T.C.

KONYA TEKNİK ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

KÜLTÜREL MİRASIN KORUNMASI VE SÜRDÜRÜLEBİLİRLİĞİNE YÖNELİK DİJİTAL KENTSEL BELLEK AKTARIM MODELİ

İlknur ACAR ATA

DOKTORA TEZİ

Mimarlık Anabilim Dalı

Mart-2021
KONYA
Her Hakkı Saklıdır

TEZ KABUL VE ONAYI

İlknur ACAR ATA tarafından hazırlanan "Kültürel Mirasın Korunması ve Sürdürülebilirliğine Yönelik Dijital Kentsel Bellek Aktarımı Modeli" adlı tez çalışması 19/03/2021 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Konya Teknik Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı'nda DOKTORA TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri	**İmza**
Başkan Doç. Dr. Esra YALDIZ	……..
Danışman Doç. Dr. Mehmet Emin BAŞAR	……..
Üye Dr. Öğr. Üyesi Bahtiyar EROĞLU	……..
Üye Dr. Öğr. Üyesi İlhan KOÇ	……..
Üye Dr. Öğr. Üyesi Ali Osman ÇIBIKDİKEN	……..

Yukarıdaki sonucu onaylarım.

Prof. Dr. Saadettin Erhan KESEN
Enstitü Müdürü

Bu tez çalışması ÖYP tarafından 2018 ÖYP-006 nolu proje ile desteklenmiştir.

TEZ BİLDİRİMİ

Bu tezdeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edildiğini ve tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını bildiririm.

DECLARATION PAGE

I hereby declare that all information in this document has been obtained and presented in accordance with academic rules and ethical conduct. I also declare that, as required by these rules and conduct, I have fully cited and referenced all material and results that are not original to this work.

İlknur ACAR ATA

Tarih: 19.03.2021

ÖZET

DOKTORA TEZİ

KÜLTÜREL MİRASIN KORUNMASI VE SÜRDÜRÜLEBİLİRLİĞİNE YÖNELİK DİJİTAL KENTSEL BELLEK AKTARIM MODELİ

İlknur ACAR ATA

T.C. Konya Teknik Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Mimarlık Anabilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Mehmet Emin BAŞAR

2021, 274 Sayfa

Jüri
Doç. Dr. Mehmet Emin BAŞAR
Doç. Dr. Esra YALDIZ
Dr. Öğr. Üyesi BAHTİYAR EROĞLU
Dr. Öğr. Üyesi İLHAN KOÇ
Dr. Öğr. Üyesi ALİ OSMAN ÇIBIKDİKEN

Kültürel miras, bir toplumun sahip olduğu geçmiş birikimini günümüze ve geleceğe taşıyarak toplumların varlıklarını sürdürmesini sağlamaktadır. Kültürel miras varlıkları toplumların belleklerinin oluşmasını sağlarken aynı zamanda bu belleklerin taşıyıcısı görevini de üstlenmektedir. Bu çalışmada geçmiş bellek birikimini yansıtan ve taşıyan kültürel miras öğelerini koruyamayan ve geleceğe aktaramayan yerleşimlerin varlığı problemi ele alınmaktadır. Kültürel miras varlıklarının kentsel bellek değerleri bilgi çağına uygun dijital ortamda herkesin erişebildiği ve içeriğini anlayabildiği bilimsel bir model ile aktarılıp değerlendirildiği takdirde, toplumda koruma bilinci (farkındalık) sürdürülebilinir hipotezi ile probleme çözüm aranmaktadır. Bu tez çalışmasında kentsel bellek aktarımı yoluyla kültürel miras varlıklarını zaman ve mekandan bağımsız bir şekilde dijital ortamda topluma sunan, toplumdan aldığı verilerle aktarımın başarısını değerlendiren ve sürdürülebilir bir koruma ve yaşatma için yorumlayan Dijital Kültürel Miras Bellek Modeli (DKMBM) geliştirilmiştir. Çalışmada kültürel miras varlıklarının kentsel bellek aktarımları mimari koruma odaklı insan ve mekan bileşenleriyle sözlü bellek aktarımı, yazılı ve mimari (görsel) bellek aktarımı, dijital bellek aktarımı aracılığıyla gerçekleştirilmektedir.

DKMBM'nin uygulanabilirliğinin sınanması modelin kavramsal çerçevesinin oluşturulması (bilgilendirme, katılım, soru sorma, oyun), uygulama ve değerlendirme aşamalarından meydana gelmektedir. Modelin tüm aşamalarında dijital ortamın (yasayasat.com) tasarımı, veri girişi, verilerin sayısallaştırılması ve içerik yönetiminde mimar ve bilgisayar mühendisleri eş zamanlı çalışmaktadır. Bilgilendirme bölümünde koruma ve yaşatma amaçlı bilimsel çalışmalara (tüzük, bildiri, mevzuat) dayalı oluşturulan ölçütlerle miras niteliğindeki bellek yapılarının sunumu yapılmaktadır. Katılım bölümünde mimari bellek mekanlarının geçmiş ve günümüz kullanım değerlerini öğrenen kullanıcının sentez yaparak "gelecekte bu yapılar yaşama nasıl dair olmalı?" sorusuna yorumu alınmaktadır. Soru sorma bölümünde kullanıcıya aktarımda ne kadar başarılı olunduğunun değerlendirilmesi yapılmaktadır. Oyun bölümünde de kullanıcının güdülenerek kentsel bellek değerlerini yansıtan mimari bellek mekanlarıyla tekrar karşılaşması sağlanmaktadır.

Kentsel bellek değerlerini aktaramayan özgün kültürel miras varlıklarına sahip, ortak nüfus mübadelesi geçmişine sahip Niğde İli'nden üç yerleşim (Yeşilburç Köyü, Hançerli Köyü, Uluağaç Köyü) örneklem olarak seçilmiştir. DKMBM'ne uygun kültürel miras öğelerinin sözlü, yazılı ve mimari bellek değerlerinin dijitalleştirilmesi için örneklem yerleşimlerdeki insanların ve mekanların belleklerine yönelik alan çalışması yürütülmüştür. Alan çalışmasında mimari koruma disiplinine uygun şekilde yerleşimlerdeki bellek mekanlarının belgeleme çalışmaları ile birlikte yerleşimlerdeki yaşayanlarla sözlü görüşmeler yapılmıştır. Kültürel miras varlıklarının sözlü, yazılı, mimari bellek değerlerinin sunumu ve yorumunu

sağlayan dijital içerikler modele uygun tasarlanan dijital ortamın oluşturulan veri tabanına yüklenmiştir. DKMBM'nin uygulanabilirliği tasarlanan dijital ortamı web aracılığıyla altı aylık süreçte farklı yaş ve eğitim aralıklarından 452 kullanıcının deneyimlemesi ile sağlanan verilerle sınanmıştır. Kullanıcıdan DKMBM'nin katılım ve soru sorma bölümlerinden alınan verilerin sayısallaştırılmış değerleri belirlenen hedefler ve öngörülere göre yorumlanmıştır. Kullanıcıların çalışmada sunulan kültürel miras varlığı bellek yapılarına önerilen işlevler arasından yaptığı seçimler aracılığıyla korumada kullanıcı katılımı sağlanmış, korumaya yönelik planlama için veriler elde edilmiştir. DKMBM ile uygulama sonrası dijital ortamda kültürel miras varlıklarının geniş bir kitleye yer ve zamana bağlı kalmaksızın belirlenen hedeflere uygun aktarıldığı görülmektedir. Modelin uygulaması sonucunda örneklem yerleşimlerdeki kültürel miras varlıklarına dair koruma farkındalığının kazandırıldığı kullanıcıların soru sorma bölümündeki başarı durumlarıyla ispatlanmıştır. Uygulama sürecinde modelin kullanıcı katılımlı koruma amaçlı turizm ve eğitim alanlarında da kullanılabilirliği ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Dijital Kültürel Miras Bellek Modeli, Kentsel Bellek Aktarımı, Koruma farkındalığı, Kültürel Miras, Sürdürülebilirlik

ABSTRACT

Ph.D THESIS

DIGITAL URBAN MEMORY TRANSMISSION MODEL FOR THE CONSERVATION AND SUSTAINABILITY OF CULTURAL HERITAGE

İlknur ACAR ATA

Konya Technical University
Institute of Graduate Studies
Department of Architecture

Advisor: Assoc. Prof. Dr. Mehmet Emin BAŞAR

2021, 274 Pages

Jury
Assoc. Prof. Dr. Mehmet Emin BAŞAR
Assoc. Prof. Dr. Esra YALDIZ
Asst. Prof. Dr. BAHTİYAR EROĞLU
Asst. Prof. Dr. Üyesi İLHAN KOÇ
Asst. Prof. Dr. ALİ OSMAN ÇIBIKDİKEN

Cultural heritage enables societies to continue their existence by carrying the past accumulation of society to the present and future. While cultural heritage assets provide the formation of social memories, they are also assumed to be the carrier of this memory. In this study, the problem of the existence of settlements that cannot preserve and transfer cultural heritage elements that reflect and carry the accumulation of memory to the future is addressed. If the urban memory values of cultural heritage assets are transferred and evaluated with a scientific model that everyone can access and understand in a digital environment suitable for the information age, a solution to the problem is sought with the hypothesis that awareness of protection in the society can be sustained. In this thesis, the Digital Cultural Heritage Memory Model (DCHMM) has been developed, which presents cultural heritage assets to the society in a digital environment independent of time and place through urban memory transfer, evaluates the success of the transfer with the data received from the society, and interprets it for sustainable conservation and survival. In the study, urban memory transfers of cultural heritage assets are carried out through verbal memory transfer, written and architectural (visual) memory transfer, and digital memory transfer with architectural preservation-oriented human and spatial components.

Testing the applicability of DCHMM is carried out with the establishment of the conceptual framework of the model (informing, participation, asking questions, games), application, and evaluation stages. In all stages of the model, architects and computer engineers worked simultaneously in the design of the digital environment (yasayasat.com), data entry, digitization of data, and content management. In the information section, the presentation of heritage memory structures with criteria created based on scientific studies (statutes, declarations, legislation) aimed at preservation and survival are made. In the participation section, the user who learns the past and present usage values of the architectural memory spaces is asked to summarize their thoughts on how these structures should be brought to life in the future. In the asking question section, the user is evaluated to see how successful the transfer was. In the game section, the user is motivated to encounter architectural memory spaces that reflect urban memory values.

Three settlements (Yeşilburç Village, Hançerli Village, Uluağaç Village) from Niğde Province, which have unique cultural heritage assets that cannot transmit urban memory values and have a common population exchange history, were selected as samples. In order to digitize the verbal, written, and architectural memory values of cultural heritage assets suitable for DCHMM, a field study was conducted on the memory of people and places in the sample settlements. In the field study, oral interviews were made

with the inhabitants of the settlements along with the documentation of the memory spaces in the settlements under the architectural conservation discipline. Digital contents that provide the presentation and interpretation of the cultural heritage assets' verbal, written, and architectural memory values are loaded into the database created in the digital environment designed following the model. The applicability of DCHMM was tested in the designed digital environment via the web with the data provided by the experience of 452 users from different ages and education ranges in six months. The digitized values of the data taken from the user from DCHMM 's participation and asking questions sections were interpreted according to the determined goals and predictions. User participation in conservating the cultural heritage assets presented in the study by the users among the functions suggested to memory structures was ensured, and data were obtained for conservation planning. After DCHMM implementation, it is seen that the cultural heritage assets are transferred to a wide audience in accordance with the determined targets, regardless of place and time. As a result of the application of the model, it has been proved by the success status of the users in the asking question section that the awareness of the protection of the cultural heritage assets in the sample settlements has been gained. In the implementation process, the usability of the model in the fields of tourism and education with user participation has been revealed.

Keywords: Conservation Awareness, Cultural Heritage, Digital Cultural Heritage Memory Model, Sustainability, Urban Memory Transmission

ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasında kültürel miras varlıklarının geçmişle kurdukları ilişkiyi geleceğe taşımalarını ve dijital ortamda zamandan ve mekandan bağımsız şekilde toplumda bu konuda farkındalık oluşturmayı kentsel bellek değerlerinin aktarımı aracılığıyla gerçekleştiren Dijital Kültürel Miras Bellek Modeli geliştirilmiş ve modelin uygulanabilirliği sınanmıştır. Bu süreçte, koruma alanında çalışan uzmanlara, yerel yönetimlere, eğitimcilere ve çalışmayı planlayan araştırmacılara bir model üretme ve yol gösterici olma hedeflenmiştir. Kültürel miras varlıklarının korunmasına yönelik farklı disiplinlerde çalışanların da geliştirilen modelden faydalanacakları düşünülmektedir.

Tez süreci modelin kavramsal çerçevesinin oluşturulması, detaylandırılması, uygulanabilirliğin sınanması için dijital ortamın tasarlanması, örneklem seçilen yerleşimlerde alan çalışmasının yapılması, alan çalışması sonucunda elde edilen verilerin dijitalleştirmesi ve web ortamında uygulamanın gerçekleşmesi olmak üzere farklı aşamalarda disiplinlerarası çalışmayı gerektirmiştir.

Tezin fikir aşamasından uygulama aşamasına kadar motivasyonumu korumamı sağlayan, her zaman farklı yollar açarak ufkumu genişleten danışmanım Doç. Dr. Mehmet Emin Başar'a minnettarım. Tez izleme komite üyelerimden Dr. Öğr. Üyesi İlhan Koç ve Dr. Öğr. Üyesi Ali Osman Çıbıkdiken hocalarıma süreç boyunca göstermiş oldukları ilgi ve katkıları için çok teşekkür ederim. Tezde ortaya koyduğum modelin bilgisayar mühendisliği alanındaki uygulamalarını gerçekleştiren, süreç boyunca her türlü talebimi yerine getiren kardeşim Bilgisayar Mühendisi Mustafa Acar'ın emekleri benim için çok değerlidir. Ayrıca Bilgisayar Mühendisi Gökmen Koç'a ve Asil Arslan'a modelin dijital ortamda uygulanması konusunda sağladıkları teknik destek için teşekkür ederim. Başta Yeşilburç Köyü olmak üzere Uluağaç ve Hançerli Köyü sakinlerine alan çalışmasında kolaylaştırıcı olmalarından ve belleklerini içtenlikle paylaşmalarından dolayı teşekkür ederim. Niğde Belediyesi, Niğde İl Özel idaresi, Niğde Müzesi ve Niğde Halk Kütüphanesi çalışanlarına yerleşimlere dair bilgi ve doküman paylaşımı sağladıkları için teşekkür ederim. Alan çalışmasında sözlü görüşmelere destek veren Arkeolog Mustafa Eryaman'a ve alan çalışmasında hava fotoğrafı ile belgelemede destek veren Arş. Gör. Ceyhan Tazefidan'a teşekkür ederim. Alan çalışması süresince defalarca benimle yerleşimlere gelerek sözlü görüşmelerde ve ölçüm kontrollerinde bana yardımcı olan Gülşah Ata'ya bu özverisinden dolayı teşekkür ederim. Tezimin uygulama aşamasından, yazım aşamasına kadar emeklerini, ilgilerini ve birikimlerini benimle paylaşan yanımda olan değerli çalışma arkadaşlarım Arş. Gör. Mihrimah Şenalp ve Arş. Gör. Yelda Korkmaz'a ayrıca teşekkür etmek istiyorum.

Bu zorlu süreçte en büyük destekçim olan, çoğu zaman bana benden daha çok inanan, geliştirilen modelin her aşamasında destekleyici fikirlerini ve emeğini benden esirgemeyen sevgili eşim Onur Ata'ya ilgisinden, sabrından ve fedakârlığından dolayı bütün içtenliğimle teşekkür ederim.

İlknur ACAR ATA
KONYA-2021

İÇİNDEKİLER

ÖZET ..... **iv**

ABSTRACT ..... **vi**

ÖNSÖZ ..... **viii**

İÇİNDEKİLER ..... **ix**

SİMGELER VE KISALTMALAR ..... **xii**

1. GİRİŞ **1**

1.1. Kaynak Araştırması 4
1.2. Çalışmanın Amaç ve Kapsamı 11
1.3. Çalışmanın Yöntemi 12

2. KÜLTÜREL MİRAS VARLIKLARININ KENTSEL BELLEK DEĞERLERİNİN AKTARILMASI **18**

2.1. Kentsel Belleğin Okunması 18
2.2. Kültürel Mirasın Kentsel Bellek Bileşenlerinin Belirlenmesi 21
2.2.1. İnsan belleği 22
2.2.2. Mekansal bellek 26
2.3. Kültürel Miras Varlıklarının Kentsel Bellek Değerlerinin Aktarımının Mübadil Yerleşimler Üzerinden İrdelenmesi 31
2.3.1. Sözlü bellek aktarımı 33
2.3.2. Yazılı ve mimari (görsel) belleğin aktarımı 36
2.3.3. Dijital bellek aktarımı 40

3. KÜLTÜREL MİRAS VARLIKLARININ KENTSEL BELLEĞİNİ AKTARAN VE YORUMLAYAN DİJİTAL KÜLTÜREL MİRAS BELLEK MODELİ (DKMBM) **45**

3.1. DKMBM'nin Tanımlanması ve Tasarımı 46
3.1.2. Araştırmalar 46
3.1.2. Modelin planlama süreci 47
3.2. DKMBM'nin Bölümlerinin Kavramsal Çerçevesi 50
3.2.1. Bilgilendirme bölümü 53
3.2.2. Katılım bölümü 59
3.2.3. Soru sorma bölümü 61
3.2.4. Oyun bölümü 62
3.3. DKMBM Bölümlerinin Dijital Ortamda Arayüz Tasarımları 65
3.3.1. Kullanıcı yönergeleri 66
3.3.2. Gezgin bölümü (bilgilendirme) 67
3.3.3. Gezgin bölümü (katılım) 69
3.3.4. Gezgin bölümü (soru sorma) 70
3.3.5. Oyun bölümü 71
3.4. DKMBM ile Elde Edilen Verilerin Değerlendirilmesi 73
3.4.1. Değerlendirmek istenilen ölçütler 73

3.4.2. Değerlendirme sonuçlarının yorumlanması 74

4. KÜLTÜREL MİRASIN KENTSEL BELLEK DEĞERLERİNİN SEÇİLEN ÖRNEKLEMDE DKMBM'NE UYGUN DİJİTALLEŞTİRİLMESİ 75

4.1. Yerleşimlerin Kentsel Bellek Değerlerinin Gezgin Bölümünde (Bilgilendirme-Katılım-Soru Sorma) Dijitalleştirmiş İçerikleri 75
4.1.2. Yeşilburç (Tenei, Teney) Köyü'nün dijitalleştirilmiş içerikleri 78
4.1.3. Hançerli (Dermison) Köyü'nün dijitalleştirilmiş içerikleri 116
4.1.4. Uluağaç (Adrando) Köyü'nün dijitalleştirilmiş içerikleri 147
4.2. Yerleşimlerin Kentsel Bellek Değerlerinin Oyun Bölümünde Dijitalleştirmiş İçerikleri 178
4.2.1. Oyunun bilgilendirme bölümünün DKMBM'ne göre dijitalleştirilmesi 178
4.2.2. Oyunun soru bölümünün DKMBM'ne göre dijitalleştirilmesi 180

5. DKMBM'NİN DİJİTAL ORTAMDA UYGULAMA SÜRECİ VE AKTÖRLERİ 183

5.1. DKMBM'nin Uygulamasına Veri Tabanı Oluşturma ve Dijitalleştirilmiş Veri Girişi 183
5.2. DKMBM'nde Uzmanın Uygulama Sürecindeki Rolü 184
5.2.1. İçerik oluşturma ve güncelleme 184
5.2.2. Uygulama sürecini takip etme ve teknik destek sağlama 185
5.2.3. Alınan sayısal verilerin değerlendirilmesi 185
5.3. Kullanıcının DKMBM'nin Uygulama Sürecindeki Rolü 186
5.3.1. Gezgin bölümünü (bilgilendirme-katılım-soru sorma) kullanıcının deneyimlemesi 189
5.3.2. Oyun bölümünü kullanıcının deneyimlemesi 211
5.3.3. Deneme grubundaki kullanıcıların DKMBM'nin dijital ortamda uygulamasına yönelik dönütleri 221

6. DKMBM UYGULAMASI SONRASINDA SEÇİLEN ÖRNEKLEMİN SAYISALLAŞTIRILMIŞ SONUÇLARI VE KÜLTÜREL MİRASI KORUMAYA YÖNELİK SONUÇLARIN YORUMLANMASI 225

6.1. Yeşilburç Köyü'nün DKMBM Uygulama Sonuçları ve Yorumlanması 227
6.1.1. Yeşilburç Köyü Cami (Kilisesi) katılım bölümü 227
6.1.2. Yeşilburç Taş Konak katılım bölümü 229
6.1.3. Yeşilburç Hamamı katılım bölümü 231
6.1.4. Yeşilburç Köy soru sorma bölümü 233
6.2. Hançerli Köyü'nün DKMBM Uygulama Sonuçları ve Yorumlanması 234
6.2.1. Hançerli Cami (Kilisesi) katılım bölümü 234
6.2.2. Hançerli Kilise Çeşmesi katılım bölümü 236
6.2.3. Hançerli Çamaşırhanesi katılım bölümü 238
6.2.4. Hançerli Köyü soru sorma bölümü 240
6.3. Uluağaç Köyü'nün DKMBM Uygulama Sonuçları ve Yorumlanması 241
6.3.1. Uluağaç Rum Okulu katılım bölümü 241
6.3.2. Uluağaç Kilisesi katılım bölümü 243
6.3.3. Çatal Çeşme katılım bölümü 245
6.3.4. Uluağaç Köyü soru sorma bölümü 247

7. SONUÇLAR VE ÖNERİLER 248

7.1. Sonuçlar 248
7.2. Öneriler 253

KAYNAKLAR 257

SİMGELER VE KISALTMALAR

Simgeler

% :Yüzde

Kısaltmalar

CM: Santimetre
ÇEKÜL: Çevre ve Kültür Değerlerini Koruma ve Tanıtma Vakfı
DKMBM: Dijital Kültürel Miras Bellek Modeli
GBL: Oyun Tabanlı Öğrenme
ICOMOS: Uluslararası Anıtlar ve Sitler Konseyi
KMKD: Anadolu Kültür Kültürel Mirası Koruma Derneği
KM: Kilometre
NKD: Nüfus Kayıt Defteri
M: Metre
MUES: Müze Ulusal Envanter Sistemi
UNESCO: Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Kurumu
TÜYATOK: Türkiye Yazmaları Toplu Kataloğu
YY: Yüzyıl

1. GİRİŞ

Kültürel miras; bir toplumun geliştirdiği gelenekleri, uygulamaları, yerleri, sanatsal ifadeleri, objeleri içeren nesilden nesile aktarılan yaşam biçimi olarak tanımlanmaktadır (ICOMOS, 2002). Toplumların geçmişlerinden gelen birikimlerinin geleceğe aktarılmasında aracı olan kültürel mirasın korunması gelecekte o toplumun varlığını sürdürebilmesinde önemli bir etkendir.

Kültürel miras öğelerinin bugünkü niteliklerinin belirlenmesi birçok tüzük, bildiri ve sözleşmede ele alınması ve yorumlanması ile sağlanmıştır. Venedik Tüzüğü'nde ilk kez miras ile ilgili tanımlama yer almış ve tarihi anıt tanımlamasında kültürel öneme sahip mütevazı eserler de miras olarak belirtilmiştir. UNESCO'nun dünya kültürel ve doğal mirasının korunmasına dair sözleşmesinde anıtlar, yapı toplulukları ve sit alanları kültürel miras olarak sayılmıştır. Bunların belirlenmesinde tarih, sanat, bilim, estetik, etnolojik veya antropolojik bakımlardan özel ve evrensel değerlere sahip olmak etkili olmuştur. ICOMOS'un Tarihi Kentlerin ve Kentsel Alanların Korunması Tüzüğü'nde (1987) tarihi kentsel alanlar kent kültürüne dair geleneksel değerleri de içermektedir. Nara Özgünlük Belgesi'nde (1994) kültür mirasının özgün değerinin korunmasının gerekliliği ortaya konulmaktadır. Kültürler ve toplumlar, miraslarını oluşturan korunması gereken değerleri somut ve soyut anlatım biçimleriyle ifade etmektedirler. UNESCO Kültürel Çeşitlilik Evrensel Bildirgesi'nde (2001) sözlü ve somut olmayan kültürel miras varlıklarının önemini vurgulamış, kültürel çeşitliliğin korunması gerekliliğini insan hakları, yaratıcılık, uluslararası dayanışma başlıkları altında ele almıştır. UNESCO'nun Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi (2001) ile somut olmayan kültürel miras toplulukların, grupların ve bireylerin; kültürel miras olarak tanımladıkları uygulamaları, temsilleri, anlatımları, bilgi, becerileri ve bunlara ilişkin araç, gereç ve kültürel mekanları kapsamaktadır. Dille birlikte sözlü gelenek ve anlatımlar, gösteri sanatları, ritüeller, şölenler, el sanatları somut olmayan kültürel mirastır. Mimari Miras Tüzüğü'ne göre (ICOMOS, 2013) somut ve somut olmayan kültürel miras tarihsel, belgesel, estetik-sanatsal, simgesel, sosyal, ekonomik, dini ve manevi ve hatta politik değerler içermektedir. Bütün bu çalışmalar neticesinde toplumların kültürel miras değerlerinin korunması ve yaşatılmasının; toplum varlığının sürdürülmesi için önemi, korumada toplumun, devletin rolü nasıl olmalı ve ne şekilde olmalı tartışmalarına cevaplar alınmaya çalışılmaktadır.

Bu çalışmada ele alınan ana problem, kültürel miras öğelerinin geçmiş bellek birikimlerini topluma özellikle gelecek nesillere aktaramayan yerleşimlerin varlığıdır. Kültürel miras varlıklarının bellek değerlerinin korunamamasının ana nedeni toplumun bu konudaki farkındalığının ve katılımının sağlanamamasıdır.

Ana problemi meydana getiren alt problemler ise şunlardır:

- Somut ve somut olmayan kültürel miras ögelerine koruma farkındalığının oluşmaması,
- Yerleşimin ve toplumun ürünü olan somut ve somut olmayan kültürel miras varlıklarının (gelenekler, folklor, anıtlar, mimari yapılar, objeler, eşyalar, sanat eserleri) birbirleri ile bağlantılı bellek değerlerinin toplumda her kesimin anlayabileceği şekilde ortaya konulmaması ve buna bağlı olarak toplumda bellek sürekliliğinin sağlanamaması,
- Somut olmayan kültürel miras değerlerinin sözlü bellek sahibi insanların ölümlerinden sonra yok olma tehlikesi ile karşı karşıya kalması,
- Kültürel miras öğelerinin sözlü bellek değerlerinin aktarımının sınırlı mekan ve zaman iletişim ortamı içinde sağlanmaya çalışılması,
- Kültürel miras varlıklarına dair yapılan belgeleme çalışmalarının; toplumun koruma konusunda bilinçlenmesine yönelik sunum ve yorum eksikliklerinden dolayı belli uzmanlık alanlarına sahip kişilerin faydalandığı ve anladığı envanter çalışması olarak kalması,
- Koruma anlayışı içerisinde yapılan kültürel miras çalışmalarına halkın katılım sağlamadığı durumlarda, yapılanların devamlılığının uzun vadede sürdürülememesi,
- Envanter çalışmalarında kültürel miras varlıklarına dair bilgi birikimlerinin kamuyla paylaşıldıktan sonra kamu etkileşimli ve bilgi çağına uygun güncellemelerin gerekleştirilmemesi,
- Yaşadığımız bilgi ve teknoloji çağına uygun dijitalleştirilmemiş kültürel mirasın sözlü, yazılı ve mimari bellek değerlerinin yok olması,
- Yerel yönetimlerin yerleşimlerindeki kültürel miras varlıklarına dair verileri topluma aktarmada yaşadıkları ekonomi, zaman ve iş gücü bakımından yetersizliklerdir.

Somut ve somut olmayan kültürel miras değerlerinin korunması için kültürel miras varlığının tespiti, belgelenmesi, yaşatılması için kamu katılımlı yönetim planlarının

geliştirilmesi, turizmin bunun için bir aracı olarak kullanılması, korumada uzman kişilerin yetiştirilmesi ve kamuya koruma eğitimi verilmesi gibi çok çeşitli yöntem ve araç bulunmaktadır. Bu çalışmada kültürel miras değerlerinin topluma sunumu, yorumu ve farkındalığının sağlanması kentsel bellek aktarımı aracılığıyla sağlanmaktadır. Dijital ortamda kültürel miras varlıklarının geniş bir kitleye yer ve zamana bağlı kalmaksızın aktarılması için bilgilendirmeyi, katılımı, soru sormayı ve oyunu içeren sistemli interaktif sunum ve yorum ortamını sağlayan ayrıca kullanıcıdan alınan verileri işleyen ve verileri korumaya yönelik planlamada kullanılmasını sağlamak üzere değerlendiren bir model önerisi getirilmiştir. Dijital Kültürel Miras Bellek Modeli (DKMBM) olarak literatüre kazandırılan modelin uygulanabilirliği, aracı olarak modele uygun tasarlanan interaktif dijital ortamda (yasayasat.com) gerçekleştirilmiştir. Pasif kullanıcıya yönelik etkileşimsiz envanter bulunduran dijital ortamlar, kullanıcıdan veri alma ve kullanıcıya belirlenmiş hedefler doğrultusunda bilgi verme konusunda yapılan çalışmalar olarak kültürel mirasın korunmasına yönelik farkındalığı oluşturmada yetersizdir. Ayrıca kamu katılımlı koruma kararlarının alınmasında kamunun fikrinin alınmasından önce bilgilendirilmesi, hazırlık aşaması maliyet, uzman, toplanma yeri ve zamanı konusunda kısıtlamalara sahiptir. DKMBM tüm bu kısıtlamalardan uzak kalarak koruma ile ilgili kuruluşlara, yerel yönetimlere, eğitimcilere, koruma üzerine çalışan birçok uzmanlık dalına kültürel miras varlıklarının korunmasında kentsel belleğin dijital sunum, yorum aracılığıyla aktarılmasında rehber niteliklere sahiptir. DKMBM araştırmacılara ve koruma alanında çalışan uzmanlara, yerel yönetimlere bir yerleşimin kültürel mirasının kentsel bellek değerlerinin dijital sunumunda nasıl bir yol izleneceğini, izlenilen yol ile kullanıcıdan hangi bilgilerin alınması gerektiğini, edinilen bilgilerin de koruma çalışmalarında ne şekilde yorumlanıp kullanılacağını göstermede yeni bir yöntem ortaya koymaktadır. Modeli oluşturan bilgilendirme, katılım, soru sorma ve oyun bölümleri yerleşimlerdeki kültürel miras öğesi bellek yapılarını ele alarak yeni nesillere bellek değerlerinin (sözlü, yazılı, mimari) aktarılması hedefli pratikte uygulanabilir çözümler üretme amacında olan kültürel mirası koruma üzerine çalışanların izleyeceği bütüncül bir yöntem sunmaktadır.

Tez çalışmasının ikinci bölümünde kültürel miras varlıklarının kentsel bellek değerleri ortaya konulmuş, kentsel bellek aktarım çeşitleri üzerinden (sözlü, yazılı, mimari) tez hipotezinde öne sürülen dijital bellek aktarımı için yapılan çalışmalar üzerinden irdeleme yapılmıştır. DKMBM'nin tanımlamasına, modelin bölümlerinin kavramsal çerçevesi ve bölümlerinin (bilgilendirme-katılım-soru sorma-oyun) dijital ortamda uygulamadaki arayüzlerinin tasarımına üçüncü bölümde verilmiştir.

DKMBM'nde değerlendirilmek istenen veriler ve bu verilerin nasıl yorumlanması gerektiği bilgisi de bu bölümde verilmiştir. Dördüncü bölümde modele uygun şekilde aktarılması gereken örneklem olarak seçilen yerleşimlerdeki kültürel miras öğelerinin kentsel bellek değerlerinin dijitalleştirilmesi gerçekleştirilmiştir. Beşinci bölümde dijitalleştirilen verilerin modelin uygulama aşamasında veri tabanına girişi, altı aylık dijital ortamda (yasayasat.com) uygulama süreci ve aktörleri, kullanıcıdan alınan verilerin sayısallaştırılmış değerlerini kapsayan DKMBM'nin ortaya konulan hipotez doğrultusunda sınandığı bölümdür. Sonuç ve öneriler bölümünde kültürel mirasın korunmasında DKMBM'nin hedefledikleri doğrultusunda elde ettiği sayısallaştırılmış verilerin hipoteze dayalı sonuçları ortaya konulmuş; modelin uygulanabilirliğini arttırıcı öneriler ve modelin farklı disiplinlerde kullanılabilirliğine yönelik öneriler geliştirilmiştir.

1.1. Kaynak Araştırması

Kültürel mirasın koruma ve yaşatma problemlerine kentsel bellek aktarımı bağlamında çözüm arayışı içinde olan çalışmalara yönelik bir araştırmaya başlanmıştır. Tez çalışmasında ortaya konulan DKMBM'nin bölümlerinin kavramsal çerçevesinin belirlenmesi ve modelin uygulaması için örneklemlerden veri sağlanması için tez çalışmalarından, kitaplardan, makalelerden, raporlardan, kongre bildirilerinden, tüzüklerden ve istatistikler yararlanılmıştır.

Açıkgöz ve Tektaş (2016)'ın koordinatörlüğünde hazırlanmış olan Niğde Kültür Envanteri'nden; alan çalışmasında örneklem seçilen mübadil yerleşimlerdeki kültürel miras varlıklarının aktarılması düşünülen kentsel bellek değerleriyle ilgili veriler toplanmıştır.

Anadolu Kültür ve Kültürel Mirası Koruma Derneği (KMKD, 2018) tarafından 2015-2016 yıllarında çeşitli şehirlerde yürütülmüş olan mimarlık mirası değerlendirme ziyaretlerinin çıktılarını ortaya koyan yayın dizisinin bir parçası olan Niğde'ye ait raporlardan kültür mirası Yeşilburç Hamamı, Şapeli, Uluağaç Köyü Rum Okulu'na dair veriler yürütülen alan çalışması öncesi incelenmiştir.

Arı (2008)'nın Kurtuluş Savaşı sonrasında Türk-Yunan nüfus mübadelesinde Yunanistan'dan Türkiye'ye gelenleri ele alan "Büyük Mübadele Türkiye'ye Zorunlu Göç 1923-1925" adlı eserinde mübadelenin tarihçesi, mübadillerin yeni topraklarına nasıl iskan edildikleri ve sonrasında bu topraklara nasıl uyum sağladıklarını ele almıştır. Tezde

örneklem olarak seçilen mübadil yerleşimlerin ortak tarihi geçmişini anlamada ve ortaya koymada bu eser faydalı olmuştur.

Assmann (2001), "Kültürel Bellek" adlı kitabında kültürel bellekte toplumların geçmişleri ile kurdukları bellek ilişkisinin nasıl olduğunu ortaya koymuştur. Bireysel bellekten toplumsal belleğe doğru genişleyen halka içerisinde kültürel belleğin kültürel miras varlıklarının bellek mekanı olarak sözlü bellek değerlerinin aktarımındaki yerini tanımlamada ve bu bağlamda ortak bir ölçüt oluşturmada bu çalışma veriler sağlamıştır.

Bergson (2007), "Madde ve Bellek" adlı kitabında belleğin sadece geçmişle değil şimdiki zaman ve gelecekle ilişkili olduğunu savunmuştur. Eserde yer alan tartışılan olgular gelecek nesillere kentsel belleğin aktarımında algı ve zihinsel süreçler konusunda destekleyen görüşleri incelemektedir; bu tezde ele alınan kentsel bellek aktarımının koruma bağlamında gelecekle ilişkisini belirleyen kurumsal çerçevesi oluşturulurken bu görüşlerden yarar sağlanmıştır.

Boyer (1996), "Kolektif Belleğin Kenti" adlı kitabında tarih ve belleğin ilişkisi üzerinden günümüz kenti içerisinde tarihi değere sahip mimarinin ve izlerinin yerini irdelemektedir. Alan çalışmasını oluşturan seçilen mübadil yerleşimlerdeki mübadele öncesine ait mimari yapıların günümüz yerleşimlerindeki yeri ve var olma çabası bu çerçevede değerlendirilmektedir.

Connerton (1999), eserinde kültürel belleğin yazılı olmasına gerek kalmadan gelenekler yoluyla nasıl aktarıldığı ele almıştır. "Toplumlar nasıl anımsar?" başlıklı eseri sözlü bellek aktarımının açılımında bulunan kültürel miras niteliğindeki geleneklerin devamlılığı, bireysel hafızadan toplumu bir arada tutan törenlere kadar incelemelerde farklı açılımlar getirilmesini sağlamıştır. Bu tez çalışmasında ele alınan kentsel bellek aktarımında sözlü bellek aktarımına yönelik veri oluşturmada; toplumsal belleği oluşturan bireysel belleğe, geleneklere yönelik çalışılması gerekliliği Connerton'un eserinden çıkarılmıştır.

Çalak (2013), temelde mekan ve bellek üzerine olan doktora tez çalışmasında mekanların belleğin oluşumundaki rolünü incelemiştir. Belleğin mekanlar yoluyla yapılanma süreçlerini ayrı ayrı alan Çalak, bu tez çalışmasında kültürel miras varlıklarının sözlü bellek ve mimari bellek aktarımı için yürütülen araştırmalara mübadillerin göç sonrası ve öncesi yaşadıkları mekanların belleklerindeki etkilerini okumada farklı yollar sunmaktadır.

Çolpan (2017), "Bir Semtin Kimliğinin Sürdürülmesinde Kentsel Belleğin Yeri: Yeldeğirmeni Örneği" başlıklı tez çalışmasında tarihi çevreye sahip kentlerde bellek ve

belleğe ilişkin elamanların kent kimliğinde sürdürebilirliği etkisi üzerinde durmuş, kentsel tasarıma yönelik kararlar ortaya koymuştur. Kentsel belleğin tarihi çevre ile kurduğu iç içe geçmiş ilişki ortaya konulurken Çolpan'ın yaklaşımı dikkate alınmıştır.

Dinçok (2006)'un fotoğraflarla bellek okunmasına ve aktarılmasına dair "Fotoğraf ve Bellek" başlıklı tez çalışması; bu tez çalışmasındaki örneklem yerleşimlerdeki kültürel miras öğelerine dair dijitalleştirmenin nasıl olabileceği konusuna yönelik incelenmiştir. Araştırmacı sözlü ve yazılı kültürde belleğin gücü ile görüntü kültüründe belleğin gücü karşılaştırmalı bir şekilde irdelenmiş ve fotoğrafın görüntü kültürü içerisinde diğer kitle iletişim araçları arasında çok güçlü bir etkiye sahip olduğu savunmuştur.

Draaisma (2007), "Bellek Metaforları" adlı kitabında çağlar içinde bilgi depolamak amacıyla geliştirilmiş türetilen hafıza (bellek) kavramını ve beraberinde çeşitli teknik ve araçlardan uygulamaların nasıl kullanılmış olduğunu ele almıştır. Araştırmacının hafıza aktarımı konusunda ortaya koyduğu fikirler tezin modelini oluşturan kurgu içerinde yazılı bellekten dijital belleğe geçiş konusunda geniş bilgi sağlamıştır.

Ekiz (2015)' in başkanlığında yürütülen "Niğde İli ve İlçeleri Arkeolojik Yüzey Araştırması" Niğde İli, Merkez İlçesi'ndeki Fertek, Yeşilburç, Hançerli, Koyunlu, Fesleğen, Küçükköy, Kırkpınar ve Taşlıca köyleri ile Kumluca, Ahmetpınarı ve Hamamlı Mahallelerinde dini-kültürel yapılar ile su yapılarının belgeleme çalışmaları yapılarak gerçekleştirilmiştir. Tezde alan çalışması için seçilen mübadil yerleşimlere dair kültürel miraslara yönelik yapılan alan çalışması öncesinde bu araştırma verileri incelenmiş ve faydalanılmıştır.

Ermiş (2001), Toyer (2001), Yeşilova (2004) ve Ösen (2005)'in Niğde'ye ait Şer'iyye Sicil defterlerini inceleyerek hazırlamış olduğu yüksek lisans tezlerinden; Niğde'nin mübadele öncesine ve mübadele ile giden Rumların ve Ermeni gayri müslimlerin sosyal hayatlarına, Müslüman Türklerle kurdukları ilişkilere ve kent yaşamındaki yerlerine dair tespitlerden faydalanılmıştır. İnsanlarla ilgili bütün hukuki olayları, kadıların verdikleri karar suretlerini, görevleri gereği tuttukları çeşitli kayıtları içeren Şer'iyye Sicilleri sayesinde Niğde'nin o dönemlere ait sosyal hayatı, ekonomik, idari, dini, hukuki ve kültürel yapısı ortaya çıkmaktadır.

Ganiç (2016) kentsel belleğin okunmasına yönelik çalışmada mekanın bellekle kurduğu ilişkiyi irdelemekte ve mimarlık etkinliğini ilgilendiren kavramlar ya da olgular üzerinden bir dizi bellek okuması yapmaktadır. Bireysel ya da toplumsal anıların ve

deneyimlerin kente ve kentteki birtakım yapılara nasıl eklemlendiğini inceleyen çalışma, kentsel yapıtların toplumsal bellekle kurduğu etkileşimi incelemektedir. Mübadele sonrası kalan kültürel miras niteliğindeki bellek mekanlarına dair incelemelerde bu çalışma dikkate alınmıştır.

Griffiths (1805), Ramsay (1897), Petropoulos ve Andreadis (1970), Yerasimos (1986) Türkiye'de mübadele öncesi dönem hakkında çeşitli alanlara ve bağlamlara göre çalışmalar yapmıştır. O dönemdeki gezginlerin görüşlerini yazılı olarak literatüre geçirmesi mübadele öncesi gayrimüslim ve müslim ilişkisine dair değerlendirme yapılmasına olanak vermektedir.

Halbwachs (1992), toplumsal bellek kavramının odağında bireyin belleğin oluşması ve korunabilmesi için "Kolektif Bellek Üzerine" çalışması yerleşimlerin kentsel bellek değerleri ve toplumun bellek aktarımdaki rolleri üzerinde kavramsal çerçeveyi oluşturmada kaynak olmuştur.

ICOMOS (1987)'un Tarihi Kentlerin ve Kentsel Alanların Korunması Tüzüğü'nde, Nara Özgünlük Belgesi'nde (1994) ve Mimari Miras Tüzüğü'nde (ICOMOS, 2013) kültürel miras kavramının gelişimi, çeşitleri, önemi ve korunmasına dair bilgiler edinilmiş; kültürel mirasın korunması için yöntem olarak seçilen kentsel bellek aktarımı ile bağlamında araştırma çerçevesi çizilmiştir.

ICOMOS (2008)'de Kültürel Miras Alanlarının Yorum ve Sunumu Tüzüğü'nün amacı yorumlama ve sunumun temel ilkelerini mirasın korunması çabalarının temel bileşenleri olarak ve halkın kültürel miras alanlarının takdirini ve anlayışını artırmanın bir aracı olarak tanımlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda tüzüğün prensipleri de gerekçelerle birlikte detaylı bir şekilde açıklamaktadır. Tez çalışmasında ortaya konulan DKMBM de kentsel bellek değerlerinin korunması ve halka aktarılması amacını içerdiği için, bu tüzükte yer alan gerekçelerden ve prensiplerden modeli oluşturan bölümlerin kavramsal çerçevesinde, ele alınan örneklem miras alanlarının içeriğinin üretilmesinde belirlenen ölçütleri oluştururken yararlanılmıştır.

İpek (2016)'in "Hafıza Kutuları" adlı sanatta yeterlilik tezinin hafıza aktarımı ve farklı kaydet bölümlerinde ele alınan hafızanın aktarım kronolojisi ve dijitalleşme süreçlerine dair bilgilerden yararlanılmıştır.

İşlek (2009), yüksek lisans tez çalışmasında fotoğrafın keşfinden bugüne kadar ki gelişimine ve toplumsal bellek bağlamındaki etkilerine değinilmiştir. Bu bağlamda bu tez çalışmasında örneklem ele alınan mübadele sürecinde öncesi ve sonrasında toplumsal belleğin durumu için arşivlenen fotoğraflardan da önemli veriler elde edilmiştir.

Kırcı (2015), "Zamana Direnmek: Kişisel Hafıza Mekanları" adlı çalışması, hafızalarda saklanan kişisel deneyimlerin, her türlü anının, kültürün, tarihin ve hatta edebiyatın yaşayan hafıza mekanlarına dönüştürülebileceğini, kişisel hafızanın aktarımını ve bu aktarımın gelecek kuşaklarca nasıl algılandığını tartışmayı amaçlamaktadır. Kırcı'nın savına uygun bir şekilde bu tez çalışmasında mübadillerin hafıza mekanları ve aktarılmalarına yönelik değerlendirme de anılarda göz önünde bulundurulmuştur.

Kuzucu (2008), "Krifçe'den Yeşilburç'a Mübadil Yaşamlar" adlı kitabında Niğde Yeşilburç halkının mübadele sonrasında durumunu, Yeşilburç Köyü tarihçesi ve tarihi zenginlikleri ile birlikte 1. kuşak mübadiller ile yaptığı röportajlar sonucunda konuştukları Rumca dili gelenek ve göreneklerine dair bir çalışma yapmıştır. Örneklem olarak seçilen Yeşilburç Köyü'nün tarihi ve sözlü bellek aktarımına dair verilerden yararlanılmıştır.

Nora (2006) eserinde hafızayı mekana, geleneğe, dile, tarihe, simgeye dayandıran "hafıza mekanları" ile bu tez çalışmasında ele alınan bellek mekanlarının ortak yönleri nesnel bir şekilde ele alınılmış geçmiş, şimdiki zaman ve gelecekle ilişki kurulması yönünde sonuçlar çıkarılması sağlanılmıştır.

Olgun (2009),"Kentsel Değişim Sürecinde Kentsel Okuma ve Bellek İlişkisi" adlı doktora çalışmasında kentsel mekanı yerle mekan ilişkisini irdeleyerek yer belleğini çözümleyerek kentsel yapının gelişimine dair yapılacak öngörülerde bulunmayı amaçlamaktadır. Olgun'un çok yönlü çalışmasında bellek ve mekan ilişkisinin sosyal, kültürel, toplumsal açıdan kolektif ele alınması gerekliliğine yönelik değerlendirmeleri bu tez çalışmasında kentsel belleğin "insan" ve "mekan" bileşenleri üzerinden incelenmesini destekler nitelikte veriler sağlamıştır.

Özak (2008), bellek ve mimarlık ilişkisi üzerine yaptığı doktora çalışmasının belleğin gelecek nesiller üzerindeki yönlendirici etkisi üzerine sonuçlar ortaya koymaktadır. Bireyin hatırladıklarının ne kadarının mekansal olduğu, mekanın akılda kalan yönlerinin neler olduğu üzerine kurulan bir model çerçevesinde değerlendirilen doktora çalışmasından; bu tez çalışmasında ele alınan örneklem mübadil yerleşimlerin belleklerinin mübadillerin sözlü aktarımları ile değerlendirilmesinde yardımcı olmuştur.

Özarslantürk (2017)'ün ÇEKÜL Vakfı'nın dijital kent arşivine yönelik yaptığı çalışma; büyük çaplı bir projede dijital arşiv oluşturma, dijitalleştirmenin planlaması ve erişime açık hale getirme süreçleriyle ile birlikte koruma ve aktarmada zaman ve mekan kısıtlamasını nasıl ortadan kaldırıldığı gösteren bir örnek incelemesini ortaya

koymaktadır. Dijital bellek aktarımının önemi ve kullanılabilirliğini ortaya koyan bir çalışmadır.

Özbağ (2010)'ın kültürel miras kapsamındaki kaynakların dijitalleştirilmesine yönelik kavramsal bir model önerisinde bulunduğu çalışmasında Türkiye'de kültürel miras alanında dijital materyal üreten kütüphaneleri, arşivleri, müzeleri ve ilgili kuruluşları incelemiştir. Dijital bellek aktarımına dair hazırlanan kısımda yapılan bu incelemeler ve Özbağ'ın tez çalışmasında ele aldığı modelin dijitalleştirme konusunda ortaya koyduğu standartlar göz önünde bulundurulmuştur.

Öztemiz ve Yılmaz (2017)'ın kültürel bellek kurumlarında dijitalleştirmeyi kültürel miras ürünleri üzerinden inceledikleri makaleden, günümüzde dijital bellek aktarımının nasıl kullanıldığına dair bilgiler edinilmiştir.

Parman (1988), Niğde ve çevresindeki Osmanlı idaresi altında yaşayan gayrimüslim vatandaşların inşa ettiği, çoğu 18.-19. yüzyıllara ait kilise ve manastırı çalışmış ve belgelemiştir. Niğde yakınlarındaki Hasaköy (Sasima), Konaklı (Misli/Misthi/ Musthila), Hamamı (Gordiason), Kumluca (Aravan, Barnwa/Orbada), Fertek, Küçükköy (İlimason/İloson) ve Hançerliköy (Dermason/Dylmusun/Telmisos/Termisos) yerleşimlerindeki kiliselerine dair Parman'ın yaptığı çizimler ve anlatımlar kültür mirası envanteri oluşumuna katkıda bulunmuştur. Örneklem yerleşimlerde seçilen kültür varlıklarına dair veri hazırlanırken bu envanter dikkate alınmıştır.

Pekak (1999), Parman'ın (1988) Niğde ve çevresindeki kiliselere dair gerçekleştirdiği çalışmadan sonra 1997 yılında Parman (1988) makalesinde yer almayan kiliseleri saptamak amacıyla, Kültür Bakanlığı Anıtlar ve Müzeler Genel Müdürlüğü'nün izni ile bölgede çalışılmış kiliseler dışında on üç yerleşimde on sekiz yeni kilise saptanmış ve belgelemiştir. Pekak'ın yaptığı çalışma, tez için yapılan alan çalışmasında incelenen ve dijitalleştirilen kültür mirası varlıklarına dair veriler sağlamıştır.

Pekin (2013) editörlüğünde Lozan Mübadilleri Vakfı'nın gerçekleştirdiği "Mübadele söyleşileri-Mübadil Kentler" etkinliğinde yapılan sunuşlar "Mübadil Kentler: Türkiye" derleme kitabı olarak yayınlanmıştır. Yazarlar mübadil kentlerin tarihi kimliklerinin yanında sosyal dokularını, demografik yapılarını, kültürlerini ele alarak çok yönlü çalışmalar yaparak, mübadil kentler konusunda kaynak olmuşlardır.

Pekin (2014)'in Lozan Mübadilleri Vakfı tarafından hazırlanan söyleşilerin 3. cildi olarak derlemesi; "Mübadil Kentler: Mekan ve İnsan", mübadillerin iskan edildikleri süreç içerisinde yerleşim yerlerinin coğrafi, mimari özelliklerini, sözlü anlatımlardan elde

edilen verileri, sinema perspektifi ile mübadeleyi, mübadillerin yeni yaşam yerlerine alışma süreçlerinde psikolojik durumlarını ele alan çalışmalara yer vermiştir.

Prensky (2007)'nin Oyun Tabanlı Öğrenme (GBL) üzerine yazmış olduğu kitap, geleneksel öğretim yöntemlerine tercih edilen bir alternatif olarak GBL'nin nasıl sunulacağı ve uygulanacağı konusunda bilgiler içermektedir. Tezde tasarlanan DKMBM'nin oyun bölümünün yer almasının GBL ile ilişkili olduğu durum Prensky'nin ortaya koyduğu kavramlarla örtüşmektedir.

Rapoport (1969), konut biçimi ve kültür adlı eserinde çevre insan ve kültür ilişkisi birbirini tamamlayan öğeler olarak ele alınmıştır. Kentsel bellek bileşenleri bu bakış açısı ile insan ve mekan belleği olarak bu tezde ele alınmış, mübadil yerleşimlerde bulunan mekanlar üzerinden Türkiye'den giden Rum mübadillerin kültürleri üzerine okumalar yapılabilinmiştir.

Rossi (2006)'nin eserinden yerleşimlerin yazılı ve mimari aktarımlarını sağlayan kentsel bellek aktarımında, kültürel miras varlıklarının aynı zamanda bellek mekanları olduğuna dair tespitlerde faydalanılmıştır.

Sarısır (2006), Niğde şehri hakkında yapılacak araştırmalara öncülük etmesi amacıyla, veri bulunması muhtemel, belli başlı Türkiye kütüphaneleri ile mevcut genel bibliyografya katalogları taranarak ve daha çok Niğde ve yöresi hakkında yapılan müstakil çalışmalar dikkate alınarak hazırlanmış bir bibliyografya çalışması yapmıştır. Konu öncelikli düzenlemeyle araştırma, Seyahatnameler, Osmanlı Türkçesiyle Yazılmış Yayınlar, Arkeoloji Alanında Yapılmış Çalışmalar, Selçuklu, Osmanlı, Cumhuriyet Dönemi ve Genel Şehir Tarihi Çalışmaları, Sanat Tarihi Çalışmaları, Dil, Edebiyat-Folklor Çalışmaları, Coğrafi Çalışmalar ve Niğde Hakkında Yapılan Resmi Yayınlar ana başlıkları altında yer alan, yayınlanmış çalışmaları kapsamaktadır.

Sepetçioğlu (2007), tez çalışmasında Girit'ten Söke'ye gelen mübadeleyi yaşayanlardan ve ikinci-üçüncü kuşak yakınlarından olayın detayları derlenip, bunların zamana içinde yeni sosyal çevreye uyum süreçlerindeki değişim ve dönüşümleri ele alınarak bütüncül bir yaklaşımla incelemeye çalışmıştır. Sözlü bellek aktarımı öğelerinden olan gelenek, görenek, dilin gelen mübadillerin nasıl aktarılıp o dönemde nasıl yaşandığına dair sözlü görüşmeler ışığında kesitler sunmaktadır.

UNESCO (1972)'nun Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunmasına dair Sözleşmesi'nde, Kültürel Çeşitlilik Evrensel Bildirgesi'nde (UNESCO, 2001) ve Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nde (UNESCO, 2003); anıtlar, yapı toplulukları ve sitleri kültürel miras varlığı göstermekte sözlü ve somut olmayan kültürel

değerlerin önemini vurgulamaktadır. Ayrıca kültürel miras varlığı olarak belirlemede hangi niteliklere sahip olunması gerektiğini ele almaktadır. Bu tez çalışmasında kültürel mirasın korunmasında ve belirlenmesinde aynı zamanda aktarılmasında kültürel varlığın sahip olması gereken tarih, sanat, bilim, estetik açıdan değerlerinin bellekle ilişkisi bu sözleşmeler ve bildirgedeki alınan kararlara uygun olarak işlenmiştir.

Yılmaz (2013), "Bir Mübadele Öyküsü" adlı kitabında Yunanistan'ın Grevena şehri Krifçi Köyü'nden Türkiye'ye göç eden mübadillerin ve bu mübadiller arasında yer alan yazarın ailesinin göç öyküsü anlatmıştır. Tezde alan çalışması olarak seçilen Yeşilburç Köyü'ne dair kullanılan bilgiler için bu çalışmadan da yararlanılmıştır.

1.2. Çalışmanın Amaç ve Kapsamı

Kültürel miras öğelerinin korunamamasındaki en önemli etken bu değerlerin tanınması, yaşatılması için farkındalığın oluş(turul)mamasıdır. İster somut ister soyut olsun kültürel miras varlıklarının korunması devletle birlikte toplumdaki herkesin görevidir. Miras olarak bırakılan değerler; geçmiş ile ilişki kurmamızı sağlayan, günümüzde yaşayan ve geleceği şekillendiren sürekli bir belleğe sahiptir. Kültürel miras olarak kabul edilen her somut ve soyut öğe kentsel bellek değerleriyle birlikte varlığını sürdürmektedir. Bu çalışmada, kültürel miras öğelerinin sahip olduğu kentsel bellek değerleri aracılığıyla geniş kitlelerce tanınmasını ve farkındalığının oluşmasını sağlayarak korunmalarını ve yaşatılmalarını sağlamayi amaçlanmaktadır. Bunun için kullanıcı katılımlı dijital ortamda interaktif bir şekilde kültürel miras öğelerinin kentsel bellek değerlerinin dijitalleştirilmesi aracılığıyla topluma sunulması, yorumlanması ve toplumdan hedeflenenler doğrultusunda verilerin alınması gerçekleştirilmektedir. Kamu katılımlı korumanın sağlanması kişinin kültürel mirasla ve kültürel miras öğesinin bulunduğu yerleşimle kentle kuracağı iletişime bağlıdır. Bu amaçlarla çalışmada bir yerleşimdeki kültürel miras varlıklarının tasarlanan model içerisinde kullanıcıya sözlü, yazılı, mimari bellek öğelerine dair bilgileri verilmiş, geleceğe taşınmasında kullanıcının da korumaya yönelik fikri alınmıştır. Böylece kullanıcı kültürel mirasın gelecek kuşağa nasıl aktarılması gerektiği konusunda belirlenen kararları yönlendirerek hem aldığı bilgiyi geçmiş ile gelecek arasında bağ kurarak yorumlayabilmekte hem de geleceğe yönelik planlamada söz sahibi olabilmektedir. Ayrıca model uzmanlara korunması gereken bir yerleşimde mimari çalışmaları yaparken kültürel miras yapılarının yeniden

işlevlendirilmesinde bölgedeki toplumdan sosyo-ekonomik açıdan fikrini kolayca alabileceği dijital ortamda erişebileceği bir aracı vermektedir.

Çalışma kapsamında DKMBM'nin uygulanabilirliğinin sınanmasına veri sağlamaya yönelik kültürel miras öğelerinin korunması ve yaşatılmasında kentsel bellek değerlerinin aktarılmasında problem yaşayan Niğde İli'nde üç mübadil yerleşimdeki kültürel miras öğeleri örneklem olarak seçilmiştir. Bu yerleşimlerdeki ortak tarihi geçmişe sahip somut ve somut olmayan kültürel miras öğeleri; benzer bellek süreci içerisinde oluşturulmuş olmaları, verilerin ölçütlere uygun gruplandırılarak dijitalleştirilmesini ve kullanıcının bu bağlam içerisinde farklı örneklerle tekrar olanağına sahip olmasını sağladığı için seçilmiştir. Yerleşimlerin sahip olduğu fiziki, sosyal, kültürel ve ekonomik farklılıklar kentsel bellek değerleri aktarılan kültürel miras öğelerinde çeşitliliği ve özgünlüğü sağlamaktadır.

1.3. Çalışmanın Yöntemi

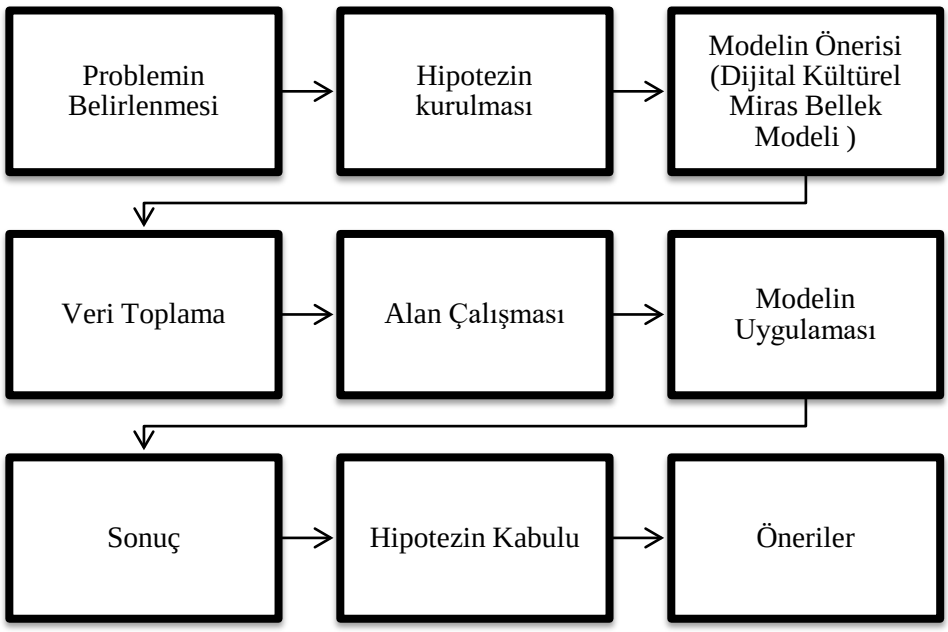
Kültürel mirasın somut ve somut olmayan öğelerinin korunması ve yaşatılması birçok disiplinde ele alınan geniş bir konudur. Bu çalışmaya, kültürel miras varlıklarının kentsel bellek değerleri ile birlikte korunamaması sorununa pratikte gelecek kuşaklara kentsel bellek aktarımı çözüm arayışı içerisinde başlanmıştır. Koruma alanında yapılan çalışmalara başarısı toplumun büyük kesiminin bu konuda bilinçlendirilmesine, sorumluluk almasına bağlıdır. Miras olarak bırakılan ve geleceğe aktarılması gereken kültürel miras öğeleri var olan kentsel bellek değerleri aracılığıyla herkesin erişebildiği, içeriğini anlayabildiği bilgi çağına uygun dijital ortamda uygulanabilirliği olan bilimsel bir model ile aktarılırsa ve bu aktarım değerlendirilirse; toplumda farkındalık sağlanıp oluşturulan koruma bilinci ölçülerek toplumda koruma düşüncesinin sürdürülebilirliği sağlanabilinir. Bu ana hipotezi destekleyen alt hipotezler ise şunlardır:

- Kent belleği insan ve mekan belleği bileşenleriyle kültürel mirasın geçmiş birikimini yansıtırken şimdi de koruyarak değerlerini yaşatır ve geleceğini planlar,
- Yerleşimlerin sözlü, yazılı, mimari bellek değerleriyle birlikte somut ve somut olmayan kültürel miras öğeleri dijital ortamda belgelenmesi ve belgelenen verilerin paylaşılması yok olma tehlikesine karşı sürdürebilirlikleri sağlar,
- Kültürel miras öğelerinin kentsel bellek değerleri insan ve mekan bileşenleri içerisinde gelecek kuşaklara sözlü, yazılı ve mimari bellek aracılığıyla aktarılırken

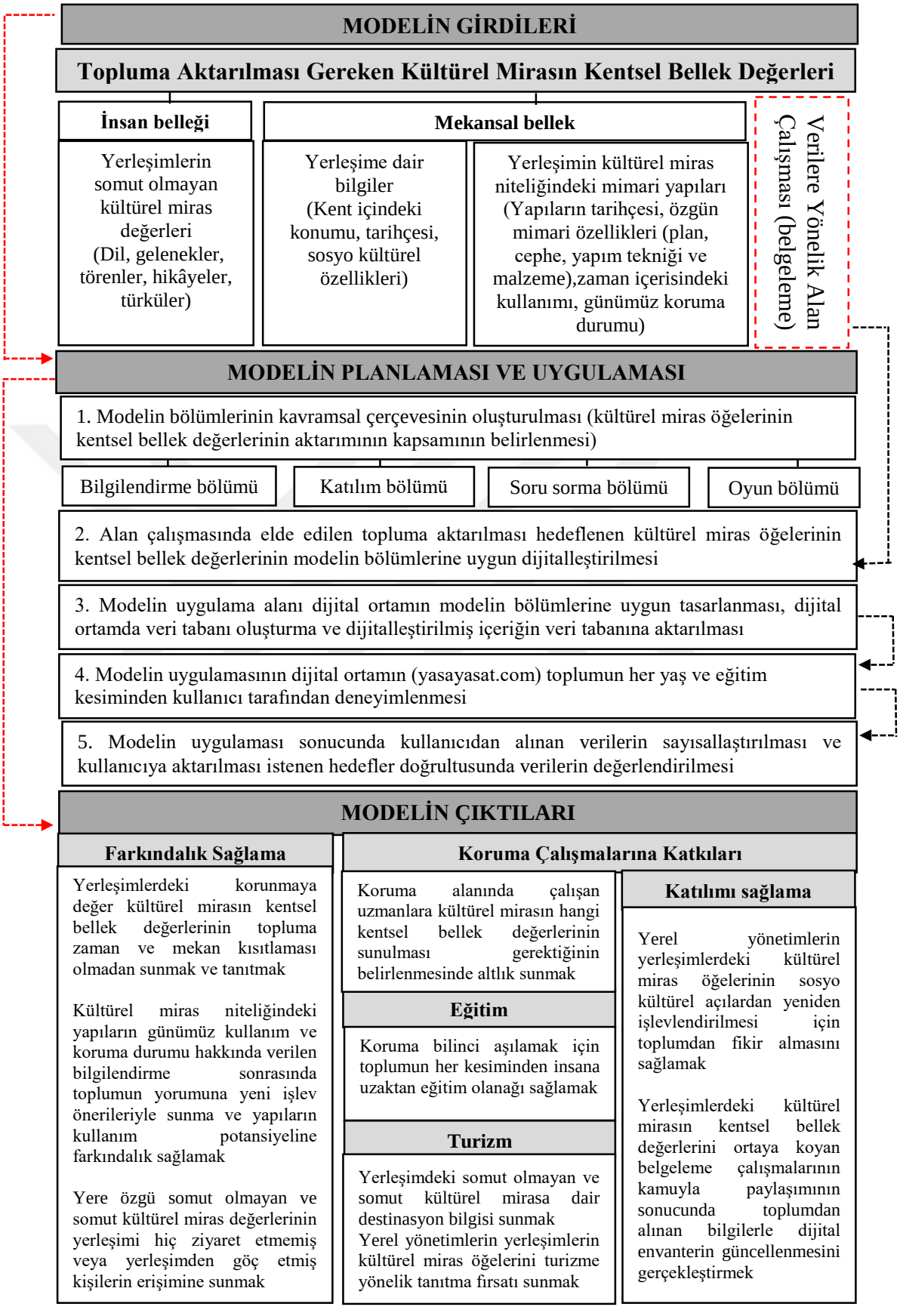
günümüz teknolojisinin buna dahil edilmesi bilgiye erişimi zaman ve mekan olgularına bağlı kalmaksızın hızlandırır,

- Belgelenmiş kültürel miras varlıklarının kentsel bellek öğelerine yönelik dijital ortamda sunulan veriyi kullanıcının interaktif bir şekilde işlemesinin ve yorumlanmasının sağlanması kullanıcının yerleşim ile kuracağı bağı güçlendirerek koruma farkındalığını geliştirir,
- Kültürel miras öğelerinin kentsel bellek değerlerine yönelik verilen hazır bilgi aynı zamanda toplumun fikir verebildiği ve fikrinin alındığı katılım ile desteklenirse hem belgeleme çalışmalarının güncellenmesi sağlanabilir hem de kamudan alınan veriler doğrultusunda yerel yönetimler, uzmanlar, araştırmacılar koruma çalışmalarında toplum destekli planlamalar ortaya koyarlar.

Çalışmanın yöntemini oluşturan ana strüktür; problemi belirleme, hipotezi ortaya koyma, hipotezi kanıtlamaya yönelik yeni bir modelin önerisi, modelin uygulanabilirliğinin sınanması ve modelin değerlendirilmesi üzerine kurulmuştur (Şekil 1.1). Modelin uygulanabilirliğinin sınanması için veri sağlamaya yönelik örneklem belirlenmiş, seçilen kültürel miras öğelerine yönelik koruma odaklı tespit ve belgelemeyi kapsayan alan çalışması yapılmıştır. Modelin uygulamasından sonra alınan sayısal verilerin sonuçları ile öne sürülen hipotez kabul edilmiş ve öneriler ortaya konmuştur.



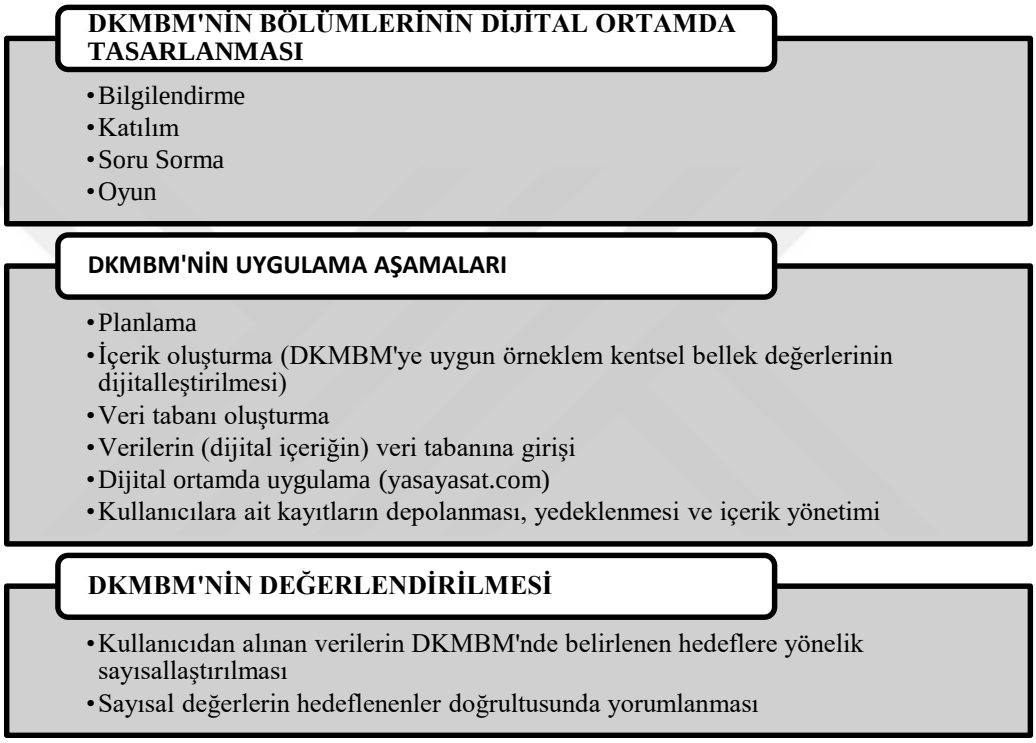
Şekil 1.1. Çalışmanın yönteminin ana strüktürüne ilişkin akış şeması



Şekil 1.2. DKMBM'nin kavramsal çerçevesi (girdileri/çıktıları)

Kültürel mirasın kentsel bellek değerlerine yönelik girdiler işleyerek topluma aktaran; koruma alanında çalışanlara, yerel yönetimlere ve topluma farkındalık, koruma bilinci, eğitim, turizm konularında çıktılar sağlayan Dijital Kültürel Miras Bellek Modeli (DKMBM) çalışmada ortaya konulmuştur (Şekil 1.2).

DKMBM'inde soyut ve somut kültürel miras varlıklarının sözlü, yazılı, mimari bellek değerlerinin girdilerinin kullanıcıya koruma odaklı sunumu "Bilgilendirme", yorumu "Katılım" ve değerlendirilmesi "Soru Sorma" ve "Oyun" bölümleriyle gerçekleşmektedir.



Şekil 1.3. DKMBM'nin dijital ortamda uygulamasına yönelik akış şeması

Bilgilendirme bölümü; seçilen kültürel miras öğesinin uluslararası platformlarda yürütülen çalışmalarla ortaya konulan tüzük, bildirileri, rapor ve sözleşmelerden (Nara Özgünlük Belgesi (UNESCO, ICCROM ve ICOMOS,1994), Uluslararası Kültürel Turizm Tüzüğü (ICOMOS, 1999a), Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi (ICOMOS, 2003), Kültürel Miras Alanlarının Algılanması ve Sunumu Tüzüğü (ICOMOS, 2008), Korunması Gerekli Taşınmaz Kültür Varlıkları ve Sitlerin Tespit ve Tescili yönetmeliği (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2012) , Türkiye Mimari Mirası Koruma Bildirgesi (ICOMOS, 2013)) kentsel bellek aktarımına ve bununla ilişkili korumaya yönelik belirlenen kararların göz önünde bulundurulması ile oluşturulan ölçütlere göre yapılmıştır. Bilgilendirme bölümü; kültürel miras varlıklarının kentsel

bellek değerlerinin sözlü, yazılı, mimari değerlerinin birbirleri ile ilişkili bir şekilde kullanıcıya tekrarlatılarak uygun görsel, metin, video gibi multi medya araçları ile dijital olarak sunulmasını içermektedir. Bilgilendirme bölümüne seçilen örneklemlerdeki kültürel miras öğelerinin kentsel bellek değerleri belirlenirken ve hedefler doğrultusunda veriler oluşturulurken gözlem, görüşme ve içerik inceleme yöntemlerini içeren çoklu veri toplama yöntemi olan (triangulation) kullanılmıştır. Doküman analizi (bağlamın ele alındığı kitaplar, tezler, makaleler, resmi ve gayri resmi dökümanlar), görüşme, not alma, gözlem, fotoğraf ile tespit, birebir görüşmeleri kaydetme tekniklerinin yanısıra dönemin gazete makaleleri, röportajlar, filmler, televizyon ve radyo yayınları, internet sayfaları gibi iletişim içeren malzemelerde taranmıştır. Kültürel miras öğelerinin bellek değerlerinin dijitalleştirilmesine yönelik verilerin elde edilmesi için örneklem yerleşimlerdeki insanların ve mekanların belleklerine yönelik alan çalışması yapılmıştır. Bu amaçla kentsel ve mimari koruma disiplinine uygun olarak yapılmış alan çalışması öncesi envanter taranmış, ilgili bilgi ve belgelerin sağlanmasından sonra yerleşimlere gidilmiştir. Mimari koruma disiplinine uygun şekilde yerleşimlerdeki bellek mekanlarının rölöveleri alınmış, genel çevre, iç ve dış mekan fotoğraflanarak, hava ve uydu fotoğraflarından yararlanarak belgeleme çalışmaları yapılmıştır. Mübadele sonrasında yerleşime gelen ve hiç göç etmeyen kişilerle sözlü görüşmeler yapılarak kayıt altına alınmıştır. Sözlü görüşmelerde yazılı belgeler niteliğinde olan kişilerin özel fotoğraf arşivleri, mektuplar, günlükler de dikkate alınmıştır. Yunanistan'a göç eden mübadillere yönelik Küçük Asya Araştırma Enstitüsü'nün sözlü tarih çalışması incelenmiş, bu konuda Stavros Anestidis'in "Anadolu Rum Ortodoks Nüfusunun Ortak Belleği" (ArşivdenSonra?, 2018) konulu konuşması dikkate alınmıştır.

Kullanıcıya kültürel mirasın kentsel bellek değeri ile ilgili yeterli bilgi altyapısını sağlayan bilgilendirme bölümünden sonra yorum yapılmasını sağlayan katılım bölümü gelmektedir. Kültürel miras varlığının sözlü, yazılı ve mimari değerlerini içeren günümüz koruma durumuna (bellek yapısı anıtın yasal statüsüne) dair bilginin kullanıcı tarafından yorumlanarak geleceğe nasıl taşınmasına dair fikir verdiği bölümdür. Örneklem olarak seçilen bellek mekanı olan kültürel miras öğelerinde kullanıcıdan fikir almak için belgelenen mimari yapılara bulundukları yerleşimin sosyal, kültürel, ekonomik durumu göz önünde bulundurularak yerel halkın istekleri ve yerel yönetimlerin düşündüğü çözümleri de göz önünde bulundurularak eğitim, turizm amaçlı yeni işlevler önerilmiştir. Bu işlevler toplumdan her kesimin anlayabileceği nitelikte yapılar 3 boyutlu modellenerek ve her bir mekan 3 boyutlu model üstünde işaretlenerek dijital sunuma

dönüştürülmüştür. Bu şekilde dijital ortamda paylaşılan yeni işlev önerileri ile bu yerleşimleri hiç ziyaret etmemiş olan kişilere verilen bilgilerle hem kullanıcıya yönlendirme ile bellek aktarımına devam edilmiş hem de kullanıcının gelecek ile ilgili alınacak kararlara katkıda bulunması sağlanmıştır. Kullanıcının bilgilendirme ve katılım bölümlerinde aktarılması hedeflenen kentsel bellek değerleriyle bir kez daha karşılaştığı ve kendini sınadığı değerlendirme yapılan bölüm soru sorma bölümüdür. Bilgilendirme ve katılım bölümlerinden sonra modelin kültürel mirasın kentsel bellek değerlerinin aktarmada ne kadar başarılı olduğunun tespiti kullanıcıdan alınan cevaplar doğrultusunda belirlenmektedir. Oyun bölümü ise kullanıcının örneklem olarak seçilen kültürel miras varlıkları ile tekrar karşılaştığı, bir hikayeyle birlikte zamana karşı yarış ve başarı ile güdümleyerek kullanıcıya hızlı bir şekilde aktarımın yapıldığı bölümdür.

DKMBM'nin uygulanabilirliğinin sınanması için dijital ortamda paylaşımını sağlayan bir dijital ortam (yasayasat.com) tasarlanmıştır. Bilgilendirme, katılım, soru sorma ve oyun bölümleri için oluşturulan dijital içeriklerin tasarlanan veri tabanına girişi yapılmıştır. Modelin uygulaması ilk bir ay deneme grubu kullanıcıya daha sonra beş aylık süreçte geniş kullanıcı kitlesine sunulmuştur. Kullanıcıdan alınan verilerin sayısal değerleri ortaya konulan ana ve alt hipotezleri doğruladığı ortaya konulmuştur. Bu çalışma ile literatüre kazandırılan DKMBM'nin kültürel miras koruma çalışmalarında daha etkili nasıl kullanılabilirliğine dair öneriler ve alınan sonuçlara göre tespitler ortaya konulmuştur.

2. KÜLTÜREL MİRAS VARLIKLARININ KENTSEL BELLEK DEĞERLERİNİN AKTARILMASI

Kültürel miras varlıkları toplumun ortak belleğini yansıtan kentsel bellek değerlerine sahiptir. Bu bölümde mimari koruma disiplinine bağlı kalarak insan ve mekan bileşenleriyle kentsel bellek değerlerini içeren somut ve somut olmayan kültürel mirasın aktarımında; sözlü, yazılı ve mimari (görsel) belleği kapsayan dijital bellek aktarımına doğru bir gelişim süreci ele alınmaktadır. Bu gelişim süreci içerisinde kentlerin kültürel miraslarının dijital bellek aktarımına yönelik mevcutta olan dijiital ortam incelemeleri yapılmış, özellikle modelin sınanmasında veri oluşturmak için seçilen mübadil yerleşimlerin kentsel bellek değerlerini sunan dijital ortamlar irdelenmiştir.

2.1. Kentsel Belleğin Okunması

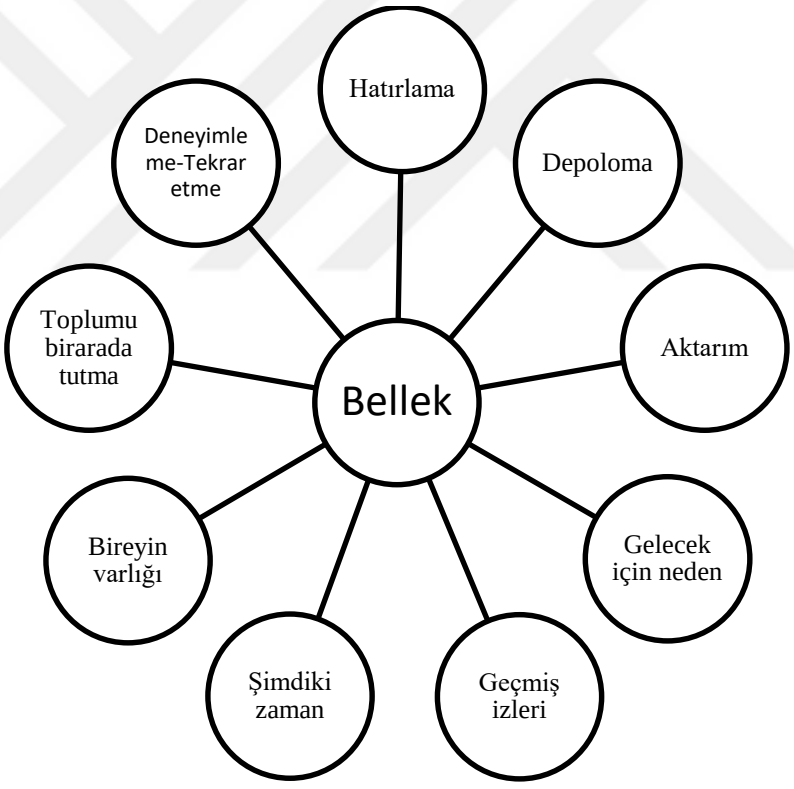
Bellek kelime olarak Webster Sözlüğü'nde (1984); kişinin hatırlama kapasitesi, tanıma ve hatırlamanın tanıklığında organizmanın aktiviteleriyle veya deneyimleriyle öğrendiği ve elde ettiği şeylerin depolanması; anımsatıcı şey veya kimse, hatırlamanın koşulu veya gerçeği, geri çağırma ve hatırlama davranışı, hatırlanan kişi veya şeyin imgesi veya izlenimi şeklinde tanımlanmaktadır. TDK (2005)'de bellek yaşananları, öğrenilen konuları, bunların geçmişle ilişkisini bilinçli olarak zihinde saklama gücü, dağarcık, akıl, hafıza, zihin olarak açıklanmıştır.

Kelime olarak taşıdığı anlam ile bellek birçok bilim alanı içerisinde ele alınan bir olgudur. Bellek bireysellikten toplumsal birikime doğru tanıma, hatırlama, depoloma ve tekrarlama eylem alanlarına sahiptir. Bu gücü ile bellek toplum içinde bireyin varlığını, gelişimin destekler ve bireyleri bir arada tutan birçok maddi ve manevi değerin ortaya çıkış ve sürekliliğini sağlamaktadır (Hançerlioğlu, 2001). Felsefe Sözlüğü'nde toplum belleği tarih yoluyla biriken bilgi, siyasi ve hukuki fikirler, sanat, ahlaki ve dini tezahürler ile sosyal psikolojinin oluşturduğu bir bütün olarak açıklanmakta ve diğer tüm disiplinler olan ilişkini ortaya koymaktadır (Rosenthal ve Yudin, 1972).

Belleğin zaman kavramıyla birbirini besleyen ilişkisini Bergson (1998), süre belleğin kendisidir cümlesiyle tartışmaya açmıştır. Bellek hep geçmiş ile ilişkilendirilen bir imge olsa da Nora (2006)'ya göre hafıza her zaman güncel bir olay, sürekli şimdiki zamanla yaşanan bir bağdır. "Şimdi, geçmiş ile birlikte belleği taşırken, bir yandan da

gelecekte olanın nedenini oluşturmaktadır.” (Çalak, 2013). Felsefe sözlüklerinde belleğin geçmişte yaşanmış bilinç durumlarını şimdideki bilinç durumlarına taşımayı sağlayan geçmişi şimdide koruma gücünün farkındalığı sağladığı ve zamanı kurduğu, zamanla girilen ilişkiyi belirlediği düşünülen iç zaman olarak irdelenmesi “bellek-zaman” kavramlarının derinliği üzerinde düşünülmesi gerekliliğini vurgulamaktadır (Cevizci, 2002; Güçlü ve ark., 2002).

Belleğin özellikleri çalışılan disiplinin bakış açısına göre değişen bir yapıya sahip olsa da, bellek ortak noktada zamanda sürekliliğe sahip, depolayan, hatırlayan, hatırlatan, aktaran, bireyin varlığıyla birlikte oluşan ve toplumu birarada tutan deneyimlemeyi sağlayan, tekrarla gelişen niteliklere sahiptir (Rosenthal ve Yudin, 1972; Hançerlioğlu, 2001; Cevizci, 2002; Güçlü ve ark., 2002;TDK 2005; Nora, 2006; Çalak, 2013) (Şekil 2.1).



Şekil 2.1. Belleğin tanımlamalarına yönelik özellikleri (Rosenthal ve Yudin, 1972; Hançerlioğlu, 2001; Cevizci, 2002; Güçlü ve ark., 2002; TDK, 2005; Nora, 2006; Çalak, 2013)

Kent bilimi; kültürel araştırmalar, kent sosyolojisi, kültürel antropoloji, kentsel ve kültürel coğrafya gibi birçok disiplinin bakış açısına göre değerlendirme alanına sahiptir. Kentin meydana gelmesi için bir coğrafyaya, insanlara (toplum), toplumun sosyal ilişkilerle ortaya koyduğu uygulama pratiklerine (kurumlar, yönetim, hukuk) üretime

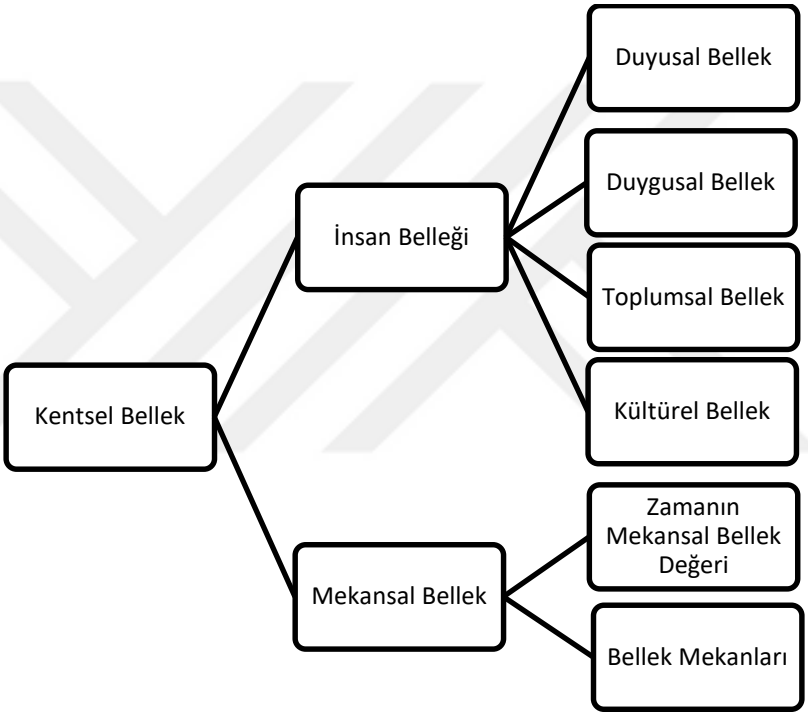
ihtiyaç vardır (Donald, 1992). Mumford (2007) kentin insan ilişkileri üzerinden sürekliliğini vurgulayarak, iç içe geçmiş sosyal bağların biçimi ve sembolü olarak onu tanımlamıştır. Bu sembolik değer "kent, kentte yaşayanların dilidir" savını ortaya koyan Barthes (2008), bu durumun farklı boyutlarda bir tartışmaya açık hale gelmesini sağlamaktadır. Kente ait tüm fiziksel değerler, coğrafya, yapılar ve manevi kültür, gelenekler, törenler insan odağında toplum ile varlık kazanmakta ve devamlılığı sağlanılmaktadır. Ocak (1996), kenti insanoğlunun bütün birikiminin ürünü ve belleği olarak açıklamıştır. Yani kent insanlarla birlikte var olan ve üretilen sürekli devingen yapılardır (Auge, 1995).

Kentin belleğinin oluşması ve kentlinin (toplumun) belleğinin oluşması arasında neden sonuç ilişkisinin birbirinden ayrı tutulmayacak şekilde bir döngüsü vardır. Rossi (2006) hafızanın insan ömrü içerisinde akışı ile kentin geçmişi ile gelecek arasındaki ilişkisi aynı şekilde akar demektedir, aslında bu gerçeklikte insan (toplum) kenti biçimlendirirken hem de bununla biçimlenir. Bir yerin tanımlaması bulunduğu coğrafyanın verileri dışında günümüz tarihi geçmişine yönelik bilgiler içerir (Massey, 1999). Geçmişe ait bilgilerin izlerin sembollerin oluşması insanoğlunun o "yerin ruhu"na ait ürettiği "mekanlar" aracılığıyla oluşturduğu "bellek" birikimi ile sağlanmaktadır (Pamir, 2001). Bu noktada Olgun (2009) bu belleği "kentsel bellek" olarak ele almış ve geçmiş ile bağ kurarken gündelik hayatın da belirleyicisi olarak görmüştür. Olgun doktora tez çalışmasında, kente dair yapılı çevrenin tasarımdan uygulama biçimine dair analitik yapılan etüd ve sentezler ile geleceğe dönük planlamalarının yanı sıra kent görünümüne yönelik problemlerin çözümlerinde mekansal çözümlerin "kent-bellek" ilişkilendirilmesi ile yapılması gerekliliğini savunmuştur. Çalak (2013)'ın doktora çalışmasında geçmişten getirilen birikimlerin kent ve mimarlık alanında nasıl değerledirilmesi gerektiğinin tartışılması ve belleğin bu anlamda sorunsallaştırmasına yönelik tespitleri Olgun'un ortaya attığı savı desteklemektedir.

Assmann (2001)'a göre, "mekan, toplumsal ve kültürel bellek oluşturmada başrole sahiptir ve her bellek tekniğinin ilk aracı mekansallaştırmadır." Kentin imajının oluşumunu yollar, kenarlar, bölgeler, düğüm noktaları, nirengi noktaları olarak gruplandıran Lynch (1960), kent içinde mekan kurguları ve ilişkileri üzerine analitik olarak kentsel okumayı ölçütlere bağlamıştır. Kentsel okuma içerisinde bellek toplumun kolektif, kültürel birikimi üzerinden mekanların biçimleniş sürekliliği içerisinde kent morfolojisinin evrimine ayna tutmaktadır ve Halbwachs (1992)'a göre kente kılavuzluk etmektedir.

2.2. Kültürel Mirasın Kentsel Bellek Bileşenlerinin Belirlenmesi

Kentin ve kentsel belleğin oluşması için temelde iki ana bileşene ihtiyaç vardır. Bunlardan birincisi belleğin oluşması için mekan diğeri ise bu mekanı hatırlayacak ve deneyimlecek, sürekliliğini sağlayacak insan (toplum)'dır. Bu çalışmada mekan ve insan ana bileşenleri altında ikisinin tek tek ve birlikte ortaya koydukları bellek türlerinin belirlenmesinde ve sınırlarının çizilmesinde kültürel miras içerisindeki yerleri ve DKMBM'nde hedeflenen dijital bellek aktarımı odağında kullanım değerleri etkili olmuştur (Şekil 2.2).



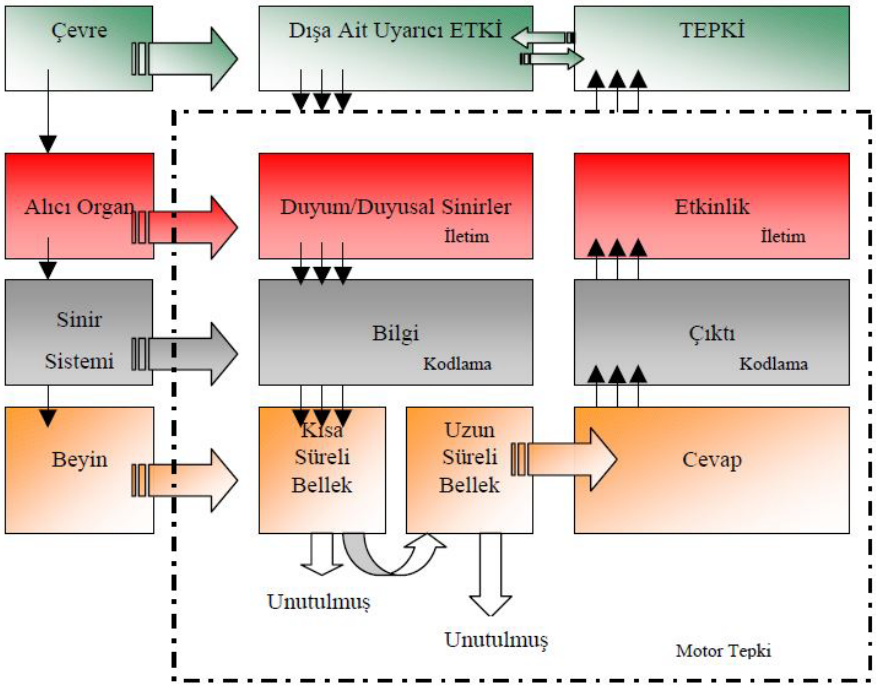
Şekil 2.2. Çalışma kapsamında gruplandırılarak ele alınan kentsel bellek bileşenleri

Kültürel mirasın oluşum süreci geçmişte toplumun (insanın) belleğinin sürekliliğiyle sağlanmıştır. Günümüzde kültürel miras varlıkları insan ve mekan belleğinin yansıması aynı zamanda taşıyıcısıdır. Aynı şekilde kentsel bellek değerlerinin aktarıcısı olarak kültürel miras varlıkları gösterilmektedir. Bu ilişki kültürel miras varlıkları ile kentsel bellek değerleri arasında ikili ayrılamaz neden sonuç döngüsünü göstermektedir. Çalışmada, kültürel mirasın kentsel bellek değerlerinin aktarımının yapılması için kentsel bellek bileşenlerinin belirlenmesi ilk adımdır. Yapılan araştırmalar sonucu belirlenen kentsel bellek değerlerinin bileşenleri aynı zamanda kültürel mirasın oluşumunu, nesilden nesile taşıyıcı olmasını sağlayan onun da bellek bileşenleridir.

2.2.1. İnsan belleği

2.2.1.1. Duyusal bellek

Duyusal bellek insanın görme, koku, duyma, dokunma duyumlarıyla şekilllenen fiziksel uyarıcılarla birlikte mekansal algılarla desteklenir. Fiziksel duyumun gerçekleşmesi ile başlayan algısal süreçte mekansal bilgiler; algılayan kişinin zihninde depoladığı her türlü deneyimsel birikimlerle bilişsel bir süreçte işlenerek anlamlandırılırlar (Kahvecioğlu, 1998). Mekan tanımlanmasında etkili olan renk, doku, koku, derinlik, ışık, ses ile mekanın deneyimlenmesi sağlanmaktadır. Aydınlı (1986), fiziksel uyarıcılara bağlı olarak başlayan algının bireyselliğin farklılıkla seçilerek bellekte simge haline geldiklerini ve bilinçli bir şeklde algısal deneyimin göresel izlenime dönüştüğünü tezinde ortaya koymuştur (Şekil 2.3).

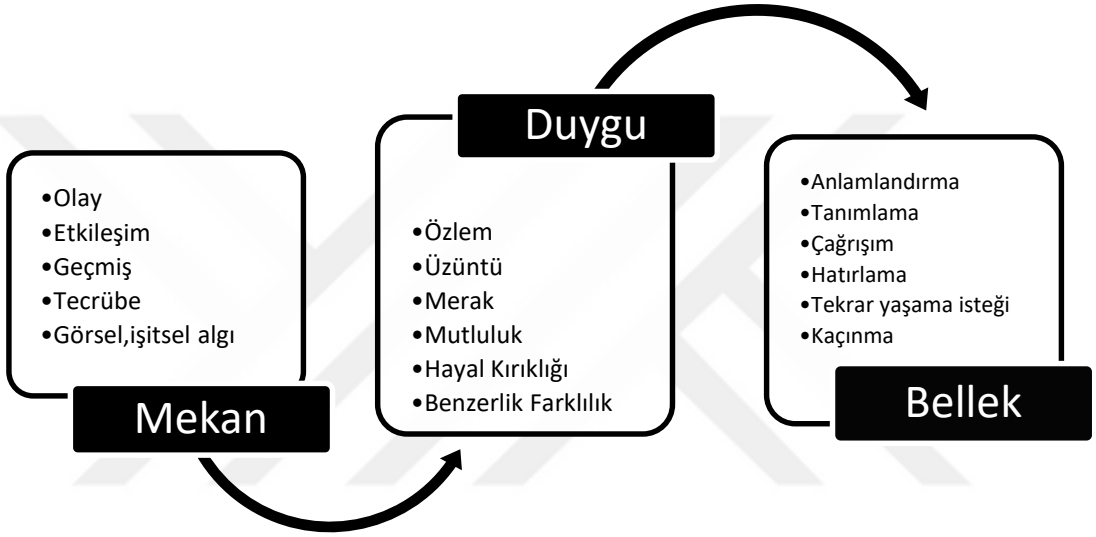


Şekil 2.3. Duyusal bellek bilgi işleme sürecini Çalak (2013) Aydınlı (1986)'dan uyarlamıştır

İnsanın mimari çevre ile kurduğu biçimler ile biçimin insana gönderdiği mesajlar ve bunların algı yoluyla insan tarafından alınmasıyla gerçekleşmektedir (Erkman, 1982). Duyusal belleğin bireyselliği ve her insanın karakterine uygun algı odağı ve süresinin farklılığı belleğin yapısında belirleyici olmaktadır (Çalak, 2013).

2.2.1.2. Duygusal bellek

Kişinin karakter özelliklerine göre değişkenlik gösteren duygusal bellekte; mekan algısı ve deneyimlenmesi sürecinde ve sonrasında anlamlandırma oldukça etkindir. Duygular biriken anılarla ilişkilendirilir, insanın mekanla olan bağı sadece görsel ve işitsel olarak nitelendirilen birincil duygularla meydana gelen mekan algısıyla değil, işitme, koku, dokunma ve bunlara ilişkin gelişen korku, sevgi, merak, mutluluk, heyecan, gizem, farklılık, yasaklılık ve benzerlik gibi duyumlarla da sağlanmaktadır (Ağar, 2016).



Şekil 2.4. Çalışmada ele alınan duygusal bellek mekan ilişkisi

Mekanın hatırlanması için taşıdığı değerin (imgenin) gözlemci için duygusal olarak bir anlamı olmalıdır (Lynch, 2010). İnsanların önemli olaylar sonrasında yaşadıkları sevinçleri, üzüntüleri, hayal kırıklıklarını, heyecanlarını, huzurlu olma durumlarını mekanın taşıdığı ruhu betimleyen şekilde onunla özdeşleştirerek anlatması veya anının geçtiği ortama benzer mekanda olmaları aynı duyguları yaşamalarına neden olmaktadır (Şekil 2.4). Duyguların yoğunluğu olayın bellekteki kalıcılığını da etkilemektedir (Çalak, 2013).

2.2.1.3. Toplumsal bellek

Sosyal bir varlık olan insan birey olma çabasını ve varlığını bulunduğu toplum içerisinde oluşturmaktadır. Bireye yönelik fizyolojik, nörolojik bellek çalışmaları toplumsal çerçeveden genişletilerek ele alınmalıdır çünkü toplum bireysel belleğin oluşmasını ve korunmasını sağlamaktadır (Halbwachs, 1992). Assmann (2001) Halbwash'ın bu görüşünü toplum içinde olmayan yalnız bireylerin bir belleğinin olmayacağı çıkarımına bağlamaktadır. İnsanların diğer insanlarla olan iletişimi, etkileşimi içerisinde oluşan anıların bireysel çabalar dışında korumaya göre daha etkili olduğu yüzyıllar boyunca süren soyut kültürel miras olan varlığı gelenekler ve törenler ile ispatlanmaktadır. Çünkü bireysel hatırlama başka birçok kimsenin de sahip olduğu bir düşünceler kümesiyle ilişki içinde olur; kişiler, yerler, tarihler, sözcükler, dil biçimleri gibi şeylerle, yani bir bireyi olunan toplumun maddi ve manevi tüm yaşamlarıyla birlikte gerçekleşmektedir (Connerton, 1999).

Toplumsal bellekte evrensel nitelik yoktur (Halbwachs, 1950). Her toplumu şekillendiren fiziki ve manevi değerler, geçmişe dair birikimi değişkenlik göstermektedir. Toplum belleğini, üyeleri aracılığıyla aktarmakta ve üye bellekleri de toplum tarafından şekillendirilmektedir. Assmann (2001), bellekte yer olan anıların topluma ait olduğunu, bireylerin ise sadece algılarının olduğunu ileri sürmektedir. Bireysel belleği sadece insan vücuduna (duyusal), manevi değerlerine (duygusal) dayalı algıyla sınırlandırmak; toplum içerisinde önemli kararları veren yöneticilerin, düşünürlerin toplum belleğindeki yerlerini dar bir açıdan değerlendirmelerine neden olur. Toplumsal bellek bireyselliğe mi bireysel bellek toplumamı bağlı tartışmalarından çok ikisinin de birbiri üzerinde döngüsel bir ilişkisi olduğu dikkate alınmalıdır.

Halbwachs (1941) bir gerçeğin bir grubun belleğinde yer etmesini belli bir kişi, yer ya da olay biçiminde yaşanması gerekliliğine bağlayarak toplumsal belleğin insan, zaman, mekan öğeleriyle ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır. Özak (2008) toplumsal belleğin hatırlanmasını; zamana ve mekana bağlılığa, gruba bağlılığa ve tarihin yeniden kurulmasına dayandırmaktadır. Gerçekliğe bağlı toplumsal bellek somut bir mekana ve zaman olgusuna dayanmaktadır (Özak, 2008). Örneğin çocukluk anıları bellek içinde oyun alanlarıyla, yaşanan evle, evin bulunduğu yerleşimle ve yerleşimin coğrafi (fiziksel) özellikleriyle birlikte anımsanır. Sosyal gerçeklikler olan kişiye ait araç, gereçler, mobilyalar ve mekanlar sembolik anlamlara sahiptir (Appadurai, 1986). Grup içerisinde

bireysel kimliğe ait bu sembolik anlam taşıyan değerler iletişim biçimleri meydana getirmektedir.

Tarihin şekillenmesinde geçmişi kurgulayan bellek şimdiyi ve geleceği organize etmektedir (Assmann, 2001). Geçmişin izlerini yapılı ve yapısız çevrede sahip olduklarıyla, sembolik değerleri ile kent, toplumsal belleğe aktarır. Kentin sokakları, anıtları, mimari formları tarihte çok büyük söylevleri içinde barındırırken, kenti düzenleyen planlamacıların ve mimarların bu biçimlendirmeleri toplum belleğini de etkilemiştir (Boyer, 1996; Özak, 2008).

Şehrin mimarisinde toplumsal belleğin rolünü kılavuzluk olan belirten Rossi (2006)'ye göre, "şehrin kendisi orada yaşayanların kolektif hafızasıdır". Bireysel bellekte ve toplumsal bellekte yer etmiş tarihi olayların, afetlerin, değerlerin mekanlarla kurmuş olduğu bağ kent strüktürü içerisinde değişkenlik göstermektedir. Örneğin kent meydanında kentlinin törenlerde kolektif bellekte değer sahibi anıtlarla karşılaşması olayı yaşamamış olan bireylerinde belleklerinde bunun yer almasını sağlamaktadır.

2.2.1.4. Kültürel bellek

Kültür kelmesi latince "cultura" ikamet etmek, yetiştirmek, korumak gibi eylemleri "işlemek" anlamında insanın etkin ve dönüştürücü faaliyetleri anlamına gelmektedir (Çalışlar, 1983; Williams, 2013) . "Culture" sözcüğünün ilk olarak Voltaire tarafından, insan zekasının oluşumu, gelişimi, geliştirilmesi, yüceltilmesi anlamında kullanılmış, bu kullanımın ardından Almanca diline geçen sözcüğün 1793 tarihli bir Alman dili sözlüğünde "cultur" olarak yer almıştır (Güvenç, 1991).

UNESCO tarafından düzenlenen Dünya Kültür Politikaları Konferansı Sonuç Bildirgesi'e göre "en geniş anlamıyla kültür, bir toplumu ya da toplumsal bir grubu tanımlayan belirgin maddi, manevi, zihinsel ve duygusal özelliklerin bileşiminden oluşan bir bütün ve sadece bilim ve edebiyatı değil, aynı zamanda yaşam biçimlerini, insanın temel haklarını, değer yargılarını, geleneklerini ve inançlarını da kapsayan bir olgu" dur (UNESCO, 1982). Bu tanımlama kültürel mirasın kültürel bellek bileşeniyle var olma durumunu açıklamaktadır. Kent içerisinde yaşayan toplumun giyiminden, kullandığı araç-gerece, üretim ve tüketim alışkanlıklarına, yönetim biçimine dair maddi değerleri ile inançlarını, ritüellerini, geleneklerini içeren manevi değerleri kültürel belleklerinin öğeleridir. Her kent kültürel belleğini yansıtır, kültürler kentlerde doğar, yaşarlar ve katkı sağlarlar (Ağar, 2016).

Assmann (2001) kültürel belleğin diğer bellek türleriyle kurduğu bağları mimetik bellek, nesneler belleği, iletişimsel bellek ve anlam aktarımıyla açıklamıştır. Ona göre alışkanlıklar, kişiye özel araç gereçler, toplum yararına geliştirilen araçlar, diğer insanlarla olan anlaşma yeteneği, gelenekler, anıtlar, semboller bellekler arası aktarımı sağlamaktadır.

Mimari ve kentsel bellek; kültürel belleğin temsil ettikleriyle şekillenmekte, toplumsal bellek içerisinde ortak kimlik haline gelmektedir. Kültürel miras olarak kabul edilen sözlü, yapılı ve yazılı birçok eserin günümüze dek gelebilmesi nesilden nesile aktarılan bu bellek türleri arasında birbirini besleyen ilişkiye bağlıdır.

2.2.2. Mekansal bellek

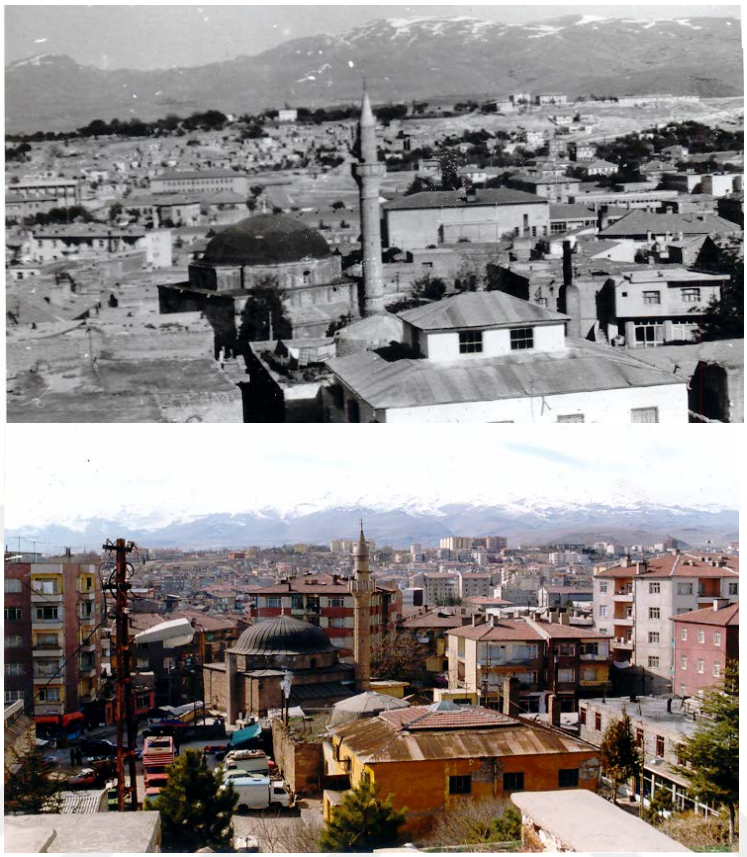
Bellek tanımı içerisinde geçen deneyimlerle öğrendiklerini hatırlama, hatıraları depoloma gibi etkinlikleri gerçekleştiren insanın gerçekliğinde mekan belleği tartışmalı bir durumdur. Mekan; bellek içerisinde etkin değil edilgen yapıda anımsanan olarak nitelendirilsede mekanlar aslında yaşanmışlık izleriyle insanı anlatır. Bellek zamanla birlikte mekanlarda biriktirilir ve onlarla birlikte ya da onların aracılığıyla anımsanır. Norberg-Schulz (1979) “Genious Loci” kavramı ile yerin biriktirdiklerinin, kentin ruhunu beslendiğini ve onun anlamını, özünü oluşturduğunu anlatır. Her kentin yaşayan bir organizma gibi belleği vardır (Rossi, 2006; Poete, 2010).

Mekan insan belleğinin toplumsal, kültürel, kolektif açılımında, iletişimsel bellekte ve belleğin aktarılmasında hem oluşan hem de neden aracıdır. Bu bağlamda incelendiğinde mekan, belleğin oluşumuna etki ederken, aynı zamanda ona yüklenen anlam ve anlatılarla bağlantılı olarak, kendine has bir belleğe sahip olmaktadır (Çolpan, 2017).

2.2.2.1. Zamanın Mekansal Bellek Değeri

Mekanın algısal olarak insan belleğindeki yeri; geçici bellekten uzun süre kullanmasına bağlı olarak toplumsal paylaşım, iletişim ve etkileşim gibi birçok anlamlandırma ile kalıcı belleğe geçmektedir. Zaman dünü bugünü ve yarını içeren mekanları üreten, yok eden, dönüştüren, simge haline getiren, nesilden nesile aktaran göreceli bir süreçtir. Mimari ve kentsel belleğin yapılı çevre öğeleri zamana bağlı olarak önce yok edilmekte sonrasında toplum hafızasından silinmektedir. Norberg-Schulz (2000)'e göre mekan belirli bir zaman dilimine ait değildir, bir insan ömrünün dışında nesiller boyu süren boyuta sahiptir.

Poete (2010)'e göre "Kent yaşadıkça, bellek de değişmekte; dönüşmektedir". Bellekte yer alan kentinde geçmiş üzerinden sürekli anımsaması ve şekillendirmesi ve aynı kalarak korunması mümkün değildir. Belleğin aktarması konusunda tekrar üzerinde durulması gereken "mekansal süreklilik" ve "zamansal süreklilik" ilişkisi içerisinde bellek değerleri bu noktada ele alınması gereken bir olgudur. "Süreklilik duygusunun kökü mekandadır" (Nora, 2006). Geçmişte var olan ve günümüze fiziksel anlamda gelemeyen mimari veya kentsel öğenin yokluğu, toplum belleğindeki yerine göre birkaç kuşak devam edecek bir niteliğe sahip olabilmektedir. Örneğin kentsel bellekte uzunca yer almış sosyal, kültürel ve dini sembolik değere sahip yıllarca kullanılmış yapıların yıkılmış olmaları veya çevresindeki yapıların değişmiş olması onların kolektif bellekteki yerlerini kaybettirmez hatta onlara duyulan özlemle birlikte insanların anısal mekanları içinde yer alırlar (Şekil 2.5).



Şekil 2.5. Niğde Paşa cami eski ve yeni hali
Kaynak: Niğde Belediyesi arşivi

Mekansal belleğin sürdürebilirliği konusunda mimari mekan ve zaman ilişkisine yönelik özellikle mimari ve kentsel koruma disiplininde yüzyıllar boyunca süren tartışmalar, kuramlar ve akımlar ortaya çıkmıştır. Tarihi değeri olan yapıların korunmasına ilişkin geliştirilen ilk sistematik önerilerden biri Emanuel Viollet-le-Duc (1814 -1879) koruma ve restorasyona ilişkin ilk sistematik önerilerde bulunan olmuş olsa da onu eleştiren akımın öncüsü John Ruskin (1819 - 1900) ise, bir yapının korunmasını gerektiren etkenlerden biri olarak da yapının eskilik ve yaşanmışlık değerini göstermiştir (Ahunbay, 1996). Ruskin (2001), "zamanın altın lekesi"nin yaşlanma sürecinde yapıya önemli bir değer kattığını savunmuştur. Riegl (2004) geçmişin bugünde nasıl yaşatılacağına ilişkin bir yapının korunması gerektiren niteliklerini; anma değerleri (eskilik değeri, hafıza değeri, tasarlanmış anma değeri) ve güncel değerler (kullanım değeri, sanat değeri) olarak gruplandırararak yapının zamana ilişkin ve diğer niteliksel değerlerini ayrı ayrı yapının korumaya ilişkin ölçütleri arasında belirtmiştir.

2.2.2.2. Bellek Mekanları

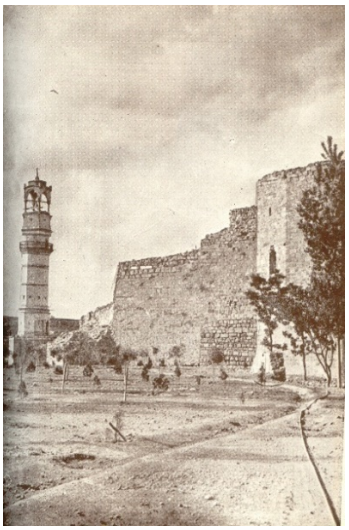
Bireyden topluma varolma süreci içerisinde mekan; temel ihtiyaç olan barınma işlevinin ötesinde toplumu birarada tutan kimlik değerlerinin, kültürlerinin, sosyal özelliklerinin, politik tutumlarının, sanat ve estetik kaygılarınının, inançlarının temsili haline gelmiştir. Kentlerin içerisinde varolan çoğu mekansal bellek değerleri o toplumun tarihine, kimliğine, aidiyet duygusuyla şimdisine ve geleceğine yönelik bilgiler içermektedir.

Assmann (2001) mekanları belleğin saklama kapları olarak görür, ona göre toplumun sosyal belleğinin kodları mekanlardadır. Bellek mekanları birey ve toplum için hatırlatıcı olduğu gibi aynı zamanda taşıdığı izlerle toplum içinde potansiyel hatırlayandır. Aytaç (2006) mekan sosyolojisi kapsamında mekanı; insani bir pratik, insani form olarak ele alması; mekanı yaşama dair anılar, pratikler, düşünümsellik, unutuşlar ve ortak duygulanımlar içeren tarih, bellek, hafıza ve kimliğin yansıdığı kolektif aidiyetler olarak nitelendirmesi "bellek mekanlarının" potansiyellerini ortaya koymaktadır. Mekanın bilgi tutucu, deneyim saklayıcı yeteneğini fark eden insanoğlu mitolojik devirlerden beri aynı yöntem ile unutmaya meydan okumaktadır (Demir, 2012).

Mekanın insan gibi bellek taşıyıcısı olduğunu Nora (2006) "bellek mekanları" kavramıyla açıklamıştır. Ona göre bellek mekanları insanların ilişki kurabilecekleri, bağlanabilecekleri, aidiyet hissedecekleri, hatırlayacakları ve özleyecekleri mekanlardır. Bireysel olarak bakıldığında bellek ile mekan arasındaki ilişki zamanla edinilen deneyimlerle ve kişinin duygusal kurduğu bağla pekişmektedir. Kültür toplumun anılarını ya da inançlarını mekanlaştırarak "bellek mekanları"nı oluşturmuştur ve kültürün hatırlanması yoğun bir şekilde bu mekanlara sinmiş deneyimlerden beslenmektedir (Demir, 2017). Bu tanım çerçevesinde; anıtlar, meydanlar, anıtsal yapılar, bir deneyimin süreğen hale getirilmesi için kurgulanmış ritüeller ve davranışlar bütünü ile bellek mekanı niteliği kazanırlar (Nora, 2006). Nora'nın bu yaklaşımına göre göre anıtlar, kütüphaneler, koleksiyonlar, arşivler, müzeler, meydanlar gibi sınırları belirlenmiş alanların yanı sıra bayramlar, yıl dönümleri, anma törenleri, ayinler, gelenekler gibi soyut olarak algılanabilen bellek mekanları da vardır (Şekil 2.6.).



Ak Medrese



Niğde Kalesi ve Saat Kulesi



Meryem Ana figürü
(Gümüşler Manastırı)

Şekil 2.6. Niğde'den bellek mekanlarına örnekler
Kaynak: Niğde Belediyesi

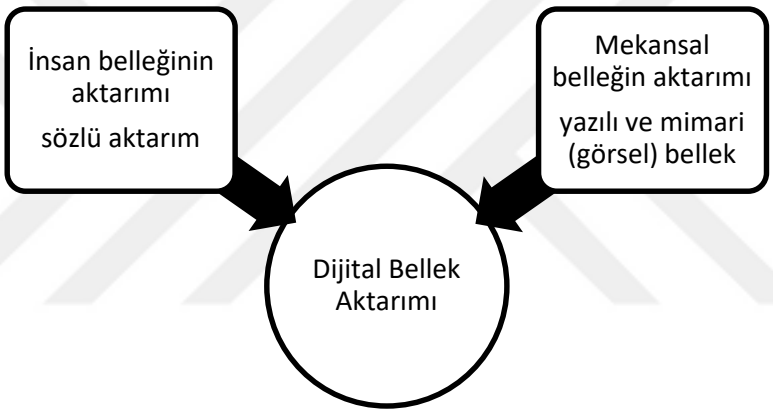
Toplumun belleği içerisinde otobiyografiler özellikle de devlet adamları tarafından yazılmış anılar yine nerede olurlarsa olsunlar anlamları değişmeyen anıtlar ya da anıt kabirler, vasiyetnameler, sözlükler, sadece simgesel anlamları olan bayramlar, hac yerleri tarihin oluşmasında önemli yer tutan "bellek mekanları"dır (Kırcı, 2015).

Bellek mekanları kültür mirası olarak değerlendirmelerinin yanı sıra kültürel miras olarak toplumu bir arada tutan kentsel bellek aktarım sağlayan soyut ve somut değerler bütünü olarak görülmektedir.

2.3. Kültürel Miras Varlıklarının Kentsel Bellek Değerlerinin Aktarımının Mübadil Yerleşimler Üzerinden İrdelenmesi

Kültürel miras varlıklarının korunması, sürdürülmesi için kentsel bellek değerlerinin aktarımının nasıl yapılabildiğine dair cevap arayışı öncelikle aktarım çeşitlerinin incelenmesini gerektirmektedir. Bu inceleme tezde örneklem olarak seçilen Niğde mübadil yerleşimleri özelinde irdelenerek, aynı zamanda oluşturulan modele veri sağlamadan önce analiz yapma olanağı sağlamıştır.

Çalışma kapsamında ele alınan kentsel bellek aktarımı; belleğin insan ve mekan bileşenlerinin temelde oluşturduğu strüktüre göre sözlü, yazılı-yapılı ve dijital bellek aktarımı olmak üzere üç gruba ayrılmıştır (Şekil 2.7).



Şekil 2.7. Çalışmada ele alınan kentsel bellek aktarım çeşitleri

Yazılı ve sözlü belleği birleştiren ve aktaran niteliklere sahip dijital bellek aktarımına dair teknoloji ile desteklenen uygulamalar; kültürel, mimari ve kentsel zenginliğin oluşturduğu kültürel mirasın sürdürülmesinde daha etkili bir rol üstlenebilme potansiyeline sahiptir. Bu yüzden dijital bellek aktarımı bu çalışmada var olan kanının aksine bilgi depolamak dışında karşılıklı etkileşim içinde aktarmaya ve yorumlamaya yönelik bir modelin öncesinde oluşturan temel kurgunun ana çekirdeği niteliğinde olmuştur. Lewicka (2008)'nın tanımladığı kentsel hatırlatıcılar bir kentin önceki yaşayanlarından kalan tarihi bilginin aktarılmasıyla doğrudan ilişkilidir. Belleğin çift taraflı iş görme gücü, bellek içeriklerini korumak ve gelecek kuşaklara aktarma potansiyeli oluşturmak ekseninde belirginleşir. Yani bellek ona dokunulmazsa sadece kaydedendir, onunla ilişkiye geçildiğinde ise barındırdığı bilgi potansiyelini aktarma

araçlarına devredebilir (Demir, 2012). Bu çalışma kapsamında veri elde etmek için yapılan alan çalışmasında yerleşimlerin kültürel miras varlıklarının bellek değerleri ile iletişim kurulmaya çalışılmış; bu iletişimi dijital ortama geçirme ve aktarma kaygısı güdülmüştür.

1923 Lozan antlaşması ile Türkiye-Yunanistan arasında gerçekleşen nüfus mübadelesi sonucunda Türkiye'de mübadil kentler ve yerleşimler meydana gelmiştir. Bu yerleşimlerden giden Rum ve Ermeni gayrimüslimlerden kalan somut kültürel miras varlıkları gelen müslüman Türkler tarafından kullanılmıştır. Ayrıca gelen müslüman Türklerin getirdikleri somut olmayan kültürel miras değerleri yerleşimlerin kentsel belleklerini değiştirip dönüştürmüştür. Aktarılmış bellek sahiplerinden ve kültürel miras niteliğindeki mimari yapılardan elde edilen geçmişe dair bilgiler ve kentsel bellek okumaları mimari koruma disiplinine büyük katkı sağlamaktadır. Elde edilen tüm veriler tek yapı ölçeğinde restitüsyonun sağlıklı bir şekilde çizilmesini sağlarken uygulanacak onarım ve yapılacak restorasyonlar gelecekle bağ kurmaktadır. Bu amaçla tarihi bir olaya tanıklık etmiş, eskilik özelliğine sahip belli bir toplumun yaşam biçimini, demografik yapısını, geleneğini ve ekonomik varlığını ortaya koyan mimari yapıların meydana getirdiği mübadil yerleşimlerin kültürel mirasının kentsel bellek değerleri aktarılmalıdır. Bu değerlerin aktarılmasında en önemli iki unsur olan insan ve mekan belleği birbirinden bağımsız değildir. İnsan olmadan mekan olamayacağı gibi insanın oluşturduğu ve tanımladığı mekan olmadan belleğin çok katmanlı bileşenleri arasındaki ilişkiler çözümlenemez. Anımsanan bir objenin bellekte oluşturduğu imge değerine sahip durumu ile yapılan her konutun, dini yapının, kamu yapısının ve anıtın oluşturduğu kentsel bellek değeri karşılaştırılmayacak kadar geçmişe, şimdiki zamana ve geleceğe ait kurguya etki etmektedir.

2.3.1. Sözlü bellek aktarımı

Connerton (1999) toplumun geçmişe dair imge ve bilgileri anımsamasını törensel etkinliklere ve bedensel pratiklere dayandırarak açıklamaktadır. Özellikle de anma törenleri ile geçmiş belirli formlarla yeniden düzenli olarak canlandırılmaktadır. Hatırlanmak istenen olayları ve duyguları dile getirilen törenlerin tekrar ediliyor oluşu, geçmişin kesintisiz sürdüğünü düşündürmektedir. Assmann (2001), ritüel bağdaşıklık (sözlü bellek), metinsel bağdaşıklık (yazılı bellek) olarak belleği ayırmıştır. İletişimsel bellek kültürel bellek süreçleri içerisinde bugün en önemli hatırlama/hatırlatma biçimlerinden biridir. Çünkü hatırlatılmak istenen ileti doğrudan bu iletiyi yaşayan kişi tarafından birinci ağızdan aktarılır (Demir, 2017). Kişilerin belleğini aktarması hikayeler, anlatımlar aracılıyla olur (Özak, 2008). Sözlü bellek aktarımıyla sözlü kültür arasında ilişki doğrudandır. İnsanların yazı, matbaa ve elektronik gibi ses ve sözü mekana bağlayan teknolojiler kullanılmaksızın yüz yüze ve sese dayanarak iletişim kurduğu ortam sözlü kültür ortamıdır (Ong, 2003). Aktarılandan farklı bir tarih ve hafıza ile yüzleşmek, modernizm sonrasında yaşanan kimlik karmaşası toplumsal ve kültürel hafıza arasındaki uçurumu ortaya koyarken bir yandan da aktarılan tarihin kişisel deneyimlerle sağlamasının yapılmasını da bir gereklilik haline getirmiş ve kişisel hafızaların önemini ortaya çıkarmıştır (Neyzi, 2014). İnsan hafıza mekanının kendisi olmuştur (Nora, 2006). Kırcı (2015)'ya göre hafıza müzeleri için aktarımın mekanı ya da biçimi değil aktarımın taşıdığı duygu, ruh, an, deneyim ve hikaye önemlidir ve bir sandıkta, çekmecede, bavulda, albümde, seste, görüntüde bu hikayeler anlatılır.

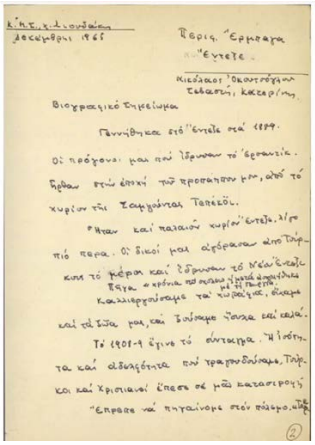
Ortak bellekte bir olayın, durumun korunabilmesi, olayın toplumdaki etkisine bağlı olduğu kadar olayın anlatımının toplum bireyleri arasında ne ölçüde tekrar tekrar anlatılır olduğudur. Tekrar ile belleğin kaybolmasının önüne geçilir. (Assmann, 2001). Tekrar, kültürel değerlerin pekiştirici ve ritüellerin zaman boyutunda yok olmasını önleyici bir yöntemdir. Türküler, hikayeler, danslar ve atasözleri tekrar edilerek kendi varlığını korurlar (Demir, 2017). Ritüeller, bilginin bellekte yer etmesi için gerekli olan iletileri tarihsel süreç içerisinde çok büyük değişimlere uğramadan bugüne taşırlar (Demir, 2017). Sözel bellekte olayların nesir anlatılar şeklinde saklanmasına göre şiir, müzik ve ritüel şeklinde saklanması ve kişilerarası aktarımı daha başarılıdır (Sever, 2008). Thompson (1999)'a göre insanlara tarihleri kendi sözleriyle geri verilir, böylece onlara geleceği kurmak için yol gösterilmiş olunur. Sözlü ortam kaynağı zaman içinde yüzyılların sağladığı bilginin yeniden düzenlenerek kayda geçirildiği sözel bir belgedir

(Yıldırım, 1998). Neyzi (2014) sözlü tarih çalışmalarının geçmişi ve bugünü irdeleyen karma bir tür yöntemle gerçekleştiğini belirtmiştir. Sözlü tarihçi ile görüşmecisinin birlikte oluşturdukları ve ses ve/veya görüntü kaydı yapılan bir anlatı metni, sözlü tarihçi tarafından çözümlenip yorumlanmaktadır. Burada belgelere dayalı araştırma ile sözlü araştırma arasındaki en önemli fark ortaya çıkmaktadır. Sözlü araştırmalar görüşmecinin kişisel hafızasını referans vermektedir. Sözlü tarih görüşmesi sürecinde projenin planlanması, hedef belirleme, üretilecek malzemeden nasıl yararlanılacağının belirlenmesi, konunun seçilmesi, soru detaylarının kasten belirsiz ve ucu açık bir çerçevede hazırlanması, doğru insanları bulmak, başkaları ile tanıştırılmayı talep etmek birtakım ipuçları verebilmektedir (Caunce, 2001).

Mübadele meselesinde sözlü anlatıma yer vermemek, geçmişin yok sayılması ya da tarihin geçmişten koparılması olarak görülebilir (Sepetçioğlu, 2007). Mübadeleye dair sözlü tarih görüşmelerine çalışmaları Yunanistan'da mübadeleden sekiz yıl sonra müzikolog Melpo Logotheti-Merlier tarafından kurulan Küçük Asya Araştırmaları Merkezi tarafından gerçekleştirilmiştir (Şekil 2.8). Göçmenlerin müzik kültürüne dair çalışmalar hedefleyen enstitü kültürel mirasa dair de tespitlere yönelik halk bilimine doğru genişleyen bir faaliyet göstermiştir. Kırk yıl içinde tüm Yunanistan'daki mültecilerin yerleşim bölgelerinde incelemeler yapan araştırmacılar, sözlü tarihin toplam 145 bin sayfalık en büyük arşivini oluşturmuşlardır (Şekil 2.9). Merkez, mültecilere ait 2163 yerleşim alanı tespit etmiş, bunlardan 51 bin 51 bilgi kaynağı esas alarak 1355 tanesinin araştırmasını yapmıştır ve bu yerleşim alanlarının çoğu başka kaynaklarda geçmemektedir (Aladağ, 1995). Merkez, müzikten lehçelere, halkbilimine, cemaat tarihine, coğrafyaya, etnografyaya, dine, ekonomik hayata, kültürel çevreye, kısacası Ortodoks göçmen nüfusun atalarının topraklarından Yunanistan'a getirmiş olduğu bütün bir kültür mirasını içermektedir (Kitromilides, 2005).



Şekil 2.8. Kapadokyalı göçmenlerle söyleşi, sözlü tarih çalışması (Kaynak: Küçük Asya Araştırma Enstitüsü)



Şekil 2.9. Bir göçmen için biyografik not (Aralık 1965), (Kaynak: Küçük Asya Araştırma Enstitüsü)

Kültürel bellekte, her türlü özgün yaratı için gerekli olan unsurlar ve gelenekler yer alır (Özdemir, 2008). Mübadiller kendilerine özgü bazı adet, gelenek ve görenekleriyle beraber yaşam tarzlarını da Türkiye'ye geldiklerinde yerlilerle paylaşmış ve onlara aktarmışlardır. Örneğin Edirne'de yerli halkın yüzyıllardan beri geleneksel olarak kullandıkları yöntemleri göçmenlerin aktardıklarıyla kıyasladıktan sonra kendi metotlarının daha geri veya pratik olmaması gibi nedenlerle yeni tanıştıkları kültürel öğeleri güncel yaşamda kullanmaya başladıkları görülmüştür (Özkan, 2015).

Özdemir (2008) toplumsal belleğin yaşatılma, aktarılma ve geliştirilme ortamları ve aracılarını; sosyo-kültürel etkinlikler, daha doğrusu kutlamalar, şenlikler, festivaller olarak belirtmiştir. Somut olmayan kültürel mirasın aktarılmasında dille birlikte sözlü gelenekler ve anlatımlar, gösteri sanatları, toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şölenler, doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar; el sanatları geleneği taşıyıcı işlevi görmektedir (UNESCO, 2003).

2.3.2. Yazılı ve mimari (görsel) belleğin aktarımı

2.3.2.1. Yazının kentsel bellek aktarımındaki yeri

Yazının icadıyla birlikte insanlar yaşadıklarını, keşfettiklerini, buluşlarını kayıt altına almışlardır. Draaisma (2007) yazılı kayıt ve belleğin arasındaki güçlü ilişkiyi vurgulamaktadır. Assmann (2001)'a göre ise yazı, kaydedilen haber ve bilgilerin canlanıp beklenmedik ölçüde yaygınlaşmasını sağlar, ama aynı zamanda doğal belleğin kapasitesinin kullanımını azaltır. Yazı, hafızanın insanın yaşam süresiyle sınırlı varlığına ve bir aktarım aracı olan sözlerin geçiciliğine karşı zihnin içinde saklı bilgilere kişisel hafızayı başkalarının kullanımına açar; yazının nesnelliği sözün öznelliği karşısında onu daha güvenilir kılar (İpek, 2016). Sözlü kültürden yazılı kültüre geçiş kaydetme pratiğine geçiştir (Connerton, 1999). Yazının etkisi kayıt araçlarıyla kişiden kişiye geçirilen herhangi bir açıklamanın, değişmez biçimde kalıcı ve düzenleniş sürecinin kapalı olmasına dayanır.

2.3.2.2. Mübadeleye ilişkin yazılı bellek aktarım kaynakları

Türkiye'de mübadele öncesi dönemini çeşitli alanlara ve bağlamlara göre çalışan Griffiths (1805), Ramsay (1897), Petropoulos ve Andreadis (1970), Yerasimos (1986) o dönemdeki gezginlerin görüşlerini yazılı olarak literatüre geçirmesi, mübadele öncesi gayrimüslim ve müslim ilişkisine dair değerlendirme yapmamıza olanak vermektedir.

Yunanistan'da mübadillerin ve mültecilerin hafızasını kaydetme ve geleceğe aktarma görevi Küçük Asya Araştırmaları Merkezi'nce yürütülmüştür. Türkiye'de ise mübadele konusundaki araştırmalardan Ahmet Cevat Eren'in 1966'da yayınladığı Türkiye'de Göç ve Göçmen Meseleleri; Cevat Geray'ın Türkiye'den ve Türkiye'ye Göçmenlerin İskânı (1923-1961) önemli başvuru kaynaklarıdır (Emgili, 2017). Öte yandan, Müslüman-Türk mübadiller de geride bıraktıkları topraklara ait hatıraların kaydedilmesi ve muhafazası konusunda yeterince ilgili olmamışlardır. Mübadillerin büyük çoğunluğunun kırsal kesimden gelmesi ve gelenlerdeki okuma yazma oranının düşük olması, ilk kuşak mübadillerin yaşadıklarını yazılı hatırat haline getirmelerini engellemiştir (Arı, 2009).

Mübadele ile ilgili ilk tez çalışmalarından birisi, mübadelenin daha çok siyasi ve sebep olduğu kültürel travmalar boyutuyla ele alan Belli (2004)'nin Missouri Üniversitesi İktisat Fakültesi'nde 1940 yılında verdiği yüksek lisans tezidir ve yıllar sonra Lozan Mübadilleri Vakfı'nın katkılarıyla çalışmanın kitap haline getirilmiştir. Kemal Arı'nın 1988 yılında hazırladığı "1923 Türk-Rum Mübadele Anlaşması Sonrasında İzmir'de Göçmenler" adlı yüksek lisans tezi ile aynı kişinin 1993'te tamamladığı "1923 Türk-Rum Mübadele Anlaşması Sonrasında Türkiye'de Göçmenler" adlı çalışmalar Türkiye'de mübadeleye akademik düzeyde eğilen ilk çalışmalar olmuştur.

Türkiye'de ise Lozan Mübadilleri Vakfı 2009'dan beri sürdürdüğü "Mübadele söyleşileri-Mübadil Kentler" etkinliğinde yapılan sunuşları Pekin (2013) editörlüğünde, "Mübadil Kentler: Türkiye" derleme kitabı olarak yayınlamıştır. "Mübadil Kentler: Mekan ve İnsan" (Pekin, 2014) , mübadillerin iskan edildikleri süreç içerisinde yerleşim yerlerinin coğrafi, mimari özelliklerini, sözlü anlatımlardan elde edilen verileri, sinema perspektifi ile mübadeleyi, mübadillerin yeni yaşam yerlerine alışma süreçlerinde psikolojik durumlarını ele alan çalışmalara yer vermiştir.

2.3.2.4. Mimarinin bellek aktarımındaki yeri

Boyer (1994) yerlerin ve mimarlığın belleği biçimlendirdiğini, bu iki kavramın, hatırlamayı tetikleyen uyarıcı kodlar olarak ortaya çıktığını öne sürmekte mimarlığın geçmişte yolculuk yaptırabileceğini savunmaktadır. Rossi (2006), bir toplumun geçmişinin, o toplumla ancak mimari anıtları aracılığıyla konuşabileceğini söyler; "ister devlet isterse din adına olsun, anıtlar iktidarın iradi ifadeleridir" diyerek dinsel, kültürel veya ulusal söylemlerin sonraki kuşaklara anıtlar yoluyla aktarılabileceğini belirtir. Halbwachs (1992) 'a göre mekansal imgeler toplumsal bellekte önemli bir yere sahiptir. Yere ilişkin her ayrıntının, her görünüşün, yalnızca o yere ilişkin belleği olan bireyler ya da topluluklar için anlaşılabilir olan anlamları vardır; aynı şekilde yerin her parçası, o yeri işgal eden bireylerin sosyal yapısı ve yaşamı hakkında fikir verir. Lefebvre (2014)'nin ortaya koyduğu mekan temsilinin, mekanları yaratmış olan ve bu mekanlar içinde kavranan toplumların analizinde araç olarak hizmet ettiğini belirtmesi yine Halbwaschs'ın görüşünü destekler niteliktedir.

Lewicka (2008)'nın mekanın hatırlanmasına dair kentin hatırlatıcılarının olduğunu ortaya koymuştur. Bu hatırlatıcılar kentin sahip olduğu tarihsel bilginin aktarılmasında kent belleğinde etkindir. Hafıza mekanları anıtlar, kütüphaneler,

koleksiyonlar, arşivler, müzeler, meydanlar gibi sınırları belirlenmiş alanlar olabileceği gibi bayramlar, yıl dönümleri, anma törenleri, ayinler, gelenekler gibi soyut olarak algılanabilen mekanlardır. Ayrıca günlükler, otobiyografiler özellikle de devlet adamları tarafından yazılmış anılar, anıtlar ya da anıt kabirler, vasiyetnameler, sözlükler, sadece simgesel anlamları olan bayramlar, hac yerleri toplumsal hafızanın ve tarihin oluşmasında önemli yer tutan hafıza mekanlarıdırlar (Nora, 2006).

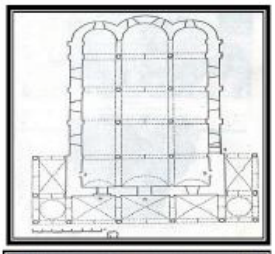
Anılarla, deneyimlerle, algılarla, duyumlarla desteklenmiş bir mekan bellekte ilişkilendirilir, eşleştirilir, yönlendirilir, karşılaştırılır, kodlanır ve böylece bireyin hatırlaması desteklenir (Özak ve Gökmen, 2009). Yani mekan birey için ne kadar çok bağlam içeriyorsa o kadar kalıcıdır. Mekansal belleğin zaman içerisinde değerini kaybetmemesi, mekanın sahip olduğu anlam ve değerlerin kente ve kentliye aktarılması ile sağlanmaktadır. Bu noktada yapıların taşıdığı sanat ve estetik değeri, kullanılan toplum tarafından yüklenen dini, kültürel, tarihi niteliğin korunması gereklidir. Koruma çalışmalarında yapıların belgelenmesi kadar, bellekte kesintisiz varlıklarını sürdürmeleri de önemlidir. Kültürel miras niteliğindeki tarihi yapıların koruma kapsamında toplum belleğindeki yeri de tartışılmalıdır. Yapıların sahip olduğu yazıtlar yapının yapım tarihi kimin yaptırdığına dair bilgilerle birlikte o döneme ait yaşama dair bilgiler de içermektedirler ve bellek taşıyıcısı olarak işlevlerini yerlerine getirmektedirler.

Mübadele dönemine ait Türkiye ve Yunanistan'da bulunan toplumun yaşam biçimini, inancını, kültürel ve sosyal yaşamını yansıtan mimari yapıların her biri bellek mekanı niteliğindeki kültürel miras varlıklarıdır. Dini yapılar, eğitim yapıları, konaklar, çeşmeler, teknik birimler (köprü, çeşme, dükkan, şırahane) mübadele öncesi ve sonrasına ait Türklerde ve Rumlarda ortak bellek değerleri taşırlar. Örneğin kiliseden camiye dönüştürülen bir yapıdaki işlev değişikliği Türkiye'den göç eden bir Rum aile içinde, buraya yerleştirilen bir Türk aile için de ibadet fonksiyonu dışında pek çok anlam taşımaktadır.

Mimari bellek aktarımında yapılan envanter çalışmalarının büyük önemi vardır (Şekil 2.10). Birçok bilgi her yapıya ait hazırlanan raporlarda (yapı tanımlaması, fotoğrafları, korunma durumu, geçmişte ve bugün kullanımı) verilmiştir.

KURDUNUS(HAMAMLI)KİLİSESİ

AVRUPA KONSEYİ	DOĞAL VE KÜLTÜREL VARLIKLARI KORUMA ENVANTERİ D.K.V.K.E.											ANIT	ENVANTER NO :						
TÜRKİYE	KÜLTÜR VARLIKLARI VE MÜZELER GENEL MÜDÜRLÜĞÜ												HARİTA NO :						
İL : NİĞDE	İLÇE : MERKEZ			MAHALLE-KÖY VEYA MEVKİİ : HAMAMLI MAH.									KORUMA DERECESİ	ANITSAL	1	2	3		
ADRES: HAMAMLI MAH. KAYARDI BAĞLARI GİRİŞİ				KADASTRO :										ÇEVRESEL	1	2	3		
				PAFTA: 2 ADA : PARSEL : 88										AYKIRI	1	2	3		
HAMAMLI KİLİSESİ	YAPTIRAN :			YAPAN :								MİMARİ ÇAĞI : Osmanlı-Son Dönem							
	YAPIM TARİHİ : 19 yy.			KİTABE : YOK								VAKFİYE :							
GENEL TANIM :																			
KORUMA DURUMU	A	TAŞIYICI YAPI	A	DIŞ YAPI	A	ÜST YAPI	A	SÜSLEME ELEMANLARI	A	RUTUBET	A	YOK							
	B		B		B		B		B		B	İZİ VAR							
	C		C		C		C		C		C	ÖNEMLİ							







BUGÜNKÜ SAHİBİ : Maliye Hazinesi | BAKIMDAN SORUMLU OLMASI GEREKEN KURULUŞ : Kültür ve Turizm Bakanlığı

YAPILAN ONARIMLAR :

AYRINTILI TANIM :

Üç nefli bazilika planındaki yapının doğusunda içten yuvarlak, dıştan çokgen planlı üç apsisi batıda yapıyı "U" biçiminde çevreleyen narteksi yer alır. Batı cephesinde bulunan çift pahlı çatısı ile Hasaköy'deki kilisenin küçük bir kopyası niteliğindedir. Ancak bu yapıda diğerlerinden farklı olarak narteks kısmında çok değişik ve farklı başlıklar vardır. Her bir başlık diğerinden farklı süslemeye sahip olup,birinde yer alan ion tarzda ve simetrik ele alınan ejder figürü ilginçtir. Bu ve diğer başlıklar zengin kompozisyon ihtiva eder.

TEKNİK BİLGİLER	SU	ELKT.	ISITMA

ORİJİNAL KULLANIMI: KİLİSE

BUGÜNKÜ KULLANIMI: DEPO

ÖNERİLEN KULLANIM:

HAZIRLAYANLAR: Mehmet TURGUT -Arkaolog

TESCİL KARARI: GEEAYK. 13.09.1970/5539

YAYIN DİZİNİ: Yrd.Doç.Dr. Ebru PARMAN "Niğde Çevre Araştırmaları" Hacettepe Üniv.Edebiyat Fak.Dergisi Cilt5/Sayı2/1988 5.123-148

EKLER

REVİZYON

Şekil 2.10. Niğde Kültür Envanteri (Açıkgöz ve Tektaş, 2016)

Yapıya verilen yeniden işlev mimari yönden yapının bellek aktarım gücünü arttırmakta, yapı şimdiki zamanda kullanılırken geçmiş ile gelecek arasında bağ kurmaktadır. Mübadele döneminden önce Hristiyanların ibadetlerini yerine getirdikleri kiliselerin birçoğu camiye dönüştürülmüştür (Şekil 2.11-2.12). Kiliselerin günümüze dek gelmesi verilen cami fonksiyonundan dolayı yapının düzenli bakımının yapılıp, korunmasından kaynaklanmaktadır. Ayrıca toplum belleğinde bu yapılar hem giden Rum mübadiller hem de gelen Türk müslümanlar için önemli bir yere sahip ortak bellek oluşturan kültürel miras varlıklarıdır.



Şekil 2.11. Çan kulesi ve minaresiyle Ovacık Cami (Kilise), Niğde, 2018



Şekil 2.12. Minaresiyle Aktaş Cami (Kilise), Niğde, 2018

2.3.3. Dijital bellek aktarımı

1839'dan beri görüntülerin doğrudan kaydına imkan veren fotoğraf bir yapay bellek olarak ortaya çıkmış, 1895 sonrasında sinematografın icadı sayesinde hareketli görüntüler de yakalanıp kaydedilebilir hale gelmiştir ve sesin muhafaza edilmesi hayali de Edison'un 1877'de patent alan fonografı sayesinde gerçeklik kazanmıştır (İşlek, 2009). Teypler, videolar, CD'ler, bilgisayar bellekleri ve hologramlar gibi yapay belleklerle görüntü ve ses, zaman ve mekanda taşınabilmekte, tekrar edilebilmekte, yeniden üretilebilmektedir (İşlek, 2009). Bilgiye yalnızca elit bir kesimin ulaşabildiği, bilgiyi korumanın ve herkese ulaştırmanın kolay olmadığı eski çağların aksine içinde olduğumuz iletişim ağı döneminde (network era) hafıza aktarımı, çok daha hızlı ve kolay hale gelmiştir (İpek, 2016). Dijital bellek aktarımı aslında tüm bu yapay bellek elemanları aracılığıyla sağlanabilmektedir. Dijital fotoğraflar, filmler, müzikler, görseller, ses kayıtları, metinler, müze objeleri, el yazmaları gibi dijital materyaller ulusal tarih ve kültür mirasının bir parçası olarak kabul edilmektedir; ulusal ve uluslararası ölçekte dijital kültür mirasın korunması ve erişimine yönelik arşivleme çalışmaları yürütülmektedir (Özbağ, 2010). Öztemiz ve Yılmaz (2017)'e göre analog ortamda bulunan kültürel miras ürünlerinin, bilgisayarlarca anlaşılabilen biçimlere dönüştürülmesi ile açıklanan dijitalleştirme uygulamaları bilgi erişimde zaman ve mekan zorunluluğunu ortadan kaldırarak, kültür mirasının engelsiz bir biçimde erişilebilir ve kullanılabilir olmasına

zemin hazırlamakta ve bu yönüyle kültürel bellek kurumlarının bilgi erişim işlevini herkes için eşit bir biçimde gerçekleştirme ilkesini de desteklemektedir. Aslında herhangi bir dökümanın dijitalleştirilmesindeki amaç dokümanın sabitliğinin sağlanması, fiziksel özellikleri, içeriği ve dokümanın bütünlüğünün korunması, fonksiyonlarının ve kaynağının korunarak uzun dönemli depolanmasını sağlamaktır (Bullock, 1999).

Uluslararası Kütüphane Dernekleri Federasyonu'na göre dijtalleştirmenin sağladığı olanaklar şunlardır (McIlwaine ve ark., 2002). :

- Uygulamaları erişimi artırır ve kullanıcıların, kütüphanelerin ya da arşivlerin daha özel bir koleksiyon geliştirmeye yönelik taleplerini karşılar,
- Sayısı her geçen gün artan kullanıcı gruplarına yaşam boyu öğrenme ve eğitimle ilgili hizmetler sunar,
- Kurumların teknik alt yapı ve personel kapasitesini artırmalarını sağlar,
- Sanal koleksiyonlarla dünya genelinden erişilebilir olmayı sağlar,
- Diğer kurumlardaki paydaşlarla ekonomik açıdan avantaj sağlayacak ortak yaklaşımlar benimsemeye fırsat verir,
- Finansal fırsatlar yakalama avantajı sunar.

Kültürel mirasın uluslararası ve kültürlerarası düzeyde bir iletişim aracına dönüşerek günümüzde gelecek nesillere aktarmak için pek çok müze materyalleri, turistik ve arkeolojik varlıkların üç boyutlu görüntüleri, çizimleri, çeşitli hareketli görüntüler veya ses kayıtları, film ve fotoğraf arşivleri Web üzerinden erişime açılmaktadır (Özbağ, 2010). Planlama sürecinin ardından dijitalleştirme uygulamaları materyallerin seçimi ile başlar ve bu süreç dönüştürme/oluşturma, kalite kontrol, üstverilerinin belirlenmesi, dağıtım ve koruma gibi aşamaların gerçekleştirilmesiyle tamamlanır (Öztemiz ve Yılmaz, 2017).

Türkiye'de dijitalleştirme uygulamalarının 1970'lerde yazma ve nadir eserleri elektronik ortamdan erişilebilir olmasını sağlayan TÜYATOK projesiyle başladığı düşünülmekle birlikte, tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de 2000'li yıllarda itibaren gelişmeye başladığı söylenebilir. Dijitalleştirme uygulamaları ile birlikte, kütüphane, arşiv ve müzeler gibi kültürel bellek merkezlerinin koleksiyonlarında bulunan el yazması eserler, görsel işitsel nesneler, müze objeleri, arşiv malzemeleri, özel koleksiyonlar vb. eserler çevrimiçi olarak hizmete sunulmaya başlanmıştır (Öztemiz ve Yılmaz, 2017).

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Türkiye Bilimler Akademisi, Vakıflar Genel Müdürlüğü ve Türk Tarih Kurumu ortaklaşa oluşturdukları bir kurulla bulunan kültürel mirasın tespit, korunma ve araştırılması kapsayan envanter çalışmalarını internet üzerinden erişime açan çalışmalar gerçekleştirmiştir. www.kulturvarliklari.org sitesinden yapılan envanter çalışmalarının dijitalleştirilmiş hali erişime açık, ortak bir platform olarak kullanılmaktadır.

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı 30 adet müzenin dijitalleşerek sanal ortamda gezilmesini sağlamıştır. Bu müzelerden, Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Ankara Resim ve Heykel Müzesi, Ayasofya Müzesi, Konya Mevlana Müzesi gibi müzelerin materyalleri dijital ortama aktarılmış ve bunların bir kısmı müzelerin 360 derece panoramik görüntüleri ile beraber sunulmuştur (T.C.KültürveTurizmBakanlığı). Ayrıca MUES envanter modülü tüm müzelerimizde yer alan eserlerin ayrıntılı bilgilerinin tutulacağı ulusal nitelikli bir veri bankası oluşturulmuştur. Böylece müzelerde uzman personel tarafından envanterler üzerinde yürütülecek genel nitelikli çalışmalar ve bilimsel nitelikli araştırmalar, sergi organizasyonları ile eserlere ait görsellerin teminine yönelik iş ve işlemlerin önemli ölçüde MUES envanter modülü üzerinden gerçekleştirilmesi hedeflenmektedir. Bu sayede orijinal eserlerin sürekli hareket ettirilmesinin önüne geçilerek kırılma, aşınma, çalınma vb risk faktörleri ortadan kaldırılmış olacaktır (KültürVarlıklarıveMüzelerGenelMüdürlüğü, 2014). Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı Ankara ve İstanbul'da Devlet Arşivleri bünyesinde faaliyet gösteren birimlerinde şu ana kadar yaklaşık 60 milyon belgeyi dijital ortama aktarmışlardır. Bunlardan 40 milyona yakınını internet ortamında araştırmacıların hizmetine sunmuşlardır (DevletArşivleriBaşkanlığı, 2018).

ÇEKÜL, kent-havza-bölge-ülke ekseninde, doğa-tarih-kültürel miras alanlarındaki koruma çalışmalarını görev edinmiştir. Bu doğrultuda ortaya çıkan ve çıkmaya devam eden arşiv materyallerinin korunması ve erişim ağının genişletilmesi için "Kent Arşivi Dijitalleştirme Projesi" ile dijitalleştirme çalışmalarıyla "Dijital Kent Arşivi" ortaya çıkmıştır (Özarslantürk, 2017). ÇEKÜL yaptığı bu çalışmada: "kamu-yerel-sivil-özel" iş birliğinin sağlamış; kültürel miras varlığı olarak değerlendirilen kentlerin tarihi ve sivil mimarisi dair birçok kentte yazılı ve mimari öğeyi (fotoğraf, afiş, proje, dia, makale, kitap, tez, rapor) dijitalleştirerek görsel materyaller olmak üzere fotoğraf, afiş, dia, kartpostal, makale, ayrıbasım, rapor, CD, tez ve kitaplar haline getirmiş ve internet üzerinden erişime açmıştır (Özarslantürk, 2017).

Mübadeleyle ilgili derin bir arşive sahip Küçük Asya İncelemeleri Merkezi'nin web ortamında (http://tr.kms.org.gr/) dijitalleşmiş arşivleri bulunmaktadır (Şekil 2.13). Sözlü gelenek arşivi, el yazmaları arşivi, fotoğraf arşivi, harita ve taslaklar arşivi, özel arşivler, folklorik müzik arşive erişim web adresleri üzerinden sağlanmaktadır.



Şekil 2.13. Küçük Asya İncelemeleri Merkezi web sayfası-koleksiyonlar (KüçükAsyaİncelemeleriMerkezi, 2012)

20. yüzyılda kayıt edici ve küresel ölçekli paylaşıma açıcı teknolojilerin (başta sinema, fotoğraf ve televizyon) keşfi ile bilginin kalıcılaştırılması ve gündemde kalması, istenildiği durumlarda geri-çağrılması mümkün olabilmektedir (Demir, 2017). Kültürel miras öğelerinin özellikle sözlü bellek aktarımında bellek sahiplerinden alınan bilgilerin aktarımında günümüz teknolojisinde yapılan video kayıtları etkin bir güce sahip olmayı sağlamaktadır. Sözlü görüşmelerin dijital ortamda kayıt olması ile bellek sahibinden birebir kendi anlatımı duygusal belleğin de geçmesi sağlamaktadır. Ayrıca görüşme yapılan ortamında mekansal belleği de iletilmektedir. Profesyonel olarak çekilmemiş videolar çoğu zaman koruma çalışmalarında özellikle somut kültürel mirasın özgün halini araştıran belgelemede kaynak niteliğindedir. Sözlü yapılan görüşmelerin video kayıtlarından anlatımla birlikte anlatıcının bulunduğu ortam, kıyafeti, dil, kullanma biçimi döneme dair kente, yaşama, kültüre, ekonomiye yönelik okumalar yapılmasına imkan vermektedir. Profesyonel olarak hazırlanan belli bir konuyu, tarihi olayı, kültürel miras öğesini ele alan belgesellerin ise belge niteliğinde olmasının yanısıra kitlesel erişime imkan veren yapısı dijital bellek aktarımı için önemli bir araçtır. Tarihi süreç içerisinde konuşulması dahi yasak olan, belleği uyandırmaya canlı tutmaya dayalı

hikayeler, olaylar tanıklıklar ve tanık hikayelerinden belgesellerde işlenmektedir (Susam, 2015). Tarih içerikli belgesel filmlerin, geçmişte yaşanan olayları yeniden inşa ederek temsil etmesi, hem kolektif belleğin inşasında hem de hatırlama konusunda etkili olduğu gibi günümüzün değerlendirilmesi ve geleceğe ışık tutulması noktasında da önemlidir (Doyuran, 2018).

Mübadeleye dair belgeseller genel olarak mübadil insanların belleklerinde kalan anılar üzerine kurgulanarak hatırlanan mekanlar, kentler üzerinden mekana dair çekimler üzerine olmaktadır. Sözlü tarih araştırmasını da içeren bu belgeseller aynı zamanda çekildikleri yıl itibariyle yansıttıkları bellek mekanlarına dair dijital aktarımda bulunmaktadırlar (Şekil 2.14-2.15). Günümüzde birçok sosyal medya platformunda ücretsiz paylaşıma açılan belgeleseller, bir yerleşime dair hazırlanan amatör videolar, tanıtım amaçlı oluşturulan blog yazarlarının gezi videoları bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde sözlü ve mekansal bellek aktarımında aracı rolü üstlenmektedir.



Şekil 2.14. Mübadelenin iki köyü (Kaya köyü ve Kivotos) belgeseli (Bereket, 2002)



Şekil 2.15. Mübadele belgeseli (Lozan Mübadilleri Vakfı, 2013)

3. KÜLTÜREL MİRAS VARLIKLARININ KENTSEL BELLEĞİNİ AKTARAN VE YORUMLAYAN DİJİTAL KÜLTÜREL MİRAS BELLEK MODELİ (DKMBM)

Çalışmanın bu bölümünde kültürel miras varlıklarının korunmasına yönelik kentsel belleğin aktarılmasında ve yorumlanmasında dijital ortamın kullanıldığı Dijital Kültürel Miras Bellek Modeli'ni (DKMBM) oluşturan bölümlerin kavramsal çerçevesi ortaya konulmuştur. Modelin detaylı bir şekilde planlaması yapılmıştır ve uygulama bölümlerinin dijital ortamda kullanıcıyla iletişimi sağlayan arayüzlerinin tasarımını içeren süreç detaylı bir şekilde ele alınmıştır.

DKMBM önerisi ve uygulanabilirliği; tasarım, uygulama ve değerlendirme olmak üzere üç temel aşamayla planlanmıştır. İlk adım modelin ortaya konulmasını sağlayan problemin çözümünü ele alan araştırma ve tasarım sürecidir. Kültürel miras varlıklarının kentsel bellek değerlerinin aktarılmamasından kaynaklı yok olma ve günümüz koşullarına göre sürdürülememe problemine yönelik önerilen dijital ortamda kentsel bellek aktarımı çözümünün belirlenmesi ve bunu destekleyen kararlarla analizlerin, araştırılmanın yürütülmesi bu süreçtedir. Modelin oluşturulması ve bölümlerinin kavramsal çerçeveleri, birbirleri ile ilişkileri ve uygulamada üretilen dijital ortamın arayüzleri bu aşama içine dahildir. Bu süreç modelin uygulanabilirliğini sınayan dijital ortamın (yasayasat.com) bilgisayar programlama dilleri kullanılarak yapılan tasarımı da içermektedir. Sözlü ve yazılı-yapılı (mimari) bellek aktarımı sağlayan kentsel bellek değerlerinin dijitalleşmesiyle oluşturulan veriler dijital ortamın tasarlanan veri tabanına girilerek uygulama sürecine başlanmaktadır. Altı aylık web ortamında uygulama sonrası, dijital ortamı interaktif olarak deneyimleyen kullanıcının verdiği karar ve cevapların sayısallaştırılmış değerlerinin modelde ulaşılmak istenen hedefler üzerinden değerlendirmeleri yapılmıştır.

3.1. DKMBM'nin Tanımlanması ve Tasarımı

Keşfetmeye ve öğrenmeye açık olarak okuduğumuz, gördüğümüz, duyduğumuz bilgiler veya geçmişimiz ile bağlantı kurmamızı sağlayan bizlere bir şeyler anımsatan imgeler, mekanlar, sesler algılama düzeyimizi etkilemektedir. Günümüzde web ortamında kentsel bellek değerlerinin aktarılmasına yönelik sözlü, yazılı-yapılı (mimari) ve dijital bellek öğelerine erişim yaygın olarak sağlanılmaktadır. Ancak bu verilerin aktarılması yönünde sistemli, kullanıcıyı da içine dahil eden bir model üzerine kurgulanmış bir dijital ortam geliştirilmemiştir. Bu tez çalışmasında kültürel miras taşıyıcısı kentsel bellek değerlerini dijital ortama belirli ölçüt ve hedefler doğrultusunda geçirip insanlarla buluşturmak, farkındalık oluşturmak ve bunu değerlendirerek koruma odaklı kararlarda kullanıcıyı dahil etmek fikri üzerine Dijital Kültürel Miras Bellek Modeli (DKMBM) ortaya konulmuştur. Bir yerleşimin geçmişteki ve şimdiki bellek mekanlarıyla ilgili bilgilere yer ve zaman sınırından bağımsız herkes erişebilsin ve geleceğe yönelik alınabilecek kararlarda tercihlerde bulunabilsinler diye modelin yaygın olarak uygulamasında internet ortamından faydalanılmıştır. Böylelikle insanların gerçekten gezmedikleri bir yerin hikayesine ortak olmaları ve bağ kurmaları sağlanmaktadır. Gezip gördükleri yerleşimin birçok ortak bellek değerinin farkında olmayan insanlar içinde aynı amaç geçerlidir.

3.1.2. Araştırmalar

Yerleşimlerin kültürel miraslarının ortak kentsel bellek değerlerinin aktarılmasına yönelik yapılan tüm araştırmalar üzerine çalışmada ortaya konulan ana ve alt hipotezlerin sınanmasını sağlayan dijital ortam tasarımı ile desteklenen bir model fikri üzerine yoğunlaşılmıştır. Uygulama için dijital ortamın arayüzlerinin taslaklarının oluşturulması için bilgilerin aktarımında görsel, işitsel belleği de içeren birçok öğrenme tekniği üzerine araştırmalar yapılmıştır. Kullanıcıda hangi aktarım tekniğinin (pasif, aktif) daha etkin olabileceği konusunda öğrenme teknikleri, bellek-algı ilişkisi üzerine kavramsal çalışmalar incelenmiştir. Oluşturulan arayüzlerde hedeflenen bellek aktarımını sağlayacak kentsel bellek değerlerinin nasıl dijitalleştirilip sunulacağı konusu üzerine etütler yapılmış ve bu konuda uzman bilgisayar mühendisleriyle fikir alışverişinde bulunulmuştur. Dijital ortamın tasarımı bilgisayar mühendisleri ile birlikte çalışarak gerçekleştirilmiştir. DKMBM bölümlerinin oluşmasında etkili olan gerekçe ve kararlar

için kültürel mirasın korunmasına dair ICOMOS tarafından ortaya konulan ilgili tüzükler incelenmiştir. Ayrıca mimari koruma ölçütleri, teknikler, akımlar üzerine yapılan araştırmalar DKMBM'ni oluşturan her bir bölümün kavramsal çerçevesinde ve ölçüt oluşturmada göz önünde bulundurulmuştur.

3.1.2. Modelin planlama süreci

DKMBM'nin planlama süreci mimar ve bilgisayar mühendisinin birlikte eş zamanlı ve iletişim içinde çalışmaları gerekliliği dikkate alınarak karşılıklı fikir alışverişi içerisinde oluşturulmuştur. Planlamanın temelinde zamanla ilgili bir süreç yönetimi önemli olduğu için modelin kavramsal çerçevesinin oluşturulmasından, dijital ortamın tasarlanıp kullanıcıya uygulanıp değerlendirilmesine kadar olan süreç temelde beş aşamaya bölünmüştür (Çizelge 3.1).

Çizelge 3.1. DKMBM'nin planlama aşamaları

Başlıca Aşamalar	Bilgi	Ayrılan zaman aralığı
a. Modelin tasarımı ve bilgisayarda yazılımı	Kültürel miras öğelerinin kentsel bellek değerlerinin önemini ve modelde bu değerlerin aktarımının nasıl olacağını ortayan koyan kuramsal çerçevenin oluşturulması Tasarlanan DKMBM ile bellek aktarımının dijital ortamda tasarımı ve yazılımı	1-4 ay
b. Alan çalışması	Yerleşimlerin kültürel miras öğelerinin sözlü, yazılı ve mimari kentsel bellek değerlerinin belirlenmesi, belgelenmesi, dijitalleştirmeye yönelik sınıflandırılması	1-6 ay
c. Modelin uygulaması için veri tabanı oluşturma ve veri girişi	Belgelenen ve sınıflandırılan sözlü, yazılı ve mimari kentsel bellek öğelerinin dijitalleştirilmesi (içerik oluşturma), tasarlanan veri tabanına içeriğin girişi	6-9 ay
d.Modelin Uygulama süreci	DKMBM'nin uygulanabilirliğini sınanması için tasarlanan dijital ortama (yasayasat.com) veri girişinden sonra internet ortamında kullanıcıya sunulması ve kullanıcının uygulamayı deneyimlemesi	9-15 ay
e. Değerlendirme süreci	6 ay boyunca modelin uygulaması sonucunda elde edilen bilgilerin aktarılması istenen hedefler doğrultusunda alınan sayısallaştırılmış verilerin koruma ve yaşatmaya yönelik değerlendirilmesi	15-16 ay

3.1.2.1. DKMBM'nin tasarımı ve uygulamasının yazılımı

Kentsel belleğin dijital ortamda insanlara aktarılması fikri temelinde geliştirilen modelin ilk aşamasında yapılan araştırmalar ve belirlenen kavramsal çerçevenin nasıl bir sistem içerisinde ele alındığı konusunda taslaklar hazırlanmıştır. Hazırlanan taslaklar kültürel miras varlıklarının kentsel bellek değerini aktaramayan, zaman içerisinde sahip olduğu bellek değerlerini kaybetmiş veya hala kaybetme sürecinde olan yerleşimlerin problemlerine ve bellek mekanlarının (mimari yapıları, mübadil insanlar, ritüelleri) niteliklerinin nasıl daha fazla insana ulaşabilir sorusuna aranan cevaplara yönelik geliştirilmiştir. Her bir yerleşime ait kültürel miras varlıklarının bellek değerlerinin belirli bir akış şemasına göre ortak olarak nasıl sunulabileceği, bunların pekiştirilmesi ve sunulanlardan farkındalığın oluşup oluşmadığını ölçecek değerlendirme tekniklerinin ne olacabileceği sorularına cevap aranmaya çalışılmıştır. Kavramsal çerçevesi beirlenmiş modelin bölümlerinden sonra kağıt üzerinde taslaklar çıkartılmıştır. Bunların bilgisayar ortamına aktarılması için bilgisayar yazılım uzmanları ile görüşülerek en uygun yazılımlar ve arayüzler üzerinde tartışılmış; içerisinde kullanıcı etkileşimini temel alan ve hedeflenen değerlendirmede çeşitliliği sağlayan dijital ortamın ön taslakları hazırlanmıştır. Bu aşamada arayüzü tasarlamak için temelde HTML kodları kullanılmış ve sonrasında CSS kodlarıyla düzenlemeler yapılmıştır. Tasarlanan dijital ortamın internet ortamında fonksiyonlarının işlevselliği JavaScript kodları kullanarak sağlanılmıştır.

3.1.2.2. Alan çalışması

Alan çalışmasında örneklem olarak seçilen her bir mübadil köye dair sözlü, yazılı-yapılı (mimari) bellek öğelerine dair veriler toplanmıştır. Köylerin mübadele tarihi, mübadele öncesine ait bellek mekanları incelenmiştir. Yerleşimlerin hava fotoğrafları drone ile çekilerek çalışılan alana dair genel bir belgeleme yapılmıştır. Her bir yerleşimin mübadele geçmişine sahip bellek mekanlarına dair yapılan ön araştırma sonrasında, alanda yapıların mimari koruma disiplinine uygun belgelenmesi gerçekleşmiştir. Belgelemede yapıların rölöveleri alınmış, iç ve dış mekan fotoğrafları çekilmiştir. Yerleşimlerdeki mübadil insanlarla sözlü bellek değerlerinin aktarımını sağlayan verileri elde etmeyi sağlayacak sözlü görüşmeler yapılmış, görüşmeler sesli ve görüntülü dijital olarak kayıt altına alınmıştır.

3.1.2.3. Modele veri girişi

Modelin bilgisayar ortamında üretilen yazılımına veri girişi yapmak için öncelikle yerleşimler için toplanan sözlü, yazılı ve mimari kentsel bellek öğelerinin dijitalleştirilmesi gereklidir. Dijitalleştirme aşamasında elde edilen yerleşimlere dair eski fotoğraflar taranmış jpeg uzantılı diğer yeni çekilen fotoğraflarla birlikte bellek mekanlarına isim verilerek tasniflenmiştir. Rölöve ile belgelenen her bir bellek mekanına dair ölçüler bilgisayar ortamına Autocad ve Archicad çizim programları kullanılarak iki ve üç boyutlu olarak aktarılmıştır. Modelin bölümlerine uygun görseller Photoshop programı aracılığıyla hedeflenenler doğrultusunda sunuma hazır hale getirilmiştir. Sözlü görüşmelerin videoları kaydedilmiştir. Yapılan video çekimleri aktarılması hedeflenen sözlü bellek değeri odaklı montajlanmıştır. Eski yazıtlar, dökümanlar taranarak görüntüleri jpeg formatında dijitalleştirilmiştir. Tüm bunlardan sonra oluşturulmuş dijital veriler, tasarlanan modelin dijital ortamı için oluşturulan veri tabanına yüklenmiştir.

3.1.2.4. Modelin uygulama süreci

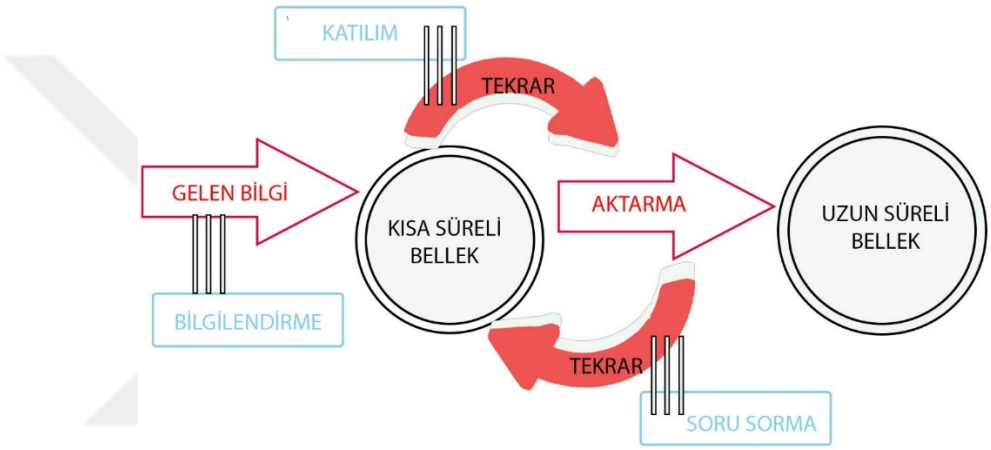
Tasarlanan dijital ortamın veri tabanına uygun veriler girildikten sonra yazılım mühendisi tarafından gerekli kontroller yapılmıştır. Daha sonrasında internet üzerinden dijital ortamın bir aylık deneme ve beş aylık genel kullanıcı kitlesinin bir süreçte kullanıma açılmıştır. Bu süreç içerisinde her bir kullanıcının hedeflenenler doğrultusunda sağladığı dönütler, cevaplar ve performans odaklı verileri veri tabanında kayıt altına alınmaktadır.

3.1.2.5. Modelde elde edilen verilerin değerlendirmesi

Kullanıcının DKMBM'nin her bir bölümüne dair verdiği cevaplar veri tabanında kayıt olmakta ve eş zamanlı sayısallaştırılmaktadır. Bu sayısal verilerle birlikte kullanıcının deneyimleme süreci de izlenmektedir. Ayrıca iletişime geçme olanağı olan kullanıcıdan dijital ortama, üretilen içeriğe yönelik de geri dönüşler alınmaktadır. Tüm bunlar ana ve alt hipotezlerin desteklenip desteklenmediğine dair bilgi verirken aynı zamanda kültürel mirası koruma odaklı çalışmaların planlamasına katkı sağlamaktadır.

3.2. DKMBM'nin Bölümlerinin Kavramsal Çerçevesi

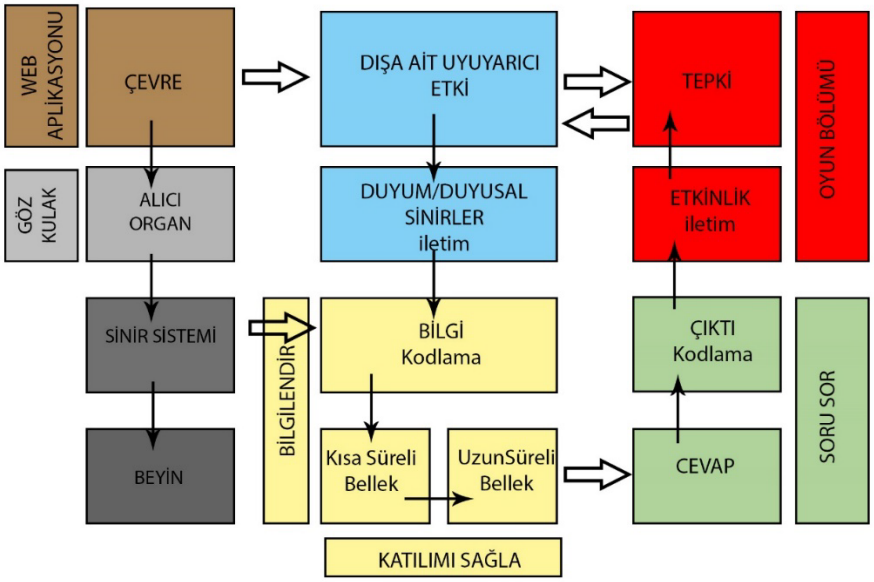
Modelin oluşmasında bilgi işleme süreci ile bellek aktarımı birbirine paralellik gösteren durumlar olarak kabul edilerek bölümler buna uygun şekillenmiştir. İkili bellek teorisine göre kısa süreli bellekte kalan bilgi süreklilik içeriyorsa, uzun süreli belleğe alınması söz konusudur (Şekil 3.1), (Özak, 2008). Teoriye göre uzun süreli bellek, kısa süreli bellek gibi kodlama, depolama ve geri çağırma aşamalarından oluşur (Atkinson ve ark., 1990). DKMBM'nde oluşturulan bölümlerin ilişkisi bu teoriye dayanarak oluşturulmuştur.



Şekil. 3.1. Kısa ve uzun süreli belleğin ilişkisi (Atkinson ve ark., 1990) ve DKMBM 'nin aşamalarının buna göre uyarlanmış akış diyagramı

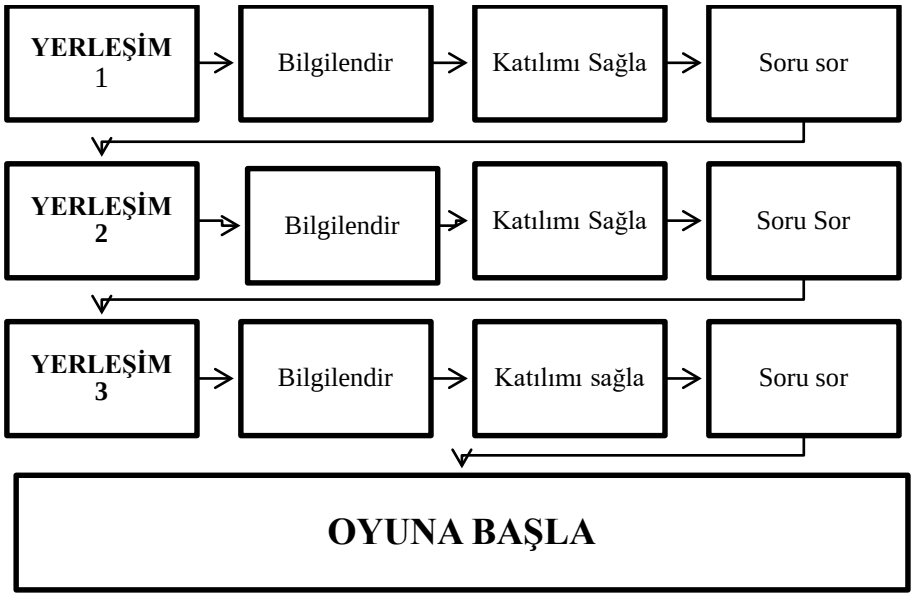
Tasarlanan modelin bilgilendirme bölümünde her yerleşimin kültürel miras niteliğindeki bellek mekanlarının sunumunun farklı algılara hitap ederek kullanıcıya verilmesi amaçlıdır. Bilginin işleme sürecini, hafızada kalma başarısını arttırmaya ve uzun süreli belleğe geçişi hızlandırma hedefli verileri dijitalleştirme ve arayüzde sunma gerçekleştirilmiştir. Katılım bölümünde bilgilendirilmesi yapılan bellek mekanlarının gelecekteki durumu, işlevi, hayata nasıl dahil olmalı konularında kullanıcıdan fikir alınmıştır. Kullanıcının fikrinin alınması ile daha önceden belki hiç görmediği bir yerleşimdeki bellek mekanı için aitlik hissi taşımasını ve verilen bilgiler üzerinde düşünmesini sağlamaktadır. Soru sor bölümünde bir yerleşime dair verilen sözlü, yazılı, mimari bellek öğelerinden meydana gelen kentsel bellek öğelerine dair sorular sorulmakta ve böylece verilen bilgilerin sorularla tekrar pekiştirilerek uzun süreli belleğe alınması hedeflenmektedir. Oyun bölümü ise bellek aktarımında bilgi işleme sürecindeki etkinlik aşamasıyla örtüşmektedir (Şekil 3.2.). Kullanıcıya üç aşamalı olarak (bilgilendir-

katılımı sağla-soru sor) kentsel bellek öğeleri aktarılmıştır. Kullanıcının bu noktada ne kadar bilgiyi aklında tuttuğu zamana karşı verdiği cevaplardaki başarı oranına göre belirlenmektedir. Aslında oyun bölümü tasarlanan DKMBM'nin değerlendirmesini sağlamak ve kullanıcıların tekrar tekrar dijital ortamı deneyimlemesini güdülemek amaçlıdır.



Şekil 3.2. Bilgi işleme sürecinde DKMBM'nin akış pratiği
(Bilgi işlem süreci aşamaları Aydınlı (1986) 'dan uyarlanmıştır)

Kullanıcının modelin uygulama içindeki pozisyonu; pasif olduğu bilgilendirme, katılımcı olduğu (fikir sunma) ve aktif olduğu soru kısımlarından sonra genel değerlendirmenin sağlandığı oyun formatındaki bölümlerle çeşitlenmektedir. Her bir bölüm kendi içerisinde ve birbiri arasında aktarılmak istenenler doğrultusunda veriler içeren akış şemasına sahiptir (Şekil 3.3).



Şeki 3.3. DKMBM'nin uygulama sürecinde akış şeması

Kültürel mirasın kentsel bellek değerlerinin aktarılması hedeflenen yerleşimlerin her biri için planlanan bölümlerin içerikleri uygulama sürecindeki akış şemasına bağlı oluşturulmuştur (Şekil 3.3). Bilgilendirme bölümünün ilk aşamasında yerleşimin tarihi, önemli bellek mekanları, sözlü bellek öğelerine (sözlü görüşmeler, gelenekler) dair veriler bulunurken; ikinci aşamasında bu yerleşimdeki bellek mekanlarının tarihçesi, mimari özellikleri (plan, cephe, yapım tekniği), geçmişteki işlevleri, bugünkü kullanım durumları (iç mekanları, özel donatılar) hakkında bilgiler verilmiştir (Çizelge 3.2.). Kullanıcının pasif olduğu bilgilendirme bölümünde aktarılmak istenen yerleşime dair kentsel bellek öğelerinin dijitalleşmiş halleri faklı algı düzeyleri ve öğrenme şekline sahip kullanıcıların dikkatleri çekecek şekilde kurgulanmıştır. Katılım ve soru sorma bölümleri ile aktif konuma geçirilen kullanıcıya tekrar olanağı sunmaktadır (Çizelge 3.2).

Çizelge 3.2. Bir yerleşim için uygulama aşamasındaki bölümlerinin açıklamaları

Bilgilendir		Katılımı sağla	Soru Sorma
Yerleşim hakkında genel	Yerleşimin mübadele tarihi Önemli bellek mekanları Sözlü bellek öğeleri	Bellek mekanları için belirlenen yeniden kullanım önerileri arasından seçim yapılması	Bilgilendirme aşamasında verilen kentsel bellek verilerine dair çoktan seçmeli soruları sorulur. Kullanıcının verdiği doğru cevap sayısı oranına göre 3/5 (beşte üç) sağlanırsa yeni yerleşime geçmesi sağlanmazsa tekrar yerleşimi gezmesi istenir.
Bellek mekanları hakkında genel bilgi	Yapının tarihçesi Mimari Özellikleri Geçmişteki işlevleri Bugünkü kullanım durumu (İç mekanları, özel donatılar)		

3.2.1. Bilgilendirme bölümü

Bilgilendirme bölümü aktarılması hedeflenen kentsel bellek öğelerinin görsel, işitsel yollarla duyusal belleğe hitap edecek şekilde ilk etapta kısa süreli belleğe aktarılması amaçlanarak tasarlanmıştır. "Kodlama", hatırlanacak bilgilerin, anımsatıcı bir cümle ya da cümle gibi ek, kolay geri alınabilir bir bilgi bağlamında konulduğu bir kontrol işlemleri sınıfı anlamına gelmektedir (Atkinson ve Shiffrin, 1971). Her bir yerleşime özgü yazılı, yapılı (mimari) ve sözlü kentsel bellek öğeleri Atkinson ve ark. (1990)'ın belleğin ilk aşaması olarak gösterdiği kodlamaya karşılık gelecek şekilde dijital ortamda aktarılmıştır. Kısa süreli bellekte kodlama, işitsel ve görsel kodlama olarak ikiye ayrılır. Kısa süreli belleğin depolama kapasitesi ise yedi eleman ile sınırlıdır (7±2). Bu yedi eleman da kısa süreli bellekte tutulabilir fakat bu elemanlar yerlerine yenilerinin gelmesi ile unutulur (Atkinson ve ark., 1990). Sachs (1967)' a göre, kodlamada önemli olan bilginin görsel ya da işitsel yolla gelmesi değil, gelen bilginin anlamı ve oluşturduğu kavramdır.

Bilgilendirme bölümündeki içeriğin sunumu hazırlanırken koruma ve yaşatma amaçlı birçok çalışmanın tüzük, bildiri, mevzuatı dikkate alınmıştır (Çizelge 3.3). Bilgilendirme kısmında aynı zamanda miras niteliğindeki hangi yapıların bellek yapısı olarak seçilebileceği, seçilen yapıların hangi niteliklerinin ve nasıl kentsel bellek değerlerinin aktarılması gerektiğini gösteren ölçütler çıkarılmıştır (Çizelge 3.3).

Çizelge 3.3. DKMBM bilgilendirme bölümünde aktarılması gereken kentsel bellek öğelerinin koruma ile ilgili yapılmış çalışmaların içeriklerine dayanan ölçütleri

KORUMA İLE İLGİLİ ÇALIŞMALAR	DKMBM'NİN DİKKATE ALDIĞI ÇALIŞMALARIN İÇERİĞİNDE MADDELER VE PRENSİPLER	DKMBM BİLGİLENDİRMEDE KENTSEL BELLEK ÖĞELERİNDEN AKTARILMASI GEREKENLERİN ÖLÇÜTLERİ
Nara Özgünlük Belgesi (1994)	"Bir anıtın özgünlüğü kültürel bağlamına bağlı olarak; tasarım ve biçimi, malzeme ve nesneyi, kullanım ve işlevi, gelenek ve teknikleri, konum ve yerleşimi, ruh ve anlatımı, ilk tasarım ve tarihsel evrimi gibi çeşitli bilgi kaynaklarına bağlıdır."	Bellek yapısının tarihçesi
		Bellek yapısının mimari özellikleri (plan, cephe, yapım tekniği ve malzeme)
		Bellek yapısının zaman içindeki kullanımı
ICOMOS Uluslararası Kültürel Turizm Tüzüğü (1999a)	"Yorum programları kültür mirası alanlarının, geleneklerin ve kültürel alışkanlıkların alanın ve ev sahibi halkın geçmişinde ve bugünkü yaşamındaki önemini, kültürel ve dil yönünden farklılık gösteren azınlık gruplarını da kapsayacak şekilde ele almalıdır. Ziyaretçi belirli bir kültür mirasına yüklenen değişik kültürel değerler konusunda bilgilendirilmelidir."	Yerleşimlerin tarihi geçmişi
		Yerleşimlerdeki insanların dili
		Sözlü bellek öğeleri-gelenekler, türküler, mutfak kültürü
ICOMOS Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi (2003)	Sözleşmenin 2. Maddesinin 1. fıkrasında somut olmayan kültürel miras: "toplulukların, grupların ve kimi durumlarda bireylerin, kültürel miraslarının bir parçası olarak tanımladıkları uygulamalar, temsiller, anlatımlar, bilgiler, beceriler ve bunlara ilişkin araçlar, gereçler ve kültürel mekanlar" olarak tanımlanmaktadır. "	Sözlü bellek öğeleri-temsiller
		Sözlü bellek öğeleri-yerleşimdeki insanların bilgi ve becerileri
		Bellek yapısının mimari özellikleri (yapım tekniği ve malzeme)
	Aynı maddenin 2. fıkrasında Somut Olmayan Kültürel Miras tanımının altında yer alan öğelerse; "somut olmayan kültürel mirasın aktarılmasında taşıyıcı işlevi gören dille birlikte sözlü gelenek ve aktarımlar; gösteri sanatları; toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şölenler; doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar ve el sanatları gelenekleri olarak listelenmiştir."	Sözlü bellek öğeleri-gelenekler, ritüeller
		Bellek yapısının mimari özellikleri (yapım tekniği ve malzeme-özel donatı elemanları)
		Bellek yapısının mimari özellikleri (yapım tekniği ve malzeme-süsleme özellikleri)

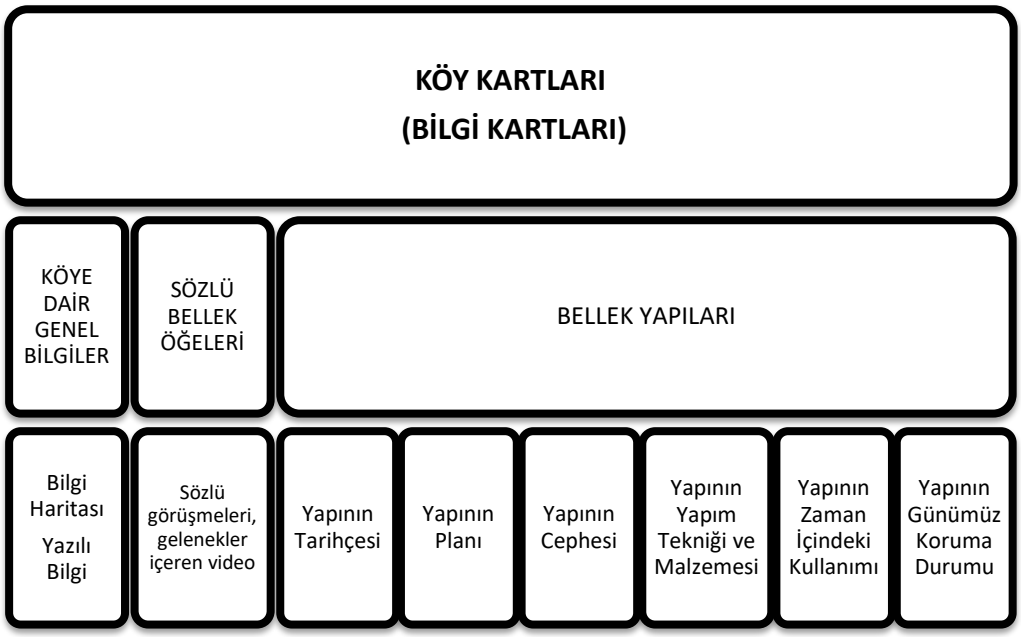
ICOMOS Kültürel Miras Alanlarının Algılanması ve Sunumu Tüzüğü (2008)	Prensip 2: Bilgi kaynakları “ Yorum, sözlü ve yazılı bilginin çeşitliliğini, somut kalıntıları, gelenekleri ve bir alana atfedilen anlamları göstermelidir. Bu bilgilerin kaynakları belgelenmeli, arşivlenmeli ve kamuya açık hale getirilmelidir.”	Yazılı bellek değerleri (kitap, makale, devlet arşivler, dergiler, toplumsal düzen için tutulan resmi evraklar-Şeriye sicilleri)
		Yazılı bellek değerleri (Kişisel arşivler, özel mektuplar, aile fotoğraf albümleri)
		Bellek yapısının tarihçesi (kitabeler, mimari künyeler)
ICOMOS Kültürel Miras Alanlarının Algılanması ve Sunumu Tüzüğü (2008)	Prensip 2: Bilgi kaynakları “Yorum, alanın ve çevresinin iyi araştırılmış, çok disiplinli bir çalışmasına dayanmalıdır. Ayrıca anlamlı yorumlamanın zorunlu olarak alternatif tarihsel hipotezler, yerel gelenekler ve hikayeler üzerinde düşünmeyi içerdiğini de kabul etmelidir. ”	Sözlü bellek aktarımı-Yerleşimlerdeki insanlarla yapılan kayıt altına alınmış sözlü görüşmeler-hikayeler, türküler, masallar
ICOMOS Kültürel Miras Alanlarının Algılanması ve Sunumu Tüzüğü (2008)	Prensip 3: Kurgu ve Bağlam “Kültürel miras alanlarının yorumlanması ve sunumu, daha geniş sosyal, kültürel, tarihi ve doğal bağlamları ve kurguları ilgili olmalıdır. Yorum, bir alanın çok yönlü tarihsel, politik, manevi ve sanatsal bağlamlarındaki önemini araştırmalıdır. Alanın kültürel, sosyal ve çevresel önemi ve değerlerinin tüm yönlerini göz önünde bulundurmalıdır. ”	Yerleşimle ilgili genel bilgilendirme-konum, tarihçe, önemli bellek mekanları
		Bellek yapısının mimari özellikleri (plan, cephe, yapım tekniği ve malzeme)
		Bellek yapısının zaman içindeki kullanımı-değişen sosyal, ekonomik, kültürel okuma
ICOMOS Kültürel Miras Alanlarının Algılanması ve Sunumu Tüzüğü (2008)	Prensip 3: Kurgu ve Bağlam “Kültürel miras alanının kamuya açık yorumlanması, evrimindeki birbirini izleyen aşamaları ve etkileri açıkça ayırt etmeli ve tarihlendirmelidir. Tüm dönemlerin bir alanın önemine katkısına saygı gösterilmelidir.”	Yerleşimin tarihçesi, demografik öyküsü
		Bellek yapılarının tarihçesi
		Bellek yapısının zaman içindeki kullanımı-değişen sosyal, ekonomik, kültürel okuma
ICOMOS Kültürel Miras Alanlarının Algılanması ve Sunumu Tüzüğü (2008)	Prensip 3: Kurgu ve Bağlam “Yorum, alanın tarihi ve kültürel önemine katkıda bulunan tüm grupları da dikkate almalıdır. ”	Sözlü bellek aktarımı- aktarılan geleneklerin izinin sürülmesi
		Bellek yapısının zaman içindeki kullanımı-değişen sosyal, ekonomik, kültürel okuma

		Bellek yapısının günümüz koruma durumu
ICOMOS Kültürel Miras Alanlarının Algılanması ve Sunumu Tüzüğü (2008)	"Çevredeki peyzaj, doğal çevre ve coğrafi ortam, bir alanın tarihsel ve kültürel öneminin ayrılmaz parçalarıdır ve bu nedenle yorumunda dikkate alınmalıdır. "	Her yerleşimden bellek mekanlarının çevresi ile birlikte ele alınması, genel bilgiler
		Bellek yapısının tarihçesi
		Bellek yapısının zaman içindeki kullanımı
		Bellek yapısının günümüz koruma durumu
ICOMOS Kültürel Miras Alanlarının Algılanması ve Sunumu Tüzüğü (2008)	"Bir sitenin kültürel ve manevi gelenekler, hikayeler, müzik, dans, tiyatro, edebiyat, görsel sanatlar, yerel gelenekler ve mutfak mirası gibi somut olmayan unsurları yorumunda dikkate alınmalıdır. "	Genel bilgiler yerleşime dair-sözlü bellek aktarımı-şenlikler, şarkılar, mutfak kültürü
ICOMOS Kültürel Miras Alanlarının Algılanması ve Sunumu Tüzüğü (2008)	Prensip 4 özgünlük "Yorum ve sunum, kültürel değerlerini olumsuz etkilemeden veya dokusunu geri dönüşü olmayan bir şekilde değiştirmeden önemini ileterek kültürel miras alanının özgünlüğünün korunmasına katkıda bulunmalıdır. "	Bellek yapısının günümüz koruma durumu
Korunması Gerekli Taşınmaz Kültür Varlıkları ve Sitlerin Tespit ve Tescili (2012)	"Bu yapıların ait oldukları dönemin kendine özgü niteliklerini anlatan belge niteliğinde olması ya da var olan bir geleneğin hala sürdüğünün göstergesi olan ve bir bütünün parçası olarak çevreye katkıda bulunan taşınmazlardan olması, Taşınmazın sanat, mimari, tarihi, estetik, mahalli, dekoratif, simgesel, belgesel, işlevsel, maddi, hatıra, izlenim, özgünlük, teklik, nadirlik, homojenlik, onarılabilirlik değerlerinin yanı sıra, yapısal durum, malzeme, yapım teknolojisi, biçim bakımından özellik göstermesi, Korunması gerekli kültür varlığı özelliği gösteren tek yapıların yoğunluk, mimari, tarihi bütünlük göstermesi ya da geleneksel kentsel dokuyu bir bütün halinde yansıtmasıdır."	Yerleşimin genel bilgileri (konumu, tarihçesi, çevre, yaşayan insanların kültürü, inancı, sosyal durumu)
		Bellek yapısının tarihçesi
		Bellek yapısının mimari özellikleri (plan, cephe)
		Bellek yapısının mimari özellikleri (yapım tekniği ve malzeme)
		Bellek yapısının zaman içindeki kullanımı
		Bellek yapısının -günümüz koruma durumu

ICOMOS Türkiye Mimari Mirası Koruma Bildirgesi (2013)	Yapının Bütünlük Değeri; "Taşınmaz kültür varlığının, çevresi ve diğer miras unsurlarıyla birlikte süreklilik göstermesi, yapı ölçeğinde ise mimari ve strüktürel olarak bir bütünlük tanımlaması ile miras olma hali olarak tanımlanmıştır."	Yerleşimin genel bilgileri (konumu, tarihçesi, çevre, yaşayan insanların kültürü, inancı, sosyal durumu)
	Yapının Tarihsel Değeri; "Taşınmaz kültür varlığının tarihi önem taşıyan bir olay, kişi ya da kurumla ilişkili olması ya da mimari mirasın eskiliği olarak iki ölçüte bağlı olarak tanımlanmıştır."	Bellek yapısının tarihçesi
	Yapının Belgesel Değeri; "Taşınmaz kültür varlığının, farklı dönemlerde yaşayan toplulukların, sosyal, kültürel, ekonomik ve siyasi hayatlarının ya da günlük hayatlarının ve yapım teknolojilerinin mekâna yansıması olarak tanımlanmıştır."	Bellek yapısının mimari özellikleri (plan, cephe, yapım tekniği ve malzeme)
	Yapının Estetik ve Sanatsal Değeri; "Taşınmaz kültür varlığının, tasarım anlayışı, süsleme, bezeme özellikleri, özgün döneminin ulaştığı sanatsal düzeyinin görülmesi olarak tanımlanmıştır."	Bellek yapısının mimari özellikleri (yapım tekniği ve malzeme-süsleme, özel donatılar)
	Yapının Teknik ve Teknolojik Değeri; "Taşınmaz kültür varlığının, yapıldığı dönemin, teknik ve teknolojik bilgi, beceri, yapım tekniği, malzemesi ve işçiliğine dair belge niteliğindeki değerlerin varlığı olarak tanımlanmıştır."	Bellek yapısının mimari özellikleri (yapım tekniği ve malzeme)
	Yapının Enderlik - Teklik Değeri; "Benzerleri zaman içerisinde yok olmuş yapılar ya da yapı elemanları enderlik değeri taşırlar. Türü, mimari üslubu ve tasarımcısı yönünden benzeri olmayan ya da benzerleri zaman içinde yok olan yapı ya da yapı parçasının tekil olarak bulunması değerinde teklik değeri taşırlar."	Bellek yapısının tarihçesi Bellek yapısının mimari özellikleri (yapım tekniği ve malzeme-süsleme, özel donatılar)
	Yapının Grup Değeri; "Birlikte yapısal ve anlamsal bir bütün oluşturan, mimari miras öğelerinin veya gruplarının oluşturduğu değerdir."	Yerleşim genel bilgiler yerleşimdeki önemli bellek yapıları-bilgi kartları
	Yapının Kullanım Değeri; "Yaşayan bir anıtsal yapının modern mimari hayatta kendine bir yer bulmasından dolayı oluşan	Bellek yapısının zaman içindeki kullanımı

	özgün kullanımının ya da öngörülen yeni kullanımın yapıya kattığı değerdir.”	Bellek yapısının -günümüz koruma durumu
	Yapının Folklorik Değeri; “Toplumun örf ve ananeleri, yaşam tarzları, inanç ve alışkanlıklarının sit, anıtsal yapı ya da anıtsal yapı parçası ile birlikte var olmasının yarattığı değerdir.”	Bellek yapısının mimari özellikleri (plan, cephe, yapım tekniği ve malzeme-süsleme, özel donatılar, süsleme)
	Yapının Özgünlük Değeri; “Yapının konumu, tasarımı, malzemesi, yapım tekniği ve işçilik özelliklerinin beraberce özgünlüğü oluşturan bir değer olduğundan ve mirasın özgün çevresi dışında, yeni tasarım, taşıyıcı sistem, özgün olmayan malzeme ve işçilik ile inşa edilen yapıların korunmuş olduğundan söz edilemeyeceği belirtilmiştir. Özgünlük değerine ilişkin olarak yapılan araştırma ve değerlendirmelerde, ilk tasarımın günümüze ne ölçüde gelebildiği belirlenmeye çalışılır.”	Bellek yapısının mimari özellikleri (plan, cephe, yapım tekniği ve malzeme-süsleme, özel donatılar, süsleme)
		Bellek yapısının zaman içindeki kullanımı
		Bellek yapısının günümüz koruma durumu

Modelin bu bölümünde kültürel mirasın kentsel bellek öğelerine dair aktarılması gerekenlerin içeriğinin kullanıcıya ilk sunumu yapılmaktadır (Şekil 3.4).



Şekil 3.4. DKMBM bilgilendirme bölümü-yerleşimlerde aktarılması gereken kentsel bellek öğeleri

3.2.2. Katılım bölümü

Katılım sözlük anlamıyla "katılma işi, iştirak, paydaşlık" olarak ifade edilirken; günlük hayattaki kullanımında, kişilerin kendilerini ilgilendiren kararların alınmasında etkin rol oynaması, "bir süreç ya da durum içinde, istençli ve eylemli olarak bir işi üstlenme ve bir olayda etkin olma" (TDK, 2005) olarak tanımlanmaktadır. Katılım eylemi katılanın bir konuda, olay hakkında ve ya olgu da fikir beyan etmesi ile gerçekleşmektedir. Kent yaşamında kamuoyunu ilgilendiren problemler, karşılaşma ihtimali olan sorunlar yönetim birimleri ile kamuoyunun iletişime geçmesi çok katılımlı bir ortam sağlaması sürdürülebilir çözümleri meydana getirmektedir. Hacialibeyoğlu (2013) kentsel mekanda katılımın belirgin özelliklerini iletişim, etkileşim, ortak akıl, şeffaflık sorumluluk, gönüllülük, çevre bilinci, aidiyet, kültür, topluluk, müzakere, demokrasi gibi kavramlar üzerinden tanımlamıştır.

Mimari mirasın korunması, salt yasal kısıtlar ve önermelerle sağlanamaz. Halkın sürekli koruma çabalarını anlamasını ve katılımını teşvik etmek, yorumlayıcı altyapının uzun vadeli bakımını ve yorumlayıcı içeriklerinin düzenli olarak gözden geçirilmesini sağlayarak kültürel miras alanlarının sürdürülebilir korunmasına katkıda bulunulmaktadır (ICOMOS, 2008). Bu konudaki başarı toplumun her bireyinin, koruma olgusunu benimsemesi ve kimliğinin ayrılmaz bir parçası haline getirmesiyle doğrudan ilişkilidir (ICOMOS, 2013). Mimari mirasın korunması, bu kavramın toplumun tüm kesimleri tarafından benimsenmesi ve desteklenmesiyle süreklilik kazanabilir. Bu nedenle kamu bilincini artıracak yaygın eğitimin de tasarlanması gerekir (ICOMOS, 2013). Yorumlayıcı programların geliştirilmesi ve uygulanmasında paydaşların ve ilgili toplulukların katılımını kolaylaştırarak kültürel miras alanlarının yorumlanmasında kapsayıcılığın teşvik edilmesi ICOMOS'un Yorum ve Sunum Tüzüğü'nde (2008) vurgulanmıştır. Avrupa Mimari Miras Kongresi (ICOMOS, 1975) ve sonuç metni olan Amsterdam Bildirgesi'nde bütünleşik koruma aktif koruma yaklaşımını benimsemiştir ve tarihi yapılara dönemin gereksinmeleri uyarınca yeni ve etkin işlevler verilmesi koruma-planlama-uzun dönemli yaklaşım ilkelerini sağlaması açısından da gerekli oldğunu belirtmiştir.

Geleneksel Mimari Miras Tüzüğü'nde (ICOMOS, 1999b) yeni işleve uyarlamaya dahil uygulama ilkelerinde geleneksel mimari biçimler hala kullanılıyorsa, müdahaleler toplumun kabul edeceği bir etik kurallar çerçevesinde yapılabilir denilmektedir. Yeniden işlevlendirmede çevrenin dikkate alınarak uygun işlevin verilmesi (ICOMOS, 2008)

Yorum ve Sunum Tüzüğü'nün özgünlük prensibine uygun şekilde tüm görünür yorumlayıcı altyapılar (kiosklar, yürüyüş yolları ve bilgi panelleri gibi), sitenin karakterine, ortamına ve kültürel ve doğal önemine duyarlı olmalıdır. Ayrıca aynı tüzüğün kapsayıcılık prensibi alan yorumlama ve sunum programlarının planlanmasında mülk sahiplerinin, ev sahibi ve ilişkili toplulukların geleneksel hakları, sorumlulukları ve çıkarları dikkate alınmalı ve bu haklara saygı duyulmasının gerekliliği ele alınmıştır. Sunum ve Yorum Tüzüğü (ICOMOS, 2008) kamuoyunun katılımını önemsenmekte; yorum ve sunum programlarının genişletilmesi veya revizyonu için planlar kamuoyu yorumu ve katılımına açık olmalı, düşüncelerini ve bakış açılarını bildirmek herkesin hakkı ve sorumluluğunda olmalıdır denilmektedir. Türkiye Mimari Mirası Koruma Bildirgesi'nde (ICOMOS, 2013) koruma değerleri içerisinde yer alan kullanım değeri, yapının özgün kullanımının ya da toplumun onun için öngördüğü yeni kullanımın yapıya kattığı değer olarak tanımlanmaktadır. Bu da kullanıcının yani kamuoyunun karar alınırken bu konuda görüşlerinin alınmasının önemini vurgulamaktadır.

DKMBM'inde ele alınan katılım bölümü bilgilendirme bölümündeki verileri sentezleyerek kullanıcının fikrinin alınması amaçlı kurgulanmıştır. Bilgilendirme bölümünde kültürel miras varlıklarından mimari bellek yapılarının sözlü, yazılı ve mimari kentsel bellek öğelerine dair verilen bilgilerden sonra bellek yapısının geçmişteki ve günümüz kullanım değerlerini öğrenen kullanıcı sentez yaparak gelecekte bu yapılar nasıl bir işlevde kullanılmalı, nasıl hizmet etmeli sorularına fikir vermektedir. Aynı zamanda bu şekilde aktif olarak kullanıcıdaki farkındalık bilinci pekiştirilmektedir. Ayrıca ICOMOS'un tüzüklerinde ele alınan kullanıcı katılımlı planlama, yorum ve sunum programının ana hedeflerinden birisi gerçekleştirilmiştir. Katılım bölümünde örneklem yerleşimlerdeki kültürel miras varlıkları için seçilen her mimari bellek yapısına üçer adet yeni işlev önerisi getirilmektedir. Bu işlevler bulunduğu yerleşimin sosyo-kültürel, ekonomik özellikleri, geçmişi, yerleşimin kentsel bellek değerleri göz önünde bulundurularak ve diğer bellek mekanlarının varlığını destekler nitelikte belirlenmektedir.

Verilen işlevlerde göz önünde bulundurulan ilkeler şunlar olmuştur:

- Yerleşimin tarihi, sosyal, ekonomik, demografik durumu ve konumu
- Bellek yapısının geçmişte kullanım değeri, günümüzde koruma durumu, yasal statüsü
- Yerleşimde yaşayanların kültürleri, gelenekleri ve ihtiyaçları

- Yerleşimi ziyaret edeceklerin beklentileri, ihtiyaçları
- Bellek yapısının konumu ve yakın çevresindeki tarihi binalarla ilişkisi (tekil ya da çevreyle birlikte ilişkili işlevlendirme)
- Bellek yapısının mimari özellikleri (plan, cephe, yapım tekniği ve malzeme, donatı, süsleme)
- Yerel yönetimlerin yerleşim için mevcut ve gelecek planlamaları

İşlevlerin önceden belirlenmesi daha önce yerleşim hakkında bilgi sahibi olmayan kullanıcıları turizm, eğitim, yerel yönetim planlama kararları, yerel halkın isteklerine göre ortaya konulan işlevlerden koruma odaklı planlama kararlarını alabilmek için yapılmaktadır. Bilgilendirme bölümünde açıkça verilmeyen birçok kentsel bellek değerine yeni işlev önerilerini gören kullanıcı katılım bölümünde fikir vererek erişmektedir.

3.2.3. Soru sorma bölümü

Aktif ve pasif olarak kullanıcının deneyimleyeceği DKMBM'nde hedeflenenlerin ne kadar aktarıldığına dair sayısallaştırmaya ihtiyaç duyulmaktadır. İnteraktif bilgi işleme süreci içerisinde bunu sağlamak, kullanıcı başarısını ölçmek ve verilen bilgiyi pekiştirmek için bilgilendirme, katılım bölümlerinden sonra soru sorma bölümü gelmektedir. Bir yerleşimdeki kültürel miras öğelerinin kentsel bellek değerlerinin aktarılmasında ne kadar başarılı olunduğuna dair veri toplamak için soru bölümünde kullanıcıdan alınan cevaplar veri olarak işlenmektedir.

Her bir yerleşim için hazırlanan soruların içerik ve niteliklerinde belli ilkeler göz önünde alınmıştır:

- Her yerleşim için sorulan beş sorudan ikisi bilgilendirme bölümünde her adımda en az üç kere tekrar edilen görsellerde de özelikle dikkat çekilen iki soru kolay derecede,
- Bilgilendirme bellek yapısı adımlarında verilen metin içerisinde özellikle mimari yapım tekniği ve malzeme bilgisi içeren iki soru orta derecede,
- Yerleşimlerin genel bilgilerinin verildiği video ve metin içeriğine göre bir soru zor derecede hazırlanmıştır.

Modele uygun uygulama içerisinde belirlenmiş akış sistemi (Şekil 3.3.) içerisinde kullanıcının başka bir yerleşime geçmek için sorulan beş sorudan en az üç doğru cevap

vermesi (% 60 başarı sağlaması) gerekmektedir. Bunu sağlamayan kullanıcılar diğer bir yerleşimdeki bilgilendirme bölümünü sorulan sorulara cevap verme odaklı olarak tekrar gezmelidirler. Burada soruyu gören kullanıcıların ilk incelemelerinde dikkate almadıkları kentsel bellek değerlerini farkında olarak tekrar gözden geçirmeleri hedeflenmektedir. Tekrarlama sadece bilgiyi korumak için değil, aynı zamanda kısa süreli bellekten uzun süreli belleğe geçişte kontrolünü de gösterebilir (Atkinson ve Shiffrin, 1971). Ayrıca soru sorarak kullanıcının kısa süreli belleğine attığı bilgiler tekrar çağırarak uzun süreli belleğe geçirmesini sağlanmaktadır. DKMBM uygulaması için oluşturulan dijital ortamda yerleşimlerin kültürel miras öğelerine (bellek mekanlarına) dair sorulan soruların doğru yanlış değerlendirmesinin yanı sıra kullanıcı kontrol paneli ile soruların doğru cevaplarını ve verdiği cevapları görmektedir. Böylece doğru cevabı bir kez daha kontrol etmektedir.

3.2.4. Oyun bölümü

Oyun bölümünde amaç bilgilendirme, soru sorma ve katılım bölümlerinden sonra kullanıcının eğlenerek ve yüksek skor yapma amacıyla güdülenerek kentsel bellek değerlerini yansıtan mimari bellek mekanlarıyla tekrar karşılaşmasını interaktif bir ortamda sağlamaktır.

İnteraktivite (etkileşim) bir kullanıcının (öğrencinin) teknoloji tarafından sunulan bilgilere aktif olarak adapte olabilmesi, geri bildirimlerim bu süreçte gerçekleşmesidir (Weller, 1988; Vrasidas ve McIsaac, 1999). İnteraktivite (etkileşim) bilgisayar destekli öğretim (CAI), bilgisayar destekli öğrenme (CAL), İnternet tabanlı öğrenme ve Web tabanlı öğrenme (WBI) gibi aracılı öğretim ortamlarının tasarımında merkezi bir husustur (Chou, 2003). Bireysel kontrol, deneme-yanılma ve sürekli değişim gibi belirli davranışları destekleyen oyunlar etkileşimlidir (Birnbaum, 1982).

Oyunlar araştırmacılar tarafından "üzerinde anlaşmaya varılan kurallara göre zorlu bir hedefin takip edildiği sürükleyici, gönüllü ve eğlenceli bir faaliyet" olarak tanımlanmıştır (Zyda, 2005; Kinzie ve Joseph, 2008). Oyun tabanlı öğrenmeyle (GBL) bilgi aktarımı için günümüzde üzerinde durulan konulardan biridir. Tang ve ark. (2009)'e göre Oyun Tabanlı Öğrenme (GBL), eğitimsel değeri olan bilgisayar oyunlarını veya oyunları kullanan farklı türdeki öğrenme ve eğitim amaçlı yazılım uygulamaları içerir.

Öğrenme ile bellek aktarımı birbirini destekleyen bir ilişki içerisindedir. Birçok araştırmada bilgisayar oyunlarının öğrenme üzerindeki etkileri irdelenmiş, oyun oynamanın öğrenmede geleneksel yönteme göre daha etkili yeni ve modern bir metot

olduğu iddia edilmiş (Cassidy, 2003; Vogel ve ark., 2006; Hwang ve ark., 2012) ve buna yönelik uygulamalar geliştirilmiştir (Ebner ve Holzinger, 2007; Zin ve Yue, 2009; Sung ve Hwang, 2013). Araştırmacılar, eğitsel bilgisayar oyunlarının bilgi edinmek için daha ilginç bir öğrenme ortamı sağlamanın etkili bir yolu olabileceğini belirtmişlerdir (Cagiltay, 2007; Papastergiou, 2009; Tüzün ve ark., 2009).

Dijital oyunlar, öğrencilerin yerleşik öğrenmelerini kolaylaştırmak ve desteklemek için mükemmel araçlar olarak görülmektedir (Winn, 2002; Gee, 2005; Shaffer ve ark., 2005; Prensky, 2007). Zin ve Yue (2009)'e göre multimedya öğrenme ortamında etkileşimli bir teknoloji olan dijital oyunlar, özellikle genç öğrenciler arasında öğrenme sürecini etkili ve ilginç bir şekilde destekleyebilir.

Shneiderman (1998)'e göre akılda kalıcı eğitim deneyimleri sadece zenginleştirici ve dönüşümlü değil, aynı zamanda eğlenceli olmalıdır. Malone (1980), bilgisayar oyunlarının çalışması için eğlenceli kılan şeyin ne olduğu sorusuna cevap vermek için bilgisayar oyunlarının üç temel özelliğini özetlemiştir: meydan okuma, fantezi ve merak. Bilgisayar oyunları, optimal düzeyde bilgi karmaşıklığı olan ortamlar sağlayarak öğrencinin merakını uyandırabilir (Piaget, 1951).

Bilgisayar oyunlarını çekici yapan unsurlar (Mitchel ve Savill-Smith, 2004), (Prensky, 2007):

- Bilgisayar oyunu özellikleri
- Eğlenceli
- Yoğun ve tutkulu katılım
- Kural Yapısı
- Hedefler Motivasyon
- Etkileşim Yapma (yani aktivite)
- Çıktılar ve geri bildirim öğrenme
- Adaptif akış
- Kazananın ego tatmini
- Çatışma / rekabet / meydan okuma ve muhalefet
- Problem çözme yaratıcılığı tetikler
- Etkileşim sosyal gruplar
- Temsil ve bir hikaye

Oyuncunun yüksek motivasyonu için kazan-kazan durumu da gerekli görülmektedir, bunun için zor zaman sınırları, öğrenciyi tekrar tekrar oynamaya teşvik etmelidir (Ebner ve Holzinger, 2007). Tekrarlanan oyun, daha derinlemesine öğrenmeye neden olur (Skinner, 1954).

Lieury (1995) laboratuvar ortamında bir grup yetişkine 2500 resmi arka arkaya göstermiş, farklı gün ve zamanlarda bu resimlerden ne kadarını hatırladıklarını incelemiştir. Araştırma sonunda yetişkinlerin görsellerin % 90'ını hatırladıkları görülmüştür. Araştırma sonuçlarından da anlaşıldığı gibi görsel okuma kalıcı öğrenme ve hatırlama becerilerine önemli katkılar sağlamaktadır.

DKMBM 'nde kentsel bellek öğelerinin aktarımı ve bu aktarımda ne kadar başarılı olunduğunun ölçümü gezgin ve oyun ana başlıkları altında alınmıştır. Oyun bölümü ilk taslaklarda gezgin bölümünü yapmak koşuluyla açık tutulması planlanmış fakat daha sonrasında bu bölüm için hazırlanan içerikler ve uygulamayı deneyimleyen ilk grubun dönütleri doğrultusunda baştan itibaren aktif bir bölüm olmasına karar verilmiştir.

Oyun bölümü özellikle görsel belleğe dayalıdır. Oyun hakkında bilgi verilmesi görsellerin sunumu, kullanıcının oyuna başlamasını ve nasıl oynayacağı şu şekildedir:

- Mimariye ilgim çok, görsel belleğime güvenirim diyorsan hadi kendini sına!
- Mimari yapılar yapıldığı dönemi yansıtan bilgi kaynaklarıdır… Bu bilgi kaynaklarının görselleriyle Bellek Kartları oluşturuldu (Şekil 3.18). Oyuna başlayınca sorulan sorular ve doğru cevaplar gördüğünüz bellek kartlarında gizlidir…
- Oyuna başla ve avatarını seç…
- 10 adet mimari yapının Bellek Kartını incele (Şekil 3.17).
- Soruların üç görselli cevap şıkkı var, cevabını ver Bay kurbağa sana doğru yapıp yapmadığını söylesin…
- Ayrıca Bay Kurbağa'dan her bir soru için bir toplamda üç ipucu alabilirsin (Şekil 3.18-3.19).
- Oyunu bitir sonucunu gör, oyuncular arasında ilk ona girdiysen sosyal medyanda paylaş, bilgi paylaştıkça büyür unutma!

Oyun bölümünde içeriğin ve onların niteliğinin hazırlanmasında şu ilkeler göz önünde bulundurulmuştur:

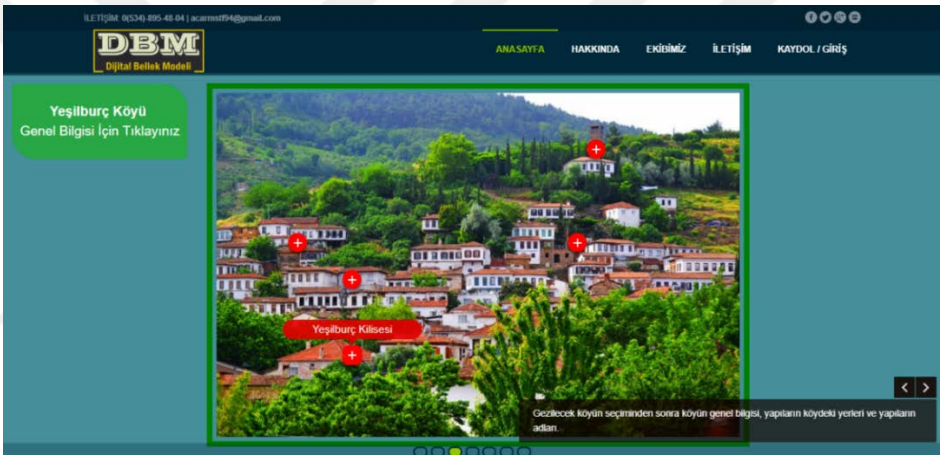
- Temelde her yerleşim için üçer adet önemli kültürel miras öğesi bellek yapılarının görselleri içerik hazırlanmıştır.
- Seçilen görseller genelde cephe, iç mekan ve kendine özgü donatıları ile öne çıkan özgün bellek yapılarıdır.
- Her yerleşim için hazırlanan kentsel bellek görseli orta, zor ve kolay fark edilebilecek niteliktedir.
- Seçilen görsellerin yanında doğru cevapla çeldirici olarak hazırlanan ve seçilen görseller DKMBM'nde gezgin bölümünde bilgisi verilen bellek yapıları içinden seçilebildiği gibi bilgisi verilmeyen fakat bulunması istenen görselle aynı mimari özelliklere sahip yapılarda olmaktadır.
- Kullanıcının fark edebilmesi için aynı yerleşimde ele alınan yapılar aynı renk çerçeve kullanarak sunulmuştur.

3.3. DKMBM Bölümlerinin Dijital Ortamda Arayüz Tasarımları

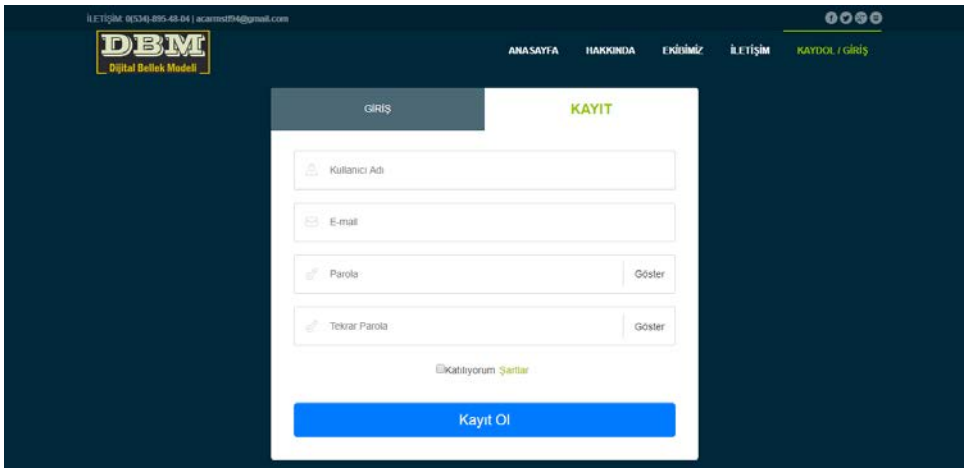
Bu aşamada araştırmalardan elde edilen veriler ışığında kentsel belleğin aktarılması ve bunun ölçülmesine dair oluşturulan akışa (bilgilendirme, katılım, soru sorma, oyun) uygun dijital ortamın kullanıcı ile iletişime geçtiği arayüzlerin taslakları el çizimleriyle oluşturulmuştur. Bu arayüzler tasarlanırken farklı algılama stillerine sahip kullanıcıların olduğu dikkate alınarak pasif bilgilendirme, aktif katılım ve oyun bölümünde görsel ve işitsel yönden zenginleştirilmiş içerikler kullanılmasına karar verilmiştir. Sunumda her yaştan ve eğitim seviyesinden kullanıcıya hitap etmede ortak noktada okunabilirlik ön planda tutulmuş ve ön taslaklarda dijital ortam sayfaları ona göre tasarlanmıştır. Dört aylık süreçte ilk taslaklar üzerinden renk, biçim, oran ve içerik yerleştirme açısından aşamalı değişimler gerçekleşmiştir. Modelin dijital ortamda (yasayasat.com) deneme grubu kullanıcının deneyimlemesi ile gelen geri dönütlerden sonra da arayüzlerde iyileştirmeler yapılarak tekrar düzenlenmiştir. Bu düzenlemeler ile oluşturulan arayüzlerin nihai hali çalışmanın beşinci bölümünde detaylı bir şekilde yer verilmiştir. Bu bölümde ilk taslaklar üzerinden kentsel belleğin interaktif olarak aktarılmasında belirlenen modelin akış pratiği ele alınmaktadır.

3.3.1. Kullanıcı yönergeleri

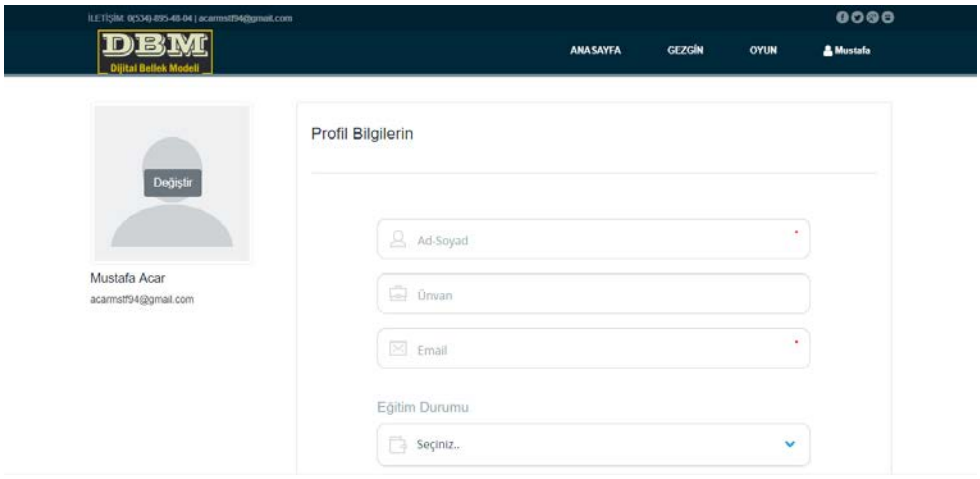
Dijital ortam içerisinde gördüğü ana sayfada kullanıcı; proje hakkında bilgi alabilmekte, iletişime geçmekte ve kayıt olabilmektedir. Ayrıca DKMBM'nin uygulama aşamalarını gösteren açıklama notları ile karşılaşmaktadır (Şekil 3.5). Kullanıcının modelin uygulamasını kullanabilmesi için sisteme kayıt ve giriş yapması zorunludur. Bu şekilde her bir kullanıcı için veri kayıtları tutulabilmektedir (Şekil 3.6). Kullanıcının profil bilgileri model için sağlanan verileri sayısallaştırılmasında hedeflenenler doğrultusunda gruplandırma sağlamaktadır. Kullanıcıya ait bilgiler ve onun uygulama bölümlerinde (katılım, soru sorma ve oyun) verdiği cevaplar ile değerlendirme için veri alınmaktadır (Şekil 3.7).



Şekil 3.5. DKMBM'nin uygulamasının ana sayfası-kullanıcıya ön bilgi bölümü-taslaktaki içerikler temsilen 2019

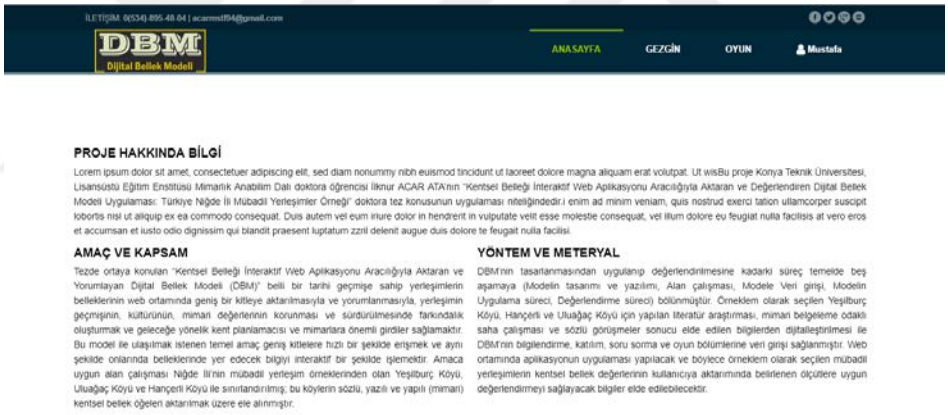


Şekil 3.6. DKMBM uygulamasının kaydol/giriş bölümü taslaklar



Şekil 3.7. DKMBM uygulamasının giriş bölümü-kullanıcı profili- taslaklar

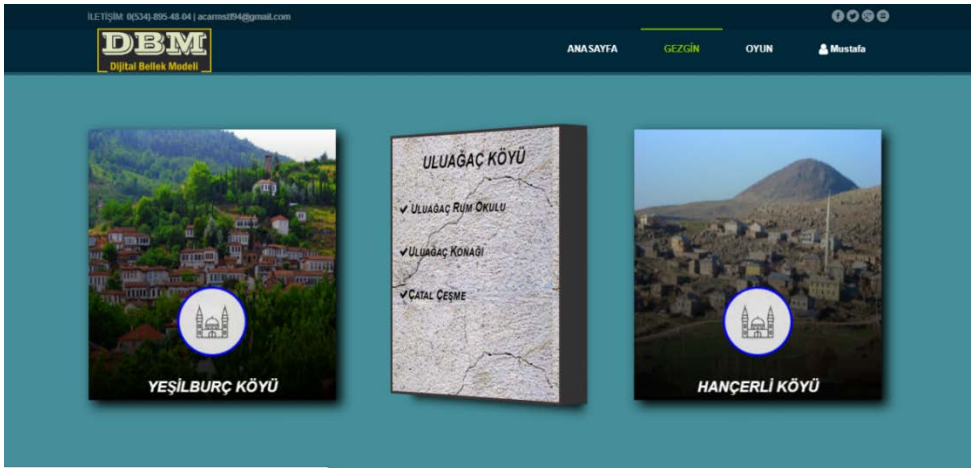
DKMBM projesi hakında bilgi (İlknur ACAR ATA'nın doktora tez çalışmasının uygulaması olması) anasayfada hakkında sekmesi altında verilmekte ve kullanıcıya bunun bir bilimsel çalışma olduğu açıklanmaktadır (Şekil 3.8).



Şekil 3.8. DKMBM uygulamasının anasayfası-proje hakkında bilgi- taslaklar

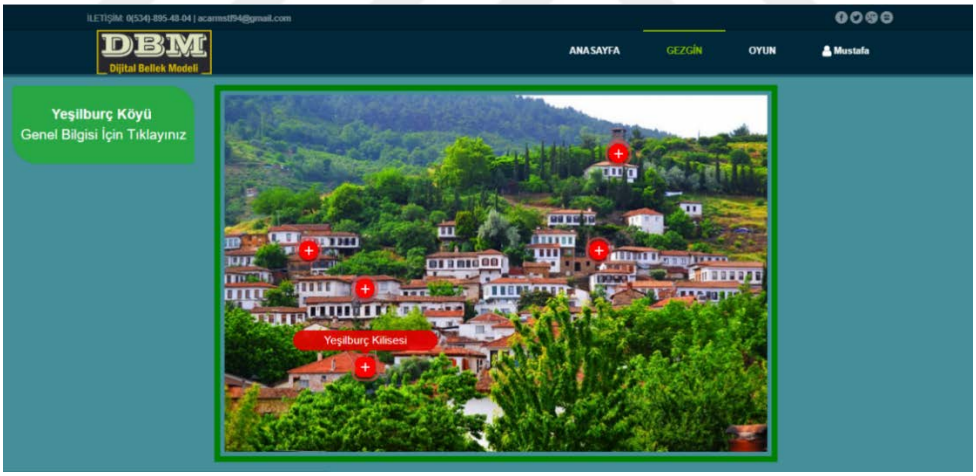
3.3.2. Gezgin bölümü (bilgilendirme)

Örneklem olarak seçilen her bir yerleşim için kentsel bellek kartıları oluşturulmuştur. Kullanıcı giriş yaptıktan sonra bu kartları gezgin sekmesi altında görebilmektedir. Her bellek kartının ön yüzünde yerleşimin havadan çekilmiş fotoğrafı ve yerleşimi yansıtan kültürel miras yapısının (bellek yapısının) logosu bulunmaktadır. Bu kartların arkasında önemli mimari bellek yapılarının isimleri bulunmaktadır (Şekil 3.9).



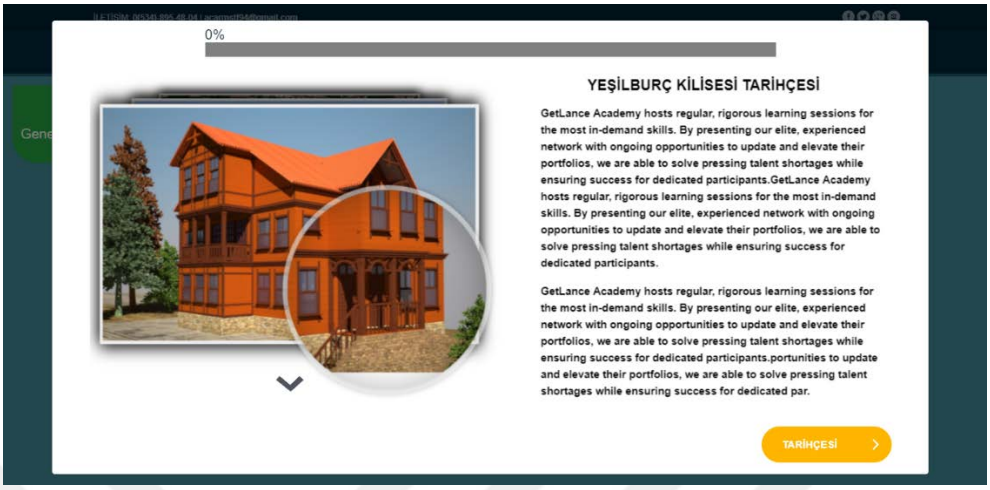
Şekil 3.9. DKMBM uygulamasının gezgin bölümü-bellek (bilgi) kartları (mübadil yerleşimler)-taslaktaki içerikler temsilen (2019)

Yerleşimi temsil eden karta tıklanıldığında köye dair genel bilgilendirme ve köyün hava fotoğrafının üzerinde yerleri işlenmiş bellek yapılarının oluşturduğu bilgi haritası açılmaktadır (Şekil 3.10).



Şekil 3.10. Gezgin bölümü-bilgi haritası (mübadil yerleşimler)- taslaktaki içerikler temsilen (2019)

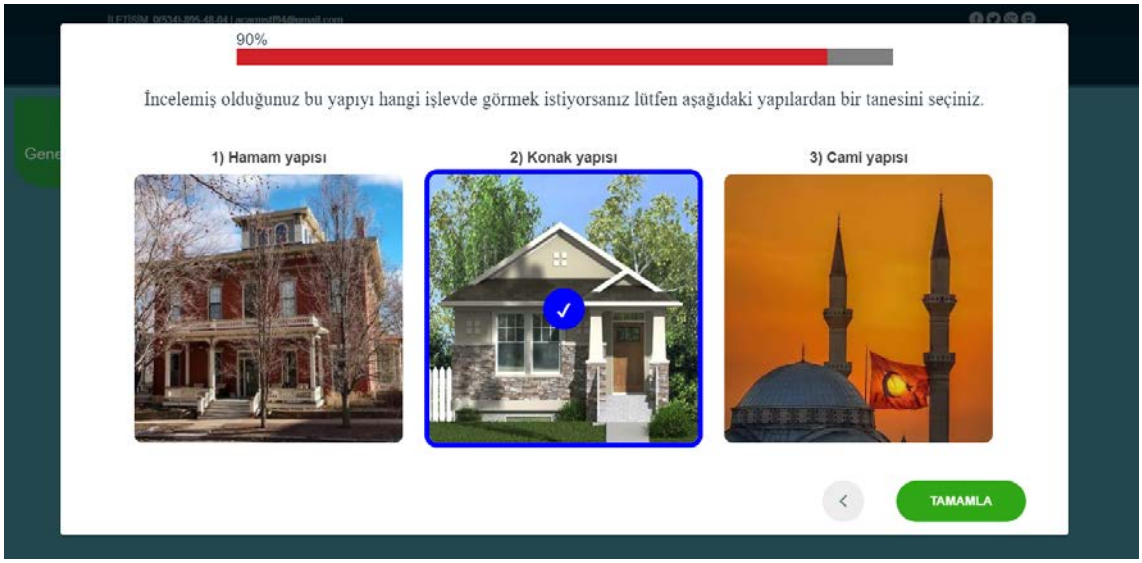
Köye ait bellek yapısı seçildiğinde bilgilendirme ekranı (tarihçesi, planı, yapım tekniği, cephesi, eski işlevi, mevcut işlevi) gelmektedir (Şekil 3.11).



Şekil 3.11. DKMBM uygulama- Gezgin bölümü- bellek mekanı bilgilendirme (tarihçesi)- taslaktaki içerikler temsilen (2019)

3.3.3. Gezgin bölümü (katılım)

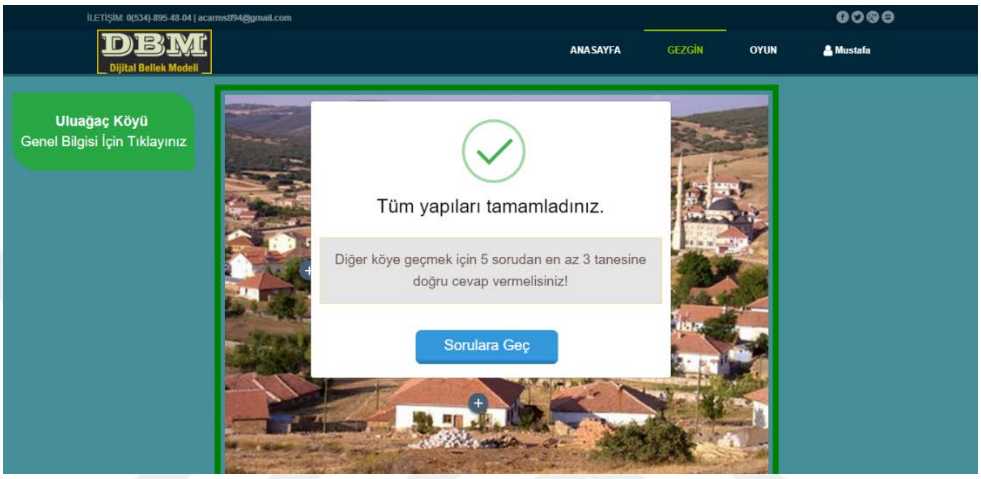
Kullanıcının katılım bölümünde yapı için uygun gördüğü işlevi seçmesi gerekmektedir. Böylece koruma kararları içerisinde aktif olarak fikrini bildirmektedir (Şekil 3.12). Bu arayüzde kullanıcı üç görselden birini tercih ettikten sonra her yerleşim için belirlenen diğer iki bellek yapısını gezmektedir.



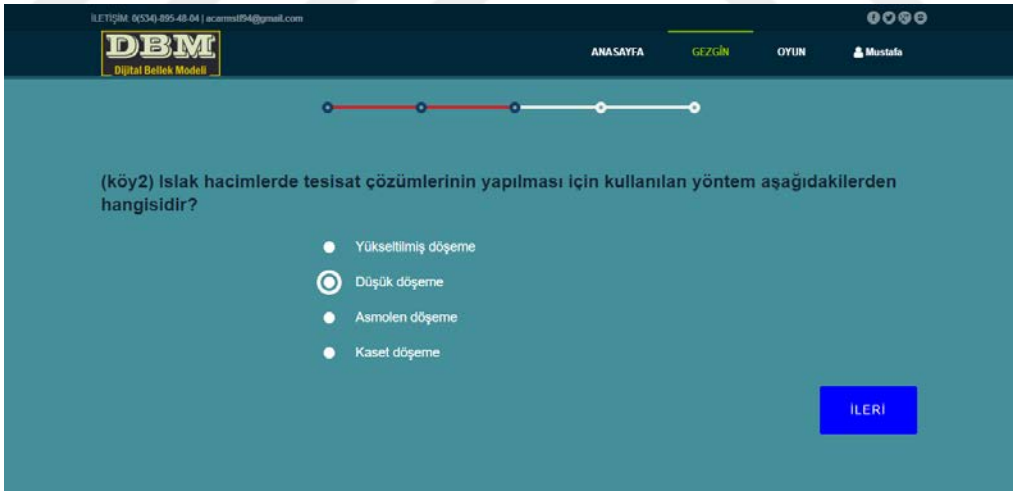
Şekil 3.12. DKMBM uygulamasının gezgin bölümü- fikir ver kısmı- taslaktaki içerikler temsilen (2019)

3.3.4. Gezgin bölümü (soru sorma)

Yerleşim için belirlenen üç bellek yapısının bilgilendirme ve katılım bölümlerini gezen kullanıcı sonrasında tüm verilen bilgilerin sınanması için soruları geçmektedir (Şekil 3.13). Her yerleşim için beş soruya cevap vermektedir (Şekil 3.14). Beş souya cevaplaması biten kullanıcı sonucu hemen görebilmektedir (Şekil 3.15).



Şekil 3.13. DKMBM uygulamasının -Sorulara geç ekranı- taslaktaki içerikler temsilen (2019)



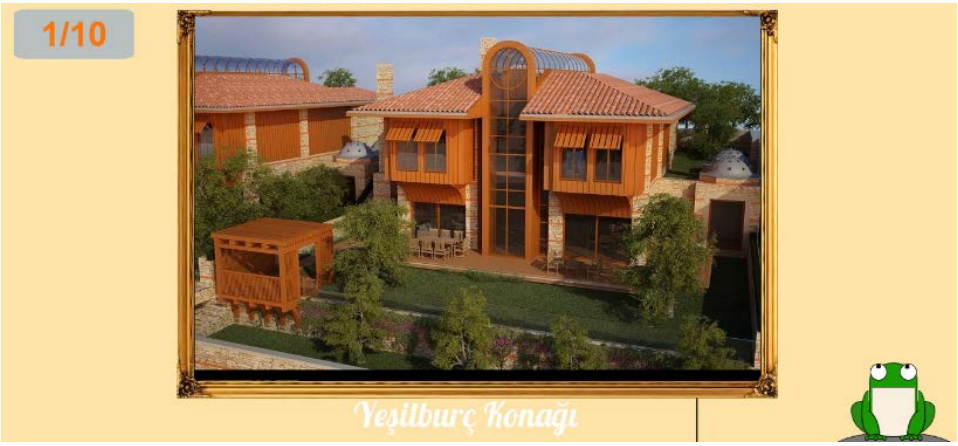
Şekil 3.14. DKMBM uygulamasının-gezgin bölümü- soru/cevap etabı-taslak (2019)



Şekil 3.15. DKMBM uygulamasının gezgin bölümü- soru/cevap etabının değerlendirmesi-taslak (2019)

3.3.5. Oyun bölümü

Oyun bölümünde seçilen kültürel miras varlığı olan mimari bellek mekanının (yapının) adı ile görselinin kısa sürede hatırlanması üzerine kurgulanmış olup tekrarla pekiştirme amaçlanmaktadır. Bu amaçla oyunun ilk hikayesinden sonra seçilen yapılar ve isimleri gösterilip (Şekil 3.16), sonra bunlarla ilgili üç cevap şıklı sorular, bir ipucu hakkı veren arayüz gelmektedir (Şekil 3.17). Oyun sonucu (Şekil 3.18) ve kullanıcılar arasında sıralama oyun bitiminde kullanıcıya gösterilmektedir.



Şekil 3.16. DKMBM uygulamasının-Oyun bölümü bellek kartları-taslaktaki içerik temsilen (2019)



Şekil 3.17. DKMBM uygulamasının-Oyun bölümü arayüzü- taslaklar içerik temsilen (2019)



Şekil 3.18. DKMBM uygulamasının-Oyun bölümü-sonuç arayüzü taslak (2019)

3.4. DKMBM ile Elde Edilen Verilerin Değerlendirilmesi

3.4.1. Değerlendirmek istenilen ölçütler

DKMBM'nin temelinde aktarılması düşünülen kültürel mirasın kentsel bellek değerleri vardır. Aktarımın şeklinin pasif bilgilendirme dışında aktif katılım, soru sorma ve oyun bölümleriyle alınması aynı zamanda değerlendirmenin de çok yönlü olmasını sağlamaktadır.

Değerlendirmede asıl amaç DKMBM'nin kültürel mirası korumada kentsel bellek aktarımı ile sağlanan farkındalığın ölçümü üzerinden modelin uygulanabilirliğini sınamaktır. Aynı zamanda örneklem yerleşimlere dair sayısallaştırılmış veriler bu verilerin yorumlanması yapılmaktadır. Her bir bölüm için değerlendirme ölçütleri sayısal veriler üzerinden alınmak üzere kullanıcı veri tabanında izlenmekte ve verileri tutulmaktadır.

Katılım bölümünde her bir kültürel miras varlığı bellek mekanı için kullanıcının yapının çağa uygun yaşama katılma durumuna (yeniden işlevlendirme) verdiği cevaplar ile katılımlı koruma planlamasına dair kararlar alına bilinmektedir. Soru sorma bölümünde örneklem yerleşimlerin bilgilendirme bölümü içerik zenginliği (görsel ve metin) ve mimari terim yoğunluğu açısından kolay zor ve orta olarak gruplanmıştır. Her yerleşim için hazırlanan kolay-orta-zor kentsel bellek öğelerine göre verilen cevapların başarı oranı içerik oluştururken bu oluşturulan kategoriyle, ilk turda verdiği cevaplara bağlı olarak kullanıcı başarısının doğru orantılı olduğu yönünde hipotezi kurulmuştur. Soru sorma bölümünde her yerleşim sonrası verilen aktarılmak istenen kentsel bellek öğelerine yönelik beş sabit soru sorulmaktadır. Burada amaçlanan kullanıcıların aktarılmak istenen kentsel bellek öğelerinde minumumda %60'lık bir başarı sağlamalarıdır. İlk seferinde bunu başaramayan kullanıcıların tekrar yerleşimi gezmeleri istenerek, başarı oranları yükseltmesi ve her bir kullanıcın ilk denemesinde verdiği cevaplar ile hangi yerleşimde hangi kentsel bellek öğesine dair aktarımda başarı sağlandığının tespitini sağlamak beklenmektedir. Oyun bölümünde kullanıcının zamana karşı doğru cevap verme oranına göre bellek aktarımındaki başarı yüzdesi belirlenmektedir.

3.4.2. Değerlendirme sonuçlarının yorumlanması

Kentsel belleğin aktarılması, katılımcı korumanın ve farkındalığın sağlanmasına yönelik verilen bilgilendirmenin sayısal olarak kullanıcı cevaplarından elde edilen veriler:

- Yerleşim sorularına verilen cevapların başarı oranına göre hazırlanan içeriklerde gözetilen ölçütlerin ne kadar başarılı olduğunu ölçmek,
- Farklı yaş ve eğitim durumuna göre kullanıcı gruplandırmasından sağlanan veriler doğrultusunda tarihi yerleşimlerin tanıtımına yönelik etkinliklerin planlamasını yapmak,
- Farklı yaş ve eğitim durumunun ihtiyaç ve beklentilerine uygun bellek yapılarına önerilen işlevlerin alınan cevaplara göre öngörüye ne kadar uygun olduğunu ölçmek,
- Yerleşimlerdeki kültürel miras bellek yapılarının gelecekte yaşama nasıl ve ne şekilde katılmalı sorularına farklı yaş ve eğitim durumuna göre gruplandırılmış kullanıcılardan veri sağlamak,
- Farklı yaş ve eğitim durumuna göre öngörülerek hazırlanan katılım bölümü içeriklerinin kullanıcı tercihleriyle destekleyerek eğitim ve turizme yönelik koruma odaklı stratejiler oluşturmak,
- Kullanıcı katılımlı planlama kararları alınmasından sonra stratejiler geliştirmek için yorumlanmaktadır.

4. KÜLTÜREL MİRASIN KENTSEL BELLEK DEĞERLERİNİN SEÇİLEN ÖRNEKLEMDE DKMBM'NE UYGUN DİJİTALLEŞTİRİLMESİ

Tezin bu bölümü DKMBM'nin uygulanabilirliğini sınayan dijital ortama veri sağlamak için seçilen örneklemde (Niğde'deki üç mübadil yerleşim) alan çalışmasını, yapılan alan çalışmasına yönelik elde edilen kentsel bellek değerlerinin (yazılı-sözlü-mimari bellek öğeleri) modelin bilgilendirme, katılım, soru sorma bölümlerine göre dijitalleştirilmesini içermektedir.

4.1. Yerleşimlerin Kentsel Bellek Değerlerinin Gezgin Bölümünde (Bilgilendirme-Katılım-Soru Sorma) Dijitalleştirmiş İçerikleri

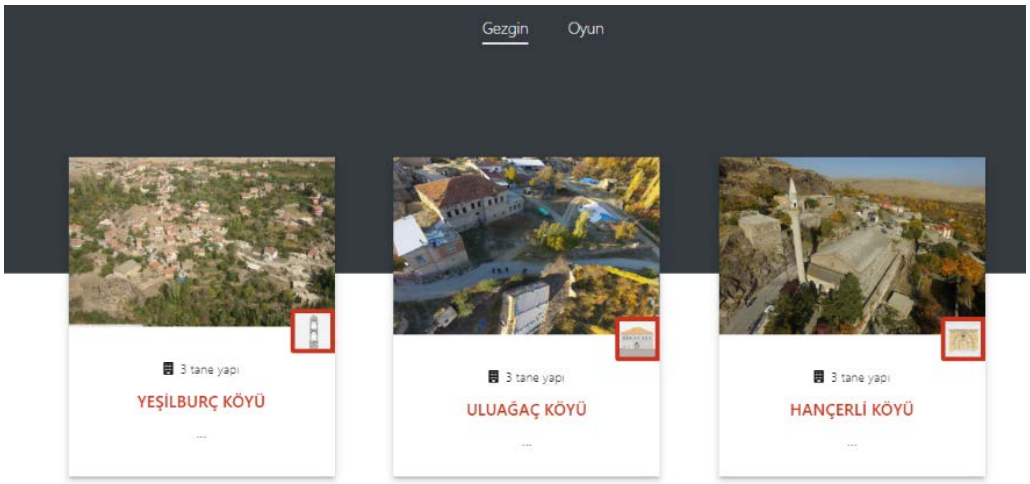
Gezgin bölümünde, DKMBM'ne göre ele alınan örneklem yerleşimlerin dijitalleştirilmiş kentsel bellek bileşenleri hakkında bilgi verilmekte, kullanıcının fikri alınmakta ve kullanıcıya verilen bilginin aktarımı soru sorma bölümüyle sınanmaktadır. Kentsel belleğin aktarımına yönelik oluşturulan kentsel bellek öğelerine dair içerik; bilgilendirme, katılım ve soru sorma bölümlerinde temelde belirlenen hedefler doğrultusunda hazırlanmıştır. İçeriğin kentsel belleği aktarmaya, korumaya ve farkındalığı sağlama odaklı uygun üretilmesi için ölçütler belirlenmiştir (Çizelge 3.3).

Örneklem olarak seçilen Yeşilburç, Hançerli ve Uluağaç köyleri için yapılan literatür araştırması, mimari belgeleme odaklı saha çalışması ve sözlü görüşmeler sonucu elde edilen bilgi ve belgelerin dijitalleştirilmesi ile DKMBM'nin bilgilendirme, katılım, soru sorma ve oyun bölümlerine veri girişi sağlanmaktadır. Alan çalışması için Niğde'nin kentsel bellek değerlerini korumaya çalışan veya koruyamayan, farklı yapı sınıflarına sahip bellek mekanları ile öne çıkmış mübadele geçmişine sahip üç yerleşim seçilmiştir. Bu köyler Yeşilburç Köyü, Uluağaç Köyü ve Hançerli Köyü'dür. Yeşilburç Köyü'nde mübadele dönemine ait mübadele öncesi Rumlar tarafından yapılmış farklı yapı grupların üç adet bellek mekanı ele alınmıştır. Bunlar Niğde İli içerisindeki kiliselerden ilk yapım tarihine sahip çan kulesi ile farklılaşan ve sonradan cami olarak kullanılmış Yeşilburç Kilisesi, bir kısmı yıkılmış günümüzde atıl durumda kalan Yeşilburç Hamamı ve köy genelindeki cephe, plan şeması, süsleme özellikleri ile Rumlara ait sivil mimariyi temsil eden Taş Konak'tır. Uluağaç' ta köyün simge yapısı olan eski Rum Okulu, Kilisesi ve Çatal çeşme olarak bilinen sivil mimari örneği yapı bellek mekanı seçilmiştir. Rum Okulu günümüze dek korunarak gelmiştir, kilisenin ise bir dönem büyük bir kısmı yıkılmıştır ve

her iki yapıda günümüzde atıl durumdadır. Çatal çeşme yanındaki eski köprünün olduğu alan kiliseye ve Rum Okulu'na olan yakın konumu geçmişte ve günümüzde devam eden kulanım değeri nedeniyle seçilmiştir. Hançerli Köyü suyu ile Niğde içerisinde bilinen bir köydür. Hançerli Cami (Kilisesi), kilisenin istinat duvarındaki çeşmesi ve yakınındaki çamaşırhanesi suyla ilişkili olup Rumların o dönemde günlük yaşamlarını betimleyen dini ve sivil mimari örnekleridir. Köylerden seçilen bu bellek yapılarının mimari koruma disiplinine uygun belgeleme çalışmaları yapılmıştır; köy dokusunu göstermek ve bellek mekanlarını işaretlemek için drone ile hava fotoğraflarının yanı sıra iç ve dış mekan fotoğrafları ile detaylandırılmış, çizilen rölöveleri, arşivlerden elde edilen eski fotoğraf ve bilgileri DKMBM'nin gezgin bölümü için oluşturulan kart adımlarında detaylar kısmında bilgilendirme bölümünde kullanılmıştır. Ayrıca her bir köye ait sözlü bellek aktarımına dair çalışmalar yürütülmüş; mübadele ile bu köylere yerleştirilen köy halkı ile röportajlar yapılmıştır. Yeşilburç Köyü'nün 129 yıllık Krifçe'den Yeşilburç'a taşıdıkları helva şenliğinde köydekilerle görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Her köyün hava fotoğrafı ile birlikte yerleşim belleğinde ve toplum belleğinde önemli yere sahip simgesel bellek yapıları köy kartlarının ön yüzünde bulunmaktadır (Çizelge 4.1.). Bu kartların arka yüzünde ise önemli bellek yapılarından seçilen üçünün ismi yazmaktadır. Ön yüzde bulunan simgesel bellek yapıları Yeşilburç Köyü için Yeşilburç Kilisesi Çan kulesi, Uluağaç Köyü için Rum Okulu, Hançerli Köyü için Hançerli kilise Çeşmesi'dir (Çizelge 4.1.).

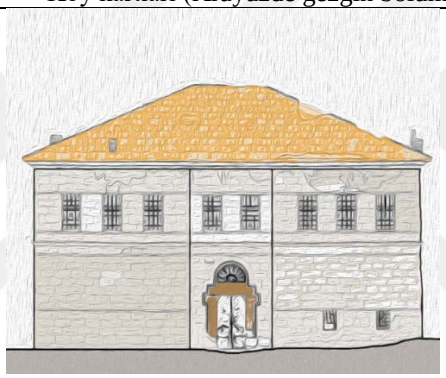
Çizelge 4.1. Köy kartları ve köyün önemli bellek yapıları



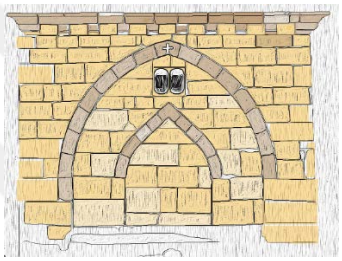
Köy kartları (Arayüzde gezgin bölümü)



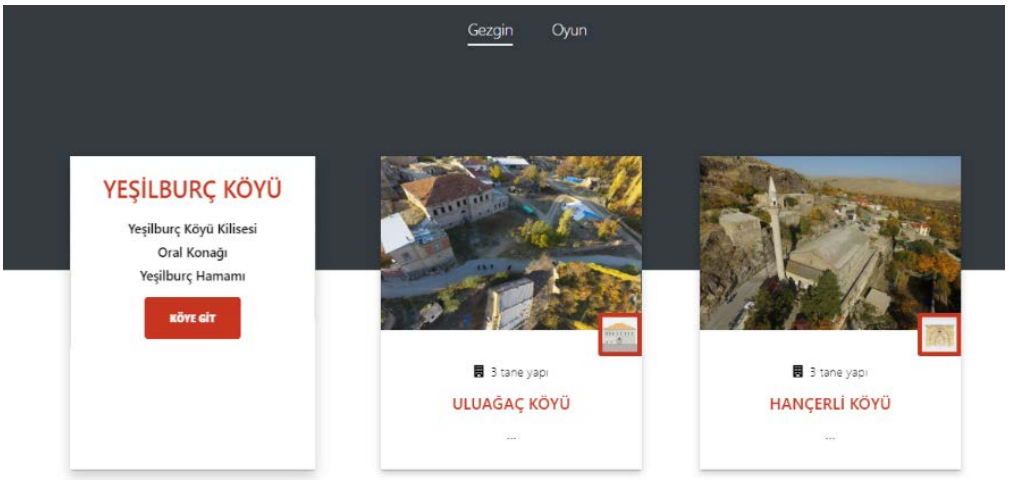
Yeşilburç Kilisesi Çan Kulesi



Uluağaç Köyü Rum Okulu



Hançerli Köyü Kilise Çeşmesi



Köy kartlarının arkasında önemli bellek mekanları (Arayüzde gezgin bölümü)

4.1.2. Yeşilburç (Tenei, Teney) Köyü'nün dijitalleştirilmiş içerikleri

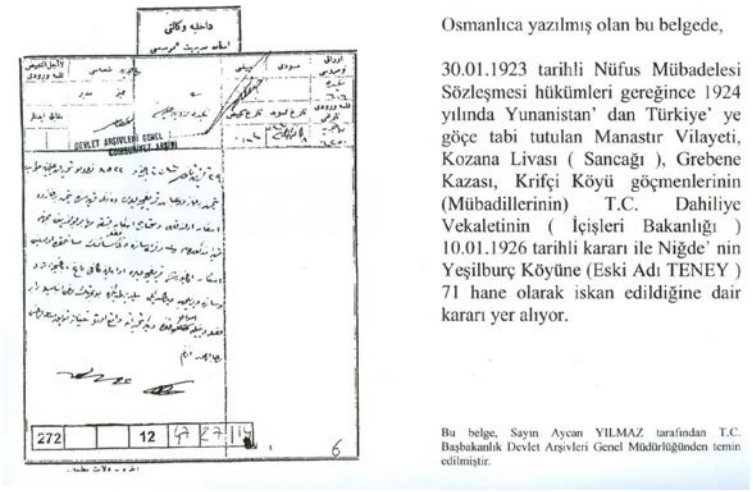
4.1.2.1.Yeşilburç Köyü bilgilendirme bölümü

Niğde ilinin merkez ilçesine bağlı Yeşilburç Köyü'nün güneyinde Niğde şehir merkezi, kuzeyinde Tepeköy ve Kırkpınar Köyleri, doğusunda Güllüce Köyü ve batısında Taşlıca köyü yer almaktadır. Köy, şehir merkezine 5 km uzaklıktadır.

Yeşilburç Köyü 1924 yılına kadar çoğunlukla Rumların yaşadığı bir kasabadır. Köyün o zamanki adı 'Tenei'dir. Tyana (Kemerhisar) doğumlu; Sula Bozis , 'Eski adı Tenei olan bu kasabada 1924 yılına kadar 4000 Rum yaşadığını' yazmıştır (Kuzucu, 2008). Köyün ismi ise 1942 yılında İçişleri Bakanlığı'nın kararı ile Yeşilburç olarak değiştirilmiştir (Yılmaz, 2013).

Köyün meydanında bulunan Türkçe, Yunanca ve İngilizce olarak hazırlanan tarihçe panosuna göre; şu anda Yeşilburç 'ta yaşayan köy sakinleri mübadele öncesinde Yunanistan'ın Grebene kazası Krifçe Köyü'nde yaşamışlardır. Mübadiller Lozan Antlaşmasıyla 1924 yılında Yunanistan'dan Selanik Limanı'ndan hareket ederek deniz yoluyla Anadolu'ya 300 hane olarak göç etmişlerdir. İlk olarak İzmir'e, oradan Isparta'ya geçmişlerdir. 1924 kışını Isparta'da geçirmişler, 1925 yaz aylarında Niğde Uluağaç ve Taşlıca köylerine gelmiş ve yerleşmişlerdir. Uluağaç Köyü'ne yerleşenlerin büyük çoğunluğu 1926 yılında Yeşilburç Köyü'ne göç ederek yerleşmiş, bir kısmı ise Uluağaç'ta kalmıştır. Yunanistan'dan 600 haneli Krifçe nüfusunun tümü Yeşilburç'a iskan edilirken, burada yaşayan Ortodoks Rumlar Yunanistan'ın Korfu (Kerkira) Ada'sına iskan edilmiştir (Kuzucu, 2008).

Krifçe Köy halkı T.C Dahiliye Vekaleti'nin 10.01.1926 tarihli kararıyla 1926 yılında Yeşilburç Köyü'ne iskan edildiğinde burada yaşayan Rumlar köyü boşaltmış ve Yunanistan'a göç etmiştir (Şekil 4.1). Yeşilburç, Nüfus Kayıt Defteri, Niğde İl Nüfus ve Vatandaşlık Müdürlüğü Arşivi'nden sağlanan bilgilere göre Yeşilburç köyüne yerleştirilen 4 hane yalnızca 4 erkek ve 7 kadın toplam 11 mübadil de Kesriye ve Kozana göçmenidir (Özkan, 2007).



Osmanlıca yazılmış olan bu belgede,

30.01.1923 tarihli Nüfus Mübadelesi Sözleşmesi hükümleri gereğince 1924 yılında Yunanistan' dan Türkiye' ye göçe tabi tutulan Manastır Vilayeti, Kozana Livası (Sancağı), Grebene Kazası, Krifçi Köyü göçmenlerinin (Mübadillerinin) T.C. Dahiliye Vekaletinin (İçişleri Bakanlığı) 10.01.1926 tarihli kararı ile Niğde' nin Yeşilburç Köyüne (Eski Adı TENEY) 71 hane olarak iskan edildiğine dair kararı yer alıyor.

Bu belge, Sayın Aycan YILMAZ tarafından T.C. Başbakanlık Devlet Arşivleri Genel Müdürlüğünden temin edilmiştir.

Şekil 4.1. Krifçi Köy göçmenlerinin Yeşilburç'a iskan kararınını gösteren belge (Bu belge Aycan Yılmaz tarafından TC Başbakanlık Devlet Arşivleri Genel Müdürlüğü'nden temin edilmiştir)

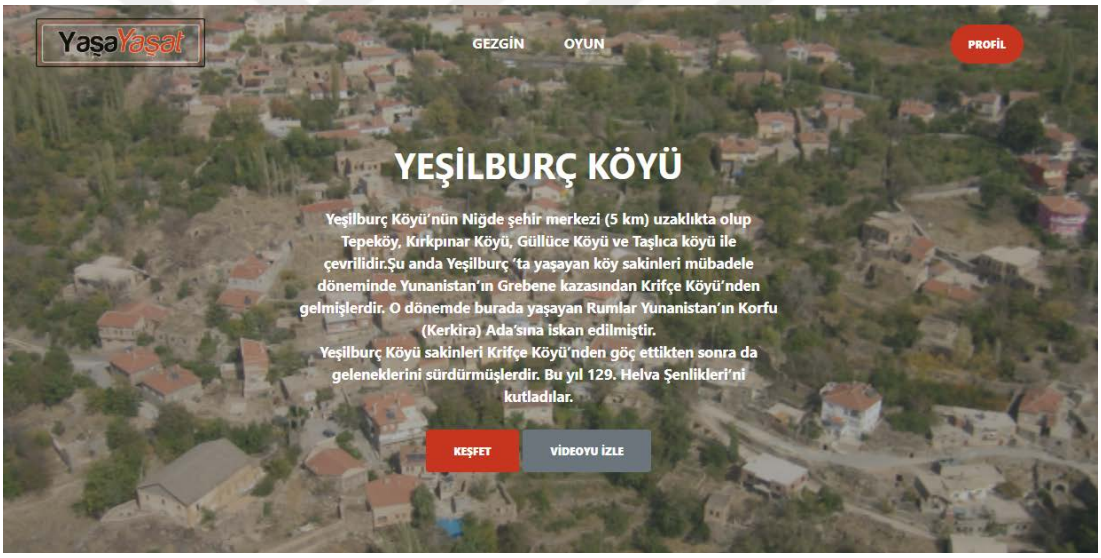
Yeşilburç Köyü sakinleri geçimini tarımdan sağlamakta, özellikle meyve yetiştirmektedirler. Ayrıca arı yetiştiriciliği de yapılmaktadır. Köyde okuryazar oranı bir hayli yüksek olup, yükseköğrenim yapmış olanlar genellikle Niğde merkezde ya da meslekleri gereği şehir dışında yaşamaktadırlar.

Köyde her sene Selanik'ten göç ettiklerinden beri devam ettirdikleri Helva Şenliği yapılmaktadır. Türkiye'nin farklı illerinde ve yurtdışında yaşayan Yeşilburçlular şenlik için toplanmakta ve bu şekilde iletişim içinde kalmaktadırlar.

Çizelge 4.2. Yeşilburç Köyü için kentsel bellek öğesi olarak aktarılması hedeflenenler

YAZILI BELLEK AKTARIMI	Genel Bilgi	Yeşilburç Köyü'nün Niğde şehir merkezi (5 km) uzaklıkta olup, Tepeköy, Kırkpınar Köyü, Güllüce Köyü ve Taşlıca köyü ile çevrilidir (Şekil 4.2).
	Tarihçesi	Yeşilburç Köyü 1924 yılına kadar çoğunlukla Rumların yaşadığı bir kasabadır. Köyün o zamanki adı 'Tenei'dir.
	Mübadele Geçmişi	Şu anda Yeşilburç 'ta yaşayan köy sakinleri mübadele döneminde Yunanistan'ın Grebene kazasından Krifçe Köyü'nden gelmişlerdir. O dönemde burada yaşayan Rumlar Yunanistan'ın Korfu (Kerkira) Ada'sına iskan edilmiştir.
SÖZLÜ BELLEK AKTARIMI	Gelenek ve Görenek	Yeşilburç Köyü sakinleri Krifçe Köyü'nden göç ettikten sonra geleneklerini devam ettirmişlerdir. Bu yıl (2019) 129. Helva Şenlikleri'ni kutlamışlardır (Şekil 4.3.)

MİMARİ BELLEK AKTARIMI	Köyün Simge Yapısı	Rumlardan kalan kilisenin Çan kulesi köyde en önemli bellek yapısıdır.
	Köyün önemli bellek yapıları (Şekil 4.4-4.5)	Tarihi bilgiler mübadele geçmişine yönelik veriler: Kilise kitabesi
		Özgün mekanlar: Şırahane, kayadan oyma mahzen, tonozlu mekan, geçit, hamam bölümleri, kilise bölümleri
		Özgün yapım tekniği ve malzeme: Mazgal pencere, kubbe, tonoz örtü, kemer, sarı trakit taşı, özel yapım teknikli taş kaplama çatı, taş konsol
		Özgün donatı ve süslemeler: Kandillik, ahşap gül motifi, gusülhane, üç gözlü ahşap ambar, çörten (su oluğu)



Şekil 4.2. Yeşilburç Köyü genel bilgisinin yer aldığı arayüz



Şekil 4.3. Video izle-Yeşilburç Köyü 129. Helva şenliği videosu (dijitalleştirilmiş sözlü bellek mekanları)



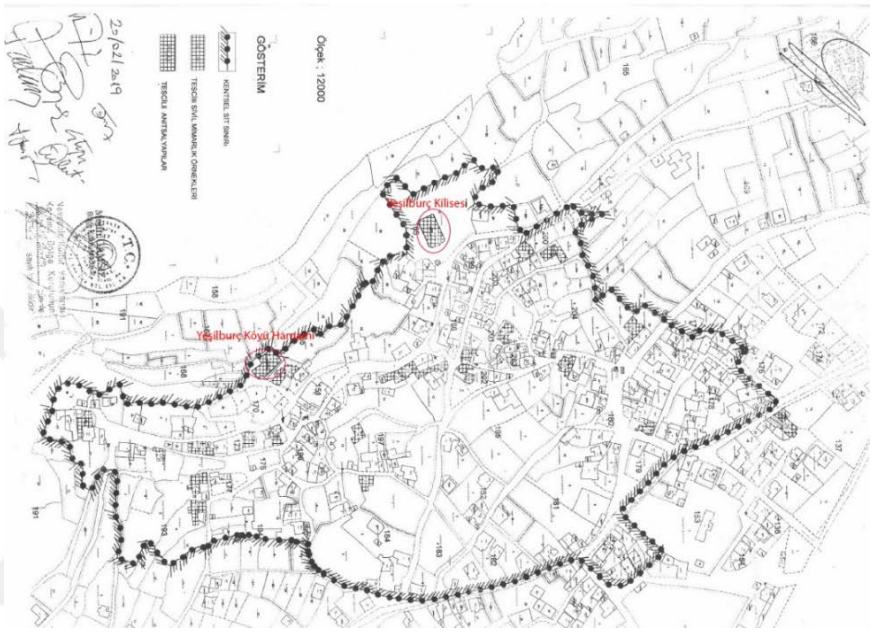
Şekil 4.4. Yeşilburç Köyü yapıları keşfet (dijitalleştirilmiş mimari bellek mekanları)



Şekil 4.5. Yeşilburç Köyü bellek haritası (dijitalleştirilmiş mimari bellek mekanları)

Yeşilburç Köyü'nün önemli bellek mekanları

TC Kültür ve Turizm Bakanlığı Nevşehir Kültür Varlıklarını Koruma Bölge Kurulu'nun 26.10.2018 tarih ve 3338 sayılı kararı üzerine, Yeşilburç Köyü 20.02.2019 tarihinde 3547 karar no ile kentsel sit alanı ilan edilmiştir. Bu karar ile köyde 26 adet taşınmaz tescili yapılmıştır (Şekil 4.6)



Şekil 4.6. Yeşilburç Köyü kentsel sit sınırları (Nevşehir Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kurulu)

Yeşilburç Kilisesi ve Hamamı kentsel sit ilan edilmeden önce tescillenip koruma altına alınmıştır. Yeşilburç Kilisesi Konya Kültür Varlıklarını Koruma Kurulu tarafından 16.01.1992 tarih ve 1218 sayılı tescil kararı ile koruma altına alınmıştır. Yeşilburç Hamamı ise Nevşehir Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Bölge Kurulu'nun 04.07.2006 tarih ve 764 sayılı kararıyla tescillenmiştir.

Köye ait üç mübadil yapı Yeşilburç Kilisesi (Şekil 4.7-4.8) ile birlikte Yeşilburç Hamamı ve Yeşilburç Köyü Taş Konak yerleşim için seçilen önemli bellek mekanlarıdır.

Yeşilburç Köyü Cami (Kilisesi)

Yeşilburç Köyü Cami (Kilisesi) tarihçesi

Karamanlı Türkçesi ile yazılmış kitabesi bulunan kilisenin yapım tarihi 1805'tir. Yeşilburç Köyü kilisesi kitabesi Yeşilburç'taki kilisenin kitabesinde geçen 1807 tarihi bölgedeki yapılardaki en erken tarihi vermektedir (Pekak, 2009).

Kitabenin metninin çevirisi (Demir, 2010):

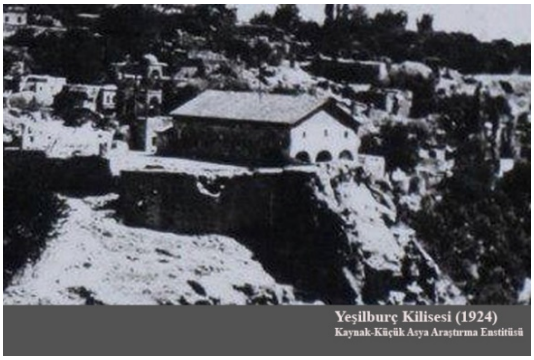
(1) … Serif Eklisiya … seniniz gaiu(?)(2) … seninmis … sen mukemlen … (3) ... nin aziz, müparek kanı … (4) …rtıros Diyakonos Ayios Istefanos (5) ... temelinden tamir oluntu cümne hri … (6) hizmet etmia buna … ve üçüncü (7) … ve mürüvvetli Sultan Selim hazreretlerinin (8) emri şifiynen … h … ve eytin (9) …miru kiriyum … os … ayios ikonias … (10) efendimizin gününde ve bina kalfaları gi … (11) asmir kalfa marençi sene 1807 magio 2 (12) muazım eklisanın bina kalfası Zincidereli (13) Esefoğlu Kalfa … . (Şekil 4.9).

Aktarılması hedeflenenler:

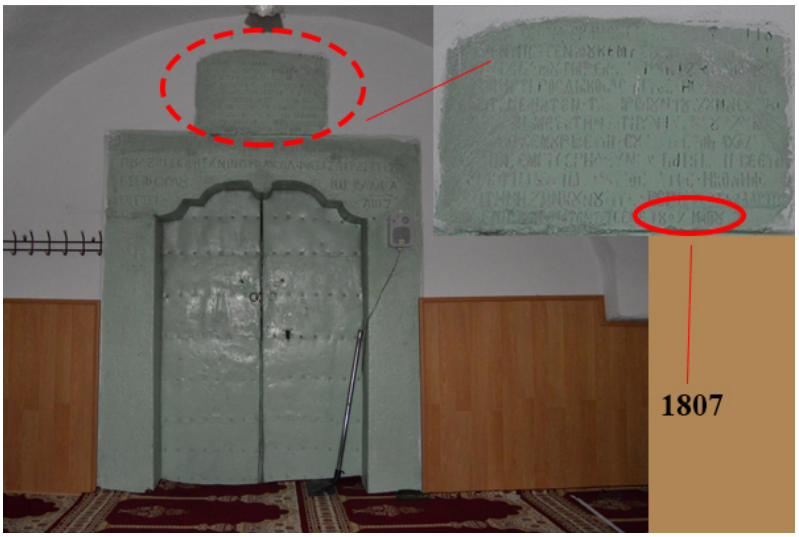
- Karamanlı Türkçesi ile yazılmış kitabesi bulunan kilisenin yapım tarihi 1805' tir.
- Yeşilburç Köyü Kilisesi kitabesi Yeşilburç'taki kilisenin kitabesinde geçen 1807 tarihi bölgedeki yapılardaki en erken tarihi vermektedir.



Şekil 4.7. Yeşilburç Kilisesi



Şekil 4.8. Yeşilburç Kilisesi 1924 Kaynak: Küçük Asya Araştırma Enstitüsü



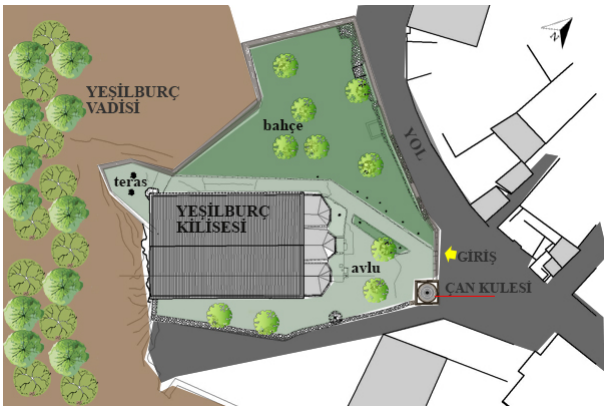
Şekil 4.9. Yeşilburç Kilisesi kitabesi

Yeşilburç Cami (Kilisesi) planı

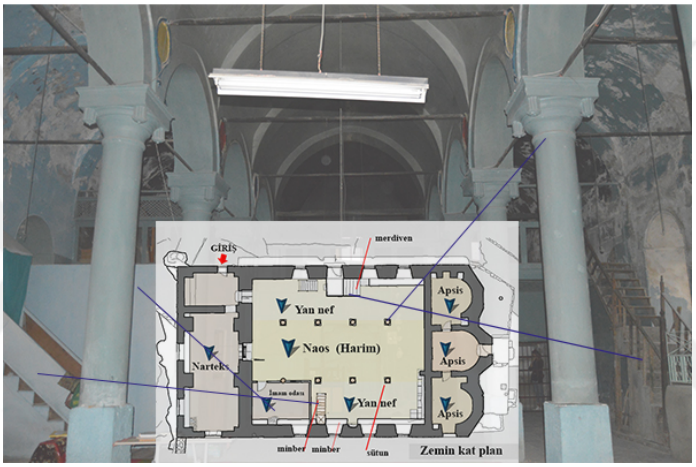
Köy merkezinde bulunan kilise vadiye doğru konumlanmıştır (Şekil 4.10). Kilisenin bahçesine taş işçiliğe sahip bir kapıdan girilmektedir. Kilisenin güney doğusunda bahçesi içinde bir çan kulesi yer almaktadır (Şekil 4.11). Bu çan kulesi yukarıya doğru profilleri incelerek giden dört sütun üstüne kubbe örtülü kare planlı ve iki katlıdır. Doğu-batı yönünde sarı renkli kesme taş ve bazalttan yapılmış üç nefli bazilika planında bir kilisedir (Şekil 4.12). Çatıya yakın kısımlardan itibaren üstü bazalttan yapılmıştır. Narteksin yanlarında birer, batı kısmında da üç kemer vardır. İçte iki sıra halinde dörder sütun vardır. Üst kat tavanı yarı çapraz tonozludur. Burada yer alan iki kanatlı melek başı freski net görülmektedir. Ana mekanın tavanı tonozludur. Tavanda yer yer kalem işi süslemeleri mevcuttur. Apsislerde toplam yedi niş yer almaktadır (Şekil 4.12). Apsis tavanları tonozdur (Açıkgöz ve Tektaş, 2016).

Aktarılması hedeflenenler:

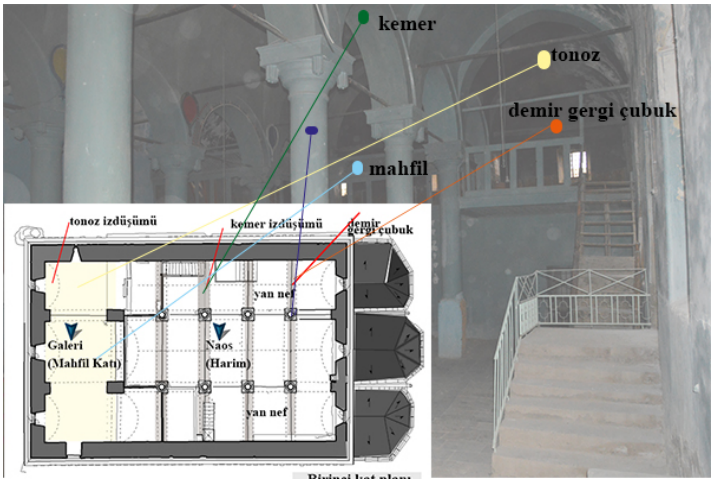
- Cami (Kilise) köyün merkezinde vadiye bakacak şekilde konumlanmıştır.
- Caminin (Kilise) bahçesine taş işçiliğe sahip bir kapıdan girilmektedir.
- Doğu-batı yönünde üç nefli bazilika planında bir kilisedir.
- Caminin (Kilise) güney doğusunda bahçesi içerisinde bir çan kulesi yer almaktadır. Bu çan kulesi yukarıya doğru profilleri incelerek giden dört sütun üstüne kubbe örtülü kare planlı ve iki katlıdır.
- İçte iki sıra halinde dörder sütun mevcuttur.



Şekil 4.10. Yeşilburç Cami (Kilisesi) vaziyet planı şematik gösterim (şematik plan Niğde İl Özel idaresinden alınan rölöve üzerinden işlenmiştir.)



Şekil 4.11. Yeşilburç Cami (Kilisesi) zemin kat planı (şematik plan Niğde İl Özel idaresinden alınan rölöve üzerinden işlenmiştir.)

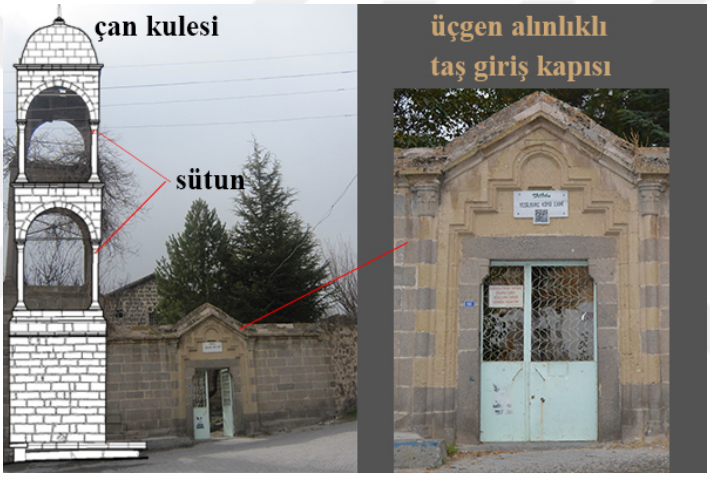


Şekil 4.12. Yeşilburç Cami (Kilisesi) birinci kat planı (şematik plan Niğde İl Özel idaresinden alınan rölöve üzerinden işlenmiştir.)

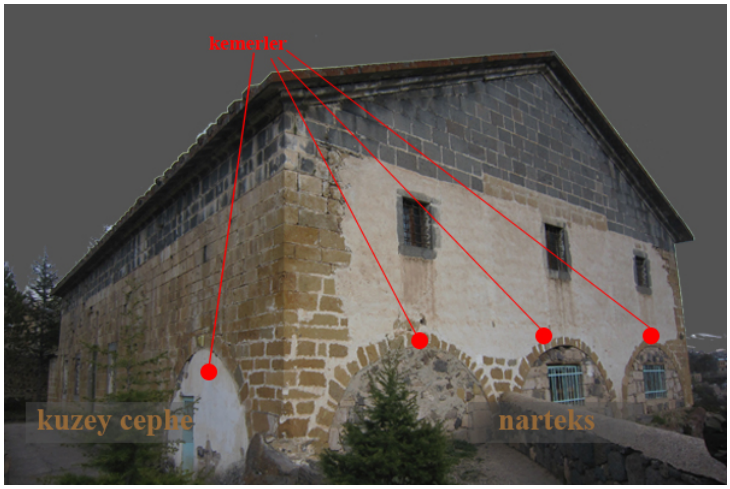
Yeşilburç Cami (Kilisesi) cephesi

Aktarılması hedeflenenler:

- Bahçe giriş kapısı taştan üçgen alınlıklıdır (Şekil 4.13).
- Üç apsisli olan yapının apsisleri birer pencere ile aydınlatılmaktadır. Sonradan güneydeki apsise bir pencere, ortadaki apsise ise bir kapı açılmıştır (Şekil 4.14).
- Narteksin yanlarında birer, batı kısmında da üç kemer mevcuttur.
- İçeride narteks üstünde mekanda ayrıca güneye açılan bir kapı daha yer alır (Şekil 4.15).



Şekil 4.13. Yeşilburç Cami (Kilisesi) çan kulesi, giriş kapısı



Şekil 4.14. Yeşilburç Cami (Kilisesi) narteks

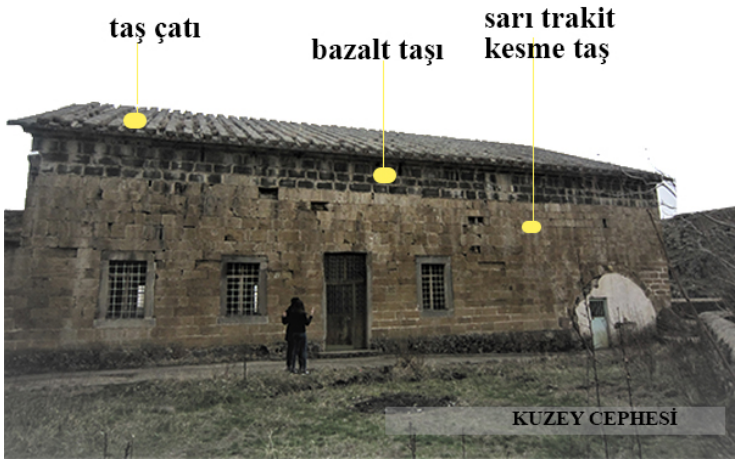


Şekil 4.15. Yeşilburç Cami (Kilisesi) doğu cephesi apsisler

Yeşilburç Kilisesi Yapım Tekniği-Malzeme

Aktarılması hedeflenenler:

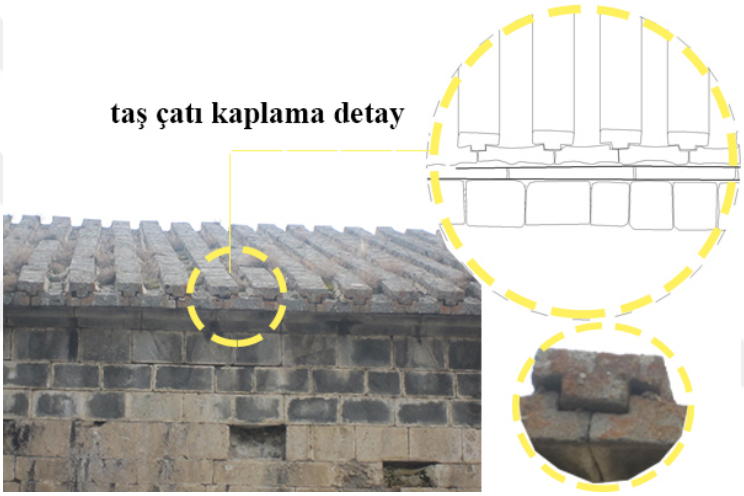
- Yapı sarı renkli kesme taştan ve bazalttan inşa edilmiştir (Şekil 4.16).
- Ana mekanın içinde iki sıra halinde dörder sütun vardır ve tavanı tonozludur.
- Narteks tavanı çapraz tonozludur (Şekil 4.17).
- Çan kulesi dörder sütun üzerinde iki kat yükselmiştir ve üstü kubbe ile örtülmüştür (Şekil 4.18).
- Kilisenin çatısı özel geçme tekniği ile döşenmiş taşla kaplıdır (Şekil 4.18).



Şekil 4.16. Yeşilburç Cami (Kilisesi)–yapım tekniği ve malzeme (kuzey cephesi)



Şekil 4.17. Yeşilburç Cami (Kilisesi)–yapım tekniği ve malzeme (çan kulesi, ana mekan, narteks)



Şekil 4.18. Yeşilburç Cami (Kilisesi)–yapım tekniği ve malzeme (taş çatı kaplama)

Yeşilburç Cami (Kilisesi) zaman içinde kullanımı

Aktarılması hedeflenenler:

- Kilise mübadelenin gerçekleştiği dönemden 1953 yılına kadar askeri depo olarak kullanılmıştır.
- 1953 yılında askeriyenin burayı terk etmesinden sonra kilise, camiye dönüştürülerek ibadete açılmıştır.
- Cami işlevi için narteks örülerek kapatılmış ibadete açılmıştır (Şekil 4.19).
- Kuzey cephesine cami girişi için kapı açılmıştır.
- Ana mekan harimin neflerinden birine minber ve mihrap eklenmiştir (Şekil 4.20).



Şekil 4.19. Yeşilburç Cami (Kilisesi)–mevcut durum (narteks), 2019



Şekil 4.20. Yeşilburç Cami (Kilisesi)–mevcut durum (sonradan eklenen mihrap ve minber), 2019

Yeşilburç Cami (Kilisesi) günümüz koruma durumu

Yeşilburç Kilisesi Konya Kültür Varlıklarını Koruma Kurulu tarafından 16.01.1992 tarih ve 1218 sayılı tescil kararı ile koruma altına alınmıştır. Cami işlevi verilen kilisede restorasyon çalışmaları yürütülmektedir (2020), (Şekil 4.21). Köylü ibadetini köye yapılan yeni camide gerçekleştirmektedir.

Aktarılması hedeflenenler:

- Yeşilburç Kilisesi 1992 yılında tescil kararı ile koruma altına alınmıştır.
- Yapıda restorasyon çalışmaları yürütülmektedir (2020).



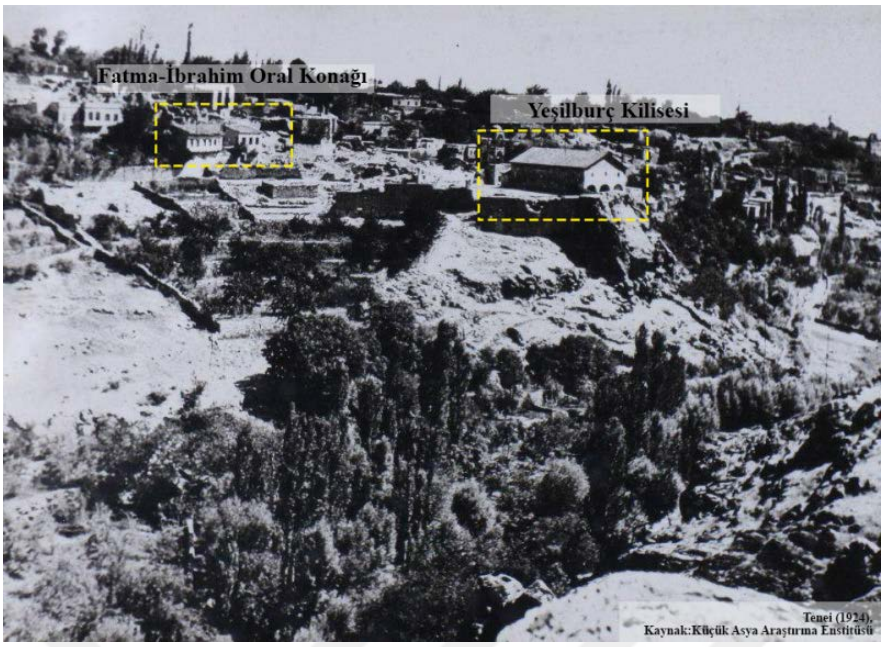
Şekil 4.21. Yeşilburç Cami (Kilisesi) – yeni işlev cami (ana mekan)

Yeşilburç Köyü Taş Konak

Yeşilburç Köyü Taş Konağın tarihçesi

Aktarılması hedeflenenler:

- Konağın yapım tarihini ortaya koyan ne bir belge ne de yapı üzerinde kitabeye ya da künyeye dair bir iz vardır (Şekil 4.22).
- Yapı 1923 nüfus mübadelesinden önce yapılmıştır. Buna göre konağın asırlık bir yapı olduğu söylenebilinir.
- Konağa ilk yerleşen mübadil aile Mollaoğulları'dır. İbrahim Bey'e konak, babası Hasbi Bey'den miras kalmıştır. İbrahim Bey'in eşi Fatma Hanım 2005 yılına kadar bu konakta yaşamış, konağı terk etmemiştir.

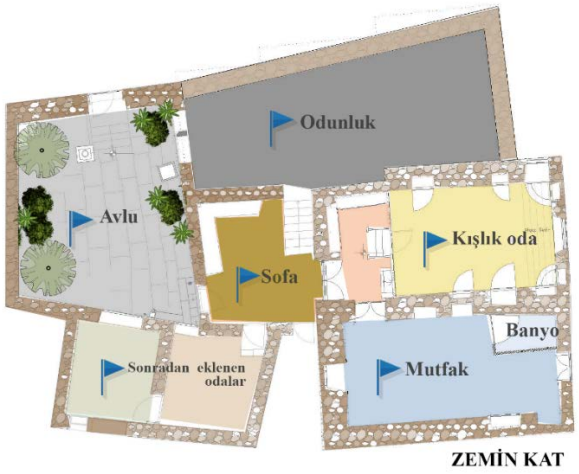


Şekil 4.22. Mübadele Öncesi Döneme (1924) ait Yeşilburç Köyü'nün fotoğrafı. Bu fotoğraf Atina'daki Küçük Asya Araştırmaları Enstitüsü'nden Aycan Yılmaz tarafından temin edilmiştir ve bilgiler işlenmiştir.

Yeşilburç Köyü Taş Konağı planı

Aktarılması hedeflenenler:

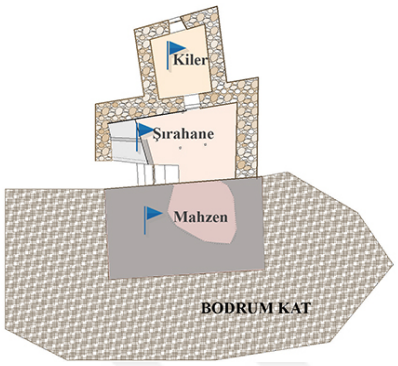
- Taş Konağı'n avlusuna giriş, Yeşilburç köy yolu üzerindedir (Şekil 4.23).
- Birinci katta oturma odası, yatak odası ve salon; zemin katta odunluk, wc, sofa, ara geçiş, mutfak, banyo, kışlık oda, sonradan eklenen iki adet oda; bodrum katta kiler, şırahane ve mahzen olmak üzere 15 adet oda bulunmaktadır (Şekil 4.24).
- Şırahane; Rumların köyde yetiştirilen elma ve üzümün şırasını çıkarttığı özel taştan yapılmış mekanizmaların yer aldığı mekanlardır. Şarap ve şıra için gerekli olan uzun süreli sabit sıcaklığı bodrum katta bulunan şırahane ve kiler temin etmektedir (Şekil 4.25).



Şekil 4.23. Yeşilburç Köyü Taş Konak-Zemin Kat plan şematik gösterim



Şekil 4.24. Yeşilburç Köyü Taş Konak-Birinci kat plan şematik gösterim



Şekil 4.25. Yeşilburç Köyü Taş Konak-Bodrum kat plan şematik gösterim

Yeşilburç Köyü Taş Konak cephesi

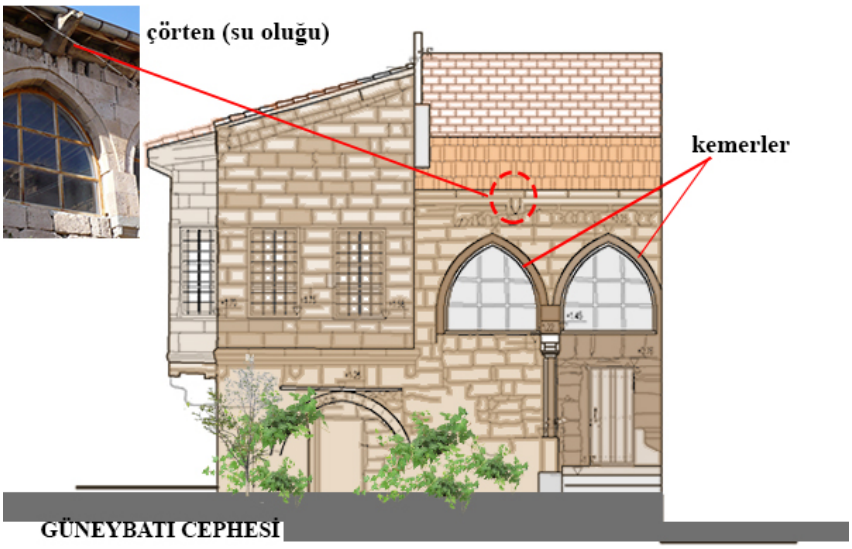
Aktarılması hedeflenenler:

- Güneybatı cephesinde çıkmanın üzerini takip eden basit profilli oval silmeler bulunmaktadır (Şekil 4.26-27).
- Güneybatı cephesinde Niğde taş ocaklarından çıkarılan yöreye özgü sarımtırak renkte trakit taşı kullanılmıştır (Şekil 4.28).
- Birinci katta kapalı çıkmaları taşıyan toplam dokuz adet taş konsol vardır. Çıkma altlarında konsol altlarında üç kademeli geleneksel taş payandalar mevcuttur (Şekil 4.26).

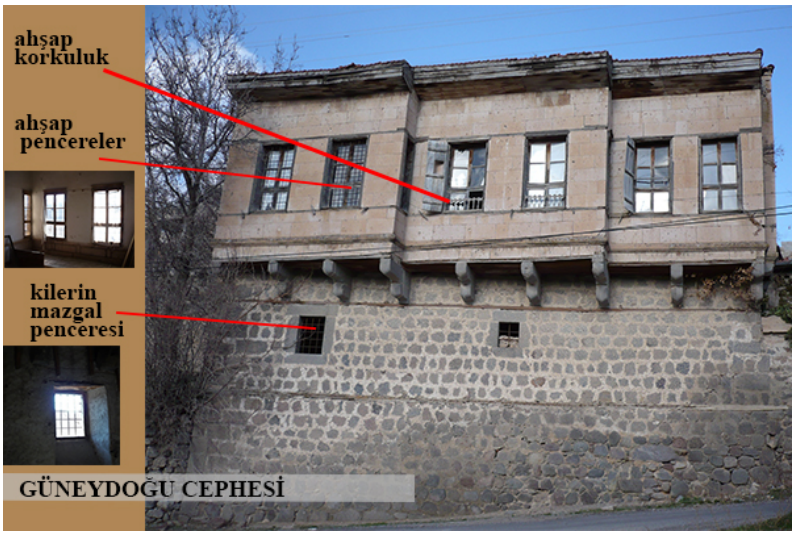
- Zemin katta kilere ait demir parmaklıklı daha fazla ışığı içeri alabilen mazgal pencereler mevcuttur (Şekil 4.28).
- Aynı özellikte dikdörtgen ahşap pencereler, oturma odasında iki, yatak odasında iki ve salonda iki olmak üzere altı adet yerleştirilmiştir (Şekil 4.28).
- Salonda bulunan ahşap korkulukların bir kısmı yok olmuştur; fakat bir tanesinin ahşap orijinal kepengi hala durmaktadır (Şekil 4.28).



Şekil 4.26. Yeşilburç Köyü Taş Konak-Güneybatı ve Güneydoğu cephesi



Şekil 4.27. Yeşilburç Köyü Taş Konak-Güneybatı cephesi

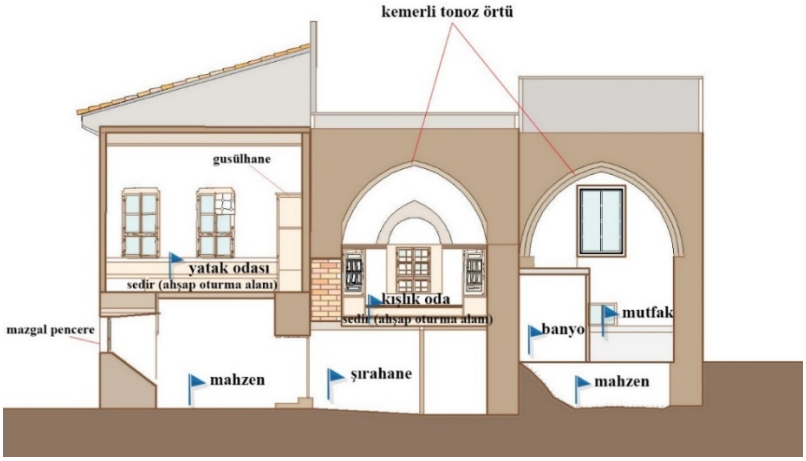


Şekil 4.28. Yeşilburç Köyü Taş Konak-Güneydoğu cephesi

Yeşilburç Köyü Taş Konak yapım tekniği-malzeme

Aktarılması hedeflenenler:

- Yeşilburç Köyü konaklarında taş ve ahşap hem strüktürel elemana hem de süsleme elemanı olarak kullanılmıştır.
- Zemin kat moloz,birinci kat ise kesme taştan yapılmıştır (Şekil 4.29).
- Taşıyıcı eleman olarak kullanılan taş sütunlar, kemerler ve tonozlar konakların karakteristik özelliklerindendir (Şekil 4.29-4.30).
- Avlu giriş kapısında, iç mekandaki duvar nişlerinde, taş basamaklarda, avlu ve zemin kat döşemelerinde yöreye özgü sarı trakit taşı, pencere ve kapı lentolarında andezit taş kullanılmıştır.
- Yapıdaki ahşap "GÜL" motif içine "NAR" oymalı süsleme, köyde diğer konaklarda da dolaplarda ve kapılarda bulunmaktadır (Şekil 4.31).
- Ahşap işçiliği tavan süslemelerinde, merdivende ve merdiven korkuluklarında, oturma sekilerinde, pencere pervazlarında görülmektedir (Şekil 4.31).



Şekil 4.29. Yeşilburç Köyü Taş Konak kesiti şematik gösterim



Şekil 4.30. Odalar kemerli tonozlar



Şekil 4.31. Yapım tekniği ve malzeme (mahzen, ahşap dolaplar, kapılar, tavan, merdiven)

Yeşilburç Köyü Taş Konağı'nın zaman içinde kullanımı

Aktarılması hedeflenenler:

- Miras yoluyla iki bölüme ayrılan konaktan, Fatma-İbrahim Oral çiftine ait bölümde ailenin genişlemesiyle birlikte avluya iki adet oda eklenmiştir. Yedi çocukları ile birlikte dokuz kişilik bir aile konakta yaşamıştır. Ailede çocuk sayısı artması ile birlikte konağa yeni odalar eklenmiştir.
- Sofada ve odunluk girişinde bulunan kemerler duvar örülerek kapatılmıştır (Şekil 4.32).
- Yatak odası ile kışlık oda arasında bağlantı sağlayan geçit duvar örülerek kapatılmıştır (Şekil 4.33).
- Mutfağın bir penceresi örülerek kapatılmış ve mutfağa banyo eklenmiştir. (Şekil 4.34).



Şekil 4.32. Girişte ve odunlukta kapatılmış pencereler



Şekil 4.33. Yatak odasından kış odasına geçişi sağlayan geçit kapatılarak örülmesi



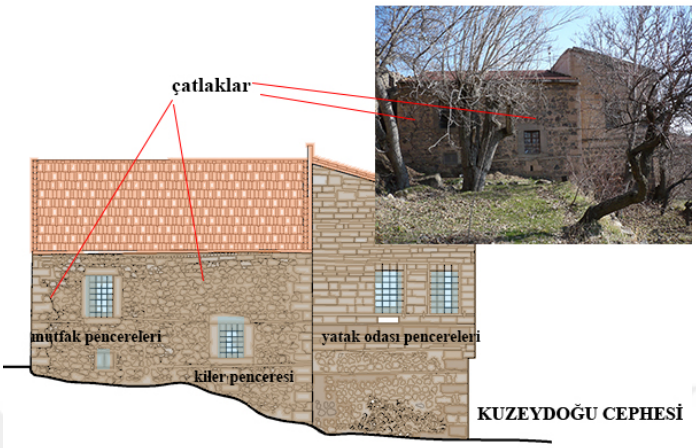
Şekil 4.34. Sonradan eklenen odalar-mutfakta kapatılmış pencere

Yeşilburç Köyü Taş Konak günümüz koruma durumu

Aktarılması hedeflenenler:

- TC Kültür ve Turizm Bakanlığı Nevşehir Kültür Varlıklarını Koruma Bölge Kurulu'nun Yeşilburç Köyü 20.02.2019 tarihinde kentsel sit alanı ilan edilmiştir, karar ile köyde 26 adet yapı koruma altına alınmıştır. Oral Konağı da bunlardan biridir.
- Yapı 15 yıldır kullanılmamaktadır, o yüzden bozulmalar meydana gelmiştir.
- Özellikle kuzeydoğu cephesinde duvarda çatlaklar meydana gelmiştir (Şekil 4.35).

- Bodrum katta kiler ve şırahanenin zeminlerinde bozulmalar meydana gelmiştir (Şekil 4.36).
- Ahşap kapılar ve pencerelerin bakıma ihtiyacı vardır (Şekil 4.37).



Şekil 4.35. Kuzeydoğu cephesi çatlaklar



Şekil 4.36. Şırahane, mahzen, tavan bozulmalar



Şekil 4.37. Ahşap pencere, korkuluklar ve sonradan eklemeli odalarda bozulmalar

Yeşilburç Hamamı

Yeşilburç Hamamı tarihçesi

Aktarılması hedeflenenler:

- Hamamın inşa kitabesi olmadığı için tam olarak yapım tarihi bilinmemektedir (Şekil 4.38).
- Özkarcı (2013), hamamın dönemini mimari özelliği ve sözlü kaynaklara göre XIX. yüzyıla tarihlendirmiştir.

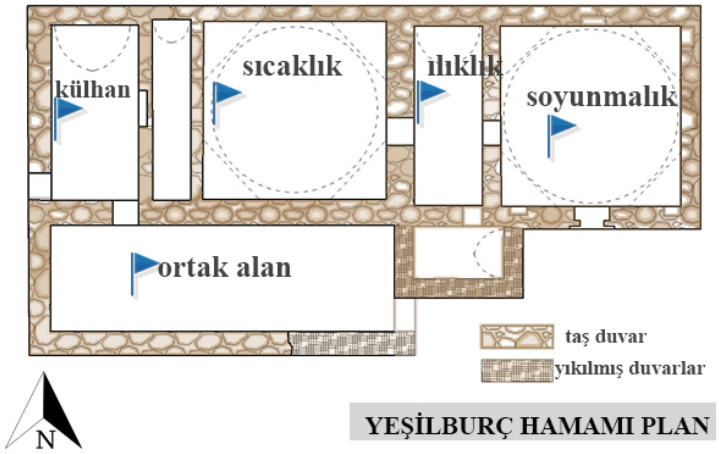


Şekil 4.38. Yeşilburç Hamamı

Yeşilburç Hamamı planı

Aktarılması hedeflenenler:

- Hamam, Yeşilburç vadisine hakim eğimli arazinin topoğrafyasına uygun bir şekilde doğu batı yönünde konumlandırılmıştır.
- Hamamın planını doğu batı yönünde yerleştirilen soyunmalık, ılıklık, sıcaklık, sıcaklığa bitişik su deposu ve külhan oluşturmaktadır. Külhan ve sıcaklık bölümünün ön (güney) cephesinde doğu-batı doğrultusunda uzanan üzeri açık bir mekan daha bulunmaktadır (Şekil 4.39).
- Hamamın sıcaklık ve soğukluk bölümleri birbirine benzer şekilde kare planlıdır ve bu mekanlar sekizgen kasnak üzerine oturan kubbelerle örtülmüştür (Şekil 4.39).

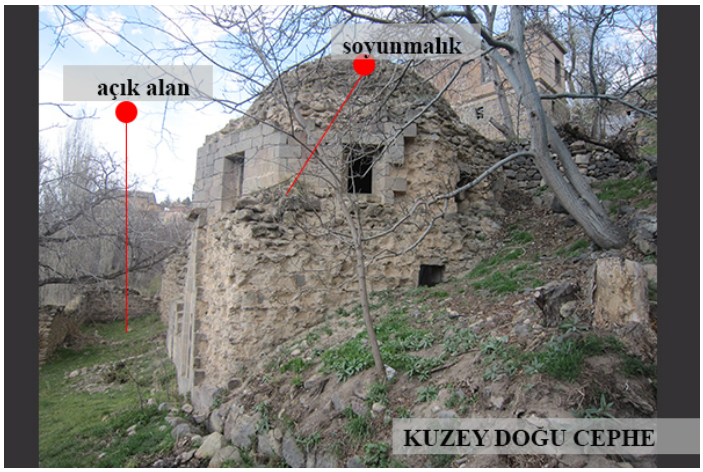


Şekil 4.39. Yeşilburç Hamamı'nın planı şematik gösterim (Özkarcı (2013)'nın rölöve çizimlerinden işlenmiştir.)

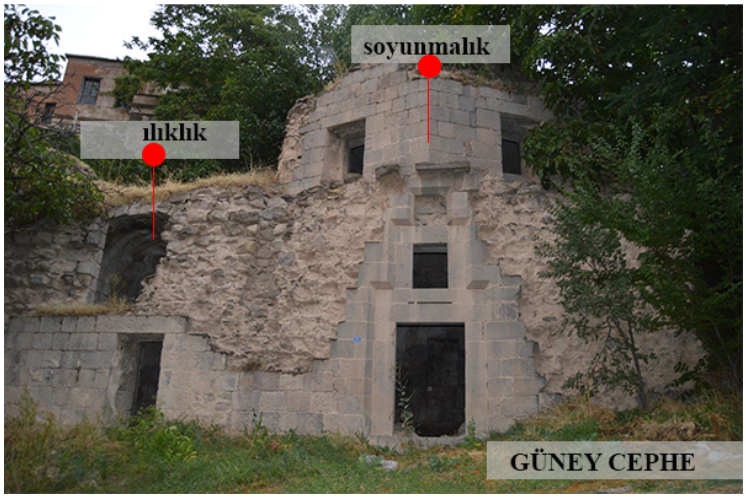
Yeşilburç Hamamı cephesi

Aktarılması hedeflenenler:

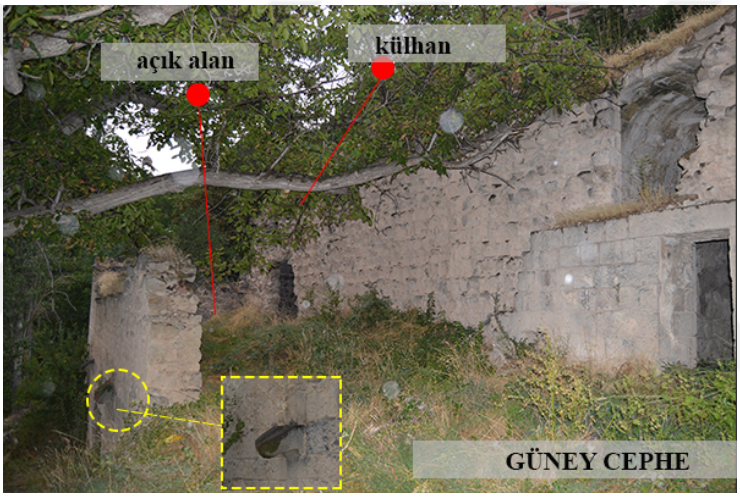
- Eğimli arazide bulunan yapının kuzey cephesi kısmen toprağa gömülüdür (Şekil 4.40).
- Yapının güney cephe karakteristiğini belirleyen birim soyunmalık bölümüdür. Soyunmalığa girişi sağlayan kapı ve soyunmalığı örten kubbe cephenin karakteristiğini belirlemektedir. Kubbe kasnağında aydınlatma için pencereler bulunmaktadır (Şekil 4.41).
- Ön cephede bulunan yarı açık alanın duvarlarında su tahliyesi için taş çörtenler (su oluğu) bulunmaktadır (Şekil 4.42).



Şekil 4.40. Yeşilburç Hamamı kuzeydoğu cephe



Şekil 4.41. Yeşilburç Hamamı güney cephe



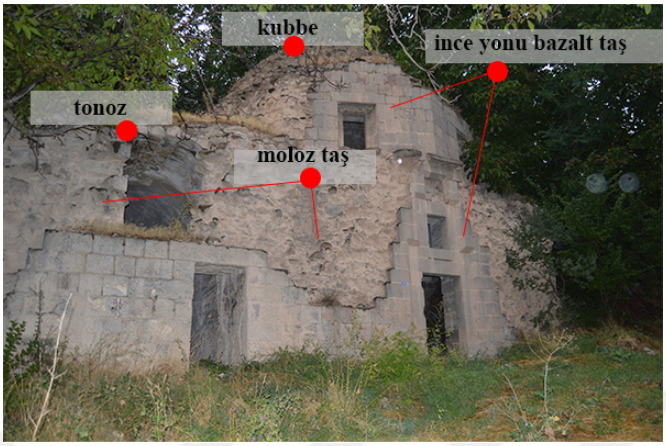
Şekil 4.42. Yeşilburç Hamamı kuzeydoğu cephe

Yeşilburç Hamamı Yapım tekniği-malzeme

Aktarılması hedeflenenler:

- Hamamın ön (güney) cephe duvar kaplamasında ve cümle kapısında ince yonu bazalt taşı; duvarlarda kaba yonu ve moloz taşı; örtü sisteminde sarımtırak renkte ince yonu taşı kullanılmıştır, (Şekil 4.43), (Özkarcı, 2013).
- Yapının zemin döşemesi sökülmüş olup burada da ince yonu taş malzemenin kullanıldığı anlaşılmaktadır (Şekil 4.44).

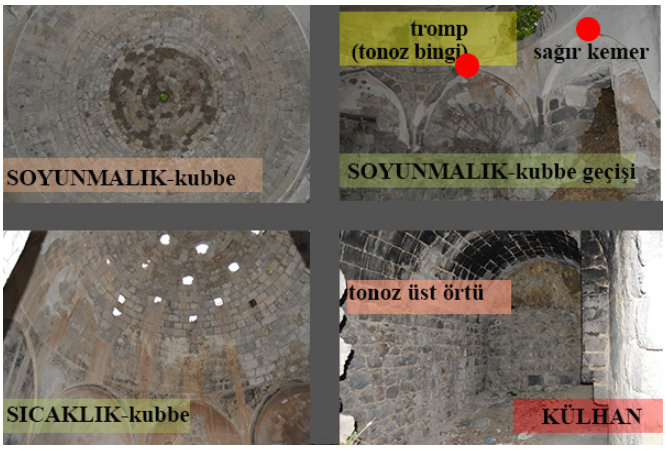
- Kare plandan kubbeye geçiş, mekan köşelerindeki sağır kemerlerle sağlanmıştır ve pandantiflerde süslemeler mevcuttur, (Şekil 4.45), (Açıkgöz ve Tektaş, 2016).



Şekil 4.43. Yeşilburç Hamamı'da kullanılan malzeme



Şekil 4.44. Yeşilburç Hamamı yapım tekniği-tonoz-külhan



Şekil 4.45. Yeşilburç Hamamı yapım tekniği-sıcaklık/soyunmalık-kubbe

Yeşilburç Hamamı zaman içinde kullanımı

Aktarılması hedeflenenler:

- Köye mübadele ile gelenlerin anlatımlarına göre yapı mübadeleden sonra tahrip olmuştur.
- Mübadele döneminde ev yapımı için hamamın taşları sökülmüştür (Şekil 4.46-4.47)
- Yapı günümüzde kullanılmamaktadır.



Şekil 4.46. Yeşilburç Hamamı soyunmalık bölümündeki bozulmalar



Şekil 4.47. Yeşilburç Hamamı sıcaklık bölümündeki bozulmalar

Yeşilburç Hamamı günümüz koruma durumu

Aktarılması hedeflenenler:

- Yeşilburç Köyü Muhtarlığının mülkiyetinde olan yapı, Nevşehir Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Bölge Kurulu'nun 04.07.2006 tarih ve 764 sayılı kararıyla tescil edilmiştir.
- Günümüzde kullanılmayan yapı bakımsızlıktan dolayı yıkılma tehlikesi ile karşı karşıyadır (Şekil 4.48)
- Yapı Yeşilburç Vadisi'nde düzenlenen yürüyüş yolu üzerinde kalmaktadır.



Şekil 4.48. Yeşilburç Hamamı soyunmalık kuzeydoğu cephe-tahribat

4.1.2.2.Yeşilburç Köyü Katılım Bölümü

Yeşilburç Köyü'nden seçilen (Yeşilburç Köyü Taş Konağı, Yeşilburç Kilisesi ve Hamamı) her bir yapıya; köydeki konumu, yasal statüsünü, mübadele geçmişi, köyün geleneklerini, yemek kültürünü, mimari mirasını, doğa güzelliklerine dikkate alan ve yaş, eğitim durumuna göre kullanıcı ihtiyaç ve beklentilerini karşılaması öngörülen üçer adet yeni işlev önerileri getirilmiştir (Çizelge 4.3). Yeşilburç Köyü bellek yapıları için getirilen öneriler ayrıca yapıların eğitim, kültürel etkinlik, turizm ile desteklenebilen potansiyellerine göre belirlenmiştir.

Çizelge 4.3. Yeşilburç Köyü seçilen bellek yapılarının yaş ve eğitim durumunun beklentilerine göre öngörülen yeni işlev önerileri

Yeşilburç Kilisesi		**Yeşilburç Taş Konak**		**Yeşilburç Hamamı**	
Önerilen işlev	Hedeflenen grup	Önerilen işlev	Hedeflenen grup	Önerilen işlev	Hedeflenen grup
Niğde Mübadele Müzesi	19-35 60 ve üstü	Yeşilburç Börekçisi	19-35 60 ve üstü	Hamam	19-35 36-59
	Üniversite Lisansüstü		Lise Üniversite		İlköğretim Lise Üniversite
Yeşilburç Kütüphanesi	19-35 36-59	Yeşilburç Konuk Evi	19-35 36-59	Yürüyüş Yolu Durağı	18 yaş ve altı 19-35 36-59
	Üniversite Lisansüstü		Lise Üniversite Lisansüstü		Lise Üniversite
Niğde Genç Yaz Okulu	18 yaş ve altı 19-35	Yeşilburç El Emeği İstasyonu	18 yaş ve altı 19-35	Yeşilburç Şırahanesi	19-35 36-59 60 ve üstü
	Lise		İlköğretim Üniversite		İlköğretim Lise Üniversite

Yeşilburç Köyü Taş Konak-katılım bölümü

Yeşilburç Köyü Taş Konağı; bodrum, zemin ve birinci kattaki oda sayısı ve odaların yeterli büyüklükte olmasıyla yeniden işlevlendirmeye herhangi bir ek binaya ihtiyaç duymadan uygundur. Katılım bölümünde yapıya önerilen işlevler; köyün mübadele geçmişini, yemek kültürünü, mübadele öncesi kullanım değerini aktarma odaklıdır.

Mübadele ile Krifçe'den göç eden Yeşilburç köy halkının yemek kültürü nesilden nesile aktarılarak devam etmiştir. "Muhacir Böreği" olarak adlandırılan çeşit çeşit iç malzeme ile yapılan börekler Yeşilburç'ta özellikle taş evlerde bulunan kapama adı verilen özel donatılarda ve ateş yakılan ocaklarda pişirilmektedir. Yapıya, bu yemek kültürünün aktarılması için aynı zamanda da turizme ve eğitime de hizmet verebilecek Yeşilburç Börekçisi önerilen işlevlerden birisidir. Katılım bölümüne fikir vermesi öngörülen 60 ve üstü, 19-35 /Lise-Üniversite profiline sahip kullanıcıların bu öneriyi seçeceği düşünülmüştür. Önerilen Yeşilburç Börekçisi'nde mekanlar özgün kullanımlarına, mimari donatılarına bağlı kalınarak işlevlendirilmiştir (Şekil 4.49, Çizelge 4.4.).

Çizelge 4.4. Konağın Yeşilburç Börekçisi olarak mekanlarının yeni işlevleri

Yeşilburç Börekçisi		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Avlu	Açık yeme alanı	Böreklerin servis edildiği 3 masalık yarı açık alan
Ek odalar	Servis alanı	Böreklerin servis edildiği 7 masalık kapalı alan
Sofa	Satış-kasa	Atölyeye eğitim için ve kahvaltı için gelenlerin ödeme ve satış noktası
Kışlık oda	Börek atölyesi	Her yaştan kursiyer börek yapmayı öğrendiği uygulamalı alan
Mutfak	Mutfak	Böreklerin hazırlık kısmının ve pişirme aşamasının yapıldığı alan
Odunluk	Islak hacim, depo, odunluk, tandır (kapama alanı)	Üçer adet wc ve lavabo, odun deposu ve geleneksel yöntemle (kapama) börek pişirme alanı
Şırahane-kiler-mahzen	wc, depo, personel oda	Personel soyunma odaları, duş, dolaplar, un ve diğer malzemeler için depo
Birinci kat odalar	Kahvaltı salonu, personel ve kursiyer dinlenme alanı, börek atölyesi	3 masalık kahvaltı salonu, sedirli dinleme alanı, her yaştan kursiyer börek yapmayı öğrendiği uygulamalı alan



Şekil 4.49. Yeşilburç Konağı Taş Konağı yeni işlev önerisi -Yeşilburç Börekçisi (modelleme)

Kapadokya Bölgesi'nde bulunan Yeşilburç Köyü'nün Niğde merkeze olan yakınlığı, Yeşilburç Hamamı, Yeşilburç Kilisesi ve mübadele öncesine ait tarihi yapıların içine alan kentsel sit alanı, Yeşilburç Vadisi yürüyüş yolunu ziyaret edenler ve yılda bir kez düzenlenen helva şenliğine gelenlerin konaklama ihtiyaçları göz önünde bulundurulursa çok sayıda konuk evine ihtiyaç duyulmaktadır. Katılım bölümünde 19-

35, 36-59 yaş lise, üniversite, lisansüstü eğitime sahip olanların bu alternatifi seçecekleri düşünülmektedir. Yeşilburç Taş Konağı'na turizm ile ekonomik de getiri sağlayacak aynı zamanda gelenlerin mübadele öncesi ve sonrası yaşamı mekan üzerinden deneyimleme fırsatı sunacak şekilde önerilen konukevi işlevinde ek binaya ihtiyaç duyulmadan var olan mekanların özgün hallerine bağlı kalacak şekilde düzenlemeler yapılmıştır (Şekil 4.50, Çizelge 4.5).

Çizelge 4.5. Konağın Yeşilburç Börekçisi olarak mekanlarının yeni işlevleri

Yeşilburç Konuk Evi		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Avlu	Açık alan-bahçe	Kameriye, su öğesi
Ek odalar	Restoran	Kahvaltı ve yemek servis alanı
Sofa	Danışma-karşılama	Misafir karşılama, danışma masası, vestiyer
Kışlık oda	Misafir odası 3	Tek kişilik 3 yatak
Mutfak	Mutfak	Yemek hazırlama, pişime alanı
Odunluk	Depo, çamaşırhane	Odun ve yiyecek deposu, çamaşır makineleri
Şırahane-kiler-mahzen	Kiler, personel odası, depo	Kuru ve yaş erzak deposu, buzdolapları, 3 kişilik personel yatak odası, duş, wc
Birinci kat odalar	Salon, misafir odası 1-2	Çift kişilik süit oda ve müzik dinletisi olan salon



Şekil 4.50. Yeşilburç Konağı Taş Konağı yeni işlev önerisi - Yeşilburç Konuk Evi (modelleme)

Yeşilburç Köyü'nde yaşayanlar tarım ve bahçecilik ile geçimini sağlamaktadır. Özellikle kadınlar için gelir kaynağı olarak üretecekleri ve aynı zamanda kültürel birikimlerini uygulamalı olarak aktarabilecekleri düşünülerek 18 yaş ve altı, 19-35 yaş

arası ilköğretim dönemi ve üniversite eğitimi için dışardan gelenlerin yoğunlukla tercih edebileceği bir el emeği istasyonu önerisi getirilmiştir. Yöresel yemekler, hamur işleri ve dikiş-nakış faaliyetleri yapılabilinecek Yeşilburç El Emeği İstasyonu'nda mekanlar bu doğrultuda yeniden özgün hallerine bağlı kalarak düzenlenmiştir (Şekil 4.51, Çizelge 4.6.).

Çizelge 4.6. Konağın Yeşilburç Börekçisi olarak mekanlarının yeni işlevleri

Yeşilburç El Emeği İstasyonu		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Avlu	Açık alan	Bahçe
Ek odalar	Sergi alanı	Dikiş-nakış atölyesinde üretilenler
Sofa	Bilgilendirme	Kurslar hakkında bilgilendirme
Kışlık oda	Tanıtım ofisi	Yeşilburç Köyü tarihi, kültürel öğeleri, gelenekleri anlatıldığı sinevizyon odası
Mutfak	Hamur işleri atölyesi	Uygulamalı atölye, hamur işi hazırlık alanı malzeme tanıtımı
Odunluk	Islak hacim, kiler, malzeme deposu	Kadın ve erkekler için üçer wc ve lavabo, ekipman rafları
Şırahane-kiler-mahzen	Kiler, malzeme deposu, personel odaları	Personel soyunma odaları, duş, dolaplar, un ve diğer malzemeler için depo
Birinci kat odalar	Servis alanı, dikiş-nakış kursu, yöresel yemekler atölyesi	Yapılan yemeklerin servis edildiği alan, dikiş makineleri ve ekipmanların olduğu alan, hazırlama tezgahları ve fırınların olduğu alan



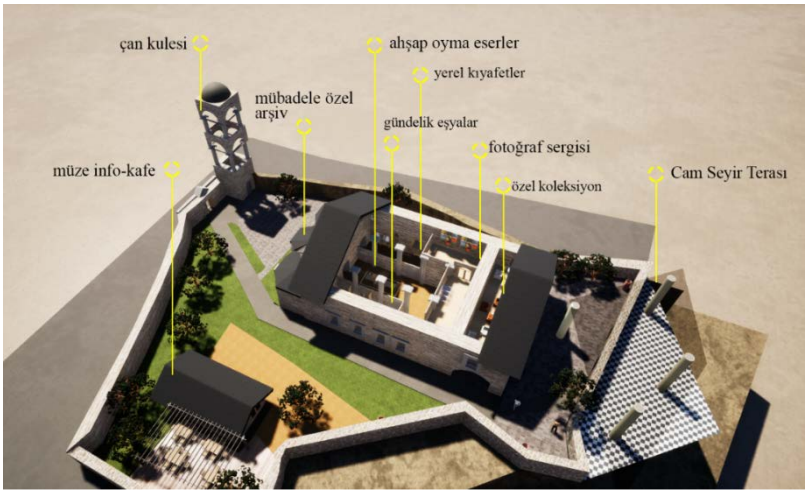
Şekil 4.51. Yeşilburç Konağı Taş Konağı yeni işlev önerisi - Yeşilburç El Emeği İstasyonu (modelleme)

Yeşilburç Cami (Kilisesi)–katılım bölümü

Yeşilburç Köyü'nde bulunan kilise vadiye yönelik bahçe içerisindeki konumu ek bina yapılarak desteklenebilecek yeni fonksiyonlara uygun plan şemasına ve yeterli büyüklüğe sahiptir. Zorunlu göç ile köyden göçen Rumların torunlarının bazı zamanlarda köyü ziyaret ettiği bilinmektedir. Ayrıca Niğde İli'nin mübadele geçmişi ve bu geçmişi anlatan bir müzenin varlığının olmaması nedeniyle kiliseye Niğde Mübadele Müzesi işlevi önerilmiştir. Bu işlevi tercih edecek hedef kitle 19-35, 36-59,60 ve üstü yaş ile üniversite, lisansüstü eğitime sahip kullanıcılar olarak öngörülmüştür. İşleve uygun olarak kilisenin özgün haline bağlı kalınarak bir ek bina önerisi de getirilmiştir (Şekil 4.52, Çizelge 4.7).

Çizelge 4.7. Yeşilburç Kilisesi'nin Niğde Mübadele Müzesi olarak mekanlarının yeni işlevleri

Niğde Mübadele Müzesi		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Cam seyir terası	Yeşilburç Vadisi üstüne doğru konsolla çıkan seyirlik cam teras
Ek bina	Müze info-kafe	Bilet satış, bilgilendirme, yarı açık alan
Nartex	Giriş, ıslak hacimler	Açık olan kemerler örülerek giriş ve wc lavabo yapılmıştır.
Ana mekan (nefler)	Sergi alanları	Nefler geçici paneller ile birbirinden ayrılarak uygun sirkülasyon ile mübadele dönemine ait ahşap oyma eserler, yerel kıyafetler, gündelik eşyalar ve fotoğraflar olarak gruplanan sergi bölümler
Koro katı	Özel koleksiyon	Mübadele dönemine ait bağış yoluyla mübadil insanlardan edinilmiş değerli eşyaların (yüzük, kolye, broş), el yazmalarının, kişisel mektupların sergilendiği bölümler
Apsisler	Mübadele özel arşiv	Mübadele ile gelen 1. Kuşak mübadillere ait eşyalar

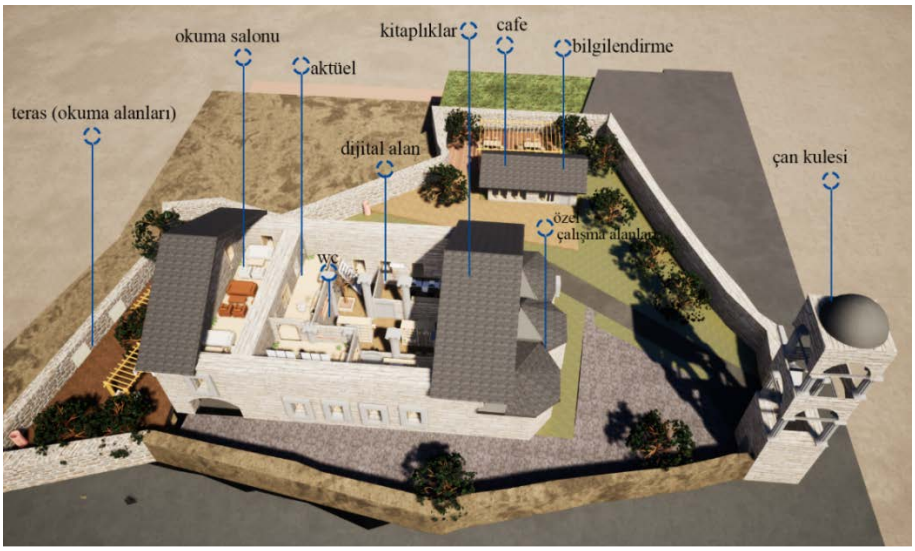


Şekil 4.52. Yeşilburç Kilisesi yeni işlev önerisi - Niğde Mübadele Müzesi (modelleme)

Niğde merkez kütüphanesi dışında özellikle ilkokul ve lise öğrencilerinin yararlanabileceği, tarihi doku ile iç içe aynı zamanda doğal güzellikler içinde Yeşilburç Kütüphanesi önerisi getirilmiştir. Hedeflenen kitle 18 yaş altı ile 19-35 yaş aralığında ilköğretim, lise ve üniversite öğrencileridir. Kilisenin kontrollü ışık alması, plan şeması ve kesitindeki tavan yüksekliği kütüphane için uygun işlevlendirmeyi sağlamış; okuma alanları, kitaplıklar, dijital alan, aktüel yayınlar ve özel çalışma alanları özgün yapıda en az değişiklik gerektirecek şekilde etüt edilmiştir (Şekil 4.53, Çizelge 4.8).

Çizelge 4.8. Yeşilburç Kilisesi'nin Yeşilburç Kütüphanesi olarak mekanlarının yeni işlevleri

Yeşilburç Kütüphanesi		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Teras	Teras içerisinde yarı açık okuma alanları
Ek bina	Kafe-bilgilendirme	Yarı açık servis alanına sahip terasla bağlantılı kafe ve kütüphane eserler bilgilendirme kiosk
Nartex	Giriş, kayıt, ödünç alma birimleri	Kemer formlu pencereler ile kapatılarak alana kayıt ve ödünç alma banko düzenlemesi yapılmıştır.
Ana mekan (nefler)	Okuma alanları, kitaplıklar, dijital alan	Gruplar halinde çalışmayı da sağlayacak şekilde esnek düzenleme seçeneğine sahip alanlar, bilgisayarlar ile özel tarama ve çıktı alma imkanı sağlayan dijital alan
Koro katı	Okuma salonu, aktüel yayınlar	Galeriye bakan ile Yeşilburç Vadisi'ne yönelik manzaraya sahip ikili, dörtlü okuma koltukları ve aktüel yayınlar rafı
Apsisler	Özel (bireysel) çalışma alanları	Tek veya iki kişi çalışacak şekilde düzenlenmiş çalışma alanları

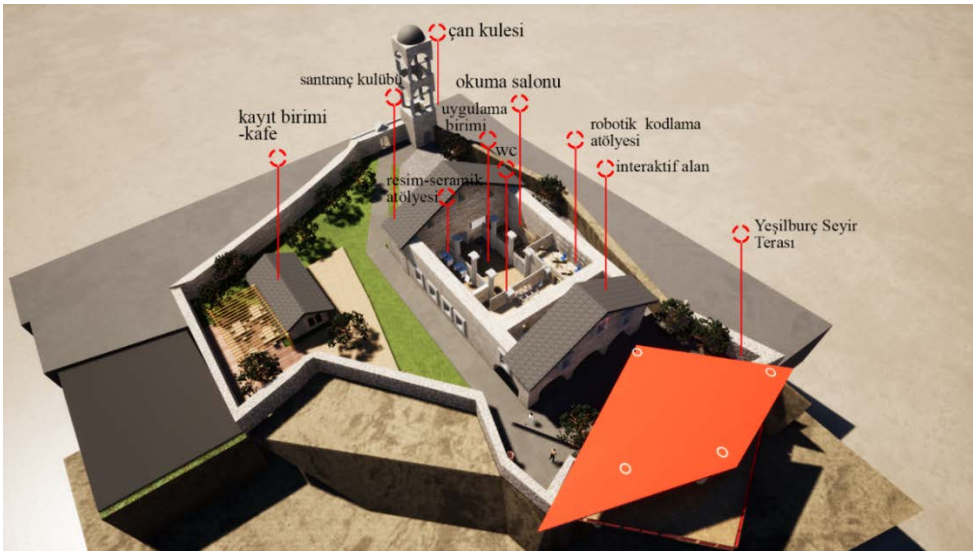


Şekil 4.53. Yeşilburç Kilisesi yeni işlev önerisi - Yeşilburç Kütüphanesi (modelleme)

Niğde Valiliği'nden elde edilen 2018-2019 eğitim yılına ait bilgilere göre ilde mesleki ve teknik eğitim veren resmi ve özel 28 lise bulunmaktadır. Ayrıca Yeşilburç Köyü'nde olduğu gibi yaz döneminde şehir dışında yaşayan birçok aile tatil için kendi köylerine gelmektedir. Bunlar göz önünde bulundurulursa gençler için yaz okulu deneyimi sağlama amaçlı Yeşilburç Kilisesi işlevlendirilmiştir (Şekil 4.54, Çizelge 4.9). Bu öneriyle özellikle 18 yaş altı lise öğrencilerin ihtiyaçlarının cevaplanması hedeflenmiştir. Köyün tarihi dokusu ve geçmişi aynı zamanda yürüyüş yolu gibi aktivite alanına sahip olması önerilen Niğde Genç Yaz Okulu'nun varlığını destekleyebilecektir.

Çizelge 4.9. Yeşilburç Kilisesi'nin Niğde Genç Yaz Okulu olarak mekanlarının yeni işlevleri

Niğde Genç Yaz Okulu		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Yeşilburç Seyir terası	Vadiye konsol çıkan üstü kapalı oturma birimleri ile düzenlenmiş teras
Ek bina	Kayıt birimi, kafe	Kurslara kayıt birimi ve yarı açık alana sahip terasla bağlantılı kafe
Nartex	Giriş, ödünç alma birimleri	Kitapları ödünç alma birimleri
Ana mekan (nefler)	Atölyeler	Resim-seramik atölyesi, robotik kodlama, okuma salonları, tartışma bölümleri, uygulamalı çalışmalar birimi
Koro katı	İnteraktif alan (özel grup çalışmaları)	En fazla beşer kişilik cam bölme ile ayrılan galeri ile bağlantılı tartışma alanları, gerektiğinde cam bölmeler açılıp galeridekilerle tartışmaya katılabilir
Apsisler	Satranç kulübü	Satranç oynama alanları



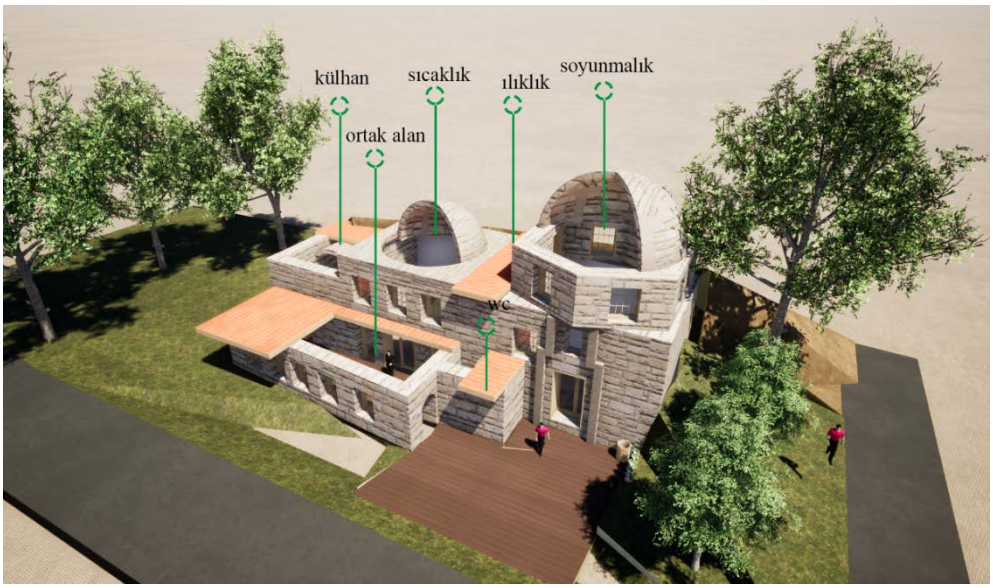
Şekil 4.54. Yeşilburç Kilisesi yeni işlev önerisi - Niğde Genç Yaz Okulu (modelleme)

Yeşilburç Hamamı–katılım bölümü

Yeşilburç Hamamı özgün kullanımına yönelik işlevlendirmesiyle köyde ve Niğde'de yaşayanların belleklerinde tarihinde canlandırmasına aracı olabilecektir. Ayrıca yapının vadi kıyısındaki konumu, tarihi değeri köyü ziyarete gelen ve yatılı köyde kalan turistler için değerlendirilebilinecek potansiyellerdir. Hedeflenen kitle etnik turizm ve kültür turizmine ilgi duyan 19-35, 36-59 yaş grubundaki lise, üniversite mezunu olan kullanıcıdır. Hamamdaki mekanlar özgün kullanım değerlerine uygun şekilde işlevlendirilmiştir (Şekil 4.55, Çizelge 4.10).

Çizelge 4.10. Yeşilburç Hamamı'nın hamam olarak mekanlarının yeni işlevleri

Hamam		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Giriş düzenlemesi, çevre ağaçlandırması	Kaymaz zemin döşemesi ve yeşil alan düzenlemesi
Soyunmalık	Soyunmalık	Özgün işlevinde
Ilıklık	Ilıklık	Özgün işlevinde
Sıcaklık	Sıcaklık	Özgün işlevinde
Külhan (Cehennemlik)	Külhan	Özgün işlevinde
Yarı açık alan (üstü yıkık alan)	Ortak alan	Özgün işlevinde



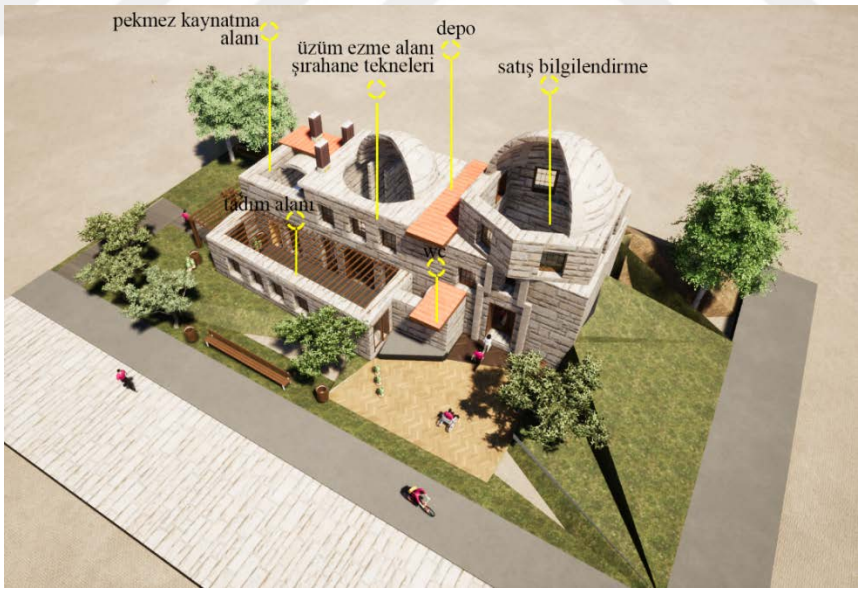
Şekil 4.55. Yeşilburç Hamamı yeni işlev önerisi - Yeşilburç Hamamı (modelleme)

Yeşilburçtaki taş konaklar incelendiğinde Rumların şıra çıkartmak için bodrum katlarında şırahane mekanizması yaptıkları görülmektedir. Mübadele sonrası göç

edenlerde üzüm, elma yetiştirmiş ve bu şırahaneleri de şıra çıkartmak ve pekmez sıkmak için kullanmışlardır. Bu bellek öğesinin aktarımını sağlamak için mimari biçimlenmesi buna çok uygun olan hamama Yeşilburç Şırahanesi işlevi önerilmiştir (Şekil 4.56, Çizelge 4.11). 19-35, 36-59, 60 ve üstü yaş grubu ve ilköğretim, lise, üniversite eğitimine sahip kültür-mutfak turizmine ilgi duyanlar kullanıcı olarak hedeflenmiştir.

Çizelge 4.11. Yeşilburç Hamamı'nın Yeşilburç Şırahanesi olarak mekanlarının yeni işlevleri

Yeşilburç Şırahanesi		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Giriş, yarı açık alan	Giriş zemin düzenlenmiş, yarı açık alan ahşap asmalı üst örtüsü
Soyunmalık	Satış-bilgilendirme	Üretilen pekmez ve şıranın bilgisinin verildiği sinevizyon ve satış alanı
Ilıklık	Depo, wc	Malzeme deposu, wc, lavabo
Sıcaklık	Üzüm ezme alanı-şırahane tekneleri	Taştan geleneksel yöntemle üzüm ezilen alan
Külhan (Cehennemlik)	Pekmez kaynatma alanı	Ezilen pekmezin kazanlarla kaynatıldığı alan
Yarı açık alan (üstü yıkık alan)	Tadım alanı, raflar	Gelen misafirlerin üzüm ve şıra ikram edilen asma ile örtülmüş yarı açık alan



Şekil 4.56. Yeşilburç Hamamı yeni işlev önerisi - Yeşilburç Şırahanesi (modelleme)

Niğde'de 2175 metre "Yeşilburç Vadisi Doğa Yürüyüş Parkuru" açılmıştır. Yeşilburç Hamamı da bu parkur üzerinde yer almaktadır. Doğa güzelliklerini deneyimlemek için yapılan bu parkurda 18 yaş ve altı, 19-35, 36-59 yaşında lise, üniversite eğitiminde olan kullanıcılar için hamama Yeşilburç Yürüyüş Yolu Durağı

işlevi önerilmiştir. Köye dair hediyelik eşya, geleneksel yöntemlerle üretilmiş yiyecek alabilecek olan kullanıcı için bu yürüyüş yolu durağında açık, kapalı oyun alanları ve yarı açık alanla desteklenen kafeye ait mekanlar önerilmiştir (Şekil 4.57, Çizelge 4.12.).

Çizelge 4.12. Yeşilburç Hamamı'nın Yeşilburç Yürüyüş Yolu Durağı olarak mekanlarının yeni işlevleri

Yeşilburç Yürüyüş Yolu Durağı		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Basketbol sahası, yürüyüş yolu, bisikleti yolu	Özellikle gençler için düzenlenen
Soyunmalık	Satış, tanıtım	Yeşilburç Köyü el işi yapılan takılar, geri dönüştürülebilen dokuma çantalar, magnet, tanıtım kitapçığı
Ilıklık	Kafe	Ayaküstü atıştırmalık, sağlıklı içecekler
Sıcaklık	Kapalı oyun alanı	Bilardo, masa tenisi alanı
Külhan (Cehennemlik)		
Yarı açık alan (üstü yıkık alan)	Kafe servis yarı açık alan-wc	Grup olarak geziler için önceden rezervasyonu yapılmış sağlıklı organik beslenme üzerine kurulu menüler



Şekil 4.57. Yeşilburç Hamamı yeni işlev önerisi - Yeşilburç Yürüyüş Yolu Durağı

4.1.2.3.Yeşilburç Köyü soru sorma bölümü

Yeşilburç Köyü'nde aktarılması sınanmak istenenler; köye mübadele ile göçenleri nereden göç ettikleri, helva şenliğinin kaç yıldır kutlandığı, Yeşilburç Kilisesi'nin özgün taş çatısı, Yeşilburç hamamı ılıklık kubbe örtüsü, taş konakta ve birçok konakta bulunan ahşap gül motifi gibi köyün kültürel mirasının kentsel bellek değerleridir. Sorular, soruların zorluk derecesi ve doğru cevapları şu şekildedir:

Soru. Yeşilburç 'ta yaşayan köy sakinleri Yunanistan'ın hangi köyünden göç etmişlerdir? (orta zorlukta soru, cevap: Krifçe Köyü)

a) Kozana b) Krifçe c) Poliroz d) Sarışaban

Soru. Yeşilburç geleneksel helva şenliklerine ait videoya göre bu yıl kaçıncısı kutlanmıştır? (orta zorlukta soru, cevap: 129)

a) 85 b) 100 c) 120 d) 129

Soru. Yeşilburç Kilisesi çatısı malzemesi nedir? (kolay soru, cevap: taş)

a) Alaturka Kiremit b) Taş c) Toprak d) Marsilya Kiremit

Soru. Yeşilburç Hamamı'nın ılıklık mekanının üstü ne ile örtülüdür? (zor soru, cevap: kubbe)

a)Tonoz b) Kırma Çatı c) Kubbe d) Düz Toprak Dam

Soru. Yeşilburç Taş Konak'ta ahşap dolaplarda bulunan motif nedir? (kolay soru, cevap: gül)

a) Üzüm b) Gül c) Ağaç d) Yıldız

4.1.3. Hançerli (Dermison) Köyü'nün dijitalleştirilmiş içerikleri

Hançerli Köyü 1923 yılından önce Rumlar ve Türklerin birlikte yaşadığı Niğde merkeze yakın bir konumda bulunan yerleşimlerden biridir. Köy yemyeşil doğası ve su kaynakları ile bilinmektedir. Suyunun bol toprağının verimli olması köye de Rumlar döneminde ismini veren dermison fasülyesini yetiştirmeyi sağlamaktadır. Ayrıca Rumlara ait ve sonradan mübadele ile yerleşen Türklere ait sosyal, kültürel birçok izi barındıran günümüzde varlığını devam ettiren önemli bellek yapıları vardır (Çizelge 4.13).

Çizelge 4.13. Hançerli Köyü için kentsel bellek öğesi olarak aktarılması hedeflenenler

YAZILI BELLEK AKTARIMI	Genel Bilgi	Niğde merkeze yakın olması, Mübadeleden önce Karamanlıların (Türk Hristiyan Türkler) varlığı (Şekil 4.58)
	Tarihçesi	Köyün Rumca adı çoğu kaynakta Dermuson/Telmison/Dilmusun olarak geçmektedir.
	Mübadele Geçmişi	1920 yılı NKD göre göçen Rumların ve köyde yaşayan Türklerin sayısı 1283 müslüman 1045 Karamanlı (Türk Ortodoks Hristiyanlar) yaşamaktadır.
SÖZLÜ BELLEK AKTARIMI	Gelenek ve Görenek	Mübadele sonrasında köye yerleşenler de dermison fasulyesi yetiştirmeye devam etmişlerdir (Şekil 4.59).
MİMARİ BELLEK AKTARIMI	Köyün Simge Yapısı	Rumlardan kalan Kilisenin istinat duvarındaki Kilise Çeşmesi'dir.
	Köyün önemli bellek yapıları (Şekil 4.60)	Tarihi bilgiler mübadele geçmişine yönelik veriler: Kilise kitabesi, Kilise Çeşmesi'nin iki dilde (Karamanlıca ve Rumca) kitabesi
		Özgün mekanlar: çamaşırhane ocak nişleri
		Özgün yapım tekniği ve malzeme: Mazgal pencere, tonoz örtü, kemer, sarı trakit taşı, andezit taş, özel yapım teknikli taş kaplama çatı, boşaltma kemeri
		Özgün donatı ve süslemeler: Kilise kandillikler, sütun başlıkları, kilise çeşmesinin mermer kitabesi ve taş haç işlemesi



Şekil 4.58. Hançerli Köyü genel bilgisinin yer aldığı dijital ortamda arayüz



Şekil 4.59. Video izle-Hançerli Köyü'nün Rumca adı ve Dermison fasulyesi hakkında Erdem Beyazıt ile yapılan röportajın videosu (dijitalleştirilmiş sözlü bellek mekanları)



Şekil 4.60. Hançerli Köyü yapıları keşfet (dijitalleştirilmiş mimari bellek mekanları)

Hançerli Köyü'nün önemli bellek mekanları

Hançerli Köyü su öğesi ile bilinen bir yerleşim olduğu için su öğesi ile yakın ilişki içerisinde aynı zamanda birbiri ile yakın konumda bulunan kültürel miras niteliğindeki tarihi yapılar seçilmiştir. Hançerli Kilisesi'nin güney istinat duvarında kilise çeşmesi ve çeşmenin hemen altında çamaşırhane bulunmaktadır. Köyde yaşayanlar ile yapılan sözlü görüşmelerde çeşmeye gelen suyun kilisenin altından geldiği bilgisine erişilmiştir, aynı su çeşmeden çamaşırhanenin içine akmaktadır. Kilise çeşmesi mimarisi, iki dilde yazılmış mermer kitabesi ve akan suyun tadı nedeniyle hem köydeki insanların hem de Niğde halkının belleğinde önemli değerdedir. Ayrıca Hançerli Cami (Kilise), çeşme ve çamaşırhane mübadeleden önce ve sonra insanların sosyal yaşamlarını anlatan o dönemin tanıklarıdır.

4.2.2.1. Bilgilendirme bölümü

Niğde İli'nin merkez ilçesine bağlı Hançerli Köyü merkezden 6 km uzaklıktadır. Köyün doğusunda Küçükköy, güneydoğusunda Koyunlu ve güneyinde Fertek köyleri vardır. Köyde Mübadele öncesinde 1920'de 1283 müslüman 1045 Karamanlı (Türk Ortodoks Hristiyanlar) yaşamaktadır (Hayri, 1994). Hançerli bol bereketli su kaynaklarıyla bilinir ve suya bağlı olarak bağ ve bahçelerle çevrilidir. Bahçelerinde ünlü Dermison fasulyesi yetişmektedir. Köyün Rumca adı çoğu kaynakta Dermuson/ Telmison/Dilmusun olarak geçmektedir (Parman, 1988; Hüseyniklioğlu ve Arslan, 2009; Selamoğlu, 2011).

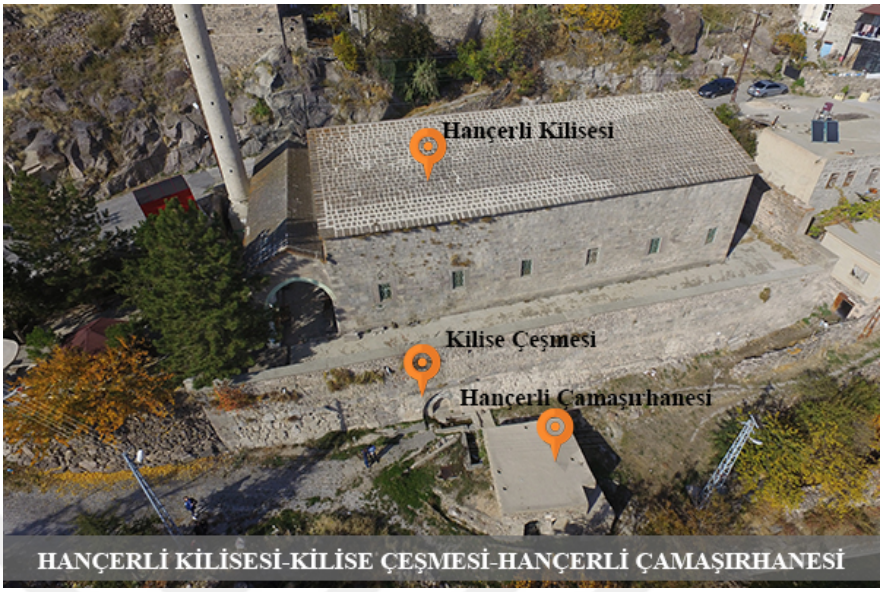
Hançerli Cami (Kilisesi)

Hançerli Cami (Kilisesi) tarihçesi

Aktarılması hedeflenenler:

- Yapının güney bahçe duvarında Hançerli Kilise Çeşmesi ve çeşmenin hemen altında Hançerli Çamaşırhanesi yer almaktadır (Şekil 4.61-4.62).
- Hançerli Köyü merkezinde yer alan anıtsal nitelikteki yapı 1832 yılında yaptırılmıştır (Şekil 4.63).

- Giriş kapısı üzerinde yapının kitabe yeri vardır fakat kitabe günümüzde müzede muhafaza edilmektedir.



Şekil 4.61. Hançerli Cami (Kilisesi), Kilise çeşmesi ve Hançerli Çamaşırhanesi (hava fotoğrafı 2019)



Şekil 4.62. Hançerli Camisi'nin (Kilisesi) köy içindeki konumu (hava fotoğrafı 2019)

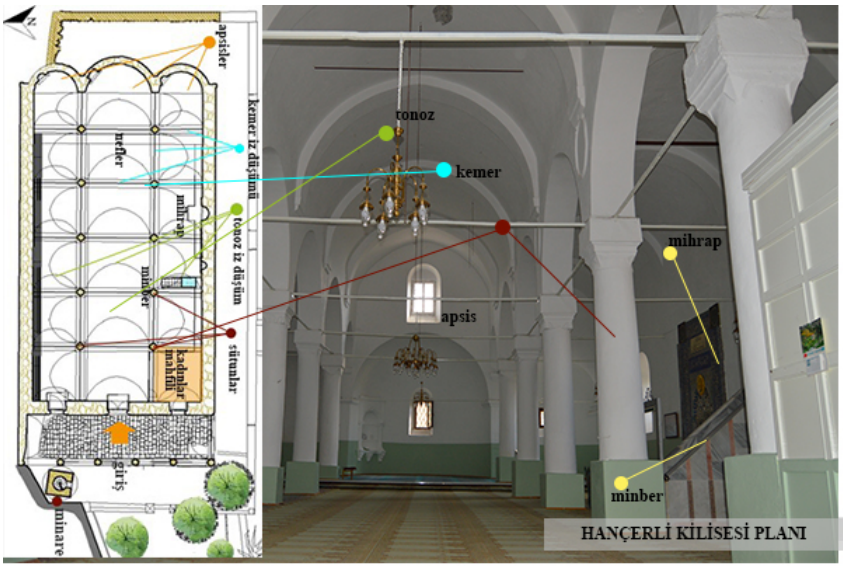


Şekil 4.63. Hançerli Kilisesi'nin kitabesi

Hançerli Cami (Kilisesi) planı

Aktarılması hedeflenenler:

- Üç nefli (sahın) bazilikal planda bir kilisedir (Şekil 4.64).
- Doğusunda içten ve dıştan yuvarlak üç apsisi vardır.
- Batısında 5 sivri kemerli açıklığı bulunan 6 sütunlu narteksi vardır (Parman, 1988).
- Narteksten naosa geçiş için biri ana giriş kapısı olmak üzere 3 adet kapı vardır.
- Doğu-batı doğrultusunda uzanan naos iç mekanda çift sıra beşli gruplar halindeki sütunlarla üçe ayrılmaktadır.

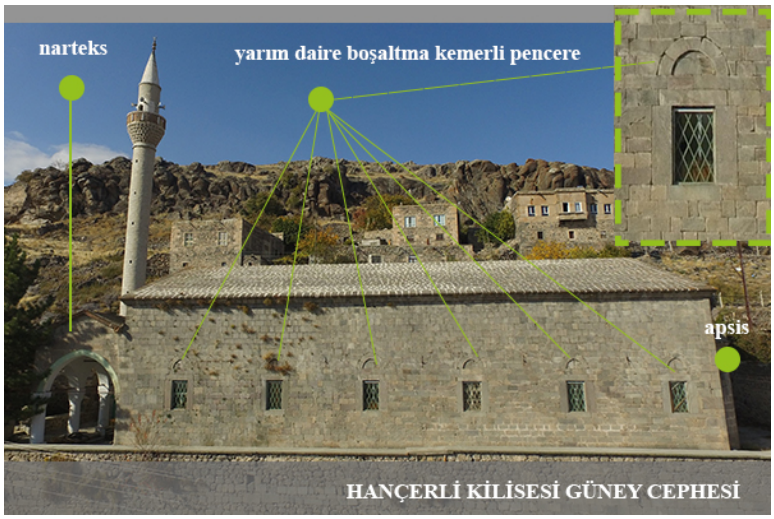


Şekil 4.64. Hançerli Camisi'nin (Kilisesi) planı (Şematik plan Niğde İl Özel idaresinden temin edilen rölöve üzerinden işlenmiştir.)

Hançerli Cami (Kilisesi) cephesi

Aktarılması hedeflenenler:

- Yapının batı (giriş) cephesinde narteks açıklığını taşıyan 5 sivri kemer, 3 giriş kapısı bulunmaktadır. Sonradan yıkılan ara katı aydınlatmak için kullanılan bir pencere bulunmaktadır (Şekil 4.65-4.66).
- Doğu cephede dışa yarım daire çıkıntılı apsisler ve aydınlatmak için üstte bir pencere mevcuttur.
- Yol kotundan aşağıda kalan yapının kuzey cephesi sağırdır (hiç pencere açıklığı yoktur) ve çatı altından taş silmeleri mevcuttur (Şekil 4.67).
- Güney cephesinde duvarının yükünü hafifleten yarım daire şeklindeki boşaltma kemerinin olduğu 6 adet pencere mevcuttur. Bu cephede de çatı altındaki taş silmeler devam etmektedir.



Şekil 4.65. Hançerli Camisi'nin (Kilisesi) güney cephesi



Şekil 4.66. Hançerli Cami (Kilisesi) batı cephesi



Şekil 4.67. Hançerli Cami (Kilisesi) kuzey ve doğu cephesi

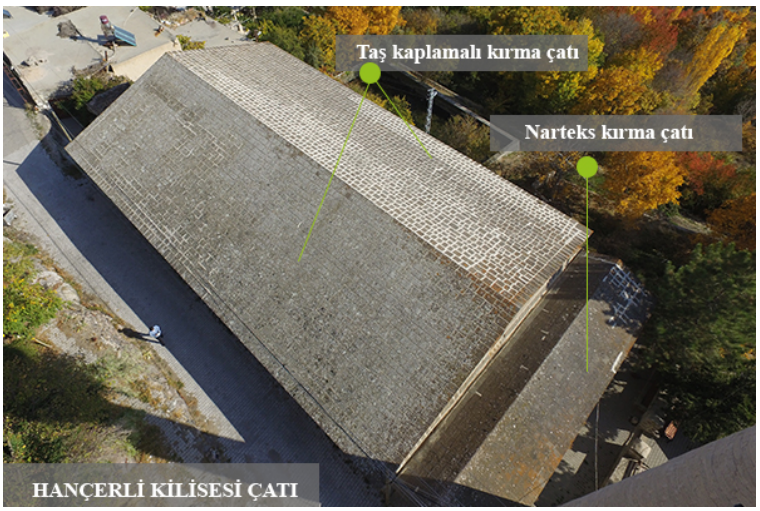
Hançerli Cami (Kilisesi) yapım tekniği-malzeme

Aktarılması hedeflenenler:

- Yapı koyu bazalt kesme taştan yapılmıştır.
- Neflerin örtü sistemi doğu batı yönünde beşik tonozdur (Şekil 4.68).
- Apsisler yarım kubbe ile kapalıdır, dışta taş kaplamadır.
- Narteks kuzey-güney doğrultusunda beşik çatıdır ve üstü taş kaplıdır.
- Ana mekanın çatısı doğu batı doğrultusunda beşik tonozla örtülüdür. Yapının çatısı birbirine demirlerle kenetlenmiş taş plakalarla kaplanmıştır (Şekil 4.69-70).



Şekil 4.68. Hançerli Cami (Kilisesi) nefler-beşik tonoz



Şekil 4.69. Hançerli Cami (Kilisesi) çatı (Hava fotoğrafı, 2019)



Şekil 4.70. Hançerli Kilisesi Cami (Kilisesi) taş çatı kaplama

Hançerli Kilisesi zaman içinde kullanımı

Aktarılması hedeflenenler:

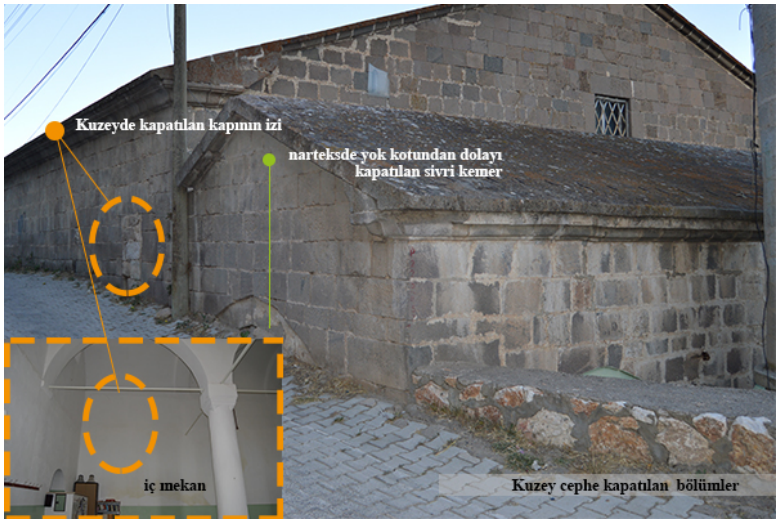
- Kilise mübadeleden sonra giden Hristiyan nüfus yerine getirilen Müslümanlar için cami olarak kullanılmıştır (Şekil 4.71).
- Kilise camiye çevrildikten sonra güney cephesindeki pencerelerden birisi kapatılarak buraya mihrap, mihrabın sağına da bir minber ve oda eklenmiştir (Şekil 4.71), (Şekil 4.72).
- Kuzeyde yer alan ve yol kotunun zamanla yükselmesinden kaynaklı 6 pencere kapatılmıştır (Şekil 4.73).
- Kuzey cephede bir kapı kapatılmıştır, alınan bilgilere göre koro için kullanılan galeri katı yıkılmıştır.
- Kilisenin güneybatı köşesine kadınlar mahfili yapılmıştır.
- Minare 1965 yılında eklenmiştir.



Şekil 4.71. Hançerli Cami (Kilisesi) sonradan eklenen mihrap ve minber



Şekil 4.72. Hançerli Cami (Kilisesi) nefler-güneybatı köşe eklenen oda



Şekil 4.73. Hançerli Cami (Kilisesi) nefler-kuzey cephede kapatılan kapı ve narteks kemer

Hançerli Cami (Kilisesi) günümüz koruma durumu

Aktarılması hedeflenenler:

- Hançerli Cami (Kilise) 1992 yılında tescillenerek koruma altına alınmıştır.
- Günümüzde caminin içi çatıda meydana gelen bozulmalardan dolayı su ve nemden etkilenmektedir (Şekil 4.74).



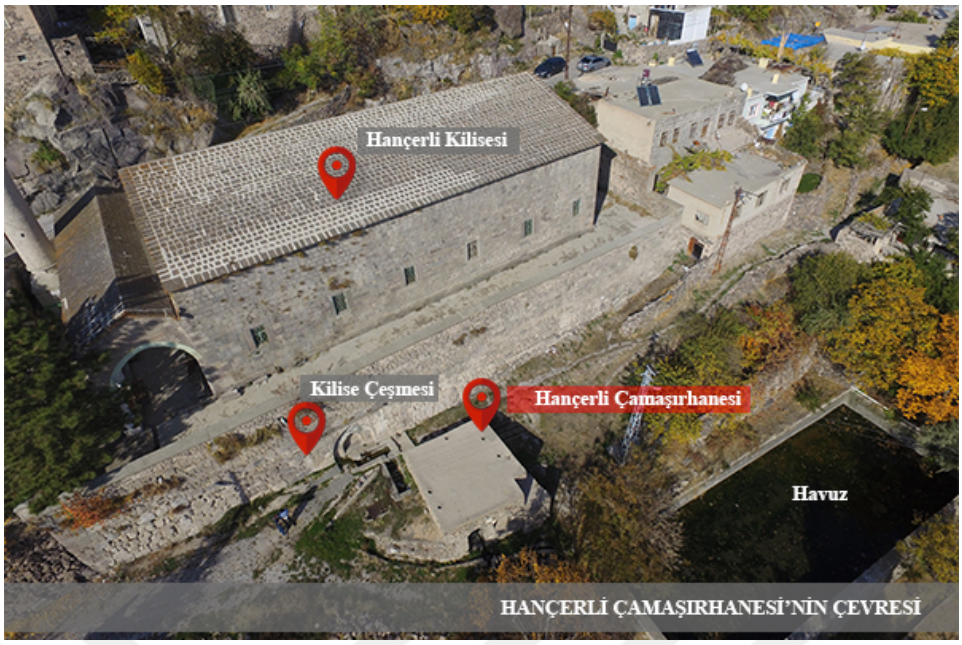
Şekil 4.74. Hançerli Kilisesi su ve nemden kaynaklı bozulmalar, 2018

Hançerli Çamaşırhanesi

Hançerli Çamaşırhanesi tarihçesi

Aktarılması hedeflenenler:

- Kilise Çeşmesi'nin güneyinde çamaşırhane yer almaktadır (Şekil 4.75).
- Mübadeleden önce Rumlarla birlikte yaşayan göç etmeyen yerli halk ve sonrasında yerleştirilenler çamaşırhanenin mübadeleden önce yapıldığını anlatmaktadır.
- Yapının 20. yy.'da yapılmış olduğu düşünülmektedir (Ekiz, 2015).

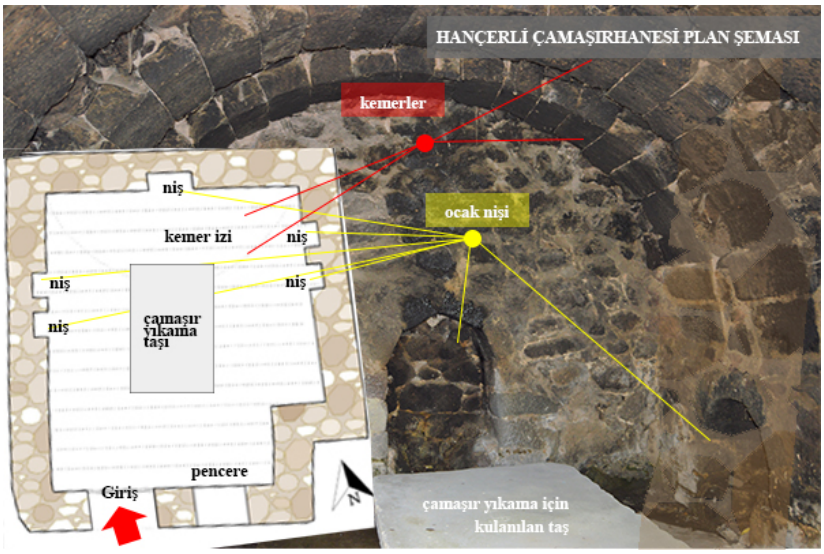


Şekil 4.75. Hançerli Çamaşırhanesi'nin çevresi-Hançerli Kilisesi, Kilise Çeşmesi (Hava fotoğrafı 2019)

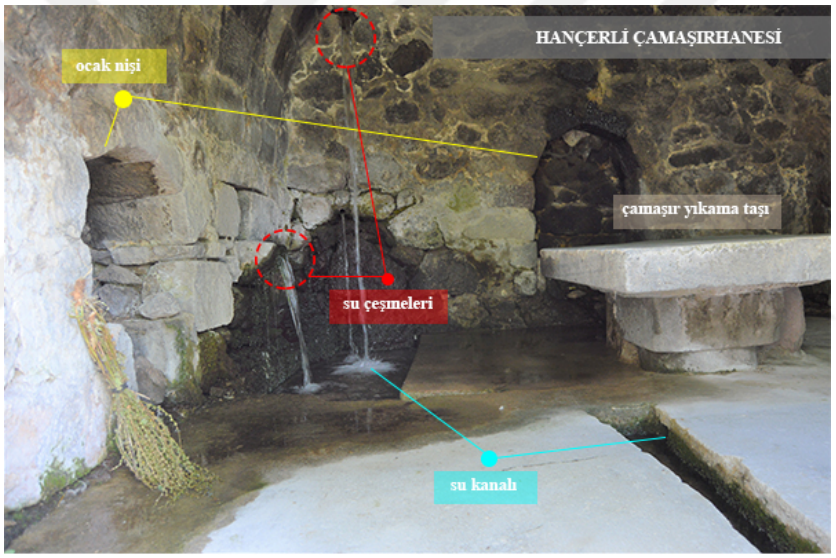
Hançerli Çamaşırhanesi planı

Aktarılması hedeflenenler:

- Çamaşırhane dikdörtgen planlı olup eğimden faydanılarak araziye yerleştirilmiştir (Şekil 4.76).
- Güneyden girilen kapı, tek mekan olan çamaşırhaneye girişi sağlamaktadır.
- Ortada çamaşır yıkamak için taş mevcuttur (Şekil 4.77).
- Kuzey duvarın ortasında bir ocak nişi mevcuttur. Ayrıca doğu ve batı duvarlarında da bir ocak nişi yer almaktadır (Şekil 4.77).
- Kuzey duvarının Kilise Çeşmesi'ne yakın olan batı ucundan ve batı duvarından su girişi vardır. Bu su zeminden kanallarla çamaşırhanenin dışına akmaktadır (Şekil 4.77).



Şekil 4.76. Hançerli Çamaşırhanesi'nin şematik planı



Şekil 4.77. Hançerli Çamaşırhanesi'nin iç mekanı

Hançerli Çamaşırhanesi Cephesi

Aktarılması hedeflenenler:

- Moloz taştan yapılmış yapının cephesi sadedir.
- Çamaşırhanenin güney (giriş) cephesinde özgün halinde yarım daire kemerli iki adet kapı bulunmaktadır.
- Kapılardan sağdaki günümüzde yarı seviyeye kadar taşla örülmüş ve pencereye dönüştürülmüştür (Şekil 4.79).

- Kuzey-güney doğrultuda eğime oturan yapının kuzey cephesinin büyük kısmı eğimden dolayı toprak altında kalmıştır (Şekil 4.78).
- Batı duvarında hiç açıklık yok iken (Şekil 4.79), ışık için dikdörtgen formda küçük bir açıklık doğu duvarında mevcuttur (Şekil 4.80).



Şekil 4.78. Hançerli Çamaşırhanesi güney cephesi



Şekil 4.79. Hançerli Çamaşırhanesi doğu cephesi

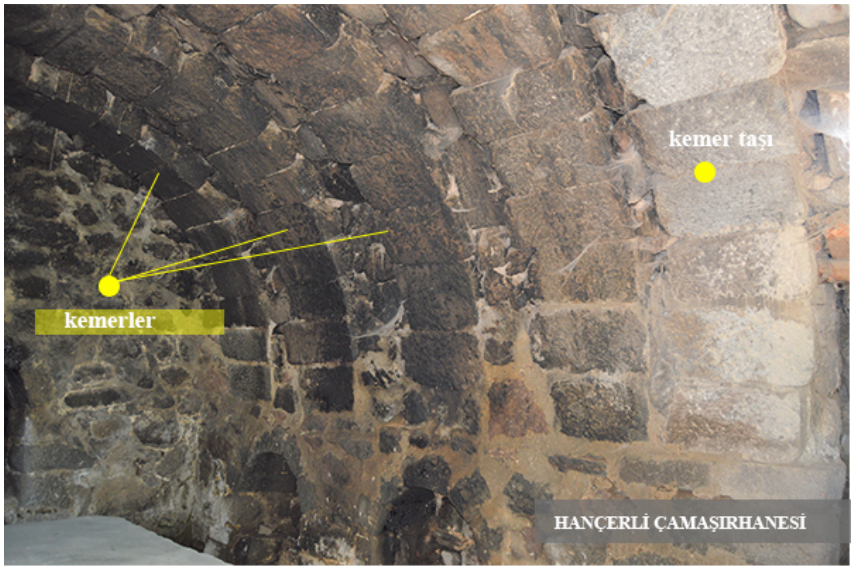


Şekil 4.80. Hançerli Çamaşırhanesi doğu cephesi

Hançerli Çamaşırhanesi yapım tekniği-malzeme

Aktarılması hedeflenenler:

- Çamaşırhane moloz taşlardan yığma teknikle yapılmıştır.
- Mekan içte atkı kemerli tonoz üst ile örtülüdür, dışta düz damdır (Şekil 4.81).



Şekil 4.81. Hançerli Çamaşırhanesi kemerler

Hançerli Çamaşırhanesinin zaman içinde kullanımı

Aktarılması hedeflenenler:

- Rumlar döneminde mübadele öncesinde çamaşırhane olarak kullanılan yapı mübadeleden sonra da çamaşırhane olarak kullanılmıştır.
- Köyde yaşayanların edinilen bilgilere göre çamaşırhanede ayrıca çocuklarda banyo yaptırılmaktaymış.
- Güney (giriş) cephesindeki sağ kapı yarı seviyesine kadar taşla örülerek pencereye dönüştürülmüştür. Ayrıca bu cephede iki açıklık arasında Hüseyin ve Nazmiye hayratı 1945 yazmaktadır (Şekil 4.82). Bu tarihte bir onarım geçirmiştir.
- Eskiden düz toprak dam olan çatısına da onarımda beton dökülmüştür.



Şekil 4.82. Hançerli Çamaşırhanesi zaman içinde kullanımı

Hançerli Çamaşırhanesi günümüz koruma durumu

Aktarılması hedeflenenler:

- Nevşehir KVKBK.25.12.2015/1907 ile tescillenerek koruma altına alınmıştır.
- Günümüzde Kilise Çeşmesi kullanılmasına rağmen çamaşırhane kullanılmamaktadır (Şekil 4.83).



Şekil 4.83. Hançerli Çamaşırhanesi

Hançerli Kilise Çeşmesi

Hançerli Kilise Çeşmesi Tarihçesi

Aktarılması hedeflenenler:

- Çeşmenin kitabesi sivri kemerli büyük nişin alın kısmında yer almaktadır (Şekil 4.85).
- Mermerden yapılmış kitabe açık iki sayfa görünümündedir. Bu sayfalardan birinin dili Karamanlıca diğeri ise Rumcadır.
- Kilise çeşmesi kitabesine göre 1832 yılında inşa edilmiştir.

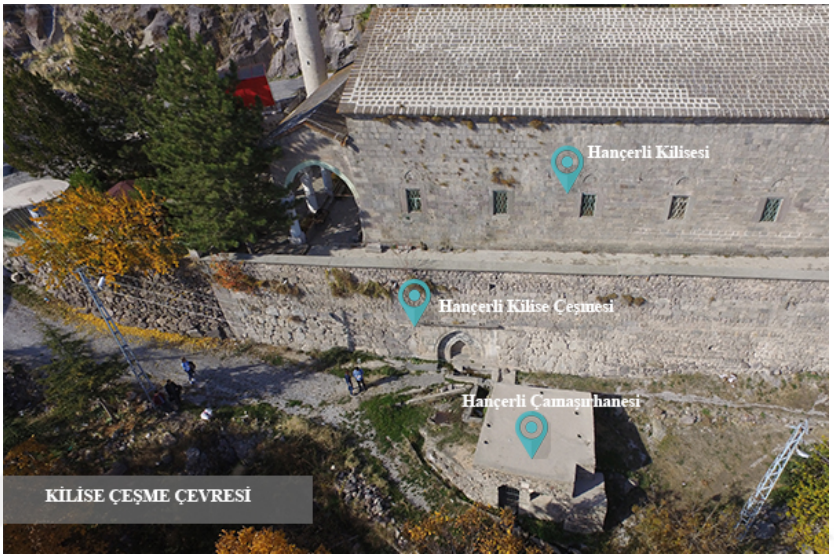


Şekil 4.84. Hançerli Kilise Çeşmesi kitabesi

Hançerli Kilise Çeşmesi planı

Aktarılması hedeflenenler:

- Çeşme Hançerli Kilisesi'nin güney istinat duvarına inşa edilmiştir.
- Dikdörtgen planlı çeşmede açıklık derinliği kademeli iç içe iki kemerle geçilmiştir (Şekil 4.85).

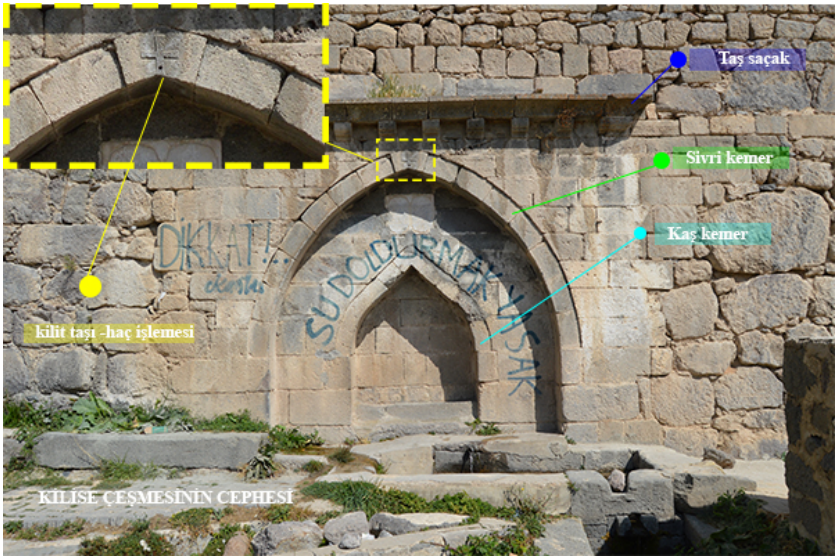


Şekil 4.85. Hançerli Kilise Çeşmesi ve çevresi

Hançerli Kilise Çeşmesi cephesi

Aktarılması hedeflenenler:

- Duvar içerisinde inşa edilen çeşmenin açıklığı kademeli kemerlerle geçilmiştir.
- İki kemerin arasındaki girintide üstte çeşmenin beyaz mermer kitabesi yer almaktadır.
- Dıştaki büyük taş sivri kemerin kilit taşı diğer kemer taşlarından daha önde olup üzerinde işlenmiş taş haç işareti mevcuttur (Şekil 4.86).
- İstinat duvarına inşa edilmiş çeşmenin üst hattı taş saçakla belirlenmiştir. Saçak 10 adet taş konsolla taşınmaktadır.



Şekil 4.86. Hançerli Kilise Çeşmesi cephesi

Hançerli Kilise Çeşmesi Yapım tekniği-malzeme

Aktarılması hedeflenenler:

- Çeşme düzgün kesme taştan yapılmıştır.
- Duvar içerisinde çeşme açıklık derinliği kademeli olarak ilk sivri kemerle, ikinci olarak kaş kemeri formundaki kemerle geçilmiştir (Şekil 4.87).
- Çeşme üstündeki hattı belirleyen taş saçak 10 adet taş konsolla taşıtılmıştır (Şekil 4.87).

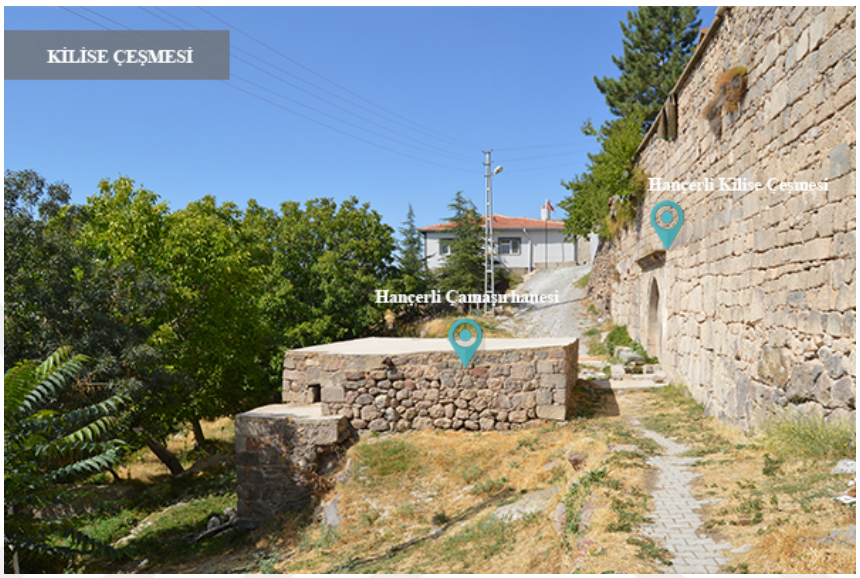


Şekil 4.87. Hançerli Kilise Çeşmesi yapım tekniği

Hançerli Kilise Çeşmesi günümüz koruma durumu

Aktarılması hedeflenenler:

- Günümüzde Çeşme aktif olarak kullanılmaktadır (Şekil 4.88).
- Nevşehir KVKBK.25.12.2015/1907 tescil kararı ile koruma altına alınmıştır.



Şekil 4.88. Hançerli Kilise Çeşmesi günümüz durumu

4.2.2.2. Hançerli Köyü katılım bölümü

Hançerli Köyü'nde seçilen kültürel miras niteliğindeki mimari bellek yapıları Hançerli Cami (Kilisesi), Hançerli Kilise Çeşmesi ve Hançerli Çamaşırhanesi için düşünülen üç işlev birbirileri ile bağlantılı olarak önerilmiştir. Birinci işlev grubu Sanat Üretim Merkezi (Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi işbirliği ile), ikinci işlev grubu Hançerli Doğa Evi, üçüncü işlev grubu ise Niğde Etnografya Müzesi'dir (Çizelge 4.14). Bu şekilde belirlenmiş ana işlev grubuna göre üç yapı ilişkilendirilmiştir. Ana işlevler bellek aktarımını sağlayamayı amaçlamak ile birlikte Hançerli Köy halkı, turizm potansiyeli, mübadele geçmişi ve köyün doğal güzelliği göz önünde bulundurularak belirlenmiştir. Kullanıcı isterse bu ilişkiyi takip ederek fikir verebilmekte ister ise her yapıyı farklı ana gruplardan seçebilmektedir. Çünkü her bellek yapısının kendi grubu içindeki ana rolü (ana bina, açık ve kapalı rekreatif etkinlik alanı) farklı işlev grubundaki ana rolü ile aynı amaca hizmet etmektedir.

Çizelge 4.14. Hançerli Köyü seçilen bellek yapılarının yaş ve eğitim durumunun beklentilerine göre öngörülen yeni işlev önerileri

Hançerli Kilisesi		Hançerli Kilise Çeşmesi		Hançerli Çamaşırhanesi	
Önerilen işlev	Hedeflenen grup	Önerilen işlev	Hedeflenen grup	Önerilen işlev	Hedeflenen grup
Sanat Üretim Merkezi	18 yaş ve altı 19-35	Sanat Üretim Merkezi-Gençlik kulübü	18 yaş ve altı	Sanat Üretim Merkezi-Müzik Evi	18 yaş ve altı 19-35
	İlköğretim Lise Üniversite		İlköğretim Lise		İlköğretim Lise Üniversite
Hançerli Doğa Evi	19-35 36-59	Hançerli Doğa Evi-Su bölümü	19-35 36-59	Hançerli Doğa Evi-Su Kafe	19-35 36-59
	Lise Üniversite Lisansüstü		İlköğretim Lise Üniversite Lisansüstü		İlköğretim Lise Üniversite Lisansüstü
Niğde Etnografya Müzesi	18 yaş ve altı 19-35 36-59 60 ve üstü	Geçmişe dönük canlandırma birimi	18 yaş ve altı 19-35 36-59 60 ve üstü	Geçmişe dönük canlandırma birimi-Çamaşırhane	18 yaş ve altı 19-35 36-59 60 ve üstü
	Lise Üniversite Lisansüstü		Lise Üniversite Lisansüstü		Lise Üniversite Lisansüstü

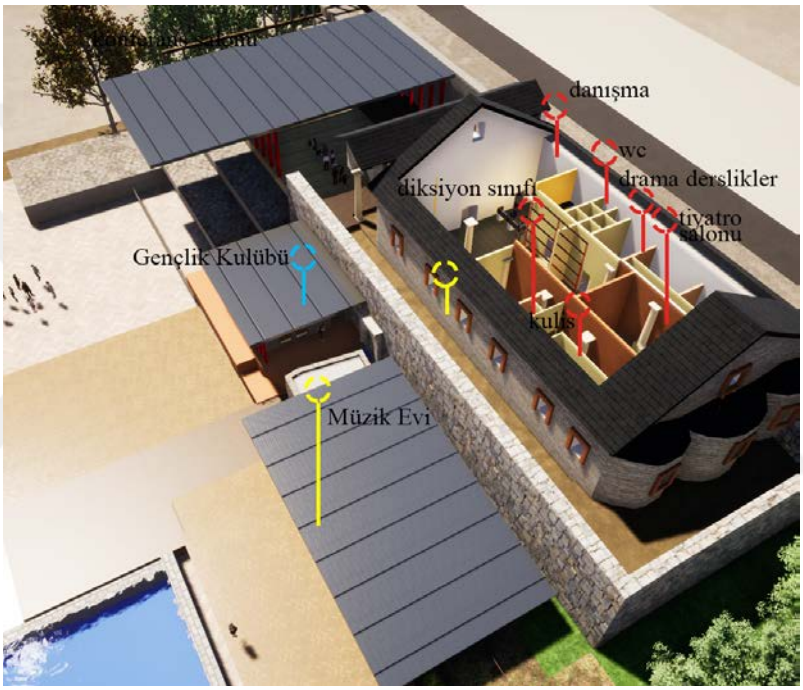
Hançerli Cami (Kilisesi)-katılım bölümü

Hançerli Cami (Kilisesi) köy içindeki konumu (köy siluetine katkısı, topoğrafyaya uyumu), mimari özellikleri (vaziyet planı, planı, kesit yüksekliği, cephe düzeni), köyden mübadele ile ayrılan Rumlar ve gelen Türkler için kullanım değeri ile yeniden işlevlendirmeye uygun niteliklere sahiptir. Seçilen üç yapının içerisinde verilen gruplu işlevlerde Hançerli Cami (Kilisesi) ana bina olarak düşünülerek öneriler planlanmıştır.

Hançerli Cami'ne (Kilisesi), Niğde'de özel tiyatro topluluklarını desteklemek amacıyla Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi'nin öğrencilerinin Sahne Sanatları Kulübü ile işbirliği içerisinde bulunabilen Sanat Üretim Merkezi'nin ana binası önerisinde getirilmiştir. (Çizelge 4.15, Şekil 4.89). Özellikle 18 yaş ve altı ve 19-35 yaş arası ilköğretim, lise ve üniversite grubu kullanıcıya yönelik eğitim ve üretim gerçekleştirebilecekleri interaktif alanlar düşünülmektedir. Ayrıca verilen eğitim sonucunda açık ve kapalı alanda tiyatro oyunları gösterimi gerçekleşmesi amaçlanmaktadır.

Çizelge 4.15. Hançerli Kilisesi'nin Sanat Üretim Merkezi olarak mekanlarının yeni işlevleri

Sanat Üretim Merkezi		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Avlu düzenlemesi	Toplanma ve dinlenme için üstü kapalı yarı açık alan düzenlemesi
Nartex	Giriş düzenlemesi	Özgün haline uygun yarı açık mekan tasarımı
Ana mekan (nefler)	Danışma, wc, diksiyon sınıfı, drama alanı, kulis, tiyatro	Açık mekanda danışma, bekleme alanı Sütunlar arası geçici bölmelerle kurs alanları Orta nef ve yan nefleri de kapsayan kulis ve tiyatro sahnesi

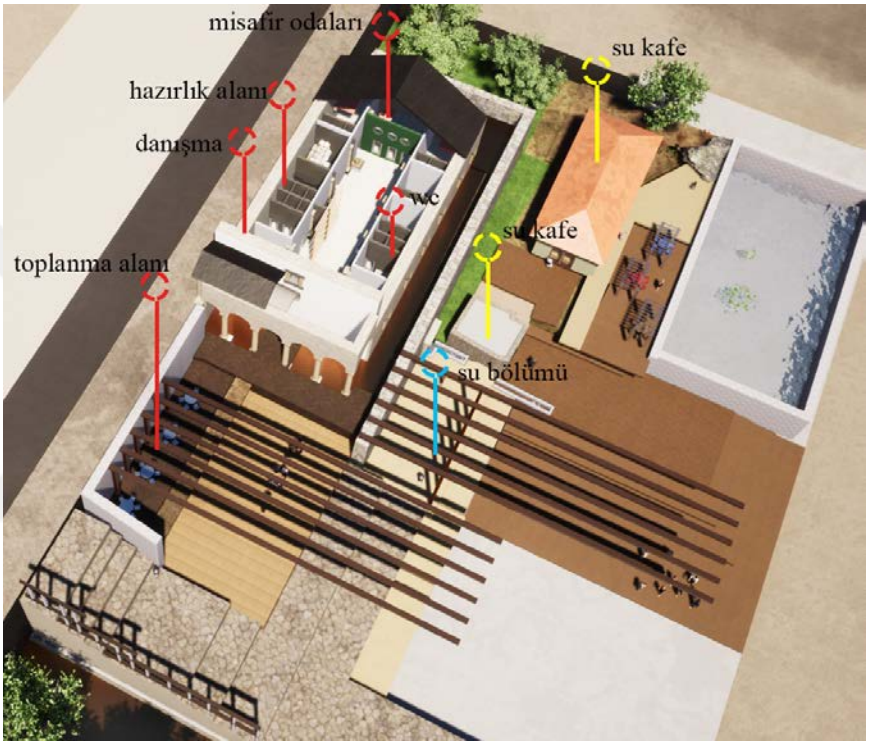


Şekil 4.89. Hançerli Cami (Kilisesi) yeni işlev önerisi - Sanat Üretim Merkezi (modelleme)

Hançerli Köyü sahip olduğu bol su kaynakları sayesinde yemyeşil bir doğaya sahiptir. Evlerin bahçelerinde çeşitli ağaçlar bulunmakta, yürüyüş için uygun iklime ve topoğrafyaya sahiptir. Köyde bulunan mesire alanı özellikle yazları Niğde merkezden gelenleri de ağırlamaktadır. Bu avantajları düşünüldüğünde turizm ile desteklenebilecek Hançerli Doğa Evi önerisi için Hançerli Cami (Kilisesi) ana bina işlevine uygundur (Çizelge 4.16-Şekil 4.90). Profesyonel ya da amatör doğa yürüyüşü sporu ile ilgilenen 19-35 ve 36-59 yaş arası kullanıcı hedeflenmektedir.

Çizelge 4.16. Hançerli Camisi'nin (Kilisesi) Hançerli Doğa Evi olarak mekanlarının yeni işlevleri

Hançerli Doğa Evi		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Açık ve yarı açık giriş düzenlemesi	Yarı açık saçak altı toplanma ve dinlenme alanı
Nartex	Yarı açık alan düzenlemesi	Bilgilendirme alanı-kayıt
Ana mekan (nefler)	Günlük tur hazırlık alanı Konaklama alanı	Danışma, günlük tur için hazırlık alanı (giyinme, duş), ıslak hacimler, hafta sonu gelenler için misafir odaları (tek ve çift kişilik)



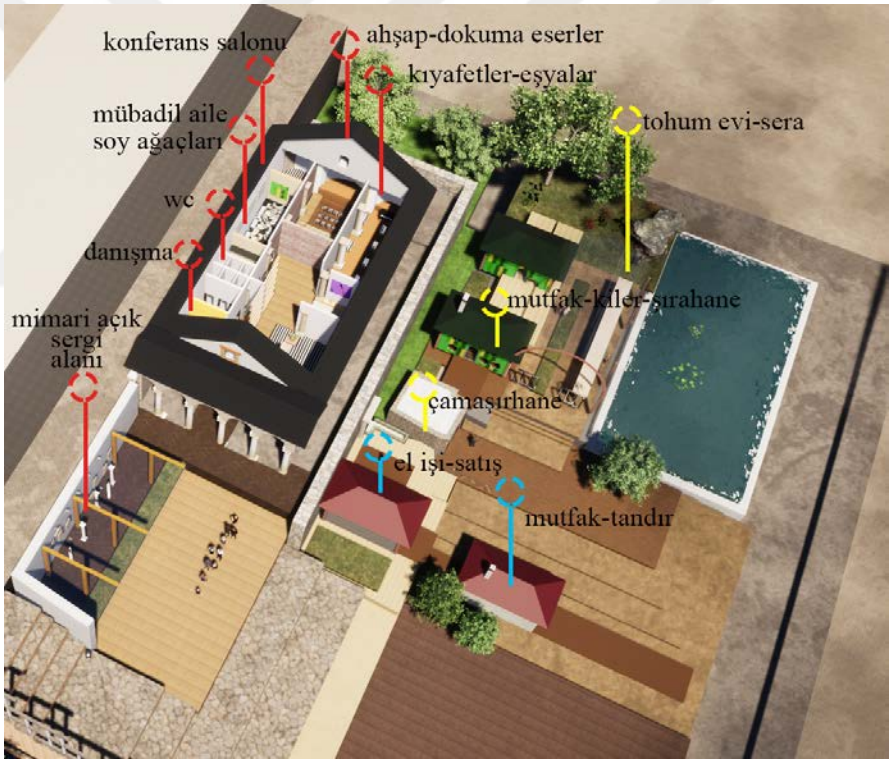
Şekil 4.90. Hançerli Cami (Kilisesi) yeni işlev önerisi - Hançerli Doğa Evi (modelleme)

Hançerli mübadele geçmişinde Türkler ile Ortodoks Karamanlıların birlikte yaşadığı, mübadele sonrasında Yunanistan'dan gelen Türkler ile yine yerli halkı olan Türklerin birlikte yaşadığı bir köydür. Etnik olarak zengin bir tarihe sahip Niğde İli'nin küçük bir örneklemi olan bu köyde Niğde Etnografya Müzesi önerisi getirilmiştir. Hançerli Cami (Kilisesi) ve çevresinde bulunan çeşme, çamaşırhane etnografya müzesi birimleri olarak işlevlendirmeye uygun bağlantıda ve sosyal yaşamı, kültürü yansıtmaya uygun özgün fonksiyondadır. Her yaş grubuna göre birimlerin işlevi düzenlenmiştir. Hançerli Cami (Kilisesi) Niğde Etnografya Müzesi'nin ana binası olarak işlevlendirmeye mimari özellikleri plan şeması ve kesit yüksekliği açısından uygun ölçektedir (Şekil 4.91,

Çizelge 4.17). Müze için info, kayıt, ıslak hacim ve sergilemeye uygun mekanlar yapının özgün plan şeması bozulmadan tasarlanmaya çalışılmıştır.

Çizelge 4.17. Hançerli Camisi'nin (Kilisesi) Niğde Etnografya Müzesi olarak mekanlarının yeni işlevleri

Niğde Etnografya Müzesi		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Açık ve yarı açık sergi alanı	Mimari sergi alanı, Niğde'ye özgü yapım tekniği yansıtan malzeme, mimari donatılar (kapı, pencere, tavan göbeği), taş, toprak ve ahşap yapı malzemelerinin bulunduğu açık sergi alanı
Nartex	Danışma	Müze hakkında bilgi, kayıt bölümü
Ana mekan (nefler)	Sergi alanları, ıslak hacim, konferans salonu	Niğde ve mübadele geçmişine yönelik önemli kişilerin soy ağaçlarının sergilendiği alan, ahşap ve dokuma eserlerin ve yöreye özgü kıyafet ve eşyaların sergilendiği alanlar, küçük ölçekli konferans salonu



Şekil 4.91. Hançerli Cami (Kilisesi) yeni işlev önerisi - Niğde Etnografya Müzesi (modelleme)

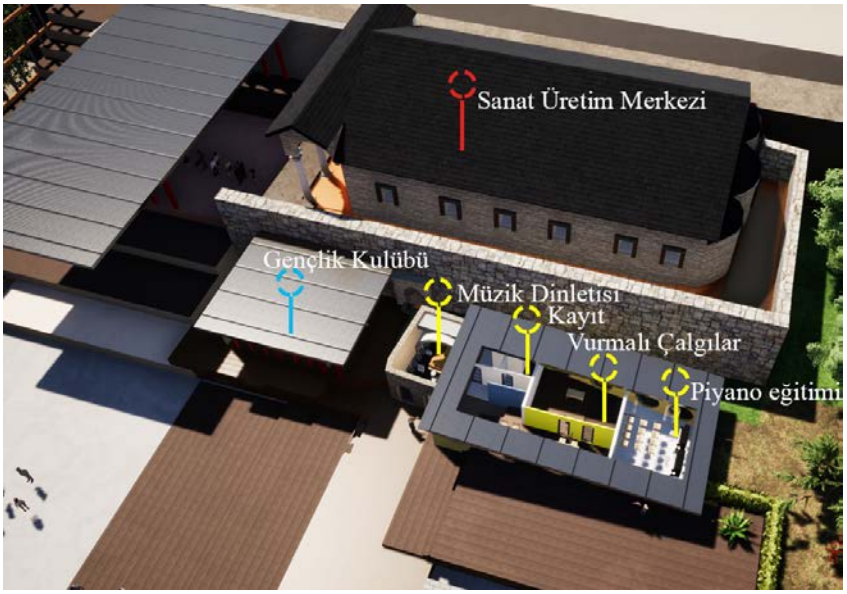
Hançerli Çamaşırhanesi-katılım bölümü

Hançerli Çamaşırhanesi'ne üç bellek yapısına da içeren ana işlev grupları ve ek binalar ile desteklenen kapalı rekreaktif alan düzenlemeleri önerilerinde bulunulmuştur. Önerilen işlev ana bina olarak düşünülen Hançerli Camisi'ni (Kilisesi) destekler nitelikte planlanmıştır.

Sanat Üretim Merkezi'nin ana binası olarak öngörülen Hançerli Camisi'nin (Kilisesi) müzik ile ilgili bölümü için Hançerli Çamaşırhanesi'nin Müzik Evi olarak işlevlendirilmesi ve ek bina ile bu fonksiyonu karşılaması planlanmıştır. Hançerli Çamaşırhanesi'nin içinden geçen su ile ortamda sadece bir piyano bulundurularak ek bina da ise eğitim ve mini konser için alanlar tasarlanmıştır. (Çizelge 4.18, Şekil 4.92). Bu yapının kullanıcıları 18 yaş ve altı ve 19-35 yaş arası ilköğretim, lise ve üniversite grubu kullanıcıya yönelik olup Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı desteğiyle eğitim sağlanması önerilmektedir.

Çizelge 4.18. Hançerli Çamaşırhanesi'nin Sanat Üretim Merkezi-Müzik Evi mekanlarının yeni işlevleri

Sanat Üretim Merkezi-Müzik Evi		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Toplanma alanı	Zeminde kademelenme ve çeşitli malzeme kullanımı ile düzenleme
Çamaşırhane	Müzik dinleti alanı	Açık alanla da ilişkili piyano dinletileri
Ek bina	Kayıt- Eğitim alanı	Kayıt birimi, piyano ve vurmalı çalgılar kurs alanı

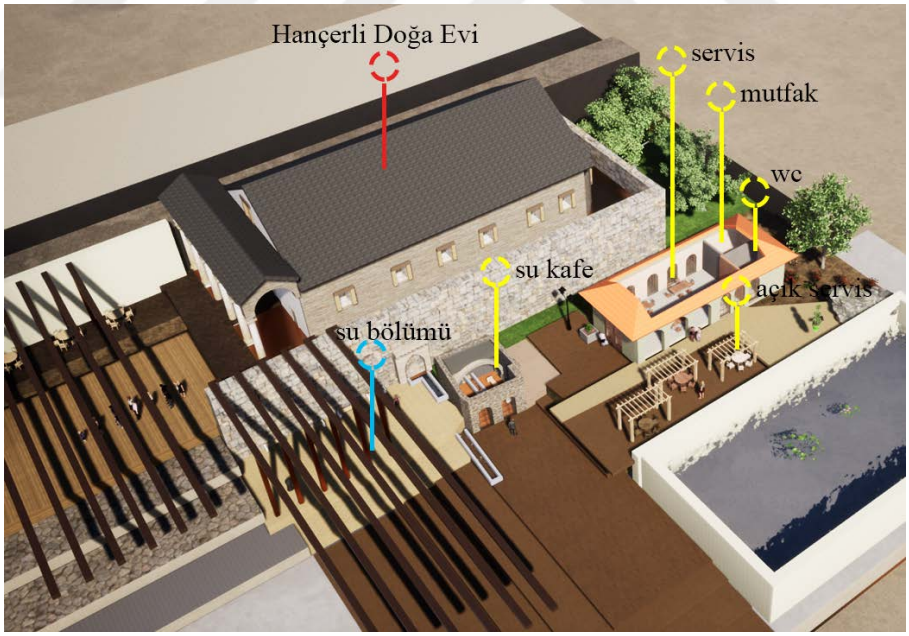


Şekil 4.92. Hançerli Çamaşırhanesi yeni işlev önerisi - Müzik Evi (modelleme)

Hançerli Çamaşırhanesi ve tasarlanan ek binaya; Hançerli Doğa Evini günlük ve yatılı ziyarete gelenlerin yemeklerini karşılamak amacıyla köy halkının yöresel yemeklerinin servis edildiği aynı zamanda içecek de bulunan Su Kafe işlevi önerilmektedir (Çizelge 4.19, Şekil 4.93). Ayrıca köyü ziyaret gelen herkes kafeye gelip hoşça vakit geçirebilecektir. Yarı açık servis alanı ile ilişkili olan çamaşırhane ve ek binanın servis alanı mevcutta bulunan havuz da düşünülerek tasarlanmıştır.

Çizelge 4.19. Hançerli Çamaşırhanesi'nin Hançerli Doğa Evi-Su Kafe mekanlarının yeni işlevleri

Hançerli Doğa Evi-Su Kafe		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Havuz ve etrafında çevre düzenlemesi	Havuz ek bina ve çamaşırhane ilişkili yarı açık servis alanı düzenlemesi
Çamaşırhane	Su kafe	Açık alanla ilişkili yöresel içeceklerin sunumu kapalı alan
Ek bina	Kafe-servis alanı, mutfak ıslak hacim	Yöresel yemeklerin yapıldığı mutfak ve ikram edildiği servis alanı,



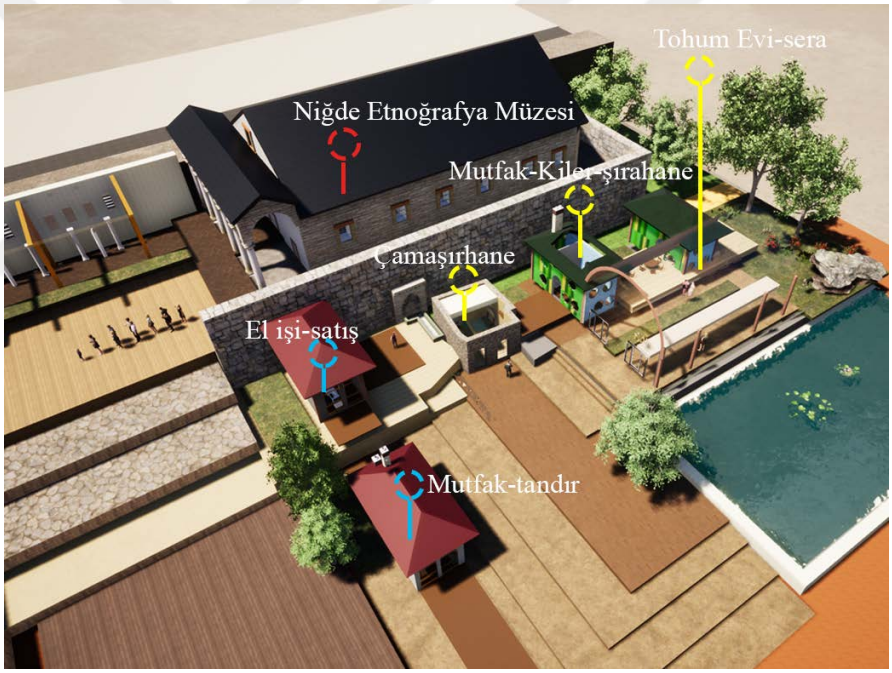
Şekil 4.93. Hançerli Çamaşırhanesi yeni işlev önerisi - Hançerli Su Kafe (modelleme)

Niğde Etnografya Müzesinin bir bölümü olan ve ek bina ile desteklenen Hançerli Çamaşırhanesi geçmişe dönük canlandırma birimi, ziyaretçilerin köyün tarım faaliyetini deneyimleyebileceği ve mutfak kültürünü öğrenebileceği ek bina ve sera ile birlikte

tamamlanması düşünülerek yeniden işlevlendirilmesi önerilmiştir (Çizelge 4.20, Şekil 4.94).

Çizelge 4.20. Hançerli Çamaşırhanesi'nin Niğde Etnografya Müzesi-Geçmişe dönük canlandırma birimi-Çamaşırhane mekanlarının yeni işlevleri

Niğde Etnografya Müzesi Geçmişe dönük canlandırma birimi-Çamaşırhane		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Havuz ve etrafında çevre düzenlemesi	Havuz ek bina ve çamaşırhane ilişkili yarı açık servis alanı düzenlemesi
Çamaşırhane	Çamaşırhane	Yapı çamaşırhane kullanımını tekrar canlandırarak kendi kendini sergilemektedir
Ek bina	Sergi ve satış birimi, tandır-mutfak birimi, mutfak-kiler-şırahane, tohum evi, sera	Çamaşırhane ile bağlantılı iki birim ve sera olarak tasarlanmıştır.



Şekil 4.94. Hançerli Çamaşırhanesi yeni işlev önerisi - Müzenin çamaşırhane canlandırma birimi (modelleme)

Hançerli Kilise Çeşmesi-katılım bölümü

Hançerli Kilise Çeşmesi önerilen üç işlev grubunda bellek yapıları içerisinde konumu ve işlevi; yarı açık-açık alan kurgusuna sahip rekreaktif alan düzenlemesi, ek binalar veya meydan düzenlemesi ile vurgulanmıştır.

Sanat Üretim Merkezi'nin Gençlik kulübü (Çizelge 4.21) olarak düşünülen öneride Hançerli Çeşmesi'nin batısına küçük ölçekli ek bina tasarlanmıştır (Şekil 4.95). Çeşme önü ve çevresinin zemin kademelendirilerek düzenlenmesi planlanmıştır. Sanat Merkezine hizmet eden Gençlik Kulübü'ne gelen özellikle 18 yaş ve altı ilköğretim ve lise öğrencilerini etkinlikler hakkında bilgilendiren ve onları bir araya getirmesi planlanan alan; aynı zamanda toplanma konser, tiyatro gösterimine uygun olarak esnek düzenlenmiştir.

Çizelge 4.21. Hançerli Kilise Çeşmesi Sanat Üretim Merkezi-Gençlik kulübü mekanlarının yeni işlevleri

Sanat Üretim Merkezi-Gençlik kulübü		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Çeşme ve çevresi konser alanı	Açık tiyatro alanı ve konser alanı olarak düzenlenmeye elverişli alan
Ek bina	Gençlik kulübü	Kayıt ve bilgilendirme bölümü

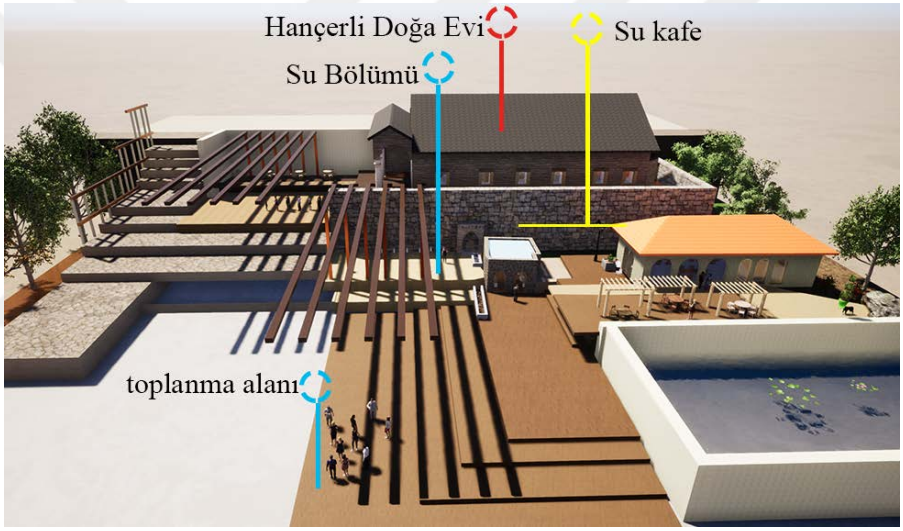


Şekil 4.95. Hançerli Kilise Çeşmesi yeni işlev önerisi – Sanat Üretim Merkezi-Gençlik Kulübü (modelleme)

Hançerli Köyü doğal güzelliklerini su zenginliğine borçludur, doğa sporları için gelenlere rota bilgilendirmesi Kilise Çeşmesi ve yarı açık üst örtü düzenlenmesi planlanmış ve çevre düzenlemesi yapılmış çevresine Su Bölümü işlev önerisi getirilmiştir (Çizelge 4.22, Şekil 4.96). Hem doğa sporları için gelenlere hem de su kafe için gelenlere hizmet verebilecek çevre düzenlemesinin su bölümü ile sağlanması planlanmıştır.

Çizelge 4.22. Hançerli Kilise Çeşmesi Hançerli Doğa Evi-Su bölümü mekanlarının yeni işlevleri

Hançerli Doğa Evi-Su bölümü		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Çeşme ve çevresi toplanma alanı	Tur ile gelenler için toplanma bilgilenme alanı
Ek bina	Su bölümü	Toplanma buluşması noktası



Şekil 4.96. Hançerli Kilise Çeşmesi yeni işlev önerisi - Hançerli Doğa Evi-Su Bölümü (modelleme)

Niğde Etnografya Müzesi geçmişe dönük canlandırma işlev önerisi bölümlerinden birisi de Kilise Çeşmesi ve etrafında ek binalarla sağlamak amaçlanmıştır (Çizelge 4.23, Şekil 4.97). Çeşme çevresine yöreye özgü mutfak ve tandır kültürünün sunulduğu ve bunların ürünlerinin ziyaretçilere satışının sağlandığı ek binalar ile çeşmenin günlük hayata dair bilgi veren fonksiyonu sergilenmektedir.

Çizelge 4.23. Hançerli Kilise Çeşmesi Niğde Etnografya Müzesi-Geçmişe dönük canlandırma birimi-mekanlarının yeni işlevleri

Niğde Etnografya Müzesi-Geçmişe dönük canlandırma birimi		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Çeşme ve çevresi dinlenme birimleri	Kentsel donatılar ile çevre düzenlemesi
Ek bina	Sergi ve satış birimi, tandır-mutfak birimi	Çamaşırhane ile bağlantılı tohum evi sera ve kiler ile ilişkili tandır ve mutfak yöresel yemek ve ekmek yapımı sonrasında satışı için birim



Şekil 4.97. Hançerli Kilise Çeşmesi yeni işlev önerisi – Müze - Geçmişe dönük canlandırma (modelleme)

4.2.2.3. Hançerli Köyü soru sorma bölümü

Hançerli Köyü'nde sınanmak istenenler; köy genel bilgi video ve yazılı metinde geçen köyün Rumca adı, Hançerli Kilise Çeşmesi'nin bilgilendirme bölümünde üzerinde çok durulan iki dilde yazılmış (Rumca ve Karamanlıca) kitabesi, Hançerli Çamaşırhanesinin onarım tarihi ve günümüz kullanım durumu, Hançerli Kilisesi'nin camiye dönüştürülürken değişen mekan ve donatılarıdır. Sorular, zorluk derecesi ve doğru cevaplar şu şekildedir:

Soru. Hançerli Köyü'nün Rumca adı neydi? (zor soru, cevap: Dermuson)

a) Dermuson b) Tenei c) Aravan d) Kurudunus

Soru. Hançerli Çamaşırhanesi kaç yılında onarılmıştır? (orta zorlukta soru, cevap:1945)

a) 1945 b) 1970 c) 1988 d) 2001

Soru. Hançerli Kilisesi camiye dönüştürülürken neler değişmemiştir? (kolay soru, cevap: Giriş kapısı kapatılmış)

a) Mihrap eklenmiş b) Minare eklenmiş c)Minber eklenmiş d) Giriş kapısı kapatılmış

Soru. Hançerli Kilise çeşmesi kitabesi hangi dillerde yazılıdır? (orta zorlukta, cevap: Rumca-Karamanlıca)

a)Rumca-Karamanlıca b)Grekçe-Osmanlıca c)Rumca-Osmanlıca d)Osmanlıca-Karamanlıca

Soru. Yeşil Hançerli çamaşırhanesi günümüzde ne olarak kullanılmaktadır? (kolay soru, cevap: kullanılmamaktadır)

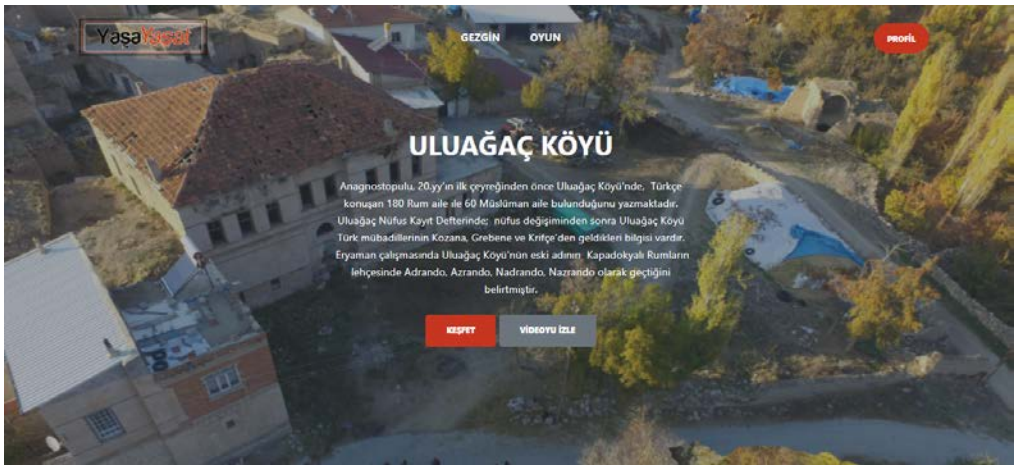
a) Çamaşırhane b) Hamam c)Depo d) Kullanılmamaktadır

4.1.4. Uluağaç (Adrando) Köyü'nün dijitalleştirilmiş içerikleri

Niğde İl merkezinden 22 km uzaklıkta olan Uluağaç Köyü'nün yakınlarında Yeşilova Köyü, Ovacık ve Aktaş köyleri bulunmaktadır. Nüfus mübadelesi sonucu Rumlardan kalan ve gelen Türkler ile kullanımları değişen dönüşen birçok kültürel miras öğesi bu köy içinde aktarılması hedeflenen kentsel bellek öğelerini ortaya koymuştur (Çizelge 4.24). Köyün en önemli bellek yapıları olarak Rum Okulu, Uluağaç Kilise ile günümüzde hala aktif olan okul ve kilise ile yakın konumdaki Çatal Çeşme seçilmiştir. Uluağaç Köyü mübadele geçmişini günümüzde ayakta kalabilen konaklar Kapadokya Bölgesine özgü kesme taştan yapılmış iki katlı ve kayadan oyma mahzenlere sahip yapılardır (Ata ve Başar, 2019).

Çizelge 4.24. Uluağaç Köyü için kentsel bellek öğesi olarak aktarılması hedeflenenler

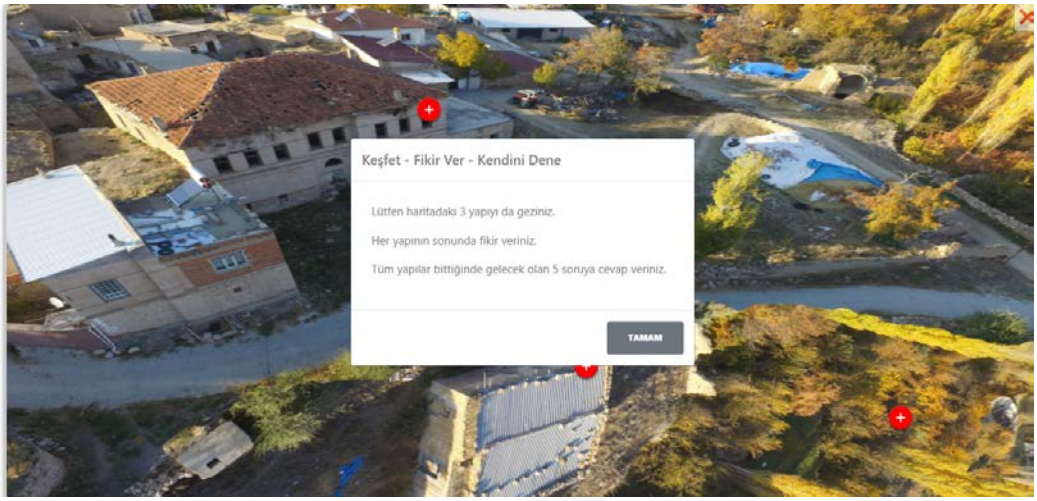
YAZILI BELLEK AKTARIMI	Genel Bilgi (Şekil 4.98)	Anagnostopulu, 20.yy'ın ilk çeyreğinden önce Uluağaç Köyü'nde, Türkçe konuşan 180 Rum aile ile 60 Müslüman aile bulunduğunu yazmaktadır (Nakracas, 2005).
	Tarihçesi	Eryaman (2013), çalışmasında Uluağaç Köyü'nün eski adının Kapadokyalı Rumların lehçesinde Adrando, Azrando, Nadrando, Nazrando olarak geçtiğini belirtmiştir.
	Mübadele Geçmişi	Uluağaç Nüfus Kayıt Defterinde; nüfus değişiminden sonra Uluağaç Köyü Türk mübadillerinin Kozana, Grebene ve Krifçe'den geldikleri bilgisi vardır (Uluağaç NKD), (Özkan, 2007).
SÖZLÜ BELLEK AKTARIMI	Gelenek ve Görenek (Şekil 4.99)	Köye Bosna Hersek'ten, Bulgaristan'dan ve Arnavutluk'tan göç edenler burada konuştukları dilleri çocuklarına aktarmışlardır. Özellikle ikinci, üçüncü kuşak mübadil çocukları bu dilleri anlamaktadırlar.
MİMARİ BELLEK AKTARIMI	Köyün Simge Yapısı	Uluağaç Rum Okulu köyün en önemli bellek yapısıdır.
	Köyün önemli bellek yapıları (Şekil 4.100-4.101)	Tarihi bilgiler mübadele geçmişine yönelik veriler: Kilise kitabesi
		Özgün mekanlar: konaklarda kayadan oyma mahzen, tonozlu mekan
		Özgün yapım tekniği ve malzeme: Mazgal pencere, tonoz örtü, kemer, sarı trakit taşı, andezit taşı
		Özgün donatı ve süslemeler: Kilisenin batı giriş kapısı (üzüm rölyefi), Rum Okulu arka cephesinde bulunan Pencere etrafındaki haç işlemesi



Şekil 4.98. Uluağaç Köyü genel bilgisinin yer aldığı dijital ortamda arayüz



Şekil 4.99. Video izle-Uluağaç Köyü 1. Kuşak mübadil Arzu Bakır (1921-2019) Rumca türkü videosu (dijitalleştirilmiş sözlü bellek mekanları)



Şekil 4.100. Uluağaç Köyü yapıları keşfet (dijitalleştirilmiş mimari bellek mekanları)



Şekil 4.101. Yeşilburç Köyü bellek haritası (dijitalleştirilmiş mimari bellek mekanları)

Uluağaç Köyü'nün önemli bellek mekanları

Uluağaç Köyü Rum Okulu mimari özellikleri, derslik sayısı dikkate alındığında mübadeleden önce ve sonra Niğde için önemli bir eğitim yapısı olduğu görülmektedir. Mübadele sonrasında yapı sadece Uluağaç Köyü'ndeki öğrencilere hizmet etmemiş komşu köylerden de öğrencilerin de eğitimini sağlamıştır. Rum Okulu yakınındaki özgün giriş kapısını muhafaza eden Kilise ve Çatal Çeşme hem yakın konumdadır hem de birlikte mübadele öncesi ve sonrasına ait eğitim, inanç ve sosyal yaşama dair kentsel bellek değerlerini birlikte temsil etmektedirler. Bu sebeplerle kültürel miras olan bu bellek yapılarından kentsel bellek öğeleri aktarımı için veriler dijitalleştirilmiştir.

4.2.3.1.Bilgilendirme bölümü

Uluağaç Rum Okulu

Uluağaç Rum Okulu tarihçesi

Aktarılması hedeflenenler:

- Yapı Niğde Merkez Uluağaç Köyü'nde bulunmaktadır (Şekil 4.102).
- Yapının cephesindeki haç işlemeli süslemeleri ve yakın çevresinde bulunan Uluağaç Kilisesi'nin varlığı geçmişte bu okulun Rumlar tarafından dini ağırlıklı eğitimde kullanıldığına göstermektedir.
- Mimari özellikleri yapının 19. yüzyılda yapıldığına işaret etmektedir.

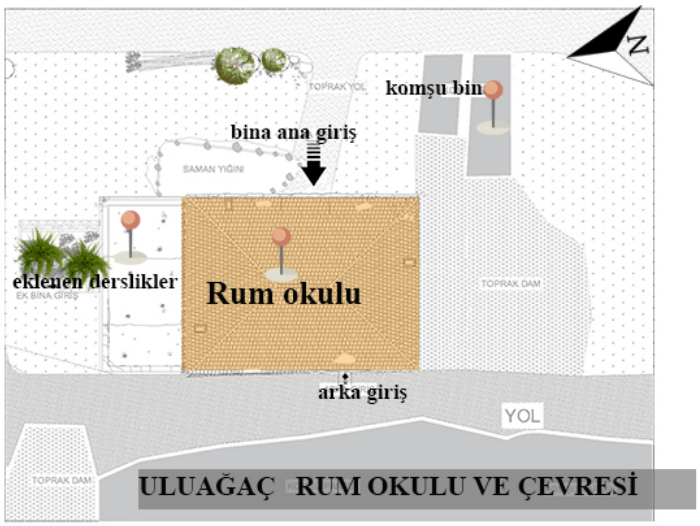


Şekil 4.102. Uluağaç Rum Okulu ve Uluağaç Köyü'nün dokusu (Hava fotoğrafı 2019)

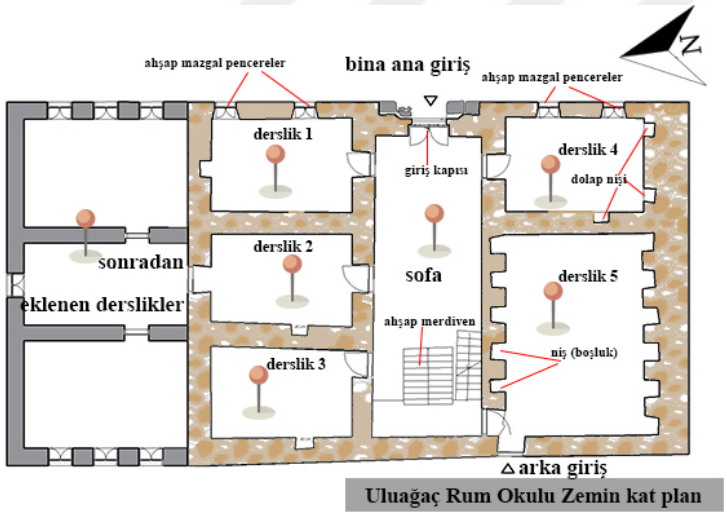
Uluağaç Rum Okulu planı

Aktarılması hedeflenenler:

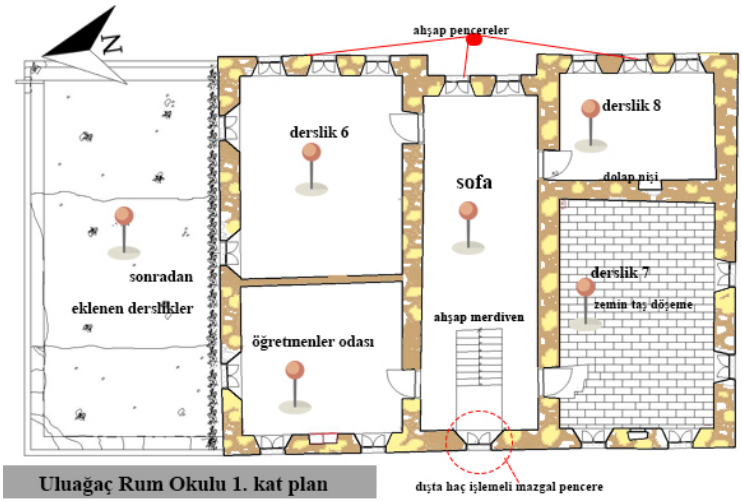
- Dikdörtgen plan şemasına sahip zemin+1 kattan oluşan yapı, düzgün yöresel kesme taştan inşa edilmiştir
- Yapının bir ön ve yan bahçesi bulunmaktadır. Yan bahçe içerisinde eğitim amaçlı kullanılmak üzere (derslik niteliğinde) sonradan eklenen üç mekandan oluşan bir yapı yer almaktadır (Şekil 4.103).
- Yapının zemin katında ortada sofa; sofanın sağında ve solunda 5 derslik mevcuttur (Şekil 4.104). Dersliklerin tavanı atkı kemerli tonozdur.
- Zemin kattaki sofadan birinci kata ahşap merdiven ile ulaşılmaktadır (Şekil 4.105).
- Girişin sağ ve solundaki derslikler, ahşap mazgal pencereler ile aydınlanmaktadır.



Şekil 4.103. Uluağaç Rum Okulu yakın çevresi



Şekil 4.104. Uluağaç Rum okulu zemin kat plan şematik gösterim

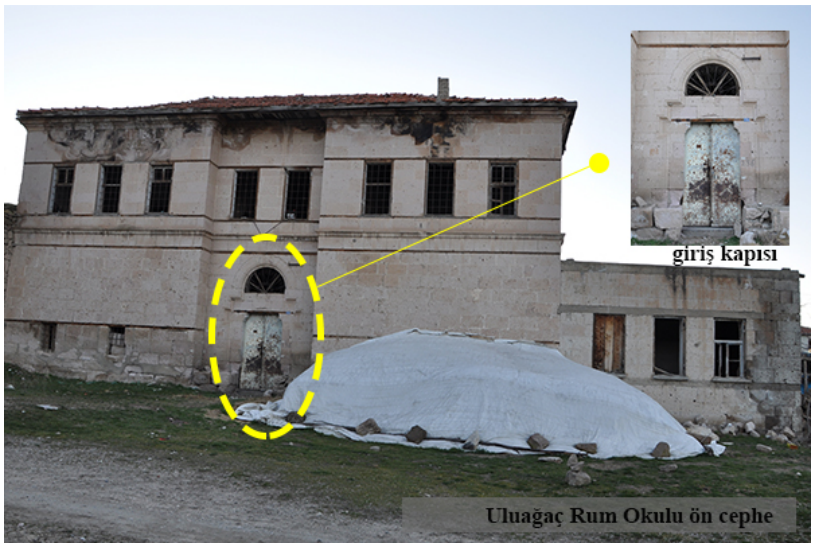


Şekil 4.105. Uluağaç Rum Okulu 1. kat plan şematik gösterim

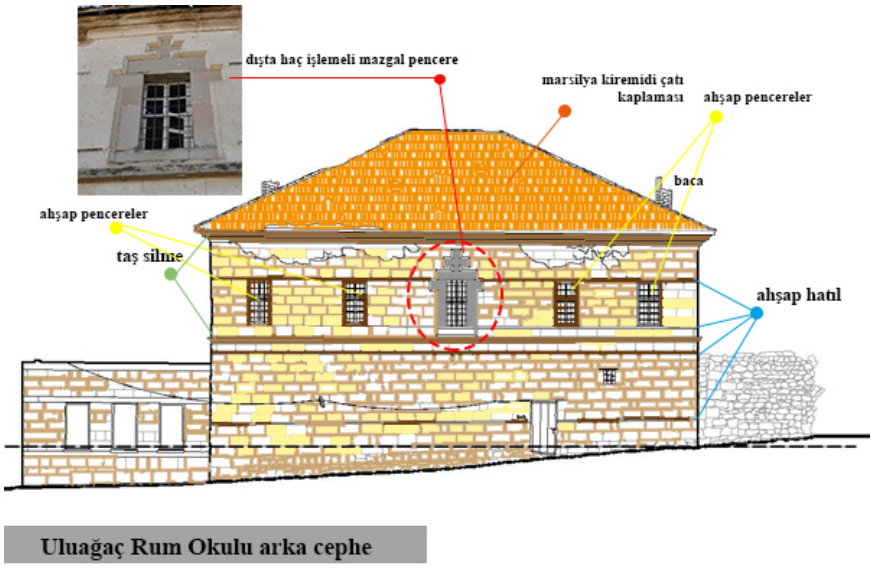
Uluağaç Rum Okulu cephesi

Aktarılması hedeflenenler:

- Yapıya giriş kuzeydoğu cephesinden, üstünde yuvarlak kemerli aydınlatma penceresi bulunan taş profil silmelerle derinlik kazandırılmış bir kapıdan sağlanmaktadır (Şekil 4.106).
- Ön cephede sofa içeri doğru cephe gerisinde kalmıştır. Birinci katta toplam 8, zemin katta ise 4 ahşap mazgal pencere ile yapı aydınlatılmıştır (Şekil 4.106).
- Zemin kat ve birinci kat arasında yapının diğer cephelerini de dolanan öne taşırılmış taş silme yer almaktadır.
- Yapının giriş cephesinde zemin kat hizasında sonradan eklenmiş odalardan biri görülmektedir (Şekil 4.106).
- Yapının arka cephesinde zemin kat sağırdır (hiç pencere açıklığı yoktur). Birinci katında ise toplam 5 adet pencere mevcuttur (Şekil 4.107).
- Arka cephede en dikkat çekici öğe yapının Rum Okulu olduğunu da gösteren etrafı taş profillerle Haç şekli işlenmiş penceredir. Bu pencere zemin kattan birinci kata ulaşımı sağlayan ahşap merdiveni aydınlatmaktadır (Şekil 4.107).



Şekil 4.106. Uluağaç Rum Okulu giriş cephesi



Şekil 4.107. Uluağaç Rum Okulu arka cephe şematik gösterim

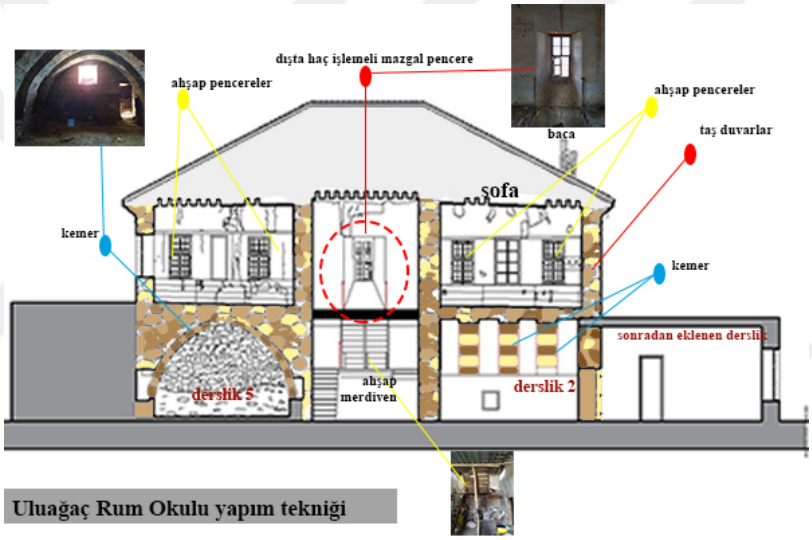
Uluağaç Rum Okulu yapım tekniği-malzeme

Aktarılması hedeflenenler:

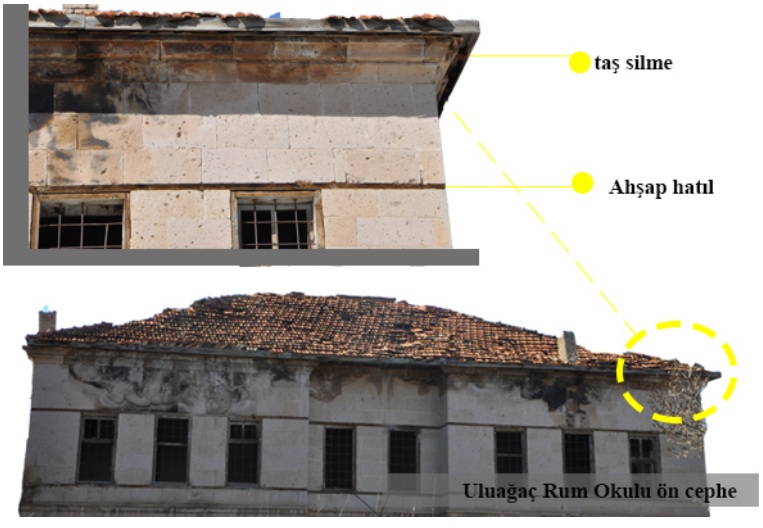
- Uluağaç Rum Okulu düzgün kesme sarı trakit taşından yığma teknikle yapılmıştır.
- Zemin katta bulunan mekanların üst örtüsü atkı kemerli tonozla örtülmüştür (Şekil 4.108).
- Dersliklerin aydınlanması için daha fazla ışığı alacak şekilde mazgal pencereler kullanılmıştır (Şekil 4.108-4.109).
- Birinci katta bulunan bir dersliğin zemini taş döşeme diğerleri ahşaptır.
- Birinci kata ulaşım, izlerden anlaşıldığı üzere sağ ve soldan tek kollu merdivenlerin sahanlıkta birleşmesiyle üst kata tek kolla sağlanmaktadır (Şekil 4.109).
- Katlar arasında cephede taş silme bulunmaktadır. Ahşap hatıllar cephe boyunca yatay hatta devam etmektedir (Şekil 4.110).
- Dört yöne kırılmış ahşap kırma çatı Marsilya kiremidi ile kaplıdır. Çatı çıkması altında s taş profilli taş silmeler vardır (Şekil 4.110).



Şekil 4.108. Uluağaç Rum Okulu, yapım tekniği tonoz üst örtü



Şekil 4.109. Uluağaç Rum Okulu, yapım tekniği kesit şematik gösterim



Şekil 4.110. Uluağaç Rum Okulu, çatı yapım tekniği

Uluağaç Rum Okulu zaman içinde kullanımı

Aktarılması hedeflenenler:

- Mübadele öncesi Uluağaç Kilisesi'ne bağlı yapı Rum (Kız-erkek) İbtidâî Mektebi olarak inşa edilen yapı (Eryaman, 2019b) mübadele sonrası da gelenler tarafından okul olarak uzun yıllar kullanılmıştır.
- İlkokul olarak kullanılan yapıya zaman içinde civar köylerden gelen öğrencilerinde eğitimini karşılamak için sonradan zemin kat yüksekliğinde 3 adet derslik eklenmiştir (Şekil 4.111).
- Aşağı Mahalleye 1977 yılında yaptırılan yeni okulun açılması neticesinde Anıtsal boyuttaki Rum Okulu kapatılarak işlevsiz kalmıştır (Eryaman, 2019a).
- Belli bir zaman zemin kattaki tonoz örtülü mekanlardan en büyüğü ahır olarak kullanılmıştır, günümüzde boştur. Diğer mekanlar ise tahıl ambarı olarak kullanılmaktadır (Şekil 4.112-4.113).



Şekil 4.111. Uluağaç Rum Okulu, günümüz kullanım durumu sonradan eklenen derslikler



Şekil 4.112. Uluağaç Rum Okulu, günümüz kullanım durumu derslikler ve ambar



Şekil 4.113. Uluağaç Rum Okulu, sonradan ahır olarak kullanılan mekana açılan yalaklar

Uluağaç Rum Okulu günümüz koruma durumu

Aktarılması hedeflenenler:

- Nevşehir KVKBK. 28.06.2013/781 karar ile tescillenerek koruma altına alınmıştır.
- Çatıdaki bozulmalar da iç mekandan görülmektedir (Şekil 4.114-4.115). Yer yer kopmalar ve çökmeler oluşmuştur.
- Birinci kattaki derslikler ve buraya ulaşmayı sağlayan ahşap merdiven bakımsız durumdadır (Şekil 4.116).
- Cephe yüzeyinde taşlarda bozulmalar olmakla birlikte pencerelerin ahşap kanatlarının bir kısmı kırıktır yapı dış etkiye açıktır.



Şekil 4.114. Uluağaç Rum Okulu, çatıdaki bozulmalar



Şekil 4.115. Uluağaç Rum Okulu, iç mekandaki bozulmalar



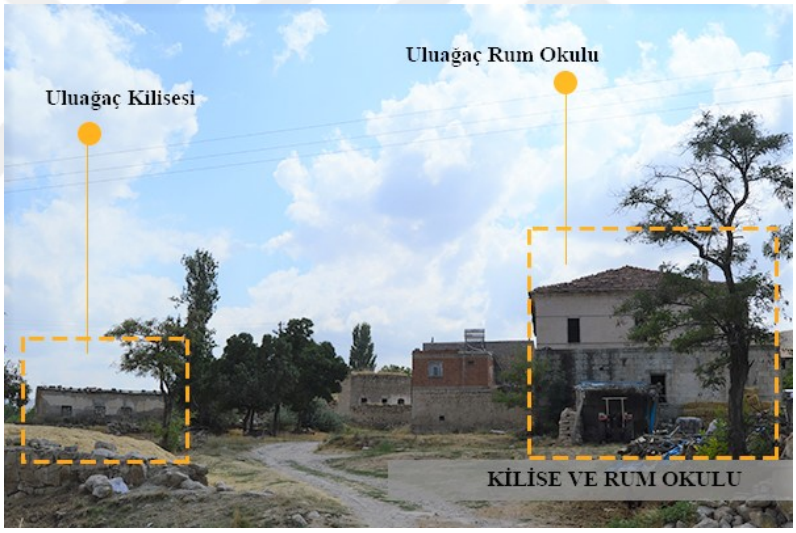
Şekil 4.116. Uluağaç Rum Okulu, ahşap merdiven bozulmalar

Uluağaç Kilisesi

Uluağaç Kilisesi tarihçesi

Aktarılması hedeflenenler:

- Uluağaç Kilisesi'nin kuzeydoğusunda Uluağaç Rum Okulu yer almaktadır.
- Uluağaç Kilisesi'nin okula yakın konumu mübadeleden önce eğitim veren Rum Okulu ile ilişkili olduğunu göstermektedir (Şekil 4.117).
- Yapıya ait bir kitabe günümüze ulaşmamıştır, ancak yapım tekniği ve üslubundan 19.yy'a ait olduğu anlaşılmaktadır. Arkeolog Eryaman'ın (2013) araştırmalarına göre bu kilise, 1841 yılında inşa edilmiş ve baş melek Mikhail'e adanmıştır.



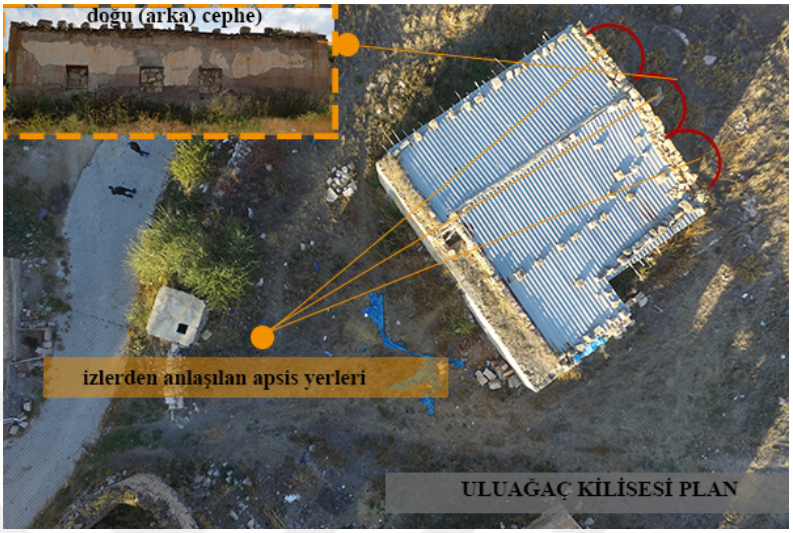
Şekil 4.117. Uluağaç Kilisesi ve Rum Okulu konumları

Uluağaç Kilisesi planı

Aktarılması hedeflenenler:

- Kilisenin günümüzde kalan batı duvarındaki giriş kapısı ve diğer duvarları göz önünde bulundurulduğunda doğu batı yönünde uzanan dikdörtgen planlı bazilikal yapıda olduğu anlaşılmaktadır (Şekil 4.118).

- Pekak (1999)'ın yerinde yaptığı çalışmada doğudaki temel izlerinden kilisenin dışa taşkın, içte ve dışta yuvarlak üç apsisi olduğunu tespit etmiştir.



Şekil 4.118. Uluağaç Kilisesi planı

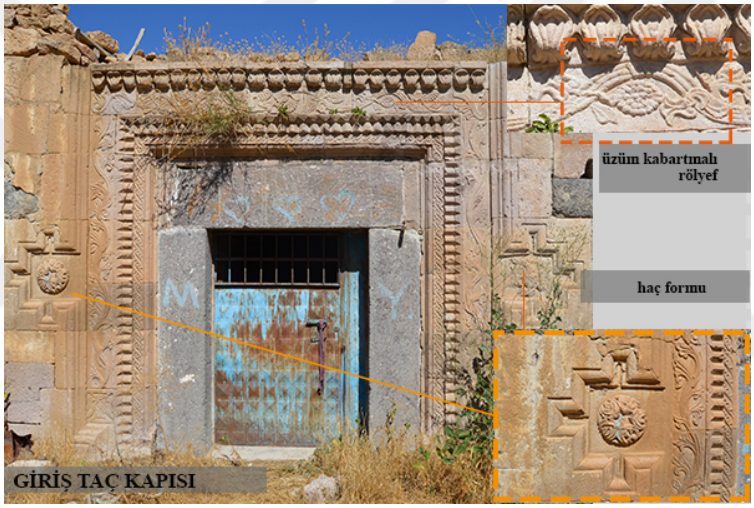
Uluağaç Kilisesi cephesi

Aktarılması hedeflenenler:

- Kilisenin ön cephesinde en baskın öğe giriş taç kapısıdır.
- Bazalt lento ve sövelerle açıklığı sağlanan giriş kapısını, yanlarında ve üstünde farklı bezemeler şeridi (rölyef) ile çevrilidir. Kapının üst kısmında üzüm kabartmalı rölyef bulunmaktadır (Şekil 4.119-4.120).
- Bu süsleme şeridi kapının sağında ve solunda, kuzey ve güney yönüne girintili haç formu oluşturmaktadır. Pekak (1999)'a göre bu üzüm kabartmalı rölyefler özellikle Derinkuyu H. Theodoros Kilisesi'ndeki kabartmalarla benzerlik göstermektedir.



Şekil 4.119. Uluağaç Kilisesi batı (giriş) cephesi



Şekil 4.120. Uluağaç Kilisesi Giriş taç kapısı ve detayları

Uluağaç Kilisesi yapım tekniği-malzeme

Aktarılması hedeflenenler:

- Özgün batı cephesine göre kilise yöreye özgü kesme sarı trakit taşından yapılmıştır.
- Batı cephesindeki taç kapının söve ve lentoları bazalt taştandır (Şekil 4.121).



Şekil 4.121. Uluağaç Kilisesi Giriş taç kapısı yapım tekniği ve malzeme

Uluağaç Kilisesi zaman içinde kullanımı

Aktarılması hedeflenenler:

- 1944-45 yıllarında kilisenin büyük bir kısmı yıkılmıştır (Pekak, 1999).
- Kilise temelleri üzerine inşa edilen konut günümüzde harap durumdadır (Şekil 4.122).
- Kilisenin yakınında günümüzde harap olan yapılar, mübadele sonrasında ilkokulun (Rum okulu) öğretmenleri için bir dönem lojman olarak kullanılmıştır (Şekil 4.123).



Şekil 4.122. Uluağaç Kilisesi günümüz kulanım durumu

Uluağaç Kilisesi günümüz koruma durumu

Aktarılması hedeflenenler:

- Kilisenin özgün haline ait batı duvarındaki giriş kapısı, kapıdaki bezemeler ve duvar kalmıştır.
- Kilisenin çatısı saç ile örtülmüş, arka cephedeki üç açıklık taşla örülerek kapatılmıştır (Şekil 4.124).
- Harap durumdaki kilise depo olarak kullanılmaktadır.



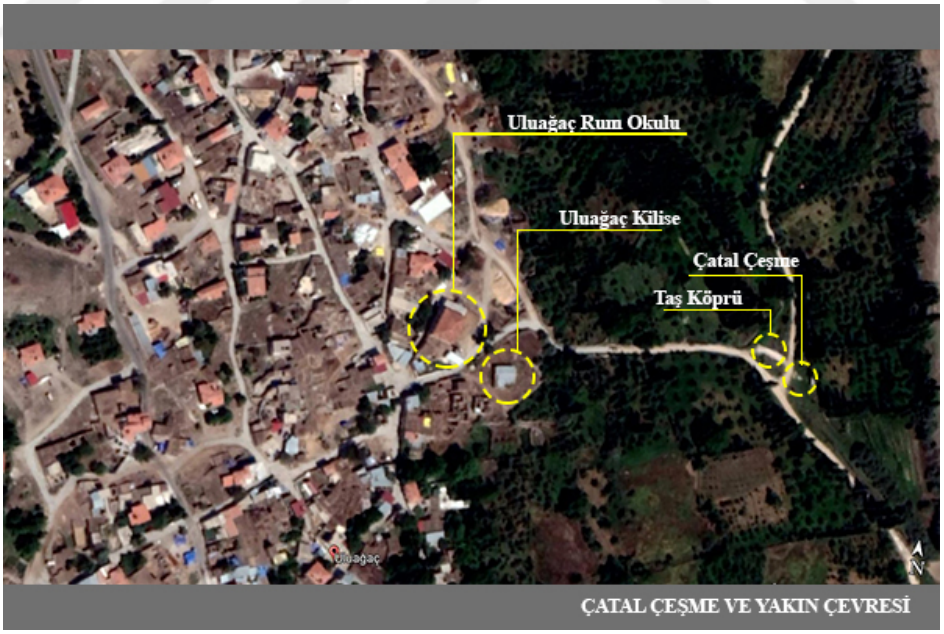
Şekil 4.123. Uluağaç Kilisesi günümüz koruma durumu (hava fotoğrafı 2019)

Çatal Çeşme ve Çevresi

Çatal Çeşme tarihçesi

Aktarılması hedeflenenler:

- Çatal çeşme mübadele öncesi ve sonrası köyün sosyal yaşamına dair bilgiler vermektedir. Çeşmenin Rum Okulu'na ve kiliseye olan yakın ilişkisi eğitim, dini ve sosyal yaşamın iç içe olduğunu göstermektedir.
- Çatal Çeşme Uluağaç Rum Okulu ve Kilisesi'nin batısında bulunmaktadır (Şekil 4.124).
- Köydeki mübadillerle yapılan sözlü görüşmeler çeşmenin mübadeleden önce yapıldığına işaret etmektedir ancak çeşmenin bir kitabesi yoktur.
- Çatal çeşmenin kuzeydoğusunda bulunan Uluağaç Kadarağı (Deresi) üzerinde Osmanlı dönemi üç gözlü kemerli taş köprününde mübadele öncesi dönemde yapıldığı bilgisini köylüler vermiştir.

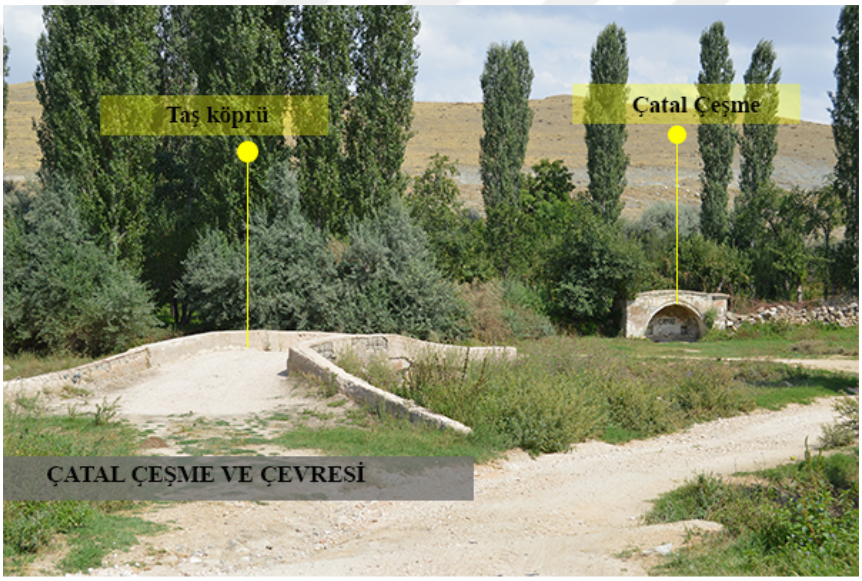


Şekil 4.124. Uluağaç Köyü Çatal çeşme ve yakın çevresi (Google earth üzerinden işlenmiştir. 05.02.2020)

Çatal Çeşme planı

Aktarılması hedeflenenler:

- Uluağaç Kilisesi ve Rum Okulu'na ulaşımı sağlayan yol, çeşmenin önüne kadar gelmekte burada birisi taş köprünün olduğu çeşmenin kuzeydoğu yönüne diğeri ise kuzeybatı yönüne ayrılarak sonra yine birleşmektedir. Çeşmenin, çatal şeklindeki bu yola olan konumu aynı zamanda onun adı olmuştur (Şekil 4.125).
- Çeşme dikdörtgen planlıdır.
- Çeşme önünde kemer açıklığının hemen altında çeşme yalağı bulunmaktadır.

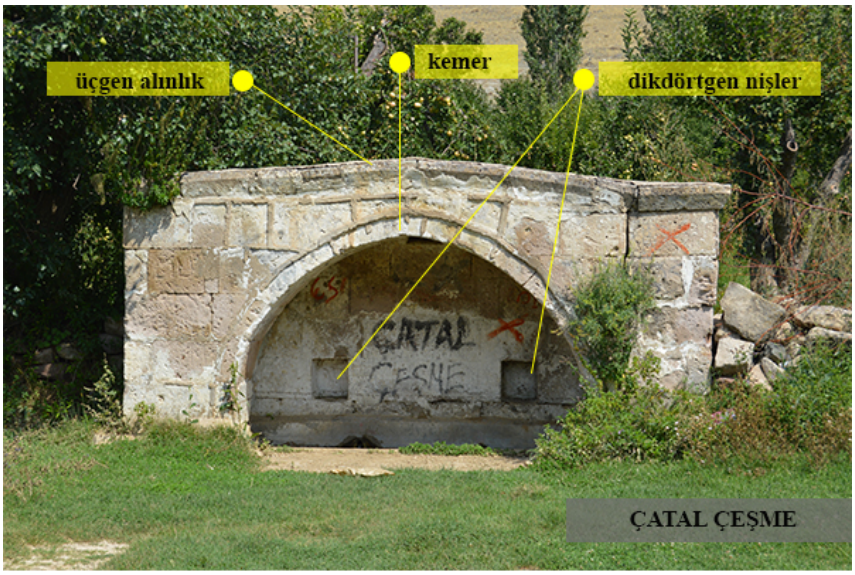


Şekil 4.125. Uluağaç Köyü Çatal çeşme-Taş köprü

Çatal Çeşme cephesi

Aktarılması hedeflenenler:

- Çeşmenin ön yüzünde baskın olan öğe sivri kemerdir (Şekil 4.126).
- Kemer ile geçilen çeşme açıklığından iki adet dikdörtgen formda niş (oyuk) bulunmaktadır (Şekil 4.126).
- Çeşmenin üstü üçgen alınlıklı form ile yükseltilmiştir (Şekil 4.126).

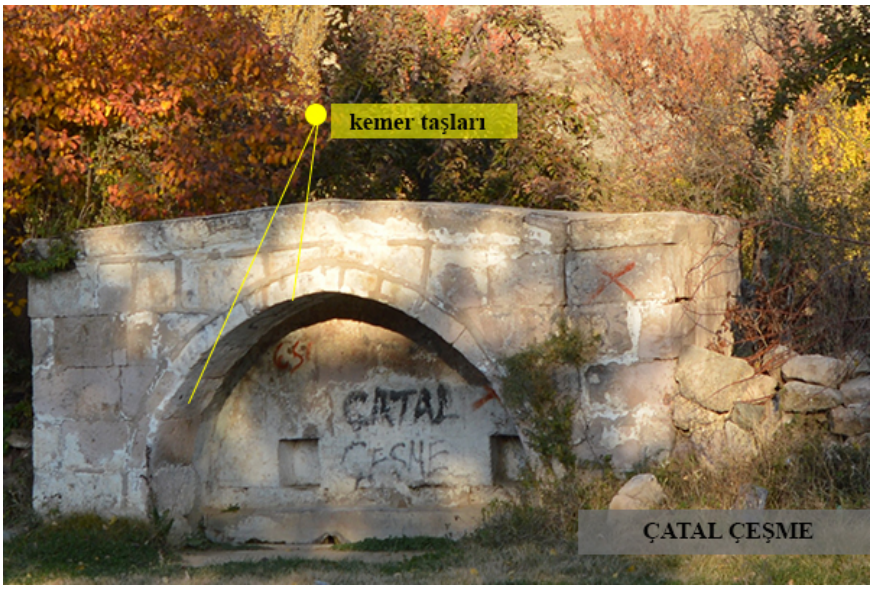


Şekil 4.126. Uluağaç Köyü Çatal çeşme cephesi

Çatal Çeşme Yapım Tekniği-Malzeme

Aktarılması hedeflenenler:

- Çeşme düzgün kesme taştan yapılmıştır (Şekil 4.127).
- Çeşme açıklığı kemer ile geçilmiştir (Şekil 4.127).



Şekil 4.127. Uluağaç Çatal çeşme yapım tekniği ve malzemesi-kemer taşları

Çatal Çeşme günümüz koruma durumu

Aktarılması hedeflenenler:

- Çeşme günümüzde kullanılmaktadır.
- Çeşme koruma altında değildir.
- Yapılan görüşmelerde mübadeleden sonra ilkokul olarak kullanılan Rum Okulu'nda okuyan birçok öğrenci için çeşmenin bellek değeri önemlidir. O dönemde teneffüslerde kullanılan çeşme ve çevresine dair insanlar anılar anlatmaktadır.
- Çeşme ve taş köprü zamana bağlı olarak meydana gelen bozulmalardan dolayı onarım geçirmiştir (Şekil 4.128).



Şekil 4.128. Uluağaç Çatal Çeşme ve Taş Köprü günümüz durumu

4.3.3.2. Uluağaç Köyü katılım bölümü

Uluağaç Köyü'nde seçilen mimari bellek yapıları Uluağaç Rum Okulu, Uluağaç Kilisesi ve Çatal Çeşme'dir. Hançerli Köyü'nde olduğu gibi bu bellek yapıları için önerilen işlevler üç grup altında toplanmıştır. Birinci işlev grubu Sanat Tarihi Yerleşkesi (Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi işbirliği ile), ikinci işlev grubu Uluağaç Köyü Derneği yapıları ve üçüncü işlev grubu İlkokul Öğrencileri Eğitim Alanı'dır (Çizelge 4.25). Bu şekilde belli bir ana işleve göre üç bellek yapısı ilişkilendirilmiştir. Ana işlevler Uluağaç Köyü'nün birikimini bellek aktarımını eğitimle gerçekleştirmeyi hedeflemiştir. Birinci işlev üniversite işbirliği içinde akademisyenlere ve eğitim turizmine yönelik, ikinci işlev köylü ve çevresinde mesleki eğitim ve kalkınma hedefli, üçüncü işlev ise Uluağaç Köyü ve çevresindeki köylerde yaşayan çocuklar odaklı planlanmıştır. Kullanıcı isterse bu ilişkiyi takip ederek fikir verebilmekte veya her yapıyı farklı ana gruplar içerisinden seçebilmektedir. Çünkü her bellek yapısının kendi grubu içindeki ana rolü (ana bina, açık ve kapalı rekreatif etkinlik alanı) farklı işlev grubundaki ana rolü ile aynı amaca hizmet etmektedir.

Çizelge 4.25. Uluağaç Köyü seçilen bellek yapılarının yaş ve eğitim durumunun beklentilerine göre öngörülen yeni işlev önerileri

Uluağaç Rum Okulu		Uluağaç Kilisesi		Çatal Çeşme	
Önerilen işlev	Hedeflenen grup	Önerilen işlev	Hedeflenen grup	Önerilen işlev	Hedeflenen grup
Sanat Tarihi Yerleşkesi-Butik Otel	19-35 36-59	Sanat Tarihi Yerleşkesi-Ana Bina	19-35 36-59	Sanat Tarihi Yerleşkesi-Yarı Açık Kafe	19-35 36-59
	Üniversite Lisansüstü		Üniversite Lisansüstü		Üniversite Lisansüstü
Uluağaç Köyü Derneği-Zanaat Okulu	18 yaş ve altı 19-35	Uluağaç Köyü Derneği-Misafirhane	19-35 36-59	Uluağaç Köyü Derneği-Sergi ve Satış Alanı	18 yaş ve altı 19-35
	Lise Üniversite Lisansüstü		Lise Üniversite Lisansüstü		Lise Üniversite Lisansüstü
İlkokul Öğrencileri Eğitim Binası	18 yaş ve altı 19-35	İlkokul Eğitim Binası-Masal Atölyesi	18 yaş ve altı 19-35	İlkokul Öğrencileri Oyun Alanı	18 yaş ve altı 19-35
	İlköğretim Lise Üniversite		İlköğretim Lise Üniversite		İlköğretim Lise Üniversite

Uluağaç Köyü Rum Okulu-katılım bölümü

Uluağaç Rum Okulu yakın çevresinde sanat tarihi değeri taşıyan batı (giriş) cephesindeki süsleme özellikleri bulunan Uluağaç Kilisesi ve Çatal Çeşme ile birlikte Sanat Tarihi Yerleşkesi önerisinde işlev verilmiştir. Üniversite işbirliği içerisinde işletmesi düşünülen bölgenin sanat tarihi açısından zenginliklerinin aktarımını sağlayabilecek bu ana işlev grubu içerisinde Rum Okulu'na mimari özellikleri (planı, kesit yüksekliği ve yeterli sayıda ve nitelikte mekanı) ile konaklama işlevi sağlaması amacıyla butik otel olması önerilmiştir (Çizelge 4.26- Şekil 4.129). Akademik seminer ve konferanslara kent içinden ve kent dışından katılacak, üniversite ve lisansüstü akademik çalışma sürdüren dinamik 19-35 ve 36-59 yaş aralığındaki kullanıcı hedeflenerek planlama yapılmıştır.

Çizelge 4.26. Uluağaç Köy Rum Okulu'nun Sanat Tarihi Yerleşkesi-Butik Otel olarak mekanlarının yeni işlevleri

Sanat Tarihi Yerleşkesi-Butik Otel		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Otopark, giriş	Gelen misafirler için 10 araçlık açık otopark düzenlemesi, zemin düzenlemesi, girişte kameriye
Giriş sofa	Resepsiyon	Karşılama
Zemin kat odalar	Islak hacim, personel odası, mutfak, kahvaltı salonu, odalar	Altı masalık kahvaltı salonu ve kahvaltı hazırlama için mutfak, personel için dinleme soyunma ve duş alanı, çift kişilik iki oda
Birinci kat odalar	Odalar, odalara ait wc-banyo	Çift kişilik süit odalar, iki ve üç kişilik odalar



Şekil 4.129. Uluağaç Rum Okulu yeni işlev önerisi - Sanat Tarihi Yerleşkesi-Butik Otel (modelleme)

Uluağaç Köyü'nün kültürel miras zenginliklerinin devamlılığı için Uluağaç Köy Derneği kurulmalı ve dernek eğitim, tanıtım ile ekonomik getiri sağlayan alan ve mekan düzenlemeleri ile faaliyette bulunabilmelidir. Bunun için tarım ve hayvancılık ile geçimini sağlayan köyde ve çevresindeki yerleşimlerde yaşayan gençler için ziraat, hayvancılık, kuaförlük, dikiş ve dokuma gibi alanlarda meslek sahibi olabilecekleri Zanaat Okulu işlevi Rum Okulu için önerilmiştir (Çizelge 4.27, Şekil 4.130).

Çizelge 4.27. Uluağaç Köy Rum Okulu'nun Uluağaç Köyü Derneği-Zanaat Okulu olarak mekanlarının yeni işlevleri

Uluağaç Köyü Derneği-Zanaat Okulu		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Açık alan düzenlemesi	Dinlenme birimleri, kameriyeler
Ek binalar	Uygulamalı hayvancılık, uygulamalı seracılık	Yeni teknik ve yöntemlerle tarım ve hayvancılığa yönelik uygulamalı eğitim verilen birimler
Giriş sofa	Kayıt	Kurslar için kayıt ve evrak birimi
Zemin kat odalar	Eğitmen odası, bilgisayar odaları	Halk eğitim merkezlerinden ve Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi'nde gelen eğitmenler için odalar ve bilgisayar odaları
Birinci kat odalar	Mola alanı, dikiş-nakış kursu, kuaför eğitimi, yemek atölyesi	Mola alanı, 20 kişilik dikiş-nakış kursu, dokuma tezgahları, 5 kişilik kuaför eğitim birimi, özellikle turizm sektörüne 20 kişiyi yetiştirmeye yönelik yemek atölyesi

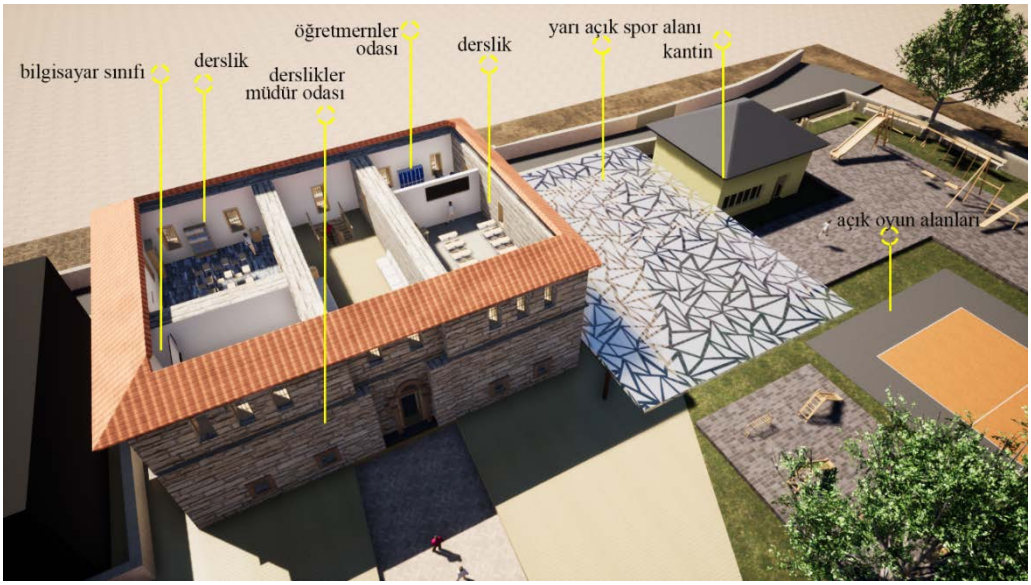


Şekil 4.130. Uluağaç Rum Okulu yeni işlev önerisi - Uluağaç Köyü Derneği-Zanaat Okulu (modelleme)

Uluağaç Rum Okulu mübadele öncesi ve sonrasında kendi özgün fonksiyonuna uygun olarak eğitim binası olarak kullanılmıştır. Köy nüfusunun azalması ile öğrenci sayısı da azalmış köyde yeni açılan okulun varlığı ile birlikte Rum Okulu kapatılmıştır. Köyde yaşayan çoğu kişiyi mezun etmiş bu okul ve çevresi köylünün belleğinde önemli bir yere sahiptir. Komşu köylerden gelecek çocukların ihitiyaçları ve özel eğitim birimleri ile okul ve bölgesine İlkokul Kampusu işlevi düşünülmüş ve Rum Okulu'na ilkokul öğrencileri için eğitim binası işlevi önerilmiştir (Çizelge 4.28, Şekil 4.131).

Çizelge 4.28. Uluağaç Köy Rum Okulu'nun İlkokul Öğrencileri Eğitim Binası olarak mekanlarının yeni işlevleri

İlkokul Öğrencileri Eğitim Binası		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Açık, yarı açık oyun alanı, dinlenme alanı	Uygun zemin kaplaması, açık oyun alanları
Giriş sofa	Giriş	Giriş, merdiven
Zemin kat odalar	İdare birimi bilgisayar sınıfları, derslik	İdare birimi (müdür, müdür yardımcısı), 1-2 sınıf derslik, bilgisayar sınıfları
Birinci kat odalar	Öğretmenler odası, derslikler	Öğretmenler için dolapları ve eşyalarının bulunduğu öğretmenler odası, 3.,4.,5. sınıflar için derslikler
Ek bina	Kantin	Öğrencilere ve öğretmenlere hizmet verecek kantin



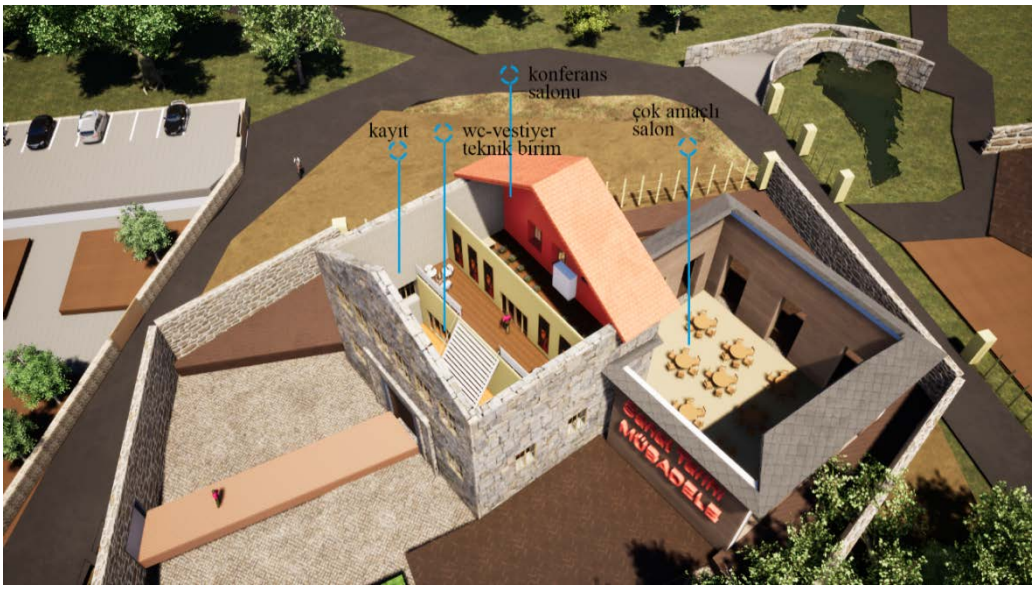
Şekil 4.131. Uluağaç Rum Okulu yeni işlev önerisi - İlkokul Eğitim Binası (modelleme)

Uluağaç Kilisesi-katılım bölümü

Uluağaç Köyü sahip olduğu ören yeri, mübadele dönemine ait Rum Okulu Kilisesi ve birçok sivil mimari örneği konakları ile mimarların, sanat tarihçilerin ve arkeologların alanlarında araştırma gerçekleştirebileceği bir yerleşimdir. Ayrıca yakın çevresindeki köylerde bulunan yapılarda bu anlamda değerlidir. Üniversite işbirliği içerisinde Sanat Tarihi Yerleşkesi önerisi getirilen bu alanda Uluağaç Kilise'sine yapılacak bir rekonstrüksiyon ve ek bina ile konferans, eğitim seminerlerine ev sahipliği yapması yönünde işlev önerisinde bulunulmuştur (Çizelge 4.29, Şekil 4.132). Üniversite ve lisansüstü çalışma yapan 19-35, 36-59 yaş arası kullanıcı odaklı bir planlama yapılmıştır.

Çizelge 4.29. Uluağaç Kilisesi'nin Sanat Tarihi Yerleşkesi-Ana Bina olarak mekanlarının yeni işlevleri

Sanat Tarihi Yerleşkesi-Ana Bina		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Açık alan	Dinlenme birimleri, kentsel donatılar
Ana mekan	Kayıt-vestiyer-wc	Kayıt birimi, ıslak hacimler ve teknik birim
Asma kat	Odalar	20 kişilik toplantı odaları
Ek binalar	Çok amaçlı salon (1923 nüfus mübadelesi)	Esnek masa ve sandalye düzenlemesi yapılmaya elverişli 150 kişilik konferans salonu



Şekil 4.132. Uluağaç Kilisesi yeni işlev önerisi - Sanat Tarihi Yerleşkesi-Ana bina (modelleme)

Uluağaç Köyü ve çevresini ziyaret edenler ve zanaat okulu eğitmenleri için Uluağaç Kilisesi'ne misafirhane işlevi ve çevresine eğitmen lojman ve restoran önerisinde bulunulmuştur (Çizelge 4.30, Şekil 4.133). Zanaat Okulu talebe göre hem gece hem de gündüz eğitim verecek şekilde bir eğitim planlamasına sahip olabileceğinden eğitmenler için kalabilecekleri yer olması önemlidir. Yakın çevredeki yerleşimlerden ve merkezden gece eğitime gelen öğrencilerin kalabileceği misafirhane de okuldaki kurslara katılımı artıracaktır.

Çizelge 4.30. Uluağaç Kilisesi'nin Uluağaç Köyü Derneği-Misafirhane mekanlarının yeni işlevleri

Uluağaç Köyü Derneği-Misafirhane		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Açık alan	Dinlenmek için kentsel donatılar
Ana mekan	Kayıt-vestiyer-wc-odalar	Karşılama, ıslak hacim ve teknik birimler, çift kişilik iki adet oda
Asma kat	Odalar	Çift kişilik 3 adet oda
Ek binalar	Restoran, eğitmen lojman	Açık alanla ilişkili köylünün yemek yaparak getirdiği restoran, İki katlı lojman

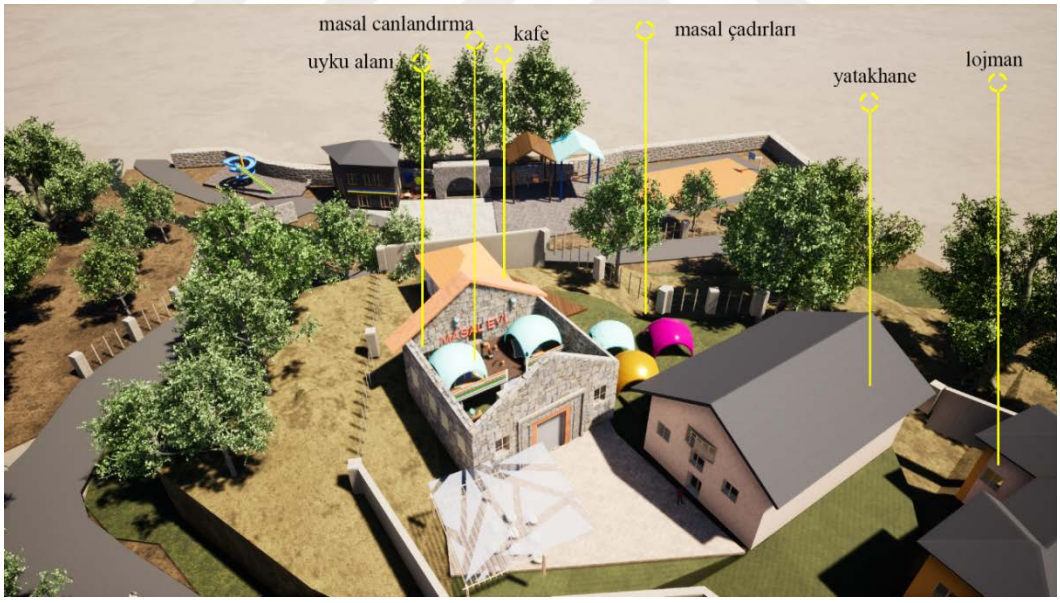


Şekil 4.133. Uluağaç Kilisesi yeni işlev önerisi - Uluağaç Köyü Derneği-Misafirhane (modelleme)

Uluağaç Kilisesi rekonstrüksiyon ile İlkokul Kampüsü içinde anasınıfı ve 1. ve 2. sınıf öğrencileri için Masal Atölyesi olarak işlev önerilmiştir (Çizelge 4.31-Şekil 4.134). Ayrıca çevresindeki yapılara köy dışından gelen öğretmenler için lojman, öğrenciler için yatakhane düşünülmüştür.

Çizelge 4.31. Uluağaç Kilisesi'nin İlkokul Kampüsü-Masal Atölyesi mekanlarının yeni işlevleri

İlkokul Eğitim Binası-Masal Atölyesi		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Açık alan düzenlemesi	Masal çadırları, çocuk kafe
Ana mekan	Masal canlandırma bölümü, ıslak hacimler	Masal canlandırma alanları, ıslak hacimler
Asma kat	Uyku alanları	Yataklar, minderler
Ek binalar	Çocuk kafe, yatakhane, lojman	Çocukların yemek yeme, yapma ve pişirmeyi öğrenecekleri uygulamalı kafe, öğretmenler için 5 ailelik lojman, 50 öğrencilik yatakhane



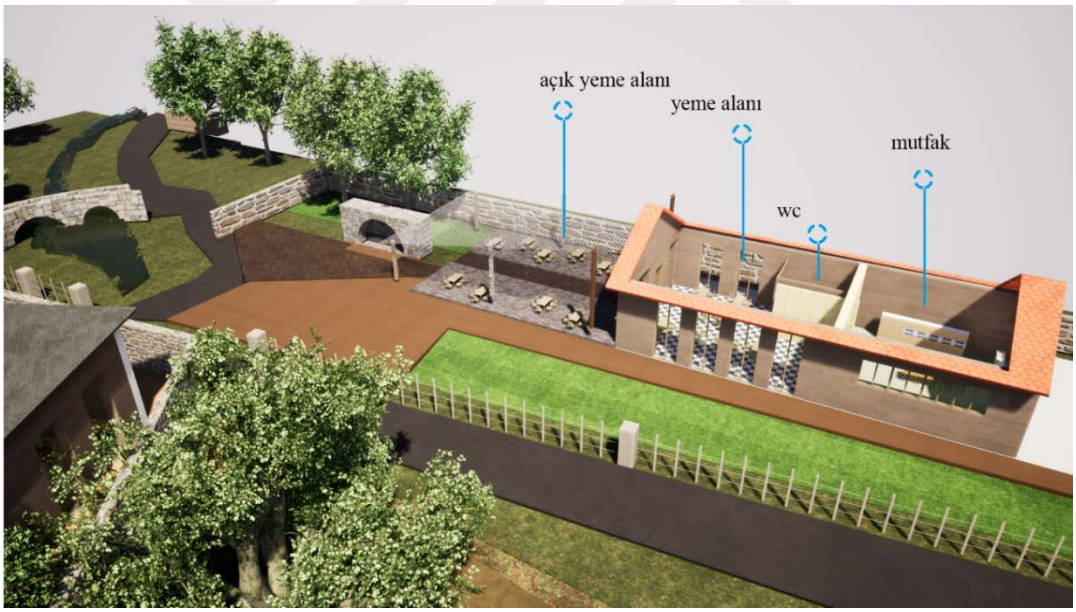
Şekil 4.134. Uluağaç Kilisesi yeni işlev önerisi - İlkokul Eğitim Binası- Masal Atölyesi (modelleme)

Çatal Çeşme-katılım bölümü

Sanat Tarihi Yerleşkesi içerisinde rekreaktif alan düzenlemesi Çatal çeşme ve çevresine Yarı açık Kafe işlevi önerisi ile gerçekleştirilmiştir (Çizelge 4.32, Şekil 4.135). Sanat Tarihi yerleşkesi içinde akademik alanda çalışan odaklı bir düzenleme yapılmış olsa da Uluağaç Köyü ve çevresine yapılacak günübirlik turlara da hizmet etmesi planlanmıştır.

Çizelge 4.32. Çatal Çeşme'nin Sanat Tarihi Yerleşkesi-Yarı Açık Kafe olarak mekanlarının yeni işlevleri

Sanat Tarihi Yerleşkesi-Yarı Açık Kafe		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Açık yeme ve servis alanı	Dışarda 10 adet masa (6 kişilik) üstü kapalı yeme alanı düzenlemesi
Ek binalar	Kafe	Karşılama, ıslak hacim, mutfak

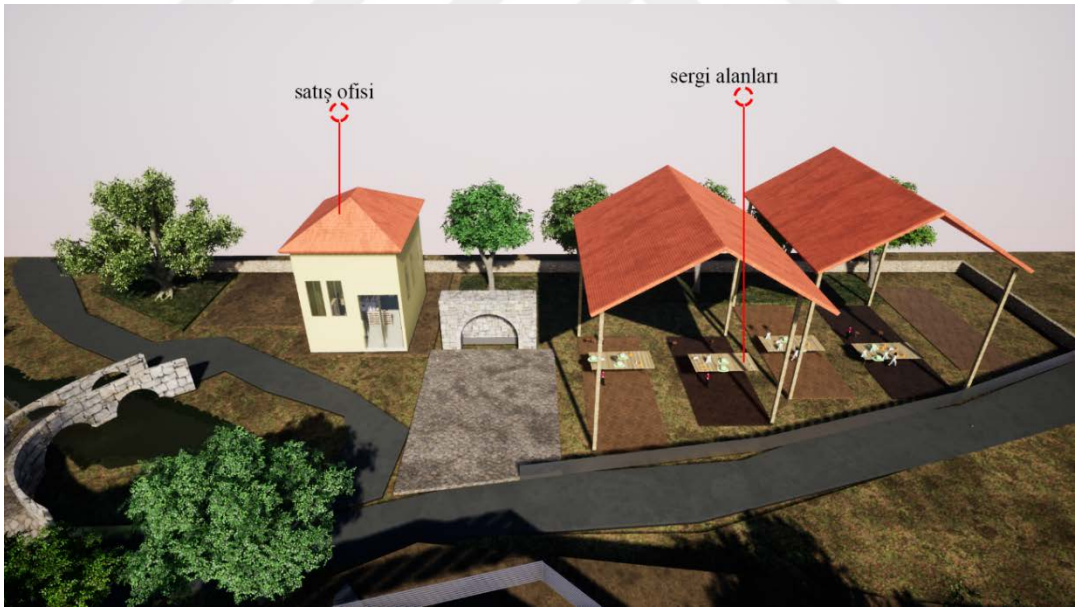


Şekil 4.135. Çatal Çeşme ve çevresi yeni işlev önerisi - Sanat Tarihi Yerleşkesi-Yarı açık kafe

Uluağaç Köy Derneği'nin Sergi ve Satış alanı olarak Çatal Çeşme ve çevresine işlev önerisinde bulunulmuştur (Çizelge 4.33, Şekil 4.136). Zanaat Okulu'nda üretilenlerin ve köylünün el işi, yöresel yemekleri gibi hazırladığı ürünlerin sergisinin ve satışının yapılabileceği bu alanda bir satış ofisi binası ve üstü örtülü açık stant alanları planlanmıştır.

Çizelge 4.33. Çatal Çeşme'nin Uluağaç Köyü Derneği-Sergi ve Satış Alanı olarak mekanlarının yeni işlevleri

Uluağaç Köyü Derneği-Sergi ve Satış Alanı		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Üstü kapalı sergi alanları	Üstü kapalı tekli çiftli masalarla düzenlemeye elverişli sergi alanlarında Zanaat Okulu'nda üretilenlerin yanı sıra köylünün yetiştirdiği taze organik tarım ürünleri, süt ürünleri de sergi ve satışı yapılabilecektir
Ek binalar	Satış ofisi	Yöresel yemeklerin, kurutuluş yiyeceklerin, Zanaat Okulu'nda üretilen elbise, dokuma kumaşın satılabileceği küçük ölçekli yapı

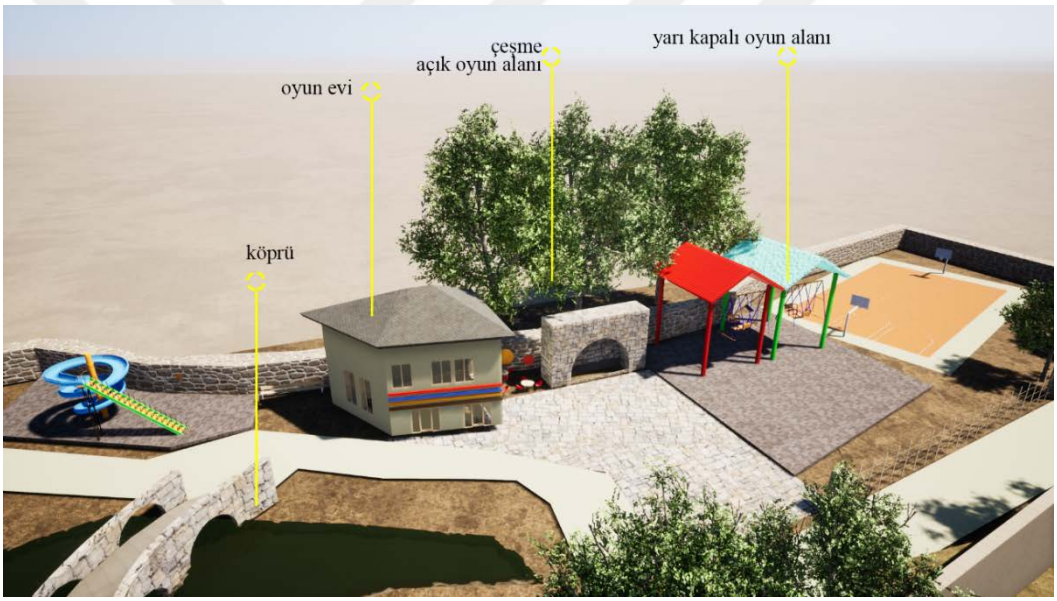


Şekil 4.136. Çatal Çeşme ve çevresi yeni işlev önerisi - Uluağaç Köy Derneği-Sergi ve satış alanı

Çatal Çeşme ve çevresine İlkokul öğrencileri için Oyun Evi ek binası da planlanarak oyun alanı olarak işlevlendirilmesi önerilmiştir (Çizelge 4.34, Şekil 4.137). Oyun Evi çocuk ölçeğinde tasarlanmış, çeşme ve çevresindeki alanın açık ve kapalı spor alanları olarak düzenlemesiyle desteklenmiştir.

Çizelge 4.34. Çatal Çeşme'nin İlkokul Kampusu -Oyun Alanı olarak mekanlarının yeni işlevleri

İlkokul Öğrencileri Oyun Alanı		
Mekanlar	**Verilen yeni işlev**	**Açıklama**
Çevre düzenlemesi	Oyun alanları	Çeşme ve çevresi açık oyun alanı düzenlemesi, yarı kapalı oyun alanı
Ek binalar	Oyun evi	Oyuncak atölyesi, el işi atölyesi



Şekil 4.137. Çatal Çeşme ve çevresi yeni işlev önerisi - Uluağaç Köy Derneği- İlkokul öğrencilerine oyun alanı

4.2.3.3. Uluağaç Köyü soru sorma bölümü

Uluağaç Köyü'nde kullanıcılara aktarılmak istenenler; Rum Okulu'nun ölçeği, köyde yaşayan halkın nereden geldikleri, köyde geçmişte farklı dillerin konuşulmuş olması (sözlü bellek-video), Uluağaç Kilisesi'nin özgün olarak kalabilmeyi başarmış giriş kapısının varlığı ve çatal çeşme etrafındaki taş köprünün önemli bir bellek öğesi olmasıdır. Sorular, zorluk derecesi ve doğru cevaplar şu şekildedir:

Soru. Aşağıdakilerden hangisi Uluağaç Köyü'nde yaşayan mübadillerin geldiği yerlerden birisi değildir? (orta zorlukta soru, cevap: Romanya)

a) Kozana b) Grifçe c) Grebene d) Romanya

Soru. Uluağaç Köyü'nde bulunan Rum Okulu'nun zemin katında kaç adet dersliği vardır? (zor soru, cevap: 5)

a) 2 b) 3 c) 4 d) 5

Soru. Aşağıdaki yapılardan hangisi çatal çeşmeye en yakındır? (orta zorlukta soru, cevap: Taş Köprü)

a) Uluağaç Kilisesi b)Uluağaç Rum Okulu c) Uluağaç Konağı d) Taş Köprü

Soru. Uluağaç Rum Okulu'nun arka cephesindeki merdiveni aydınlatan pencerenin etrafındaki süslemede ne sembolü vardır? (kolay soru, cevap: Haç)

a) Haç b)Ağaç c) Bayrak d) Okul

Soru. Uluağaç Kilisesi giriş taç kapısındaki süslemede kullanılan figür nedir? (kolay soru, cevap: Üzüm)

a) Üzüm b)Geometrik şekiller c) İnsan yüzü d) Mukarnas

4.2. Yerleşimlerin Kentsel Bellek Değerlerinin Oyun Bölümünde Dijitalleştirmiş İçerikleri

Oyun bölümünde kentsel belleğin aktarılması aracı olarak mimari bellek yapılarına dair bellek kartları oluşturulmuştur. Bu kartlar yapının görseli ve adını göstermektedir. Gezgin bölümünden önce oyun oynayan kullanıcılara gezgin bölümü için motivasyon sağlayabilecek, gezgin bölümünde gezilen yapılardan sonra oyunun oynanması bu yapıları tekrarlayıp pekiştirecek şekilde kurgulanmıştır. Her köy kartının çerçeve rengi ayrıdır. Yeşilburç için sarı, Hançerli için mavi, Uluağaç Köyü için kırmızı seçilmiştir. Görsel belleğe dayalı oyun zamana karşıdır ve renk gruplandırması farkında olmayan kullanıcıyı da yönlendirecektir. Yeşilburç Köyü için dört, Hançerli ve Uluağaç Köyü için üçer kart oluşturulmuş; seçeneklerde sunulan yapılar bu üç köyün dışında Niğde'nin farklı mübadil köylerinden de seçilerek veri oluşturulmuştur.

4.2.1. Oyunun bilgilendirme bölümünün DKMBM'ne göre dijitalleştirilmesi

Oyunun bilgilendirme bölümü için seçilen yapılar gezgin bölümünde tanıtılan yapılardan sağlanmıştır. Yapıların cephe fotoğrafları olduğu gibi iç mekan fotoğraflarına da yer verilmiştir (Çizelge 4.35) . Amaç yapının hangi köyden bulunduğu kullanıcıya öğretmek, yapılara ait mimari özellikleri tekrarlatmaktır.

Çizelge 4.35. Yeşilburç-Hançerli ve Uluağaç Köyü bellek kartlarının oluşturan yapı görselleri

YEŞİLBURÇ KÖYÜ	
	
Yeşilburç Cami (Kilise) iç mekan	



Yeşilburç Köyü Taş konak



Yeşilburç Hamamı

HANÇERLİ KÖYÜ



Hançerli Kilise (cami)iç mekan



Hançerli Çamaşırhanesi



Hançerli Çeşmesi

ULUAĞAÇ KÖYÜ



Uluağaç Rum Okulu



Uluağaç Çatal Çeşme



Uluağaç Kilisesi

4.2.2. Oyunun soru bölümünün DKMBM'ne göre dijitalleştirilmesi

Bellek kartlarının gösteriminden sonra 10 adet soru sorulmuştur. Sorular gösterilen bellek kartlarındaki yapıları buldurmaya yöneliktir ve her bir soru için bir ipucu alma hakkı tanınmıştır.

Aşağıdakilerden hangisi Uluağaç Rum Okuludur? (1)

İpucu: Ön cephesinde 12 adet pencere ve kemerli bir kapısı bulunan yapıdır.



Uluağaç Rum Okulu (Doğru cevap)



Yeşilburç konaklarından bir örnek



Kadıoğlu Konağı

Aşağıdaki yapılardan hangisi Yeşilburç Köyü'ndedir?

İpucu: Cephesi üç kademelidir.



Hamamlı konaklarından bir örnek



Uluağaç konaklarından bir örnek



Yeşilburç Taş Konak (Doğru cevap)

Yapılardan hangisi eskiden çamaşırhane olarak kullanılmıştır?

İpucu: Çamaşırhane tek katlıdır ve direkt yapıya girilmektedir!



Hançerli Çamaşırhanesi (Doğru Cevap)



Niğde Kayabaşı Mahallesi'nden bir konak



Uluağaç Köyü^nden bir konak

Aşağıdaki üç kiliseden hangisi Yeşilburç Kilisesi'dir?

İpucu: Yeşilburç Kilisesi'nin Çan kulesi vardır fakat minerasi yoktur!



Aktaş Cami (Kilise)



Yeşilburç Cami (Kilisesi) (Doğru cevap)



Ovacık Cami (Kilise)

Hangi çeşme Hançerli Köyü'ndedir?

İpucu: Çeşme ön yüzünde iki kemer bulunur!



Kayabaşı mahallesinde taş çeşme



Hançerli Kilise Çeşmesi (Doğru cevap)



Yeşilburç çeşmesi

Yeşilburç 'ta bulunan hamam hangisidir?

İpucu: Harap olmasına rağmen giriş cephesinde kapısı ve kubbesi belirgindir!



Yeşilburç Hamamı (Doğru cevap)



Yeşilburç 'ta yıkılmış bir konak



Uluağaç' ta yıkılmış bir konak

Aşağıdaki camiye dönüştürülmüş kiliselerden hangisinin iç mekanı Hançerli Cami (Kilisesi)'ne aittir?

İpucu: Sütunlarının kaideleri yeşil renklidir!



Fertek Cami (Kilise) iç mekan (Doğru cevap)



Yeşilburç Cami (Kilise) iç mekan



Hançerli Cami (Kilise) iç mekan (Doğru cevap)

Aşağıdakilerden hangisi Uluağaç Kilisesi kalıntısıdır?

İpucu: Sonradan taşla örülerek kapatılmış penceresi vardır!



Uluağaç Kilisesi kalıntısı (Doğru cevap)



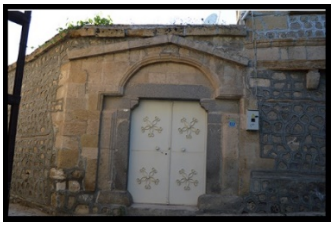
Kayabaşı mahallesinde bir konak



Fertek Şapeli

Aşağıdaki kapılardan hangisiyle Uluağaç Rum Okulu'na giriş yapabilirsiniz?

İpucu: Kapı üstünde yarım daire formunda pencere açıklığı vardır!



Fertek'te bir konak avlu kapısı



Rum Okulu giriş kapısı (Doğru cevap)



Yeşilburç 'ta bir konağın giriş kapısı

Aşağıdaki yapılardan hangisi Uluağaç Köyü'nde bulunmaz?

İpucu: Uluağaç Köyü'nde hamam yoktur!



Uluağaç Çatal Çeşme



Yeşilburç Hamamı (Doğru cevap)

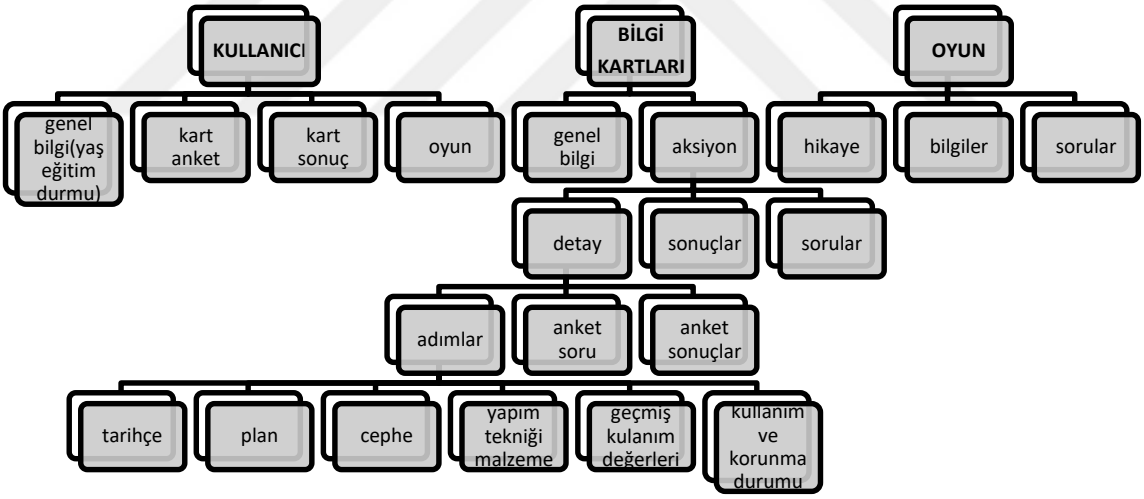


Uluağaç Kilisesi

5. DKMBM'NİN DİJİTAL ORTAMDA UYGULAMA SÜRECİ VE AKTÖRLERİ

5.1. DKMBM'nin Uygulamasına Veri Tabanı Oluşturma ve Dijitalleştirilmiş Veri Girişi

Tasarlanan DKMBM'ne göre arayüzleri oluşturulan dijital ortama hazırlanan verilerin (metinler, mimari çizimler, fotoğraflar, modellemeler, röportaj videoları) sisteme yüklenmesi, güncellemeleri, kullanıcıdan alınan bilgilerin tutulması ve değerlendirilmesi için veri tabanı oluşturulmuştur. Temelde veri tabanı; kullanıcıların sisteme (yasayasat.com) kayıt olduktan ve kullandıktan sonra bilgilerini tutan kullanıcı bölümünü, kentsel bellek aktarımı yapılması hedeflenen üç mübadil köye dair gezgin bölümünü (bilgi kartları) ve oyun bölümünü kapsayan üç ana kategoriye ayrılarak tasarlanmıştır (Şekil 5.1).



Şekil 5.1. DKMBM dijital ortam uygulamasının (yasayasat.com) veri tabanı tasarımı ana ve alt kategoriler

Veri tabanında kullanıcılar sekmesi; sisteme giren kullanıcının uygulama sonrasında değerlendirmek için temel bilgilerinin (yaş, eğitim durumu) kaydının yanı sıra kart anket (katılım bölümünde bellek mekan işlevlerine verdikleri cevap) ve kart sonuçlarını (her bir seçilen örneklem köy için belirlenen sorulara verdiği doğru cevaplara yönelik birinci ve ikinci turda başarı yüzdesi), oyun verilerini (geçirilen süre ve başarı puanı) depolayacak şekilde tasarlanmıştır.

Kartlar sekmesinde; Yeşilburç, Hançerli ve Uluağaç Köyü için ikon (köydeki öne çıkan bellek mekanın dijitalleştirilmiş görseli), genel bilgilerinin ve hava fotoğraflarının yüklendiği bölüm, köyleri temsil eden bellek mekanlarına dair ayrıntılı detay aksiyonlarına yer verilmiştir. Her köyde seçilen üç adet bellek mekanının detay aksiyonları seçilen yapının tarihçesini, planını, cephesini, yapım tekniği ve malzeme özelliklerini, yapının zaman içerisinde kullanımını ve bugünkü kullanımını koruma durumunu içeren altı adımı içermektedir. Ayrıca adımlarda bilgisi verilen yapıya önerilen üç adet yeni fonksiyonun modellemesini içeren katılım bölümü verileri de bu sekme altındadır. Aksiyon sekmesinin altında diğer bir bölüm köye dair aktarılmak istenenlerin ölçüldüğü sorular bölümüdür. Her köyde aktarılan genel sözlü, yazılı ve yapılı bellek öğelerine dair kolay, orta ve zor olarak derecelendirilen beş soru veri tabanına girilmektedir. Veri tabanını oyun bölümünde oyunun hikayesi, ön bilgilendirme, sorulan sorular ve görsellerinin yüklenmesine yönelik tasarım geliştirilmiştir. Oyun soruları, soru metni ve cevap olarak çoktan seçmeli olarak belirlenmiş üç şıkta yapı görsellerinin yerleştirilmesi alt sekmelerini içermektedir.

5.2. DKMBM'nde Uzmanın Uygulama Sürecindeki Rolü

5.2.1. İçerik oluşturma ve güncelleme

DKMBM bilgilendirme bölümünde kültürel miras varlıklarının kentsel bellek değerlerinden aktarılması gerekenler, koruma ile ilgili yapılmış çalışmalara dayanan ölçütlere göre (Çizelge 3.3) dijital içerik olarak hazırlanmıştır. Aynı şekilde katılım, soru sorma bölümü ve oyuna dair içeriklerde kullanıcıya aktarılmak istenen kentsel bellek değerleri doğrultusunda verilerin dijital ortamında DKMBM için tasarlanan uygun akış ve arayüzde sunulmuştur. İçerikler mimari koruma odaklı hazırlanırken, mimar, sanat tarihçisi, tarihçi, arkeolog meslek gruplarının yaptığı akademik çalışmalar göz önünde bulundurulmuştur. Ayrıca mimari koruma alanında uzman mimar ve bilgisayar mühendislerine danışılmıştır. Uygulama periyotlarında deneme grubunda da yer alan yüksek mimarlar tarafından dijitalleştirilen içeriğin her yaş ve meslek grubundan kullanıcıya iletilmesi için verilen dönütlere yönelik güncellemeler gerçekleştirilmiştir. Bu güncellemeler mimari plan, kesit ve görünüşün herkesin anlayacağı şekilde şematize edilmesi yönünde olmuştur. Bilgisayar mühendisleri, hazırlanan içeriğin sunumuna

yönelik web ortamında okunabilirliği odaklı geri dönüşler sağlamış ve bu doğrultuda içeriklerin özellikle görsellerdeki açıklama metinlerinin tekrar güncellemesi yapılmıştır.

5.2.2. Uygulama sürecini takip etme ve teknik destek sağlama

Modelin dijital ortamda uygulaması (yasayasat.com) deneme grubundaki kullanıcıların sisteme girişleri bir aylık deneme süreci ile başlamış ve altı aylık süreçte devam etmiştir. Bu zaman aralığında kullanıcı kayıtlarının veri tabanı üzerinden yedeklenmesi bilgisayar mühendisi tarafından gerçekleşmiştir. Ayrıca sisteme kayıtta, bölümlerde kullanıcının karşılaştığı sorunlar için iletişim bölümüne yazılan her mesaj bilgisayar mühendisi ve içerik hazırlayan mimar tarafından değerlendirilmiş; çözüme yönelik kullanıcı ile iletişime geçilmiştir. Birden fazla kullanıcının aynı sorunla veya benzeri sorularla dönüş yapmasına dair istatistikler yapılmıştır. Buradan elde edilen bilgiler ile web ortamındaki sitenin (yasayasat.com) arayüzünde iyileştirmeler gerçekleştirilmiştir.

5.2.3. Alınan sayısal verilerin değerlendirilmesi

Her bir kullanıcıya ait veri tabanında soru ve katılım bölümlerinde tutulan sayısal verilerin değerlendirilmesi seçilen örneklemlerde (Yeşilburç, Hançerli ve Uluağaç Köyü) DKMBM'nde hedeflenenler doğrultusunda yapılmıştır. Hedefler ve ölçütler bu yerleşimlere ait DKMBM'ne göre dijitalleştirilmiş kültürel miras varlıklarının kentsel bellek değerlerinin içeriklerinin hazırlanmasında olduğu kadar öngörülen sonuçların elde edilip edilmediğinin sınanması için önemlidir.

Sistemden elde edilen kullanıcı cevaplarıyla şekillenen sayısal değerleri gösteren grafiklerden elde edilen rakam ve yüzdeler DKMBM'ni oluşturan her bir bölüm için hedeflenenler doğrultusunda yorumlanmıştır. Yorumlama içerik hazırlarken belirtilen ölçütler üzerinden yapılmıştır. Ayrıca katılım bölümü değerlendirmesi de içerik hazırlanırken hedeflenen kitle üzerinden (kullanıcı yaş ve eğitim) gerçekleştirilmiştir. Katılım bölümünde örneklem kültürel miras varlıklarının kullanımlarına dair önerilen işlevlerde kullanıcı seçimleri doğrultusunda gelecekte öngörülen ve sunulan planlamaya yönelik alınabilecek kararların kamu katılımlı sınanması da gerçekleşmiştir.

5.3. Kullanıcının DKMBM'nin Uygulama Sürecindeki Rolü

DKMBM'nin web ortamında uygulama süreci dönemlere ayrılarak planlanmıştır (Çizelge 5.1). Süreç, zaman aralığı ve kullanıcı sayısı göz önünde bulundurularak kullanıcı odaklı çözümlere, alınan verilerin yedeklenmesine bağlı olarak yönetilmiştir.

Çizelge 5.1. DKMBM'nin uygulama süreç takvimi

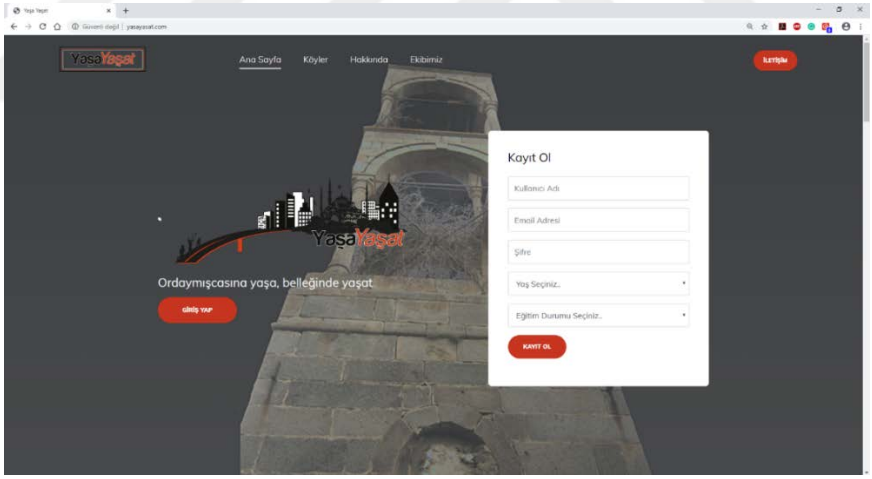
	Dönem	Zaman Aralığı	Kullanıcı Sayısı	Yapılanlar
UYGULAMA SÜRECİ	Deneme Şubat 2020	1 ay	78 kişi	• Yasayasat sitesinin ilk olarak deneme grubu kullanıcıya sunulması • Kullanıcılardan geri dönütlerin alınması • Deneme grubu kullanıcıların dönütleri doğrultusunda iyileştirmelerin yapılması • Alınan verilere bağlı grafiklerin yedeklenmesi
	Dönem 1 Mart-Nisan 2020 (Genel Kullanıcı)	5 ay	Dönem kaydı: 100 kişi Toplam sisteme kayıt 178 kişi	• Daha geniş bir kullanıcı kitlesine ulaşılması • Siteye dair teknik bir sorun oluşmasını engelleyici kontrollerinin yapılması ve dönemlik alınan verilerin yedeklenmesi • Alınan verilerle güncellenen grafiklerin yedeklenmesi • Deneme grubu elde edilen veriler ile son alınan verilerin karşılaştırılması
	Dönem 2 Mayıs-Haziran 2020 (Genel Kullanıcı)		Dönem kaydı: 250 kişi Toplam sisteme kayıt 428 kişi	
	Dönem 3 Temmuz 2020 (Genel Kullanıcı)		Dönem kaydı: 24 kişi Toplam sisteme kayıt 452 kişi	

DKMBM'nde uygulama sürecinin en önemli aktörü kullanıcıdır. Hedeflenen kentsel bellek öğelerinin aktarılması için tasarlanan dijital ortam kullanıcı odaklıdır. Kullanılabilirliğin ön planda olduğu dijital arayüz ve içerik; sade, erişebilirliği kolay, bağlantıları çalışır durumda belirlenen amaca hizmet eden niteliklere uygun olarak geliştirilmiştir. Bellek mekanlarının kullanıcıyla etkileşimi görsel, işitsel algılama, bilgilendirme ve anlamlandırma yoluyla sağlanmıştır. Kullanıcının algısı hazırlanan içeriklerde kullanılan renk, kodlamayı sağlayan şematize anlatımlar ile yönlendirilmiştir. Yerleşimlerdeki toplumun kültürlerine, kullandıkları dile ait sözlü bellek elemanlarının

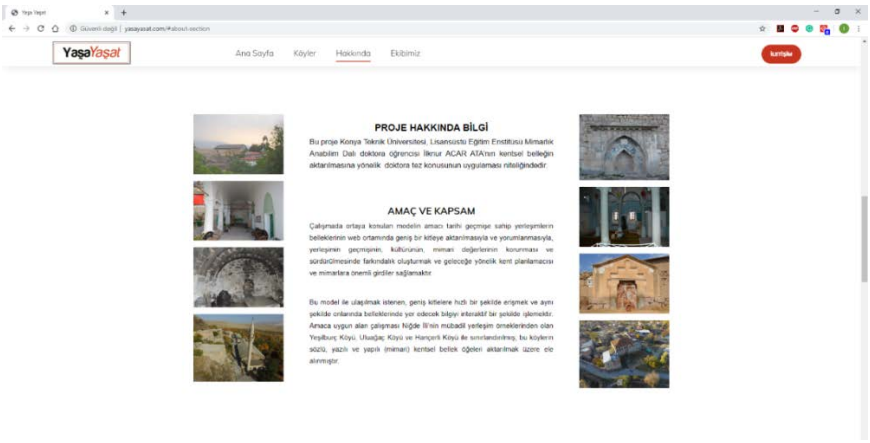
video olarak sunulması kullanıcıların yerleşimlerde yaşayanlar ile empati kurmalarını sağlama amacıyla kurgulanmıştır. Örneğin köyde Rumca türkü söylenildiğinin metinsel aktarımı ile videoda bir mübadilin Rumca söylediği türkünün kullanıcı üzerinde farklı etkilere sahip olduğu düşünülerek arayüz ve içerik oluşturma gerçekleştirilmiştir. DKMBM'nin tasarım aşamasından uygulama sürecine kadar geçen süreçte arayüze dair iyileştirmeler yapılmıştır. Kullanıcının uygulamayı devam ettirmedeki motivasyonun korunması, içeriğin etkili aktarımı, iletişimin hızlı olması güncellemelerin gerçekleştirilmesine bağlıdır.

Bir kullanıcının DKMBM'nin uygulanabilirliğinin sınayan dijital ortamın (yasayasat.com) kullanımı bir yerleşim için aşağıdaki akış içerisinde gerçekleşmektedir:

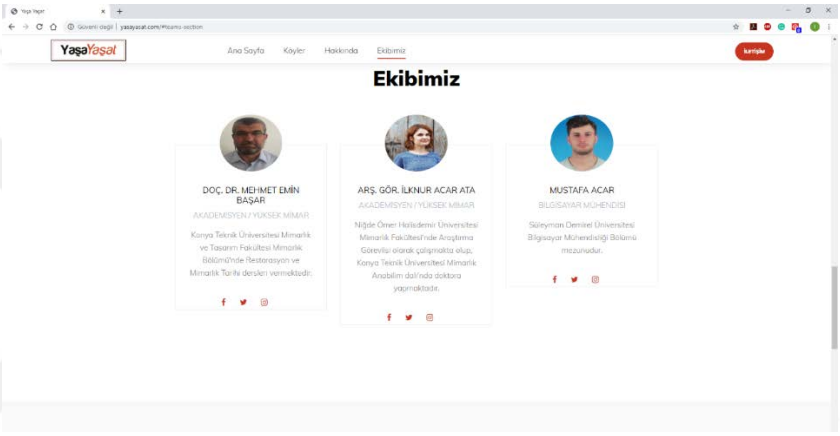
Kullanıcı, ana sayfa gezgin köylerin kartlarını, proje hakkında bilgiyi, ekibi görebilmekte iletişim bölümüyle soru ve sorunlarını yazabilmektedir (Şekil 5.2-5.3-5.4.-5.5). Gezgin ve oyun bölümünü görülmesi için sisteme kayıt olunup giriş yapılmalıdır. Kayıt kısmında kullanıcı adı soyadı, e-mail adresinin yazılması, yaş aralığı ve eğitim durumunu belirlenen aralıktan seçilmesi istenmektedir.



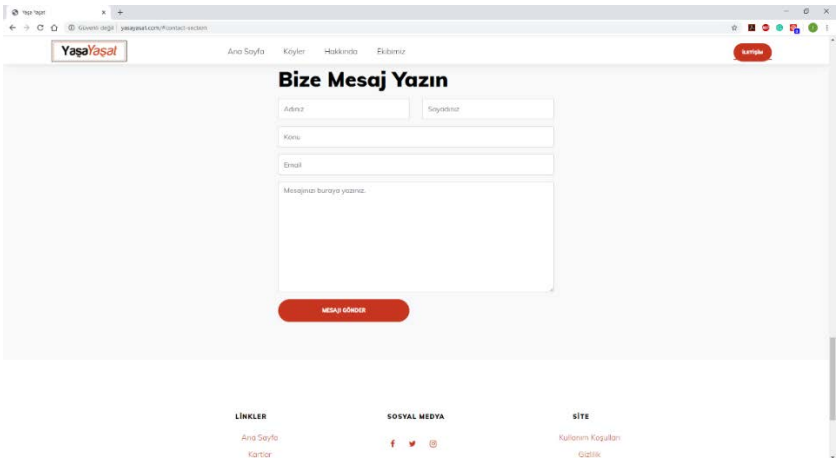
Şekil 5.2. Tasarlanan dijital ortama giriş için ana sayfa (yasayasat.com)



Şekil 5.3. Tasarlanan dijital ortam ana sayfa – hakkında bölümü (yasayasat.com)



Şekil 5.4. Tasarlanan dijital ortam ana sayfa – ekibimiz bölümü



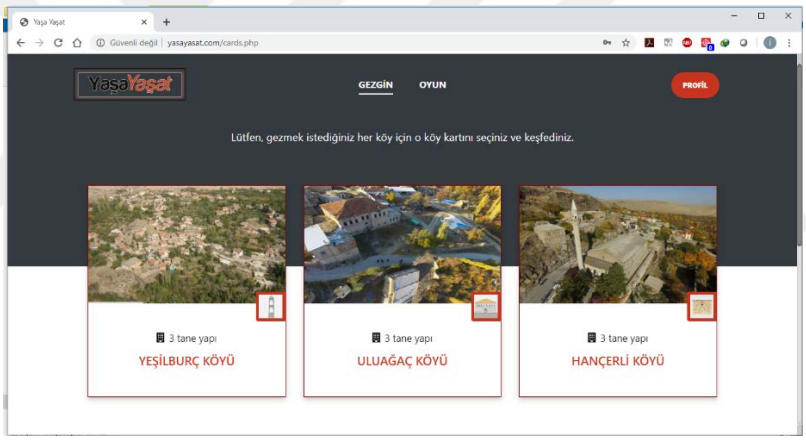
Şekil 5.5. Tasarlanan dijital ortam ana sayfa – iletişim bölümü

Ana sayfada hakkında bölümünde bu dijital platformun doktora tez projesi olduğu bilgisi detaylı bir şekilde kullanıcıya sunulmuştur. İletişim bölümünde kullanıcının

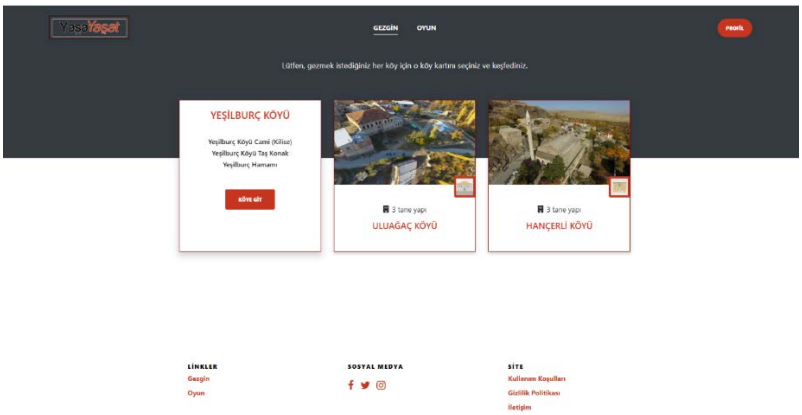
hemen mesajını yazıp göndermesini sağlayacak kolaylıkta bir panel tercih edilmiştir. Ayrıca yasayasat.com adına açılan sosyal medya hesaplarına hızlı bir şekilde erişim sağlayan linkler, sitenin kullanım koşulları ve gizlilik politikasına dair bilgiler anasayfa da verilmiştir.

5.3.1. Gezgin bölümünü (bilgilendirme-katılım-soru sorma) kullanıcının deneyimlemesi

Sisteme giriş yapıldıktan sonra üç yerleşim için hazırlanan bellek kartlarının bulunduğu arayüz gelmektedir (Şekil 5.6). Kartların üzerinde kullanıcının gezmek istediği köy kartı seçmesi için yönlendirme metni yazılmıştır. Kullanıcı kartın üstüne geldiğinde kartın arka yüzü dönmekte ve gezeceği köydeki önemli yapıları görmektedir (Şekil 5.7)

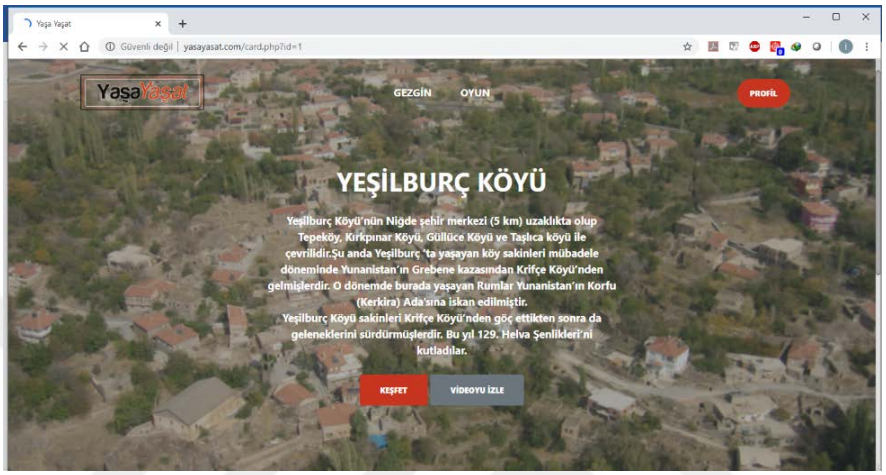


Şekil 5.6. Tasarlanan dijital ortam – gezgin bellek kartları ön yüzleri (köyler)



Şekil 5.7. Tasarlanan dijital ortam – gezgin bellek kartı arka yüz (Yeşilburç Köyü)

Karta tıklanıldığında köye ait genel bilgilerin bulunduğu arayüz görülmektedir (Şekil 5.8). Arka plan köyün hava fotoğrafıdır ve üstüne kalın harflerle okunabilir nitelikte genel bilgi verilmektedir. Genel bilgilendirme metninin altında köyün hava fotoğrafına işlenmiş önemli bellek yapılarının bulunduğu bilgi haritasına bağlanan keşfet butonu, köyün sözlü bellek değerini gösteren videoya bağlanan video izle butonu yer almaktadır.



Şekil 5.8. Tasarlanan dijital ortam gezgin –Yeşilburç Köyü genel bilgi

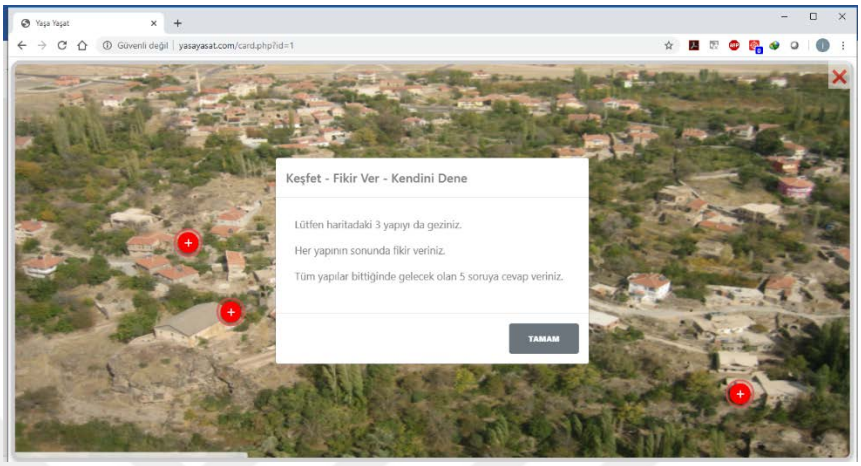
Video izle butonuna tıklanıldığında tam ekran köye ait sözlü bellek değerlerini gösteren video görülmektedir (Şekil 5.9).



Şekil 5.9. Tasarlanan dijital ortam gezgin –Yeşilburç Köyü genel bilgi-video izle

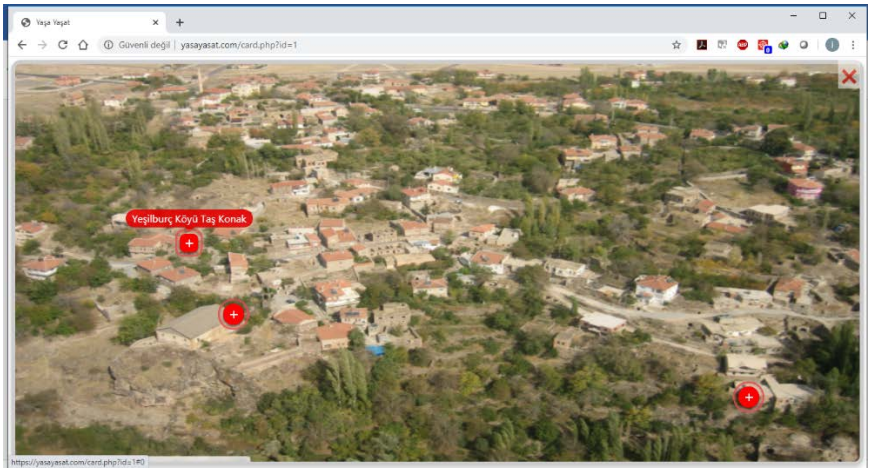
Keşfet butonuna tıklanıldığında ise bilgi haritasının olduğu arayüz gelmektedir (Şekil 5.10). Kullanıcı bu bölümde neler yapacağı ile ilgili yine bilgilendirme için çıkan

panel ile yönlendirilmektedir. Keşfet, fikir ver ve kendini dene başlıkları altında üç maddeyle kullanıcıya haritadaki üç yapıyı gezeceği, her yapının sonunda fikir vereceği ve tüm yapılar bittikten sonra beş adet soruya cevap vereceği bilgisi verilerek doğru yönlendirmeyi sağlamak amaçlanmıştır (Şekil 5.10).



Şekil 5.10. Tasarlanan dijital ortam gezgin -Yeşilburç Köyü genel bilgi-keşfet

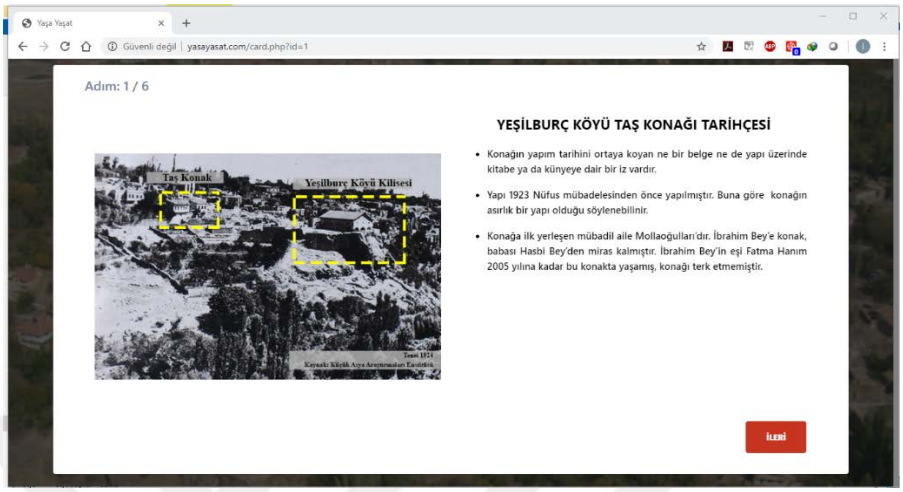
Kullanıcı harita üzerinde yapının bulunduğu yeri gösteren kırmızı renkteki işaretleyiciye geldiğinde yapının ismi gelmektedir (Şekil 5.11).



Şekil 5.11. Tasarlanan dijital ortam gezgin gezgin-keşfet- Yeşilburç Köyü Taş Konak

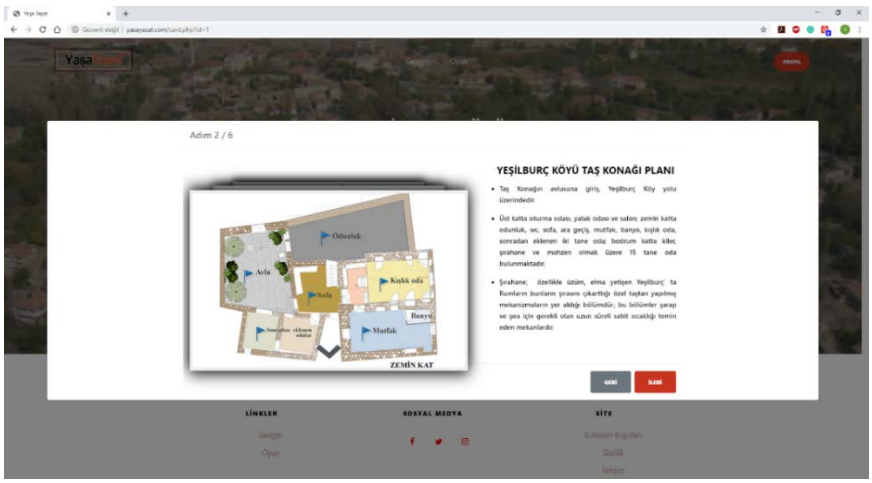
Kullanıcı yapı üstündeki işaretleyiciye tıkladığı zaman belirlenen altı adımlık bilgilendirme kısmına başlamaktadır (Şekil 5.12). Sağ altta yer alan ileri ve geri butonları ile kullanıcı adımların sonuna kadar istediği sürede, tekrar ederek bilgilere erişmektedir (Şekil 5.13-5.14-5.15-5.16-5.17-5.18). Adımlarda bilgilendirme beyaz zemin üzerine siyah metinle sağ bölmede ve sol bölmede hazırlanan 300 piksel çözünürlükte

hazırlanarak üzerine açıklayıcı metin ve işaretlemelerle okunabilirliği arttırılan görsellerle sağlanmaktadır. Görsellerin kaynakları ile bilgiler görseller üzerinde işlenmiştir. Metin içinde yararlanılan ve bilginin elde edildiği kaynaklara dair dipnotlarda bazı adımlarda düşülmüştür (Şekil 5.36-5.39).

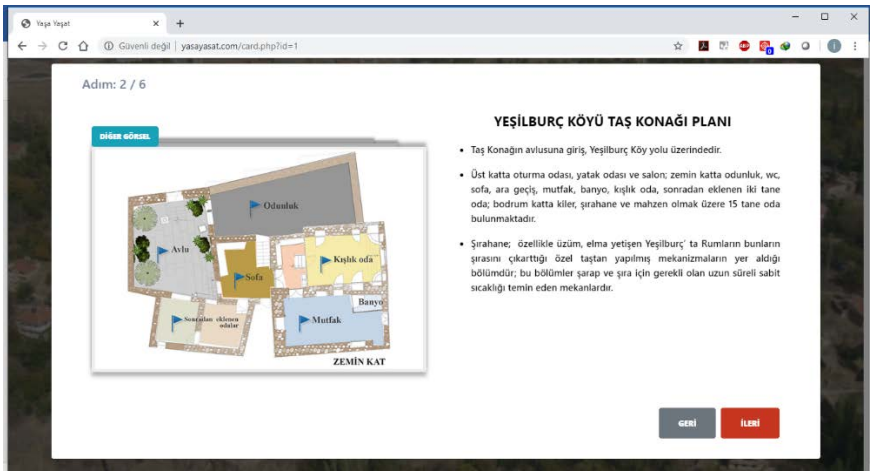


Şekil 5.12. Tasarlanan dijital ortam gezgin-keşfet- Yeşilburç Köyü Taş Konak-adım1 (tarihçe)

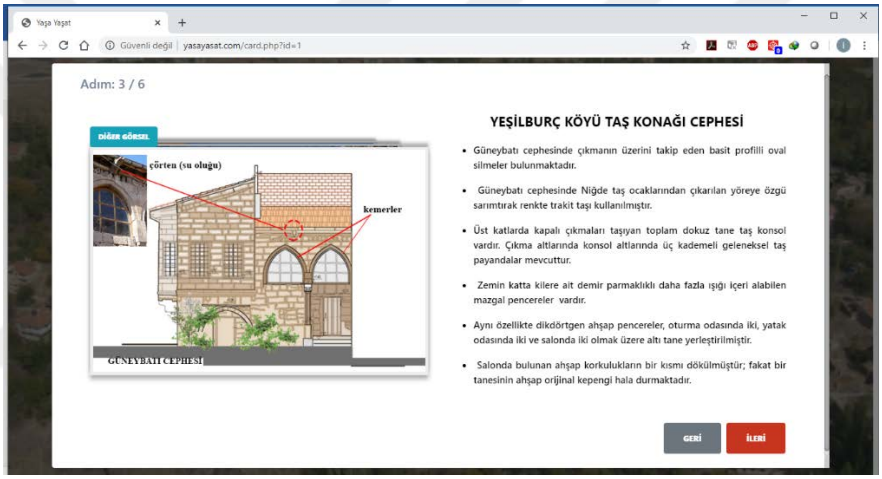
Bazı adımlarda sol tarafta bulunan görseller çoklu sayıdadır. Deneme grubu kullanıcıların ilk tasarımda görsellerin altına yerleştirilmiş olan gri aşağı doğru ok şeklindeki geçiş simgesiyle ilgili görseller arası geçişte zorluk yaşattığı ve farklı görsel olduğunun fark edilmesinin güç olduğu yönünde geri dönüşleri olmuştur (Şekil 5.13). Bu durumdan kaynaklı sorunları çözmek için görsellerin sol üst köşesine mavi renkte diğer görsel yazan bir buton konulmuştur (Şekil 5.14).



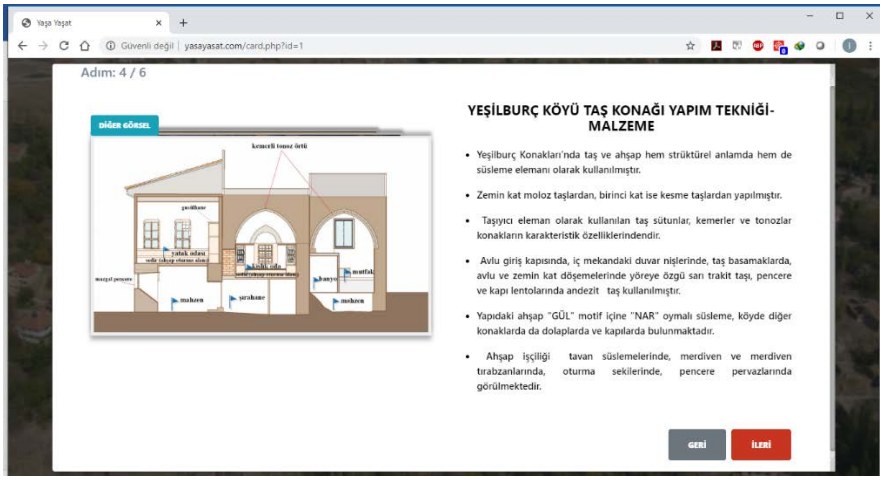
Şekil 5.13. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Taş Konak görseller arası geçiş gri ok -adım 2 (plan)



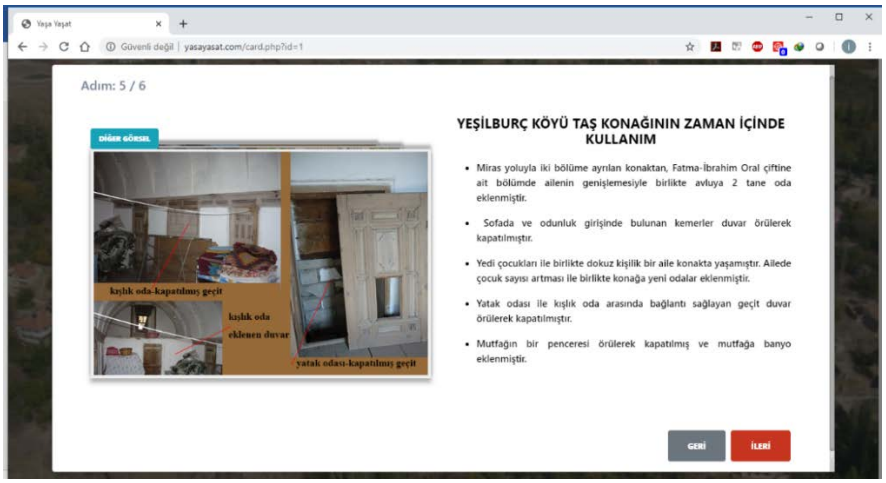
Şekil 5.14. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Taş Konak görseller arası geçiş diğer görsel yazılı mavi buton -adım 2 (plan)



Şekil 5.15. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Taş Konak-adım 3 (cephe)



Şekil 5.16. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Taş Konak-adım 4 (yapım tekniği ve malzeme)

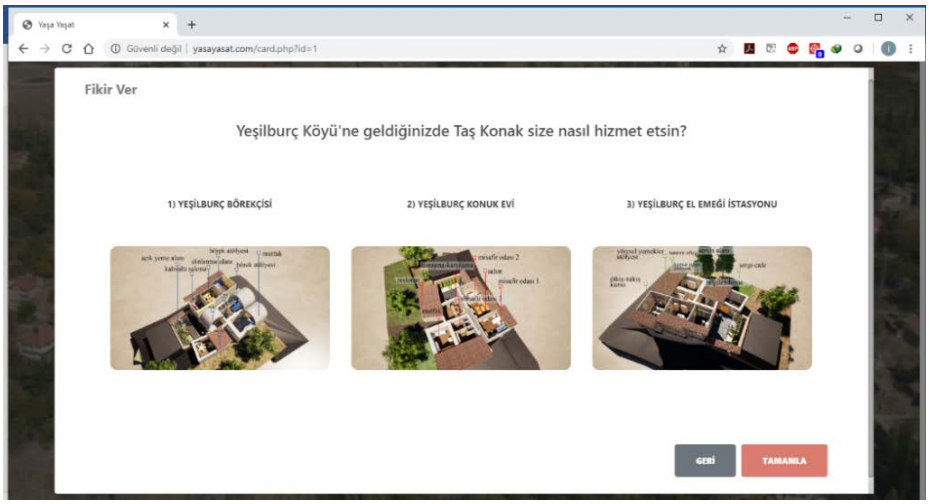


Şekil 5.17. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Taş Konak-adım 5 (zaman içindeki kullanımı)



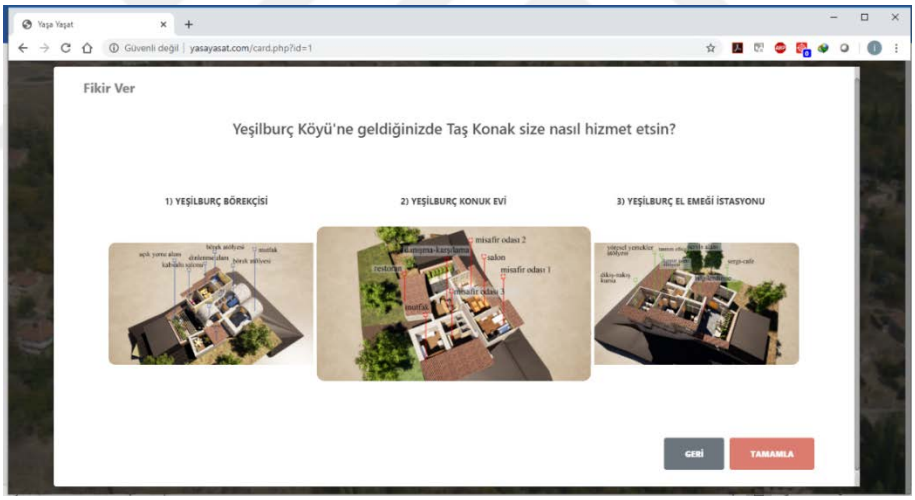
Şekil 5.18. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Taş Konak-adım 6 (günümüz koruma durumu)

Kullanıcı bilgilendirme bölümünün altıncı adımından sonra ileri butonuna tıkladığında gezgin bölümünün fikir ver kısmına geçmektedir. Fikir ver kısmının arayüzünde gezilen yapının katılım bölümü için önerilen üç işlevine dair üç boyutlu modellemelerinin bulunduğu görseller bulunmaktadır (Şekil 5.19).



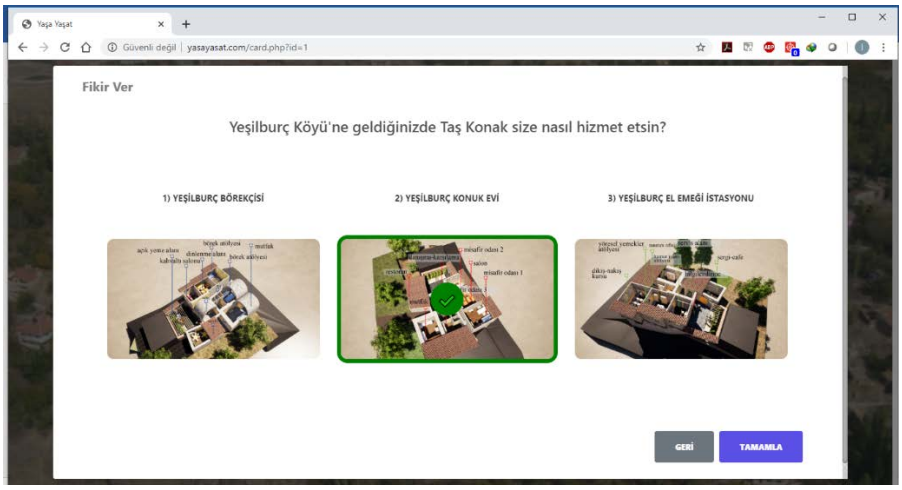
Şekil 5.19. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Taş Konak-fikir ver

Fikir ver bölümünde kullanıcı önerilen üç boyutlu görsel üzerine geldiğinde görsel büyümektedir. Böylece kullanıcı yapının mekanlarına verilen işlevlerin isimlerinin yazılı olduğu her bir pozu rahatlıkla inceleyebilmektedir (Şekil 5.20).

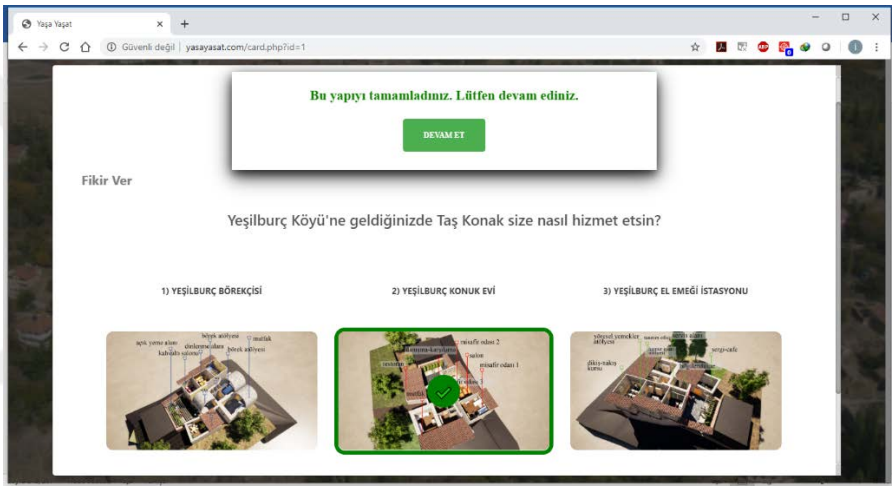


Şekil 5.20. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Taş Konak-fikir ver inceleme

Kullanıcı yapıları inceledikten sonra üzerine tıklayarak yapıyı seçmektedir. Fikir ver bölümünde bu seçim yapılmadan sağ altta bulunan kırmızı renkteki buton aktif olmamaktadır (Şekil 5.21). Seçilen önerinin görselinde sonra kırmızı buton mavi renge dönmekte (Şekil 5.21) ve tamamla butonuna basılarak diğer yapıya geçileceğine dair bilgi veren panel gelmektedir (Şekil 5.22).

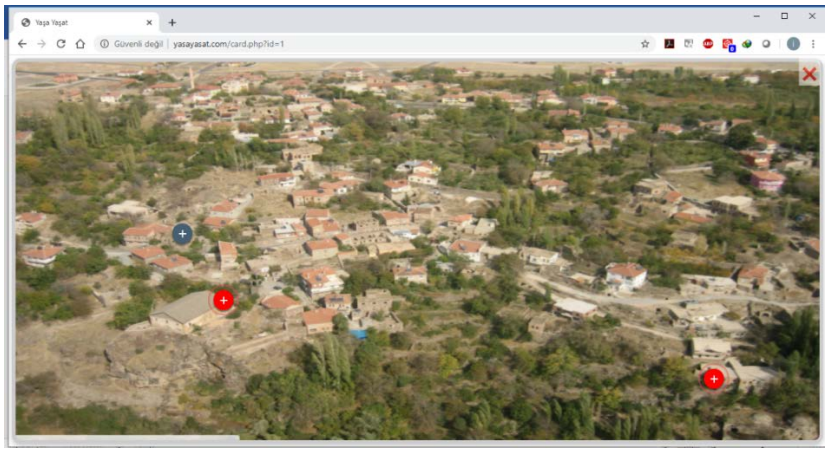


Şekil 5.21. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Taş Konak-fikir ver tamamla



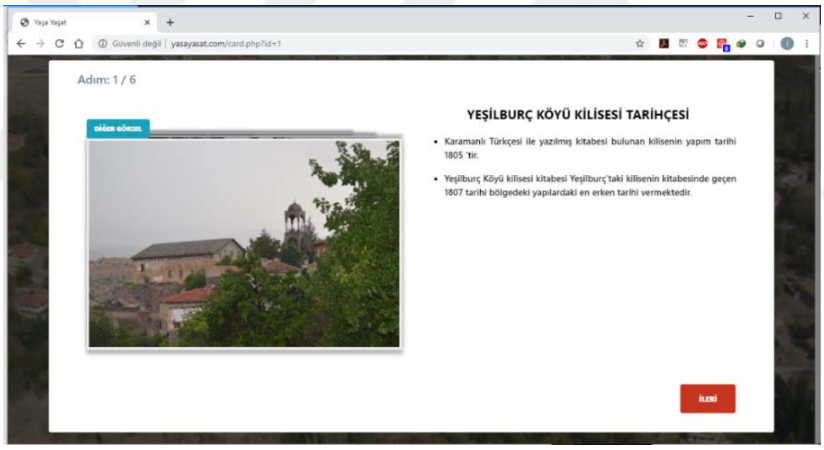
Şekil 5.22. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Taş Konak-fikir yapının tamamlandığı uyarısı paneli

Kullanıcı, Yeşilburç Taş Konağı'nı gezdikten sonra "Bu yapıyı tamamladınız. Lütfen devam ediniz." uyarısı altındaki yeşil renkteki devam et butonuna tıkladığında Yeşilburç Köyü'nün bilgi haritasına gelmektedir (Şekil 5.23). Arayüzde bilgi haritası üzerinde Yeşilburç Taş Konağı gezildiği ve tamamlandığı için yer işareti gri renge dönmektedir. Aktif kırmızı renkte işaretleyicisi olan kullanıcı tarafından gezilmeyen Yeşilburç Cami (Kilisesi) ve Yeşilburç Hamamı'dır (Şekil 5.23).



Şekil 5.23. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü bilgi haritası gezilmeyen yapılar

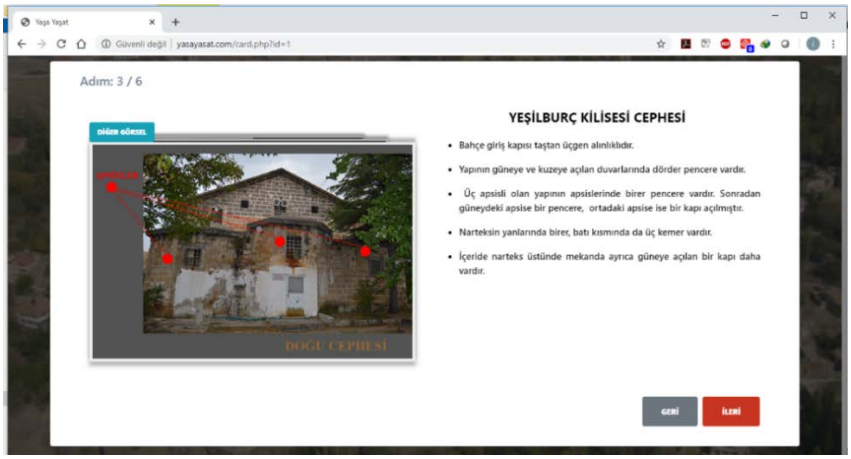
Yeşilburç Cami (Kilisesi) seçilip bilgilendirme adımları (Şekil 5.24-5.25-5.26-5.27-5.28-5.29) kullanıcı tarafından Yeşilburç Taş Konağı'nda kazandığı deneyimle yapılmaktadır.



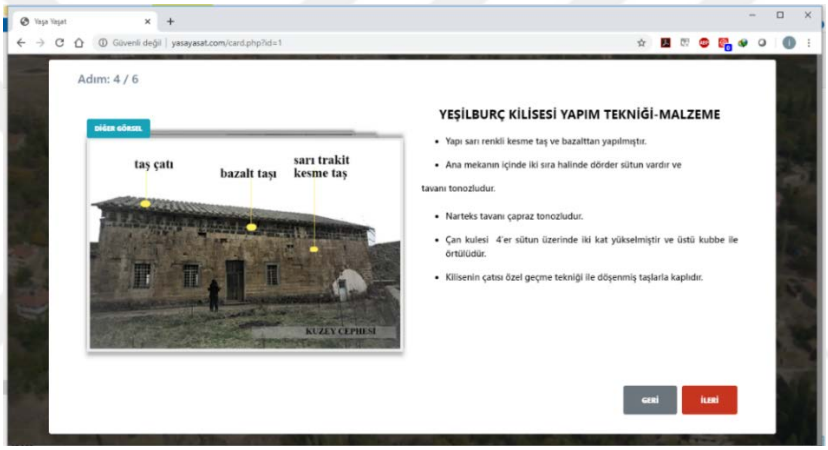
Şekil 5.24. Tasarlanan dijital ortam gezgin-keşfet- Yeşilburç Köyü Cami (Kilisesi) -adım 1 (tarihçe)



Şekil 5.25. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Cami (Kilisesi) adım 2 (plan)



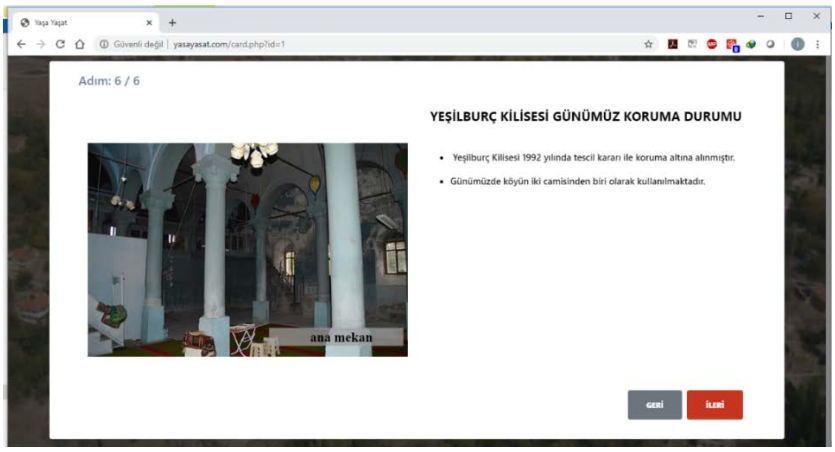
Şekil 5.26. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Cami (Kilisesi) -adım 3 (cephesi)



Şekil 5.27. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Cami (Kilisesi) -adım 4 (yapım tekniği ve malzeme)

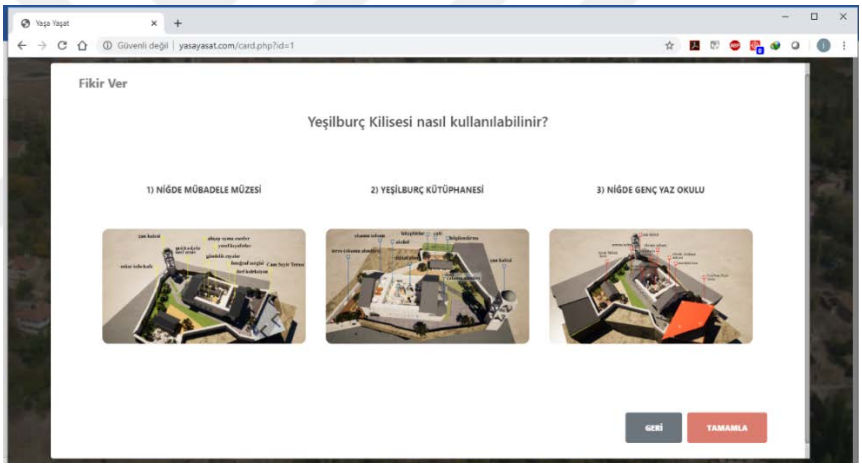


Şekil 5.28. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Cami (Kilisesi) -adım 5 (zaman içinde kullanımı)



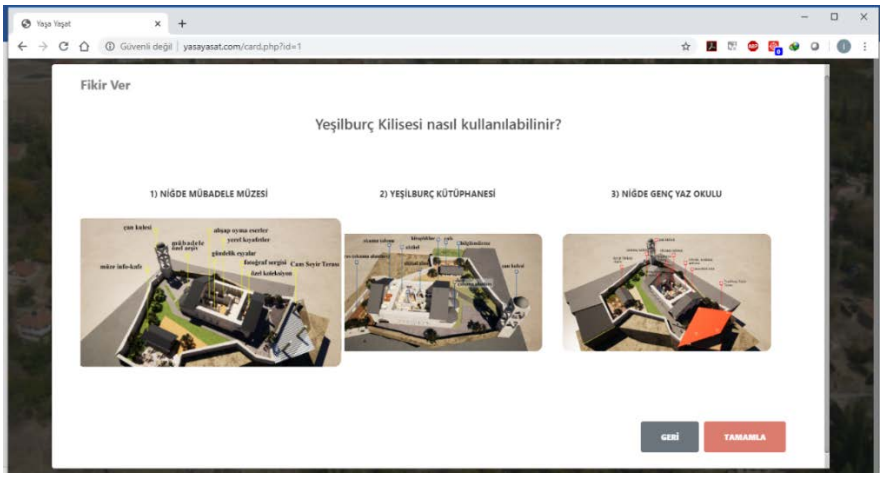
Şekil 5.29. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Cami (Kilisesi) -adım 6 (günümüz koruma durumu)

Kullanıcı Yeşilburç Camisi'nin (Kilisesi) altı adımlık bilgilendirme kısmından sonra fikir ver kısmına geçmektedir (Şekil 5.30).

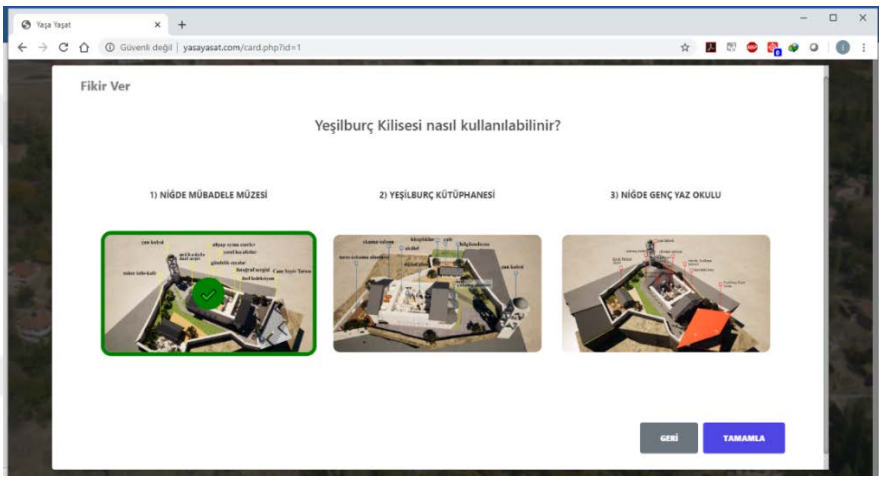


Şekil 5.30. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Cami (Kilisesi)-fikir ver

Kullanıcı fikir ver bölümünde yapıya önerilen üç işlevi inceledikten sonra, seçimini yapmaktadır (Şekil 5.31-5.32).

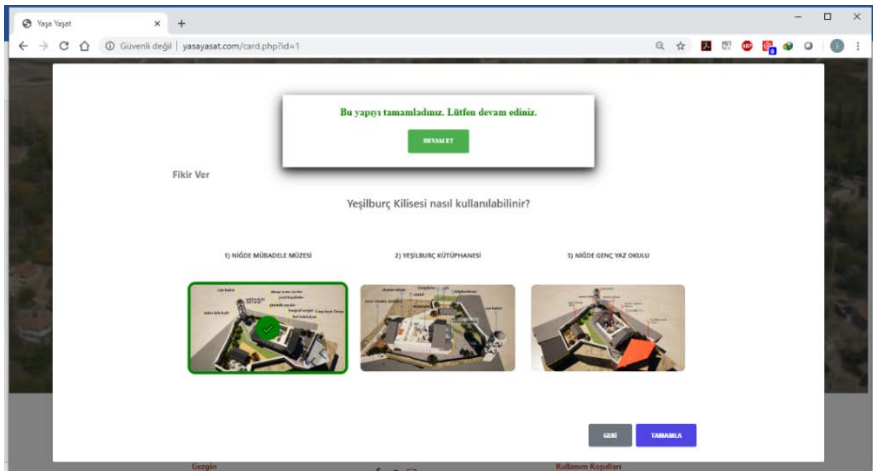


Şekil 5.31. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Cami (Kilisesi)-fikir ver inceleme

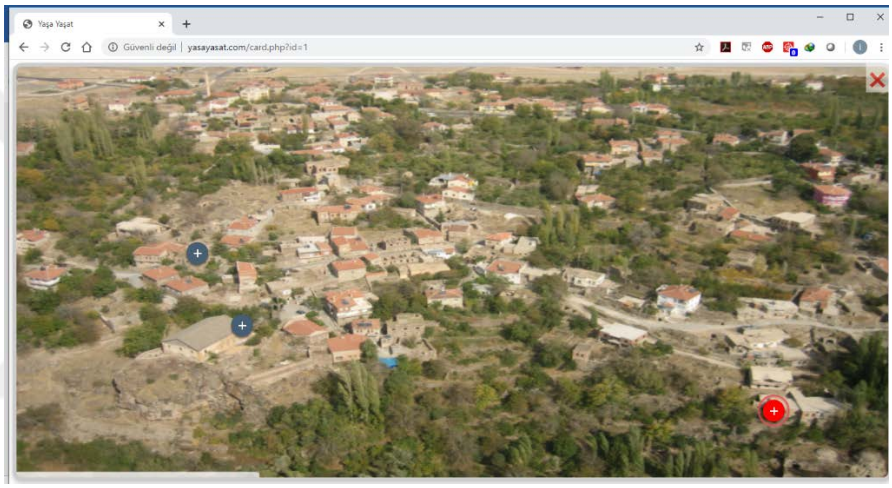


Şekil 5.32. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Cami (Kilisesi)-fikir ver tamamla

Kullanıcı tamamla butonundan sonra, yapıyı tamamladığına dair gelen panelde devam et butonuna tıkladığında tekrar bilgi haritasına yönlendirilmektedir (Şekil 5.33). Bilgi haritasında Yeşilburç Camisi de (Kilisesi) tamamlandığı zaman yer işaretleyicisi gri renge dönmektedir (Şekil 5.34).

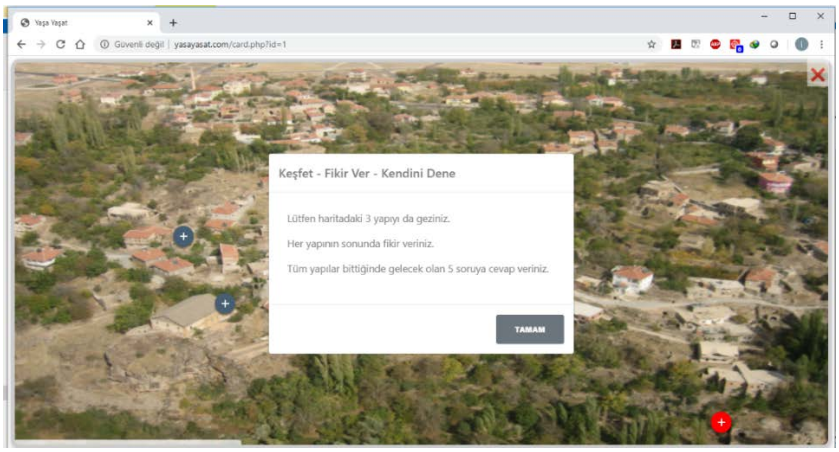


Şekil 5.33. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Kilisesi-yapıyı tamamladınız paneli

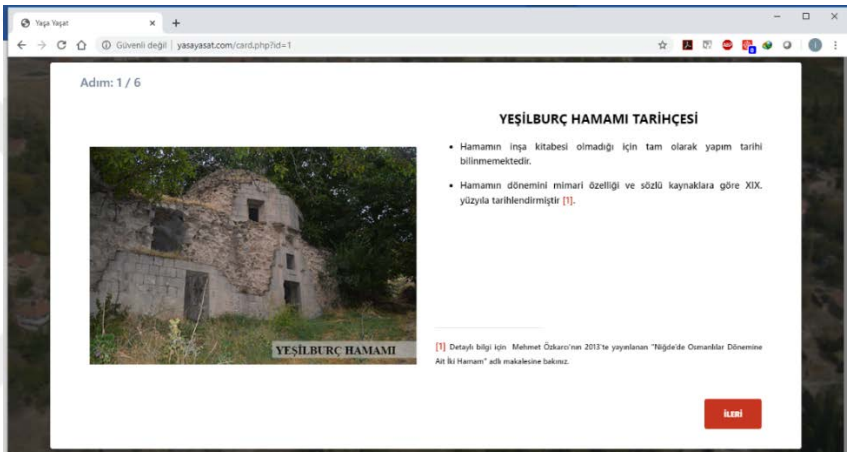


Şekil 5.34. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Hamamı gezilmeyen yapı

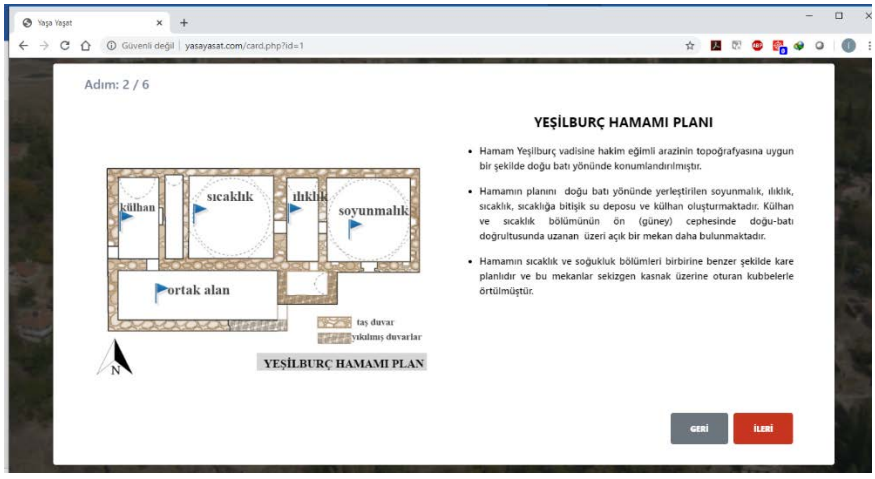
Kullanıcı sistemden çıktıktan veya sayfa dışardan kaynaklanan nedenlerden dolayı (internetten kopma, elektrik kesintisi vb.) kapandıktan sonra tekrar girerse Yeşilburç kartına tıkladığında gezdiği yapıların işaretleyicisini gri renkte görmektedir ve yine bilgilendirme panelini görmektedir (Şekil 5.35). Böylece kullanıcıya gezgin olarak geçireceği vaktin nasıl olacağı tekrar hatırlatılmış olunmaktadır. Kullanıcı kaldığı yapıdan itibaren gezmeye devam edebilmektedir. Yeşilburç Köyü için kalan son bellek yapısı hamam yapısının kullanım döngüsü de aynı şekilde altı adımlık bilgilendirme bölümü (Şekil 5.36-5.37-5.38-5.39-5.40-5.41), sonrasında fikir ver bölümüdür (Şekil 5.42-5.43-5.44).



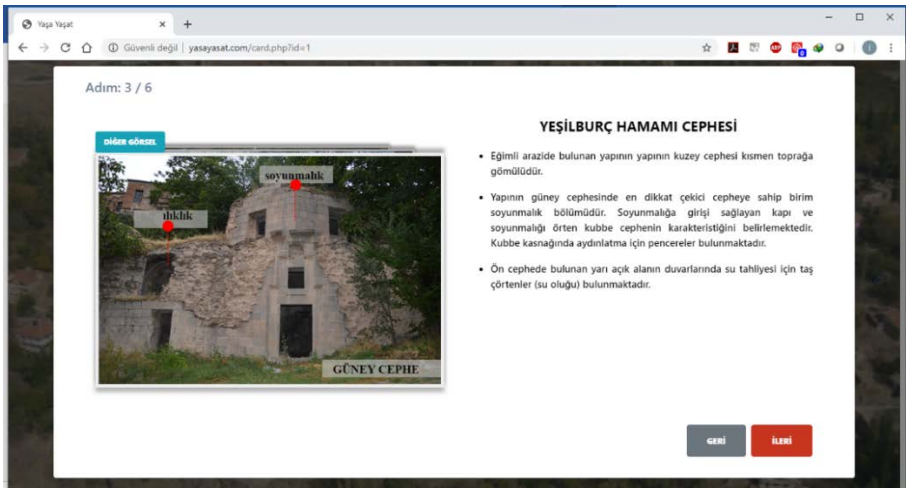
Şekil 5.35. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- sistemden çıkıp tekrar gelince Yeşilburç Kartı bilgi haritası arayüzü ve bilgilendirme paneli



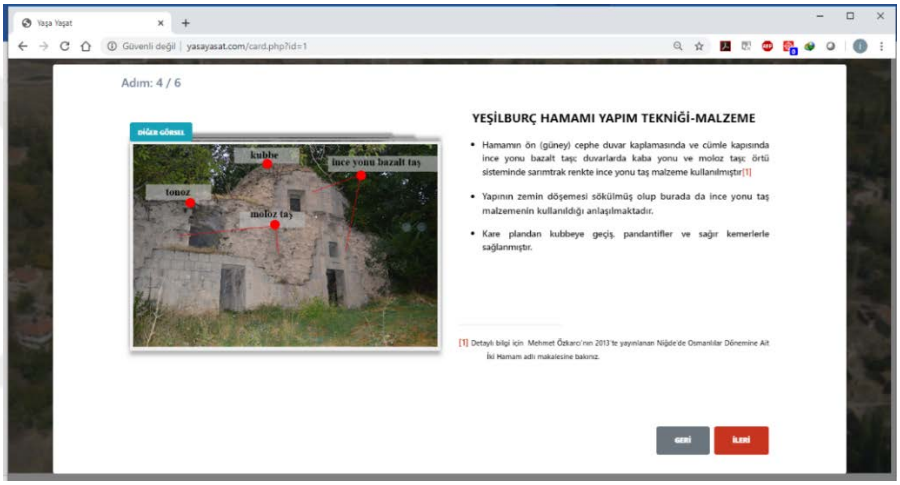
Şekil 5.36. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Hamamı adım 1 (tarihçe)



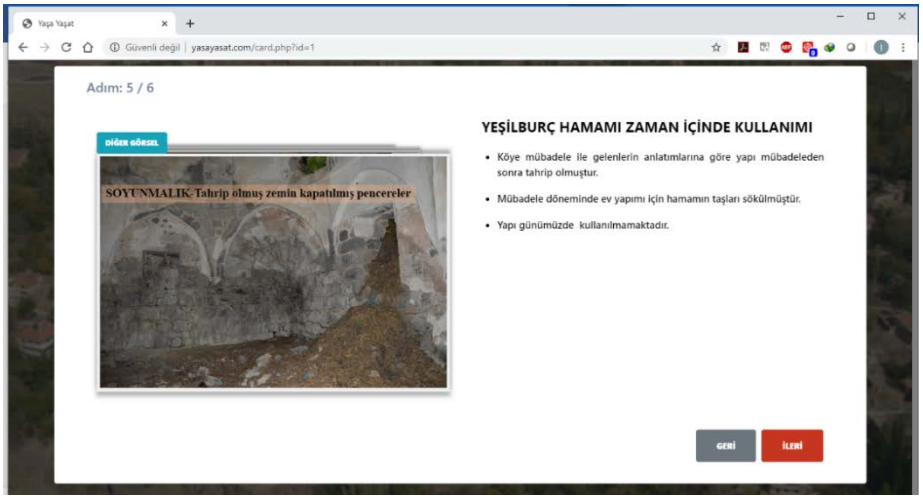
Şekil 5.37. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Hamamı adım 2 (plan)



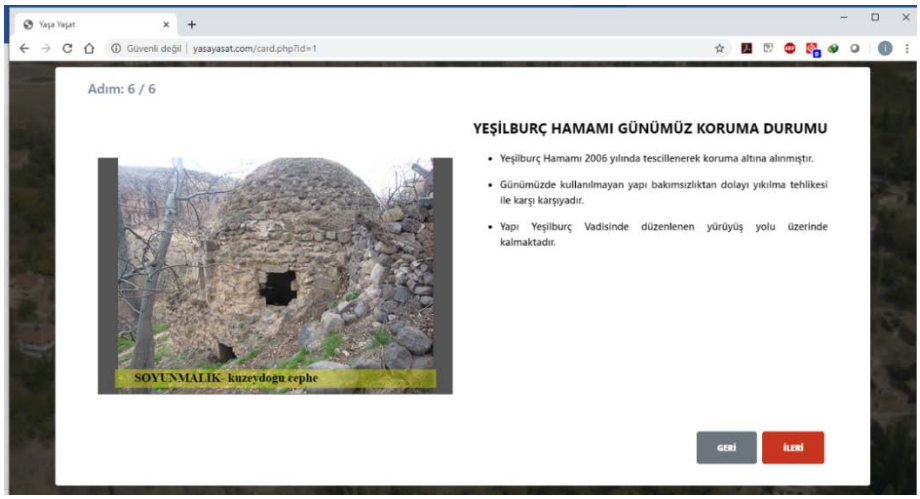
Şekil 5.38. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Hamamı adım 3 (cephe)



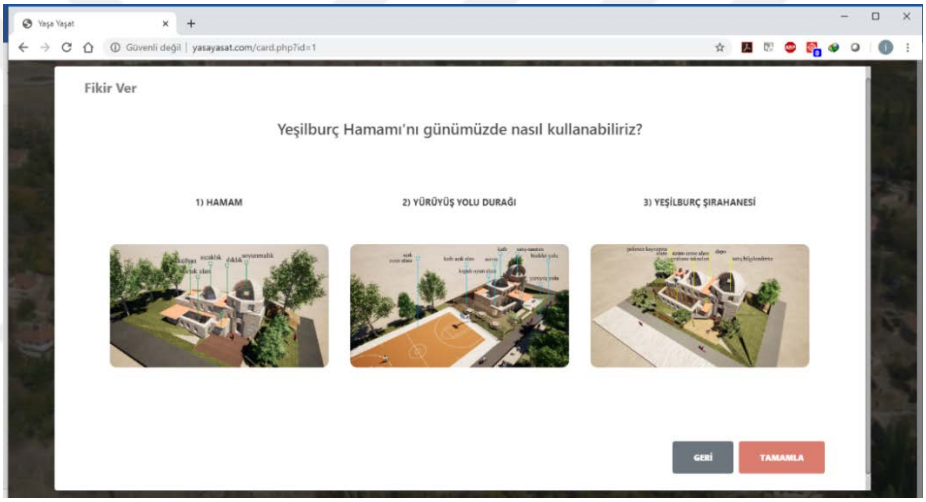
Şekil 5.39. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Hamamı adım 4 (yapım tekniği-malzeme)



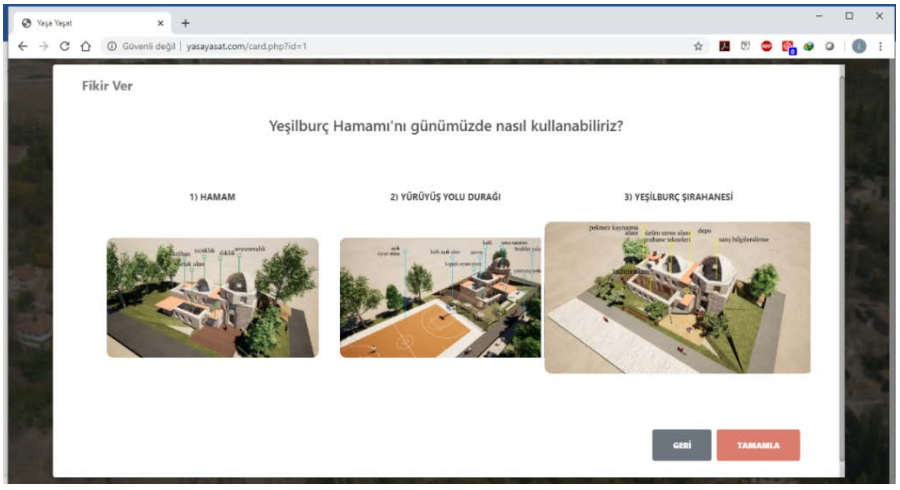
Şekil 5.40. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Hamamı adım 5 (zaman içinde kullanımı)



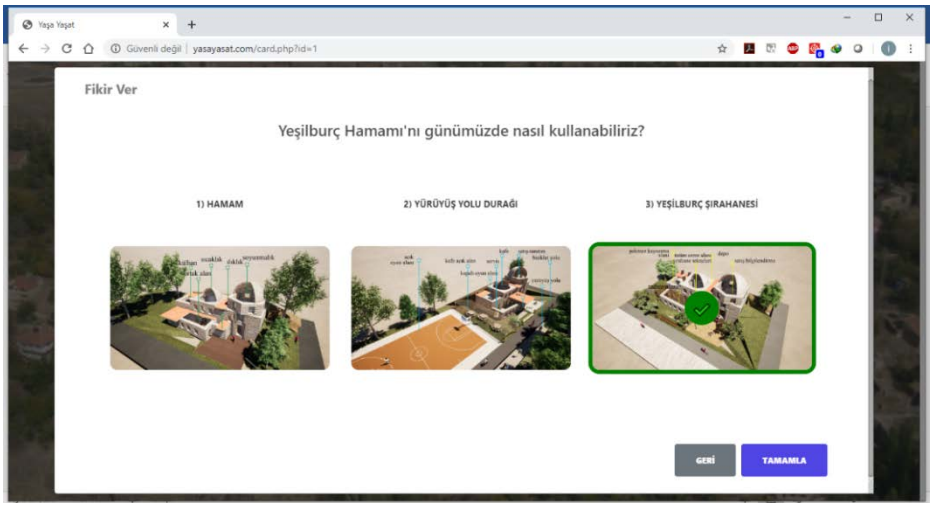
Şekil 5.41. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü Hamamı adım 6 (günümüz koruma durumu)



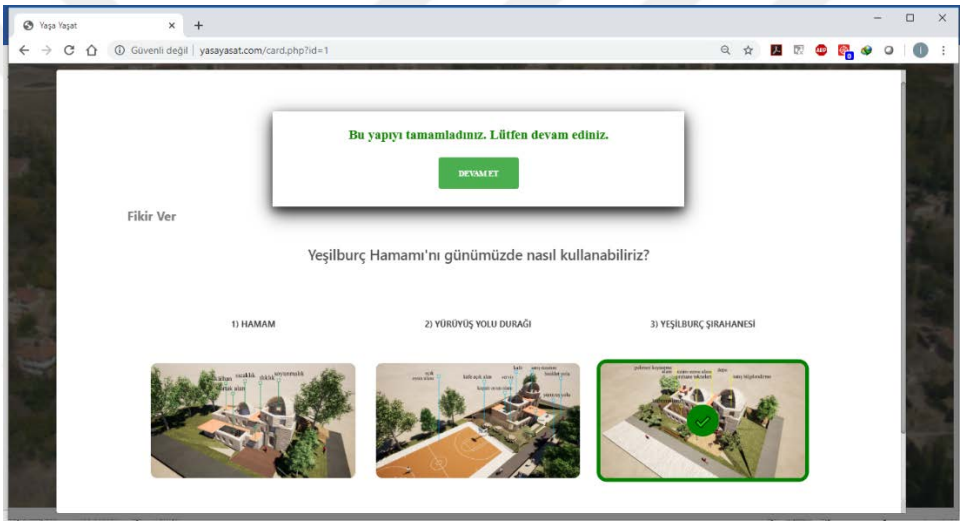
Şekil 5.42. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Hamamı fikir ver



Şekil 5.43. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Hamamı fikir ver inceleme

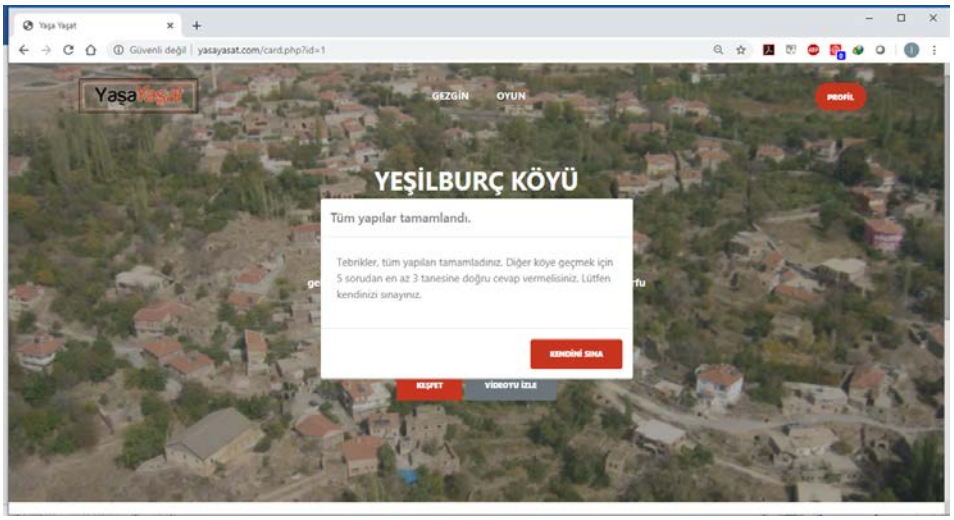


Şekil 5.44. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Hamamı fikir ver tamamla

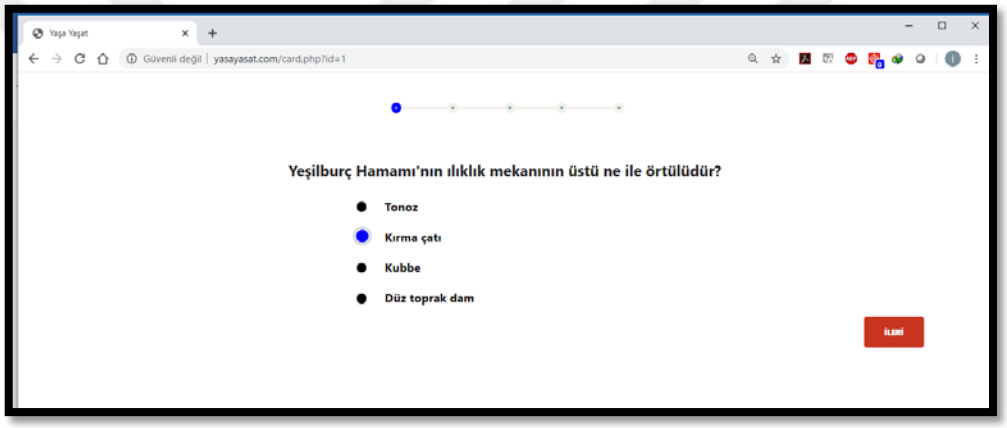


Şekil 5.45. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Hamamı fikir ver tamamla-devam et

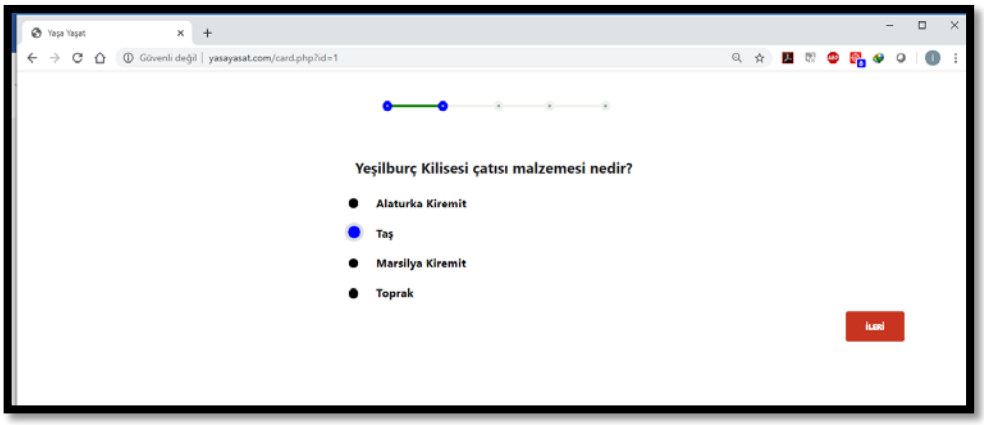
Yeşilburç Köyü'nün üçüncü bellek yapısı Yeşilburç Hamamı'nın fikir ver kısmında tamamlandığında devam et butonu çıkmaktadır (Şekil 5.45). Devam et butonuna tıklanıldığında keşfet bölümünün son etabı "kendini sına" bölümüne geçilmektedir. Buna dair yönlendirme panelini kullanıcı görmektedir (Şekil 5.46). Kendini sına butonuna tıklanıldığında her bir sayfada bir soru metni dört cevap şıkkı, üstte ilerleme durumunu gösteren çubuk ve cevap verildiğinde aktif olan ileri butonu bulunmaktadır (Şekil 5.47). Kullanıcı bu şekilde her köy için sorulan beş soruya cevap vermektedir (Şekil 5.47-5.48-5.49-5.50-5.51).



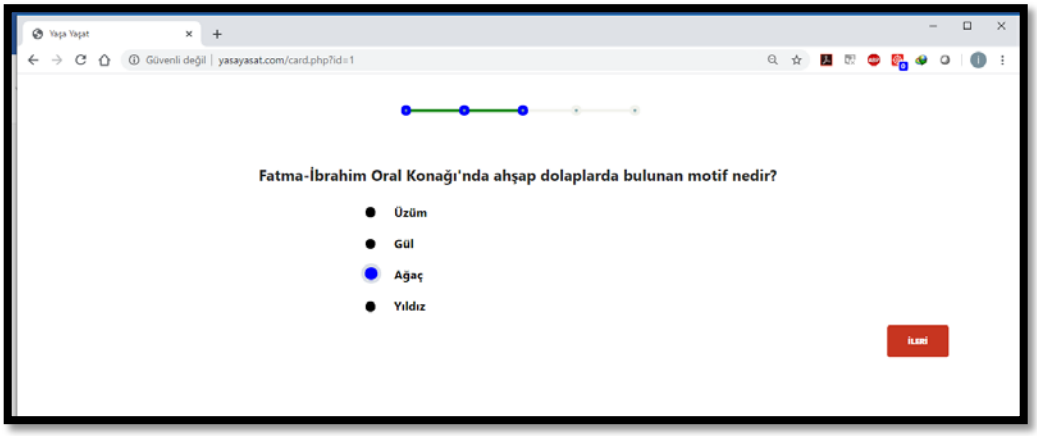
Şekil 5.46. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü kendini sına uyarı paneli



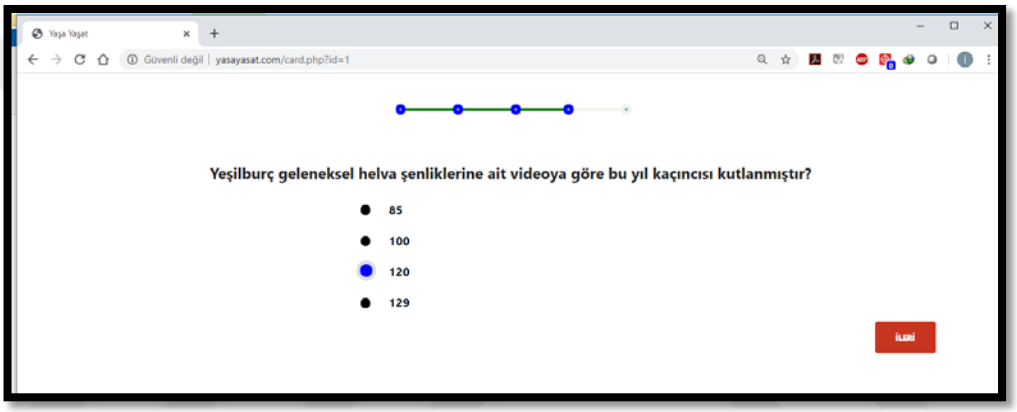
Şekil 5.47. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü kendini sına-soru 1



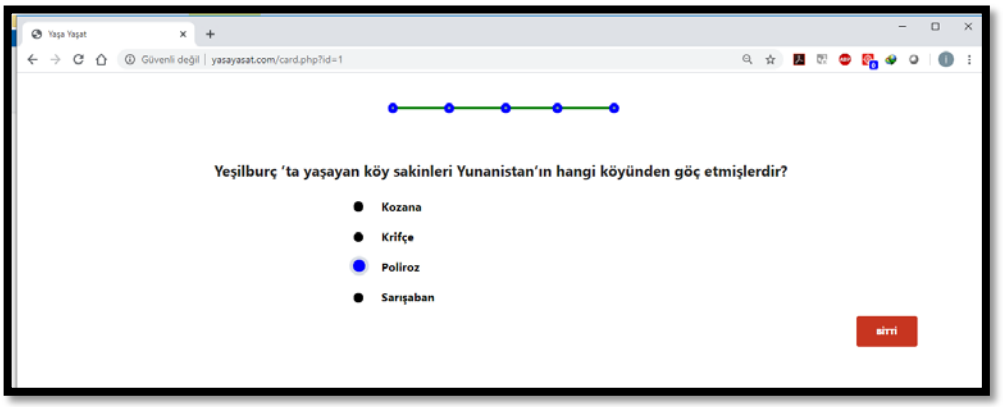
Şekil 5.48. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü kendini sına-soru 2



Şekil 5.49. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü kendini sına-soru 3



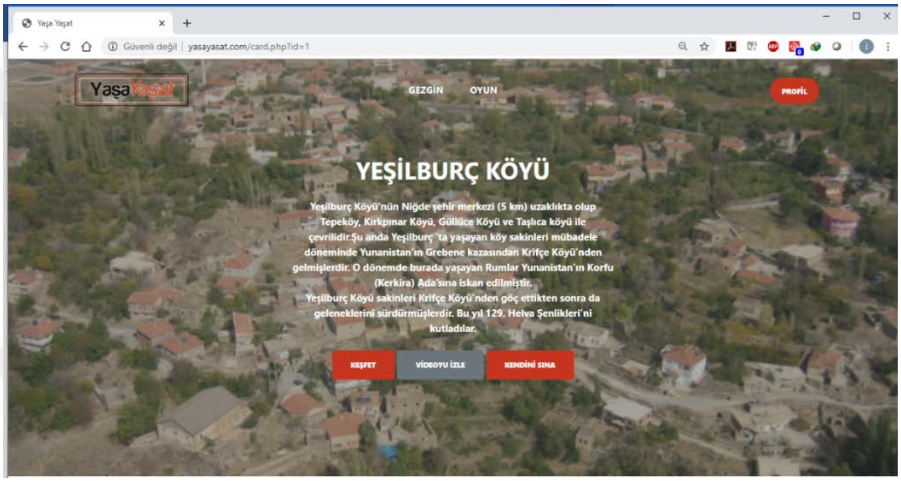
Şekil 5.50. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü kendini sına-soru 4



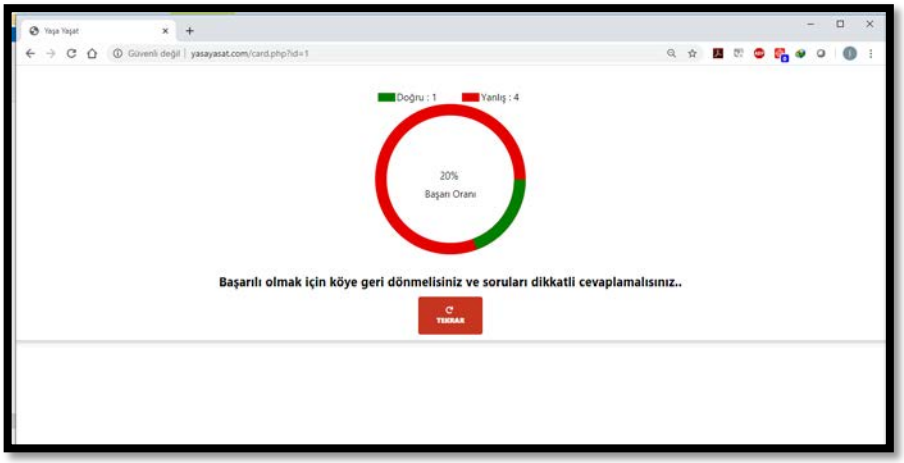
Şekil 5.51. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü kendini sına-soru 5

Beklenmedik nedenlerden dolayı kendini sına bölümünden kullanıcı sistemden çıkarsa tekrar Yeşilburç Kartına tıklayıp bilgilendirme bölümüne geldiğinde keşfet, video izle butonunun yanında kendini sına butonunu görebilmektedir ve kolaylıkla kendini sınama imkanını elde etmektedir (Şekil 5.52.). Kullanıcı beş soruluk kendini sına

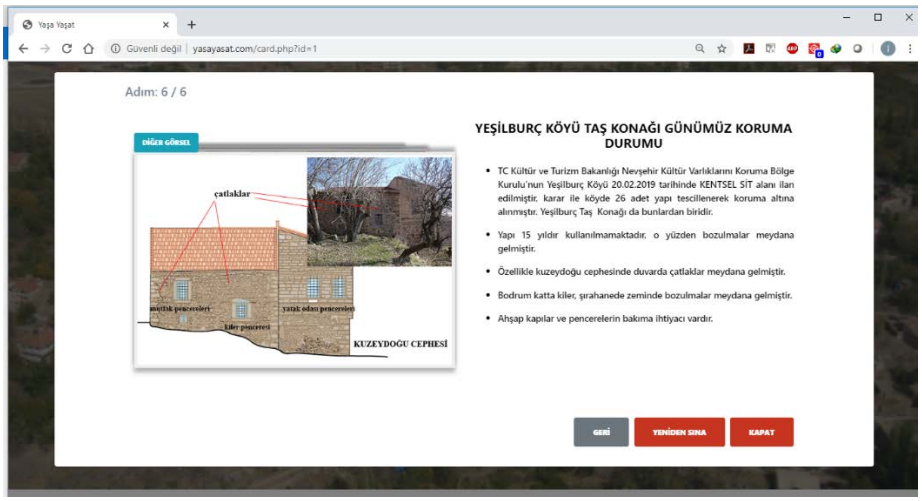
sorularını cevapladıktan sonra bitti butonuna tıkladığında gösterdiği başarıyı doğru yanlış sayısını sonuç arayüzünde görmektedir (Şekil 5.53). Yeşilburç kartına geldiğinde kendini sınayan kullanıcı, sonucunun beklenen %60'lık başarının altında kalması veya bu başarı oranını sağlamasına yönelik iki senaryo ile karşılaşmaktadır. Eğer kullanıcı birinci turda %60'lık başarı oranı sağlanmadıysa ikinci turda bu başarıyı sağlaması için yönlendirilmektedir. Yeşilburç Köyü'nde bilgilendirme adımlarının tekrar gezilmesinden sonra altıncı adım sonunda bitti, yeniden sına ve kapat butonları yer almaktadır (Şekil 5.54-5.55-5.56). Kullanıcı ikinci turda fikir ver bölümüyle bir daha karşılaşmamaktadır. Yanlış cevap verdiği bellek yapısına dair adımları inceleyen kullanıcı kendini sına butonuna basarak ikinci tura geçmektedir.



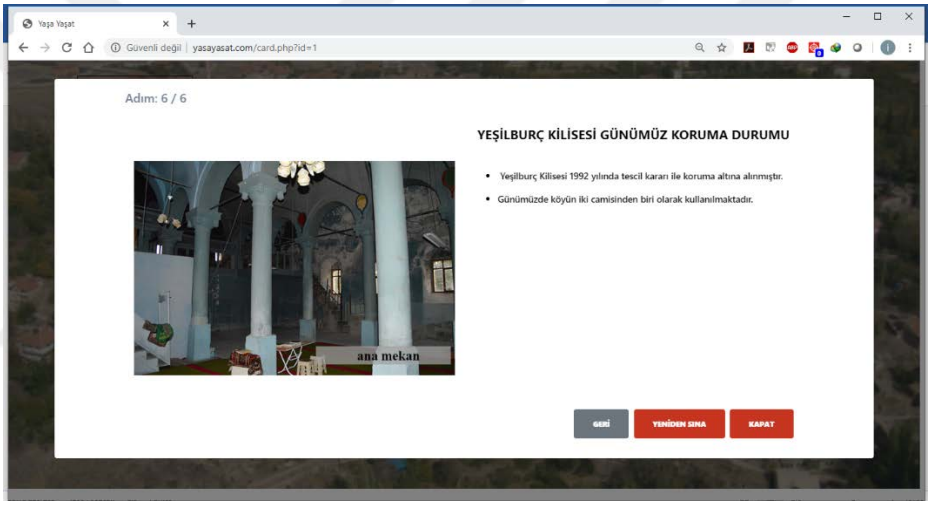
Şekil 5.52. Tasarlanan dijital ortam gezgin - sistemden sorulara cevap vermeden çıkışta tekrar arayüzde görülen Yeşilburç Köyü kendini sına butonu



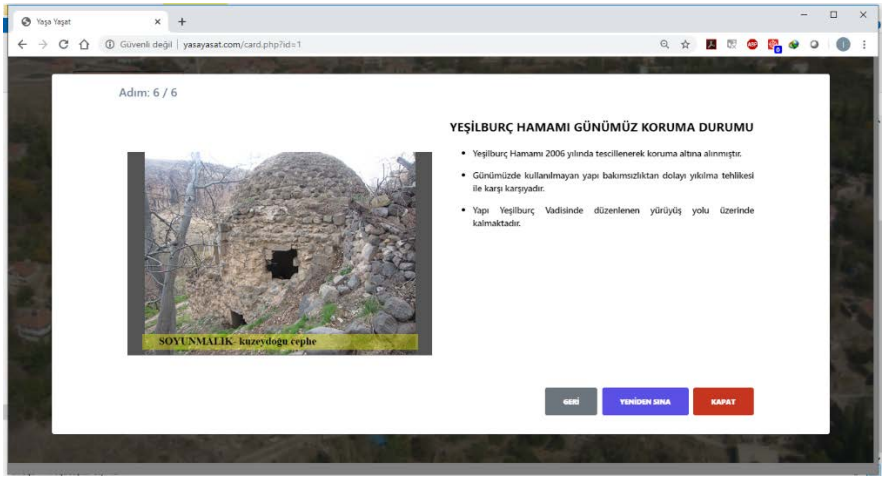
Şekil 5.53. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü kendini sına-sonuç (1. tur)



Şekil 5.54. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü kendini sına-Yeşilburç Köyü Taş Konak inceleme (2. tur)

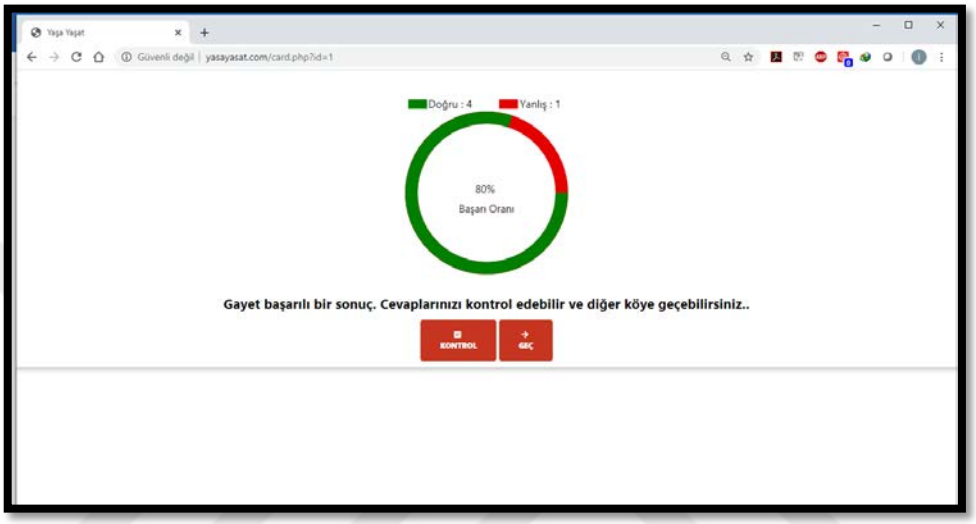


Şekil 5.55. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü kendini sına-Yeşilburç Cami (Kilisesi) inceleme (2. tur)

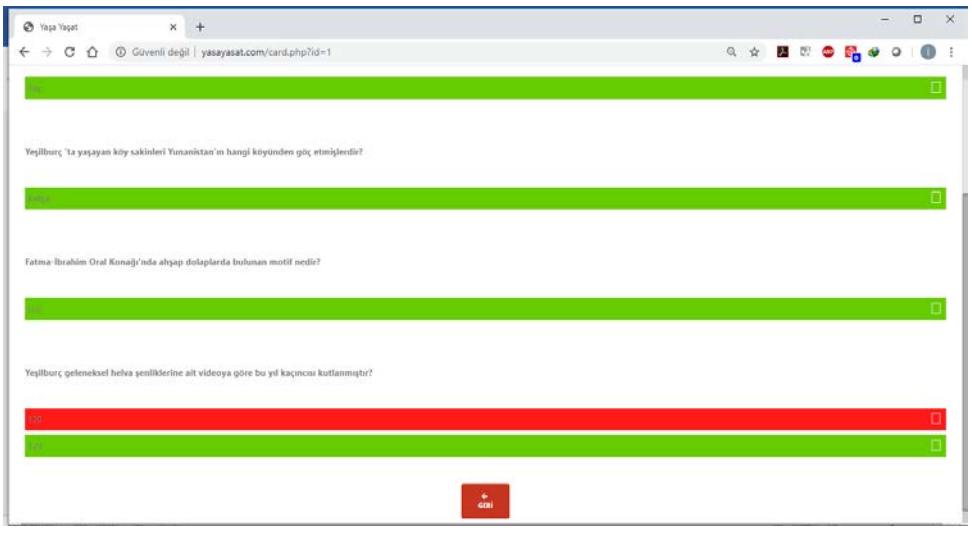


Şekil 5.56. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü kendini sına-Yeşilburç Hamamı inceleme (2. tur)

İkinci turda kullanıcılar aynı beş soruyu farklı rastgele sıralama ile görmektedirler. Cevapladıktan sonra sonuçlarını hemen görebilmekte %60'lık başarıyı sağladılarsa yanlış olan sorularının cevaplarını kontrol kısmından öğrenebilmektedirler (Şekil 5.57-5.58). Kontrolden sonra geç butonuna tıkladıklarında köy kartlarının olduğu arayüze geçmektedirler. Diğer iki köyün de DKMBM'ne göre kullanıcı tarafından deneyimleme süreci algoritması aynı şekilde arayüzlere yansımıştır.



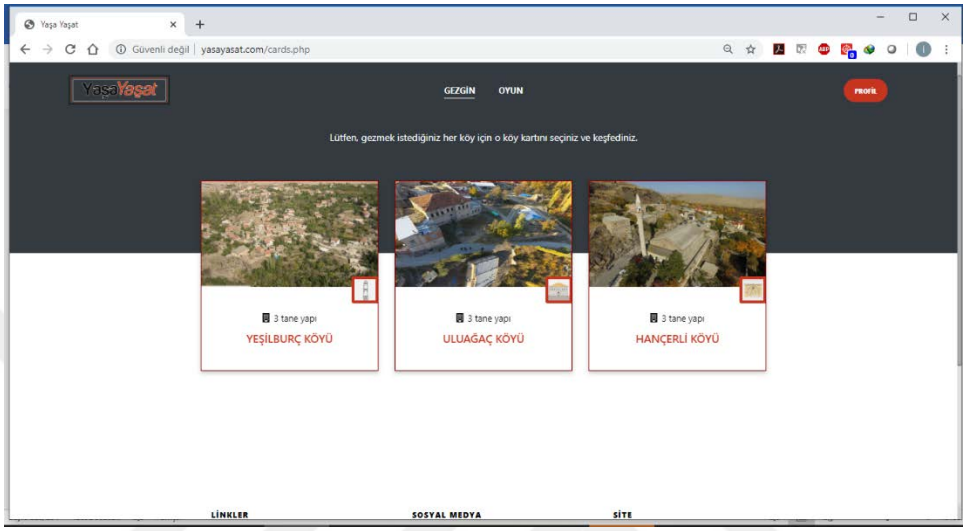
Şekil 5.57. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü kendini sına-sonuç (2. tur)



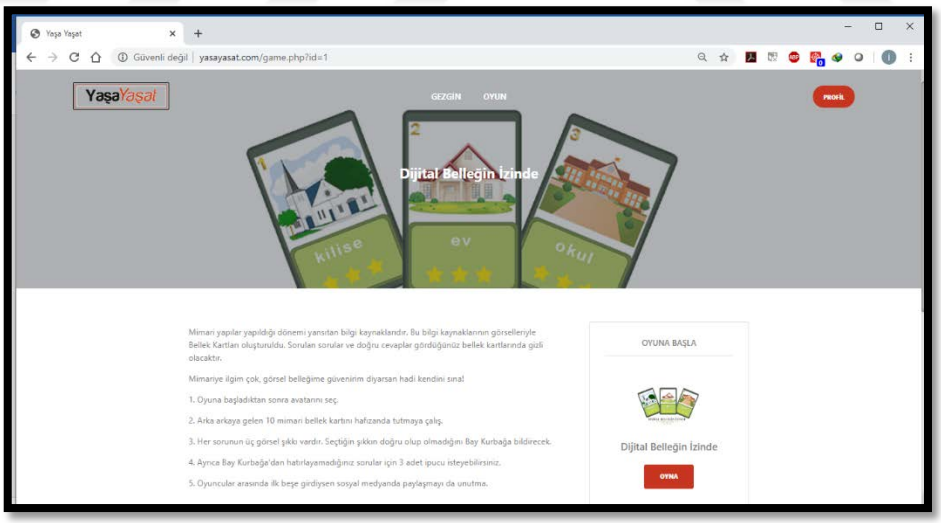
Şekil 5.58. Tasarlanan dijital ortam gezgin -keşfet- Yeşilburç Köyü kendini sına-soru doğru ve yanlış kontrol paneli (2. tur)

5.3.2. Oyun bölümünü kullanıcının deneyimlemesi

Oyun bölümüne bellek kartlarının üstündeki oyun sekmesinden geçilmektedir (Şekil 5.59). Kullanıcı oyun sekmesine tıkladığında oyunun hikayesinin verildiği ve oyna butonuna erişebildiği arayüze yönlendirilmektedir (Şekil 5.60).

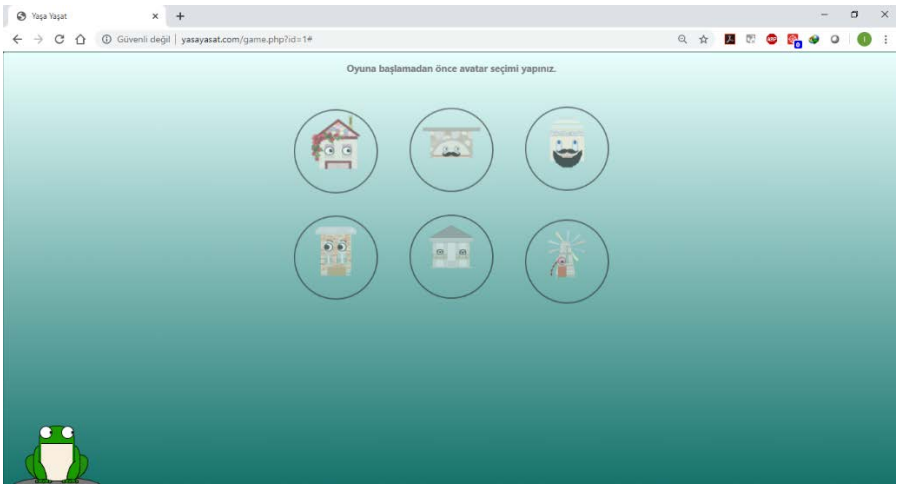


Şekil 5.59. Oyun bölümüne geçmek için köy kartları arayüzünde oyun sekmesi

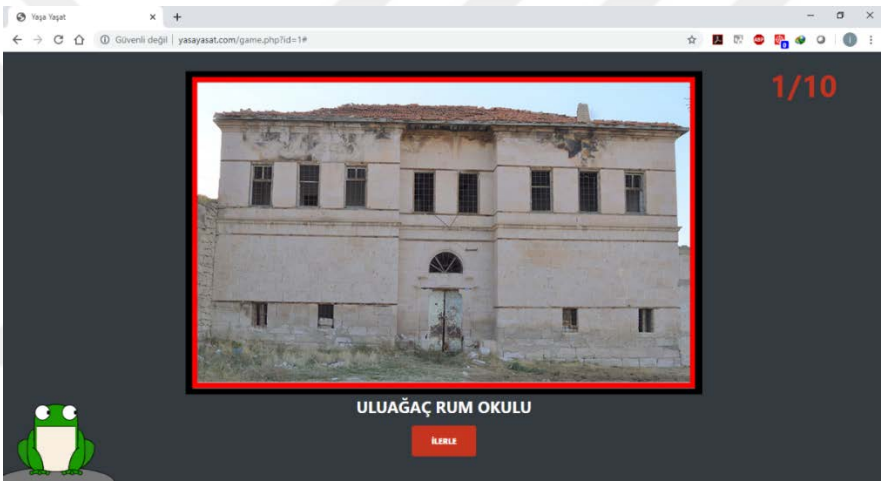


Şekil 5.60. Oyun bölümü sayfası-oyun hakkında bilgi ve oyna butonu

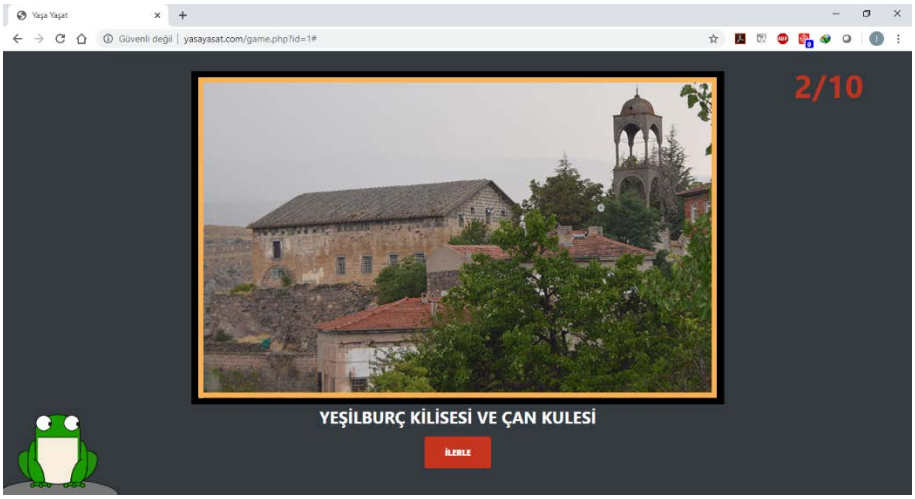
Kullanıcı önce avatarını seçmektedir (Şekil 5.61). Daha sonra oyun öncesinde on adet bilgi kartı belli renklerle köyler kodlanarak kullanıcıya sunulmaktadır (Şekil 5.61-5.62-5.63-5.64-5.65-5.66-5.67-5.68-5.69-5.70-5.71).



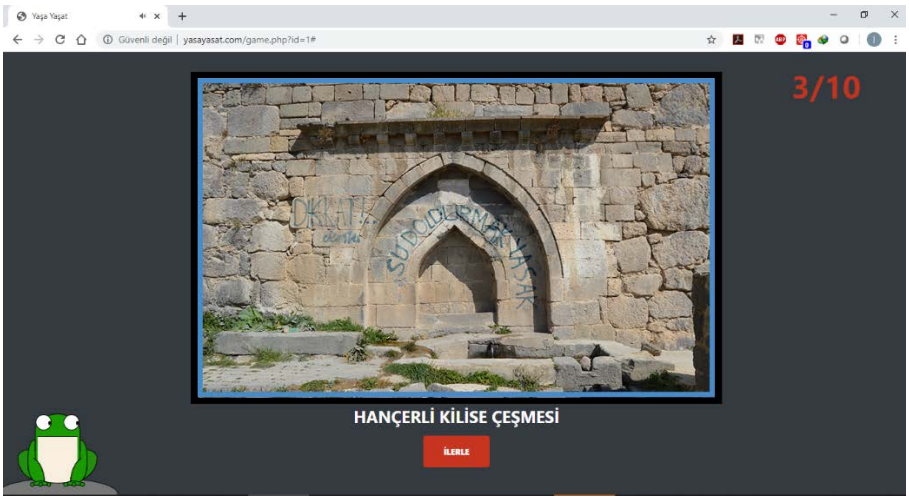
Şekil 5.61. Oyun bölümü-avatarını seç (iyileştirilmiş arayüz)



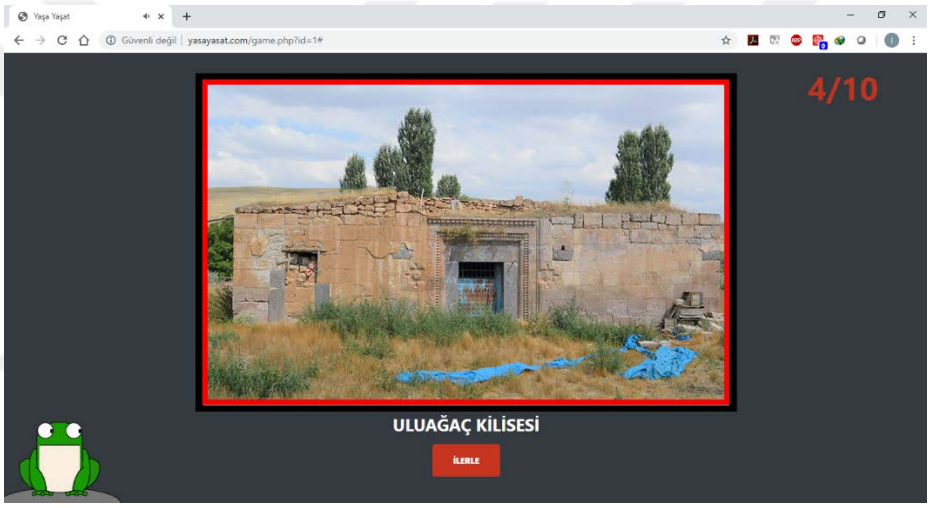
Şekil 5.62. Oyun bölümü-bilgi kartları (Bellek yapısı 1)



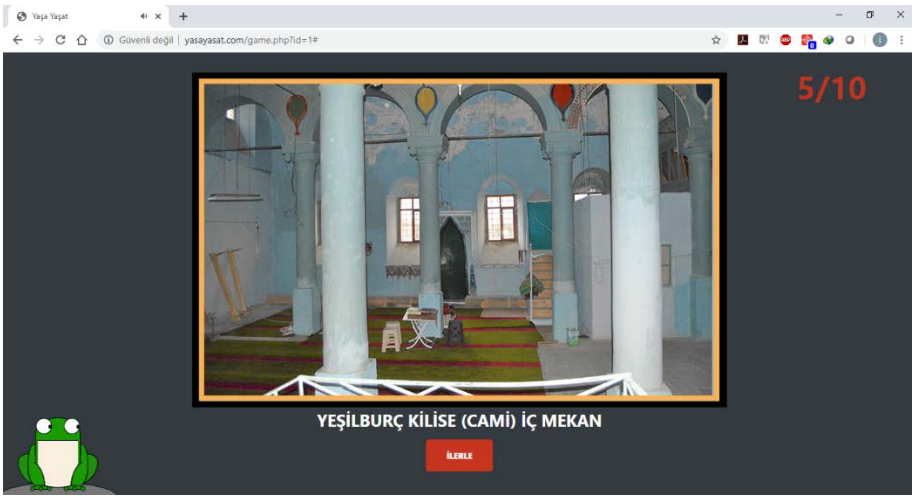
Şekil 5.63. Oyun bölümü-bilgi kartları (Bellek yapısı 2)



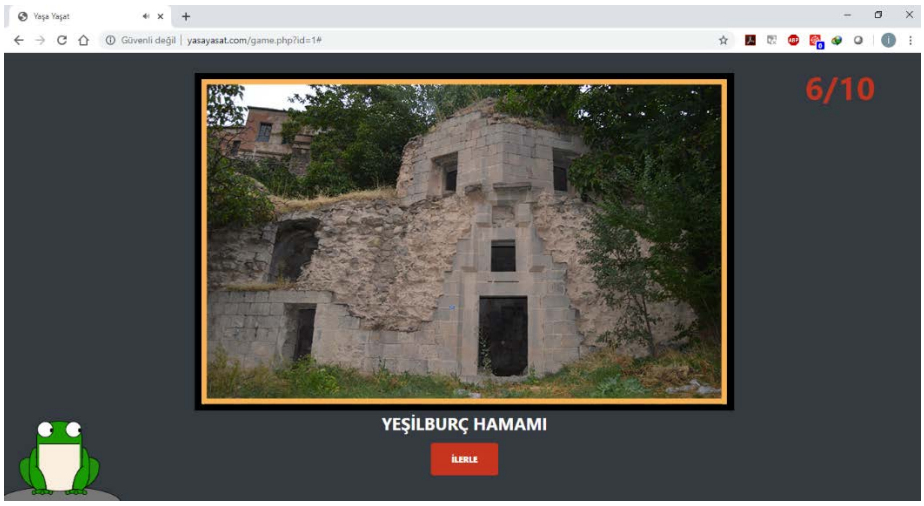
Şekil 5.64. Oyun bölümü-bilgi kartları (Bellek yapısı 3)



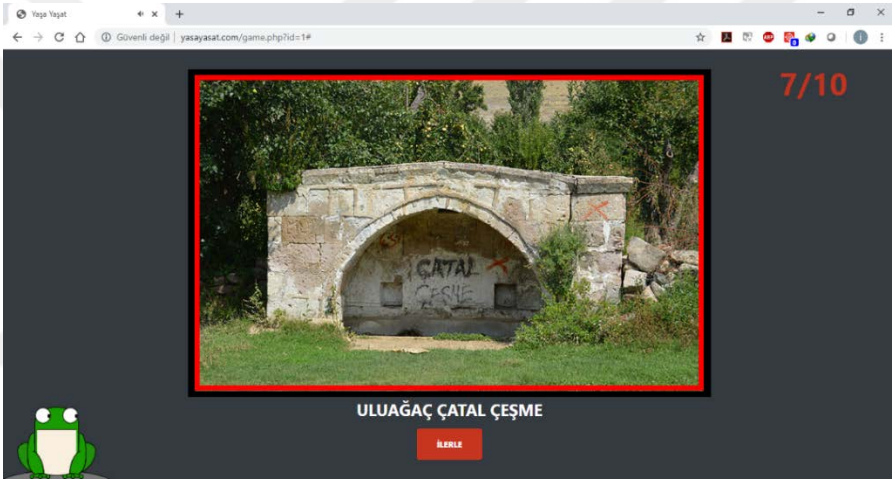
Şekil 5.65. Oyun bölümü-bilgi kartları (Bellek yapısı 4)



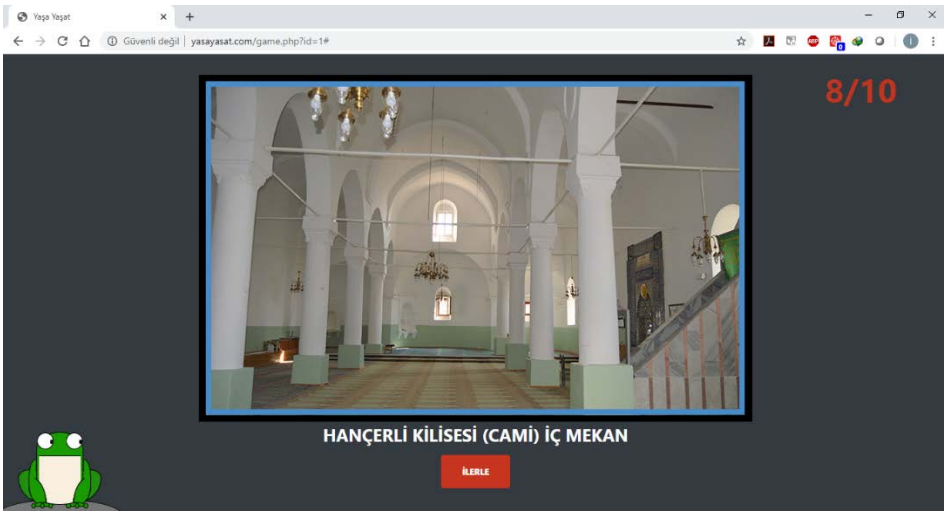
Şekil 5.66. Oyun bölümü-bilgi kartları (Bellek yapısı 5)



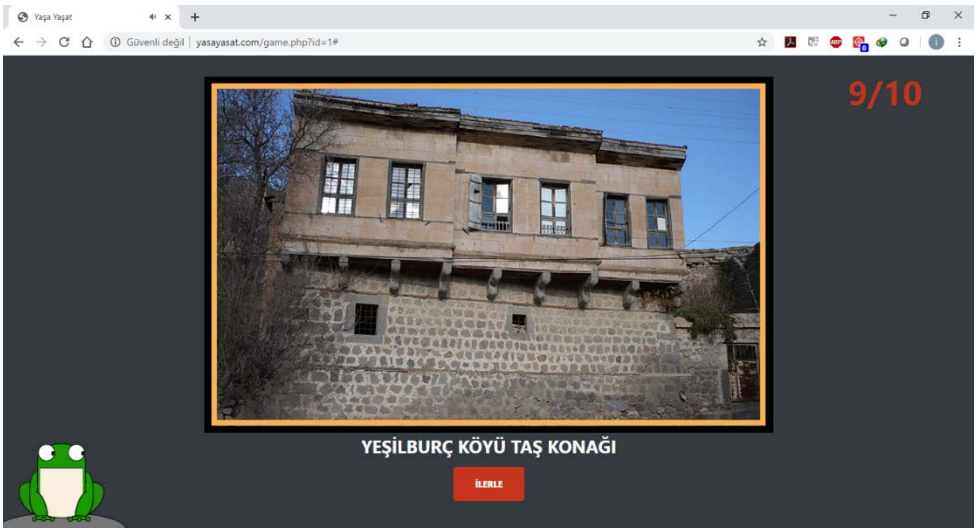
Şekil 5.67. Oyun bölümü-bilgi kartları (Bellek yapısı 6)



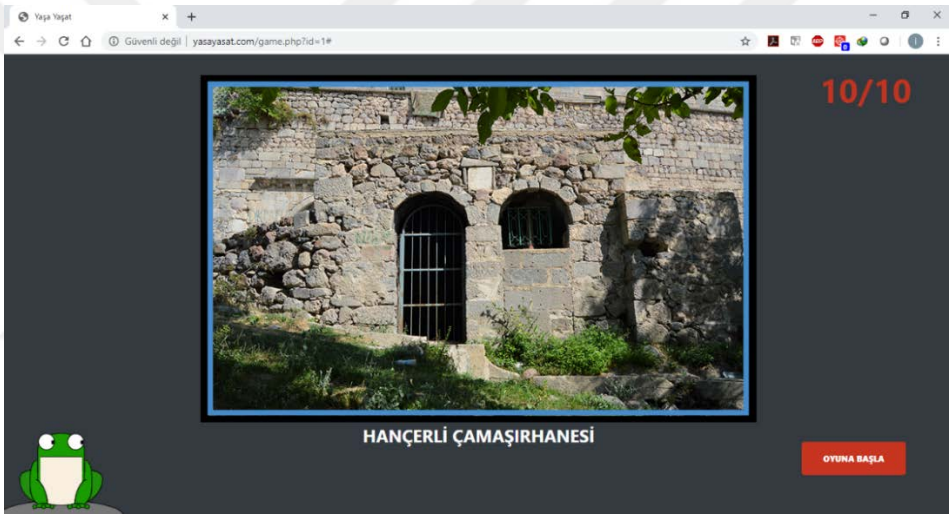
Şekil 5.68. Oyun bölümü-bilgi kartları (Bellek yapısı 7)



Şekil 5.69. Oyun bölümü-bilgi kartları (Bellek yapısı 8)

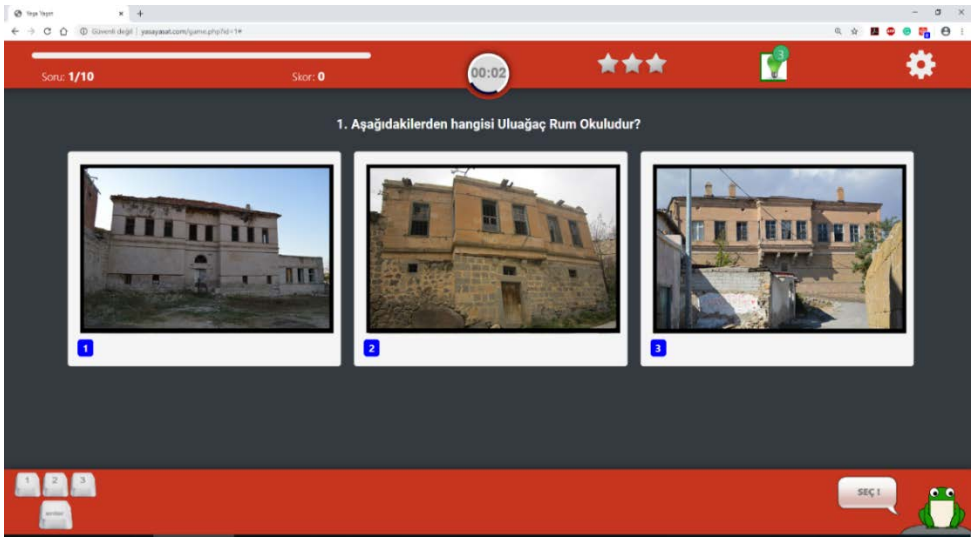


Şekil 5.70. Oyun bölümü-bilgi kartları (Bellek yapısı 9)

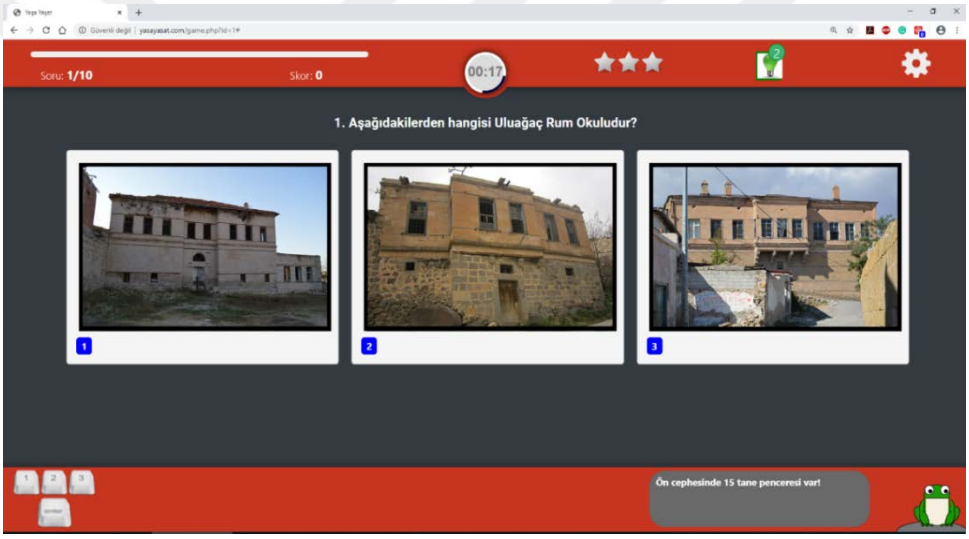


Şekil 5.71. Oyun bölümü-bilgi kartları (Bellek yapısı 10)

Kullanıcı on adet bilgi kartını gördükten sonra oyuna başlamaktadır. Oyunun sayfasında sol üst kösede ilerleme çubuğu, onun yanında zamanı gösteren kronometre, üç soruya verilen doğru cevap için yanan yıldızlar, toplamda üç her yapı için bir tane ile sınırlandırılmış ipucu veren buton ve ayarlar için buton bulunmaktadır (Şekil 5.72.) İpucu alındığında Bay Kurbağa yazılı olarak ipucunu vermektedir (Şekil 5.73.).

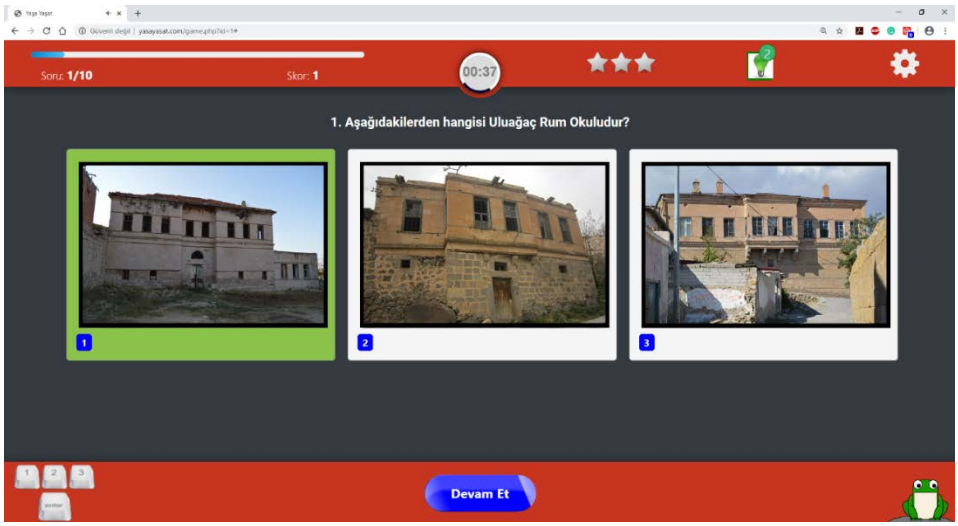


Şekil 5.72. Oyun bölümü-soru1

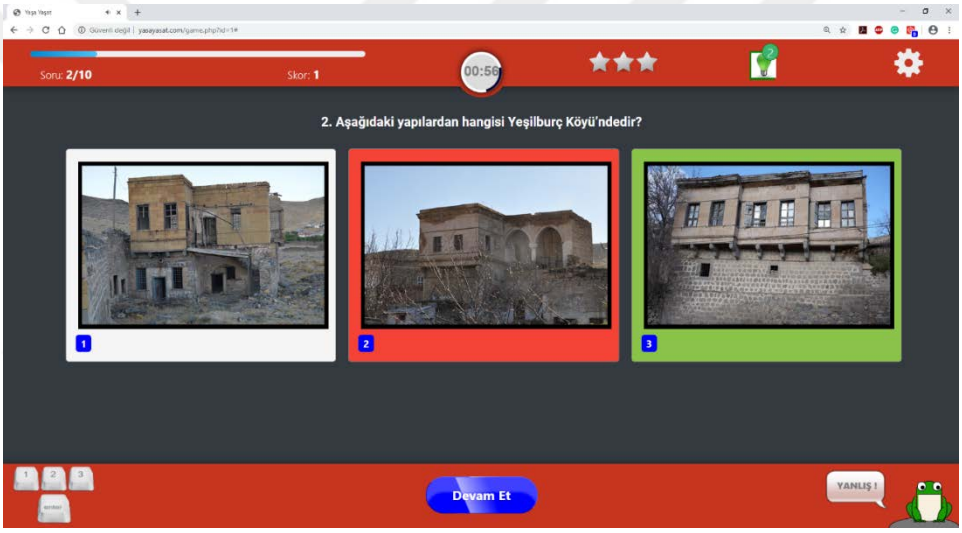


Şekil 5.73. Oyun bölümü-soru 1 ipucu

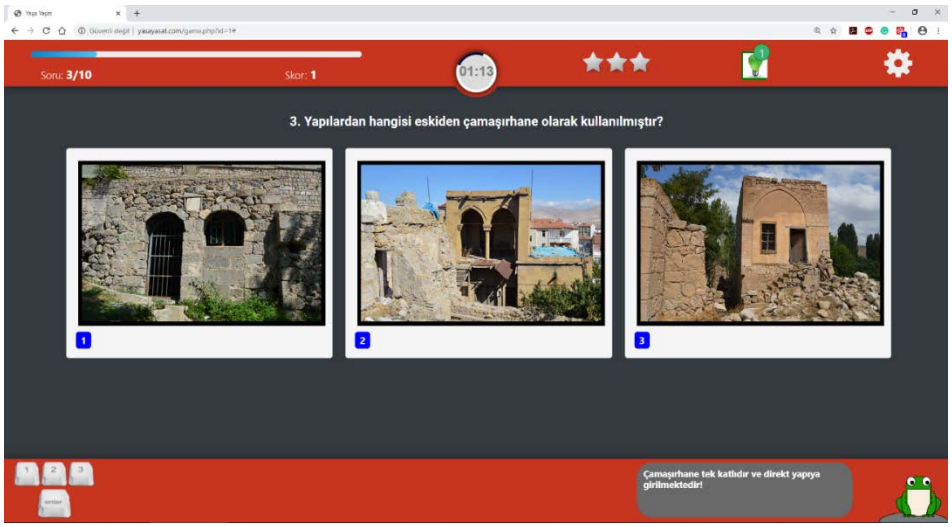
Kullanıcını her doğru cevabında yapının etrafındaki çerçeve yeşil olarak yanmakta ve Bay Kurbağa da yazılı olarak doğru olduğu onaylamaktadır (Şekil 5.74-5.75-76-77).



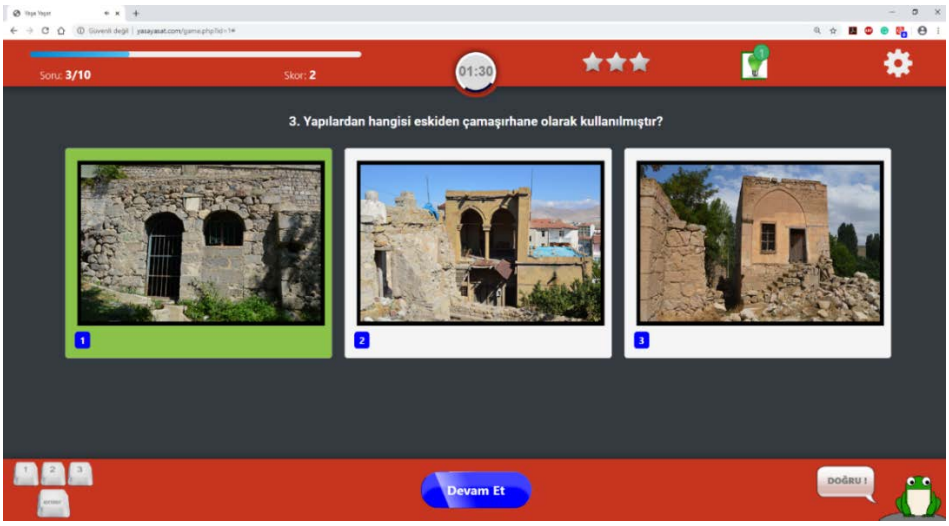
Şekil 5.74. Oyun bölümü-soru 1 cevap



Şekil 5.75. Oyun bölümü-soru 2 cevap

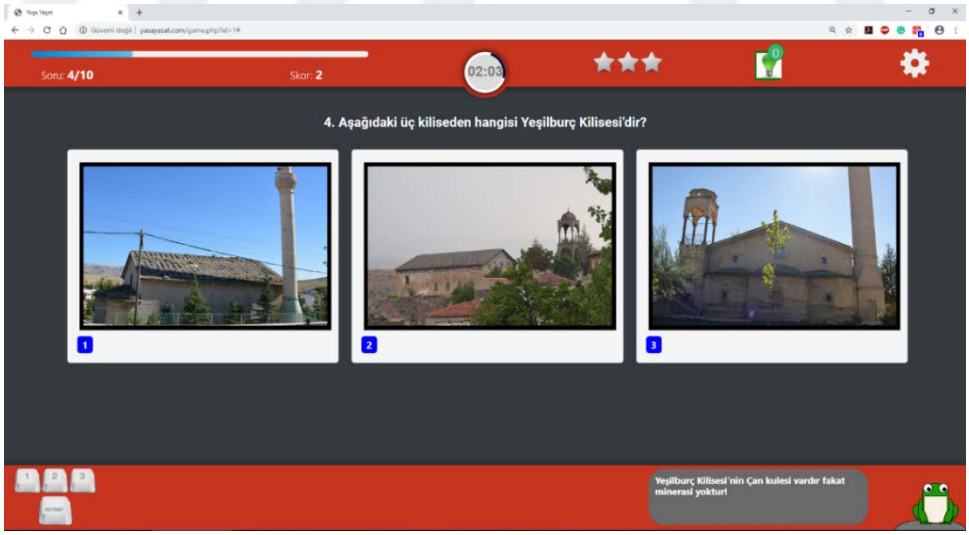


Şekil 5.76. Oyun bölümü-soru 3 ipucu

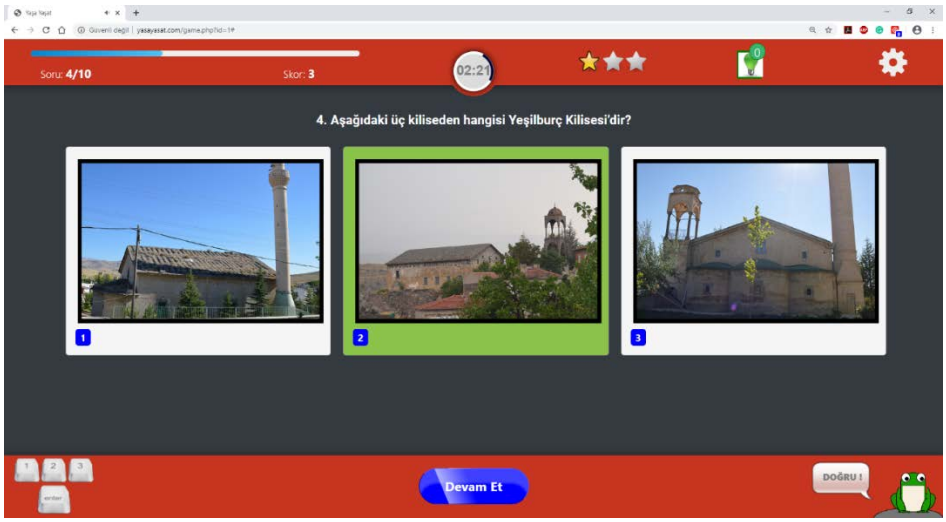


Şekil 5.77. Oyun bölümü-soru 3 cevap

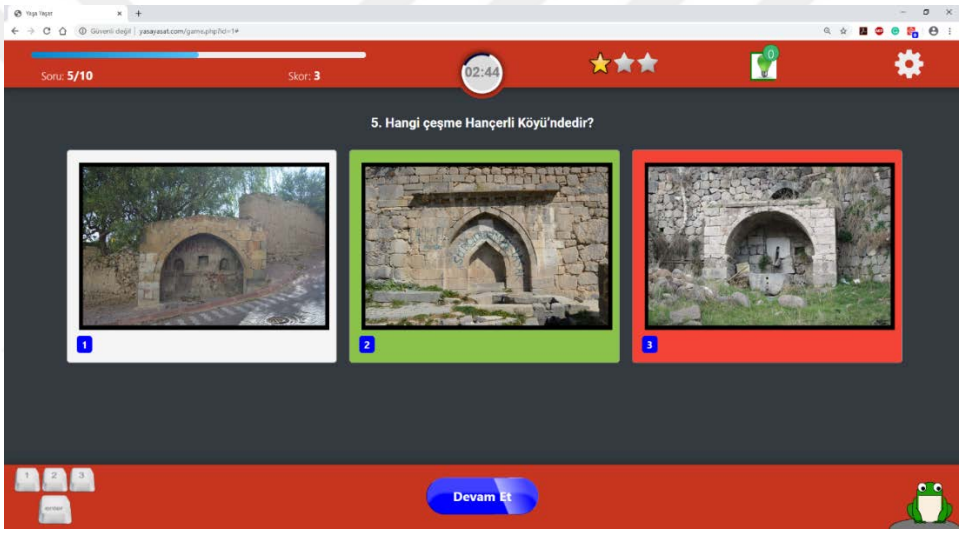
Kullanıcı her bir yapı için sadece birer tane ipucu alabilmektedir tekrar ipucu istenildiğinde aynı ipucu verilmektedir (5.78). Kullanıcı yanlış cevap verdiğinde seçtiği yapının etrafında kırmızı renkli çerçeve ile yanlış olduğu gösterilmektedir ve doğru olan yapı anında yeşil ile çevrelenerek kullanıcıya bildirilmektedir (Şekil 5.79-5.80-5.82). Her üç doğru cevapla kullanıcıya bir yıldız verilmektedir (Şekil 5.79).



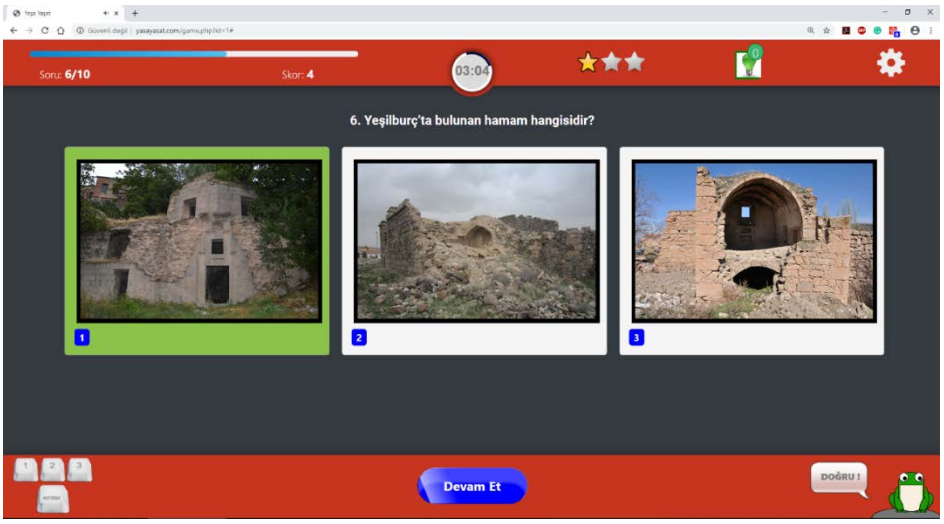
Şekil 5.78. Oyun bölümü-soru 4 ipucu



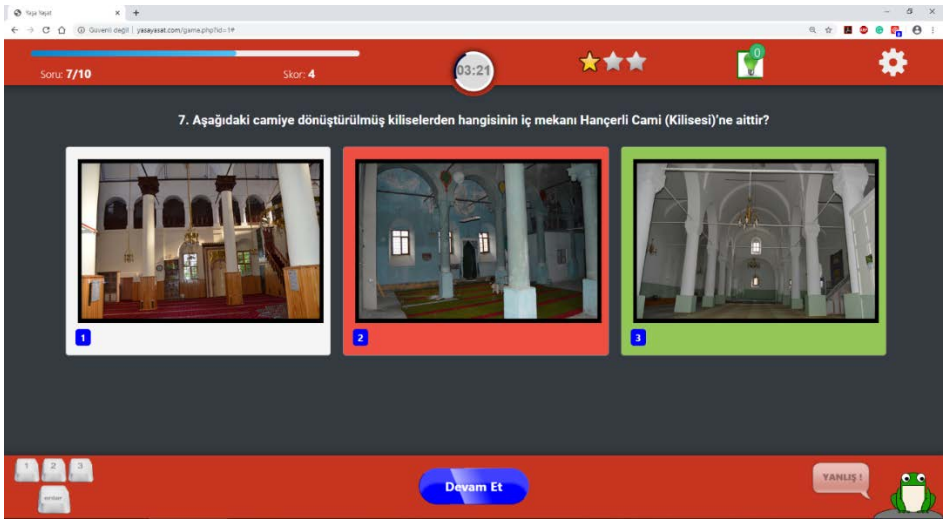
Şekil 5.79. Oyun bölümü-soru 4 cevap



Şekil 5.80. Oyun bölümü-soru 5 cevap

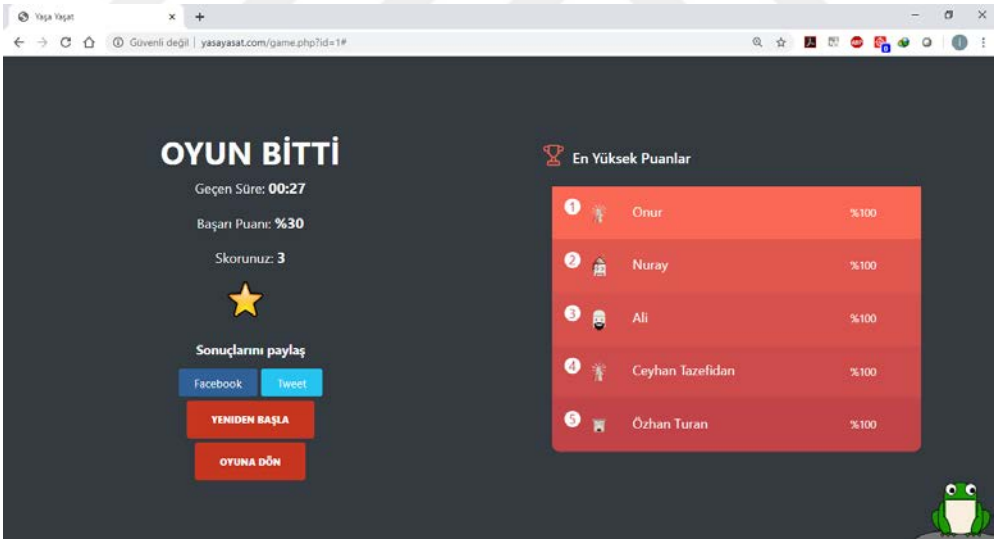


Şekil 5.81. Oyun bölümü-soru 6 cevap



Şekil 5.82. Oyun bölümü-soru 7 cevap

Oyun bölümünün sonuç kısmında kullanıcı sol bölümde geçen süreyi başarı puanı ve skoru ile yıldızı görmektedir (Şekil 5.83). Kullanıcı sonuçlarını sosyal medyada paylaşabilmektedir. Sağ bölümde ise en kısa sürede sorulara doğru cevap veren ilk beş kişinin sıralaması görülmektedir.

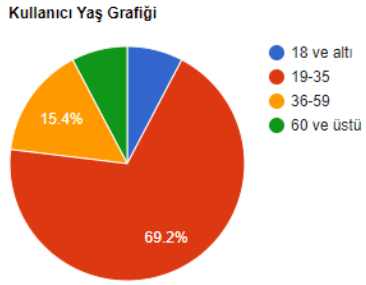
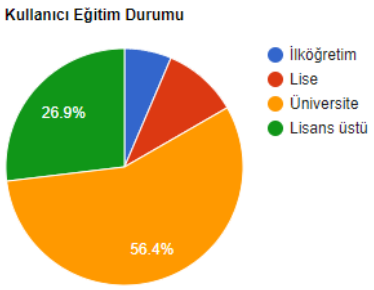


Şekil 5.83. Oyun bölümü-oyun sonuç

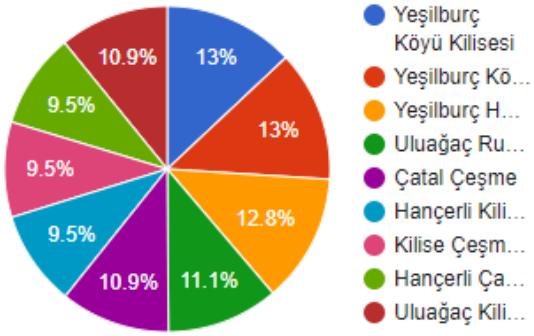
5.3.3. Deneme grubundaki kullanıcıların DKMBM'nin dijital ortamda uygulamasına yönelik dönütleri

Bir aylık süreç içerisinde yirmi kişinin ilk denemesinden sonra toplam yetmiş sekiz kişi deneme için ayrılan zamanda DKMBM'nin uygulamasını dijital ortam (yasayasat.com) üzerinden yapmıştır. Bu süreçte deneme grubunda farklı yaş ve meslek grubundan kişilerin bulunması dikkate alınmış, sayısal olarak bir eşitlik gözetilmeden geniş kullanıcı kitlesine dijital ortamın (yasayasat.com) duyurulmasından önce nasıl bir yol izlenmesi gerektiğine dair gözlemler yapılmıştır. Uygulamayı yapanların yaş ve eğitim durumuna göre yüzde dağılımı şu şekilde Çizelge 5.2'de belirtilmektedir.

Çizelge 5.2. Sisteme kaydolmuş kullanıcıların belirlenen yaş grubu ve eğitim durumu aralığına göre yüzde dağılımları ve sayıları

Kullanıcı Yaş 	Kullanıcı Eğitim Durumu 
18 ve altı : %7.7-6 kişi **19-35:** % 69.2-54 kişi **36-59:** %15.4-12 kişi **60 ve üstü:** %7.7-6 kişi	**İlköğretim:** %6.4-5 kişi **Lise:** %10.3- 8 kişi **Üniversite:** %56.4-44 kişi **Lisansüstü:** %26.9-21 kişi

Uygulama yapmadan önce öngörülenlerden birisi her kullanıcının her köyü ziyaretinin olmayacağı yönündeydi. Deneme için ayrılan süreçte alınan sonuçlar bunu destekler nitelikte olmuştur (Şekil 5.84).



Şekil 5.84. Köylerdeki bellek yapılarının fikir ver bölümünü yapanların oranları (eşit olduğu takdirde oran % 11.11 olurdu)

Bellek kartlarının (Yeşilburç Köyü, Uluağaç Köyü ve Hançerli Köyü) kullanıcı tarafından gezilmesi ve bu kartlardaki bellek yapılarına dair fikir verilme durumu:

- Yeşilburç Köyü Kilisesi: %13-55 kişi
- Yeşilburç Taş Konak: %13-55 kişi
- Yeşilburç Hamamı: %12.8-54 kişi
- Uluağaç Rum Okulu: %11.8-47 kişi
- Uluağaç Kilisesi: %10.9-46 kişi
- Çatal Çeşme: %10.9-46 kişi
- Hançerli Kilisesi: %9.5-40 kişi
- Hançerli Kilise Çeşmesi: %9.5-40 kişi
- Hançerli Çamaşırhanesi: %9.5-40 kişi

Kullanıcıların dönütleri dijital ortamda hazırlanan içeriklere, seçilen örneklemlerde verilen bilgilere, arayüz tasarımına, arayüzde fonksiyonların işleyişlerine dair olmuştur.

Niğde'yi ve mübadil yerleşimleri gezen, bilen veya gezmek için merakı olan deneme grubundaki kullanıcıların bu yerleşimlerdeki kültürel miras varlıklarına yönelik daha fazla geri dönüşleri olmuştur. Arkeolog Mustafa Eryaman Uluağaç Köyü'nün Rumca adı için verilen bilgilerle ilgili iletişime geçerek eklemeler yapmış, fikir ver bölümünde önerilen işlevlerin modelle üzerinden gösteriminin anlama açısından çok kolaylaştırıcı olduğunu belirtmiştir. Edebiyat öğrencisi olan bir kullanıcı Hançerli Köyü'nden Kilise Çeşmesi kitabesi yazıtı için verilen bilgide Rumca ve Karamanlıca olarak verilen kitabe dilinde Rumca ve Grekçenin birbirinden farklı olduğunu belirtmiş; fikir ver bölümünde kullanıcıya sunulan üç işlevin dışında kullanıcıda öneride bulunabilir miydi diye sormuştur. Yeşilburç Köyü'nde doğmuş ve yaşamış fakat daha sonrasında

hamamın son halini görmemiş bir kullanıcı sistemde mevcut durumunu bilgilendirme bölümünde inceleyip yapıyı tamamladıktan sonra hamamın eski haline dair bilgiler vermiştir. Bilgilendirme bölümünde köylerin kültürel miras niteliğindeki olan yemek kültürüne dair bilgilerin açık şekilde verilmeyip fikir ver bölümünde önerilerde bunun kapalı olarak verilmesi kullanıcılarda merak uyandırmıştır. Örneğin Yeşilburç Taş Konağın fikir ver bölümünde önerilen Yeşilburç Börekçisi işlevini gören kullanıcılardan bazıları bu köy böreğiyle mi meşhur, köyü ziyaret ederlerse yiyebilecekleri bir yerin olup olmadığını sormuşlardır. 18 yaş ve altı kullanıcının içeriklerdeki mimari terimlere çok dikkat etmedikleri, metin olarak içerikleri okumak yerine görsellere bakarak gezgin bölümünü deneyimlediklerine dair geri dönüşler alınmıştır. Bu gruptaki kullanıcılardan birisi sadece görselleri inceleyerek her yerleşim için kendini sınadığı soru sorma bölümünde %60'lık başarıyı sağladığı söylemiştir. 18 yaş ve altı ile 60 yaş ve üstü kullanıcı içeriklerden adımların uzun olduğunu belirtmişlerdir fakat 60 yaş ve üstünün daha çok metini takip ettiğine dair bilgi alınmıştır.

Dijital ortamda kullanıcı ile iletişimi sağlayan arayüzde kullanıcının ana sayfada kayıt ve girişten sonra karşılaştığı sorunlara dair iletişime geçilmiştir. 60 yaş ve üstü kullanıcılar genellikle mobil ortamda ekran büyüklüğünden dolayı okuma problemi çektiklerini bilgilendirme için verilen adım sayısının ve metnin uzun olduğunu belirtmişlerdir. 36-59 yaş ile 19-35 yaş grubundaki farklı meslek gruplarından kullanıcıların arayüzde kullanım zorluğuna dair geri dönüşleri olmamıştır fakat önerilerde bulunmuşlardır. Deneme grubundaki kullanıcılar bilgilendirme bölümünün adımlarında çoklu fotoğraflarda görsel geçişleri, iletişim bölümü, oyun bölümünde sıralama, kendini sına butonu ve kullanıcıyı yönlendirmek için açılan paneller için fikir vermişlerdir.

Deneme dönemi için ayrılan süreçte arayüz tasarımında yerleşimin bilgilendirme bölümünden sonra fikir vermenin zorunlu olmadığı bir fonksiyon işlemesine dair yazılımda kodlama yapılıp katılımın nasıl olacağı öğrenilmek istenmiştir. Kullanıcılardan beş kişi fikir vermeden diğer bir yapıya geçmiştir. Diğer bir durum fikir vermeden sistemden çıkılması durumunda kullanıcıya gezdiği yapıyı tamamlamadığına dair işaretleyicinin anlaşılmaması yönergelerde bunun belirtilmesi gerektiğiydi. Kullanıcıların sisteme tekrar giriş yaptığında gezgin bölümünde köy kartlarının (bellek kartları) bulunduğu bu sayfada ne yapması gerektiğine dair bir bilgilendirme yazısı olmadığına dair geri dönüşler olmuştur.

Bu süreçte aşağıda belirtilen hususlara yönelik çalışmalar gerçekleştirilmiştir:

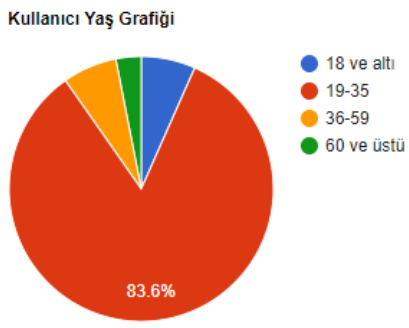
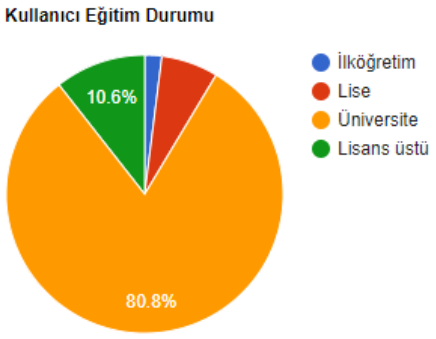
- Dijital ortamda yaşanılan ve yaşanması olası teknik problemlerin saptanması ve bu problemlere yönelik çözümlerin üretilmesi,
- Kullanıcılardan alınan geri dönütler doğrultusunda dijital ortamın arayüzünün tasarımında renk ve düzende iyileştirmeler,
- Kullanıcı yönergelerinde farklı yaş ve eğitim grubuna dahil kullanıcıların istekleri ve yaşadığı problemler ve önerileri değerlendirerek eklemeler ve çıkarmalarda bulunulması,
- DKMBM'ne girilen verilerin metin ve görsel açıdan dijital okunabilirliğinin gözden geçirilmesi,
- Oluşturulan içeriklerin kullanıcılardan alınan dönütlere göre güncellenmesi,
- Kullanıcıların fikir ver, kendini sına ve oyun bölümünde seçimlerinden ve performanslarından alınan verilerin veri tabanında işlenmesinin doğruluğunun ve sürekliliğinin kontrolünün sağlanması,
- Kullanıcıdan elde edilen verilerin yedeklenmesinin sağlanması,
- Kullanıcıların deneyimleme süreçlerinin sayısallaştırılmış sonuçlar üzerinden okunmasıdır.

6. DKMBM UYGULAMASI SONRASINDA SEÇİLEN ÖRNEKLEMİN SAYISALLAŞTIRILMIŞ SONUÇLARI VE KÜLTÜREL MİRASI KORUMAYA YÖNELİK SONUÇLARIN YORUMLANMASI

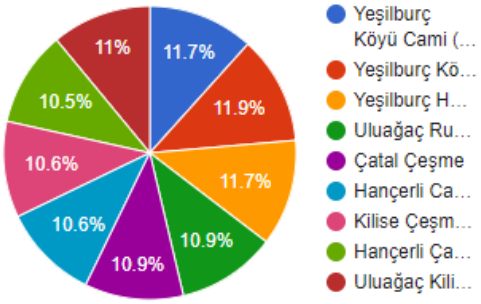
DKMBM'nin planlamasına bağlı kalınarak deneme grubu kullanıcı ile birlikte 452 kişi tarafından DKMBM'nin uygulaması (yasayasat.com) üzerinden altı aylık süreçte gerçekleşmiştir. Bu süreç içerisinde kullanıcıdan alınan veriler sayısallaştırılarak grafiklerle birlikte değerlendirilmek istenenler doğrultusunda yorumlanmıştır.

DKMBM'nin dijital ortamda (yasayasat.com) uygulamasını yapanların yaş ve eğitim durumuna göre yüzde dağılımı şu şekilde olmuştur (Çizelge 6.1):

Çizelge 6.1. Sisteme kaydolmuş kullanıcıların belirlenen yaş grubu ve eğitim durumu aralığına göre yüzde dağılımları ve sayıları

	
18 ve altı : %6.6-30 kişi **19-35:** % 83.6-378 kişi **36-59:** %6.6-30 kişi **60 ve üstü:** %3.1-14 kişi	**İlköğretim:** %2-9 kişi **Lise:** %6.6-30 kişi **Üniversite:** %80.8-365 kişi **Lisansüstü:** %10.6-48 kişi

Sisteme kayıtlı olan kullanıcıların kültürel miras olan bellek yapılarının işlendiği gezgin kısmında katılım ve soru sorma bölümünde vermiş olduğu cevaplar, yaş ve eğitim durumuna göre veri tabanında her bir kullanıcı ve genel değerlendirme için tutulmuştur (Şekil 6.1).



Şekil 6.1. Yerleşimlerdeki bellek yapılarının katılım bölümünü yapanların oranları (eşit olduğu takdirde oran % 11.11 olacaktı)

Bellek kartlarının (Yeşilburç Köyü, Uluağaç Köyü ve Hançerli Köyü) kullanıcı tarafından gezilmesi ve bu kartlardaki bellek yapılarına dair fikir verilme durumu:

- Yeşilburç Köyü Cami (Kilisesi): 342 kişi fikir vermiş
- Yeşilburç Taş Konak: 349 kişi fikir vermiş
- Yeşilburç Hamamı: 343 kişi fikir vermiş
- Uluağaç Rum Okulu: 320 kişi fikir vermiş
- Uluağaç Kilisesi: 322 kişi fikir vermiş
- Çatal Çeşme: 319 kişi fikir vermiş
- Hançerli Cami (Kilisesi): 311 kişi fikir vermiş
- Hançerli Kilise Çeşmesi: 310 kişi fikir vermiş
- Hançerli Çamaşırhanesi: 308 kişi fikir vermiş

Sayısallaştırılmış sonuçlar en çok ilgi gören yerleşimin Yeşilburç Köyü olduğunu göstermektedir. Bilgilendirme bölümündeki verileri dijitalleştiren köylerin aktarılmak istenen verilerin sunumunda metin ve görsel zenginliği açısından en yoğun köy Yeşilburç Köyü'dür. Ayrıca arayüzde soldan sıralanan ilk kart olmasının da seçimlerde etkili olduğu görülmektedir. Kullanıcılardan bazıları yerleşimlerdeki her bellek yapısını gezmemiş, fikir vermemiştir. Süreç içerisinde sisteme kayıt olup belirli zaman aralıklarında gezgin bölümünde köyleri uzun zamanda yapma eğiliminde olan kullanıcılar da vardır.

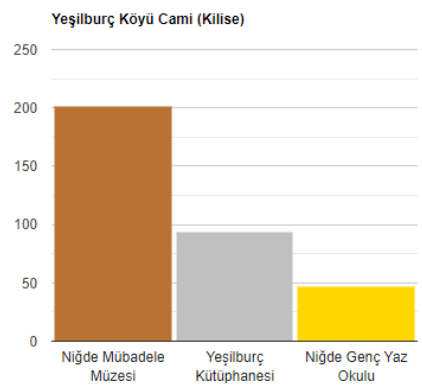
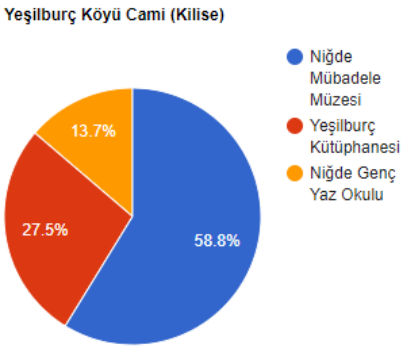
6.1.Yeşilburç Köyü'nün DKMBM Uygulama Sonuçları ve Yorumlanması

6.1.1. Yeşilburç Köyü Cami (Kilisesi) katılım bölümü

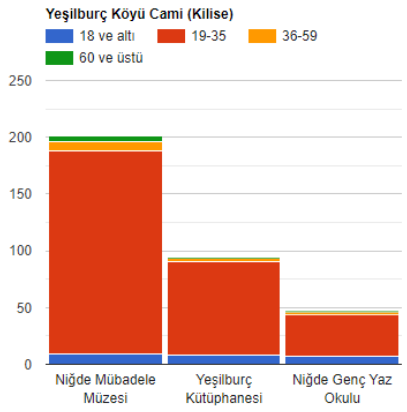
Yeşilburç Köyü, kullanıcı tarafından en çok deneyimlenen ve katılım bölümü yapılan yerleşim olmuştur (Çizelge 6.2). Yeşilburç Cami (Kilise) katılım bölümünü yapan kullanıcıların %58.8'i Niğde Mübadele Müzesi işlevi verilmesini istemiştir. Yapıya önerilen üç işleve verilen cevaplar aynı zamanda kullanıcıları yaş ve eğitim durumuna göre gruplandırılarak sayısal veriler elde edilmiştir (Çizelge 6.3-6.4). Bu kullanıcıların büyük bir çoğunluğu 19-35 yaş aralığındaki üniversite eğitimine sahip kullanıcılardır. Cevap veren %27.5'lik kullanıcı ise Yeşilburç Kütüphanesi olarak işlevlendirilmesini istemiştir. Bu kullanıcıların %87.23'ü yine 19-35 yaş aralığındaki üniversite eğitimine sahip kişilerdir. Niğde Genç Yaz Okulu olarak hizmet etmesini isteyenlerin oranı %13.7'dir.

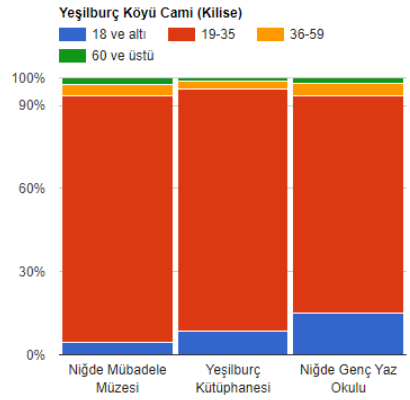
Bu sayısal değerler Yeşilburç Köyü Kilise Cami için önerilen mübadele müzesi işlevinin her yaş ve eğitim grubundan katılımcı tercihi ile Niğde ilinin mübadele geçmişini yansıtmaya en uygun işlev olduğunu göstermektedir (Çizelge 6.3-6.4).

Çizelge 6.2. Yeşilburç Cami (Kilisesi) katılım bölümü sonuç grafikleri

<table>
<tr>
<td> 
</td>
<td> 
</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">Niğde Mübadele Müzesi: %58.8-201 kişi
Yeşilburç Kütüphanesi: %27.5-94 kişi
Niğde Genç Yaz Okulu: %13.7-47 kişi</td>
</tr>
</table>

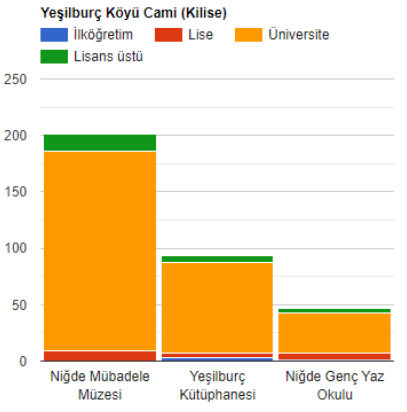
Çizelge 6.3. Yeşilburç Cami'sine (Kilisesi) önerilen işlevlere kullanıcı yaş gruplarına göre verilen cevapların sayı ve yüzde olarak grafik sonuçları

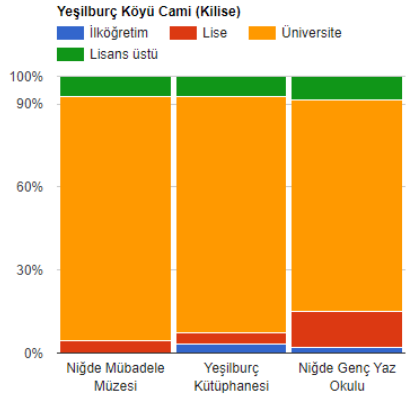




Önerilen yeni işlevler	Yaş Grupları							
	18 ve altı		19-35		36-59		60 ve üstü	
Niğde Mübadele Müzesi	9	%4.48	179	%89.05	8	%3.98	5	%2.49
Yeşilburç Kütüphanesi	8	%8.51	82	%87.23	3	%3.19	1	%1.06
Niğde Genç Yaz Okulu	7	%14.89	37	%78.72	2	%4.26	1	%2.13

Çizelge 6.4. Yeşilburç Cami'sine (Kilisesi) önerilen işlevlere kullanıcı eğitim durumu gruplarına göre verilen cevapların sayı ve yüzde olarak grafik sonuçları



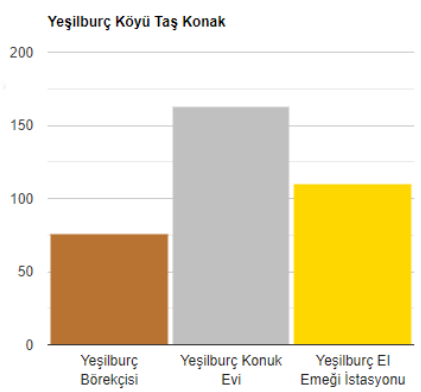


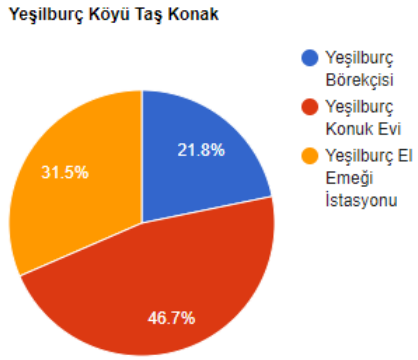
Önerilen yeni işlevler	Eğitim durumu							
	İlköğretim		Lise		Üniversite		Lisansüstü	
Niğde Mübadele Müzesi	-	-	9	%4.48	177	%88.06	15	%7.46
Yeşilburç Kütüphanesi	3	%3.19	4	%4.26	80	%85.11	7	%7.45
Niğde Genç Yaz Okulu	1	%2.13	6	%12.77	36	%76.6	4	%8.51

6.1.2. Yeşilburç Taş Konak katılım bölümü

Yeşilburç Taş Konağa önerilen işlevlerden en çok tercih edilen %46.7'lik oranla Yeşilburç Konuk Evi olmuştur (Çizelge 6.5). Bu oranı %31.5 ile Yeşilburç El Emeği İstasyonu önerisi takip etmiştir. %21.8'lik orandaki kullanıcı ise Yeşilburç Börekçisi önerisini seçmiştir. Yeşilburç Taş Konağa önerilen işlevlere verilen cevapların kullanıcının bulunduğu yaş ve eğitim durumu aralığına göre gruplandırmasının verileri sayısal olarak tutulmuştur (Çizelge 6.6-6.7). Yeşilburç Börekçisi olması 60 yaş ve üstü kullanıcılar tarafından tercih edilmezken bu yaş grubu ve 19-35 yaş grubunun çoğunluğu yapının konuk evi olması yönünde seçimde bulunmuşlardır. 18 yaş ve altı kullanıcı ise önerilen tüm işlevleri eşit oranda tercih etmemişlerdir. Lisansüstü ve üniversite eğitimine sahip kullanıcıların büyük kısmı Yeşilburç El Emeği istasyonu önerisini tercih etmişlerdir.

Çizelge 6.5. Yeşilburç Taş Konak katılım bölümü sonuç grafikleri

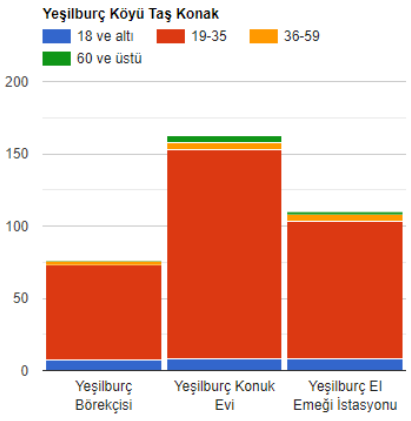


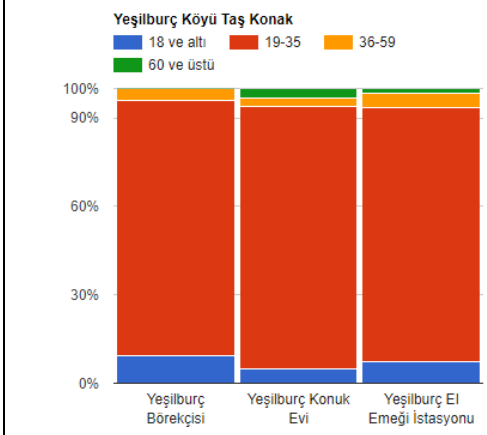


Yeşilburç Börekçisi: %21.8-76 kişi
Yeşilburç Konuk Evi: %46.7-163 kişi
Yeşilburç El Emeği İstasyonu: %31.5-110 kişi

Yeşilburç Köyü'nde yapılan turizm amaçlı yerel yönetimlerin çalışmalarını destekleyen ve köy halkına geçiminde ek bir alternatif sağlayabilen öneri olan Yeşilburç Konuk Evi önerisinin seçilmesi, bilgilendirilen katılımcının aynı zamanda bu yerleşimi ziyaret etme isteğini de göstermektedir. En çok katılımın olduğu 19-35 yaş aralığında üniversite eğitiminde olan kullanıcının fikri geleceğe yönelik planlamada yapılacak stratejide yararlı olacaktır.

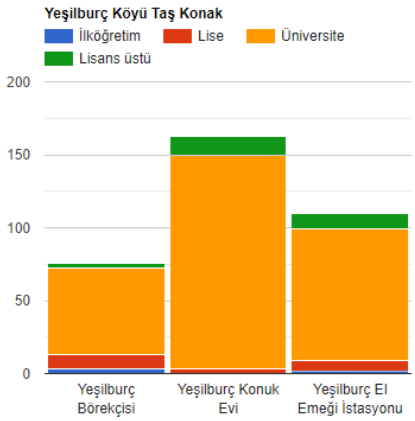
Çizelge 6.6. Yeşilburç Taş Konağa önerilen işlevlere kullanıcı yaş gruplarına göre cevapların sayı ve yüzde olarak grafik sonuçları-cevaplarının yaş gruplandırması sayı ve yüzdeleri

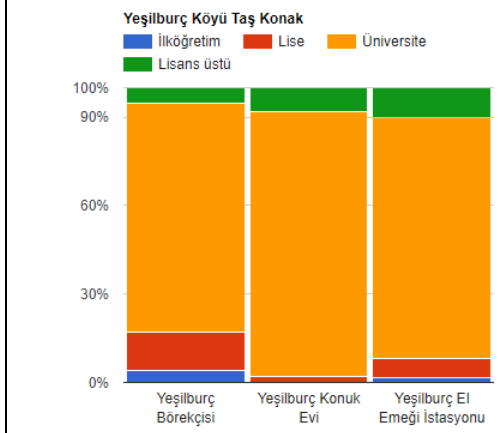




Önerilen yeni işlevler	Yaş Grupları							
	18 ve altı		19-35		36-59		60 ve üstü	
Yeşilburç Börekçisi	7	%9.21	66	%86.84	3	%3.95	-	-
Yeşilburç Konuk Evi	8	%4.91	145	%88.96	5	%3.07	5	%3.07
Yeşilburç El Emeği İstasyonu	8	%7.27	95	%86.36	5	%4.55	2	%1.82

Çizelge 6.7. Yeşilburç Taş Konağa önerilen işlevlere kullanıcı eğitim durumu gruplarına göre cevapların sayı ve yüzde olarak grafik sonuçları- kullanıcıların cevaplarının yaş gruplandırması sayı ve yüzdeleri



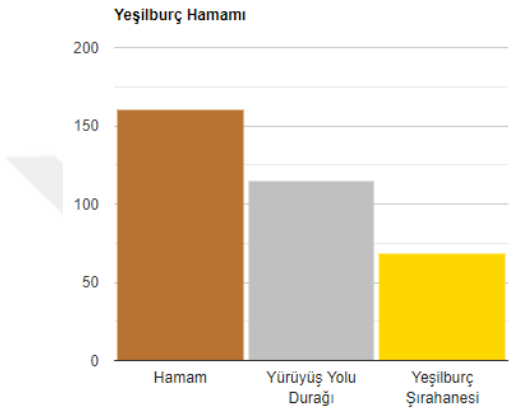


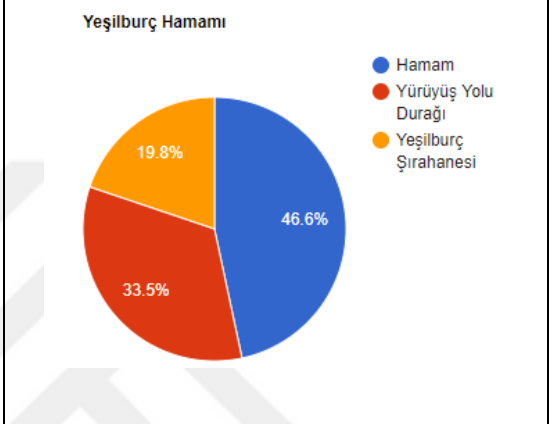
Önerilen yeni işlevler	Eğitim durumları							
	İlköğretim		Lise		Üniversite		Lisansüstü	
Yeşilburç Börekçisi	3	%3.95	10	%13.16	59	%77.63	4	%5.26
Yeşilburç Konuk Evi	-	-	3	%1.84	147	%90.18	13	%7.98
Yeşilburç El Emeği İstasyonu	2	%1.82	7	%6.36	90	%81.82	11	%10

6.1.3. Yeşilburç Hamamı katılım bölümü

Yeşilburç Köyü Hamamı'na kullanıcıların %46.36'sı Hamamı, %33.5'i Yürüyüş Yolu Durağı'nı ve %18.8'i ise Yeşilburç Şırahanesi olarak fikir vererek seçimde bulunmuştur (Çizelge 6.8).

Çizelge 6.8. Yeşilburç Köyü Hamamı katılım bölümü sonuç grafikleri

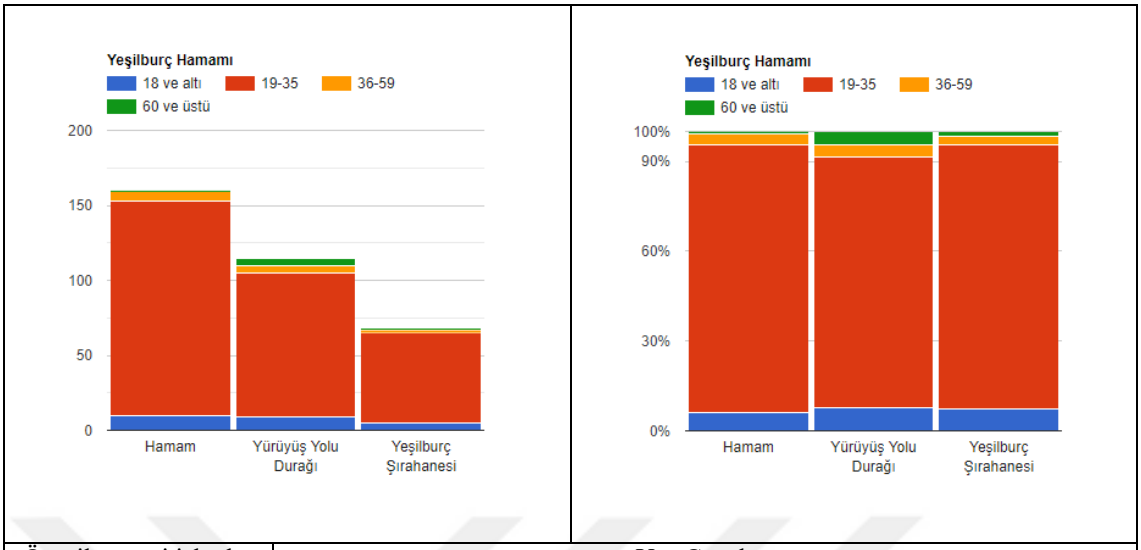




Hamam : %46.6-160 kişi
Yürüyüş Yolu Durağı: %33.5-115 kişi
Yeşilburç Şırahanesi: %18.8-68 kişi

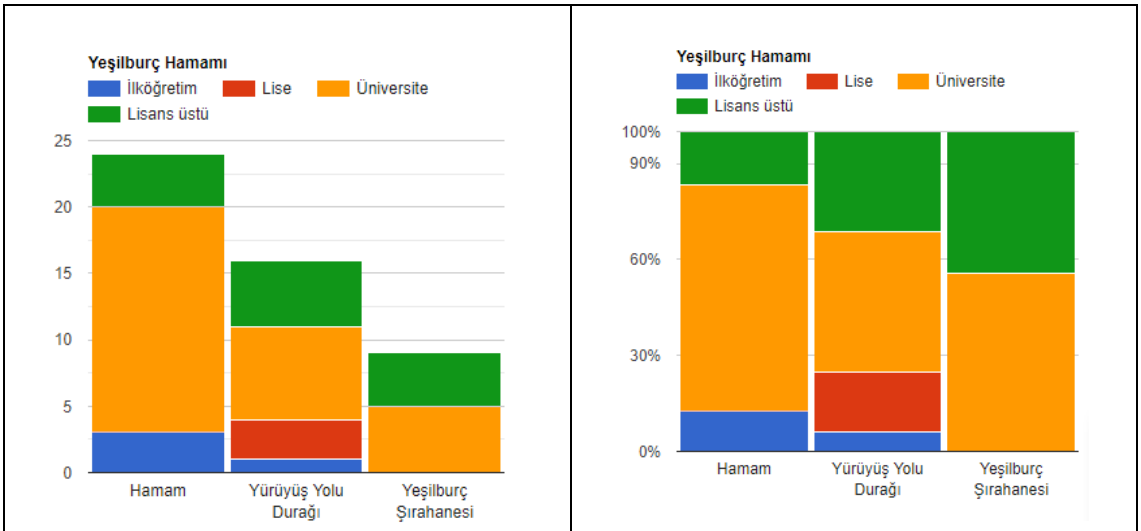
Kullanıcıların bulundukları yaş gruplarına ve eğitim durumlarına göre hamam için verdikleri cevaplar gruplandırılarak sayısal veriler elde edilmiştir (Çizelge 6.9-6.10). Bu verilerde hamamın özgün işlevinde kullanılması fikrine her yaş grubundan seçim olmuştur. Kullanıcıların bu eğilimi kültürel miras varlığı bellek yapılarının bulundukları tarihi dokuya, yerel kültüre ve ihtiyaca yönelik ilk yapılma amaçlarına dönük işlevlendirmelerine öncelik verilmesinin kamu tarafından tercih edildiğini göstermektedir. Hamamın yine hamam işlevinde hizmet vermesi geçmiş bellek sahiplerini memnun ederken aynı zamanda taşıdığı değerlerinde yapım tekniği ve malzeme, mekan organizasyonu ve ölçeğine uygun şekilde günümüzde korunmasını sağlayabilecektir.

Çizelge 6.9. Yeşilburç Hamamına önerilen işlevlere kullanıcı yaş gruplarına göre cevapların sayı ve yüzde olarak grafik sonuçları



Önerilen yeni işlevler	Yaş Grupları							
	18 ve altı		19-35		36-59		60 ve üstü	
Hamam	10	%6.25	143	%89.38	6	%3.75	1	%0.62
Yürüyüş Yolu Durağı	9	%7.83	96	%83.48	5	%4.35	5	%4.35
Yeşilburç Şırahanesi	5	%7.35	60	%88.24	2	%2.94	1	%1.47

Çizelge 6.10. Yeşilburç Hamamına önerilen işlevlere kullanıcı eğitim durumu gruplarına göre cevapların sayı ve yüzde olarak grafik sonuçları

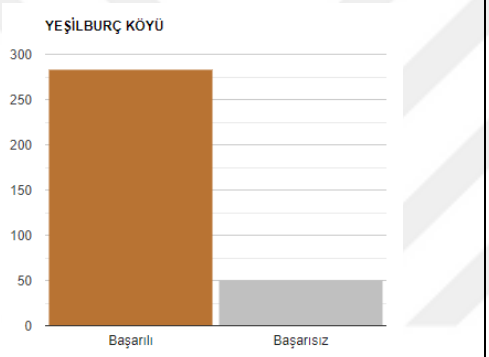


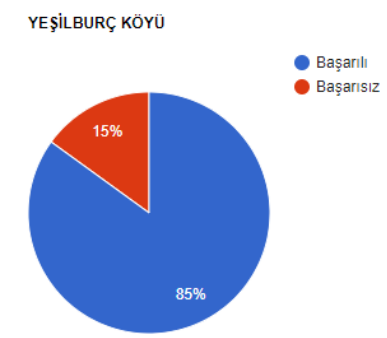
Önerilen yeni işlevler	Eğitim durumları							
	İlköğretim		Lise		Üniversite		Lisansüstü	
Hamam	2	%1.25	6	%3.75	144	%90	8	%5
Yürüyüş Yolu Durağı	2	%1.74	11	%9.57	91	%79.13	11	%9.57
Yeşilburç Şırahanesi	-	-	2	%2.94	58	%85.29	8	%11.76

6.1.4. Yeşilburç Köy soru sorma bölümü

Yeşilburç Köyü soru sorma bölümünde kendini sınayan kullanıcıların %60'lık başarı puanına göre belirlenen başarılı ve başarısız olma yüzdelerinin verileri elde edilmiştir (Çizelge 6.11). Birinci turu 333 kişinin %15'i başarısız olmuştur ve bu elli kişinin ikinci turda yirmi sekizi kendini tekrar sınamıştır (Çizelge 6.11-6.12). İkinci turda kendini sınayanların %64.3'ü başarı göstermiştir (Çizelge 6.12). Üç yerleşim için farklı yapı gruplarından kültürel miras değerine sahip en çok verinin verildiği ve teknik terimin kullanıldığı Yeşilburç Köyü'nde sağlanan bu başarı öngörülenden yüksektir.

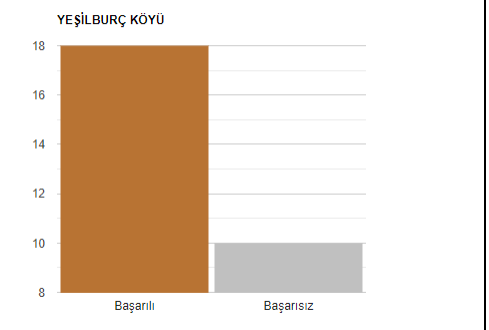
Çizelge 6.11. Yeşilburç Köyü soru sorma bölümü kullanıcı sonuçları 1. Tur sayı ve yüzde başarı durumu

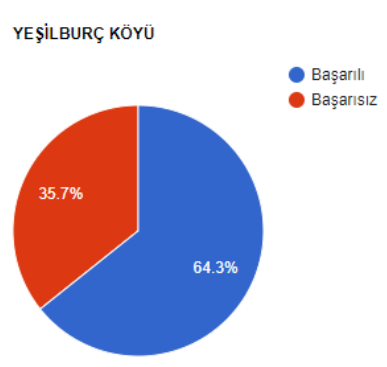




Başarılı: % 85-283 kişi
Başarısız: % 15- 50 kişi

Çizelge 6.12. Yeşilburç Köyü soru sorma bölümü kullanıcı sonuçları 2. Tur sayı ve yüzde başarı durumu





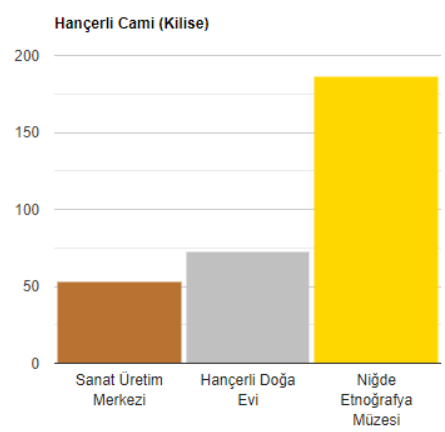
Başarılı: % 64.3-18 kişi
Başarısız: % 35.7- 10 kişi

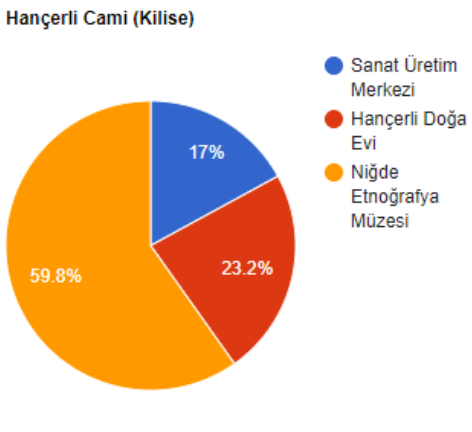
6.2. Hançerli Köyü'nün DKMBM Uygulama Sonuçları ve Yorumlanması

6.2.1. Hançerli Cami (Kilisesi) katılım bölümü

Hançerli Cami (Kilisesi) için önerilen Niğde Etnografya Müzesi'ni kullanıcıların %59,8'i, Hançerli Doğa Evi'ni %23.2'si ve Sanat Üretim Merkezi-Ana Bina'sını %17'si seçmiştir (Çizelge 6.13). 18 yaş ve altındaki kullanıcı ile 19-35 yaş aralığındaki kullanıcıların büyük bölümü Niğde Etnografya Müzesi işlevinde yapının hizmet etmesi gerektiğini düşünmüştür (Çizelge 6.14). Bu yaş grupları kente dair on yıllık planlamada kamu isteğine göre korumada dikkate değer veriler sağlamaktır.

Çizelge 6.13. Hançerli Kilisesi katılım bölümü sonuç grafikleri

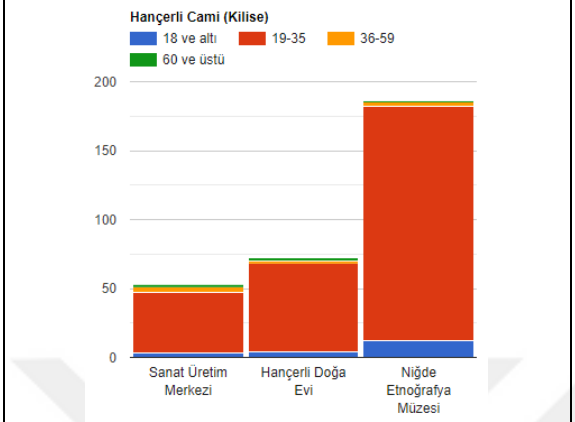


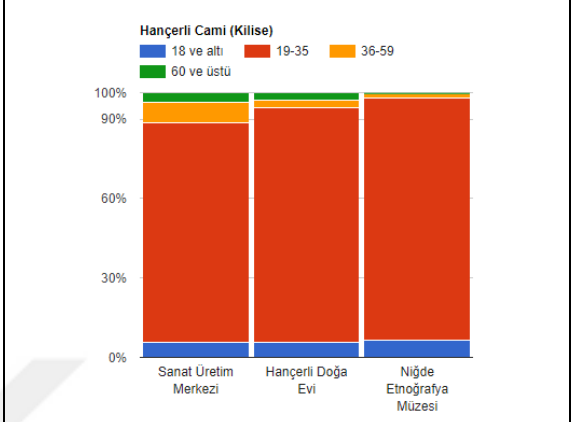


Sanat Üretim Merkezi-Ana Bina: %22.5-53 kişi
Hançerli Doğa Evi: %23.2-72 kişi
Niğde Etnografya Müzesi: %17-186 kişi

Sanat Üretim Merkezi-Ana Bina ve Hançerli Doğa Evi olarak işlevlendirilmesini isteyenler üniversite ve lisansüstü eğitim aralığındakiler olmuştur (Çizelge 6.15). Hançerli Cami (Kilisesi) Niğde Etnografya Müzesi'nin ana binası olarak işlevlendirmeye mimari özellikleri plan şeması ve kesit yüksekliği açısından uygun ölçekte olması, restorasyon çalışmalarında yapıya zarar verilmesinin önüne geçebilecektir. Niğde Etnografya Müzesi ve birimleri etnik turizm aracılığıyla kültürel miras varlıklarının sunumuna olanak sağlayabilecektir.

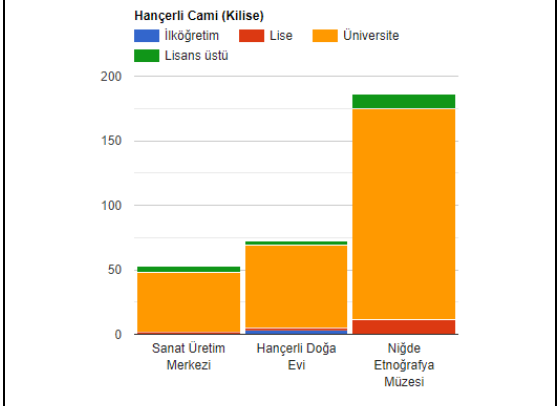
Çizelge 6.14. Hançerli Kilisesi önerilen işlevlere kullanıcı yaş gruplarına göre cevapların sayı ve yüzde olarak grafik sonuçları

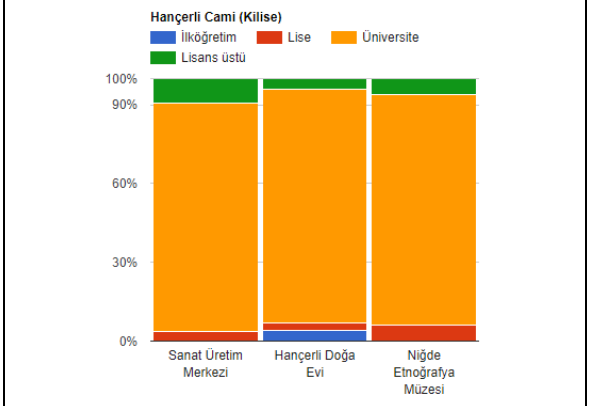




Önerilen yeni işlevler	Yaş Grupları							
	18 ve altı		19-35		36-59		60 ve üstü	
Sanat Üretim Merkezi-Ana Bina	3	%5.66	44	%83.02	4	%7.55	2	%3.77
Hançerli Doğa Evi	4	%5.56	64	%88.89	2	%2.78	2	%2.78
Niğde Etnografya Müzesi	12	%6.45	170	%91.4	3	%1.61	1	%0.54

Çizelge 6.15. Hançerli Kilisesi'ne önerilen işlevlere kullanıcı eğitim durumu gruplarına göre cevapların sayı ve yüzde olarak grafik sonuçları



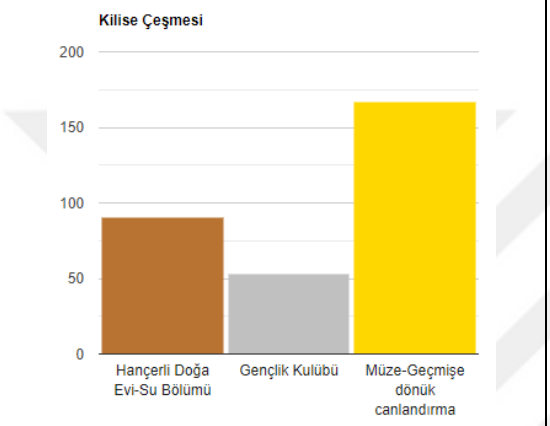


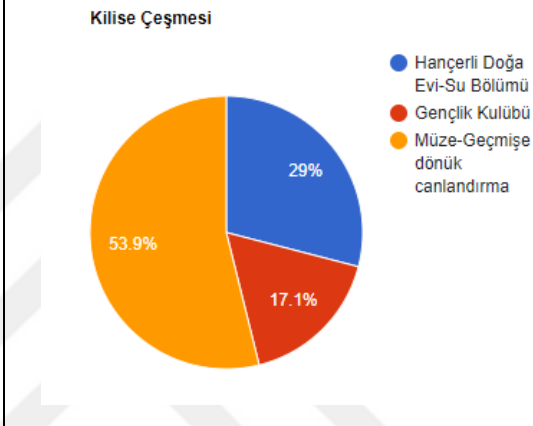
Önerilen yeni işlevler	Eğitim durumu							
	İlköğretim		Lise		Üniversite		Lisansüstü	
Sanat Üretim Merkezi-Ana Bina	-	-	2	%3.77	46	%86.79	5	%9.43
Hançerli Doğa Evi	3	%4.17	2	%2.78	64	%88.89	3	%4.17
Niğde Etnografya Müzesi	-	-	11	%5.91	164	%88.17	11	%5.91

6.2.2. Hançerli Kilise Çeşmesi katılım bölümü

Hançerli Kilise Çeşmesi çevresiyle birlikte ana işlev gruplarına dahil üç yeni işlev önerisiyle kullanıcı seçimine sunulmuştur. Kullanıcıların % 53.9'u Niğde Etnografya Müzesi-Geçmişe dönük canlandırmayı, %29'u Hançerli Doğa Evi-Su Bölümünü ve %17.1'i Sanat Üretim Merkezi-Gençlik Kulübünü tercih etmişlerdir (Çizelge 6.16).

Çizelge 6.16. Hançerli Kilise Çeşmesi katılım bölümü sonuç grafikleri

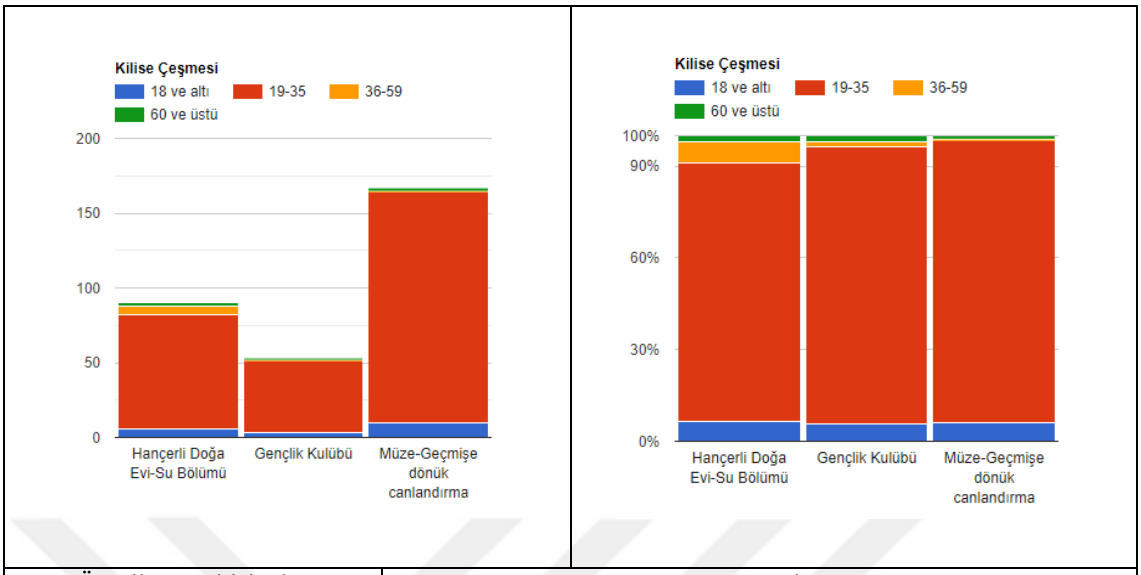




Sanat Üretim Merkezi-Gençlik Kulübü: %17.1-53 kişi
Hançerli Doğa Evi-Su Bölümü: %29-90 kişi
Niğde Etnografya Müzesi-Geçmişe dönük canlandırma: %53.9-167 kişi

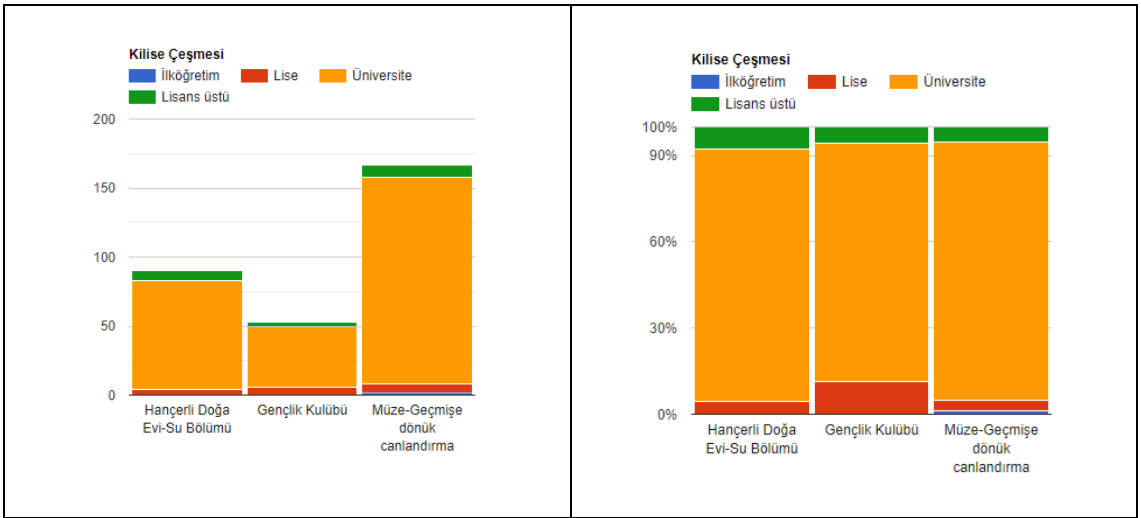
Niğde Etnografya Müzesi-Geçmişe dönük canlandırma tercih edenlerin büyük çoğunluğu %92.22'lik oranla üniversite 19-35 yaş aralığındaki kullanıcılardır (Çizelge 6.17-6.17-6.18). Sanat Üretim Merkezi-Gençlik Kulübünü öngörülenin aksine 18 ve yaş altı kullanıcılardan sadece üç kişi, 19-35 yaş aralığından ise 48 kişi tercih etmiştir (Çizelge 6.17). Ana işlev olarak Niğde Etnografya müzesi tercihinin birimlerinin takibi Kilise Çeşmesi ve çevresi içinde geçerli olduğu görülmektedir. Çeşme çevresine yöreye özgü mutfak ve tandır kültürünün sunulduğu ve bunların ürünlerinin ziyaretçilere satışının sağlandığı ek binalar ile düzenlenerek önerildiği yeni işlev, yeniden canlandırarak koruma ve tanıtım şeklinin kamu tarafından daha çok tercih edildiğini göstermektedir.

Çizelge 6.17. Hançerli Kilise Çeşmesi'ne önerilen işlevlere kullanıcı yaş gruplarına göre cevapların sayı ve yüzde olarak grafik sonuçları



Önerilen yeni işlevler	Yaş Grupları							
	18 ve altı		19-35		36-59		60 ve üstü	
Sanat Üretim Merkezi-Gençlik Kulübü	3	%5.66	48	%90.57	1	%1.89	1	%1.89
Hançerli Doğa Evi-Su Bölümü	6	%6.67	76	%84.44	6	%6.67	2	%2.22
Niğde Etnografya Müzesi-Geçmişe dönük canlandırma	10	%5.99	154	%92.22	1	%0.6	2	%1.2

Çizelge 6.18. Hançerli Kilise Çeşmesi'ne önerilen işlevlere kullanıcı eğitim durumu gruplarına göre cevapların sayı ve yüzde olarak grafik sonuçları

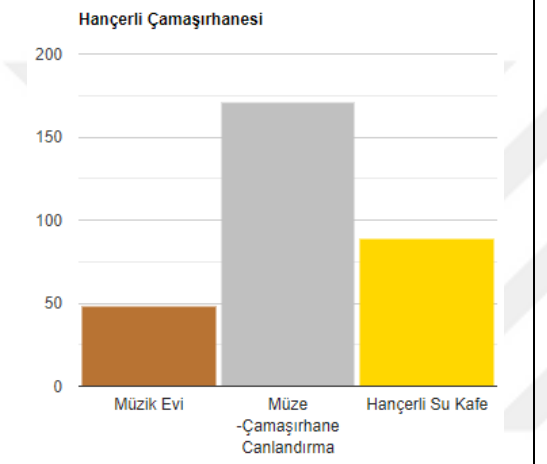


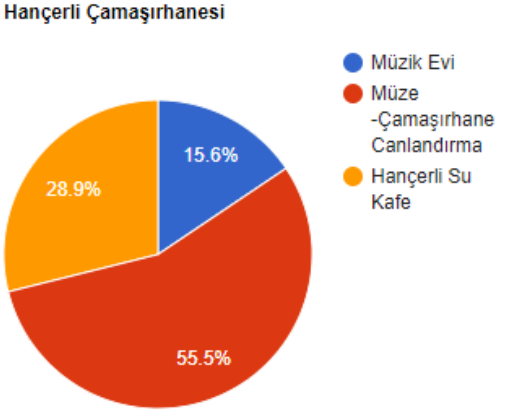
Önerilen yeni işlevler	Eğitim durumu							
	İlköğretim		Lise		Üniversite		Lisansüstü	
Sanat Üretim Merkezi-Gençlik Kulübü	-	-	6	%11.32	44	%83.02	3	%5.66
Hançerli Doğa Evi-Su Bölümü	-	-	4	%4.44	79	%87.78	7	%7.78
Niğde Etnografya Müzesi-Geçmişe dönük canlandırma	2	%1.2	6	%3.59	150	%89.82	9	%5.39

6.2.3. Hançerli Çamaşırhanesi katılım bölümü

Hançerli Çamaşırahanesi'ne önerilen üç işlev arasından kullanıcıların %55'lik oranla en fazla tercihleri Niğde Etnografya Müzesi-Çamaşırhane Canlandırma olarak olmuştur (Çizelge 6.19). Bunu %29.9'luk oranla Hançerli Doğa Evi-Su Kafe takip etmiştir. En az tercih edilen %15.6'lık oranla Sanat Üretim Merkezi-Müzik Evi işlev önerisi olmuştur.

Çizelge 6.19. Hançerli Çamaşırhanesi katılım bölümü sonuç grafikleri

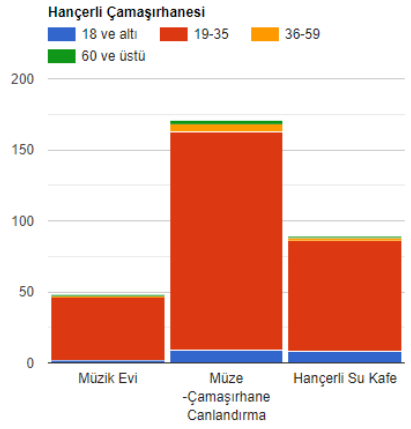


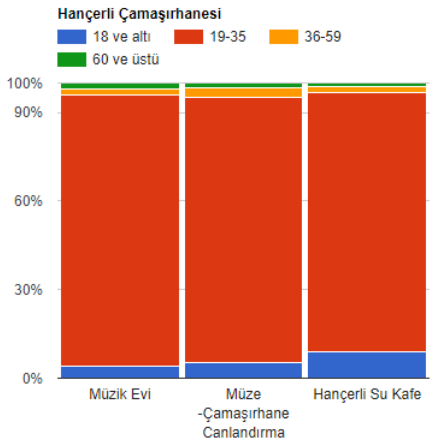


Sanat Üretim Merkezi-Müzik Evi : %15.6-48 kişi
Hançerli Doğa Evi-Su Kafe: %29.9-89 kişi
Niğde Etnografya Müzesi-Çamaşırhane canlandırma: %55.5-171kişi

Hançerli Çamaşırhanesi için fikir veren kullanıcıların yaş ve eğitim aralığına göre gruplandırılmış cevapları üzerinden incelemesi yapıldığında bütün yaş gruplarının Hançerli Cami (Kilise) ve Kilise Çeşmesi ve çevresi için düşündükleri Etnografya Müzesi ana işlevi seçim takibini yaptıkları izlenmektedir (Çizelge 6.20-6.21). Hançerli Çamaşırhanesi'nin müzenin geçmişe dönük canlandırma birimi, ziyaretçilerin köyün tarım faaliyetini deneyimleyebileceği ve mutfak kültürünü öğrenebileceği ek bina ve sera ile birlikte tasarlanmıştır. Kullanıcıların aktif deneyimleme olanağı sağlayan bu öneriyi tercihi, kültürel miras öğelerinin bellek aktarımında tecrübe etme isteği göz önüne alınarak koruma faaliyetlerini planlamaları için alternatiflerin olması gerekliliğini ortaya koymaktadır.

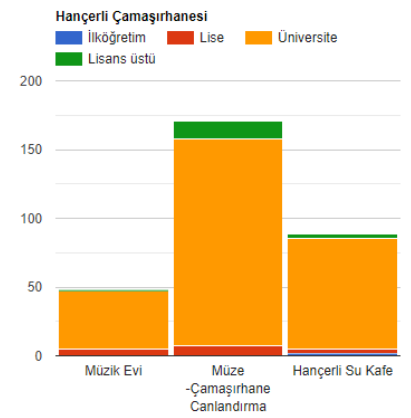
Çizelge 6.20. Hançerli Çamaşırhanesi'ne önerilen işlevlere kullanıcı yaş gruplarına göre cevapların sayı ve yüzde olarak grafik sonuçları

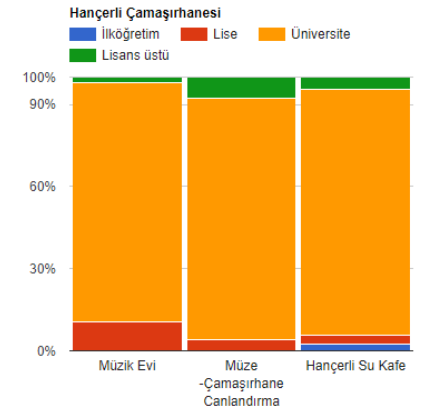




Önerilen yeni işlevler	Yaş Grupları							
	18 ve altı		19-35		36-59		60 ve üstü	
Sanat Üretim Merkezi-Müzik Evi	2	%4.17	44	%91.67	1	%2.08	1	%2.08
Hançerli Doğa Evi-Su Kafe	8	%8.99	78	%87.64	2	%2.25	1	%1.12
Niğde Etnografya Müzesi-Çamaşırhane canlandırma	9	%5.26	154	%90.06	5	%2.92	3	%1.75

Çizelge 6.21. Hançerli Çamaşırhanesi'ne önerilen işlevlere kullanıcı eğitim durumu gruplarına göre cevapların sayı ve yüzde olarak grafik sonuçları



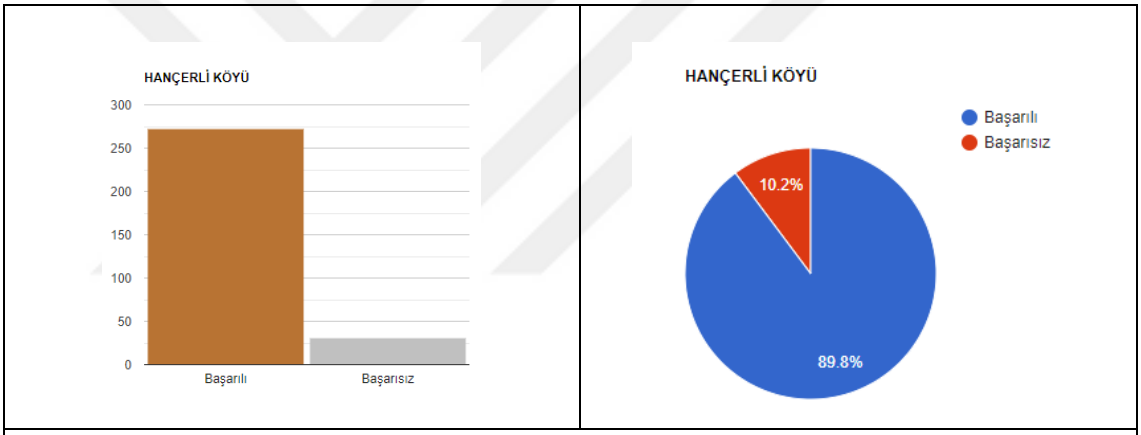


Önerilen yeni işlevler	Eğitim durumu							
	İlköğretim		Lise		Üniversite		Lisansüstü	
Sanat Üretim Merkezi-Müzik Evi	-	-	5	%10.42	42	%87.5	1	%2.08
Hançerli Doğa Evi-Su Kafe	2	%2.25	3	%3.37	80	%89.89	4	%4.49
Niğde Etnografya Müzesi-Çamaşırhane canlandırma	-	-	7	%4.09	151	%88.3	13	%7.6

6.2.4. Hançerli Köyü soru sorma bölümü

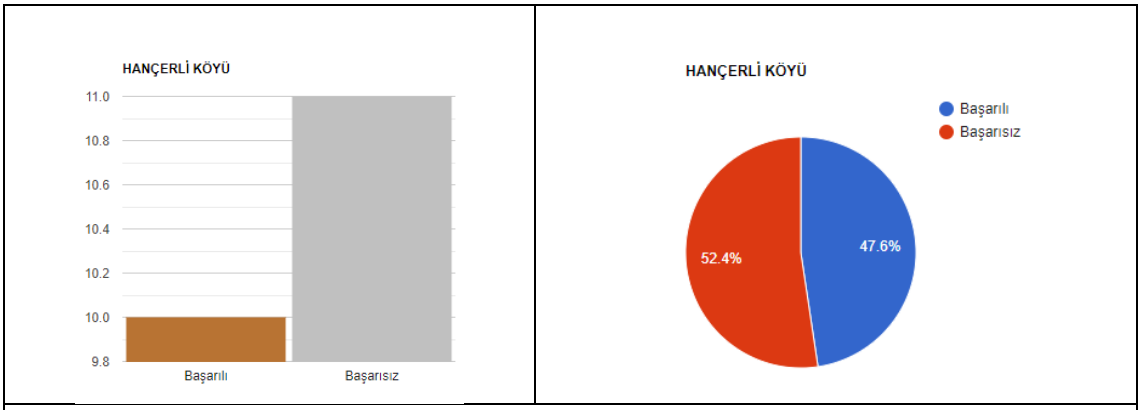
Hançerli köyü soru sorma bölümünde kendini sınayan 303 kişinin % 89.8 'i ilk turda başarılı % 10.2'si ise başarısız olmuştur (Çizelge 6.22). İlk turda başarısız olan otuz bir kişiden yirmi biri ikinci turda kendini sınamıştır. İkinci turdaki kullanıcıların % 47.6'sı başarılı % 52.4'ü ise başarısız olmuştur (Çizelge 6.23). Hazırlanan içeriklerde Hançerli Köyü birbirine oldukça yakın konumda ve su ile ilişkilendirilen özel durumuyla en çok kullanıcı başarısını göstermesi öngörülen yerleşimdi ve alınan sonuçlar ile bu kanıtlanmaktadır. Kentsel bellek aktarımı odaklı kültürel miras varlıklarının korunması için kullanıcıya birbiri ile konum, tarihi özellik ve fonksiyon bütünlüğü sağlayan bellek mekanlarının birlikte ilişkilendirilerek sunulması hedeflenen başarı oranını artırmaktadır.

Çizelge 6.22. Hançerli Köyü soru sorma bölümü kullanıcı sonuçları 1. Tur sayı ve yüzde başarı durumu



Başarılı: 272 kişi-% 89.8
Başarısız: 31 kişi-% 10.2

Çizelge 6.23. Hançerli Köyü soru sorma bölümü kullanıcı sonuçları 2. Tur sayı ve yüzde başarı durumu



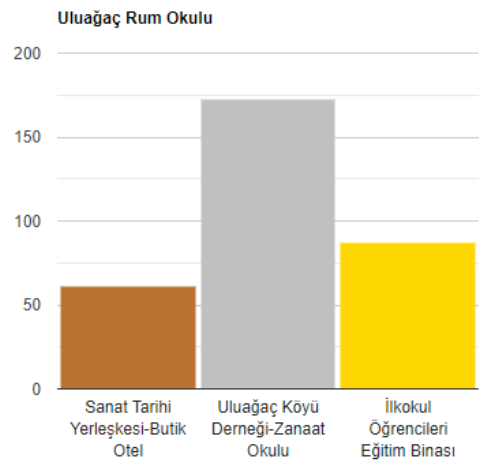
Başarılı: 10 kişi-% 47.6
Başarısız: 11 kişi-% 52.4

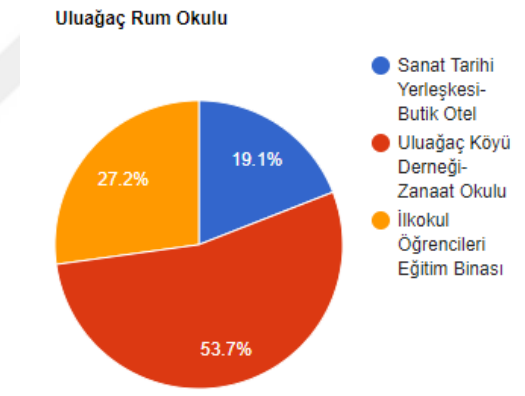
6.3. Uluağaç Köyü'nün DKMBM Uygulama Sonuçları ve Yorumlanması

6.3.1. Uluağaç Rum Okulu katılım bölümü

Uluağaç Rum Okulu'na önerilen işlevlerden Uluağaç Köyü Derneği-Zanaat Okulu %53.7'lik oranla en çok tercih edilen olmuştur (Çizelge 6.24). Sanat Tarihi Yerleşkesi-Butik Otel önerisini tercih edenlerin oranı %19.1 ve İlkokul Öğrencileri için eğitim binası işlevinin oranı %27.2'dir. Rum Okulu'na önerilen işlevlere verilen cevapların kullanıcı yaş aralığına ve eğitim aralığına göre gruplandırılması yapılmıştır (Çizelge 6.25-6.26). 19-35 yaş aralığındaki eğitim durumu üniversite ve lisansüstü olan kullanıcılar yapının Uluağaç Köyü Derneği-Zanaat Okulu olarak işlevlendirilmesini tercih etmişlerdir.

Çizelge 6.24. Uluağaç Rum Okulu katılım bölümü sonuç grafikleri

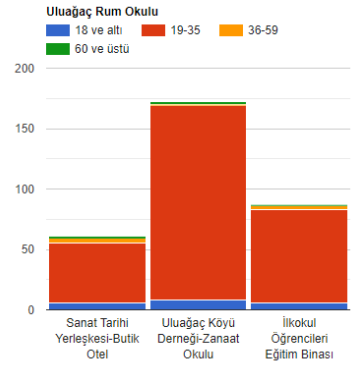


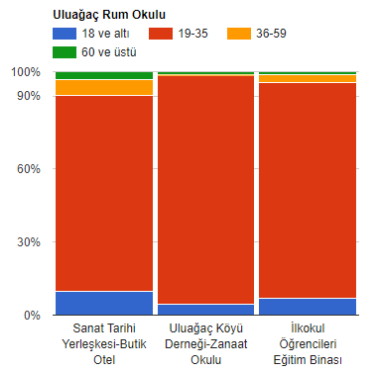


Sanat Tarihi Yerleşkesi-Butik Otel: %19.1-61 kişi
Uluağaç Köyü Derneği- Zanaat Okulu: %53.7-172 kişi
İlkokul Öğrencileri Eğitim Binası: %27.2-87 kişi

İkinci işlev grubu Uluağaç Köyü Derneği yapıları olarak kültürel miras değerindeki yapı gruplarının koruma ve yaşatma planlaması köylü ve çevresinde mesleki eğitim ile kalkınma hedefli olmuştur. Bu işlev grubunun ana binası olarak okulun tercih edilmesi yapılacak planlamada yerleşimde yaşayanların ihtiyaçlarını ve bilinçlenmenin orada başlaması gerektiğini kamunun da düşündüğünü göstermektedir.

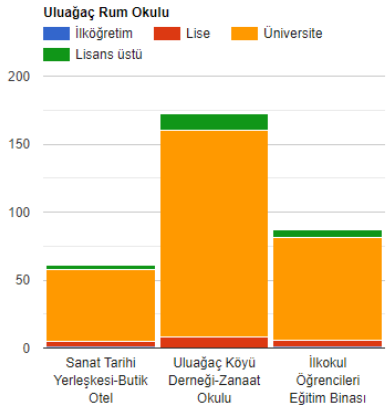
Çizelge 6.25. Uluağaç Rum Okulu önerilen işlevlere kullanıcı yaş gruplarına göre cevapların sayı ve yüzde olarak grafik sonuçları

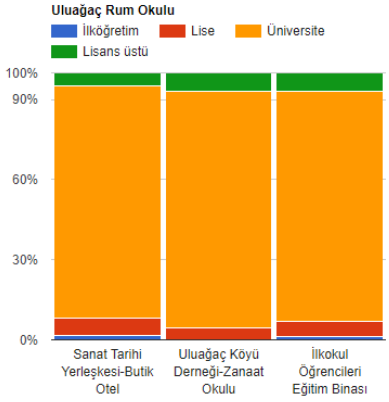




Önerilen yeni işlevler	Yaş Grupları							
	18 ve altı		19-35		36-59		60 ve üstü	
Sanat Tarihi Yerleşkesi-Butik Otel	6	%9.84	49	%80.33	4	%6.56	2	%3.28
Uluağaç Köyü Derneği- Zanaat Okulu	8	%4.65	161	%93.06	1	%0.58	2	%1.16
İlkokul Öğrencileri Eğitim Binası	6	%6.69	77	%88.51	3	%3.45	1	%1.15

Çizelge 6.26. Uluağaç Rum Okulu'na önerilen işlevlere kullanıcı eğitim durumu gruplarına göre cevapların sayı ve yüzde olarak grafik sonuçları



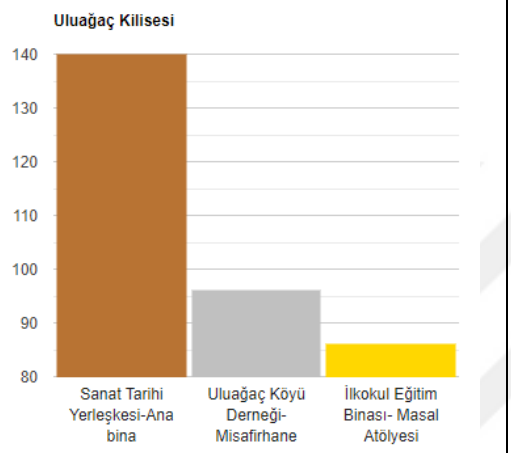


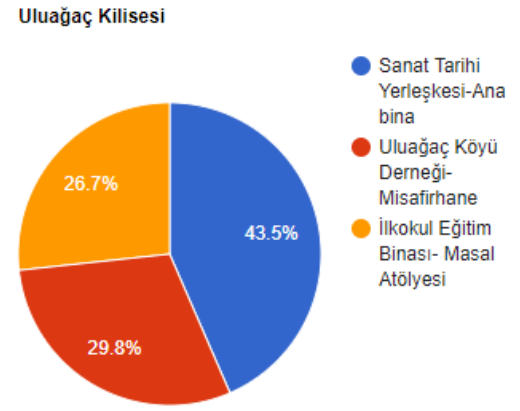
Önerilen yeni işlevler	Eğitim durumu							
	İlköğretim		Lise		Üniversite		Lisansüstü	
Sanat Tarihi Yerleşkesi-Butik Otel	1	%1.64	4	%6.56	53	%86.89	3	%4.92
Uluağaç Köyü Derneği- Zanaat Okulu	-	-	8	%4.65	152	%88.37	12	%6.98
İlkokul Öğrencileri Eğitim Binası	1	%1.15	5	%5.75	75	%86.21	6	%6.9

6.3.2. Uluağaç Kilisesi katılım bölümü

Uluağaç Kilisesi'ne önerilen işlevleri kullanıcıların tercih oranları %43.5 Sanat Tarihi Yerleşkesi-Ana Bina, %29.8 Uluağaç Köyü Derneği-Misafirhane ve %26.7 İlkokul Öğrencileri Eğitim Binası-Masal Atölyesi şeklinde olmuştur (Çizelge 6.27).

Çizelge 6.27. Uluağaç Kilisesi katılım bölümü sonuç grafikleri

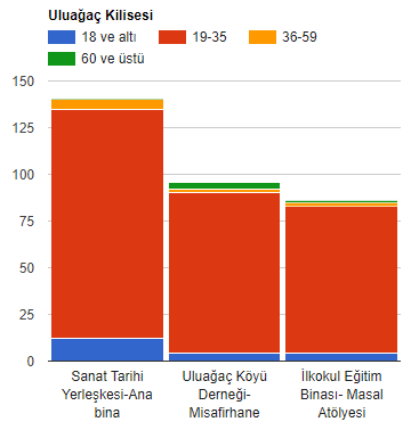


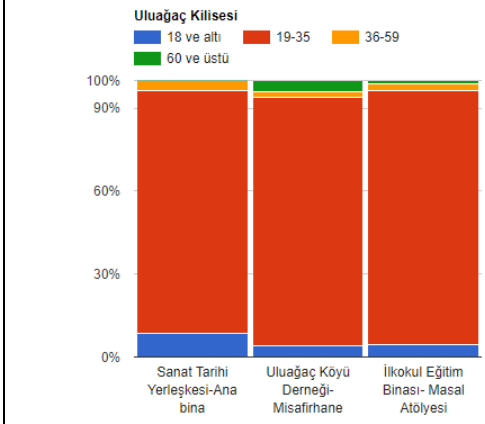


Sanat Tarihi Yerleşkesi-Ana Bina: %43.5-140 kişi
Uluağaç Köyü Derneği- Misafirhane: %29.8-96kişi
İlkokul Öğrencileri Eğitim Binası-Masal Atölyesi: %26.7-86 kişi

Uluağaç Kilisesi'nin Sanat tarihi yerleşkesinde ana bina olarak hizmet vermesini isteyenlerin %87.86'sı 19-35 yaş aralığındadır (Çizelge 6.28). Aynı öneri tercihini %85 eğitim yüzdesiyle üniversite eğitimine sahip kullanıcı yapmış fakat 60 yaş ve üstü tarafından bu öneri tercih edilmemiştir (Çizelge 6.29). Uluağaç Rum Okulu için ikinci işlev grubundan Uluağaç Köyü Derneği yapılarında Zanaat Okulu tercih eden kullanıcılar kilise için aynı işlev grubu yerine Sanat Tarihi Yerleşkesi-Ana Bina olmasını seçmişlerdir. Aynı işlev grubu altında takip etmemeleri kilisenin bilgilendirme bölümünde kültürel miras olarak değer taşıyan giriş kapısındaki sanat tarihi değeri taşıyan üzüm figürünün vurgulanmasıdır. Bu aktarımın başarısı işlev grubu içerisinde de tercih yüzdesi ile ortaya çıkmaktadır. Bellek yapısı ile ilgili yapılan bilgilendirme günümüz koruma ve yaşatma çalışmalarında kullanıcıyı yönlendirme açısından ne kadar etkili olduğu görülmektedir.

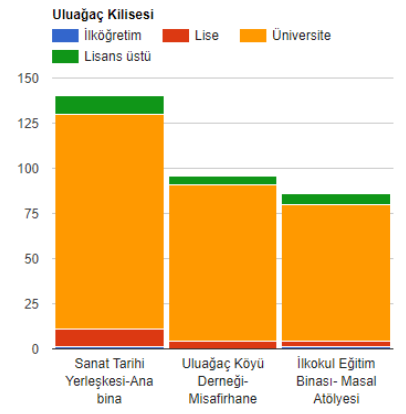
Çizelge 6.28. Uluağaç Kilisesi önerilen işlevlere kullanıcı yaş gruplarına göre cevapların sayı ve yüzde olarak grafik sonuçları

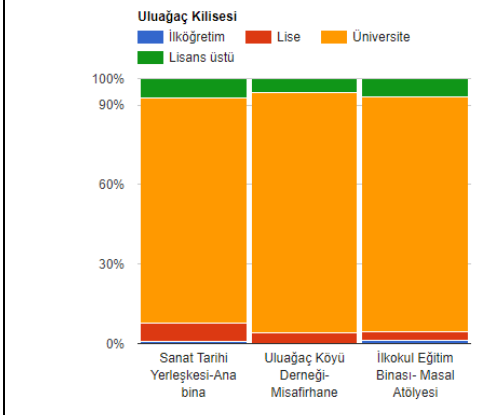




Önerilen yeni işlevler	Yaş Grupları							
	18 ve altı		19-35		36-59		60 ve üstü	
Sanat Tarihi Yerleşkesi-Ana Bina	12	% 8.57	123	%87.86	5	%3.57	-	-
Uluağaç Köyü Derneği-Misafirhane	4	% 4.17	9	%64.29	2	%2.08	4	%4.17
İlkokul Öğrencileri Eğitim Binası-Masal Atölyesi	4	%4.65	79	%91.86	2	%2.33	1	%1.16

Çizelge 6.29. Uluağaç Kilisesi'ne önerilen işlevlere kullanıcı eğitim durumu gruplarına göre cevapların sayı ve yüzde olarak grafik sonuçları



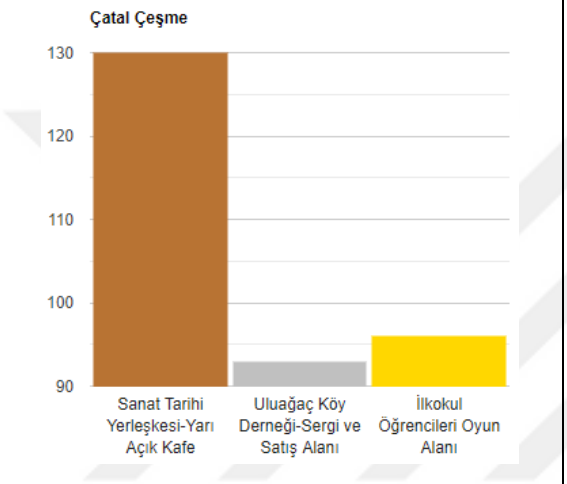


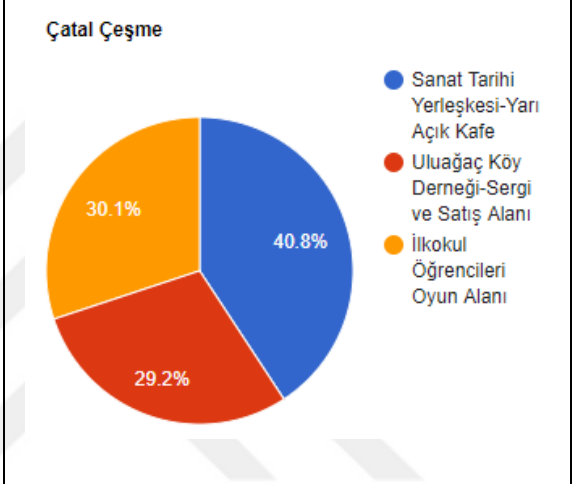
Önerilen yeni işlevler	Eğitim durumu							
	İlköğretim		Lise		Üniversite		Lisansüstü	
Sanat Tarihi Yerleşkesi-Ana Bina	1	%0.75	10	%7.14	119	%85	10	%7.14
Uluağaç Köyü Derneği-Misafirhane	-	-	4	%4.17	87	%90.63	5	%5.21
İlkokul Öğrencileri Eğitim Binası-Masal Atölyesi	1	%1.16	3	%3.49	76	%88.37	6	%6.98

6.3.3. Çatal Çeşme katılım bölümü

Çatal Çeşme ve çevresine önerilen işlevlerden %30.1 oranla Uluağaç Köyü Derneği- Sergi ve Satış Alanı, %40.8 oranla Sanat Tarihi Yerleşkesi-Yarı Açık Kafe ve %29.2 oranla İlkokul Öğrencileri Eğitim Binası-Oyun Alanı tercih edildiği görülmektedir (Çizelge 6.30).

Çizelge 6.30. Çatal çeşme ve çevresin katılım bölümü sonuç grafikleri

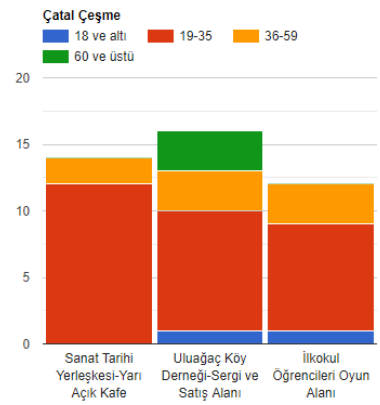


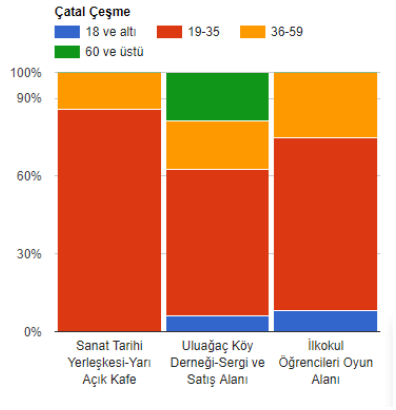


Sanat Tarihi Yerleşkesi-Yarı Açık Kafe: %40.8-130 kişi
Uluağaç Köyü Derneği- Sergi ve Satış Alanı: %30.1-96 kişi
İlkokul Öğrencileri Eğitim Binası-Oyun Alanı: %29.2-93 kişi

Sanat Tarihi Yerleşkesi-Yarı Açık Kafe önerisini tercih edenler üniversite ve lisansüstü eğitim aralığında olanlar olmuştur (Çizelge 6.31-6.32). Sanat Tarihi Yerleşkesi içerisinde rekreaktif alan düzenlemesi olarak Çatal çeşme ve çevresine yarı açık kafe işlevi getirilen önerinin tercihinin çok olması kilise için de tercih oranı yüksek olan Sanat Tarihi Yerleşkesi ana bina olması tercihini takip eden kullanıcının olduğunu göstermektedir. Üniversite işbirliği içinde akademisyenlere ve eğitim turizmine yönelik önerilenin kamu tarafından daha çok tercih edilmesi yerleşimlerin akademik ortamda köylü ile farklı sosyal, kültürel düzeye sahip insanların karşılıklı etkileşimini artırmaya yönelik koruma kararlarının alınmasının sürdürülebilir ve desteklenebilir olduğunu göstermektedir.

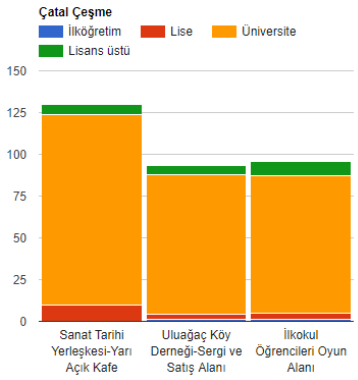
Çizelge 6.31. Çatal çeşme ve çevresine önerilen işlevlere kullanıcı yaş gruplarına göre cevapların sayı ve yüzde olarak grafik sonuçları

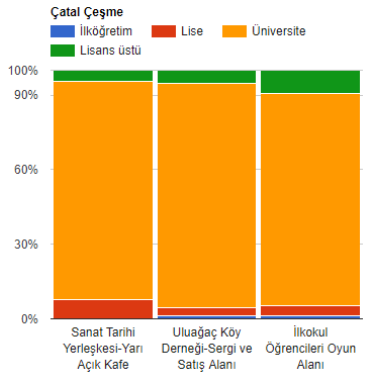




Önerilen yeni işlevler	Yaş Grupları							
	18 ve altı		19-35		36-59		60 ve üstü	
Sanat Tarihi Yerleşkesi-Yarı Açık Kafe	8	%6.15	118	%90.77	4	%3.08	-	-
Uluağaç Köyü Derneği- Sergi ve Satış Alanı	3	%3.23	84	%90.32	2	%2.15	4	%4.3
İlkokul Öğrencileri Eğitim Binası-Oyun Alanı	9	%9.38	84	%87.5	2	%2.08	1	%1.04

Çizelge 6.32. Çatal çeşme ve çevresine önerilen işlevlere kullanıcı eğitim durumu gruplarına göre cevapların sayı ve yüzde olarak grafik sonuçları



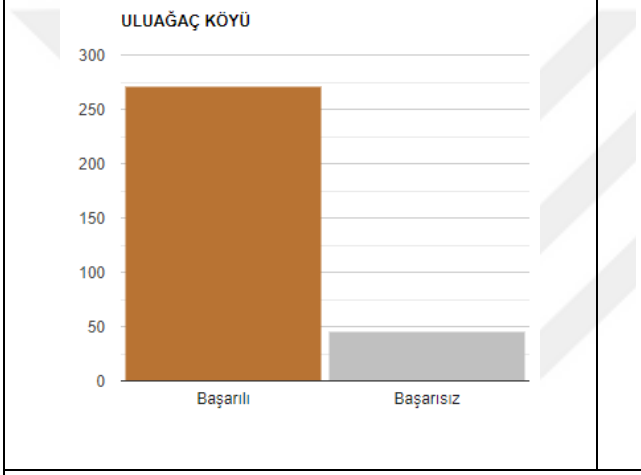


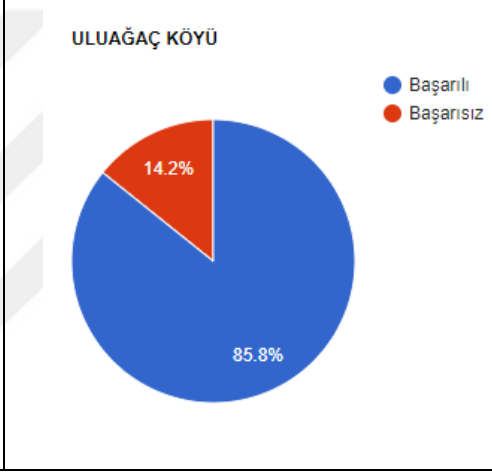
Önerilen yeni işlevler	Eğitim durumu							
	İlköğretim		Lise		Üniversite		Lisansüstü	
Sanat Tarihi Yerleşkesi-Yarı Açık Kafe	-	-	10	%7.69	114	%87.69	6	%4.62
Uluağaç Köyü Derneği- Sergi ve Satış Alanı	1	%1.08	3	%3.23	84	%90.32	5	%5.38
İlkokul Öğrencileri Eğitim Binası-Oyun Alanı	1	%1.04	4	%4.17	82	%85.42	9	%9.38

6.3.4. Uluağaç Köyü soru sorma bölümü

Uluağaç Köyü'nün soru sorma bölümüne toplam da 316 kişi yapmıştır. Birinci turda bu 316 kişinin % 85.8'i başarılı olmuş % 14.2'si başarısız olmuştur (Çizelge 6.33). İkinci tura kalan kırk beş kişiden yirmi yedisi ikinci turda kendini sınamıştır. İkinci turu yapan kullanıcıların % 66.7'si başarılı olmuştur (Çizelge 6.34). Birinci ve ikinci turdaki başarı oranları Uluağaç Köyü içi aktarılmak istenen kentsel bellek değerlerinde DKMBM'nin başarısını göstermektedir.

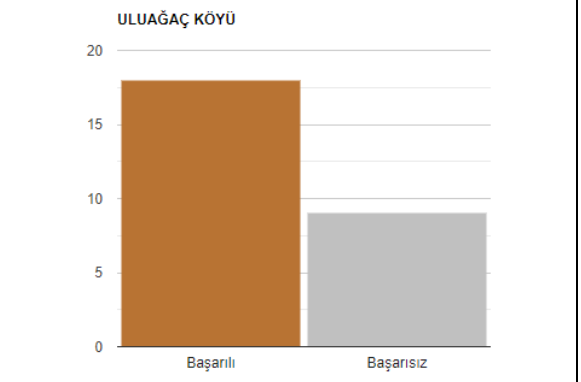
Çizelge 6.33. Uluağaç Köyü soru sorma bölümü kullanıcı sonuçları 1. Tur sayı ve yüzde başarı durumu

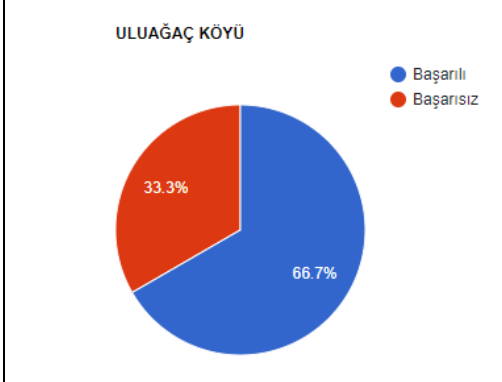




Başarılı: 271 kişi-% 85.8
Başarısız: 45 kişi-% 14.2

Çizelge 6.34. Uluağaç Köyü soru sorma bölümü kullanıcı sonuçları 2. Tur sayı ve yüzde başarı durumu





Başarılı: 18 kişi-% 66.7
Başarısız: 9 kişi-% 33.3

7. SONUÇLAR VE ÖNERİLER

7.1. Sonuçlar

Tez çalışında, insanlığın ortak mirası gelecek kuşaklara emaneti olan kültürel miras varlıklarını kaybeden, kaybetme tehlikesi ile karşı karşıya olan yerleşimlerde kültürel mirasın korunması ve yaşatılmasına yönelik dijital kentsel bellek aktarım modeli ortaya koyulmuştur. Dijital çağda zamandan ve mekandan bağımsız insanların erişimine açık bir ortamda kentsel bellek değerleri aracılığıyla insanlara kültürel miras varlıklarının sunumu ve yorumunu sağlanması ile koruma farkındalığını, bilincini sağlama ana hipotezi üzerine kurgulanan modelin uygulanabilirliği sınanmıştır. Önerilen modelin (DKMBM) methodolojisine ve kavramsal çerçevesine uygun tasarlanan dijital ortamda (yasayasat.com) örneklem seçilen yerleşimlerin dijitalleştirilmiş içerikleri toplumun her kesiminden farklı yaş ve eğitim gruplarına ait 452 kişi tarafından deneyimlenmiştir. Uygulamada kullanıcılara interaktif bir şekilde koruma bilinci aşılanmış aynı zamanda koruma ile ilgili planlamalara kullanıcılardan veriler sağlanmıştır. Uygulama sonucunda kullanıcıdan DKMBM'ne göre belirlenmiş hedefler doğrultusunda alınan sayısallaştırılmış verilerin yorumlanması ile aynı zamanda modelin başarılı olduğu ispatlanmıştır.

DKMBM; kültürel mirasın korunması konusunda çalışma yapan farklı disiplinlerden araştırmacıların dijital ortamda geniş kullanıcı kitlesine erişmek için içerik hazırlamadan sunuma kadar belirlenen ölçütler ile prensipli bir yöntem izlemesini sağlamaktadır. Modelin bilgilendirme, katılım, soru sorma bölümlerinin kavramsal çerçevesi oluşturulurken uluslararası koruma ile ilgili kabul görmüş tüzük, bildiri ve çalışmaların yanı sıra bellek aktarımı, öğrenme, dijitalleştirme ile ilgili yürütülen akademik çalışmalar göz önünde bulundurulmuştur. Kültürel miras değerlerinin dijital içerikleri hazırlanırken disiplinlerarası mimari koruma, mimarlık tarihi, sosyoloji, sanat tarihi, tarih, arkeoloji alanlarında yapılan doküman ve çalışmalar incelenmiştir. İçerik oluşturma, yönetimi konularında kültürel mirasta aktarılması gereken kentsel bellek değerlerinin seçimi, dijitalleştirilmesi, sunumu, güncellemesi işlemleri modelin tasarım aşamasında başlayıp uygulama aşamasında yoğun bir şekilde devam etmiştir. Bu süreç disiplinlerarası mimarlık, bilgisayar mühendisliği meslek gruplarının eş zamanlı planlı bir şekilde çözüm odaklı çalışması ile olmuştur.

DKMBM'nin uygulamasına yönelik seçilen örneklem yerleşimlerde yazılı, sözlü ve mimari bellek aktarımını sağlayan somut ve somut olmayan kültürel miras niteliğindeki değerlere dair belgeleme ve dijitalleştirme çalışması yapılmıştır. Yerleşimlerde bulunan somut kültürel miras öğeleri mimari yapıların belgeleme çalışmalarının yanı sıra sözlü bellek aktarımı için içerik oluşturulurken yerleşimlerde yaşayanlarla birebir görüşmeler belli dönemlerde üç yıl boyunca gerçekleştirilmiştir. Alan çalışmasında ele alınmış somut kültürel miras öğesi tarihi yapılarda bozulmalar olabildiği gibi küçük çaplı tadilatlarda gerçekleşmiştir, bunlar da süreç içerisinde belgelenmiştir fakat soyut kültürel miras değerindeki sözlü aktarıma sahip bellek sahiplerinin kaybı geri getirilemez bir durumdur. Örneğin Uluağaç Köyü'nden 1. kuşak mübadil Arzu Bakır 2019 yılında vefat etmiştir ve geriye bu çalışma kapsamında dijitalleştirilmiş içerik (Rumca türkü) kalmıştır. Alan çalışması süreci, bellek sahibi insanın taşıyıcısı olduğu bilgiye dair paylaşımının dijitalde muhafaza edilmesi gerekliliğini ispatlamıştır. DKMBM'nin veri sağlamaya yönelik alan çalışması; somut ve somut olmayan kültürel miras öğelerinin dijital ortamda belgelenip, muhafaza edilip ve paylaşılmasının önemini ortaya koymuştur.

Türkiye'deki farklı illerden farklı zamanlarda kullanıcı kayıt olup DKMBM'nin uygulaması niteliğindeki dijital ortamı (yasayasat.com) uygulamasını deneyimlemişlerdir. Kayıtlı 452 kullanıcıdan altı aylık süreçte katılım ve soru sorma bölümlerinden alınan verilerin birebir doğrudan iletişime geçilerek edinilmesi maliyet, iş gücü ve zaman gerektiren bir durumdur. Fakat web üzerinden kullanıcılara istedikleri yerde ve zamanda DKMBM'nin uygulaması olan dijital ortamla (yasayasat.com) seçilen örneklemde üç yerleşimin kültürel mirasının kentsel bellek değerlerinin sunulması, kullanıcıdan fikir alınması ve sunulan verinin ne kadar aktarıldığının ölçülmesi gerçekleştirilmiştir. Model ile kültürel mirasın dijitalleştirilmesi, depolanması, paylaşılması ve aktarılması ekonomi, zaman ve iş gücü yönetimi planlı ve verimli bir şekilde yürütülmüştür.

Kültürel mirasın kentsel bellek öğelerinin aktarılması için oluşturulan DKMBM'nin kullanılabilirliği dijital ortamda (yasayasat.com) aynı akış içinde (bilgilendirme-katılım-soru sorma) belirlenen ortak ölçütlerle oluşturulan içeriklerin sunumu, kullanıcıdan verilerin alınması ve bu verilerin sayısallaştırılarak yorumlanması yoluyla sınanmaktadır. Üç yerleşim örnekleminde kullanıcı kaydında soru sorma bölümünde ulaşılan başarı aktarılmak istenenlerin aktarıldığını göstermektedir. Ayrıca geleneksel yöntemlerle bu şekilde bir sınamanın çok maliyetli olduğu ve çok zaman

gerektirdiği düşünülürse altı aylık bir süreçte ulaşılan kullanıcı sayısı yaş aralığı ve eğitim durumuna göre çeşitlilik de göz önüne alınırsa DKMBM'nin uygulamasının kültürel miras varlıklarının sunulması, korunması noktasında başarılı bir etkileşim sağladığı ortaya çıkmaktadır.

2019 TUİK Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması'na göre interneti en yoğun olarak kullanan yaş grubu 25-34 yaş aralığıdır. Bu araştırma sonuçlarına paralel olarak DKMBM'nin dijital ortamda uygulamasına (yasayasat.com) kayıtlı kullanıcılarda en büyük yüzde de 19-35 yaş aralığında (378 kişi) olmuştur. En az katılım gerçekleşen yaş grubu aralığı 60 yaş ve üstünde 14 kişi olmuş, 18 yaş ve altı ile 36-59 yaş aralığında 30 kişidir. Bu veriler DKMBM'nin kentsel bellek aktarımında daha istikrarlı olacağı kullanıcı kitlesinin belirlenmesini sağlamaktadır. İnternete erişim ve bilgisayar okuryazarlığının 60 yaş ve üstü için problemli olduğu gözlemlenmektedir. Bu durumun yaşanacağı öngörüsü ile DKMBM'nin uygulamasına geçmeden önce tasarlanan dijital ortamın akışında ve arayüzünde farklı yaş ve eğitim aralıklarında bulunan kullanıcılara göre değişen uygulama sürecinde algılama süresi için esneklik sunulmaktadır. Kültürel mirasın kentsel bellek değerlerinin sunumu gerçekleşen bu interaktif ortamda sunulan bellek kartlarının ziyaretlerinde geçirilen zamanda ve öncelik sıralamasında farklılıklar gözlemlenmektedir. Kullanıcının kendi algılama hızına uygun şekilde örneklem yerleşimlerdeki kültürel mirası gezebilme, fikir verebilme ve kendini sınama esnekliği sağlanmaktadır. Seçilen üç yerleşimin DKMBM'ne uygun akış döngüsü birbirinden ayrı olsa da tek seferde bütün köyleri gezmek isteyen kullanıcı için uygulama süresi 25 dakika ila 40 dakika arası değişmektedir. Özellikle bilgisayar kullanımında yavaş olan 60 yaş üstünün kayıtları incelendiğinde 40 dakika gibi bir sürede tek seferde yaptıkları görülmektedir. 36-59 yaş grubu tek seferde bir köyü yapmışlar ve sonrasında sisteme tekrar giriş sağlayıp diğer köyleri de yapmışlardır. Hedeflenen bellek aktarımında katılım bölümünde bu kayıtlı olan kullanıcılardan seçilen bellek yapıları için önerilen işlevlerden seçim yapmaları sağlanmaktadır. Her bir bellek yapısı için katılım bölümünü yapan kişi sayısı farklıdır. Bu durum kullanıcının bilgilendirme sonrası sunulan bilgiyi yorumlama isteğini de ölçmektedir. Örneğin Yeşilburç Taş Konağı'nın işlevinin ne olması gerektiğine cevap veren kullanıcı sayısı 349 iken, Hançerli Çamaşırhanesi'nin hangi işlev önerisinden seçim yapan kullanıcı sayısı 308'dir. Bu sayısal sonuçlar köy kartlarını ziyaret eden kullanıcı sayısında farklılıklar olacağına dair öngörüyü doğrulamaktadır. Her yerleşimin gezgin bölümünün sonunda beş soruluk kendini sına bölümünü yapan kulanıcı sayısı da aynı şekilde farklılık göstermektedir. DKMBM'ne

göre belirlenen bilgilendirme, katılım, soru sormadan oluşan akışı tam olarak yerine getiren kullanıcı sayısı köy bazında soru sorma (kendini sına) bölümünde ortaya çıkmaktadır. Ayrıca katılım bölümünde bellek yapılarına fikir verenlerin sayısı soru sorma bölümünde kendini sınayanlardan fazladır. Kullanıcı fikir vermekte daha istekli bir tutum sergilerken sınanmakta o kadar hevesli değildir. Gezgin bölümünden sonra oyun bölümünün yapılmasına dair öngörülen DKMBM'ne göre akış şeması deneme grubu kullanıcı grubundan sonra esnetilmiştir. Toplam kayıtlı kullanıcılardan 179 kişi oyun bölümünü yapmıştır. Sıralamada en kısa sürede verilen doğru cevap sayısına göre ilk beşe giren kullanıcıların önce gezgin bölümünü yaptıkları görülmektedir. Böylece gezgin bölümünde verilen bilgileri oyun bölümünde bu kullanıcıları çok hızlı bir şekilde anlamlandırarak yaptırdıkları gözlemlenmektedir. Bilimsel çalışmalarda kullanıcıdan elde edilen bilgilerin doğruluğunu, kullanıcı isteğinin yüksek olması etkilemektedir. Bu açıdan DKMBM'nin uygulama süreci ve sonucunda kullanıcının deneyimleme sürecine dair analizler, tespitler dijital ortamda kullanıcı etkileşimli çalışma yapacak araştırmacılar için somut geliştirilebilir veriler sunmaktadır.

DKMBM'nin yerleşimler için hedeflenen bellek aktarımının ölçülmesine yönelik soru bölümünde kullanıcıların sonuçlarında başarı oranları; kullanıcının motivasyonuna, bilgilendirme bölümünde hazırlanan içeriğin niteliğine, yoğunluğuna, hedeflenen kültürel miras öğesinin kentsel bellek değerinin tekrarlatılma sıklığına göre değişkenlik gösterebileceği öngörülmekteydi. Bu öngörüye göre kullanıcının hedeflenen kentsel bellek aktarımı ölçütlerine, içeriğin yoğunluğuna ve bellek yapıları arasındaki ilişkiye göre örneklem yerleşimlerden en başarılı olacağı Hançerli Köyü, en zorlanılacak yerleşim yine içerik yoğunluğu ve farklı yapı gruplarına ait bellek yapıları (konak, kilise, hamam) bulunduran Yeşilburç Köyü'dür. Başarı sonuçları yüzde olarak kendini sına kısmının ilk turunda şu şekilde olmuştur. Kullanıcıların Yeşilburç Köyü'nde %85'i başarılı, Uluağaç Köyü'nde %85.8'i başarılı ve Hançerli Köyü'nde %89.8'i başarılıdır. Bu oranlar yerleşimlere dair içerik oluşturulurken öngörülen sonuçlarla örtüşmektedir. Kültürel mirasın kentsel bellek değerlerinin aktarılmasına yönelik çalışmalarda içeriklerin hazırlanması için belirlenen bilgilendirme ölçütlerine bağlı görsel zenginliğe bağlı sunumun, hazırlanan videoların kullanıcıya aktarımdaki başarıyı artırdığı gözlemlenmektedir.

Kültürel miras varlıklarının değerlerinin ortaya çıkarılması ve kamuyla paylaşılmasının yanı sıra DKMBM ile interaktif kullanıcı tarafından verilen bilgilerin doğruluğunun kontrolü de gerçekleştirmiştir. Örneğin Yeşilburç Köyü'nde Taş Konak'ta

büyüyen Yasemin Oral dijital ortamda uygulamayı yaptıktan sonra konağın geçmişte kullanım durumunu belirtilen tarih ve annesinin vefat yılıyla ilgili verilen bilgiye yönelik iletişim bölümünden mesaj yazarak verinin güncellenmesini sağlamıştır. Örneklem olarak seçilen yerleşimlerde yaşayanların DKMBM'ini deneyimledikten sonra bellek mekanlarına dair bu şekilde düzeltme, ekleme yapma durumu modelin interaktif dijital bir envanter oluşturma potansiyelini de ortaya koymuştur. Ayrıca seçilen yerleşimleri ziyaret eden insanlardan gelen geri dönüşlerden bazılarında mimari miras yapılarındaki birçok öğeyi yapıyı görmelerine rağmen fark etmedikleri ya da bilmedikleri yönünde olmuştur; bir başka ziyaretlerinde bunlara dikkat edeceklerini bildirerek farkındalıklarını belirtmişlerdir.

Araştırma sonuçları; soru sorma ve katılım bölümünde kullanıcıdan alınan veriler doğrultusunda veri tabanından çekilen sayısallaştırılmış değerleri içeren grafiklerle hemen değerlendirilmektedir. Araştırmacılar için alınacak kararlara bağlı çözüm üretiminde zamanı etkin kullanma açısından değerli bir sonuçtur. Deneme grubu kullanıcı ile geniş kullanıcı kitlesine uygulama sonrasında alınan sonuçlara bakıldığında kullanıcı sayısı arttıkça katılım bölümünde verilen işlevlere olan seçim oranı daha dengeli hale gelmiştir. Bu çalışmada kontrollü bir şekilde kullanıcıya erişim olmamıştır. Fakat istenilirse sisteme çalışılmak istenilen kullanıcıların kaydı sağlanıp daha kontrollü ya da belli bir hedef kitleye yönelik çalışmalar yürütülebilme olanağı vardır. Korumada kullanıcı katılımlı karar almayı gerektiren çalışmalarda kısa sürede alınan sonuçları değerlendirip yorumlamaya yönelik uygulamaya sahip olan DKMBM'nin yok olma tehlikesine sahip kültürel miras değerlerine sahip alanların planlama için alınması gereken kararlarda ivedilikle sonuç alınmasını kolaylaştıracaktır.

DKMBM toplumun her kesiminden kullanıcıya hitap edecek şekilde geliştirilmiştir ve o doğrultuda içerik üretimi sağlanmıştır. Örneğin yerleşimin dokusu kullanıcıların anlayacağı şekilde hava fotoğrafları üzerinden işlenmiş bilgi haritaları üzerinden aktarılmıştır. Korumacı kentsel planlamacılar ve mimarlar bilgilendirme bölümünde verilen içeriğin terminolojik bilgilerin yoğunluğunu, örneklem alanın ölçeğini hedeflediği kullanıcı kitlesine göre değiştirebilir.

7.2. Öneriler

Çalışma kapsamında ortaya konulan DKMBM'nin uygulanabilirliğini iyileştirmeye yönelik geliştirilen öneriler, sonuçlar bölümünde belirtilen uygulama sürecindeki gözlemlere ve kullanıcı deneyimlere göre geliştirilmiştir.

DKMBM'nin uygulaması için oluşturulan dijital ortama kayıtlı kullanıcı yaş aralıkları ve eğitim durumu üzerinden analiz yapıldığında 19-35 yaş aralığında üniversite eğitiminde olan kullanıcı sayısının fazla olduğu görülmektedir. Diğer yaş gruplarında kayıt olma ve sistemi deneyimlemeyi artırmak için yapılabilecekler bu yaş grubundan kayıtlı kullanıcıların geri dönüşleri dikkate alınarak yapılmıştır. Özellikle 60 yaş ve üstü kullanıcı grubunun bilgisayar okuryazarlığı ve internet erişimi kısıtlı olduğu için arayüz ve içeriğin daha sade görsellere uygun mobil arayüze adapte olabilen bir tasarımla iyileştirilmesi sağlanabilir. 18 yaş ve altı için bilgilendirme bölümündeki adımların metin ile anlatımının yerine tamamı ile görsel ifadenin zenginleştirilmesi uygundur. İçerik üretiminde kültürel miras varlıklarının kentsel bellek öğelerinin anlatımında mimari terminolojideki kavramlar dair tanımlamalar görsel üzerinde daha çok tekrarlatılma yoluna gidilebilinir. Ayrıca profesyonel anlamda içerik sunumu için video tasarımcısı ve ses tasarımcısından destek alınabilir. Hazırlanan içeriklerde görsel yeterlilik açısından zenginleştirmek için animasyon programları kullanılarak yapıların 3D modellemelerinin renderlerinin yanı sıra modellemeye yer verilebilinir.

DKMBM'nin uygulamasında kullanıcı pasif bilgilendirme sürecinden sonra fikir ver ve kendini sına bölümlerinde aktiftir. Bu akışın içerisinde ayrıca kullanıcılar herhangi bir sorunla karşılaştıklarında veya soruları olduğunda iletişim bölümünden bilgi alabilmektedirler. Sorunların çözümü ve yardım için kullanıcının hızlı iletişime geçmesini sağlayacak şekilde her sayfada küçük bir buton tasarlanabilir. Bu butonun işleviyle kullanıcının yönetici veya teknik destek ile sohbet edebilme olanağını geliştirilebilinir. Kullanıcılarda gelen sorular için genelde kullanım ve kayıt için benzer sorular gelmiştir; sık sorulanlar bölümü oluşturulabilinir. Böylece hem kullanıcı hem de içerik yöneticisi açısından vakit kaybı olmadan çözüm üretilmiş olunur. Kullanıcıların birbirleri ile iletişimini sağlamak için siteye yönetici kontrolünde forum ve sohbet uygulaması geliştirilebilinir.

DKMBM'nin dijital ortamda uygulama arayüz dili Türkçe'dir. Farklı ülkelerden kullanıcıya erişebilmek için sitenin İngilizce dil alternatifi geliştirilebilinir. Böylece

yerleşimlerin kentsel bellek değerleri uluslararası platformda paylaşıma açılmış olunabilecektir.

DKMBM mimari ve kentsel koruma amaçlı geliştirilmiş olsa da disiplinlerarası kullanıma açık bir modeldir. Modelin kullanılabileceği alanlara yönelik öneriler uygulama aracının internet ortamı olması, alınan sayısal sonuçları değerlendirmede ölçütlerinin koruma disiplininde yapılacak araştırmalara uygunluğu ve günümüz bilgi paylaşımının dijital çağa uygun çevrim içi ortamlarda gerçekleştirilme ihtiyacına göre geliştirilebilinir.

DKMBM kentsel bellek aktarımı ve farkındalık oluşturma amacıyla tasarlanmıştır. Kentsel belleğin tarihi çevre ile ilişkisi, sözlü gelenek ve görenekleri de kapsayan içeriği sosyal, kültürel durumların tanıtımını ele alan birçok disiplinde de çalışılmasının önünü açabilmektedir. Kültür turizmi, mimari miras turizmi, etnik turizm başta olmak üzere birçok turizm çeşidi kentsel bellek aktarımına aracılık etmektedir. Günümüzde turizm alanında bilgi teknolojilerinin kullanımının arttığı görülmektedir. Bir kenti veya yerleşimi gelmeden önce turistler planlama için web üzerinden araştırmalar yapmakta bir seyahat rotası oluşturmaya çalışmaktadır. DKMBM'nin bölümlerinde özellikle bilgilendirmede yerleşimin geçmişine, yaşayan toplumun somut ve soyut kültürel miras öğelerine yönelik bilgiler verilmektedir. Ayrıca yerleşimin bellek değerini yansıtan önemli bellek yapılarının tarihçesi, mimarisi, yerleşim içindeki konumu, diğer tarihi yapılarla ilişkisi ve günümüz durumuna dair bilgiler sistemli bir şekilde aktarılmaktadır. Bu turistler için planlanmış bir destinasyon bilgisidir. O yüzden planlı, farkındalık sağlama odaklı toplu bilgi aktarımı yapılması DKMBM'nin turizm alanında kullanılabilirliğini göstermektedir. DKMBM içerisinde örneklem yerleşimlere dair aktarılan tüm bilgiler, farkındalığı arttırmaktadır. Bunun, insanlar üzerinde kendi geçmişini keşfetme isteği uyandırdığı bu çalışmada kullanıcıdan gelen dönütlerde tespiti sağlanmıştır. Modelin kullanılabileceği alanlardan birisi olarak önerilen turizm destinasyonu belirleme yerleşimler için de belleğin sürdürülmesinde aracı olabilmektedir. Yerleşimlerde düzenlenen Yeşilburç Köyü Helva Şenliği gibi geleneksel etkinlikler turizmin aracı olarak kullanılmasıyla kamu ve özelden daha fazla destek alabilir. Festivallerin duyurulması DKMBM üzerinden katılacakların yapılacak etkinliklerle ilgili bilgilendirmesi sağlanabilir. Ayrıca web üzerinden yerleşim dışı katılımcılar için geçen yıllarda neler yapıldığına dair bir bilgilendirme bölümü ve neler olabileceğine dair forum üzerinden tartışma ortamı sağlanabilir. Ayrıca yerleşimin basılı materyallerle tanıtımında kısıtlı turiste ulaşılabilinir, bu süreç uzun ve maliyetlidir. DKMBM'nin dijital uygulama

ortamının web linkinin kentin belediyesinin, valiliğin, kültür ve turizm müdürlüklerinin, müzelerin resmi web sayfasında paylaşımı daha çok kişiye ulaşmayı sağlayabilir.

DKMBM'nin bilgilendirme bölümü adımlarında verilen bilgiler ile tarihi yapının geçmişine bugününe dair bilgi edinen kullanıcı gelecekte ne olarak yaşama katılmalı sorusuna daha bilinçli cevap vermiştir. Kullanıcıya seçenek belirleyip sunmak daha sistemli hedefe yönelik cevaplar almaya hızlı bir şekilde alternatiflerin uygulanmasını sağlayabilmektedir. Kullanıcı katılımlı alınan bu kararların uygulaması yaş aralıkları dikkate alınarak kentsel belleğin sürdürülebilirliğinin geleceğe yönelik planlaması gerçekleştirilebilinir. Örneğin Yeşilburç Kilisesi'ne önerilen üç işleve cevap veren kullanıcıları 342 kişinin % 58.8'i Niğde Mübadele Müzesi olarak fikir veriyorsa bu oran dikkate alınarak o yapıya ait işlevlendirme ona göre yapılmalıdır. Cevap veren kullanıcılar arasında her yaş aralığından kullanıcının olması ve özellikle 19-35 yaş aralığındaki kullanıcının oranının fazla olması önümüzdeki yirmi yıl için önerilen bu işlevin toplum tarafından kabul görebileceğini göstermektedir.

UNESCO (2003) III. Ulusal Düzeyde Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması'na yönelik aldığı kararlarda eğitim, duyarlılık ve kapasitenin güçlendirilmesi önemli bir konudur. Dijital ortamda oluşturulan envanterlerde verilen bilgilerin her yaştan ve eğitim düzeyinden kullanıcıya hitap etmediği görülmektedir. Günümüzde kültür varlıklarının tanıtıldığı resmi sitelerde kullanıcıya bilgi pasif bir şekilde verilmektedir. DKMBM'nin aynı zamanda bilgilendirme bölümünde verilen bilgilerin niteliği, içeriğin tekrarlatılma sıklığı, şematize edilmiş herkes için anlaşılabilir görsel ifadeler ile kültürel mirasın sunulması toplumun her kesiminden insana hitap etme hedeflidir. O yüzden dijital envanterlerin bir bölümü DKMBM'nin bilgilendirme bölümünde ele alınan ölçütlere göre içeriklerinde eksik olan parçalarını tamamlamaları ve içeriği ona göre dijitalleştirmeleri daha çok kişinin sahip olunan kültürel miras varlıklarını tanıma ve koruma konularında bilinçlenmesini sağlayabilecektir.

Üniversitelerin birçok bölümlerinde uzaktan eğitim aracı olarak DKMBM'nin uygulaması kullanılabilir. Bunun sınaması Konya Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü Tarihi Çevre Koruma ve Restorasyon Prensipleri dersini alan öğrencilere yapılmıştır. Covid-19 nedeniyle uzaktan eğitime geçildiği dönemde bu dersi alan öğrencilere DKMBM'nin uygulaması dijital ortam (yasayasat) üzerinden ödev olarak verilmiştir. Ders yürütücüsünün üniversitenin uzaktan eğitim ağı aracılıyla anlattığı "Taşınmaz Kültür Varlıklarının Değerlendirilmesi" konusuna yönelik öğrenci bilgilerinin pekiştirilmesi ve konuya yönelik kazanımlarını değerlendirmek için verilen

ödev şu şekilde açıklanmıştır: “yasayasat.com dijital ortamında tanıtılan üç köy ve buradaki tarihi yapılardan hangileri tescillenerek koruma altına alınmamıştır? Tarihi yapının ismini ve neden tescillenip koruma altına alınmamış olduğunu “Taşınmaz Kültür Varlıklarının Değerlendirilmesi” ölçütlerine göre birer paragraf ile açıklayınız.” Ölçütler olarak anlatılan yapının tarihi belge niteliği, eskilik özelliği, estetik değeri ve teknik özelliklerine göre açıklama kısmı DKMBM’nin bilgilendirme bölümündeki (tarihçesi, planı, cephesi, yapım tekniği ve malzeme özellikleri, günümüz koruma durumu) adımlardan elde edilen bilgilerle öğrenciler tarafından tescillenmeyen yapılar üzerinden açıklamalar yapılmıştır. 108 öğrenci ödevini teslim etmiştir ve sınıfın %85’i 80 ve üstü not almıştır. Bu uygulama ile DKMBM’nin kullanılabileceği alanlardan birisinin de uzaktan eğitimde özellikle koruma disiplini ile ilgili dersler olduğu sınanmıştır.

Kent belleği toplumun varlığı ile oluşmuştur ve yaşamaktadır. Toplumun belleğinin geçmiş birikimi ile ortaya koyduğu kültürel miras varlıklarının korunması ve yaşatılmasında yine toplumun bu konudaki katılımı ile sağlanabilmektedir. DKMBM toplumda belli grupların uzaktan toplu eğitimlerini sağlayacak niteliklere sahiptir. Bundan dolayı kentte geçmiş ve gelecek bağlantılı kararlarda toplumun katılımı esaslı etkinliklerde DKMBM’nin uygulaması kullanılabilinir. Özellikle yerleşimlerinden göç edip başka yerleşimlerde yaşayanların çocukları geçmiş ile bağ kurmasını, o yerleşimle iletişim içinde kalmasını kolaylaştıracak bir platforma kolaylıkla DKMBM modeline uygun içerik oluşturabilinir. Yerleşimde yaşayanların sahip olduğu miras değerleri konusunda bilinçlenme, koruyarak ve öğreterek gelecek nesillere aktarma farkındalığını arttırılabilinir. DKMBM’ ne uygun oluşturan dijital ortamla oluşturulan bu farkındalık yüz yüze etkinliklerle ve yerleşimlerin ziyaretlerinin programlanması ile pekiştirilebilinir.

KAYNAKLAR

Açıkgöz, F. ve Tektaş, M., 2016, Niğde Kültür Envanteri 2016, *Niğde*.

Ağar, N. M., 2016, Kültürel Bellek İle Oluşan Estetik Kültürün, Kent Mekanına Yansımaları, *Yıldız Teknik Üniversitesi*.

Ahunbay, Z., 1996, Tarihi Çevre Koruma ve Restorasyon, *İstanbul*, YEM Yayın

Aladağ, E. r., 1995, Andonia : Küçük Asya'dan göç, *İstanbul* Belge Yayınları

Appadurai, A., 1986, The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective, *New York*, Cambridge University Press.

Arı, K., 2008, Büyük Mübadele Türkiye'ye Zorunlu Göç 1923-1925,. İSTANBUL, Tarih Vakfı Yurt Yayınları**:** 166.

Arı, K., 2009, Mübadele Araştırmalarına Yönelik Durum Saptaması. Körfezde Zaman İzmir Araştırmaları Kongresi. Akçiçek, E., Mutluer, M. ve Kanat, C. İzmir.

ArşivdenSonra?, 2018, Stavros Anestidis - Anadolu Rum Ortodoks Nüfusunun Ortak Belleği, https://www.youtube.com/watch?v=m3Awc-cqNGM: [12.03.2019].

Assmann, J., 2001, Kültürel Bellek, *İstanbul*, Ayrıntı Yayıncılık.

Ata, İ. A. ve Başar, M. E., 2019, The Evaluation of Architectural Tourism Potentials of Greek Heritage Structures Remained after the Population Exchange in Niğde's Settlements, *ICONARP International Journal of Architecture & Planning*, 7 (1), 251-285.

Atkinson, R., Atkinson, R. C., Smith, E. E. ve Bem, D. J., 1990, Introduction to psychology, *San Diego, CA, US*, Harcourt Brace Jovanovich.

Atkinson, R. C. ve Shiffrin, R. M., 1971, *Scientific American*, 225 (2), 82-91.

Auge, M., 1995, Non-Places: Introduction to an Antropology of Supermodernity, *Newyork*, Verso Publishing.

Aydınlı, S., 1986, Mekansal değerlendirmede algısal yargılara dayalı bir model *İstanbul Teknik Üniversitesi*

Aytaç, Ö., 2006, Mekân(ın) Sosyolojisi: Toplumsallığın Yeniden Kuruluşu, In: Coğrafya Sosyoloji Yıllığı 15 Eds: Eğribel, E. ve Özcan, U., *İstanbul*: Kızılelma Yayıncılık.

Barthes, R., 2008, Göstergebilimsel Serüven, *İstanbul*, Yapı Kredi Yayınları.

Belli, M., 2004, Türkiye-Yunanistan Nüfus Mübadelesi Ekonomik Açıdan Bir Bakış, *İstanbul*, Belge Yayınları

Bereket, M., 2002, Mübadelenin İki Köyü https://www.youtube.com/watch?v=FsO2mVvquOA: [06.02.2019].

Bergson, H., 1998, Metafiziğe Giriş, *Ankara*, Bilim ve Sanat Yayınları.

Bergson, H., 2007, Madde ve Bellek, *Ankara*, Dost Yayınevi.

Birnbaum, R., 1982 Games & Simulations in higher education, *Simulations &Games*, 13 (1), 3-11.

Boyer, M. C., 1994, The City of Collective Memory: Its Historical Imagery and Architectural Entertainments, *Cambridge*, MIT Press.

Boyer, M. C., 1996, The City of Collective Memory, MIT Press.

Bullock, A., 1999, Preservation of digital information: issues and current status, *Ottawa: National Library of Canada*.

Cagiltay, N. E., 2007, Teaching software engineering by means of computer-game development: Challenges and opportunities, *British Journal of Educational Technology*, 38 (3), 405–415.

Cassidy, O., 2003, I try it—Utilizing multimedia simulation as a vehicle to aid experiential learning, http://www.cs.tcd.ie/Oliver.Cassidy/Meta/meta.pdf:

Caunce, S., 2001, Sözlü Tarih ve Yerel Tarihçi, Tarih Vakfı Yurt Yayınları.

Cevizci, A., 2002, Paradigma Felsefe Sözlüğü. İstanbul, Paradigma Yayınları.

Chou, C., 2003, Interactivity and Interactive Functions In Web-Based Learning Systems: A Technical Framework For Designers, *British Journal of Educational Technology*, 34 (3), 265–279.

Connerton, P., 1999, Toplumlar Nasıl Anımsar?, *İStanbul*, Ayrıntı Yayınları.

Çalak, I. E., 2013, Belleğin Kentsel Mekan ve Mimarlik Yoluyla Yapılanma Süreçleri Taksim Meydanı Örneği, *T.C. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi*.

Çalışlar, A., 1983, Günümüzde Sanatsal Kültür ve Estetik, *İstanbul*, Cem Yayınevi.

Çolpan, C., 2017, Bir Semtin Kimliğinin Sürdürülmesinde Kentsel Belleğin Yeri: Yeldeğirmeni Örneği, *T.C. Yıldız Teknik Üniversitesi*.

Demir, N., 2010, Türkiye'de Bulunan Grek Harfli Türkçe Kitabeler ve Karaman Türklerinin Dili, *Zeitschrift für die Welt der Türken Journal of World of Turks*, 2 (1), 3-23.

Demir, S., 2012, Kültürel Bellek, Gelenek ve Halk Bilimi Müzeleri, *Millî Folklor*, 95, 184-193.

Demir, S. T., 2017, Türk Toplumunun Kültürel Belleği Bağlamında Orhun Abideleri'ni Yeniden Düşünmek: Taşın Bedeni ve Belleği, *Journal of History Culture and Art Research*, 6 (2), 422-440.

Devlet Arşivleri Başkanlığı, 2018, 60 Milyon Tarihi Belge Dijital Ortama Aktarıldı, http://www.devletarsivleri.gov.tr/Sayfalar/Haberler/Haber/2142: [10.02.2019].

Dictionary, W. C., 1984, Webster Sözlüğü. England, Longman Group Limited.

Dinçok, D., 2006, Fotoğraf ve Bellek, *T.C. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü*.

Donald, J., 1992, Metropolis:The City As Text, In: Social and Cultural Forms of Modernity, Eds: Bocock, R. ve Thompson, K., *Cambridge*: Polity Press.

Doyuran, L., 2018, Tarih İçerikli Belgesel Filmlerde Kolektif Belleğin İnşası *Ulakbilge - Sosyal Bilimler Dergisi*, 6 (20), 29-58

Draaisma, D., 2007, Bellek Metaforları *İstanbul*, Metis Yayınları.

Ebner, M. ve Holzinger, A., 2007, Successful Implementation of User-Centered Game Based Learning in Higher Education: An Example From Civil Engineering, *Computers & Education*, 49, 873–890.

Ekiz, M., 2015, Niğde İli ve İlçeleri Arkeolojik Yüzey Araştırması 2015 Raporu.

Emgili, F., 2017, Türk-Yunan Nüfus Mübadelesi Hakkındaki Araştırmalara Bir Bakış, *Tarih ve Günce Atatürk ve Türkiye Cumhuriyeti Tarihi Dergisi*, 1 (1), 29-54.

Erkman, U. u., 1982, Mimari Tasarım için Bir veri Üretim Yöntemi Olarak Çevre Analizi, *İstanbul*, İTÜ Mimarlık Fakültesi.

Ermiş, A., 2001, 9 Numaralı Niğde Şer'iyye Sicil Defteri (185–233) (H.1308/M.1891) Transkripsiyon ve Değerlendirme', Niğde Üniversitesi.

Eryaman, M., 2013, Uluağaç Köyü (Niğde) I, http://www.cappadociaexplorer.com/detay.php?id=988&cid=172&page=1:

Eryaman, M., 2019a, Osmanlı Okullarına Bir Örnek: Niğde Dumlupınar İlkokulu, *Zeitschrift für die Welt der Türken / Journal of World of Turks [ZfWT]*, 11 (2), 189-212.

Eryaman, M., 2019b, Uluağaç Köyü (Niğde)–II Kapadokya, www.cappadociaexplorer.com/yazdir.php?id=2159:

Ganiç, K., 2016, Kentsel Yapıtlar Üzerinden Bir Mekânsal Bellek Okuması: Atatürk Kültür Merkezi (AKM), *İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü*.

Gee, J. P., 2005, Learning by design: Good video games as learning machines, *E–Learning*, 2 (1), 5–16.

Griffiths, J., 1805, Travels in Europe, Asia Minor and Arabia, *London*.

Güçlü, A., Uzun, E. ve Uzun, S., 2002, Felsefe Sözlüğü. Felsefe Sözlüğü. Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları.

Güvenç, B., 1991, İnsan ve Kültür, *İstanbul*, Remzi Kitabevi.

Hacialibeyoğlu, F., 2013, Kentsel Mekan Oluşumunda Kullanıcı Katılımı, *TMMOB 2. İzmir Kent Sempozyumu* İzmir, 185-196.

Halbwachs, M., 1941, La Topographie l égandaire des évangiles en terre sainte. Etude de memoire collective, *Chicago and London*, The University of Chicago Press.

Halbwachs, M., 1950, La mémoire Collective, *Chicago and London*, The University of Chicago Press.

Halbwachs, M., 1992, On Collectif Memory, *Chicago*, University of Chicago Press.

Hançerlioğlu, O., 2001, Toplumbilim Sözlüğü. İstanbul, Remzi Kitapevi**:** 519.

Hayri, M., 1994, Niğde Sancağı, *Niğde*.

Hüseyniklioğlu, A. ve Arslan, H., 2009, 16. Yüzyılın İlk Çeyreğinde Niğde Kazası Yerleşme Merkezlerinin Tespiti, *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 19 (2), 299-314.

Hwang, G.-J., Sung, H.-Y., Hung, C.-M., Huang, I. ve Tsai, C.-C., 2012, Development of a personalized educational computer game based on students' learning styles, *Educational Technology Research and Development*, 60 (4), 623–638.

ICOMOS, 1975, Amsterdam Bildirgesi, *Avrupa Mimari Miras Kongresi*.

ICOMOS, 1987, Tarihi Kentlerin ve Kentsel Alanların Korunması Tüzüğü.

ICOMOS, 1999a, Uluslararası Kültürel Turizm Tüzüğü Meksika**:** 1-7.

ICOMOS, 1999b, Geleneksel Mimari Miras Tüzüğü.

ICOMOS, 2003, Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi.

ICOMOS, 2008, The Icomos Charter for The Interpretation And Presentation of Cultural Heritage Sites. Canada**:** 1-8.

ICOMOS, 2013, Türkiye Mimari Mirası Koruma Bildirgesi.

İpek, A. N., 2016, Hafıza Kutusu, *Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü*.

İşlek, N., 2009, Görsel Kültür ve Toplumsal Bellek Bağlamında Sayısal Fotoğraf Estetiği, *Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü* Yayımlanmamış.

Kahvecioğlu, H., 1998, Mimarlıkta imaj : mekansal imajın oluşumu ve yapısı üzerine bir model, *İstanbul*, İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi.

Kinzie, M. B. ve Joseph, D. R. D., 2008, Gender differences in game activity preferences of middle school children: implications for educational game design, *Education Technology Research and Development*, 56 (5-6), 643–663.

Kırcı, A. B., 2015, Zamana Direnmek: Kişisel Hafıza Mekânları, *T.C. Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*.

Kitromilides, P. M., 2005, Küçük Asya Araştırmaları Merkezive Küçük Asya'da Yunan Kültür Geleneği, In: Yeniden Kurulan Yaşamlar -1923 Türk-Yunan Zorunlu Nüfus Mübadelesi, Eds: Pekin, M., *İstanbul*: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

KMKD, A. M. K. D., 2018, Niğde Mimari Kültürel Mirası Değerlendirme Raporu, Anadolu Kültür.

Kuzucu, L., 2008, Krifçe'den Yeşilburç'a Mübadil Yaşamlar. Lozan Mübadilleri Vakfı Yayınları.

Küçük Asya İncelemeleri Merkezi, 2012, Koleksiyonlar, http://tr.kms.org.gr/Koleksiyonlar.aspx: [08.09.2020].

Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, 2014, Müzeler Ulusal Envanter Sistemi (MUES), http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR-98489/muzeler-ulusal-envanter-sistemi-mues.html: [10.02.2019].

Lefebvre, H., 2014, Mekânın Üretimi *İstanbul*, Sel Yayıncılık.

Lewicka, M., 2008, Place attachment, place identity, and place memory: Restoring the forgotten city past, *Journal of Environmental Psychology*, 3 (28), 209–231.

Lieury, A., 1995, Mémoire des images et double codage *L'Année psychologique*, 95, 661-673.

Lozan Mübadilleri Vakfı, 2013, Mübadele Belgeseli, https://www.youtube.com/watch?v=RubNDxsl4zs: [06.02.2019].

Lynch, K., 1960, The Image of The City, *US*, MIT Press.

Malone, T. W., 1980, What makes things fun to learn? heuristics for designing instructional computer games, *SIGSMALL '80 Proceedings of the 3rd ACM SIGSMALL symposium and the first SIGPC symposium on Small systems*, 162-169

Massey, D., 1999, On Space and City, In: City Worlds, Eds: Massey, D., Allen, J. ve Pile, S., *London ; New York*: Routledge in association with the Open University.

McIlwaine, J., ICA, J.-M. C., de Wolf, C., Peters, D., ICA, B. J., Varlamoff, M.-T. ve Koopman, S., 2002, Guidelines for digitization projects for collections and holdings in the public domain, particularly those held by libraries and archives.

Mitchel, A. ve Savill-Smith, C., 2004, The use of computer and video games for learning: A review of the literature Learning and Skills Development Agency.

Mumford, L., 2007, Tarih Boyunca Kent Kökenleri, Geçirdiği Dönüşümler ve Geleceği, *İstnbul*, Ayrıntı Yayıncılık.

Nakracas, G., 2005, Anadolu ve Rum Göçmenlerin Kökeni, *İstanbul*, Kitabevi Yayınları.

Neyzi, L., 2014, Nasıl Hatırlıyoruz? Türkiye'de Bellek Çalışmaları, *İstanbul*, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Nora, P., 2006, Hafıza Mekânları *Ankara*, Dost Kitabevi.

Norberg-Schulz, C., 1979, Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture *New York*, Rizzoli Publishing.

Norberg-Schulz, C., 2000, Language and Place, *Milano*, Rizzoli Publishing.

Ocak, E., 1996, Kentin Değişen Anlamı, *Birikim Dergisi*, 86-87, 32-41.

Olgun, İ., 2009, Kentsel Değişim Sürecinde Kentsel Okuma ve Bellek İlişkisi, *T.C. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi*.

Ong, W. J., 2003, Sözlü ve Yazılı Kültür-Sözün teknolojilesmesi, *İstanbul*, Metis Yayınları.

Ösen, S., 2005, H.1306–1302/M.1888–1894 Yılları arası Şer'iyye Sicilleri ve Arşiv Belgelerine Göre Niğde *Niğde Üniversitesi*

Özak, N. Ö., 2008, Bellek ve Mimarlık İlişkisi Kalıcı Bellekte Mekansal Öğeler *İstanbul Teknik Üniversitesi*

Özak, N. Ö. ve Gökmen, G. P., 2009, Bellek ve Mekan Ilişkisi Üzerine Bir Model Önerisi, *itüdergisi/a mimarlık, planlama, tasarım*, 8 (2), 145-155.

Özarslantürk, A. K., 2017, ÇEKÜL Vakfı ve Dijital Kent Arşivi, *Türk Kütüphaneciliği*, 31 (1), 146-150.

Özbağ, D., 2010, Ulusal Dijital Kültür Mirasının Korunması ve Arşivlenmesine Yönelik Kavramsal Bir Model Önerisi, *Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Bilgi ve* Yayımlanmamış.

Özdemir, N., 2008, Kültürel Ekonomik İmge Olarak Nasreddin Hoca, *Millî Folklor*, 77, 11-20.

Özkan, A., 2015, Mübadelenin Edirne Vilayeti Uygulaması ve Sosyo-Ekonomik Etkileri, *T. C. Marmara Üniversitesi*, İstanbul.

Özkan, S., 2007, 1923 Tarihli Türk-Rum Nüfus Mübadelesinin Niğde'nin Demografik Yapısına Etkisi, *TÜBAR*, XXI, 169-178.

Özkarcı, M., 2013, Niğde'de Osmanlılar Dönemine Ait İki Hamam, *Sanat Tarihi Dergisi*, XXII (2), 45-60.

Öztemiz, S. ve Yılmaz, B., 2017, Kültürel Bellek Kurumlarında Dijitalleştirme: Kültürel Miras Ürünlerine Yönelik Uygulamalar Üzerine Bir Araştırma, *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi DTCF Dergisi*, 57 (1), 493-523.

Pamir, H., 2001, Yer Hissi, *XXI Mimarlık Kültürü Dergisi*, 22-27.

Papastergiou, M., 2009, Digital game-based learning in high school computer science education: impact on educational effectiveness and student motivation, *Computers & Education*, 52 (1), 1-12.

Parman, E., 1988, Niğde Çevre Araştırmaları *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 5 (2), 123-148.

Pekak, M. S., 2009, Kappadokia Bölgesi Osmanlı Dönemi Kiliseleri: Örnekler, Sorunlar, Öneriler, *Metu Journal Of The Faculty Of Architecture*, 26 (2), 249-277.

Pekak, S., 1999, 18.-19. Yüzyıllarda Niğde ve Çevresinde Hıristiyan Dini Mimarisi, *Kültür Bakanlığı Anıtlar ve Müzeler Genel Müdürlüğü, Tarsus*, 25-48.

Pekin, M., 2013, Mübadil Kentler: Türkiye, In, Eds, *İstanbul*: Lozan Mübadilleri Vakfı.

Pekin, M., 2014, Mübadil Kentler: Mekan ve İnsan, In, Eds, *İstanbul*: Lozan Mübadilleri Vakfı.

Petropoulos, D. ve Andreadis, H., 1970, La Vie Religieuse Dans La Region d'Akseray-Ghelveri, Athenes : CEAM.

Piaget, J., 1951, Play, dreams, and imitation in childhood, *London*, W. W. Norton & Company.

Poete, M., 2010, Formation Et Évolution De Paris, *France*., Nabu Press.

Prensky, M., 2007, Digital Game-Based Learning, *New York*, McGraw-Hill.

Ramsay, W. M., 1897, Impressions of Turkey During Twelve Years' Wanderings, *London*

Rapoport, A., 1969, House Form and Culture, *N.J.*, Englewood Cliffs, Prentice Hall.

Riegl, A., 2004, The Modern Cult of Monuments, In: The Nineteeth Century Visual Culture Reader, Eds: Schwartz, V. R. ve Przyblyski, J. M., *London*: Routledge.

Rosenthal, M. ve Yudin, P., 1972, Materyalist Felsefe Sözlüğü. İstanbul, Sosyal Yayınlar.

Rossi, A., 2006, Şehrin Mimarisi, *İstanbul*, Kanat Kitap.

Ruskin, J., 2001, Seven Lamps of Architecture, *UK*, Electric Book Company.

Sachs, J. S., 1967, Recognition Memory For Syntactic And Semantic Aspects Of Connected Discourse, *Perceptition and Psychophysics*, 2 (9), 437–442.

Sarısır, S., 2006, Şehir Tarihi Çalışmaları Kapsamında Niğde Bibliyografyası Denemesi, *TÜBAR*, XX, 185-206.

Selamoğlu, E., 2011, Karamanlıların Niğde'si, *1. Uluslararası Nevşehir Tarih Ve Kültür Sempozyumu*, Neveşehir/Türkiye, 5-16.

Sepetçioğlu, T. E., 2007, Cumhuriyetin İlk Yıllarında Girit'ten Söke'ye Mübadele Öyküleri, *TC Adnan Menseres Üniversitesi*, Aydın.

Sever, M., 2008, Toplumsal Bellek ve Geleneksel Eylem Bağlamında Bir Sözel Tarih Metninin Değerlendirilmesi, *Millî Folklor*, 77, 61-68.

Shaffer, D. W., Squire, K. R., Halverson, R. ve Gee, J. P., 2005, Video games and the future of learning, *Phi Delta Kappan*, 87 (2), 105-111.

Shneiderman, B., 1998, Relate-Create-Donate: a teaching/learning philosophy for the cyber-generation, *Computers & Education*, 31 (1), 25-39.

Skinner, B. F., 1954, The science of learning and the art of teaching, *Harvard Educational Review*, 24 (2), 86–97.

Sung, H.-Y. ve Hwang, G.-J., 2013, A Collaborative Game-Based Learning Approach to Improving Students' Learning Performance in Science Courses, *Computers & Education*, 63 43–51.

Susam, A., 2015, Toplumsal Bellek ve Belgesel Sinema. , *İstanbul*, Ayrıntı Yayınları.

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Müzeler, http://www.kultur.gov.tr/TR-96600/muzeler.html: [10.02.2019].

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2012, Korunması Gerekli Taşınmaz Kültür ve Tabiat Varlıklarının Tespit ve Tescili Hakkında Yönetmelik.

Tang, S., Hanneghan, M. ve Rhalibi, A. E., 2009, Introduction to Games-Based Learning In: Games-based Learning Advancement for Multisensory Human Computer Interfaces: Techniques and Effective Practices Eds: Connolly, T., Stansfield, M. ve Boyle, L.: Idea-Group Publishing Hershey.

TDK, T., 2005, Türkçe Sözlük. Ankara

Thompson, P., 1999, Geçmişin Sesi *İstanbul*, Tarih Vakfı Yurt Yayınları.

Toyer, B., 2001, 9 Numaralı Niğde Şer'iyye Sicil Defteri (235–282) (H. 1308/M.1891) Transkripsiyon ve Değerlendirme *Niğde Üniversitesi* Niğde.

Tüzün, H., Soylu, M. Y., Karakuş, T., İnal, Y. ve Kızılkaya, G., 2009, The effects of computer games on primary school students' achievement and motivation in geography learning, *Computers & Education*, 52 (1), 68–77.

UNESCO, 1972, Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunmasına dair Sözleşmesi.

UNESCO, 1982, Mexico City Declaration on Cultural Policies

World Conference on Cultural Policies Mexico City.

UNESCO, ICCROM ve ICOMOS, 1994, The Nara Document on Authenticity

Nara Conference on Authenticity in Relation to the World Heritage Convention

Nara, Japonya.

UNESCO, 2001, Kültürel Çeşitlilik Evrensel Bildirgesi.

UNESCO, 2003, Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi, *Paris*.

Vogel, J. J., Vogel, D. S., Cannon-Bowers, J., Bowers, C. A., Muse, K. ve Wright, M., 2006, Computer Gaming and Interactive Simulations for Learning: A Meta-Analysis, *Journal of Educational Computing Research*, 34 (3), 229-243.

Vrasidas, C. ve McIsaac, M. S., 1999, Factors influencing interaction in an online course *American Journal of Distance Education*, 13 (3), 22-36.

Weller, H. G., 1988, Interactivity in micro-computer-based instruction: its essential components and how it can be enhanced, *Educational Technology*, 28 (2), 23-27.

Williams, R., 2013, Kültür ve Materyalizm, *İstanbul*, Sel Yayıncılık.

Winn, W., 2002, Current trends in educational technology research: The study of learning environments, *Educational Psychology Review*, 14 (3), 331–351.

Yerasimos, S., 1986, Azgelişmişlik Sürecinde Türkiye 2. Tanzimattan 1. Dünya Savaşına, *İstanbul*, Belge Yayınları

Yeşilova, E., 2004, 3 Numaralı Niğde Şer'iyye Sicili H. 1314-1316/M.1896-19S8, *Van Ünivrsitesi*.

Yıldırım, D., 1998, Türk Bitiği, *Ankara*, Akçağ Yayınları.

Yılmaz, A., 2013, Bir Mübadele Öyküsü, *Ankara*.

Zin, N. A. M. ve Yue, W. S., 2009, History Educational Games Design. 2009 International Conference on Electrical Engineering and Informatics. Selangor, Malaysia**:** 269-275.

Zyda, M., 2005, From visual simulation to virtual reality to games, *IEEE Computer Society*, 38 (9), 25-32.