelikle modern ve post-modern zamanlardaki bireyi tanımak gerekmektedir. 21. yüzyılda dünyanın değişimine uyum sağlamaya çalışan birey birbirine benzeyen kentler gibi çevresindekilere benzemeyi başaramayıp sadece mekândan ve olaylardan soyutlanmaya başlayan³⁶ yeni bir kamusalılık üretmeye başlamıştır. Bireylerin kent ile kurduğu bağ azaldıkça; kentte kendine bir “yer” bulamayan, birbirleriyle iletişim kurma ihtiyacı duymayan, giderek yalnızlaşan, sadece yan yana metro bekleyen, kendisini her geçen gün daha çok “öteki” hisseden, kentsel mekâna bir müdahalede bulunma talebi olmayan -yeni kentli- meydana gelmektedir. Bu yeni kentlinin gündelik yaşamı parçalara bölünmüştür ve bu parçalara bölünmüş gündelik yaşamı Lefebvre (1967) 20. yüzyıl kentlisini tanıtırken çok net bir biçimde açıklamaktadır;

“...gayet güzel parçalara bölünmüş bir gündelik hayat: çalışma, ulaşım, özel yaşam, boş vakit...İşte uzuvları ayrılmış, parçalanmış insan varlığı.” (s. 113)

20. yüzyılda gündelik yaşam bu alt başlıklarla kategorize edilmiştir; çalışma, ulaşım, özel yaşam, sosyalleşme ve boş vakit.³⁷ 21. yüzyıl kentlisinin gündelik yaşamında ise bu parçalar farklılaşmaktadır. Evden “remote”, “hybrid” ya da “freelance” çalışmanın etkisi ile silikleşen ev-iş ayrımı yüzünden giderek daralan boş zaman, teknolojik cihazlar sayesinde sosyalleşme olgusunun değişimi, azalan bağlar ve sosyal medyada paylaşılan her detay ile giderek saydamlaşan özel yaşam... bu farklılığın temel nedenlerini oluşturmaktadır. Tüm bu değişimin etkisi ile; hafızamızda kalacak anıları oluşturmayı olanaksızlaştıran yeni mekanların üretimi daha yaygın bir biçimde gerçekleşmektedir. Bu mekânlar ise sadece oradan oraya içindeki yaşantıyla seyahat

³⁶ 2023 yılında yayınlanan “Dünyayı Ardında Bırak” filminde gezegenimiz gizemli bir şekilde yok olurken çevresinde olup bitenle pek de ilgilenmeyip “Friends” dizisinin son bölümünü izlemek için elinden geleni yapan evin en küçük çocuğu, yeni kentli profilinin dünya ile olan bağını bir kez daha sorgulatmaktadır.

³⁷ CIAM (1932) kongresine referansla şehirciliğin ilkelerini ortaya koyan Atina Kartası (1933), planlama disiplininin bölgeleme ilkesi bağlamında kenti; barınma, dinlenme, çalışma ve ulaşım başlıkları altında incelemiştir. (Gökgür, 2005) Bu örnek kentin ve gündelik yaşamın ele alınışında kategorisel yaklaşımının belgesel dayanağıdır.

eden -yaşamayıp sadece var olan- bireyler ile yeni kentsel yaşantıyı oluşturmaktadır. 2024 yılında bu olgu sadece bugüne özelmış gibi görünse de henüz 1840'larda Baudelaire modern yaşamın özellikle Paris'te bayatlamış bir yönü olduğundan bahsetmektedir. Ona göre bireyler sadece birbirlerinden değil kendilerinden de sıkılmış görünmektedir, kendini önemsememe, nedensiz öfke ve tedirginlik, yaşamayıp sadece var olmayı sürdürmek gibi bir hastalığa yakalanmışlardır ve yaşamın somut ayrıntıları onları sıkılmaktadır. (Sennett, 1990: 144) Baudelaire'in bahsettiği yaşam bayatlığını düzeltmek belki de gerçek mekânlarda sosyalleşmenin önemini yeniden hatırlamakla mümkün kılınabilmektedir. Burada bahsedilen *sosyalleşme*; bireyin kendinden başkalarıyla gerçekleştirdiği, etkileşim içeren, kültürel ve duygusal aktarıma ve iletişime dayalı aktivitelerin bütünü olarak düşünülebilmektedir. Dewey (1934: 15) bireyin yaşamsal dengesini korumak için sosyalliğe ihtiyacı olduğunu belirtmektedir. Ona göre bir organizma dengesini ancak çevresindeki ilişkilere belirli bir düzeyde katılabildiği sürece korumaktadır. (Sennett, 1990: 238) Kamusal mekânlar bu kapsamda bireyin ruhsal ve fiziksel sağlığını, çevresiyle olan ilişkisini dengede tutmada kilit bir rol oynamaktadır. Carmona (2018) kamusal mekân kalitesinin ve mahalle konforunun artması ile bu alanlarda daha çok vakit geçiren toplumun hem fiziksel hem ruhsal sağlığının daha iyiye gittiğini belirtmiştir. (Shahirah, LeVasseur, ve Michael, 2017) Kaliteli kamusal mekânlar sayesinde artan sosyallik kentlinin sağlığına olumlu etkide bulunmaktadır.

Tüm sosyalleşme biçimleri meydana gelebilmek için teknolojik gelişmeler öncesinde bir mekâna ihtiyaç duymuştur. 20. yüzyılda bu sosyalleşme mekânları bir nevi gündelik yaşamın koşturmacasında bireye nefes alma olanağı tanıyan -sanayi toplumunun boş zamanını değerlendirirken kullandığı- mükemmel olmasa da bambaşka insanların bir arada bulunduğu yerler olarak varlığını sürdürmüştür. Sennett'in tanımıyla 20. yüzyılda mekânlar insan etkileşiminin yarattığı ses ile yaşam belirtisi göstermeyi sürdürmüştür. İnsana yaşadığını hissettiren duygunun bu sohbetlerin mekâna bir melodi gibi yayılması olduğunu vurgulamaktadır. Sennett'e göre kamusal mekân konuşmanın doldurduğu yer olarak tariflenmektedir, bu sesler zor anlaşılabilir olsa da yaşıyor olma bilincini mekândaki bireye hissettirmektedir. (Sennett, 1990: 85) Mekânları bu sesler ile daha yaşam dolu bir hale getirebilmek; öncelikle bireyin iç dünyasını, daha sonra ise toplumu bir bütün olarak anlamakla mümkün kılınabilmektedir. Toplumun tarihsel süreçteki sosyalleşme

biçimleri, gündelik yaşamda gerçekleştirdiği rutinler kamusal mekânın biçimlenişini etkilemektedir. Ve gelecek için bir şeyler yapmak istiyorsak “...*toplum değiştiğinde şehir de değişir.*” (Lefebvre, 1967: 63) düşüncesine inanmamız ve içinde bulunduğumuz dünyanın yeni toplumunu tanımamız gerekmektedir. Lefebvre yeni bir “*kent insanı*” tahayyül etmek istiyorsak daha incelikli teorik kavramlara eğilmemiz gerektiğini vurgulamaktadır. (1967: 97) Bu tez kapsamında 21. yüzyılın kentlisini tanımakta daha detaylı bir perspektif edinebilmek için çeşitli yazarların literatürde yaygın olarak işlediği temel başlıklar (Tablo 7) bağlama dahil edilmiştir:



Tablo 7: Literatürde “kentli” tasvirine yardımcı kaynaklar ve kamusal mekân vurguları.
(Tez kapsamında N. Kıtık tarafından hazırlanmıştır.)

Kaynak (Yıl)	Tez ile İlişkili Ana Tema	Kamusal Mekân Vurgusu & İçerik
Charles Baudelaire (1847-1869)	-Kentli ve deneyim	Deneyim mekânı olarak kamusal mekân Baudelaire’in eserlerinde modern yaşamın kentli yaşamı ile karşılıklı ilişkisine yönelik çıkarımlar bulunmaktadır.
Jacob Burckhard (1860) “ <i>The Civilization of the Renaissance in Italy</i> ”	-Kimlik	Kentli kimliğini yeniden tanımlamaya olanak tanıyan kamusal mekân
Le Corbusier (1929) “ <i>City of Tomorrow</i> ”	-Organizma, beden ve mekân ilişkisi	İşleyişi bireyle tutarlı kamusal mekân Bireyin ve mekânın biçimlenişinin benzerliğine ve karşılıklı ilişkilerine işaret etmektedir.
Jean Paul Sartre (1938-1965)	-Kentlinin benlik sunumu -Yalnızlaşan birey -Kimliksizleşme	Kentliye kendisini ifade etmeye olanak tanımayan kamusal mekân Sartre eserlerinde günümüzdeki kentlinin de yaşadığı var oluş problemlerine referansla mekânda giderek kimliksizleşen toplumun benlik sunumuna yönelik çıkarımlar ortaya koymaktadır.
Erving Goffman (1950’ler) “ <i>Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu</i> ”	-Bir sahne olan kentte benliğin sunumu	Kentlinin benlik sunumu için bir sahne olan kamusal mekân Ona göre maskeler * başka bir deyişle kamusal mekânda bireylerin sahnelediği roller kişinin kendiliğinden sahip olduğu özelliklerdir. Goffman insan etkileşiminin kimlikle etkileşimine işaret etmektedir.
Michel Foucault (1960-1980)	-Bir öteki olarak kentli	Özne ve dışsal mekân arasındaki çelişkideki kamusal mekân
Mikhail Bakhtin (1965) “ <i>Rabelais and His World</i> ”	-Kentli ve ritüel	Ritüele olanak tanıyan kamusal mekân Ritüelin kentlinin kendisini ifade etmesine olanak tanıdığını ve yaşıyor hissetmesine katkı sağladığını Rabelais’in karnaval kültürü üzerinden tariflemektedir.

* “Kişi (person) sözcüğünün ilk anlamının “maske” olması büyük olasılıkla basit bir tarihsel rastlantı değildir. Daha ziyade herkesin her zaman ve her yerde, az çok farkında olarak belli bir rolü oynadığı gerçeğinin kabulüdür bu...” (Goffman, 1956)

Henri Lefebvre (1967) <i>“Şehir Hakkı”</i> (1992) <i>“The Production of Space”</i>	-Kentli ve yersizleşme	Kentlinin hakkı olan kamusal mekân Kapitalizmin gölgesindeki kamusal mekân Lefebvre kentlinin geçirdiği dönüşümü ve mekânın yeniden üretimini kapitalist ilişkiler bağlamında irdelemektedir.
Jan Gehl (1971) <i>“Life Between Buildings”</i>	-Bir sahne olarak kent,	Deneyimin merkezi olarak kamusal mekân Gehl özellikle kamusal mekândaki etkileşime ve kentliye bir izlenim noktası olma potansiyeline dikkat çekmektedir.
Jonathan Raban (1974) <i>“Soft City”</i>	-Bir Sahne Olarak Kent	Bir sahne olarak kamusal mekân Kamusal mekânın kentli için bir sahne olma özelliğini vurgulamaktadır.
Richard Sennett (1976) <i>“Kamusal İnsanın Çöküşü”</i> (1994) <i>“Ten ve Taş”</i> (1990) <i>“Gözün Vicdanı”</i>	-Kentlinin iç yaşamı, -Geçip gittiğimiz mekânlar, -Kent yaşamından soyutlanan, deneyimden yoksun kentli, -Bölünmüş ruh ve kimlik	Kentlinin kimliği ile uyuşmayan kamusal mekân Sennett eserlerinde özellikle kamusal mekânı bir aradalık bağlamında yeniden yorumlarken 21. yüzyıl kentlisini 20. yüzyıl kentlisi ile modernizmin etkileri bağlamında kıyaslamaktadır. Yeni kentlinin tarihsel süreçte edindiği yeni kimliğe yönelik önemli çıkarımlarda bulunmaktadır. Tezin bu bölümünde kentliyi mekân bağlamında tanıma çabasında düşüncelerine en çok yer verilen yazardır.
Mark Auge (1992) <i>“Non-Lieux, Introduction à une Anthropologie de la Surmodernité”</i>	-Yok-yer, -Yersizleşme	Yer olma özelliğini giderek kaybeden kamusal mekân Auge, kentin çeşitli imgelerle yeniden tanımlandığını ve sahip olduğu kapitalist kalıplara bağlı nitelikleri nedeniyle giderek kimliksizleştiğini ileri sürerek mekânı yeniden tariflemektedir.
Uğur Tanyeli (2002) <i>“Öteki ve Ötekileşme”</i>	-Bir öteki olarak kentli	Kentlinin ötekileştiği kamusal mekân

Bu bölümde, tablodaki görüşler ışığında; Richard Sennett'in iç yaşam, yaşamdan soyutlanan toplum, deneyim, bölünmüş ruh ve kimlik hakkındaki yorumları; Jean Paul Sartre'nin benliğin sunumu hakkındaki görüşleri; Jan Gehl'in sosyal aktiviteye bakış açıları; Le Corbusier'in organizmadan mekâna kenti tanımlayışı; Mark Auge'nin yok-yer kavramı; Mikhail Bakhtin'in zaman-mekân ilişkisi, karnaval ve halk kültürü tanımlamaları; Henri Lefebvre'nin şehir hakkı, yerin üretimi ve yaşanan mekân betimlemeleri; Eduardo Galeano'nun beklenmedik olana yaptığı vurgular; Michel Foucault'un öteki kavramı; Jacob Burckhard'ın kimlik tanımı ve Anthony Giddens'in kaçak dünyası dikkate alınarak 21. yüzyıla geçişe daha geçmişten bir bakış ile çıkarımlar yapılmaya çalışılmıştır.

4.1.1 Geçip Gidilen Mekânlar

Mekândan geçip gitmek ve bireyin çevresinde olan olaylara kayıtsız kalması bir perspektifte baskın bir kontrol mekânizmasının hâkim kılındığının kanıtı olarak düşünülebilmektedir. Sennett'e (1990) göre ilgisizlik mekândaki hâkim gücü gözün görme biçimidir. (s.154) Birey kendi katılımından bağımsız gerçekleşen akışın farkına gürültülü biçimde varmayı istemediği için, en iyi cevabı kayıtsızlıkla vermektedir. Günümüz mekânlarının en temel sorununun belki de bu kayıtsızlığın normalleşmesi olduğu düşünülebilmektedir. Sennett (1990), Simone Weil ve Samuel Beckett'in "*sürgün olgusu*"nu modern insanın kaderinin bir simgesi olarak gördüklerini belirtmektedir. Modern insan içinde bulunduğu mekândan sadece geçip gitme davranışını edinmek için çevresiyle bağını kopartacak birçok toplumsal olay yaşamıştır. Kahveci (2004) tüketim toplumu, gelişen sanayi, teknoloji ve denetim mekânizmaları etkisiyle bireyin makineleşerek çevresine yabancılaştığını; nesnel kültürün gelişmesiyle bireysel kültürün yok olduğunu belirtmektedir. Bu yabancılaşma ve bireysel kültürden yoksunluk modernizm ve post-modernizmde gündelik yaşamı deneyimleyen insanı var etmektedir. Haller (1965), Nietzsche'nin gündelik yaşamda bireyin iç dünyası ve içinde yaşadığı mekânla olan çelişkisini vurgulamaktadır. Ona göre bu çelişki bir kontrast yaratmaktadır ve bireyin dışarıdaki hiçbir şeyle örtüşmeyen iç yaşamı ile iç yaşamına ilgisiz olan dışsal varlığı sürekli bir çekişme hali göstermektedir. (Haller, 1965; Sennett, 1990)

Yeni kentlinin iç yaşamıyla uyumsuz olan veya olmayan mekânlardan öylece geçip gitmesini sağlayan başka etkenler de bulunmaktadır. Çeşitlilikten yoksun, akılda kalmayan, merak uyandırmayan kentsel mekân ve birey farkına bile varmadan hızla geçen gündelik yaşam. Burada bahsedilen kent çeşitliliği sadece işlev çeşitliliği olarak düşünülmemelidir. Çeşitlilik kentin bireyde uyandırdığı duygular, belleğimizde harekete geçirdiği anılar olarak da düşünülebilmektedir. Deneyimin kalitesi kentteki çeşitliliğin bir sonucu olarak ortaya çıkabilmektedir. Sennett'in (1994: 145) aktarımıyla Baudelaire sokakların başka yaşamların deneyimlenebilmesi imkanını bireye sağladığı için çeşitliliğin gücünü etkin bir şekilde kullandığını belirtmektedir. Onun görüşü ile modern kent, insanları dışa döndürme gücüne sahiptir. Bu gücü ise sahip olduğu çeşitlilik ile, başkalığın deneyimini kentliye sunarak sağlamaktadır. (s.145)

Bu farklılık olgusu toplumdaki karakter ve ruh çeşitliliğiyle ilişkilendirilebileceği gibi, mekânın karakterinin özgünlüğü ile de ilişkilendirilmektedir. Bu özgünlük yeni bir yaşam belirtisi meydana getirmektedir: kentte duraksamak. İnsan, yaratılışı gereği kentin sokaklarında öylece geçip gitme eğiliminde değildir. Kentte, gerçek mekânlarda var olmayı, onu deneyimlemeyi, arada sırada duraksamayı arzular ve bu istek belki de tek taraflı değildir. Tıpkı Halil Cibran'ın dizelerinde belirttiği gibi:

“...toprak çıplak ayaklarınızı hissetmekten hoşlanır ve rüzgarlar saçlarınızda oynamak için can atar.” (Halil Cibran, 1923)

Le Corbusier ise (1925) kentin görevini tanımlarken onun artık bir deneyim merkezi olmaktan çıkarak bir organizmaya benzediğini vurgulamaktadır, barınmayı ve çalışmayı sağlamak için insan biyolojisine benzeyen bir biçimde planlandığını belirtmektedir. Fakat kenti daha yaşanabilir bir kent yapan barınmak ve çalışmak dışında sağladığı olanakların bütünü olarak düşünülmelidir. Giderek hızlanan ve fizyolojik ihtiyaçlar dışındaki deneyimlerden yoksunlaşan kent, salt hareket ile tanımlanmaya başladığında uyarım kapasitesini zamanla yitirir ve kentte hızla hareket eden birey mekân tarafından uyarılmayı değil, hızla geçip gitmeyi ister. (Sennett, 1994) Bu farkına varma - odaklanma - etkilenme olgusunun kaybolmasının büyük bir sebebinin Parker'ın (1995) kent tanımıyla ilişkili olduğu söylenebilmektedir. Ona göre kent çeşitli aktivitelerin ve kalabalığın sıkıştırılmış halidir, bu sıkışma arttıkça çeşitli bedeller ortaya çıkmaktadır; şiddet, kirlilik ve trafik. (Kahveci, 2004; Parker, 1995) İlerleyen başlıklarda

bahsedilecek olan M. Auge'nin “*yok-yer*” kavramı da bu sıkışmış olguların yarattığı yeni kent tasvirinin temelini oluşturmaktadır. Yeni kentli iş-okul-ulaşım-uyku rutini arasında hapsolmuş durumdadır. Sennett (1990) bu kilitli sınırları bir çembere benzetmektedir, bireyin o çemberin dışına çıkmayı deneyecek enerjisi bulunmamaktadır ve enerjisini giderek kaybeden pasif bireylerin oluşturduğu toplum ancak monoton mekânlar³⁸ inşa edebilmektedir.

Toplumsal mekâna olan ilgisi azaldıkça, mekânın topluma sağlayacağı olanaklar ve ona aktaracağı olumlu duygular da gereksiz görülmeye başlamaktadır, aktörler böyle bir durumda mekân biçimlenişinde topluma sağlanacak olan tüm olumlu etkileri göz ardı edebilmektedir. Yatırımlar ise özellikle teknolojik olarak daha çok gelişmiş ülkelerde giderek gerçek mekândaki deneyimden dijital mekândaki deneyime kaymaya başlamaktadır.³⁹ Mekânın her kuşaktan bireye hitap edebilmesi ve onu gerçek mekânda tutmaya devam edebilmesi için; gündelik koşturmacanın içerisinde onu duraksatacak kadar alışılmadık ve hafızasındaki görsellerden farklı bir görünüşte ya da ruhta olması gerekmektedir. Gustave Flaubert'e göre aşka en uzak olan cümle “*senden nefret ediyorum*” değil “*bilmek istemiyorum*”dur. Yani merak duygusunun bitmesi insanlığın en güçlü duygusu olan aşka bile en güçlü negatif olarak tanımlanmaktadır. Gerçek mekânda yaşıyor hissetmenin bittiği nokta; tıpkı Flaubert'in tanımlamasındaki gibi merak duygusunun, keşfetme arzusunun bitmesi olarak tariflenebilmektedir. Merak uyandıran mekân; çeşitli olanaklardan uzak bile olsa kullanıcı için hala bir çekim gücü taşıyabilmektedir. Gelecek başlıklarda değinilecek olan kurgu konusu ise merak duygusunun canlı tutulması için kendiliğinden meydana gelen ya da tasarlanarak ortaya konulabilecek olan oldukça önemli bir meseledir.

Ek olarak kentlinin sokaklardan, caddelerden geçip gittiği düşüncesi onun zamansal algısı ile ilişkilendirilebilmektedir. Sennett (1990) Bakhtin'den (1985) bahsederken zamanla mekân arasındaki bağlantıyı özellikle ele almaktadır. Bakhtin'in “*kronotoplar*” dediği bu bağlantılar tıpkı izafiyet teorisi gibi zamanın geçiş hızının içinde bulunduğumuz koşullar ve mekânla olan ilişkisi ile tanımlanmaktadır. Zaman; kent deneyiminin incelenmesinde kilit bir rol üstlenmektedir. Bu önemin sebebi kentlinin

³⁸ “...Kişisiz bir çevre, insanları ‘dışarıda’ rahatsız edici ya da dikkat gerektirici hiçbir şeyin olmadığına inandırır.” (Sennett, 1990)

³⁹ Dijitalleşen kentsel pratikler bölümünde bu savı kanıtlayıcı veriler sunulmuştur.

kapitalist çarkın içinde yaşarken zamanı olmadığı için deneyime ihtiyaç duymaması olmuştur. Giedion (1982) modern tasarımcıların zamanın ve mekânın bütünlüğünü göz ardı ettiklerini belirtmektedir. (Sennett, 1990: 124) Giedion'a (1982) göre modern mimari fiziksel dünya ile ilgili çok önemli bir bilgiyi kullanmamaktadır.⁴⁰ Günümüz dünyasının kendi dinamizmi kabul edilerek değerlendirilmesi gerekmektedir.

Zaman artık herkes için sabit olarak algılanan tanımından çok uzak bir kimlik edinmiş halde, devingen ve şekil alabilir durumdadır. Bu değişiklik yaşam biçimimizde önemli bir noktaya dikkat çekmektedir: “*Giedion, modern fiziğin doğa konusunda açıkladığı sırrın, aynı anda iki farklı mekânda bulunmak olduğu kanısındaydı.*” -yaşadığı dönem nedeniyle- Sennett bu aynı anda iki farklı mekânda bulunma durumunu her ne kadar mekânların cephelerin şeffaflığı ve görece konumlarda varlığını sürdürme ile bağdaştırırsa da; ki bunu şu sözlerle ifade eder: “*İçerinin kapalılığı anlamını yitirir.*” (Sennett, 1990: 125), günümüz pratiğinde bu eşzamanlılık teknolojinin sağladığı olanaklar ile bağdaştırılabilmektedir.

20. yüzyıl kentlisinden 21. yüzyıl kentlisine geçerken en baskın fark olarak belirtebileceğimiz olgunun, içinde bulunduğu mekândan sadece geçip giden onu umursamayan yeni kentli olduğu söylenebilmektedir. Sennett'e (1990) göre hiç kimse yaşadığı yeri ciddiye almamakta ve çevresiyle ilgilenmemektedir, kentliler yaşadıkları yeri, büroları, lokantaları, dükkanları sadece birer araç olarak görmektedir. Araçlardan oluşan karmaşıklık; bireyi giderek kendi ruhsuzluğuna alıştıran, giderek içine çeken -tıpkı Lefebvre'in (1999) kenti bir girdap olarak tanımlaması gibi- (Kahveci, 2004) ve tüm monotonlukları normalleştiren yeni bir kent silüeti oluşturmaktadır. Peki öylece geçip gitmemizi engelleyecek, aynı zamanda karmaşık olmayan bir kenti var etmek nasıl bir yolla mümkün kılınabilmektedir? Daha özgün bir kent görünüşü ile mi? Tanyeli'ye (2003) göre modern insan her türlü görüntüyü zihnini kullanmadan sadece görmeye ve bundan hoşnut bir biçimde tüketmeye-satın almaya odaklanmış durumdadır. (Kahveci, 2004) Bu görüntüler kentte sadeleştirilmek istenildiğinde tüketim mekânizmasını zedelemeyen gerçekleştirmelidir. Kenti sadeleştiren de bu olgu değil midir? Le Corbusier (1999) üretim ve tüketim odağı olan kentin artık dolambaçlı

⁴⁰ “Modern fizikte mekân, Newton'un barok sistemindeki gibi mutlak ve statik bir varlık olarak değil, hareket eden bir referans noktasına bağlı, görece bir şey olarak düşünülür. Ve modern sanatta yeni bir zaman kavramı Rönenans'tan bu yana ilk kez mekânı algılama yollarımızı özbilincimizle açmaya götürüyor bizi.” (Giedion, 1982; Sennett, 1990)

yollardan oluşamayacağını, dik açılarının bir şart haline geldiğini vurgulamaktadır. (Kahveci, 2004) Ona göre caddeler birbiriyle dik açı yaptığında düşünce özgürleşmektedir. (Corbusier, 1947: 47) Burada bahsedilen düşüncenin özgürleşmesi şu açıdan ele alınabilmektedir. Modern ve post modern mekânların, mimari tasarımda Bauhaus akımı gibi daha çok detay yerine daha net algılanabilir makineleşmiş rasyonel görüntülerin zihni daha az meşgul edeceğine dair bir inanç mevcuttur. Mekândaki sadeleşmenin ise bir bedeli bulunmaktadır. Lynch'in *Kent İmgesi* (1960) kitabında bahsettiği kenti var eden unsurlar bu sadeleşme ile ruhunu kaybetmiş “yok-yer”ler bütününe dönüşmektedir. Bilişsel varlığımız gündelik yaşantıda, örneğin tramvayda bir konumdan diğerine ilerlerken geçtiği durakları o tramvaya ilk bindiği günkü kadar dikkate almamaktadır. Çünkü bu yolculukta geçirdiği belki onuncu seferden sonra dikkate değer bir şeyle karşılaşacağına olan inancı körelmiştir. Bilinç daha değerli bilgileri haznesine alabilmek için yola ait tüm detayları perdeleyerek bu yolculuktaki sadece ineceği durağa yakın olan dönüş yolunun sarsıcı etkisini öğrenmektedir.⁴¹ Ezberlediğimiz gündelik yaşam manzaralarını zihnimiz bile fark etmiyorken hakikaten yaşam belirtisi gösteriyor sayılır mıyız?

Sermayeye hizmet eden (kârı maksimize etmeye çalışan) kent giderek kimliksizleşir, geriye bir “yok-yer”, “yer”sizleşen kentli kalır ve “şehir hakkı”nı araması gereken yeni bir toplum doğar.

4.1.2 “Yok-yer”, “Yersizleşme” ve “Şehir Hakkı”

Yer kavramı psikoloji ve sosyal bilimlerin temel ilişki ağının merkezinde bulunmaktadır. Sadece fiziksel bir mekân olarak değil psikolojinin inceleme alanına girecek kadar derin alt anlamları olan hem somut hem soyut bir kavramdır. Lefebvre'e (1996) göre bir kavram olarak yer sürekli olarak yeniden üretilmektedir. (Koçyiğit,

⁴¹ Burada geçip gittiğimiz mekânlar bağlamında verilmesi gereken bir örnek daha mevcuttur. Bu araştırmanın örneklem alanı olan Türkiye’de özellikle büyük şehirlerde yerin üstünde ilerleyen toplu taşıma araçlarıyla seyahat ederken dışarıyı izlemek mümkün değildir, aracın camları içerden bakışta belki %50 doluluk boşluktaki siyah yuvarlaklardan oluşan reklam afişleriyle kaplıdır. Dışardaki insan aracın içini neredeyse hiçbir koşulda göremez, gördüğü tek şey bir ürünün reklamıdır. İçerdeki insanın ise kenti ezberlemesine bile olanak tanınmaz, çünkü onun izleyeceği manzaradan daha önemli olan bir şey mevcuttur, kapital kentin sermaye döngüsü.

2012) Bu yeniden üretim onu en katmanlı kılan, kimi zaman kendine özgü bir ruha sahip olmasını sağlayan oluşum aşamasıdır. Schulz'un (1976: 3-10) tanımıyla “*yerin ruhu*” Antik Roma döneminde yerin oluşturduğu atmosfer yoluyla tariflenmektedir. (Koçyiğit ve Gorbon, 2012) Yerin varlığı temelde insanların onu üretmesi, biçimlendirmesi ve algılayışı ile bağdaştırılmaktadır.⁴² *Yer*; doğrudan tariflenemeyen, maddesel olmayan, soyut bir kavramdır. (Berber, 2011) Bu yüzden *yerleşmek* de mekâna yerleşmek anlamında değil bu soyutlukla⁴³ anlamlandırılabilir bir kavramdır.

Yerleşmek kavramı bağlamında baktığımızda, 21. yüzyıl insanı herhangi bir mekânda *kendini gerçekleştirme* olanağı bulamadığında; mekâna *yerleşme* olanağını da kaybetme riski ile karşı karşıya kalmaktadır. Günümüzde Moslow'un *kendini gerçekleştirme* olarak tanımladığı piramidin en önemli adımını gerçekleştiren, bazı özellikler bakımından ise Nietzsche'nin *üst-insan*'ına yaklaşacak bir kentlinin var olması fikri giderek imkansızlaşmaktadır. Çünkü yeni kentlinin ahlak, eşitlik, dürüstlük, sanat, gibi kavramlar üzerine düşünmeye pek vakti bulunmamaktadır -elbette bu bir bahane değildir-. Yeni kentli hızla akan gündelik yaşam içinde 21. yüzyıl ritüelini gerçekleştirmekle meşguldür. İçinde yaşadığı mekânların ruhunu kaybetmesi, zamanla birer “*yok-yer*” olması da bu meşguliyeti arttırmaktadır. “*Yok-yer*” (*non-lieux*) ilk olarak Mark Augé'nin 1992 yılındaki “*Non-Lieux, Introduction à une Anthropologie de la Surmodernité*” kitabı ile gündeme gelmiştir. Ona göre bireyin ilişki içinde olduğu, bilincinin yöneldiği her mekân bir yerdir ve aslında *yok-yer*; yer kavramının zıttı değildir. (Koçyiğit, 2018) Yok-yer'in en yalın tanımı; kentli için hem bilindik hem ona oldukça yabancı olan şey olmasıdır.⁴⁴

Berber'e (2011) göre sosyalliğin ve insan etkileşiminin minimum olduğu metro istasyonu, avm, otoban gibi mekânlarda bireylerin kimlikleri önemsizdir, herkes kalabalığın içinde kaybolan bir sıradanlığa sahiptir. Birey ve mekân karşılıklı olarak

⁴² “Heidegger'in deyişiyle nehrin üzerine köprüyü kurmadan önce orada bir yer olduğundan bahsedemeyiz. İnsan şeyleri algılayarak, dönüştürerek ya da üretmekle yerleri var eder. Yer ile insanın varoluşu arasında derin bir bağ vardır.” (Koçyiğit ve Gorbon 2012; Nalbantoğlu 2005, 149)

⁴³ “...yerleşmek, bir mekânın verili niteliklerine sığınmakla değil, o mekânda kendimizi gerçekleştirdiğimiz bir yer inşa edebilmekle ilgilidir.” (Berber, 2011)

⁴⁴ “...Yok-yerin paradoksu: Tanımadığı bir ülkede kaybolmuş durumda olan bir yabancı kendini orada, ancak otoyolların, benzin istasyonlarının, hipermarketlerin ya da otel zincirlerinin anonimliği içinde yeniden bulabilir. Bir benzin markasına ilişkin duyuru onun için güven verici bir nirengi oluşturur ve hipermarketin reyonlarında çok uluslu firmalarca kutsanmış sağlık ürünlerini, ev aletlerini ya da yiyecekleri bularak ferahlar.” (Koçyiğit, 2018; Augé, 2016: 92)

kimliksizleşir. Kentli; ilk kez gördüğü mekânı deneyimlerken hem yabancı olduğu bir yerdedir hem de her şeyi ona bilindik gelmektedir. (Berber, 2011)

Relph *yer* duygusunun modernist yaklaşımdaki gibi duygusal bir algı olmadığını, psikolojik ve sosyal varlığın bir parçası olduğunu belirtmektedir. (Kahveci, 2004; Bolak, 2003) Bu sosyal ve psikolojik toplum temelleri ne kadar zayıflarsa “*yersizleşme*” zamanla gerçekleşmeye başlamaktadır. Kahveci’nin (2004) belirttiği gibi *yersizleşme* metropol insanının yaşamsal akışının ana fikrinde bir yere ait hissetmeyen ve oradan oraya sürüklenen, sadece hareket eden insan olarak betimlenmektedir. Fakat bu hareket hali *flaneur*’ün⁴⁵ kentteki hareketinden oldukça farklıdır. Varoluşu rahatsız edici bir amaçsızlığı, aidiyet eksikliği, müdahaleden yoksunluğu mevcuttur. Yersizleşmeye dair ilk sınıfsal bağlam “*Cesur Yeni Dünya*” (1932) ve “*1984*” (1949) isimli romanlar aracılığıyla tanımlanmıştır. (URL67) Bu kitaplar bir açıdan geleceğin kentlerinde mutlu ya da mutsuz iken ortak olarak yersiz-yurtsuz olacağına inanılan sınıfların nasıl bir kentli profilini temsil edeceğine dair öngörülerde bulunmuştur. Bu öngörüler kentlinin “*Şehir Hakkı*”nı arayacağı yeni bir sürecin başladığına işaret etmektedir. 21. yüzyılda kentsel mekânın ve ekonomik düzenin katkısı ile yersizleşen kentli mekâna dair bazı haklarını kaybetmiştir. Bu hakların kaybedilmesi onun gündelik yaşamında nerede hangi kimlikle bulunabileceğini ve özgürlük derecesini etkilemektedir. Planlama eliyle kentliden şehir hakkını almak 21. yüzyılın en yaygın ayrıştırıcı kentsel müdahalesi olarak düşünülebilmektedir. Kentteki keskin toplumsal-mekânsal sınırlar bu müdahale ile kentlinin gündelik yaşantısında derin etkiler yaratmaktadır. Lefebvre’e (1967) göre mekânsal temsil içinde zonlara/bölgelere ayırma⁴⁶ kavramı bir nevi *tecrit olma* anlamına gelmektedir. (s.116) Sennett’e (1990: 227) göre modern bir kent planıcısının farklılıkları ayırmak yerine onları üst üste yığması gerekmektedir.

Bu farklılıkların kentte bir arada olabilmesinin ancak şehir hakkının adil dağıtıldığı bir mekân ile mümkün kılınabileceği söylenebilmektedir. Kentte *yersizlik* ve eşitsizlik arttıkça kentli kendini ifade etmede farklı yollar aramaktadır. Bu yollardan birinin kentlinin ritüelleri olduğu söylenebilmektedir.

⁴⁵ Edgar Allen Poe (1840) için *flaneur*; “*şehrin sokaklarında telaşsız ve yön­süz bir şekilde dolaşan*” Charles Budelaire’in (1863) tanımı ile ise “*tutkulu bir izleyici*”dir.

⁴⁶ “... planıcının gerçek dünyadaki dürtüsü, birbiriyle kavgalı ya da uyumsuz tarafları birbirinden sıkıca ayırmak, araya geçiren sınırlar değil iç duvarlar çekmektir.” (Sennett, 1990: 227)

4.1.3 Gündelik Yaşamda Ritüeller ve Özgürlük

Kamusal mekân, ev sahipliği yaptığı aktivitenin türüne göre olumlu veya olumsuz duyguları harekete geçirebilmektedir. Bu mekânların olumlu duyguları harekete geçirebilme gücüne sahip olması, kentliyi kendisine çekmekte ve toplumsal ilişkileri güçlendirmektedir. Ritüel, -özellikle kamusal mekânlarda- Orta Çağ'da toplumun olumlu duygularını besleyen bir rol edinmiştir. Günümüzdeki en salt hali dışında, gündelik yaşamdaki sıradan rollerimizin oluşturduğu döngüden başka yollarla da var olmaya devam etmiştir. Aydınlanma dönemine geldiğimizde; 1790'larda ressamların tasviri ile kamusal mekânın negatif kullanımları bağlamında; M. Robespierre, Fransa'da halktan diğer insanlarla birlikte idam cezasına çarptırılarak bu meydanlarda giyotinden geçirilmekteydi. Sennett'e (1990) göre Aydınlanma Dönemi'nde uygarlık mevcut toplumsal düzeni pekiştiren ritüeller ile bütünleşmişti. (s.105) Bu ritüeller genellikle sınıf ayrımını pekiştiren, herkese toplumdaki yerini hatırlatan rutinlerden oluşmaktaydı. Özellikle aydınlanma dönemi sonrası sanayi toplumuna geçişte, yeni yeni ortaya çıkan emekçi kimliği ise ritüel tuvalindeki en karanlık rengin başlangıcı olarak betimlenebilmektedir. Emekçinin ritüelde edindiği rolü değiştirmesi düşünülemezdi⁴⁷ çünkü onun sahip olduğu rol büyük resimde her şeyin işlemesine ve mekanizmanın devamlılığını sağlamaya yardımcı olmaktaydı.

Böylece emekçinin kültürünün değişmesi olanaksız hale gelmiştir. Çünkü sokakta, televizyonda farklı hayatların ve kültürlerin kırıntısına rastlamasına müsaade edilmemiştir. Onun için yapılmış diziler, onun gündelik yaşamda uğraştığı meseleleri daha da normalleştiren ve dolu bir yaşamın özeti olduğunu pekiştiren nitelikteki eserler olmuştur. Günümüzde bu duruma bir benzetme olarak, bu sınıf mensubu toplumun kullandığı sosyal medya uygulamalarında bile erişebildiği içerikler kendi algoritmasının karşısına çıkarttığı sınırlı temadaki içeriklerden oluşmaktadır. Yaşanması gereken ritüelin belirli bir çerçeve içinde olması gerektiği vurgulanmaktadır. Bu yalıtılmış çalışan sınıfın gündelik yaşamda kendisi için keyif verici tek ritüeli çocuklarıyla pazar günü dışarı çıkmak ya da eş dost ile bir kahve içmektir. Peki Orta Çağ toplumunda bu böyle mi devam etmekteydi? Ritüelin tek anlamı gündelik yaşamdaki bireye işçi

⁴⁷ "Emekçinin kendi kültürünü geliştirmesi onu, uygarlığın kibar ve hürmetkar işverenler yetiştiren dengeleyici ritüelleri içindeki eğitiminden çok farklı bir şekilde davranmaya yönleltecekti." (Lefebvre, 1990)

olduğunu unutturan kısa kahve molaları mıydı? Elbette Orta Çağ'da ritüel daha derin anlamlar taşımaktaydı. Bu derin anlamlar toplumun; özgürlük, sosyallik, sınıfsızlık gibi duygularını beslemekteydi ve toplumu kamusal mekânlarda bir arada olma ile barıştıran yapı taşlarını kendiliğinden sağlamaktaydı. Bu karnavalları günümüz dijital evrenlerine benzetmek mümkündür çünkü -ekonomik kaygılar dışında- aynı güdüler ile yaratılmışlardır. Yeni kimlikler üretme, farklı roller sergileme olanağını topluma sunmuştur. Örneğin Orta Çağ karnavalları gündelik yaşamın altüst edildiği ve toplumun kendiliğinden örgütlenerek gerçekleştirdiği etkinliklerdi. Fakat günümüzde yine kamusal mekânlarda gerçekleşen benzer kutlamalar ve ritüellerin çoğu derin anlamlardan yalıtılmış bir şekilde, kimi zaman ise sivil inisiyatif ile yaşatılmaktadır. Kamusal mekânlarda gerçekleşen bu ritüellerin devam etmesinde kimi zaman politik, kimi zaman da ticari ve ekonomik kaygılar etkili olmaktadır. Geçmişten günümüze bu değişen anlamları irdeleyebilmek için de karşılaştırmalar yaparak zamansal değişkenlerin farkında bir bakış açısı edinmemiz gerekmektedir. Çünkü kamusal mekânın işlevi de tıpkı bu kutlama ve ritüellerin çağının anlamına göre değişmesi gibi farklı dönemlerin baskın olaylarından etkilenerek değişime uğramaktadır. Tarihsel sürece baktığımızda bu değişim ne kadar baskın olursa olsun toplumun üyeleri mekândan çekilmek yerine mekândaki değişimi kabullenip kutlamalarına ve ritüellerine olan bağlılığını korumakta ve değişen anlamların farkında bile olsalar atalarından gelen bu geleneği sürdürme eğilimini devam ettirmektedir. Adeta dışsal baskıları yok saymak zorundalardır, çünkü bu özgürlük provası için kabul edilmiş başka bir etkinliği kökten yaratmak günümüz şartlarında mümkün olmamaktadır. Günümüzde farklı ülkelerde devam eden bu ritüellere örnek olarak 1200'lerden beri düzenlenen sınıf ayrımına bir eleştiri teması taşıyan Venedik Karnavalı örnek gösterilebilmektedir.

Peki Orta Çağ'dan bugüne geldiğimizde, günümüzde kaybettiğimiz, yokluğunda sosyalliğimizi ve bir aradalığımızın giderek azaldığı bu derin anlamlar nelerdir? Günümüzde bireylerin kamusal mekânda kendi olmak istedikleri gibi var olmaları tam anlamıyla neden mümkün değildir? Özgürlüğün, sanatın, karnaval gülüşünün⁴⁸ taşıdığı anlamlar nelerdir? Bu toplumsal örgütlenmeler ile kamusal mekânda halk dünyaya ne tür mesajlar vermeye çalışmaktadır? Bu mesajlar kimlere yöneltilmektedir ve otoriteler

⁴⁸ Karnaval gülüşü Rabelais'nin bir tanımıdır. “*hem taklitçi hem zafer dolu bir gülüştür.*” (Bahtin, 2005: 38)

neden bu özgürlük provasına izin vermektedir? Bu soruların kamusal mekân bağlamında cevaplanması bu mekânların yüklendiği işlevin ve anlamın önemini kavramak, gerekirse bu rolleri mekâna yeniden kazandırmayı hedeflemek için önem barındırmaktadır.

Kamusal alanda olduğumuz gibi var olabilmenin en özgür provasası aslında Mikhail Bakhtin'in "*Rabelais ve Dünyası*" kitabında bahsettiği ve François Rabelais'nin betimlemeye çalıştığı *karnaval* ve *halk kültürü* olarak karşımıza çıkmaktadır. Kâhya (2011: 3) festival ile şekillenen ortak deneyimin yaşam alanlarımıza olan etkisinin bölgesel bir sürecin ürünü olduğunu belirtmektedir. Geçmişteki bu ortak deneyimler bize günümüzdeki toplumsal etkinliklerin harekete geçirici alt anlamları hakkında da ipuçları verdiği için önem barındırmaktadır. Bakhtin'e göre Rabelais'nin karnavalı ve Orta Çağ kültürünü tanımlarken kurduğu en önemli ve onu sıradan olmaktan çıkaran ilişki; dil, beden ve siyasi pratik arasında kurduğu ilişkidir. (Holquist, 2005: 24) Bakhtin'in, Rabelais'nin karnaval görüşünü anlatışına göre karnaval zamanlarında kamusal mekânda sınıfsal herhangi bir ayırmadan söz edilememektedir, çünkü herkes kişisel rollerini bırakıp sadece toplumun bu özgürlük provasının bir parçası olmaktadır. Orta çağda karnavallar halkın kendi kendine kurduğu ve yaşattığı ikinci yaşamları olma görevini üstlenmiştir (Tıpkı günümüzün dijital platformlarındaki yaşamlarımız gibi). Karnaval insanların seyirci rolünde izledikleri bir gösteri olarak düşünülmemelidir, çünkü kendi döneminde halkın her bireyi onun içinde yaşamıştır. Bakhtin sanat ile karnaval ilişkisini anlatırken ise, karnavalların aslında sanat ve hayat arasındaki ince çizgide olduğunu ifade etmektedir. (2005: 33) Sanatsallık sadece ona eşlik etmek ve gerçeklikten ayırması için kullanılan bir araç olarak çalışmıştır.⁴⁹ Sanat taşıdığı soyutluk sayesinde onu gerçeklikten ayırmak zorunda kalmıştır yoksa bu eleştirel durumların bütününe bir saldırı olarak algılanabileceği düşünülmüştür.⁵⁰ Bakhtin'in anlatımına göre karnavallar ve Orta Çağ bayramlarının ayırımına bakacak olursak; bayramlar tüm sınıf ayrımlarının pekiştirildiği ve geçit törenleri ile herkesin toplumdaki yerinin altının çizildiği kurgulanmış ve planlanmış kutlamalardan oluşmaktadır. (2005: 36) Bu

⁴⁹ Dijitaldeki gerçeklik ilişkisine olan yaklaşım bu bağlamda düşünülebilir. Gerçeğe benzeyen mekânların tam olarak tercih edilmemesi gibi: (Tablo 8)

⁵⁰ Günümüz sanal dünyalarında da sanat bir dil olarak gerçekten ayırma amacıyla yeni evrenlere müdahale eder, böylece gerçek dünyayla aynı görüntüyü yaratmak çoğunlukla talep edilmez.

bayramlarda içten gelen tüm duygular baskılanmaktadır. Fakat Freud'a (1999) göre festivalin özü aşırılıktır.⁵¹ (s.206)

Sonuç olarak bayramların dışavurumu özgürlükten uzak ve düzeni pekiştiren bir biçimde tezahür etmektedir. Karnaval gülüşünün taşıdığı anlamlarla güçlenen Orta Çağ karnavalları ise bayramların bu ciddiyetinden öte bir doğallık ve anlam derinliği barındırmaktadır. Çünkü bu gülüş hem taklitçi hem zafer dolu bir gülüştür. (Bakhtin, 2005: 38) Burada dikkat çekici olan nokta; geçmişte Orta Çağ tuvallerinde, özellikle portrelerde, gülümsemenin başladığı yerde düşüncenin durduğu, ifadesiz yüzlerin daha derin anlamlar içerdiği düşüncesidir. Fakat karnaval gülüşü bu yüzeyselliğin çok ötesinde anlamlara işaret etmektedir. Geçmişte bu gülüş bakış açısını yansıtmada bir araçken, modern zamanlarda bu gülüş alay eden kişinin alay ettiği nesneden üstün olduğunu hissettiren bir eylem haline dönüşmekte ve düşünceyle arasında kurulan bağ anlamını yitirmektedir. (Bakhtin, 2005)

Otoritelerin bu özgürlük provasına neden izin verdiklerini düşünürsek, sanayi devrimi sonrası işçi sınıfının sistemin içerisinde kalması ve veriminin artması için saat düzenlemelerinin yapılması ve tatil günlerinin yaratılması aklımıza gelebilmektedir. Gündelik yaşamda tüketmeye olanak veren yeni boş zamanların yaratılması da düzeni pekiştirmek için bir araç olarak görülmektedir. Festival ve karnaval gibi aşırılık içeren kısa süreli etkinliklerin gerçekleşmesi de bu kapsamla benzerlik gösteren bir düşünceyle olanaklı kılınmıştır. Bu müdahale biçimi aslında yıkım ve yeniden kurma amacı barındırmamakta ve var olan düzeni bozmaya çalışmamaktadır.⁵²

Çoban'a (2014) göre karnaval toplumsal özgürleşmeye değil iktidarın yeniden üretimine hizmet etmektedir ve bu süreçte toplumsal gerginlikler azaltılmakta, çatışmalar yumuşatılmaktadır.⁵³ Ona göre karnaval özgürleşme düşünü ütöpikleştirmekte ve ulaşılmaz kılmaktadır.⁵⁴ (s.32)

⁵¹ "...İnsanlar aldıkları bir emir sonucunda mutlu oldukları için aşırılık yapmaz; festivalin özü aşırılıktır, festival duygusunu yaratan şey, kural olarak yasak olan şeyleri yapma özgürlüğüdür" (Freud, 1999: 206; Çoban 2014: 32).

⁵² "Festivaller toplumsal deneyimlerin yaşandığı bir örnek olarak zamana ve mekâna döngüsel ve geçici müdahalelerdir" (Kâhya, 2011: 3).

⁵³ Toplumun nefes almasına izin verilen bu günler, tıpkı uç ve ürkütücü bir örnek olan Arınma Gecesi (2013) filmindeki gibi bir geceliğine kentin mekânsal tüm kurallardan arınması yeniden var olmasına izin

Günümüzde kurgusal herhangi bir festivalin gündelik yaşamın kurallarını yıkabilme potansiyeli göz önünde bulundurulduğunda bu tür etkinliklerin sürdürülebilmesi oldukça zorlaşmıştır. Toplumsal düzen içerisinde kendiliğinden örgütlenmenin bir tehdit olarak görülmediği, tıpkı Orta Çağ'da olduğu gibi sınıf ayrımının yok sayılarak herkesin eşit görüldüğü bu günler; gelecek için toplumun sosyal yapısını geliştirmede bir araç olarak kullanılabilmesi açısından potansiyel taşımaktadır. Gerçek kamusal mekânda bu özgürlüğe olanak sağlamak oldukça önemlidir. Belki de ritüel eski anlamına kavuştuğunda; sınıfsallık kamusal mekân aracılığıyla silikleşebilir, sosyallik ve etkileşim artabilir, özgürlük yeniden hissedilebilir. Kamusal mekânda sosyalleşmenin önemi böylece yeniden vurgulanabilir. Nietzsche (1967) ritüelin sağladığı özgürlüğün bilincinde olarak Yunan mitolojisinden *Diyonizos*'u ritüel aracılığıyla özgürleşmenin simgesi olarak görmektedir. Ona göre ritüelde dans aracılığıyla birey kendisini daha yüksek bir sınıfın üyesi olarak görmektedir. (Nietzsche, 1967: 37; Sennett, 1990: 266)

Kamusal mekânda Nietzsche'nin bahsettiği kendini büyülenmiş hissettirecek kadar yoğun olan özgürlük gündelik yaşamdaki sıradan ritüellerle de sağlanabilir. Mekânın kalitesi, sosyalliğin düzeyi, özgür ve eşsiz anlar yaşayabilmek bireye mekânla bir karnaval kadar güçlü bağlar kurdurabilir. Bu sıradan ama etkili ritüellerin gerçekleşmesine ne kadar olanak sağlarsa bireyin mekânla kurduğu ilişkiler o kadar kolay güçlenebilir. Sennett'e (1990) göre birey doğayı ne kadar engellenmemiş bir ruh ile deneyimlirse ona daha eleştirel bir göz ile bakıp katılabilmektedir. (Sennett, 1990: 105) Özgürlük kentlinin mekânla olan bağının yanı sıra ona müdahale etme, onda iz bırakma, onun biçimlenişinde katılımcı olma isteğini de güçlendirmektedir.

Günümüzde ritüel olgusunun giderek silikleşmesi; aslında gündelik yaşamda iş hayatında geçen süreden kalan zamanın oldukça kısa olmasından da kaynaklanmaktadır. Z kuşağı ile dış mekânlarda çalışma isteğinin gündeme gelmesi toplumun kendine ritüellerini gerçekleştirebilmek için yeni mekânlar araması olarak düşünülebilir. Özellikle gündelik yaşamının büyük bir bölümünü çalışmakla geçiren bireylerin kamusal mekânla olan ilişkileri zayıflayabilir ve bu zayıflama onlara giderek

verilmesi ile yılın geri kalanında kendi kurallar çerçevesi içinde kalmasını kolaylaştırmak adına yapılan bir eylem gibi düşünülebilmektedir.

⁵⁴ “Çünkü karnaval radikal bir içeriğe sahip olan özgürleşme düşünüyü ütopyikleştirir, böylelikle eşitliğe ve özgürlüğe dayanan başka bir dünyanın mümkünlüğü her seferinde ertelenir, ulaşılmaz kılınır.” (Çoban, 2014: 32)

özgürlüklerinin kısıtlandığını daha çok hissettirir. Bu kısıtlamanın farkına varan birey ise yaşadığı dünyaya yabancılaşabilmektedir.⁵⁵

2024 yılında günümüz medya olanakları sayesinde dünyanın farkında olan birey, gönlünden geçtiği gibi yaşayamadığını, seyahat edemediğini, normal şartlarda çalışmadığını kolayca anlayabilmekte ve emeğinin bu denli metalaşmasından, hareketlerinin sınırlar altında tutulduğunu fark etmekten oldukça rahatsız olmaktadır. Kaliteli ve eşsiz olan gündelik ritüellere sahip olmadığının bilincindedir. Bu rahatsızlık, bireyin yaşamasına engel değildir, fakat bireyin yaşam biçimini büyük ölçüde etkileyen bir olgudur. Gerçek yaşamdan ve mekândan bireyi bu denli koparan şey artık daha büyük bir mekânizma sayesinde hareket sınırlarının ve maddi gelirini nasıl harcayacağını kapitalizm tarafından çoktan planlanmış olmasıdır. Bu yaşantı Hickingill'in şerit takılmış keman tasviriyle tanımlanabilmektedir. Ancak şerit takılmamış bir keman çalan kişiye keşifler sunmaktadır. (Sennett, 1990: 235) Böylece birey bu sınırlara bir başkaldırı olarak kendisini farklı bir kimlikle ifade edeceği, parasını gerçek dünyadakinden farklı bir düzende harcayacağı, gerçek mekânlardan öte olan yaşam biçimlerinin arayışına girmektedir. Yeni mekânsal deneyimler başlığında konu edileceği üzere bu yeni kentli artık NFT'ler ve sahte kimlikler ile kendisine başka bir yaşam alternatifi yaratmıştır.

Özgürlüğün salt olarak kamusal mekânda sosyalliğin sürekliliğine olan katkısını anlamak için ise ilk olarak bireyin bu alanlarda var olabilmesini ele alabiliriz. Arendt'e göre kamusal alan sadece bireylerin eylemlerine bağlı olarak şekillenmemektedir, toplumsal kurallar, yasalar ve çeşitli kurumlar da onu etkilemektedir. (Sennett, 1990) Kamusal alanda kentin merkezinde kahkaha atarak şarkı söyleyen birine rastladınız mı hiç? Rastladıysanız eğer ya deli olduğunu düşündünüz ya da bu tek seferlik bir istisnaydı. Kişi isteği dışında şahit olduğu aşırı gündelik durumlardan uzaklaşabilmektedir.⁵⁶ Ve kamusal mekânda eleştirilmeden veya kişisel alanınıza müdahale edilmeden bireysel olarak var olabilmeniz için kimi zaman sıradan ve görünmez olmanız gerekmektedir. Çünkü var olan gündelik yaşam kalıpları ruhu olan her şeyi sıradanlaştırma eğilimindedir. Günümüzde toplumsal örgütlenme veya

⁵⁵ "Bilinç bir kez uyandı mı kültürlü bir işçi örneğin kendi emeğinin işverenlerce nasıl denetim altında tutulduğunu görünce dünyanın görünümünden öğrenebilirdi." (Sennett, 1990: 105-106)

⁵⁶ "Eğer bir şey beni rahatsız etmeye ya da bana dokunmaya başlarsa o duyguyu sona erdirmek için yürüyüp gitmekten başka yapacağım bir şey yoktur." (Sennett, 1990)

birlikteliğin verdiği cesaret olmadan özgür davranışlardan söz edebilmemiz de oldukça zordur. Sıradana yaklaşmak aslında düşüncenin durduğu ve koşulsuz itaatin maksimum olduğu düzey olarak algılanmaktadır. Bu yüzden toplumsal yaşam için bu donuk profil ideal görülmektedir.⁵⁷ Günümüzde kamusal alanda olduğumuz gibi var olabilmemiz hakkındaki kaygılar son zamanlarda ortaya çıkmakta ve sadece toplumsal bir örgütlenme ile tepkisel bir şekilde ortaya konulabilmektedir. Bireysel olarak bu duygu ve düşünceleri günümüzdeki şartlarda ifade edebilmek için ise sosyal medya yaygın olarak kullanılmaktadır. Çünkü geçmişe göre sarsıcı etkinlikler için kent mekânları artık uygun değildir, Orta Çağ karnavalları geride kalmıştır, bu mekânlar ancak kalıpların içinde, belirli bir düzen ile var olabilmektedir. Lefebvre'in (1968) *şehir hakkı* kapsamında bahsettiği gibi kentte toplumsallık içinde bireyselleşme hakkı var olması zorunlu bir haktır, fakat kentler günümüzde kentlinin haklarına cevap vermekten yoksun değişim değeri üzerinden anlamlandırılmış mekânlar olarak üretilmekte ve kullanılmaktadır. Böylece toplum bu sorunlara farklı çözümler arar ve “*Sahte Gün*” onun yeni gerçekliği olmaya başlar.

4.1.4 “Sahte Gün” ve “Bir Sahne Olarak Kent”

21. yüzyılda kentli; kendisine gerçek yaşam ile bağı oldukça düşük düzeyde olan yeni bir gölge yaşam edinmeye başlamıştır. Onun kentten giderek çekilmesini sağlayan bu yeni gün sayısız teknolojik gelişmenin sağladığı olanaklarla doludur. Virilio'nun (2020) “*sahte gün*” olarak adlandırdığı bu yeni günde uydular aracılığıyla birey başka bir günün ışığı ve yeri ile birliktedir. (Kahveci, 2004; Yıldırım, 2000). Teknoloji sayesinde gerçek mekândaki güneşin yerini alan ekran ışıkları yeni bir döngü meydana getirmiştir. Bu döngünün kamusal mekâna olan ihtiyacı da giderek azalmıştır. Çünkü sahte gün, güneşin doğuşundan ve batışından etkilenmeden akışına devam edebilmektedir. 1990'lı

⁵⁷ Bunu daha iyi anlayabilmek için 2019 yılında vizyona giren *Joker* filmini örnek verebiliriz. Filmin yönetmeni Todd Phillips mekânı öyle ustaca kullanmaktadır ki Joker karakterinin film boyunca işten eve dönerken ayaklarını basamaklara sürterek zorla çıktığı bu merdivenlerde filmin sonuna doğru, karakterin dönüşümünden sonra dans ettiği bir kesit izleriz. Dans ederek toplumsal dayatmaları umursamadığı bu anda mekân başkalaşmıştır, yeni bir ritüel ortaya koyarak özgürlüğünü simgelemektedir. Bu film sadece kamusal mekânda olduğun gibi var olabilmek hakkında değil kamusal alanda var olabilmek adına da önemli sahneler barındırmaktadır. Karakterin şaka yazılarını okuduğu bir barda çekilen görüntüleri ünlü bir televizyon kanalında izinsiz bir şekilde kullanılır ve dalga konusu olur. Sırf kendisi gibi olduğu için dışlanmakta, nörolojik rahatsızlığı hiç yokmuş gibi davranması beklenmektedir.

yıllarda evlerde kullanılmaya başlayıp giderek yaygınlaşan televizyon ile güneş battığında başlayan uykunun yerini televizyon yayını sonlandığında başlayan yeni bir düzen almıştır. Gün sonu tanımı bu sayede değişmiş, zaman kavramının anlamı da farklılaşmıştır. Kahveci'ye (2004) göre zaman; metropolün gündelik döngüsünün kontrollü bir şekilde işlemlerini sağlayan bir araçtır. Kentlinin sahip olduğu zamanın ayrılmaz bir parçası olan çalışma hayatı sahte ve gerçek günün kesişiminde bulunmaktadır. Ancak çalışma hayatı uzaktan veya yarı uzaktan haliyle kendisine yeni bir sahte alan yaratmaktadır, bu sahte alan ise gerçek mekânın üzerinde kullanımları çakıştırmakta, evde yeni bir iş mekânı oluşturmaktadır.

Çalışma ve gündelik yaşamın sınırlarının saydamlaşması bir açıdan olumsuz⁵⁸ görünse de 21. yüzyıl kentlisi bu saydamlaşmayla kentsel mekândan çekilip evde olmayı, teknoloji sayesinde sahte günün döngüsün de yaşamayı normal görebilmektedir. Mekânsal kullanımlar dijitalleşme ile karmaşıklaşmakta, kullanımlar çakışıkça bireylerin sahip olduğu boş zamanlar da silikleşmektedir. Kentlinin boş zamanını değerlendirmek için ideal aktivitesi yine teknoloji temelli, sahte günü pekiştiren aktivitelerdir. Sahte günün normalleşmesi ile geleneksel kent giderek silikleşmekte ve ona olan ihtiyaç azalmaktadır. Beakert'in (2002) deyiimiyle kent gerçekliklere cevap veremeyen bir mite dönüşmektedir. (Kahveci, 2004) Toplumun taleplerine cevap vermeyen kamusal mekân sahte günün önemini ona yeniden hatırlatmaktadır. Böylece yeni düzen onu başka kimlikler edinebileceği, hayatından istediği kesitleri, görüntüleri, sesleri, duyguları, anıları paylaşabileceği yeni sahte güne yönlendirmektedir. Bu sanal mekânlar kentin bir sahne olarak tanımlanmış yeni tasviri olarak var olmaya başlamış olur böylece. Raban'ın (1974) *"Bir Sahne Olarak Kent"* (Berber, 2011) tanımı bu bağlamda kentlinin olmak istediği kişiye bürünmesi ve talep ettiği rolleri sergilemesi olgusuna dayanmaktadır. Sennett (1990) ise bu olguyu destekleyerek kamusal mekândaki çeşitliliğin kentlinin mekânda sergilediği kimliği değiştirdiğini öne sürmekte ve kentlinin bir yerden başka bir yere, bir sahneden başka bir sahneye geçerken bir bukalemun gibi davranış gösterdiğini belirtmektedir. (s.150) Kentli bu değişimi yadırgamamaktadır, çünkü bu çeşitlilik onun mekândaki canlılığını destekleyerek sosyalleşmesini sağlamaktadır. Geçtan (2014), toplumumuzu oluşturan bireyleri ve

⁵⁸ "Yaşama ve çalışma arasındaki bu ayrımsızlık, hiper-kapitalist bir dünyada, sonsuz bir iş hayatı endişesini getirebilir." (Kahveci, 2004)

sahnenin izleyicilerini tanımlarken tarihten bir benzetme yapmaktadır: Antik Yunan Tiyatrosu'nda sahnede olan iki grup; trajedi karakterleri ve onların rolleri üzerine yorumlarda bulunan koro. Gerek kamusal mekânda gerekse sanal mekânda Antik Yunan Tiyatrosundaki bu sahne olgusu farklı biçimlerde süreklilik göstermektedir. Mekânın bir sahne olma özelliği taşıması Gehl'in (1971) sosyal aktivite anlatımıyla bağdaştırılabilmektedir. Gehl'e (1987) göre *sosyal aktivite* en basit tanımıyla diğer insanları görmek ve duymak anlamına gelmektedir. Teknolojinin kamusal mekânın temel niteliklerini kaybetmeden dijital ortama taşınabilmesini sağlayan husus, eş zamanlı olarak diğer insanlarla görsel iletişim kurabilmenin mümkün hale gelmesidir. Sennett'e (1994: 12) göre “*Seyretmek Pasifleştirir*” Fakat günümüz toplumunun en temel aktivitesi *seyretmek* üzerine kurgulanmıştır. Kent bir vitrin olarak yeniden tanımlanırken kentin kullanıcısı da giderek pasifleşmektedir.⁵⁹ Kubey ve Csikszentmihalyi'nin psikoloji alanında yaptıkları bir araştırmaya göre bireyler televizyonda yaşadıkları deneyimi pasif ve düşük konsantrasyon gerektiren bir deneyim olarak tanımlamaktadır. Deneyimin yeni kentli için yadsınamaz önemi 21. yüzyılda nihayet fark edilmiş ve farklı platformlara interaktif uygulamalar eklenmeye başlamıştır.⁶⁰

Benliğin sahnedeki tasviri ise Sartre'nin benliğin sunumu hakkındaki görüşüne işaret etmektedir. Goffman (2009) Sartre'nin benliğin sunumuyla ilgili görüşlerine “*Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*” kitabında yer vermektedir, bireyin gündelik yaşamda sergilediği roller hakkında onların bir doğallık ile kendiliğinden gerçekleştiğini vurgulamaktadır. Birey kentin sokaklarında bu sahnelemeyi gerçekleştirirken bulunduğu mekâna göre şekil almaktadır, tıpkı Sartre'nin rolünü başarılı biçimde yerine getiren garson örneği gibi. Bir komiser evinde baba rolünü oynarken polis karakoluyla aynı sahnede değildir ve sahne değiştiğinde roller de değişmektedir. Mekân değişince bireyin o mekânda sergilediği tavır ve hareketler de değişmektedir. Dingin yaşamsal unsurları gündelik akışında içeren bir mekânın planlama eliyle sanatsal etkinliklerin gerçekleştiği bir mekâna dönüşmesi ile alanın kullanıcı profili ve o bireylerin o alanda

⁵⁹ “...Bazılarımız için ise artık çok geç, gelecekte bir yerimiz olmayacak, iyisi mi karaya çekilmeli. Anlam veremediğimiz bu yeni dünyayı renkli ekranların verdiği kadarıyla izlemek dışında yapabileceğimiz bir şey yok.” (Öğdül ve Olgun, 2022)

⁶⁰ 2018 yılında yayınlanan ve izleyiciye filmin ilerleyişinde seçenekler sunan “*Bandersnatch*” filminin deneyimin öneminin dijital platformlardaki fark edilşinin kanıtlarından olduğu söylenebilmektedir.

sahnelediği roller de değişmektedir.⁶¹ Sonuç olarak -özellikle tanıkları içeren- kamusal mekân; insanın bir sahne olarak kent algısında sahnede oynayacağı rolü etkileme gücüne sahiptir. Bu güç iyiye kullanıldığında bir toplumu refah düzeyi daha yüksek ve daha huzurlu bir hale getirmek mümkündür. Diğer amaçlarla kullanıldığında ise, kamusal mekânda hiçbir rolü sahnelemek istemeyen bir toplum ortaya çıkabilmektedir. Sartre'ye göre insan benliğini olduğu sınırlara hapsetmeye çalışan pek çok önlem bulunmaktadır, bu önlem toplum temellidir ve bireyin sınırlar dışına çıkmasından korku duymaktadır. (Goffman, 2009) Sennett “*Gözün Vicdanı*” kitabında Chicagolu kent bilimcilerinin insan yaşayışı ve ruhları arasındaki bağlantıya dikkat çekmektedir ve sınıfsal ayrımların benliği silikleştirdiğini vurgulamaktadır.⁶²

Bu bölünmüş ruh savrulduğu sahnelerde giderek kendine ait şeyleri kaybetmekte ve bu süreçte mekânla olan ilişkisi de giderek silikleşmektedir. Sadece tüketim birlikteliğine dayalı yeni bir mekân-toplum ilişkisi kurulmaktadır. Bu tüketim olgusu temelde mekânın sadece değişim değeri üzerinden anlamlandırılmasına dayanır fakat kamusal mekân özelinde bu tüketim mekânın kullanım değerinin yok olarak sadece bir vitrin işlevi görmesiyle bağdaştırılabilmektedir. Koçyiğit (2012) mekânı bir tüketim nesnesi olarak tariflerken onun görsel açıdan tüketildiğini yeniden vurgulamaktadır. Lefebvre (1996) bu olguya karşın mekânı tanımlarken onu tarihsel bir ürün olarak değil toplumsal, zihinsel, fiziksel ve maddesel bir soyutlama olarak görmektedir. (Berber, 2011) Bu soyutlama başlangıcı ve sonu belli olan bir kurguya işaret etmektedir. Kendiliğinden ya da tasarlanan *kurgu*; kamusal mekânda var olmanın en temel unsurlarından biridir.

4.1.5 Kentte Kurgu

Kentteki kurgu, geçmiş başlıklarda bahsedilen “*yok-yer*” bağlamında günümüz kentlerinin sahip olmadığı özgünlüğün bir parçası olarak tariflenebilmektedir. Sınırlar içerisinde insan eliyle tasarlanmamış olan kurgu, bir açıdan mekândaki yaşam belirtisini

⁶¹ Azsöz'ün (2022) yayınına referansla Urla sanat sokağının değişimi bu olguya örnek olarak gösterilebilmektedir.

⁶² “...eğer uyarı, bireyler bir topluluktan diğer bir topluluğa, bir sahneden diğer sahneye geçtikçe oluşuyorsa insanlar içsel yaşamlarını yavaş yavaş yitirir, kabuklarından, ‘bölünmüş rollerinden’ ibaret hale gelirler.” (Sennett, 1990: 150)

pekiştirme ve ona olasılıklarla dolu işlevler kazandırma potansiyelini taşımaktadır. Kentlinin mekâna olan ilgisini canlı tutan özelliği bu beklenmedik olaylar sayesinde öngörülemez oluşudur.⁶³

Mekânın kendiliğinden sahip olduğu kurgu bir nevi öngörülemezme özelliğini mekâna atfeder. Sınırsız teknolojik imkân ile dolu yeni dünyada kentlinin dikkatini çekmek, onu mekânda tutabilmek büyük bir emek istemektedir. Sadece basit bir alışveriş uygulamasında bile bireyi sanal uygulamada tutmak için ciddi bütçeler sağlanarak derin araştırmalar yapılmaktadır. Fakat gerçek mekânların⁶⁴ biçimlenişi bu analiz altyapısından yoksundur. Gündelik yaşamda geçip gittiğimiz mekânlar başlığında bahsettiğimiz gibi beklenmedik olaylarla pek sık karşılaşamayan yeni kentli, bu mekânlarda yaşıyor olma hissine sahip olamamaktadır. Geçmişte tanıdığı insanlarla mekânda aniden karşılaşabilen, onlarla planlamadan vakit geçirebilen birey; artık artan nüfus ve azalan serbest zamanı nedeniyle bu karşılaşmaları yaşayamamakta ve *yaşıyor olma* hissini giderek kaybetmektedir. Lefebvre'in *yaşanan mekân* tanımında kendini gerçekleştirme olanağının sonsuz olduğundan bahsetmektedir. (Berber, 2011) Sennett (1990: 221), mekânda örtülü olan ve son ana kadar bulunmayı bekleyen gizem yaratan duyguyu Edward Said'in (1985) '*eksiklik duygusu*' tanımına benzetmektedir. Tıpkı edebi eserlerde yazar ve okuyucunun yaptığı her bilgiyi hemen paylaşmama anlaşması gibi, gereğinden fazla şeyin bilinmesi ve belirli olması merak duygusunu zayıflatmaktadır.⁶⁵ Mekânın adıyla aynı işlevi salt bir biçimde taşıması da onu sıra dışı ve çekici olmaktan alıkoymaktadır. Kentli özellikle 2024 yılında evden çıkmayı tercih etmek için sıra dışı olaylar bütününe ihtiyaç duymaktadır.⁶⁶ Zukin'e (1995) göre kamusal kültür sosyal rastlantılar tarafından üretilmiştir. (Perinçek, 2003) Baudelaire (1986) rastlantının sanat bağlamındaki önemini modernlikle ilişkili olarak açıklamaktadır.⁶⁷ Kenti kent yapan, kentliyi ona çeken bu rastlantıya bağlı yaşantının

⁶³ "Kent karşılaşmaların yeri, iletişimin ve enformasyonun çakıştığı yer olmanın yanında, hep olduğu şeydir: arzu yeri, daimi dengesizlik, normalliklerin ve kısıtlamaların çözülme merkezi, oyuncu ve öngörülemez an" (Lefebvre, 1967: 97)

⁶⁴ "Can alıcı nokta, sosyal mekânın, toplumsal bir varoluşun aynı anda hem emek hem de ürün olarak maddeleşmiş hali olduğudur." (Lefebvre, 1996)

⁶⁵ "...Yük limanlarının arasında yapılan bir basketbol maçı, ev bahçesinde yapılandan farklıdır." (Sennett, 1990: 221)

⁶⁶ Bu durumun nedeni alış-veriş, iş yaşamı, dijital sosyalleşme gibi olguların ev sınırlarında gerçekleştirilebilmesidir.

⁶⁷ "Ben modernlik derken, bir yarısı ebedi ve değişmez olan sanatın öbür yarısını oluşturan günlük, gelip geçici, rastlantıya bağlı olanı kastediyorum." (Baudelaire, 1986: 13; Sennett, 1990: 147)

bütünüdür. Kurgu yazarlar ve tasarımcıların ortak bir derdi olarak tariflenebilmektedir. E. Galeano beklenmedik olanın önemini açıklarken bunu oyunla ve hayal gücüyle yapmamız gerekliliğine dikkat çekmektedir. (E. Galeano, 1992)

2024 yılında günümüz toplumunun en yaygın boş zaman aktivitesinden biri olan dijital oyunlar kentin sahip olamadığı beklenmedik olaylar bütünü en yüksek seviyede taşıyan kurgusal oluşumlardır. Jankelevitch (2020) “*Anlamak oyunu bozmaktır.*” sözüyle öngörülemedik olanın önemine dikkat çekmektedir. Bu kurgu sayesinde gerçekte var olmayan mekânlarda bireyler *yaşıyor olma* hissini yüksek seviyede deneyimleme imkanına sahip olmaktadır. Kentsel görünüş giderek sıradanlaştıkça, mekânlar sıra dışı olaylara ev sahipliği yapamayacak kadar birbirine benzedikçe kentli gerçek mekândan çekilmeye başlamaktadır. Wagner şehir yaratımında bu kurgusal oluşumların gerekliliğini destekleyerek, şehir inşasının hayat yaratmakla mümkün olduğunu belirtmektedir. (Tekeli, 1980)

Fakat toplumsal taleplere uymayacak biçimde yaratılan kurgu kendisini kolayca belli etmektedir. Berber (2011) kurgunun yaratılacağı çerçeve içine koyulacak şeye göre biçimlenmiş bir nesne gibi ele alınmaması gerektiğini belirtmektedir.

Yeni kentliyi mekânda tutmak için kentliyi ve kentin öznel dinamiğini tanımlamadan öylece konumlandırılmış bir mekân işe yaramayabilir. Bu başarısızlık; Sennett’in çevresinden kopuk mimari yapılara yaptığı yorum ile kurgulanmış ama kamusal yaşama dikiş tutturamamış mekânlarla bağdaştırılabilmektedir. Ona göre kendi içerisinde tutarlı kılınsa da bu mekânlar kusurlu karmaşık ve gerçeklikten kopuk görünmektedir. (Sennett, 1990: 195) Zorlama ile tasarlanmış bir kurgu, içinde bulunduğu dünyaya uyum sağlamakta zorlanmaktadır. Kentin karmaşıklığı ve kendi kurgusu içerisinde anlaşılmayı bekleyen onunla uyumlu imgeleri barındırması mekân deneyiminde kentlinin aradığı bir nitelik olarak tariflenebilmektedir. Günümüz kentlerinde toplumla uyumşayan kurgu kadar çevresiyle uyumsuz görünen bir olgu daha mevcuttur: “*Öteki*” olarak adlandırabileceğimiz yeni kentli profili.

4.1.6 Kentte “Öteki” Olmak

“Bir şehir farklı tür insanlardan oluşur; benzer insanlar bir şehir meydana getirmezler.” (Aristoteles, Politika)

Tanyeli’ye (2002) göre “öteki” kavramı Foucault ile gündemde yer edinmiştir. Ona göre modernite “öteki”ler sayesinde tanımlanabilmiştir. O günün şartlarında bu “öteki”ler hapishanedeki bireyler, akıl hastaları gibi mekânsal sınırlar içinde tutulan bireyler vasıtasıyla tarflense de (Kahveci, 2004) sonuçta öteki mekân ile ilişkili olarak tanımlanmıştır. Fakat post-modernizm ile mekânda işlevler bütünleşirken, kullanıcıların ayrıştığı bir süreç başlamıştır. (Yılmaz Bakır, 2012)

Yeni kentlinin gerçek mekânlarda kendisine bir yer bulamamasının bir nedeni de onun kendisini giderek daha çok “öteki”⁶⁸ hissetmesidir. Toplum ve mekân belirli kalıplarla tanımlanmaya başladıkça birey bu özelliklere tutarlı bir ruha sahip olmadığının daha çok farkına varmaktadır. Teknoloji sayesinde gerçekleşen küreselleşme ile bu farkına varma durumu daha hızlı bir şekilde gerçekleşmektedir. Ötekileşmenin temel nedeni bir açıdan kentlinin kendisiyle varoluşsal yüzleşmesi ile ilişkilendirilmektedir. Acar’a (2016) göre modern insan kendi hayatı üzerinde hakimiyet kuramadığı için varoluşsal bir sorun ile karşı karşıya kalmaktadır. Oysa mekânın ve bireyin sürüp giden akışta diğerlerinden farklı olmasının onu daha değerli kılması gerekmektedir.

Ayrışan kullanıcılar ile günümüzdeki “öteki” tanımı modern zamanın öteki’sinden oldukça farklı bir hal almıştır; onlar kural tanımayan, kendi fikirlerine uymayan durumlara kolayca baş kaldıran, dünyadan kopuk, kimi zaman ekranlarla arasındaki bağ yüzünden suçlanan, geçmişin teknolojik olanaklarından yoksun yaşantısına dönmesi beklenen bireyler olarak tanımlanmaktadır.⁶⁹ Kentsel mekân, tam zıttını yapması gerekirken onları ötekileştirme konusunda pekiştirici bir rol üstlenmiştir. Öteki sadece

⁶⁸ Marx *yabancılaşma (Entäußerung)* veya *ötekileşme (Entfremdung)* kavramları aracılığıyla kapitalist üretim mekanizmalarının sorunlarını tartışmaktadır, Hansen’e (2020) göre Marx bu yardımcı kavramları Hegel ve Feurbach’tan esinlenerek kullansa da Fichte, Rousseau, Adam Smith ve Aristoteles de bu kavramları kullanmıştır. (s.52)

⁶⁹ 2. bölümde irdelenen, Z, Alfa, Milenyum, K ve C kuşak tanımlamaları bu bağlama dahildir.

toplumdaki sıra dışı insanlar olarak algılanmamalıdır. Onlar belirli dayatmalara sorgulayıcı bir tavır sergileme eğilimindedir.⁷⁰

Tüm farklılıklara⁷¹ karşın günümüzde kentlinin sahip olması gereken özellikler çeşitli kaygılar nedeniyle standartlaştırılmış haldedir. Modern dönemin ideal kentli tanımı da uygarlık adı altında belirlenmiştir ve sınırları oldukça nettir. Sennett (1990: 103) entelektüel görüşlerimizin ve uygarlık tanımımızın haksız çıktığını belirtmektedir. Elias’a (2000: 38) göre davranışların kibar olması, görgülü ve bilgili olmak uygarlığın tanımını değil maskesini betimlemektedir.

Bilginin yeterli dağılımının sağlanmasıyla oluşturulabileceğine inanılan uygar toplum; milenyum çağında maskesini indirip gerçekte olduğu kişi olma cesaretini göstermiştir. Hem de bu hareketi kentin gerçek sokaklarında değil sosyal medya platformlarında başlatmıştır. 21. yüzyıl kentlisi hayatının her detayını çekinmeden yansıtmaya özgüvenine ya da umursamazlığına sahiptir. K. Stanislavski’ye (2012) göre “*Olduğunuz kişi, olmayı umduğunuz en iyi oyuncudan bin kat daha ilginçtir.*” Toplumda ancak kendisi gibi olmayı başaran birey mekânı başkalaştırmaktadır. Holston (1989) tarihte ütopyacıların çoğunun sosyo-mekânsal tasarımları tüm topluma farklılıkları gözetmeden empoze etmeye çalıştıklarını savunmaktadır. Toplumsal ilişkileri sorgulamadan mekânsal düzenlemeler yapmak olanaksızdır. (Şengül, 2002: 63) Bu nedenle *öteki*’yi tanımak kamusal mekân biçimlenişinde doğru kararlar vermek adına önemli bir adım olarak görülmektedir.⁷²

Gerçek mekânın; Şengül’ün (2002) deyiimiyle “*...farklı kimlikleri homojenleştirme ve sadeleştirme*” amacı taşıması gerekmektedir. Yeni kentli profili bu homojenleştirme amacı karşısında sessiz kalacak kadar çevresinden bağımsız değildir. Fakat farkında olmadan bu süreçlerden etkilenmekte ve fiziksel dünyadaki varlığını gölgelemektedir. Sennett (1990) modern dünyada dış dünyanın gerçeğine ayak uyduran birey idealinin şu şekilde sağlanabileceğine işaret etmektedir: “*...kişi farklılıklara açılarak dengesini*

⁷⁰ “Var olmak için savaşıyoruz. Şahsen ben var olmak için savaştan utanmıyorum. Sırf köleleştirilmek veya yok edilmek istemediğimiz için savaşıyor olacağımız bir şey yapmıyoruz (Winnicott, 1940).” (Kabukçu, 2022)

⁷¹ “Farklı çağların, ırkların, sınıfların, yaşam tarzlarının, yeteneklerin caddelerde ya da büyük binalarda birbiriyle iç içe girebildiği bir yerdir kent, farklılığın doğal vatanıdır.” (Sennett, 1990: 98-99)

⁷² “Postmodern bir dünyada planlama süreci toplumdaki farklı çıkarları hesaba katan, farklı çıkarları ve kimlikleri dinleyen ve onlar adına konuşmayan, ancak farklı kimliklerin ve çıkarların kendisini ifade ve müzakere etmesine olanak sağlayan bir çerçevedir.” (Şengül, 2002: 84)

bulabilir.” (s.268) 21. yüzyıl kentlisi yeni medya sayesinde yaşamın tüm olasılıklarını ekranlar aracılığıyla deneyimleyebilmektedir. Kentsel mekânda bu farklılıkların ve çeşitliliğin bir arada olması toplumun üyelerini birbirine karşı daha ılımlı hale getirmektedir. Louis Wirth (1969) “Bir Yaşam Tarzı Olarak Kent” adlı yazısında farklılıkların bir araya gelmesinin bir hoş görü ortamı oluşturacağını savunmaktadır. (Sennett, 1990)

Kamusal mekânlar; “öteki”ye olduğu gibi var olma imkanını sağlayamadığında birey giderek yalnızlaşmaktadır. Günümüz kentlisinin yalnızlaşmasının tek nedeni elbette “öteki” olması değildir, bu sonucun arka planında önemli süreçler bulunmaktadır.

4.1.7 Yalnızlaşan Birey

Modernizm ile başlayan yeni iş-yaşam dinamikleri toplumu ve haneyi kökten bir biçimde şekillendirmiştir. Geçmişte uzak akrabaların dahi aynı evde yaşadığı kalabalık hane halkı yerini önce çekirdek aileye, daha sonra ise çocuk sahibi olmayan çiftlere, bekar ebeveynlere ve giderek yalnız yaşayan bireylere bırakmıştır. (Kahveci, 2004) 21. yüzyılda kadın erkek arasındaki cinsiyete bağlı toplumsal roller silikleşmekte ve bu dönüşüm hane içindeki dinamikleri de değiştirmektedir. “*Erkeğin maddi sorumlulukları, kadının ise evdeki görev dağılımı giderek yok olmaktadır.*” (Kahveci, 2004) Hane içindeki rollerin değişmesi ile kentin en mahrem mekânı olan konut da değişmektedir. Sennett (1990) 18. ve 19. yüzyılda konutun geçirdiği dönüşümü tanımlarken modern konuta geçişte ailenin her bireyi için özel yaşam alanlarının oluştuğunu belirtmektedir. Bu yeni düzende “*...evdeki bireyler olabilecek en küçük alana çekilmişlerdir.*” (Olsen, 1986) Günümüzde evdeki bu mümkün olan en küçük alan, teknolojik imkanlarla tanımlanan bireye konutun içinde olduğunu unutturan mekânlar haline gelmiştir. Yalnızlaşan birey konutundaki mümkün olan en küçük parçada yaşamaya devam ettikçe konutunun dışındaki gerçek sosyalleşme mekânlarına karşı bir beklentisizlik hissiyatı geliştirmektedir. Francis (1989) kamusal mekânın bireyin toplumdan ayrışmasını engellemek için oldukça önemli olduğunu vurgulamaktadır. (Perinçek, 2003)

Fakat kamusal mekânlar bu rolü yerine getiremediği için kentli yeniden tanımlanmaktadır. Sennett'e (1990) göre 19. yüzyılın kentlisi de gününbirlik yaşamaktadır.⁷³

19. ve 20. yüzyılda giderek yalnızlaşan birey 21. yüzyılda kendi yalnızlığını gidermek için kentsel mekânda çözüm aramaktan vazgeçmiş ve yeni evrenler aramaya başlamıştır. Bu arayışa başlamak için öncelikle kendisine yeni bir kimlik edinmesi gerekmiştir.

4.1.8 Kimliksizleşme ve Kendine Yeni Bir Kimlik Üretme

Hickel (2021) 1900'lerin başında Taylorizm ile tanışan toplum bireylerinin bir işçi olarak en küçük kıpırdanışlarının bile verim alınacak bir fiile dönüştürüldüğünden bahsederken şunları söylemektedir: “...*üretkenlik odaklı davranışların doğal ya da doğuştan gelen bir yanı yok...*” yeni toplum profili “...*beş yüz yıl süren bir kültürel yeniden programlamanın ürünü.*” Sanayi devrimi ile yeniden tanımlanan kentli kimliği bu bağlamda üretkenlik odaklı yeni bir kimliktir. Burada bahsedilen yeniden üretim döngüsü bireysel kültür ve ruhun silikleştiği, bireyin bir makinenin dişlilerinden olmaya başladığı sürecin başlangıcıdır. Burckhardt (1860) modern zaman öncesinde kimliğin ancak bir ırkın, halkın, partinin veya ailenin üyesi olmak aracılığıyla mümkün olduğunu belirtmektedir. Fakat zamanla bu kategoriler de bir kimlik algısı ortaya koymayı bırakmıştır ve bir uyanış başlamıştır.⁷⁴

Zaman içerisinde doğal haliyle kendi benliğini sürekli yargılamak zorunda kalan gündelik seyrindeki modern insan ile ondan olması istenen insan arasında ikilik içeren bir gerilim oluşmuştur ve genel olarak buna *bölünmüş kişilik sendromu* ya da *ikiz kişilik (doppelgänger)* denmektedir. (Acar, 2016) Acar (2016) bu kimliksizliğin de desteklediği sendromu Dostoyevski'nin *İkiz* romanı ve Kafka'nın *Dönüşüm*'ü aracılığıyla tariflemektedir. *İkiz*'in ana karakteri Goldyakın ikizi ile aynı iş yerinde

⁷³ “...günlük yaşantıları bir parça çalışmadan, iş sonrası alışverişten, akşamları çiçekleri sulamaktan ve kedileri doyurmaktan ibarettir. On dokuzuncu yüzyılın yalıtılmışlık, soyutlanma ve yabancılaşma betimlemeleri, yalnızlığın çoğunlukla kentsel bir dert olduğunu varsayardı.” (Sennett, 1990)

⁷⁴ “Burckhardt'a göre modern toplumu yaratan, kolektif inanç yanılısamlarından ‘uyanış’tır.” (Sennett, 1990)

çalışmakta, herkesi memnun etmeye çalışıp Goldyakin'in yapamadıklarını yapması ile onun gerçek benliğini itibarsızlaştırmaktadır. (Acar, 2016: 35) Ona göre ikiz metaforu Dostoyevski'nin gündelik hayatın henüz pek de net tanımlanmadığı dönemlerde ne kadar ileri görüşlü olduğunu kanıtlamıştır.⁷⁵ Başka bir yaşantı bulunmamaktadır, fakat Arendt (1969: 9) ise tekrar kazanılacak bir kimlik olmadığını ve dışa dönmemiz gerektiğini belirtmektedir. (Sennett, 1990: 157) Kimliksizlik bir açıdan yaşanamamış ya da yaşanamayacağına inanılan bir hayatın erittiği ruhun tasviri olarak tanımlanabilmektedir. Theodor W. Adorno'ya (1951) göre başka türlü yaşayamayacak olan bireyler oyuna katılmak zorunda kalmaktadır, başka türlü yaşayabilecek imkanları olanlar ise dışarıda bırakılmaktadır ve düzen bu yolla devam etmektedir. Fakat oyunun dışında kalmış olmak toplum içerisinde var olmaya engel olmamaktadır. Sennett (1990: 106) bireyin öz biçimlenmesi ve toplumla olan ilişkisinin birbirinden ayrı düşünülemeyeceğini vurgulamaktadır; *“İçerideki her şey, dışarıdaki her şeye bağlıdır.”* ve kişi ne kadar iyi biçimlenirse toplumsal varlık olarak başkalarıyla o denli iç içe geçmektedir. Ona göre aydınlanmış ruh dışarı bakmaktadır ve bu dışa açılış sayesinde bireyin varlığı topluma daha bağlı ve daha bütün hale gelmektedir.⁷⁶ Böylece kentsel mekân kimliğinin en önemli şekillendiricisi olma görevini üstlenmektedir, çünkü toplumsal etkileşime olanak sağlamaktadır. Bu etkileşim sayesinde aynı kentte yaşayanlar karakter açısından ve ruhsal açıdan birbirlerine zamanla benzemeye başlamaktadır.⁷⁷

Bu nedenle kimliksiz kentsel mekân kimliksiz bir toplum yaratılmasında baş rolde bulunmaktadır. Ayrışmış ve kimliği olmayan bireylerden oluşan bir toplum ise kentsel mekânda yaşıyor olarak tariflenememektedir. Lefebvre (1967: 114) etnik grup, yaş, cinsiyet, işlev, faaliyet gibi başlıklarla kohortlara ayrılmış toplumun gelişmiş kentsellik yaratmak için yeterli görüldüğünü fakat gerçek dünyada böyle bir şey olmadığını ve bu toplum görüşünün ancak potansiyel olarak ortaya çıkabileceğini vurgulamaktadır.

⁷⁵ “19. yüzyıl modern öznenin bölünmüş kişilik sorunuyla karşılaşmasının yüzyılıdır. Modern özne artık olması gereken kişi olamadığının farkına varmıştır.... Doppelgänger'ıyla, ikiziyle karşılaşmıştır ve bu karşılaşmadan hiç memnun değildir... İkiziyle baş başa kalan modern insan gündelik yaşantısına hem sıkışmış kalmıştır hem de bu yaşantı onun kendini var edeceği tek yaşantıdır.” (Acar, 2016)

⁷⁶ “...İnsanların gelişmek için elbette deneyime, farklılığa gereksinimi vardır...Eğer farklılığın sanat için bir anlamı varsa yaşam için de bir anlam taşıması elbette gerekmez mi? Bir kentteki farklı yaşantılar elbette daha gelişmiş bir insan yaratmaz mı?” (Sennett, 1990: 107)

⁷⁷ “...benlikle mekân arasındaki etkileşimin yarattığı, birbiriyle uyumlu ve ayrıntılı bir zihinsel imaj vardı ve bu imaj kişinin hem günlük fonksiyonlarının ve hem de mutluluklarının özünü oluşturuyordu.” (Lynch, 1984: 155; Sennett, 1990: 51)

Kategorilere ayrılmadan önce bireylerin öncelikle kendilerini bireysel olarak tanımları gerekmektedir. Fakat özellikle 21. yüzyılda kentlinin hızla akan gündelik yaşamında böyle bir zamanı bulunmamaktadır. Sennett (1990: 106) aydınlanmanın yetişkinlik sürecinde eğitime verdiği önemi vurgulayan yazarlardan Psikanalist Erikson’ın “*Ego Kişiliği Sorunu*” adlı denemesinde genç bireylerin bir kimlik edinmek için önce kendisi olmayı öğrenmesi gerektiğini ve bunun da diğer insanlarla sürekli bir karşılıklı etkileşim yoluyla gerçekleştirilebileceğine değinmektedir. (Erikson, 1959: 102) Wirth (1969) bireylerin farklı ilgileri nedeniyle her biri onun ancak kimliğinin bir kısmına hitap eden bambaşka grupların üyesi olduğunu belirtmektedir. Bu grupların birbirleriyle uyumlu olmadığı barizdir, çünkü kimlik kendi içinde tutarlı bir sınırsallık ifade etmemektedir. Dahil olduğu herhangi bir aktivite grubu ile diğerlerinin birbirinden ayrı olması onun için bu yüzden önemlidir. Kentli hayatındaki herkesin bir arada olduğu bir kentsel mekânı arzulamayabilir. Çünkü özellikle 21. yüzyıl kentlisi dijitalleşme ile benliğinin tüm parçalarını ayrı platformlarda sunmayı öğrenmiştir. Kimliğini daha net tanımladığı, arkasında istediği izleri bırakabildiği bambaşka bir potansiyel yaşamı çoktan keşfetmiştir.

4.1.9 İz Bırakma, Sahip Olma ve Müdahale Etme İsteği

Arendt (1969) kendi kaderini belirlemeyle (*self-determinasyon*) kent düşüncesini bütünleştirmiştir. (Sennett, 1990) Bu kendi kaderini belirleme durumunun; -bir nevi bireyin yaşamın akışına müdahalede bulunduğunu hissetme isteği- bireyin ihtiyaç duyduğu fizyolojik ihtiyaçlar kadar önemli olduğu belirtilmektedir. Birey müdahale hakkına sahip olmadığını hissettiği⁷⁸ bir akış içerisinde aidiyet duygusunu giderek kaybetmektedir.

İz bırakmak sadece bir duvar yazısı, başka bir sokak sanatı gibi düşünülmemelidir. Bu hem kent biçimlenişine katılma hem de hikayeler yoluyla anılar oluşturarak kente bir

⁷⁸ Ek olarak; Marx teknolojinin tarihteki önemini vurgularken “*teknolojik sistemlerin kendilerine ait bir yaşam alanı açmış gibi göründükleri için tarihin şekillendirilmesinde bizim bir rol üstlenmiyor gibi algılandığımız*” sorunundan bahsetmektedir. (Hansen, 2020: 33)

müdahale⁷⁹ biçimidir. Bu yol ile kentlinin hafızasındaki mekânlarla arasında bir imgesel birliktelik meydana gelmektedir. İz bırakmak temelde kentlinin “Ben buradayım” deme biçimidir. Sennett, (1990) kentte iz bırakmak istedikleri için duvara yazı yazan bireylere o dönemde korkarak bakan toplumun sınıfsallığa işaret ettiği için bu tutumu gösterdiklerini belirtmektedir.⁸⁰

Kentli mekânda iz bırakmanın “Ben buradayım” demenin arzusu ile doludur, fakat kendisinden bağımsız biçimlenen mekâna müdahale edemediğinin farkındadır. Giddens’e (1999) göre “*kaçak dünya*” olarak tanımladığı yeni düzende akış insanın kontrolünde değildir. (Kahveci, 2004) Bu kaçak dünyanın biçimleniş süreci için Sennett (1990: 81): “*Yapmış olduğum şeye gerçek anlamda karışmış değilim; ben değildim o.*” düşüncesiyle müdahalelerini inkâr eden, yaptığı işe yabancılaşan kapitalistlerden bahsetmektedir. Kentli müdahale biçimlerinin tam olarak talep ettiği biçimde meydana gelmediğine inanmaktadır. Bunun bir sonucu olarak kimsenin müdahalede bulunduğunu kabul etmediği, kentsel mekânın biçimlenişine dahil olmadığını iddia ettiği bir süreç meydana gelmektedir. Kentli dahil olmadıkça sadece geometrik formlarla tariflenen bir kent meydana gelmektedir. Max Weber “*demir bir kafes içinde*” yaşam benzetmesiyle tariflemektedir ızgara planlı modern kenti. (Sennett, 1990: 82) Lefebvre’e (1967: 114-115) göre mekânın biçimlenişine katılımcı olamayanlar için bu istek takıntı halini almaktadır. Bu takıntı kentsel mekânda çözülemediğinde kendisine yeni bir müdahale alanı bulmakta ve kentli; iz bırakma, müdahale etme isteğini kendisinin var ettiği başka evrenlere aktarmaktadır.

⁷⁹ “Hiç kimseye ait olmayan bir kentte insanlar sürekli olarak kendilerinden, hayat hikayelerinden bir iz bırakmaya çalışır.” (Sennett, 1990)

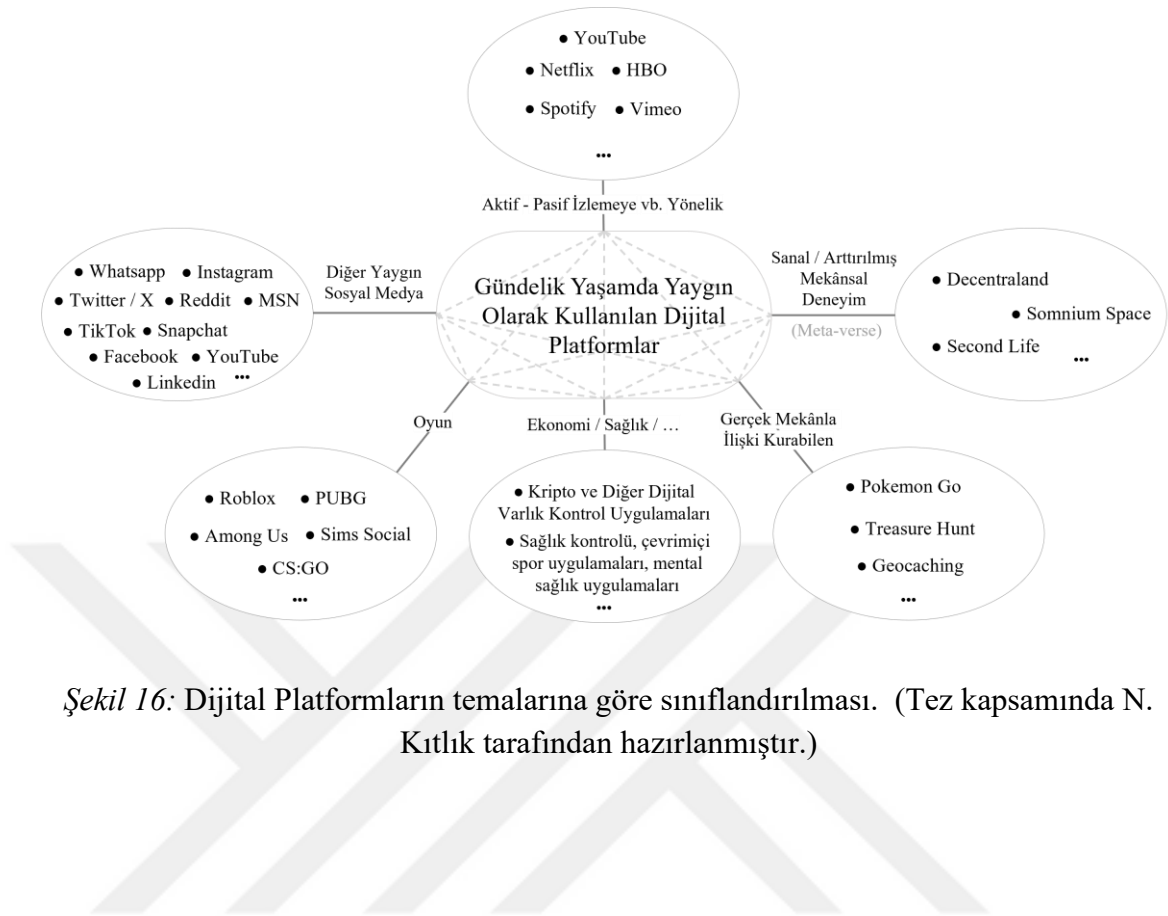
⁸⁰ “...insanların duvar yazılarından korkmalarının nedeni, bu yazıların alt sınıfa ait olmasıdır: Biz varız ve her yerdeyiz diyenlere. Üstelik, siz hiçbir şey değilsiniz, biz hepimizin üstüne yazarız.” (Sennett, 1990)

4.2 Gündelik Yaşamda Dijital Araçlar

21. yüzyılda sosyalleşme biçimlerimizin dönüşümü en etkin aktörü olan teknoloji devriminin de etkisi ile gerçekleşmiştir.⁸¹ Geçmiş bölümlerde bahsedildiği gibi, kentlinin gündelik yaşamı 2000’li yıllar öncesinde analog mekânda deneyimlenirken zamanla bu alışkanlıklar çeşitli nedenlerden dolayı dijital platformlara aktarılmaya başlanmıştır. Sınmaz’a (2015: 71) göre iletişim teknolojilerinin gelişimi ile gerçek mekânlara alternatif sanal bir zeminde kentin akışı yeniden kurgulanmaktadır. Web teknolojilerinin gelişimi ise bu kurgunun sağlamlaşmasında öncülük etmiştir. Web 1.0 coğrafi ve zamansal sınırlılıkların kalktığı ilk işareti iken, ilk olarak Darcy DiNucci ve Tim O'Reilly tarafından 1999-2004 yıllarında dile getirilen ve Web 2.0; Web 1.0'a kıyasla etkileşim özellikleri eklenen kullanıcıya tüketici değil, tam aksine üretici ve aktif bir rol veren bir ortam yaratmıştır. (Cıngı, 2015) Web 4.0 ve Web 5.0 döneminde ise tamamen bulut teknolojilerine bağlı her cihazın ve sistemin otomatik olarak ağa bağlı ve kendiliğinden çalıştığı bir sistemden bahsedilmektedir. (Aghaei, 2012; Koren, 2013; Cıngı, 2015). Bu gelişmeler zamanla sanallığın kendi içinde yeni bir gündelik akış oluşturduğu yeni bir normalliği meydana getirmiştir.

Başlangıçta sadece iletişim odaklı inovasyonlar gerçekleştirilirken zamanla analog yaşamı işgal eden ve her türlü yaşamsal pratiğe sızmayı başaran çeşitli temalarda sayısız platform geliştirilmiştir. Teknoloji, kamusal mekânla olan ilişkimizi yeniden kurgulamayı bu platformlar sayesinde başarmıştır. Sınmaz (2015: 70) dijital uygulamaların geleceğin kamusal mekânlarının kurgulanması açısından önem barındırdığını belirtmektedir. Aşağıda gündelik yaşamda sıklıkla kullanılan çeşitli temalardaki dijital platformlara bazı örnekler verilmiştir. (Şekil 16) Bu platformlar farklı temalarda kategorilerde gibi görünse de her biri diğer temalara temas eden çeşitli özelliklere sahiptir.

⁸¹ Teknoloji devrimini hızlandıran gelişmeler için: Şekil 5 (Sayfa 22)



Şekil 16: Dijital Platformların temalarına göre sınıflandırılması. (Tez kapsamında N. Kıtık tarafından hazırlanmıştır.)

Şekil 16'ya referansla başlangıçta sadece tek temanın sınırları içerisindeki özelliklere sahip olan platformlar zamanla diğer temalar ile temas etmeye başlamıştır. Zamanla sadece iletişim tabanlı olan platformlara oyunların, pasif izlemeye dayalı olanlara interaktif özelliklerin, oyun tabanlı olanlara ise coğrafi bilgi sistemlerinin eklenmesi bu etkileşimin ilerlediğini göstermektedir. Geliştiriciler zamanla mekânsal deneyimin ekonomik potansiyelini kullanıcı deneyimi araştırmaları (*user experience*) sayesinde fark etmiş ve yatırımlar da bu yöne çevrilmiştir.

Lefebvre mekân üretiminin; mekânsal pratik (algılanan mekân), mekân temsilleri (tasarlanmış mekân) ve temsil mekânları (yaşanan mekân) üçlüsünün diyalektik ilişkisine dayanan toplumsal bir süreç olduğunu belirtmektedir. (Bingöl, 2021: 24) Sosyal medya gerçek mekânsal deneyimin kolektif içerik üreticiliğinin bir gölgesi olarak algılanan-tasarlanan-yaşanan yeni bir soyut-gerçek yaşam deneyimini kullanıcıya sunmayı zamanla başarmıştır. Bu yolculuk ise iletişim teknolojileri ile başlayıp günümüzde mekânsal deneyimi önceleyen çok bileşenli platformlar aracılığıyla devam etmektedir.

4.3 Yeni Mekânsal Deneyimler: Meta-verse (Öte-evren)

21. yüzyılda gündelik yaşam, küresel ölçekte⁸² teknolojik imkanlar ile bir bütün olarak var olabilmektedir. Teknolojinin sağladığı bu olanaklar bizim sahip olduğumuz yaşamla yetinmeyen ve doyumsuz⁸³, hep yeni arayışlar içinde olan bir toplum olarak tanımlanmamıza neden olsa da bu dürtüler atalarımızın da yaşam pratiğini oluşturmuştur. Tasarlamaya yönelik temel insan yetisi tarih boyunca insanlığın gündelik yaşam pratiklerini etkilemiştir ve Narula'ya (2023) göre atalarımız da yaşadığı mekândan başka dünyaların arayışına girmiştir, gündelik hayatın hiyerarşisini ters düz eden ritüeller aracılığıyla kendi tasarladıkları ya da varlığına inandıkları ayna dünyalar ile yaşamışlardır. (s.43) Yaklaşık 12.000 yıl önce inşa edilen Göbeklitepe dikilitaşları ve 3.000 yıl önce inşa edilen gizemi hala çözölemeyen Büyük Giza Piramidi bu arayışa örnek gösterilebilmektedir. (Narula, 2023: 21-27) Büyük çabalarla inşa edilen bu yapıtların gerçek dünyadan farklı gerçekliklere olan inancın binlerce yıldır devam ettiğini ve insanlığın bu gerçeklikleri keşfetme motivasyonunu bizlere kanıtlamaktadır. Günümüzde gerçek mekânlar dışında, analog dünyanın ötesinde büyük çabalar harcayarak tasarlanan ve geliştirilen sanal mekânlar bu örneklerle referansla benzer bir çabanın ürünü olarak tarifienebilmektedir. Bu çaba boşuna değildir, çünkü yaşamın miras olarak alınmasındansa baştan yaratılması gerektiğine dair bir inanç bulunmaktadır. (Sennett, 1990: 210)

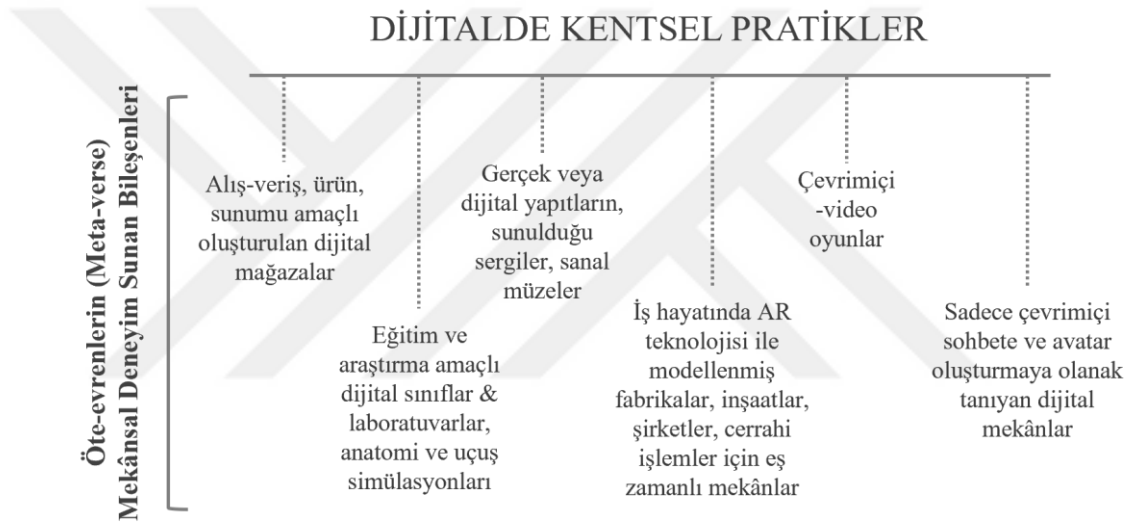
İçinde yaşadığımız mekânı ve yaşantımızı bu dürtü ile yeniden şekillendirebilmek için; yetki sahibi olabilmemiz, müdahale edebilmemiz, duygularımızla mekânda ve zamanda var olduğumuzu hissetmemiz gerekmektedir. Bu tez çalışmasının dördüncü bölümünde irdelendiği üzere 21. yüzyıl kentlisi kendi yaşamına müdahale etme ve yaşadığı mekânı biçimlendirme olanağından giderek yoksunlaşmıştır. Çalışmanın anket araştırması

⁸² Gelişen medya olanakları sayesinde uzaklar yakın olmuş, dünyanın birbiriyle ilişkisi olmayan parçaları bir bütün olmuştur. (Kahveci, 2004) Küreselleşme temelde teknoloji ile ilişkili olarak gerçekleşmiştir.

⁸³ Bir başka çalışmada: “Türkiye genelinde 1026 kişiye “Üsküdar Yaşam Amaçları Ölçeği (ÜSYAM)” uygulandı. Sonuçlar, Z kuşağının popüler olma, bir an önce görevinde yükselme, kolay yoldan kazanç elde etme ve kolay harcama, hayattan zevk almayı amaçlama, uğruna zorluk çekeceği hedeflerden kaçınma, geleceğe yatırım yapmak için sıkıntı çekmektense bugünü rahat geçirmek...gibi davranışları benimsediklerini ortaya koymuştur.”(URL68) Ek olarak burada doğal bir alt kuşak davranışı mevcuttur, “Klein’in (1987) teorisinden yola çıkarsak, aslında alt kuşaklar her zaman üst kuşaktan ne alıp alamayacaklarını öğrenmeye çalışmaktadır... Basitçe söyleyecek olursak, her bir kuşak bir önceki nedeniyle farklılaştı ve bu farklılıktan dolayı eleştirildi.” (Kabukçu, 2022) Kabukçu'ya (2022) göre X kuşağı da Y kuşağını burnu havada olarak ilan etmişti.

bölümünde ortaya koyulduğu üzere -kendi yaşamını ve yaşadığı mekânı biçimlendirme yetkisi elinde olmayan yeni kentli- gerçek kamusal mekânlardan giderek uzaklaşarak farklı dijital platformları gündelik yaşamına dahil etmeye başlamıştır. Kentsel pratik bu yolla dijitalleşme sürecinden etkilenererek yeni kentliye yeni mekânsal deneyimler içeren platformlar sunmaya başlamıştır.

Bu platformların mekânsal deneyim içeren türleri bu tez çalışması kapsamında *Dijitalleşen Kentsel Pratikler* adıyla incelenmektedir. Dijitalleşen kentsel pratikler temelde aşağıdaki tabloya referansla tariflenebilmektedir:



Şekil 17: Öte-evrenlerin mekânsal deneyim sunan bileşenleri: Dijital Kentsel Pratikler.
(Tez kapsamında N. Kıtık tarafından hazırlanmıştır.)

Parker'ın (1995) bahsettiği gibi kentler içinde yaşayanlara şiddet, kirlilik ve trafik gibi bedeller ödetmeye başladıkça, Le Corbusier'in (1999) deyimiyle kent bir girdaba dönüştükçe, bu girdaptan kaçan halk sanal dünyalarda kendisine yeni konforlu yaşam alanları aramaya başlamaktadır. Bizlere kentten başka bir çoklu gerçekliğin var olduğunu fark ettiren şey, oturma odalarımıza sızan simülasyon kültürünün ilk örneği televizyonlar olmuştur. (Kahveci, 2004; Leach, 1999) Çağdaş yaşamın giderek bir

soyutlamaya dönüşmesi bu alışma sürecinin sonucunda ortaya çıkmıştır.⁸⁴ Bu soyutlamanın öyle bir hal alacağına inanılmaktadır ki sadece gerçek mekândan, *pratik dünyadan bütünüyle tecrit olma* (Sennett, 1994: 12; Munsterberg 1916) durumunun değil, insanın bedeninden bile tecrit olacağı durumunun mevcut olduğuna inanılmaktadır. Narula (2023) metaverse⁸⁵ hakkındaki kitabına başlarken, bu kitabı günün birinde bedensiz bir insanın okuyacağına inandığını belirtmektedir⁸⁶ ve bu teoride, gerçek mekânda var olmayan bedensiz okuru “öte-insan” olarak adlandırmaktadır. (s.9) Öte-insanın yaşantısındaki en temel farklılığın birden fazla gerçeklikte yaşayabilmesi mümkünatı olacağını iddia etmektedir. (s.18) Kim’e (2023) göre kamusal mekânlarda, evde, iş yerinde, restoranda veya sokakta tanıştığımız insanlarla aynı dünyada yaşadığımıza inanırız fakat bu insanlarla paylaştığımız tek şey analog dünyanın fiziksel alanı ve zamanıdır. 2024 yılında dünyada yaklaşık 400 milyon kişi aktif olarak meta-verse (öte-evren⁸⁷) platformlarını kullanmaktadır (URL:32). *Meta* kelimesi “sanal”/“öte” anlamı ile, *universe* “evren” kelimesi birleşimiyle bu adı almıştır ve öte-evrenin bir ütopya mı yoksa distopya mı olduğu henüz ön görülememektedir. (Kim, 2023)

Metaverse, en basit haliyle internette iki boyutlu ekranla sınırlı olan dijital dünyanın üç boyutlu bir evrene taşınmasıdır. Metaverse bireylerin 2 boyutlu dijital platformlardan farklı olarak çok boyutlu mekânsal-sanal ortamları daha etkin deneyimleyebilecekleri teknolojileri kullanıcılara sunmaktadır. Mevcut ilişkileri güçlendirmek, yeni ilişkiler oluşturmak ve sosyalleşebilmek için bireyleri buluşturan merkeziyetsiz, sınırları olmayan bir alandır. Birbirine bağlı ve sınırsız bir sanal dünya, fiziksel kimliklerin bir uzantısı, fiziksel dünyanın dijital bir ikizi, günlük yaşamın dijital bir katmanı, kalıcı ve kullanıcı tanımlı sanal bir ortamdır. (Wunderman Thompson Intelligence, 2021)

Radoff’un “*The Metaverse Value-Chain*” (Metaverse Değer Zinciri) isimli makalesinde Metaverse yedi katmana ayrılmış olarak gösterilmektedir. Bu katmanlar:

⁸⁴ Georg Simmel’in “*Paranın Felsefesi*” kitabında çağdaş yaşamın her olguyu giderek daha soyut bir hale getirdiği vurgulanmaktadır. (Kahveci, 2004)

⁸⁵ Neal stephenson’un “*Snow Crash*” romanının ana karakteri Los Angeles’ın distopik hali ve *Meta-verse* isimli sanal dünyada yaşamaktadır. (U. Hamurcu 2022a; Kirtley, 2021)

⁸⁶ Fakat Lefebvre’e (1992) göre “mekân bedenden yola çıkarak algılanır, yaşanır ve üretilir.” (Miroğlu, 2021) Yani eğer bu durum gerçekleşirse bu söyleme göre mekânın gerçek deneyimi sonlanmış olacaktır.

⁸⁷ Herman Narula’nın (2022: 11) “*Sanal Toplum*” kitabının Türkçe baskısında “*meta-verse*” S. Emre Bekman tarafından “*öte-evren*” olarak adlandırılmaktadır.

- Deneyim: Oyunlar, Sosyal Medya, E-spor, Alışveriş,
- Keşif: Reklam Ağları, Mağazalar, Ajanslar,
- Yaratıcı ekonomi: Tasarım Araçları, Varlık Piyasaları, İş Süreçleri, Ticaret,
- Uzamsal hesaplama: 3D Teknolojiler, Artırılmış Gerçeklik, Sanal Gerçeklik, Çok Kullanıcılı Arayüzler, Coğrafi-Mekânsal Haritalama,
- Sorumluluğun dağıtılması: Uçta Hesaplama, Yapay Zekâ, Akıllı Ajanlar, Mikro Servisler, Blokzincir,
- İnsan arayüzü: Giyilebilir Teknolojiler, Akıllı Gözlükler, Mobil Cihazlar, Dokunma, Yüz İfadeleri, Ses Kontrolü, Sinir Arabirimleri,
- Altyapı: 5G, WiFi 6, 6G, Bulut Hizmetleri,

olarak sıralanmaktadır. (Radoff, 2021; Huynh-The vd., 2023; Aktaş vd., 2023)

Harari'nin (2011) *Sapiens* kitabında öne sürdüğü gibi homo sapiens 200.000 yıllık geçmişinde hızlı ölümler, kıtlık, felaketler ve pandemilerle hiç bu denli uğraşmak zorunda kalmamıştır ve meta-verse; kendisini 21. yüzyılın bu sıkıntılı karmaşasından yalıtma isteyen geniş müdahale yetkisine sahip olmaya çalışan yeni toplum bireyi *homo-deus* için yakışır bir platform olarak alternatif bir yaşam sunmaktadır. (Kim, 2023) Günümüzde 400 milyon meta-verse kullanıcısının %80'i 16 yaşından küçüktür. (URL:32) Bu istatistik gelecek nesillerin gündelik yaşamının nasıl bir biçimde şekilleneceğinin ipuçlarını bize sunmaktadır. Meta-verse'ün her ne kadar oyun odaklı platformlar olduğu düşünülse de oyuncuların bile %60'ının meta-verse'ü oyunlarla ilgili olmayan deneyimler için kullandıkları belirtilmektedir. (URL:32) Bu platformlar bu tez kapsamında incelenmektedir çünkü her biri *sosyalleşme*, *bir aradalık* ve *etkileşim* bağlamındaki çeşitli mekânsal deneyimleri kullanıcılara sağlamaktadır.

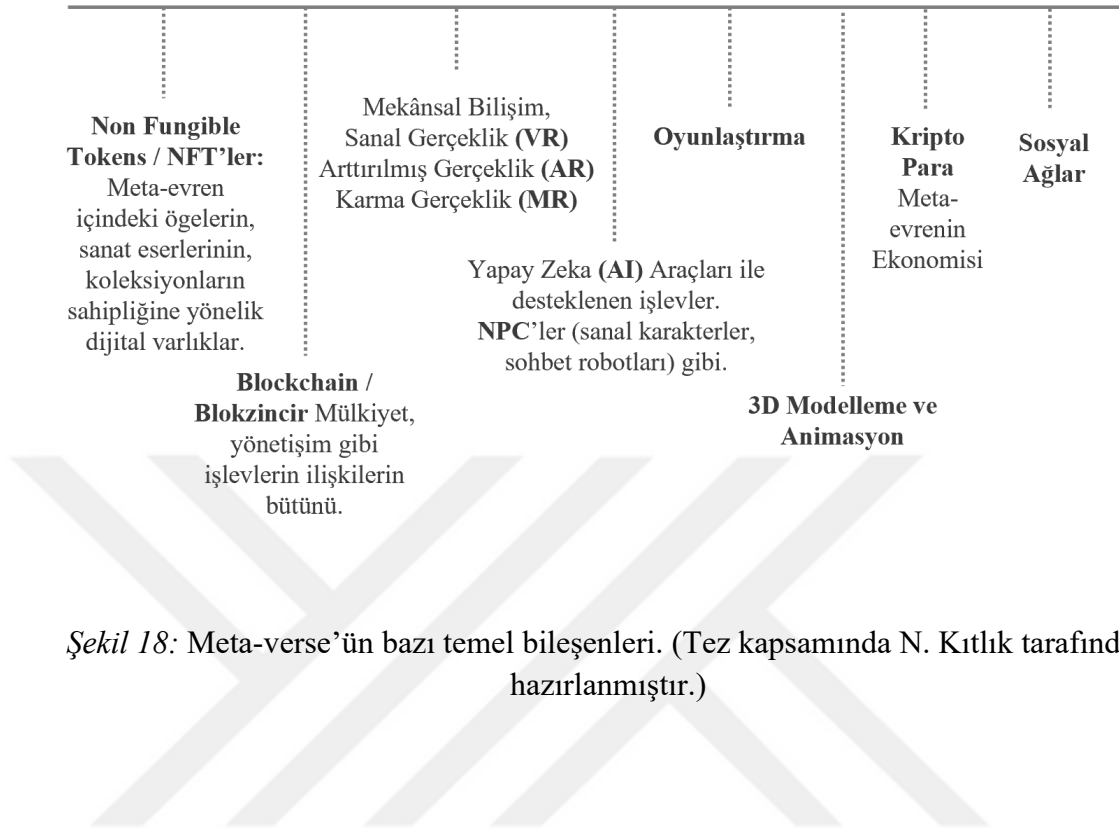
Narula (2022) 10 ila 20 yıl içerisinde toplumun temel bileşenleri olan kültür ve ekonominin meta-verse'e aktarılacağını belirtmektedir. (s.13) Bu alandaki uzmanların %68'inin görüşüne göre bu dijital platformların kullanıcı sayısı bakımından önümüzdeki 5 yıl içerisinde zirve noktasına ulaşacağı düşünülmektedir. (URL:32) Bu beklentiyle referansla küresel meta-verse pazarının 2030 yılına kadar yaklaşık 930 milyar dolara ulaşacağı beklenmektedir. (URL33) Meta-verse pazarının 2024 yılına kadar olan süreçteki gelişimi hiç şüphesiz COVID19 pandemisinin de etkileriyle gerçekleşmiştir. Bu süreçte sosyal izolasyon koşulları ve yeni mesleklerin ortaya çıkması özellikle sadece bilgisayar gibi teknolojik cihazlarla mesleki faaliyetleri evden gerçekleştirebilmenin olanaklı hale gelmesi, meta-verse'ün gelişimine önemli ölçüde katkı sağlamıştır⁸⁸. Çünkü dijital mekânda Moslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisindeki fizyolojik ihtiyaçlarımızı gerçekleştiremeyiz, barınamayız, sadece sosyalleşip, dijital ile ilişkili ürünler ürettiyorsak çalışabiliriz. (Kahveci, 2004)

Günümüzde meta-verse (öte-evren)⁸⁹ adı altında kategorize edebileceğimiz platformlar ayrı ayrı hızlı bir gelişim gösterse de bu platformların bütüncül ilişkisi tam olarak kurulamamıştır. Fakat uzmanlara göre 2040 yılına kadar gerçek anlamda tüm bileşenlerinin (Şekil 18) bir arada çalıştığı bütüncül bir meta-verse oluşumunun tamamlanması beklenmektedir. (URL34)

⁸⁸ COVID-19 salgınıyla çeşitli faaliyetlerin ve deneyimlerin çevrimiçi olarak ele alınmasını mümkün kılan gerçek dünyaya bir alternatif yaratmak için teknolojik gelişmeler hız kazanmıştır. (Hamurcu, 2022b), Karakan'a (2021) göre "sosyal mesafe", "fiziksel temastan kaçınma" gibi kurallar ile teknolojinin ve dijital yaşamın daha fazla öne çıkmasını sağlamıştır."

⁸⁹ Sennett'in bahsettiği on sekizinci yüzyıl sanat tarihçisi Johann Winckelmann'ın Apollo Belvedere'i tariflemesi, teknolojinin tanrılaşması olgusuna referansla adeta günümüzün öte evrenlerine işaret etmektedir: "*Burada hiçbir şey ölümlü değil, insanların gereksinimlerine bağlı hiçbir şey yok. Hiçbir damarın yaratamadığı, hiçbir sinirin oynatamadığı bu bedene her parçanın içinden kutsal bir ruh can veriyor... Onun bilinç gücüyle dolu mağrur bakışı...*" (Stravinsky, 1958: 99-100; Sennett 1990: 269)

Meta-evren'in Bileşenleri



Şekil 18: Meta-verse'ün bazı temel bileşenleri. (Tez kapsamında N. Kıtık tarafından hazırlanmıştır.)

Meta-verse'ün insanlara hitap etmede evrensel potansiyelini anlayabilmek için bu platformlarda gerçekleştirilen etkinliklerin katılımcı sayısına bakmak yeterli olmaktadır. Sanal evrenin bir turnuvası olarak *LoL World (League of Legends)* final müsabakası Kasım 2018'de 99,6 milyon izleyici tarafından izlenirken, analog dünyanın 2019 *Super Bowl* Müsabakası 98,2 milyon kişi tarafından izlenmiştir. (Kim, 2023: 159) Meta-verse'ün etkisi altına aldığı kullanıcılar bu platformlardaki mekânsal deneyimlere hem izleyici hem kullanıcı olarak aktif olarak katılmaktadır. Bu birliktelik; Durkheim'ın müşterek coşku tanımlamasındaki gibi, kutsal ve dünyevi olarak ayrılmış gündelik yaşantıda ortak heyecanın bir ritüel aracılığıyla gerçekleşmesine olanak tanımaktadır. (Narula, 2022)

Meta-verse bileşenlerinin en yaygın kullanılanları sosyalleşme olgusunu; oyun, eğlence ve etkinlikler aracılığıyla sağlayan platformlar olmuştur. Oyun ve türevi deneyimler yeni öte-evrenin en yaygın işlevi olarak karşımıza çıkmaktadır. Modern insanı *homo ludens* olarak tanımlayan Huizinga'ya (1938) göre oyun tüm insan etkileşimlerinin temelinde bulunmaktadır. (Kim, 2023: 23) Bu nedenle yeni bir evrenin bu çıkış noktası ile var edilmesinin oldukça mantıklı bir karar olduğu söylenebilmektedir. Carl Jung'a

göre yeni bir şeyin yaratılması akıl ile değil, oyun içgüdüğü ile gerçekleşmektedir. (Metis, 2024) Oyun kendi deneyiminde yüksek etkileşim barındırmaktadır, Platon’a göre bir insanla bir saat oyun oynamak onun hakkında bir yıllık sohbetten daha çok bilgi sahibi olmamızı sağlamaktadır. (Metis, 2024: 156) Herbert Marcuse’a göre ise anlamak temelde deneyime dayanmaktadır, oyuna katılmak da deneyim elde etmek demektir. (Metis, 2024: 158) Dünya genelinde 18 yaş üstü dört bin kişi ile yapılan bir anket araştırmasına göre video oyunlarında bireyler haftalık 8-9 saat arasında vakit geçirmektedir. (URL35) Dünyayı anlamanın yeni pratiği oyunlar yardımıyla, *deneyimlemek* aracılığıyla şekillenmektedir.

Mekânsal deneyim sunan meta-verse tıpkı gerçek kamusal mekânlar gibi tarihsel süreç içerisinde farklı temalar çevresinde şekillenmiştir. X ve Y kuşağının kendi gençlik dönemlerinde eriştikleri dijital kamusal mekânlar üretimi esas alırken⁹⁰ günümüzde Z ve Alfa kuşakları tarafından sosyalleşme ve tüketim odaklı (Şekil 17) platformlar tercih edilmektedir. Bu temaların baskın olarak dönemlerinde ilgi görmeleri yeni sanal mekânların biçimlenişi hakkında genel kurguyu ifade etmektedir. Meta-verse’ün mekânsal deneyim sunan çeşitlerinin çoğunda eğlence için sosyalleşme, eğitim için iletişim, araştırmalar için bir aradalık veya ürün tanıtımı için kitlelere erişim sağlanmaya çalışılmıştır. (Şekil 17)

Meta-verse’ün kullanıcılarına geçmişe gerçekten gitmiş gibi hissettirdiği mekâna dair derinlemesine ayrıntılar içeren türleri de bulunmaktadır.⁹¹ Bu platformlarda sanata dair etkinlikler, sergiler, festivaller, lansmanlar düzenlenmektedir. Decentraland’da düzenlenen Metapalooza Festivali, Somnium Space’teki sanatsal etkinlik haftası, Sansar’daki DJ performansları ve konserler bu etkinliklere örnek gösterilebilmektedir. Meta-verse’ün gerçek veya dijital yapıtların sunulduğu sergi ve müze işlevini gösteren bileşenleri de bulunmaktadır. Mart 2024’te meta-verse kapsamında düzenlenen MESH çağdaş sanat sergisi bu kategoriye örnek olarak gösterilebilmektedir. (URL36)

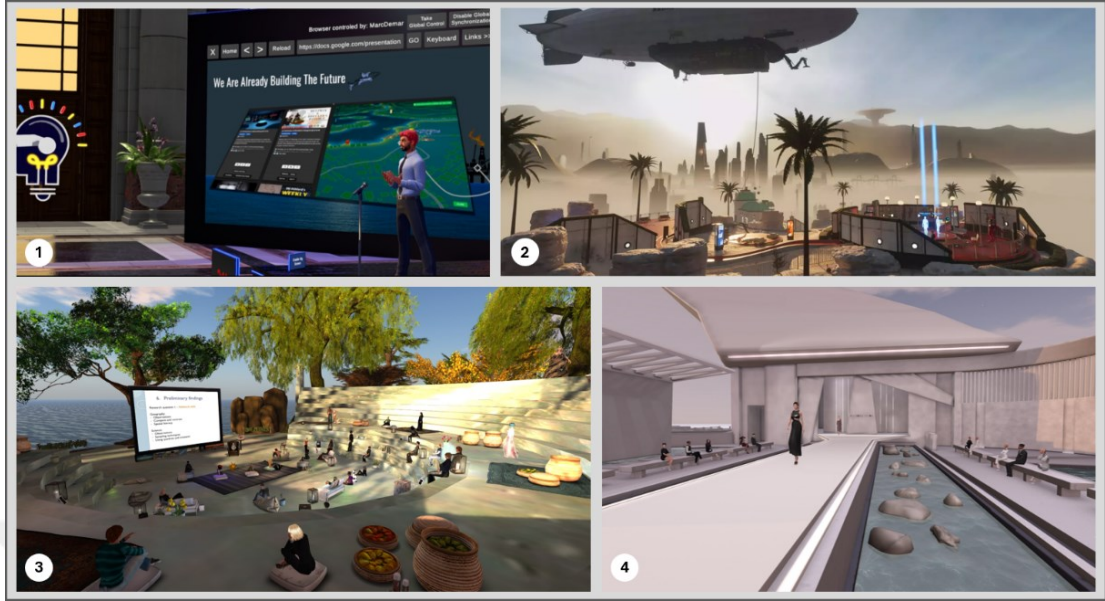
⁹⁰ Örnek olarak 2004 yılında çıkan ve popüler olan web tabanlı Travian oyunu gösterilebilmektedir. Bu oyun tahıl, hammadde üretimi ve yapı inşası sayesinde bir köy tasarlayarak savaş stratejileri geliştirme oyunudur.

⁹¹ Assassin’s Creed (2007): Kullanıcısına zaman yolculuğu yapıyormuş gibi hissettirebilen bir oyun olarak tariflenebilmektedir. Grafikleri oldukça detaylı olduğu için bir çevrimiçi etkileşim platformu olan meta-verse bağlamına henüz entegre olamamıştır. Rönesans dönemi Roma’sı, Antik dönemde Mısır Piramitleri, İstanbul’un 1500’lerdeki Ayasofya’sı bu oyun aracılığıyla deneyimlenebilmektedir.

Meta-verse’de genellikle dijital mağazalar olarak tasarlanan mekânlar ise sanal mağazada gezerken ürünlerin sanal versiyonlarını reyonda inceleme olanağını müşterilere sunmaktadır. Satış amaçlı ürünlerin meta-verse’e entegre edilmesi sadece bu alış-verişe yönelik tasarlanmış platformlarda değil, diğer kategorilerdeki Decentraland, Roblox, Fortnite, gibi platformlarda da gerçekleştirilebilmektedir. Nike, Gucci, Burberry, Louis Vuitton gibi birçok marka meta-verse’ün sağladığı etkileşimlerden faydalanarak dijital mağazalara yatırımlar yapmakta ve bu platformlarda defileler, lansmanlar ve ürün tanıtımına yönelik çeşitli etkinlikler organize etmektedir. Koleksiyonlar sadece gerçek hayattaki ürünleri değil meta-verse’deki avatarın kullanabileceği ürünleri de içermektedir. Giderek gelişen bu sektörde kıyafetlerin, aksesuarların ve diğer ürünlerin sanal gerçeklik sayesinde müşteri tarafından denenmesi de mümkün kılınmıştır. Sadece kıyafetleri denemeye olanak sağlayan giyim sektörüne yönelik meta-verse pazarının 2028 yılına kadar 13 milyar dolara çıkacağı beklenmektedir. (URL37)

Eğitim ve araştırma amaçlı meta-verse platformları ise; özellikle simülasyon desteğinin önemli olduğu uygulamalı disiplinlerde yaygınlık göstermektedir. Stanford Üniversitesi (VHIL) Sanal Gerçeklik laboratuvarı ile meta-verse’e ve onun mekânsal deneyimlerine ilişkin araştırmalarını sürdürmektedir. (URL38) Washington Üniversitesinde geliştirilen çevrimiçi *Foldit* laboratuvarı (2008) ile 2020 yılında yaklaşık 200.000 kişi pandemiye durdurmak için protein yapısına dair ortak deneyler gerçekleştirmiştir. (Kim, 2023: 123-124) Meta-verse aracılığıyla gerçekleşen bu deneyim bireylere ortak amaçlara yönelik sağladığı küresel mekân ile işbirlikçi deneyleri gerçekleştirme olanağı sağlamıştır. Bu meta-verse kapsamındaki laboratuvarlara Princeton Üniversitesi’nden *EyeWire* ve Kanada McGill Üniversitesi’nden *Phylo* örnek gösterilebilmektedir. (Kim, 2023)

İş hayatında ise AR-VR-MR teknolojisi ile modellenmiş mekânlar, fabrikalar, Ar-Ge laboratuvarları bulunmaktadır. Ford, Volkswagen, Siemens, Airbus gibi sıralanabilecek çeşitli şirketler üretim süreçlerini kolaylaştırmak, maliyetleri ve diğer riskleri ön görebilmek için çeşitli mekânsal platformlar geliştirmektedir. Sosyalleşme dışında sadece deneyim ve aktivite çeşitliliğine yönelik bireylerin gerçek hayatta gerçekleştiremediği veya gerçekleştirmekten korktuğu ekstrem sporlar gibi aktivitelere yönelik de mekânsal deneyimler bulunmaktadır. Bu platformlar bilişsel terapi, korkuları yenme vb. amaçlarla da kullanılmaktadır.



Şekil 19: SomniumSpace yaratıcılarının 2022 yılında yaptıkları toplantı ve sunuma ait görüntü. (URL:39) Şekil 20: Dijital festivallerin, konser ve DJ Performanslarının gerçekleştirildiği Sansar Platformunun arayüzü. (URL:40) Şekil 21: Second Life Science Circle adasında izleyici kullanıcılar ve ortak alan (Chantal Snoek, Founder, Science Circle) (URL:41) Şekil 22: SeconLife Platformunda Burberry Defilesi. (URL:42)

Aşağıda meta-verse’de mekânsal deneyim sunan ve bu sektörde önemli yeniliklere öncülük eden bazı platformlara yönelik genel bilgiler tez kapsamında derlenmiştir. Sayısız meta-verse platformundan tablodaki platformların seçilme nedeni ise her birinin gerçek kamusal mekânlara örnek teşkil edebilecek ve aktarılabilecek çeşitli özelliklerinin bulunmasıdır. Geçmişte meta-verse’e geçişte yankı uyandırarak referans olan çevrimiçi platformlar da bu nedenle tabloya dahil edilmiştir.

Tablo 8: Farklı temalardaki meta-verse platformlarının özellikleri⁹²

(Tez kapsamında N. Kıtık tarafından hazırlanmıştır.)

Platform (Yıl)	Tema	Kullanıcı Sayısı	Gerçek Mekânlara Benzer / Farklı	Mekân Gerçekliği Karma	Mekâna Müdahale Olanğı	Ürün / Mekân Tasarım Olanğı	Çevrimiçi Sohbet / Arkadaş Ekleme	Avatar Tasarımı Seçimi	Platform Kaydı Ücretsiz	Tüketime Yönelik İçerik Var mı?	Platforma Ait Ekonomi /Para Birimi
Second Life (2003)	Sosyalleşme Etkinlik Yaratıcılık	20 Milyon (URL43)	Çeşitli	✓	✓	✓	✓	✓	Demo Ücretsiz Aylık Üyelik Ücretli	✓	✓ Linden Doları
Roblox (2006)	Sosyalleşme Oyun, Etkinlik Oyun Tasarlama Yaratıcılık	202 Milyon Aylık Maksimum (URL44)	Farklı, Mağazalar gerçeğe yakın tasarlanabilir	✗ Legolar ile	✓	✓	✓	✓	Uygulama İçi Satın Alma	✓	✓ Robux
Fortnite (2017)	Oyun, Sosyalleşme	350 Milyon Kullanıcı (URL44)	Çeşitli	✓	✓ Harita Oluşturma	✓	✓	✓	Uygulama İçi Satın Alma	✓	✓ V-Bucks
Minecraft (2011)	Oyun, Sosyalleşme	500 Milyon (URL44)	Farklı	✗	✓	✓	✓	✓	Uygulama İçi Satın Alma	✓	✓ Minecoin
VRChat (2003)	Sosyalleşme	50 Bin Maksimum Aylık (URL45)	Farklı	✗	✓	✓ Create tool	✓	✓	Uygulama İçi Satın Alma	✓ Avatar Satın Alma	✗
Decentra-land (2015)	Sosyalleşme, Lansman Konferans, Toplantı NFT Sergileri, Konser Sinema	300 Bin Aylık (URL46)	Çeşitli	✓ İşlev benzerliği	✓	✓	✓	✓	Uygulama İçi Satın Alma	✓ Arsa vb.	✓ Kripto Ethereum tabanlı LAND-MANA
Somnium Space (2017)	Sosyalleşme, Arsa odaklı başlangıç, Vefat eden kişilerin verileri ile yaşamaya devam edeceği vaadi.	VR Gözlük gerektirdiği için henüz oldukça az (URL47)	Farklı	✗	✓	✓	✓	✓	VR gözlük alınmalı	✓	✓ Cubes = \$ (Token)
Recreation Room (2016)	Oyun, Sosyalleşme Eğlence	23 Milyon Aylık (URL48)	Farklı	✓	✓	✓	✓	✓	Uygulama İçi Satın Alma	✓	✓ Rec Token
Altspace VR (2015)	Oyun, Sosyalleşme, Sergi, Konser	~200 Bin (URL49)	Çeşitli	✓	—	—	✓	✓	2023'te Kapatıldı	—	—
Neos VR (2018)	Sosyalleşme, Eğitim, Tasarım, Yaratıcılık	1.400 Kullanıcı Maksimum (URL50)	Farklı	✗	✓ 3D Tasarım Ekleme	✓	✓	✓	✓	✗	✗
The Sandbox (2012)	Sosyalleşme, Konser, Oyun, Sanat Galerisi, 3D Oyun oluşturma	4.5 Milyon Kayıtlı Kullanıcı (URL51)	Farklı	✗	✓ Game Maker ile	✓	✓	✓	Uygulama İçi Satın Alma	✓ NFT Market	✓ SAND Token-Sandbox Coin
Habbo (2000)	Sosyalleşme, Etkinlik, Oyun, Konser	500 Bin Aylık Kullanıcı (URL52)	Farklı	✗	✓ Oyun-Oda Tasarımı	✓	✓	✓	✓	✓	✗
Active Worlds (1995)	Sosyalleşme, Tasarım, Mekân Tasarımı	23 Bin Kullanıcı (URL53)	Benzer	✓	✓ Şehir vb. Tasarımı	✗	✓	✓	✓	✗	✗
Cripto-voxels (2018)	Sosyalleşme, Mekân Tasarımı, Yaratıcılık	~9 Bin (URL54)	Farklı	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓ Ethereum ile bağlı
Sansar (2017)	Sosyalleşme, DJ, Festival, Konser, Performans, Oyun	Maksimum 283 kişi (URL55)	Çeşitli	✓	✗ Feedback imkanı var	✓	✓	✓	Uygulama İçi Satın Alma	✓	✓
Gaia Online (2003)	Sosyalleşme, Forum, Etkinlikler	30 Milyon Üye (URL56)	Farklı	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Tower Unite (2016)	Oyun, Sosyalleşme, Etkinlik	1550 Maksimum Kullanıcı (URL57)	Farklı	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓
PUBG (2017)	Oyun, Sosyalleşme, Takım odaklı	1.100 Milyon İndirme (URL44)	Çeşitli	✓	✓ Harita Oluşturma	✓	✓	✓	Uygulama İçi Satın Alma	✓	✓
Sinespace (2016)	Oyun, Sosyalleşme, Yaratıcılık	2.5 Milyon (URL58)	Farklı	✓	✓ 3D Tasarım Ekleme	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Among Us (2018)	Oyun, Sosyalleşme, Takım sohbeti	500 Milyon Aylık Maksimum (URL44)	Farklı	✗	✓ Harita Oluşturma	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Uther verse (2005)	Sosyalleşme, Etkinlik, Sanat, Sergi	~Milyon (URL59)	Benzer	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓ Utherverse Token

⁹² Bu platformlar bazı açılardan meta-verse ile ilişkili değilmiş ve sadece video oyunu odaklı geliştirilmiş gibi algılandılar da meta-verse için örnek bileşenler taşımakta ve çevrimiçi mekânsal deneyimleri kullanıcıya sunmaktadırlar.

Tablo 8’de mekânsal deneyim sunan bazı meta-verse platformları; kullanıcı sayısı, sağladığı işlev çeşitliliği gibi parametrelere göre seçilerek bu tez kapsamında incelenmiştir. Bu inceleme sonucunda bu platformlara yönelik şu çıkarımlar yapılmıştır.

- Platformlar ortak olarak kullanıcılara sosyalleşme olanağını çevrimiçi sohbet, oyunlar, çeşitli aktiviteler ve etkinlikler ile sunmaktadır. Bu aktiviteler; takım oyunları, oyun tasarlama ve kurgulama olanakları, festivaller, konserler, çeşitli performans gösterileri, sanat galerileri, markaların ürün tanıtımlarına yönelik lansmanlar olarak sıralanabilmektedir. Platformların çoğunda yaratıcı araçların bulunduğu görülmektedir.
- Neredeyse hepsinde kullanıcıların mekâna müdahale edebilmesi sağlanmıştır. Küçük veya büyük ölçekteki mekânları biçimlendirme, yeni haritalar tasarlama, 3D Model oluşturup uygulamaya entegre edebilme gibi. Mekâna dair tasarımlar dışında basit veya karmaşık ürünler tasarlama olanağı da bulunmaktadır. Ek olarak kullanıcılar genellikle avatarlarını sadece seçmekle kalmayıp tasarlayabilmektedir.
- Mekânsal deneyimin gerçek mekânlar ile benzerliğine baktığımızda hiçbirisi tamamıyla gerçek mekânları taklit etme amacıyla oluşturulmamıştır. Fakat çoğunda gerçek mekânlardaki işlevlere ve gündelik rutinlerin gerçekleştirildiği mekânlara referansla karma gerçeklik içeren mekânsal özellikler bulunmaktadır. Gerçek mekânlara benzer olarak kurgulananlarda ise gerçeklikten uzak mekânlar tasarlama olanağı da sunulmuştur.
- Neredeyse hepsinde tüketime yönelik içerikler bulunmaktadır. Mekânsal deneyim gerçekleştirilirken kullanıcıların sürekli olarak tasarla-satın al rutinini gerçekleştirmesine yönelik kurgular oluşturulmuştur.
- Platformların (güncel olanlar için) daha önce de bahsedildiği gibi meta-verse adı altında henüz ortak bir para birimi bulunmamaktadır, fakat neredeyse hepsi kendi evreninde ekonomik döngüsüne ve para birimine (token, coin ve diğer adlandırmalar ile) sahiptir. Tablo 8’de isimleri verilen bu para birimlerinden bazıları kripto dünyasında yaygın bir pazara sahiptir.⁹³ Bazılarının NFT (sanal

⁹³ Decentraland platformunda geçerli MANA: Ethereum tabanlı bir token çeşididir. LAND ise parsel olarak satışı yapılan sanal mekânlara verilen isimdir. MANA’nın gördüğü maksimum değer 191,30 ₺’dir. (URL 60)

ürünlere ait) mağazaları platformun en yaygın kullanılan işlevi olma özelliği göstermektedir.

Bu inceleme sonucunda her ne kadar bu platformların gerçek mekânlar yerine kullanılıyor ve kullanılacak olması ütöpik bir tahmin gibi görünse de daha önce de vurgulandığı gibi bu platform türleri toplamda 400 milyon kullanıcı tarafından kullanılmaktadır. Geçmişte teknolojik yeniliklerin toplum tarafından kabul görmesi ve yaygın bir şekilde kullanılması günümüzden çok daha uzun alışma süreçleri sonucunda gerçekleşmiştir. 50 milyon kullanıcıya: radyo 38 yılda, televizyon 13 yılda, iPod 4 yılda, internet 3 yılda, Facebook 1 yılda, Twitter 9 ayda, Pokemon Go ise sadece 19 gün içerisinde ulaşmıştır. (URL61) Gartner Inc.'e (2022) göre 2026 yılında insanların %25'inin iş hayatı, eğitim, alış-veriş, eğlenmek ve sosyalleşmek için günde en az bir saatini meta-verse tabanlı platformlarda geçirmesi beklenmektedir. (URL62)

Meta-verse temelli teknolojilerden olan AR (Arttırılmış Gerçeklik), VR (Sanal Gerçeklik) ve MR (Karma Gerçeklik) odaklı uygulama ve araçlara ait pazarın 2028 yılında 252 milyar dolara ulaşması ön görülmektedir. (URL63) Gerçeklik algısının manipölasyonuna dayalı bu teknolojilerin insan belleğinde gerçek mekânlardaki deneyimler kadar etkili olabileceği iddia edilmektedir. Loftus, insan belleğinin güvendiği birinden duyulan anılar ile manipüle edilebileceğine dair bir deney gerçekleştirmiştir. (Sternberg, 2019) Bu deney sahte bir anının zihinde gerçekten yaşanmış bir anı ile aynı niteliği sadece güvendiğimiz bir insandan dinlediğimiz anlatı yardımıyla kolayca kazanabileceğini kanıtlamaktadır. Sadece bir anlatı bu gerçeklik algısını meydana getirebiliyor ise, görsel işitsel deneyimler içeren kurguların da belleğimizde bir süre sonra gerçekten yaşadığımız mekânsal deneyimlerle aynı anı belleğinde yer edinebilmesi ihtimalinden söz edilebilmektedir.

Bu platformların kullanılma amaçlarına istatistiksel olarak baktığımızda Tidio (2024) tarafından yürütölmüş olan bir anket çalışmasına göre katılımcıların %52'si meta-verse platformlarını iş olanaklarından yararlanmak, %48'i sanat ve canlı eğlence, %44'ü yatırım yapma, %40'ı eğitim, %32'si sosyalleşme, %29'u ise oyun amacıyla kullanmayı düşündüğünü belirtmektedir. (URL64) Meta-verse kullanıcısı olan yetişkinlerin %39'u meta-verse'ün gerçek dünyada yapamadıkları etkinliklere katılmalarına yardımcı olduğunu belirtmektedir. (URL64) Narula (2022) sanal dünyada harcanan zamanın bir

kayıp olarak görülmemesi gerektiğini, kişinin öz gerçekleştirmesine imkân sağladığını vurgulamaktadır. (s.44)

Tablo 9: 1050 kullanıcıya yapılan çevrimiçi ankete göre kullanıcıların meta-verse'ün sağladığı faydalar hakkındaki görüşleri, yüzdelik değerleri. (URL64)

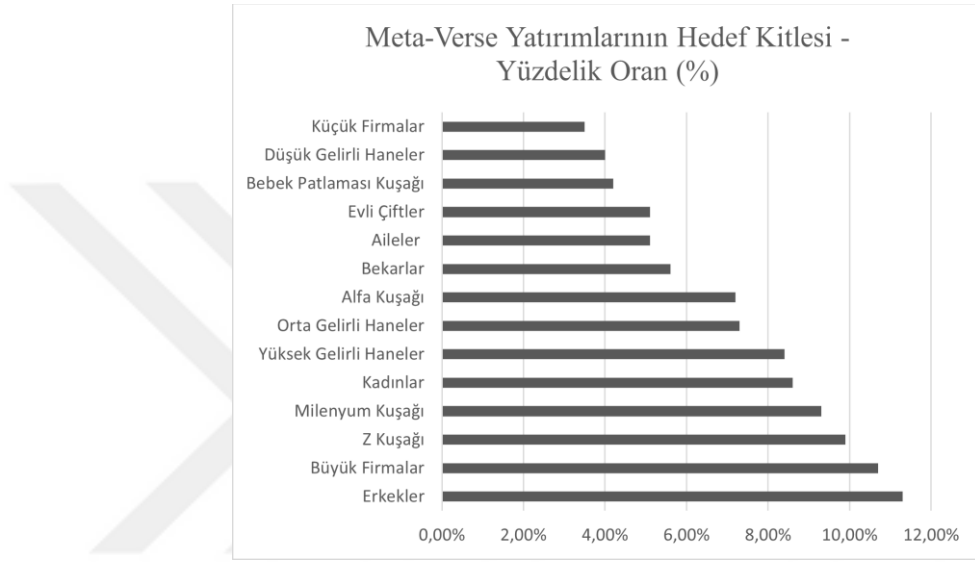
Meta-verse'ün potansiyel faydaları	Yüzdelik Değer %
Gerçek hayatta engeller yüzünden gerçekleştirilemeyen aktiviteleri gerçekleştirebilmek	39%
Yaratıcılığı ve hayal gücünü geliştirme	37%
Hareket etmeden dünyayı gezme	37%
Teknolojik okuryazarlığın ve becerilerin artırılması	34%
Garip hissetmeden yeni insanlarla bağlantı kurma	34%
Yeni iş fırsatları	30%
Sevdiklerimizle kolay iletişim	30%
Eğitim olanakları	29%
Kendini ifade etme olanağı sağlama	27%

Dynata'nın (2022) yaptığı araştırmaya göre küresel tüketicilerin yaklaşık %25'i arttırılmış gerçeklik temelli platformları aşağıdaki kategorileri deneyimlemek amacıyla tercih ettiğini belirtmektedir. (URL65) (Şekil 23)



Şekil 23: Sanal deneyimleri kullanan küresel ölçekteki kullanıcıların bu platformları hangi kategorilerde deneyim elde etmek için kullandığının yüzde olarak gösterilmesi. (URL:65)

Günümüzdeki yayılma hızı düşünüldüğünde bu platformlara yapılan yatırımlar da her geçen gün artmaktadır. Bu yatırımları yapan şirketler meta-verse'ün %11,3 erkeklere, %8,6 kadınlara, %10,7 büyük markalara, %9,9 Z kuşağına ve %9,3 Y (Milenyum) kuşağına yönelik gerçekleştirildiğini ortaya koymuştur. (URL66) (Şekil 24)



Şekil 24: Küresel olarak meta-verse yatırımlarının hedef kitlelerinin yüzdelik oranları (Sortlist Dijital Strateji ve Pazarlama Raporu 2022, URL66)

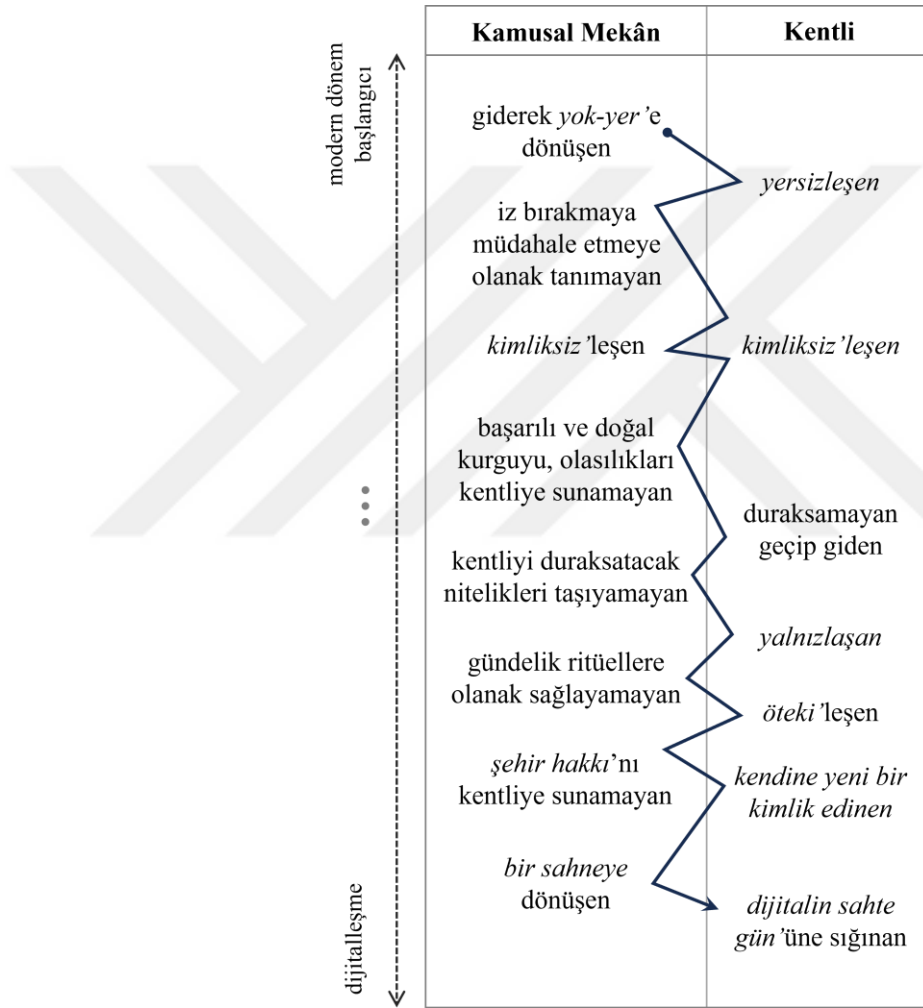
4.4 Bölüm Sonucu

21. yüzyılda kentsel dinamikler bağlamında yeni kentliyi ve onun gerçek ve sanal mekânda karşılaştığı dinamiklerle tanımaya çalıştığımız bu bölümde, kentteki rolü giderek edilgen hale gelen yeni kentli ve onun kent ile olan karşılıklı ilişkileri literatür yardımıyla tartışılmıştır. Sonuçta Tablo 10'da belirtildiği gibi kamusal mekânın ve kentlinin karşılıklı etkileşimleri ile giderek değişen rolleri ortaya çıkmıştır.

Tablo 10: Kentli ve Kamusal Mekânın 21. Yüzyılda karşılıklı olarak edindiği roller.
(Tez kapsamında N. Kıtık tarafından hazırlanmıştır.)

KENTLİ VE MEKÂNIN NİTELİĞİ		
YENİ KENTLİYİ TANIMADA İRDELENEN KONULAR	KENTLİ	KAMUSAL MEKÂN
Geçip Gittiğimiz Mekanlar	Çevresiyle bağı kopmuş olan	Kent çeşitli aktivitelerin ve kalabalığın sıkıştırılmış hali, kimliksiz ve özgünlükten yoksun
Yok-Yer	Kente yabancı, ait hissetmeyen	Yaşantının giderek azaldığı ve kimliğini kaybeden
Şehir Hakkı	Kentte yetkileri ve özgürlüğü kısıtlanmış, katılımcı olmak isteyen	Ayrıştırıcı, eşitliksiz
Sahte Gün	Çok kimlikli ve bu sayede dijitale uyumlu	Ekran ışıklarının yarattığı yeni sahte gün ile sahip olduğu değeri kaybetmiş olan
Bir Sahne Olarak Kent	Her sahnede farklı bir kimlikle var olan, gösterişi seven	Tüketimin ve kapitalizmin döngüsüne, gösteriş tüketimine hizmet eden
Ritüel	Kendisini ifade etme olanağı arayan	Ritüele olanak tanıyamayan kurallı
Kurgu	Kentte beklenmedikle karşılaşma arzusu taşıyan	Sıradan, beklenmedik olanı içermeyen
Öteki	Öteki olarak görülen, dışlanan	Ötekinin kendini var edemediği yer
Kimliksizleşme	Bireysel kültür ve ruhtan giderek yoksunlaşan	Kimliksiz bir kent

Kentlinin sosyalleşme bağlamında kent ile en yaygın biçimde temas ettiği yerler elbette kamusal mekânlar olmuştur. Bu yüzden diğer yaşamsal dinamikler dışında, kamusal mekânın geçirdiği dönüşüm, kentlinin *-dijitalin sahte gününe sığınan-* yeni kimliğini edinmesinde birincil rolü oynamıştır.



Şekil 25: Modernizmin başlangıcından dijitalleşmenin yaygın etkilerinin başladığı günümüze kadar olan süreçte kamusal mekânın ve kentlinin karşılıklı etkileşimine dayalı dönüşümü. (Tez kapsamında N. Kıtık tarafından hazırlanmıştır.)

Teknoloji, belirleyici ve nedensel bir faktör olmasa da (Dağtaş ve Yıldırım, 2015) post modernizmin ortaya çıkmasında önemli bir rol oynamıştır. 1980'li yıllardan itibaren iletişim ve teknoloji alanlarında başlayan hızlı değişim, internet ve cep telefonları gibi teknolojik ürünlerin günlük hayata dahil olması ve üretim sistemlerindeki ilerlemelerle birlikte dijital bir devrim meydana getirmiştir. Pek çok düşünür, bilişim, iletişim ve medya alanlarındaki teknolojik gelişmelerin ve bu sayede gerçekleşen toplumsal değişimin post modern dönemin oluşumunu sağlayan temel unsurlar olduğunu kabul etmektedir. (Aktulay Çakır, 2014) Bu değişim, sürekli güncellenerek mevcut yapıları ortadan kaldırmaya da büyük ölçüde dönüştürmüş ve kendine özgü bir dil ve teknik kullanarak mekânın tanımını dijital mekân olarak yeniden şekillendirmiştir. Son birkaç on yılda, özellikle internet başta olmak üzere mekâna yönelik iletişim teknolojileri günlük yaşamın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. (Köksal, 2021) Zamanla gerçekleşen bu süreçte dijital platformların, özellikle de mekânsal deneyim sunan meta-verse'ün başarılı olduğu birçok konu bulunmaktadır. Bu araştırmada meta-verse'ün incelenmesindeki temel neden gündelik yaşamı derinden etkilemesinden öte, gerçek kamusal mekânlara örnek teşkil edebilecek olumlu özellikleri barındırmasıdır. Aşağıdaki özellikler yapılan araştırmaya referansla belirlenmiştir.

- Platformlar kullanıcıya yoğun bir aktivite ve deneyim çeşitliliği sunmaktadır.
- Platformların genel teması zaman içerisinde üretim odağından tüketime doğru kaymıştır. Bu dinamiklik kuşakların deneyimleme biçimlerini takip ettiklerinin göstergesi olarak düşünülebilmektedir. (Tablo 8'e referansla tüketime yönelik içerik barındıran platformlar bu özelliğin varlığını kanıtlamaktadır.)
- Tüketime yönelik içerikler kullanıcıları bu platformlara çekmek ve bağlamak amacıyla kullanmıştır. Bu yüzden her platformun tıpkı ülkelerin para birimleri gibi kendilerine özel para birimleri mevcuttur. (Tablo 8) Bu para birimleri küçümsenmemelidir çünkü bir ülke kadar GSYİH barındırmaları mümkündür.⁹⁴ Tüketime tek amacı kâr elde etmek değildir, bu bir gündelik yaşam ritüeli olarak çalışarak, oyun içerisinde karşılığı olmayan para kimi zaman kullanıcılara yetkinlik ya da yetkinlik duygusunu hissettirme amacıyla kullanılmaktadır.

⁹⁴ Google mekânsal deneyim sunmasa da sanal bir platform olarak piyasa değeri ile dünyadaki en büyük 11. devlet olarak görülmektedir, çünkü bu değer birçok ülkenin GSYİH değerinden büyüktür (Narula, 2022: 175)

Geçmiş bölümlerde bahsettiğimiz alış-veriş merkezleri de aynı işleve hizmet etmektedir.

- Platformlar sosyalleşme olgusunu en önemli işlev olarak görmektedir.
- Kullanıcıya; *tasarlama, müdahale etme, katkıda bulunma* olanaklarını sunmaktadır.
- Meta-verse, oyunların dinamizmini yaşantı ve olasılıklar⁹⁵ meydana getirmek için bir avantaj olarak kullanılmaktadır.

Bu bağlamda mekânsal deneyim sunan dijital platformların kullanıcılara sunduğu imkânların kamusal mekânların biçimlenişine dair bazı ipuçlarına sahip oldukları görülmektedir.

⁹⁵ White (1981: 23); “*Dünya gerçekten de, kişileri tipik, başı, ortası, sonu uygun ve her başlangıçtaki ‘son’u görmemize olanak sağlayacak kadar tutarlı, iyi yazılmış öyküler yoluyla algılanabilir mi?*” (Sennet, 1990: 218) cümlesi ile kurguyu sorgulamaktadır. Olasılıkların varlığı gerçek veya dijital mekândaki kurguyu doğallaştırmaktadır.

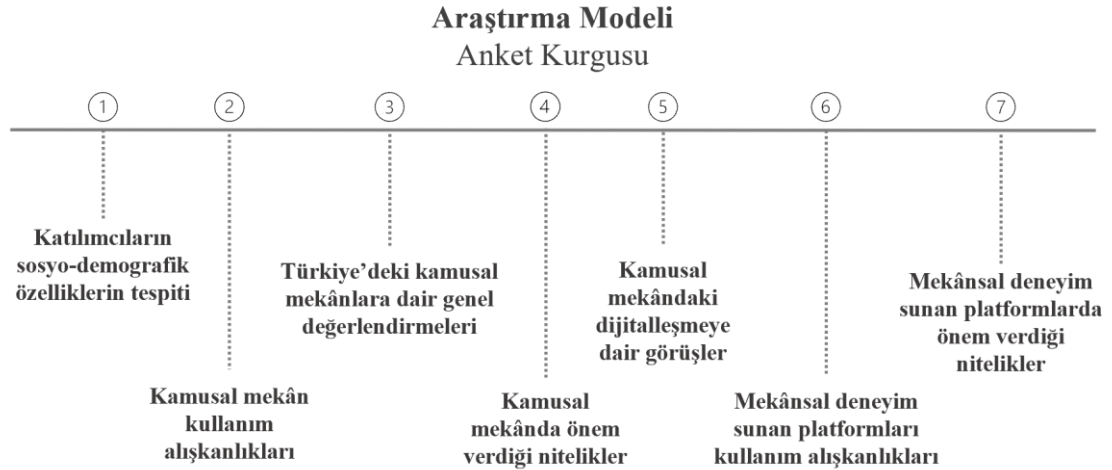
5. BÖLÜM

BULGULAR

5.1 Araştırma Modeli

Tez çalışması araştırma metodolojisi başlığında da belirtildiği üzere literatür araştırması ve tarihsel sürecin gözden geçirilmesine ek olarak anket yöntemiyle desteklenmiştir. Gelecek için kuşakların karakteristik özelliklerini ve değerlerini tarifleme çabası ile hedeflenen, kentsel kamusal mekânda sergilemiş oldukları davranışları irdeleyerek geleceğin insan kaynağı olarak tanımlanan kuşaklara yönelik tasarım ve planlamanın ne yöne evrileceğine dair bir yaklaşım üretmektir. Anket çalışmasında temel amaç kuşakların kamusal mekân kullanım seviyeleri ve tercihlerinin incelenmesidir. Bu amaçlar doğrultusunda anket sürecinde aşağıdaki araştırma sorularına cevap aranmıştır.

1. Kuşakların kamusal mekân kullanım seviyeleri ne düzeydedir?
2. Kuşakların mekânsal deneyim sunan dijital platformları (dijital kamusal mekân) kullanım seviyeleri ne düzeydedir ?
3. Katılımcıların *kamusal mekânı kullanım pratikleri ve mekânda önem verdikleri nitelikler* açısından verdikleri cevaplar dahil oldukları yaş kohortuna veya diğer bir deyişle kuşaklarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir ?
4. Katılımcıların *dijital kamusal mekânı kullanım pratikleri ve bu platformlarda önem verdikleri nitelikler* açısından verdikleri cevaplar dahil oldukları kuşağa göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir ?



Şekil 26: Araştırmanın anket bölümünde katılımcılara yöneltilen soruların kapsamı.

Araştırmanın yöntemi olan anket çalışmasının kurgusal şeması Şekil 26’da sunulmuştur. Anket formundaki bilgiler ilk grupta kişilerin doğum tarihi, cinsiyet bilgisi, medeni durumu, eğitim düzeyi... gibi demografik veriler elde edilmiştir. Kuşakların kamusal mekân kullanım alışkanlıkları, Türkiye’de yer alan kamusal mekânlara yönelik değerlendirmeleri, kamusal mekânda önem verdikleri nitelikler, dijitalleşmeye yönelik görüşleri, mekânsal deneyim sunan dijital platformları kullanım alışkanlıkları ve bu platformlardan beklentileri anketin ana kurgusunu oluşturmaktadır.

Hedef konuda katılımcıların bakış açılarını ve tutumlarını anlamak için 5’li Likert tipi ölçek ve açık uçlu sorular kullanılmıştır. Çalışmanın etik kurulu onayı *Erciyes Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Etik Kurulu*’ndan alınmıştır ve *Etik Kurul İzni EK-2*’de sunulmaktadır. Çalışma Google Forms üzerinden gerçekleştirilmiştir. Anket sorularının cevaplanma süresi maksimum 10 dakika olarak belirlenmiştir. Anketin başlangıcında da belirtildiği gibi katılımcıların gönüllülüğünü esas alan bu çalışmayı istedikleri aşamada bırakabilecekleri anketin başlangıç metninde belirtilmiştir. Elde edilen veriler sayısallaştırılarak IBM SPSS (Statistical Package for Social Sciences) programına aktarılmış ve sonuçlar program aracılığıyla çeşitli yöntemler ile incelenmiştir.

Bu anket araştırması sonucunda bireylerin günümüz kamusal mekân tercihlerinin, dijitalleşmeye karşı bakış açılarının tespit edilmesi ve gelecekte tüm kuşakların ortak taleplerine uyum sağlayabilecek kapsayıcı mekânlar oluşturabilmenin temel prensiplerini tespit edebilmek hedeflenmiştir.

5.2 Araştırmanın Evreni ve Örneklem

Bu tez çalışmasında kamusal mekânlara ve dijitalleşen mekânsal pratiklere yönelik hazırlanan anket soruları (EK-1) Türkiye'deki kamusal mekânları deneyimleyen bireylerin görüşlerini ve beklentilerini tespit etmeye yönelik olarak hazırlanmıştır. Kamusal mekân deneyimine ve beklentilere dair anketin 18-65 yaş arası bireylere yapılması kararlaştırılmıştır. Başlangıç aşamasında Türkiye'de kuşak teorisi bağlamında örneklem alanın hesaplanabilmesi için en yaygın aralıklar olan X Kuşağı (1965-1979), Y Kuşağı (1980-1996), Z Kuşağı (1997-2006) için verilen doğum yılı aralıkları kabul edilmiştir.⁹⁶ TÜİK verilerine göre örneklem alan Tablo 11'de verilen nüfus verilerine göre hesaplanmıştır. (Tablo 11) TÜİK verilerinden elde edilen güncel nüfus sayımına göre 18-65 yaş aralığında ~ 57.411.882 kişi bulunmaktadır.

Tablo 11: Türkiye'de doğum yıllarına göre nüfus büyüklüğünün gösterimi (TÜİK 2022 verileri esas alınarak hesaplanmıştır.)

DOĞUM YILI	1958-1978				1979-1993			1994-2005		
YAŞ ARALIĞI	60-64	55-59	50-54	45-49	40-44	35-39	30-34	25-29	20-24	15-19
TOPLAM NÜFUS:	4707180	3611916	4 707 180	5 662 261	6 547 162	6 386 208	6 341 787	6 476 899	6 741 580	6 229 709
	18 688 537 kişi				19 275 157 kişi			19 448 188 kişi		
	57 411 882 kişi									

⁹⁶ Kuran'ın da (2022) belirttiği gibi şu an Türkiye'de beş kuşak bir arada yaşamaktadır. Fakat bu çalışmada SPSS analizlerinde yalnızca X, Y, Z kuşakları örnekleme dahil edilmiştir. Gelecekte yapılacak daha kapsamlı çalışmalarda X öncesi ve Z sonrası kuşakların da örnekleme dahil edilmesi tavsiye edilebilmektedir. Ek olarak bu tezde Z Kuşağı için doğum yılı aralığı 18 yaş altı bireyleri dahil etmeyecek şekilde sınırlandırılmıştır.

Kothari'ye göre (1985: 176-177, 201) bu tür popülasyonlar için güven düzeyi göz önüne alınarak örneklem alan büyüklüğünü hesaplamak için aşağıdaki formül kullanılmaktadır:

$$n = \frac{z^2 \cdot N \cdot \sigma_p^2}{(N-1) \cdot e^2 + z^2 \cdot \sigma_p^2} \quad [1]$$

n: örneklem alan

N: popülasyon büyüklüğü (Türkiye örnekleminde TUIK verisine göre X-Y-Z Kuşakları için hesaplanan popülasyon büyüklüğü ~57.411.882 olarak hesaplanmıştır.

e: kabul edilebilir hata payı ($e = 0,05$)

σ_p^2 : popülasyonun standart sapması ($\sigma_p^2 = p \cdot (1-p) = 0,25$) ($p = 0,5$)

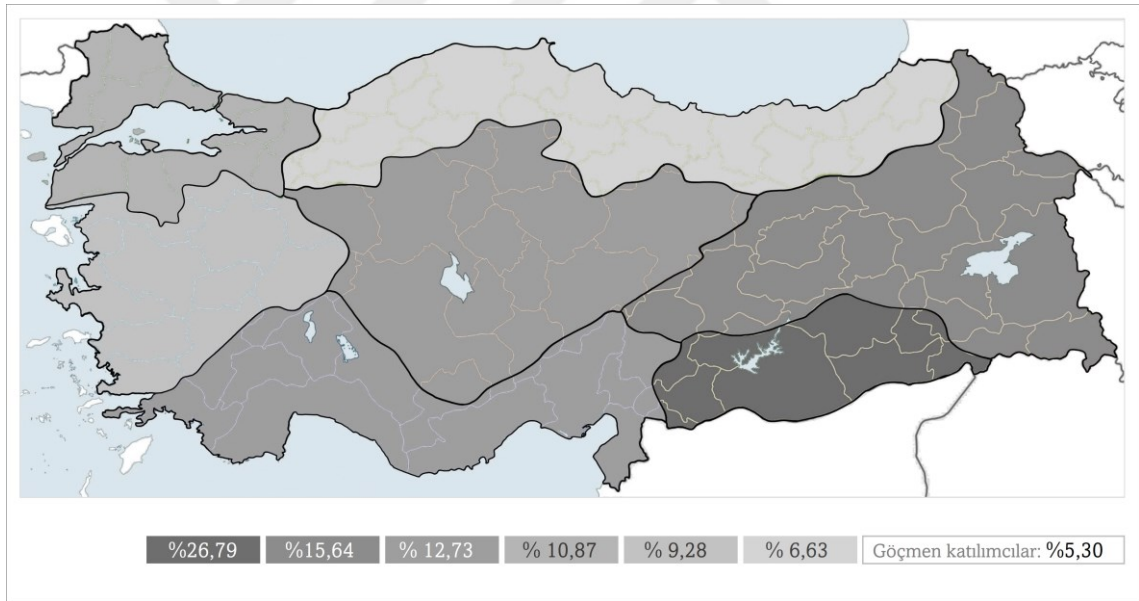
z: belirli bir güven düzeyinde standart varyans, bu çalışma için %95 güven düzeyi ($z = 1,96$)

$$n = \frac{(1,96)^2 \cdot (57411882) \cdot (0,25)}{(57411882 - 1) \cdot (0,05)^2 + (1,96)^2 \cdot (0,25)} = 384,15$$

Örneklem alan hesaplamasına göre araştırmanın %95 (z puanı=1,96) güven düzeyi ve %5 hata payı ile; 385 kişiye uygulanması kararlaştırılmıştır.

Araştırma kapsamında doldurulan anketlerin Türkiye genelinde yaşayan, Türkiye'deki kamusal mekânlara dair deneyime sahip bireylere yapılması gerektiği için her şehirden bireye tesadüfî şekilde ulaştırılmış ve uygulanmıştır. (Şekil 27) Anket araştırmasında gönüllü katılımcılar tarafından 428 adet form doldurulmuş, geçersiz ve fazla anketler elenmiştir. Anketler 81 ilden katılımcının anketi doldurması ile sonlandırılmıştır. Ankete X Kuşağından 54 kişi, Y Kuşağından 57 kişi, Z Kuşağından 266 kişi katılmıştır. Sayılar eşit olmadığı için araştırma yöntemi kuşak katılımcı sayısının karşılaştırma yaparken etki etmeyeceği şekilde seçilmiştir ve “Değerlendirme Yöntemleri” başlığında detaylı şekilde açıklanmaktadır.

Ankete Türkiye’de bulunan 81 ilden bireyin katılması gerçekleşene kadar anket durdurulmamıştır. Fakat anket öncelikli olarak Türkiye’nin her coğrafi bölgesinden katılımın %5’in altında kalmayacağı şekilde tamamlanması hedeflenmiştir. Geçmişte yapılan bir çalışmaya göre⁹⁷ kuşakların özellikleri semtten semte bile değişiklik gösterebilmektedir. Burada farklı coğrafi bölgelerde kamusal mekânların da farklılaştığı ve aynı coğrafi bölgede benzerlik gösterebilen kamusal mekânların deneyimlenebildiği görüşü esas alınmıştır. Aşağıdaki haritada gösterildiği gibi (Şekil 27) katılımcıların %26,79’u Güneydoğu Anadolu Bölgesi’nden, %15,64’ü Doğu Anadolu Bölgesi’nden, %12,73’ü Akdeniz Bölgesi’nden, %12,73’ü İç Anadolu Bölgesi’nden, %10,87’si Marmara Bölgesi’nden, %9,28’i Ege Bölgesi’nden, %6,63’ü ise Karadeniz Bölgesi’nden katılımcılardan oluşmaktadır.⁹⁸



Şekil 27: Türkiye geneli bölgelere göre anket katılımcılarının yüzdesi. (Haritada gösterilmemiş olan %5,3 ise Türkiye genelinde yaşayan göçmen katılımcıları ifade etmektedir.)

⁹⁷ Universum’un Z kuşaklarına yönelik Türkiye’nin üç büyük kentinde, Ankara, İzmir ve İstanbul’da yaptığı araştırmada, Kuran (2022) benzerlikler kadar farklılıklara da rastladıklarını, semtten semte bile kuşak özelliklerinin değişebildiğini belirtmektedir. Bu farklılık aslında mekânın ve ekonomik durumun bireyin araştırma sorularına verdiği cevaplara yansıdığını göstermektedir.

⁹⁸ Literatürde benzer konulu çalışmalarda genellikle İstanbul özelinde katılımcıların temsil edildiği çalışmalar yaygın olduğu için bu çalışmada bölgelerin nüfusuna göre değil, her ilden katılımcının temsil edilmesine yönelik bir yaklaşım benimsenmiştir. Google Forms temelli gerçekleştirilen anket 81 ilden katılımın tamamlanması ile durdurulmuştur. Bulguların analiz edilmesinde bölgeler arası bir karşılaştırma yapılmaya çalışılmamıştır.

5.3 Anket Sorularının Kategorileri ve Değerlendirme Yöntemleri

Tablo 12: Tez kapsamında hazırlanan anket sorularının sıra numaralarına göre kapsamı ve değerlendirme yöntemleri.

Soru	Kapsam	Yanıtlar	Değerlendirme Yöntemi
1-8	Sosyo-demografik bilgiler	Açık Uçlu Sorular	Frekans ve yüzde değerin belirlenmesi, çapraz tablo
9-11	Boş zaman değerlendirme ve kamusal mekân kullanım alışkanlıkları	Açık Uçlu Sorular	9, 11: Frekans ve yüzde değerin belirlenmesi, çapraz tablo 10: Çapraz tablo ve Ki-kare testi
13-30	Kamusal mekâna dair görüşler	5'li Likert Tipi Sorular	Çapraz tablo ve Ki-kare testi
31-37	Kamusal mekândaki teknolojik deneyimlere dair görüşler	5'li Likert Tipi Sorular	
38	18 yaş altındaki bireylerin dijital platformlara olan ilgisi hakkında görüş	5'li Likert Tipi Soru	
39	Meta-verse ve benzer platformları kullanım bilgisi	Evet/Hayır	
40,41,43	Dijital mekân deneyimi sunan platformları kullanım nedeni ve alışkanlıkları	Açık Uçlu Sorular	
42,44	Dijital mekân deneyimi sunan platformları kullanım alışkanlıkları ve diğer görüşler	5'li Likert Tipi Sorular	Çapraz tablo (Frekans ve yüzde değerin belirlenmesi)
45-49	Dijital kamusal mekândaki deneyime dair önem verilen özellikler	5'li Likert Tipi Sorular	Çapraz tablo ve Ki-kare testi

5.3.1 Ki-kare (Chi Square) Testi

Ki-Kare testi ilk kez Pearson (1900) tarafından ortaya atılmıştır ve en eski bilinen uygunluk testidir. (Özer, 2007) Ki-kare testi iki veya daha fazla kategorik değişken arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olup olmadığını tespit etmek için kullanılmaktadır. (Mutlu 2024; Ural ve Kılıç, 2006) Bu test için gruplar birbirinden bağımsız olmalıdır. Araştırma kapsamında da Ki-kare testinde anlamlılık düzeyi 0,05 olarak kabul edilmiştir. Aşağıda Ki-kare testi için kullanılan formül verilmektedir. (Kaynak: Mutlu, 2024)

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(n_i - np_{oi})^2}{np_{oi}} \quad [2]$$

χ^2 : Ki-kare değeri

k : sınıf sayısı

np_{oi} : beklenen frekanslar

n_i : gözlenen frekanslar ($i=1,2,3 \dots k$)

Veriler değerlendirilirken, anket sonuçlarında kuşaklar arası bir farklılık bulunup bulunmadığını test etmek amacıyla ki-kare testi uygulanmıştır. Bulguların yorumlanmasında;

- $p < 0,05$ için katılımcının dahil olduğu kuşak ile verdiği cevap arasında ilişki olduğu
- $p > 0,05$ için katılımcının dahil olduğu kuşak ile verdiği cevap arasında ilişki olmadığı

göz önünde bulundurulmuştur.

5.4 Anket Sonuçlarının Değerlendirilmesi

Tez anket çalışmasında cevaplar yardımıyla çeşitli analizler gerçekleştirilmiştir. Elde edilen tablolar ve sonuçların yorumlanması her sorunun akabinde verilmektedir.

5.4.1 Anket Katılımcılarının Sosyo-demografik Özellikleri

Anket katılımcılarının X, Y ve Z kuşağı ayrımı gözetilmeksizin; cinsiyet, medeni durum, eğitim seviyesi, gelir düzeyi ve meslek bilgileri gibi sosyo-demografik özellikleri aşağıdaki tabloda verilmektedir. (Tablo 13)

Tablo 13: Anket katılımcılarının sosyo-demografik özellikleri

	KATEGORİ	Frekans	Yüzdelik Değer
Cinsiyet	Kadın	281	%74,5
	Erkek	95	%25,2
	Toplam	376	%99,7*
Eğitim Düzeyi	İlköğretim	2	%0,5
	Lise	19	%5
	Ön Lisans / Lisans	341	%90,5*
	Lisansüstü	14	%3,7
	Toplam	377	%90,5*
Meslek	İşsiz / Öğrenci	249	%66
	Esnaf	6	%1,6
	İşçi / Emekli	23	%6,1
	Memur / Mühendis /Beyaz yaka	96	%25,5
	Toplam	374	%99,2*
Medeni Durum	Evli	70	%18,6
	Bekar	303	%80,4
	Toplam	373	%98,9*
Gelir Düzeyi	Çok kötü	64	%17
	Orta	240	%63,7
	İyi	66	%17,5
	Çok iyi	4	%1,1
	Toplam	374	%99,2*

* Anketin toplam katılımcılarından bu soruya cevap veren katılımcıların yüzdesini belirtmektedir.

Ankete katılım sađlayanların eđitim düzeyine baktığımızda; %90'ı ön lisans veya lisans mezunu, %5'i lise mezunu, %3,7'si lisansüstü mezunu, %0,5'i ilkokul mezunu bireylerden oluşmaktadır. Katılımcıların %74,5'i kadınlardan %25,2'si erkeklerden oluşmaktadır. Katılımcıların %66'sı işsiz veya öğrencilerden, %25,5'i memur, mühendis ve diđer beyaz yaka mesleđi mensuplarından, %6,1'i işçi ve emeklilerden, %1,6'sı esnaflardan oluşmaktadır. Katılımcıların %80,4'ü bekar, %18,6'sı evli bireylerden oluşmaktadır. Katılımcıların gelir düzeylerinin %63,7'si orta, %17,5'i iyi, %17'si çok kötü, %1,1'i ise çok iyi olduğunu belirtmektedir.



5.4.2 Kamusal Mekân ve Dijital Kentsel Pratikler / Değerlendirme

Bu başlıkta gerçek ve dijital kamusal mekana dair bulgular değerlendirilmiştir. Anketin sosyo-demografik sorulardan oluşan ilk bölümü (Soru: 1-8) katılımcıların genel profilini tanıtırken açıklanmıştır.

Soru 9: “Boş zamanlarınızı nasıl değerlendiriyorsunuz? [1-Açık-Yeşil alanlarda, 2-Kapalı Alanlar-AVM’lerde, 3-Kültürel Etkinliklerde; Sinema, Tiyatro vb. 4-Ev Ziyaretleri, 5-Telefon-Bilgisayar-Konsol Oyunları 6-Diğer...] (*Bu soruda birden fazla seçim yapılabilir.)

Tablo 14: Katılımcıların boş zaman aktiviteleri

Kuşak Kategorisi * Katılımcıların Boş Zaman Aktiviteleri Çapraz Tablo ^a								
		Boş zamanınızı nasıl değerlendiriyorsunuz ^b						
Değişken	Grup		Açık-yeşil alanlarda	Kapalı alanlar, AVM'lerde	Kültürel etkinliklerde (Sinema, Tiyatro vb.)	Ev ziyaretleri	Telefon, bilgisayar, konsol oyunları	Toplam
Kuşak Kategorisi	X Kuşağı	n	38	12	12	18	14	94
		%	20,5%	9,0%	14,3%	23,7%	8,0%	
	Y Kuşağı	n	38	20	15	21	27	121
		%	20,5%	15,0%	17,9%	27,6%	15,5%	
	Z Kuşağı	n	109	101	57	37	133	437
		%	58,9%	75,9%	67,9%	48,7%	76,4%	
	Toplam	n	185	133	84	76	174	652
	Yüzdelere ve toplamalar yanıtlara dayanmaktadır. Katılımcılar birden fazla seçeneği seçebilmektedir.							
a. Eşleştirme için yeterli sayıda (2'den az) çoklu yanıt grubu yoktur. Yüzdelere yanıtlara dayalıdır, ancak eşleştirme yapılmaz.								
b. Dichotomy grubu 1 değerinde tablolandırılmıştır.								

Tablo 14’te belirtildiği gibi, kuşak ayrımı gözetilmeksizin katılımcılar en çok *-açık ve yeşil alanlarda-* ve *-telefon, bilgisayar ve konsol oyunlarında-* vakit geçirdiklerini belirtmiştir.

Çoklu seçim yapılabilen bu soruda tüm katılımcıların %49,1’i, X Kuşağı katılımcılarının %70,37’si, Y Kuşağı katılımcılarının 66,6’sı, Z Kuşağı katılımcılarının ise %40,9’u açık ve yeşil alanlarda vakit geçirmeyi tercih ettiğini belirtmiştir. Tüm kuşakların ortak yanıtlarındaki ortalamaya (%49,1) göre daha genç kuşakların açık-yeşil

alanları daha az tercih ettikleri söylenebilmektedir. Bu sonuca rağmen en çok tercih edilen seçenek *-açık ve yeşil alanlar-* olmuştur.

Z Kuşağı özelinde ise en çok tercih edilen yanıt *-telefon, bilgisayar ve konsol oyunları-* olmuştur. Tüm kuşakların ortak cevaplarına göre boş zaman aktivitesinde 3. en yaygın aktivite ise *-kapalı alanlar AVM'ler-* olmuştur.

Soru 10: “Kamusal Mekânlarda ne sıklıkla vakit geçiriyorsunuz? (Kamusal Mekan: Parklar, kafeler, kahvehaneler, alışveriş merkezleri, çarşı, etkinlik alanları, meydanlar, mahalle parkları ve çardaklar, spor alanları, müzeler ve sanat-etkinlik alanları... gibi) [Her gün / Haftada 3-4 defa / Haftada 1-2 defa / Ayda 1 defa / Sadece bir randevum-işim olduğunda]

Tablo 15: Katılımcıların kamusal mekânda vakit geçirme sıklığı, çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup		Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri
			X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı			
Kamusal Mekânlarda ne sıklıkla vakit geçiriyorsunuz?	sadece randevum işim olunca	n	18 _a	9 _{a, b}	42 _b	69	19,479	0,012*
		%	26,1%	13,0%	60,9%	100,0%		
	ayda 1 defa	n	9 _a	10 _a	30 _a	49		
		%	18,4%	20,4%	61,2%	100,0%		
	haftada 1-2 defa	n	19 _a	27 _a	100 _a	146		
		%	13,0%	18,5%	68,5%	100,0%		
	haftada 3-4 defa	n	6 _a	7 _a	66 _a	79		
		%	7,6%	8,9%	83,5%	100,0%		
	hergün	n	2 _a	4 _a	26 _a	32		
		%	6,3%	12,5%	81,3%	100,0%		
	Toplam	n	54	57	264	375		
		%	14,4%	15,2%	70,4%	100,0%		

Kuşak ayrımı gözetilerek baktığımızda tüm kuşak bireylerinde en çok tercih edilen cevabın *-haftada 1-2 defa-* olduğu görülmektedir.

Katılımcıların *-kamusal mekânda vakit geçirme sıklığı-* sorusuna verdikleri cevaplarda kuşaklar arası istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardır. ($p=0,012$) Farklılık X ve Z Kuşakları arasında *-sadece randevum / işim olduğunda-* cevabı için geçerli olup diğer cevaplarda kuşaklara göre farklılık saptanmamıştır.

Soru 11: “Kamusal mekanları tercih etme sebepleriniz nelerdir?” [1- Canlı ve kalabalık olması, 2-Yakın olması/Erişim kolaylığı, 3-Vakit geçirecek başka alan olmaması, 4-Güvenli olması, 5-Çeşitliliğin çok olması (Sunduğu imkanlar açısından), 6-Her yere yakın/ merkezi konumda olması, 7-Sakin, huzurlu olması, 8-Yeşil ve geniş alanlar olması, 9-Çocuğum/Evcil hayvanım için uygun olması, 10-Teknolojik olanaklarının iyi olması, 11-Oturma ve dinlenme alanlarının iyi olması, 12-Popüler olması, 13-Alanda bana benzer kullanıcılar olması, 14-Diğer....] (*Bu soruda birden fazla seçim yapılabilir.)

Tablo 16’ya referansla katılımcıların kamusal mekân tercih nedenlerine kuşak ayrımı gözetilmeksizin baktığımızda;

En çok tercih edilen yanıt *-vakit geçirecek başka alan olmaması-* yanıtı olmuştur. Bu yanıtın en yüksek oranda seçilmesine referansla, katılımcıların kamusal mekân seçeneklerinin yetersiz olduğu görüşüne de sahip oldukları söylenebilmektedir. İkinci en çok tercih edilen yanıt ise *-çeşitliliğin çok olması-* olmuştur. Bu orana referansla katılımcıların kamusal mekânları tercih ederken mekândaki çeşitliliğe önem verdikleri söylenebilmektedir. Üçüncü en çok tercih edilen yanıt *-oturma ve dinlenme alanlarının iyi olması-* seçeneği olmuştur. Bu da kullanıcıların yaş ayrımı gözetilmeksizin (Z kuşağının bu seçeneği seçme oranı %66’dır.) oturma ve dinlenme alanlarına önem verdiklerini göstermektedir. Dördüncü en çok tercih edilen yanıt ise *-yakın olması, erişim kolaylığı-* seçeneği olmuştur.

Tablo 16: Katılımcıların kamusal mekân tercih nedenleri, çapraz tablo

Kuşak Kategorisi * Katılımcıların Kamusal Mekân Tercih Nedeni Çapraz Tablo ^a														
Değişken	Grup	Katılımcıların kamusal mekân tercih nedeni ^b												
		Canlı ve kalabalık olması	Yakın olması Erişim kolaylığı	Güvenli olması	Çeşitliliğin çok olması (Sunduğu imkanlar açısından)	Vakit geçirecek başka alan olmaması	Her yere yakın, merkezi konunda olması	Sakin, huzurlu olması	Yeşil ve geniş alanlar olması	Çocuğum, Evcil hayvanım için uygun	Teknolojik olanakların iyi olması	Oturma ve dinlenme alanlarının iyi olması	Popüler olması	Alanda bana benzer kullanıcılar olması
Kuşak Kategorisi	X Kuşağı	n 11	15	14	22	13	11	9	16	3	4	16	5	7
	%	18,0%	15,5%	25,9%	18,6%	8,5%	15,3%	12,7%	18,4%	16,7%	16,7%	15,1%	13,9%	14,6%
Kuşak Kategorisi	Y Kuşağı	n 7	23	12	24	27	13	14	18	12	2	20	5	5
	%	11,5%	23,7%	22,2%	20,3%	17,6%	18,1%	19,7%	20,7%	66,7%	8,3%	18,9%	13,9%	10,4%
Kuşak Kategorisi	Z Kuşağı	n 43	59	28	72	113	48	48	53	3	18	70	26	36
	%	70,5%	60,8%	51,9%	61,0%	73,9%	66,7%	67,6%	60,9%	16,7%	75,0%	66,0%	72,2%	75,0%
Toplam		n 61	97	54	118	153	72	71	87	18	24	106	36	48
Toplam		%	14,6%	22,9%	14,6%	22,9%	22,9%	12,1%	20,7%	3,3%	5,8%	24,9%	8,6%	14,6%
Yüzdelere ve toplamlara yanıtla dayanmaktadır. Katılımcılar birden fazla seçeneği seçebilmektedir.														
a. Eşleştirme için yeterli sayıda (2'den az) çoklu yanıt grubu yoktur. Yüzdelere yanıtla dayalıdır, ancak eşleştirme yapılmaz.														
b. Dichotomy grubu 1 değerinde tablolastırılmıştır.														

Yüzdelere ve toplam yanıtla dayandırılmıştır. Katılımcılar birden fazla seçeneği seçebilmektedir.

a. Eşleştirme için yeterli sayıda (2'den az) çoklu yanıt grubu yoktur. Yüzdelere yanıtlara dayalıdır, ancak eşleştirme yapılmaz.

b. Dichotomy grubu 1 değeriyle tablolandırılmıştır.

Soru 12: “Bu alanlarda daha çok kimler ile vakit geçiriyorsunuz?”

[1-İş-okul arkadaşlarımla, 2-Ailemle/Sevgilimle/Eşimle, 3-Yalnız, 4-Hiç tanımadığım veya yeni tanıştığım kişilerle, 5-Diğer...] (*Bu soruda birden fazla seçim yapılabilir.)

Tablo 17: Katılımcıların kamusal mekânda vakit geçirdiği kişiler, çapraz tablo

Kuşak Kategorisi * Katılımcıların Kamusal Mekânda Vakit Geçirmekte Olduğu Kişiler						
Çapraz Tablo ^a						
Değişken	Grup	Kamusal Mekânda Vakit Geçirilen Kişi ^b				Toplam
		İş-okul Arkadaşlarımla	Ailemle Sevgilimle Eşimle	Yalnız	Hiç Tanımadığım veya Yeni Tanıştığım Kişilerle	
Kuşak Kategorisi	X Kuşağı	n	35	31	13	80
		%	12,4%	19,7%	15,1%	
	Y Kuşağı	n	30	37	18	86
		%	10,6%	23,6%	20,9%	
	Z Kuşağı	n	217	89	55	368
		%	77,0%	56,7%	64,0%	
	Toplam	n	282	157	86	534
		%				

Yüzdeler ve toplamlar yanıtlara dayanmaktadır. Katılımcılar birden fazla seçeneği seçebilmektedir.

a. Eşleştirme için yeterli sayıda (2'den az) çoklu yanıt grubu yoktur. Yüzdeler yanıtlara dayalıdır, ancak eşleştirme yapılmaz.

b. Dichotomy grubu 1 değerinde tablolaştırılmıştır.

Katılımcıların kamusal mekânda en çok kimle vakit geçirdiklerine kuşak ayrımı gözetilerek baktığımızda; X Kuşağı katılımcılarının en yaygın cevabı %64,81 oran ile -iş, okul arkadaşlarımla- seçeneği olmuştur. Y Kuşağı katılımcıların en yaygın cevabı %64,91 oran ile -ailemle, eşimle, sevgilimle- seçeneği olmuştur. Z Kuşağı katılımcıların en yaygın cevabı ise %81,57 oran ile -iş, okul arkadaşlarımla- seçeneği olmuştur.

Soru 13: “Genel olarak Türkiye’deki Kamusal Mekanları nasıl değerlendiriyorsunuz?”
[Çok iyi / İyi / Ne iyi ne kötü / İyi sayılmaz / Hiç iyi sayılmaz]

Tablo 18: Katılımcıların Türkiye’deki kamusal mekânlara dair genel değerlendirmesi, çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi						
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı		
Genel olarak Türkiye’deki Kamusal Mekânları nasıl değerlendiriyorsunuz?	hiç iyi sayılmaz	n 5 _a	0 _a	16 _a	21	18,678
		% 23,8%	0,0%	76,2%	100,0%	
	iyi sayılmaz	n 12 _a	12 _a	39 _a	63	
		% 19,0%	19,0%	61,9%	100,0%	
	ne iyi ne kötü	n 21 _a	28 _{a, b}	154 _b	203	
		% 10,3%	13,8%	75,9%	100,0%	
	iyi	n 15 _a	17 _a	50 _a	82	
		% 18,3%	20,7%	61,0%	100,0%	
	çok iyi	n 1 _a	0 _a	5 _a	6	
		% 16,7%	0,0%	83,3%	100,0%	
	Toplam	n 54	57	264	375	0,017*
		% 14,4%	15,2%	70,4%	100,0%	

Kullanıcıların Türkiye’deki kamusal mekânlara dair genel görüşüne baktığımızda en çok tercih edilen yanıt *-ne iyi ne kötü-* seçeneği olmuştur. İkinci en çok tercih edilen yanıt ise *-iyi-* seçeneği olmuştur. Kuşak ayrımı gözetilerek yanıtlar incelendiğinde de en çok tercih edilen yanıtların aynı olduğu görülmektedir.

Yapılan ki-kare testi sonuçlarına göre *-Türkiye’deki kamusal mekânlara dair genel değerlendirmeleri-* açısından verilen cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardır. ($p=0,017$) Farklılık X ve Z Kuşakları arasında *-ne iyi ne kötü-* cevabı için geçerli olup diğer cevaplarda kuşaklara göre farklılık saptanmamıştır.

Soru 14-30: “Kamusal mekanda aşağıdaki niteliklerin varlığı sizin için ne kadar önemlidir? Önemi derecelendiriniz.”

[Çok Önemli / Önemli / Ne Önemli Ne Önemsiz / Biraz Önemli / Önemsiz]

Tablo 19: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Sosyal etkileşime açık, canlı ve kalabalık olması) çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri	
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı				
Sosyal etkileşime açık, canlı ve kalabalık olması	önemsiz	n	1 _a	2 _a	8 _a	11	1,187	0,276
		%	9,1%	18,2%	72,7%	100,0%		
	biraz önemli	n	2 _a	2 _a	10 _a	14		
		%	14,3%	14,3%	71,4%	100,0%		
	ne önemli ne önemsiz	n	10 _a	11 _a	46 _a	67		
		%	14,9%	16,4%	68,7%	100,0%		
	önemli	n	20 _{a, b}	33 _b	107 _a	160		
		%	12,5%	20,6%	66,9%	100,0%		
	çok önemli	n	14 _{a, b}	6 _b	91 _a	111		
		%	12,6%	5,4%	82,0%	100,0%		
	Toplam	n	47	54	262	363		
		%	12,9%	14,9%	72,2%	100,0%		

Kuşak fark etmeksizin katılımcılar bu soruda kamusal mekânda önem verdikleri niteliklerden *-Sosyal etkileşime açık, canlı ve kalabalık olması-* nın önemini derecelendirirken en çok *-önemli-* seçeneğini ikinci olarak ise *-çok önemli-* seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri niteliklerden *-Sosyal etkileşime açık, canlı ve kalabalık olması-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,276)

Tablo 20: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Ağaçların, bitkilerin, peyzaj unsurlarının varlığı ve çeşitliliği), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi						
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı		
Ağaçların, bitkilerin, peyzaj unsurlarının varlığı ve çeşitliliği	önemsiz	n	0 _a	0 _a	4 _a	4
		%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
	biraz önemli	n	1 _a	1 _a	5 _a	7
		%	14,3%	14,3%	71,4%	100,0%
	ne önemli ne önemsiz	n	2 _a	4 _a	27 _a	33
		%	6,1%	12,1%	81,8%	100,0%
	önemli	n	16 _a	19 _a	101 _a	136
		%	11,8%	14,0%	74,3%	100,0%
	çok önemli	n	34 _a	30 _a	125 _a	189
		%	18,0%	15,9%	66,1%	100,0%
	Toplam	n	53	54	262	369
		%	14,4%	14,6%	71,0%	100,0%

8,801 0,359

Katılımcılar kuşak ayrımı gözetilmeksizin kamusal mekânda önem verdikleri niteliklerden *-Ağaçların, bitkilerin, peyzaj unsurlarının varlığı ve çeşitliliği-*nin önem derecesinde en çok *-çok önemli-* seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri niteliklerden *-Ağaçların, bitkilerin, peyzaj unsurlarının varlığı ve çeşitliliği-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. ($p=0,359$)

Tablo 21: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Özgürlük), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri	
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı				
Özgürlük	önemsiz	n	0 _a	0 _a	1 _a	1	14,240	0,076
		%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%		
	biraz önemli	n	0 _a	0 _a	7 _a	7		
		%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%		
	ne önemli ne önemsiz	n	2 _a	3 _a	13 _a	18		
		%	11,1%	16,7%	72,2%	100,0%		
	önemli	n	17 _{a, b}	21 _b	55 _a	93		
		%	18,3%	22,6%	59,1%	100,0%		
	çok önemli	n	30 _a	30 _a	185 _a	245		
		%	12,2%	12,2%	75,5%	100,0%		
	Toplam	n	49	54	261	364		
		%	13,5%	14,8%	71,7%	100,0%		

Katılımcılar kuşak ayrımı gözetilmeksizin kamusal mekân niteliklerinden -Özgürlük-ün önemini derecelendirirken en çok -çok önemli- seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri niteliklerden -Özgürlük- başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,076)

Tablo 22: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Ekonomik olması),
çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi						
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı		
Ekonomik olması	önemsiz	n	0 _a	0 _a	1 _a	1
		%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
	biraz önemli	n	1 _a	1 _a	6 _a	8
		%	12,5%	12,5%	75,0%	100,0%
	ne önemli ne önemsiz	n	1 _a	2 _a	19 _a	22
		%	4,5%	9,1%	86,4%	100,0%
	önemli	n	13 _{a, b}	24 _b	60 _a	97
		%	13,4%	24,7%	61,9%	100,0%
	çok önemli	n	36 _a	24 _b	174 _a	234
		%	15,4%	10,3%	74,4%	100,0%
	Toplam	n	51	51	260	362
		%	14,1%	14,1%	71,8%	100,0%

Katılımcılar kuşak ayrımı gözetilmeksizin kamusal mekân niteliklerinden *-Ekonomik Olması-*nin önemini derecelendirirken en çok *-çok önemli-* seçeneğini tercih etmiştir. Y kuşağı bireylerinden *-çok önemli-* ve *-önemli-* seçeneklerini işaretleyenlerin sayısı eşittir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri niteliklerden *-Ekonomik Olması-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,066)

Tablo 23: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Sakin ve dingin olması), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi						
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı		
Sakin ve dingin olması	önemsiz	n	2 _a	0 _a	4 _a	6
		%	33,3%	0,0%	66,7%	100,0%
	biraz önemli	n	0 _a	0 _a	5 _a	5
		%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
	ne önemli ne önemsiz	n	4 _a	5 _a	31 _a	40
		%	10,0%	12,5%	77,5%	100,0%
	önemli	n	12 _a	18 _a	79 _a	109
		%	11,0%	16,5%	72,5%	100,0%
	çok önemli	n	27 _a	30 _a	138 _a	195
		%	13,8%	15,4%	70,8%	100,0%
Toplam		n	45	53	257	355
		%	12,7%	14,9%	72,4%	100,0%

7,721 0,461

Katılımcılar kuşak ayrımı gözetilmeksizin kamusal mekân niteliklerinden *-Sakin ve dingin olması-*nın önemini derecelendirirken en çok *-çok önemli-* seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri niteliklerden *-Sakin ve dingin olması-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,461)

Tablo 24: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Kolay ulaşılabilir olması, alana engelsiz erişimin olması), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri	
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı				
Kolay ulaşılabilir olması, alana engelsiz erişimin olması	önemsiz	n	0 _a	0 _a	1 _a	1	12,065	0,148
		%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%		
	biraz önemli	n	0 _a	0 _a	6 _a	6		
		%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%		
	ne önemli ne önemsiz	n	1 _a	2 _a	13 _a	16		
		%	6,3%	12,5%	81,3%	100,0%		
	önemli	n	15 _{a, b}	24 _b	70 _a	109		
		%	13,8%	22,0%	64,2%	100,0%		
	çok önemli	n	35 _a	27 _a	171 _a	233		
		%	15,0%	11,6%	73,4%	100,0%		
	Toplam	n	51	53	261	365		
		%	14,0%	14,5%	71,5%	100,0%		

Katılımcılar kuşak ayrımı gözetilmeksizin kamusal mekân niteliklerinden *-Kolay ulaşılabilir olması, alana engelsiz erişimin olması-*nin önemini derecelendirirken en çok *-çok önemli-* seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri niteliklerden *-Kolay ulaşılabilir olması, alana engelsiz erişimin olması-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,148)

Tablo 25: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Güvenli bir alan olması (güvenlik personeli ve güvenlik kameralarının olması, 24 saat aydınlatmanın olması), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi						
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı		
Güvenli bir alan olması (güvenlik personeli ve güvenlik kameralarının olması, 24 saat aydınlatmanın olması)	önemsiz	n	0 _a	0 _a	2 _a	2
		%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
	biraz önemli	n	0 _a	0 _a	8 _a	8
		%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
	ne önemli ne önemsiz	n	3 _a	3 _a	13 _a	19
		%	15,8%	15,8%	68,4%	100,0%
	önemli	n	13 _a	15 _a	56 _a	84
		%	15,5%	17,9%	66,7%	100,0%
	çok önemli	n	34 _a	36 _a	184 _a	254
		%	13,4%	14,2%	72,4%	100,0%
	Toplam	n	50	54	263	367
		%	13,6%	14,7%	71,7%	100,0%

Katılımcılar kuşak ayrımı gözetilmeksizin kamusal mekân niteliklerinden -*Güvenli bir alan olması (güvenlik personeli ve güvenlik kameralarının olması, 24 saat aydınlatmanın olması)*-nın önemini derecelendirirken en çok -çok önemli- seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri niteliklerden -*Güvenli bir alan olması*- başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,445)

Tablo 26: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Oturma alanlarının olması ve konforu), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri	
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı				
Oturma alanlarının olması ve konforu	önemsiz	n	0 _a	0 _a	1 _a	1	10,043	0,262
		%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%		
	biraz önemli	n	0 _a	1 _a	6 _a	7		
		%	0,0%	14,3%	85,7%	100,0%		
	ne önemli ne önemsiz	n	0 _a	3 _a	12 _a	15		
		%	0,0%	20,0%	80,0%	100,0%		
	önemli	n	17 _a	21 _a	76 _a	114		
		%	14,9%	18,4%	66,7%	100,0%		
	çok önemli	n	34 _a	28 _a	167 _a	229		
		%	14,8%	12,2%	72,9%	100,0%		
	Toplam	n	51	53	262	366		
		%	13,9%	14,5%	71,6%	100,0%		

Katılımcılar kuşak ayrımı gözetilmeksizin kamusal mekân niteliklerinden - *Oturma alanlarının olması ve konforu*-nın önemini derecelendirirken en çok -çok önemli- seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri niteliklerden -*Oturma alanlarının olması ve konforu*- başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,262)

Tablo 27: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Korunaklı alanların varlığı (Güneşten, soğuktan ve rüzgar gibi etkenlerden korunmak için gölgelik vb. unsurların varlığı), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri	
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı				
Korunaklı alanların varlığı (Güneşten, soğuktan ve rüzgar gibi etkenlerden korunmak için gölgelik vb. unsurların varlığı)	önemsiz	n	0 _a	0 _a	1 _a	1	12,416	0,134
		%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%		
	biraz	n	0 _a	0 _a	5 _a	5		
		%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%		
	önemli	n	0 _a	3 _a	17 _a	20		
		%	0,0%	15,0%	85,0%	100,0%		
	ne önemli	n	17 _a	21 _a	74 _a	112		
		%	15,2%	18,8%	66,1%	100,0%		
	çok önemli	n	34 _a	30 _a	166 _a	230		
		%	14,8%	13,0%	72,2%	100,0%		
	Toplam	n	51	54	263	368		
		%	13,9%	14,7%	71,5%	100,0%		

Katılımcılar kuşak ayrımı gözetilmeksizin kamusal mekân niteliklerinden - (Korunaklı alanların varlığı (Güneşten, soğuktan ve rüzgar gibi etkenlerden korunmak için gölgelik vb. unsurların varlığı)-nın önemini derecelendirirken en çok -çok önemli- seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri niteliklerden -Korunaklı alanların varlığı- başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,134)

Tablo 28: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiğini nitelikler: (Yeme -içme alanlarının olması ve çeşitliliği), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri	
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı				
Yeme-içme alanlarının olması ve çeşitliliği	önemsiz	n	0 _a	0 _a	2 _a	2	9,658	0,290
		%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%		
	biraz önemli	n	1 _a	0 _a	4 _a	5		
		%	20,0%	0,0%	80,0%	100,0%		
	ne önemli ne önemsiz	n	5 _a	7 _a	22 _a	34		
		%	14,7%	20,6%	64,7%	100,0%		
	önemli	n	27 _a	23 _a	97 _a	147		
		%	18,4%	15,6%	66,0%	100,0%		
	çok önemli	n	18 _a	24 _a	138 _a	180		
		%	10,0%	13,3%	76,7%	100,0%		
	Toplam	n	51	54	263	368		
		%	13,9%	14,7%	71,5%	100,0%		

Katılımcılar kamusal mekân niteliklerinden *-Yeme -içme alanlarının olması ve çeşitliliği-*nin önemini derecelendirirken; X kuşağı bireyleri en çok *-önemli-* seçeneğini, Y ve Z Kuşağı bireyleri ise en çok *-çok önemli-* seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri niteliklerden *-Yeme -içme alanlarının olması ve çeşitliliği-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,290)

Tablo 29: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Katılımcıların ve etkinliklerin çeşitliliği), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri	
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı				
Katılımcıların ve etkinliklerin çeşitliliği	önemsiz	n	2 _a	0 _a	4 _a	6	8,829	0,357
		%	33,3%	0,0%	66,7%	100,0%		
	biraz önemli	n	1 _a	2 _a	6 _a	9		
		%	11,1%	22,2%	66,7%	100,0%		
	ne önemli ne önemsiz	n	6 _a	7 _a	43 _a	56		
		%	10,7%	12,5%	76,8%	100,0%		
	önemli	n	23 _a	25 _a	94 _a	142		
		%	16,2%	17,6%	66,2%	100,0%		
	çok önemli	n	15 _a	17 _a	112 _a	144		
		%	10,4%	11,8%	77,8%	100,0%		
	Toplam	n	47	51	259	357		
		%	13,2%	14,3%	72,5%	100,0%		

Katılımcılar kamusal mekân niteliklerinden - *Katılımcıların ve etkinliklerin çeşitliliği*-nin önemini derecelendirirken; X ve Y kuşağı bireyleri en çok -*önemli*- seçeneğini, Z Kuşağı bireyleri ise en çok -*çok önemli*- seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri niteliklerden- *Katılımcıların ve etkinliklerin çeşitliliği*- başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,357)

Tablo 30: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Teknolojik donatıların, imkanların, aktivitelerin çeşitli olması), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri	
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı				
Teknolojik donatıların, imkanların, aktivitelerin çeşitli olması	önemsiz	n	3 _a	0 _{a, b}	2 _b	5	23,598	0,003*
		%	60,0%	0,0%	40,0%	100,0%		
	biraz önemli	n	0 _a	5 _a	13 _a	18		
		%	0,0%	27,8%	72,2%	100,0%		
	ne önemli ne önemsiz	n	9 _a	9 _a	50 _a	68		
		%	13,2%	13,2%	73,5%	100,0%		
	önemli	n	24 _a	22 _{a, b}	79 _b	125		
		%	19,2%	17,6%	63,2%	100,0%		
	çok önemli	n	13 _a	16 _{a, b}	118 _b	147		
		%	8,8%	10,9%	80,3%	100,0%		
	Toplam	n	49	52	262	363		
		%	13,5%	14,3%	72,2%	100,0%		

Katılımcılar kamusal mekân niteliklerinden *-Teknolojik donatıların, imkanların, aktivitelerin çeşitli olması-*nin önemini derecelendirirken; X ve Y kuşağı bireyleri en çok *-önemli-* seçeneğini, Z Kuşağı bireyleri ise en çok *-çok önemli-* seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri niteliklerden *-Teknolojik donatıların, imkanların, aktivitelerin çeşitli olması-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardır. (p=0,003)

Farklılık X ve Z Kuşakları arasında *-önemsiz-*, *-önemli-* ve *-çok önemli-* cevapları için geçerli olup diğer cevaplarda kuşaklara göre farklılık saptanmamıştır.

Tablo 31: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: Afet öncesi ve sonrası için bu alanların niteliklere ve potansiyellere sahip olması (Toplanma alanları, sığınak, temel ihtiyaçların dağıtım noktası, iletişim noktası... gibi), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi						
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare p Değeri
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı		
Afet öncesi ve sonrası için bu alanların niteliklere ve potansiyellere sahip olması (Toplanma alanları, sığınak, temel ihtiyaçların dağıtım noktası, iletişim Noktası... gibi)	önemsiz	n 1 _a	0 _a	1 _a	2	6,355 0,608
	%	50,0%	0,0%	50,0%	100,0%	
	biraz	n 1 _a	2 _a	10 _a	13	
	önemli	% 7,7%	15,4%	76,9%	100,0%	
	ne önemli	n 1 _a	4 _a	23 _a	28	
	ne önemsiz	% 3,6%	14,3%	82,1%	100,0%	
	önemli	n 15 _a	17 _a	74 _a	106	
	%	14,2%	16,0%	69,8%	100,0%	
	çok önemli	n 33 _a	30 _a	155 _a	218	
	%	15,1%	13,8%	71,1%	100,0%	
	Toplam	n 51	53	263	367	
	%	13,9%	14,4%	71,7%	100,0%	

Katılımcılar kuşak ayrımı gözetilmeksizin kamusal mekân niteliklerinden *-Afet öncesi ve sonrası için bu alanların niteliklere ve potansiyellere sahip olması (Toplanma alanları, sığınak, temel ihtiyaçların dağıtım noktası, iletişim noktası... gibi)-nin önemini* derecelendirirken en çok *-çok önemli-* seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri niteliklerden *-Afet öncesi ve sonrası için bu alanların niteliklere ve potansiyellere sahip olması-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,608)

Tablo 32: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Atıkların toplanması ve geri dönüştürülmesi için donatı ve imkanların bulunması), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi				Toplam	Ki-Kare	p Değeri
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı				
Atıkların toplanması ve geri dönüşürülmesi için donatı ve imkanların bulunması	önemsiz	n	1 _a	0 _a	2 _a	3	8,807	0,359
		%	33,3%	0,0%	66,7%	100,0%		
	biraz önemli	n	1 _a	0 _a	5 _a	6		
		%	16,7%	0,0%	83,3%	100,0%		
	ne önemli ne önemsiz	n	2 _a	5 _a	31 _a	38		
		%	5,3%	13,2%	81,6%	100,0%		
	önemli	n	16 _a	24 _a	91 _a	131		
		%	12,2%	18,3%	69,5%	100,0%		
	çok önemli	n	29 _a	24 _a	133 _a	186		
		%	15,6%	12,9%	71,5%	100,0%		
	Toplam	n	49	53	262	364		
		%	13,5%	14,6%	72,0%	100,0%		

Katılımcılar kuşak ayrımı gözetilmeksizin kamusal mekân niteliklerinden *-Atıkların toplanması ve geri dönüştürülmesi için donatı ve imkanların bulunması-*nin önemini derecelendirirken en çok *-çok önemli-* seçeneğini tercih etmiştir. Y kuşağı bireylerinden *-çok önemli-* ve *-önemli-* seçeneklerini işaretleyenlerin sayısı eşittir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri niteliklerden *-Atıkların toplanması ve geri dönüştürülmesi için donatı ve imkanların bulunması-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,359)

Tablo 33: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Kamusal mekânda kültürel izlerin, tarihi unsurların, mimari dokunun, anıtların bulunması), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi							
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı			
Kamusal mekânda kültürel izlerin, tarihi unsurların, mimari dokunun, anıtların bulunması.	önemsiz	n	1 _a	0 _a	3 _a	5,702	0,681
		%	25,0%	0,0%	75,0%		
	biraz önemli	n	1 _a	1 _a	6 _a		
		%	12,5%	12,5%	75,0%		
	ne önemli ne önemsiz	n	8 _a	11 _a	50 _a		
		%	11,6%	15,9%	72,5%		
	önemli	n	15 _a	24 _a	86 _a		
		%	12,0%	19,2%	68,8%		
	çok önemli	n	25 _a	18 _a	117 _a		
		%	15,6%	11,3%	73,1%		
	Toplam	n	50	54	262		
		%	13,7%	14,8%	71,6%		

Katılımcılar kamusal mekân niteliklerinden - *Kamusal mekânda kültürel izlerin, tarihi unsurların, mimari dokunun, anıtların bulunması*-nın önemini derecelendirirken; X ve Z kuşağı bireyleri en çok -çok önemli- seçeneğini, Y Kuşağı bireyleri ise en çok -önemli- seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri niteliklerden -*Kamusal mekânda kültürel izlerin, tarihi unsurların, mimari dokunun, anıtların bulunması*- başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,681)

Tablo 34: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Dinlenme alanlarının sadece özel mülkiyetli olmaması ve halkın serbest kullanımına açık olması), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri	
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı				
Dinlenme alanlarının sadece özel mülkiyetli olmaması ve halkın serbest kullanımına açık olması	önemsiz	n	0 _a	0 _a	1 _a	1	11,485	0,176
		%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%		
	biraz önemli	n	0 _a	0 _a	7 _a	7		
		%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%		
	ne önemli ne önemsiz	n	2 _a	5 _a	33 _a	40		
		%	5,0%	12,5%	82,5%	100,0%		
	önemli	n	15 _a	20 _a	87 _a	122		
		%	12,3%	16,4%	71,3%	100,0%		
	çok önemli	n	34 _a	29 _a	134 _a	197		
		%	17,3%	14,7%	68,0%	100,0%		
	Toplam	n	51	54	262	367		
		%	13,9%	14,7%	71,4%	100,0%		

Katılımcılar kuşak ayrımı gözetilmeksizin kamusal mekân niteliklerinden *-Dinlenme alanlarının sadece özel mülkiyetli olmaması ve halkın serbest kullanımına açık olması-* nin önemini derecelendirirken en çok *-çok önemli-* seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri niteliklerden *-Dinlenme alanlarının sadece özel mülkiyetli olmaması ve halkın serbest kullanımına açık olması-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,176)

Tablo 35: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Kamusal mekânda vakit geçirirken spontane olayların gerçekleşmesi ve yeni insanlarla tanışmak), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi							
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı			
Kamusal mekânda vakit geçirirken spontane olayların gerçekleşmesi ve yeni insanlarla tanışmak	önemsiz	n	1 _a	2 _a	11 _a	11,436	0,178
		%	7,1%	14,3%	78,6%		
	biraz önemli	n	1 _a	2 _a	14 _a		
		%	5,9%	11,8%	82,4%		
	ne önemli ne önemsiz	n	21 _a	21 _a	72 _a		
		%	18,4%	18,4%	63,2%		
	önemli	n	16 _a	15 _a	69 _a		
		%	16,0%	15,0%	69,0%		
	çok önemli	n	10 _a	13 _a	95 _a		
		%	8,5%	11,0%	80,5%		
	Toplam	n	49	53	261		
		%	13,5%	14,6%	71,9%		

Katılımcılar kamusal mekân niteliklerinden *-Kamusal mekânda vakit geçirirken spontane olayların gerçekleşmesi ve yeni insanlarla tanışmak-*ın önemini derecelendirirken; X ve Y kuşağı bireyleri en çok *-ne önemli ne önemsiz-* seçeneğini, Z Kuşağı bireyleri ise en çok *-çok önemli-* seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri niteliklerden *-Kamusal mekânda vakit geçirirken spontane olayların gerçekleşmesi ve yeni insanlarla tanışmak-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,178)

Soru 31-38: “Kamusal mekanda aşağıdaki teknolojik donatıların var olması sizin için ne kadar önemlidir?”

[Çok Önemli / Önemli / Ne Önemli Ne Önemsiz / Biraz Önemli / Önemsiz]

Tablo 36: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği teknolojik nitelikler: (Elektronik cihazlar için şarj noktalarının olması), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri	
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı				
Elektronik cihazlar için şarj noktalarının olması	önemsiz	n	0 _a	2 _a	5 _a	7	39,285	0,001*
		%	0,0%	28,6%	71,4%	100,0%		
	biraz önemli	n	1 _a	1 _a	6 _a	8		
		%	12,5%	12,5%	75,0%	100,0%		
	ne önemli ne önemsiz	n	17 _a	13 _a	25 _b	55		
		%	30,9%	23,6%	45,5%	100,0%		
	önemli	n	16 _{a, b}	27 _b	86 _a	129		
		%	12,4%	20,9%	66,7%	100,0%		
	çok önemli	n	16 _a	11 _a	142 _b	169		
		%	9,5%	6,5%	84,0%	100,0%		
	Toplam	n	50	54	264	368		
		%	13,6%	14,7%	71,7%	100,0%		

Katılımcılar kamusal mekânlardaki teknolojik niteliklerden *-Elektronik cihazlar için şarj noktalarının olması-*nin önemini derecelendirirken; X Kuşağı katılımcılar en çok *-ne önemli ne önemsiz-* seçeneğini, Y Kuşağı katılımcılar en çok *-önemli-* seçeneğini, Z Kuşağı katılımcılar ise en çok *-çok önemli-* seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri teknolojik niteliklerden *-Elektronik cihazlar için şarj noktalarının olması-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardır. (p=0,001) Farklılık; Y ve Z Kuşakları arasında *-önemli-* cevabı için, Z kuşağında *-ne önemli ne önemsiz-* ve *-çok önemli-* cevabı için geçerli olup diğer cevaplarda kuşaklara göre farklılık saptanmamıştır.

Tablo 37: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği teknolojik nitelikler: (Arttırılmış Gerçeklik gözlükleriyle deneyimlenebilecek açık oyun alanlarının bulunması), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi				Toplam	Ki-Kare	p Değeri
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı				
Arttırılmış Gerçeklik gözlükleriyle deneyimlenebilecek açık oyun alanlarının bulunması	önemsiz	n	9 _a	10 _a	38 _a	57	19,502	0,012*
		%	15,8%	17,5%	66,7%	100,0%		
	biraz önemli	n	1 _{a, b}	5 _b	6 _a	12		
		%	8,3%	41,7%	50,0%	100,0%		
	ne önemli ne önemsiz	n	25 _a	24 _a	95 _a	144		
		%	17,4%	16,7%	66,0%	100,0%		
	önemli	n	8 _a	13 _a	69 _a	90		
		%	8,9%	14,4%	76,7%	100,0%		
	çok önemli	n	6 _{a, b}	3 _b	57 _a	66		
		%	9,1%	4,5%	86,4%	100,0%		
	Toplam	n	49	55	265	369		
		%	13,3%	14,9%	71,8%	100,0%		

Katılımcılar kuşak ayrımı gözetilmeksizin kamusal mekânlardaki teknolojik niteliklerden *-Arttırılmış Gerçeklik gözlükleriyle deneyimlenebilecek açık oyun alanlarının bulunması-*nin önemini derecelendirirken en çok *-ne önemli ne önemsiz-* seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri teknolojik niteliklerden *-Arttırılmış Gerçeklik gözlükleriyle deneyimlenebilecek açık oyun alanlarının bulunması-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardır. (p=0,012)

Farklılık Y ve Z Kuşakları arasında *-biraz önemli-* ve *-çok önemli-* cevapları için geçerli olup diğer cevaplarda kuşaklara göre farklılık saptanmamıştır.

Tablo 38: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği teknolojik nitelikler: (Açık alanda kendiliğinden oluşturulabilen esnek teknolojik aktivitelerin olması), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi				Toplam	Ki-Kare	p Değeri
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı				
Açık alanda kendiliğinden oluşturulabilen esnek teknolojik aktivitelerin olması	önemsiz	n	4 _a	8 _a	16 _a	28	4,998	0,025*
		%	14,3%	28,6%	57,1%	100,0%		
	biraz önemli	n	2 _a	3 _a	12 _a	17		
		%	11,8%	17,6%	70,6%	100,0%		
	ne önemli ne önemsiz	n	19 _a	18 _a	79 _a	116		
		%	16,4%	15,5%	68,1%	100,0%		
	önemli	n	22 _a	19 _a	88 _a	129		
		%	17,1%	14,7%	68,2%	100,0%		
	çok önemli	n	5 _a	8 _{a, b}	69 _b	82		
		%	6,1%	9,8%	84,1%	100,0%		
	Toplam	n	52	56	264	372		
		%	14,0%	15,1%	71,0%	100,0%		

Katılımcılar kuşak ayrımı gözetilmeksizin kamusal mekânlardaki teknolojik niteliklerden -Açık alanda kendiliğinden oluşturulabilen esnek teknolojik aktivitelerin olması-nın önemini derecelendirirken en çok -önemli- seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri teknolojik niteliklerden -Açık alanda kendiliğinden oluşturulabilen esnek teknolojik aktivitelerin olması- başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardır. (p=0,025)

Farklılık X ve Z Kuşakları arasında -çok önemli- cevabı için geçerli olup diğer cevaplarda kuşaklara göre farklılık saptanmamıştır.

Tablo 39: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği teknolojik nitelikler: (Elektrik enerjisi üreten spor aletlerinin, adımlar sayesinde elektrik enerjisi üreten yürüyüş rotalarının olması), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi							
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı			
Elektrik enerjisi üreten spor aletlerinin, adımlar sayesinde elektrik enerjisi üreten yürüyüş rotalarının olması	önemsiz	n	6 _a	6 _a	20 _a	6,453	0,597
		%	18,8%	18,8%	62,5%		
	biraz önemli	n	4 _a	2 _a	7 _a		
		%	30,8%	15,4%	53,8%		
	ne önemli ne önemsiz	n	12 _a	19 _a	71 _a		
		%	11,8%	18,6%	69,6%		
	önemli	n	14 _a	14 _a	87 _a		
		%	12,2%	12,2%	75,7%		
	çok önemli	n	15 _a	14 _a	78 _a		
		%	14,0%	13,1%	72,9%		
	Toplam	n	51	55	263		
		%	13,8%	14,9%	71,3%		

Katılımcılar kamusal mekânlardaki teknolojik niteliklerden *-Elektrik enerjisi üreten spor aletlerinin, adımlar sayesinde elektrik enerjisi üreten yürüyüş rotalarının olması-* nin önemini derecelendirirken; X Kuşağı katılımcılar en çok *-çok önemli-* seçeneğini, Y Kuşağı katılımcılar en çok *-ne önemli ne önemsiz-* seçeneğini, Z Kuşağı katılımcılar ise en çok *-önemli-* seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri teknolojik niteliklerden *-Elektrik enerjisi üreten spor aletlerinin, adımlar sayesinde elektrik enerjisi üreten yürüyüş rotalarının olması-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,597)

Tablo 40: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği teknolojik nitelikler: (E-kitap, E-Dergi okunabilen dijital kütüphanelerin olması), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi				Toplam	Ki-Kare	p Değeri
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı				
E-kitap, E-Dergi okunabilen dijital kütüphanelerin olması	önemsiz	n	3 _a	6 _a	19 _a	28	8,764	0,363
		%	10,7%	21,4%	67,9%	100,0%		
	biraz önemli	n	4 _a	3 _a	9 _a	16		
		%	25,0%	18,8%	56,3%	100,0%		
	ne önemli ne önemsiz	n	10 _a	19 _a	58 _a	87		
		%	11,5%	21,8%	66,7%	100,0%		
	önemli	n	18 _a	14 _a	89 _a	121		
		%	14,9%	11,6%	73,6%	100,0%		
	çok önemli	n	17 _a	13 _a	90 _a	120		
		%	14,2%	10,8%	75,0%	100,0%		
	Toplam	n	52	55	265	372		
		%	14,0%	14,8%	71,2%	100,0%		

Katılımcılar kamusal mekânlardaki teknolojik niteliklerden *-E-kitap, E-Dergi okunabilen dijital kütüphanelerin olması-*nin önemini derecelendirirken; X Kuşağı katılımcılar en çok *-önemli-* seçeneğini, Y Kuşağı katılımcılar en çok *-ne önemli ne önemsiz-* seçeneğini, Z Kuşağı katılımcılar ise en çok *-çok önemli-* seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri teknolojik niteliklerden *-E-kitap, E-Dergi okunabilen dijital kütüphanelerin olması-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,363)

Tablo 41: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği teknolojik nitelikler: (Dijital ekranlar aracılığıyla farklı sanatçılara ait sanat galerisi ve sergilerin düzenli olarak gerçekleştirilmesi), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri	
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı				
Dijital ekranlar aracılığıyla farklı sanatçılara ait sanat galerisi ve sergilerin düzenli olarak gerçekleştirilmesi	önemsiz	n	2 _a	6 _a	21 _a	29	6,198	0,625
		%	6,9%	20,7%	72,4%	100,0%		
	biraz önemli	n	3 _a	3 _a	15 _a	21		
		%	14,3%	14,3%	71,4%	100,0%		
	ne önemli ne önemsiz	n	16 _a	17 _a	63 _a	96		
		%	16,7%	17,7%	65,6%	100,0%		
	önemli	n	18 _a	16 _a	80 _a	114		
		%	15,8%	14,0%	70,2%	100,0%		
	çok önemli	n	12 _a	12 _a	85 _a	109		
		%	11,0%	11,0%	78,0%	100,0%		
	Toplam	n	51	54	264	369		
		%	13,8%	14,6%	71,5%	100,0%		

Katılımcılar kamusal mekânlardaki teknolojik niteliklerden *-Dijital ekranlar aracılığıyla farklı sanatçılara ait sanat galerisi ve sergilerin düzenli olarak gerçekleştirilmesi-*nin önemini derecelendirirken; X Kuşağı katılımcılar en çok *-önemli-* seçeneğini, Y Kuşağı katılımcılar en çok *-ne önemli ne önemsiz-* seçeneğini, Z Kuşağı katılımcılar ise en çok *-çok önemli-* seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri teknolojik niteliklerden *-Dijital ekranlar aracılığıyla farklı sanatçılara ait sanat galerisi ve sergilerin düzenli olarak gerçekleştirilmesi-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,625)

Tablo 42: Katılımcıların kamusal mekânda önem verdiği teknolojik nitelikler: (Dijital reklam panolarının olması), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi				Toplam	Ki-Kare	p Değeri
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı				
Dijital Reklam panolarının olması	önemsiz	n	5 _a	13 _a	40 _a	58	1,826	0,177
		%	8,6%	22,4%	69,0%	100,0%		
	biraz önemli	n	5 _a	2 _a	24 _a	31		
		%	16,1%	6,5%	77,4%	100,0%		
	ne önemli ne önemsiz	n	27 _a	27 _a	102 _a	156		
		%	17,3%	17,3%	65,4%	100,0%		
	önemli	n	10 _a	10 _a	53 _a	73		
		%	13,7%	13,7%	72,6%	100,0%		
	çok önemli	n	3 _a	3 _a	46 _a	52		
		%	5,8%	5,8%	88,5%	100,0%		
	Toplam	n	50	55	265	370		
		%	13,5%	14,9%	71,6%	100,0%		

Katılımcılar kuşak ayrımı gözetilmeksizin kamusal mekânlardaki teknolojik niteliklerden - *Dijital reklam panolarının olması*-nın önemini derecelendirirken en çok - *ne önemli ne önemsiz*- seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların kamusal mekânda önem verdikleri teknolojik niteliklerden -*Dijital reklam panolarının olması*- başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,177)

Soru 39: “Hanenizdeki 18 yaş altındaki bireylerin dijital platformlara olan ilgisini nasıl değerlendiriyorsunuz?”

[Çok İlgili / İlgili / Ne İlgili Ne İlgisiz / İlgili Sayılmaz / Hiç İlgili Değil]

Tablo 43: Katılımcıların hanelerindeki 18 yaş altındaki bireylerin dijital platformlara olan ilgisini değerlendirmesi, çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi							
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri
			X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı		
Hanenizdeki 18 yaş altındaki bireylerin dijital platformlara olan ilgisini nasıl değerlendiriyorsunuz?	hiç ilgili değil	n	0 _a	1 _a	5 _a	6	19,453
		%	0,0%	16,7%	83,3%	100,0%	
	ilgili sayılmaz	n	1 _a	2 _a	10 _a	13	
		%	7,7%	15,4%	76,9%	100,0%	
	ne ilgili ne ilgisiz	n	1 _a	3 _{a, b}	45 _b	49	
		%	2,0%	6,1%	91,8%	100,0%	
	ilgili	n	18 _a	21 _a	97 _a	136	
		%	13,2%	15,4%	71,3%	100,0%	
	çok ilgili	n	30 _a	28 _{a, b}	107 _b	165	
		%	18,2%	17,0%	64,8%	100,0%	
	Toplam	n	50	55	264	369	
		%	13,6%	14,9%	71,5%	100,0%	

Katılımcılar kuşak ayrımı gözetilmeksizin hanelerindeki 18 yaş altındaki bireylerin dijital platformlara olan ilgisini değerlendirirken en çok *-çok ilgili-* cevabını vermiştir.

Katılımcıların *-hanelerindeki 18 yaş altındaki bireylerin dijital platformlara olan ilgisini değerlendirmeleri-* açısından verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardır. (p=0,013)

Farklılık X ve Z Kuşakları arasında *-ne ilgili ne ilgisiz-* ve *-çok ilgili-* cevapları için geçerli olup diğer cevaplarda kuşaklara göre farklılık saptanmamıştır.

Soru 40: “Aşağıdaki bölümü bilgisayar, telefon ve konsol oyunları oynuyorsanız ya da metaverse (öte-evren) gibi platformları kullanıyorsanız cevaplayınız.”

[Evet, kullanıyorum / Hayır, kullanmıyorum]

Tablo 44: Katılımcıların meta-verse (öte-evren) gibi dijital platformları kullanım durumu, çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi							
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri
			X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı		
Bilgisayar, telefon - konsol oyunları ya da metaverse (öte-evren) gibi platformları kullanıyor musunuz?	Evet	n	14 _a	21 _a	77 _a	112	7,094
		%	12,5%	18,8%	68,8%	100,0%	
	Hayır	n	14 _a	21 _a	161 _a	196	
		%	7,1%	10,7%	82,1%	100,0%	
	Toplam	n	28	42	238	308	
		%	9,1%	13,6%	77,3%	100,0%	

Yanıt veren katılımcıların %36,36’sı bu platformları kullandığını, %63,63’ü ise kullanmadığını belirtmiştir.

Katılımcıların *-dijital platformları kullanım durumu-* açısından verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardır. (p=0,029)

Soru 41: “Dijital Kamusal Mekanlarda ne sıklıkla vakit geçiriyorsunuz? (Dijital Kamusal Mekan: Discord, Bilgisayar ve konsol oyunları, Metaverse (öte-evren) gibi diğer dijital platformlar (MineCraft, CrossFire, Roblox, ... gibi)”

[Her gün / Haftada 3-4 defa / Haftada 1-2 defa / Ayda 1 defa / Kullanmıyorum]

Tablo 45: Katılımcıların dijital kamusal mekânda vakit geçirme sıklığı, çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi							
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı			
Dijital Kamusal Mekânlarda ne sıklıkla vakit geçiriyorsunuz?*	kullanmıyorum	n	5 _a	2 _a	26 _a	33	9,327
		%	15,2%	6,1%	78,8%	100,0%	
	ayda bir	n	3 _a	4 _a	19 _a	26	
		%	11,5%	15,4%	73,1%	100,0%	
	haftada 1-2	n	1 _a	5 _a	45 _a	51	
		%	2,0%	9,8%	88,2%	100,0%	
	haftada 3-4	n	1 _a	2 _a	24 _a	27	
		%	3,7%	7,4%	88,9%	100,0%	
	her gün	n	4 _a	8 _a	41 _a	53	
		%	7,5%	15,1%	77,4%	100,0%	
	Toplam	n	14	21	155	190	
		%	7,4%	11,1%	81,6%	100,0%	

*Dijital Kamusal mekân: Telefon, bilgisayar ve konsol oyunları, meta-verse (öte-evren) gibi diğer dijital platformlar. (PUBG, Minecraft, CrossFire, Among Us, Roblox, Mini World, Fortnite, Assassin's Creed... gibi)

Kuşak ayrımı gözetilmeden baktığımızda tüm kuşak bireylerinin en çok tercih ettiği cevabın *-her gün-* olduğu görülmektedir.

Katılımcıların *-Dijital kamusal mekânda vakit geçirme sıklığı-* açısından verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,315)

Soru 42: “Dijital Kamusal Mekanlarda vakit geçirmeyi tercih etme sebebiniz nedir?”

[1-Daha ekonomik olması, 2-Ulaşım için süre kaybedilmemesi, 3-Daha özgüvenle iletişim kurabilmek, kimlik gizliliği, kendi görünümümü ve karakterimi istediğim zaman değiştirebilmek, 4-Statü ve gelir düzeyi gibi konuların önemsiz olması, 5-Günlük hayatta tanışma-konuşma imkanımız olmayan insanlarla iletişim kurabilmek] (*Bu soruda birden fazla seçim yapılabilir.)

Tablo 46: Katılımcıların dijital kamusal mekânda vakit geçirmeyi tercih etme nedenleri, çapraz tablo

Kuşak Kategorisi * Dijital Kamusal Mekânı Tercih Nedeni								
Çapraz Tablo ^a								
		Dijital Kamusal Mekânı Tercih Nedeni ^b						
Değişken	Grup		Daha ekonomik olması	Ulaşım için süre kaybedilmemesi	Daha özgüvenle iletişim kurabilmek, kimlik gizliliği, kendi görünümümü ve karakterimi istediğim zaman değiştirebilmek	Statü ve gelir düzeyi gibi konuların önemsiz olması	Günlük hayatta tanışma-konuşma imkanımız olmayan insanlarla iletişim kurabilmek	
Kuşak Kategorisi	X Kuşağı	n	6	3	1	2	3	
		%	13,3%	5,2%	2,1%	5,3%	5,7%	
	Y Kuşağı	n	9	14	5	4	3	
		%	20,0%	24,1%	10,4%	10,5%	5,7%	
	Z Kuşağı	n	30	41	42	32	47	
		%	66,7%	70,7%	87,5%	84,2%	88,7%	
	Toplam		n	45	58	48	38	53

Yüzdelere ve toplamlar yanıtlara dayanmaktadır. Katılımcılar birden fazla seçeneği seçebilmektedir.

a. Eşleştirme için yeterli sayıda (2'den az) çoklu yanıt grubu yoktur. Yüzdelere yanıtlara dayalıdır, ancak eşleştirme yapılmaz.

b. Dichotomy grubu 1 değerinde tablolaştırılmıştır.

X Kuşağı katılımcılar *-Dijital Kamusal Mekanlarda vakit geçirmeyi tercih etme sebebiniz nedir?-* sorusuna en çok *-Daha ekonomik olması-* cevabını, Y Kuşağı bireyleri en çok *-Ulaşım için süre kaybedilmemesi-* cevabını, Z Kuşağı bireyleri ise en çok *-Günlük hayatta konuşma imkanımız olmayan insanlarla iletişim kurabilmek-* cevabını tercih etmiştir.

Soru 43: “Bu alanlarda vakit geçirirken kendimi güvende hissediyorum.”

[Kesinlikle Katılıyorum / Katılıyorum / Ne Katılıyorum Ne Katılmıyorum / Katılmıyorum / Kesinlikle Katılmıyorum]

Tablo 47: Katılımcıların dijital kamusal mekânda güven hissiyatı, çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup		Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri
			X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı			
Bu alanlarda vakit geçirirken kendimi güvende hissediyorum	kesinlikle katılmıyorum	n	1 _a	2 _a	8 _a	11	10,356	0,241
		%	9,1%	18,2%	72,7%	100,0%		
	katılmıyorum	n	3 _a	5 _a	14 _a	22		
		%	13,6%	22,7%	63,6%	100,0%		
	kararsızım	n	2 _a	6 _a	72 _a	80		
		%	2,5%	7,5%	90,0%	100,0%		
	katılıyorum	n	5 _a	6 _a	39 _a	50		
		%	10,0%	12,0%	78,0%	100,0%		
	kesinlikle katılıyorum	n	2 _a	2 _a	17 _a	21		
		%	9,5%	9,5%	81,0%	100,0%		
Toplam	n	13	21	150	184			
	%	7,1%	11,4%	81,5%	100,0%			

Katılımcılara *-Bu alanlarda vakit geçirirken kendimi güvende hissediyorum-* görüşüne katılıp katılmadıkları sorulduğunda katılımcılar tarafından en çok *-Kararsızım-* seçeneğinin tercih edildiği görülmüştür.

Katılımcıların *-Dijital kamusal mekânda güven hissiyatı-* açısından verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,241)

Soru 44: “Bu alanlarda daha çok kimler ile vakit geçiriyorsunuz?”

[1-İş-okul arkadaşlarımla, 2-Ailemle/Sevgilimle/Eşimle, 3-Yalnız, 4-Tanımadığım veya yeni tanıştığım kişilerle, 5-Diğer...] (*Bu soruda birden fazla seçim yapılabilmektedir.)

Tablo 48: Katılımcıların dijital kamusal mekânda vakit geçirdiği kişiler, çapraz tablo

Kuşak Kategorisi * Katılımcıların Dijital Kamusal Mekânda Vakit Geçirmekte Olduğu Kişiler							
Çapraz Tablo ^a							
Değişken	Grup	Dijital Kamusal Mekânda Vakit Geçirilen Kişi ^b					Toplam
			İş-okul Arkadaşlarımla	Ailemle Sevgilimle Eşimle	Yalnız	Hiç Tanımadığım veya Yeni Tanıştığım Kişilerle	
Kuşak Kategorisi	X Kuşağı	n	6	5	3	1	15
		%	5,0%	9,6%	4,6%	6,3%	
	Y Kuşağı	n	8	7	12	4	31
		%	6,6%	13,5%	18,5%	25,0%	
	Z Kuşağı	n	107	40	50	11	208
		%	88,4%	76,9%	76,9%	68,8%	
	Toplam	n	121	52	65	16	254

Yüzdelere ve toplamlar yanıtlara dayanmaktadır. Katılımcılar birden fazla seçeneği seçebilmektedir.

a. Eşleştirme için yeterli sayıda (2'den az) çoklu yanıt grubu yoktur. Yüzdelere yanıtlara dayalıdır, ancak eşleştirme yapılmaz.

b. Dichotomy grubu 1 değerinde tablolaştırılmıştır.

Katılımcıların *-Bu alanlarda daha çok kimler ile vakit geçiriyorsunuz?-* sorusuna verdikleri cevaplara baktığımızda X ve Z Kuşağı bireyleri en çok *-iş, okul arkadaşlarımla-* seçeneğini, Y Kuşağı bireyleri ise *-yalnız-* seçeneğini tercih etmiştir.

Soru 45: “Genel olarak Dijital Kamusal Mekânları nasıl değerlendiriyorsunuz?”

[Çok iyi / İyi / Ne iyi ne kötü / İyi sayılmaz / Hiç iyi sayılmaz]

Tablo 49: Katılımcıların dijital kamusal mekânlara dair genel değerlendirmesi, çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi						
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı		
Genel olarak Dijital Kamusal Mekânları nasıl değerlendiriyorsunuz?	hiç iyi sayılmaz	n 0 _a	1 _a	2 _a	3	6,044
		% 0,0%	33,3%	66,7%	100,0%	
	iyi sayılmaz	n 1 _a	4 _a	16 _a	21	
		% 4,8%	19,0%	76,2%	100,0%	
	ne iyi ne kötü	n 8 _a	9 _a	77 _a	94	
		% 8,5%	9,6%	81,9%	100,0%	
	iyi	n 3 _a	6 _a	41 _a	50	
		% 6,0%	12,0%	82,0%	100,0%	
	çok iyi	n 0 _a	1 _a	15 _a	16	
		% 0,0%	6,3%	93,8%	100,0%	
	Toplam	n 12	21	151	184	0,642
		% 6,5%	11,4%	82,1%	100,0%	

Kuşak ayrımı gözetilmeden baktığımızda kullanıcıların dijital kamusal mekânları genel olarak değerlendirmesi istenildiğinde tüm kuşak bireyleri farklılık göstermeksizin en çok *-ne iyi ne kötü-* yanıtını vermiştir.

Katılımcıların *-Dijital kamusal mekânlara dair genel değerlendirme-* açısından verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,642)

Soru 45-49: “Dijital Kamusal Mekânda aşağıdaki nitelikler sizin için ne kadar önemlidir? Önemini derecelendiriniz.”

[Çok Önemli / Önemli / Ne Önemli Ne Önemsiz / Biraz Önemli / Önemsiz]

Tablo 50: Katılımcıların dijital kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Gerçek mekânlara oldukça benzeyen mekânlar olması), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri	
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı				
Gerçek mekânlara oldukça benzeyen mekânlar olması	önemsiz	n	1 _a	0 _a	13 _a	14	20,030	0,010*
		%	7,1%	0,0%	92,9%	100,0%		
	biraz önemli	n	0 _a	1 _a	8 _a	9		
		%	0,0%	11,1%	88,9%	100,0%		
	ne önemli ne önemsiz	n	7 _a	6 _{a, b}	36 _b	49		
		%	14,3%	12,2%	73,5%	100,0%		
	önemli	n	2 _a	11 _a	46 _a	59		
		%	3,4%	18,6%	78,0%	100,0%		
	çok önemli	n	0 _a	3 _a	45 _a	48		
		%	0,0%	6,3%	93,8%	100,0%		
	Toplam	n	10	21	148	179		
		%	5,6%	11,7%	82,7%	100,0%		

Katılımcılar dijital kamusal mekân niteliklerinden *-Gerçek mekânlara oldukça benzeyen mekânlar olması-*nin önemini derecelendirirken; X kuşağı bireyleri en çok *-ne önemli ne önemsiz-* seçeneğini, Y ve Z Kuşağı bireyleri ise en çok *-önemli-* seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların dijital kamusal mekânda önem verdiği niteliklerden *-Gerçek mekânlara oldukça benzeyen mekânlar olması-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardır. (p=0,010)

Farklılık X ve Z Kuşakları arasında *-ne önemli ne önemsiz-* cevabı için geçerli olup diğer cevaplarda kuşaklara göre farklılık saptanmamıştır.

Tablo 51: Katılımcıların dijital kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Gerçek mekânlardan farklı tasarımlara sahip olması), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi							
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı			
Gerçek mekânlardan farklı tasarımlara sahip olması	önemsiz	n	1 _a	2 _a	10 _a	13	8,333
		%	7,7%	15,4%	76,9%	100,0%	
	biraz önemli	n	0 _a	0 _a	6 _a	6	
		%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%	
	ne önemli ne önemsiz	n	6 _a	5 _a	37 _a	48	
		%	12,5%	10,4%	77,1%	100,0%	
	önemli	n	2 _a	7 _a	52 _a	61	
		%	3,3%	11,5%	85,2%	100,0%	
	çok önemli	n	1 _a	7 _a	42 _a	50	
		%	2,0%	14,0%	84,0%	100,0%	
	Toplam	n	10	21	147	178	
		%	5,6%	11,8%	82,6%	100,0%	

Katılımcılar dijital kamusal mekân niteliklerinden *-Gerçek mekânlardan farklı tasarımlara sahip olması-*nin önemini derecelendirirken; X kuşağı bireyleri en çok *-ne önemli ne önemsiz-* seçeneğini, Z Kuşağı bireyleri ise en çok *-önemli-* seçeneğini tercih etmiştir. Y kuşağı bireylerinden *-çok önemli-* ve *-önemli-* seçeneklerini işaretleyenlerin sayısı eşittir.

Katılımcıların dijital kamusal mekânda önem verdiği niteliklerden *-Gerçek mekânlardan farklı tasarımlara sahip olması-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,402)

Tablo 52: Katılımcıların dijital kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Günümüzde var olan/olmayan tarihi mekânlara sahip olması), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri	
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı				
Günümüzde var olan/olmayan tarihi mekânlara sahip olması	önemsiz	n	1 _a	0 _a	17 _a	18	14,067	0,080
		%	5,6%	0,0%	94,4%	100,0%		
	biraz önemli	n	0 _a	0 _a	3 _a	3		
		%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%		
	ne önemli ne önemsiz	n	6 _a	8 _{a, b}	31 _b	45		
		%	13,3%	17,8%	68,9%	100,0%		
	önemli	n	2 _a	7 _a	51 _a	60		
		%	3,3%	11,7%	85,0%	100,0%		
	çok önemli	n	1 _a	6 _a	47 _a	54		
		%	1,9%	11,1%	87,0%	100,0%		
	Toplam	n	10	21	149	180		
		%	5,6%	11,7%	82,8%	100,0%		

Katılımcılar dijital kamusal mekân niteliklerinden *-Günümüzde var olan/olmayan tarihi mekânlara sahip olması-*nin önemini derecelendirirken; X ve Y kuşağı bireyleri en çok *-ne önemli ne önemsiz-* seçeneğini, Z Kuşağı bireyleri ise en çok *-önemli-* seçeneğini tercih etmiştir.

Katılımcıların dijital kamusal mekânda önem verdiği niteliklerden *-Günümüzde var olan/olmayan tarihi mekânlara sahip olması-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,080)

Tablo 53: Katılımcıların dijital kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Mekânları kendi isteklerine göre tasarlayabiliyor olmak), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri	
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı				
Mekânları kendi isteklerine göre tasarlayabiliyor olmak	önemsiz	n	1 _a	0 _a	10 _a	11	9,197	0,326
		%	9,1%	0,0%	90,9%	100,0%		
	biraz önemli	n	1 _a	0 _a	4 _a	5		
		%	20,0%	0,0%	80,0%	100,0%		
	ne önemli ne önemsiz	n	3 _a	7 _a	34 _a	44		
		%	6,8%	15,9%	77,3%	100,0%		
	önemli	n	3 _a	5 _a	46 _a	54		
		%	5,6%	9,3%	85,2%	100,0%		
	çok önemli	n	1 _a	9 _a	55 _a	65		
		%	1,5%	13,8%	84,6%	100,0%		
	Toplam	n	9	21	149	179		
		%	5,0%	11,7%	83,2%	100,0%		

Katılımcılar dijital kamusal mekân niteliklerinden *-Mekânları kendi isteklerine göre tasarlayabiliyor olmak-*ın önemini derecelendirirken; Y ve Z kuşağı bireyleri en çok -*çok önemli-* seçeneğini işaretlemiştir. X kuşağı bireylerinden *-ne önemli ne önemsiz-* ve *-önemli-* seçeneklerini işaretleyenlerin sayısı eşittir.

Katılımcıların dijital kamusal mekânları tercih etme nedenlerinden *-Mekânları kendi isteklerine göre tasarlayabiliyor olmak-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,326)

Tablo 54: Katılımcıların dijital kamusal mekânda önem verdiği nitelikler: (Kurgulanmış olmasına rağmen beklenmedik olaylarla, manzaralarla karşılaşmak), çapraz tablo ve ki-kare testi

Çapraz Tablo ve Ki-kare Testi								
Değişken	Grup	Kuşak Kategorisi			Toplam	Ki-Kare	p Değeri	
		X Kuşağı	Y Kuşağı	Z Kuşağı				
Kurgulanmış olmasına rağmen beklenmedik olaylarla, manzaralarla karşılaşmak	önemsiz	n	1 _a	0 _a	6 _a	7	13,656	0,091
		%	14,3%	0,0%	85,7%	100,0%		
	biraz önemli	n	1 _a	0 _a	8 _a	9		
		%	11,1%	0,0%	88,9%	100,0%		
	ne önemli ne önemsiz	n	5 _a	2 _b	32 _{a, b}	39		
		%	12,8%	5,1%	82,1%	100,0%		
	önemli	n	1 _a	9 _a	45 _a	55		
		%	1,8%	16,4%	81,8%	100,0%		
	çok önemli	n	2 _a	10 _a	59 _a	71		
		%	2,8%	14,1%	83,1%	100,0%		
	Toplam	n	10	21	150	181		
		%	5,5%	11,6%	82,9%	100,0%		

Katılımcılar dijital kamusal mekân niteliklerinden *-Kurgulanmış olmasına rağmen beklenmedik olaylarla, manzaralarla karşılaşmak-*ın önemini derecelendirirken; Y ve Z kuşağı bireyleri en çok *-çok önemli-* seçeneğini, X Kuşağı bireyleri ise *-ne önemli ne önemsiz-* seçeneğini işaretlemiştir.

Katılımcıların dijital kamusal mekânları tercih etme nedenlerinden *-Kurgulanmış olmasına rağmen beklenmedik olaylarla, manzaralarla karşılaşmak-* başlığına verdikleri cevaplarda kuşaklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. (p=0,091)

5.5 Bölüm Sonucu

Anket sonuçlarına göre, yaşa bağlı kuşak kategorilerinin, katılımcıların gerçek ve dijital kamusal mekânı kullanım pratiklerini ve bireylerin bu mekanlardan beklentilerini bazı kategorilerde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

İlk olarak katılımcıların ki-kare testine göre verdikleri cevapların kuşağa göre anlamlı farklılık göstermediği kategorilere baktığımızda Şekil 28’de verilmekte olan kamusal mekânda önem verilen niteliklerin ortaya çıktığı söylenebilmektedir. Bu kategorilerdeki niteliklerin önem dereceleri genellikle en yüksek cevap olarak *-çok önemli-* ve *-önemli-* seçenekleri olmuştur.



Şekil 28: Anket sonuçlarına göre katılımcıların cevaplarında kuşaklara göre anlamlı farklılık olmayan kamusal mekân nitelikleri. (Tez kapsamında N. Kıtık tarafından hazırlanmıştır.)

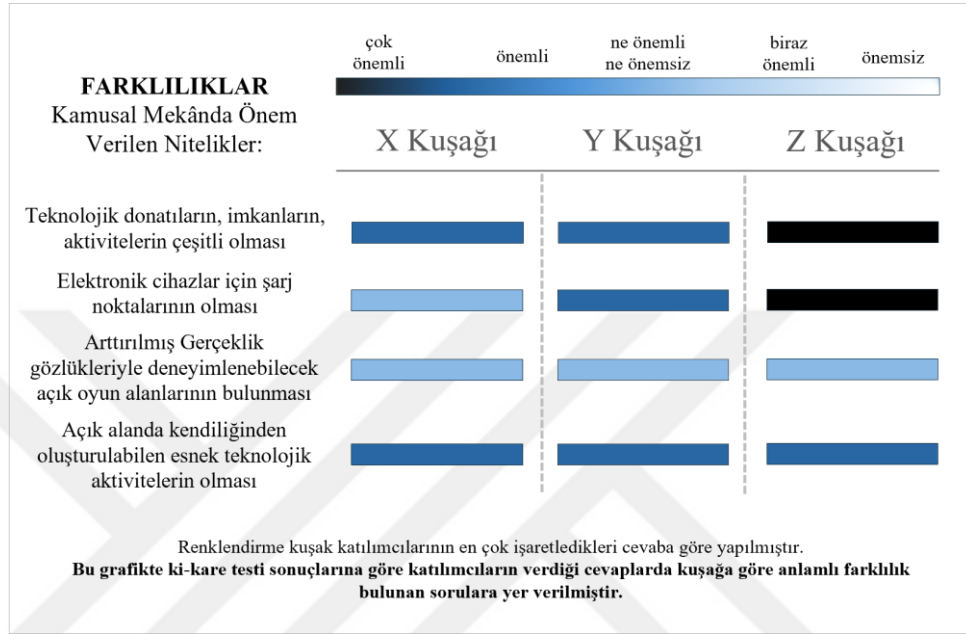
Bu sonuçlar ışığında kamusal mekânda yukarıdaki özelliklerin üç kuşağın da önemsendiği nitelikler olduğu söylenebilmektedir.

Kamusal Mekâna dair katılımcıların verdikleri cevaplarda kuşağa bağlı anlamlı farklılık bulunmayan diğer sorulara baktığımızda:

- Katılımcıların kamusal mekânı tercih etme nedenlerinde en çok *-vakit geçirecek başka alan olmaması-* ve *-çeşitliliğin çok olması-* yanıtının tercih edildiği görülmektedir. Bu durum genel olarak daha farklı kamusal mekânlara ihtiyaç duyduklarını kanıtlamaktadır.
- Katılımcıların kamusal mekânı tercih etme nedenlerinde *-Oturma ve dinlenme alanlarının iyi olması-* seçeneğinin de yüksek oranda tercih edildiği görülmektedir. (%27,5) Bu durum katılımcıların sadece harekete bağlı, geçip gidecekleri mekânlara değil dinlenebilecekleri, daha durgun aktiviteleri gerçekleştirebilecekleri alanlara ihtiyaç duyduklarını kanıtlamaktadır.

Ki-kare testi sonuçlarına göre kamusal mekâna dair cevaplarda kuşaklar arası anlamlı farklılık bulunan kategoriler aşağıda verilmektedir. (Tablo 55) Sonuçlara göre; Z Kuşağı katılımcılar için kamusal mekândaki teknolojik donatıların ve aktivitelerin çeşitliliğinin Y ve Z kuşaklarına göre daha çok önemsendiği görülmektedir. Elektronik cihazlar ile kurulan ilişki konusunda mekânda bu konuyla ilişkili eklentilerin bulunması gerekliliğinin de aynı şekilde Z Kuşağı katılımcılar tarafından daha çok önemsendiği görülmektedir.

Tablo 55: Ki-kare testi sonuçlarına göre katılımcıların bazı cevaplarında kuşaklarına göre anlamlı farklılık olan kamusal mekân nitelikleri. (Tez kapsamında N. Kıtık tarafından hazırlanmıştır.)



- Arttırılmış gerçeklikle ilgili belirtilen önem derecelerine baktığımızda özellikle Z Kuşağı katılımcılarının bu kategoride en çok *-ne önemli ne önemsiz-* seçeneğini tercih etmeleri mekânda sadece bir eklenti ile düşünülmemiş teknolojik donatıların yeni kuşaklar için de ilgi çekici olmadığını kanıtlamaktadır.
- Tüm kuşaklar açık alanda kendiliğinden oluşturulabilen esnek teknolojik aktivitelerin önem derecesini en çok *-önemli-* olarak derecelendirmiştir. Bu sonuç ise mekânın kullanıcısının kendi özgür yaratımına bırakılan, kullanıcıya müdahale olanağı veren eklentilerin daha değerli olduğunu kanıtlamaktadır. Z Kuşağı katılımcılar açık alanda kendiliğinden oluşturulabilen esnek teknolojik aktivitelerin önemini derecelendirirken *-çok önemli-* seçeneğini tercih etmeleri bakımından X Kuşağı katılımcılar ile ayrılmaktadır.

Anket sonuçlarına göre kamusal mekâna dair dikkat edilmesi gereken diğer konulara baktığımızda;

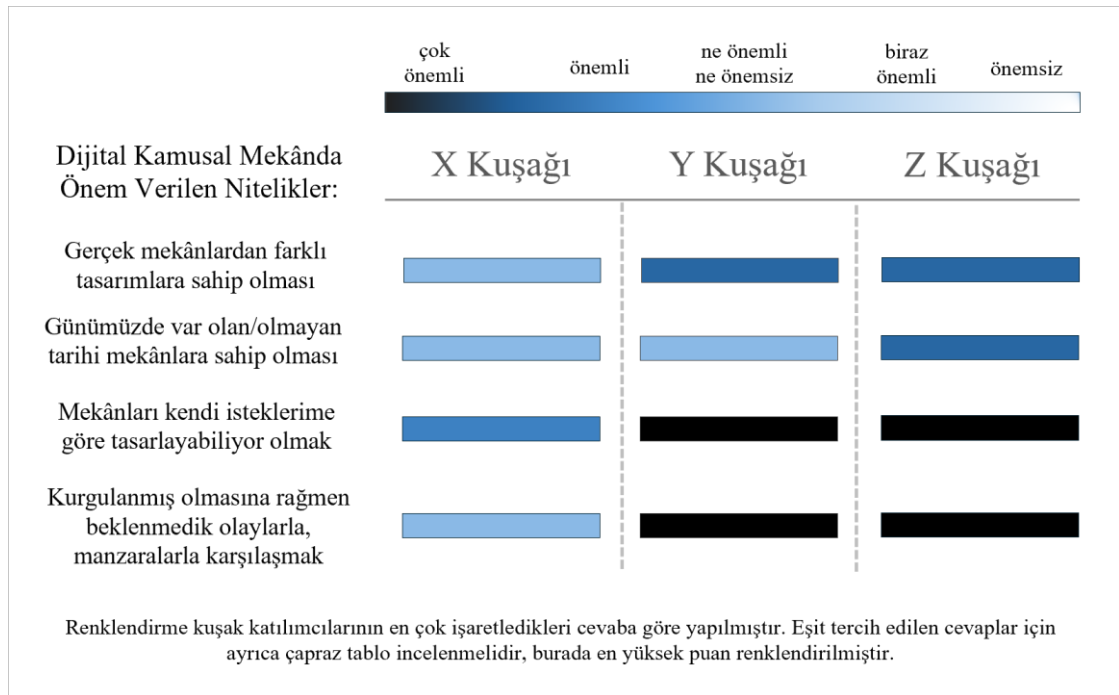
- Türkiye’deki kamusal mekânlara dair katılımcıların genel değerlendirmelerinde kuşaklara göre anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Katılımcılar genel olarak en çok *-ne iyi ne kötü-* cevabını verse de bireyin dahil olduğu yaş aralığının kamusal mekâna dair genel görüşünü etkilediği görülmektedir. Farklılık X ve Z Kuşakları arasında *-ne iyi ne kötü-* cevabı için geçerli olup diğer cevaplarda kuşaklara göre farklılık saptanmamıştır. Z kuşağı katılımcılarının da bu soruda en çok *-ne iyi ne kötü-* cevabını tercih etmesi kamusal mekânlara karşı tutumlarının bir göstergesi olarak düşünülebilmektedir.
- Katılımcıların kamusal mekânda birlikte vakit geçirdikleri kişiler kuşaklarına göre anlamlı farklılık göstermektedir. Bu durum mekânın farklı grupların içinde bulunmayı isteyecekleri çeşitli aktiviteleri ve esnek mekânsal özellikleri barındırması gerekliliğini kanıtlamaktadır.
- Katılımcıların dijital kamusal mekânda vakit geçirmeyi tercih etme nedenlerine baktığımızda: X Kuşağı katılımcılar *-Dijital Kamusal Mekanlarda vakit geçirmeyi tercih etme sebebiniz nedir?-* sorusuna en çok *-Daha ekonomik olması-* cevabını, Y Kuşağı katılımcılar en çok *-Ulaşım için süre kaybedilmemesi-* cevabını, Z Kuşağı katılımcılar ise en çok *-Günlük hayatta konuşma imkanımız olmayan insanlarla iletişim kurabilmek-* cevabını tercih etmiştir. Bulgular X ve Y kuşaklarının yaşadıkları bölgede kamusal mekân tercih ederken neye dikkat ettiklerini, Z kuşağının ise temel olarak ne amaçla kamusal mekânı kullandığını göstermektedir.
- Katılımcıların kamusal mekânda *-vakit geçirme sıklığı-* konusunda en çok işaretledikleri cevap *-haftada 1-2-* olmuştur. Dijital kamusal mekânda *-vakit geçirme sıklığı-* konusunda en çok işaretledikleri cevabın ise *-her gün-* olması dikkat çekmektedir.

Dijital kamusal mekâna dair katılımcıların cevaplarında kuşağa göre anlamlı farklılık bulunan cevaplara baktığımızda:

- *-Katılımcıların meta-verse (öte-evren) gibi mekânsal deneyim sunan dijital platformları kullanım durumu-* konusunda (kuşak ayrımı gözetilmeksizin) %36,36'sı *-evet-* %63,63'ü *-hayır-* cevabını vermiştir.
- Katılımcıların mekânsal deneyim sunan dijital platformlarda vakit geçirdikleri kişilere baktığımızda, X ve Z Kuşaklarının en çok *-iş ve okul arkadaşlarıyla-* Y kuşağının ise *-yalnız-* seçeneğini tercih ettiği görülmektedir.

Aşağıda ise kullanıcıların dijital kamusal mekânlarda önem verdiği niteliklerden kamusal mekâna örnek olabilecek nitelikler bulunmaktadır. (Tablo 56) Bu niteliklere verilen cevaplarda ki-kare testine göre kuşak bağlamında farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 56: Ki-kare testi sonuçlarına göre katılımcıların cevaplarında kuşaklarına göre anlamlı farklılık olmayan dijital kamusal mekân nitelikleri. (Tez kapsamında N. Kıtık tarafından hazırlanmıştır.)



6. BÖLÜM

SONUÇ ve DEĞERLENDİRME

“...özgür aklın ürünü bir düş makinesinin gerekliliğine inanıyorum... kendimizi tanımlayabileceğimiz şeyleri çoğalttığı, başka değerler ve başka ilişkilere göre bütün ayrıntılarıyla düşünülmüş bir dünyanın mutlak farklılığını, kısaca -kent- olarak...” (Calvino, 1993)

Calvino’nun (1993) *Görünmez Kentler*’de bahsettiği bu kent düşü, salt hızın ana unsur haline geldiği kentsel mekânda bireyin kendini gerçekleştirme umudunu tekrar kazandığı bir yeniden yaratım sürecinin mümkün kılınması ile gerçekleşebilir. Bu yeniden yaratım sürecini kentsel pratiklerin en net gözlemlenebildiği kamusal mekânlar aracılığıyla başlatabilmemizin olanaklı olduğunu söyleyebilmekteyiz.

Bir açıdan kuşakların kamusal mekândan beklentilerinin kesişimine ulaşmaya çalıştığımız bu çalışmada; literatür araştırması, tarihsel sürecin gözden geçirilmesi ve anket bulguları genel olarak bizi aşağıdaki sonuçlara ulaştırmaktadır.

Türkiye kamusal mekân konulu araştırmalar için önemli bir örneklemdir çünkü Cumhuriyetimizin ilanından 100. yıl dönümüne kadar olan süreçte hem planlama disiplini hem de mekânı biçimlendirmede etkili olan diğer politik ve ekonomik süreçler çok değişkenli ve aktörlü bir mekansal üretim sürecini başlatmıştır. Özellikle bu tezde olduğu gibi *kentli* kavramı ve *kamusal mekân*ın bir arada irdelendiği araştırmalar için denebilir ki; Cumhuriyetimizin ilanı ile birlikte savaştan çıkmış bir toplumu ve coğrafyayı güçlüklerle elde edilen bu zafere yakışır bir biçimde yeniden inşa etme çabası Türkiye’nin bu bağlamda oldukça önemli bir örneklem olduğunu kanıtlamaktadır.

Kuşak bağlamında *-kentli profili*-ni tanımlarken toplumu kohortlara ayırabilmek için onların sadece doğum yıllarını değil, gençlik dönemlerinde deneyimledikleri mekânları, yaşadıkları kritik olayları dikkate almamız gerekmiştir, çünkü geçmiş deneyim ve gelecekte beklenen arasında bir ilişki olduğu açıktır. Bu nedenle tezin örneklem alanı olan Türkiye için geçmişte sosyalleşme mekânı olarak daha aktif kullanılan kamusal mekânların günümüzde kullanıcıların sadece bir randevusu veya işi olduğunda kullandığı mekânlar haline gelmesi (Tablo 15 kapsamında en yaygın cevaplardan biri olduğu görülmektedir) bu alanların potansiyelini giderek kaybettiği anlamına gelmektedir. Bu durum tarihsel sürecin irdelendiği bölümde araştırıldığı üzere kamusal mekânın deneyimi ve etkileşimi önceleyen yerlerden rant alanlarının arasında sıkışmış mekânlara dönüşmesinin de etkisiyle gerçekleşmektedir.

Planlama süreçleri ve ekonomik dinamikler toplumun kamusal mekânla olan ilişkisini doğrudan veya dolaylı olarak etkilemektedir. Bu nedenle mekân biçimlenişinde önerilerde bulunmadan önce süreçte baskın etkisi olan bu mekanizmaların yarar elde edebileceğine inandıkları biçimde çözümler bulma gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

Kuşakların ilk bölümde irdelenen genel karakteristik özellikleri onların gündelik yaşam rutinlerini etkilediği için kamusal mekân biçimlenişinde dikkate alınması gereken odakları ortaya koymaktadır. Anket bulgularında görüldüğü gibi, ilk bölümde bahsettiğimiz ve literatürde geçmiş çalışmaların ortaya koyduğu kuşakların karakteristik özellikleri (Şekil 5) kamusal mekândaki pratiklerini şekillendirmektedir. Aile yaşantısını ön planda tutup sosyal yaşamını geri plana atan X Kuşağının (Şekil 5) kamusal mekânda en çok aile ve iş arkadaşlarıyla vakit geçirmeleri (Tablo 17), tüketim kültürüne ayak uyduran Y Kuşağının (Şekil 5) kamusal mekânda da bu kapsamdaki özellikleri önemsemesi (Tablo 22-28), tamamen teknoloji ile iletişim kurduğu öne sürülen Z kuşağının (Şekil 5) kamusal mekânda teknolojik unsurları önemsemesi (Tablo 16) bu ilişkiselliğe örnek gösterilebilmektedir.

Tezde *yeni kentli*'yi tanımlama çabası *kamusal mekân*ı yeniden okuma gerekliliğini beraberinde getirmiştir. İkisi arasındaki dinamik ilişki mekânın yoksunlaştığı özelliklerini yeniden kazanması açısından 21. yüzyılın *gündelik yaşam* pratikleri yardımıyla anlaşılmalı çalışılmıştır. *Kamusal mekân* ve *kentli* arasındaki kopukluk 4.

Bölüm’de tartışılan kavramlar aracılığıyla ortaya konmuş, dijitalin sunduğu alternatif gündelik yaşam rutinleri yardımıyla da nedenselleştirilmiştir.

Bu bağlamda dijitalin sunduğu kamusallığın -özellikle de mekânsal deneyimlerin giderek geliştiği düşünüldüğünde- çeşitli avantajları olduğu görülmüştür:

- Müdahale etmeyi olanaklı kılması,
- Çeşitliliğe açık olması,
- Kuşakları tanıyarak onların ihtiyaçlarına, mekândaki tutumlarına yönelik geliştirilmeleri (ekonomik temelli olsa da kullanıcı deneyimi-kullanıcı arayüzü arasındaki ilişkinin başarılı kurgusu)

bu avantajlara örnek olarak gösterilebilmektedir.

Kuşakların özellikle gençlik dönemlerindeki gündelik yaşamları onların bugün zaman geçirecekleri sosyalleşme mekânlarından beklentilerini anlamamız için yardımcı olmaktadır, çünkü bugün aynı yaşta olmasalar bile benzer deneyimlerin içinde bulunmak istemeleri mümkündür. Bugünün çocukları yarının yetişkinlerini oluşturacağı için kamusal mekânların sadece bir yaş grubuna değil toplumun ortak deneyimine uygun olarak planlanması ve tasarlanması gerekmektedir.

Tez bulgularında görüldüğü üzere kamusal mekândan beklentileri bağlamında kuşakların bir çok konuda ortak taleplere sahip olduğu (Şekil 28) sonucuna ulaşılmıştır. Kamusal mekân deneyiminin başarılı inşası için bu ortaklıkların önemsenmesi, farklılıkların ise çeşitlilik bağlamında aynı önem derecesi ile ele alınması gerekmektedir.

6.2 Öneriler

Kentlinin içerisinde zaman geçirmek isteyeceği, farklı grupları bir araya getirebilecek günümüz kamusal mekânlarının, 21. yüzyılın gündelik yaşamında yeniden sosyalleşme mekânı işlevi görebilmesi için bazı özellikleri taşıması gerektiği söylenebilmektedir. Bu çalışmada mekân biçimlenişinin *kentli* ve *kuşak* kavramları üzerinden tartışılması ve bulgular aracılığıyla bu özelliklerin sadece tasarımsal aşamaların ürünü değil, daha kapsamlı araştırmalara dayalı süreçlerin sonucunda karar verilmesi gereken nitelikler olduğu görülmektedir.

Dijital kamusal mekânların veya sadece dijital platformların geliştirilme sürecinde önemsenen kullanıcıyı tanıma amaçlı aşamaların gerçek mekânlara örnek olabilecek özellikleri kamusal mekân biçimleniş süreçlerine dahil edilmelidir. Dijital ve analog mekân ayrımını tartışırken iki farklı gerçeklikte yaşadığımız düşüncesini benimsemek yerine, -her ne kadar bu kabul edilmiş bir olgu olsa da- iki gerçekliğin birbirini beslediği ve olumlu yönlerini birbirine aktarmayı başardığı araştırmaların yapılması ve kamusal mekânların da bu birliktelik gözetilerek yeniden düşünülmesi gerekmektedir. Tezde tartışılan tüm meselelere ek olarak gelecek çalışmalarda farklı araştırma konularının irdelenmesi gerektiği görülmüştür:

Kentsel deneyime ait kavramların dijital pratik bağlamında sorgulanma gerekliliğine bir örnek olarak; geçmişin salt analog mekânında şekillenen *flanêur* kavramının günümüzün *dijital flanêur* kavramına olan yolculuğunun irdelenmesi ve literatürde bu kapsamdaki çalışmalara kamusal mekân bağlamının dahil edilmesi,

Dijitalleşme bağlamında gündemde olan tüm kaygılara ek olarak hızla gelişen platformlarda neredeyse tüm zamanını geçiren genç kuşakları koruyabilmek adına siber güvenliğin kapsamlı olarak yasal düzenlemeler aracılığıyla ele alınması,

Mekân biçimlenişinde toplumu etkisiz ve ilgisiz bir biçimde konumlandıran süreçlerin (özellikle planlama disiplini bağlamında) düzenlenebilmesi adına dijitaldeki olumlu deneyimlerin yasal süreçlere nasıl yansıtılabileceğine dair araştırmaların yapılması...

gibi gerekliliklerin ortaya çıktığı söylenebilmektedir.

EK 1. ANKET FORMU

"X, Y ve Z KUŞAKLARININ KAMUSAL MEKANDAN BEKLENTİLERİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA" İSİMLİ TEZİN ANKET FORMU						
Bu anket, Erciyes Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü'ne bağlı Şehir Planlama Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı'na kayıtlı Araş. Gör. Nursena KITLIK tarafından, "X, Y ve Z Kuşaklarının Kamusal Mekândan Beklentileri Üzerine Bir Araştırma/A research on the public space expectations of generations X, Y and Z" isimli yüksek lisans tezinde kullanılmak üzere hazırlanmıştır. Tez çalışmasının amacı Türkiye'de yaşayan bireylerin gerçek ve dijital kamusal mekânlardan beklentilerini araştırmaktır. Anketin yaklaşık olarak 664 kişiye yapılması planlanmaktadır. Bu araştırma ile ilgili herhangi bir sorunuz veya endişeniz varsa, lütfen iletişime geçiniz. (nursenakitlik@erciyes.edu.tr) Verdiğiniz bilgilerin herhangi bir ticari ve özel amaçla kullanılmayacağını ve özel bilgilerin 3. tekil şahıslarla ve kurumlarla paylaşılmayacağını bilmenizi isteriz. Bu çalışmaya katılım tamamen gönüllülük esastır. Anketi istediğiniz aşamada terk edebilirsiniz. Katkılarınız için teşekkür ederim.						
*Etik Kurul Onayı ektedir.						
Gönüllü onam formunu okudum, ankete katılmayı kabul ediyorum. ☐						
1	Cinsiyet	Kadın	Erkek			
2	Doğum Yılı (Yaş)					
3	Doğduğunuz Şehir					
4	Yaşadığınız Şehir					
5	Eğitim Durumu	Okuryazar Değil	İlköğretim	Lise	Üniversite	Diğer (.....)
6	Mesleğiniz	İşsiz/ Öğrenci	İşçi /Emekli	Memur	Esnaf	Diğer (.....)
7	Medenî Durum	Evlî	Bekar			
8	Gelir Düzeyi	Çok İyi	İyi	Orta	Kötü	Çok Kötü
9	Boş zamanlarınızı nasıl değerlendiriyorsunuz? (Birden fazla seçim yapabilirsiniz)	Açık-Yeşil alanlarda	Kapalı Alanlar-AVM'lerde	Kültürel Etkinliklerde (Sinema, Tiyatro vb.)	Ev ziyaretleri	Telefon-Bilgisayar-Konsol Oyunları
Diğer.....						
10	Kamusal Mekanlarda ne sıklıkla vakit geçiriyorsunuz? (Kamusal Mekan: Parklar, kafeler, kahvehaneler, alışveriş merkezleri, çarşı, etkinlik alanları, meydanlar, mahalle parkları ve çardaklar, spor alanları, müzeler ve sanat etkinlik alanları... gibi)	Her gün	Haftada 3-4 defa	Haftada 1-2 defa	Ayda 1 defa	Sadece bir randevum/işim olduğunda
11	Kamusal mekanları tercih etme sebepleriniz nelerdir? (Birden fazla seçenek seçilebilir)	Canlı ve kalabalık olması	Yakın olması/Erişim kolaylığı	Vakit geçirecek başka alan olmaması	Güvenli olması	Çeşitliliğin çok olması (Sunduğu imkanlar açısından)
		Her yere yakın/merkezi konumda olması	Sakin, huzurlu olması	Yeşil ve geniş alanlar olması	Çocuğum/Evcil hayvanım için uygun	
		Teknolojik olanaklarının iyi olması	Oturma ve dinlenme alanlarının iyi olması	Popüler olması	Alanda bana benzer kullanıcılar olması	Diğer (.....)
12	Bu alanlarda daha çok kimler ile vakit geçiriyorsunuz? (Birden fazla seçenek seçilebilir)	İş-okul Arkadaşlarımla	Ailemle/Sevgilimle/Eşimle	Yalnız	Hiç Tanımadığım veya Yeni Tanıştığım Kişilerle	Diğer (.....)
13	Genel olarak Türkiye'deki Kamusal Mekanları nasıl değerlendiriyorsunuz?	Çok İyi	İyi	Ne İyi Ne Kötü	İyi Sayılmaz	Hiç İyi Sayılmaz
Kamusal mekanda aşağıdaki niteliklerin varlığı sizin için ne kadar önemlidir? Önemini derecelendiriniz.						
		ÇOK ÖNEMLİ	ÖNEMLİ	NE ÖNEMLİ NE ÖNEMSİZ	BİRAZ ÖNEMLİ	ÖNEMSİZ
G1	Sosyal etkileşime açık, canlı, kalabalık ve eğlenceli olması	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
G2	Ağaçların, bitkilerin, peyzaj unsurlarının varlığı ve çeşitliliği	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
G3	Özgürlük	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
G4	Ekonomik olması	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
G5	Sakin ve dingin olması	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
G6	Kolay ulaşılabilir olması, alana engelsiz erişimin olması	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
G7	Güvenli bir alan olması (güvenlik personeli ve güvenlik kameralarının olması, 24 saat aydınlatmanın olması)	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
G8	Oturma alanlarının olması ve konforu	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
G9	Korunaklı alanların varlığı (Güneşten, soğuktan ve rüzgar gibi etkenlerden korunmak için gölgelik vb. unsurların varlığı)	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
G10	Yeme -içme alanlarının olması ve çeşitliliği	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
G11	Katılımcıların ve etkinliklerin çeşitliliği	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
G12	Teknolojik donatıların, imkanların, aktivitelerin çeşitli olması	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli

G13	Afet öncesi ve sonrası için bu alanların niteliklere ve potansiyellere sahip olması (Toplanma alanları, sığınak, temel ihtiyaçların dağıtım noktası, iletişim Noktası... gibi)	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
G14	Atıkların toplanması ve geri dönüştürülmesi için donatı ve imkanların bulunması	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
G15	Kamusal mekanda kültürel izlerin, tarihi unsurların, mimari dokunun, anıtların bulunması.	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
G16	Dinlenme alanlarının sadece özel mülkiyetli olmaması ve halkın serbest kullanımına açık olması	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
G17	Kamusal mekanda vakit geçirirken spontane olayların gerçekleşmesi ve yeni insanlarla tanışmak	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
Kamusal mekanda aşağıdaki teknolojik donatıların var olması sizin için ne kadar önemlidir?						
TK1	Elektronik cihazlar için şarj noktalarının olması	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
TK2	Arttırılmış Gerçeklik gözlükleriyle deneyimlenebilecek açık oyun alanlarının bulunması	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
TK3	Açık alanda kendiliğinden oluşturulabilen esnek teknolojik aktivitelerin olması	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
TK4	Elektrik enerjisi üreten spor aletlerinin, adımlar sayesinde elektrik enerjisi üreten yürüyüş rotalarının olması	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
TK5	E-kitap, E-Dergi okunabilen dijital kütüphanelerin olması	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
TK6	Dijital ekranlar aracılığıyla farklı sanatçılara ait sanat galerisi ve sergilerin düzenli olarak gerçekleştirilmesi	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
TK7	Dijital Reklam panolarının olması	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
Dijital Kamusal Mekanlar İle İlgili Sorular:						
DK1	Hanenizdeki 18 yaş altındaki bireylerin dijital platformlara olan ilgisini nasıl değerlendiriyorsunuz?	Çok İlgili	İlgili	Ne İlgili Ne İlgisiz	İlgili Sayılmaz	Hiç İlgili Değil
*Aşağıdaki bölümü bilgisayar, telefon ve konsol oyunları oynuyorsanız ya da metaverse (öte-evren) gibi platformları kullanıyorsanız cevaplayınız.						
DK2	Dijital Kamusal Mekanlarda ne sıklıkla vakit geçiriyorsunuz?(Dijital Kamusal Mekan: Discord, Bilgisayar ve konsol oyunları, Metaverse (öte-evren) gibi diğer dijital platformlar (MineCraft, CrossFire, Roblox, ... gibi)	Her gün	Haftada 3-4 defa	Haftada 1-2 defa	Ayda 1 defa	Kullanmıyorum
DK3	Dijital Kamusal Mekanlarda vakit geçirmeyi tercih etme sebebiniz nedir? (Dijital Kamusal Mekan: Bilgisayar ve konsol oyunları, Metaverse (öte-evren) gibi diğer dijital platformlar (MineCraft, CrossFire, Roblox... gibi)	Daha ekonomik olması	Ulaşım için süre kaybedilmemesi	Daha özgüvenle iletişim kurabilmek, kimlik gizliliği, kendi görünümümü ve karakterimi istediğim zaman değiştirebilmek	Statü ve gelir düzeyi gibi konuların önemsiz olması	Günlük hayatta tanışma-konuşma imkanımız olmayan insanlarla iletişim kurabilmek
DK4	Bu alanlarda vakit geçirirken kendimi güvende hissediyorum:	Kesinlikle Katılıyorum	Katılıyorum	Ne Katılıyorum Ne Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
DK5	Bu alanlarda daha çok kimler ile vakit geçiriyorsunuz? (Birden fazla seçenek seçilebilir)	İş-okul Arkadaşlarımla	Ailemle/Sevgilimle/Eşimle	„	Tanımadığım veya Yeni Tanıştığım Kişilerle	Diğer (.....)
DK6	Genel olarak Dijital Kamusal Mekanları nasıl değerlendiriyorsunuz?	Çok İyi	İyi	Ne İyi Ne Kötü	İyi Sayılmaz	Hiç İyi Sayılmaz
Dijital Kamusal Mekanda aşağıdaki nitelikler sizin için ne kadar önemlidir? Önemini derecelendiriniz.						
DK7	Gerçek mekanlara oldukça benzeyen mekanlar olması	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
DK8	Gerçek mekanlardan farklı tasarımlara sahip olması	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
DK9	Günümüzde var olan/olmayan tarihi mekanlara sahip olması	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
DK10	Mekanları kendi isteklerime göre tasarlayabiliyor olmak	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli
DK11	Kurgulanmış olmasına rağmen beklenmedik olaylarla, manzaralarla karşılaşmak	Çok Önemli	Önemli	Ne Önemli Ne Önemli	Biraz Önemli	Önemli

Katıldığınız için teşekkür ederiz.

Bu çalışmanın sonuçları 2024 yılı haziran ayında belli olacaktır. Çalışmada elde edilecek bilgiler bilimsel yayınlarda kullanılacaktır.

Bu çalışmaya katıldığınız için tekrar teşekkür ederiz.

Çalışma hakkında daha fazla bilgi almak ve sorularınız için nursenakitlik@erciyes.edu.tr / 03522076666-35352 ile iletişim kurabilirsiniz.



EK 2. ETİK KURUL ONAYI

BAŞVURU NO: 466	
ERCIYES ÜNİVERSİTESİ SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ETİK KURULU PROJE ONAY FORMU	
Projenin Adı	"X, Y ve Z Kuşaklarının Kamusal Mekândan Beklentileri Üzerine Bir Araştırma"
Projenin Niteliği	Yüksek Lisans/Uzmanlık/Doktora Tezi
Proje Araştırmacıları	Nursena KITLIK (Sorumlu Araştırmacı) Doç. Dr. Neşe YILMAZ BAKIR (Danışman)
Sorumlu Araştırmacının Haberleşme Bilgileri	KAYSERİ E-posta adresi: nursenakitlik@erciyes.edu.tr
KARAR: Etik Kurulumuza başvuran <i>Nursena KITLIK</i> 'ın " <i>X, Y ve Z Kuşaklarının Kamusal Mekândan Beklentileri Üzerine Bir Araştırma</i> " adlı çalışması değerlendirilerek aşağıdaki sonuca ulaşılmıştır.	
Proje etik açıdan uygun bulunmuştur.	☒
Projenin etik açıdan geliştirilmesi gerekmektedir.	☐
Proje etik açıdan uygun bulunmamıştır.	☐
28/11/2023	

KAYNAKÇA

1. Acar, Z. B. (2016). Modern Dünya, Gündelik Yaşam ve Modern Özne. **Farklılıklar, Çatışmalar ve Eylemlilikler Çağında Sosyoloji**, 32.
2. Acılioğlu, İ. (2017). İş'te Y Kuşağı. İstanbul: Elma Yayınevi 144.
3. Adıgüzel, O. Batur, H. Z. ve Ekşili, N. (2014). Kuşakların değişen yüzü ve Y kuşağı ile ortaya çıkan yeni çalışma tarzı: Mobil yakalılar. **Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, 1(19), 165-182.
4. Adorno T. W. (1951). Minima Moralia. Metis Yayınları, 2020, 280.
5. Aghaei, S., Nematbakhsh, M.A., and Farsani, H.K., (2012). Evolution of the World Wide Web: From Web 1.0 to Web 4.0. **International Journal of Web & Semantic Technology**, (3/1) 1/10
6. Aka, B. (2018). Bebek Patlaması, X ve Y Kuşağı Yöneticilerin Örgütsel Bağlılık Düzeylerinin Kamu ve Özel Sektör Farklılıklarına Göre İncelenmesi: Bir Araştırma. **Süleyman Demirel Üniversitesi, Vizyoner Dergisi** 9(20), 118-135.
7. Aksoy, M. İ. (2009). Günümüz Alışveriş Kavramında Değişme Olgusu ve Bu Olgunun Alışveriş Merkezi Tasarım İlkeleri Üzerindeki Belirleyici Etkilerinin İrdelenmesi: İstanbul Kenti Modeli. Yıldız Teknik Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.
8. Aktulay Çakır, T. M. (2014). Postmodern Tüketim ve Tüketicinin Değişen Özellikleri. Doktora Tezi, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
9. Altun, İ. K. ve Onaran, B. S. (2022). The Role of Public Interior Spaces in the Socialization of Active Elderly Individuals. **ICONARP International Journal of Architecture and Planning**, 10(2), 575-595.
10. Altuntuğ, N. (2012). Kuşaktan Kuşağa Tüketim Olgusu ve Geleceğin Tüketici Profili. **Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi** 4(1), 203-212.

11. Alwin, D. F. (2002). Generations X, Y And Z: Are They Changing America, American Sociological Association. **Contexts**, **42(1)**, 2002, 42-51.
12. Amin, A. (2008). Collective culture and urban public space. **City**, **12(1)**, 5-24,
13. Anderson, L. (1998). Loneliness Research and Interventions: A review of the literature. **Aging & Mental Health**, **2(4)**, 264-274.
14. Ardahan, F. (2016). Kamusal Bir Mekân Olan Memleket Kahvelerinin Tercih Edilme Nedenleri ve Rekreasyonel Önemi. **Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, (9), 49-69.
15. Ardiç, E. ve Altun, A. (2017). Dijital çağın öğreneni. **International Journal of New Approaches in Social Studies**, 1(1), 12-30.
16. Arendt, H. (1969) The Human Condition. New York: Anchor, 9.
17. Arslan, A. (2017). Kuşak Teorisi ve İç Girişimcilik Üzerine Bir Araştırma. **Kafkas Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi**, **6(11)**, 1-24.
18. Auge, M. (1992). Non-Lieux, Introduction à une Anthropologie de la Surmodernité. Seuil, 149.
19. Augé, M. (2016) Yok-yerler Üstmodernliğin Antropolojisine Giriş, Daimon, İstanbul, 92.
20. Aydoğan, D. (2013). Gündelik Yaşam Pratiklerinde Anlamı İnşa Eden Toplumsal Dinamikler. **Sosyoloji Dergisi**, **(28)**, 1-18.
21. Azsöz, G. P. (2022). Urla Sanat Sokağı Restorasyon Görmüş Yapıların Restorasyon Önceki ve Sonraki Durumları. **Tasarım Mimarlık ve Mühendislik Dergisi**, **2(3)**, 193-213.
22. Bakhtin, M. (1965) Rabelais ve Dünyası, Ayrıntı Yayınları, 496.
23. Bakhtin, M. (1985) The Dialogic Imagination Austin: University of Texas Press, 1981; Forms of Time and the Chronotope in the Novel, 84.

24. Bakır, N. O. ve Aydoğan, S. (2016). Türkiye’de Faaliyet Halindeki Alışveriş Merkezlerinin İncelenmesi. **Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi**, 4(26) 302-326.
25. Bakır, N. ve Aydoğan, S. (2016). Türkiye’de Faaliyet Halindeki Alışveriş Merkezlerinin İncelenmesi. **Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi**, 4(26).
26. Banerjee, T. (2001). The Future of Public Space: Beyond Invented Streets and Reinvented Places. **Journal of the American Planning Association**, 67(1), 17.
27. Baudelaire, C. (1986). The Painter of Modern Life. The Painter of Modern Life and Other Essays, New York: Do Capo, 1986, 8-13. (İlk basım: 1863)
28. Baudrillard, J. (1983). Simulations. New York, Semiotext(e)
29. Bayramoğlu, G. (2017). X ve Y Kuşağının Liderlik Davranışı Açısından Karşılaştırılması. **Ege Akademik Bakış** 18(1), 15-30.
30. Beakert, G. (2002). The Her eaft er of The City, After- Sprawl, Research for the Contemporary City, 9-18, Xaveer de Geyter Architects, NAI Publishers, Rotterdam.
31. Benson, J. ve Brown, M. (2011). Generations at work: Are there differences and do they matter?. **International Journal of Human Resource Management**, 22(9), 1843–1865.
32. Berber, Ö. (2011). Yok-yer, yersizleşme ve yersiz-yurtsuzluk kavramları üzerine bir sorgulama. **İdealkent**, 2(3), 142-157.
33. Berk, R. A. (2013). Multigenerational Diversity In The Academic Workplace: Implications for Practice. **Journal of Higher Education Management** 28(1), 10-23.
34. Berkup, S. B. (2015). Sosyal Ağlarda Bireysel Mahremiyet Paylaşımı: X ve Y Kuşakları Arasında Karşılaştırmalı Bir Analiz. Ege Üniversitesi, İzmir, Doktora Tezi, 351.
35. Berman, M. (2001), Katı Olan Herşey Buharlaşıyor, İletişim Yayınları, İstanbul.

36. Bingöl, H. B. (2021). Teknolojinin Serbest Zaman Aktiviteleri ve Kamusal Mekân Kullanımı Üzerindeki Etkileri. İstanbul Teknik Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.
37. Bolak, B. (2003). Deneyimleyen Beden, Kurgulanan Mekân, **TOL Mimarlık Kültürü Dergisi 3**, 68-74.
38. Borca, G., Bina, M., Keller, P., Gilbert, L., ve Begotti, T. (2015). Internet Use and Developmental Tasks: Adolescents. Point Of View. **Computers in Human Behavior (52)**, 49-58.
39. Brenner, N. ve Theodore, N. (2002), Spaces of Neoliberalizm: Urban Restructuring in North America and Western Europe, Blackwell, Oxford.
40. Bristow, J. (2015). Baby Boomers and Generational Conflict. Palgrave Macmillan (1)
41. Burak (2019). Geçmişten Günümüze ‘Güvenlik’ Kavramı.
<https://politikaakademisi.org/2019/10/12/gecmisten-gunumuze-guvenlik-kavrami/> (Erişim Tarihi: Temmuz 2024)
42. Burekhardt, J. (1860) The Civilization of the Renaissance in Italy. Middlemore, New York: Harper & Row, 1958, 143.
43. Calvino, I. (1993). Görünmez Kentler. Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 204.
44. Cantürk, E. (2016). Cumhuriyet'ten Günümüze Konut Sorunu ve Konut Politikalarının Gelişimi. **Altüst Dergisi, 18**, Ocak-Mart 2016
45. Carmona, M. (2010) Contemporary Public Space, Part Two: Classification, **Journal of Urban Design, 15(2)**, 157-173.
46. Carmona, M. (2018). Place value: place quality and its impact on health, social, economic and environmental outcomes. **Journal of Urban Design, 24(1)**, 1–48.
47. Carr, S., Francis, M., Rivlin, L. G. ve Stone, A. M. (1992) Public Space (Cambridge: Cambridge University Press), 79.
48. Carstens, A. ve Beck, J. (2005). Get Ready for the Gamer Generation. **TechTrends, 49 (3)**.

49. Castells, M. ve Borja, J. (1997). Local and Global Management of Cities in the Information Age, London, Earthscan Publications Ltd.
50. Chen, C. ve Chou, S. (2019). Antecedents and consequences of perceived coolness for generation Y in the context of creative tourism a case study of the pier 2 art centerin Taiwan. *Tourism Management*, 72, 121-129.
51. Cıngı, M. (2015). Online Pazarlama İletişiminde Kullanılan Video İçeriklerinin Ürün Tanıtımına Etkisi. **Humanities Sciences**, 10 (4), 145-163.
52. Cıbran, H. (1923). Ermiş. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 56.
53. Corbusier L. (1925). Kent Planlamasını Yönlendirici İlkeler, 20. Yüzyıl Mimarisinde Program ve Manifestolar, Mimarlık Vakfı, İstanbul.
54. Corbusier, L. (1929). The City of Tomorrow and Its Planning. Dover Publications 2013, 377.
55. Corbusier, L. (1947). When the Cathedrals Were White. Francis Hyslop, Jr. New York, Reynal & Hitchcock, 47.
56. Çakıroğlu, Y. (2022). Zamana ve Mekâna Sıkışmış Bir Oyun Alanı: Çocukluk Deneyimi. **Spektrum Dergisi** 2022.05 (7), 55-57.
57. Çelebi, Ş. O. ve Bayrakdaroğlu, F. (2020). Z kuşağının tüketim değerleri: Cep telefonu ürünü üzerinden nitel bir araştırma. **İşletme Araştırmaları Dergisi**, 12(3), 3055-3071.
58. Çelik, A. Soysal, A. ve Alıcı, S. (2004). Aile İşletmelerinde Kuşak Çatışmasından Kaynaklanan Yönetim Sorunları Kahramanmaraş Örneği, İstanbul, I. Aile İşletmeleri Kongresi Bildirileri Kitabı 189-201.
59. Çetin Aydın, G. ve Başol, O. (2014). X Ve Y Kuşağı: Çalışmanın Anlamında Bir Değişme Var mı?. **Electronic Journal of Vocational Colleges**, 4(4), 1-15.
60. Çoban, B. (2014). Yeni Toplumsal Hareketlerin Eleştirisi. **Marmara İletişim Dergisi**, 13 (13) , 21-34.

61. Dağtaş, E., ve Yıldırım, O. (2015). İnternet ve Sosyal Ağlar Dolayımı Gündelik Yaşam Pratikleri: Anadolu Üniversitesi Öğrencileri Üzerine Mikro Alan Araştırması. **Folklor/Edebiyat**, **21(83)**, 149-180.
62. Danacı, S. Y. (2019). Kuşak Farklılıklarına Göre İşveren Markasının Örgütsel Bağlılığa Etkisi ve Bilişim Sektöründe Uygulama. Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Yüksek Lisans Tezi, 85.
63. Davidoff, P. (1965). Advocacy and Pluralism in Planning. Blackwell Publications Massachusetts, 1996, 305-322.
64. De Certau, M. (1990). Gündelik Hayatın Keşfi-I. İstanbul, Dost Yayınları.
65. Deloitte (2020). The deloitte global millennial survey 2020. <https://www2.deloitte.com/global/en/pages/about-deloitte/articles/millennialsurvey.html>. (Erişim Tarihi: Temmuz 2024)
66. Demirci, K. (2022). X, Y ve Z Kuşaklarının Kentsel Alanları Kullanım Şekilleri ve Kentten Beklentileri. **Bingöl Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi**, **6(2)**, 59-90.
67. Demirel, Z. H. (2021). Çalışma Hayatında Geleceğin İnsan Kaynağı: Alfa Kuşağı. **OPUS International Journal of Society Researches**, **18 (Yönetim ve Organizasyon Özel Sayısı)**, 1796-1827.
68. Dewey, J. (1934) Art as a Experience. Michigan University 2007, 353.
69. Dinç, O. G. (2019). X Kuşağı ve Y Kuşağının Paternalist Liderlik Algıları Üzerine Bir Araştırma. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir, Yüksek Lisans Tezi, 115.
70. Dinç, O. G. (2021). X kuşağı ve Y kuşağının paternalist liderlik algıları üzerine bir araştırma. Anadolu Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.
71. Durmaz, Ş. ve Okumuş, B. (2021). İş Hayatında Kuşaklar Arası Farklılıklar ve Z Kuşağı. **Pearson Journal of Social Sciences & Humanities**, **6(16)**.
72. Duygulu, S. (2018). Yeni medya teknolojilerinin k-kuşağının ebeveynleri ile olan iletişimine etkisi. **TRT Akademi**, **3(6)**, 632-652.

73. Eğribel, E. (2015). Cumhuriyet Dönemi İstanbul Halk Merasimleri ve Eğlence Yaşamı. Büyük İstanbul Tarihi, İBB Kültür A.Ş.
74. Elias, N. (2000) Civilizing Process. Wiley Blackwell, 38.
75. Elster, J. (1985) Ekşi Üzümler. Metis Yayınları, 2008, 232.
76. Engels, F. (1968). İngiltere'de Emekçi Sınıfların Durumu. Ayrıntı Yayınları, 2013.
77. Ercan, M. A. (2016). Endüstri-Sonrası Kentlerin Değişen ve Dönüşen Kamusal Mekânları Changing and Transforming Public Spaces af Post-Industrial Cities. **Planlama**, **26 (3)**, 193-203.
78. Aktaş, E., Taş Gürsoy, İ., ve Kurgun, A. (2023). Turizm sektöründe metaverse'ün geleceği: Araç mı, amaç mı?. **International Journal of Contemporary Tourism Research**, **7(2)**, 143-152
79. Erdör, M. (2018). Z Kuşağından Sonra Hangi Kuşak Gelecek? Digital Age. <https://digitalage.com.tr/z-kusagindan-sonra-hangi-kusak-gelecek/> (Erişim Tarihi: Mayıs 2024)
80. Erikson, E. (1959). The Problem of Ego Identity. **Psychological Issues**. **1(1)**, 102.
81. Erzen, J. N. (2019). Üç Habitus Yeryüzü, Kent, Yapı. İstanbul: Y.K.Y. Yayınları.
82. Fettahlioğlu, H. S. Birin, C. ve Yıltay, S. (2018). Teknoloji Kabul Modeline Göre Kuşaklar Arası Farklılığın İncelenmesi: Akıllı Telefon Uygulamaları Kullananlara Yönelik Bir Araştırma. **JSHSR Dergisi**. **5(29)**, 3904-3915.
83. Fishmann, R. (2002). 20.yüzyılda Kent Ütopyları: Ebenezer Howard, Frank Lloyd Wright, Le Corbusier. İmge Kitabevi, Ankara.
84. Foucault, M. (2016). Özne ve iktidar. 5. Basım, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
85. Francis, M. (1989). Control As a Dimension of Public- Space Quality, in Public Places and Spaces, Eds. Altman, I. & Zube, E. H. Plenum Press, New York, 147-172.

86. Freud, S. (1999). Dinin Kökenleri. Öteki Y. Ankara. 206
87. Frisby, D. (2003). Georg Simmel – Modernitenin İlk Sosyoloğu, Modern Kültürde Çatışma İçinde. İletişim Yayınları, İstanbul, 7-55.
88. Galeano, E. (1992). Biz Hayır Diyoruz, Metis Yayınları, 2008, 200.
89. Gaylor, D. (2002). Generational Differences. California Press. 7-33
90. Geçtan, E. (2014). Rastgele Ben. Metis Yayınları, 176.
91. Gehl, J. (1971). Life Between Buildings: Using Public Space, Island Press, 2011.
92. Ghulyan, H. (2021). Tarihsel, Soyut, Çelişkili: 1923'ten Günümüze Türkiye'de Kentsel Toplumsal Mekân.
93. Giddens, A. (1999). Runaway World, Profile Book, London.
94. Giedion, S. (1948). Mechanization Takes Command. New York, Oxford University Press
95. Giedion, S. (1982). Space, Time and Architecture, 5. Bas. (Cambridge Mass. Harvard University Press, 1982) 436.
96. Goffman, E. (1956). Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu. Metis Yayınları, 248.
97. Gökgür, P. (2005). 1933'den 2003'e Atina Kartasındaki Değişimler, CIAM'dan CEU'ya. **Planlama Dergisi**, 2005, (1).
98. Gürel, S, (1997) “Kentsel Tasarım Eğitiminin Dünü-Bugünü-Yarını”, **Planlama Dergisi** 97/2, Ankara, 4-5.
99. Güzel, M. (2021). Alfa Kuşağıyla Birlikte Değişen Oyun Algısı: Dijital Oyuncaklar ve Ekran Bağımlılığı. **JSHR Uluslararası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi**, 8(70), 1344-1355.
100. Güzin, K., (2005). Çağdaş Gelişim Çerçevesinde Kentsel Tasarımın Farklılaşan Rolü, 15. Kentsel Tasarım ve Uygulamalar Sempozyumu 2004; “Değişimde Kentsel Tasarım ve Kentsel Tasarımda değişim”, MSÜ Yayını, İstanbul, ss.13-21

101. Habermas, J. (1962). Kamusallığın yapısal dönüşümü. İletişim Yayınları. İstanbul, 13. Baskı, 2015.
102. Habermas, J. (1989). The Structural Transformation of The Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society. Cambridge, Mass: MIT Press, 176.
103. Haller, E. (1965). The Artist's Journey into the Interior. New York Harvest, 103.
104. Hampton, K. N., Goulet, L.S. ve Albanesius, G. (2014). Change in the Social Life of Urban Public Spaces: The Rise of Mobile Phones and Women, and the Decline of Aloneness Over Thirty Years. Urban Studies 52. 1489-1504.
105. Hamurcu, A. U. (2022a). Dijitalleşen Dünyada Yeni Çalışma Koşulları: Metaverse ve Çevrimiçi Mobil Çalışma. **İdealkent Dergisi, Bölgesel Çalışmalar Özel Sayısı, (14)**, 26-48.
106. Hamurcu, A. U. (2022b). The metaverse, online communities, and (real) urban space. **Urbani izziv, 33(2)**, 73-81.
107. Hansen, J. and Leuty, M. (2012). Work values across generations. **Journal of Career Assessment, 20(1)**, 34-52.
108. Hansen, S. B. (2020). Teknoloji Felsefesi. Ketebe Yayınları, İstanbul.
109. Harari, Y. N. (2011). Sapiens. Kolektif Kitap, 2015.
110. Harvey, D. (1999). Postmodernliğin Durumu, Metis Yayınları, İstanbul.
111. Hatfield, S. (2002). Understanding the four generations to enhance workplace management. **AFP Exchange, 22 (4)**, 72-74.
112. Hertz, N. (2015). Generation K: What it Means to be A Teen. <https://noreena.com/generation-k-what-it-means-to-be-a-teen-today-what-this-means-for-you/> (Erişim Tarihi: Temmuz 2024)
113. Hickel, J. (2021). Çoğu Zarar Azı Karar: Dünyayı Küçülme Kurtaracak. Metis Yayınları.

114. Hobsbawn, J. E. (1983). "Introduction: Inventing Traditions". The Invention of Tradition. Cambridge University Press, 1983, 1-15.
115. Holquist M. (2005). İngilizce Baskıya Önsöz - Rabelais ve Dünyası. Ayrıntı Yayınları, 15-26
116. Holston, J. (1989). The Modernist City: An Anthropological Critique of Brasil, Chicago: University of Chicago Press.
117. Howard, E. (1965) Garden Cities of Tomorrow The M.I.T. Press. Cambridge, Massachusetts.
118. Howe, N. ve Strauss, W. (2000). Millennials Rising: The Next Great Generation. In R. J. Matson (Ed.), Cartoons. New York: Vintage Books.
119. Huynh-The, T., Pham, Q. V., Pham, X. Q., Nguyen, T. T., Han, Z., ve Kim, D.S. (2023). Artificial intelligence for the meta verse: A survey. Engineering Applications of Artificial Intelligence, 117, 105581.
120. İşman, A. Buluş, B. ve Yüzüncüyıl, K. (2016). Sosyalleşmenin Dijitale Dönüşümü ve Dijital Benliğin Sunumu. **TRTakademi Dergisi**, 1 (2), 610.
121. Jacobs A. ve D. Appleyard (1987). Toward an urban design manifesto. American Planning Association Journal. The City Reader. London ve New York: Routledge. (2), 2000, 491- 502.
122. Jacobs, J. (1961). The Death and Life of Great American Cities, New York: Random House. 370
123. Jankelevitch, V. (2020). İroni. Metis Yayınları.
124. Januariyansah, S. ve Rohmantoro, D. (2018). The Role of Digital Classroom Facilities to Accommodate Learning Process of The Z and Alpha Generations Facilities. Proceeding of International Conference On child-Friendly Education, Muhammadiyah Surakarta University, 21(22), 434-439.
125. Jianrui, J. (2011). The Y Factor: Managing The New Generation of Soldiers. Journal Of The Singapore Armed Forces, 39(4), 53-59.

126. Johansson, M. ve Persson, E. (2019). Your order has been shipped: A quantitative study of impulsive buyingbehavior on-line among Generation X and Y.
127. Kabukçu, K. (2022). Önce, Şimdi, Sonra: X, Y, Z Kuşaklarının Kendilerini ve Birbirlerini Tanımlamaları **Spektrum Dergisi 2022.05 (7)**, 1-5.
128. Kahveci, Ö. E. (2004) Metropol Deviniminde Gündelik Yaşam ve Konutun Dönüşümü, İstanbul Teknik Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, 114.
129. Kâhya, G. Y. (2011). Mekân-Zamansal Kentsel Asamblajlar Kentin Yeniden Tanımlanan Ortak Mekanları.
130. Karaibrahimoğlu, S. (2021). Kuşak Değişimi Bağlamında Kentsel Kamusal Mekânı Yeniden Düşünmek. **Planlama Dergisi, 31(3)**.
131. Karakan, H. İ. (2021). İkinci Bölüm: Y Kuşağı ve Turizm. Turizmin Geleceği Yeni Deneyimler, Detay Yayıncılık, Ankara, 33-56.
132. Karakurt, Ö. G. E. (2006). Kentsel Mekânı Düzenleme Önerileri: Modern Kent Planlama Anlayışı ve Post modern Kent Planlama Anlayışı. **Erciyes Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, (26)**, 1-25.
133. Kaya, N. (2002). Analysis of the Interaction Between Theory and Practice in Urban Planning: Understanding İzmir Experience. İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü, Doktora Tezi, 79.
134. Kaya, S. B. (2022). Dijital Çağda Sosyalleşme: Y ve Z Kuşağı. **Spektrum Dergisi 2022.05 (7)**, 59-61.
135. Keleş, H. N. (2011). Y kuşağı Çalışanlarının Motivasyon Profillerinin Belirlenmesine Yönelik Bir Araştırma. **Bahçeşehir Üniversitesi Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi 3(2)**, 129-131.
136. Kertzer D. I. (1983). Generation as a sociological problem. **Annual Review of Sociology, (9)**, 125–149.
137. Kim, S. (2023). Metaverse: Dijital Dünya Yükselen Trendlerin Evreni. İnkılap Kitapevi, İstanbul, 231.

138. Kiraz, A. (2021). Mahalle Bakkallarının Hizmet Kalitesinin Müşteri Memnuniyeti Üzerine Etkisi. Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.
139. Kirtley, D. B. (2021). “Snow crash” is a cyberpunk classic. <https://www.wired.com/2021/10/geeks-guide-snow-crash/> (Erişim Tarihi: Temmuz 2024)
140. Kitchin, R. (2018). Reframing, Reimagining and Remaking Smart Cities in Creating Smart Cities, eds. Claudio Coletta el al. (London: Routledge, 2018), 219-230.
141. Klein, M. (1987). The selected Melanie Klein. (J. Mitchell, Ed.). Simon and Schuster.
142. Koçyiğit, R. G. (2018). Mark Augé'de Yok-Yer (Non-Lieu) Kavramı Üzerine Bir Epistemik Çözümleme. **Megaron**, **13**(4).
143. Koçyiğit, R. G. ve Gorbon, F. (2012). Mimarlıkta Yersizleşme ve Yerin Yeniden Üretimi, **Tasarım ve Kuram Dergisi**, **(13)**, 95-113.
144. Koren, J., (2013). Web 4.0 and Beyond. <https://www.slideshare.net/slideshow/web-40-and-beyond-18806151/18806151> (Erişim Tarihi: Temmuz 2024)
145. Kothari, C. R. (1985), Research Methodology Methods and Techniques. New Age International, 177.
146. Köksal, T. (2021). Dijital Dünya’da ‘Suretsiz Toplum’. **Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, **25** (3), 1249-1259.
147. Kupperschmidt, B. R. (2000). Multigeneration Employees: Strategies for Effective Management. **The Health Care Manager**, **19**(1), 65-76.
148. Kuran, E. (2022). X, Y ve Z... Üç Bilinenli Denklem. **Spektrum Dergisi** **2022.05** (7), 7-9.
149. Küçükvardar, M. (2019). Bilişim Çağında Teknoloji Bağımlılığı ve Dijital İstila Üzerine Bir Araştırma. Marmara Üniversitesi, Doktora Tezi, İstanbul, 336.

150. Lamm, E. ve Meeks, M. (2009). Workplace fun: The moderating effects of generational differences. **Employee Relations**, **31(6)**, 613-631.
151. Le Corbusier, (1999). Bir Mimarlığa Doğru, Yapı kredi Yayınları, İstanbul.
152. Leach, N. (1999). Millenium Culture, Ellipsis, London.
153. Lefebvre, H. (1967). Şehir Hakkı - Le Droit a la ville. Sel Yayıncılık, İstanbul, 167.
154. Lefebvre, H. (1968). Modern Dünyada Gündelik Hayat. Metis Yayınları, İstanbul 2016.
155. Lefebvre, H. (1976). The Survival of Capitalism. New York: St. Martin's Press.
156. Lefebvre, H. (1992). The Production of Space. Willey Blackwell, 464.
157. Lefebvre, H. (1996). The production of space, Blackwell Publishers, Oxford, Massachu setts.
158. Lefebvre, H. (2014). Toward an architecture of enjoyment. U of Minnesota Press.
159. Vygoysky, L. (2022). Toplum İçindeki Zihin. Doruk Yayınları.
160. Lynch, K. (1960). Kent İmgesi. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 2010, 205.
161. Lynch, K. (1984) Reconsidering the Image of The City. Lloyd Rodwin ve Robert M. Hallister, Cities of the Mind: Images and Themes of the City in the Social Sciences, New York: Plenum, 155.
162. Madanipour, A. (1996). Design of urban space : an inquiry into a socio-spatial process. Chichester, New York, Wiley.
163. Mannheim, K. (1928). Bir Problem Olarak Kuşaklar – The Sociological Problem of Generations. London, Routledge and Kegan Paul, (1928/1952): 273-320.

164. McCrindle, M. (2015, 11 24). Meet Alpha The Next Generation. Nytimes: <https://www.nytimes.com/2015/09/19/fashion/meet-alpha-the-next-next-generation.html> (Eriřim Tarihi: Temmuz 2024)
165. Mehta, V. (2014) Evaluating Public Space. **Journal of Urban Design**, 19:1.
166. Merritt, S. R. ve Editor, S. N. (2002). Generation Y: a perspective on America's next generation and their impact on higher education. **The Serials Librarian**, 42(1-2), 41-50.
167. Metis (2024). Metis Yayınları 2024 Ajanda, Alıntılar.
168. Mirioğlu, G. (2021). Harem mi Haram mı? Kadınların Mekânsal Özgürlüğünün Kıskaçları. **Fe Dergi** 14, (2), 60-74.
169. Mitchell, W. J. (2005). Placing words: Symbols, space, and the city. MIT press.
170. Moss, S. (2010). Generational Cohort Theory. Psychlopedia, Key theories, Developmental Theories, <https://www.sicotests.com/newpsyarticle/Generational-cohort-theory> (Eriřim Tarihi: Temmuz 2024).
171. Munsterberg, H. (1916). The Film: A Psychological Study: The Silent Photoplay in 1916. (New York: Dover Publications, 1970; 1916), 95, 82.
172. Mutlu, E. (2024). Gemiadamlarının Mesleki Eğitime Katılım Örüntüleri. Ankara Üniversitesi, Doktora Tezi. 174.
173. Nalbantoğlu, H. Ü. (2005). Nedir Mekân Dedikleri? Zaman-Mekân İstanbul: III. Disiplinlerarası Mimarlık - Felsefe Toplantısı.
174. Narula, H. (2023). Sanal Toplum: Metaverse ve İnsan Deneyiminin Yeni Sınırları. Orenda Kitap, 231.
175. Nietzsche, F. (1967). On the Genealogy of Morals. I. 13, New York Vintage Books, 44-46.

176. Oblinger ve Oblinger (2005). Is It Age or IT: First Steps Toward Understanding the Net Generation. *Educating the Net Generation Kitabı*, 2.1-2.20.
177. Oblinger, D. (2004). The Next Generation of Educational Engagement. *Journal of Interactive Media in Education*, 8 (1), 1-18.
178. Olsen, D. J. (1986) *The City as a Work of Art*. New Haven: Yale University Press, 102.
179. Ögdül ve Olgun (2022). Sunuş. X, Y, Z Kuşağı; geçmiş, bugün ve geleceği birlikte düşünmek. **Spektrum Dergisi 2022.05 (7)**, 11-15. vi-xi.
180. Ölsner, G. (1946). Yaşayış Şekillerini Kuvvetlendirmek Lüzumludur. **Arkitekt 16, (5-6)**, 131.
181. Özdamar, E. Ö. ve Özeltindiş, T. (2022). Dijital İkiz Şehirlere Hazırlık. **Spektrum Dergisi 2022.09 (8)** 1-5.
182. Özdemir, Ş. (2021). Sosyal Medya Çağında Kuşakların Medya Kullanım Alışkanlıklarının İncelenmesi. **İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Çalışmaları Dergisi, 9(20)**, 281-308.
183. Özer, A. (2007). Normallik Testlerinin Karşılaştırılması. Ankara Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi. 53.
184. Özer, M. N. (2016) Türkiye’de Kentsel Tasarımın Son Otuz Yılı Üzerine Bir Okuma. *80 Sonrası Mekân ve Planlama*, 187.
185. Özhan, G. ve Tonga, H. (2017) Türkiye’de Modern Gündelik Yaşama Diziler Aracılığıyla Devlet Eli Müdahalesi: 46 Yok Olan Dizisi Örneği. *Ulusal Sosyoloji Kongresi Bildiri Kitabı*, 2016 (8), 435-440.
186. Özmen, E. (2018). Sosyal medya ve modanın dijitalleşmesi arasındaki ilişkiyi tanımlamaya yönelik bir durum çalışması: Y kuşağı örneği. **Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (29)**, 128-150.
187. Özvarna, I. Y. (2022). Bir X Kuşağı Olarak, Z Kuşağı Çocukları için Yazmak. **Spektrum Dergisi 2022.05 (7)**, 47-49.

188. Papert, S. (1994). *The Children's Machine: Rethinking School in the Age of the Computer*. New York: Basic Books.
189. Parker, P. (1995) *Global Cities*. Thomson Learning, New York.
190. Parry-Jones, S. (2006). *Neighbourhood Accessibility, Social Networks and Mental Well-Being: A Literature Review*, ARUP.
191. Pedró, F. & OECD-CERI (2006). *The New Millennium Learners: Challenging our Views on ICT and Learning*.
<http://www.oecd.org/dataoecd/1/1/38358359.pdf> (Erişim Tarihi: Temmuz 2024)
192. Pekasil, T. (2007). *Türkiye’de 68 Kuşağı ve Din: Din Sosyolojisi Açısından Bir Neslin Analizi*, Marmara Üniversitesi, Doktora Tezi, 136.
193. Perinçek, V. S. (2003). *Kamusal Alan-Kamuya Açık Özel Mekân İlişkisinde Geçiş Bölgeleri*. İstanbul Teknik Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, 139.
194. Poe, E. A. (1840). *Kalabalığın Adamı*. Kısa Öykü.
195. Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. NCB University Press, 9(5), 2.
196. Raban, J. (1974). *Soft City*. Picador Classic Pan Macmillan.
197. Radoff, J. (2021). *The metaverse value-chain*. <https://medium.com/building-the-metaverse/the-metaverse-value-chainafc9e09e3a7> (Erişim Tarihi: Temmuz 2024)
198. Reuter, E. (1943). *Belediyelerin Yapı İşletmeleri*. **Arkitekt** 8(1-2), 28.
199. Rogler, L. H. (2002). *Historical generations and psychology: The case of the Great Depression and World War II*. **American Psychologist**, 57(12), 1013–1023.
200. Rosow, I. (1978). *What is a cohort and why?*. **Human Development**, 21(2), 65-75.
201. Said, E. (1985). *Beginnings*. New York:Colombia University Press, 1985, 372.

202. Schulz, C. N. (1976). The Phenomenon of Place: Architectural Association Quarterly, 8 (4), 3-10.
203. Schumann, H. ve Scott, J. (1989). Generations and Collective Memories. American Sociological Review, 54(3), 359 – 381.
204. Seçkin, B. S. (2005). Biz Kuşağı Geliyor, **Capital Aylık İş ve Ekonomi Dergisi**. **13(10)**, 112.
205. Senbir, H. (2004). Z “Son insan” mı? Z kuşağı ve sonrasına dair düşünceler. Okuyan Us Yayın. 58-59.
206. Sennett, R. (1976). Kamusal İnsanın Çöküşü. Ayrıntı Yayınları, 480.
207. Sennett, R. (1990). Gözün Vicdanı - The Conscience of the Eye The Design and Social Life of Cities. Ayrıntı Yayınları, 320.
208. Sennett, R. (1994). Ten ve Taş (Flesh and Stone). Metis Yayınları, Basım Yeri, 392.
209. Sey, Y. (1998). Cumhuriyet Döneminde Konut. (ed.) Yıldız Sey, 75. Yılda Değişen Kent ve Mimarlık, Tarih Vakfı Yayınları: İstanbul, s 273-300
210. Sey, Y. (1998). Cumhuriyet Döneminde Konut. 75. Yılda Değişen Kent ve Mimarlık Tarih Vakfı Yayınları: İstanbul, 273-300.
211. Shahirah, G., M. LeVasseur, ve Y. Michael. (2017). Neighbourhood Amenities and Depressive Symptomsin Urban-Dwelling Older Adults. **Journal of Urban Design and Mental Health** **2:4**.
212. Shaul, C. (2007). The attitude toward money as a reward system between the age groups corresponding to the boomers, generation x, and generation y employees. Alliant International University, Doktora Tezi.
213. Sınmaz, S. (2015). Gelişen iletişim teknolojilerinin kentsel yaşam ve kamusal mekânlar üzerindeki yansımaları. **Tasarım+ Kuram**, **11 (20)**, 63-75.

214. Silik, C. E. Ilgaz, B. Dündar, Y. (2020). COVID-19 Sonrası Turist Davranışlarının Kuşak Farklılıkları Açısından Çoklu Uyum Analizi (MCA) ile Değerlendirilmesi. **Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi (24)**, 341-372.
215. Smola, K. W. ve Sutton, C. D. (2002). Generational differences: Revisiting generational work values for the new millennium. **Journal of Organizational Behavior, (23)**, 363- 382.
216. **Spektrum Dergisi 2022.05 Sayı: 7** “X, Y, Z Kuşağı: Geçmiş, Bugün ve Geleceği Birlikte Düşünmek”
217. **Spektrum Dergisi 2022.09 Sayı: 8** “Paralel Evreni Dijital Dünyada Var Etmek: Gerçek ile Yansıması Arasındaki Dijital Eşik”
218. Spitznas, T. (1998). Generation X: Why So Glum?. **Fairfield County Business Journal, 37(50)**.
219. Stanislavski, K. (2012). Bir Aktör Hazırlanıyor. Metis Yayınları.
220. Stephenson, N. (1992). Parazit – Snowcrash. Altıkırkbeş Yayınları Basım Yılı 2016, İstanbul.
221. Sternberg, E. (2019). NöroLojik. Metis Yayınları.
222. Strauss, W. ve Howe, N. (1991). Generations: The History of America’s Future, 1584 to 2069. New York: Quill/William/Morrow.
223. Stravinsky, I. (1958). An Autobiography (New York: Simon and Schuster, 1936; New York: M. and J.Steuer, 99-100.
224. Şalap, K. O. (2016). Çalışma Yaşamında Kuşaklar: Kuşakların İş ve Özel Yaşam Dengesine İlişkin Yaklaşımları. İstanbul Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, 141.
225. Şengül, H. T. (2002). Planlama Paradigmalarının Dönüşümü Üzerine Eleştirel Bir Değerlendirme. Kentsel Planlama Kuramları, **Planlama Dergisi 2002 (2-3)**, 58-109.

226. Şenturan, Ş. Köse, A. Dertli, E. M. Başak, S. Şentürk, N. (2016). X ve Y Kuşağı Yöneticilerinin İş Değerleri Algısı ve Farklılıkları Üzerine İnceleme. **Business and Economics Research Journal**, 7(3).
227. Tanyeli, U. (2002). Öteki ve Ötekileştirme, **Arredamento Mimarlık** (145).
228. Tanyeli, U. (2003). Popüler Kültür 1: Görsel Bir Belgeleme, **Arredamento Mimarlık** 5, 76- 85.
229. Tanyeli, U., (2005). Kamusal Mekân – Özel Mekân: Türkiye’de Bir Kavram Çiftinin İcadı. Genişleyen Dünyada Sanat, Kent ve Siyaset. 9. Uluslararası İstanbul Bienali’nden Metinler, İstanbul Kültür Sanat Vakfı.
230. Tapscott, D. (1998). Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation. London: McGraw-Hill.
231. Taş, H. Y., Demirdöğmez, M. ve Küçükoğlu, M. (2017). Geleceğimiz olan Z kuşağının çalışma hayatına muhtemel etkileri. **Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi**, 7(13), 1031-1048.
232. Tekeli, İ. (1980). Türkiye’de Kent Planlamasının Tarihsel Kökleri. Türkiye’de İmar Planlaması, ODTÜ, Şehir ve Bölge Planlama Bölümü, 17-18.
233. Tekeli, İ. (2010). Türkiye’nin Konut Tarihine Konut Sunumu Biçimleri Kavramını Kullanarak Yaklaşmak. İ. Tekeli içinde. Konut Sorununu Konut Sunumu Biçimleriyle Düşünmek, Konut Sempozyumu, 240-253.
234. Thomas, M. (1991). “The Demise of Public Space.” In Town Planning Responses to City Change, Avebury: Aldershot., 209– 224.
235. Thomas, M. (2011). Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies. New York: Taylor & Francis publishing. 232.
236. Timur, N. (2011). Perakendeciliğe Giriş, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları No:1699.
237. Türk, A. (2013). Y Kuşağı, Kafekültür Yayıncılık, İstanbul.

238. Twenge, J. M. (2013). Ben nesli. İstanbul: Kaknüs Yayınları 384.
239. Underhill, P. (2004). Alışveriş Merkezleri Nereye Kadar, Soysal Yayınları, İstanbul.
240. Ural, A. ve Kılıç, İ. (2006). Bilimsel Araştırma Süreci ve SPSS ile Veri Analizi. Ankara: Detay Yayıncılık.
241. Ünal, M. (2017). Y ve Z Kuşaklarının Yönetimi. İstanbul: Beta Yayınları.
242. Ünür, E. ve Bilgili, A. (2021). Kuşakların Karakteristik Özellikleri ile Müzik Tercihleri Arasındaki İlişki: Bebek Patlaması ve Z Kuşakları Üzerine Python Analizi. USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademisi Dergisi 3(6) 1473-1499.
243. Veen, W. (2007). Homo Zappiens and the Need for New Education Systems. ResearchGate, 2.
244. Venter, E. (2017). Bridging the communication gap between Generation Y and the Baby Boomer generation. International Journal of Adolescence and Youth, 22(4), 497–507.
245. Virilio, P. (2020). Open Sky.
https://www.google.com.tr/books/edition/Open_Sky/VVucEAAAQBAJ?hl=tr&gbpv=1&dq=virilio+open+sky&printsec=frontcover (Erişim Tarihi: Temmuz 2024)
246. Wagner, M. (1937). İstanbul'un İmarına Ait Teknik ve Ekonomik Meseleler. 1 (1), 25.
247. Walzer, M. (1986). Pleasures and Costs of Urbanity. Dissent, 33, 470-475.
248. Wark, M. (2015). Moleküler Kızıl – Antroposen Çağının Teorisi. Metis Yayınları, İstanbul, Basım Yılı 2020, 322.
249. White, H. (1981). The Value of Narrativity in the Representation of Reality. W. J. T. Mitchell, der., On Narrative, Chicago: University of Chicago Press, 23.

250. Williams, K. C. ve Page, R. A. (2011). Marketing to the Generations. **Journal of Behavioral Studies in Business**, 3(1), 37-53.
251. Winnicott, D.W. (1940). Discussion of War Aims. Home Is Where We Start From: Essays by a Psychoanalyst, Penguin, 210-220.
252. Wirth, L. (1969). Urbanism as a Way of Life (1938), Richard Sennett, Classic Essays on the Culture of Cities, New York: Prentice Hall, 155.
253. Yedikardeş, U. (2022). Kuşaklar Yeniden Kurgulanıyor Sınıfsal Eşitsizlikler Artıyor. **Spektrum Dergisi** 2022.05 (7), 11-15.
254. Yetgin, R. (2022). Haritalarla Tarih. Benim Hocam Yayınları, Ankara.
255. Yıldırım, A. F., ve Baş, F. C. (2022). Postmodern Dünyanın Kamusal Alanı Olarak Sosyal Medya. **SSD Dergisi**, 180-188.
256. Yıldırım, S. (2000). Küreselleşme ve Mimarlık, **Arredamento Mimarlık** 10, 81- 86.
257. Yılmaz Bakır, N. (2012). Kentsel Planlama ve Proje Bütünleşme Süreci Kayseri Kenti Örneği. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Doktora Tezi, 299.
258. Yılmaz, G. (2022). Kamusal Mekân Algısının Kuşaklararası Farklılaşması: Bitlis-Tatvan Örneği. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, 114.
259. Yılmaz, G. (2022). Kamusal Mekân Algısının Kuşaklararası Farklılaşması: Bitlis-Tatvan Örneği. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.
260. Zemke, R. Raines, C. & Filipczak, B. (2000). Generations at work: Managing the clash of veterans, boomers, Xers and nexters in your workplace. American Management Association, New York.
261. Zukin, S. (1995). The Cultures of Cities, Blackwell Publishers Inc, Massachusetts.

Çevrimiçi Kaynaklar:

URL1: https://tr.wikipedia.org/wiki/Auguste_ve_Louis_Lumi%C3%A8re

URL2: https://vgsales.fandom.com/wiki/List_of_most-played_video_games_by_player_count

URL3: [https://tr.wikipedia.org/wiki/Matrix_\(film\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Matrix_(film))

URL4: <https://www.apple.com/apple-vision-pro/>

URL5: <https://www.tuik.gov.tr/>

URL6: <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Isgucu-Istatistikleri-2023-53521>

URL7: <https://www.trthaber.com/haber/yasam/yasadigi-degisimle-gezginlerin-kitaplarina-konu-olan-kent-616530.html>

URL8: <https://www.eskiturkiye.net/3377/ulus-meydani-ankara>

URL9:

<https://www.facebook.com/groups/108079095946806/posts/4424247827663223/>

URL10: <https://www.hatayvakfi.org.tr/icerik.php?SayfaId=45719797>

URL11: <https://www.eskiturkiye.net/850/ankara-kizilay-1960lar>

URL12: <https://www.eskiistanbul.net/7116/7106-karakoy-meydani-1980-ler#lg=0&slide=0>

URL13: <https://epamimarlik.com/tr/proje/konak-ve-cevresi-duzenleme-projesi/>

URL14: <https://www.kayseri.bel.tr/kesfet-listeleme/cumhuriyet-meydani-detaylar>

URL15: <https://www.sabah.com.tr/galeri/turkiye/70lerde-istanbul-boston-universitesi-arsivinden-cikan-fotograflar-gorenleri-buyuledi/50>

URL16: <https://tr.pinterest.com/pin/387380005421296005/>

URL17: <https://kulturenvanteri.com/tr/yer/sureyya-plaji/maltepe-sureyya-plaji-1950/>

URL18: <https://www.eskiistanbul.net/>

URL19: <https://listelist.com/florya-plaji-hikayesi/>

URL20: <https://genclikspor.ibb.istanbul/florya-gunes-plajinda-spor-zamani/>

URL21: <https://onedio.com/haber/turkiye-nin-ilk-avm-si-yikiliyor-566086>

URL22: <https://onedio.com/haber/160-magaza-ve-4-kattan-olusan-kanyon-alisveris-merkezinde-hangi-magazalar-var-1133608>

URL23: <https://www.ciftlikdergisi.com.tr/devlet-ciftliginden-rant-odagina-ataturk-orman-ciftligi/>

URL24: <https://www.gazetebesiktas.com.tr/2017/02/13/besiktas-abbasaga-parki/>

URL25: <https://tr-tr.facebook.com/EskiZamanlardaIstanbulunEnGuzelFotografлари/photos/k%C3%BC%C3%A7%C3%BCkya%C4%B1-park%C4%B1-1960-lar/539380312812300/>

URL26: <https://odunpazari.bel.tr/odunpazari/parklar>

URL27: <https://www.izmir.bel.tr/tr/Projeler/kulturpark/1244/4>

URL28: <https://www.sickr.com/photos/saltonline/19726090829>

URL29:

https://tr.pinterest.com/pin/317574211215312073/?amp_client_id=CLIENT_ID%28%29&mweb_unauth_id=%7B%7Bdefault.session%7D%7D&url=https%3A%2F%2Ftr.pinterest.com%2Famp%2Fpin%2F317574211215312073%2F

URL30: <https://istanbultarihi.ist/11-istanbulun-uzun-asri-dunya-ve-turkiye-olceginde>

URL31: <https://www.sozcu.com.tr/cumhuriyetin-ilk-yillarindan-bu-gune-19-mayis-heyecani-wp7143844>

URL32: <https://explodingtopics.com/blog/metaverse-stats>

URL33: <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/metaverse-market-report>

URL34: <https://www.pewresearch.org/internet/2022/06/30/the-metaverse-in-2040/>

URL35: <https://www.statista.com/statistics/273829/average-game-hours-per-day-of-video-gamers-in-selected-countries/>

URL36: <https://meshfair.com/>

URL37: <https://www.fortunebusinessinsights.com/industry-reports/virtual-fitting-room-vfr-market-100322>

URL38: <https://vhil.stanford.edu/>

URL39: <https://somniumtimes.com/2022/07/23/somnium-space-creators-fund-2022-creators-and-sharks-in-an-amazing-immersive-vr-show/#jp-carousel-23861>

URL40: <https://www.sansar.com/>

URL41: <https://www.shaileyminocha.info/blog/tag/Second+Life>

URL42: <https://frameweb.com/article/fashion-shows-have-arrived-in-the-metaverse-whats-in-store-for-the-digital-spaces>

URL43: https://ab.org.tr/ab11/kitap/bulu_isler_AB11.pdf

URL44: https://vgsales.fandom.com/wiki/List_of_most-played_video_games_by_player_count

URL45: <https://steamcharts.com/app/438100>

URL46: <https://tradedog.io/state-of-decentraland-in-q1-2023/#:~:text=There%20have%20been%20varying%20reports,about%208%2C000%20daily%20active%20users.>

URL47: <https://steamdb.info/app/875480/charts/>

URL48: [https://sacra.com/c/rec-room/#:~:text=After%20their%202021%20growth%2C%20we,daily%20active%20users%20\(DAUs\).](https://sacra.com/c/rec-room/#:~:text=After%20their%202021%20growth%2C%20we,daily%20active%20users%20(DAUs).)

URL49: <https://mmostats.com/game/altspacevr>

URL50: <https://steamdb.info/app/740250/charts/#max>

URL51: <https://www.sandbox.game/en/blog/2022-year-in-review-one-year-in-the-making-of-the-open-metaverse/3293/>

URL52: <https://en.wikipedia.org/wiki/Habbo>

URL53: <https://mmostats.com/game/active-worlds>

URL54: <https://www.finder.com/nfts/cryptovoxels-vs-decentraland>

URL55: <https://steamdb.info/app/586110/charts/>

URL56: <https://www.playerauctions.com/player-count/gaia/>

URL57: <https://steamcharts.com/app/394690>

URL58: [https://aboveandbeyond.agency/2020/01/21/building-a-new-world-with-sinespace/#:~:text=With%202.5%20million%20existing%20end,Watch%20this%20\(virtual\)%20space!](https://aboveandbeyond.agency/2020/01/21/building-a-new-world-with-sinespace/#:~:text=With%202.5%20million%20existing%20end,Watch%20this%20(virtual)%20space!)

URL59: <https://archive.utherverse.io/legacy>

URL60: <https://www.coinbase.com/tr/price/decentraland>

URL61: <https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/x-y-z-alfa-kusagi-peki-ya-otesi#:~:text=Bilim%20insanlar%C4%B1%20farkl%C4%B1%20g%C3%B6r%C3%BC%C5%99Sere%20sahip,ve%20Delta%20ku%C5%9Faklar%C4%B1%20takip%20edecek.>

URL62: <https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2022-02-07-gartner-predicts-25-percent-of-people-will-spend-at-least-one-hour-per-day-in-the-metaverse-by->

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı: Nursena KITLIK

Uyruğu: Türkiye (T.C)

Doğum Tarihi ve Yeri:

Medeni Durum:

e-mail:

Yazışma Adresi:

EĞİTİM

Derece	Kurum	Mezuniyet Tarihi
Yüksek Lisans	Erciyes Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü Şehir Planlama ABD	2024
Lisans	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü, Şehir ve Bölge Planlama Bölümü	2020
Lise	Beydağı Anadolu Lisesi, Malatya	2014

İŞ DENEYİMLERİ

Yıl	Kurum	Görev
2023-Halen	Erciyes Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümü Araştırma Görevlisi	1

YABANCI DİL

İngilizce