İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ELEKTRONİK DÖNÜŞÜME BAĞLI OLARAK ÇALIŞMA MEKANININ DEĞERLENDİRİLMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimar Bora ŞAHBAZOĞLU

Anabilim Dalı : MİMARLIK

Programı : BİNA BİLGİSİ

OCAK 2004

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ELEKTRONİK DÖNÜŞÜME BAĞLI OLARAK ÇALIŞMA MEKANININ DEĞERLENDİRİLMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimar Bora ŞAHBAZOĞLU
502001117

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 22 Aralık 2003
Tezin Savunulduğu Tarih : 15 Ocak 2004

Tez Danışmanı : Prof.Dr. Alper ÜNLÜ

Diğer Jüri Üyeleri Doç.Dr. Belkıs ULUOĞLU

Doç.Dr. Alpay ER

OCAK 2004

ÖNSÖZ

Bilgi, iletişim ve mekanın günümüz mimarisinde anahtar sözcükler olduğunu düşünüyorum. İçinde bulunduğumuz sayısal dönüşümün kavranması ve yol açtığı yeni "yaşamsal" dolayısıyla mekansal örüntülerin anlaşılması, çağdaş mimarlığı üretmek için bize önemli veriler sağlayacaktır.

Tüm çalışmam boyunca değerli yardımlarını benden esirgemeyen sayın Prof.Dr. Alper Ünlü'ye, çalışmamın bu noktaya gelmesinde bana her zaman, her durumda destek olan sevgili Ayça Beygo'ya, sevgi ve desteğini hiç bir zaman esirgemeyen aileme, değerli katkıları için Emrah Aydoğan'a, Aydan Volkan'a ve Kreatif Mimarlık'taki çalışma arkadaşlarıma teşekkürü borç bilirim.

Aralık, 2003 Bora Şahbazoğlu

İÇİNDEKİLER

KISALTMALAR v
TABLO LİSTESİ vi
ŞEKİL LİSTESİ vii
ÖZET viii
SUMMARY ix

1. GİRİŞ **1**

2. ELEKTRONİK DÖNÜŞÜM-MEKAN İLİŞKİSİ **3**
2.1 Elektronik Dönüşüm 3
2.2 Elektronik Dönüşüm, Yerdeğiştirme ve Küreselleşme 4
2.2.1 Yerdeğiştirme 4
2.2.2 Küreselleşme 6
2.3 Elektronik Dönüşüm ve Siberuzay 8
2.3.1 Siberuzay kavramı ve Sanal Kültür 8
2.3.2 Sanal Mekanlar 10
2.3.3 Siberuzayda Kimlik 13
2.4 Akıllı Binalar : Kullanıcı-Mekan Etkileşiminde Yeni Boyut 14

3. ÇALIŞMA VE ÇALIŞMA MEKANININ DÖNÜŞÜMÜ **19**
3.1 Ofislerin Gelişimi 19
3.1.1 Geleneksel Ofisten Çağdaş Ofise 21
3.1.2 Ofiste Çalışmanın Değişen Dünyası 25
3.2 Elektronik Dönüşüm ve Çalışma Mekanı 29
3.2.1 Yeni Çalışma Örüntüleri 30
3.2.2 Çevrimiçi Çalışma Çevreleri 31
3.2.3 Üretimin Yeniden Konumlandırılması 34
3.2.4 Kurumlar, Binalar ve Bilişim Teknolojileri 36
3.3 Evler ve Ofisler 39
3.3.1 Uzaktan Çalışmanın Doğası 40
3.3.2 Resmi Olmayan İletişimin Önemi 41

4. ALAN ÇALIŞMASI **44**
4.1 Alan Çalışmasının Amacı ve Yöntemi 44
4.2 Alan Çalışmasındaki Bulguların Değerlendirilmesi 44
4.2.1 Cinsiyet 44
4.2.2 Yaş 45

4.2.3 Eğitim 45
4.2.4 Çalışma Alanı 46
4.2.5 Evden / Serbest Çalışma Süresi 46
4.2.6 Bir Kuruma Bağlı Olarak veya Serbest Çalışma 46
4.2.7 Şirketleşme 47
4.2.8 Sosyal Güvenlik Sigortası veya Bağkur 47
4.2.9 Evden Çalışmanın Olumlu ve Olumsuz Yanları 47
4.2.10 Ofis Ekipmanları 48
4.2.11 Bilgisayar Karşısında Geçirilen Zaman 48
4.2.12 Bilgisayarın Kullanım Amacı 49
4.2.13 Ev ve Çalışma Mekanı 49
4.2.14 İş Görüşmeleri 50
4.2.15 Meslek Odası 50
4.2.16 Ortalama Aylık Kazanç 51
4.3 Alan Çalışması Sonuçları 51

5. SONUÇLAR 53

KAYNAKLAR 56

EKLER 58

ÖZGEÇMİŞ 62

KISALTMALAR

CAD	: Computer Aided Design
ISDN	: Integrated Services Digital Network
MUD	: Multi User Domain
UARC	: Upper Atmospheric Research Center
UC	: Ubiquitous Computing

TABLO LİSTESİ

		Sayfa No
Tablo 3.1	**:** Kurumların bina mülkiyeti evrim şeması	37
Tablo 3.2	**:** Bina zekasının modeli	38
Tablo 4.1	**:** Cinsiyet	44
Tablo 4.2	**:** Yaş	45
Tablo 4.3	**:** Mezun olunan üniversite	45
Tablo 4.4	**:** Mezun olunan bölüm	45
Tablo 4.5	**:** Eğitim düzeyi	45
Tablo 4.6	**:** Çalışma alanı	46
Tablo 4.7	**:** Evden / serbest çalışma süresi	46
Tablo 4.8	**:** Bir kuruma bağlı olarak veya serbest çalışma	46
Tablo 4.9	**:** Şirketleşme	47
Tablo 4.10	**:** Sosyal güvenlik sigortası veya Bağkur durumu	47
Tablo 4.11	**:** Evden çalışmanın olumlu yanları	47
Tablo 4.12	**:** Evden çalışmanın olumsuz yanları	47
Tablo 4.13	**:** Ofis ekipmanları	48
Tablo 4.14	**:** Bilgisayar karşısında geçirilen zaman	48
Tablo 4.15	**:** Bilgisayarın kullanım amacı	49
Tablo 4.16	**:** Ev büyüklüğü	49
Tablo 4.17	**:** Çalışma mekanı büyüklüğü	49
Tablo 4.18	**:** Yalnızca çalışmaya ayrılmış mekan	49
Tablo 4.19	**:** İş görüşmelerinin gerçekleşme şekli	50
Tablo 4.20	**:** Yüz yüze iş görüşmelerinin sıklıkla gerçekleştirildiği mekan	50
Tablo 4.21	**:** Bir meslek odasına kayıt durumu	50
Tablo 4.22	**:** Ortalama aylık kazanç	51

ŞEKİL LİSTESİ

		Sayfa No
Şekil 2.1	**:** www.cgtalk.com forum sayfası	12
Şekil 2.2	**:** Duyguları ifade eden ikonlar	12
Şekil 2.3	**:** Uyarlanabilir ev, dış görünüş	17
Şekil 2.4	**:** Uyarlanabilir evin iç mekanında bir sensör	17
Şekil 2.5	**:** Uyarlanabilir evin dış cephesinde bir sensör	17
Şekil 3.1	**:** 1950'lerin tipik, dar-uzun planlı Avrupa ofis binası	21
Şekil 3.2	**:** 1960'ların açık ofis (Bürolandschaft) plan tipi	22
Şekil 3.3	**:** "Hareket/eylem ofisi" (Action office)	22
Şekil 3.4	**:** 1980'lerde çalışma mekanı	23
Şekil 3.5	**:** Birim ofis	26
Şekil 3.6	**:** Grup ofis	26
Şekil 3.7	**:** Birleşik ofis	27
Şekil 3.8	**:** İş klübü	27
Şekil 3.9	**:** Akıllı bina-kurumsal ağda bir düğüm noktası	36

ELEKTRONİK DÖNÜŞÜME BAĞLI OLARAK ÇALIŞMA MEKANININ DEĞERLENDİRİLMESİ

ÖZET

Bu çalışmada, gelişen sayısal teknolojiler ile evrimleşen çalışma şekilleri ve çalışma mekanı incelenmektedir. Elektroniğin tüm dünyada yol açtığı geniş çaplı değişimler zaman ve mekanla olan ilişkimizi de farklılaştırmaktadır. Bilişim ağları sayesinde fiziksel olarak yer değiştirmek zorunda kalmadan bilgi iletip alabilmekte ya da her hangi bir mekana bağımlı olmadan, taşınabilir araçlarımız vasıtasıyla hareket halindeyken bile bilgiye ulaşabilmekteyiz.

Bilgi iletişim ağlarının oluşturduğu sanal ortam ise sınırları yok ederek coğrafyayı yeniden tanımlamaktadır. Bu sanal uzay üzerinde meydana gelen mekanlar farklı deneyimlere ve farklı sosyal etkileşimlere zemin hazırlamaktadır. İnsanlar bu ortam aracılığıyla kendi bilgi uzayını diğerlerinin bilgi uzaylarıyla paylaşabilme olanağı bulmuştur.

Elektroniği, geleneksel mekansal deneyimi farklılaştıran bir etken olarak görmek de mümkündür. Yapılar, diğer sistemler ile bütünleşmiş elektronik altyapıları ile sinir sistemli organizmalara benzemekte ve kullanıcısının davranışlarına tepki verebilmektedir.

Yıllardır diğer mekan tiplerine göre daha sabit kalmış olan ofis imgesi, modern teknolojinin gelişiyle çarpıcı bir değişim içine girmiştir. Ofislerde, elektronik bağlantılar, mekanlar arasındaki geleneksel sıkı ilişkileri çözmekte, bununla birlikte yeni çalışma örüntüleri ortaya çıkmaktadır.

Çalışma mekanlarının bazı işlevlerinin internet gibi ağların üzerine taşınmasıyla oluşturulan sanal çalışma ortamları, bilginin üretim, iletim ve depolanmasındaki çok farklı bir anlayışa işaret eder. Bu ortamlar bilgi alışverişinin yanı sıra belli düzeyde sosyal etkileşime de olanak sağlamaktadır.

Tele-çalışma kavramı ile birlikte evler yeni işlevlere sahip olmaktadır. Endüstriyel devrimin ayırdığı ev ve çalışma mekanı, sayısal dönüşüm ile bir araya gelmektedir. Bu çalışmada, uzaktan çalışmanın avantaj ve dezavantajları da ele alınacaktır.

EVALUATION OF THE WORKING SPACE IN CONTEXT OF ELECTRONIC TRANSFORMATION

SUMMARY

By the development of the digital technologies, different patterns of work and working space has occured. In this work, these new working patterns and working spaces are examined. Electronics has led the world into a great change and this change is transforming our relationship with time and space. By means of the networks all around the world, we can access and send the data without changing our physical location or without depending on any place we are able to reach the data even when we are moving.

The virtual environment formed by the networks is terminating the boundaries and redefining the geography. Spaces formed in this virtual environment causes different experiences and social interactions to appear. People had the opportunity to share their own information space with the others'.

It's possible to realize electronics as a factor changing the usual spatial experience. Buildings, with their electronic infrastructure, are getting like machines which are aware of the behaviour of its user.

Image of the office which has remained relatively constant for years, has been in a dramatical change by the impact of the modern technology. Electronic links are loosening the traditional tight spatial relationships, thus new patterns of work are occuring.

Collaboratories, online work environments formed by moving some of the features of work spaces on networks like internet, suggest a different conception of producing, transmission and store data. These virtual spaces provides social interaction to a degree, besides exchanging information.

Our houses will have new functions by teleworking. The house and the working space that has been separated by industrial revolution are coming together by the digital transformation. The advantages and the disadvantages of the remote work will also be argued in this study.

1. GİRİŞ

Bilgisayar ve internetin kullanımının gittikçe yaygınlaştığı günümüzde bilginin sayısallaşması ile birlikte dünyaya olan bakışımız da değişmiştir. Bilginin üretim, iletim ve depolanmasındaki bu köklü dönüşüm şimdiye dek düşüncelerimizi (dolayısıyla yapılarımızı) temellendirdiğimiz platformun farklılaşmasına neden olmaktadır. Diğer bir deyişle, binalarımız ve kentlerimiz de dönüşmektedir. Bu çalışmanın amacı elektronik dönüşüme bağlı olarak çalışma şekillerinde ve dolayısıyla çalışma mekanında meydana gelen değişimleri inceleyerek çağdaş mimari mekanın üretilmesinde önemli olacak etkenleri ortaya koymaktır. Bu dönüşümün etkilerini üzerinde daha net ve hızlı gözleyebildiğimiz için çalışma mekanı, incelemenin odağı olarak seçilmiştir. Elektronik, günlük yaşantımıza bu denli girerken dünyada bu çerçevede geleceğin nasıl şekilleneceği üzerine yapılan, kimileri uç noktalarda olan kimileri ise "gerçeğe" daha yakın gelen düşünceler ve tartışmaları araştırarak farklı perspektifler üzerinden çalışma mekanı değerlendirilecektir. Mimari mekanda ve kentlerimizde meydana gelebilecek olası değişimleri kavrayabilmek ve çağdaş mimariyi üretebilmek için bu dönüşümün anlaşılması önemlidir.

Çalışmanın ikinci bölümünde elektronik dönüşüm kavramı ele alınacak, yerdeğiştirme ve küreselleşme başlıkları altında mekana olan bağımlılığın esnekleşmesi, fiziksel mesafe kavramı, küresel sistemlerin somut bölgesel alanlar üzerine yerleştirdiği soyut mekanlar işlenecektir. Bunun yanı sıra, önceleri mekana bağlı olan bazı işlevlerin dünyayı saran bilişim ağları üzerine taşınması, bu ağlar üzerinde oluşan siberuzay ve sanal ortamlardaki sosyal ilişkiler irdelenecek, yapıların kullanıcısının davranışlarından haberdar makinalara dönüşmesi ve bunun sonucunda farklılaşacak olan mekansal deneyimlere değinilecektir.

Takip eden bölümde ise çalışma olgusu ve çalışma mekanının dönüşümü ele alınacaktır. Ortaya çıkan yeni çalışma örüntüleri, buna bağlı olarak değişik çalışma mekanlarına duyulan gereksinim irdelenecek, tamamen sanal ortam üzerine taşınmış çalışma çevrelerinin olumlu ve olumsuz yanları ortaya konulmaya çalışılacaktır. Devamında ise üretim ve tüketimin yeni konumları, evlerin alacağı yeni işlevler ele alınacak, uzaktan çalışmanın doğası incelenecektir.

Dördüncü bölümde evden çalışan tasarımcılar ile ilgili bir alan çalışması gerçekleştirilmiş, yeni çalışma örüntülerinin ülkemizdeki durumu mercek altına alınmıştır. Evden çalışan profesyonellerin profili, evden çalışmanın olumlu ve olumsuz yanları, bilgisayar kullanımının evden çalışmadaki yeri gibi konular bu bölümde ele alınacaktır.

2. ELEKTRONİK DÖNÜŞÜM-MEKAN İLİŞKİSİ

Sayısal teknolojilerin gelişimi ile yaşantımıza gittikçe hakim olmaya başlayan elektronik araçlar ve bilişim ağları, bilginin üretim, iletim ve depolanması sürecinde köklü bir dönüşüm yarattı. Sayısallaşan bilgi, bir formdan diğer bir forma kolaylıkla dönüştürülebilir, tüm dünya ile paylaşılabilir hale geldi. Sanayi devrimi ile tarım toplumundan endüstri toplumuna geçen dünyada, bu dönüşüm ile bilgi toplumuna geçiş sürecinin başladığını söyleyebiliriz. Bu başlık altında bu dönüşümün araçları ve farklı ölçeklerde mekansal etkilerine değinilecektir.

2.1 Elektronik Dönüşüm

Sadie Plant (2002), sabit hatlı telefon ve sonrasında taşınabilir telefonların sosyal ve mekansal etkilerine değinir. Sabit hatlı telefon yeni yapıları, mekanları ve yeni kentsel ilişkileri mümkün kılarak gününün mimarisini değiştirmiştir. Klasik örnek gökdelendir, eğer telefon olmasaydı gökdelenler düşünülemezdi. Katlar arasında sürekli inip çıkan ya da asansörleri kullanarak mesaj taşıyan telgrafçı çocuklar karşı konulmaz bir iç trafik problemi yaratabilirdi. Eğer sabit hatlı telefon çalışma mekanı ve evlere telekomünikasyon bağlantıları getirdi ise, cep telefonu bu bağlantıları sayısız bireyin avucunun içine getirmiştir. Cep telefonu, sosyal yaşama yeni bir hız ve hareket kabiliyeti sunar. Bağlantılar doğrudan ve çabuk, aramalara verilen yanıtlar ise kendiliğinden ve hızlıdır. Daha sonra netleştirilmek üzere gevşek buluşmalar ayarlanabilir, insanlar geç ya da erken varışlardan önceden haberdar edilebilir. Herşey geçici ve bir şeylere bağlı hale gelir: insanlar, mekanlar ve zamanlar bir buluşma gerçekleşene kadar bir olasılıklar matrisi içinde asılı kalmak suretiyle akış içindedir. Bugün yoğun olarak pazarlanmasına rağmen, cep telefonu yeni araçlar ve ortamların kendi kullanım alanını, kullanıcılarını ve tüm dünyada yolunu bulma yeteneğine ilişkin çekici ve öğretici bir örnektir.

Rushkoff (2002), algı, amaç ve tasarımda böylesine bir ölçek değişiminin bir devrim değil, bir “rönesans” olarak daha iyi tanımlanabileceğini ileri sürer. Edebi olarak “rönesans” eski fikir ve düşüncelerin yeni bir bağlamda yeniden doğuşu anlamına gelir. Dünyayı deneyimleme yollarımızın yeniden şekillendirilmesi ve kültürel merceklerimizin değişen görüş açılarımıza uyum sağlamasıdır.

“Bir duvarın bir tarafına kamera, diğer tarafına ise bir video yerleştirerek, o duvarın diğer tarafını görebiliriz. Duvarda delik açmadan duvarın diğer tarafını görebilmek...Gerçek pencere yerine sanal pencere...Bu tip olgular, ışıkla, konutla hatta kentle olan geleneksel ilişkimizi değiştirecek” (Sisa, 1998).

Paul Virilio, üstte yer alan sözleriyle elektronik medya, bilgisayar ve internetin aracı olduğu elektronik dönüşümle birlikte mekansal deneyimin değişmesine değinir. Bir mekanın içinde fiziksel olarak bulunma ve hareket etme olgusu ile bir mekansal imajı ya da bir sanal mekanı deneyimleme arasındaki farklılık ve benzerlikler çağdaş tasarımın sorularına yenilerini eklemektedir. Kullanıcının mekanla olan etkileşiminin yanı sıra sanal mekanlarda bir araya gelen kullanıcıların sosyal etkileşimi de elektronik dönüşüm ile beraber farklılaşmakta ve fiziksel etkileşimin yok olması, yeni bir kimlik olgusu ve yeni deneyimler karşımıza çıkmaktadır.

2.2 Elektronik Dönüşüm,Yerdeğiştirme ve Küreselleşme

Elektronik dönüşüm ile birlikte mekan, zaman ve hız ile olan ilişkimiz yeniden tanımlanmıştır. Yerdeğiştirme ve küreselleşme kavramlarına sayısal dönüşüm bağlamında bakmak değişen bu ilişkileri kavramamıza yardımcı olacaktır.

2.2.1 Yerdeğiştirme

Yerdeğiştirmeyi iki farklı perspektif üzerinden değerlendirebiliriz:

- Mesafe, yakınlık, uzaklık, hız gibi kavramları sorgulatan, fiziksel olarak yerdeğiştirmek zorunda olmadan elektronik “yerdeğiştirme” (orada olmak-oraya bağlanmak).
- Devingenlik, esneklik – taşınabilir elektronik araçlar ve bilişim ağları sayesinde bir mekana bağlı olmadan her noktadan bilgiye erişebilme, bilgiyi iletebilme.

İnternet ve diğer bilişim ağları bizi birbirimize bağlarken fiziksel olarak yerdeğiştirmek zorunda olmadan elektronik olarak çok uzaktaki coğrafyalara bağlanabilir, bilgi iletebilir ve alabiliriz. Bunun yanı sıra, artık bir takım işlerimizi gerçekleştirmek için herhangi bir mekana bağlı olmak zorunda değiliz. Evlerimizden ofise gitmemize gerek kalmadan işlerimizi yapabilir, ya da taşınabilir bir bilgisayarla, kablosuz teknolojileri aracılığı ile nerede olursak olalım internete girebilir ve güncel bilgiye ulaşabiliriz. Yer değiştimek ya da değiştirmemek konusunda artık daha esneğiz. Bu konuda Mitchell (1999) şu soruyu yöneltir: “Her gün ofise gidip gelecek miyiz yoksa evden ofisimize bağlanabilecek miyiz? Yerel kitap mağazalarımızı

destekliyor muyuz yoksa çevrim içi kataloglardan sipariş mi ediyoruz? Filmlerimizi internetten mi indiriyoruz yoksa sinemaya mı gidiyoruz? İlgi ve bağlılığımız uzaktaki elektronik olarak bağlandığımız arkadaşlarımıza mı yoksa büyük ihtimalle daha az ortak şeyimiz bulunan yanıbaşımızdaki komşularımıza mı?". Birçok işlem için fiziksel olarak "orada" bulunmamız gerekmiyor; örneğin banka işlemleri, fatura ödemeleri, sigorta işlemleri, hatta alışveriş için. Siberuzayda alıcı ve satıcı arasındaki gerekli bağlantı fiziksel yakınlık üzerinden değil sayısal bağlantı aracılığıyla meydana geliyor. Bu, tamamen yazılım ve veritabanları ile gerçekleştirilir (Mitchell, 1995). Fiziksel mekan deneyimi bu gibi bazı durumlarda yerini sanal bir ağ üzerinde yapılan işlemlere bırakımaktadır.

Geleceğin kentini öngörürkenki politika bağlamı açıkça bir "kentsel rönesans"ı getirme isteği olarak açıklanabilir. Bu görüşü gerçekleştirmek, düzensiz kentsel yayılmayı da içeren kentsel yoğunluk üzerinde durulmasını gerektirir. Bu tip bir yeniden yoğunlaşmayı başarmak kronik tıkanıklık üretme riskini taşır, bu yüzden kentsel yoğunlaşma politikası beraberinde özellikle arabayla gereksiz seyahatin azaltılması ve toplu taşımaya önem verilmesini de getirmelidir. Az seyahat edilen ve sürdürülebilir kentsel formların önerildiği bu politikaların arka planında, bazıları sayısal teknolojilerin "sürdürülebilirlik" araçları olarak görev yapabileceğini düşünmektedir. Bu olasılığın merkezinde, fiziksel eşya ve fiziksel devinimlerin elektronik karşılıkları ile yer değiştirmesi kavramı, "e-maddileşme" vardır. Örneğin, e-ticaret, elektronik ve yazılımın maddi ürünlerin yerini, elektronik ulaştırmanın, malların yollarda taşınmasının yerini ve ağ sitelerinin binaların yerini alma potansiyelini taşıdığını savunmak gibi. Ama bu potansiyelin gerçekleşeceğini varsayamayız. Sayısal iletişim gibi mesafeleri azaltan teknolojilerin avantajlarının daha az olmak yerine daha çok devingenliğe yöneltildiğini eklemek gereklidir. Sayısal yaşam tarzlarının yeni sayısal teknolojiler aracılığı ile yeni yaşam, çalışma, alışveriş ve eğlence yollarının daha az seyahatle sonuçlanacağı ve böylece daha sürdürülebilir kentsel formlara katkıda bulunacağı kabulü oldukça şüpheli görünmektedir (Gillespie,2002). Gillespie'ye göre günlük yaşamın geçtiği etkinlik alanlarını genişleten sayısal yaşam tarzları yirminci yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan motorize yaşam tarzının uzantıları olarak ele alınırsa daha iyi anlaşılacaktır. Bu yaşam tarzı, mesafeleri aşmayı kolaylaştırarak hem insanların hem etkinliklerin merkezden uzaklaşarak geniş metropol alanlara yerleşmesine katkıda bulunmuştur. Sayısal teknolojiler sürdürülebilirlik aracı olmak bir yana, yoğun kentin gerçekleştirilmesi ve çağdaş kentsel politikanın temelini oluşturan kentsel rönesans görüşü ile doğrudan bir çatışma içerisindedir.

2.2.2 Küreselleşme

Postmodern coğrafyaların oluşumunda teknoloji belirleyici ve nedensel bir faktör olarak görülmemelidir; fakat yeni bilgi ve iletişim teknolojileri, yeni uzamsal yapıların, ilişkilerin ve yönelimlerin ortaya çıkışında güçlü bir rol oynamaktadır. Ticari iletişim ağları, elektronik bir bilgi akışı doğurmuştur. Yeni medya devleri, yeni bir görüntü mekanı yaratmaktadır ki "bu, vatandaşlık ya da kültürü tanımlayan güçler coğrafyasını, toplumsal hayat ve bilginin coğrafyasını aşan bir aktarım mekanıdır"; yeni bir coğrafi varlık olarak bunu kendi egemenliği ve garantörleri vardır (Morley ve Robins, 1997). Yeni teknolojilerin mümkün kıldığı şey yer ile mekan arasında özel bir ilişkidir: sınırları ihlal etme ve ulusal toprakları hiçe sayma yetenekleri dolayısıyla yeniden bölgeleşme ve toprakların parçalanmasından sorumludurlar. Burada önemli olan sınırlarla bunların içerdiği mekan arasındaki ilişkinin dönüşümüdür. Artık hiçbir şey eskiden olduğu gibi sınırlar tarafından tanımlanmakta ya da birbirinden ayrılmakta değildir (Morley ve Robins, 1997). Sınır fikrinin – ulus-devletin sınırları ya da kent yapılarının fiziksel sınırları – sorun haline geldiğini belirtebiliriz. Paul Virilio, sınır-yüzeyin nasıl sürekli olarak gözle görülür ya da görülmez biçimde dönüştüğünü anlatır. Sınırın dönüşerek bir arabirim haline geldiğini söyler.Teknolojik ve fiziksel topolojiler bir şekilde süreklilik kazanmaktadırlar. Sınır, delinebilir hale gelmiştir, iletişim ve bilginin içinden akıp gittiği "geçişli bir zar"a dönüşmüştür (Virilio, 1997). Bu küresel sistemler –bilgi ağları, uydu erişim alanları– somut bölgesel alanlar üzerine soyut bir mekan yerleştirmektedir. Neticede eski topluluklar ve bunların sahip oldukları topluluk ruhu da ortadan kalkmaktadır. Böylece sorun, ağlarla toplulukların nasıl uzlaştırılabileceğidir (Morley ve Robins, 1997).

Yeni iletişim sistemleri ve bilgi teknolojilerine dayanan bilgi tabanlı gelişme ile mekansal yerler, akışlar ve kanallara dönüşür, böylece üretim ve tüketim süreçleri belli bir yere bağlı olmaktan çıkar. Şirketlerin bilgi ağları, dünya kapitalist sisteminin genişlemesi ve bütünleşmesinin tabanını oluşturmaktadır, böylece, dünya çapında bir montaj zinciri oluşturmakta ve gerçekten küresel piyasalar ortaya çıkmaktadır. Dünya kapitalist sisteminin yeni mekanı, sürekli değişen akış ağları içinde hiyerarşik bir şekilde sıralanmış mevkilerden oluşan değişken bir geometridir. Bu durumda sonuç "mekan ile toplum arasında yeni bir tarihsel ilişkinin oluşmasıdır" (Morley ve Robins, 1997).

Büyük ölçekli elektronik ağlar, çevrimiçi işler ve elektronik ticaret sistemleri, sigorta poliçeleri gibi fiziksel varlığı olmayan ürünlerin alım ve satımında açık bir avantaja sahiptir. Bunun yanı sıra basılmış uçak bileti gibi geleneksel değiş tokuş araçlarının yerine geçebilme konusunda da çok başarılılar. Bir elektronik fon transferi

aracılığıyla yaşam sigortası yaptırmak, örneğin bir satıcıya birkaç altın verip bir halı almaktan daha farklıdır; maddesel olan herhangi bir şeyin nakledilmesine ihtiyaç olmadığı için tüm iş, süratli ve verimli bir şekilde çevrimiçi olarak tamamlanabilmektedir. Aslında gerçekleşen şey, bir yerlerdeki servis sunucularının üzerinde bulunan veri tabanlarının yeni dengeleri, ilişkileri, işin tamamlanmasını takip eden yükümlülükleri yansıtmak üzere güncellenmesinden ibarettir (Mitchell, 1999).

Bilgisayar ve ağların ortaya çıkışından sonra, 1990'ların başlarında bankacı Walter Wriston şöyle yazmıştı: "Yeni dünya finansal pazarı harita üzerinde bulunabilecek bir coğrafi nokta değil, daha çok dünyanın dört bir yanında birbirine bağlı bulunan ikiyüzbinden daha fazla elektronik monitördür." Genel olarak pazarlar çarpıcı bir biçimde maddesizleşmiştir. Lonca tabanlı ortaçağ kentinde "pazar"dan, malların alınıp satıldığı, tanımlanabilir bir fiziksel mekan olarak bahsedilebilir. Adam Smith ile birlikte terim, soyut, mekansal olarak belirsiz bilgi ve değiş tokuş sistemlerini tanımlar hale geldi. 1987 Ağustosunda ise New York Borsası sallanıp dibe vurduğunda, yıkılan şey bina değil, tüm dünyaya yüksek hızda, telekomünikasyon ağları ve bilgisayar yazılımlarıyla yayılmış olan ekonomik ilişkilerin ani, yok edici dönüşümüydü (Mitchell, 1999).

Bilgisayar çağında nakit para ve karmaşık finansal araçların yanı sıra bilinen bilgi ürünleri geleneksel maddesel temellerinden ayrılarak bilgisayar ağları üzerinden geniş kapsamlı ve ucuz dağıtılabilir. Bir teknik yayını basmak, depolamak ve postalamak yerine, örneğin, aynı metni bir internet sitesine yerleştirebilirsiniz. Daha hızlı sunucular ve ağ hızlarıyla aynı şeyi fotoğraf kütüphaneleri ve ses kayıtları için de yapabiliriz. Daha da çarpıcı olarak, bilgisayar yazılımları artık diskete ya da cd'ye kayıtlı olmak zorunda değildir; bir bilgisayar ağından kolayca indirilebilir. Bu, yazılım endüstrisinin dağıtılmasında farklı yollar doğurmuştur. Bazı ağ bağlantılı girişimler, yetenekli profesyonel ekipleri çekici konumlara yerleştirir, daha sonra dünya çapında, yazılım araştırma ve geliştirme projesi talep eden müşteriler arar. Bazıları da tüketici için yazılım ürünleri üretir ve bunları coğrafi olarak dağılmış müşterilerine dağıtır.

Bazen, hızlı elektronik ulaşımı ve elverişli zaman bölgesi farklılıklarının birleşimi, yirmi dört saatlik verimli, yeni vardiyalı çalışma sistemine izin verir. Uluslararası mimarlık ve mühendislik firmaları örneğin, birbirinden yaklaşık sekiz saat uzaklıktaki şehirlerde ofisler kurar ve elektronik olarak CAD dosyalarının yerkürenin etrafında devamlı dairesel bir hat üzerinde dolaşımını sağlar. Bu tip sistemler bir takım yerel kapasitelerin kullanımından avantaj elde etmek için kullanılır. Böylece Londra'da film

ve video post-prodüksiyonun merkezi olan Soho Hollywood'dan yarım gün uzaklıkta olmasına rağmen California'da yapılan çekimi günün sonunda elektronik olarak alabilir, olağan bir Londra çalışma gününde post-prodüksiyonunu yapıp ertesi günün çekimi başlamadan geri yollayabilir . Tüm bu gibi durumlarda, görünüyor ki, saf bilginin kendisi değerli bir şey olduğu için, özellikle zaman sorun olduğunda sayısal ağ üzerinden erişim başarılı olacaktır (Mitchell, 1999).

2.3 Elektronik Dönüşüm ve Siberuzay

"Aynı anda hem araçsal hem de mekansal olmak gibi paradoksal bir beceriye sahip olan bilgisayarın mimarlık alanına girişi, mevcut tasarım yöntemlerinin ve mekanın doğası ile sınırları konusunda geçmişten devraldığımız düşüncelerin yeniden değerlendirilmesini zorunlu hale getiriyor" (Kolatan, 2002). Bilgisayarlar ve bilişim ağları, alışılageldik mekanları dönüştürmesinin yanı sıra sadece sayısal olarak varolabilen mekanlar ile karşımıza çok boyutlu yeni bir mekan kavramı da koymaktadır.

2.3.1 Siberuzay Kavramı ve Sanal Kültür

Siberuzay, ilk olarak yazar William Gibson tarafından kullanılan bir deyimdir. Bireye kendi bilgi uzayını başkalarına ait bilgi uzaylarıyla paylaşma olanağı sağlayan, iletişim hatları yardımı ile oluşturulan bu sayısal ortam, bugün her türlü bilginin üretildiği, saklandığı, iletildiği, tartışıldığı bir uzay haline gelmiştir. Rushkoff'a göre (2002), bilgisayar fare ve klavyesi, sadece alıcı görevi yapan ekranı kendimizi ifade edebildiğimiz bir kapıya dönüştürmüştür. Fare ve klavye, insanların kendi içeriklerini yaratıp, bilişim ağları üzerine yükleyip paylaştıkları bir kültür yaratmıştır. Bu mantık ile, siberuzay, içeriği insanlardan oluşan ve birbirine bağlanmak için teknoloji kullanılan bir ortamdır.

Alışılageldik iletişim sistemlerinde bilgi aktarımı belirli konumlar arasındaki bilgi akışıdır. Sanal uzayda ise bu akışın yeri belli değildir. Zaten kullanıcılar için mesajın (bilginin) nereden gönderildiği önemli değildir, mesajın kendisi önemlidir. Sanal uzayda mesajın yer ve zamanla ilişkisi kopmuş ve hız ile olan ilişkisi tekrar tanımlanmıştır (Benedikt, 1992).

Siberuzay ve sanal gerçeklik üzerine süre gelen tartışmaların, gerçekliğin yerini alma veya gerçekliğin alternatifi olmak olarak şekillendiğini söyleyebiliriz.

Modern hayal gücünün ihtiyacını karşılamak için bir yerlerdeki gerçek alanlar tükendiği zaman yeni yerler ve yeni sınırlar bulmak gerekir. Şimdi yeni sınır

siberuzaya, sanal yaşam alanına açılmaktadır. Yeni tekno-kültürün öncüleri olduğunu ilan edenler burada yeni bir başlangıç bulacaklarına inanmaktadır. Sanal kültürün, gerçek dünyanın sınırlarına karşı modernitenin kavgasını sürdürdüğü söylenebilir. Gerçekten de işte bu noktada, sanal kültür, farklı ve daha iyi bir dünya için, olanaklar ve üstünlük alanı düşüncesini besleyip sürdürmek için verilen bir kavga ise, yeni tekno-kültürün beklenmedik, sürpriz bir durum olmadığını söyleyebiliriz (Robins, 1999).

Rushkoff ise, sanal sistemlerin gerçeği daha iyi kavramak için bir yol teşkil ettiğini savunur. Ona göre internet ve etkileşimli sanal sistemlere açılan insanlar herhangi bir sistemin nasıl tasarlanıp inşa edildiği hakkında daha bilinçlidir. Bu sayede dünyamızın amaçlı olarak tasarlanmış arayüzlerden oluştığunu kavrayabiliriz. Sanal mekanda çok zaman harcayarak gerçek mekan ve onun etkileşimi şekillendirme yolunu daha iyi kavrayabiliriz. Gerçek nesneler ile gerçek mekanda etkileşimin gücü, düşünülmüşlüğü ve kutsallığına karşı daha duyarlı oluruz (Rushkoff, 2002).

Bazılarınca guru olarak kabul edilen William Gibson'a göre siberuzay "uzlaşmalı yanılsama"dır. Siberuzay ve sanal gerçeklik üzerine günümüzde yapılan tartışmalar da bir çeşit uzlaşmalı yanılsamadır. Bugünden farklı bir gelecek, etrafımızı kuşatan sıradan gerçeklikten çok daha hoş bir gerçeklik alanı görmek isteyen ortak bir görüş vardır. Robins'e göre (1999) bu tünel vizyonudur. Dünyayı giderek daha çok dolayımlı vizyon araçlarıyla görmekteyiz. Böyle yapmaya devam ettikçe de dünyanın geçekliğiyle temas kurmaktan uzaklaşıp bağlantılarımızı kopartmaktayız. Üstelik artık sadece en yakınımızdaki dünyayı görüp izlemek söz konusu değil; yeni görsel medya, vizyon alanını sürekli genişletmektedir. Küresel televizyonun gelişimiyle dünya olaylarını izleme kapasitesi adeta sınırsız gibi görünmektedir. CNN'in Körfez Savaşı yayınıyla ortaya çıkan olasılıklar, sonradan dünyanın değişik yerlerinde ortaya çıkan savaş ve felaket olaylarıyla pekiştirilmiştir (Robins, 1999).

Rheingold'a (2000) göre komşuluk ilişkileri ve küçük kasaba kamusal alanları yeniden kurulabilir, her vatandaşın bir diğer vatandaşa elektronik ağlarla bağlandığı bir dünyada bu ideal, küresel köy ölçeğine kadar genişletilebilir. Sanal toplum kavramını ise, yeterli sayıda insanın, insani duygularla, siberuzayda kişiler arası ilişkiler kurmak üzere kamusal tartışmalara yeterince uzun bir süre (elektronik ortamda) katılmasıyla ağ'da oluşan toplumsal kümelenmelerdir şeklinde tarif eder.

Rheingold'un daha iyimser bir bakış açısıyla yaklaştığı elektronik ortamdaki sosyal ilişkilere Robins (1999) daha şüpheci bakmaktadır: imajların dünyayı tanımak ve anlamak için nasıl kullanıldığıyla ilgilenirken aynı zamanda dünyadaki olayların

gerçekliğini önlemek, reddetmek ve inkar etmek üzere de kullanılabileceğine dikkat çeker. Ona göre neyin görüntülendiği kadar, hatta daha önemli bir soru, neyin görüntülenmediği sorusudur. Bir şeylerle bağlantı kurmak ya da kurmamak arasında yaşanan gerilim de, insani ve kültürel karşılaşmaların imajları içermesi anlamında önem kazanmaktadır. Ekranlar aracılığıyla yeni bir dünya düzeninin doğuşuna tanık oluyoruz. Bu küreselleşen kültürde başkalarıyla karşılaşmamız daha çok onların ekranlardaki imajlarıyla mümkün oluyor. Peki bu nasıl bir tanıklıktır? Uzaklardaki insanlarla kurduğumuz yakın karşılaşmaların doğası nedir? Bhopal[1] felaketini tartışırken Shiv Vishvanathan iki tarafın da suçlu olduğunu söyler. Ona göre, suçlu olan birinci taraf ihmalkarlığıyla doğrudan patlamaya yol açanlardır. "İkinci suçlu da biziz" der. "Seyirlik bir olay olarak sunulan Bhopal geride ruhsal olarak uyuşmuş bir izleyici kitlesi bıraktı. Televizyon elektronik bir köy yaratmış olabilir ama hiç kimse komşusunun yardımına koşmadı" (Robins, 1999).

Robins (1999), teknoloji kültürünün başarısını değerlendirmek için "ilerleme"nin değil, "deneyim"in bir ideal ve bir ölçüt olarak kullanılmasını önerir. Postmodernizmin bir biçiminde, uluslararası iletişim ve görüntü ağlarının yarattığı yeni uzamsallığın doğası ve bunu yaşamış olmak vurgulanır. Burası, küresel bir görüntü, ekran ve yüzey mekanıdır ve burada gerçek ile hayal mahsulu olan birbirine karışmıştır. Ona göre, tekno-kültürün dışladığı, anlamsızlaştırdığı deneyimin önemi ve değeri üzerinde ısrarla durulmalıdır. Modern teknoloji toplumlarında bastırılan, inkar edilen varoluş niteliklerine tekabül ettiği, bu nitelikleri belirlediği için deneyim kategorisi önemlidir.

2.3.2 Sanal Mekanlar

Siberuzayda vücudun yerini akıl almıştır. Akıl, vücutla beraber insana yüklenen bütün ahlaki, sosyal, fiziksel kurallardan ve sınırlardan kurtulmuş olarak sanal uzayda mimarisini yaratır. Sanal uzaydaki mimarlık, bireyin sınırlarından kopuşunun, sonsuz özgürlüğünü ilan edişinin ifadesidir. Gerçek dünyadaki mimari ürün durağandır, değişmez. Zaman ve insan hareketli ve değişkendir. Oysa sanal uzayın mimarisini bireyin hareketi yaratır, değiştiği sürece varolur, durağanlaştığı zaman silinir, yok olur gider (Benedikt, 1992).

---

[1] Hindistan'daki Bhopal kenti 1984 yılında dünyanın en büyük endüstri kazalarından birini yaşamıştı. Tarım ilaçları üreten bir fabrikanın sızdırdığı zehirli gaz bir gecede iki bin insanın ölümüne, daha sonra da on binlerce insanın ölümüne yol açmış; bu endüstri felaketinin görüntüleri medyada yer almış, küreselleşme tartışmalarının başladığı 80'li yıllarda Bhopal felaketi, Üçüncü Dünya ülkelerinde endüstriyelleşmenin sorumsuz kullanımının bir kanıtı olmuştu (Robins, 1999).

Sanal uzaydaki mekanlar, arayüzler (programlar) ve iletişim hatları tarafından yaratılmaktadır. Sanal gerçeklik, katılımcı kişinin kendini sanal ortamın bir parçası kabul ederek bu ortamda bulunan cisimlerle doğrudan etkileşim ve cisimleri kontrol etme imkanı verir.

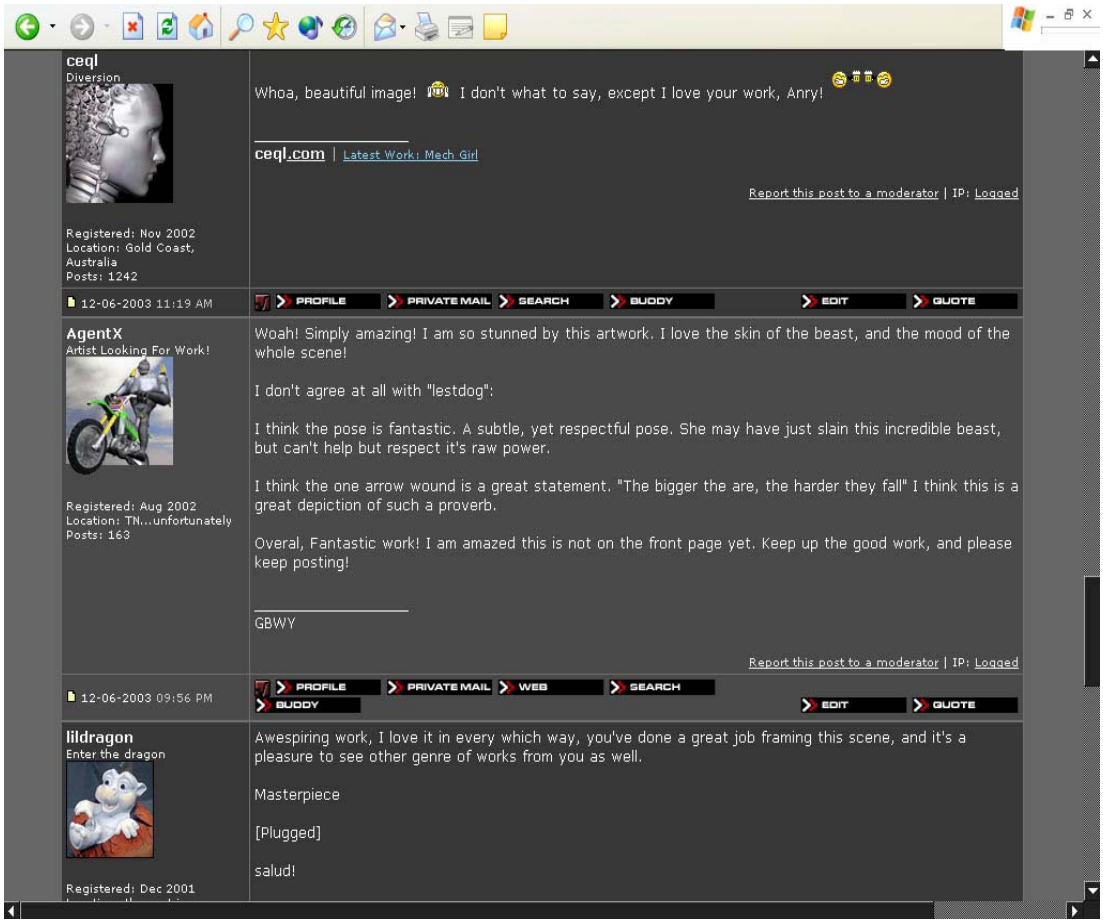
Elektroniğin aracılık ettiği bir dünyada ne çeşit toplanma alanları, forumlar ve piyasalar meydana çıkabilir? Gündelik yaşantımızda deneyimlediğimiz mekanlarda biraraya gelişlerin 21. yüzyıldaki karşılığı ne olacaktır?

Mitchell'a (1999) göre birçoğu sanal olacaktır. Arkadaşlar ve aileler, çalışma arkadaşları, öğrenciler ve ortak ilgi alanları olan toplulukların üyeleri kendi aralarında, ortak ulaşılabilir çevrimiçi mekanlar oluşturacak, yazılımlar aracılığıyla iletişim kuracaklardır. Elektronik posta sistemleri, ortak e-posta ve e-haber grupları, sohbet odaları, ağ sayfaları, e-rehberler ve arama motorları, işitsel konferanslar ve video konferansları, bu gittikçe karmaşıklaşan, hayal edemeyeceğimiz çevrimiçi sanal dünyalar ve yazılımla şekillendirilen çevreler gittikçe yaygınlaşmaktadır. Bu sanal toplanma mekanlarından bazıları, ideolojik, sınırları belli grupların özel nüfuz alanları olacak ve tedbir gereği bir şekilde göz önünde bulunmayacaklardır, bazıları ise son derece dikkatli bir şekilde gizliliğini koruyacaktır. Diğerleri gerçek kamu mekanları olacak, hiç değilse prensipte herkese açık olacaktır.

Fiziksel toplanma mekanlarının başarısı yoğun nüfuslu alanlardaki merkeziliklerine bağlıyken, sanal toplanma alanlarının buna ihtiyacı yoktur. Örneğin geleneksel bir müzayede evi, belirli zamanlarda fiyatları kırdırılarak mal satışının yapılması için alıcı ve satıcıların buluştuğu bir mekandır; müzayedelere katılım ulaşılabilirliği ölçüsünde imkanlıdır. Fakat, "eBay.com" gibi bir çevrimiçi müzayede sitesi, dünyanın birçok yerinde bulunan ve başka türlü de biraraya gelme olanakları olmayan katılımcıları biraraya getirerek, eşzamanlı bir iş gerçekleştirmektedir.

Sanal toplanma mekanlarına iyi bir örnek olarak "cgtalk" sitesini (www.cgtalk.com) verebiliriz. Bu site içinde bilgisayar grafikleri üzerine herşey tartışılıyor. Kullanıcılar, üzerinde çalıştıkları iki ya da üç boyutlu modelleri, grafikleri bu siteye göndererek çalışmaları üzerine yorumlar alabilir, sitede aradıkları çeşitli yardımcı programları bulabilir, bilgi alışverişinde bulunabilirler. Sitenin kendi kuralları ve yöneticiler, kıdemli kullanıcılar, yeni kullanıcılar gibi seviyelerden oluşan kendine özgü bir hiyerarşik yapısı vardır. Kullanıcıların kendilerini takma isim ve imajlarla ifade ettikleri forum ortamında (Şekil 2.1) insani tepkilerin ifadesi ise duyguları ifade eden ikonlar (Şekil 2.2) aracılığı ile gerçekleşmektedir (beğenme, merak etme, gülme, vb). İnternetin erken dönemlerini yaşadığımız bu günlerde kullanıcının sanal ortamda

kendini ifade etme şekilleri ile gelecekteki ifade şekillleri kuşkusuz çok farklı olacaktır. Gelişen teknoloji ve altyapı sayesinde sanal olarak bir araya gelişler ve sanal mekanlardaki tüm etkileşimler fiziksel gerçekliğe daha yakın olabilir.



Şekil 2.1: www.cgtalk.com forum sayfası

What to Type	Meaning	Graphic That Will Appear
:bounce:	Bounce	
:bowdown:	bowdown	
:deal:	CGdeal	
:cool:	cool	
:cry:	cry	
:drool:	drool	
:eek:	eek!	
:D	grin	
:hmm:	hmm	

Şekil 2.2: Duyguları ifade eden ikonlar

Deneyimlerimiz göstermiştir ki düşüncelerimizi, sayısal ortamda çevrimiçi olarak ortaya koymakla, Roma forumunda, Hyde Park'taki köşede veya Tiananmen Meydanı'nda ortaya koymak arasında çok fark vardır. Bunun hem avantajları hem de tehlikeleri vardır. Sanal toplanma mekanları sizi fiziksel risklerden yalıtır. Görüşlerinize şiddetle karşı koymak isteyenler tarafından zarar görmezsiniz. Burada soyguncular ve polisler bulunmazlar. Agresif soyguncular veya akıl hastaları tarafından yolunuz kesilmez. Bu bazen başka türlü gerçekleşmeyecek olumlu etkileşimlere de olanak sağlayabilmektedir; örneğin California Santa Monica'daki PEN kamu ağı hem evlerden hem ofislerden, hem de kamu alanlarındaki kulübelerden ulaşılabilir bir sistemdir. Bu ağ, evsiz nüfus ve daha talihli olan diğer toplum kesimi arasında bir diyalog başlatmak için uygun ve güvenli bir mekan sağlamıştır. Daha çarpıcı bir örnek ise karşılıklı düşman ülke vatandaşlarının gerçek hayatta bulamayacakları nötr ortamı siberuzayda bulabilmeleridir (Mitchell, 1999).

Mitchell'ın bahsettiği tehlikelerden yalıtılmışlık için karşı Robins (1999), şunu ileri sürer: Gözetleme teknolojileri, uzakta bir yerlerde olduğu için korkulan bilinmeyene karşı koruma sağladığına göre, benzetim teknolojileri de gerçekliğe ait temel korkuları aşmayı vaat ettiği için çekici olmaktadır. Benzetim dünyası bedenlerin olmadığı bir dünyadır (dokunmanın araçları olan bedenler bir kenara bırakılmış veya iptal edilmiştir). Kaosun ve felaketlerin olmadığı bir dünyadır, teknolojik sistemin yarattığı düzenin dışına çıkan, bu düzenden kaçan hiçbir şey yoktur. Gerçekliği olmayan bir dünyadır. Potansiyeller alanı gibi görünmesini sağlayan şey tam da bu gerçek dünyadan, gerçek dünyanın hoşa gitmeyen şeylerinden uzaklığıdır. Gerçek dünya varoluşunun yüklediği sıkıntılardan ve korkulardan kurtulduğumuz zaman, kendimizi ifade edebileceğimiz ve yaratıcılığımızı kullanabileceğimiz yeni ufukların kapısının açılacağı, sınırları olmayan bir dünyada yaşam deneyimlerimizin yeni boyutlar kazanabileceği söylenmektedir (Robins, 1999).

2.3.3 Siberuzayda Kimlik

Bilgisayarda pencereler aracılığıyla aynı anda birden çok bağlamda bulunabiliriz. Tüm etkinlikler bu pencere içinde yer alır ve bilgisayar üzerindeki kimliğimiz farklı pencerelere dağıtılmış varlığımızın toplamından ibarettir. Bilgisayar arayüzlerinde pencere metaforunun gelişimi insanların farklı uygulamalar arasında daha verimli olarak geçiş yapıp çalışabilmesi isteğinden doğan bir teknik yenilikti. Ama pratikte, pencereler, benliği, çoklu, dağılmış zaman paylaşımlı bir sistem olarak düşünmeye yarayan güçlü bir metafor haline geldi. Kişilik artık farklı modlarda farklı roller oynamak değildi. Pencerelerdeki yaşam pratiği aynı anda farklı dünyalarda varolup

farklı roller oynayan parçalı benliğe (distributed self) sahip olmak şeklinde gerçekleşir Turkle'a (2002) göre, ne "esnek benlik" bölünmezdir ne de parçaları kararlı varlıklardır, farklı kişilik durumları arasında geçiş yapabilmek sağlıklıdır. Sağlık, çoklu iken bir bütün olarak hissetmektir. Sağlık "çok" iken tek olma durumudur.

Siberuzayda yaş, cinsiyet ve ırkınızla ilgili gerçekleri belirtme zorunluluğunuz yoktur. Takma isminizin arkasına saklanarak kolaylıkla rol yapabilirsiniz. Birçok çevrimiçi paylaşım maskeli balo gibidir. Kişisel temsil ve alternatif kimlikleri deneyimlemek ve geçici de olsa başkalarının yerine geçmek için sosyal olanaklar sağlamaktadır (Mitchell, 1999).

Sanal uzayda bireyin kendisini tanımlamak için kullandığı adresin coğrafi mekanla hiç bir ilişkisi yoktur, sadece bir giriş kodudur. Sonsuz uzayda dolaşmak ve başkalarıyla iletişim kurmak için gerekli bir koddur. Herhangi bir bilgisayardan bu kodla sanal uzaya ulaşılabilir. Kodun zaman ve mekanla ilişkisi yoktur. Kod, sadece bireyle sanal uzay arasındaki ilişkiyi kurar. Kod, aslında bir giriş şifresi olmaktan daha çok bir dönüşüm nesnesidir. Sanal uzay, bilgiden oluşmuştur ve bilgi ile yaşayan bir dünyadır. Bu dünyanın bir parçası olmak ve orada yaşamak için bireyin, kendini bir bilgiye, bir koda dönüştürmesi gerekmektedir (Benedikt, 1992).

2.4 Akıllı Binalar: Kullanıcı-Mekan Etkileşiminde Yeni Boyut

Geleneksel mekansal deneyimde meydana gelecek bir başka değişiklik ise kullanıcısı ile aktif etkileşim içerisinde bulunan mekanlar aracılığı ile gerçekleşmekte. Artık yapılar kullanıcısının davranışlarından haberdar makinelere dönüşmektedir. Bunun yanı sıra elektronik aracılığı ile yapı, kendi bileşenlerini kullanıcı ihtiyaçları ve ekonomik parametrelere göre kontrol edebilir hale gelmektedir.

Elektronik çağın erken dönemlerinde, sunuş yapmak üzere bir toplantı odasına girdiğinizde, dizüstü bilgisayarınızı video projektöre bağlayıp, sistemi yeniden başlatıp herşeyin yolunda gitmesini beklerdiniz. Çok geçmeden dizüstü bilgisayarınız, nerede olursanız olun, kendiliğinden yerel bilgisayar ağına bağlanabilir ve video projektör ve yazıcı gibi araçlar kendilerini otomatik olarak bilgisayarınıza tanıtıp yükleyebilir. Aynı şekilde elektrik düğmeleri, pencere gölgeliklerinin kontrolu ve klimanın sıcaklık ayarı da bu yolla yönetilebilir.

Bu gelişmeler mimari için evrimsel bir aşamayı akla getirirler. Binalarımız artık protozoa (tek hücreli) gibi değil daha çok bizim gibi (çok hücreli-gelişmiş sinir

sistemli) olacaktır. Onlarla sürekli etkileşim içinde olabilir ve onları içinde yaşanacak robotlar olarak düşünebiliriz (Mitchell, 1999).

Geçmişte binalar, iskelet ve deriden biraz fazlasıydılar. Endüstriyel devrim sonrasında, daha ayrıntılı mekanik bir fizyoloji kazandılar. Bunlar; ısıtma, havalandırma, iklimlendirme sistemleri, su tesisatları, atık uzaklaştırma, elektrik ve diğer enerji sistemleri, mekanik dolaşım sistemleri ve çok çeşitli emniyet ve güvenlik sistemleriydi. Sonrasında, bunların bina inşaat ve işletme maliyetlerinin yüksekliğinden sorumlu olduğu noktasına gelindi. Bugün, elektronik dönüşümün başlangıcında, bunlar yapay sinir sistemleri, sensörler, ekranlar ve bilgisayar kontrollü araçlar haline gelmekte; strüktür ise kullanıcı ihtiyaçlarına cevap vermede hızla büyüyen bir rolü olan gelişmiş elektronik sistemler için bir şasi haline dönüşmektedir (Mitchell, 1999).

Gerekli sayısal telekomünikasyon kablolamasının bütünleşmesi, elektrik kablolaması ve eski telefon kablolama şekilleri ile benzer tasarım ilkelerine dayanır. Duvar, döşeme, tavan, mobilya ve özel tablalar, erişilebilir buatlar arasından düşey ve yatayda dağıtıma ihtiyacınız vardır; bir de nerede istenilirse erişilebilen modüler priz sistemine. Ama bu konular kablolama miktarının çarpıcı bir şekilde artmasıyla ve teknolojik değişimin adımlarının esneklik ve her yerde kolay erişime gereksinim duymasıyla önem kazanırlar.

Tavanlardaki ya da başka yerdeki kablosuz alıcılar prizlerden aygıtlara giden kabloları yok edebilir ama iyi tasarlanmış bir esnek kablo yönetim sistemine olan ihtiyacı gideremezler. Kablosuz veri bağlantıları olmasına rağmen bilgisayar ve diğer sayısal araçların hala elektriğe ihtiyacı vardır. Elektromanyetik spektrumun az bulunan bir kaynak olması ama kablo kapasitesinin ise kolaylıkla artırılabilmesi, kabloları yoğun kullanılan hacimlerde yüksek hızlı bağlantılar için en verimli yol haline getiriyor. Sonuçta, önemli olan binanın sayısal tesisatının yaygınlığı, verileri toplama ve herhangi bir “yer”e ulaştırma kapasitesidir (Mitchell, 1999).

Tıpkı aydınlatma armatürleri, havalandırma menfezleri ve diğer bileşenlerin mimari yerleşimde doğal yerlerini buldukları gibi, binanın yapay sinir sisteminin bağlandığı sensörler, ekranlar ve projeksiyon yüzeyleri gibi elektronik organlar da bulacaklardır. Bu evrim başlayınca, bina ve bilgisayar arayüzü arasındaki ayrım etkili bir şekilde kaybolacak, barınma ve bilgisayar etkileşimi eşzamanlı ve ayrılamaz olacaktır (Mitchell, 1999).

Mark Weiser’in 1990’ların başlarında Xerox Palo Alto Araştırma Merkezindeki Ubiquitous Computing (UC-eşzamanda her yerde bulunan hesaplama) projesi bu

ihtimalin ilk ikna edici gelişmelerindendi. Weiser'in yarattığı iç mekanda, ofis çalışanları üzerlerine kablosuz bilgisayarın konumlarını belirlemesine izin veren veri aktarıcı broşlar takıyorlardı. Ortamda birçok giyilebilir, elde taşınabilir, ve mobilyaların parçası olan görüntüleme ve etkileşim araçları bulunuyordu. Bu araçların hepsi tek, yaygın ve etkileşimli bir arayüz yaratmak üzere birbirine bağlanmıştı. Bina kullanıcıları, aktif, yaşayan imleçler haline geldiler; ihtiyaçları olan bilgi onları mekandan mekana otomatik olarak izliyor ve elverişli olan görüntüleme aracında o anda gösteriliyordu. Bina ise her zaman onların telefon çağrılarını ve e-postalarını an be an kesin olarak nereye ileteceğini biliyordu (Mitchell, 1999). UC kabaca sanal gerçekliğin karşıtıdır diyebiliriz. Sanal gerçeklik, insanları bilgisayar tarafından üretilmiş bir dünyanın içine koyarken UC, bilgisayarları gerçek dünyada insanlar ile beraber yaşamaya zorlar. Sanal gerçeklik temel olarak bir işlemci gücü sorunu iken UC, insan etkeni, bilgisayar bilimleri, mühendislik ve sosyal bilimlerin karmaşık bir bütünleşmesidir.

Aynı sıralarda, George Fitzmaurice'in mekansal olarak haberdar avuç içi bilgisayarları giyilebilir aygıtlar ve yaşanabilir aygıtlar arasındaki potansiyel bağı net olarak göstermiştir. Elde taşınabilen bu araçların konum ve yönlenme sensörleri vardı ve mevcut noktalar ya da yakındaki nesneler ile ilgili bilgi topluyordu. Böylece tüm ortamları mekansal olarak organize edilmiş bilgi alanlarına dönüştürdüler. Örneğin, avuç içi aracınızı bozuk bir araca doğru tutabilirsiniz ve o, sorunu belirleyip uygun servis teknisyenini çağırabilir. Ya da bir sergi salonunda bir ürüne doğrultup teknik özelliklerini öğrenebiliriz (Mitchell, 1999).

Makinelerin öğrenebilme mekanizmaları akıllı araç ve mekanlarda uygulanabilmesi üzerine bir örnek de Michael Mozer'ın Boulder, Colorado'daki "uyarlanabilir ev"idir (Şekil 2.3). Mozer'ın evi (aslında eski bir okul) iç sıcaklığı, ışık düzeyini, oda oda ses ve hareketi, kapı ve pencerelerin açılış kapanışını, dış hava durumunu, kazan derecesini ve sıcak su kullanımını gözlemleyen bir dizi karmaşık sensörü kapsar (Şekil 2.4 ve 2.5). Isıtması, havalandırması, ve aydınlatma sistemleri bilgisayar kontrollüdür. Sinirsel bir ağ sistemi, evde yaşayanların hareket ve davranışlarını izler, gidiş ve gelişleri ve oda kullanımlarını öngörebilir ve kullanıcı konforu ve enerji tasarrufunun dengelenmesi için işletim kurallarını çıkarabilir (Mozer, 1998).



Şekil 2.3: Uyarlanabilir ev, dış görünüş.



Şekil 2.4: Uyarlanabilir evin iç mekanında bir sensör



Şekil 2.5: Uyarlanabilir evin dış cephesinde bir sensör

Binalar bu yeni fikir ve öncü deneylerle temsil edilen doğrultularda evrimleştikçe, inşaat malzemeleri ürünleri ve süreçleri değişecektir. Çelik ve beton yine önemli olacak ama silikon çipler ve yazılım ile bir araya getirileceklerdir.

Yakın geleceğin binalarının gittikçe çoklu işlemcilere, yayılmış belleğe, kontrol etmek için pek çok araca ve dikkate alınması gereken ağ bağlantılarına sahip büyük bilgisayarlar gibi işleyeceğini söyleyebiliriz. İç mekanlarından ve çevrelerinden sürekli bilgi emip içinde yaşayanların üzerinde ya da ellerinde bulunan minyatür araçlardan, duvar ve tavanlardaki ekran ve hoparlörlerden, yüzeyler üzerindeki projeksiyonlardan ulaşan karmaşık ve dinamik bilgi tabakalarını yapılandıracaklardır. Tüm bunları başarabilecek yazılım önemli bir tasarım meselesidir. Evler için bir işletim sisteminin evin çatısı kadar gerekli ve bir masa üstü bilgisayarının işletim sisteminden çok daha önemli olacağını söyleyebiliriz (Mitchell, 1999).

Sonuç olarak, binanın inşaat maliyetlerinin büyüyen bir oranı yüksek değerli, fabrika yapımı, elektronik yüklü, yazılımla programlanmış bileşenlerine ve alt sistemlerine gidecektir; karşılığında azalan bir oran ise strüktür ve kaplamanın yerinde inşa edilmesine gidecektir. Daha az farklı bileşen, daha az sayıda karmaşık mekanizma, bozulacak ya da kırılacak hareketli parça olacak ve yazılıma daha fazla dayanılacak, bel bağlanılacaktır. Tamir, değiştirme ve geliştirme için, bu gelişmiş yeni bileşenlerin modüler ve değiştirilebilir olması gerekecek, ihtiyaç olan yerde bir PC'nin içindeki anakarta yerleştirilir ya da prize takılır gibi takılacaktır. Bu donanım ve yazılım bileşenleri belli oranlarda kullanılmaz hale gelecek, bunlar için tamir, bakım ve yenileme stratejileri geliştirmek gerekecektir. Basit, sağlam, uzun ömürlü bileşenler kalıcı bir şasi oluşturur. Değiştirilebilir elektronik araçlar buna takılır. Yazılım kendini devamlı olarak ağ bağlantılarıyla geliştirir. Bakım sağlayanlar sorunları belirlemek, analiz etmek ve servis yöntemlerine başvurmak için uzaktan izlemeyi kapsamlı olarak kullanabilirler. Tüm bunlara bakarak, inşaat alanlarında yeni işler çıkacağını söyleyebiliriz. Bilişim ağı uzmanları, donanım teknisyenleri ve yazılım korsanları sayıları artarak çelik işçileri, betoncular, marangozlar, sıvacılar, boyacılar, tesisatçılar ve elektrikçilere katılacaklardır (Mitchell, 1999).

3. ÇALIŞMA VE ÇALIŞMA MEKANININ DÖNÜŞÜMÜ

İş dünyası yeni teknolojilerden yoğun bir şekilde faydalanmaktadır. Buna bağlı olarak sayısal teknolojilerin etkilerini çalışma mekanı üzerinde daha net gözlemlemek mümkündür. Bu başlık altında , ofislerin gelişimine değinilecek, elektronik dönüşüme bağlı olarak çalışma mekanı incelenecek, son olarak ise ev-ofis ilişkisi ele alınacaktır.

3.1 Ofislerin Gelişimi

Ofis imgesi yıllardır diğer mekan tiplerine göre daha sabit kalmış olsa da, modern teknolojinin gelişiyle çarpıcı bir değişim içine girdiği görülebilir. Telekomünikasyonunun muazzam potansiyeli bugün birçok insanı, kişi her nerede olursa olsun ofisinin de orada olabileceğine inandırmış durumdadır. Yine de, bir iletişim, işbirliği, ortak kültür, rastlaşım ve kişisel sinerji mekanı olarak bildiğimiz ofis, yakın gelecekte de bu özelliklerini koruyacaktır. İletişim araçlarının (cep telefonu, dizüstü bilgisayar, e-posta vs.) devam eden gelişimi daha önceleri inanılması imkansız gelen fırsatları sunarken, ofis pratiği hızlı bir değişim sürecindedir. Bugün kuruluşlar arası bilgi aktarımı çoğunlukla e-posta yoluyla gerçekleştirilmektedir; bir konu dahilindeki birçok etkinlik alanına, her düzeyde bilgi akışı ve tartışmalar gittikçe artarak hakim olmaktadır. Bilginin rutin işleyişi çoğunlukla otomatikleşmiştir, bu yüzden artık çalışan insanlar diğerleriyle yüzyüze çalışırken bile enerjilerini daha yaratıcı etkinliklere saklayabilmektedirler. Takım çalışması ve iletişimindeki artış, özellikle mekansal organizasyonun gereksiz sayıldığı durumlarda kargaşaya yol açabilir. Dahası, yalıtılmış, karışıklık olmayan bir mekanda sağlanabilecek yoğun bireysel efor hala gereksinim duyulan birşeydir. Modern ofis çalışması, bu iki çeşit etkinlik arasındaki hızlı değişimlerle ikiye ayrılır. İşte bugünkü mesele, bir yandan umulmadık gelişmeler için esneklik sağlarken, öte yandan bireysel çalışmanın ve işbirliğinin birleşimine olanak tanımaktır (Kleibrink, 2002).

Ofisler her zaman dünyayı “ofis“ ve “ofis olmayan” olarak ikiye bölerek, bilginin resmi bir yolla girdiği ve çıktığı, kara kutular olagelmiştir. “Resmi olmayan” yaşam, yıllarca, daha önce kağıt üzerinde, şimdi ise veri setleri olarak tüm çeşitliliğin oluştuğu küçük odalara “resmi” bir şekilde demir atmıştır . Böylece ofisler üreterek ve yok ederek

işler: hiçbir şey ofis içi ve ofis dışında olmak üzere bir çift- yaşam sürmeden var olamaz. Bu görünmez nitelik dış dünyaya güvensizliğe yol açabilir, ama bunun yanı sıra iç engeller de vardır. Bilginin siberuzaydan artarak geçmesiyle birlikte ofis çalışanları insandan daha fazla makinelerle konuşuyorlar ve bir üretim hattı üzerinde çalıştıklarını gittikçe daha fazla hissediyorlar. Bir üretim etkeni olarak olarak bilgi, kayıtlı bir bilgi yığınından daha fazlasıdır. Çağdaş organizasyon ve çalışma kabul etmelidir ki entelektüel ve sosyal sermayesi ağlardan (network) gelmektedir, (bir bireysel ağ "düğümü"ne ihtiyacı olmasına rağmen) bireylerin başarılarından değil. Maddesel ürünler biter, değerini kaybeder ama entelektüel ve sosyal sermaye kullanımla beraber büyür. Çağdaş ofis, uyarlanabilir sanal ağda devingen bir düğüm noktasıdır. Ama hala bilgi üretmede iyi olan bürokrasi ve bilginin değiş tokuşu ve yaratımında en iyi olan esnek çalışma grupları arasında bir gerilim vardır. Tek başına bürokratik düzen ya da esnek-yaratıcı çalışma grupları yeterli değildir. Çağdaş ofis için her ikisinin oluşturduğu karmaşaya ihtiyaç vardır (Weiss, 2002).

Bu iki seviyenin arasında bulunan arayüz, mimari püf noktasıdır. İhtiyaç, yalnızca bir açık plan düzenlemesi değil, tıpkı hipermetin gibi üç boyutlu olarak bağlanmış düzen ve karmaşadır. Forma gereksinim vardır, katlar ile katı bir şekilde ayrım yapmaktan kaçınılmalıdır, ama açıklık kavramının da sınırlardan tamamen yoksunluk demek olmadığı anlaşılmalıdır. Hipermetin organizasyonu birçok katman üzerinde temellenir: proje ekibi, iş sistemi, bilgi tabanı. Üsttekiler bilgiyi yaratırken alttakiler sınıflandırır ve bağlamsallaştırır (Weiss, 2002).

Bugün bilgisayarlar büyük ölçekte ofis hayatının örüntüsünü ve akışını belirlemektedir ve bu yüzden ofisler bunu bir endişe kaynağı olmaktansa yaratıcı ve uyarıcı bir unsur yapacak bir imaj ve çalışma atmosferi üretmelidir, böylece bu duruma bir kentsel gelişme boyutu kazandırılabilecektir. Gerçek bir metropol dinamik, yaratıcı, kozmopolittir ve eski bileşenleri de beraberinde getirir. Sosyal etkileşim anahtardır: kentsel mekan malların, paranın olduğu kadar yaşam tarzları ve fikirlerin de değiş tokuş edildiği yerdir. İstikrar esneklik demektir ve esneklik azalan yoğunlukla artar. Ofis sorunu, kentsel sorunun mikro ölçeklisidir: kentsel kalite insanların mekanlara tepkilerinden türemektedir. Bu, tıpkı çalışmada olduğu gibi kentlerde de gerçek, maddesel mekanın özelliği değildir. Mimarinin sosyal ve kentsel anlam için, iletişim fikirlerini ve kentsel ilişkileri bağlaması gereklidir. Organizasyon teorisinde, yalnızca kolektif zeka ile ilişkili organizasyonların karmaşık iletişim ağında ortaya çıkan organizasyonel bilgi ve öğrenme kavramları, şu an bilgisayarlar ve internet olmadan düşünülemez. Ama bu iletişim ağı bütünüyle elektronik değildir, mesafe, üst üste binme, derecelere ayrılma, yanal birleşmeler ve

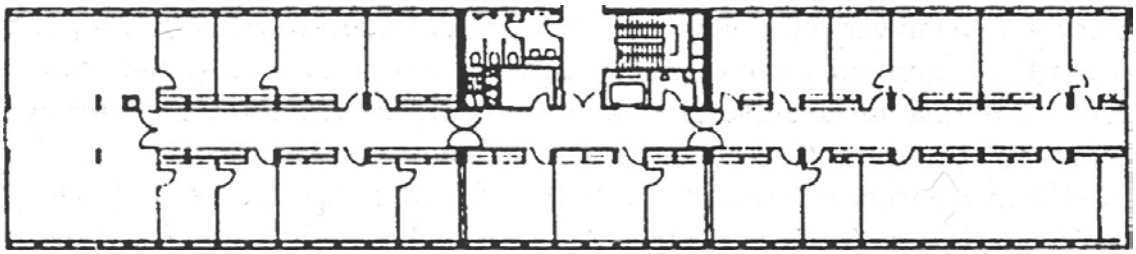
hepsinden önemlisi bir yönlendirme mantığı sağlayacak bir mekansal ifade ile mekana da ihtiyacı vardır. Mimari ve kentsel gelişmeler ancak kolektif iletişim sürecini yansıtıcı bir hale getirerek ve iletişim örüntüsünün içinde olduğu kadar üzerinde de çalışarak rutin olmayı engelleyebilirler. Esneklik, biçimsel zenginlikten doğar, nötrlük ve boşluktan değil (Weiss, 2002).

3.1.1 Geleneksel Ofisten Çağdaş Ofise

1950'lerin başlarında ofisler kağıt tabanlı bilginin toplandığı ve alışılagelmiş biçimde işlendiği yerlerdi. "Kağıt fabrikaları" olarak adlandırılıyorlardı çünkü organizasyona yaklaşımları ve hatta plan şeması bazında fabrika tasarımlarıyla pek çok ortak özellik taşıyorlardı. Avrupa'da bu ofis binalarının iki ana tipi mevcuttu: dar, derin hücresel ofis ve Almanya'da ortaya çıkan açık ofis (Bürolandschaft). Amerika'da ofis binası tipi dar döşemeli kuleden, ağırlıklı olarak yazışmalar ile ilgili kısmın açık plan, yönetim ile ilgili mekanların ise kapalı ve çeperde yer aldığı derin planlanmış mekanlara doğru kademeli olarak evrimleşmişti.

Amerika'da ofis gelişiminde önemli bir savaş sonrası patlaması meydana geldi. 1960'lar ile birlikte iklimlendirme ve yapay aydınlatma sayesinde daha derin planlı yapılar inşa edilmesi mümkün oldu ve bu durum açık planlı ofisin gelişimini teşvik etti. Ofis binasının mimarı artık bir mekan plancısı ve iç mimar ile birlikte çalışıyordu.

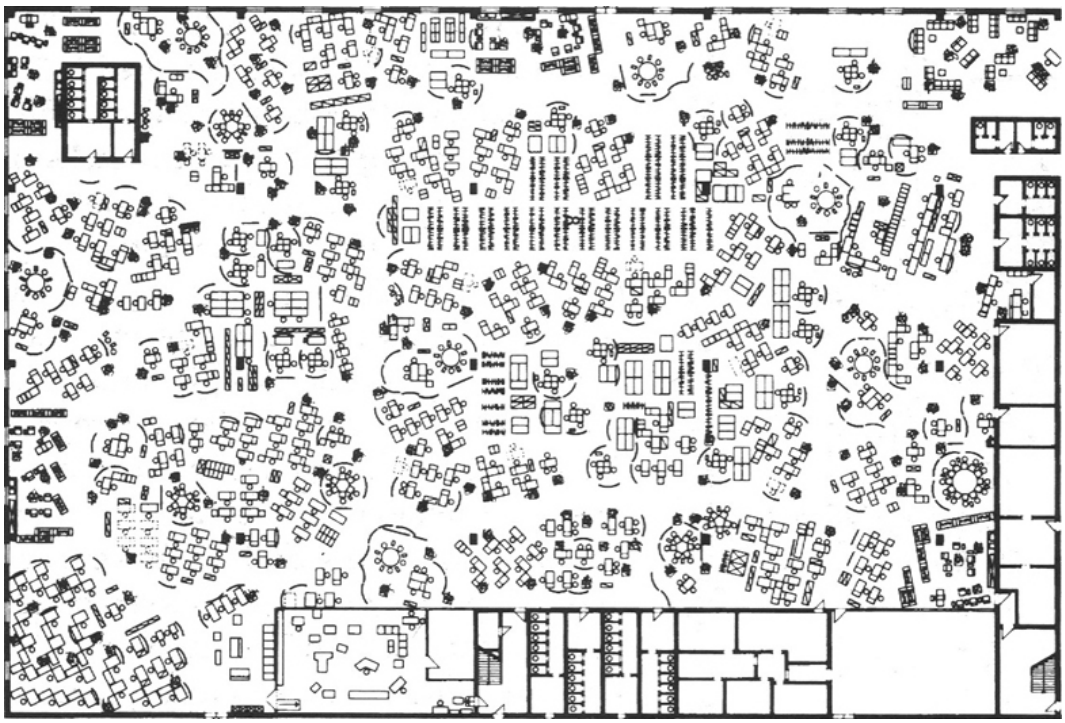
Avrupa, birçok yenilikçi ofisin derin ve açık mekanlar olarak tasarlanmasına rağmen genellikle derin mekanlı Amerikan açık planlı ofisi benimsemekte isteksizdi. Bu kısmi olarak, iklimlendirme ve yapay aydınlatmanın neden olduğu yüksek enerji maliyetlerinin sonucuydu. Ama daha önemlisi kültürel farklılıklar ve çalışma mekanına ilişkin beklentilerdi. Tipik Avrupa ofis binası derinlik olarak daha dar ve merkezi bir koridorun hizmet ettiği küçük ofislerden oluşan bölümlenmiş bir yapıya sahipti (Şekil 3.1).



Şekil 3.1: 1950'lerin tipik, dar-uzun planlı Avrupa ofis binası

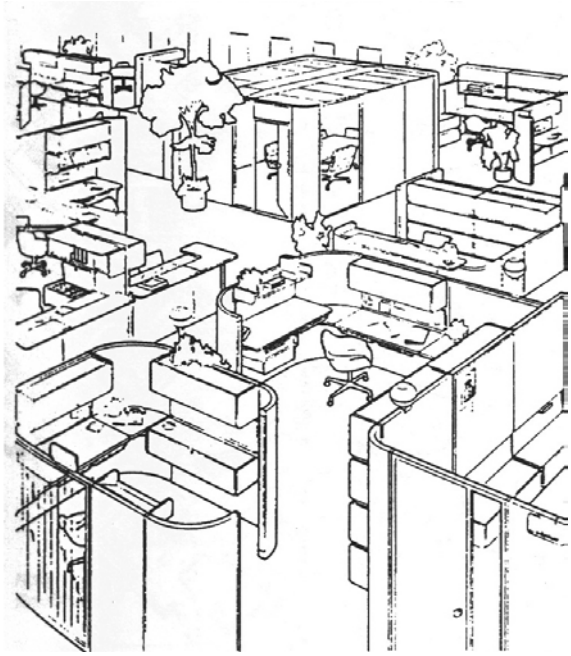
1959'da Batı Almanya'da Quikborner takımı ofis organizasyonunun çalışma örüntülerini analiz etmiş ve ofis mekanı tarafından desteklenen daha iyi bir iletişim ihityacını vurgulamıştır. Kağıt bazlı bilgi akışı ve bireyler ile gruplar arasındaki görsel

iletişim ofis yerleşimini belirliyordu. Fikir oldukça açık plan tipleriyle sonuçlandı (Şekil 3.2), tüm duvarlar kaldırıldı (Laing, 1997).



Şekil 3.2: 1960'ların açık ofis (Bürolandschaft) plan tipi

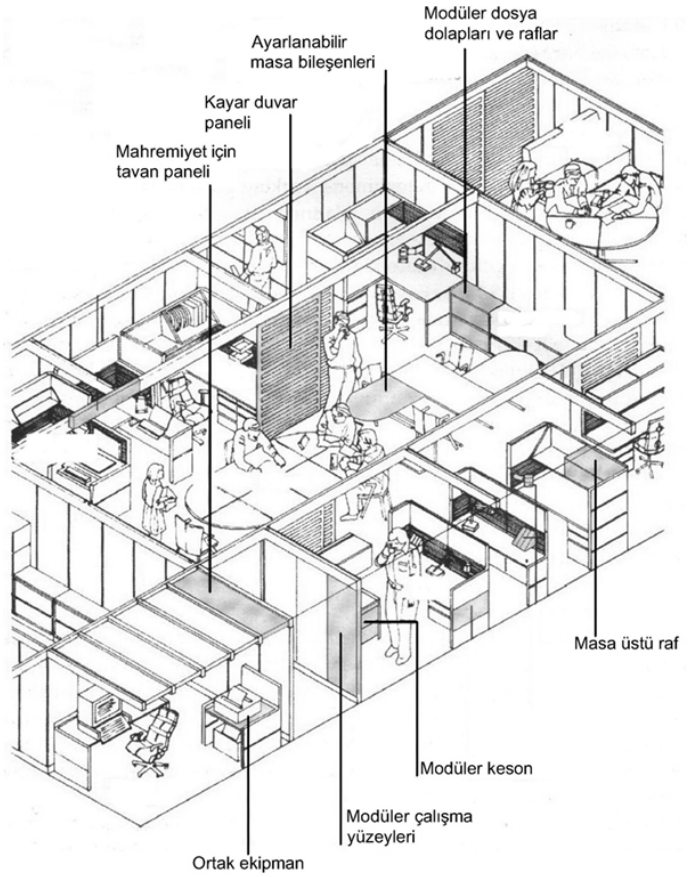
Açık ofislerin gelişimini takiben Amerika'da Robert Probst tarafından büro mobilyası yeniden tanımlandı. "Hareket/eylem ofisi"nin (action office) altında yatan düşünce, ofis mobilyasının ofis çalışmasının farklı yanlarına karşılık verebilen ve mahremiyet-iletişim çatışmasını çözebilen bir parçalar bütünü olması idi (Şekil 3.3).



Şekil 3.3: "Hareket/Eylem ofisi" (Action office)

Bu yaklaşım yüksek derecede otonomiyi öngörerek ofis tasarımında bireysel karar vermeye fırsat veren bileşen kümelerine odaklanmıştı. Değişim problemi yönetim sorumluluğu kullanıcıya verilerek çözülmüştü. Mobilyanın kendisi bina kabuğunun alt bölüm işlevlerini üzerine almaya başlayarak tasarımcılara yerleşimlerinde dik açılardan kaçabilme imkanı verdi. Mobilyalara çalışan tarafından değişen ihtiyaçlar doğrultusunda farklı bileşenler seçilip uyarlanabiliyordu (Laing, 1997).

Yeni açık planlı ofis tipleri bireysel mahremiyet, çevresel kontrol ve kişisel kimliği sağlamakta yeterli değildi. Ofis peyzajı sınırsız özgürlük vaat ediyordu ama aslında planlamada ve sonu olmayan ofis katlarında grup çalışmaları için mekanlar tanımlamada sorunlar yaratıyordu. 1970'lerde kullanıcıların farklı mekan tiplerine olan karmaşık ihtiyaçlarının farkına varılmaya başlanmıştı. Ofis binası düşüncesi, içerisinde çalışma gruplarının büyüyüp geliştiği kendi kendini düzenleyen yapısal ızgara fikri üzerinde şekillenen statik yapı kabuğundan uzaklaşarak evrimleşiyordu. Mobilyalar derin açık planlı alanlarda mekanlar tanımlamak ve küçük çalışma gruplarının ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde kullanılmaya başladı. Bilgisayarlar ise hala merkezi bilgisayar odalarında idi (Laing, 1997).



Şekil 3.4: 1980'lerde çalışma mekanı

1980 IBM'in Kişisel Bilgisayarı (PC-Personal Computer) tanıttığı, ofis çalışması ve ofis tasarımının ebediyen değiştiği seneydi. Bilgisayarlar, bilgisayar odalarından çıkarak ofis masaları üzerindeki yerlerini almaya başladılar. Ofislerdeki yönetimsel ve profesyonel çalışmanın önem kazanmasına yönelik değişimin farkına varılmıştı. İşgücü sıklıkla daha yüksek standartlar, daha etkili kişisel kimlik ve daha çok mahremiyet talep ediyordu. Bilgiye dayalı çalışmanın yükselişi ve ofis çalışmasının bazı yaratıcı formları, geleneksel tasarım kavramlarının sorgulanmasına yol açtı. Aynı anda her yerde bulunabilen bilişim teknolojisiyle ofis mekan ve zamanı yeni şekillerde kullanılabilirdi. Yalıtılmış çalışma ve etkileşimin ihtiyaçlarını karşılayacak çeşitli çalışma düzenleri sağlanabilirdi (Şekil 3.4). Birey ise bunların arasında hareket edebilirdi. Ofis içerisinde bir bireysel çalışma yeri ya da her çalışana bir masa fikrine meydan okunuyordu.

Kuzey Avrupa'da iç mekanlarda ortak etkileşim mekanları ve grup çalışmalarının yanı sıra bina çeperlerinde yüksek düzeyde bireysel sınırlamayı sağlayabilmek amacıyla birleşik ofis kavramı ortaya çıktı. Yüksek derecede bölümlenmiş yapısıyla bu Kuzey Avrupa ofisleri açık, peyzajlı ofis kavramını tamamen tersine çevirdi. Oldukça dar ve bölümlenmiş yapılar daha eski ofis yapılarının gelişmiş sürümleri olarak Kuzey Avrupa'da yeniden belirdi. Bunun dışında kalan tipler ise 10-15 kişilik grup odası yerleşimlerini içeriyordu. Daha sonraki yenilik ise sosyal merkez ve dolaşım hacmi olarak iç cadde ve atrium'un ortaya çıkışıydı.

Amerika'da tipik bina türü derin planlı merkezi çekirdekli gökdelendi. Bu yapılar yüksek standartlaştırma için tasarlanmışlardı ve ofis çalışmasının basit, rutin taleplerine çok uygundu. İngiltere'de ise 1980'lerin ortasından itibaren Kuzey Amerikan tipi merkezi çekirdekli ofis kulesi yerini atriumlu binalara ve banliyödeki iş parkları için tasarlanmış alçak katlı "hi-tech" yapılara bıraktı.

1980'lerin sonu 1990'ların başındaki ekonomik durgunlukta, ofis emlak patlamasının çöküşüyle birlikte kurumsal kuruluşların ayakta kalabilmek için neler yapabileceklerini yeniden keşfetme gereği, ofis çalışması dünyasını, ofis tasarımı ve ofis geliştirmeyi bunalıma sürükledi. Ofis geliştiren ekipler son kullanıcının karmaşık, çeşitli ve değişken ihtiyaçlarını daha çok göz önüne almaya zorlandılar; diğer yandan ise son kullanıcılar hem yapıların hem de ofis çevresinin çalışma şekillerine değer katarken maliyetleri asgari seviyeye indirmesini talep ediyorlardı (Laing, 1997).

Diğer bir deyişle 1990'larda, 1980'ler boyunca İngiltere ve Amerika'daki üretim tarafından yönlendirilen gelişmenin hakimiyeti sona erdi. Bunun yerini çalışma

çevresini oluştururken tasarımcılardan yeni taleplerde bulunan, ofis içi ve dışında çalışma şekilleriyle yeni bir ofis dünyası aldı. Ortaya çıkan yeni çalışma yollarının özelliklerini aşağıdaki gibi özetleyebiliriz:

- Yüksek derecede devingen ve göçebe çalışma örüntüleri
- Çoklu paylaşılmış grup çalışması ortamlarının kullanımı
- Farklı işlere özel çalışma mekanları
- Uzatılmış ve düzensiz çalışma süreleri
- Bazen yüksek yoğunluklu mekan kullanımının farklı örüntüleri
- Tele-çalışma ve evden çalışma ile kaynaşmış ofisin içindeki ortamların daha paylaşılmış ve geçici mülkiyetleri.

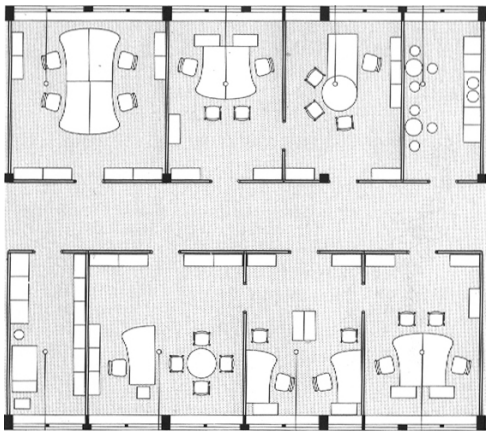
Bu andan itibaren üzerinde durulan nokta bilişim teknolojilerinin verimli uygulanmasıyla gelişmiş üretim ve daha esnek kullanımdır. Kurumlar farklı zaman bölgelerinde, farklı mekanlarda ve farklı yerleşimlerde iş yapmayı seçebilir. Ofis binalarının tasarımı sıklıkla içlerinde yer alan organizasyonun ihtiyaçlarıyla yakından ilişkili olamamıştır. Binanın ofis içerisindeki yaşamdan kopması süreci 1980'lerdeki bilişim teknolojilerinin devrimsel etkisi ile kırılmaya başlamış, ve böylece bina kabuğu ile çevresel servislerin, kurumsal yaşama uygun ortamlarla arasında daha güçlü bir uzlaşma gerektirmiştir. 1990'larda kurumların değişmesinin getirdiği baskı ve bilişim teknolojilerinin gelişimi, kullanıcılardan gelen karmaşık taleplerin mimar ve tasarımcılar tarafından "ofis çevresine" köktenci ve bütüncül yaklaşımlar getirerek karşılanması anlamına geliyordu (Laing, 1997).

3.1.2 Ofiste Çalışmanın Değişen Dünyası

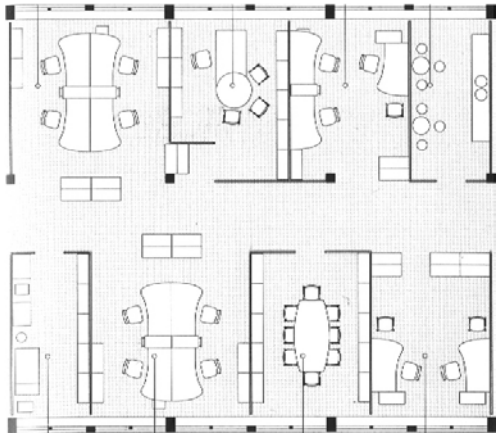
Önceki bölümde ofis gelişimi üzerine yapılan kronolojik değerlendirme sonrasında, bu başlık altında ofisler ve çalışma şekilleri farklı plan şemalarının avantaj ve dezavantajları çerçevesinde ele alınacaktır.

Birim veya **hücre tipi ofiste** -muhtemelen en yaygın geleneksel biçimdir- tek veya çift kişilik odalar yapay aydınlatmalı, hem sirkülasyon hem de tehlike kaçış alanı olarak işlev gören bir koridorda sıralanmaktadırlar (Şekil 3.5). Fotokopi ve fax makineleri, posta işleri, mutfak tezgahları (çay üniteleri) ve konuşma mekanları (tartışma mekanları, toplantı mekanları) gibi normal olarak günışığı şartlarına ihtiyaç duymadığı düşünülen faaliyetlerin, ofisler arasındaki cephe boyunca sıralanması gerektiği düşüncesinden yola çıkılırsa ofis mekanları bu tip ekipmanları barındırmayabilir. Dolayısıyla masraflıdırlar ve birincil çalışma mekanlarını oluştururlar, ayrıca koridorları uzatarak ulaşımı zorlaştırırlar. Klasik iki kişilik bir odada çalışanlar iş arkadaşları tarafından dikkatlerinin dağıtılması durumuna

katlanmak zorunda kalırlar. Tek kişilik bir ofis konsantrasyon sağlanabilecek bir ortama olanak tanır,fakat iş arkadaşları arasındak gayriresmi alışveriş açısından iletkenliği-geçirgenliği yoktur. Birim ofis, iş sürecinin birçok küçük safhaya bölüştürüldüğü veya bireysel çalışmanın kadronun iletişiminden daha önemli olduğu hiyerarşik yapılı organizasyonlarda en geleneksel formdur. Ayrıca bu, kişisel statü bölgesi sembollerine olan ihtiyacın da göstergesidir.



Şekil 3.5: Birim ofis

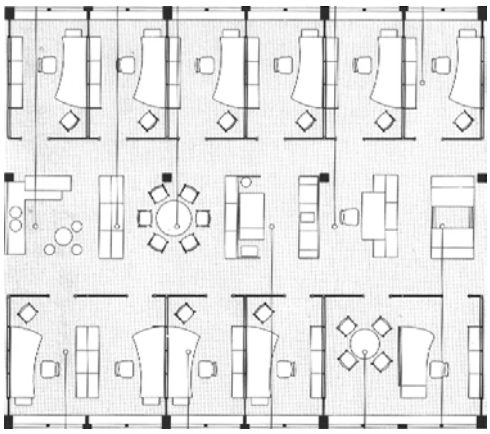


Şekil 3.6: Grup ofis

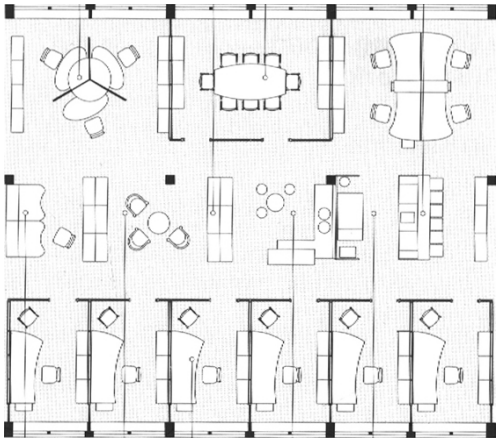
Yüzlerce kişinin klimalı, yapay aydınlatmalı bir ortamda çalıştığı fakat şimdilerde en azından en başta Almanya'da olmak üzere uygulanmayan **açık planlı ve grup ofisler** 1970'lerde çok popülerdi. Birçok durumda iletişimi teşvik etmek için tasarlanmış bu tip ofisler, eninde sonunda kafa yüksekliğindeki dolaplar ve bitkilerle bölünerek minyatür kişisel tahkimat labirentine dönüştü. Bu form içerdeki iklimlendirme ve aydınlatma üzerinde bireysel anlamdaki kontrolsüzlük yüzünden de popülerliğini yitirdi, dış dünya ile doğrudan doğruya ilişkili olmadığı için de tercih edilmemeye başlandı. Tüm bu tereddütler grup ofisleri de kapsamaktadır (Şekil 3.6). Konsantrasyonun birincil derece önem taşımadığı, yüksek düzeyde bilgi alışverişi ve iletişimi gerektiren rutin iş süreci için bu form yine de kullanılmaktadır (Kleibrink, 2002).

İskandinavya'da 1970'lerin sonlarında geliştirilmiş olan "**birleşik ofis"**, birim ve açık planlı ofislerin avantajlarını harmanlayarak dezavantajlarından soyutlanmayı başarmıştır. Çalışma alanları, cephe boyunca uzanan birim mekanlar içinde konumlanmış ve dolaylı aydınlatmalı iç zondan oda yüksekliğindeki camlı bölme duvarlarla ayrılmıştır (Şekil 3.7). Her çalışma mekanının bir konuşma mekanıyla (tartışma mekanı, sohbet mekanı, toplantı mekanı) bağlantısı vardır, dış dünya ile dolaysız görsel temas kurulabilir, iç çevredeki bireysel kontrollere olanak sağlanır ve ergonomik bir yerleşimi vardır. Ortadaki ortak alan belli bir sayıdaki çalışana hizmet eder ve tüm gerekli yardımcı hizmetleri sunar. İki alan arasında kullanılan cam

bölme duvarlar akustik yalıtım sağladığı gibi her bireyin kendi grubuyla görsel iletişimine olanak verir. Bu cam duvarlar ayrıca doğal ışığın içeri girişine imkan vererek ve dış mekanın görüntüsünü kesmeyerek iç mekanın kalitesini de artırırlar.



Şekil 3.7: Birleşik ofis



Şekil 3.8: İş klübü

"**İş klübü**" adı verilen ofis tipi, bireysel çalışma alanları yerine bir dizi iş/görev çevresi sağlayarak bu gelişimi bir basamak ileri götürmüştür. Bu çevreler farklı kişiler tarafından belli zaman aralıkları için, çok farklı faaliyetler için kullanılabilir: düşünme birimleri, takım zonları, tartışma odaları, okuma odaları gibi. Bu mekanlardan bazıları farklı kullanımlar için ayrılabilir, diğerleri ilk kullanıldığı işlevle kullanılmaya devam edilebilir (Şekil 3.8). Bu kavram kapsamlı bir liderlik ve kurumsal yapı ve çalışma alışkanlıkları düzeninin modernizasyonunu gerektirmektedir. Bilginin akışı kağıt üzerinde değildir ve konumdan bağımsızdır. Bu anlamda "iş klüp" leri %20-50 oranlarında mekan tasarrufu sağlar. Gerçek anlamda esnek bir iş kapasitesi, sadece teknolojik iletişim araçlarının kullanımıyla sağlanabilmektedir.

Daha ileri bir çalışma şekli ise **uydu ofislerdir** (semt ofisi, telemerkez veya tele-ev olarak da adlandırıllır). Yüzbinlerce insanın hergün iş ile ev arasında büyük mesafeler katetmesi durumu yerine ofis insanlara getirilmiştir. Bu, çalışma mekanının merkeziliğini ortadan kalkması ve esnek çalışma saatleri anlamına gelmektedir. Servis istasyonlarından oluşan bir bölgesel ofisler ağı içinde, çalışanlar evlerine yakın yeni bir çalışma tabanı bulabilirler. Farklı amaçlardaki gruplar bu çeşit bir faaliyete bir günlüğüne, aylığına veya sınırsız katılabilirler. Bunlar başka türlü bu çeşit bir altyapıya gücü yetmeyecek bağımsız meslek insanları, sıradan semt sakinleri, proje bazlı çalışan geçici kullanıcılar veya bir kenti, ticaret fuarını ya da başka bir etkinliği kısa süre için ziyaret edenler olabilirler (Kleibrink, 2002).

Yukarıdaki ofis kavramlarından hangisinin en uygun olduğu ortaya koyduğu organizasyon doğası ve iş performansıyla ortaya çıkabilir. Hücre-birim ofisin

geçerliliği, büyük bölümü alışılmış bilgi işleme sürecini yürüten küçük gruplar veya bireyleri içeren etkinliklere sahip bir şirkette ve işbirliği ve etkileşimli faaliyetlerin sinerjik etkisinin birincil önemde olmadığı yerlerde sürdürülebilir.

Grup ofisler genellikle çalışanlar arasında hiç popülaritesi olmayan bir biçimdir; gerçekten de yüksek kalitede bir kadro için üretimi engelleyen bir etki yaratır. Yine de bu çeşit mekansal düzenleme bazı gruplar, çağrı merkezleri, çizim ve inşaat ofisleri içindeki rutin çalışma için bir seçenek olabilir. Grup ofisin ekonomik sürdürebilirliği, karşılıklı huzursuzluk-rahatsızlık ve dikkat dağılımı seviyesini etkileyen çalışma alanları yoğunluğuna bağlıdır. Yüksek düzeyde yaratıcı bilgi işleyişinin olduğu, çalışanlar arasındaki iletişim önemli olan, bireysel çalışmayla işbirliğinin daimi bir dengesinin sağlandığı kuruluşların birleşik ofisi seçmesi doğru olacaktır (Kleibrink, 2002).

Çalışma sürecinin izin verdiği ölçüde, birçok kavram bilişim teknolojilerinin sunduğu olanakları yansıtan mekansal organizasyon biçimleri etrafında şekillenmektedir. İş klübü gibi açık, geçirgen bir ofis kavramı, sayısı sürekli değişen kadroyu barındırmada azami düzeyde esneklik ve pahalı mekandan tasarruf sağlar (Kleibrink, 2002).

Bir kuruluş ne çeşit bir ofis kavramını seçerse seçsin, çalışanın göreviyle ve çalıştığı mekanla bütünleşebilmesi ve orada rahat etmesi önemlidir. Mutlu ve rahat bir ortam sağlaması açısından bir ofisin sahip olması gerektiği düşünülen kriterler şunlardır:

- **Esneklik**: Çalışma alanları personelin yer değiştirmesinin işin aksamasına yol açmayacağı bir şekilde standardize edilmelidir ; ayrıca mekanlar kişisel ihtiyaçlara cevap verecek düzeyde olmalıdır.
- **İşlevsel verimlilik**: Çalışma mekanı, çevresi (ışıklandırma, havalandırma, akustik) ve ofisin yerleşimi ve ekipmanları, çalışma etkinliğini optimum normlarda tutabilmek için psikolojik ihtiyaçlar, ergonomik standartlar ve yasal gerekliliklerle uyumlu olmalıdır.
- **(Çevreyle kurulan) İlişki kalitesi**: Çalışma mekanları orada ortaya konan işin şeffaflığına katkıda bulunmalı ve çalışanlar ile departmanlar arasındaki iletişim ve sinerjik etkiyi zenginleştirmelidir.
- **Kurumsal Kültür**: Çalışma mekanlarının, ekipmanlarının ve detaylarının taşıdığı mesaj çalışanların aidiyet/kimlik duygusunu ileri götürmelidir, içsel ve dışsal anlamda ortak şirket kültürü değerleriyle etkileşim içinde olmalıdır (Kleibrink, 2002).

Yine de hızlı, esnek ve teknolojik çalışma dünyasında, insani değerler çalışma mekanını belirleyecek manevi ölçütler olmaya devam etmektedir. Gittikçe sabit mekandan bağımsızlık kazanmaya başlayan çalışma yaşamı, yeni teknolojilerle olanaklı hale gelirken, daha başka değişiklikler gerektirir. Bunlar sadece binanın boyutlandırılmasında değil, yeni kullanıcı nitelikleriyle yaratılan mekanlarda da gözlemlenir. Gelecek, şimdiden farklı ve fazla olarak, proje çalışması ve iletişimi için gerekli mekanlarla ve bireysel konsantrasyonla gerçekleştirilecek işler için gerekli mekanların birlikteliğini gerektirecektir.

3.2 Elektronik Dönüşüm ve Çalışma Mekanı

Ofislerde, elektronik bağlantılar, ofis odacıkları gibi özel çalışma alanları, toplantı odaları gibi grup çalışma mekanları, gayri resmi sosyal mekanlar ve dosya, fotokopi makinası gibi kaynaklar arasındaki geleneksel sıkı mekansal ilişkileri çözer. Dosyalar çevrimiçi iken ve ofis çalışanlarının kişisel bilgisayarları ve yazıcıları varken, merkezi kaynaklar çevresinde, bölünmüş özel çalışma hacimlerine gereksinim yoktur; bu mekanlar eve ya da uydu konumlara göç edebilir, çalışanlar ile beraber taşınıp yer değiştirebilir, ya da bir takım çalışanlara tamamen verilmeyen ama ihtiyaç olduğunda kullanılabilen “sıcak bölme”lere dönüşebilirler. Toplantı odaları ve gayri resmi sosyal mekanlar, sanal toplantı mekanları ve grup araçları ile sayıca artırılabilir ama yüz yüze görüşülen, toplantı yapılan hacme her zaman ihtiyaç olacaktır. Ofis çalışma mekanlarının sabit çekirdeği geçmişe göre çok daha akışkan hale dönüşüp, odacık kümelerine değil klüpler ya da otellere benzeyebilirler. Ofisin bireysel bileşenleri devingenleşebilir ve yayılabilir ama grup bileşenleri daha yeri belirli kalacak gibidir.

Ronald Coase, 1930’larda firmaların neden var olabildiğine dair yaptığı analizinde, şirketlerin verimli iç bilgi akışı yarattıklarını ve böylece iş maliyetini ve çalışanlarının rollerini verimli olarak oynayabilmesini sağlayan bilginin maliyetini minimize ettiğini söyler. Geleneksel olarak bu verim, çalışanların birbiri ile konuşabilecekleri, evrakları alıp verebilecekleri bir çatı altında toplamak ile sağlanıyordu. Ama bir çok iş yorumcusunun hızlıca farkettiği gibi, ağlar ve akıllı mekanlar coğrafi olarak dağınık durumda bulunan çalışma grupları arasındaki iş giderlerini ciddi biçimde azaltmakta ve bu sayede geleneksel olmayan birimleri rekabet edebilir hale getirmektedir (Mitchell, 1999).

3.2.1 Yeni Çalışma Örüntüleri

Çalışmanın önceki kısımlarında değinilen geleneksel ofisten çağdaş ofise doğru gelişim ve farklı plan şemalarının irdelenmesinden sonra bu bölümde elektronik dönüşüm ile ortaya çıkmış olan yeni çalışma örüntüleri incelenecektir. Bunlar, ev tabanlı çalışma, tele-hizmet merkezleri ve devingen çalışma şekilleridir.

Yeni çalışma örüntüleri geçmişle bir kırılmanın tam aksine daha derin bir bağlantı sergiler. Bu yeni çalışma yollarının yerleştiği bağlamı anlamak önemlidir; bu bağlam servis işlerinin büyükşehirlerden kendilerini çevreleyen bölgelere taşınması üzerine çok önceleri kurulmuştur (Gillespie, 2002). Servis sektörünün mekansal dağılımının ortaya konması zamanımızdaki teknolojik devrimin daha iyi anlaşılmasına esas teşkil edecektir (Dökmeci ve diğ., 1993).

İngiltere'de işgücü anketinden (labour force survey) gelen kanıtlar, **evden tele-çalışmanın** küçük bir taban üzerinden de olsa büyüdüğünü gösteriyor (Gillespie, 2002). Uzak kırsal alanlardan çalışmanın popüler imajı ile birlikte sunulmaya çalışılsa da, tele-çalışmanın önemli konumsal sınırlamaları olduğu da bir gerçektir. Kendi işini yapan ya da serbest çalışanlar dışında tele-çalışma haftanın bir ya da iki gününde olan yarı zamanlı bir etkinlik durumunda; dolayısıyla tele-çalışanlar mevcut çalışma yerlerine mantıklı bir erişim mesafesi içinde konumlanmaya ihtiyaç duymaktadır. Kendi işini yapan ya da serbest çalışanlar içinse müşteriye erişim için uygun konumda olmak hala önemini sürdürmektedir.

Tele-çalışma herhangi bir yerde gerçekleşebildiği için mevcut işyerleri ve müşterilere erişime rağmen önemli bir kentsel formu ya da anlamı yoktur. Şunu önceden görmeliyiz ki, uzak konumlardan çalışan az sayıda "tarz" tele-çalışanın ötesinde, tele-çalışanların konumları, çalışanların büyük bir kısmını teşkil eden orta sınıf profesyonellerin mevcut konut yerlerini yansıtacaktır. Bu insanların tercihleri ise kentin banliyöleri ya da hayatın daha kolay olduğu küçük kasabalardır (Gillespie, 2002). Önceden görülebilir ki tele-çalışma, istihdamın merkezden metropol alanlara doğru süregelen yer değiştirmesine katkıda bulunmaktadır.

Tele-hizmet merkezleri sayısal çalışmanın çok farklı bir tipini oluşturur. Bu telefon çağrı merkezleri ya da ağ üzerinde müşteri iletişim merkezleri müşterilerin orada bulunmasına gerek kalmadan sağladıkları hizmet köktenci bir yenilik sergilerler. Bu durum birçok yerel müşteri hizmet birimlerinin yerini ucuz iş gücü ve düşük mülk maliyetlerinden yararlanabilen çok daha az sayıda ve tekil tele-hizmet birimlerine bıraktığı farklı hizmet coğrafyalarının ortaya çıkmasına olanak verir. Çağrı merkezlerinin kent merkezinden metropol alanlara kaymasının belli nedenleri vardır.

Çok sayıda müşteri temsilcisini barındırabilecek bir ofis mekanı bulmanın zorluğu ve kent merkezinde bunun maliyetinin çok yüksek olması bunlardan bazılarıdır. Dolayısıyla çağrı merkezleri istihdamın merkezden metropol alanlara kaymasına bir diğer örnektir.

Teknoloji destekli çalışmanın bir değişik şekli ise **devingen çalışma** olarak adlandırılan, dizüstü bilgisayarlar ve sayısal cep telefonları aracılığı ile hareket halinde ya da müşterinin binasında/mekanında gerçekleşebilen çalışma türüdür. Devingen çalışma yeni bir olgu olmamasına rağmen danışmanlık, muhasebe, hukuk gibi müşteri bazlı mesleklerde artarak geliştiğine dair kanıtlar vardır (Gillespie, 2002).

Bu yeni çalışma şekilleri, farklı yolllar ile istihdamın merkezden çevreye doğru kayarak metropol alanların genişlemesine neden olmaktadır. İnsanlar, iş ve hizmetlerin merkezden uzaklaşması sayısal ekonomi ile başlamış değildir. Eğilimler uzun vadede şaşırtıcı bir tutarlılıkla devam etmektedir. Bunların yanı sıra e-ticaretin bunu etkilediğine dair küçük kanıtlar vardır (Gillespie, 2002).

Bu durumun sonunda karşılaştığımız sorun, sayısal yaşam tarzları bizi devingenliğe ve genişleyen metropol alanlara doğru iterken kentsel politikanın tam tersine daha az hareket ve devingenliğe ve daha yoğun bir kente yönelik çalışmasıdır.

3.2.2 Çevrimiçi Çalışma Çevreleri

Çalışma mekanlarının belli başlı işlevlerinin fiziksel mekandan bağımsızlaşarak bilişim ağları üzerine taşınması ile oluşan çevrimiçi çalışma çevreleri, ağ üzerinden bilgi iletimini sağlamanın yanı sıra belli düzeyde sosyal etkileşime de olanak sağlayan sanal ortamlardır.

Pavel Curtis'in yarattığı Jupiter MOO adındaki MUD (Multi User Domain-Çok Kullanıcılı Alan) bir grup uluslararası astronom ve astrofizikçinin paylaştığı bir sitedir. Araştırmacılar fiziksel konum ve zamandan bağımsız şekilde ortak bir mekanda çalışırken, bilgi ve gözlemlerini paylaştıkları sohbetlerde bulunmaktaydılar. Teknik raporlar ve grafik dosyalar, MUD'ın bilgi kaynaklarının bir kısmı gibi site içinde postalanıyordu (Anders, 1998).

Bu duvarsız birlikte çalışma ortamları (collaboraties), William Wulf tarafından 1989'da türetilmiş bir kavramdır. Eş zamanlı olarak farklı yerlerde bulunabilme ve araştırmacılara fizik, astronomi, mühendislik gibi birçok konuda kaynakları bilgisayar ağları üzerinden paylaşabilme olanağı tanıyan nitelikleriyle öne çıkarlar. Örneğin, servis sağlayıcısı Michigan'da olan Yüksek Atmosferik Araştırma Ortamı (UARC)

güç ve iletişim yayılım sinyallerini engelleyen manyetik fırtınalar olan “uzay havası” çalışmasıyla ilgili araçların bilimadamları tarafından kullanılmasını sağlar. Bu çeşit çevresel gözlem sistemi aynı zamanda, Ricland, Washington’daki Pasifik Kuzeybatı Milli Laboratuvar tabanlı Çevresel ve Moleküler Bilimler Ortamınının odağıdır.

Michigan Üniversitesi’nde bir bilim adamı ve UARC’nin yaratıcısı olan Gary Olson’a göre, çevrimiçi çalışma ortamı (collaboratory) potansiyeli araştırma kapsamından çıkıp şirketler dünyasına uzanacaktır. Sanal çalışma ortamları çok milliyetli anonim şirketlerin dağılmış işi için gün geçtikçe daha uygun araçlar olarak görülmektedir. Olson’un belirttiğine göre yüksek teknoloji şirketleri kadar otomobil ve mobilya imalatçıları da konuyla oldukça ilgilenmektedirler (Anders, 1998).

Birçok sanal çalışma ortamının odağı aslen araçlar ve bilgiye ulaşmak olsaydı, sohbet kutuları ve sanal odaların eklenmesi onları çevrimiçi sosyal çevrelere dönüştürürdü. Sanal çalışma ortamları birçok sıradan MUD’un sahip olmadığı niteliklere sahiptir. Samimi ortamları kontrollü bir diyaloğa olanak sağlayan sosyal bir seviye yaratırlar. Aksi takdirde bir çevrimiçi çalışma ortamına giren bir öğrenci kıdemli bir araştırmacıyla istenmeyen bir diyaloğa girebilir.

Çevrimiçi çevrelerdeki hiyerarşik kademelenme ve kontrollü örüntü şirketleşmiş bir yapıda da yararlı olabilir. Washington D.C.’de Metasys’de yönetici olan Lisa Kimball, başka bir şirketle birleşmek isteyen bir şirket projesinden bahseder. Yeniden düzenleme işlemleri için şirket, çevrimiçi şirket çevreleri uzmanı olan Metasys’i tutmuştu. Metasys, birçok odasının tartışma gruplarını içerdiği çok kullanıcılı bir alan yaratmıştır. Şirket çalışanları ve yöneticileri, siteye girip sohbet edebiliyor, mesaj bırakıyor veya herhangi bir rahatsızlıklarını belirtebiliyorlardı. Sonra, alanın tartışmaları kolaylaştırdığını ve çalışanların çevrimiçi diyaloglarını şirket koridorları ve ofislerinde sürdürdüklerini görmüşlerdir. Sanal ile gerçeğin üst üste binmesi duygusal ve kurumsal gerilimleri aşmakta şirkete yardım etmiştir (Anders, 1998).

MUD’lar şirket çevrelerinde kendi yollarını buldular. Reklam şirketi Chiat-Day, 1993’te Manhattan’da sistemini kurduğu zaman, çalışanları için grafik bir alan yarattı. Tasarlanan site, mesajlaşma ve sohbet mekanları içermekteydi ve çalışanların aynı zamanda sitede bulunmasalar bile sosyalleşmelerine yardımcı olacak bir “bar”a dahi sahipti.

Yakın zamanda, bilgisayar ATM sistemleri geliştiren bir şirket olan Fore Systems, teknik olmayan elemanlarına teknik destek sağlamak amacıyla grafik bir MUD kurdu. Şirket, müşteri tabanlı bir yazılım kullanarak, kampüsünün fiziksel yerleşimiyle eştabanlı 24 odalık bir intranet çevresi yarattı. Fore’un pazarlama

destek müdürü James Carlin çevrimiçi diyalog sırasında toplanan bilginin müşteri hizmetlerine de katkıda bulunacağına inanmaktadır. Böylece oluşturulan fikirler referans dosyalarına dahil edilebilmektedir. Artık Fore'un satış personelinin sadece yüzde yirmisi Pittsburgh'daki merkez binada konumlanmaktadır. Şirket bu servisi extranetlere doğru genişletmek istemektedir çünkü bu sayede uzaktaki satış gücü de daha faydalı hale gelebilir. Grafik sohbet çevrelerinin kullanımı intranetlerde sık olmasa da, internetteki kullanımları artmaktadır (Anders, 1998).

Çevrimiçi sanal profesyonel topluluklar ve çalışma ortamlarının başarısı kullanıcılarına bağlıdır. Bir öğrencinin bir araştırmacıyla rastgele sohbetine olanak sağlayan sosyal kademelenme zoraki ve istemsiz bir tartışmaysa, araştırmacı için rahatsız edici olabilir. Birisi için avantaj olan şey, bir diğeri için dezavantaja dönüşebilir.

Çevrimiçi ortamda çalışan kişiler ile işyerinde çalışanlar arasındaki ilişkiler de önemlidir. Michigan Üniversitesi'nden Eleana Rocco'nun yürüttüğü bir çalışma, çevrimiçi işbirliğinden önce yüzyüze iletişim kuran grupların, bunu yapmayanlara göre daha rahat anlaştıklarını göstermiştir. Rocco, mücadele dışında işbirliği de gerektiren bir bilgisayar oyunu için deneklerle çalışmıştır. Çevrimiçi olmadan önce fiziksel anlamda 5 ila 10 dakikalık görüşmeler yapan grup, yapmayan gruba göre belli bir güven seviyesi geliştirebilmiştir (Anders, 1998).

Gary Olson ve meslekdaşı Tom Finholt, çevrimiçi çalışma ortamlarındaki etkileşimi yakından gözlemlediler. Konuşma konuları gerçek hayattakinin aynısı olmasına rağmen, fikirlerin niteliğinin daha yüksek düzeyde olduğunu buldular. Bunun sebebinden emin olmamakla birlikte, konuşma dilinin çoğunlukla kısa ifadelerden oluştuğuna dikkat ettiler. Konuşmacılar genelde, konuşma gelişmeden fikir üretmek ve geliştirmek için yeterli zamanı bulamamaktadırlar. Oysa yazının varlığı iletişim kuranları, ekrana işlemeden önce düşüncelerini gözden geçirmeye zorlar. Açıkça görülüyor ki bu işbirliği ve araştırma alanlarının en büyük avantajı da fikirlerin özgürce akabilmesidir. İçinde bulunduğumuz ortam da bunu talep etmektedir (Anders, 1998).

Çevrimiçi çevreler çok şey sunmalarına rağmen sosyal hayatın kendine has fiziksel yönlerinin yerini asla alamayacaktır. Bedenlerimizin sosyal etkileşim sırasındaki karmaşık rolü tartışılmazdır. İnsan-bilgisayar arayüzü tasarımındaki gelişmelere rağmen, biz hiçbir bilgisayarın taşıyamayacağı bir iletişim niteliğine alışık canlılarız. Her ne kadar sanal bir çalışma ortamında bilgi alışverişi yapıyor olsak da, karşılıklı el sıkışıp birbirimizin fiziksel varlığına tanıklık edememekteyiz.

3.2.3 Üretimin Yeniden Konumlandırılması

Bilişim ağlarının fiziksel varlığı olmayan ürünlerin iletimindeki avantajlarından önceki bölümlerde bahsedilmişti. Bünyesinde maddesel bir bileşenin varolduğu başka tür ürünler için de sayısal ağların elverişliliği fiziksel üretimin merkeziliğini köklü bir şekilde kırma olanağını ortaya çıkarıyor. Bunu endüstriyel devrimin kabul edilmiş merkezileşme eğiliminin şaşırtıcı biçimde tersine dönmesi olarak yorumlayabiliriz.

Örneğin, eğer gazeteleri ele alırsak, ürünler geniş merkezi tesislerde geleneksel olarak basılıyor, daha sonra karmaşık nakliyat ağları üzerinden dağıtılıyor. Bu merkezileşmiş seri üretim sistemi altında herkes tamamen aynı ürünü elde edecektir. Telekomünikasyonun erken dönemlerinde müşterilere daha yakın olan yerel basım merkezlerine sayfa düzenlerini elektronik olarak göndermek, biraz yerel içerik eklemek ve yerel basımlar yaratmak mümkün olmuştur. Bugün yaygın ağ ve ucuz ev yazıcılarının gelişimiyle, kullanıcının kendi kişiselleşmiş gazetesini basabilmesi daha çekici hale gelmiştir (hala gazetesini ekranda değil, kağıt üzerinde görmeyi tercih edenler için). Elimizde tuttuğumuz geleneksel görünüşlü kitap dahi sayısal sistem aracılığıyla üretilmiş bir üründür. Bunu geleneksel bir kitapçıdan almış olabiliriz, ya da çevrimiçi bir kitap mağazasından. İkinci durumda bir internet sitesine girip, çevrimiçi bir katalogda kitap başlığını yazıp, ekranda siparişimiz için bir form doldurduktan sonra kitabı posta ya da kargo aracılığıyla teslim alabiliriz. Bu yeni sistemde elektronik bilgi alışverişi, yüzyüze yapılan alım satım işleminin yerini alır, depo ve perakende satış alanı çok farklı noktalarda konumlanır. Ürünün, tüketici başvurusuna doğrudan depodan teslim edilmesi, depodan bir ara depolama noktasına -kitapçılara- toptan olarak nakledilmesinin yerini almaktadır (Mitchell, 1999).

Ürün tasarımının, siparişin ve ürün tesliminin muazzam dönüşümünün iş ve endüstrinin konumu, nakliyat sistemlerinin organizasyonu belirli konumlarda iş bulma fırsatları üzerindeki etkisi büyüktür. Modern endüstriyi karakterize eden büyük ölçekli, karmaşık malzeme işleme sistemleri yeni yollarla koordine ve kontrol edilmeye ve yeni mekansal örüntülerle yayılmaya başlamaktadır.

Bir takım üretim tesislerinin hala enerji ve hammadde kaynaklarına yakın olması gerekirken (endüstriyel devrim kentlerinde olduğu üzere), bugün bir çoğu hızlı, esnek telekomünikasyon ve ulaşım ağlarının koordineli kullanımının onları geniş bir alana yayılmış teknisyenlerine, mal sağlayıcılarına ve ortaklarına bağlamasına dayanmaktadır. Hong Kong gibi büyük üretim merkezleri artık üretimin gerçekleştiği yer olmak yerine coğrafi olarak yayılmış ağların yönetim ve kontrol merkezidir. Bu

ağlardaki bağlantıları kurarken yazılım uyumu zaman ve mekanda yakınlıktan çok daha önemli olabilir (Mitchell, 1999).

Buna uygun olarak yarı-iletken endüstrisi en çarpıcı örneklerden birini sunar. Tasarım ve üretim tesislerinin yanyana olmasına çok ihtiyaç olmamasına rağmen, bazı firmalar en geleneksel organizasyonu sergileyerek hem çip tasarımını hem de üretimini kendi üretim tesislerinde gerçekleştirir. Daha sonra başkalarının çip tasarımlarını üreten çip dökümhaneleri ortaya çıkar. Son olarak çip tasarlayan, pazarlayan ve dağıtan ama kendi fabrikası olmayan, istenilen, ihtiyaç duyulan yerde üretim tesisleri kiralayan firmalar ortaya çıkmaktadır.

Telekomünikasyon, yerel satıcıların ve benzeri aracıların rollerini azaltarak ya da yok ederek ve demirbaş maliyetlerini önemli derecede keserek üreticilerin müşterileriyle daha doğrudan ve çabuk bağlantısını sağlar. Örneğin 1996'da Dell bilgisayar şirketi, doğrudan bilgisayar satın alımına olanak sağlayan internet sitesini (www.dell.com) kurmuştur. Müşteriler, dünyanın herhangi bir noktasından çevrimiçi olarak bir bilgisayar kurulumu hazırlayıp siparişini verebilmekte ve makine hızla hazırlanıp bir kaç saat içinde teslimat için yola çıkabilmektedir. Buna benzer durumlarda, yeni bir post-endüstriyel dönüşle, yapımdan sonra alımın yerini alımdan sonra yapım almaktadır (Mitchell, 1999).

Bilinen çalışma mekanı türleri parçalanmakta ve yeni örüntüler oluşturarak bir araya gelmektedir. Bu durum, daha önceki dönemlerde telefon ve telgrafın gelişiyle ortaya çıkmıştı. Telefonun sayesinde, kurumsal ofisler, başında bir yönetici ile bir telefon görüşmesiyle kontrol edilebilen fabrikalardan uzağa taşınmış, başkan, bankacılar, taşeronlar ve müşterilerle yüz yüze görüşebileceği kent merkezine yerleşmiştir. Sonuçta kent merkezi "özelleşmiş bir komşuluk topluluğundan, ticari olarak birbirleriyle ilişkili ofislerin yoğunlaştığı bir mekan" haline dönüşmüştür (Mitchell, 1999).

Bugün, üretim alanlarında, ağ destekli uzaktan izleme ve kontrolün varlığı, erken endüstriyel tarzdaki makina zihniyetine daha az ihtiyaç olduğu anlamına gelir. Bu işlev, yönettikleri tesislere çok da yakın olması gerekmeyen ve daha az personele ihtiyaç duyan, merkezi yönetim ofislerine göç etmektedir.

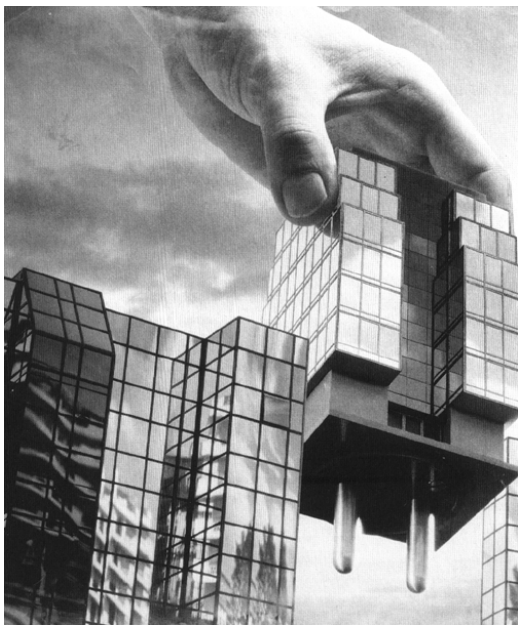
Perakende satışta, geleneksel mağazanın satış katı, stok odası ve yönetim hacmi için arka oda gibi bileşenleri elektronik bağlantıların ortaya çıkmasıyla birbirlerinden ayrılabilir duruma geldiler. Satış katı belki çevrimiçi kataloglardan oluşan, e-posta ya da telefonlara cevap veren bir uzaktan hizmet alanı sistemine ya da havaalanları gibi yüksek yoğunluklu yerlerde olduğu üzere daha küçük görünüşlü ve düzenli sergi

salonlarına dönüşecektir. Stok odası, içinde merkezi depo ve bir paket ulaştırma noktasının yakınına konumlanmış bir dağıtım merkezi bulunan büyük bir "kutu" haline gelebilir. Faturalandırma, sipariş ve diğer yönetimsel işlemler ise evlerinde ya da yakınlardaki tele-çalışma merkezlerinde bulunan tele-çalışanlar tarafından halledilebilir (Mitchell, 1999).

3.2.4 Kurumlar, Binalar ve Bilişim Teknolojileri

Çevrimiçi ofisin post-bürokratik dünyasında, yönetim süreci sabit bilgi akışlarıyla zaman sınırlarının ötesine geçerek yer/konum kavramını sorgulatan elektronik sistemler tarafından devr alınmıştır. Tüm endüstriyel sektörlerde ofis işlevleri değişmektedir. Hiyerarşiler kalkmakta, şirketlerin yönetim merkezleri kaybolmakta, işgücündeki azaltmalar büyük boyutlara ulaşmaktadır. Rasyonelleşme, proje tabanlı işler ve dış kaynaklar gelecek için anahtar kelimelerdir. Şirketler, birbirleriyle e-posta, bilgi bankaları, hizmet sistemleri, intranetler, iş akışı sistemleri ve elektronik konferanslar yoluyla bağlantı kuran küçük takım birimlerine bölünecektir (Riewoldt, 1997).

Kurumlar binaları yalnızca işleri için değil müşterilerine ve rakiplerine mesaj iletmek için de kullanırlar. Geçtiğimiz yıllarda en gelişmiş iletişim ve bina otomasyon sistemlerine sahip karmaşık yüksek teknolojili "akıllı" binalar ilgi odağı olmuştu. Zamanla bu teknolojilerin binalar ile bütünleşerek farklı çalışma örüntülerine ve teknolojik gereksinimlere destek veren bir "Bilgisayarla Bütünleşmiş Bina" üretecektir.



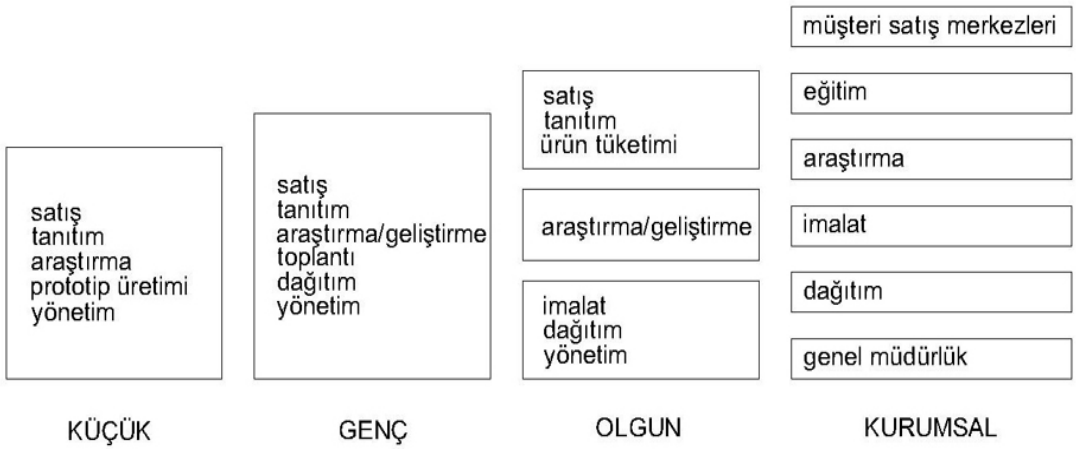
Şekil 3.9: Akıllı bina-kurumsal ağda bir düğüm noktası (Bouman, 1996)

Akıllı bina, şehir, bölge ve ülkeler boyunca yayılan akıllı kurumsal ağ üzerinde bir düğüm noktası haline gelecektir (Şekil 3.9). Bazı önemli teknolojik sorunların üstesinden gelinmesi ve kurumların çalışma süreçlerinin farklı çalışma konumlarında gerçekleşmesine uyum sağlaması halinde bu durum gerçekleşebilir.

Tarihte, kurumların daima iyi tanımlanmış bir fiziksel formu olmuştur. Şirketler büyüdükçe binalar da başarıyı yansıtacak şekilde genişlemiş ve büyümüştür. Binalar içinde barındırdıkları kurumlar hakkında sağlamlık, başarı ve güvenilirlik gibi mesajlar verir hale gelmişlerdir.

Kurumlar büyüyüp olgunlaştıkça mülklerini de farklı bir şekilde kullanarak, tek bir binadan farklı işlevler taşıyan birden fazla binaya geçme eğilimi göstermişlerdir (Tablo 3.1). İletişim teknolojilerindeki gelişmeler yayılmış mülkiyet portföyüne doğru hareketi kolaylaştırmış ve dünya çapındaki iş gücü ve mülkiyet maliyetlerinden faydalanan küresel şirketlerin gelişimini tetiklemiştir (Harrison, 1997). Örneğin Garanti Bankasında şubelerdeki operasyon kısmı, diğer bir deyişle mürekkep işleri ile ilgilenen bölüm küçülmüş, merkezileşmiş ve ayrı bir bina olarak ortaya çıkmıştır. Operasyonun merkezileşmesi ancak bilişim ağları sayesinde gerçekleşebilmiştir (Aydoğan, 2003).

Tablo 3.1: Kurumların bina mülkiyeti evrim şeması



Bir süre için kurumsal genel müdürlük binası, kurumun mülkiyet portföyünden ayrı olarak durmuş ve sembolik değeri, bulunduğu konumun önemine göre ağır basmıştır. Bununla beraber, kurumlar kendilerini uygun maliyetli hale getirmeye çalışırken, genel müdürlük binası dahi genel iş verimine katkısı açısından incelenmiştir. Bir çok durumda bu, genel müdürlük binasını kente, bölgeye ya da ülkeye yayılmış ve birbirine geniş ağlar ve bilişim sistemleriyle bağlı birimler halinde bulunan geri ofis işlevlerine indirgemiştir. Kurumun kent merkezinde kalan, “vitrin” görevi gören bir bina ile genellikle kurumun kamusal işlevidir. Ofis binasının kamusal

rolüne bile teknoloji tarafından meydan okunmaktadır. İnternet üzerindeki kurumsal ana sayfa binanın daha önceleri taşımakta olduğu bazı önemli işlevleri devralmıştır:

- Kurumsal yapıyı sergilemek
- Ürün ve hizmetler hakkında bilgi vermek
- Çalışanlar ve müşteriler arasındaki iletişimi sağlamak

İnternetteki ana sayfanın en önemli avantajı küresel olarak erişilebilir ve mevcut kurumsal ihtiyaçları yansıtacak şekilde güncellenebilir olmasıdır. Uç noktalara gidilirse, bu eğilimler yayılmış halde bulunan kurum ve bireyler arasında bilişim ağları vasıtasıyla işlerini yürüten, yüz yüze gelmek durumunda olmadan küresel müşterilere hizmet veren sanal kurumların gelişimine yol açabilir.

Günümüzde kuruluşlar mesleki amaçlarına ulaşabilmek için duyarlı, verimli ve destekleyici bir akıllı çevre sağlayan binalar kullanma eğilimindedir.

Aşağıdaki başlıklar, bir kuruluşun bir binaya sahip olmaktaki üç ana amacını ifade eder. Bu veriler Tablo 3.2'de bir araya getirilmiştir.

- Bina yönetimi – binanın fiziksel çevresinin hem insan sistemleri (tesis yönetimi) hem de bilgisayar sistemlerince (bina otomasyonu) yönetimi
- Mekan yönetimi – binanın iç mekanlarının zamansal yönetimi. Verimli mekan yönetiminin tüm amacı değişim yönetimi ve işletme maliyetlerinin azaltılmasıdır.
- İş yönetimi – kuruluşun çekirdek iş etkinliklerinin yönetimidir. Çoğu zaman bilginin işlenmesi, depolanması, sunulması ve iletilmesi olarak tanımlanabilir (Harrison, 1997).

Tablo 3.2: Bina zekasının modeli

AKILLI BİNANIN HEDEFLERİ	Bina Yönetimi	Mekan Yönetimi	İş Yönetimi
AKILLI BİNANIN GÖREVLERİ	Binanın çevresel kontrolü Bina sistemlerinin kullanıcı kontrolü	Değişkenlerin idaresi (kapasite, adaptasyon, esneklik, idare edilebilirlik) İşletme maliyetinin azaltılması	Bilginin işlenmesi, saklanması ve sunuşu. Dahili ve harici iletişim.
AKILLI BİNANIN NİTELİKLERİ	Tasarım stratejileri ve bina kabuğu nitelikleri Servis yönetim stratejileri		
	Bina Otomasyon Sistemleri	Bilgisayar Destekli Servis Yönetim Sistemleri	İletişim (Ofis Otomasyon, Görsel/İşitsel ve İş Sistemlerini içeren)

Başarılı akıllı binalar birbiri ile ilişkili üç katmanlı çözümün sağlanmasına dayanır:

1. Bilişim teknolosini içinde barındıran ve kuruluşun büyüyüp değişmesine izin veren bir bina kabuğu.
2. Maliyetlerin azaltılması, mekan ve iş yönetimi performansının artırılması için bilişim teknolojilerinin uygulanması.
3. Farklı organizasyonların, sistemlerin, veri ve personelin ortak amaç olan iş verimliliğine odaklanmasını mümkün kılan teknoloji ve hizmetlerin sağlanması (Harrison, 1997).

3.3 Evler ve Ofisler

Elektronik bağlantı aracılığı ile konumsal zorunlulukların gevşemesi durumu bizi mantık sınırlarının dışına sürüklemeyecek, köksüz, dizüstü bilgisayarlı, cep telefonlu göçebelere dönüştürmeyecektir. Ev, yeni işlev ve hizmetlerle bütünleşince mimari ilgi ve yenilikçiliğin yenilenmiş odağı haline gelecektir. Endüstriyel devrimin ayrılmaya zorladığı ev ve çalışma mekanını sayısal dönüşüm bir araya getirmektedir; artan miktarda evde çalışma ve buna bağlı olarak filizlenen, bu işleve uygun mekan talebiyle karşılaşacağız. Bu, çoğumuzun bütün gün evde oturarak işlerini halledeceği ve geleneksel işyerlerinin, özellikle de şehir merkezindeki ofislerin yok olacağı anlamına gelmez. Tele-çalışma olasılığına onyıllardan beri varolan ilgiye rağmen durumun böyle bir noktaya varacağına dair çok az kanıt var. Ama muhtemelen daha esnek iş programları ve mekansal örüntülerle karşılaşacağız ve bir çok insan zamanını geleneksel çalışma mekanı tipleri, kullanıcıya yolda hizmet etmek üzere tek defaya özgü iş yerleşimleri ve elektronik donanımlı ev-çalışma mekanları arasında farklı oranlarda bölüştürecektir (Mitchell, 1999).

Yirmibirinci yüzyılın kablolu evleri, geniş yelpazedeki işlevlerinin üstesinden gelebilmek için ek hacimden daha fazlasına ihtiyaç duyacaklarlardır. İç bölünme ve mekansal örgütlenmenin de yeniden düşünülmesi gerekecektir. Özellikle, bir etkinlik merkezi olarak ev ve barınak olarak ev fikirleri arasında potansiyel bir çatışma mevcuttur ve bunu çözmek dikkatli planlamayı gerektirmektir. Aynı şekilde mahremiyet gereksiniminin ağ bağlantılı mikrofon ve video kameralarla uzlaşması da dikkatli bir planlamaya ihtiyaç duymaktadır. Kullanılmayan yatak odalarını bilgisayar donanımlı çalışma mekanına dönüştürmek gibi bir defaya mahsus çözümler bir süre idare edebilir ama uzun vadeli değildir. Bir çok açıdan Küçük İtalya'daki arkasında berberin ailesinin yaşadığı berber dükkanının çağdaş eşdeğeri olan konut tipleri yaratmak durumunda kalabiliriz. Çalışılabilir prototipler için, tüccar ailelerin dükkanlarının üst katında yaşadığı ve çalışma ve yaşama mekanının katlar

aracılığı ile zarifçe ayrılarak belirlendiği Kyoto'nun esnaf bölgelerindeki Machiya'lara ya da Singapur'un eski Peranakan dükkanlarına bakmamız gereklidir. Amerika ve Avrupa kentlerinde sanatçıların tavan araları aynı yerde yaşayıp çalışmanın potansiyel avantajlarını segileyerek başka bir kullanışlı model sağlar (Mitchell, 1999).

Çalışma mekanlarının gürültü, trafik ve kirlilik gibi sorunlara yol açacağı, bu yüzden de ikamet alanlarından ayrılması gerektiğini varsayan geleneksel toprak kullanım zonlama yaklaşımını da yeniden incelememiz gerekecektir. Telekomünikasyon tabanlı çalışma, bu istenmeyen etkilerden çok azına sahip, ve toprak kullanım haritalarından çok kat planları aracılığıyla yaşama ve çalışma mekanlarının birbiriyle karıştırılarak planlanması olasılığını karşılamaktadır.

Diğer bir deyişle, endüstriyel şehrin standart toprak planlama stratejileri tersine dönmelidir. Kentsel ölçekte çalışma alanları ve konutları artık ayrı bölgelerde tutmaya gerek yoktur, bunların birbirleri ile karışması teşvik edilmelidir. Ama bununla beraber, yaşama / çalışma yerleşiminin kendisi içinde ayrılması gerekliliği de ortaya çıkmaktadır (Mitchell, 1999).

Sosyoekonomik besin zincirinin en üstünde, dünyanın bir çok yerinde bu üst düzeyde hizmet alan yaşama / çalışma yerleşimleri, iş gücünün oluşumundaki değişimlerle yönlendirilecektir ve artan sayıda kadının yüksek mevki talebine doğru gideceğini düşünürsek profesyonel ve ev ile ilgili rollerin geleneksel mekansal ve zamansal ayrımını sürdürmek daha da zor olacaktır. Çocuklarına bakmak zorunda olan ve işleri farklı zaman bölgeleriyle etkileşimli olmak zorunda olanlar için çalışma saatlerinde esnekliğe artan gereksinim olacaktır. Zincirin en alt ucunda ise doğrudan faydalanacaklar işverenler olacaktır. Yaşama / çalışma evi, çalışma mekanı sağlama sorumluluk ve maliyeti işverenden çalışana geçecek ve bu durum sendika organizatörleri ve hükümet müfettişlerinin iş yeri muhafazasını güçlendirmesini daha da zorlaştıracaktır. Uç noktalarda, ev-çalışma mekanları sömürülen yerler, az para karşılığında kötü koşullarda çalışılan mekanlara dönüşebilir (Mitchell, 1999).

3.3.1 Uzaktan Çalışmanın Doğası

Tele-çalışma, zamanının bir kısmını ya da hepsini evde çalışarak geçiren insanları tanımlayan bir terim olageldi. Tele-çalışan profili işi yapma şekline göre üçe ayrılabilir: kendi işine sahip olanlar, ek iş yapanlar, yer değiştirenler. Kendi işine sahip olanlar muhtemelen bina genel giderlerlerini azaltmak adına kendileri için evden çalışan insanlardır. Ek iş yapanlar ise ofislerinden eve ek iş getirip verimi artırmaya çalışan kişilerdir. Şu an tele-çalışanların büyük bir kısmını bu iki grup

oluşturur. Yer değiştirenler ise normalde ofiste harcayacakları çalışma zamanının yerine evde harcayacakları zamanı koyan insanlardır (O'Conaill ve Loughran, 1997).

İnsanların evde çalışırken daha üretken olabilecekleri çünkü ofis içindeki kesilmelere uğramadan işlerine daha iyi yoğunlaşabilecekleri gibi yaygın bir düşünce vardır. Aslında, evde çalışan profesyonellerin okuma, yazma ve programlama gibi bilişsel işleri yapmaya daha yatkınken yüz yüze konuşma, toplantılara katılma ve telefon kullanma gibi sosyal işlerde eksikleri olduğuna dair bazı kanıtlar vardır.

Ama bu daha üretken olma düşüncesine rağmen, evde çalışanların ofiste ya da işyerlerinde çalışanlara göre daha az kazandığı üzerine kanıtlar da vardır. 1980 ABD sayımında evde çalışanların işyerlerinde çalışanların kazandığının ancak %76'sı kadar kazanabildikleri tespit edilmiştir (O'Conaill ve Loughran, 1997).

Kavramaya dayalı işlerde daha yüsek performansa rağmen neden kurumlar evde çalışmayı daha az değerli buluyorlar? Kraut'a göre olasılıklardan biri, resmi olmayan iletişim kanallarının eksikliği ve bunun sonucunda kurumun yapısı ve kültürüne entegre olamama durumudur. Bunun pratikte içerdiği, rollerin esnekliğindeki eksikliktir. Kurumdaki diğer çalışanları görmeksizin, evde çalışan kişi işte mevcut olmayan arkadaşının yerini doldurmak ya da terfi kazanmak gibi bir durumda olamaz çünkü diğer rollerin ne olduğunu görememektedir (O'Conaill ve Loughran, 1997).

"Çalışma" kavramına ilişkin yaygın bir algılama olan bilişsel görevlerin yerine getirilmesi, iletişimin rolünü ve kurumların esenliğini sağlamadaki katkılarını ihmal etmektedir. Tipik olarak insanlar bir kurumda takımlar ya da gruplar halinde çalışırlar. Başarıya ulaşmak için gruplar parçası oldukları kurumun bulunmanın yanı sıra kendi bireysel üyelerine de katkıda bulunmalıdır. Bu katkılar önem sıralarına göre, üretim, esenlik ve üye destek işlevleridir. Mevcut olmama durumunda iş arkadaşlarının yerine bakma gibi etkinlikler grubun ayakta kalmasını temin eder. Üyelere kendi katkılarının değerli olduğunun hissettirilmesi gruba olan yükümlülüklerinin sürdürülmesine yardım edecektir. Esenlik ve üye destek işlevlerinin bir çoğunun sosyal olarak iletişimle sağlanması mümkündür. Bu, bireyler arası iletişimin grup performansını artırdığını savlayan kurumsal iletişim literatürü tarafından da desteklenmektedir (O'Conaill ve Loughran, 1997).

3.3.2 Resmi Olmayan İletişimin Önemi

Şaşırtıcı olmamakla birlikte, resmi olmayan (gayri resmi) iletişim, etkileşenlerin birbiriyle olan fiziksel mesafesine önemli derecede bağlıdır. Bir çok çalışma göstermiştir ki ofis içerisinde birbirine yakın oturan çalışma arkadaşları etkileşime

girmeye daha yatkındır. Evde çalışanların iş yerlerinde çalışanlar kadar etkileşime girmesi mümkün değildir.

Hewlett Packard'da iki çalışanın 377 adet yüz yüze ve telefonda gerçekleştirdiği etkileşim çerçevesinde bir çalışma yapılmıştır (O'Conaill ve Loughran, 1997). Bu verilerin analiz edilmesi resmi olmayan etkileşimin doğası ve işlevi üzerine bir takım anlayışlar üretmiştir. Birinci analiz yüz yüze bir yerleşimde gerçekleşen 294 etkileşimi incelemiştir. Bu, çalışma süresinin %31'i kadar zamanda gerçekleşmiştir. Bu etkileşimlerin yarısından fazlası deneğin kendi ofisinde, geri kalan kısmıysa iş yerinin içinde dolaşırken gerçekleşmiştir. Dolaşma sırasındaki etkileşimin büyük bir kısmı iş arkadaşlarının çalışma mekanlarında gerçekleşmiştir. Bu etkileşimlerin dikkati çeken bir özelliğiyse kısa olmalarıdır. Etkileşimler ortalama iki dakikadan az sürmüştür ve kendi ofislerinde gerçekleşen etkileşimlerin yarısı ise 38 saniyeden daha az zaman almıştır.

Deneğin işini kesintiye uğratma kararı o anki etkinliğine bağlıdır. Kişiler okurken ya da yazarken bölünmeye daha yatkındır. Konuşmak, yazdırmak ve telefon etmek gibi sözlü etkinliklerin bölünmesi daha zordur.

Bu etkileşimlerin diğer bir özelliği ise doküman kullanımıdır. Kendi ofisinde gerçekleşen etkileşimlerin %53'ünde genel olarak soruları yanıtlamak ya da bilgi vermek için bir doküman kullanılmış. Bu dokümanların ortak yanlarıysa diğerleri ile paylaşılmış olmasıdır.

Diğer bir analiz ise işlevlerini belirlemek için etkileşimlerin içeriklerini incelemiştir. Altı işlev tanımlanmıştır: insanları aramak, mesaj almak ya da vermek, toplantı düzenlemeleri yapmak, doküman teslim etmek, yardım alıp vermek ve gelişmeleri ve haberleri bildirmek. Tüm bunlar, resmi olmayan iletişimin nasıl yalnızca üretime değil grup bütünlüğünün sağlanmasına ve üye destek gereksinimine de katkı da bulunduğunu gösterir. Mesaj alma, yardımlaşma ve haberlere dayalı etkileşimler aracılığı ile grup, üyelerinin yükümlülükleri ve planlarından haberdar olur. Bu, bireylerin etkinliklerinin grup ile aynı çizgide olmasını sağlar. Ek olarak, üyeler bu etkileşimler ile destek alırlar. Gelişimin bildirilmesi çalışanları motive ederken, yardım almak iş desteğinin yanı sıra duygusal olarak destek de sağlar. Bu avantajların kaybedilmesi, iletişim azaldığında grup çalışmalarının neden sorun yaşadığını açıklayabilir.

Bununla beraber, bu etkileşimlerin bir çoğu kişi tarafından başlatılmaktadır. Eğer deneğin mevcut çalışması hesapta olmayan bir etkileşim ile kesintiye uğrarsa ne olur? Üçüncü bir analiz bu tip etkileşimleri incelemektedir. Buna benzer 125

kesintiye uğratma durumu gerçekleşmiş ve her biri faydalanan kişiyi belirlemek üzere incelenmiştir. Etkileşimlerin %43,2'sinde hem başlatan hem de kesintiye uğrayan fayda sağlamıştır. 32,8'inde başlatan, 20,8'inde ise kesintiye uğrayana fayda sağlamıştır. Böylece, kesilmelerin yaklaşık olarak üçte ikisinde kesintiye uğrayan yarar sağlamıştır. Etkileşim başlatmanın yanı sıra iletişime açık olmanın önemi açıkça görülebilir.

Sonuç olarak, uzaktan çalışma eğilimi arttıkça iş arkadaşları arasındaki çalışma ilişkilerinin farklı tarzlarını görebiliriz. Bununla beraber uzaktan çalışan kişilerin iş yerlerinde çalışanlara göre daha az değerli olma tehlikesi de vardır. Bunun resmi olmayan iletişim eksikliğinden kaynaklandığını önermek için kanıtlar da bulunmaktadır. Geleneksel olarak, teknoloji, grupların üretim işlevlerini desteklemeye odaklanmıştır. Bununla beraber, grubun bakımı ve üyelerin desteklenmesi de grubun esenliği için önemli işlevlerdir. Bunların ofis yaşamında yer alan resmi olmayan etkileşimler aracılığı ile başarılabildiğine dair de kanıtlar bulunmaktadır. Uzaktan çalışan bireylerin kurumlarıyla bütünleşebilmesi için yeni teknolojilerce desteklenmesi gereken etkileşimler bunlardır (O'Conaill ve Loughran, 1997).

Bununla beraber, bu destek bir sorunu da birlikte getirir. İnsanların evde, ofis içindeki kesilmelere uğramadan işlerine daha iyi yoğunlaşarak çalışıp daha üretken olabilecekleri düşüncesi, bir çok kişi için evde iş yapmanın çekici olan yanıdır. Uzaktaki iş arkadaşlarıyla iletişim kanalları oluşturmak ise onları bu avantajdan mahrum edebilir.

4. ALAN ÇALIŞMASI

Sayısal teknolojiler ile gelişen yeni çalışma örüntülerinin ülkemizdeki yansımalarına değinmek, evden çalışmayı, ev-ofis ilişkilerinin farklı boyutlarını irdelemek için, "tasarım disiplininde tele-çalışma olgusu" ile ilgili bir alan çalışması gerçekleştirilmiştir.

4.1 Alan Çalışmasının Amacı ve Yöntemi

Bu çalışmanın amacı Türkiye'de tasarımcıların tele-çalışma eğilimini incelemek, evden çalışan bu kişilerin ve değişen ev-ofis ilişkilerinin bir profilini çıkarmaya çalışmaktır. Bunun yanı sıra bilgisayarın ve sayısal teknolojilerin evden çalışma olgusundaki yeri de ortaya koyulacaktır. Çalışma, tasarımcılara kişisel ve mesleki anlamda sorular yönelten bir anketin uygulanması sureti ile gerçekleştirilmiştir. Çoğunlukla internet aracılığı ile ya da yüz yüze gerçekleştirilen anket hazırlanırken olası seçenekler öngörülmüş, öngörülemeyen kimi noktalarda ise katılımcıların görüşlerini belirtebileceği, eklemeler yapabileceği bir düzen oluşturulmuştur. Anket sonrasında elde edilen veriler tablolara dökülerek yorumlanacak ve ortaya çıkan ilişkiler değerlendirilecektir. Bu çalışma, mimarlık, iç mimarlık, endüstri ürünleri tasarımı, tiyatro/sahne tasarımı ve web tasarımı gibi farklı disiplinlerden gelen ve evini ofis olarak kullanan 15 tasarımcı ile gerçekleştirilmiştir.

4.2 Alan Çalışmasındaki Bulguların Değerlendirilmesi

Bu bölümde katılımcıların kişisel, mesleki profillerine, çalıştıkları mekan ve koşullara dair verileri, bilgisayar ve sayısal teknolojiler ile olan ilişkileri tablolar aracılığıyla yorumlanacaktır.

4.2.1 Cinsiyet

Tablo 4.1: Cinsiyet

	E	K
TOPLAM	11	4
%	73,3	26,7

Alan çalışmasına katılan 15 denekten %73,3'ü bay iken yalnızca %26,7'si bayandır (Tablo 4.1).

4.2.2 Yaş

Tablo 4.2: Yaş

	1960-1965	1966-1970	1971-1975	1976-1980
TOPLAM	1	3	4	7
%	6,7	20,0	26,7	46,7

Deneklerin %46,7'sinin 1976-1980 arasında doğduğunu görüyoruz. Katılımcıların yaşları küçüldükçe evden çalışma eğilimlerinin arttığını gözlemleyebiliriz (Tablo 4.2).

4.2.3 Eğitim

Tablo 4.3: Mezun olunan üniversite

	İstanbul' daki üniversiteler	Ankara'daki üniversiteler	Diğer kentlerdeki üniversiteler	Yurtdışındaki universiteler
TOPLAM	10	2	2	1
%	66,7	13,3	13,3	6,7

Tablo 4.4: Mezun olunan bölüm

	Mimarlık	Endüstri ürünleri tasarımı	İç mimarlık	Tiyatro / Sahne tasarımı	Sinema-Tv	Endüstri mühendisliği
TOPLAM	7	3	2	1	1	1
%	46,7	20,0	13,3	6,7	6,7	6,7

Tablo 4.5: Eğitim düzeyi

	Lisans	Yüksek lisans	Doktora ve üzeri
TOPLAM	14	1	0
%	93,3	6,7	0,0

Deneklerin %66,7'si İstanbul'daki üniversitelerden, %13,3'ü Ankara'daki üniversitelerden, %13,3'ü diğer kentlerdeki üniversitelerden, %6,7'si ise yurtdışındaki üniversitelerden mezun olmuştur (Tablo 4.3). Mezun oldukları bölümlere baktığımızda %46,7'sinin mimarlık, %20'sinin endüstri ürünleri tasarımı ve %13,3'ünün iç mimarlık bölümü mezunu olduğunu gözlemlemekteyiz (Tablo 4.4). Tele-çalışanların %93,3'ünün eğitim düzeyinin lisans olduğunu görmekteyiz (Tablo 4.5). Denekler arasından hiçbirinin doktora ve üzeri eğitim seviyesinde olmaması da göze çarpan bir diğer noktadır.

4.2.4 Çalışma Alanı

Tablo 4.6: Çalışma alanı

	Tasarım	Uygulama Çizimi	Mimari İllustrasyon	Maket-Model	Proje Kontrol	Danışmanlık	Bina Maliyet Analizi
TOPLAM	14	7	6	5	6	4	3
%	93,3	46,7	40,0	33,3	40,0	26,7	20,0

Bir ekiple ya da bireysel olarak gerçekleştirilebilen bir olgu olan tasarım, deneklerin çalışma alanlarında %93,3 oranıyla birinci sırada yer almaktadır (Tablo 4.6). Evden çalışmada tasarımın bireysel yönünün ağır bastığını söylemek mümkündür. Tasarımı, %46,7 ile uygulama çizimi, %40 ile mimari illustrasyon ve proje kontrol izlemektedir. Bu çalışma alanlarının hepsi de bir ekiple gerçekleştirilebilmesinin yanı sıra bireysel olarak da gerçekleştirilebilecek konulardır. Evden çalışırken, bir iş bireysel olarak yapılabildiği gibi bir iletişim ağı aracılığı ile bir ekibin (farklı konumdaki) parçası olarak da yapılabilir. Bilgisayar, internet ve taşınabilir araçların yarattığı sayısallık buna olanak vermektedir.

4.2.5 Evden / Serbest Çalışma Süresi

Tablo 4.7: Evden / serbest çalışma süresi

	1 yıldan az	1-3 yıl	3-5 yıl	5 yıldan fazla
TOPLAM	1	6	4	4
%	6,7	40,0	26,7	26,7

Deneklerin evden çalışma sürelerine bakıldığında bu eğilimin son üç senedir artmakta olduğunu söyleyebiliriz (Tablo 4.7).

4.2.6 Bir Kuruma Bağlı Olarak veya Serbest Çalışma

Tablo 4.8: Bir kuruma bağlı olarak veya serbest çalışma

	Serbest	Bir kuruma bağlı
TOPLAM	14	1
%	93,3	6,7

Deneklerin %93,3'ünün serbest, ancak %6,7'sinin bir kuruma bağlı olarak çalıştığını görüyoruz (Tablo 4.8). Tele-çalışanların daha çok kendileri adına çalışan profesyoneller olduğu bu veriler ışığında ortaya çıkıyor. Ya da kurumların henüz evden, ya da devingen çalışma gibi yeni sayılabilecek çalışma tiplerini çokça desteklemediğini de söylemek mümkündür.

4.2.7 Şirketleşme

Tablo 4.9: Şirketleşme

	Yok	Limited	Şahıs	Adi Komandit	Anonim	Diğer
TOPLAM	9	4	2	0	0	0
%	60,0	26,7	13,3	0,0	0,0	0,0

Deneklerin %60'ının bir şirketi bulunmamaktadır; %26,7'si limited şirketi, %13,3'ü ise şahıs şirketi sahibidir (Tablo 4.9).

4.2.8 Sosyal Güvenlik Sigortası veya Bağkur

Tablo 4.10: Sosyal güvenlik sigortası veya Bağkur durumu

	Var	Yok
TOPLAM	4	11
%	26,7	73,3

Deneklerin %73,3'ü sosyal güvenlik sigortası ya da Bağkur'u olmadan çalışmaktadır (Tablo 4.10).

4.2.9 Evden Çalışmanın Olumlu ve Olumsuz Yanları

Tablo 4.11: Evden çalışmanın olumlu yanları

	Ekonomik olması	İş-zaman esnekliği	Yer değiştirmeye gerek olmadığı için zaman kazancı	İyi konsantrasyon
TOPLAM	14	14	12	5
%	93,3	93,3	80,0	33,3

Evden çalışmanın tercih edilmesinde ekonomiklik ve iş-zaman esnekliği %93,3, yerdeğiştirmeye gerek olmadığı için zaman kazancı ise %80 gibi oranlar ile ana etkenler olarak ortaya çıkıyor. İlk bakışta evde ofise göre daha iyi sağlanabileceği düşünülen konsantrasyon ise ancak %33,3'lük bir oranla olumlu yön olarak gösterilmiş (Tablo 4.11).

Tablo 4.12: Evden çalışmanın olumsuz yanları

	İş düzenini sağlamak ile ilgili sorunlar	Uyku düzeni	Ödemeleri düzenli alamamak	Çalışma saatleri	Sosyal yaşamla ilgili sorunlar	Konsantrasyon eksikliği	Yalnız çalışmanın sıkıcılığı	İş görüşmeleri için uygun ortam olmaması	Ekip çalışmasının zorluğu	Tatil düzeni
TOPLAM	9	8	8	7	6	5	5	3	1	1
%	60,0	53,3	53,3	46,7	40,0	33,3	33,3	20,0	6,7	6,7

Evden çalışmanın olumsuz yanları olarak en önde karşımıza çıkanlar, %60 ile iş düzeni sorunları, %53,3 ile uyku düzeni sorunları ve ödemeleri düzeni alamama durumudur. Bunları, çalışma saatleri, sosyal yaşam ile ilgili sorunlar takip etmektedir. Konsantrasyon eksikliğinden yakınan denekler ise yine grubun %33,3'ünü oluşturmaktadır. İş görüşmeleri için uygun ortam olmaması durumu deneklerin %20'si tarafından belirtilmiştir. Ekip çalışmasının zorluğuna yalnızca bir deneğin değinmesi ise, evden çalışma eğiliminde olan kişilerin ekip çalışmasından daha çok bireysel etkinlikler ile uğraştığını göstermektedir (Tablo 4.12).

4.2.10 Ofis Ekipmanları

Tablo 4.13: Ofis ekipmanları

	Telefon	Bilgisayar	Yazıcı	Tarayıcı	Dijital fotoğraf mak.-kamera	Faks	Web kamerası	Fotokopi mak.	Plotter
TOPLAM	15	15	12	11	9	8	5	4	0
%	100,0	100,0	80,0	73,3	60,0	53,3	33,3	26,7	0,0

Ev-ofiste kullanılan vazgeçilmez ekipmanların telefon ve bilgisayar olduğunu görüyoruz. Bunu %80 ile yazıcı ve %73,3 ile tarayıcı takip etmektedir. Dijital kameralar ise tele-çalışanların evlerinde artarak yerini alacak gibi görünmektedir (Tablo 4.13).

4.2.11 Bilgisayar Karşısında Geçirilen Zaman

Tablo 4.14: Bilgisayar karşısında geçirilen zaman

	1 saatten az	1-4 saat	4-8 saat	8 saatten fazla
TOPLAM	0	2	5	8
%	0,0	13,3	33,3	53,3

Deneklerin yarıdan fazlasının günde sekiz saati aşan bir süreyi bilgisayar karşısında geçirdiği ve aralarında bilgisayar karşısında bir saatten az zaman geçiren olmadığı göz önüne alındığında, bilgisayarın evden çalışma için vazgeçilmez bir araç olduğu ortaya çıkmaktadır (Tablo 4.14).

4.2.12 Bilgisayarın Kullanım Amacı

Tablo 4.15: Bilgisayarın kullanım amacı

	İnternete erişim	Tasarım	Proje üretimi	Proje üretimi için iletişim / bilgi paylaşımı	Müzik	Oyun	Proje yönetimi	TV	Diğer
TOPLAM	15	13	11	10	10	6	5	4	1
%	100,0	86,7	73,3	66,7	66,7	40,0	33,3	26,7	6,7

Tüm deneklerin bilgisayar kullanımında işaretledikleri ortak amaç internete erişimdir. Evden çalışanların tümünün gerek dış dünya ile iletişim gerekse bilgiye ulaşmak için interneti kullandığını görüyoruz. Bunu %86,7 ile tasarım, %73,3 ile proje üretimi ve %66,7 ile proje üretimi için iletişim takip etmektedir. Bu veriler ışığında sayısal yollar ile bilgi üretim ve iletiminin evden çalışma olgusunda önemli bir yeri olduğunu söyleyebiliriz. Bunların yanı sıra müzik, oyun, tv izleme gibi etkinlikler için de kullanılması, evden çalışmada bilgisayarın, kişinin hobileri ya da boş zamanını değerlendirmesi için de tercih edildiğini gösteriyor (Tablo 4.15).

4.2.13 Ev ve Çalışma Mekanı

Tablo 4.16: Ev büyüklüğü

	80 m²'den küçük	80-120 m²	121-150 m²	150 m²'den büyük
TOPLAM	5	8	0	2
%	33,3	53,3	0,0	13,3

Deneklerin yarısından fazlası 80-120 m², %33,3'ü ise 80 m² büyüklüğünde evlerde oturuyor. Evi 150 m²'den büyük olanların oranı ise %13,3'tür (Tablo 4.16).

Tablo 4.17: Çalışma mekanı büyüklüğü

	16 m²'den küçük	17-50 m²	50 m²'den büyük
TOPLAM	6	7	2
%	40,0	46,7	13,3

Çalıştıkları mekanın büyüklüğü 17-50 m² arasında olanlar %46,7'lik bir orandadır. Bunu %40 ile 16 m²'den küçük çalışma mekanları izlemektedir. 50 m²'den büyük çalışma alanına sahip deneklerin oranı ise %13,3'tür (Tablo 4.17).

Tablo 4.18: Yalnızca çalışmaya ayrılmış mekan

	VAR	YOK
TOPLAM	10	5
%	66,7	33,3

Tele-çalışanların evlerinde çoğunlukla yalnızca çalışmaya ayrılmış bir mekan olduğunu gözlemlemekteyiz (Tablo 4.18).

4.2.14 İş Görüşmeleri

Tablo 4.19: İş görüşmelerinin gerçekleşme şekli

	YÜZ YÜZE	İNTERNET (E-MAİL / HER HANGİ BİR MESAJ PROGRAMI)	TELEFON
TOPLAM	14	10	9
%	93,3	66,7	60,0

Tablo 4.20: Yüz yüze iş görüşmelerinin sıklıkla gerçekleştirildiği mekan

	Evde	İşverenin ofisinde	Cafe-restoran-otel
TOPLAM	0	14	1
%	0,0	93,3	6,7

Deneklerin %93,3'ü görüşmelerini yüz yüze, %66,7'si e-posta / internet aracılığı ile, %60'ı telefon kullanarak gerçekleştirmektedir (Tablo 4.19). Ortaya çıkan en çarpıcı sonuç, görüşmelerin %93,3'ünün işverenin ofisinde gerçekleşmesi, bu durum için ise evin hiç kullanılmamasıdır (Tablo 4.20). Bu da evden çalışmanın olumsuz yanlarında belirtildiği üzere (Tablo 4.12) evde çalışanların profesyonel görüşme yapmak için uygun mekan ihtiyacına işaret etmektedir.

4.2.15 Meslek Odası

Tablo 4.21: Bir meslek odasına kayıt durumu

	Kayıtlı değil	Mimarlar Odası	OİSTAT(Sahne tasarımcıları derneği) ve ETMK
TOPLAM	7	6	2
%	46,7	40,0	13,3

Deneklerin %46,7 gibi bir çoğunlukla herhangi bir meslek odasına kayıtlı olmadığını görmekteyiz (Tablo 4.21). Mesleki dağılım için Tablo 4.4'ten yararlanılabilir.

4.2.16 Ortalama Aylık Kazanç

Tablo 4.22: Ortalama aylık kazanç

	500.000.000 'den (370 $) az	500.000.000 – 1.000.000.000 TL (370-740$)	1.000.000.001 – 1.500.000.000 TL (740-1100$)	1.500.000.001 – 2.000.000.000 TL (1100-1480$)	2.000.000.001 – 5.000.000.000 TL (1480-3700$)	5.000.000.001 – 10.000.000.000 TL (3700-7400$)	10.000.000.000 TL'den (7400$) fazla
TOPLAM	0	1	5	6	3	0	0
%	0,0	6,7	33,3	40,0	20,0	0,0	0,0

Ortalama aylık kazançlara baktığımızda ilk sırayı %40 ile 1.500.000.001-2.000.000.000 TL aralığı, ikinci sırayı %33,3 ile 1.000.000.001-1.500.000.000 TL ve üçüncü sırayı 2.000.000.001-5.000.000.000 aralığı almaktadır (Tablo 4.22).

4.3 Alan Çalışması Sonuçları

Bilgi toplumunda, evden çalışma olgusu söz konusu olduğunda ev kullanımındaki rollerin bir değişim içinde olduğunu söyleyebiliriz. Kadınlardan daha çok erkeklerin evden çalışmaya başladığını gözlemlemekteyiz. Evden çalışma eğiliminin genç kuşakta daha yüksek olduğunu ve son üç sene içerisinde bu eğilimin arttığını söyleyebiliriz. Çalışmalarını tasarım, uygulama çizimi, mimari illustrasyon, proje kontrol, maket-model yapımı, danışmanlık ve bina maliyet analizi gibi geniş bir yelpazede sürdüren bu profesyonellerin %93,3 gibi bir çoğunluğunun eğitim düzeyi üniversite lisans seviyesindedir.

Deneklerin %93,3'ü herhangi bir kuruma bağlı olmadan kendi adlarına çalışmaktadır. Bu bireysel bir tercih olmanın yanı sıra kurumların henüz evden çalışma gibi çalışma türlerini desteklememesi olarak da yorumlanabilir. %60'ının bir şirketi yoktur ve deneklerin neredeyse yarısı herhangi bir meslek odasına kayıtlı değildir. %73,3 gibi bir çoğunluğu ise sosyal güvenlik sigortası veya Bağkur'u olmadan çalışmaktadır. Ortalama aylık kazançların ilk olarak 1.500.000.001-2.000.000.000 TL (1100-1480$) ve ikinci sırada ise 1.000.000.001-1.500.000.000 TL (740-1100$) aralıklarında yoğunlaştığını görmekteyiz.

Katılımcıların %53,3'ünün evleri 80-120 m², %33,3'ünün 80m²'den küçük, %13,3'ünün ise 150 m²'den büyüktür. %46,7'sinin çalışma mekanı 17-50 m², %40'ının 16m²'den küçük, %13,3'ünün ise 50 m²'den büyüktür. %66,7'sinin ise evinde yalnızca çalışmaya ayrılmış bir mekan bulunmaktadır.

Deneklerin iş görüşmelerini en sık gerçekleştirdiği mekan işverenin ofisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Evde ise hiçbir denek tarafından profesyonel görüşme gerçekleştirilememektedir. Profesyonel görüşme için gerekli mekan, gelecekte evlerimiz içerisinde yer alabilir.

Evden çalışmanın olumlu yönleri sırasıyla ekonomik olması, iş-zaman esnekliği sağlaması, yer değiştirmeye gerek olmadığı için zaman kazancı olarak karşımıza çıkmaktadır. Olumsuz olarak karşımıza çıkan yönler ise sırasıyla iş düzeni ile ilgili sorunlar, uyku düzensizliği, ödemeleri düzenli alamamak ve sosyal yaşam ile ilgili sorunlardır.

Ofis ekipmanlarında bilgisayar ve telefonun vazgeçilmez araçlar olduğunu görüyoruz. Bilgisayar karşısında günde 4-8 saat geçirenlerin oranının %33,3 ve 8 saatten fazla geçirenlerin oranının %53,3 olması evden çalışmada bilgisayar teknolojisinin ne denli yoğun kullanıldığının ve önemli olduğunun göstergesidir. Bilgisayar kullanım amacına baktığımızda ise ilk sırayı internete erişim almaktadır, sonrasında tasarım, proje üretimi ve proje üretimi için bilgi alışverişi gelmektedir.

5. SONUÇLAR

Elektronik dönüşüm ile birlikte zaman, mekan ve hız ile olan ilişkimiz farklılaşmıştır. Fiziksel yer değiştirmeye ihtiyacımız olmadan uzaklardaki coğrafyalara bağlanabilir, bilgi iletip alabiliriz. Taşınabilir elektronik araçlar ve bilişim ağları sayesinde herhangi bir konumdan bilgiye erişebiliyor ve bilgi iletebiliyoruz. Bu durum mekana olan bağımlılığımızı daha esnek hale getirmiştir.

Bilgi iletim yolları ve hızı değiştiği için fiziksel sınırların geçerliliği azalmaktadır. Yerküre üzerinde bilgi iletişim ağlarının oluşturduğu sanal bir coğrafya meydana gelmiştir. Bu coğrafyada üretim, tüketim ve ekonomi yeni değer sistemleri üzerinden tanımlanmakta, dolayısıyla toplum ve mekan arasında yeni bir tarihsel ilişki oluşmaktadır.

Bu sanal coğrafya, diğer bir deyişle siberuzay, bireye kendi uzayını başkalarına ait bilgi uzaylarıyla paylaşma olanağı sağlamış, her türlü bilginin üretildiği, saklandığı, tüketildiği, aktarıldığı, tartışıldığı bir uzay haline gelmiştir. Burası bir sanal "yaşam" alanıdır. Bu alan insanların zaman ve mekan bileşenlerinden bağımsız olarak birbirleriyle iletişim kurmalarına olanak sağlar. İnsanlar sanal dünyaya açılan araçları vasıtasıyla istedikleri kimliğe bürünerek bu dünyadaki diğer insanlar ile etkileşime geçerler. Siberuzayda vücudun yerini akıl almıştır. Akıl, vücutla beraber insana yüklenen bütün ahlaki, sosyal, fiziksel kurallardan ve sınırlardan kurtulmuştur. Kişi siberuzayda gerçek dünyadakinden çok farklı sayıda ve nitelikte ilişkiler kurabilir. Fakat, elektronik ortamdaki sosyal ilişkilerde kullanılan imajlar dünyadaki olayların gerçekliğini önlemek, reddetmek ve inkar etmek üzere de kullanılabilir. Bu durumun kitleleri duyarsızlığa sürükleme ihtimali de göz önüne alınmalıdır.

Sayısal teknolojilerin ortaya koyduğu dönüşüm alışılageldik mekansal deneyimin farklılaşmasına da yol açmıştır. Binalar elektronik altyapıları aracılığıyla kullanıcılarının davranışlarından haberdar makinelere dönüşmektedir. Artık mekanlar da kullanıcılara tepki verebilir hale gelecektir.

Ofis imgesi yıllardır diğer mekan tiplerine göre daha sabit kalmış olsa da, modern teknolojinin gelişiyle çarpıcı bir değişim içine girmiştir. Yine de, bir iletişim, işbirliği, ortak kültür, rastlaşım ve kişisel sinerji mekanı olarak bildiğimiz ofis, yakın gelecekte de bu özelliklerini koruyacaktır. Bugünkü mesele, bir yandan umulmadık gelişmeler

için esneklik sağlarken, öte yandan bireysel çalışmanın ve işbirliğinin birleşimine olanak tanımaktır.

1980'lerden sonra geleneksel ofisten çağdaş ofise giden süreçte üzerinde durulan nokta, bilişim teknolojilerinin verimli uygulanmasıyla gelişmiş üretim ve daha esnek kullanımdır. Kurumlar farklı zaman bölgelerinde, farklı mekanlarda ve farklı yerleşimlerde iş yapmayı seçebilir. Binanın ofis içerisindeki yaşamdan kopması süreci bilişim teknolojilerinin devrimsel etkisi ile kırılmaya başlamış, ve böylece bina kabuğu ile çevresel servislerin, kurumsal yaşama uygun ortamlarla arasında daha güçlü bir uzlaşma gerektirmiştir.

Ofislerde, elektronik bağlantılar, ofis odacıkları gibi özel çalışma alanları, toplantı odaları gibi grup çalışma mekanları, gayri resmi sosyal mekanlar ve dosya, fotokopi makinası gibi kaynaklar arasındaki geleneksel sıkı mekansal ilişkileri çözmektedir. Ofisin bireysel bileşenleri devingenleşebilir ve yayılabilir ama grup bileşenleri daha yeri belirli kalacak gibidir. Bilişim ağları ve akıllı mekanlar coğrafi olarak dağınık durumda bulunan çalışma grupları arasındaki iş giderlerini ciddi biçimde azaltmakta ve bu sayede geleneksel olmayan birimleri rekabet edebilir hale getirmektedir.

Ev tabanlı tele-çalışma, tele-hizmet merkezleri ve devingen çalışma gibi yeni çalışma örüntüleri, geleneksel çalışma mekanı kavramını değiştirmiştir. Tele-çalışma, evden çalışma olanağı verirken tele-hizmet merkezlerinde çalışma sayesinde yerel müşteri hizmet birimleri, yerini ucuz iş gücü ve düşük mülk maliyetlerinden yararlanabilen çok daha az sayıda ve tekil tele-hizmet birimlerine bırakır. Devingen çalışma şekli ise herhangi bir zamanda, herhangi bir konumda çalışmayı mümkün kılar.

Bu durumun sonunda karşılaştığımız sorun, sayısal yaşam tarzları bizi devingenliğe ve genişleyen metropol alanlara doğru iterken kentsel politikanın tam tersine daha az hareket ve devingenliğe ve daha yoğun bir kente yönelik çalışmasıdır.

Çalışma mekanlarının belli başlı işlevlerinin fiziksel mekandan bağımsızlaşarak bilişim ağları üzerine taşınması ile oluşan çevrimiçi çalışma çevreleri bilgi iletimi açısından çok şey sunmaktadır. Buna rağmen sosyal hayatın kendine özgü fiziksel yönlerinin yerini asla alamayacaktır. Bedenlerimizin sosyal etkileşim sırasındaki karmaşık rolü tartışılmazdır. Her ne kadar sanal bir çalışma ortamında bilgi alışverişi yapıyor olsak da, karşılıklı el sıkışıp birbirimizin fiziksel varlığına tanıklık edememekteyiz.

Sayısal ağlar, fiziksel üretimin merkeziliğini köklü bir şekilde kırma olanağını ortaya çıkarır. Ürün tasarımının, siparişin ve ürün tesliminin muazzam dönüşümünün, iş ve

endüstrinin konumu, nakliyat sistemlerinin organizasyonu belirli konumlarda iş bulma fırsatları üzerindeki etkisi büyüktür. Modern endüstriyi karakterize eden büyük ölçekli, karmaşık malzeme işleme sistemleri yeni yollarla koordine ve kontrol edilmeye ve yeni mekansal örüntülerle yayılmaya başlamaktadır. Bilinen çalışma mekanı türleri parçalanmakta ve yeni örüntüler oluşturarak bir araya gelmektedir.

İletişim teknolojilerindeki gelişmeler yayılmış mülkiyet portföyüne doğru hareketi kolaylaştırmış ve dünya çapındaki iş gücü ve mülkiyet maliyetlerinden faydalanan küresel şirketlerin gelişimini tetiklemiştir.

İnternet üzerindeki kurumsal ana sayfa binanın daha önceleri taşımakta olduğu, kurumsal yapıyı sergilemek, ürün ve hizmetler hakkında bilgi vermek, çalışanlar ve müşteriler arasındaki iletişimi sağlamak gibi bazı önemli işlevleri devralmıştır.

Endüstriyel devrimin ayrılmaya zorladığı ev ve çalışma mekanını sayısal dönüşüm bir araya getirmektedir. Uzaktan çalışan bireylerin kurumlarıyla bütünleşebilmesi için yeni teknolojilerce desteklenmesi gereklidir. Teknoloji geliştikçe bilişim ağları üzerinden henüz aktaramadıklarımızı aktarmak mümkün olabilecektir.

KAYNAKLAR

Anders, P., 1998, Envisioning Cyberspace: Designing 3-D Electronic Spaces, McGraw Hill, New York.

Aydoğan, E., 2003, Kişisel görüşme (Görüşme özet metni EK B'dedir).

Benedikt, M.L., 1992, Cyberspace: First Steps, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Bouman, O, 1996, Real Space in Quicktimes: Architecture and Digitization, Simon Franke, Amsterdam.

Dökmeci, V., Dülgeroğlu, Y. ve Akkal, L.B., 1993, İstanbul Şehir Merkezi Transformasyonu ve Büro Binaları, Literatür, İstanbul.

Gillespie, A., 2002, Digital Lifestyles and the Future City (in Designing For a Digital World, Neil Leach, ed.), Wiley-Academy, West Sussex.

Harrison, A., 1997, Converging technologies for virtual companies (in Reinventing The Workplace, John Worthington, ed.), Architectural Press, Oxford.

Laing, A.,1997, New Patterns Of Work: The Design Of The Office (in Reinventing The Workplace, John Worthington, ed.), Architectural Press, Oxford.

Mitchell, W. J., 1995, The City of Bits , MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Mitchell, W. J., 1999, E-Topia:"Urban Life, Jim--But Not As We Know It", MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Morley, D. ve Robins, K., 1997, Kimlik Mekanları: Küresel Medya, Elektronik Ortamlar ve Kültürel Sınırlar, Ayrıntı, İstanbul.

Mozer, M.C., 1998, The Neural Network House: An Environment that Adapts to its Inhabitants (Appears in: M. Coen (Ed.), Proceedings of the American Association for Artificial Intelligence Spring Symposium on Intelligent Environments (pp. 110-114). Menlo Park, CA: AAAI Press. 1998).

O'Conaill, B. ve Loughran, S., 1997, Personal Communications To Business Network (in Reinventing The Workplace, John Worthington, ed.), Architectural Press, Oxford.

Plant, S., 2002, Telephony (in Designing For a Digital World, Neil Leach, ed.), Wiley-Academy, West Sussex.

Rheingold, H., 2000, The Virtual Community: Homesteading on The Electronic Frontier, Revised Edition, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Riewoldt, O., 1997, Intelligent Spaces: Architecture For the Information Age, Laurence King, London.

Robins, K., 1999, İmaj: Görmenin Kültür ve Politikası, Ayrıntı, İstanbul.

Rushkoff, D., 2002, The Digital Renaissance (in Designing For a Digital World, Neil Leach, ed.), Wiley-Academy, West Sussex.

Turkle, S., 2002, E-Futures And E-Personae (in Designing For a Digital World, Neil Leach, ed.), Wiley-Academy, West Sussex.

Virilio, P., 1997, The Overexposed City (in Rethinking Architecture: A Reader in Cultural Theory. Neil Leach, ed.) Routledge, London.

Kleibrink, M., 2002, The Changing World of The Office Work, Detail, **9/2002**, 1055-1060.

Kolatan, Ş., 1998, Kol/marchitecture (Bilişim Ağı/Khimaira Paradigması), Arredamento Mimarlık, **1998/03**, 82.

Sisa, N., 1998, Paul Virilio İle Bir Gün, Arredamento Dekorasyon, **1998/1**, 41.

Weiss, K.D., 2002, Working Worlds, Detail, **9/2002**, 1026.

EK A

FAYDALANILAN WEB SİTELERİ

- www.amazon.com
- www.cgtalk.com (Bilgisayar grafik sanatları üzerine)
- http://www.cs.colorado.edu/~mozer/house (Uyarlanabilir ev)
- www.ctheory.net
- www.doorsofperception.com
- http://mitpress2.mit.edu/e-books/City_of_Bits
- www.ntvmsnbc.com (Haber portalı, e-dönüşüm linki içeriyor)
- www.tdk.gov.tr (Sözlük)
- www.ubiq.com (Ubiquitous Computing ana sayfası)
- www.zargan.com (Sözlük)

EK B

Emrah Aydoğan, Garanti Bankası Bilgi İşlem

Bankacılıkta Teknoloji Kullanımı Üzerine Kişisel Görüşme (Özet), 2003

Bankalarda şubeler, saha olarak adlandırılır. Satışın, pazarlamanın yapıldığı, bankacılığın asıl kaynağı olan yerdir. Şubeler genel müdürlüğe bağlıdır. Genel müdürlüğün kapsamı bankanın muhasebesinden bir vadeli mevduatın kaç para olması gerektiğine kadar, televizyondaki reklam kampanyalarını nasıl takip edeceğine kadar bankanın stratejik vizyonunun belirlendiği, uzun vadeli planların yapıldığı yer olarak düşünülebilir. Bir de bu işin operasyon bölümü vardır. Eskiden operasyon, şubelerin içine dağıtılmıştı. Operasyon ile kastedilen, örneğin bir çeki bankaya verdiğinde yapılması gereken mürekkep işlerini gerçekleştiren kısımdır. Paranın alınıp verilmesine pazarlama, bu işin kağıt kısmına ise operasyon diyoruz. Operasyon, genel müdürlüğümüzden farklıdır. Eskiden şubenin içerisinde yönetilen, bir de bunları denetleyen genel müdürlük birimleri vardı. Her şube eskiden muhasebesini kendi tutar, ancak genel müdürlük içindeki muhasebe bazında da birleştirilirdi.

Bunun dışında stratejik destek üniteleri vardır: Bilgi işlem; çoğu zaman genel müdürlüğün içindedir. Yatırım merkezleri; çoğu bankada genel müdürlüğün içindedir. Garanti yatırım ayrı bir şirkettir. Ürünler spesifikleşmiş ve birer şirket olmuştur.

Operasyoncuların sayıları fazlayken şubeler daha genişti. Garanti Bankasında şubelerdeki operasyon kısmı küçülmüş, merkezileşmiş ve ayrı bir bina olarak ortaya çıkmıştır. Tüm bankalarda operasyon, merkezi değildir. Doğuş grubu bünyesinde eskiden üç banka vardı. Osmanlı Bankası, Körfez Bankası ve Garanti Bankası. Körfez, Osmanlı ile birleşti ve sonrasında Osmanlı, Garanti bünyesine girdi. Her birinin farklı bir bankacılık sistemi vardı ve bunların veriyi tutma, uygulama ve işleme şekilleri yönetimin aldığı stratejik bir kararla aynı biçime getirildi. Örneğin bir caddede bir Garanti, bir Osmanlı bankası var. Birbirlerine rakipler, müşterileri de farklı ancak ikisinde de birer kambiyocu var. Bu kişiler günün dört saati döviz işleri ile uğraşıp geri kalanını boş olarak geçiriyorlar. Burdan hareketle bu işleri tek personele yaptırma fikri, dolayısıyla operasyonun merkezileşmesi fikri ortaya çıktı. Garanti Bankası bir BPR (İş Sürecinin Yeniden Yapılandırılması-Business Process Reengineering) süreci yaşadı. Mürekkep ve kağıt işlerini bir noktada, bir operasyon merkezinde toplamayı planladı ve Güneşli'de bir kompleks yaptı. Bu şirketin ismini ise Abaküs olarak belirledi.

Garanti Teknoloji ise başından beri vardı. Doğuş grubu bünyesindeki tüm şirketlere hizmet veriyordu. Abaküs ise yalnızca bankaların mürekkep işlerini yapmak üzere kurulmuştu. Operasyonun merkezileşmesi bilişim ağları sayesinde gerçekleşebildi.

Gelişen teknolojilerle birlikte şubelerde gerçekleşen işlemlerin o anda gerçek evraklar ile yapılması gerekmiyor. Teknoloji, ağ aracılığıyla şubedeki kağıdın imajının merkeze gönderilmesine izin verdi. Bu sisteme VI (Visual Implementation-Görsel Uygulamalar) adı veriliyor. Şubelerin işlem için evrak saklamasına gerek kalmadı. Her şubede dört operasyon elemanı yerine iki tane eleman bulundurulmaya başlandı. Bu elemanlar anında halledilmesi gereken elzem işleri

yapmak için şubede bulunuyorlardı. Ustalık gerektiren daha ayrıntılı işler ise ağ üzerinden operasyon merkezine gönderiliyor, her iş merkezde yazılım ile oluşturulmuş "iş havuzu"na düşerek zamansal bir sıraya konuluyor ve işi biten çalışan havuzdan sıradaki işi alıp çalışmaya devam ediyor. Bir eleman şubede 50 tane havale işlemi yapabiliyorsa operasyon merkezindeki eleman sadece havaleyle uğraştığı için günde 300 havale yapabilir hale geliyor.

ATM'lerin sahipleri birer şubedir ve ATM'lerin kasası gibi çalışır. Zamanla ATM'lerden yapılan hizmetlerin sayısı artmaya başladı. Önceleri yalnızca para çekilip yatırılabilirken, şubeden yapılan işlemlerin çoğu ATM'lerde yapılabilir hale geldi. Bu belli ölçüde şube içindeki kalabalığı azaltmış oldu. Bankacılıkta giderek segmenti yüksek insanlar ile yüz yüze işlem yapmak isteniyor. Müşteri ile daha samimi olup onun asistanı gibi davranan MİY'ler (Müşteri İlişkileri Yöneticileri) ortaya çıktı. Masa başında yüz yüze konuşarak müşteriyi ağırlamak için mekanlara gereksinim arttı. Açık şube mantığında ise müşterinin işlerini bir an önce bitirmek vardır. Müşteri ağırlanmaz, şubenin süreçleri daha dinamik, işlemleri daha kısa sürelidir.

İnternet bankacılığının temel amaçlarından biri, banka şubelerindeki operasyonun iş yükünü azaltmak, en azından havale, eft gibi rutin işleri müşterinin kendisine yaptırmaktır. Operasyonel maliyeti çok daha azdır, bilgi ise birinci elden olduğu için daha sağlıklıdır ve hata yapma oranı düşmüştür. Eskiden şubelerde borsa seans odaları vardı. Şimdi borsa işlemlerinin %65'i internetten yapılıyor.

İnternetin bireysel yanının yanı sıra bir de tüzel tarafı vardır. Örneğin bir dış ticaret işleminin şube tarafından değil müşteri tarafından başlatılmasını sağlamak. İhracat sürecini başlatacak evrakların, formları doldurulma işlemi müşteriye bırakılır. Müşterinin başlattığı işlem şubeye uğramadan ağ üzerinden doğrudan operasyon merkezine ulaşır. Bu süreç, şubedeki iş yükünü azalttığı gibi maliyetleri de düşürür ve yine, bilgi birinci elden olduğu için hata olasılığı ve üstlenilen sorumluluk azalmıştır. Çünkü bilgi aktarıldıkça hata oranı yükselir.

Eskiden müşterilerin hesapları kartonlarda tutulurdu. Tüm hesap hareketleri bu kartonlara ve müşteriye verilen hesap cüzdanına işlenir, müşteri bilgileri o şubeye ait olurdu. Şubeler telefon ederek birbirlerindeki müşteri bilgisine erişebilirlerdi. Elektronik ağlar ve merkezileşme ile birlikte tüm bankalar istediği müşteri bilgisine istediği an ulaşabilmekte. Bu durum bilginin daha sağlıklı olması ve iş yükünü azaltmanın yanı sıra telefon masraflarında ve kağıt tüketiminde çok önemli tasarruf sağlamıştır.

Raporlamalar daha sağlıklı hale geldi. Merkez Bankası ve BDDK'ya daha sağlıklı raporlamalar yapılıyor. Bankalar önceleri pozisyonlarını görebilmek için üç ayda bir dönemsel olarak çalışırlardı. Banka müdürü bankasında ne kadar vadeli mevduat, ne kadar kredi olduğunun bilgisine bu şekilde ulaşabiliyordu. Şu an bu bilgiye gün be gün, kriz dönemleri gibi uç noktalarda ise her an ulaşabilmektedir. Banka artık günlük mizan çıkarabilir durumdadır. Genel müdür eskiden bu raporları okuyup incelerken, bugün sadece ekranına bakarak bu bilgiye erişebiliyor.

"Hangi şubenin müşterisi" kavramı artık yok oldu. Müşteri ile ilgili bilgiye her an erişilebiliyor. Bu durum kağıdı tamamen yok etti.

Genel müdürlükte yeni yeni iş kolları doğmaya başladı. Örneğin krediler bölümü doğdu. Yeni uzmanlık alanları doğrultusunda yeni departmanlar çıktı. Herkes işinde daha fazla veriye ulaşmaya çalıştı, daha fazla veriye ulaşmak içinde hep teknoloji zorlandı. Müşterilerle daha fazla ilişki kurulması istendi. Kurulan ilişkiler sonrasında elde edilen veriler bilgisayarlara girildi.

Banka her zaman kurumsal kimliğini korumak zorundadır, çünkü bankacılık insan ilişkileri üzerine kuruludur. Müşteri ile yüz yüze iş yapan pazarlamacılar dışındaki

bölümler gelecekte evden ya da herhangi bir konumdan çalışıyor olabilirler. Ama hala bankacılıkta şekilciliğin çok önemli olduğunu unutmamak gereklidir.

Bilgi işlem kısmında çalışanlar bireysel çalışmalarını rahatlıkla evden gerçekleştirebilirler. Ama toplantı ve grup çalışması için bir arada olma zorunluluğu mutlaka vardır.

Eskiden muhasebecilerin önündeki bulunan defterlerin artık hiçbiri yoktur. Dolayısıyla çok büyük masalara da ihtiyaç yok. Ekipman olarak klavye ve fareleri var. Artık bankalarda faks yok, yazıcı var. Çünkü bütün bilgiler ekranlara düşüyor. Yazıcı var, bu sayede kağıt olarak görmek istiyorsan basıyorsun. Gişelerdeki yazıcılar yine var ancak eskisi gibi lokal sistemler olmadığı için, iki gişe bir yazıcı kullanıyor. Eskiden her gişe defter yazmak için bir yazıcı kullanırdı. Dolayısıyla bu alanlarda çok fazla kazanç olmuştur. Gişelerde yalnızca müşteriye vereceği hesap cüzdanları, PC, dekont koçanı bir de altta kullandığı kasası bulunuyor. Arkalarda ise para sayma makinesi, onun arkasında bir para balyalama makinesi vardır. Müdür odasında ; bir PC, bir masa, bir de kalemliği var imza atması için. Onun dışında hiçbirşeye ihtiyacı yok. Eskiden bütün gişelerin arkasında ortada duran, müşteri bilgilerinin saklandığı bir dosya dolabı vardı. Artık böyle bir alana ihtiyaç yoktur.

Kiralar çok yüksek olduğu için çok stratejik olmadığı sürece ufak yerler tercih ediliyor. En kaliteli malzemelerin kullanılmasına dikkat ediliyor. Bankalar müşteriye kendini mümkün olduğunca güçlü hissetirme çabasındalar. Şubelerde, çerçeve ve panolarda reklamlar vardır. Bunlar belki zaman içinde şöyle değişime uğrayabilir: Örneğin plazma TV'lerin ucuzlamasıyla ve merkezileşmesiyle, ağ sayesinde bütün şubelerde aynı zamanda aynı reklamlar yapılabilir. Dışbank ATM'lerinden kendi reklamlarını yayınlıyor. Bu da ağın getirdiği bir avantaj. Bunu her banka gerçekleştirebilir, zaman içinde dinamik reklam panoları çıkabilir. Geleneksel reklam panosu ve kağıt ölecektir. Hedef kağıdı yok etmektir.

Bir genel müdür yardımcısı yurtdışına gittiğinde gerektiği yerde video-konferans bile kullanılıyor ve Türkiye'ye bu şekilde bağlanıyor. Müşterilerimizi teknolojik imkanları sonuna kadar kullanarak kazanmaya çalışıyoruz. Örneğin THY'nin tüm muhasebe sistemini veren Garanti Bankası THY için vazgeçilmezdir. Bu sistem şunu içerir: kendi departmanların içinde onayın verilmesi, ödemelerin belirlenmesi, müşterilerin belirlenmesi. Bu bilgiler, bir tuşa basılarak hangi gün hangi saatte istenirse Garanti'ye gönderilebilir.

ÖZGEÇMİŞ

1977'de Simav'da doğdu. Orta ve lise öğrenimini İzmir Bornova Anadolu Lisesinde tamamladı. 1996'da İstanbul Teknik Üniversitesi'nde başladığı mimarlık eğitimini 2000 yılında bitirdi. Sonrasında Bina Bilgisi programında yüksek lisansa başladı. Şu an bir mimarlık ofisinde profesyonel çalışma yaşamına devam etmektedir.