



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Bilgi ve Belge Yönetimi Anabilim Dalı

**SOKAK SANATINA ERİŞİM:
TÜRKİYE İÇİN BİR WEB SAYFASI ÖNERİSİ**

Orhun UĞUR

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2023

SOKAK SANATINA ERİŐİM:
TÜRKİYE İÇİN BİR WEB SAYFASI ÖNERİSİ

Orhun UĞUR

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Bilgi ve Belge Yönetimi Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2023

KABUL VE ONAY

Orhun Uğur tarafından hazırlanan "Sokak Sanatına Erişim: Türkiye İçin Bir Web Sayfası Önerisi" başlıklı bu çalışma, 15/06/2023 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından [Yüksek Lisans Tezi] olarak kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Fatoş Subaşıoğlu (Başkan)

Doç. Dr. Semanur Öztemiz (Danışman)

Prof. Dr. İ. Tunç Sipahi (Üye)

Prof. Dr. Nevzat Özel (Üye)

Dr. Öğr. Üyesi Feyza Akder (Üye)

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

Prof.Dr. Uğur ÖMÜRGÖNÜLŞEN

Enstitü Müdürü

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kağıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan "**Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge**" kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açıktır.

- Enstitü / Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. ⁽¹⁾
- Enstitü / Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ay ertelenmiştir. ⁽²⁾
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. ⁽³⁾

...../...../.....

Orhun Uğur

¹"*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*"

(1) *Madde 6. 1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.*

(2) *Madde 6. 2. Yeni teknik, materyal ve metodların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.*

(3) *Madde 7. 1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir *. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.*

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

** Tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.*

ETİK BEYAN

Bu alıřmadaki bütn bilgi ve belgeleri akademik kurallar erevesinde elde ettiđimi, grsel, iřitsel ve yazılı tm bilgi ve sonuları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduđumu, kullandıđım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadıđımı, yararlandıđım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduđumu, tezimin kaynak gsterilen durumlar dıřında zgn olduđunu, **Do. Dr. Semanur ztemiz** danıřmanlıđında tarafımdan retilildiđini ve Hacettepe niversitesi Sosyal Bilimler Enstits Tez Yazım Ynergesine gre yazıldıđını beyan ederim.

Orhun Uđur

TEŞEKKÜR

Tez yazım sürecinin başından itibaren beni destekleyen, fikirlerimin olgunlaşmasında yardımcı olan ve değerli eleştirileriyle akademik gelişimime büyük ölçüde katkı sağlayan danışmanım Doç. Dr. Semanur ÖZTEMİZ'e teşekkür ediyorum. Bu süre boyunca kurduğumuz iletişimin yalnızca akademik anlamda yararlı olmadığını, aynı zamanda hayat görüşümde de olumlu etkiler yarattığını belirtmek isterim. Rehberliğiniz için teşekkürler.

Ayrıca, farklı bir disiplinden gelmeme rağmen beni alanlarına kabul eden, merak ettiğim her konuda aydınlatan, dijital dünyaya uyumlu yeni beceriler kazandıran ve kültürel miras kavramı konusunda ufkumu genişleten Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümüne teşekkür etmek istiyorum.

Bölümde öğrendiğim bilgileri doğrudan deneyimlediğim ve tez süreci boyunca çalıştığım Ankara İngiliz Arkeoloji Enstitüsü ailesine, desteği, anlayışı ve tezim hakkındaki görüşlerini paylaşarak gelişmesine olanak sağladıkları için teşekkürlerimi iletiyorum.

Değerli görüş ve önerileriyle katkı sağlayan jüri üyelerine ve ayrıca şartlar ne kadar zor olursa olsun yılmadan devam eden akademisyenlere, sanatçılara ve tüm emekçilere işlerini iyi yapmaya çalışarak bana ilham ve umut verdikleri için teşekkür ediyorum.

Son olarak, hayatım boyunca yanımda olmayı zaten kabul etmiş, tüm bu tez süreci boyunca da kafein ve stresten oluşan bana sabreden ve sevgilerini esirgemeyen aileme çok teşekkür ediyorum. İyi ki varsınız.

ÖZET

UĞUR, Orhun. *Sokak Sanatına Erişim: Türkiye İçin Bir Web Sayfası Önerisi*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2023.

Sokak sanatı, taşıdığı sanatsal değerini yanı sıra oluşturulduğu dönemdeki toplumsal eğilimleri sansürsüz bir biçimde yansıttığı için, tarihsel, kültürel ve sosyolojik açıdan da önemlidir. Kültürel miras ürünü olan sokak sanatını fiziksel olarak korumak, hava koşulları, yüzeyin kolayca zarar görebilmesi veya yasa dışı olma durumu gibi sebeplerle zor olduğundan, dijitalleştirme, eserlerin sürdürülebilir yönetimi için son derece önemli rol oynamaktadır. Kültürel miras ürünlerinin yönetiminden başlıca sorumlu olan kültürel bellek kurumlarının, şehrin herhangi bir noktasında var olup, saatler içinde yok olabilen eserleri tespit etmesi oldukça zordur. Toplumun kültürel miras yönetimi sürecine dâhil edildiği kitle kaynak yöntemlerinden yararlanan, katılımcı miras anlayışına sahip bir yaklaşım, eserlerin uzun süreli korunması için oldukça pratik bir çözüm sunmaktadır. Dijitalleştirilen eserlerin toplumun erişimine açıldığı web sayfaları kullanılabilirlik özellikleri bakımından ne kadar başarılı olurlarsa, kullanıcının tatmini de o kadar yüksek olacaktır. Bu da, sokak sanatının dijitalleştirilmesinde rol alan kullanıcının sürece tekrar dâhil olmasını ve potansiyel katılımcıların da sürecin bir parçası olmak istemesini sağlayacaktır.

Bu çalışmanın amacı, evrensel düzeydeki sokak sanatı web sitelerinin kullanılabilirlik ve yararlandıkları kitle kaynak yöntemleri bakımından incelenmesi, önde gelen platformun kullanılabilirlik özellikleri açısından güçlü ve zayıf yönlerinin tespit edilmesi ve bulgular doğrultusunda Türkiye’de sokak sanatının korunup erişime açılabilmesi için bir web sayfası önerilmesi olarak belirlenmiştir.

Evrensel çapta sokak sanatı web siteleri kullanılabilirlik ve kitle kaynak yöntemleri bakımından içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmiştir. Ulaşılan bulgular, web sitelerinin eser kopyalama ve telif haklarını içeren kurumsal bilgi ve politikalar yönünden zayıf ve eserlere ilişkin tanımlayıcı verilerin yetersiz olduğunu göstermiştir. Ayrıca en sık rastlanan kitle kaynak yönteminin koleksiyon tamamlama olduğu görülmüştür. Önde gelen platformun değerlendirilmesi sezgisel analiz yöntemi ile kullanılabilirlik uzmanları tarafından gerçekleştirilmiştir. İnceleme sonrasında platformun estetik ve minimalist tasarım ve tutarlılık ve standartlar yönünden güçlü, kullanıcı kontrolü ve özgürlüğü ve esneklik ve verimlilik özellikleri bakımından zayıf

olduđu sonucuna ulařılmıştır. Literatür deęerlendirmesi ve bulgulara dayalı bir web sayfası önerisinde bulunan bu alıřmanın, dnyada ve Trkiye’de sokak sanatı ve ynetimi konusundaki literatrn eksiklięi, sokak sanatının korunmasına dair bir zm nerisinde bulunması ve katılımcı miras yaklařımına dayalı nerinin dięer miras rnlerinin de srdrlebilir ynetimine fayda saęlayabilecek olması sebebiyle alandaki literatre nemli katkılar saęlayacaęı dřnlmřtr.

Anahtar Szckler

Sokak sanatı, miras verilerinin ynetilmesi, dijitalleřtirme, sezgisel deęerlendirme (heuristic), web sayfası nerisi, kitle kaynak, katılımcı miras yaklařımı

ABSTRACT

UĞUR, Orhun. *Accessing Street Art: A Webpage Proposal for Turkey*, Master's Thesis, Ankara, 2023.

Street art is important from a historical, cultural, and sociological perspective, as it not only carries artistic value but also reflects uncensored social trends during the period of its creation. Protecting street art as a cultural heritage material physically is challenging due to factors such as weather conditions, susceptibility to surface damage, or illegal status. Therefore, digitization plays an extremely important role in the sustainable management of artworks. It is quite difficult for cultural memory institutions responsible for the management of cultural heritage products to identify artworks that can exist in any part of the city and disappear within hours. An approach that embraces participatory heritage and utilizes crowd-sourcing methods, involving the community in the cultural heritage management process, provides a practical solution for the long-term preservation of artworks. The success of web pages that make digitized artworks accessible to the public in terms of usability directly impacts user satisfaction. This involvement of users in the process of digitizing street art and the desire of potential participants to be part of the process can be facilitated by the level of success of these web pages in terms of usability features.

The aim of this study is to examine street art websites at the universal level in terms of usability and the crowd-sourcing methods they employ, identify the strengths and weaknesses of the leading platform in terms of usability features, and propose a website for the preservation and accessibility of street art in Turkey based on the findings.

Street art websites at the universal level were evaluated in terms of usability and crowd-sourcing methods through content analysis. The findings indicate that the websites are weak in terms of institutional information and policies regarding artwork reproduction and copyright, as well as insufficient descriptive data about the artworks. Additionally, the most common crowd-sourcing method encountered was collection completion. The evaluation of the leading platform was conducted by usability experts using heuristic analysis. Following the review, it was concluded that the platform is strong in terms of aesthetic and minimalist design, consistency and standards, but weak in terms of user control and freedom, as well as flexibility and efficiency features.

This study, which provides a web page proposal based on literature review and findings, is thought to make significant contributions to the literature in the field due to the lack of literature on street art and management in the world and in Turkey, offering a solution for the preservation of street art and its potential benefits for the sustainable management of other heritage products based on the participatory heritage approach.

Keywords

Street art, management of heritage data, digitization, heuristic evaluation, web page proposal, crowd-sourcing, participatory heritage approach

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	ii
ETİK BEYAN.....	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZET	v
ABSTRACT.....	vii
İÇİNDEKİLER.....	ix
TABLOLAR DİZİNİ	xii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xiii
1. BÖLÜM: GİRİŞ	1
1.1. KONUNUN ÖNEMİ	1
1.2. KAVRAMSAL ARKA PLAN	3
1.3. ARAŞTIRMANIN PROBLEMİ VE AMACI	9
1.4. ARAŞTIRMANIN KAPSAMI VE YÖNTEMİ	10
1.5. VERİLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ	12
2. BÖLÜM: KAVRAMSAL ARKA PLAN VE LİTERATÜR DEĞERLENDİRMESİ.....	13
2.1. SOKAK SANATI	13
2.1.1. Sokak Sanatına Kavramsal Bir Bakış.....	13
2.1.2. Sokak Sanatının Tarihsel Gelişimi	14
2.1.3. Sokak Sanatı Ve Grafiti Arasındaki Farklar	19
2.1.4. Sokak Sanatı Türleri	20
2.1.5. Türkiye’de Sokak Sanatı	34
2.1.6. Kültürel Miras Ürünü Olarak Sokak Sanatı	42
2.1.7. Sokak Sanatının Efemeral Doğası.....	47
2.2. DİJİTALLEŞTİRME VE KATILIMCI MİRAS ANLAYIŞI	49
2.2.1. Dijitalleştirme	49
2.2.2. Katılımcı Miras Anlayışı	54
2.3. WEB SİTELERİNİN KULLANILABİLİRLİĞİ.....	63
2.3.1. Kullanılabilirlik	64

2.3.2. Web Sitelerinin Değerlendirilmesi	66
2.3.3. Sokak Sanatı Web Sitelerinin Kullanılabilirlik Değerlendirmelerinde Temel Alınabilecek Ölçütler.....	71
3. BÖLÜM: YÖNTEM	76
3.1. FORMAL DEĞERLENDİRME.....	76
3.1.1. İncelenecek Web Sitelerinin Seçilmesi.....	76
3.1.2. Verilerin Toplanması	80
3.1.3. Verilerin Analizi.....	80
3.2. SEZGİSEL DEĞERLENDİRME	81
3.2.1. İncelenecek Web Sitesinin Seçilmesi	81
3.2.2. Verilerin Toplanması	81
3.2.3. Verilerin Analizi.....	81
4. BÖLÜM: BULGULAR VE YORUMLAR.....	83
4.1. FORMAL DEĞERLENDİRME BULGULARI	83
4.1.1. Dyson Ve Moran Modeli Bulguları.....	83
4.1.2. Kitle Kaynak Bulguları.....	91
4.2. SEZGİSEL DEĞERLENDİRME BULGULARI	96
4.2.1. Sistem Durumu Görünürlüğü	102
4.2.2. Sistem Ve Gerçek Dünya Arasında Uyum.....	104
4.2.3. Kullanıcı Kontrolü Ve Özgürlüğü	105
4.2.4. Tutarlılık Ve Standartlar	106
4.2.5. Hata Önleme.....	106
4.2.6. Hatırlatma Yerine Tanıma	107
4.2.7. Esneklik Ve Verimlilik	107
4.2.8. Estetik Ve Minimalist Tasarım	107
4.2.9. Hataların Tanınması, Teşhisi Ve Tedavisi	107
4.2.10. Yardım Ve Dokümantasyon	108
5. BÖLÜM: TÜRKİYE İÇİN BİR WEB SAYFASI ÖNERİSİ	109
5.1. WEB SAYFASININ AMACI	109
5.2. UYGULAMANIN TEKNİK ÖZELLİKLERİ	110
5.3. GENEL TASARIM VE RENKLER.....	110
5.4. ÜSTVERİ	111
5.5. KURUMSAL BİLGİ VE POLİTİKALAR.....	114

5.6. BELGE ERİŞİM ARAÇLARI	120
5.7. KULLANICI BİLGİSİ	123
5.8. KOLEKSİYON	125
5.9. YAPISAL BAĞLAM.....	129
5.10. ARAMA MEKANİZMASI	129
5.11. ARAMA GERİ DÖNÜŞÜ VE KAYITLAR.....	130
6. BÖLÜM: SONUÇ VE ÖNERİLER	132
6.1. SONUÇ	132
6.2. ÖNERİLER.....	134
KAYNAKÇA.....	139
EK 1. Formal Değerlendirme Anketi/Genel Özellikler	157
EK 2. Formal Değerlendirme Anketi/Koleksiyon Özellikleri	158
EK 3. Informal Değerlendirme Anketi	159
EK 4. Kitle Kaynak Anketi.....	162
EK 5. Sezgisel Değerlendirme Anketi	163
EK 6. Gönüllü Katılım Formu	167
EK 7. Etik Komisyon İzni.....	169
EK 8. Orijinallik Raporu	170

TABLolar DİZİNİ

Tablo 1. Cowick'e Göre Sokak Sanatı, Grafiti Ve Kamusal Sanatın Farkları.....	4
Tablo 2. Conklin'in Forma Göre Sınıflandırması.....	34
Tablo 3. Art Crimes'dan Taranan Web Sitelerinin Uygunluk Tablosu.....	77
Tablo 4. Araştırma Kapsamında Değerlendirilen Web Siteleri	78
Tablo 5. Sokak Sanatı Eserlerini Sınıflandırma Biçimleri	87
Tablo 6. Web Sitelerinde Yararlanılan Kitle Kaynak Türleri.....	91
Tablo 7. Sezgisel Analiz İçin Web Sitesinin Belirlenmesi.....	92
Tablo 8. Street Art Cities Web Sitesinin Dyson Ve Moran Kullanılabilirlik Ölçeğine Göre Sonuçları	94
Tablo 9. Street Art Cities Web Sitesinin Oomen Ve Aroyo Kitle Kaynak Ölçeğine Göre Sonuçları	96
Tablo 10. Değerlendirme Ölçütlerine Göre Alınan Puanlar Ve Başarı Yüzdeleri	96
Tablo 11. Üstveri Haritalama.....	112
Tablo 12. Menüde Bulunan Sayfalar Ve İçerikleri	122

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Domuz figürü, min. 45.5. bin yıl önce, Sulawesi/Endonezya	14
Şekil 2. Kilroy was here, Engraving of Kilroy on the WWII Memorial.....	16
Şekil 3. Tag, Cornbread, Philedelphia	17
Şekil 4. Throw up, Madrid.....	17
Şekil 5. Piece, Ironlak.....	18
Şekil 6. Karakter, JMO	18
Şekil 7. Karakter ve piece.....	18
Şekil 8. Love is in the bin.....	22
Şekil 9. Şablon, Banksy, Girl with Baloon	23
Şekil 10. Maros Pangkep Şablon, İnsanlar kendi ellerini şablon olarak kullanmışlar... 23	
Şekil 11. Sticker Art-NoSkulls-NYC	24
Şekil 12. Paste up	25
Şekil 13. Poster, paste up, Subdude, UK.....	25
Şekil 14. Ters grafiti, Paul Curtis Moose, San Fransisko.	26
Şekil 15. Yosun grafiti, Edina Takodi.	27
Şekil 16. Örgü bombardımanı, "Alpha", 2005, Houston, USA, Magda Sayeg, Türün ilk örneği	28
Şekil 17. Örgü bombardımanı, Einstein	28
Şekil 18. Tebeşir sanatı, David Zinn	29
Şekil 19. Tebeşir sanatı.....	29
Şekil 20. Mozaik sanatı, Invader, İstanbul, 2003.....	30
Şekil 21. Şişeler	31
Şekil 22. Gerilla bahçeciliği, Gezi Parkı, Gezi Bostanı, 2013	31
Şekil 23. Sokak enstalasyonu, İzinsiz, Bakırköy	32
Şekil 24. Mural. Dome (artist), Noah, 2012, Kadıköy, Mural İstanbul Festivali	33
Şekil 25. Zehra Aral, İsimsiz	35
Şekil 26. Pankart	36
Şekil 27. Dilek Ulusoy, İsimsiz.....	36
Şekil 28. "Dün gece polis halkını burada dövdü unutma!"	38
Şekil 29. "Revolution will not be televised it will be tweeted"	39
Şekil 30. Gaz maskesi.....	39
Şekil 31. Biber gazına vuran karakter.....	39
Şekil 32. Atatürk portresi	40

Şekil 33. Yüz karası değil kömür karası böyle kazanılır ekmek parası	41
Şekil 34. “Umudunu yitirme geri dönecez Hatay”, 12 Şubat 2023. Grafیتی: Özgür Bilgin, Fotoğrafçı: Diego Cupolo.	42
Şekil 35. “Bazı haklar helal edilmez”, Fotoğraf: Özkan Zülfikar/Evrensel	42
Şekil 36. Hapşu!, Banksy	43
Şekil 37. Hapşu! Korunuyor.....	43
Şekil 38. Banksy vs King Robbo.....	46
Şekil 39. Renkli ODTÜ merdivenleri	48
Şekil 40. Dijital içerik yaşam döngüsü ve kitle kaynak	61
Şekil 41. Statik ve haritalı web sitesi örneği olarak Dunedin Street Art	86
Şekil 42. Arama geri dönüşü örneği.....	89
Şekil 43. Çözünürlük sınıflandırması (Graphics display resolution, 2010).....	90
Şekil 44. Eser çözünürlük dağılımı	90
Şekil 45. Telif sebebiyle üzerine tıklanamayan site örneği Museum of Street Culture .	91
Şekil 46. Web sitelerinin taşıdığı kitle kaynak yöntemi sayısı.....	92
Şekil 47. Kullanılabilirlik ölçütlerinin başarı sıralaması	101
Şekil 48. Menü öğeleri. Kaynak: https://streetartcities.com/	102
Şekil 49. Legal sayfası menü öğeleri.	103
Şekil 50. Harita üzerinde eserlerin konumu	103
Şekil 51. Kilit ikonu.	104
Şekil 52. Ana sayfada menü seçenekleri ve gezinti çubuğu.....	104
Şekil 53. Diğer sayfalarda menü seçenekleri ve gezinti çubuğu.	104
Şekil 54. Harita üzerinde eser bilgisi.....	105
Şekil 55. Geri butonu.....	105
Şekil 56. Blog sayfası	106
Şekil 57. Prototip geliştirilirken kullanılan teknolojiler	110
Şekil 58. Web sitesinde kullanılan renkler	111
Şekil 59. Street Art Web sitesi gezinti çubuğu ve hakkında sayfası.	115
Şekil 60. Street Art Web sitesi alt bilgi kısmı.....	115
Şekil 61. Türkiye için Sokak Sanatı Web Sayfası, “Hakkında” sayfası	116
Şekil 62. Street Art Cities Web Sitesi “Legal” sayfası.....	117
Şekil 63. Street Art Cities Web sitesi footer.	117
Şekil 64. Örnek yasal sayfası görünümü	119
Şekil 65. İletişim sayfası	120
Şekil 66. I Support Street Art sitesi “rights” araması sonucu.	121

Şekil 67. Kullanıcıyı takip eden gezinti çubuğu	123
Şekil 68. Ana sayfa	124
Şekil 69. Harita sayfası görünümü.....	126
Şekil 70. Koleksiyon sayfası görünümü	127
Şekil 71. Örnek eser sayfası.....	128
Şekil 72. Sayfalarda sergilenen eserle etkileşime geçilmesi	128
Şekil 73. Eser arama seçenekleri	130

1. BÖLÜM: GİRİŞ

1.1. KONUNUN ÖNEMİ

Kimi zaman ortak kültürün bir parçası olan inançlar, gelenekler gibi unsurların kimi zamansa çeşitli durumlara ilişkin başkaldırıların konu edildiği sokak sanatı eserleri, oluşturulduğu dönemdeki toplumsal eğilimleri yansıttığı için, tarihsel, kültürel ve sosyolojik açıdan önemlidir. Öte yandan sokak sanatı çeşitli çalışmalarda, somut kültürel miras (Poon, 2016), somut olmayan kültürel miras (Isaac, 2017), hem somut hem de somut olmayan kültürel miras olarak (Merrill, 2015) veya her ikisinin arasında bir yerde (MacDowall, 2006) görülerek miras tanımına dâhil edilmiştir. Bu tanımları inceleyen Nomeikaite (2017), mirası “deneyim” kapsamında kabul ederek, sokak sanatını somut veya somut olmayan nitelendirmeleri dışında bağımsız bir miras ürünü olarak değerlendirmiştir.

Sokak sanatı eserlerinin hava koşulları, üzerinde buldukları yüzeyin fiziksel zararlara açık olması, bir sokak sanatçısının yaptığı eserin üzerine başka bir eser konulabilmesi, mülk sahibi veya yerel otoriteler tarafından uygunsuz bulunup boyanması gibi nedenlerle yitirmeye dönük ve kısa ömürlü olması, söz konusu eserlerin fiziksel olarak korunmasını ve uzun süreli erişilebilir olmasını engellemektedir. Da Vinci'nin eseri Mona Lisa, 16. yüzyıldan beri korunup günümüze ulaşabilirken, hatta Maros-Pangkep'teki en az 40.000 yıl önce yapılmış duvar resimleri Unesco Dünya Miras Listesine girmeyi beklemekteyken (Caves in the Maros-Pangkep karst, 2020), grafiti sanatçısı İzinsiz'in eseri yaklaşık 25-30 dakika gibi bir sürede silinebilmektedir (+90, 2020). Uzun ve masraflı kazılar boyunca keşfedilebilecek bir duvar resmi, arkeologlar için çok önemliyken bugün gözümüzün önünde duran sokak sanatı, kaydedilemeden yok olmaktadır. Hâlbuki sokak sanatı estetik değerinin yanı sıra, otorite kontrolü altında olmadan ve sansüre uğramadan var olabilmesi nedeniyle güvenilir bir tarihi kaynak olma potansiyeline sahiptir. Yakın tarihimizdeki Gezi Parkı eylemlerinde protestocular artan hoşnutsuzluklarını göstermek ve kent peyzajını katılımcı demokrasi anıtı ilan etmek için şehrin duvarlarını kullanmışlardır (Tulke, 2020, s. 122). Tarihin duvarlarına düşülen birer not niteliğindeki bu eserleri bugün o sokaklarda görmek imkânsızdır. İnternette ise kontrolsüz ve dağınık bir halde bulunmaktadırlar. Özellikle sansüre uğrayabilecek hassas konularda, sokak sanatının güvenilir bir kaynak rolü üstlenebileceği göz ardı edilmemelidir.

Şehir içinde aniden beliren ve günler hatta saatler içinde yok olabilen eserlerin tespit edilip belgelenmesinde kütüphane, müze, arşiv ve galeriler gibi kültürel bellek kurumlarının tek başına etkili olabilmeleri oldukça zordur. Cowick'in (2015, s. 42) de belirttiği gibi, sokak sanatının belgelenmesinde kitle kaynak yöntemleriyle toplumun da sürece dâhil edilmesi gerekmektedir. "Bireylerin resmî kurumlar dışında, bilgiyi (knowledge) paylaşmak ve diğerleriyle birlikte tekrar yaratabilmek amacıyla kültürel aktivitelerde bulunabilecekleri bir alan" (Roued-Cunliffe ve Copeland, 2017, s. xv) olarak tanımlanan katılımcı miras, tam da sokak sanatının sürdürülebilirliği için gerekli olan yaklaşımdır. Katılımcı miras anlayışının en yaygını olan kitle kaynak yöntemiyle (Carletti, 2016, s. 197) toplum, kültürel mirasın yönetimine eserlerin düzeltme ve transkripsiyon, bağlamsallaştırma, koleksiyonu (eser ekleyerek) tamamlama, sınıflama, ortak küratörlük, kitle fonlaması gibi çeşitli şekillerde katkılar sağlayabilmektedir (Oomen ve Aroyo, 2011, s.140). Kültürel miras ürünü olan sokak sanatının da yönetiminde, "politikalar ve prosedürler ile yönetilen ve yasal ve ekonomik kısıtlamaları olan miras kurumları" (Roued-Cunliffe ve Copeland, 2017, s. xv) eksik kalacağından kitle kaynak yöntemlerine ihtiyaç duyulmaktadır.

Uzun süreli görünürlüğün sağlanması için sokak sanatının katılımcı miras anlayışı ile dijitalleştirilmesi ve web aracılığı ile tüm dünyaya açık bir şekilde sunulması gerekmektedir. Dünyada çok sayıda örneği bulunmasına rağmen, üstelik Türkiye'de, özellikle İstanbul sokaklarında, çok sayıda sokak sanatı eseri bulunmaktayken, üretilen eserlerin korunup erişime açılması için Türkçe bir web sayfası bulunmamaktadır. Yalnızca bir sokak sanatı festivali kapsamında üretilen mural türü eserlerin bulunduğu bir koleksiyon ve sosyal medyada oluşturulan bireysel koleksiyonlar mevcuttur. Bu çalışmada, kültürel miras ürünü olarak sokak sanatı ve katılımcı miras kavramları açıklanacak, mevcut sokak sanatı platformları genel özellikleri ve yararlandıkları kitle kaynak yöntemleri açısından incelenecek, önde gelen bir sokak sanatı web sitesi kullanılabilirlik özellikleri bağlamında değerlendirilerek güçlü ve zayıf yönleri tespit edilecektir. Elde edilen bulgular ve konuya ilişkin literatür doğrultusunda Türkiye'deki sokak sanatı eserlerinin korunması ve erişilebilirliğinin sağlanması için bir web sayfası önerilecektir.

1.2. KAVRAMSAL ARKA PLAN

Sokak sanatının efemeral doğası, sürdürülebilir bir koruma için gerekli aşamaların belirlenmesinde anahtar rol üstlenmektedir. Fiziksel eserler kolaylıkla zarar görüp yitik eserlere dönüşebileceğinden, dijitalleştirme korumanın en önemli aşamasını oluşturur. Dijitalleştirmenin kim tarafından, nasıl gerçekleştirileceği de efemeral doğası sonucunda oluşan bir diğer problemdir. Kültürel bellek kurumlarının, şehrin herhangi bir noktasında var olup, saatler içinde yok olabilen eserleri tespit etmesi oldukça zordur. Toplumun kültürel miras yönetimi sürecine dâhil edildiği kitle kaynak yöntemleri ile yürütülebilecek, katılımcı miras anlayışına sahip bir yaklaşım, eserlerin uzun süreli korunması için oldukça pratik bir çözüm sunmaktadır. Dijitalleştirilen eserlerin toplumun erişimine açıldığı platformlar, kullanılabilirlik özellikleri açısından ne kadar başarılı olurlarsa, kullanıcının tatmini de o kadar yüksek olacaktır. Bu da sokak sanatının dijitalleştirilmesinde rol alan kullanıcının sürece tekrar dâhil olmasını ve potansiyel katılımcıların da sürecin bir parçası olmak istemesini sağlayacaktır. Bu sebeple çalışmada, sokak sanatı, dijitalleştirme, katılımcı miras, kitle kaynak, web sitelerinin kullanılabilirlik ve sunum özellikleri konularına birlikte değinilecektir.

Sokak sanatının tanımı Lexico sözlüğünde “kamusal alanda, genelde resmi izin olmadan, yaratılmış sanat eseri” olarak yapılmıştır (Street art, 2023). Fakat genelde, sokak sanatı ile birlikte “grafiti ve kamusal sanat (public art)” terimleri de kullanılmakta ve bu kavramlar zaman zaman birbirlerine karıştırılmaktadır. Graf (2018, s. 8), üç terim içinden grafitinin 1960’larda Philadelphia’da, hemen sonrasında da New York’ta genç işsizliğe bağlı olarak gençlerin takma isimlerini şehrin duvarlarına yazmasıyla başladığını söylemiştir. Waclawek (2011, s. 12) grafiti yazarlarının amacının, yazarların “grafiti sahnesinde” tanınırlığını artırmak olduğunu belirtmiştir. Yazan kişinin imzası niteliğindeki, hızlıca yapılan, yalnızca basit karakterlerden ve tek renkten oluşan grafitinin ilk formu “tag”, 70’lerde “throwie” veya “throw up” biçimine evrilmiştir (Waclawek, 2011, s. 16). Bu yeni formda, duvar yazılarının boyutu artmış ve grafitiler renk, gölge ve stil özellikleri kazanmıştır. 1978-1981 yılları arasında New York’ta “piece” olarak adlandırılan yeni bir form gelişmiştir. Önceki iki form halk tarafından “sıkıntılı” (nuisance) olarak görülürken yeni form halka daha etkileyici gelmiştir (Waclawek, 2011, s. 18). Bu formda eser üretmek daha fazla zaman almakta ve teknik uzmanlık gerektirmektedir. Eserler çok daha renkli ve büyük boyutlardadır ve bazen mesaj iletmek gibi anlamlar taşımaya başlamışlardır. Odak yine isim ve harflerde olsa da sanat ve tasarım özellikleri daha ön plana çıkmaya başlamıştır. Metinlere ek olarak

“karakter” olarak anılan, karakter ve yaratıkların yorumlandığı çizimler de kullanılmaya başlanmıştır. 1980-1990’larda uluslararası seyahat, magazinler, sergiler, grafitilenmiş trenler, hip hop kültürü ve internet sayesinde grafiti stilleri katlanarak artmıştır. Dünya çapında teknik ve estetik açıdan sınırları zorlanan grafitinin diğer kamusal sanat formlarıyla birlikte var olması gerekmiştir. Bu aşamadan sonraki eserler post-grafiti, neo-grafiti veya en basit haliyle sokak sanatı olarak adlandırılmıştır (Waclawek, 2011, s. 28).

Sokak sanatı kamusal alanda yapıldığından, benzerlik gösterdiği bir diğer sanat türü de kamusal sanattır. Cowick (2015, s. 30) çalışmasında grafiti ve sokak sanatının yasa dışı, kamusal sanatın yasal olduğunu fakat sokak sanatı ve kamusal sanatın kamuya mesaj vermek gibi bir amacı varken grafitinin mesaj amacı taşımadığını veya çete içi mesajlar içerdiğini belirterek üç terim arasındaki farkı göstermiştir (bkz. Tablo 1).

Tablo 1.

Cowick’e Göre Sokak Sanatı, Grafiti Ve Kamusal Sanatın Farkları

	Mesaj	Yasallık
Sokak Sanatı	Kamu	Yasa dışı
Grafiti	Yok veya çete içerisinde	Yasa dışı
Kamusal Sanat	Kamu	Yasal

Daichendt (2013, s. 8) sokak sanatı ile grafiti ayrımını yaparken, sokak sanatının harflerle daha az ilgilendiğinin ve spreya dışında farklı malzemelerle yapıldığını belirtir. Graf’in çalışmasında (Aktaran MacDowall, 2015), grafitinin sokak sanatının bir alt türü olarak veya ayrı bir tür olarak ele alınabileceği belirtilmiştir. Bu çalışmada sokak sanatı, grafitiyi içinde barındıran üst terim olarak değerlendirilecektir.

Literatürde kültürel miras ve sokak sanatı ilişkisi (Bates, 2014; Nomeikate, 2017), sokak sanatının estetik özellikleri (Nogel, 2015), sokak sanatı ile yapılan tanıtımların sanat organizasyonlarında seyirci sayısına etkisi (Poole, 2020), sokak sanatının siyasi hareketlerle ilişkisi (Taş ve Taş, 2015; Cowick, 2016; Tulke, 2020), sokak sanatı eserlerinin telif hakları (Davies, 2012; Bonadio, 2017), kamunun sokak sanatına bakışı (Conklin, 2012; Vanderveen ve van Eijk, 2016) gibi sokak sanatını farklı açılarda ele alan çalışmalar mevcuttur.

Literatürde ayrıca sokak sanatının belgelenmesiyle ilgili de çeşitli araştırmalar yapılmıştır. Bu bağlamda öne çıkan isimlerden Novak (2014), çalışmasında sokak sanatının belgelenmesinde boyut bilgisinin önemsenmediği üzerinde durmuştur. Yazar ayrıca, “piece”, “karakter”, “tag” ve “throw up” olarak sınıflanan 4 sokak sanatı formunun özelliklerine değinmiş ve ortalama boyutlarını (genişlik ve yükseklik) 268 eserde ölçüm yaparak belirlemiştir. Gottlieb (2008) ve Novak (2015) çalışmalarında sokak sanatının sınıflandırılması konusu üzerinde durmuşlardır. Novak (2015) bir başka çalışmasında, sokak sanatının belgelenmesinde fotoğraflamanın önemine değinmiş, fotoğraflama ve fotoğraflanmış eserlerin tanımlanması için bir rehber sunmuştur.

Fotoğraflama, görsel bir sanat olan sokak sanatının belgelenmesindeki en önemli aşamadır. Bunu destekleyen çalışmasında Blanché (2018) fotoğrafın sokak sanatı ile farklı ilişkileri üzerinde durmuştur. Yazar sokak sanatı fotoğraflarını,

- (1) Sokak sanatçıları için ilk aşamada ilham kaynağı olarak fotoğraf,
- (2) Sanatçı, fanlar, araştırmacılar, polis veya ev sahipleri tarafından çekilen, belge niteliğindeki fotoğraf,
- (3) Çalışma aşamalarını veya çalışmadaki bozulmayı belgeleme niteliğinde fotoğraf,
- (4) Sokak sanatının yorumlanması ile ortaya çıkan ve her biri sokak sanatından ayrı bir sanat eseri olarak değerlendirilebilecek fotoğraf, olarak dört farklı biçimde sınıflandırmıştır.

Sokak sanatının efemeral doğası gereği fiziksel eserin korunması zor olacağından, korumanın dijital ortamda yapılması gerekmektedir. Sanat tarihi objelerinin dijital teknolojilerle etkileşimini inceleyen çalışmasında Noyes (2015), Palladio, Neatline ve Unity üç boyutlu teknolojilerini kullanarak efemeral bir ürün olan sokak sanatının belgelenmesi üzerinde durmuştur. Bu sergilerin, eserlerin (yalnızca) fotoğraflanarak belgelenmesi sırasında göz ardı edilen konumsal, zamansal ve ilişkisel bilgilerini ön plana çıkardığı vurgulanmıştır.

Iglesia (2015), sokak sanatının belgelenmesi ile ilgili araştırmaların yetersizliğine değinmiş ve “şablon” (stencil) formundaki grafiti eserlerinin belgelenmesi için bir model önerisinde bulunmuştur. Almanya Freiburg bölgesindeki “şablon” (stencil) formundaki eserleri konum, fiziksel boyutlar, fotoğrafın çekildiği tarih, eğer gerekliyse kaybolduğu tarih ve aynı kalıptan çıktıysa ilişkili eserler biçiminde tanımlanan üstveri alanlarıyla

birlikte belgeleyip web üzerinden erişime açmıştır. Koleksiyonun bir kısmı, bağlı açık veri standartlarına uygun olması açısından makine tarafından okunabilir RDFa formatında da bulunmaktadır. Lederman ve Jindani (2016) de benzer şekilde sokak sanatının korunması için web sitesi ve mobil uygulamadan oluşan bir dijital arşiv prototipi tasarlamışlardır. Bu çerçevede çalışmalarını, koleksiyonların kürasyonu, koleksiyonlar için ilişkisel veri tabanı oluşturma, veri tabanı ile etkileşimli web sitesi/mobil uygulama tasarlama ve programlama aşamalarını gerçekleştirerek oluşturmuşlardır. Çalışmada,

-Arşivin sürekli bakımı için para, zaman ve insan gücü gerektiği,

-Arşivin genişlemesinin sunucu, bant genişliği, depolama alanı gibi teknik gelişmeler ve estetik düzenlemeler dolayısıyla tekrar programlama gerektirebileceği,

-Mobil uygulamanın, Apple IOS ve Microsoft gibi işletim sistemlerine uyumlu şekilde tasarlanması gerektiği,

-Dijital doğmuş materyalin uzun ömürlü ve en iyi koruma yöntemlerine karar verilmesi gerektiği,

-Kullanım etkinliği ve kullanıcı katkı oranlarının belirlenmesi için analitik çalışmalar yapılması gerektiğine sonuçlarına ulaşılmıştır.

Sokak sanatının çevrimiçi platformlarda belgelenmesi üzerine yapılan bir başka çalışmada (Graf, 2018), 241 farklı sitede kullanılan organizasyonel etiketlerin ve web sitelerinin mimari özelliklerinin belirlenmesi için açık kodlama yönteminden yararlanılmıştır. Çalışmada, “genel özellikler” ve “diğer medya” adlı iki kod kategorisi altında web sitesi ile ilgili fasetler, “genel”, “destekleyici”, “tür” ve “konum” kategorileri altında eserlere ilişkin fasetler ve bunlara bağlı olarak alt fasetler belirlenmiştir. Çalışmanın son kısmında, web sitelerinin yöneticileriyle, elde edilen bulgular doğrultusunda ulaşılan bilgi fasetlerinin, onlara göre önemini belirlemek amacıyla görüşmeler yapılmıştır. Toplanan veriler doğrultusunda, en farklı biçimlerde kullanılan fasetlerin isimler olduğu, en sık tekrar eden fasetlerin ise kanvas, duvar, tren gibi destekleyici fasetler olduğu ortaya çıkmıştır. Konum bilgisinin en sık şehir düzeyinde, sonrasında ülke düzeyinde kullanıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Görüşmeler sonucunda, fotoğraf koleksiyonlarının hangi terminoloji veya kategoriler kullanılarak organize edileceği konusunda farklı fikirler olduğu görülmüştür. Fakat sanatçı/çete adı, eserin yapım yılı ve konumu herkes tarafından en önemli görülen fasetler olarak

nitelendirilmiştir. K rat rler, koleksiyonun boyutunun, coĖrafi odaĖının ve eserlerin eřitliliĖinin sitenin organizasyonu aısından etkisine deĖinmiřlerdir (Graf, 2018).

Literat rde sokak sanatının belgelenmesi ile ilgili eřitli alıřmalar bulunsa da Graf'ın (2018) arařtırması dıřında sokak sanatının eriřime aıldıĖı web sitelerinin deĖerlendirildiĖi herhangi bir alıřma bulunmamaktadır. Bununla birlikte Graf (2018) da web sitesi  zelliklerini incelerken dolařıma (navigation) y nelik etiketler  zerinde durmuř, kullanılabilirlik aısından bir deĖerlendirmeye yer vermemiřtir. Literat rde, sokak sanatı koleksiyonu ieren web siteleriyle benzer  zellikler tařıyan m zelerin web sitelerini deĖerlendirmek iin farklı y ntemler ve  lekler kullanan arařtırmalara (Olsina Santos, 1999; Signore, 2005; Fotakis ve Economides, 2008; Kabbasi, 2017) rastlamak m mk nd r. Kabbasi (2017, s. 186), alıřmasında m zelerin web sitelerini deĖerlendiren alıřmaları incelemiř, bunları ampirik ve karma metotlu alıřmalar olarak sınıflandırmıř ve son olarak deĖerlendirme  l tlerini ve y ntemlerini aıklamıřtır.

Bir bařka alıřmada (Dyson ve Moran, 2000), yedi farklı m ze web sitesinin genel  zellikleri, kullanılabilirlikleri ve sunumları incelenmiřtir. Bu alıřmada kullanılan modeli diĖerlerinden ayıran en  nemli  zellik, resmi (formal) ve resmi olmayan (informal) inceleme y ntemlerinin bir arada kullanılmasıdır. Modelin formal kısmında sitenin genel  zellikleri (bkz. Ek 1) yanında koleksiyon boyutunda (bkz. Ek 2) deĖerlendirme  l tleri de bulunmaktadır. Web sitelerinin genel ve koleksiyon bazında  zellikleri řu unsurlar doĖrultusunda incelenmiřtir:

- Site hakkında genel baĖlam bilgisi saĖlayan kurumsal bilgi ve politikalar,
- T m sitenin aranıp aranamayacaĖını ve hangi řekillerde arama yapılacaĖını inceleyen belge eriřim araları,
- Sitenin hangi  zel kullanıcı grubunu hedeflediĖini belirleyen kullanıcı bilgisi,
- Koleksiyonlarda kullanılan belge eriřim aralarını inceleyen koleksiyonlar,
- Koleksiyonlara site iinde nasıl eriřilebildiĖini g steren yapısal baĖlam,
- Koleksiyondaki arama aray z  ve hangi kullanıcı d zeyine g re hazırlandıĖını inceleyen arama mekanizmaları,
- Arama d n řlerinin doĖasını tanımlayan arama geri d n ř  ve kayıtlar

Çalışmanın formal aşamasında yedi site değerlendirilmekteyken informal aşamada tek bir web sitesi sezgisel değerlendirme (heuristic) yöntemiyle derinlemesine incelenmiştir. Sezgisel değerlendirme, “bir tasarımdaki kullanılabilirlik kusurlarını, kullanıcı ara yüzlerini kullanıma kolay hale getirdiği bilinen prensipler kapsamında yargılayarak bulma yöntemidir” (Nn Group, 2019). Bu modelde temel alınan prensipler, kullanılabilirlik ve sunumdur. Dyson ve Moran’ın çalışmasında kullanılabilirlik ölçütü, Garzotto, Matera ve Paolini’nin (1998) kullandığı değerlendirme ölçütlerinden adapte edilerek uyarlanmıştır. Kullanılabilirlik, öğrenilebilirlik ve verimlilik prensiplerine dayandırılmıştır. Öğrenilebilirlik, tutarlılık ve öngörülebilirlik ölçütleri ile, verimlilik ise erişilebilirlik ve oryantasyon ölçütleri ile ölçülmüştür. Sitenin sunum özellikleri, tutarlılık, tipografi, görseller ve metin, genel ölçütleri kapsamında incelenmiştir (bkz. Ek 3).

Bu çalışmada, katılımcı miras ve kullanıcıların sokak sanatının sürdürülebilir biçimde yönetilmesine gösterebilecekleri ilgi de ele alınmıştır. Katılımcı miras, “bireylerin resmi enstitüler dışında bilgiyi paylaşmak ve diğerleriyle birlikte tekrar yaratabilmek amacıyla kültürel aktivitelerde bulunabilecekleri bir alan” (Roued-Cunliffe ve Copeland, 2017, s. xv) şeklinde tanımlanmıştır. Carletti (2016, s. 197), çalışmasında Avrupa’nın katılımcı miras kültürüne giderek yaklaştığını belirtmiş ve dijitalleştirme işleminin, kurumların ve toplulukların ortak çabası olması gerektiğine vurgu yapmıştır. Yazar, bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişimiyle kurum ve toplulukların iş birliğini sağlayacak çeşitli modeller arasında en yaygın olan kitle kaynak olduğunu belirtmiştir. Carletti, kitle kaynak yöntemini, “çeşitli sayıda insanın (kitle), kurumsal bir katkı çağrısı karşılığında çevrimiçi veri, enformasyon, bilgi (knowledge) sağlaması (dış kaynak, outsourcing)” olarak tanımlamıştır (2016, s.197).

Literatürde, katılımcı miras ve kültürel miras alanında kitle kaynak konularıyla ilgili çeşitli araştırmalar (Oomen ve Aroyo, 2011; Carletti, McAuley, Price, Giannachi ve Benford, 2013; Dunn ve Hedges, 2013; Ridge, 2014; Terras, 2015; Roued-Cunliffe, 2017; van der Hoeven, 2020) göze çarpmaktadır. Bu çalışmada kullanıcıların sokak sanatı platformlarındaki içeriğin yönetimine olan katılımlarını belirlemek için Oomen ve Aroyo’nun (2011) hazırladığı ve dijital içerik yaşam döngüsünün kitle kaynağı türleri ile ilişkilendirildiği model kullanılmıştır. Çalışmada örneklendirilen “dijital içerik yaşam döngüsü” eser yaratma, tanımlama, yönetme, keşfetme, kullanma/tekrar kullanma gibi aşamaları takip eden işlemin başa dönmesiyle oluşturulmuştur. Oomen ve Aroyo (2011, s. 140), bu aşamalarda kullanılabilecek kitle kaynak türlerini;

-Eserleri düzeltme ve transkripsiyon,

- Bağlamsallaştırma,
- Koleksiyon tamamlama,
- Sınıflama,
- Ortak k rat rl k,
- Kitle fonlaması Őeklinde sınıflandırmıŐtır (bkz. Ek 4).

1.3. ARAŐTIRMANIN PROBLEMİ VE AMACI

D nyada k lt rel miras  r n  olan sokak sanatının korunup, eriŐime a ıldıŐı pek  ok web sitesi bulunmaktadır.  lkemizde de sokak sanatı  retilmesine raŐmen, bu eserlerin korunup eriŐime a ılacaŐı bir platform bulunmamaktadır. Kavramsal arka planda da aktarıldıŐı gibi, sokak sanatı ile ilgili  eŐitli  alıŐmalar yapılmıŐ olsa da ilgili literat rde, sokak sanatının eriŐime a ıldıŐı web sitelerinin kullanılabilirlikleri ve kullanıcıların sokak sanatının s rd r lebilirliŐine hangi a ıdan d hil olduklarını inceleyen bir  alıŐmaya rastlanmamıŐtır.

Bu  alıŐmada mevcut sokak sanatı web sitelerinin genel  zellikleri ve yararlandıkları kitle kaynak y ntemlerinin incelenmesi,  nde gelen sokak sanatı platformu Street Art Cities'in kullanılabilirlik  zelliklerinin eksik ve adapte edilebilir y nlerinin tespit edilmesi ve bulgulara dayanarak T rkiye'de sokak sanatının korunup eriŐilebilirliŐini saŐlayacak bir web sayfası  nerilmesi ama lanmıŐtır. AraŐtırma s reci aŐaŐıdaki maddeler  er evesinde  zetlenmiŐtir:

1-  alıŐmada, sokak sanatı web sitelerinin genel  zellikleri Dyson ve Moran'ın modelinin formal kısmı (bkz. Ek 1 ve Ek 2) doŐrultusunda, kurumsal bilgi ve politikalar, belge eriŐim ara ları, kullanıcı bilgisi, koleksiyonlar, yapısal baŐlam, arama mekanizmaları ve arama geri d n Ő  ve kayıtlar baŐlıkları altında deŐerlendirilmiŐtir.

2- Web sitelerinde yararlanılan kitle kaynak y ntemleri Oomen ve Aroyo'nun geliŐtirdiŐi modeldeki (bkz. Ek 4) sınıflandırılmıŐ kitle kaynak t rleri doŐrultusunda deŐerlendirilmiŐtir.

3- Yukarıdaki iki deŐerlendirmenin bulguları doŐrultusunda en baŐarılı bulunan web sitesi sezgisel deŐerlendirme y ntemiyle, Nielsen'in (2020) 10 kullanılabilirlik prensibi  er evesinde incelenerek g  l  ve zayıf y nleri tespit edilmiŐtir.

Kullanılan modeller doğrultusunda aşağıda belirtilen sorulara yanıt aranmıştır:

- 1- Sokak sanatı web siteleri, Dyson ve Moran'ın modelinde öne sürülen genel özelliklerden hangilerini taşımaktadır?
- 2- Sokak sanatı web sitelerinde kullanıcılar sokak sanatının yönetilmesine hangi kitle kaynak yöntemleri ile katkı sağlamaktadır?
- 3- En başarılı bulunan web sitesinin kullanılabilirlik açısından zayıf ve güçlü yanları nelerdir?

Bu sorular doğrultusunda araştırma hipotezleri aşağıdaki gibi kurulmuştur:

- 1- Sokak sanatı web sitelerinin çoğunda eser kopyalama ve telif haklarını içeren kurumsal bilgi ve politika yoktur. Sokak sanatı web sitelerinin çoğunda, eserlere ilişkin tanımlayıcı veriler yetersizdir.
- 2- Sokak sanatı web sitelerinde kullanıcılar sokak sanatının yönetilmesine en sık koleksiyon tamamlama kitle kaynak yöntemi ile katkı sağlarlar.
- 3- Önde gelen sokak sanatı web sitesinin kullanılabilirliği estetik ve minimalist tasarım ve tutarlılık ve standartlar yönünden güçlüdür.

1.4. ARAŞTIRMANIN KAPSAMI VE YÖNTEMİ

Çalışmada incelenen web siteleri Graf'ın (2018) çalışmasındakine benzer şekilde belirlenmiştir. Kendisini "internetin ilk grafiti arşivi" olarak tanıtan web sitesi Art Crimes'in en iyi grafiti siteleri listesinden erişilen sitelere, Google'da "Street Art Archive", "Graffiti Art Archive", "Graffiti Archive" aramaları sonucu ulaşılan İngilizce web siteleri de eklenerek araştırmaya dâhil edilmiştir.

Araştırmada nicel ve nitel araştırma yöntemleri birlikte kullanılmıştır. Sokak sanatı web sitelerinde hangi kitle kaynak yöntemlerinden yararlandığını belirlemek için Oomen ve Aroyo'nun (2011) hazırladığı, dijital içerik yaşam döngüsünün kitle kaynak türleri ile ilişkilendirildiği türler (bkz. Ek 4) kullanılmıştır. Her site, tablodaki kitle kaynak yöntemlerinden herhangi birine sahip olup olmama durumuna göre incelenmiştir. İçerik analizi yöntemi ile değerlendirilen veriler "var/yok" değerleri ile kaydedilmiştir. Bulgular, betimsel istatistiklerle sunularak yorumlanmıştır.

Mevcut sitelerin genel özellikleri incelenirken Dyson ve Moran'ın (2000) müzelerin web sitelerini değerlendirmek için geliştirdiği modelden yararlanılmıştır. Daha önce de belirtildiği gibi, bu model, (sitelerin genel ve koleksiyon bazında özelliklerini tespit etmek için tasarlanan) formal ve (kullanılabilirlik ve sunum özelliklerini belirlemek için tasarlanan) informal bölümden oluşmaktadır. Modelin formal kısmı, sitenin genel özellikleri ve koleksiyonlara erişim özelliklerine odaklanılarak iki gruba ayrılmıştır.

-Genel site özellikleri kurumsal bilgi ve politikalar, belge erişim araçları, kullanıcı bilgisi (bkz. Ek 1);

-Katalog veya koleksiyon özellikleri ise koleksiyonlar, yapısal bağlam, arama mekanizmaları, arama geri dönüşü ve kayıtlar düzeyinde ve bunlara bağlı olarak oluşturulan alt ölçütler kapsamında incelenmiştir (bkz. Ek 2).

Ölçütler, tabloların sağ sütunlarında oluşturulan sorular doğrultusunda yanıtlanmıştır. Verilen yanıtlar doğrultusunda, incelenen web sitelerinin belirtilen ölçütlere sahip olup olmadıkları veya hangi biçimde sahip oldukları ortaya konulmuştur. Veriler, bu modeldeki ölçütler doğrultusunda içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmiştir. Bulgular, betimsel istatistiklerle sunularak yorumlanmıştır.

Son araştırma sorusunu cevaplamak için Dyson ve Moran'ın (2000) modeline benzer şekilde, sezgisel değerlendirme yönteminden yararlanılmıştır. Fakat sundukları modeldeki (bkz. Ek 3) prensipler yerine, daha kapsamlı olduğu için, Nielsen'in (web sitelerinin kullanılabilirliklerini belirlemek ve problemleri tespit etmek için) tavsiye ettiği 10 ilke çerçevesinde inceleme yapılmıştır. Bu bağlamda, sistem durumu görünürlüğü, sistem ve gerçek dünya uyumu, kullanıcı kontrolü ve özgürlüğü, tutarlılık ve standartlar, hata önleme, hatırlatma yerine tanıma, esneklik ve verimlilik, estetik ve minimalist tasarım, hataların tanınması ve telafi edilmesi, yardım ve dokümantasyon ilkeleri temel alınmıştır (Nielsen, 2020). İnceleme, Tehrani, Zainuddin ve Takavar'ın (2014) Nielsen'in 10 temel prensibi üzerine geliştirdiği sezgisel değerlendirme anketinin (Heuristic Evaluation Questionnaire) Türkçeleştirilmesi sağlanarak gerçekleştirilmiştir (bkz. Ek 5). Anket sonunda uzmanların, sitenin kullanılabilirliğine yönelik genel görüşleri, eksik ve güçlü yanları hakkındaki düşünceleri alınmış ve araştırmanın nitel verileri kapsamında dokümente edilmiştir. Nielsen (1992, s. 376), kullanıcı arayüz tasarımı konusunda 3 veya 5 uzman kişi yapılan sezgisel araştırmanın, kullanılabilirlik problemlerinin %74-%85'ini tespit edebileceğini öne sürmüştü ve bu sayının yeterli olacağını belirtmiştir. Bu nedenle sezgisel değerlendirme, kullanılabilirlik konusunda

uzman 5 Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri (BÖTE) bölümü öğretim üyesi ile gerçekleştirilmiştir. Bu aşamada sezgisel değerlendirme yöntemi ile derinlemesine bir analiz yapılacağından yalnızca bir web sitesi değerlendirilmiştir. Bu site evrensel düzeyde tanınırlığı olan ve formal değerlendirme sonucunda en başarılı bulunan “Street Art Cities” web sitesidir.

Kapsamlı literatür değerlendirmesi ve toplanan veriler doğrultusunda elde edilen bulgular Türkiye’de sokak sanatının korunup erişime açılabilmesi için önerilen bir web sayfasına ışık tutmuştur.

1.5. VERİLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Sokak sanatı web sitelerinde kullanılan kitle kaynak türleri için toplanan nicel veriler, betimsel istatistiklerden yararlanılarak yorumlanmış, en sık ve en az kullanılan kitle kaynak yöntemleri belirlenmiştir. Web sitelerinin genel özellikleri ile ilgili Dyson ve Moran’ın hazırladığı formal değerlendirme ölçeği (bkz. Ek 1 ve Ek 2) çerçevesinde toplanan veriler, web sitelerinin hangi ölçütlere sahip olduklarını ortaya koymuştur.

Çalışmada, kullanılabilirlik problemlerini belirlemek için sezgisel değerlendirme anketi kullanılmıştır. Anket 10 kullanılabilirlik prensibini ölçmek üzere hazırlanmış toplam 39 önermeden oluşmaktadır. Anketteki her bir kullanılabilirlik prensibi alt maddelerle, “evet, hayır ya da kararsızım” yanıtları çerçevesinde uzmanlar tarafından doldurulmuştur. Her ölçüt için oluşan değerler toplamı aracılığıyla web sitesinin kullanılabilirliği ile ilgili problemler keşfedilmiştir. Uzmanların sitenin kullanılabilirliği hakkındaki genel görüşleri ve sitenin kullanılabilirlik açısından güçlü veya zayıf yönleri hakkındaki düşünceleri, araştırmanın nitel verileri olarak kaydedilmiştir.

2. BÖLÜM: KAVRAMSAL ARKA PLAN VE LİTERATÜR DEĞERLENDİRMESİ

2.1. SOKAK SANATI

Çalışmanın bu bölümünde sokak sanatı, sokak sanatının tarihsel gelişimi, grafiti ile farkları ve sokak sanatı türleri açıklanmıştır. Bu bölümde ayrıca, sokak sanatının kültürel miras olma yönü tartışılmış ve uzun dönem korunmasını engelleyen etmenler ele alınmıştır.

2.1.1. SOKAK SANATINA KAVRAMSAL BİR BAKIŞ

Kimine göre yıkıcı bir eylem, vandallık, kimine göre ise kamusal alanı güzelleştiren, özgür bir sanat olarak değerlendirilen sokak sanatı Lexico sözlüğünde “kamusal alanda, genelde resmi izin olmadan yaratılmış sanat eseri” olarak tanımlanmıştır (Street art, 2023). Sokak sanatıyla birlikte anılan “izinsiz ve özgür” nitelermeleri, sokak sanatını diğer sanat türlerinden ayıran temel özellikler arasında görülebilir. Bununla birlikte sokak sanatının kendine özgü birtakım nitelikleri bulunmaktadır (Conklin, 2012, s. 50):

- Sokak sanatı kamusal alanda yapılır. Sokak sanatçıları galerilerini sokaklar olarak seçmişlerdir. Sanatı yalnızca ücret ödeyerek gidilen galerilerden çıkarıp, insanların her gün işine veya okuluna giderken gördüğü mekânlara yerleştirmişlerdir.
- Sokak sanatı interaktiftir. İnsanlar günlük hayatlarında karşılarına çıkan politik, sosyal mesajlar içeren eserler üzerinde düşünür tepki verir ve kendi aralarında tartışırlar.
- Sokak sanatı yasa dışıdır. Kamusal alanda kimseden izin almadan oluşturulurlar. İnsanların her gün karşısına çıkan reklam panolarındaki tanıtımlar gibi sokak sanatı da insanlara sormadan oluşturulmaktadır.
- Sokak sanatı anonimdir. Yasa dışı bir şekilde yapıldığı için kimliği belli olan sanatçılar cezalarla karşılaşabileceklerinden kimliklerini gizli tutmaktadırlar. Çoğu zaman isim yerine takma isimlerle eser üretmektedirler.

- Sokak sanatı efemeraldir. Yasa dışı olması sebebiyle çoğu zaman herhangi bir koruma sağlanmamaktadır. Hatta otoriteler tarafından bilinçli olarak kaldırıldıkları için kısa ömürlüdürler.

2.1.2. SOKAK SANATININ TARİHSEL GELİŞİMİ

Sokak sanatının tarihsel gelişimini anlayabilmek için çoğu zaman sokak sanatı ile birlikte anılan, birbirlerine karıştırılan ve sokak sanatının başlangıcı olarak görülen grafitinin ne olduğunu açıklamakta fayda vardır.

2.1.2.1. GRAFİTİ NEDİR?

Türkçe'de grafiti olarak kullanılan İngilizce'deki yazımı ile "graffiti", İtalyanca'daki "graffiato" dan (Gemci ve Erinsel Önder, 2020, s. 354), daha eskiye gidildiğinde ise Antik Yunanca'daki çizmek, kazımak, betimlemek anlamlarına gelen "graphein" (γράφειν) (Graphein-Yazmak) fiilinden türemiştir (Champion, 2012). Günümüzde bu anlamından çok uzaklaşmayan grafitinin kullanımı, kelimenin kökeninden daha uzun bir geçmişe dayanmaktadır. 2021 yılında yayımlanan bir çalışma, insanlığın ilk çiziminin en az 45,5 bin yıl önce mağara duvarındaki bir domuz figürü olduğunu göstermektedir (bkz. Şekil 1) (Brumm, Oktavia, Burhan, Hâkim, Lebe, Zhao, Sulistyarto, Ririmasse, Adhityatama, Sumantri ve Aubert, 2021).



Şekil 1. Domuz figürü, min. 45.5. bin yıl önce, Sulawesi/Endonezya

Kaynak: <https://advances.sciencemag.org/content/7/3/eabd4648>

Paleolitik dönemde insanların zorlu yaşam koşullarında mağaralarda bir arada yaşaması gerektiğinden, kamusal alan ve özel alan ayrımının henüz belirgin olmadığı ve döneme ait yasalar veya kurallar henüz bilinmediğinden domuz çizimini modern anlamdaki grafiti düşünülerek değerlendirmemek gerekir. Fakat kamusal alan kavramı ve sokaklar oluşuktan sonra da insanlar kendilerini ifade etmek için duvarları kullanmaya devam etmişlerdir. Bu bağlamda Chaniotis, içinde grafitinin geçtiği en erken yazılı kaynaklardan olan Strabon'un eserini göstermiştir (Chaniotis, 2015). Eserde memleketi Tarsus'a dönen Athenodoros'a yönelik, şair ve demagog Boethos'un taraftarları tarafından duvarlara "Gençlere iş, orta yaşlılara öğüt, yaşlılara gaz" şeklinde izinsiz bir şekilde yazılama yapıldığını söylenmiştir (Strabo, yaklaşık MÖ 7. yy/1924). Otoriteye karşı alınan bir tavır şeklinde, izinsiz bir biçimde, kamusal alanda ortaya çıkan bu grafitiler öncül kabul edilebilir. Bugün Türkiye'de Priene, Efes, Afrodisias gibi antik kentler gezilirken de sokaklarda grafitilere rastlamak mümkündür (Papakonstantinou, 2015).

Cowick (2015, s. 29), fotoğraf makinelerinin yaygın olmaması sebebiyle ilk tarihini tespit etmenin zor olduğunu söylese de pek çok araştırmacıya göre modern anlamda grafitinin ortaya çıkması ve yaygınlaşması 1960'larda olmuştur (Mathew, 2019, s. 1141; Baumgarth ve Wieker, 2020, s. 117; Bowen, 1999, s. 22; Graf, 2018, s. 6; Lewisohn, 2009, s. 31; Conklin, 2012, s. 42).

Ganz, modern zamandaki grafitinin ilk örneği olarak 1904'te tuvalet yazılamalarını içeren Antropophytea magazinini göstermiştir (2004, s. 8). Sonrasında grafitinin İkinci Dünya Savaşı sırasında nazilerin Yahudiler ve muhaliflere karşı yazdığı nefret söylemleri ve direnişçi grupların da Hitler ve rejimine karşı yaptığı sloganlar ve broşürler şeklinde ortaya çıktığını göstermiştir (Ganz, 2004, s. 8). Grafiti, tarihin en acı olaylarından birinde hem nazilerin hem de direnişçilerin elinde bir araç görülmüştür.

Yine İkinci Dünya Savaşı sırasında Amerika'da "Kilroy was here" grafitisi (bkz. Şekil 2) ortaya çıkmıştır (Mathew, 2019, s. 1145; Gökova, 2020, s. 98). Orduda perçincilerin işlerini yapıp yapmadıklarını bilmeden ödeme yapıldığı hakkında çıkan söylentiler üzerine perçinci Kilroy'un kontrol ettiği yerleri göstermek için bu grafitiyi yaptığı düşünülmektedir (Mathew, 2019, s. 114). Bu grafiti diğer işçiler arasında yaygınlaşmış işçi sınıfının bir kültürü haline gelmiştir.



Şekil 2. Kilroy was here, Engraving of Kilroy on the WWII Memorial

Kaynak: <https://www.flickr.com/photos/44801240@N00/273935981/>

Grafitinin şehir içindeki ilk kullanımı ise 1940'larda Doğu Los Angeles'daki Latin çeteleri tarafından kullanılan "Cholo yazıları" (Şekil d) ile olmuştur (Mathew, 2019, s. 1146; Bojórquez, Cesaretti, Oriol ve Marin, 2023). Grafiticiler, karşılaştıkları ırkçılık sonrası yaşadıkları alanların Latin bölgesi olduğunu vurgulamak amacıyla yaptıkları grafitiler için zift (tar) ve çubuk kullanmışlardır (Bojórquez ve diğerleri, 2023).

Politik grafitilerin, tuvalet yazılarının ve çete grafitilerinin yanı sıra bireylerin sprey boya ile isimlerini veya takma adlarını yazmaları ilk kez 1960'larda Philadelphia'da gerçekleşmiş (Waclawek, 2011, s. 12) ve kısa bir süre içinde New York'a yayılmıştır (Graf, 2018, s. 6).

"En erken, en sade, en elemental grafiti formu" (Waclawek, 2011, s. 14) olarak tanımlanan "tag" (Şekil x) etiketleme veya isim yazma anlamına gelmekte ve Türkçe grafiti dünyasında da "tag", "taglemek" kelimeleri kullanılmaktadır (Bağış, s. 1288). Erken dönem grafiti sanatçıları çoğunlukla tag'lerini isimleri, takma adları ve yaşadıkları sokağın veya mahallenin kodundan oluşturmuşlardır (Waclawek, 2011, s. 14; Graf, 2018, s. 6). Taki183, Julio204, Eva62 isimleri buna örnek verilebilir (Waclawek, 2011, s. 14).

Waclawek (2011, s. 12) grafiti yazarlarının amacının başlangıçta, yazarların "grafiti sahnesinde" tanınırlığını artırmak olduğunu belirtmiştir. Yazan kişinin imzası niteliğinde, hızlıca yapılan, yalnızca basit karakterlerden ve tek renkten oluşan grafitinin ilk formu "tag" (bkz. Şekil 3), 1970'lerde "throwie" veya "throw up" olarak anılan alt türe evrilmiştir (Waclawek, 2011, s. 16). Bu formda, duvar yazılarının boyutu artmış ve grafitiler renk, gölge ve stil özellikleri kazanmıştır (bkz. Şekil 4).



Şekil 3. Tag, Cornbread, Philadelphia

Kaynak: <https://www.sprayplanet.com/blogs/news/a-history-of-graffiti-the-60s-and-70s>



Şekil 4. Throw up, Madrid

Kaynak: <https://cooltourspain.com/throw-up-graffiti/>

1978-1981 yılları arasında New York'ta "piece"¹ (bkz. Şekil 5) olarak adlandırılan, yapılması daha uzun süren ve teknik uzmanlık gerektiren yeni bir form gelişmiştir (Waclawek, 2011, s. 18). Eserler çok daha renkli ve büyük boyutlardadır ve bazen mesaj iletmek gibi anlamlar taşımaya başlamışlardır (Waclawek, 2011, s. 18). Odak yine isim ve harfler olsa da sanat ve tasarım özellikleri daha ön plana çıkmaya başlamıştır. Metinlerin yanısıra "karakter" olarak anılan, karakter ve yaratıkların yorumlandığı çizimler de kullanılmaya başlanmıştır (bkz. Şekil 6 ve Şekil 7) (Waclawek, 2011, s. 18).

¹ Başyapıt anlamındaki "masterpiece" kelimesinin kısaltması



Şekil 5. Piece, Ironlak

Kaynak: <https://twitter.com/Ironlak/status/516487212364357632/photo/1>



Şekil 6. Karakter, JMO

Kaynak: <https://www.bombingscience.com/graffiti-characters/>



Şekil 7. Karakter ve piece

Kaynak: <https://designpress.com/inspiration/36-sweet-graffiti-characters/>

1980-1990'larda uluslararası seyahat, magazinler, sergiler, grafitilenmiş trenler, hip hop kültürü ve internet sayesinde grafiti stilleri katlanarak artmıştır (Waclawek, 2011, s. 28). Özellikle internetin yaygın olmadığı dönemlerde trenler grafiticilerin hareket eden tuvaleri rolünü oynamıştır. Ganz, Grafitinin doğduğu şehirlerden olan New York'ta 1980'in ortalarına kadar baştan aşağı boyanmamış bir tren kalmadığını hatta 1986'da otoritelerin trenleri korumak için önlemler almak zorunda kaldığını söylemiştir (2004, s. 8). New York'ta yapılan grafitiler New York'tan tüm Amerika'ya sonrasında Avrupa'ya ve Dünya'ya yayılmıştır (Ganz, 2004, s. 8).

Dünya çapında teknik ve estetik açıdan sınırları zorlanan grafitinin diğer kamusal sanat türleriyle birlikte var olmaları gerekmiştir (Waclawek, 2011, s. 29). Üretilen bu yeni eserler literatüre grafiti sanatı, post-grafiti sanatı, kentsel resimleme (urban painting) veya en yaygın haliyle sokak sanatı olarak geçmiştir (Waclawek, 2011, s. 29; Graf, 2018, s. 8; Austin, 2010, s. 42). Sokak sanatı (Street Art) terimi ilk kez 1985'te Allan Schwartzman'ın kitabının adı olarak kullanılmıştır (Gökova, 2020, s. 100; Lewisohn, 2009, s. 18; Blanché, 2018, s. 33). Günümüze kadar çeşitli teknik ve materyallerden beslenerek farklı formlara ulaşmıştır.

2.1.3. SOKAK SANATI VE GRAFİTİ ARASINDAKİ FARKLAR

Tarihsel gelişiminin yanı sıra sokak sanatını grafitiden ayıran bazı belirgin özellikler bulunmaktadır. Grafitide tasarım teması yazı iken sokak sanatı logolar, stiller ve resimlerden oluşmaktadır (Baumgarth ve Wieker, 2020, s. 117). Sokak sanatı, grafitiye göre daha geniş bir materyal ve teknik yelpazesine sahip olduğundan çok daha fazla alt tür ortaya çıkmıştır (Graf, 2018, s. 15). Örgü ile yapılan örgü bombardımanı, şablon kullanılarak yapılan şablon sanatı veya canlı bitkilerle yapılan gerilla bahçeciliği buna örnek verilebilir. Grafiti de ise en basit haliyle yazılan "tag" ve daha boyutlu, renkli ve stilize olan "throw up" ve "piece" bulunmaktadır.

Sokak sanatının amacı, taşıdığı mesaj ve mesajın iletilmek istendiği kitle de farklılık göstermektedir (Cowick, 2015, s. 30; Baumgarth ve Wieker, 2020, s. 117; DeNotto, 2014, s. 208). Grafitide amaç yazarın grafiti camiasında adını duyurmasıdır. DeNotto bunu bir markanın reklamını yapmasına benzetmiştir (DeNotto, 2014, s. 208). Grafitide, nitelikten çok nicelik ve ne kadar zor konumlara yapıldığı mesajdan önce gelmektedir (Baumgarth ve Wieker, 2020, s. 117). Sayıca fazla ve ulaşılmayacak konumlarda olması grafiti camiasında yazarın saygınlığını artırmaktadır. Bu sebeple taşıdığı mesaj

yalnızca kendi kapalı çevresi içinde bir anlam ifade etmektedir ve genel halk tarafından olumlu karşılanmamaktadır (Cowick, 2015, s. 30; Baumgarth ve Wieker, 2020, s. 117). Sokak sanatında ise amaç sosyal ve politik olabilmektedir. Halkın etkileşime geçip, değerlendirip, tartışabilmesi için mesaj, çoğu zaman toplumun geneli tarafından daha anlaşılacak bir biçimde verilmektedir (DeNotto, 2014, s. 208).

Neyin güzel, neyin sanatsal olduğu yapılan bu genellemelere rağmen bireysel olarak verilebilecek bir karardır. Fakat mesaj verilmek istenen kitle halk olmadığında ve amaç anlaşılmadığında eserler sanattan ziyade vandallık gibi algılanabilmektedir. Conklin de kavramlar arasındaki farkın net olmadığını (2012, s. 40), fakat genelde hasar ve kalıcılık, estetik, tehditkârlık, iç içelik ve anlaşılabilirlik konularındaki farklılıklar göz önünde bulundurularak ayırım yapıldığını söylemiştir (Conklin, 2012, s. 51). Sokak sanatının grafitiye göre toplum tarafından çevreye daha az hasar verici ve tehditkâr, aynı zamanda daha estetik, daha anlaşılabilir ve çevresiyle daha uyumlu bir şekilde görüldüğünü belirtmiştir (Conklin, 2012, s. 52).

Baumgarth ve Wieker (2020, s. 117), iki kavramın farklarını gösterdiği tablosunda, genel olarak kabul gören bu farklılıklar dışında kavramların sanat tarihi ile bağlantısı ve sanatçıların profili konularında da ayrımlar olduğuna işaret etmiştir. Grafiticilerin genelde düşük eğitim seviyesi olan ve alt sınıflardaki genç erkeklerden, sokak sanatçılarının ise genelde sanat ve tasarım alanında üniversite diploması olan geç yetişkin kadın ve erkeklerden oluştuğunu söylemiştir (Macdonald, 2001). Araştırmacılar ayrıca grafitinin sanat tarihi ile bir bağı yokken sokak sanatının sanat tarihine referans verebildiğine de yer vermiştir.

Sokak sanatı ile birlikte kullanılan kavramlardan bir diğeri de kamusal sanattır. Bu iki kavramı birbirinden ayıran en önemli fark ise yasal olma durumlarıdır. Kamusal sanat yasal veya izinli bir şekilde yapılırken sokak sanatı izin alınmadan, yasa dışı biçimde yapılmaktadır (Cowick, 2015, s. 30; Waclawek, 2011, s. 18).

2.1.4. SOKAK SANATI TÜRLERİ

Sokak sanatı literatürde, grafitinin hem alt türü (Lewisohn, 2009, s. 15; DeNotto, 2014, s.208), hem de grafitiyi de içinde barındıran bir üst tür olarak değerlendirilmiştir (Ayrál, 2014, s.11; Ünal, 2019, s. 18; Graf, 2018 s. 19; Gökova, 2020, s. 99). Gelişmeye açık ve grafiti gibi izinsiz ve kamusal alanda yapılan bir sanat türü olan sokak sanatı,

grafitiden doğmuş olmasına rağmen kullanılan teknik, materyal ve stil konusunda grafitiyi altında barındıran bir üst terimdir.

Sokak sanatı adı altında pek çok sanat çeşidi bulunmaktadır. Bu kapsamda ilgili türlerin en bilinenlerinden grafiti, mural, çıkartma sanatı (sticker), şablon sanatı (stencil), tebeşir sanatı (chalk art), mozaik sanatı, yapıştırma sanatı (paste up), ters grafiti, örgü bombardımanı, gerilla bahçeciliği ve sokak enstalasyonlarını (Kızıllan ve Ocakçı, 2020; Graf, 2018; Conklin, 2012; Romero, 2018; Cowick, 2015; Waclawek, 2011) açıklamak yarar sağlayacaktır.

2.1.4.1. GRAFİTİ

Genelde keçeli kalem (marker), sprey veya bazen de fırçalarla yapılan, sokak sanatının öncüsü olan grafiti kendi içinde tag, throw up, karakter ve piece adında, yukarı bölümde de anlatılan dört ana türe sahiptir. Tag ve throw up'larda, grafiti jargonunda bombalamak (Berlin Street Art, 2018) olarak geçen belirli bir alana fazla sayıda ve kısa sürede hızlı bir şekilde eser koyma eylemi gerçekleştirilirken zamanla eserler piece formuna dönüp daha uzun zaman ve emek almaya başlamıştır. Tag'ler tek boyutlu, tek renkli sade biçimler olduğu için diğer iki türden ayrılması sorun olmazken throw up, karakter ve piece'leri birbirinden ayırmak oldukça zordur. Novak (2014, s. 45), 268 tane grafitinin fiziksel boyutlarını incelediği çalışmasında türlerin genişlik ve uzunluk ortalamalarını tag için 107cm genişlik, 67cm uzunluk, karakter için 234cm genişlik, 190cm uzunluk, throw up için 261cm genişlik, 129cm uzunluk, piece için 473cm genişlik, 194cm olarak vermiştir. Sokakta görülen her bir parça için ölçüm yapmak mümkün olmasa da piece, throw up'ın neredeyse iki katıdır.

Bu dört ana tür kendi içinde kullanılan araçlar, yazı stilleri, oluşturmak için harcanan zaman ve nasıl yapıldığına (yalnız mı yoksa çete/grup ile mi) göre alt türler barındırmaktadır (Graf, 2018, s. 14). Gotlieb grafiti stillerini, okunabilirlik, renk sayısı, simetri, boyutluluk, harf ana hatları, doğrusallık, harf konturları, negatif boşluk, harf örtüşmesi, okların kullanımı, harf şekli tutarlılığı, dolgu efektleri, dolgu tutarlılığı özelliklerini göz önünde bulundurarak 14 stilde² sınıflandırmıştır (Gotlieb, 2008, s. 96).

² Abstract, TFP, Silvers, CTK, Pichador, Semi-wild, Los Angeles Cholo-based, Swedish Train, Neo Classic American Freight, East Coast Piecing Style, No-neg, Dimensional, Dortmund, Wild

2.1.4.2. ŞABLON SANATI (STENCIL ART)

Şablon sanatı veya şablon grafiti ortaya çıkan en erken formlardan biridir. 1960'larda öğrenci protestolarında Fransız öğrencilerin bugünkü şablon tekniğinin öncüsü olan "pochoir" tekniğini kullanmışlardır (Ganz, 2004, s. 8). Şablon sanatı metal, ahşap, karton gibi çeşitli malzemelerden hazırlanmış şablonların içerisinin spreylenerek veya boyanarak doldurulması ile uygulanmaktadır. Şablonlar farklı yüzeylere aynı sayı, yazı, sembol, şekil veya desenleri uygulamak için kullanılabilir (Cowick, 2015, s. 31). Şablonlar önceden hazırlandığından, teknik grafitiye göre çok daha hızlı yapılabilir. 1980'lerde Black le Rat şablon sanatının kullanan öncü isimlerden olmuştur (Mathew, 2019, s. 1148). Sokak sanatının en tanınır ismi olan Banksy de 1994'ten sonra bu stili benimsemiştir (Mathew, 2019, s. 1153). Banksy'nin bir müzayedede 860 bin sterline satıldıktan sonra çerçevesindeki mekanizma sayesinde parçalanan ve sanat tarihine müzayedede oluşmuş ilk enstalasyon olarak geçen (Sotheby's., 2018) "çöpteki aşk" (love is in the bin) eseri (bkz. Şekil 8), başlangıçta şablon tekniği ile yapılmış "Baloon Girl" (bkz. Şekil 9) adlı sokak sanatıdır (Neuendorf, 2019). Banksy gibi pek çok sanatçı şablonun hızlı uygulanabilmesi ve bu sayede polisten kaçmayı kolaylaştırması sebebiyle, 1990'ların sonunda Banksy gibi şablon kullanmaya başlamışlardır (Mathew, 2019, s. 1154). Maros Pangkep'te bulunan dünyanın en eski şablon duvar resmi de (bkz. Şekil 10) bu teknikte yapılmıştır (Neuendorf, 2019).



Şekil 8. Love is in the bin

Kaynak: <https://banksyexplained.com/love-is-in-the-bin-2018-2/>



Şekil 9. Şablon, Banksy, Girl with Balloon

Kaynak: <https://www.flickr.com/photos/dropstuff/2840632113/>



Şekil 10. Maros Pangkep Şablon, İnsanlar kendi ellerini şablon olarak kullanmışlar

Kaynak: <https://www.atlasobscura.com/places/prehistoric-cave-art-of-maros-pangkep>

2.1.4.3. ÇIKARTMA SANATI (STICKER ART)

Çıkartma, sözler, fikirler ve resimlerle objeleri tanımlamak için kullanılan tek tarafı yapışkanlı, bir tür etikettir (Marecki, 2014, s. 2). Çıkartma sanatı ise çıkartmaların kamusal alana yerleştirilmesiyle uygulanan sokak sanatıdır. Cowick (2015, s. 31) çıkartmaların çok düşük bir ücrete basılıp kolayca yerleştirilebildiği için avantajı gördüğü çıkartma sanatını, genelde politik bir görüşü savunmak, politik veya sosyal bir soruna yorum yapmak için kullanıldığını söylemiştir. Şablon sanatından bile daha hızlı

uygulamaya mümkün olduğundan sokakları hızlıca bombalamak bu türde çok daha kolaydır (bkz. Şekil 11).



Şekil 11. Sticker Art-NoSkulls-NYC

Kaynak: <https://streetartnyc.org/blog/2017/02/09/nyc-sticker-art-part-v-chris-rwk-k-nor-todd-colby-nany-coy-bines-rae-bk-and-more/>

2.1.4.4. PASTE UP/WHEAT PASTE

Türkçe bir karşılığı bulunmayan, Wheat Paste veya Paste Up olarak bilinen form, eserlerin, buğday unu veya nişasta kullanılarak duvara veya herhangi bir nesneye işlendiği sokak sanatıdır. Uygulanacak çizim elle çizilerek veya bastırılarak hazırlanır. Un, su ve şeker kullanılarak organik yapıştırıcı elde edilir, yapıştırıcı yüzeye ve esere sürüldükten sonra eserin üstüne sürülerek sanat eseri oluşturulur ("Paste Ups", 2023). Bu yapıştırma tekniği elle hazırlanmış, özel olarak kesilmiş parçalar için (bkz. Şekil 12) uygulanabileceği gibi posterler için (bkz. Şekil 13) de kullanılmaktadır.



Şekil 12. Paste up

Kaynak: <https://www.il-lustrated.com/in-your-head-a-dede-paste-up-graffiti.html>



Şekil 13. Poster, paste up, Subdude, UK

Kaynak: <https://www.antheamissy.com/subdude-paste-up-posters-in-east-london/>

2.1.4.5. TERS GRAFİTİ (REVERSE GRAFITİ)

Ters grafiti yüzeydeki kirin temizlenmesiyle yapılan bir sokak sanatı türüdür (Randazzo ve Lajevic, 2013, s. 39). Bu formda grafiti yüzeye yeni bir malzeme eklemektense, yüzeydeki fazla malzemenin alınmasıyla yapılır (bkz. Şekil 14). Formun ortaya çıkışı 1996 yılında Paul Curtis (Moose) ile olmuştur ("Deutsche Welle", 2011). Moose, bulaşıkları yıkadığı restoranda duvardaki bir lekeyi silerken yüzeydeki nikotin tabakasının da silinip beyaz bir renk aldığını fark ederek bu formu keşfetmiştir ("Modern Hieroglyphics", 2014). Yüksek basınçlı yıkama cihazları, diş fırçaları, fırçalar ve bezler gibi farklı malzemelerle ters grafiti yapmak mümkündür ("Deutsche Welle", 2011). Ters

grafiti, isminde grafiti olmasına rağmen klasik grafitideki gibi yazı ve harflere odaklı bir sanat türü değildir. Çizimler, resimler de barındırabilir ayrıca uygulama sırasında şablonlardan da yararlanılmaktadır.



Şekil 14. Ters grafiti, Paul Curtis Moose, San Fransisko.

Kaynak: <https://www.flickr.com/photos/frankenhut/2761694914/in/photostream/>

2.1.4.6. YOSUN GRAFİTİ (MOSS GRAFİTİ)

Yeşil grafiti veya eko-grafiti olarak da bilinen yosun grafitinin malzemesi, marker veya spreylerdeki gibi herhangi bir kimyasal madde barındırmayan yosundur (How to Make Moss Graffiti, 2019). Yosun, su, süt, şeker gibi malzemelerle yosun boyası elde edilir ve sonra boyanmak istenen yüzeye bir fırça yardımı ile sürülür. Yosunların büyümesi için 4-6 hafta boyunca haftada bir suyla nemlendirilmesi gerekmektedir (How to Make Moss Graffiti, 2019). Bu sürenin sonunda Şekil 15'teki gibi eserler meydana gelmektedir.



Şekil 15. Yosun grafiti, Edina Takodi.

Kaynak: <https://inhabitat.com/urban-moss-graffiti-by-edina-tokodi/edina-tokodi-animals-urban-street-art-moss-installations-live-plants-williamsburg-brooklyn/>

2.1.4.7. ÖRGÜ BOMBARDIMANI (YARN BOMBING/TEXTILE ART)

İplik bombardımanı, tekstil sanatı olarak da bilinen örgü bombardımanı, en yaratıcı sokak sanatı türlerinden biridir. Bu sanat, 2005 yılında Magda Sayeg'in önce bir kapı koluna (bkz. Şekil 16), sonrasında sokağındaki dur tabelasına örgü yerleştirmesi ile başlamış ve hareket yayılarak evrensel bir hal almıştır (bkz. Şekil 17) (Sayeg, 2015). Bu formda da bombardıman örgülerle şehrin bankları, merdivenleri, köprüleri, heykelleri, ağaçları gibi insanların görebileceği alanları işgal edip kamusal alanları daha insani, daha kişisel, geçenleri daha provoke edici hale getirmek amacıyla yapılmaktadır (Nani, 2020, s. 58). Bu sokak sanatı da izinsiz olarak gerçekleştirilmesine rağmen Conklin'in araştırmasında insanları en az rahatsız eden tür olarak çıkmıştır (Conklin, 2012, s. 112).



Şekil 16. Örgü bombardımanı, “Alpha”, 2005, Houston, USA, Magda Sayeg, Türün ilk örneği
Kaynak: <https://knittaporfavor.wordpress.com/2011/05/19/new-website-yay-ny-times-article-yay/>



Şekil 17. Örgü bombardımanı, Einstein
Kaynak: <https://craftwhack.com/yarn-bombing/>

2.1.4.8. TEBEŞİR SANATI (CHALK ART)

Conklin'e göre (2012, s. 112) tebeşir sanatı veya 3 boyutlu tebeşir sanatı olarak anılan bu türde kullanılan malzeme tebeşir olduğundan diğer formlara göre yok olma ihtimali daha yüksektir. Aynı zamanda örgü bombardımanından sonra halk tarafından en az rahatsız edici görülen sokak sanatı türü de tebeşir sanatıdır (bkz. Şekil 18 ve Şekil 19) (Conklin, 2012, s. 112).



Şekil 18. Tebeşir sanatı, David Zinn

Kaynak: <https://www.designbolts.com/2013/02/11/70-sidewalk-chalk-art-of-sluggo-by-david-zinn-amazing-street-art-collection/>



Şekil 19. Tebeşir sanatı

Kaynak: Lewisohn (2009, s. 6)

2.1.4.9. MOZAIK SOKAK SANATI

Mozaik sokak sanatı, küçük parçalar bir araya getirilerek büyük bir eserin oluşturulduğu sokak sanatıdır (Cowick, 2015, s. 31). Tessera olarak anılan bu parçalar taş, cam, seramik, metal, ahşap gibi malzemelerle seçilebilmektedir. Kökeni Mezopotamya sanatına dayanan bu sanatın (Öztürk Bütow, 2020, s. 692) bugün sokaktaki en popüler temsilcilerinden biri Invader'dır. İşgalci anlamına gelen lakabını "Space Invaders" oyunundan almıştır. 1996'dan beri genelde "space invaders" oyunundaki pikselli karakterleri mozaiğe dönüştürüp sokaklara yerleştirerek "işgal etmektedir" (Wacławek, 2011, s. 38). İşgal ettiği yerleri web sitesinde³ harita üzerinde işaretlemekte ve skor, dalga sayısı gibi puanlarla oyunlaştırdığı sayfada işgal fotoğrafını (bkz. Şekil 20) da paylaşmaktadır.



Şekil 20. Mozaik sanatı, Invader, İstanbul, 2003

Kaynak: <https://www.space-invaders.com/world/istanbul/>

2.1.4.10. GERİLLA BAHÇECİLİĞİ (GUERRİLLA GARDENİNG)

Sokak sanatının çevreci türlerinden biri olan gerilla bahçeciliği "kamusal alanda izinsiz yapılan bahçeciliktir" (Tracey, 2007, s. 4). Bu tür yazı veya çizim ile değil doğrudan terk edilmiş veya ilgilenilmeyen alanlara sebze veya bitki dikilerek yapılmaktadır (bkz. Şekil 21). Yakın tarihimizde yeşil alanların git gide azaldığı İstanbul'da halkın kullanabileceği

³ www.space-invaders.com

son alanlardan olan Gezi Parkındaki ağaçlar kesilerek Topçu Kışlası yapılmak istenmişti. Halk sahip olduğu kamusal alanı korumak için bir araya gelip protestolar yapmıştı. Parkın bir bölümünde Gerilla Bahçeciliği örneği olarak Gezi Bostanı oluşturulmuştur (bkz. Şekil 22). Uluslararası Ayçiçeği Gerilla Bahçecilik Günü 2006'dan beri her Mayıs'ın 1'inde tohum ekerek kutlanmaktadır (Guerrilla gardening, 2006).



Şekil 21. Şişeler

Kaynak: <https://medium.com/@focallocal/guerrilla-gardening-5cb8fb1383b>



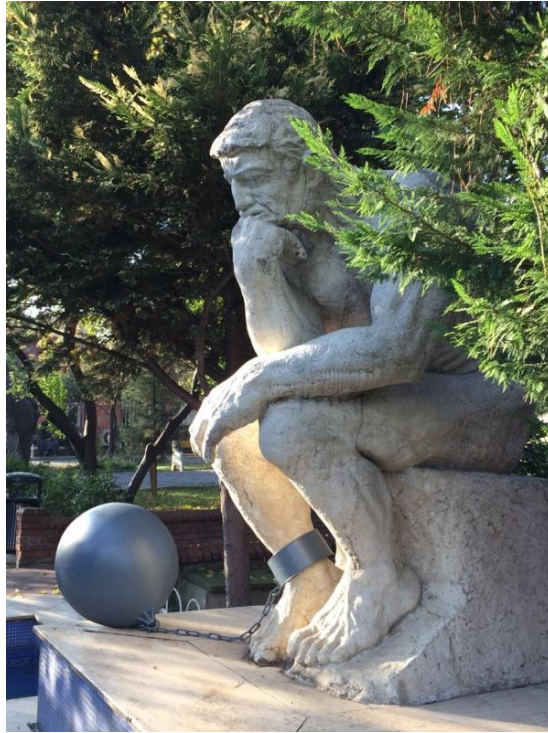
Şekil 22. Gerilla bahçeciliği, Gezi Parkı, Gezi Bostanı, 2013

Kaynak: <https://www.ntv.com.tr/galeri/turkiye/gezi-parkina-bostan,80V-IS0voUW3GsoL-wH-oA/98b7BIM9N06HVYcPmIZP8Q>

2.1.4.11. SOKAK ENSTALASYONLARI

Enstalasyon sanatı veya yerleştirme sanatı olarak geçen sanat, kabaca gözlemcinin fiziksel olarak dâhil olabildiği, teatral, sürükleyici ve deneyimsel olarak tanımlanan bir sanat türüdür (Bishop, 2005, s. 6). Saaze çalışmasında enstalasyon sanatının net bir tanımını yapmanın zor olduğundan fakat bir olayın yaratılması, mekâna özgüllük, teatrel odaklılık, devam etmekte olan, gözleme açıklık ve geçicilik gibi karakteristik özelliklerinin olduğunu söylemiştir (Van Saaze, 2013, s. 17).

Sokak sanatı da kamusal alanda izleyiciyle iletişime geçen interaktif bir etkileşime olanak sağladığı için enstalasyon sanatı için sınırsız olanak sağlamaktadır. Çeşitli malzemelerle yerleştirmeler yapılarak seyirci ile etkileşime geçmek mümkündür. İzinsiz'in İstanbul Bakırköy Prof. Dr. Mazhar Osman Ruh Sağlığı ve Sinir Hastalıkları Eğitim ve Araştırma Hastanesindeki düşünen adam heykelinin ayağına yerleştirdiği pranga sokak enstalasyonuna örnek verilebilir (bkz. Şekil 23) (Tahaoğlu, 2020).



Şekil 23. Sokak enstalasyonu, İzinsiz, Bakırköy

Kaynak: <https://www.birartibir.org/kultur-sanat/936-toptan-fiyatina-perakende-sanat>

2.1.4.12. MURAL (DUVAR RESMİ)

Murallar kamusal alanda yapılan büyük boyutlu resimlerdir (Miguel, Miguel ve Campos, 2020, s. 20). Grafitiye göre daha büyük hatta bir duvarın tüm yüzeyini kaplayacak boyutlarda yapılabilirler. Genelde büyük alanlara uygulanan resimler olsa da boyut, stil ve yasal olma durumu değişkenlik gösterebilmektedir (Mendelson-Shwartz ve Mualam, 2021, s. 65). Murallar toplum ve otoriteler tarafından grafitiye göre daha kabul edilebilir görüldüğü için (Conklin, 2012, s. 52) bazı şehirlerde korumak adına politikalar yapılmakta ve festivalleri düzenlenmektedir. Türkiye’de de 2012 ile 2019 yılları arasında her sene Mural İstanbul Festivali düzenlenmiş, Dünyanın farklı yerlerinden çeşitli sanatçılar duvarları boyaması için çağırılmıştır (bkz. Şekil 24).



Şekil 24. Mural. Dome (artist), Noah, 2012, Kadıköy, Mural İstanbul Festivali

Kaynak: <https://artsandculture.google.com/asset/noah-dome/8AH5msk2zofXTw>

Sokak müziği, sokaklarda sergilenen oyunlar, gösteriler de sokak sanatı olarak kabul edilmesine rağmen kalıcı/iz bırakan sanat formları olmadıkları için bu çalışmada kapsam dışı bırakılacaklardır. Yalnızca grafitiden türeyen sokak sanatı eserleri üzerinde durulacaktır. Buna rağmen yukarıda sayılan 12 türden daha fazla sokak sanatı türüne rastlamak mümkündür.

Literatürde sokak sanatı üzerine çalışmalar git gide çeşitleniyor olmasına rağmen sokak sanatının sınıflandırılması, türlerin isimleri üzerine ortak bir görüş yoktur. Ayrıca Türkçe literatürde türlerin Türkçe çevirisi konusunda da bir fikir birliği olduğu söylenemez (Ya özel ismiyle ya herkesin kendi verdiği isimlerle kullanılmış). Sokak

sanatı türleri, isimlerini tekniklerden (şablon, paste up gibi) veya kullanılan malzemelerden (yosun, örgü gibi) alabilmektedir.

Conklin (2012, s. 75-85) sokak sanatı taksonomisi oluşturmak için farklı özelliklerin ön planda tutulduğu çalışmalardan bahsetmiş, kendisi “formu” ön planda tutarak bir sınıflama yapmıştır. Bu sınıflamaya göre üst tür (supertypes) kategorisi altında ürün ve metoda göre detaylandırılabilir alt tür (subtypes) kategorisinin olabileceğini belirtmiştir. Conklin üst türleri eserlerin yapılış biçimlerine göre enstalasyon, boyama (paint), aplike ve ters grafiti şeklinde sınıflamıştır (bkz. Tablo 2). Enstalasyonları var olan nesneyi modifiye eden veya yeni bir obje yaratan tür olarak tanımlamış, 3 boyutlu objeler, bahçeler, örgüler gibi eserlerin bu kategoriye girebileceğini söylemiştir. Boyama kategorisine aerosol, boya, fırça, çıkartma, yağlı kalem (grease marker) gibi boyama yapan malzemelerle yapılan eserlerin gireceğini söyleyip, tag, piece, gibi (grafiti) türlerin buraya dâhil olduğunu belirtmiştir. Çalışmasında kullandığı son kategori olan aplike ise aplike olarak yapılan sokak sanatları için oluşturduğu kategoridir. Buraya da paste up, çıkartma, mozaik gibi türler dâhil edilmiştir. Bu türler dışında ters grafitinin farklı bir üst tür olduğunu belirtmiş fakat yaygın kullanılmadığı için çalışmasında yer vermemiştir.

Tablo 2.

Conklin'in Forma Göre Sınıflandırması

Üst Kategori	Alt Kategori
Enstalasyonlar	3 Boyutlu objeler, bahçeler, örgüler vs.
Boyama	Tag, masterpiece, şablon (sanatı) vs.
Aplike	Paste up, yapıştırma sanatı, mozaik vs.

2.1.5. TÜRKİYE'DE SOKAK SANATI

Sokak sanatının Türkiye'deki tarihsel gelişimi dünyadan çok farklı olmamıştır. Antik şehirlerde karşılaşılan grafitiler bir kenara bırakılacak olursa modern anlamdaki ilk duvar yazıları 1960'lar sırasında karşımıza, siyasi olarak bölge işaretlemek ve fikir belirtmek amacıyla yapılarak çıkmıştır (Erdoğan, 2009, s. 76). Siyasi amaçtaki yazılamaların dışına çıkıp çeşitlenen modern grafiti ise 1980'lerin ortasında görülmeye

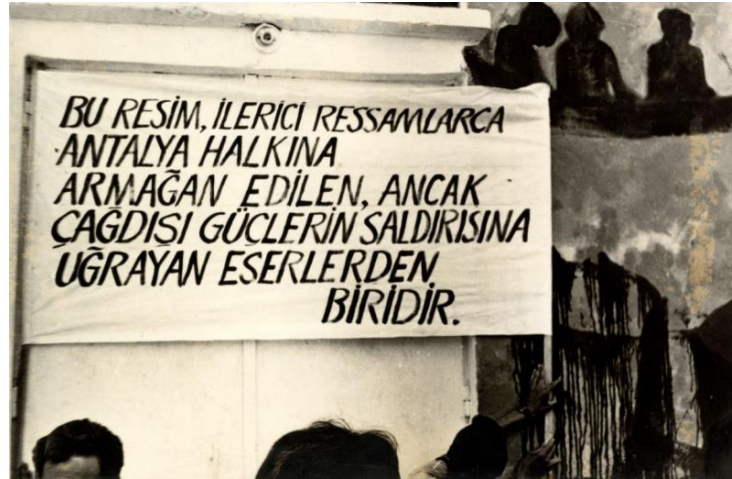
başlanmış, 1990'larda Hip Hop kültürü ile birlikte yaygınlaşmıştır. Grafiti dışındaki sokak sanatı ise çeşitli formlarda 2000'li yıllarda görünür olmuş, 2010 yılına doğru daha da yoğunlaşmıştır (Çakır, 2015, s. 21).

Bu tarihlerden öncesinde de grafitiden türememiş duvar resimlerinin görüldüğü bilinmektedir. Türkiye tarihinde çarpıcı bir öneme sahip olan örnek 13 Haziran 1976 yılında gerçekleştirilen 13. Uluslararası Antalya Film ve Sanat Festivali'nde görülmüştür (Salt Beyoğlu, 2013). Sergiye belediye tarafından duvar resmi ve sokak heykelleri yapmaları için sanatçılar davet edilmiş fakat karşıt görüşlü gruplar tarafından eserler, üzerlerine siyah boya dökülerek veya kırılarak tahrip edilmişlerdir (bkz. Şekil 25, Şekil 26). Dönemin gazetelerinde yapılan saldırının sanata mı yoksa siyasi bir görüşe göre mi olduğu tartışmaları yürütülmüştür (13. Antalya Uluslararası Film ve Sanat Festivali Resim ve Heykel Sempozyumu ile ilgili haberler, 1976).



Şekil 25. Zehra Aral, İsimsiz

Kaynak: <https://archives.saltresearch.org/handle/123456789/206819>



Şekil 26. Pankart

Kaynak: <https://archives.saltresearch.org/handle/123456789/206921>

8-11 Eylül 1980 tarihlerinde gerçekleşen Kuşadası Kültür ve Sanat Şenliği'nde duvar resmi yapılmasına izin verilmediği için "Duvar resminden korkuyorlar" yazılı bir pankart ile (bkz. Şekil 27) sanatçılar tepkilerini göstermiştir (Salt Beyoğlu, 2013).



Şekil 27. Dilek Ulusoy, İsimsiz

Kaynak: <https://archives.saltresearch.org/handle/123456789/206935>

Sokak sanatının politik bir araç olarak etkili olması ve yaşanan 1980 darbesi sonrası, insanlar uzun bir süre boyunca gece yarısı duvar boyamayı siyaset ve terörizmle ilişkilendirmiştir. Türkiye'nin ilk grafiti sanatçılarından olan "S2K" adlı grubun üyesi Tunç "Turbo" Dindaş, bu dönemin sancılarını çeken kişilerden biridir. Fakat aynı dönemde başlayıp sonradan grafitiyi bırakan sanatçıların aksine Turbo, bugün de hala eserler üretmektedir (Kaçmaz, 2019, s. 121). O dönemde henüz spreyle yapılmadığından eserler karalama defterlerine (sketch book) çizilmekteyken spreyle yapılan ilk grafiti 1985 yılında Turbo tarafından üretilmiştir. Turbo'nun da ilgilendiği hip hop kültürü,

sonrasında gelen punk, kendin yap (DIY-Do it yourself) kültürü, dergiler ve fanzinler ve baskılar sonucunda sivil itaatsizlik gösteren gençler sayesinde sokak sanatı Türkiye’de yaşayıp evrilmeye devam etmiştir (Kaçmaz, 2019, s. 121-127).

Yasadışı uygulananların yanı sıra grafiti ve sokak sanatı yasal olarak da üretilmiştir. 1998 yılında kurulan ve 7 kişiden oluşan GNG Klan, Türkiye’de ilk kez yasal olarak grafiti yapan gruptur (Erdoğan, 2009, s. 78). Grafiti yaptıkları gerekçesiyle önce tutuklanıp, nezarete bir gece geçiren grup üyeleri Oğuz Erdem ve Ulaş Çelik, ailelerinden de aldıkları tepkiler sonrası yasal yollarla nasıl grafiti yapabilecekleri üzerine düşünüp belediyeye danışmaya karar vermişlerdir. Görüşmeleri sonrası Bayrampaşa ve Güngören Belediyesi, Merter’deki kola fabrikasının arkasındaki duvarları kullanmaları için bu grafiticilere bırakmış ve spreylere boyaları da kendilerine tahsis etmişlerdir (Koçal, 2006).

Estetik olarak halkın daha hoşuna gidebilecek, daha az tehditkâr olarak algılanan sokak sanatı (bkz. 2.1.3. SOKAK SANATI VE GRAFİTİ ARASINDAKİ FARKLAR) için de doğrudan belediyeler tarafından veya belediyelerin destekleriyle çeşitli yasal etkinlikler düzenlenmiştir:

- 2005 yılında “9. İstanbul Bienali”ne bazı sokak sanatçılarının davet edilmesi,
- 2007 Hafriyat Karaköy’de düzenlenen “Müdahale” isimli sokak sanatı performansları ve sergisi,
- 2009-2010 Karaelmas Üniversitesi Graffiti Klübü tarafından düzenlenen “Karaelmas Graffiti Festivali”,
- 2011 Ankara “Sokak Sanatı Festivali”,
- 2012 yılında İstanbul Modern’de sokak sanatı performansları, konuyla ilgili yapılan film gösterimleri ve panelden oluşan “Hava Kararınca Sanat” etkinlikleri ve sergisi,
- 2012’den beri Kadıköy Belediyesi tarafından her yıl düzenlenen geleneksel “Kadıköy Mural Fest”,
- 2012-2013-2014 yıllarında Beyoğlu-Sütlüce-Beşiktaş’ta düzenlenen “Meeting of Allstars” graffiti festivali,

- 2014 Kütahya “Tavşanlı Graffiti Festivali”,
- 2014 Pera Müzesi “Duvarların Dili” sokak sanatı sergisi,
- 2018 “Sarıyer Mural Fest”,
- 2018-2019 Mural İzmir, “İzmir Uluslararası Duvar Çalıştayı”,
- 2019 “Çanakkale Graffiti Şenliği” (Kaçmaz, 2019, s. 146)

Toplumunu derinden etkileyen olaylarda daha etkin ortaya çıkan sokak sanatı, 2013 yılında yaşanan Gezi Parkı eylemleri sırasında şehrin duvarlarında, yerlerde, reklam panolarında ve bazen bir gerilla bahçecilik eylemi olarak toprakta kendini göstermiştir (bkz. Şekil 22). Eylemler sırasında 10 bine yakın kişi yaralanmıştır. Mehmet Ayvalıtış, Abdullah Cömert, Ethem Sarısülük, Ali İsmail Korkmaz, Ahmet Atakan, Berkin Elvan, Medeni Yıldırım, Hasan Ferit Gedik, Mehmet İstif adlı genç vatandaşlar polis şiddeti sonucunda hayatlarını kaybetmişlerdir (Tuncel, 2021)⁴. İnsanların ölümüne kadar varan şiddet eylemleri karşısında halkın tepkisi sokak sanatına doğrudan yansımıştır (bkz. Şekil 28).



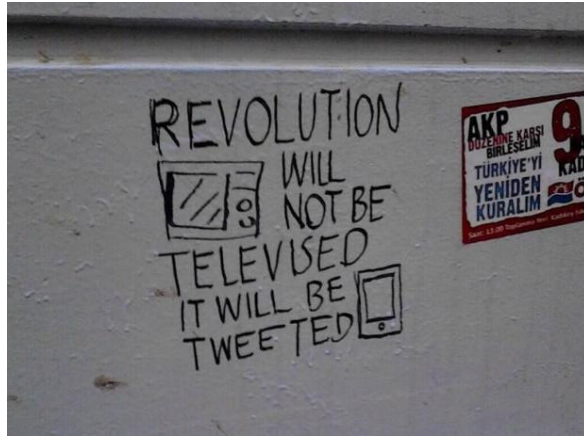
Şekil 28. “Dün gece polis halkını burada dövdü unutma!”

Kaynak: <http://3.bp.blogspot.com/-QqS2XltwHDc/Ua9M-IATdII/AAAAAAAAAorE/oOlcjZld0Xk/s1600/37.jpg>

Eylemlerin çapı ve uygulanan müdahalenin şiddeti bu kadar büyük olmasına rağmen Türkiye’deki televizyonların çoğu bu gelişmelere sessiz kalmıştır. Türkiye’de yaşayan yurttaşlar ise haberleri sosyal medya veya yabancı kanallardan takip edebilmişlerdir (Advan, 2015, s. 179). Gelişmelere bir tepki olarak, Konda’nın araştırmasına göre (KONDA, 2014, s. 74) çoğunluğu haberleri sosyal medya üzerinden takip eden gezi

⁴ Sayılar, gazdan etkilenerek hayatını kaybedenler dâhil edildiğinde artmaktadır.

parkı eylemcileri (%69) duvara “Devrim televizyonda gösterilmeyecek, tweet atılacak” anlamına gelen yazılama yapmışlardır (bkz. Şekil 29).



Şekil 29. “Revolution will not be televised it will be tweeted”

Kaynak: http://1.bp.blogspot.com/-JeK_vfQO6iw/Ua9PKK9AvBI/AAAAAAAAAovE/op5Bd7iFlh4/s1600/68.jpg

İstanbul Emniyet Müdürlüğü, yalnızca 31 Mayıs 2013 ile 17 Haziran 2013 tarihleri arasında 21 bin 150 gaz fişeği, 3 bin 725 gaz el bombası, 658 ses-ışık fişeği, 341 FN gaz mühimmatı kullandığını açıklamıştır (Gezi Direnişinde İstanbul’da 20 Binden Fazla Gaz Fişeği Kullanıldı, 2017). Sanatçılar bu durumu da satirik bir dille ele alarak veya karikatürize ederek duvarlara resmetmişlerdir (bkz. Şekil 30 ve Şekil 31).



Şekil 30. Gaz maskesi

Kaynak: <https://www.farklibirbakis.com/turkiye-ve-dunyadan-en-iyi-45-sokak-sanati-ornegi/>

Şekil 31. Biber gazına vuran karakter

Kaynak: <https://www.haberler.com/fotogaleri/fotograflar-gezi-parki-nda-10-uncu-gun/>

Dönemin başbakanı Recep Tayyip Erdoğan tarafından 28 Mayıs 2013 tarihinde gerçekleşen grup toplantısı konuşmasında “iki tane ayyaşın yaptığı yasa” sözünün geçmesi (Erdoğan: “İki ayyaşın yaptığı yasa...”, 2013) cumhuriyetin kurucusu Mustafa

Kemal Atatürk ve İsmet İnönü'ye gönderme yapıldığı düşüncesiyle toplumun tüm kesimlerinde rahatsızlığa sebep oluşturmuştur. Bunun gibi toplumun ortak değerlerini inciten söylemler sonrasında sokak sanatının yalnızca gençler tarafından değil, aynı zamanda yaşlı vatandaşlar tarafından da bir tepki gösterme aracı olarak kullanıldığı görülmüştür (bkz. Şekil 32).



Şekil 32. Atatürk portresi

Kaynak: <http://4.bp.blogspot.com/-QMDKXaS2gRw/Ua9PM8A34-I/AAAAAAAAovU/BSTyZJdeFbs/s1600/70.jpg>

301 kişinin hayatını kaybettiği ve toplumu derinden etkileyen bir başka olay da soma katliamıdır (Soma Faciası, 2014). Yeterli güvenlik önlemlerinin almaması ile eleştirilen maden için mural türünde eleştirel bir duvar resmi yapılmıştır (bkz. Şekil 33).



Şekil 33. Yüz karası değil kömür karası böyle kazanılır ekmeğin parası

Kaynak: <https://listelist.com/somayi-unutma/>

6 Şubat 2023'te meydana gelen saat 04:30'da Kahramanmaraş Pazarcık merkezli 7,8 M_w ($\pm 0,1$) büyüklüğünde ve 13:24'te Kahramanmaraş Ekinözü merkezli 7,5 M_w büyüklüğünde iki büyük deprem sonrası 10 il büyük ölçüde hasar görmüş, resmi rakamlara göre Türkiye'de en az 50 bin 96, Suriye'de ise en az 8 bin 476 kişi hayatını kaybetmiş, toplam 122 binden fazla kişi yaralanmıştır (2023 Kahramanmaraş depremleri, 2023). Yardımların geç ulaşması nedeniyle en çok hasar gören bölgelerden Hatay, Antakya'da depremin hemen ardından Şekil 34'deki duvar yazısına rastlanmıştır.



Şekil 34. “Umudunu yitirme geri dönecez Hatay”, 12 Şubat 2023. Grafیتی: Özgür Bilgin, Fotoğrafçı: Diego Cupolo.

Kaynak: <https://twitter.com/DiegoCupolo/status/1624794140553760771>

Depremın 21. gününde mevcut hükümet tarafından, depremden en ağır etkilenen illerden Adıyaman’da yardımların gecikmesi nedeniyle helallik istenmiştir. Bunun karşılığında sosyal medyada insanların altında neden haklarını helal etmediklerinin açıkladıkları #helaletmiyorum etiketi gündem olmuştur (Erdoğan helallik istedi, yurttaşlar cevap verdi: Helal etmiyorum., 2023). Tepkiler sosyal medyanın yanı sıra Adıyaman sokağında Şekil 35’deki gibi sokak sanatı halinde duvarlara da yansımıştır.



Şekil 35. “Bazı haklar helal edilmez”, Fotoğraf: Özkan Zülfikar/Evrensel

Kaynak: <https://www.evrensel.net/yazi/92572/hizmet-rezalet-tehdit-eksiksiz>

Türkiye’de sokak sanatı gerek sanatçıların yaratıcı dışavurumları gerekse toplumsal olayların doğrudan bir yansıması olarak tarihe ışık tutan kültür ürünleri olarak karşımıza çıkmakta, dünyada olduğu gibi ülkemizde de yasal veya yasa dışı olarak var olmaya devam etmektedir.

2.1.6. KÜLTÜREL MİRAS ÜRÜNÜ OLARAK SOKAK SANATI

Sokak sanatının önemi giderek artmaktadır. Bir bölgede grafiti sayısının artması kırık cam teorisine dayandırılarak akla gelebilecek her türlü suçun öncüsü olarak değerlendirilirken (Kelling ve Wilson, 1982) sokak sanatının yeni formlarına evrilmesiyle tersine bir bakış oluşmaya başlamıştır. Hâlâ yasa dışı bir şekilde yapılmasına rağmen,

sokak sanatı eserleri yapıldığı yere değer katan ürünler haline gelmişlerdir. Banksy'nin Hapşu! (Aachoo!!) isimli eserini (bkz. Şekil 36 ve Şekil 37) oluşturduğu duvar, evin piyasa değerini 300 bin sterlinden 5 milyon sterline yükseltmiştir (Sputniknews., 2020). Banksy kendi kitabında bir mahallenin yerel sakininin bu sebeple oluşturduğu şikâyetine yer vermiştir. Mahalle sakini yazdığı e postada öğrencilerin ve genç şehirli insanların eserler yüzünden o bölgeye taşındıklarını ve fiyatların çok arttığından yakınmıştır (Banksy, 2005, s. 20).



Şekil 36. Hapşu!, Banksy

Kaynak: <https://www.artkolik.net/haber/banksyden-yeni-graffiti-aachoo-8926>

Şekil 37. Hapşu! Korunuyor

Kaynak: <https://www.bristolpost.co.uk/news/bristol-news/bristols-latest-banksy-mural-aachoo-4977614>

Yerel yönetimler de toplumun sokak sanatına karşı olumlu tutumunu fark edip şehirlerin duvarlarının boyalı olması yönünde projeler gerçekleştirmişlerdir. Ankara Belediyesi 2019 yılında düzenlediği "Mural Art" etkinliği ile sokak sanatçıları "Gri Şehir" olarak bilinen Ankara'nın duvarlarını renklendirmeye çağırmıştır ("Başkent duvarları rengarenk...", 2019). Yakın zamanda benzer şekilde İstanbul belediyesi de sokaklarının boyanması yönünde kararlar almıştır ("İstanbul'un Gri Duvarlarına Renk Geliyor", 2020). Bu eserler yasal bir şekilde yapıldığından sokak sanatı yerine kamusal sanat eseri olarak değerlendirilse de Türkiye'deki belediyelerin sokakta sanat eserleri görmeye olumlu yaklaştıklarını söylemek mümkündür.

2000'li yıllardan itibaren akademisyenler de sokak sanatının önemini fark edip kültürel miras olarak değerlendirmeye başlamışlardır (Nomeikaite, 2017, s. 43). Kültürel miras "geçmişten tüm kültürlere aktararak gelen, bu sebeple tüm insanlığa ait olan sanatsal veya sembolik maddesel simgelerin bütünü" olarak tanımlanmıştır (Jokilehto, 2005, s.

4). Kavram ilk kez 1972 yılında “Dünya Kültürel ve Doğal Mirasın Korunması Sözleşmesinde “kültürel miras” kelimesinin geçtiği görülmektedir. Bu sözleşme içinde kültürel mirasın anıtlar, yapı toplulukları ve sitylerden oluştuđu belirtilmiş ve içerdiklerini şu şekilde açıklamıştır (UNESCO, 2005, s. 10):

“Anıtlar: Tarih, sanat veya bilim açısından istisnaî evrensel değerdeki mimari eserler, heykel ve resim alanındaki şaheserler, arkeolojik nitelikte eleman veya yapılar, kitabeler, mağaralar ve eleman birleşimleri.

Yapı toplulukları: Mimarileri, uyumlulukları veya arazi üzerindeki yerleri nedeniyle tarih, sanat veya bilim açısından istisnaî evrensel değere sahip ayrı veya birleşik yapı toplulukları.

Sityler: Tarihsel, estetik, etnolojik veya antropolojik bakımlardan istisnaî evrensel değeri olan insan ürünü eserler veya doğa ve insanın ortak eserleri ve arkeolojik sityleri kapsayan alanlar.”

2003 yılında UNESCO tarafından yapılan “Somut olmayan kültürel mirasın korunması sözleşmesi” ile kültürel mirasın anlamı genişleyerek tanımı somut olan ve somut olmayan kültürel miras olarak iki alt başlığa ayırmıştır ve somut olmayan kültürel miraslarını şöyle açıklamıştır:

- “Somut olmayan kültürel mirasın aktarılmasında taşıyıcı işlevi gören dille birlikte sözlü gelenekler ve anlatımlar;
- Gösteri sanatları;
- Toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şölenler;
- Doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar;
- El sanatları geleneđi (UNESCO, 2018, s. 5).”

Sokak sanatı ise çeşitli çalışmalarda, somut kültürel miras (Poon, 2016), somut olmayan kültürel miras (Isaac, 2019), hem somut hem de somut olmayan kültürel miras olarak (Merill, 2015), her ikisinin arasında bir yerde (MacDowall, 2006) veya ayırım yapmadan doğrudan kültürel miras olarak (Bates, 2014) değerlendirilmiştir.

Sokak sanatı somut miras tanımındaki gibi tarihi ve sanatsal açıdan değer taşıyan eserlerdir. Sokak sanatı da diğer sanat ürünleri gibi estetik değer taşımakta ve sanat tarihinde yer edinmektedir. Öyle ki, Banksy'nin Balonlu Kız'ı (bkz. Şekil 8), sanat tarihinde bir ilk olma özelliđi taşımaktadır. Estetik göreceli bir kavram olduğundan en

basit grafiti türü, tag bile kimilerine göre güzel kimilerine göre kötü görünebilir (Bates, 2014, s. 88). Sanatın galeriler yerine sokakta görünmesi onun estetik değerini etkileyen bir faktör değildir. Sanat otoritelerinin neyin sanatsal olduğunu belirlemesi, eserlere paha biçmesi ve yalnızca para veren insanların görmelerine izin vermesi eserleri sokakta yapılanlara göre daha değerli kılmamaktadır. Tarih, yaratıldığı dönem sanat otoriteleri tarafından değeri fark edilemeyen ve bugün arkeolog ve sanat tarihçilerinin elinde kıymetli görülen sanat eserleriyle doludur.

Sanatsal değerinin yanı sıra sokak sanatı önemli tarihi olayların yaşandığı ve halkın kendini ifade etmek için kullandığı tarihi bir kayıt niteliğindedir. Protestocu Fransız öğrenciler 1968 eylemlerinde duvarları sokak sanatıyla donatmışlardır. Kullandıkları eserler bugün Lazing galerisinde sergilenmektedir (Revolutionary Posters from the May, 2018). Aynı şekilde yakın geçmişte Türkiye’de yaşanan Gezi Parkı Eylemleri sırasında göstericiler sokak sanatıyla kendilerini ifade etmişlerdir. Özellikle medyada uygulanan sansüre rağmen insanlar dertlerini istediklerini sokakta anlatabilme şansı bulmuşlardır. Sokak sanatı eserlerinin somut kültürel miras kategorisine alınıp korunduğu örnekler bulunmaktadır (Berlin) (Merill, 2015, s. 375; Poon, 2016, s. 49).

Sokak sanatı aynı zamanda somut olmayan miras özellikleri de taşımaktadır. 2003’te yapılan Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi’nde somut olmayan miras “çevrelerine ve doğa ve tarihleriyle etkileşimlerine bağlı olarak, topluluklar tarafından yaratılıp sürekli bir biçimde kuşaktan kuşağa aktarılan uygulamalar, tasvirler (representations), ifadeler (expressions), bilgiler, bilgi birikimleri (know-how)” (UNESCO, 2011, s. 4) şeklinde tanımlanmıştır. Aynı belgede somut olmayan mirasın şu anda da devam etmekte, yaşayan bir miras olduğuna vurgu yapılmıştır. Merill (2015, s. 371), grafitiyi sokak sanatından ayrı tutarak yasa dışılık, zor okunurluk, geçicilik ve anti-ticaret (anti-commercialism) özelliklerine sahip bir alt kültür olduğuna değinmiştir. Özellikle grafiticiler ama sokak sanatçıları da eserlerinin kaybolacaklarını bildikleri halde tekrar tekrar eserler üretmeye devam etmektedirler. Tıpkı Türkiye’den Dünya somut olmayan miras listesine giren aşıklık geleneğinde olduğu gibi birbirlerine karşı atışmalar yapabilmektedirler. Bunun en iyi örneklerinden biri Banksy ve King Robbo’nun “grafiti savaşı”dır. Banksy, 25 yıllık King Robbo grafitisinin üzerine yaptığı King Robbo grafitisinin posterini yapıştıran adam çizimi ve Team Robbo’nun buna karşılık olarak tekrar çizim yapması ile aralarındaki atışma başlamıştır (bkz. Şekil 38) (Merill, 2015, s. 278).



Şekil 38. Banksy vs King Robbo

Kaynak: Merrill (2015, s. 278)

Nomeikaite (2017, s. 44) kültürel miras ürünü olarak sokak sanatını incelediği çalışmasında sokak sanatını somut veya somut olmayan şeklinde ayırmayı reddetmiş ve ikisinin arasında ayrılmaz bir ilişki olduğunu savunmuş, Laurajane'nin (2006, s. 45) öne sürdüğü "miras deneyimdir" bakış açısıyla değerlendirmiştir. İnsanın günlük hayatta karşılaştığı sokak sanat eserlerinin kamusal alanın duyumsal ve cisimlenmiş deneyimi olarak kavramsallaştırılabileceğini öne sürmüştür (Nomeikaite, 2017, s. 43).

Sanatsal ya da tarihi önemi ve yer oluşturucu etkisi göz önüne alındığında somut, bir alt kültür olarak topluluk içinde gelenekleri göz önüne alındığında kültürel miras denildiğinde insanların aklında oluşan genel izlenim geçmişten gelen eserler şeklindedir. Bugünün de geçmiş olacağı ve hakkında yalnızca varsayımlarda bulunabileceğimiz gelecekte neyin değerli olduğunu bilmenin zor olduğunu unutmamak gerekmektedir. Geçmişten geleni büyük titizlik ve masraflarla kurtarma ve koruma çabalarına girişmişken, her gün sokakta gördüğümüz tarihin göz ardı edilmesi modern insanın ikiyüzlülüğüdür. Gerek tarihe halkın gözünden, sansürsüz bir şekilde yazılarak ışık tutmasıyla gerekse sanata yeni formlar, yeni ifade biçimleri sunmasıyla sokak sanatı gelecek nesillere aktarılması gereken bir miras ürünüdür. Şu an için ihtimalleri göremesek de başta arkeologlar, sanat tarihçiler olmak üzere gelecekteki araştırmacıların koruyabildiğimiz miras bilgisiyle çeşitli araştırmalar yapabileceklerdir. Somut olmayan miras kapsamında değerlendirilebilen sokak sanatının o ya da bu şekilde kültürel mirasın bir parçası olduğu düşünülmektedir. Kültürel miras zaman içinde genişleyebilecek bir kavramdır.

2.1.7. SOKAK SANATININ EFEMERAL DOĞASI

Sokak sanatı henüz yaygın olarak kültürel miras olarak kabul edilmemekte ve kültürel bellek kurumları olarak bilinen başlıca müze, kütüphane, arşiv ve galeriler tarafından korunmamaktadır. Cowick (2015, s.41), sokak sanatının belgelenmesinin önündeki engelleri incelediği çalışmasında, kültürel miras kurumları tarafından sokak sanatının belgelenmesi önündeki en büyük engelin sokak sanatının efemeral doğası olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Sokak sanatı çeşitli sebeplerle kısa süreli bir ömre sahiptir. Kamusal alanda ve genelde açıkta yapıldığı için eserler yağmur, rüzgâr, güneş, kar gibi hava durumlarından dahi hasar görebilmekte (Blanché, 2018, s. 37; Noyes, 2015, s. 2) buldukları yere göre erozyondan da etkilenebilmektedirler (Naguip, 2017, s. 62). Doğa olayları dışında sokak sanatı bilinçli olarak insanlar tarafından da zarar görmektedir. Örneğin eserlerin üzeri Banksy ve Robbo örneğindeki gibi rakip sanatçılar tarafından boyanmakta veya değiştirilebilmektedir (Noyes, 2015, s. 2). Yalnızca rakip sanatçılar tarafından değil, yapıldığı yerden geçen herhangi biri tarafından da eserler hasar görebilmektedir (Naguip, 2017, s. 62). Yapıldığı alandaki yapı çalışmalarında yok olabilmekte veya temizlemekle görevli olan kişiler tarafından bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde de silinebilmektedir (Noyes, 2015, s. 2).

Miras ürününün sürdürülebilir biçimde korunması için toplumun o mirası benimsemesi gerekmektedir. Koruma “topluma rağmen değil toplumla birlikte” (Öksüz Kuşçuoğlu ve Taş, 2017, s. 64) yapılmalıdır. Poon, toplum tarafından sokak sanatının sosyal tarihi ve sanatsal değerinin yeterince takdir edilmemesi, sosyal zevklerdeki değişim sebebiyle kültürel bütünlüğün kaybolması gibi nedenlerle de sokak sanatının çabuk yok olabildiğini belirtmiştir (Poon, 2016, s. 41). Kültürel mirasın korunması için atılacak adımlarda otoritelerin etkisi toplumun geri kalanına göre daha yüksek olduğundan toplumun geneline göre daha ilerici, yol gösterici kararlar almaları gerekmektedir. Poon, otoritelerin sokak sanatını koruması konusundaki kararsızlığı (çelişkisi) ve miras koruması konusunda kritik kararlar alması konusundaki eksikliğini de sokak sanatının efemeral doğasına sebep olarak göstermiştir.

Sokak sanatından rahatsız olan veya vandallık olarak gören otoriteler ve mülk sahipleri de sokak sanatının silinmesini için bilinçli olarak savaşmaktadır. Bunun bir örneği ODTÜ rektörlüğünün gökkuşağı renkleri içeren merdivenlerden rahatsız olup tekrar griye boyamasıdır (bkz. Şekil 39).



Şekil 39. Renkli ODTÜ merdivenleri

Kaynak: <https://twitter.com/OdtuSavunulmali/status/1376455591175020544>

Bu gibi nedenlere karşı sanatçılar, eserlerinin uzun süreli korunmasını sağlamak amacıyla farklı yöntemlere başvurmuştur. Örneğin McAuliffe ve Iveson (2011, s. 137-139), uygulama malzemeleri, inatçılık ve kamera ile sokak sanatının ömrünün uzayabileceğini belirtmiştir. Tebeşir yerine mürekkep, mürekkep yerine boya kullanmanın hatta camlara kazıyarak grafiti yapmanın daha kalıcı olacağı söyleyerek kullanılan malzemenin kalıcılığı artıracağına değinmiştir. Eserler silindikçe “eski usul bir ısrarla” tekrar tekrar yenisini koymanın da sokak sanatının sürekliliği için kullanılan bir yöntem olduğundan bahsetmiştir. Bir diğer ve en kalıcı yöntem ise fotoğraf makinası ile yapılan çekimlerdir. Kamera da spreay veya keçeli kalem gibi sokak sanatının vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Her ne kadar tekrar yaratma ve daha kalıcı malzemeler veya aletlerle eserler üretme gibi yöntemler olsa da yerel otoriteler tarafından desteklenmeyen sokak sanatının fiziksel halinin uzun süreli korunması imkânsıza yakındır. Sokak sanatının en uzun süreli koruma yöntemi eserin kendisi olmasa da fotoğraf makineleriyle çekilen kopyalarıdır (McAuliffe ve Iveson, 2011, s. 137). Önceleri kitaplar ve magazinlerde basılı olarak keşfedilebilen sokak sanatına gelişen dijital teknolojiler ve internetin sunduğu imkânlar sayesinde dünyanın her noktasından erişim sağlanmaktadır.

Dijital ortam, hava koşulları başta olmak üzere tüm fiziksel olumsuzlukları; vandallık ve otoritelerin karşı çıkışı gibi engelleri ortadan kaldırarak sokak sanatının sürdürülebilir bir biçimde korunmasını ve uzun süre erişilebilir olmasını sağlayan çözümler üretmektedir.

2.2. DİJİTALLEŞTİRME VE KATILIMCI MİRAS ANLAYIŞI

Çalışmanın bu bölümde dijitalleştirme kavramı, miras kurumlarında dijitalleştirme, aşamaları, faydaları ve önündeki engellerle birlikte ele alınmıştır. Ayrıca sokak sanatının dijitalleştirilmesinde önemli rol oynayan ve kültürel bellek kurumları tarafından da giderek benimsenen katılımcı miras yaklaşımı ve kitle kaynak yöntemleri açıklanmıştır.

2.2.1. DİJİTALLEŞTİRME

Modern zamanı tarihin diğer dönemlerinden ayıran en belirgin özelliklerden biri hayatımıza giren “dijital” kavramıdır. Rakam anlamındaki “digit” (“Digit”, 2023) kelimesinden türeyen dijital kavramı, Cambridge sözlüğünde, sinyalin var olup olmadığı göstermesi için bilginin 1 veya 0 rakamlarından oluşan seriler ile kaydedilmesi veya depolanması şeklinde tanımlanmıştır (“Digital”, 2023). Sözlük tanımından da anlaşılacağı üzere fiziksel dijital geçiş sırasında dönüştürülen şey bilgidir. Bu sebeple fiziksel olanın dijital olana dönüşmesi, yani dijitalleştirme, doğrudan bilgi yönetimi alanının da ilgili olduğu konulardandır. Bu alanda çalışan kişiler tarafından birbirine yakın anlamlarda tanımlamalar yapılmıştır:

Ülger ve Külcü (2016, s. 43) dijitalleştirmeyi, “materyalin orijinalinin bozulmadan farklı bir sisteme entegrasyonunda teknolojik açıdan aşama aşama ilerleyen, materyalin aslında sayısal bir koda dönüştüğü yapı” olarak tanımlamıştır. Tanımda fiziksel materyalin orijinalliğine zarar gelmemesi gerektiğine ve sürecin aşamalardan oluştuğuna dikkat çekilmiştir.

Yılmaz, Külcü ve Çakmak, “herhangi bir formatta (metin, fotoğraf, ses kaydı gibi) analog halde bulunan bilginin elektronik araçlar tarafından işlenebilir, depolanabilir ve aktarılabilir bir dijital ortama dönüştürülmesi işlemini tanımlamaktadır” (2019, s. 546) biçiminde yaptığı açıklamada, materyalin farklı biçimlerde bulunabileceğine ve elektronik cihazlar tarafından kullanılabilir olmasına vurgu yapmıştır.

Bir başka tanım UNESCO tarafından “fiziksel, analog orijinale sahip objelerden tarayıcı, kamera veya farklı elektronik cihazlar sayesinde dijital objeler yaratma” (UNESCO, 2023, s. 1) olarak yapılmıştır. Aynı tanımın devamında dijitalleştirmenin seçme, değerlendirme, önceliklendirme (prioritization), orijinal kopyaları dijitalleştirmeye

hazırlama, üst veri koleksiyonu yaratma, dijitalleştirme ve veri koleksiyonu yaratma, dijital kaynakların dağıtım sistemleri ve veri ambarlarına (repository) gönderilmesi aşamalarından oluştuğu belirtilmiştir (UNESCO, 2023, s. 1).

2.2.1.1. KÜLTÜREL BELLEK KURUMLARINDA DİJİTALLEŞTİRME

İlk kullanımı 1953 yılı olarak bilinen dijitalleştirme ("Digitize", 2023), kültürel bellek kurumlarında özellikle kültürel değere sahip bilgi nesnelerin uzun süreli korunması ve erişim için yeni olanaklar sağlaması açısından önemli bir rol oynamaktadır (Çakmak ve Yılmaz, 2017, s. 49; Oomen ve Aroyo, 2011, s. 139). Kültürel bellek kurumlarında dijitalleştirme 1970'lerde elektronik kataloglara sahip bilgisayarlar kullanılarak başlamış, 1980'lerde basılı kitap ve dergilerin de dijitalleştirilmesiyle yaygınlaşmış, 1990'larda World Wide Web'in keşfi (Öztemiz, 2016, s. 11) ve 2000'li yıllarda bilgi içeriğinin yönetimi ve entegrasyonu konusundaki yeni gelişmelerle birlikte (Külcü, 2016, s. 640) dijitalleştirme olanakları çeşitlenerek artmıştır. Günümüzde kültürel bellek kurumları dijitalleştirme sayesinde koleksiyonlarını hiç olmadığı kadar açık bir biçimde, "açık miras verisi" düzeyinde paylaşabilmekte, koleksiyonlar 3 boyutlu olarak canlandırılabilen, Web 2.0 ve kitle kaynak yöntemlerinin sayesinde dijitalleştirme sürecine kullanıcılar dâhil edilebilmektedir.

2.2.1.2. DİJİTALLEŞTİRME SÜRECİ

Kültürel bellek kurumlarında gerçekleştirilen dijitalleştirme projeleri teknolojik gelişmelerle paralel bir şekilde çeşitlense de her projede takip edilmesi gereken belli aşamalar bulunmaktadır. Dijitalleştirme yalnızca fiziksel objenin fotoğrafının çekilmesi veya taranması ile yapılan bir işlem değildir. Ciddi bir planlama gerektiren, seçme, dönüştürme, kalite kontrol, koleksiyon yönetimi, saklama ve koruma gibi (IFLA, 2002) pek çok önemli aşamadan oluşan uzun soluklu bir uygulamadır. UNESCO yayınladığı rehberde dijitalleştirme işlemlerini planlama, dijitalleştirme öncesi, dijital dönüşüm, dijitalleştirme sonrası şeklinde dört ana grupta sınıflandırmıştır (UNESCO, 2023, s. 2):

- Planlama aşaması dijitalleştirilecek materyalin tanımlanması, gerekli kaynakların değerlendirilmesi, kullanılacak standartlara karar verilmesi, kalite kontrolünün tanımlanması ve zamanlamasının planlanması, mevcut veya

gelecekteki dezavantajlar göz önünde bulundurularak risk değerlendirilmesi işlemleriyle gerçekleşmektedir.

- Ön dijitalleştirme bölümü dijitalleştirilecek materyalin seçimi, dijitalleştirilecek objenin kalite kontrolü (korunma durumları ve temizlenme ihtiyaçlarına göre değerlendirilmesi), dijitalleştirmenin öncelik sırasına göre düzenlenmesi, eğer gerekiyorsa iyileştirme yapılması, üst veri koleksiyonu (özellikle tanımlayıcı ve yapısal üst veriler), bibliyografik ve arşiv hazırlıklarının yapılması aşamalarından oluşmaktadır.
- Planlama ve ön hazırlıklar tamamladığında dijital dönüşüm aşaması gelmektedir. Burada tarayıcı, kamera, ses dosyaları için mikrofon veya farklı cihazlarla dijitalleştirme işleminin kendisi gerçekleşir. Profesyonel ekipmana ulaşım, kalite kontrolü, kopyalarının türetileceği dijital ana dosyaları (master) yaratma işlemleri bu süreçte gerçekleşmektedir.
- Dijitalleştirme sonrası aşaması ise uzun süreli koruma için üst verilerin kontrolü, bilginin dağıtım ve veri ambarı sistemlerine sunulması, veri koleksiyonu ve yönetimi, dijital kopyalara ve üst verilere çevrimiçi erişim sağlama, projenin değerlendirilmesi ve tekrar kalite kontrol işleminden oluşmaktadır.

2.2.1.3. DİJİTALLEŞTİRMENİN SAĞLADIĞI FAYDALAR VE ÖNÜNDEKİ ENGELLER

Kültürel bellek kurumlarında dijitalleştirme projelerinin çeşitlenerek artmasının sebebi dijitalleştirmenin kültürel bellek kurumlarına ve koleksiyonlara sağladığı faydalardır. Birleşik Krallık Milli Arşivine göre dijitalleştirmenin sağladığı başlıca faydalar erişim, kâr getirisi, markalaşma (brand), aranabilirlik, koruma, etkileşim, entegrasyon, felaket kurtarma (disaster recovery) başlıklarıyla özetlenmiştir (The National Archives, 2023):

Erişim, UNESCO'nun yaptığı, "geçmişten tüm kültürlere aktarılarak gelen, bu sebeple tüm insanlığa ait olan sanatsal veya sembolik maddesel simgelerin bütünü" (Jokilehto, 2005, s. 4) şeklindeki kültürel miras tanımına göre miras ürünleri tüm insanlığa aittir. Dijitalleştirilen ve erişime açılan eserler fiziksel konumunda ziyaret edebilen kullanıcılarla sınırlı kalmayacak küresel çapta erişebilir olacaktır. Bu sayede miras tüm insanlığın kullanımına açılmış olacak ve kültürel bellek kurumu görevlerinden biri olan miras ürününü erişime açma sorumluluğunu (Öztemiz, 2016, s. v) yerine getirmiş olacaktır.

Kâr getirisi, çoğu belge doğru kitlelerle buluştuğunda ticari değere sahip bilgiyi barındırmaktadır ve dijitalleştirme bu potansiyeli gün yüzüne çıkarabilmektedir (The National Archives, 2023). Dijitalleştirilerek keşfe açık hale gelen kurumlar, farklı kurumlardan paydaşlar edinerek finansal fırsatlar yakalama şansı edinebilmektedir (IFLA, 2002, s. 7; Yılmaz, Külcü ve Çakmak, 2019, s. 546). Ayrıca kâğıt belge ve depolama maliyetlerinin de dijitalleştirme sayesinde azalması kurum için sağlanan farklı bir finansal kâr biçimidir (Ülger ve Külcü 2016, s. 44).

Markalaşma, arşivi kullanıcıların erişimine açmak, yeni kullanıcılara ulaşarak kurumun marka değerini de artıracak bir eylemdir (The National Archives, 2023). Özellikle erişime açık koleksiyonlar kullanıcılar tarafından paylaşarak daha geniş kitlelere yayılmakta (McNeilly, 2018) ve bu da kurumun daha güçlü bir itibar kazanmasına sebep olmaktadır (Yılmaz, Külcü ve Çakmak, 2019, s. 546).

Aranabilirlik, dijital materyal analog materyallere göre daha kolay bir şekilde veya makine tarafından dizinlenebilmektedir (Çakmak ve Yılmaz, 2017, s. 54). Tanımlayıcı üst veriler ile dijitalleştirilen miras verileri kullanıcılar tarafından aranabilir hale getirilebilmektedir. İlgili içeriğe ulaşmak çok daha kolaylaşmakta ve bu sayede araştırma verimliliği maksimum düzeye çıkabilmektedir (The National Archives, 2023).

Koruma, dijitalleştirilen eserlerin fiziksel kopyalarına sürekli ulaşmak zorunda kalınmadığından zarar görme potansiyelleri de azalmaktadır (The National Archives, 2023). Dijitalleştirilen nesne orijinal dosyaya zarar vermeden kopyalanabilmekte, birden çok şekilde depolanıp, sıkıştırılıp ve dağıtılabilmektedir (Çakmak ve Yılmaz, 2017, s. 54).

Etkileşim, dijital içerik farklı kanallar aracılığıyla kullanıcılar ile etkileşime geçebilmeyi sağlamaktadır. Kitle kaynak gibi yöntemlerle kullanıcılarla iletişim kurabilmek ve onları da miras yönetimi sürecine dâhil edebilmek mümkün olmaktadır (The National Archives, 2023).

Entegrasyon, dijital sistemlere entegre kayıtlar dijital kataloglarda daha keşfedilebilir hale gelmektedir (The National Archives, 2023). Google Arts & Culture veya Europeana gibi daha geniş kullanıcı kitlesine sahip platformlarda bulunmak kurumun ve koleksiyonların görünürlüklerinin artmasını sağlamaktadır.

Felaket kurtarma, analog formattaki bilginin zarar görmesi halinde dijital kopyalar miras bilgisinin kurtarılmasını sağlar (The National Archives, 2023). Dijitalleştirme, kuruma,

kullanıcılara ve doğrudan mirasın sürdürülebilirliğine yönelik çeşitli yararlar sağlamasına rağmen 2015'te yapılan bir çalışmada mevcut kültürel mirasın %90'ının henüz dijitalleştirilmediği, dijitalleştirilen materyalin %34'ünün çevrimiçi erişime açık olduğu ve yalnızca %3'ünün tekrar kullanıma uygun olduğu belirtilmiştir (Europeana, 2015, s. 9). Adene, bunun sebebinin dijitalleştirmenin önündeki teknolojik, ekonomik, politik, yasal ve sosyal problemler olduğunu ve aşağıda sunulan nedenlere bağlı sorunlar yaşandığını ifade etmiştir:

“Dijitalleştirme planı, politikası ve prosedürlerindeki eksiklik,

Dijitalleştirme projelerinde çalışacak profesyonellerin eksikliği,

Kullanılacak dijital teknolojik donanım/materyallerin eksikliği

Dijitalleştirmeyi destekleyecek bütçe eksikliği,

Lisanslama ve entelektüel haklarla ilgili politikaların eksikliği,

Yüksek kademedeki/yetkideki memurların konuya duydukları ilginin (concern) eksikliği” (Adane, Chekole ve Gedamu, 2019, s. 3).

Türkiye özelinde de dijitalleştirme yaşanan sorunlar, yukarıda sıralananlara benzer maddelerle özetlenebilmektedir. Nitekim Yılmaz (2011), AccessIT projesi kapsamında Türkiye'deki dijitalleştirme sorunlarını şu şekilde aktarmıştır:

- “Kurumlardaki “muhafazakâr/korumacı” tutum
- Farkındalık eksikliği
- “Mevzuat (yasal yapı)” ile ilgili sorunlar
- Telif Hakları sorunu ve korkusu
- İşbirliği isteksizliği ve örneklerinde eksiklik (Toplu katalog vb.)
- Her kurumun kendi başına bir şeyler yapmak istemesi/ yapıyor olması (Aynı materyalin dijitalleştirilmesi vb.)
- Bu konuya liderlik yapacak, eşgüdüm sağlayacak bir kurumun olmaması
- Standartların eksikli (Üst veri, teknik şartname vb.)
- Proje temelli çabaların azlığı
- Başarılı örneklerin yeterince paylaşılamaması
- AB perspektifinin yeterince güçlü olmaması
- Ulusal bir politikanın belirlenmemiş olması”

Dijitalleştirme kapsamında yaşanan bu sorunların her biri, kültürel miras ürünü olarak sokak sanatının dijitalleştirilmesinde de karşılaşılan problemlerdendir. Fakat sokak sanatının anonim ve efemeral doğası, kurumsal korumadan uzak olması gibi özellikleri, başlı başına kültürel bellek kurumları ile çözülemeyecek bir dijitalleştirme sürecini beraberinde getirmektedir. Bu durum sokak sanatının dijitalleştirilmesinde, kültürel bellek kurumlarında yürütülen “alışlagelmiş uygulamaların” ötesine geçen yaklaşımları gerektirmektedir.

2.2.2. KATILIMCI MİRAS ANLAYIŞI

Sokak sanatı koleksiyonlarına sahip kültürel bellek kurumları genel olarak iki şekilde koruma anlayışına sahiptir. İlk gruptakiler Street Art Museum Amsterdam (<https://www.streetartmuseumamsterdam.com/>) veya Urban Spree Galerie Berlin (<https://www.urbanspree.com/>) gibi, sokaklara veya kapalı alanlara davet edilen sanatçıların eserlerini koleksiyonlarına ekleyen kurumlardır. Eserler kurumun bilgisi dâhilinde oluşturulduğu için dijitalleştirmeleri diğer sanatsal veya tarihi değeri olan miras objelerinin dijitalleştirme sürecindeki benzer aşamalar ile gerçekleştirilebilir. Fakat izinsiz olarak sokaklarda var olan sokak sanatının korunması için bu kurumsal yaklaşımın ötesinde bir eyleme ihtiyaç vardır. Kentin herhangi bir köşesinde bir gecede var olup sabaha kadar kaybolabilen sokak sanatının tek başına kültürel bellek kurumları tarafından tespit edilmesi ve kaydetmesi oldukça zordur. Fakat gelişen dijital teknolojiler, herkesin cebinde bulunan fotoğraf çekme ve internete bağlanma özelliklerine sahip akıllı telefonlar sayesinde kültürel mirasın dijitalleştirilmesi oldukça kolaylamış ve amatöründen profesyoneline herkesin katkıda bulunması mümkün hale gelmiştir (Zahidi, Lim ve Woods, 2013, s. 13). Bu yenilikler kullanıcıları pasif gözlemci olmaktan çıkarıp, aktif katılımcılara dönüşmelerine olanak tanımıştır (Carletti, 2016, s. 196).

Katılımcı yaklaşım Avrupa'nın da yöneldiği konulardan biridir. Avrupa Komisyonu'nun 2014'te hazırladığı “Avrupa için kültürel mirasa entegre bir yaklaşıma doğru” (Towards an integrated approach to cultural heritage for Europe) adlı raporda kullanıcıları sürece dâhil ederek katılımcı bir anlayış yakalamanın önemi vurgulanmıştır (European Commission, 2014). Raporda kültürel mirasın korunması, restorasyonu ve değerlendirilmesi (valorisation) konularında Avrupa'nın konumunu güçlendirmek için yapılması gerekenler şöyle açıklanmıştır:

- *“Miras sektörünün modernleşmesini teşvik etmek, farkındalık yaratmak ve yeni kitlelerle etkileşime geçmek,*
- *Araştırma ve inovasyona, bilgi paylaşımına ve akıllı uzmanlaşmaya yönelik stratejik yaklaşımlar uygulamak,*
- *Yeni kitlelere ulaşmak ve özellikle genç insanları dâhil etmek,*
- *Miras profesyonellerinin yetenek ihtiyaçlarını belirlemek ve eğitimini geliştirmek için dijitalleşirmenin sunduğu fırsatları değerlendirmek,*
- *Özel sektör ve sivil toplumun da dâhiliyetiyle (involvement) çağdaş Avrupa’ya yakışacak daha katılımcı yaklaşımlar ve yönetim modelleri geliştirmeye devam etmek.”* (European Commission, 2014, s. 5)

Bu maddelerden özellikle üçüncüsünde genç insanları dâhil etmek ve beşincisinde katılımcı yaklaşımlar ve yönetim modelleri geliştirmek ifadelerine yer verilmesi katılımcı anlayışlara yöneliminin doğrudan göstergesi niteliğindedir. Bir sonraki sene yayımlanan “Kültürel mirasın Avrupa için işe yarar hale gelmesini sağlamak” (Getting cultural heritage to work for Europe) raporunda da aynı şekilde katılımcı yaklaşımın gerekliliğine yer verilmiştir. Kültürel mirasın yenilikçi kullanımının nasıl daha “akıllı, kapsayıcı ve sürdürülebilir” bir Avrupa oluşturacağına katkıda bulunan rapor, ekonomi, toplum ve çevre başlıkları altında tavsiyelerde bulunmuştur (European Commission, 2015). Aynı raporda, “Toplum – entegrasyon, kapsayıcılık, uyum ve katılımı teşvik etmek için kültürel mirasın inovatif kullanımını tanıtmak” başlığı altında, yalnızca kültürel miras profesyonelleri tarafından yapılan koruma uygulamalarında, yerel toplulukların kendi kültürel miraslarını koruma konusunda çok az sorumluluk aldığı belirtilmiştir. Raporda ayrıca, kültürel mirasın inovatif kullanımının insanları aktif olarak sürece dâhil etme potansiyeli olduğuna ve bunun entegrasyonu, kapsayıcılığı, sosyal uyumu ve sağlam yatırımı (sound investment), akıllı, sürdürülebilir ve kapsayıcı büyümenin tüm gerekli bileşenlerini güvence altına almaya yardımcı olabileceği ifade edilmiştir. Dijital teknolojilerle koleksiyona erişim ve bilgi paylaşımı konusunda zaten etkileşimin başladığına işaret edilen raporda katılımın hem genç hem de yaşlılar için olumlu yanları olduğu raporda vurgulananlar arasındadır. Raporda, genç ve işsizlerin miras yönetim süreçlerine katılımının özgüven kazanmalarını sağlayabileceği ve ileride iş bulabilmelerini yarayacak beceriler kazandırabileceği belirtilmiştir. Boş zamana sahip olan ileri yaşlardaki kişiler için ise bir faaliyetle uğraşıp, motive olmanın sağlıkları için de yararlı olduğuna değinilmiştir (European Commission, 2015, s. 9).

Genel anlamıyla kullanıcının kültürel mirasla etkileşiminin artırılması, miras yönetim sürecine daha yakın tutulmasını hedefleyen katılımcı miras için çeşitli tanımlar yapılmıştır. Roued-Cunliffe ve Copeland, “Katılımcı Miras” adlı kitaplarında katılımcı mirası, “Bireylerin resmî kurumlar dışında, bilgiyi (knowledge) paylaşmak ve diğerleriyle birlikte tekrar yaratabilmek amacıyla kültürel aktivitelerde bulunabilecekleri bir alan” (Roued-Cunliffe ve Copeland, 2017, s. xv) olarak tanımlamışlardır. Katılımcı miras uygulamalarında odağın medyum, işlem veya uzmanlıktan ziyade içerikte olduğuna ve çeşitli uzmanlıkların birleşimiyle oluşan ortak otoritenin öncülüğünde hareket edildiğini söylemişlerdir. Miras kurumlarını “politikalar ve prosedürler ile yönetilen ve yasal ve ekonomik kısıtlamaları olan kurumlar” (Roued-Cunliffe ve Copeland, 2017, s. xv) şeklinde değerlendirmiş ve kendin yap yaklaşımı (DIY, do it yourself), aile tarihçileri, amatör koleksiyoncular ile kurumlar dışında miras yönetiminin zaten yapıldığına değinmişlerdir.

Katılımcı miras web sitelerinde kullanıcıların görüşlerini incelediği çalışmasında van der Hoeven (2020), katılımcı miras tanımını Roued-Cunliffe ve Copeland’inkinden (2017) daha geniş tutmuştur. Onların tanımındaki gibi yalnızca “resmî kurumları dışındakileri” değil, miras kurumlarının vatandaşların katılımını istediği projeleri de katılımcı miras kapsamına almıştır (van der Hoeven, 2020, s. 134).

Intriligator (2015, s. 63), miras sektöründe katılımcı yaklaşımı, katılımcı dijital miras, kitle kaynak kültürel miras, bağımsız kamusal dijital miras ve topluluk arşivleri olarak 3 ayrı grupta sınıflandırmıştır. Katılımcı dijital miras uygulamaları kategorisi altına miras alanında çalışan akademisyenler tarafından dijital araçlardan yararlanılarak geliştirilen ve yerel toplulukların katılımıyla gerçekleştirilen açık uçlu miras projelerini dâhil etmiştir. Kitle kaynak kültürel miras kategorisine ise kültürel bellek kurumlarının amaçları doğrultusunda kamu emeğinden yararlanmak istedikleri dijital projeleri yerleştirmiştir. Yerel topluluklar ve küçük yazılımcılar ile daha küçük çapta, geleneksel miras kurumları dışında yürütülen projeleri de bağımsız kamusal dijital miras ve topluluk arşivleri olarak sınıflandırmıştır (Intriligator, 2015, s. 63). Miras alanında katılımcı yaklaşım türleri, projeyi gerçekleştiren kurumlara veya hedeflere göre ayrılabilir de kitle kaynak katılımcı miras anlayışının en popüler yöntemlerinden biridir (Carletti, 2016, s. 197) ve yukarıda açıklanan her katılımcı miras uygulamasında yararlanılabilmektedir.

2.2.2.1. KİTLE KAYNAK

Kitle kaynak terimi ilk kez Howe (2006) tarafından “geleneksel olarak belirli bir temsilci (genellikle bir çalışan) tarafından gerçekleştirilen bir işi alma ve buna, tanımlanmamış, genellikle büyük bir grup insanla açık çağrı şeklinde dış kaynak (outsourcing) sağlama eylemi” olarak tanımlanmıştır. Terim, ilk kullanımından sonraki bir hafta içinde 182 bin farklı web sitesinde kullanılacak kadar ilgi uyandırmıştır (Terras, 2015, s. 421).

Bu yeni paradigma birçok alanda olduğu gibi kültürel miras alanında da benimsenmiş ve sürdürülebilir miras yönetimi için yeni kapılar açmıştır. Avrupa Komisyonu tarafından hazırlanan daha önceki raporlarda (European Commission, 2014; European Commission, 2015) katılımcı yaklaşımın önemi ve gerekliliği vurgulanmaktayken Europeana 2020-2025 strateji planında doğrudan kitle kaynağa değinilmiştir (Europeana, 2020). Strateji planında üzerinde durulan, altyapıyı güçlendirme, veri kalitesini geliştirme, kapasite oluşturma üç ana maddesinden veri kalitesini geliştirmek için kullanılacak yöntemlerden biri olarak “kitle kaynak yöntemlerini kullanarak üst verileri zenginleştirmek” belirlenmiştir (Europeana, 2020, s. 35).

Kültürel miras alanında kitle kaynak için çeşitli tanımlamalar yapılmıştır. Carletti (2016, s.197), bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişimiyle kurum ve toplulukların iş birliğini sağlayacak çeşitli modeller arasında en yaygını olduğunu öne sürdüğü kitle kaynağı “çeşitli sayıda insanın (kitle), kurumsal bir katkı çağrısı karşılığında çevrimiçi veri, enformasyon, bilgi (knowledge) sağlaması (dış kaynak, outsourcing)” şeklinde tanımlamıştır.

Terras (2015, s. 420) ise “belirli bir görevi yerine getirmek, içerik üretmek veya fikir toplamak için büyük çevrimiçi bir topluluğun katkılarından yararlanma uygulaması, internet teknolojilerindeki kritik kültürel değişimin bir ürünü” biçiminde yaptığı tanımında internet teknolojisinin sağladığı yararları vurgu yapmıştır. Özellikle web 2.0 teknolojisi ile birlikte statik web sayfaları kullanıcı ile etkileşimli hale geçebilmiş ve kullanıcı katılımı için yeni fırsatlar doğurmaya başlamıştır. Fakat benzer görünse de web 2.0’ın imkân sağladığı seyircilerin söz hakkı niteliğindeki “kullanıcıların oluşturduğu içerik” (user-generated content), miras kurumlarının kitle kaynak projelerinden farklıdır. Kitle kaynak projelerinin amacı kabaca halktan koleksiyon hakkında bilgi toplamak olsa da belirli bir hedefe ulaşmak için yapılmaktadır (Ridge, 2014, s. 4).

Fakat miras kurumlarında kitle kaynak yalnızca içerik üretmekten daha fazlası olup hem kitlelere hem de kurumlara karşılıklı faydalar sağlamaktadır (Ridge, 2014, s. 1). Oomen ve Aroyo (2011, s. 147), kitle kaynağın daha “açık, bağlı ve akıllı” kültürel miras oluşturmak için yardımcı olacak potansiyele sahip olduğunu söylemiştir. Bu açıklamada “açık” ile paylaşılabılır ve erişilebilir açık veri, “bağlı” ile kullanıcılar ve sağlayıcıların git gide daha ilişkili hale geldiği birlikte çalışabilir altyapılar için bağlı veri kullanımı, “akıllı” ile doğru kişilere doğru bağlamda her an ve her yerde ilgi çekici veriyi sağlayacak bilgi ve web teknolojilerinin kullanımı kastedilmiştir (Oomen ve Aroyo, 2011, s. 147).

Kitle kaynak yalnızca kurumların kişilerden bir şeyler yapmasını istemesi değil aynı zamanda kullanıcıları tüketici olmaktan çıkarıp onlara kamusal belleğin bir parçası olma fırsatı sunmasıdır (Owens, 2012). Kitle kaynak kurumlara ve koleksiyonlara yarar sağladığı gibi kullanıcılara da çeşitli faydalar sağlayabilmektedir. Brabham, kitle kaynak projelerine katılan kişilerin:

- “Para kazanmak,
- Yaratıcı yetenekler geliştirmek,
- Diğer yaratıcı profesyonellerle network oluşturmak,
- Gelecekteki işler için portfolyo oluşturmak,
- Zor bir problemi çözmek için kendini zorlamak/meydan okumak,
- Sosyalleşmek ve arkadaş edinmek,
- Sıkıldığında zaman geçirmek,
- İlgi alanında bulunan büyük bir projeye katkıda bulunmak,
- Diğerleriyle paylaşmak,
- Eğlenmek” (Brabham, 2013, s. 68) gibi motivasyonlara sahip olabileceklerini belirtmiştir.

2.2.2.2. KİTLE KAYNAK YÖNTEMLERİ

Kitlelerin gönüllü olarak bilgi toplayarak, problem çözmeye katkıda bulunarak, daha büyük bir projenin belli bir kısmına yardım ettiği projeler aslında yeni değildir (Terras, 2015, s. 421). Örneğin Britanya’da Büyük Gözlem Projesi (Mass Observation Project) 1937 yılında başlamış ve hala devam etmekte olan, günlük hayatı kitlelerin katılımıyla kaydeden bir projedir. Proje ücret karşılığında günlük hayatı inceleyen, gözlemleyen profesyonellerin yanı sıra düzenli olarak anketleri cevaplayan, günlük yazan gönüllülerden oluşmaktadır (Mass Observation, 2023). Fakat Howe’un (2006) tanımına

uygun kitle kaynak projeleri, internetin keşfi ve interaktif platformların kullanımıyla başlamıştır (Terras, 2015, s. 421).

Miras alanında kullanıcının etkileşimiyle gerçekleştirilen ilk ve en büyük çaplı kitle kaynak projelerinden biri Avustralya Gazeteleri Dijitalleştirme Projesi olmuştur. Proje 2008 yılında halktan 8,4 milyon makalenin OCR metinlerini kontrol etmesini istemiştir ve 2015 Temmuz ayına kadar 166 milyon satır kitleler tarafından okunarak düzeltilmiştir (Terras, 2015, s. 424).

Fakat miras sektöründe kitle kaynak projelerinin yaygınlaşması 2010'larda başlamıştır (Terras, 2015, s. 424). Henüz kitle kaynak yöntemleri tartışılmaya başlamadan önce var olan vatandaş biliminde (citizen science), miras alanındaki kitle kaynak uygulamalarına öncülük edecek yöntemler geliştirmiştir. "Halkın bilimsel çalışmalara küresel yatırımlarla veya topluluk-güdümlü (community-driven) araştırmalarla dâhil olması" (Citizen science, 2023) şeklinde tanımlanan vatandaş bilimi terimi, ilk kez Booney tarafından 1995 yılında kullanılmıştır (Booney, Ballard, Jordan, McCallie, Phillips, Shirk ve Wilderman, 2009, s. 15). Vatandaş bilimi ile kitleler bilim projelerine:

- *"Araştırma sorularını seçme veya tanımlama*
- *Bilgi veya kaynak toplama*
- *Soruların mümkün cevapları hakkında açıklamalar, hipotezler geliştirme*
- *Veri toplama metodlarını tasarlama (deneysel ve gözlemsel)*
- *Veri toplama*
- *Veri analizi*
- *Veri yorumlama ve sonuçlara ulaşma*
- *Sonuçları açıklama (Disseminating conclusions)*
- *Sonuçları tartışma ve yeni sorular sorma* (Booney ve diğerleri, 2009, s. 11)"
aşamalarında, yani araştırmanın neredeyse her evresinde katkı sağlayabilmektedirler.

Booney ve diğerleri bu katılım biçimlerinin, kitlelerin katılım dereceleri ve projedeki kontrol düzeylerine göre farklılık gösterebileceğini belirtmiş ve katılım düzeylerine göre üç gruba ayırarak incelemiştir (2009, s. 11). Bunlardan ilki katkıda bulunan projeler (contributory projects), genelde bilim insanları tarafından tasarlanan ve halkın temelde veri sağlayarak katkıda buldukları projelerdir. Bir diğeri ortak projeler (collaborative projects), katkıda bulunan projeler gibi genelde bilim insanları tarafından tasarlanan ama halkın veri sağlamak dışında proje tasarımını güzelleştirerek, veri analizi yaparak,

bulguları açıklayarak/yayarak (diseminate) yardım edebildiği projelerdir. Son grup ise birlikte yaratılan projelerdir (co-created projects). Birlikte yaratılan projeler bilim insanları ve halktan kişilerin birlikte tasarladıkları ve halkın bilimsel sürecin çoğu veya her aşamasında aktif olarak dâhil olduğu projelerdir (Booney ve diğerleri, 2009, s. 11).

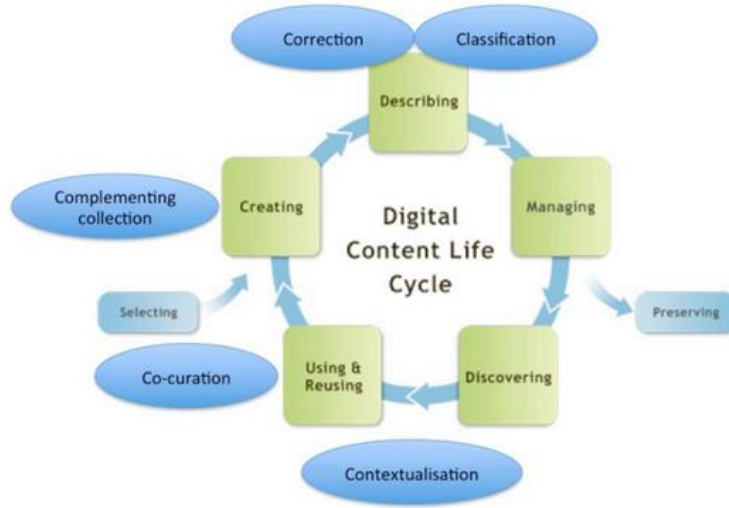
Kültürel miras alanında katılım yöntemlerini açıklarken Simon (2010), bu üç gruba ek olarak ev sahipliği yapan projeleri (hosted projects) eklemiştir. Simon (2010), bu gruba kurumların sağladığı mekân ve araç gibi imkânlar sayesinde halk tarafından geliştirilecek projeleri dâhil etmiştir. Ev sahipliği yapan projelerde enstitünün ihtiyacı doğrultusunda değil katılımcının istediği doğrultusunda enstitünün imkânlarından yararlanılan uygulamalar gerçekleştirilmektedir.

Dunn ve Hedges (2014, s. 239) ise proje türlerini gruplara ayırmak yerine doğrudan insani bilimler projelerinde yararlanılan kitle kaynak türlerini sınıflandırmışlardır. Yazarlar, kullanılan yöntemleri, birlikte etiketleme (collabrative tagging), linkleme (linking), içeriği düzeltme veya düzenleme, transkribe etme veya işaretleme, kaydetme veya içerik yaratma, yorum yapma, kritik cevaplama, tercih belirtme, kategorileme, kataloglama, bağlamsallaştırma, haritalama, coğrafi referanslama, çevirme olarak belirtmişlerdir.

Carletti, McAuley, Price, Giannachi ve Benford (2013) ise miras kurumlarında yararlanılan kitle kaynak türlerini başlıca, var olan kurumsal kaynaklarla etkileşime geçen veya yeni kaynaklar üreten olarak 2 başlığa ayırarak değerlendirmiştir (bkz. Tablo 3). Bu araştırmada ilk gruptaki uygulamalar kürasyon, revize etme, konumlandırma, ikinci gruptakiler ise tarihi belgeleme, özel hayatı belgeleme, artırılmış konumlandırma (augmenting locations) olarak sınıflandırmıştır.

Kültürel miras alanında kullanılan kitle kaynaklarını sınıflandıran bir diğer çalışma da Oomen ve Aroyo (2011) tarafından yapılmıştır. Çalışmalarında kitle kaynak yöntemlerini birbirine benzeyen pek çok model içinden Yeni Zelanda Milli Kütüphanesinin “dijital içerik yaşam döngüsü” aşamalarıyla eşleştirerek bir sınıflandırmaya gitmişlerdir. Dijital içerik yaşam döngüsü, yaratma, tanımlama, yönetme, keşfetme, kullanma ve tekrar kullanma ve en başa dönerek tekrar yaratma işlemiyle tamamlanan bir aşamalar zincirinden oluşmaktadır (Digitalnz, 2023). Oomen ve Aroyo, dijital içerik yaşam döngüsüne göre yaratma aşamasında koleksiyon tamamlama, tanımlama aşamasında düzeltme ve sınıflandırma, kullanma ve tekrar

kullanma aşamalarında bağlamsallaştırma ve ortak kütatörlük kitle kaynak yöntemlerini eşleştirmişlerdir (bkz. Şekil 40) (Oomen ve Aroyo, 2011, s. 141).



Şekil 40. Dijital içerik yaşam döngüsü ve kitle kaynak

Kaynak: Oomen ve Aroyo (2011, s. 141).

Oomen ve Arayo (2011, s.140), bu maddelere ek olarak kitle fonlaması yöntemini de ekleyerek kültürel miras kurumlarının yararlanabileceği yöntemler olarak sunmuşlar ve bu yöntemleri 6 başlık altında aşağıdaki şekilde sınıflandırmışlardır:

2.2.2.2.1. Düzeltme ve transkripsiyon

Kullanıcıların önceden dijitalleştirilmiş eserleri düzeltmeleri veya verilerin bir formattan diğer formata geçişini içeren transkripsiyon işlemine dâhil olmaları gibi görevleri kapsamaktadır.

2.2.2.2.2. Bağlamsallaştırma

Var olan eserlere bağlamsal bilgiler ekleyerek hikayeler anlatmak, onlarla ilgili makaleler yazmak veya viki sayfaları oluşturmak gibi işlemleri içermektedir.

2.2.2.2.3. Koleksiyon Tamamlama

Kullanıcının doğru eser getirerek veya dijitalleştirerek koleksiyonu zenginleştirdiği veya oluşturduğu bir kitle kaynak yöntemidir.

2.2.2.2.4. Sınıflama

Kullanıcıların koleksiyonda hâlihazırda bulunan eserlere üstveriler girerek eserlerin sınıflandırılmasına katkıda bulunduğu uygulamaları içermektedir.

2.2.2.2.5. Ortak Küratörlük

Koleksiyonlardaki eserlerin amatör kullanıcılar tarafından kürasyonu yapılarak web sergilerinin oluşturulduğu kitle kaynak yöntemidir.

2.2.2.2.6. Kitle Fonlama

Kullanıcıların projeyi desteklemek amacıyla para veya farklı maddi kaynaklarını ortaya koymasını içermektedir.

2.2.2.3. KİTLE KAYNAK UYGULAMALARINDA KARŞILAŞILAN PROBLEMLER

Kitle kaynak uygulamaları kitleler, kurumlar ve miras ürünleri için çeşitli faydalar barındırır da verinin güvenilirliği/kalitesi ve kullanıcının tatmini olmak üzere iki büyük probleme sahiptir. Oomen ve Aroyo, kullanıcıların motivasyonunu yüksek tutarak sadık kullanıcılar edinilebileceğini öne süren çalışmalarında, kitle kaynak uygulamalarının önünde ayrıca semantik web teknikleri, dil bilimsel teknikler ve veri kalitesi ile ilgili meydan okumalar olduğunu belirtmiştir Oomen ve Aroyo (2011, s. 146). Aynı araştırmada yazarlar, verilerin kalitesini sağlamak için yapılabilecekleri teknolojik ve etkileşimli yardımlar, psikolojik prensipler, topluluk oluşturma kurallarından yararlanarak (1) davranışsal normlar oluşturma, (2) istenen içerik kalitesinin resmini çizme, (3) hatalı bilgileri filtreleme veya düzeltme şeklinde açıklamışlardır (Oomen ve Aroyo, 2011, s. 146). Yazarlar kitle kaynak projelerinde verilerin kalitesi konusunda aşılması gereken engelleri aşağıdaki gibi sıralamışlardır:

- “Çelişkili bilgileri çözme,
- Büyük ve giderek genişleyen kaynak bilgisini koruma ve sunma,
- Açık ve net görüş prosedürleri yaratma,
- Kullanıcıların katkılarını eşit biçimde tüm koleksiyona dağıtma,
- Açıklamaların (annotation) “iyi” veya “bitmiş” olduğunu belirtmek”

Problemlerden diğeri olan kullanıcının tatmini ise projenin devam edebilmesi için hayati önem taşımaktadır. Katılım için başlangıçta ve süreç boyunca gerekli motivasyonu, kitle kaynak için uygun görevlerin karakteristiği, katılımın tasarımı ve topluluk oluşturma konularındaki iyi uygulamaların anlaşılması, başarılı bir kitle kaynak projesi hazırlamak için oldukça önemlidir (Ridge, 2014, s.2). Bu değerlendirmeler sonrasında proje ve ihtiyaç doğrultusunda ne tür bir kitle kaynak yönteminden yararlanılacağı belirlenebilir.

Kullanıcıların tatmini konusu Avrupa'daki kültürel miras enstitülerinin ortak portalı olmayı hedefleyen European'ın da üzerinde durduğu konulardandır. 2021 yılındaki teması, "Kitle Kaynak ve Araştırma" olarak belirlenen Europeana Araştırma Hibeleri Programı (Irollo, 2021) bahsi geçen problemlerin çözümü üzerine odaklı projeleri destekleyeceğini belirtmiştir. Proje çağrı metninde araştırmacılar, hem kitle kaynak projelerine katkı sağlayan kitlenin bir parçası hem de bu şekilde oluşmuş dijital kaynakların tekrar kullanıcıları olarak nitelendirilmiştir. Metinde araştırmacıların katkı sağlayanlar olarak adil bir şekilde ödüllendirilmedikleri ve potansiyel kullanıcılar olarak üretilen içeriğin güvenilirliğinden şüphe duyabileceklerini problemleri vurgulanmıştır.

Kitle kaynak projesinden memnun olmayan katılımcılar ayrılmakta özgür olduğu için kitleleri kendinde tutmayı başaramayan projelerin çökmesi muhtemeldir (Brabham, 2013, s. 89). Kitle kaynak projeleri web siteleri üzerinden yürütüldüğü için projenin sunulduğu web sitesinin kullanılabilirlik özellikleri ne kadar iyi olursa kullanıcıyı tutabilme ihtimali de o kadar yüksek olacaktır. Nielsen (2012), eğer kullanıcı sitenin kullanımını zor bulursa, sitenin sunduklarını ana sayfada doğrudan anlayamazsa, sitede kaybolursa, sitedeki bilgileri okunması zor bulursa veya ana sayfadaki bilgiler kullanıcının sorularını yanıtlamazsa kullanıcının siteyi terk edeceğini söyleyerek kullanılabilirliğin önemini vurgulamıştır. Bu sebeple çalışmanın sonraki bölümünde web sitelerinin kullanılabilirlikleri açıklanacaktır.

2.3. WEB SİTELERİNİN KULLANILABİLİRLİĞİ

Çalışmanın bu bölümünde kullanılabilirlik kavramı ve kültürel bellek kurumlarının web siteleri için temel alınabilecek kullanılabilirlik değerlendirmesi ölçütleri ele alınmıştır.

2.3.1. KULLANILABİLİRLİK

Birbirinden bağımsız iki sistemi buluşturup birbirleriyle iletişime geçmelerini sağlayan kullanıcı arayüzleri (Interface., 2023) bilgisayar ve insanı ortak noktada buluşturan öğelerdir.

Arayüzün insanlar tarafından kullanılabilir olması etkileşimin başarılı bir biçimde gerçekleşmesi anlamına gelmektedir. Kötü tasarlanmış bir arayüz ise kullanıcı kaybına sebep olmaktadır (Economides, 2008, s. 38). Çağıltay (2016) kötü tasarlanmış bir arayüzü konforlu ve güvenli bir hayat varken gecekonduda yaşamaya benzetmiş ve kullanılabilirliğin faydalarını şu şekilde özetlemiştir:

- “Kullanıcı memnuniyetinin artırılmasının yanı sıra, ürüne ve organizasyona yönelik olumlu algılamaların oluşmasını sağlar.
- Ürün geliştirme sürecindeki harcamaların azaltılmasını sağlar.
- Daha eksiksiz bir ürünün geliştirilmesine olanak verir.
- Ürüne yönelik olumsuz gelişmelerin oluşma riskinin azaltılmasını sağlar.
- Geliştirme sürecinin ilk aşamalarında, kavramların, tasarımın, akış ve içeriğin geçerliliğinin test edilebilmesine olanak verir.
- Uygulamadaki olası değişikliklerin ve problemlerin sayısının azaltılmasını sağlar” (s. 308).

Bilgi ve iletişim teknolojileri (BİT) tabanlı sistemlerin kullanıcıları 1950’lerde bilim insanları, programcılar, teknisyenler ve mühendisler gibi tasarımcıların kendisiyken, 1980’lerden sonra tasarımcının merkezde olduğu bakış açısından uzaklaşıp kullanıcı merkezli bir yaklaşım benimsenmeye ve son yıllarda kullanıcı arayüzü tasarımına giderek daha fazla önem verilmeye başlanmıştır (Öztemiz, 2018, s. 313).

Kullanılabilirlik, “bilgi ve iletişim teknolojilerinin insana ve insanın ihtiyaçlarına yönelik olarak üretilmesini” hedefleyen insan-bilgisayar etkileşimi alanı çalışmalarının da en çok üzerinde durduğu, önemli konularından biridir (Çağıltay, 2016, s. 298).

Kullanılabilirlik, Uluslararası Standardizasyon Kuruluşu tarafından “belirli bir kullanım bağlamında sistem, ürün veya servisin belirli kullanıcılar tarafından verimlilik, etkililik ve memnuniyet içinde belirli hedeflere ulaşmak için kullanılabilme derecesi” (International Organization for Standardization [ISO], 2018) şeklinde tanımlanmıştır. Tanımda ölçümün spesifik bağlamlarda yapılabileceğini vurgulamak için “belirli” ifadesi

kullanılmıştır. Hedeflenen kullanıcı kitlesi, belirli ürün, hizmet veya sistem ve kullanılabilirliğin gözlemlenmesi için belirli bir bağlam, tanımdaki kilit roldeki 3 kavram kullanılabilirliğin bu 3 değişkene göre farklılık gösterebileceğine işaret etmektedir.

Tanımda aynı zamanda üzerinde durulan ve ölçülmesi gereken özellikler olarak sunulan etkililik, verimlilik ve memnuniyet ölçütleri bulunmaktadır. Verimlilik ve etkililik kullanıcıların ürünü kullanırken hedeflerine hızla ve hatasız bir biçimde ulaşması ile ilgilidir (Barnum, 2011, s. 11). Barnum'a (2011, s. 11) göre bu özellikler çoğu zaman kullanıcının mevcut kullanımına destek vermek için eklenen değerlerdir. Eğer kullanıcı istediğini yaparken ürünü kullanmakta zorlanıyorsa veya kullanabilmek için yeni şeyler öğrenmesi gerekiyorsa ürün kullanılabilirliğini yitirir.

Memnuniyet ise verimlilik ve etkililiği de olumlu yönde etkileyebilen bir kullanılabilirlik ölçütüdür. Tasarım ve bilginin sunumu kullanıcı memnuniyetini etkilemektedir. Barnum (2011, s. 12) bu özellikleri olumlu gören kullanıcıların etkililik ve verimliliği de olumlu bulduğunu söylemiştir. Bunun sebebini memnuniyetin arzulanabilirlik ile ilgili olması şeklinde yorumlamış ve özellikle pazarlama departmanının görünümü ön planda tuttuğuna değinmiştir (Barnum, 2011, s. 12).

ISO (2018) tanımında da olduğu gibi kullanılabilirliğin ölçülmesinde kullanılan ve kullanılabilirliği etkileyen farklı parametreler bulunmaktadır. Kullanılabilirliğin, kullanıcının bilgisayar uygulamasının fonksiyonelliğini ne kadar iyi kullanabildiğiyle ilgili olduğunu düşünen Nielsen'e göre (1993, s. 25) kullanılabilirlik, kullanıcı arayüzünün tek boyutlu bir özelliği değildir (1993, s. 26). Geleneksel olarak kullanılabilirlik öğrenilebilirlik, verimlilik, hatırlanabilirlik, hatalar ve memnuniyet olarak 5 parametre ile ölçülmektedir:

- Öğrenilebilirlik: Sistem kolaylıkla öğrenilebilir olmalıdır ki kullanıcı hızlıca sistemde iş yapabilsin.
- Verimlilik: Sistem verimli bir biçimde kullanılabilirdir. Böylece kullanıcı sistemi bir kere öğrendikten sonra yüksek düzeyde üretkenlik mümkün olur.
- Hatırlanabilirlik: Sistem kolay hatırlanabilir olmalıdır. Uzun bir süre sistemi kullanmayan bir kullanıcı geri döndüğünde her şeyi en baştan öğrenmek zorunda kalmadan hatırlayabilmelidir.
- Hatalar: Sistemin hata oranı düşük olmalıdır. Böylelikle kullanıcı sistemi kullanırken daha az hatayla karşılaşmalıdır. Eğer hatayla karşılaşıyorsa da

kolaylıkla hatalarını geri alabilmelidirler (recover). Katastrofik hatalar bulunmamalıdır.

- Memnuniyet: Sistemin kullanımı hoş ötesi hoş olmalıdır (pleasant). Kullanıcılar öznel olarak kullanırken tatmin olmalı, sistemi beğenmelidir. (Nielsen, 1993, s. 26).

Quesenbery (2023) de benzer şekilde 5 ölçütle kullanılabilirliğin ölçülebileceğini söylemiştir. İngilizce daha akılda kalıcı olması için 5 “e” harfi ile başlayan Effective (Etkililik), Efficient (Verimlilik), Engaging (Caziplik), Error Tolerant (Hata Önleme), Easy to Learn (Kolay Öğrenim) ölçütlerini 5E’ler olarak adlandırmıştır. Buradaki ölçütler de Nielsen (1993) ve ISO (2018) tanımındaki ölçütler ile benzerlik göstermektedir.

Kullanılabilirliği çatısı altında barındıran ve karıştırılan “kullanıcı deneyimi” son kullanıcı ve şirket, hizmetleri ve ürünleri ile etkileşimin tüm yönlerini kapsayan bir kavramdır (Norman ve Nielsen, 2023). Kullanıcı deneyimi genel görüşün aksine yalnızca uygulama veya programla ilgili değildir (Çağıltay, 2016, s. 10; Norman, 2016). Kavramı popüler hale getiren Norman’a göre (Knemeyer ve Svoboda, 2023) kullanıcı deneyimi ürünün alınıp eve götürülüşü, paketlenişi, arabanın bagajına sığışı hatta ürünün kullanıcısı tarafından başkasına tavsiye edilmesi dâhil tüm etkileşim süreçlerini kapsayan bir kavramdır (Norman, 2016).

Buraya kadar aktarılan tanımlardan yola çıkarak kullanılabilirlik kısaca “kullanıcı arayüzünün” ne kadar kolay kullanıma sahip olduğunu değerlendiren bir kalite özelliğidir denilebilir (Nielsen, 2012). Kullanılabilirlikte kurulum, bakım prosedürlerini de kapsayan, kullanıcın sistemle etkileşime geçtiği her alan için geçerlidir (Nielsen 1993 s. 25). Kullanılabilirlik değerlendirmesi pek çok platform için yapılabilmekle birlikte, çalışmanın odak noktasından hareketle web sitesi arayüzlerinin kullanılabilirlik değerlendirmeleri ve temel alınan ölçütler aşağıdaki başlıklarda daha detaylı irdelenmiştir.

2.3.2. WEB SİTELERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Günümüzde web siteleri “vitrin” gibi seyredilme özelliklerinden uzaklaşmış, kullanıcıya güncel, bütünsel bilgiler, zengin etkileşimler, spesifik çevrimiçi uygulamalar, çevrimiçi servislere erişim, internette topluluk deneyimi gibi daha kaliteli hizmetler sunması gereken yerler haline gelmişlerdir (Davoli, Mazzoni ve Corradini, 2005, s. 44). Davoli,

Mazzoni ve Corradini (2005, s. 44) web sitelerinin yazılım projesi olmaktan öte iletişimsel ve organizasyonel bir sistem olduğu için tasarımın karmaşık bir işlem olduğunu söylemişlerdir. Bu sebeple organizasyonun iletişim hedeflerinin analizi, hedeflenen kullanıcı grubunun ihtiyaçları ve alışkanlıklarının incelenmesi, kullanılacak yazılımların, düzenlemelerin ve güvenlik özelliklerinin belirlenmesi gibi işlemler gerektirmektedir. Web sitesi kalitesinin değerlendirilmesi de bu konulardaki hedeflerin karşılanıp karşılanmadığını göstererek genel başarı ve yatırım getirisi (ROI) hakkında bilgi sağlayan önemli bir aşamadır (Davoli ve diğerleri, 2005, s. 44)

Web siteleri kültürün tanıtımında da önemli rol oynamaktadır. Kültürel bellek kurumlarının bilgi ve iletişim teknolojilerini adapte edip webde bulunması olumlu bir gelişme olsa da başarı sadece bununla ilgili değildir (Kabassi, Botonis ve Karydis, 2018, s.1). Zayıf tasarlanmış web siteleri etkileşimi zor hale getirir ve kullanıcı kazanmaktan ziyade kullanıcı kaybetmeye neden olabilir (Kabassi, Botonis ve Karydis, 2020, s. 45). Tüm bunlara bağlı olarak web sitelerinin erişilebilirliği, kullanılabilirliği ve yeterli bilgileri kullanıcıya sağlayıp sağlamadığını görebilmek için mutlaka değerlendirilmeleri gerekmektedir (Kabassi ve diğerleri, 2018, s.1).

Müzeler, web siteleri sayesinde kullanıcılarının yalnızca koleksiyonlarına ulaşmasını sağlamaz aynı zamanda yeni deneyimler ve fikirler keşfetmelerine de olanak yaratırlar. Fakat web sitelerinin faydalarından en üst düzeyde yararlanabilmek için bilgiler kullanıcılara fiziksel müzedeki kadar konforlu bir şekilde ulaşabilecekleri biçimde sunulmalıdır (Fotakis ve Economides, 2008, s. 38).

Hertzum (1998, s. 136) kullanıcı merkezli müze web siteleri ilgili yaptığı araştırmasında müze web sitelerindeki sorunları, müze web sitesinin amacının net olarak bilinmemesi, kullanıcıların ihtiyaç ve isteklerini belirlemek üzere değerlendirme yapılmıyor olması ve webin sunduğu imkânların göz ardı edilmesi olarak 3 madde ile açıklamıştır. Bu açıklamada da kullanıcıyı anlamak için değerlendirmenin önemine vurgulanmıştır.

Kabassi (2017, s. 185), web sitelerinin değerlendirilmesini web sitesi yaşam döngüsünün önemli bir aşaması olduğunu ve yazılım mühendisliği ve İBE alanındaki çalışmaların bu konuya farklı açılarıyla değindiklerini belirtmiştir. Cunliffe ve diğerleri (2001, s. 229) de değerlendirmeyi, web sitesinin başlangıç fikrinden uzun dönem bakımına ve geliştirilmesine kadar olan sürecin bir parçası olması gereken ve kullanıcı ihtiyaçlarının karşılanıp karşılanmadığını belirlemede hayati öneme sahip olan bir işlem olarak görmüşlerdir.

Preece, Rogers ve Sharp (2002, s. 317), değerlendirmeyi belirli bir ortamda, belirli bir görevi yerine getirmenin, belirli bir kullanıcı veya kullanıcı grubu için nasıl olduğu veya ne ifade ettiği hakkında bilgi verecek verileri toplama işlemi olarak tanımlamışlardır. Bu tanım ISO'nun yaptığı kullanılabilirlik tanımına (ISO, 2018) örtüşür ifadeleri barındırmaktadır. Değerlendirmenin belirli bir bağlamı, amacı ve hedef bir kullanıcı kitlesine sahip olması gerekmektedir. Böylelikle kullanılabilirliğe dair problemler daha isabetli bir şekilde tespit edilebilir.

Özellikle yazılım programının kullanıcının etkileşimine açık olan arayüzünün değerlendirilmesi kullanılabilirlik problemlerinin belirlenmesinde önemli rol oynamaktadır. Arayüz değerlendirilmesi ise yazılım tasarımından kaynaklanan kullanılabilirlik problemlerini belirlemek ve çözümler sunmayı hedefleyen prosedür olarak tanımlanmıştır (Karoulis, Stella ve Martin, 2006b, s. 367).

2.3.2.1. WEB SİTESİ DEĞERLENDİRME YÖNTEMLERİ

Damala, Ruthven ve Hornecker (2019, s. 3), değerlendirmenin farklı araç, yöntem ve yaklaşımlarla neyin doğru çalışıp çalışmadığını veya neyin geliştirilebileceğini tespit etmek için yapılan işlemler olduğunu ifade etmişlerdir. Değerlendirme ihtiyaç, ölçmek istenilen şey, zaman, bütçe gibi parametrelerle ilgili olarak çalışmadan çalışmaya farklı yöntemler kullanılarak gerçekleştirilir. Doğrudan gözlemler, kullanıcı testleri, bilişsel gezinti (Cognitive walkthrough), kart yerleştirme (Card sorting), log analizleri, anketler, sezgisel değerlendirme, göz izleme gibi çeşitli değerlendirme yöntemleri bulunmaktadır (Cunliffe ve diğerleri, 2001; Guay, Rudin ve Reynolds, 2019, s. 89; Koyuncu Tunç, 2019; Barnum, 2011, s. 58).

Screwen (Aktaran Karoulis ve diğerleri, 2006b, s. 367), değerlendirme yöntemlerini uygulama zamanına göre "geliştirici" (formative) ve "geliştirme sonrası" (summative) olarak iki gruba ayırmıştır. İlk gruptaki çalışmaları, tasarım sırasında uygulanan değerlendirmeler, ikinci gruptakileri ise hazırlanmış tasarımın son kullanıcılara sunulduğu haliyle yapılan değerlendirmeler olarak ayırmıştır. Damala ve diğerleri (2019, s. 3) de zamana göre bir ayırım olduğundan söz etmiş ve "geliştirici" ve "geliştirme sonrası" değerlendirmelere ek olarak henüz projenin ilk aşamalarında, gelecek aktiviteler ve planlar için geri dönüş sağlayan "başlangıç aşamasındaki değerlendirmeler" (front-end) ve program tamamlandıktan sonra oluşan problemleri

gidermek amaçlı yapılan “iyileştirici değerlendirmeler” (remedial) olarak 2 grup daha eklemiştir.

Bir diğer gruplandırma ise değerlendirmeyi gerçekleştirenler kişilere bağlı olarak, “uzman tabanlı” (expert-based/inspector-based) ve “kullanıcı tabanlı” (user-based) (Karoulis ve diğerleri, 2006b, s. 367; Davoli ve diğerleri, 2005, s. 47), veya “inceleme” (inspection) ve “deneysel” (empirical) (Kabassi 2017, s. 185; Lewis ve Rieman, 1994) değerlendirmeler başlıkları altında gruplandırılmıştır.

Deneysel yöntemler farklı kategorilerden potansiyel kullanıcıların katılımıyla gerçekleşen değerlendirmelerdir (Kabassi 2017, s. 185). Deneysel yöntem çalışmalarında genelde kullanıcılardan siteyi kullanarak farklı görevler yerine getirmeleri istenir ve kullanıcıların davranışları gözlemlenir veya fikirleri toplanır (Kabassi 2017, s. 187). Doğrudan gözlem, çevrimiçi veya çevrimdışı anketler, görüşmeler, sesli düşünme, veri loglama (data logging) deneysel metod başlığı altında kullanılan yöntemlerdendir (Kabassi 2017, s. 185-187).

Bir arayüzde neyin iyi veya neyin kötü olduğunu insanlar onu kullanmadan anlamak zordur (Lewis ve Rieman, 1994, s. 77). Bir web sitesinin, doğrudan kullanıcısı tarafından değerlendirilmesi kullanılabilirlikle ilgili asıl kaynaktan bilgi edinmek anlamına gelse de deneysel yöntemin olumsuz bulunduğu tarafları da vardır. Deneysel araştırmaların en büyük dezavantajı katılımcıların konuyla ilgili taraflı (bias) yaklaşabilmeleridir. Test edilen kullanıcılar araştırmacının öğrenmek istediği şeyi cevaplamayabilirler ve söylediklerinin bir kısmı işe yaramaz olabilir. Kullanıcılar çoğu zaman ne olduğunu veya neyi neden o şekilde yaptıklarıyla ilgili mantıklı açıklamalar sunamayabilirler (Karoulis ve diğerleri, 2006b, s. 367).

İnceleme yöntemi ise genelde uzmanlar tarafından gerçekleştirilen değerlendirmelerden oluşmaktadır. Bu yöntemde uzmanlar web sitesinin hatalarını tespit edip bazı özelliklerini kontrol ederler (Kabassi 2017, s. 186). Uzmanlarla yapılan görüşmeler, anketler, bilişsel gezinti, anketler bu gruba dâhil edilebilen örneklerdendir (Kabassi 2017, s. 186-187). Bu çalışmada da kullanılacak sezgisel değerlendirme yöntemi de yaygın kullanılan inceleme yöntemlerindendir (Kabassi 2017, s. 187).

Deneysel metotlara göre daha kolay, verimli ve ucuzdurlar (Karoulis ve diğerleri, 2006b, s. 367; Karoulis, Sylaiou ve Martin, 2006a, s. 352). Doğru seçilmiş uzmanlar daha güvenilir ve doğru sonuçlara ulaşabilirler (Kabassi 2017, s. 185). Karoulis ve diğerleri, inceleme metodundaki değerlendirmelerin interdisipliner bir uzman grubu ile

yapılması gerektiğini vurgulamıştır (2006b, s. 368). Önemli olan her uzmanın tecrübeli olmasıdır. Böylelikle kendi bakış açılarından kullanıcıların fark edemeyecekleri sorunları fark edebilirler. Nielsen de tecrübeli uzmanlar tarafından yapılan değerlendirmelerin başlangıç ve orta düzeydeki kullanıcılarla yapılanlara göre problem tespitindeki başarıyı yaklaşık %20'lik düzeyde etkilediğini göstermiştir (1992, s. 376). Uzmanlarla yapılan çalışmaların bir diğer avantajı da ürün henüz tamamlanmadan, tasarım aşamasında da problemleri tespit edebilirler. Screwen'in (1976, Aktaran Karoulis ve diğerleri, 2006b, s. 367) bahsettiği "geliştirici değerlendirmeleri" (formative) deneysel metotlar sırasında uygulamak mümkündür. Kullanıcılarla yapılan çalışmalar ise belirli bir geliştirme aşaması sonrası yapılabilmektedir (Karoulis ve diğerleri, 2006b, s. 368).

Her iki değerlendirme türü de bilinen avantajlara ve dezavantajlara sahiptir ve farklı türden bilgiler toplamaya olanak tanımaktadır. Her iki gruptaki yöntemler de web kalitesi çalışmalarında başarılı olarak kullanılmaktadır (Davoli ve diğerleri, 2005, s. 47).

2.3.2.2. WEB SİTESİ DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ

Web siteleri değerlendirilirken değerlendirme aşamasında takip edilmesi gereken ölçütlere sahip rehberler veya kontrol listeleri kullanılmaktadır (Kabassi, 2017, s. 188). Her iki yöntemde de kullanılan ortak ölçütler olmakla beraber farklılık gösteren ölçütler de bulunmaktadır. Kullanılabilirlik, uzmanlarla yapılan çalışmalarda en yaygın incelenen, kullanıcılarla yapılan çalışmalarda en yaygın ikinci ölçüttür (Kabassi, 2017, s. 188). Genel bir karakteristik veya farklı ölçütler veya sezgisel analizleri içinde barındıran çatı bir kavram olarak değerlendirilmektedir (Kabassi, 2017, s. 188).

Kabassi (2017, s. 188) müze web sitelerinin değerlendirildiği araştırmaları incelediği çalışmasında, inceleme yöntemi kullanmış on iki değerlendirme içinde kullanılabilirlik çatısı altında en sık incelenen alt ölçütlerin "içerik kalitesi", "erişilebilirlik", "kullanıcı arayüzü ve metaforlar", "genel sunum/tasarım" olduğu sonucuna ulaşmıştır. Çalışmada üç ya da daha fazla değerlendirmede kullanılan alt ölçütlerin "tutarlılık", "navigasyon/oryantasyon", "interaktiflik ve geri bildirim" ve "multimedya kullanılabilirliği", iki ya da daha az değerlendirmede kullanılan alt ölçütlerin "güncellik/açıklık" (currency/clarity), "bütünlük/zenginlik", "yapı" (structure), "öğrenilebilirlik", "rol yapma" (role playing), "metin anlaşılabilirliği" olduğunu aktarılmıştır (Kabassi, 2017, s. 188).

Fonksiyonellik de kullanılabilirlik gibi bir diğer büyük ölçüttür. Fonksiyonellik, “hizmetler ve mekanizmalar”, “çok dillilik”, “teknik sorunlar”, “multimedya özellikleri”, daha az kullanılan sürdürülebilirlik/uyumluluk/güvenilirlik (Mantainability/Compliance/Reliability) ve bir kez kullanılan “sunulan eğitim servisleri”, “gizlilik, standartlar, düzenlemeler”, “kültürel turizmin desteklenmesi, araştırma” alt ölçütlerini içinde barındırmaktadır (Kabassi, 2017, s. 188). “Partnerlik” ve “teknik sorunlar” bu büyük başlıklar altına dâhil olmayan ve daha az kullanılan ölçütlerdir (Kabassi, 2017, s. 188).

2.3.3. SOKAK SANATI WEB SİTELERİNİN KULLANILABİLİRLİK DEĞERLENDİRMELERİNDE TEMEL ALINABİLECEK ÖLÇÜTLER

Sokak sanatı eserlerinin dijital biçimlerine erişim sağlayan web siteleri için özel olarak geliştirilen bir değerlendirme ölçütü, standart ya da modelden söz etmek oldukça güçtür. Bununla birlikte, kapsadığı eserlerin kültürel miras değeri taşıyor olması söz konusu sitelerin kültürel bellek kurumu web siteleri için de temel alınan değerlendirme ölçütleri çerçevesinde incelenebileceğini düşündürmektedir. Kültürel bellek kurumlarının web sitelerinin farklı olarak kurumsal iletişim hedefleri bulunmaktadır ve genellikle koleksiyon veya verileri sunmak için bilgi erişim (retrieval) teknolojilerinden, yenilikçi ve kullanıcı odaklı arama mekanizmalarından yararlanmaktadır. Bu siteler genelde kullanıcı topluluklarına ev sahipliği yaparlar ve eğitim ve eğlenceyi bir arada sunmayı amaçlarlar (Davoli ve diğerleri, 2005, s. 47). Kültürel bellek kurumlarının web sitelerinin değerlendirilmesine ilişkin literatür incelendiğinde, önceki bölümde Kabassi'nin (2017) ortak ölçütleri ve özelliklerini aktardığı Dyson ve Moran (2000), Damala ve diğerleri (2019), Cunliff ve diğerleri (2001), Davoli ve diğerleri (2005) gibi çalışmalarla karşılaşılmaktadır. Dyson ve Moran modeli kapsayıcılığı ve hem formal hem informal değerlendirmeye imkân sağladığı için bu çalışmada kullanılacak en uygun model olarak belirlenmiştir.

2.3.3.1. DYSON VE MORAN MODELİ

Dyson ve Moran (2000) modeli özellikle müze web sitelerinin genel özellikleri, kullanılabilirlikleri ve sunum özelliklerini değerlendirmek için hazırlanmış bir modeldir. Modeli diğerlerinden ayıran en önemli özellik, formal ve informal (heuristik) inceleme yöntemlerinin birlikte kullanılmasıdır. Modelin formal kısmında sitenin genel özellikleri

(Ek 1) yanında koleksiyon boyutunda (Ek 2) değerlendirme ölçütleri de bulunmaktadır. Web sitelerinin genel ve koleksiyon bazında özellikleri,

- Site hakkında genel bağlam bilgisi sağlayan kurumsal bilgi ve politikalar,
- Tüm sitenin aranıp aranamayacağını ve hangi şekillerde arama yapılacağını inceleyen belge erişim araçları,
- Sitenin hangi özel kullanıcı grubunu hedeflediğini belirleyen kullanıcı bilgisi,
- Koleksiyonlarda kullanılan belge erişim araçlarını inceleyen koleksiyonlar,
- Koleksiyonlara site içinde nasıl erişilebildiğini gösteren yapısal bağlam,
- Koleksiyondaki arama arayüzü ve hangi kullanıcı düzeyine göre hazırlandığını inceleyen arama mekanizmaları,
- Arama dönüşlerinin doğasını tanımlayan arama geri dönüşü ve kayıtlar başlıkları altında incelenmiştir.

Fakat bu çalışmada kullanılacak sezgisel değerlendirme ölçütleri (heuristikler) Dyson ve Moran'ın (2000) modelindeki değil, daha kapsamlı olan Nielsen Sezgisel Değerlendirme ölçütlerine (Nielsen, 2020) bağlı kalarak hazırlanmıştır.

2.3.3.2. NIELSEN'İN KULLANILABİLİRLİK PRENSİPLERİ/HEURİSTİCLERİ

Nielsen ve Molich (1990, s. 249), kullanıcı arayüzlerini değerlendirmek için temelde formal, otomatik, ampirik ve sezgisel (heuristic) olarak 4 yöntem olduğunu söylemiştir. Formal değerlendirme analiz tekniğine dayanarak yapılmaktadır. Yöntem çoğu araştırmada kullanılsa da gerçek bir yazılım geliştirme projesinde kullanıldığı aşamaya gelinmemiştir. Otomatik değerlendirme bilgisayarlı prosedürleri içermektedir. Nielsen ve Molich (1990, s. 249) bu tekniği uygulamanın neredeyse imkânsız olduğunu, yalnızca bazı ilkel basit kontrolleri sağlayabileceğini belirtmişlerdir. Deneysel değerlendirmeler ise kullanıcı testleri ile yapılanlardır. Bu yöntemin iyi bir değerlendirme olduğunu fakat genelde insanların vakit, uzmanlık, eğilim konusundaki yetersizlikleri sebebiyle veya daha basit bir şekilde böyle bir geleneği/kültürü olmadığı için gerçek hayatta tercih edilmediğini belirtmiştir. Nielsen ve Molich (1990, s. 249) gerçek hayatta en çok kullanılan ama araştırmacılar tarafından küçük görülen uygulamanın, yalnızca arayüze

bakarak kişinin kendi yargısını belirttiği heuristic değerlendirme olduğunu söylemişlerdir.

Nielsen, kullanılabilirlik prensiplerini/heuristiklerini 10 madde çerçevesinde aşağıdaki gibi sunmuştur (Nielsen, 2020):

“- Sistem durumu görünürlüğü

Tasarım her zaman makul bir zaman içerisinde verilen uygun geri dönüşlerle kullanıcıyı o sırada ne olduğu ile ilgili bilgilendirmelidir. Kullanıcı sistemin o anki durumunun ne olduğunu bildiğinde önceki eylemlerinin sonuçlarını öğrenip sonraki adımlara karar verebilirler. Tahmin edilebilir etkileşim ürüne güven kazandırdığı gibi markaya da kazandırır.

- Sistem ve gerçek dünya arasında uyum

Tasarım kullanıcının dilinden konuşmalıdır. İç jargon (internal) kullanmak yerine kullanıcının aşina olduğu kelime, ifade ve konseptler kullanılmalıdır. Bilgiyi doğal ve mantıksal düzeninde gösteren gerçek dünya düzeni (convention) takip edilmelidir.

Tasarlanması gereken biçim spesifik kullanıcıya oldukça bağlıdır. Tasarımcıya oldukça tanıdık gelen terimler, konseptler, ikonlar ve resimlere kullanıcı aşina olmayabilir ve bu onların kafasını karıştırır. Tasarımın kontrolü gerçek dünya düzenini (convention) takip ettiğinde ve istenen sonuçları karşıladığında (doğal haritalama olarak anılır, natural mapping) kullanıcının arayüzün nasıl çalıştığını öğrenip hatırlaması daha kolay olacaktır. Bu kullanıcının doğal/sezgisel bir kullanım deneyimi yaşamasına yardım etmektedir.

- Kullanıcı kontrolü ve özgürlüğü

Kullanıcılar çoğu zaman yanlışlıkla hareket ederler. Kullanıcılar, istenmeyen hareketler sonucu vardıkları yerden uzun bir işlemle uğraşmadan çıkmalarını sağlayacak açıkça işaretlenmiş bir “acil durum çıkışı”na ihtiyaç duyarlar. Bir işlemde geri dönebilmek veya bir eylemi (action) geri alabilmek kolay olduğunda kullanıcı özgürlük ve özgüven hissi geliştirir. Çıkış, kullanıcının sistemin kontrolünün elinde olmasını sağlar ve tıkanıp (stuck) bıkılmış hissetmesini önler.

- Tutarlılık ve Standartlar

Kullanıcılar farklı kelimeler, durumlar veya eylemlerin aynı anlama gelip gelmediğini merak etmemesi gerekmektedir. Platform ve endüstri standartları (conventio) takip edilmelidir. Kullanıcılar zamanlarının çoğunu sizinki dışında farklı dijital ürünler kullanarak geçirmektedir. Diğer ürünlerle yaşadıkları kullanıcı deneyimleri beklentilerini belirlemektedir. Tutarlılığı sağlayamamak kullanıcıyı yeni şeyler öğrenmeye zorlayarak, bilişsel yüklerini (cognitive) artırabilir.

- Hata Önleme

İyi hata mesajları önemlidir ama en iyi tasarımlar dikkatlice problem daha ortaya çıkmadan önleyenlerdir. Hataya meyilli durumları ortadan kaldırılması veya kullanıcı bir hareket yapmadan önce onları kontrol edip, kullanıcıya onay mesajı sunulması gerekmektedir. İki tür hata vardır, “slip” (kayma) ve “mistake” (hata). Slip’ler dikkatsizlikten kaynaklanan bilinçsizce yapılan hatalardır. Mistake ise kullanıcının zihin yapısı (mental model) ile tasarımın uyumsuzluğundan kaynaklanmaktadır.

- Hatırlatma Yerine Tanıma

Elementleri, eylemleri ve seçenekleri görünür kılarak kullanıcının hafıza yükünün azaltılması gereklidir. Kullanıcı bir arayüzden diğerine bilgileri hatırlamak zorunda olmamalıdır. Tasarımı kullanmak için gerekli olan bilgiler (etiketler ve menü öğeler gibi) görünür ve gerektiğinde geri getirilebilir olmalıdır (retrivable). İnsanların kısa dönem hafızaları vardır. Tanınır arayüzler kullanıcıların bilişsel çabalarını aza indirmeye yarar.

- Esneklik ve Verimlilik

Acemi kullanıcıların bilmediği kestirmeler uzman kullanıcıların etkileşim hızını artırabilir. Böylelikle tasarım hem deneyimsiz ve deneyimli kullanıcılara hitap edebilir. Sık yapılan eylemlerin çeşitli yollarla gerçekleşmesini mümkün kılar. Esnek işlemler çeşitli yollarla gerçekleştirilebilir. Böylelikle kullanıcılar istedikleri yöntemi seçebilirler.

- Estetik ve Minimalist Tasarım

Arayüzler alakasız veya çok nadiren ihtiyaç duyulan bilgileri içermemelidir. Arayüzde fazladan sunulan her birim bilgi, alakalı bilgilerle çatışır ve görünürlüklerini azaltır. Bu heuristik düz tasarım (flat design) kullanmak anlamına gelmemektedir. İçerik ve görsel tasarımın esas önemli olanlarda odaklı olması anlamına gelmektedir. Arayüzdeki görsel elementlerin kullanıcının ana hedefini destekler nitelikte olması gerekmektedir.

- Hataların Tanınması, Teşhisi ve Tedavisi

Hata mesajlarının hata kodlarıyla değil, açık bir dille ifade edilmesi gerekmektedir. Net bir şekilde problemi belirtmeli ve yapıcı bir şekilde çözüm önerisi sunmalıdır. Bu mesajlar kullanıcının fark edip hatırlayabileceği görsellerle birlikte sunulmalıdır.

- Yardım ve Dokümantasyon

Sistemin ekstradan bir açıklamaya ihtiyaç duymaması en iyisidir. Fakat kullanıcılara görevlerini nasıl yerine getirebileceklerini gösteren bir dokümantasyon sağlamak gerekli olabilir. Yardım ve dokümantasyon içeriği araması kolay ve kullanıcının taşkına odaklı olmalıdır. Bilgiler özlü ve yapılması gereken adımlar somut bir biçimde listelenmelidir.”

Bu prensipler doğrultusunda Tehrani, Zainuddin ve Takavar'ın (2014) hazırladığı Sezgisel Değerlendirme Anketi'nin (Ek 5) uyarlanmış biçiminden yararlanılmıştır.

3. BÖLÜM: YÖNTEM

Bu bölümde, değerlendirilen web sitelerinin nasıl seçildiği, verilerin nasıl toplandığı ve analiz edildiği açıklanmıştır. Araştırma, hem evrensel çaptaki web sitelerinin yararlandığı kitle kaynak yöntemleri ile birlikte genel ve koleksiyon bazındaki kullanılabilirlik özelliklerinin incelendiği formal değerlendirmeyi hem de bu siteler arasında öne çıkanın kullanılabilirlik özelliğinin detaylı bir biçimde incelendiği sezgisel değerlendirmeyi içermektedir. Bu doğrultuda çalışma birbirini takip eden iki aşamadan oluşmaktadır:

- Öncelikle tüm web sitelerinin genel özellikleri incelenmiş ve değerlendirme sonucuna göre en başarılı web sitesine ulaşılmıştır.
- Bunu takip eden aşamada en başarılı görülen web sitesinin uzmanlar tarafından sezgisel değerlendirilmesi yapılmıştır.

Bundan hareketle, araştırmanın yöntemine dair bilgilerin formal ve sezgisel değerlendirme olarak iki ana başlık altında açıklanmasında fayda vardır.

3.1. FORMAL DEĞERLENDİRME

3.1.1. İNCELENECEK WEB SİTELERİNİN SEÇİLMESİ

Evrensel düzeyde değerlendirilecek web sitelerinin seçilmesi Art Crimes (<https://www.graffiti.org/>) sitesinin sunduğu liste ve sokak sanatı web sitelerine erişimi sağlayabilecek ilgili kelimelerle yapılan Google araması sonuçlarının taranmasıyla ulaşılan sonuçların incelenmesi ile gerçekleştirilmiştir.

İncelenen web siteleri 25-30 Ağustos 2021 tarihleri arasında, Graf'ın (2018) da çalışmasında yaptığı gibi ArtCrimes sitesinin "best list" başlığındaki 700 grafiti web sitesi arasından seçilmiştir. Tablo 3'te, incelenen 700 siteden 468 tanesinin ölü, taşınmış veya reklam amaçlı web siteleri olduğundan çalışmaya dâhil edilmediği gösterilmektedir. Sitelerden 122'si sanatçıların profesyonel amaçlarla oluşturduğu sokak sanatı koleksiyonundan ziyade kişisel portfolyo özelliği taşıdığı için kapsam dışı bırakılmıştır. Çalışma yalnızca İngilizce veya Türkçe dillerindeki web sitelerini kapsadığı için 47 web sitesi kapsam dışı bırakılmıştır. Forumlar, bloglar ve sosyal medya siteleri, yalnızca sokak sanatına ait olan bir web sitesinin incelenmesine izin

vermeyeceği ve araştırmanın kapsamı dışında olan, tüm sitenin incelenmesine sebep olacağı için kapsam dışında bırakılmıştır. Mobil uygulamalar ve web sitelerinin kullanılabilirlikleri türleri yüzünden farklılık gösterebileceğinden (Özen Çınar, 2015, s. 1) mobil uygulamalar da araştırmaya dâhil edilmemişlerdir. Geriye kalan 17 site incelenmeye uygun görülmüştür (bkz. Tablo 3).

Tablo 3.

Art Crimes'dan Taranan Web Sitelerinin Uygunluk Tablosu

Durum	Kod	Sayı
Çalışmayan site	0	468
İncelenebilir	1	17
Başka bir sitenin alt sayfası	2	28
Sanatçının sitesi	3	122
Farklı dilde oluşturulmuş	4	47
Sosyal medya koleksiyonu	5	15
Drive linki	6	1
Resmi kurum	7	1
Blog	8	1

Art Crimes web sitesinin listesinde dizinlenmemiş, fakat araştırma açısından önemli sokak sanatı web sitelerini de çalışma kapsamına alabilmek için Google arama motorunda "Street Art Website", "Graffiti Website", "Street Art Archive", "Graffiti Archive", "Street Art Collection", "Graffiti Collection", "Sokak Sanatı Web Sitesi", "Graffiti Web Sitesi", "Sokak Sanatı Arşivi", "Graffiti Arşivi", "Sokak Sanatı Koleksiyonu", "Graffiti Koleksiyonu" anahtar kelimeleri ile arama yapılmıştır. Bu bağlamda her bir arama için ilk 100 sonuç incelenmiştir. ArtCrimes'ta yer alan web siteleri bu taramada dikkate alınmamıştır. Tarama sonucunda karşılaşılan 14 adet web sitesi listeye eklenmiştir. Bu aramalar sonucunda incelenmeye uygun görülen 31 web sitesinin erişim adresleri ve isimleri Tablo 4'te sunulduğu gibidir.

Tablo 4.

Araştırma Kapsamında Değerlendirilen Web Siteleri

Kaynak	No	İsim	Link
Google	1	Global Street Art	http://globalstreetart.com/
Google	2	Street Art Cities	https://streetartcities.com/
Google	3	Fatcap	https://fatcap.com/
Google	4	LDN graffiti	http://ldngraffiti.co.uk/
Google	5	I support Street Art	https://www.isupportstreetart.com/
Google	6	Street Art Sheffield	https://streetartsheffield.com/
Google	7	Atlanta Street Art Map	https://streetartmap.org/
Google	8	Dunedin street art	https://dunedinstreetart.co.nz/artworks/
Google	9	Street art barcelona	https://www.streetartbcn.com/
Google	10	Inter Graff	http://intergraff.com/
Google	11	Sydney graffiti archive	https://www.sydneygraffitiarchive.com.au/collecion/tag/toy
Google	12	Public art archive	https://www.publicartarchive.org/results/
Google	13	Tel aviv	https://www.telavivstreetart.com/
Google	14	Museum of street culture	https://www.museumofstreetculture.org/street-art-collection.html
ArtCrimes	15	@ 149 St	http://www.at149st.com/
ArtCrimes	16	50 millimeter	http://www.50mmlosangeles.com/

		Los Angeles	
ArtCrimes	17	Art Crimes	https://www.graffiti.org/
ArtCrimes	18	Bombing Science	https://www.bombingscience.com/
ArtCrimes	19	Crushing Miami	https://crushingmiami.com/
ArtCrimes	20	Ekosystem	https://home.ekosystem.org/
ArtCrimes	21	The Hull Warehouses	https://www.angelfire.com/in/warehouse/
ArtCrimes	22	MelbourneGraffiti.com	http://www.melbournegraffiti.com/
ArtCrimes	23	Miami Graffiti	http://www.miamigraffiti.com/
ArtCrimes	24	Nashwriters	https://www.angelfire.com/art/nashwriters/
ArtCrimes	25	Paint.dk	http://www.paint.dk/
ArtCrimes	26	Philly Graffiti	https://www.angelfire.com/biz2/MYZONE/new.html
ArtCrimes	27	Railwhores	https://railwhores.tripod.com/
ArtCrimes	28	Steel City	https://members.tripod.com/~Steel_City/
ArtCrimes	29	Stencil Archive	https://www.stencilarchive.org/
ArtCrimes	30	Subway Outlaws	http://www.subwayoutlaws.com/
ArtCrimes	31	Visual Orgasm: The Canadian Climax	http://www.visualorgasm.com/

3.1.2. VERİLERİN TOPLANMASI

Veri toplama işlemi 01-10 Eylül 2021 tarihleri arasında tamamlanmıştır. Sitelerin ilk güncellik kontrolü 01-07 Mart 2022, ikinci kontrol ise 01-07 Kasım 2022 tarihleri arasında gerçekleşmiştir. Yapılan ikinci kontrolde daha önce verileri kaydedilmiş 2 sitenin ölü olduğu görülmüş, fakat verileri daha önceden kaydedildiği için araştırma kapsamından çıkarılmamıştır.

İncelenecek tüm web siteleri belirlendikten sonra değerlendirme aşamasına geçilmiştir. Değerlendirmenin formal aşamasında web sitelerinin genel ve koleksiyon bazındaki kullanılabilirlik özelliklerinin tespit edilmesi için Dyson ve Moran modeli (bkz. Ek 1 ve Ek 2); yararlanılan kitle kaynak yöntemlerinin tespit edilebilmesi için ise Oomen ve Aroyo modelinde (bkz. Ek 4) belirtilen ölçütler temel alınmıştır.

3.1.3. VERİLERİN ANALİZİ

Gerçekleştirilen kullanılabilirlik ve katılımçılık değerlendirmeleri yalnızca web sitelerin bu özelliklerini incelemeye yaramamış aynı zamanda sezgisel analizle (heuristic) daha derin değerlendirmesi uzmanlar tarafından yapılacak web sitesinin seçilmesinde de yardımcı olmuştur. Her iki ankete göre en başarılı çıkan web sitesini belirlemek için değerler, var olma veya yok olma durumuna göre 1 veya 0 puanları verilerek hesaplanmıştır. Dyson ve Moran'ın kullanılabilirlik anketinde (bkz. Ek 1 ve Ek 2), Koleksiyon başlığı altında "Türü" ve "Liste Sınıflaması", Yapısal Bağlam başlığı altında "Site İçindeki Pozisyon", Arama Mekanizması başlığı altında "Arayüz Türü", Arama Geri Dönüşü ve Kayıtlar başlığı altında "Kalite" ölçütlerinde aranan cevaplar, sitenin o özelliğe sahip olup olmama durumu ile ilgili değildir. Bunun yerine "Türü", "Liste Sınıflaması" ve "Arayüz Türü" ölçütlerinde cevaplar tür çeşitliliğine göre puanlandırılmıştır. Örneğin "Liste Sınıflaması" için sanatçı, konum ve beğeni türlerinde sonuç veren web sitesi 3 puan alırken yalnızca sanatçıya göre sınıflama yapan site 1 puan almıştır. "Site İçindeki Pozisyon" değerlendirilirken en az tık sayısı ile koleksiyonuna ulaşılan site en yüksek, en fazla tıklanılan ise en düşük puanı almıştır. Resim çözünürlük değerlerinin ölçüldüğü, "Kalite" ölçütünde de 7 grup arasından en yüksek değeri alan 6 puan, en düşüğü ise 0 puan ile değerlendirilmiştir. Oomen ve Aroyo'nun anketinde (bkz. Ek 4) değerler doğrudan 1 veya 0 alabildiği için böyle bir sorunla karşılaşılmamıştır.

3.2. SEZGİSEL DEĞERLENDİRME

3.2.1. İNCELENECEK WEB SİTESİNİN SEÇİLMESİ

Önceki bölümde açıklanan formal değerlendirme sonuçlarına göre en yüksek değeri alan Street Art Cities web sitesi uzmanlar tarafından derinlemesine incelenecek web sitesi olarak belirlenmiştir.

3.2.2. VERİLERİN TOPLANMASI

Street Art Cities web sitesinin sezgisel değerlendirmesi 06-28 Ocak 2023 tarihleri arasında beş adet BÖTE bölümü uzmanı tarafından gerçekleştirilmiştir. Uzmanlara gönüllü onam formunun (bkz. Ek 6) bulunduğu Google Form bağlantısı ile Tehrani, Zainuddin ve Takavar'ın (2014) tarafından Jakop Nielsen'in 10 temel kullanılabilirlik prensibi temel alınarak geliştirilmiş sezgisel değerlendirme anketi Türkçeleştirilerek sunulmuştur (bkz. Ek 5). Bu ölçekte her bir temel kullanılabilirlik prensibinin altında o prensiple ilgili çeşitli önermeler bulunmaktadır. Uzmanlardan siteyi incelemeleri ve sonrasında bu önermelerin, inceledikleri web sitesinde karşılığı olup olmadığını belirtmeleri için "Evet", "Hayır" veya emin olamadıkları durumlarda "Kararsızım" demeleri istenmiştir. Ayrıca anket sonunda genel görüşlerini, eksik veya hatalı yönlerini doğrudan belirtmeleri için yorum alanı sunulmuştur.

3.2.3. VERİLERİN ANALİZİ

Evet cevapları 1, Hayır cevapları 0, Kararsızım cevapları ise 0,5 puan olarak değerlendirilmiştir. Bunun sonucunda her bir önermenin alacağı maksimum değer, 5 uzmanın da hemfikir olması durumunda 5'tir. Her bir kullanılabilirlik ölçütünün puanı da barındırdığı önermelerin aldığı puanların toplamıyla hesaplanmıştır. Sonuçlar yorumlanırken, katılımcıların aldıkları toplam puanlar alabilecekleri maksimum değere oranlanmış, böylelikle ölçütlerin başarı düzeyleri diğer ölçütlerle kıyaslanabilir hale getirilmiştir. Örneğin "1. Sistem Durumu ve Görünürlüğü" ölçütünün başarısı 4 önerme ile değerlendirilmiştir. Bu ölçütün alabileceği maksimum değer 20'dir. Uzmanların alt maddelere verdiği puanların toplamı ise 15'tir. Farklı bir kullanılabilirlik ölçütü olan "8. Estetik ve Minimalist Tasarım" ise 5 önerme ile değerlendirilmiştir. Buna göre alabileceği maksimum değer 25'tir, uzman değerlendirmeleri sonucu aldığı değer ise

21,5'tir. Farklı önerme sayıları ile değerlendirilen bu iki ölçütün başarı düzeyini birbirleriyle kıyaslanabilir duruma getirmek için her önermede “(100/Maksimum Değer) X Alınan Değer” formülü uygulanmıştır.

4. BÖLÜM: BULGULAR VE YORUMLAR

Çalışmanın bu bölümü sokak sanatı web sitelerinin kullanılabilirlik ve kitle kaynak özelliklerine bağlı tespitler ve bunun yanı sıra uzmanlar tarafından yapılan sezgisel analize dayalı bulgulardan oluşmaktadır. Bölüm önce formal değerlendirme bulguları sonra sezgisel değerlendirme bulguları verilecek şekilde yapılandırılmıştır. Her bir bölümde bulgular yararlanılan ankette yer alan alt ölçütlerin alt başlıklar halinde sunulmasıyla oluşturulmuştur.

4.1. FORMAL DEĞERLENDİRME BULGULARI

Bu başlık altında evrensel çapta incelenen web sitelerinin kullanılabilirlik özelliklerinin genel ve koleksiyon bazında değerlendirildiği Dyson ve Moran anketi (bkz. Ek 1 ve Ek 2) ve bu sitelerde yararlanılan kitle kaynak yöntemlerinin incelendiği Oomen ve Aroyo (bkz. Ek 4) anketi doğrultusunda ulaşılan bulgulara yer verilmiştir.

4.1.1. DYSON VE MORAN MODELİ BULGULARI

4.1.1.1. GENEL ÖZELLİKLER

4.1.1.1.1. Kurumsal Bilgi ve Politikalar

Web sitelerinin kurumsal bilgi ve politikaları, misyon beyanı, eser edinme ve kopyalama politikaları, genel iletişim ve konum bilgisi ölçütleri alt başlıklarıyla incelenmiştir. Ölçekte bulunan bilgi erişim ölçütü ise sokak sanatı eserlerinin geleneksel müze eserlerinden farklı olması sebebiyle kapsam dışı bırakılmıştır. Bu başlığın yanıt aradığı soru “koleksiyona erişim veya iletişim için bir telefon numarası var mı?” şeklinde oluşturulmuştur. Eserler sokakta bulunduğu ve kimseye kapalı olmadığı için böyle bir ihtiyaç gerekmemektedir.

Misyon beyanı, eser edinme ve kopyalama politikalarına doğrudan bu başlıklarla yer verilmesi de bazı siteler bu başlıklarla ilgili bilgiler sunmuştur. Hiçbir sitede “misyon” olarak adlandırılmış bir sayfa görülmemiş, bunun yerine çoğunlukla “about” (hakkında) sayfası altında kısaca sitenin amacından bahsedilmiştir. Örneğin Global Street Art web

sitesi “about” sayfasında misyon, “Bu web sitesi dünyamızı daha renkli hale getiren sanatçılara ve onlara bunu yapmasında ellerinden geldiğince yardımcı olan insanlara adanmıştır. Sokak sanatına ve grafitiye adanmış bir müze inşa etmek istiyoruz hem çevrim içi hem de tuğla ve harç ile fiziksel biçimde. Kamusal alan ve katılımçılık etrafında yeni tartışmalar yaratmak istiyoruz.” şeklinde sunulmuştur. “About” veya sitenin ana sayfasında yer verilen misyon bilgisi, sitelerin %61’inde (n=19) bulunmaktadır.

İncelenen web sitelerinin 8’inde yani tüm sitelerin %26’sında eser edinme politikası, doğrudan bu isimle adlandırılmasa da bulunmaktadır. Sokak sanatı web siteleri açısından bakıldığında bu bilgi eserin kim tarafından, hangi bilgilerle ve hangi kurallara uyarak yükleneceği anlamına gelmektedir. Eserler, kullanıcı, sanatçı veya yönetici gibi çeşitli roller tarafından eklenebilmektedir. Çalışmada ayrıca incelenen katılımçılık kavramına dair ipuçları bu maddeden ulaşılan sonuçlarla da pekiştirilmiştir.

Eser kopyalama politikası, sokak sanatı eserlerinin farklı kaynaklarda, hangi şartlarla kullanılabilirliğini açıklayan bilgileri ifade etmektedir. Bu bilgi, “politika” veya “yasal” başlıkları altında 31 sitenin 12’sinde yani tüm sitelerin %38,8’inde bulunmaktadır. İyi bir örneğine Street Art Cities’in “legal” sayfasında⁵ “4. Use of content” başlığı altında yer verilmiştir. Bu maddede eserlerin resim ve üstverilerinin yükleyen kişiye ait olduğu ve CC BY-SA 4.0 ile lisanslandığını belirtmiştir. Bu lisansla eserin yaratıcısına/artiste de doğru atıf verilmesi şartıyla eser kopyalamanın serbest olduğu ifade edilmiştir.

Genel iletişim ölçütü, bilgi erişimden farklı olarak web sitesi ile iletişime nasıl geçilebileceğini ölçen bir başlık niteliğindedir. Web sitelerinin çoğunda (%80,64, n=25) kullanıcıya iletişim kurabilmesi için bir yol sunulmuştur. 13 sitede (%41,93) yalnızca mail adresi ile 8 sitede (%25,8) yalnızca site içi mesaj veya iletişim formuyla, 4 sitede (%12,90) ise her iki yöntemle de iletişim için yol gösterilmiştir.

Sokak sanatı siteleri, eserleri dışarıda serbest bulunabildiğinden bir binaya ihtiyaç duymamaktadır. Fakat buna rağmen 3 web sitesi (%9,7) kurumsallaşmış ve fiziksel bir konumda adres bilgisi verebilir duruma gelmiştir.

⁵ <https://streetartcities.com/legal/acceptable-use>

4.1.1.1.2. Belge Erişim Araçları

Bu başlık altında sokak sanatı web sitelerindeki genel arama özellikleri incelenmiştir. Değerlendirme koleksiyon düzeyinde değil, site genelindeki belge erişim araçlarıyla ilgili yapılmıştır. Menü seçenekleri dışında sunulan tek araç arama barlarıdır. Sitelerin yalnızca %35,48'inde (n=11) genel arama yapmak için bir arama barına rastlanmıştır.

4.1.1.1.3. Kullanıcı Bilgisi

Kullanıcı bilgisi, web sitelerinin hedef kitleye sahip olma durumları ve kullanıcıdan geri dönüş isteyip istememe durumlarına bakılarak ölçülmüştür. Kullanılabilir tasarımlarda kullanıcının istek, şikâyetlerinin dinlenmesi oldukça önemlidir. İncelenen web sitelerinin %64,5'i (n=20) kullanıcıya geri dönüş yapması için bir imkân sağlamaktadır. Bu seçenek çoğu zaman iletişim sayfası vasıtasıyla sağlanmış olsa da sitelerin %22,58'inde (n=7) doğrudan geri dönüşü teşvik eden ifadelere de rastlanmıştır.

Örneğin Global Street Art web sitesinde⁶ “Eğer bir sanatçı veya fotoğrafçıysanız ve katkıda bulunmak istiyorsanız, lütfen kaydolun ve web sitemize fotoğraf yükleyin. Sadece merhaba demek veya bize bazı önerilerde bulunmak isterseniz, dudes@globalstreetart.com adresinden bize e-posta gönderebilirsiniz.” gibi sade bir ifadeyle kullanıcılardan geri dönüş doğrudan istenmiştir. Bunun yanı sıra hedef kitle konusunda da tüm siteler sokak sanatı severler için hazırlanmış olsa da yalnızca iki sitede (%6,45), açıkça seslenilen kullanıcı türüne yer verilmiştir. Global Street Art web sitesinin yukarıdaki açıklamasında geçen “sanatçı veya fotoğrafçıysanız” ifadesi diğer web sitelerinden farklı olarak doğrudan bir kitleye seslenilen örneklerdendir.

4.1.1.2. KOLEKSİYON ÖZELLİKLERİ

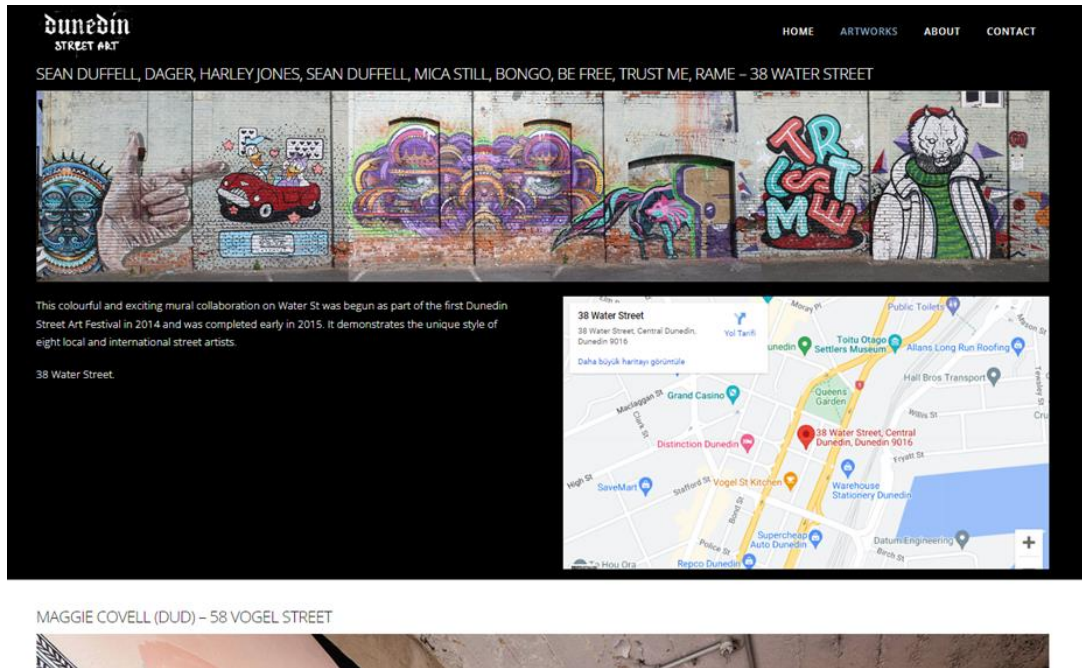
4.1.1.2.1. Koleksiyon

Bu başlık altında koleksiyon bazında belge erişim araçlarına erişim ve erişim araçlarının türleri incelenmiştir. Orijinal ankette alt ölçütlerden biri olan “sorgu” başlığının cevap aradığı soru “E-posta veya form doldurarak sorgu yapılabilir mi?”

⁶ <http://globalstreetart.com/about>

şeklinde kurulmuştur ve sokak sanatının kapalı bir ortamda bulunmaması sebebiyle bu araştırmada değerlendirmeye alınmamıştır.

Web sitelerinin tümünde aynı adres üzerinden koleksiyonlara ulaşmak mümkündür. Kullanıcıların koleksiyonu görebilmek için farklı bir siteye geçmesine gerek yoktur. Belge erişim türleri statik listeler, veri tabanları ve interaktif haritalar şeklinde gruplandırılarak değerlendirilmiştir. Statik listeler ile oluşturulmuş koleksiyon sayfaları, eserlerin doğrudan sıralandığı, farklı başlıklar altında gruplanan eserlerin de yönetici tarafından manuel olarak hazırlanarak farklı bir statik sayfada sunulduğu sitelerde bulunmaktadır. Koleksiyonların %51,61'i (n=16) statik listeler ile sunulmuştur. Bu gruptaki web sitelerinden yalnızca birinde (Dunedin Street Art), aynı sayfa üzerinde sıralı eserlerin harita üzerindeki konumları da yan taraflarında gösterilmiştir (bkz. Şekil 41).



Şekil 41. Statik ve haritalı web sitesi örneği olarak Dunedin Street Art

Kaynak: <https://dunedinstreetart.co.nz/artworks/>

Geri kalan (%48,38, n=15) web siteleri ise daha esnek bir yapıya sahip olan ve hızlı güncelleme olanağı sunan veri tabanlarına sahiptir ve bunlardan 7 tanesi (%22,58) harita üzerinde arama yapmaya da olanak tanımıştır.

Tablo 5'te sokak sanatı eserlerinin hangi özelliklerine göre sınıflandırıldığı gösterilmektedir. Sokak sanatı eserleri, incelenen sitelerin çoğunda (%67,74, n=21) artist adına göre sınıflandırılmıştır. Bunu konum (%45,16, n=14) ve tür (%32,25, n=10)

başlıkları takip etmektedir. Eserin uygulandığı yüzey 6 sitede (%19,35), tarih ve teknik ise yalnızca 4'er sitede (%12,9) sınıflandırma türü olarak kullanılmıştır. Koleksiyon, stil, içerik, beğenilme ve tanımlanmış olma durumu ise sadece birer sitede sınıflandırma türü olarak yer almaktadır. Sadece tek bir web sitesinde (Street Art Sheffield) bulunan eserin hala aynı yerde var olup olmadığı bilgisine göre bir sınıflandırma yapılmıştır. Kaybolma durumu, sokak sanatına özgün ve aslında bir o kadar da gerekli bir sınıflama biçimidir. Artist adı Graf'ın araştırmasında da en sık kullanılan tanımlayıcı olarak görülmüştür (Graf, 2019, s. 116). Fakat onun çalışmasında tarih ve etkinlik (event), artist adını takip eden üstveri alanlarıdır.

Tablo 5.

Sokak Sanatı Eserlerini Sınıflandırma Biçimleri

Liste sınıflaması	N	%
Artist	21	67,7419 4
Konum	14	45,1612 9
Tür	10	32,2580 6
Uygulanan yüzey	6	19,3548 4
Tarih	4	12,9032 3
Teknik	4	12,9032 3
Koleksiyon	1	3,22580 6
Beğeni	1	3,22580 6
Tanımlanmış olma durumu	1	3,22580

		6
Stil	1	3,22580
		6
İçerik	1	3,22580
		6
Eserin yok olma durumu	1	3,22580
		6

4.1.1.2.2. Yapısal Bağlam

Koleksiyonun site içindeki pozisyonu, harici koleksiyonlara bağlantı ve güncellik alt ölçütleri bu başlık altında incelenmiştir. Web sitelerinin %45,16'sında (n=14) koleksiyonlara tek tıkla, %48,39'unda (n=15) ise 2 tıkla ulaşılabilmektedir. Tek bir sitede (Crushing Miami) koleksiyon doğrudan ana sayfada bulunmaktadır ve tek bir sitede de (Intergraff) koleksiyonlara 3 tık ile geçilebilmektedir.

İncelenen web sitelerinin %45,16'sında (n=14) harici web sitelerine bağlantılar bulunduğu görülmüştür. Farklı linklerle bağlantı verilen bu web siteleri de yine sokak sanatı koleksiyonları barındırmaktadır. Bu araştırmada incelenen web sitelerinin belirlenmesini sağlayan Art Crimes sitesi, toplam 700 harici koleksiyona link vererek en geniş harici koleksiyon listesine sahip olan web sitesi özelliğini taşımaktadır.

İncelenen web sitelerinin yalnızca %45,16'sının (n=14) güncel bilgiye sahip olduğu görülmüştür. Üstelik bu web sitelerinden 2'sinin (Sydney Graffiti Archive ve Public Art Archive Tel Aviv) 29.10.2022 tarihinde tekrar güncellik kontrolü yapıldığında aktif olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

4.1.1.2.3. Arama Mekanizması

Web sitelerindeki koleksiyonların çoğunda (n=28, %90,32) menüler başlıca arama mekanizması görevini üstlenmiştir. Sitelerin %25,8'inde (n=8) arama barlarında kelime ile, %19,35'inde (n=6) harita üzerinden ve %6,45'inde (n=2) liste üzerinden aramaya olanak sağlanmıştır. Yalnızca bir sitede herhangi bir arama mekanizması bulunmamaktadır. Bu site yine statik özellik taşıyan Dunedin Street Art'dır (bkz. Şekil

41). Arama mekanizması başlığı altında incelenen bir diğer ölçüt de kullanıcı türüdür. Bu ölçütte, aramaları hangi düzeyde kullanıcıların yapabileceği sorusu sorulmuş fakat herhangi bir sitede özellikle bir kullanıcı türü belirtilmemiştir.

4.1.1.2.4. Arama Geri Dönüşü ve Kayıtlar

Kelime ile arama yapılabilen 8 (%25,8) sitenin sadece birinde arama barının çalışmadığı gözlemlenmiştir. Geri kalan 7 sitede (%22,58) ise arama dönüşleri küçük resimler ile birlikte gelen listeler halinde olmuştur. Verilere göre yapılan başarısız aramalarda, 7 sitenin 4'ünde aranılan sonuca ulaşamadığını gösteren mesajlar çıkmaktayken (bkz. Şekil 42) diğer 3'ünde mesaj dahi verilmeden sonuçsuz sayfalara ulaşılmaktadır. Bu sitelerin hiçbirinde aranan esere benzeyen veya alternatif sonuçlar sunulmamaktadır.



Şekil 42. Arama geri dönüşü örneği

Kaynak: <https://www.publicartarchive.org/results/#/results?type=artist&term=Stak&page=1>

Web sitelerinin tümünde fotoğraf türünde eserler bulunmaktadır. Yalnızca 2 sitede (%6,45)(Barcelona, Tel Aviv) videolara da yer verilmiştir. Buna rağmen sitelerin yalnızca %9,67'sinde (n=3) eser sayılarına yer verilmiştir. Bunlar 25780 eserle Stencil Archive, 36600 eserle Street Art Cities ve 100000'den fazla esere sahip olduğunu iddia eden Global Street Art web siteleridir.

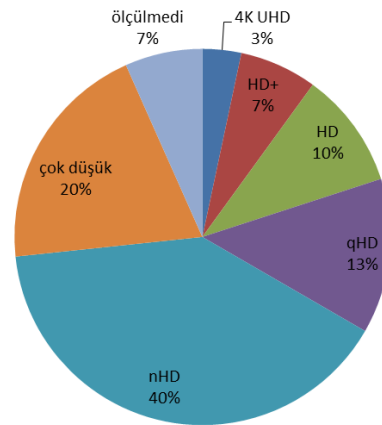
Fotoğraf kalitesini ölçerken gürültü (noise), çözünürlük, sıkıştırma kalitesi gibi çeşitli ölçütler göz önünde bulundurulabilmektedir (Image resolution, 2006). Dyson ve Moran resim kalitesini, bu özelliklerden çözünürlüğü seçerek ölçmüşlerdir. Fakat çalışmalarında herhangi bir standarttan bahsetmeden, fotoğrafları yalnızca “düşük” veya “yüksek” kaliteli (Dyson ve Moran, 2000) ifadeleri ile tanımlamayı yeterli görmüşlerdir.

Bu araştırmada, sokak sanatı web sitelerindeki resim çözünürlükleri incelenirken ise genelde çözünürlüğü temsil eden megapiksel boyutları değerlendirmeye alınmıştır. Araştırmanın sorunlu kısmı ise sokak sanatı web sitelerinde, kurumsal enstitülerin

aksine dijital dönüşüm işlemi, tek kişi, tek makine tarafından veya belirli bir rehberle dayanmadan yapıldığı için standart çözünürlükteki fotoğraflara sahip olmamalarıdır. Aynı site üzerinde hem 12,192768 MP hem 0,713728 MP boyutunda eserler görülebilmektedir (Örneğin Miami Graffiti). Buna rağmen her siteden rastgele seçilen 3'er örneğin çözünürlükleri megapiksel olarak hesaplanıp ortalamaları alınmıştır.⁷ Çözünürlük sınıflandırması, Şekil 43'de gösterilen yüksek çözünürlük (high definition) standartlarına dayanarak yapılmıştır. Bu standartta temel olarak, 1080x720 piksel olan HD alınmakta ve diğer boyutlar ona göre ölçeklendirilip isimlendirilmektedir (Graphics display resolution, 2010).

Bu standart doğrultusunda araştırılan web sitelerinin çoğunun nHD (ninth HD, HD'nin dokuzda biri) (%40, n=12) kalitesinde olduğu görülmüştür. Sonrasında %20 oranla (n=6) "high definition" standardında isimlendirilmeyecek kadar küçük olan ölçülerdeki web siteleri gelmektedir. Daha sonra qHD (%13, n=4), HD(%10, n=3), HD+(%7, n=2), 4K UHD(%3, n=1) sırasıyla kalite arttıkça web sitelerinin sayısının azaldığı gözlemlenmiştir (bkz. Şekil 44).

High-definition				
Name	H (px)	V (px)	H:V	H × V (Mpx)
nHD	640	360	16:9	0.230
qHD	960	540	16:9	0.518
HD	1280	720	16:9	0.922
HD+	1600	900	16:9	1.440
FHD	1920	1080	16:9	2.074
(W)QHD	2560	1440	16:9	3.686
QHD+	3200	1800	16:9	5.760
4K UHD	3840	2160	16:9	8.294
5K	5120	2880	16:9	14.746
8K UHD	7680	4320	16:9	33.178
16K	15360	8640	16:9	132.710



Şekil 43. Çözünürlük sınıflandırması (Graphics display resolution, 2010)

Şekil 44. Eser çözünürlük dağılımı

Araştırılan web sitelerinden 2 tanesi (%7) telif hakkı gerekçesiyle gerekçesiyle üzerinde tıklamaya izin vermemektedir ve bu yüzden kalite ölçümüne dâhil edilmemiştir (bkz. Şekil 45).

⁷ Daha doğru bir sonuç sunabilmek için daha iyi örneklem alınması gerekmektedir, fakat çok daha fazla emek gerektiren başka bir araştırmanın konusu olduğu için burada verilen sonuçlar kabaca bir ortalamayı yansıtmaktadır.



Şekil 45. Telif sebebiyle üzerine tıklanamayan site örneği Museum of Street Culture

Kaynak: <https://www.museumofstreetculture.org/amsterdam.html>

4.1.2. KİTLE KAYNAK BULGULARI

Web sitelerinin genel ve koleksiyon bazında kullanılabilirlik özelliklerinin yanı sıra yararlandıkları kitle kaynak türleri de incelenmiştir (bkz. Tablo 6). Genel olarak bakıldığında web sitelerinin kitle kaynak yaklaşımlarına aşına olmadığı görülmektedir.

Tablo 6.

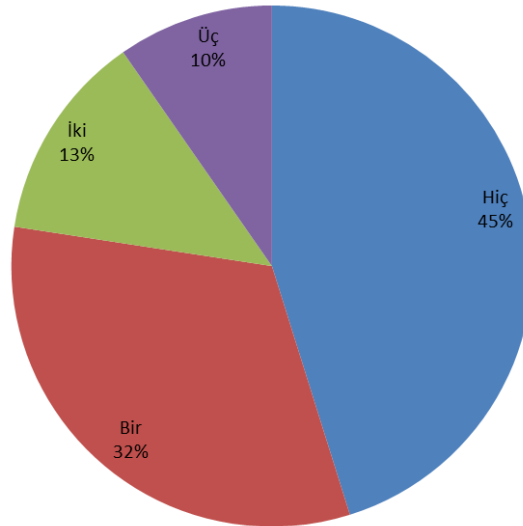
Web Sitelerinde Yararlanılan Kitle Kaynak Türleri

Kitle Kaynak Türü	Sayı	Yüzde
Koleksiyon tamamlama	14	45,16 %
Düzeltilme ve kaydetme	5	16,13 %
Sınıflama	4	12,90 %
Kitle fonlama	3	9,68%
Ortak küratörlük	1	3,23%
Bağlamsallaştırma	0	0,00%

Bulgulara göre en çok rastlanan yöntem sitelerde %45,16 oranında (n=14) var olan koleksiyon tamamlamadır. Bu özelliği taşıyan web siteleri kullanıcıların eser eklemesi yapmasına izin vermektedir. Sonrasında en çok kullanılan yöntem ise web sitelerinin

yalnızca %16,13'ünde (n=5) rastlanan düzeltme ve transkripsiyondur. Sitelerin %12,90'ında (n=4) sınıflandırmanın kullanıcılar tarafından yapılmasına olanak sağlamıştır. Yalnızca %9,68 oranında (n=3) site kullanıcıların da maddi olarak siteye destek verebileceklerini ortaya koymuş ve yalnızca 1 site (%3,23) ortak küratörlüğe imkân sağlamıştır. Fakat web sitelerinin %22,58'i (n=7) ticari amaç taşıyan işler de yapmaktadır. Eserlerle ilgili bilgilerden yola çıkarak yeni bilgilerin kullanıcı tarafından üretilmesi uygulamasını kapsayan bağlamsallaştırma özelliğinden yararlanan hiçbir siteye rastlanmamıştır.

Her bir site bazında bu kitle kaynak özelliklerinden kaçına sahip olduğuna bakıldığında ise en fazla 3 özelliğin aynı anda bulunabildiği sonucuna rastlanmıştır (bkz. Şekil 46). Web sitelerinin %9,68'i/%10'u (n=3) bu gruba dâhil edilebilmektedir. Sitelerin %13'ü (n=4) iki, %32'si (n=10) ise bir özellik taşımaktadır. Sitelerinde neredeyse yarısında (%45, n=14) ise bu özelliklerin hiçbirine rastlanmamıştır.



Şekil 46. Web sitelerinin taşıdığı kitle kaynak yöntemi sayısı

Her iki değerlendirmenin sonucuna göre 3.2.3. *Verilerin Analizi* bölümünde anlatılan puanlamalar yapıldığında web sitelerinin aldığı değerler Tablo 7'de sunulmuştur.

Tablo 7.

Sezgisel Analiz İçin Web Sitesinin Belirlenmesi

Web sitesi	Kullanılabilirlik Puanı	Kitle Kaynak Puanı	Toplam
Street Art Cities	23	1	24

Public art archive	22	2	24
Global Street Art	22	1	23
Atlanta Street Art Map	19	3	22
Inter Graff	19	3	22
Stencil Archive	17	3	20
LDN graffiti	19	0	19
Art Crimes	17	2	19
Bombing Science	18	1	19
Ekosystem	18	1	19
I support Street Art	17	1	18
Street Art Sheffield	18	0	18
Dunedin street art	16	2	18
Visual Orgasm: The Canadian Climax	17	1	18
Fatcap	17	0	17
Miami Graffiti	15	1	16
Sydney graffiti archive	15	0	15
Tel aviv	14	0	14
@ 149 St	12	2	14
Street art barcelona	13	0	13
Museum of street culture	13	0	13
50-millimeter Los Angeles	12	1	13
The Hull Warehouses	10	0	10

Nashwriters	9	1	10
Philly Graffiti	10	0	10
Steel City	9	1	10
Crushing Miami	9	0	9
Paint.dk	9	0	9
Subway Outlaws	9	0	9
MelbourneGraffiti.com	8	0	8
Railwhores	8	0	8

Çıkan toplam sonuçlara göre en yüksek puanı alan iki web sitesi Street Art Cities ve Public Art Archive olmuştur. Yapılacak sezgisel değerlendirme, kullanılabilirlik üzerine olacağından ve kullanılabilirlik puanı 1 fazla olması sebebiyle Street Art Cities bir sonraki aşamada incelenecek site olarak belirlenmiştir. Web sitesinin anketlerden aldığı değerler Tablo 8 ve 9'da gösterilmiştir.

Tablo 8.

Street Art Cities Web Sitesinin Dyson Ve Moran Kullanılabilirlik Ölçeğine Göre Sonuçları

Genel Özellikler	Kurumsal Bilgi ve Politikalar	Misyon beyanı	Var
		Eser edinme politikası	Var
		Bilgi erişim	N/A
		Eser kopyalama	Var
		Genel iletişim	Var
	Konum (Kurumun)	bilgisi	Var

Belge Araçları	Erişim	Erişilebilir olma	Yok
		Türü	N/A
Kullanıcı Bilgisi		Kullanıcı geri bildirim	Var
		Hedef kitle	Var
Koleksiyon Özellikleri	Koleksiyon	Erişilebilir olma	Var
		Türü	Veri tabanı, Harita
		Liste sınıflaması	Konum, Artist
		Sorgu	N/A
Yapısal Bağlam		Site içinde pozisyon	2
		Harici koleksiyonlara bağlantı	Yok
		Sürüm/Güncellik	02/09/2021(günlük)
Arama Mekanizması		Arayüz türü	Kelime ile arama
		Kullanıcı türü	N/A
Arama Dönüşü Kayıtlar	Geri ve	Format	Liste-Küçük resimlerle (thumbnail) birlikte
		Başarısız arama	Başarısız arama

sonucunda mesaj yok

Tür	Fotoğraf
Kalite	4K UHD
Miktar	36600

Tablo 9.*Street Art Cities Web Sitesinin Oomen Ve Aroyo Kitle Kaynak Ölçeğine Göre Sonuçları*

Kitle kaynak türü	Düzeltilme ve Yok Transkripsiyon
Bağlamsallaştırma	Yok
Koleksiyon tamamlama	Var
Sınıflama	Yok
Ortak küratörlük	Yok
Kitle fonlama	Yok

4.2. SEZGİSEL DEĞERLENDİRME BULGULARI

Formal değerlendirme sonucunda seçilen web sitesinin uzmanlar tarafından değerlendirilmesinin sonuçları Tablo 10'da sunulmuştur. Uzman değerlendirmeleri tabloda, katılımcıları tanımlayan U1, U2, U3, U4, U5 kodlu sütunlar altında verilmiştir. Her satır bir kullanılabilirlik ölçütüne dayalı önermenin, uzmanlar tarafından aldığı değeri, toplam değeri ve başarılı bulunma yüzdesini içermektedir. Her bir kullanılabilirlik ölçütünün sonundaki satırda o ölçütün aldığı toplam değer açıklanarak sıradaki ölçüte geçilmiştir (bkz. Tablo 10).

Tablo 10.*Değerlendirme Ölçütlerine Göre Alınan Puanlar Ve Başarı Yüzdeleri*

	U1	U2	U3	U4	U5	Toplam	Yüzde
1. Sistem Durumu Görünürlüğü							
a. Butonların durumu açıkça belirtilmiştir.	0,5	1	0	1	1	3,5	70
b. Her ekran, içeriklerini tanımlayan bir başlık veya "header"la başlamaktadır.	1	1	1	0,5	1	4,5	90
c. Seçili buton, seçilmemiş butonlara kıyasla açıkça görülmektedir.	1	0,5	0	0,5	0,5	2,5	50
d. Uygulamanın tamamında istikrarlı bir buton tasarım şeması bulunmaktadır.	1	1	1	0,5	1	4,5	90
Toplam Puan	3,5	3,5	2	2,5	3,5	15	75
2. Sistem ve Gerçek Dünya Arasında Uyum							
a. Tüm ikonlar açık ve alışılmıştır.	1	1	1	0,5	1	4,5	90
b. Menü seçenekleri, öge isimlerini ve görev değişkenlerini bana en mantıklı yolla sunacak şekilde sıralanmıştır.	0	1	1	1	1	4	80
c. Seçili tema renkleri uygundur.	1	1	1	1	1	5	100
d. Menü seçenekleri, ne olduğu anlaşılabilir, mantıklı oluşturulmuş kategorilere uymaktadır.	0	1	1	1	1	4	80
e. Sistemde kullanılan dili kolayca anlayabiliyorum.	1	1	1	1	1	5	100

f. Sistemde kullanılan kelimelerin anlaşılması kolaydır.	1	1	1	1	1	5	100
Toplam Puan	4	6	6	5,5	6	27,5	91,67

3. Kullanıcı Kontrolü ve Özgürlüğü

a. Önceki menüye kolaylıkla dönebiliyorum.	0	0,5	1	0	1	2,5	50
b. Alanlar veya diyalog kutuları arasında kolayca ileri geri gidebiliyorum.	0	1	0,5	1	1	3,5	70
c. Hareketlerimi kolayca geri alabiliyorum.	0	1	1	1	1	4	80
Toplam Puan	0	2,5	2,5	2	3	10	66,67

4. Tutarlılık ve Standartlar

a. Her sayfanın bir başlığı vardır.	1	1	1	1	1	5	100
b. Menü başlıkları ya merkezde ya da sola hizalanmış şekildedir.	1	1	1	1	1	5	100
c. Dikkat çekmek için yüksek değer ve yüksek kalite kullanılmıştır.	1	1	1	1	0,5	4,5	90
Toplam Puan	3	3	3	3	2,5	14,5	96,67

5. Hata Önleme

a. Menü seçenekleri mantıklı, kendine özgü, içerikleri birbirini dışlayan	0	1	1	1	1	4	80
---------------------------------------------------------------------------	---	---	---	---	---	---	----

biçimdedir.								
b. Sistem birden fazla sayfa gösterebilir.	1	1	1	1	0,5	4,5	90	
c. Sayfalar arasında gezinti basit ve görünür haldedir.	0,5	1	0,5	1	1	4	80	
Toplam Puan	1,5	3	2,5	3	2,5	12,5	83,33	

6. Hatırlatma Yerine Tanıma

a. Öğeler mantıklı alanlara göre gruplandırılmıştır.	1	1	1	1	1	5	100	
b. Videolar veya görsel galeriler, kullanıcının dikkatini çekmek üzeredir.	1	1	1	1	1	5	100	
c. Farklı sayfaları ve farklı ekran öğelerini göstermek için boyut, yazı kalınlığı ve renkler kullanılmaktadır.	1	1	0,5	1	1	4,5	90	
d. İlişkili elementleri gruplamak için aynı renk kullanılmaktadır.	1	1	1	1	0	4	80	
e. Görsel ve arka plan renkleri arasında iyi bir renk ve parlaklık kontrastı vardır.	1	1	1	1	1	5	100	
Toplam Puan	5	5	4,5	5	4	23,5	94	

7. Esneklik ve Verimlilik

a. Menü listeleri kısadır (yedi veya daha az öğe)	1	1	1	1	1	5	100	
---------------------------------------------------	---	---	---	---	---	---	-----	--

b. Alanlara kolayca tıklama seçeneğine sahibim.	0,5	1	1	1	1	4,5	90
c. Sistem ileri ve geri seçenekleri sunmaktadır.	0	1	0,5	0	1	2,5	50
Toplam Puan	1,5	3	2,5	2	3	12	80

8. Estetik ve Minimalist Tasarım

a. Tüm butonlar görsel ve kavramsal olarak ayrıştırılmış setlerde bulunmaktadır.	1	1	0,5	1	0,5	4	80
b. Her buton arka planından açık bir şekilde ayrılmaktadır.	1	1	0,5	1	0	3,5	70
c. Her veri kısa, basit, açık ve ayrıştırıcı başlıklara sahiptir.	1	1	1	1	1	5	100
d. Menü başlıkları kısa ve özdür.	1	1	1	1	1	5	100
e. Pop-up'lar veya aşağı doğru açılan menüler iyi tanımlanmıştır.	1	1	0,5	1	0,5	4	80
Toplam Puan	5	5	3,5	5	3	21,5	86

9. Hataların Tanınması, Teşhisi ve Tedavisi

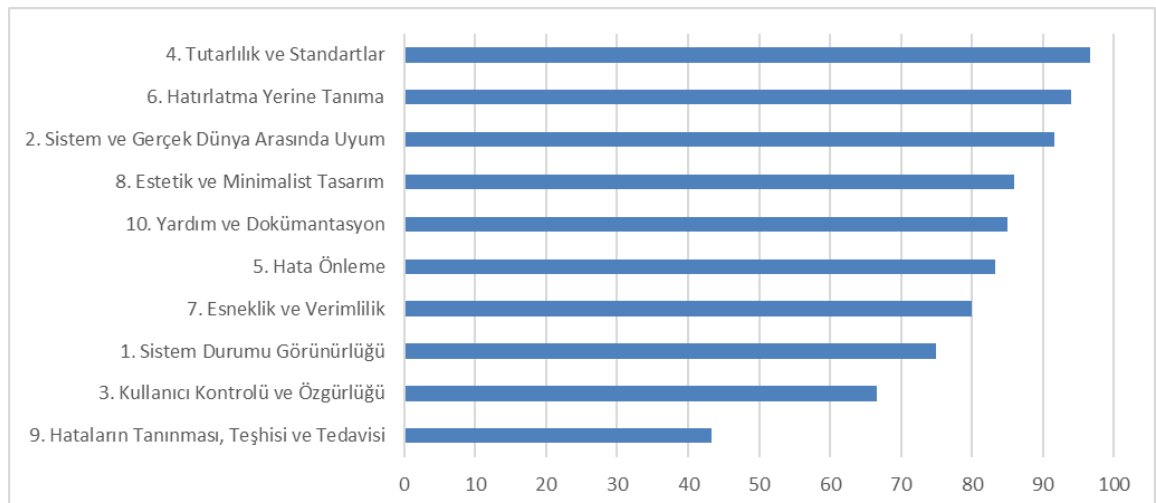
a. Sistem hem başlangıç hem de uzman düzeyindeki kullanıcılar için uygundur.	1	1	0	1	0	3	60
b. Uygulama hata mesajları sunmaktadır.	0,5	1	1	0	0	2,5	50

c. Hata mesajları sorunun sebeplerini tahmin etmektedir.	0,5	0,5	0	0	0	1	20
Toplam Puan	2	2,5	1	1	0	6,5	43,33

10. Yardım ve Dokümantasyon

a. Bilgilere ulaşmak kolaydır.	0,5	1	0,5	1	0	3	60
b. Görsel sunum iyi tasarlanmıştır.	1	1	1	1	1	5	100
c. Bilgiler doğru, eksiksiz ve anlaşılabilir.	1	0,5	1	1	1	4,5	90
d. Bilgiler konuyla ilişkilidir.	1	1	0,5	1	1	4,5	90
Toplam Puan	3,5	3,5	3	4	3	17	85

Ölçütler başarılıdan başarısza doğru sıralandığında Şekil 47'deki gibi (bkz. Şekil 47) bir görünüm elde edilmektedir.



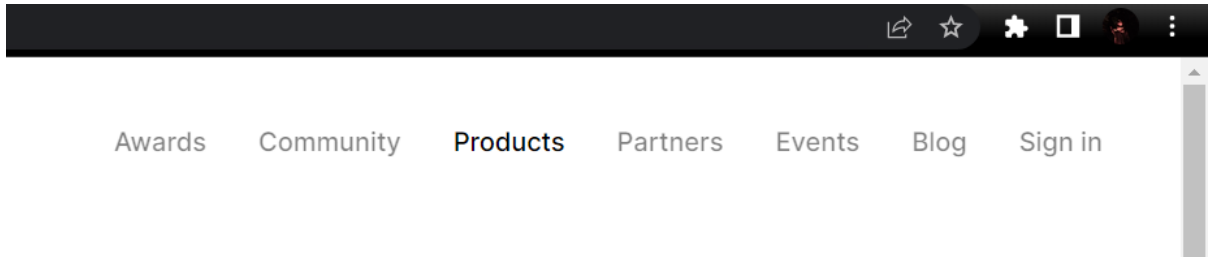
Şekil 47. Kullanılabilirlik ölçütlerinin başarı sıralaması

Her %20'lik dilimin, "çok başarısız, başarısız, orta başarılı, başarılı, çok başarılı" olarak tanımlanan bir başarı düzeyini temsil ettiği düşünülürse, tüm kullanılabilirlik ölçütlerinin

ortalaması %82,05 oranla “başarılı” olarak görünmektedir. “En az başarısız” görünen ölçüt “Hataların Tanınması, Teşhisi ve Tedavisi” %43,33 değerle “orta başarılı” grupta yer almaktadır. Öte yandan, “Kullanıcı Kontrolü ve Özgürlüğü” (%66,67), “Sistem Durumu Görünürlüğü” (%75), “Esneklik ve Verimlilik” (%80) ölçütleri “başarılı” olarak görülmüştür. Diğer 6 ölçüt ise %80-%100 arasındaki değerleriyle “çok başarılı” grupta yer almaktadır. %40 altında bir ortalamaya sahip ölçüt olmadığı için “başarısız” veya “çok başarısız” grupları boş kalmıştır. Sorunların ve olumlu tarafların ortaya konulması için her bir kullanılabilirlik ölçütü kendi önermeleriyle birlikte aşağıdaki başlıklar altında incelenmiştir.

4.2.1. SİSTEM DURUMU GÖRÜNÜRLÜĞÜ

Sistem Durumu Görünürlüğü ölçütü, %75 ortalama ile başarılı kategorisinde değerlendirilen önermelerden olmuştur. Bu ölçüt altında en az başarılı görülen önerme, “Seçili butonlar, seçilmemiş butonlara kıyasla açıkça görülmektedir” seçeneği olmuştur. Bu önermeye katılımda uzmanlardan üçünün kararsız kaldığı saptanmıştır. Bu web sitesinde butonların metin rengi, beyaz sayfa üzerine siyah tonla yazılmış, seçili butonlar ise daha koyu bir siyah ile gösterilmiştir (bkz. Şekil 48 ve Şekil 49). Fakat istikrarlı tasarım şeması ve içeriklerin uygun başlıklarla tanımlanması konusunda sistem durumu görünürlüğünün iyi olduğu söylenebilir.



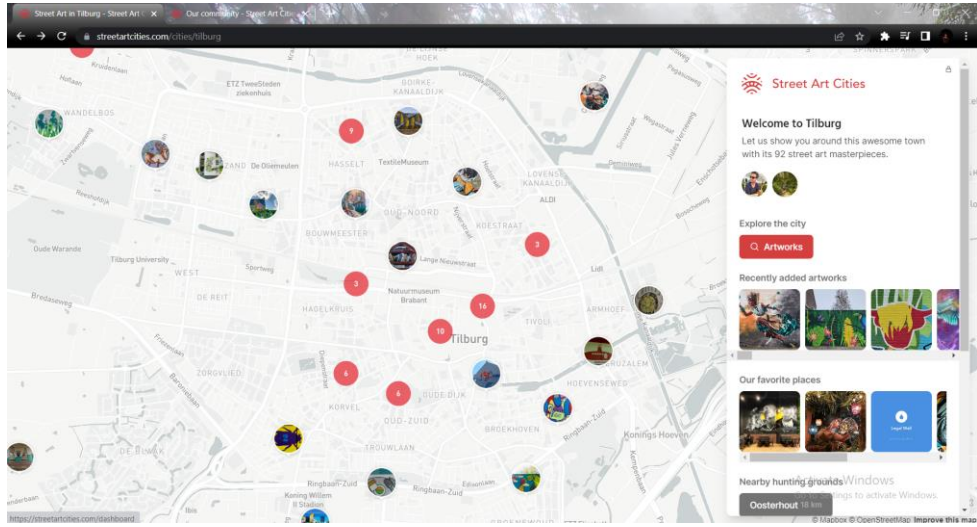
Şekil 48. Menü öğeleri. Kaynak: <https://streetartcities.com/>



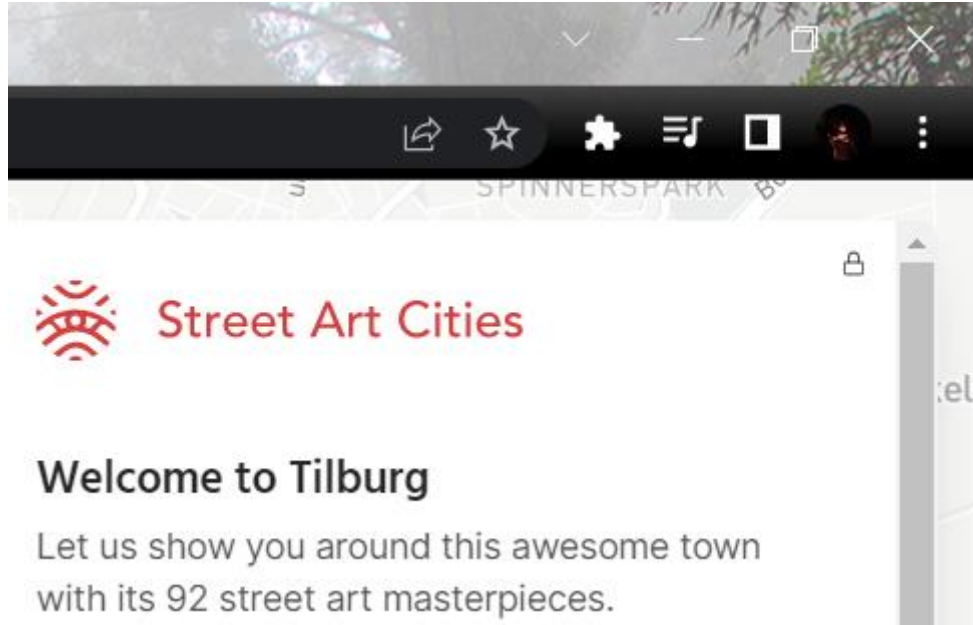
[Acceptable Use](#)
[Cookie Policy](#)
[End-User License](#)
[Hunter Terms](#)
[Privacy Policy](#)
[Website Terms](#)

Şekil 49. Legal sayfası menü öğeleri. Kaynak: <https://streetartcities.com/>

Eserlerin harita üzerinde sergilendiği sayfada (bkz. Şekil 50) küçük resimlerin ve farklı bilgilerin bulunduğu sağ bölmede küçük bir kilit ikonu bulunmaktadır (bkz. Şekil 51) ve tıklandığında kullanıcıyı “kontrol paneli (dashboard)” sayfasına yönlendirmektedir. Uzmanlardan biri, resim galerisinde bulunan bu kilit işaretinin problemlili ve anlaşılabilir olmadığını öne sürmüştür.



Şekil 50. Harita üzerinde eserlerin konumu. Kaynak: <https://streetartcities.com/cities/tilburg>



Şekil 51. Kilit ikonu. Kaynak: <https://streetartcities.com/cities/tilburg>

4.2.2. SİSTEM VE GERÇEK DÜNYA ARASINDA UYUM

Kullanılabilirlik ölçütlerinden “sistem ve gerçek dünya arasında uyum” %91,67 oranla uzmanlar tarafından başarılı bulunmuştur. Uzmanların tamamına (%100) göre, kullanılan dil ve seçilen kelimelerin anlaşılabilirliği kolaydır. Ayrıca tema renkleri de her bir uzman tarafından olumlu değerlendirilmiştir. Uzmanlardan biri, sitede kullanılan renkler ve menünün (bkz. Şekil 52 ve 53) oldukça etkileyici olduğunu, bununla birlikte yeni/acemi kullanıcılar için sayfalar arasında kaybolma riski taşıdığını öne sürmüştür. Bir başka uzman ise menü seçeneklerinin yetersiz olduğunu ve menü öğelerine verilen isimlerin mantıkla kurgulanmadığını belirtmiştir.



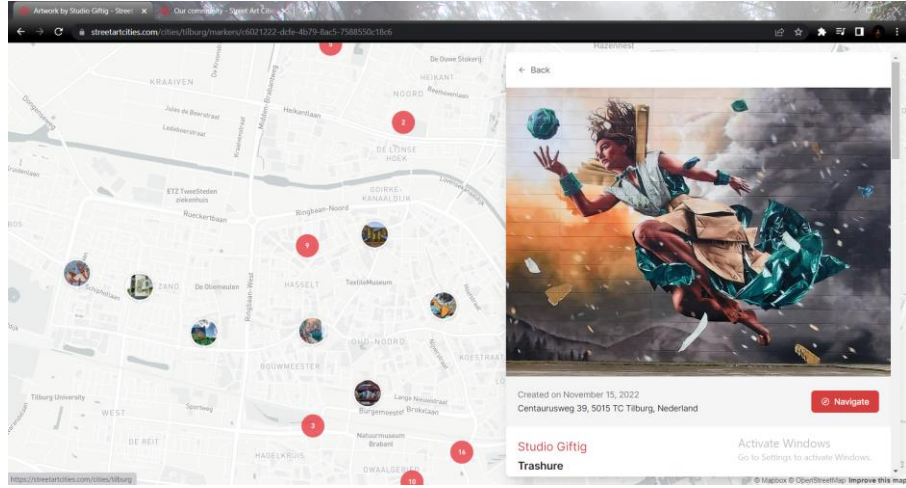
Şekil 52. Ana sayfada menü seçenekleri ve gezinti çubuğu. Kaynak: <https://streetartcities.com/>



Şekil 53. Diğer sayfalarda menü seçenekleri ve gezinti çubuğu. Kaynak: <https://streetartcities.com/>

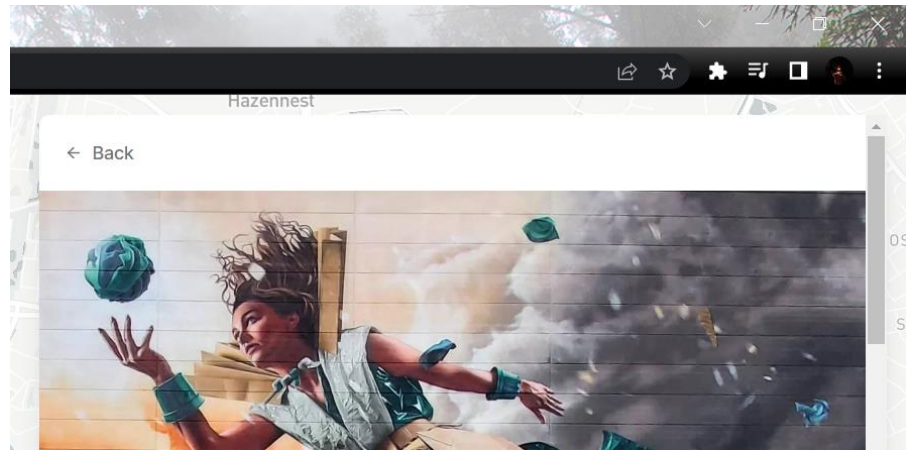
4.2.3. KULLANICI KONTROLÜ VE ÖZGÜRLÜĞÜ

Uzmanlar tarafından en başarısız bulunan ikinci ölçüt “Kullanıcı kontrolü ve özgürlüğü”dür (%66,67). Bu ölçüt bağlamında uzmanların yarısı, özellikle önceki menüye kolaylıkla dönemediklerinden şikâyet etmişlerdir. Bu ölçütteki her önermeyi başarısız bulan bir uzman, resim galerisinde geri dönme butonunun olmadığını, ana sayfaya dönmekte güçlük yaşandığını ve yanısıra navigasyonun yetersiz olduğunu belirtmiştir. Şekil 54’te görüldüğü gibi, koleksiyon sayfasından ana sayfaya dönmek için herhangi bir buton yer almamaktadır. Yalnızca bir eser seçilip, ilgili eserin sayfası açıldığında “Geri” butonu oluşmaktadır (bkz. Şekil 54 ve Şekil 55). Söz konusu buton ana sayfaya yönlendirme yapmamakla birlikte, Şekil 50’de de gösterilen harita üzerindeki şehir sayfasına geri dönülmesini sağlamaktadır.



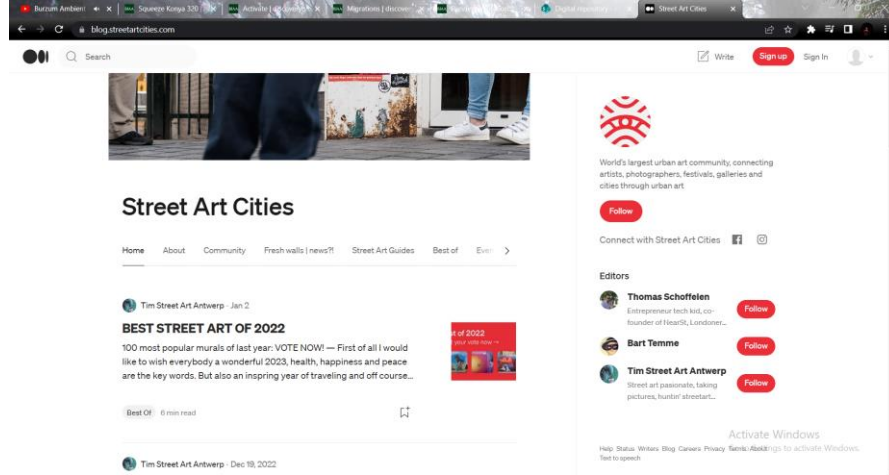
Şekil 54. Harita üzerinde eser bilgisi. Kaynak:

<https://streetartcities.com/cities/tilburg/markers/c6021222-dcfe-4b79-8ac5-7588550c18c6>



Şekil 55. Geri butonu. Kaynak: <https://streetartcities.com/cities/tilburg/markers/c6021222-dcfe-4b79-8ac5-7588550c18c6>

Uzmanlardan üçü, özellikle blog sayfasında gezinmenin ve yön bulmanın zor olduğunu ifade etmişlerdir. Söz konusu sayfa medium.com üzerinde açılmaktadır (bkz. Şekil 56) ve Street Art Cities web sitesine herhangi bir geri dönüş imkânı sunulmamıştır.



Şekil 56. Blog sayfası. Kaynak: <https://blog.streetartcities.com/>

4.2.4. TUTARLILIK VE STANDARTLAR

Tutarlılık ve standartlar, uzmanlar tarafından en başarılı (%96,67) bulunan kullanılabilirlik ölçütü olarak belirlenmiştir. Bu ölçüt altındaki tüm önermeler, bir kişi hariç diğer tüm uzmanlar tarafından olumlu yönde değerlendirilmiştir. Yalnızca bir uzman, dikkat çekmek için yüksek değer ve yüksek kalite kullanıldığını vurgulayan önermeye katılım konusunda kararsız kalmıştır. Gerçekleştirilen resmi (formal) değerlendirmede, Street Art Cities web sitesindeki resimlerin kalitesinin 4k Ultra HD olduğu ve dolayısıyla incelenen tüm web siteleri arasında en yüksek çözünürlük derecesine sahip site olduğu görülmüştür. Buna bağlı olarak, söz konusu uzmanın incelenen site üzerinde detaylı bir kalite ölçümü yapmaması nedeniyle kararsız kaldığı düşünülmüştür.

4.2.5. HATA ÖNLEME

Hata önleme, uzmanların büyük çoğunluğunun (%83) başarılı bulunduğu bir ölçüttür. Sayfalar arasında gezintinin basit ve görünür olması ile ilgili önermeye, iki uzman “kararsızım” yanıtı vermiştir. Bu değerlendirmenin, “Kullanıcı Kontrolü ve Özgürlüğü” ölçütündeki blog sayfasının farklı sayfada açılması ve geri dönme butonunun fonksiyonel olmaması ile örtüştüğü söylenebilir.

4.2.6. HATIRLATMA YERİNE TANIMA

Bu ölçüt, %94'lük başarı oranıyla en başarılı ikinci kullanılabilirlik ölçütü olarak değerlendirilmiştir. Uzmanlar, öğelerin mantıklı alanlara göre gruplandırıldığı, videolar veya görsel galerilerin kullanıcının dikkatini çekecek nitelikte olduğu, görsel ve arka plan renkleri arasında iyi bir renk ve parlaklık kontrastı bulunduğu konusunda hemfikirdir. Öte yandan bu ölçüt altındaki, "Farklı sayfaları ve farklı ekran öğelerini göstermek için boyut, yazı kalınlığı ve renkler kullanılmaktadır." önermesine katılım konusunda bir uzman kararsız kalırken, "İlişkili elementleri gruplamak için aynı renk kullanılmaktadır." önermesi bir başka uzman tarafından olumsuz bulunmuştur.

4.2.7. ESNEKLİK VE VERİMLİLİK

Bu kullanılabilirlik ölçütü %80 oranla başarılı bulunmuştur. Menü öğelerinin kısa olması tüm uzmanlar tarafından oy birliğiyle başarılı bulunmuş bir önermedir. Sistemin ileri ve geri seçeneklerine sahip olmaması uzmanlar tarafından dikkat çekilen özelliktir. "Sistem ileri ve geri seçenekleri sunmaktadır." önermesine iki uzman katılmamış, bir uzman kararsız kaldığını belirtmiştir. Bu sonuç sitenin navigasyon konusundaki yetersizliğinin, farklı kullanılabilirlik özelliklerini olumsuz yönde etkileyebileceğini gösterdiği şeklinde yorumlanabilir.

4.2.8. ESTETİK VE MİNİMALİST TASARIM

Uzmanlar bu ölçütü %86 oranıyla başarılı bulmuşlardır. "Her veri kısa, basit, açık ve ayrıştırıcı başlıklara sahiptir" ve "Menü başlıkları kısa ve öz"dür" önermeleri uzmanların tümü tarafından başarılı görülmüştür. Web sitesinde butonların arka plandan açık bir şekilde ayrışması önermesini uzmanlar %70 oranında başarılı olarak değerlendirmiştir. Web sitesinin estetiği ile ilgili değerlendirme yapan uzmanlardan biri, tüm içeriğin ekranın ortasında yığılması yerine boşlukların daha iyi kullanılmasının estetik açıdan daha uygun olacağını belirtmiştir.

4.2.9. HATALARIN TANINMASI, TEŞHİSİ VE TEDAVİSİ

"Hataların tanınması, teşhisi ve tedavisi", kullanılabilirlik düzeyi %43,3 oranla en düşük olan ölçüttür. "Sistem hem başlangıç hem de uzman düzeyindeki kullanıcılar için

uygundur.” önermesine iki uzman katılmamış, uzmanlardan biri ise renklerin ve görsellerin oldukça etkileyici olduğuna, ancak çok seçenekli site yapısının özellikle başlangıç seviyesindeki kullanıcılar için kullanılabilirliği azalttığına dikkat çekmiştir. “Uygulama hata mesajları sunmaktadır” önermesi iki uzman tarafından olumsuz bulunmuş ve bir uzman da bu önermeye ilişkin kararsız kaldığını belirtmiştir. “Hata mesajları, sorunun sebeplerini tahmin etmektedir.” önermesi ise hiçbir uzman tarafından olumlu bulunmamıştır. Uzmanlardan biri, sisteme kayıt olmayı test ederken hata ile karşılaşmış ve kayıt aşamasında yanlış girilen e-posta adresinin sistem tarafından tam olarak algılanmadığını işaret etmiştir.

4.2.10. YARDIM VE DOKÜMANTASYON

Yardım ve dokümantasyon uzmanlar tarafından %85 oranında başarılı bulunan bir kullanılabilirlik ölçütüdür. Bu ölçüte bağlı olarak sunulan önermelerden “görsel sunumun iyi tasarlanması” tüm uzmanlar tarafından onaylanmıştır. “Bilgilerin konuyla ilişkisi ve doğru, eksiksiz, anlaşılabilir olması” da büyük çoğunluğun (%90) olumlu bulunduğu önermelerdendir. Uzmanların “bilgiye ulaşmanın kolaylığı” konusunda da (%60 oranında) hemfikir oldukları söylenebilir.

5. BÖLÜM: TÜRKİYE İÇİN BİR WEB SAYFASI ÖNERİSİ

Konuya ilişkin literatür, evrensel çapta incelenen web sitelerinin kullanılabilirlik özellikleri ve en başarılı bulunan web sitesinin uzmanlar tarafından gerçekleştirilen sezgisel analizine dayalı bulgular doğrultusunda, Türkiye’de sokak sanatının belgelenmesi için bir web sayfası önerisinde bulunulmuştur. Bu bölümde öncelikle araştırma sırasında geliştirilen fakat henüz yayımlanmamış web uygulamasının teknik özellikleri, genel tasarım ve renk seçimlerine dair bilgiler sunulmuştur. Bu bölümde ayrıca, hazırlanan örnek uygulamadan alınan ekran görüntüleri aracılığı ile görünüm ve içeriğe dair bilgiler verilmiş, bu bağlamda önerilen web sayfası Dyson ve Moran ölçeğindeki (bkz. Ek 1 ve Ek 2) ana başlıklar doğrultusunda açıklanmıştır.

Önerilen sayfada kullanılan örnekler, tez boyunca araştırmacı tarafından dijitalleştirilen Ankara’daki bulunan, bazıları “yok olmuş”, sokak sanatı eserlerini içermektedir. Geliştirilen uygulama ancak bir prototip özelliği taşıyabilmektedir ve nihai web sitesine dönüşmeden önce farklı kullanılabilirlik değerlendirmelerinden geçmesi gerekmektedir.

5.1. WEB SAYFASININ AMACI

Önerilecek web sayfasının asıl amacı:

Türkiye’deki sokak sanatı eserlerini arşivleyerek dijital ortamda korunmasını sağlamaktır.

Bunu yaparken:

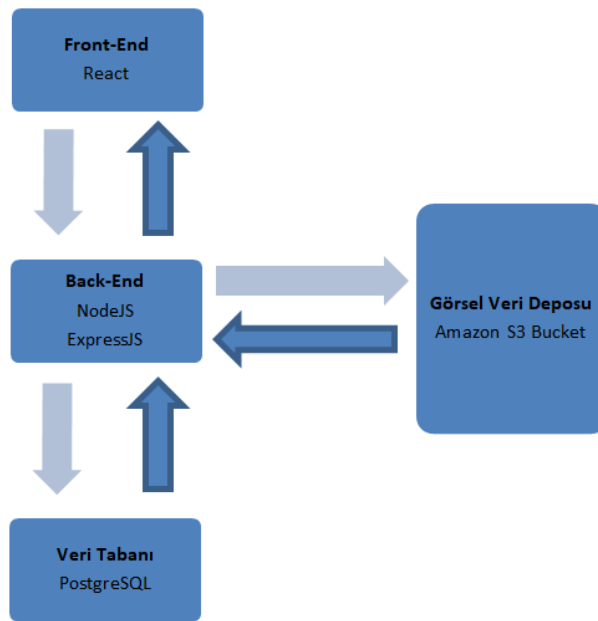
- Kitle kaynak yöntemlerinden yararlanmak ve kullanıcıyla tanıştırmak,
- Kullanıcıyı sokak sanatı, kültürel miras, dijitalleştirme konularında bilgilendirmek,
- Toplumun sokak sanatı ve kültürel miras ilişkisi konusunda bilgilendirmek, asıl amaca hizmet eden diğer hedefler olarak belirlenmiştir.

Sitenin uzun vadeli hedefleri ise sokak sanatçılarına desteklemek, toplumun onlara karşı bakışını yumuşatabilmek belki de farklı iş imkânları sunabilecek bir platform haline gelebilmektir.

Bu amaçlar doğrultusunda “sokak”taki “sanat” eserlerini “arşiv”lemek hedefine sahip sitenin ismi “sokak sanat arşiv” olarak belirlenmiştir.

5.2. UYGULAMANIN TEKNİK ÖZELLİKLERİ

Örnek web uygulaması Javascript diliyle yazılabilen 4 teknolojidten yararlanılarak oluşturulmuştur. Ön yüz kodlamak için React kütüphanesi, web server kurabilmek için NodeJS, arka yüzü çalıştırabilmek için Express ve ilişkisel veri tabanı olarak PostgreSQL kullanılmıştır (bkz. Şekil 57). 4 teknoloji de açık kaynak kodludur ve baş harflerinin birleşmesi ile oluşan P.E.R.N ismiyle de bilinmektedir. Uygulamayı hazırlarken karşılaşılan maliyetli kısım, bir web adresinin/domain alınması ve görsel verilerin depolanması için harcanacak depolama ücretidir. Verilerin yerelde toplanması yerine “Amazon s3 bucket” gibi bir bulut hizmetinde kaydetmek ilk yıl ücretsiz olduğu için bu prototipte kullanılması tercih edilmiştir.

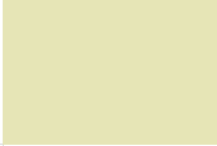
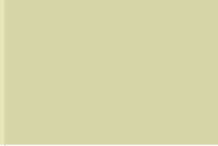
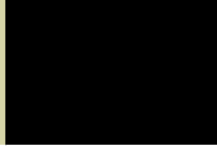




Şekil 57. Prototip geliştirilirken kullanılan teknolojiler

5.3. GENEL TASARIM VE RENKLER

Site, estetik ve minimalist tasarım prensibini göz önünde bulundurarak mümkün olduğu kadar sade ve kullanışlı tutulmaya çalışılmıştır. Sitenin tümünde yer alacak renkler 60-

30-10 kuralı uygulanarak oluşturulmuştur. Bu kural sitenin yaklaşık %60'ında ana renk, %30'unda ikinci ve %10'unda destekleyici renk kullanılması anlamına gelmektedir (Gordon, 2021). Renkler Şekil 58'de gösterildiği gibidir. İçeriğin sunulduğu alanı oluşturan ana renk krem, bej tonu (HEX kodu: #e6e5b6) ve ona eşlik eden yeşil sis (HEX kodu: #d6d5a8) rengidir. İkinci renk siyah (HEX kodu: #000000) ve destekleyici renk ise daha çok butonlarda kullanılan yeşil (HEX kodu: #28a745) ve butonun üzerine gelindiğinde oluşan koyu yeşildir (HEX kodu: #218838) (bkz. Şekil 58).

					
HEX	#e6e5b6	#d6d5a8	#000000	#218838	#28a745
RGB	rgb(230, 229, 182)	rgb(214, 213, 168)	rgb(0, 0, 0)	rgb(33, 136, 56)	rgb(40, 167, 69)
İsim	Açık sarı	Tan	Siyah	Koyu Yeşil	Yeşil

Şekil 58. Web sitesinde kullanılan renkler

İçerikler, ekran ortadan ikiye bölünerek oluşturulan iki simetrik alan içinde sunulmuştur. Site simetrisinin tek tarafı metin diğer tarafı görsel sunacak biçimde tasarlanmıştır. Koleksiyon ve Harita gibi eserlerin sergilendiği bazı sayfalar istisnai durumlar oluşturabilmektedir.

Sezgisel değerlendirme sırasında uzmanlardan birinin, tüm içeriğin ekranın ortasında yığılması yerine boşlukların daha iyi kullanılması gerektiği yönündeki değerlendirmesi dikkate alınarak kenarlarda bırakılan boşluklar Street Art Cities sitesine oranla daha az yer kaplayacak şekilde tasarlanmıştır.

5.4. ÜSTVERİ

Sokak sanatı eserleri diğer kültürel miras objeleri gibi temel düzeyde tanımlanma ihtiyacı duyarlar. Başlık, konu, açıklama, yaratıcı, yayımlayıcı, tarih, tür, format, tanımlayıcı, kaynak, dil, ilişki, konum gibi temel düzeydeki Dublin Core (DC-DCMI Usage Board, 2020) standardından sokak sanatını tanımlarken de çoğunlukla yararlanılabileceği düşünülmüştür. Bulgular bölümünde incelenen web sitelerinde eser tanımlarken hangi başlıkların, ne sıklıkla kullanıldığı verilmiştir (bkz. Tablo 5). İncelenen bir sitede sokak sanatı doğası gereği hızlıca kaybolabileceğinden, diğer kültür mirası ürünlerinden farklı olarak yok olma durumu da bir üstveri alanı olarak sunulmuştur. Başka bir site ise tanımlanmış olup olmama durumunu da tanımlayıcı bir bilgi olarak

kullanmıştır. Eserler miras kurumu profesyonelleri tarafından değil, toplum tarafından dijitalleştirileceği için bu üstveri alanı da oldukça gerekli görünmektedir.

Tablo 11’de sol tarafta temel DC alanları, bitişiğinde ise önerilecek web sayfasında kullanılacak karşılıkları, açıklamaları ve zorunlu tutulma durumları verilmiştir. Tabloda görüldüğü üzere çoğu alan DC alanları ile doğrudan eşleşebilmiştir. DC’de bulunan kaynak, dil ve ilişki üstveri alanları bu web sitesi için başlangıçta öncelikli olarak değerlendirilmemiştir.

Tablo 11.

Üstveri Haritalama

Dublin başlığı	Core	Önerilen Başlıklar	Önerilen Başlık Açıklama	Zorunluluk Durumu
Yapıt Adı		Eser adı	Eser adı	Evet
Konu		Konu	Konu (Satirik, politik vs.)	Hayır
Tanım		Açıklama	Esere dair açıklama	Evet
Yaratan		Sanatçı	Sanatçı adı/nicki	Evet
Yayınlayan		Fotoğrafçı	Fotoğrafçı adı/nicki	Evet
Katkıda bulunan		Yükleyen	Yükleyen adı/nicki	Evet
Tarih		Yapım tarihi	Eserin yapım tarihi	Hayır
		Fotoğraflanma tarihi	Eserin fotoğraflanma tarihi	Hayır
		Yayınlanma tarihi	Eserin sitede yayınlanma tarihi	Evet
		Kaybolma tarihi	Eserin kaybolma tarihi	
		Kayıp eser bildirme tarihi	Eserin kaybolduğunun ilk görüldüğü tarih	Hayır
Tür		Tür	Tür (Grafiti, Mural, Stencil vs.)	Evet
Format/Biçim		Eser boyutu	Eser boyutu	Hayır

Tanımlayıcı	EserID	EserID	Evet
Kapsam	İl	İl	Evet
	İlçe	İlçe	Hayır
	Köy/Mahalle	Köy/Mahalle	Hayır
	Tarif	Tarif	Hayır
	Konum(enlem)	Konum(enlem)	Evet
	Konum(boylam)	Konum(boylam)	Evet
Haklar	CC lisansı	CC lisansı	Evet
Kaynak	Bu site için öncelikli değil		Hayır
Dil	Bu site için öncelikli değil		Hayır
İlişki	Bu site için öncelikli değil		Hayır

Konum ve tarih bilgisi DC temel standartlara göre farklı alt başlıklar oluşturularak daha detaylı hale getirilmiştir. Tarih üstverisi için bunun sebebi, sokak sanatının var olup yok olma durumunun diğer kültürel miras eserlerine göre çok hızlı değişebilmesidir. Yapım tarihi gibi yok olma tarihi de eserler için önemli bir bilgidir. Eğer eserler sanatçının kendisi tarafından dijitalleştirilmiyorsa yapım tarihini bilmek zordur. Fakat en azından fotoğrafın çekim tarihi esere, arkeolojide tarihlemek için kullanılan “*terminus ante quem*”⁸ bilgisini vermektedir. Eserin yüklenme ve fotoğrafın çekim tarihleri de farklı olabileceği için ayrı üstveri alanları gerektirir. Eserin yüklenme tarihi, sistem tarafından eserin yüklendiği anın zaman damgası olarak otomatik olarak oluşturulur. Eserin yok olma tarihi sanatçı veya eseri yükleyen tarafından bilinmesi durumunda “kaybolma tarihi” alanı kullanılabilir. Kaybolma tarihinin net bilinmemesi durumunda, herhangi bir kullanıcının aynı sokak üzerinden geçerken eseri artık görememesi halinde bu tarihin de kaydedilmesi için “kayıp eser bildirme tarihi” alanı sunulmalıdır. Bu bilgi, eserin bu tarihten sonra görülmüş olamayacağını, bu tarihten önce yok olmuş olduğu, yani “*terminus ante quem*” bilgisini verecektir. Kaybolma bilgisi eseri yükleyen kişinin yüklediği eserde düzenleme yapabilmesiyle mümkün olacaktır. Farklı bir kullanıcının bunu fark etmesi halinde eser sayfasında bulunan “kaybolma bildir” butonu ile site

⁸ Olay bu tarihten sonra gerçekleşmiş olamaz.

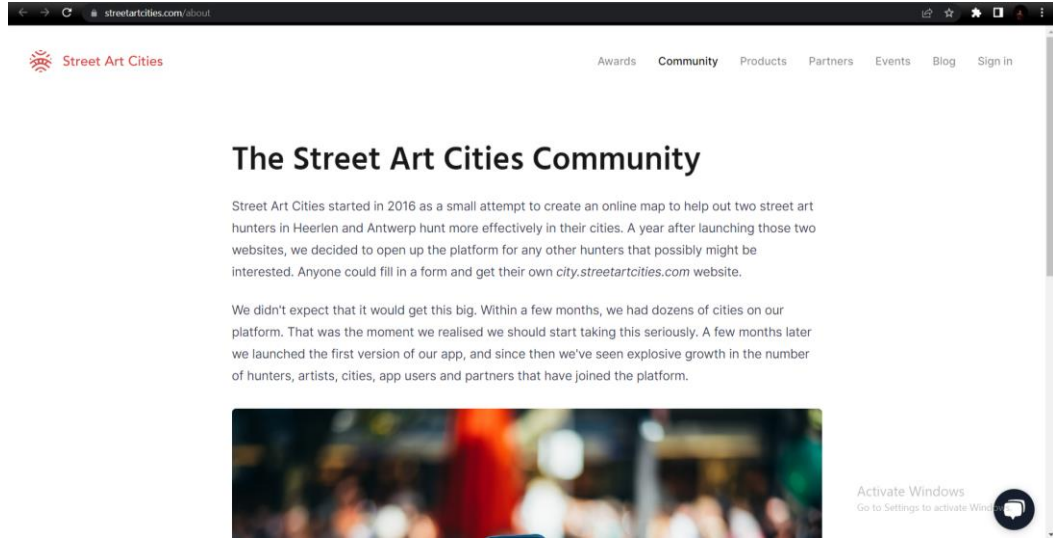
yöneticisi ve eseri yükleyen kişiye bilgi verilecektir. Kaybolmayı fark edip belgeleyen kullanıcının eklediği fotoğraf ve kaybolma tarihi de ilişkili eserin olduğu sayfada kullanıcıya kanıt olarak sunulacaktır.

Konum bilgisi de tarih gibi farklı alt alanlara bölünerek tanımlanabilmektedir. Bilgi ne kadar küçük parçalara bölünürse yönetimi ve sonrasında analizi o kadar kolay ve anlamlı olmaktadır. Kullanıcıya harita üzerinde tıklayarak konum seçme imkânı sunulmuştur. Sistem seçilen konumun enlem ve boylam bilgilerini otomatik olarak kaydetmektedir. Bu bilgiler tekrardan eserlerin harita üzerinde sunulmasına olanak tanımaktadır. Aynı zamanda il, ilçe, köy/mahalle düzeyinde de bilgi verilmesi istenmiştir. Özellikle daha sonra istatistiksel çalışmalar veya filtreleme işlemlerinde kullanışlı olabileceği için il kısmı zorunlu tutulmuştur. Fakat diğer alanlar kullanıcının tercihine bırakılmıştır. Tarif üstveri alanı ise kullanıcıya konumla ilgili ek açıklama yapma imkânı sunmaktadır. Alan, konumla ilgili detaylı bilgi vermek için kullanılabilir. Örn. “Gül bahçesi yanındaki trafonun arkasında” gibi bir ifade görülmesi zor olan eserleri de kullanıcıya sunabilmektedir.

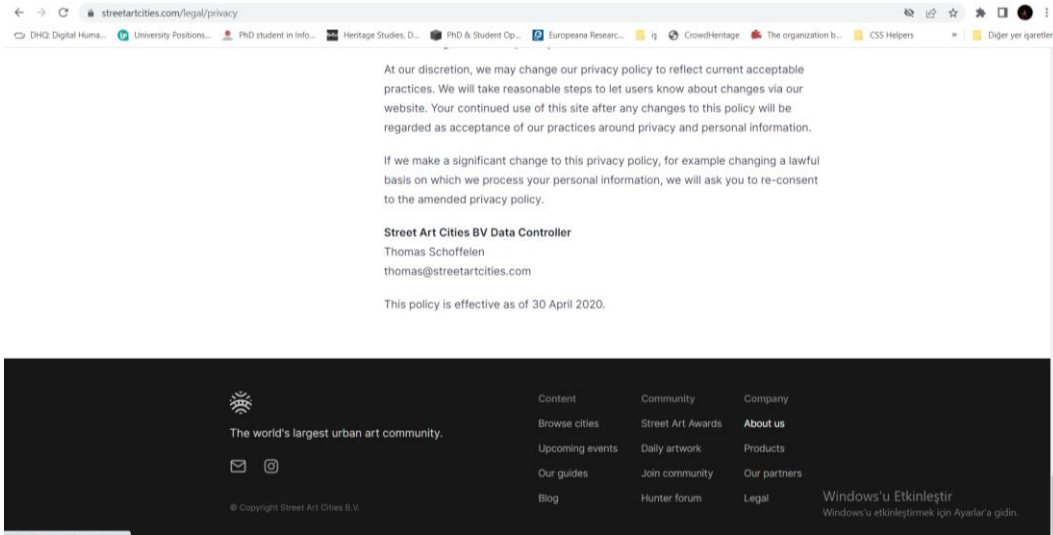
5.5. KURUMSAL BİLGİ VE POLİTİKALAR

Misyon beyanı, eser edinme, eser kopyalama politikası, kurumun (varsa) fiziksel konumunun bilgisi, koleksiyon veya farklı bir konuda bilgi almak için erişilebilecek bir iletişim bilgisi, kullanıcının aklındaki soru işaretlerini giderebilmek için kolayca erişmesi gereken bilgi türleridir.

Misyon beyanı incelenen web sitelerinin % 61’inde (n=19) ve “hakkında” sayfası içinde bulunmaktadır. Uzmanlar tarafından incelenen web sitesi Street Art Cities’de misyon beyanı “hakkında” ismiyle değil “topluluk” (community) isminde bir sayfada oluşturulmuştur. Bu sayfaya sitenin üst kısmında bulunan gezinti çubuğunda (navigation bar) “Community” başlığıyla (bkz. Şekil 59), alt bilgi (footer) kısmında ise “Company” (Şirket) başlığı altında “About us” başlığıyla erişim sağlanmaktadır (bkz. Şekil 60). Bu durum, Nielsen’in kullanılabilirlik ölçütlerinden “4. Tutarlılık ve Standartlar” maddesi ile uyuşmamaktadır. Aynı sayfaya açılan iki farklı isimli buton standardın sağlanması açısından doğru değildir. Aynı zamanda uzmanlar bilgilere ulaşmanın çok da kolay olmadığını (%60) belirttiklerinden dolayı her bilgi gibi “Hakkında” sayfasının bilgisi de aynı başlık ile sunulmalıdır.



Şekil 59. Street Art Web sitesi gezinti çubuğu ve hakkında sayfası. Kaynak: <https://streetartcities.com/about>



Şekil 60. Street Art Web sitesi alt bilgi kısmı. Kaynak: <https://streetartcities.com/about>

“Hakkında” sayfası yalnızca misyon beyanını/sitenin amacını açıklamak için kullanılmamaktadır. Nielsen’a göre hakkında sayfası kurum/şirket hakkında genel bilgi ve ürün, hizmet, ekip, değerler ile ilgili detaylara link vermelidir (Nielsen, 2001). Sokak sanatı web sitesi düşünüldüğünde bu sayfa yalnızca amaçla kalmayıp ayrıca kullanıcının bu sitede ne bulabileceği, nasıl kullanabileceği, yasal kullanım şartları ve özellikle bilimsel bir tez sonucunda üretilecek örnek site için proje detayları hakkında sade bilgiler ve yönlendirici linkler sunmalıdır. Bahsi geçen maddelerin tümünün kısaca özetleneceği bir metin şu şekilde hazırlanabilir:

“Bu site, Türkiye'deki sokak sanatı eserlerini kaybolmadan önce belgeleyerek tarihte yerini almasını sağlamak amacıyla oluşturulmuştur. Projenin detaylarına ulaşmak için “Proje” sayfasını ziyaret edebilirsiniz.

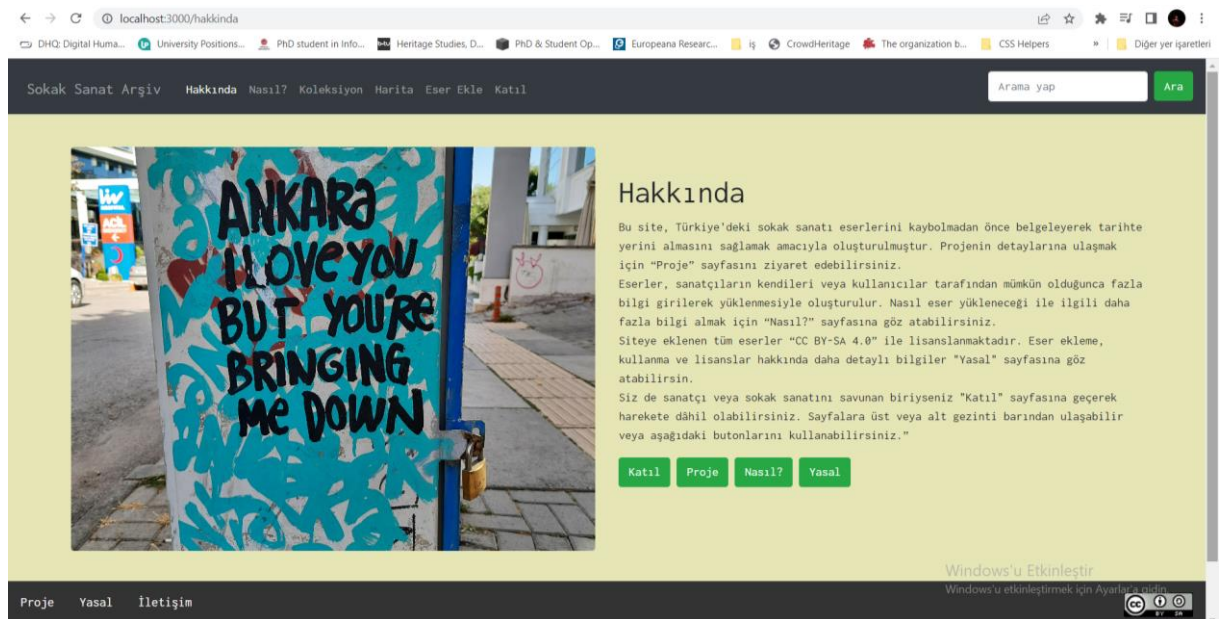
Eserler, sanatçıların kendileri veya kullanıcılar tarafından mümkün olduğunca fazla bilgi girilerek yüklenmesiyle oluşturulur. Nasıl eser yükleneceği ile ilgili daha fazla bilgi almak için “Nasıl?” sayfasına göz atabilirsiniz.

Siteye eklenen tüm eserler “CC BY-SA 4.0” ile lisanslanmaktadır. Eser ekleme, kullanma ve lisanslar hakkında daha detaylı bilgiler “Yasal” sayfasına göz atabilirsiniz.

Siz de sanatçı veya sokak sanatını savunan biriyse “Katıl” sayfasına geçerek harekete dâhil olabilirsiniz.

Sayfalara üst veya alt gezinti barından ulaşabilir veya aşağıdaki butonlarını kullanabilirsiniz.”

Örnek bir arayüz Şekil 61’deki gibi oluşturulabilir.

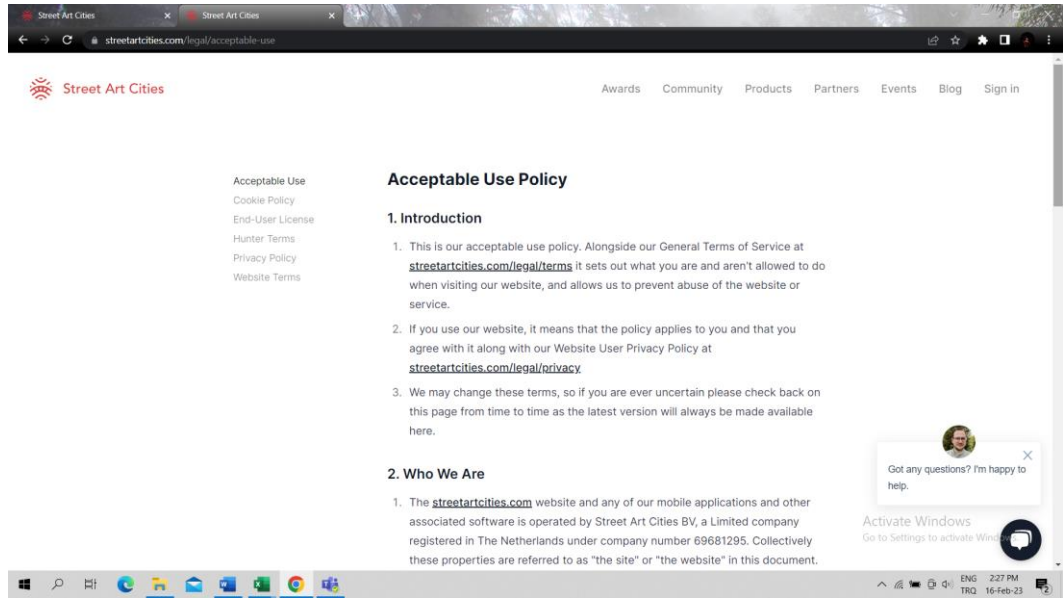


Şekil 61. Türkiye için Sokak Sanatı Web Sayfası, “Hakkında” sayfası

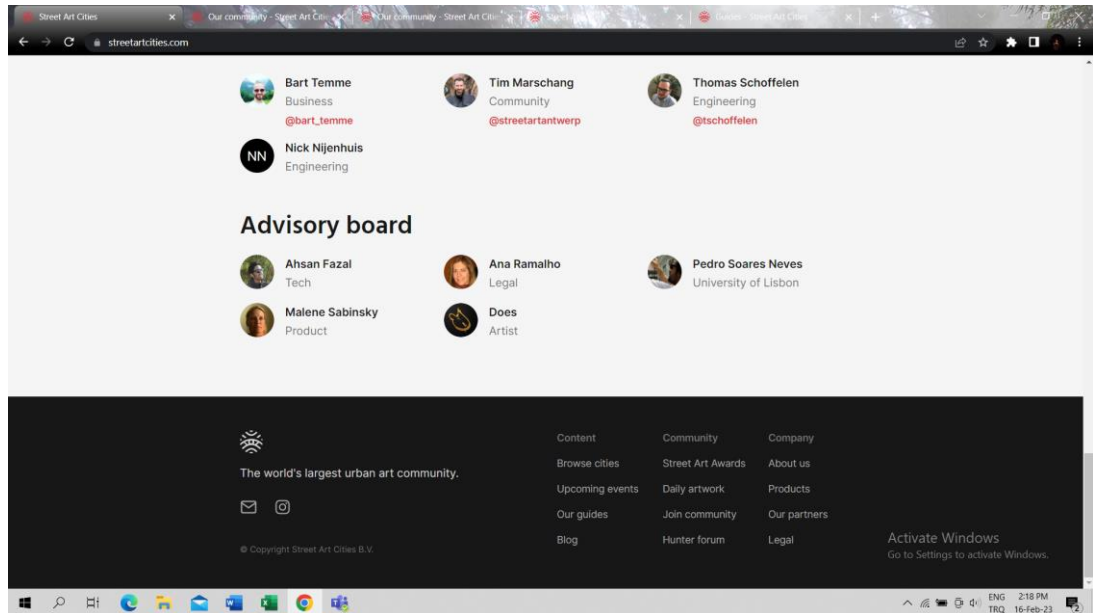
Şekil 61’deki Hakkında sayfası üzerinde yukarıda sayılan özelliklerin hepsi açıklanmakta, ilgili sayfalara ulaşmak için kullanılacak alanlar tarif edilmekte ve butonlarla da erişim imkânı sunulmaktadır. Özellikle uzmanlar tarafından yapılan değerlendirmede “Bilgilere ulaşmak kolaydır” önermesi %60 başarı göstererek sitenin

zayıf bir alanı olduğunu işaret ettiğinden kullanıcıya farklı imkânlarla bilgiye erişimini sağlamak oldukça gereklidir.

Street Art Cities Web sitesi, eser edinme, kopyalama ve genel olarak telifle ilgili bilgileri “Legal” sayfası altında sunmayı tercih etmiştir (bkz. Şekil 62). “Legal” sayfasına erişim alt bilgi alanında “Company” başlığı altında verilmiştir (bkz. Şekil 63).



Şekil 62. Street Art Cities Web Sitesi “Legal” sayfası. Kaynak: <https://streetartcities.com/legal/acceptable-use>



Şekil 63. Street Art Cities Web sitesi footer. Kaynak: <https://streetartcities.com/legal/acceptable-use>

Bilgiler solda 6 alt başlık halinde sunulmuştur (bkz. Şekil 62). Her bir başlık tıklandığında ilgili metin sağ tarafta sunulmaktadır. Bu düzen Türkiye için hazırlanabilecek sitede de benzer şekilde kullanılabilir. Fakat uzmanlar seçili butonun seçilmeyenlere göre daha ayırt edilebilir olabileceğine işaret etmiştir. Bu sayfanın sol tarafındaki başlıklarda kullanılan siyah ve tonlarındaki metin rengi net bir şekilde ayırt edilebilir olabilir. Oluşturulacak web sayfası bu madde göz önünde bulundurularak daha sade ve anlaşılır bir şekilde hazırlanmalıdır.

Street Art Cities web sitesi, eser edinme ve kopyalama politikalarını, “Acceptable Use” bölümünde, “Use of Content” başlığı altında içeriğin tanımı, üstverinin sahibi, kullanılan lisans maddeleri ile açıklamıştır.⁹ Türkiye için oluşturulacak sitede de benzer doğrultuda aşağıdaki açıklamalarda bulunulabilir:

“Kullanıcılar bu web sitesine sokak sanatı eserlerinin fotoğraflarını ve esere ait konum, artist adı, başlık gibi farklı bilgileri, üst verileri, eklerler.

Üstverilerin sahibi kullanıcılardır ve bu sitede yayınlamaya hakları vardır. Üstverinin site yönetiminden veya içerik sahibinden izin almadan tekrar dağıtılması yasaktır.

Fotoğraflar ve üstveriler Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 (CC BY-SA 4.0) ile lisanslanmıştır. CC BY-SA 4.0 lisansı içeriğin yaratıcısına atıf verilmesi şartıyla özgürce kullanılıp yayımlanabileceği anlamına gelmektedir. Yine de içeriğin yaratıcısıyla konuşup izin alınması tavsiye edilmektedir.”

Fotoğraf çekenin haricinde eseri uygulayan sokak sanatçısının da eserinin bu web sitesinde gösterilmesi konusunda kaygıları olabilir. Sanatçının haklarını korumak amacıyla aşağıdaki gibi bir açıklama eklenmelidir:

“Sokak sanatının yaratıcısı eserinin yayınlanmasından herhangi bir şekilde rahatsızlık duyuyor ve kaldırılmasını istiyor ise site yönetimiyle doğrudan iletişime geçip eserinin bulunduğu kayıtları kaldırabilir. İletişim adreslerine İletişim sayfasından ulaşabilirsiniz.”

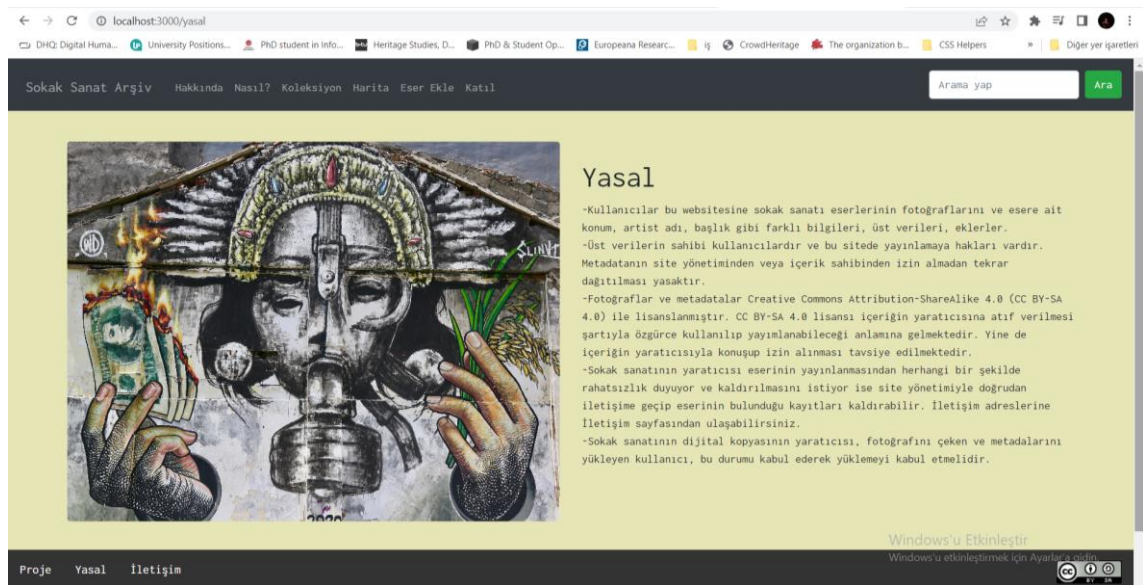
Sokak sanatını uygulayan sanatçının telif hakkının korunduğu gibi dijital eseri yani sokak sanatını dijitalleştirip sisteme yükleyen kullanıcının da bundan haberdar edilmesi

⁹ <https://streetartcities.com/legal/acceptable-use>

gerekmektedir. Yasal sayfasına son olarak aşağıdaki bilgileri de ekleyerek kullanıcının yeterli düzeyde bilgilendirilmesi sağlanabilir:

“Sokak sanatının dijital kopyasının yaratıcısı, fotoğrafını çeken ve üstverilerini yükleyen kullanıcı, bu durumu kabul ederek yüklemeyi kabul etmelidir.”

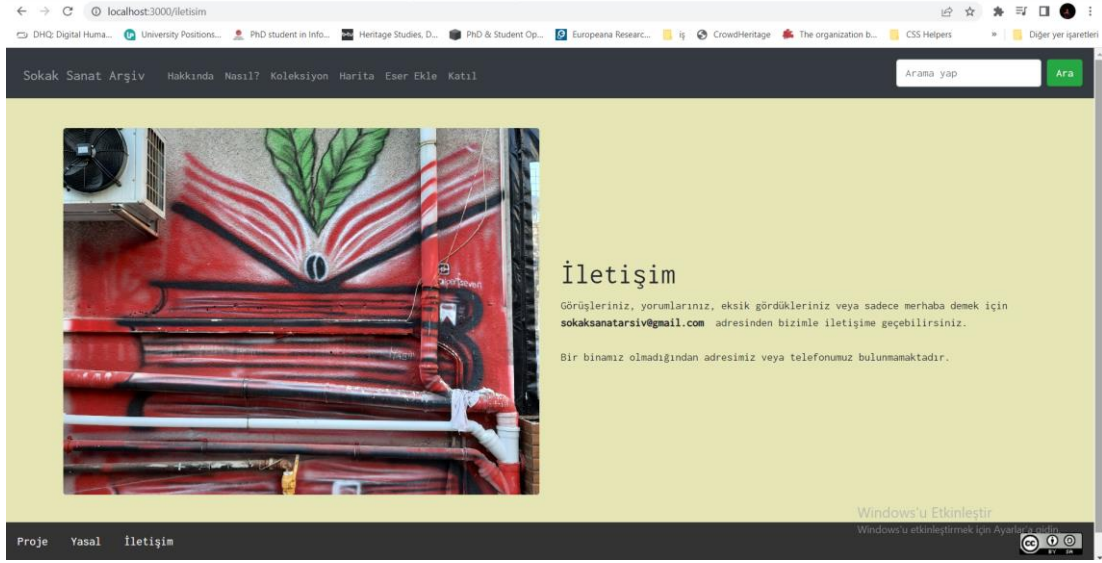
Her türlü kullanıcıyı bilgilendirmek Yardım ve Dokümantasyon ölçütünün temel şartlarından biridir. Bunların yanı sıra alt bilgi alanına eklenecek CC BY-SA 4.0 ikonu, “yasal” sayfasını okumayan kullanıcının da telif hakkında bilgilendirilmesini sağlayacaktır. Tüm bilgiler eklendiğinde “Yasal” sayfası Şekil 64’deki gibi görünebilir.



Şekil 64. Örnek yasal sayfası görünümü

İletişim bilgisi mail adresi olarak iletişim sayfasında yer almalıdır ve kullanıcıyı geri dönüş, soru gibi herhangi bir sebeple yazması için teşvik edici olmalıdır. Sitenin fiziksel bir konumu olmadığı ve telefon numarası olmadığı için Dyson ve Moran anketine göre bu başlık altında bulunan bilgiler verilmeyecektir. Fakat sitenin bir telefon numarası veya fiziksel adrese sahip olmadığı da bu sayfada belirtilebilir. Sayfa içeriği aşağıdaki gibi sunulabilir:

“İletişim sayfasında “Görüşleriniz, yorumlarınız, eksik gördükleriniz veya sadece merhaba demek için sokaksanatarsiv@gmail.com adresinden bizimle iletişime geçebilirsiniz.” Şeklinde bir ifade kullanılabilir. Farklı iletişim yolları olmadığını göstermek için “Bir binamız olmadığından adresimiz veya telefonumuz bulunmamaktadır.” (bkz. Şekil 65).



Şekil 65. İletişim sayfası

5.6. BELGE ERİŞİM ARAÇLARI

Bu başlık sitenin koleksiyon ve eserler düzeyinde değil genel arama özellikleri ile ilgilidir. Tasarlanacak sitenin ana sayfasında muhakkak bir arama barı olmalıdır. Arama barına yazılan kelime veya kelime grupları, site içinde yer alan her türlü metni sorgulayıp sonuçları yeni bir sayfada, en ilişkiliden ilişkisize sayfa sayfa sıralamalıdır. Çıkan sonuçların başlık ve içeriklerinin girişinden bir miktar metin sunarak kullanıcıya seçim şansı verilmelidir. Street Art Cities web sitesinde genel arama özelliği bulunmamaktadır. Fakat formal değerlendirme sırasında incelenen web sitelerinden “I Support Street Art” sitesi kelime ile tüm sitede arama yapmaya imkân sağlamaktadır (bkz. Şekil 66). Site arama sonuçlarını sade bir liste şeklinde sıralamıştır. Benzer bir sonuç sayfası Türkiye için tasarlanacak sitede de oluşturulmalıdır.

The screenshot shows the website 'supportstreetart.com' with a search bar containing the word 'rights'. The search results are displayed in a grid format. The first result is a post titled 'Street Art for Rights concludes Rome open-air museum' dated January 12th, 2023. The second result is a post titled 'New 12+1 mural by Mr.Sis for LGBT community's rights' dated June 18th, 2019. The website header includes the logo 'the street is our gallery' and a navigation menu with items like 'artists+', 'interviews', 'videos', 'festi/bitions', 'artists calls', 'books', 'support us', 'partnerships', and 'about us+'. There are also social media icons for Facebook, Twitter, and Instagram, and a newsletter sign-up form.

Şekil 66. I Support Street Art sitesi “rights” araması sonucu. Kaynak: <https://www.isupportstreetart.com/>

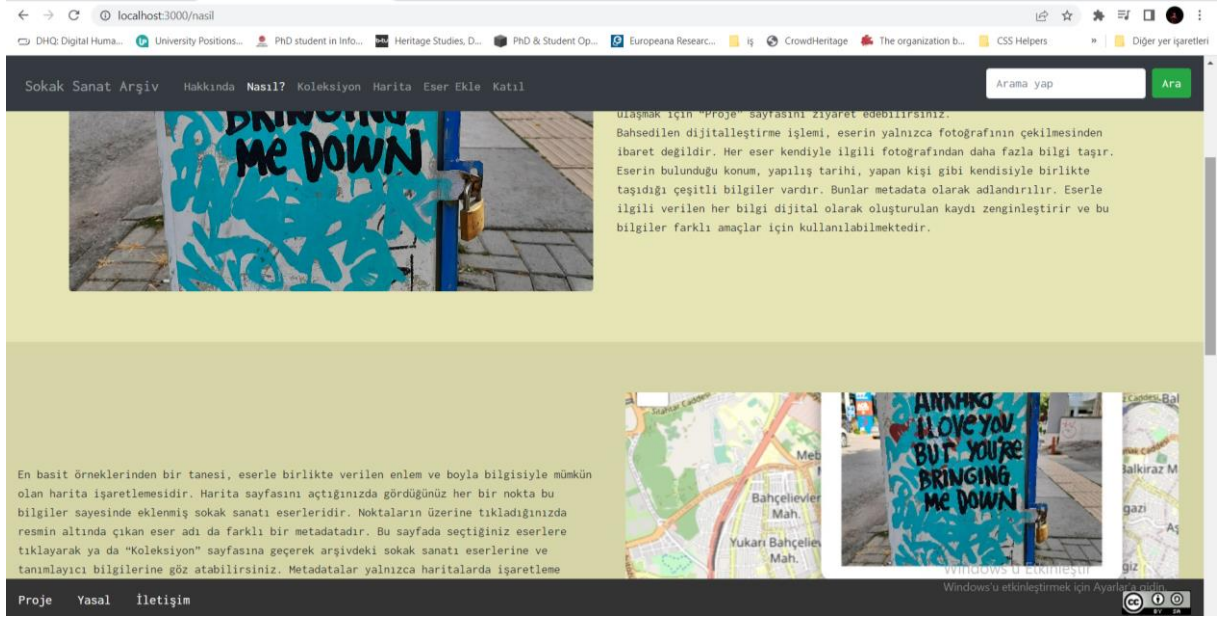
Menü seçenekleri kullanıcının doğrudan karşısında bulunan ve aradığı bilgiye yönlendiren belge erişim aracıdır. Whitenton (2015), en önemli içeriği bile eğer bulunamazsa bir önemi olmayacağını örnek verip, web sitesinde gezinmenin (navigasyon) en yüksek düzeyde öncelik verilmesi gereken özellik olduğunu belirtmiştir. Sitenin arama özelliği olmasına rağmen sadece arama barına önem verilmemesi gerektiğine dikkat çekmiştir.

Yapılan sezgisel değerlendirmede de üç uzman menü ile ilgili yorum yapma ihtiyacı hissetmişlerdir. Değindikleri konular menü seçeneklerinin yetersizliği olması, başlıkların renklerinin daha belirgin olabileceği ve menü çubuğunun sayfada aşağı inildikçe kullanıcıyı takip etmesinin daha iyi olabileceği şeklinde olmuştur. Bu bilgiler doğrultusunda önerilecek sitede menü seçenekleri siyah üzerine beyaz renkli metinler kullanılarak oluşturulabilir. Zıt renkler kolay, belirgin görünümü sağlayacaktır. Menü öğeleri kullanıcın ihtiyaç duyabileceği tüm sayfaların başlıklarını içermelidir. Esneklik ve Verimlilik ölçütü önermelerine uygun olarak menü öğeleri yedi tane ile sınırlı tutulmalıdır. Bu başlıklar ve içeriklerinin kısa açıklamaları Tablo 12’de verilmiştir.

Tablo 12.*Menüde Bulunan Sayfalar Ve İçerikleri*

Yeri	Sayfa adı	İçeriği
Gezinti Çubuğu	Ana sayfa	Sitenin kısaca tanıtımı ve iletişim çağrısı
	Hakkında	Sitenin ve projenin amacı, iletişim yolu, etik haklar ve sitenin nasıl kullanılacağı ile ilgili kısa bilgiler ve linkler
	Nasıl?	Sitenin nasıl kullanılacağı, nasıl dijitalleştirme yapılacağı hakkında bilgi
	Koleksiyon	Koleksiyondaki tüm eserler, kelime ile arama ve filtreleme seçenekleri ile, eser sayfasına
	Harita	Koleksiyondaki tüm eserlerin harita üzerinde sunulan hali
	Eser ekle	Eser ekleme sayfası
	Katıl	Üyelik işlemleri sayfası
Alt Bilgi Barı	Proje	Proje hakkında bilgi, harici sokak sanatı koleksiyonlarına linkler, ilgili literatür kaynakçası
	Yasal	Eser edinme, kopyalama, kullanılan lisans, genel olarak eserlerin ve kullanıcıların haklarını belirten yasal bilgiler
	İletişim	İletişim yolları

Menü öğelerinin üzerinde bulunduğu gezinti barının pozisyonu kullanıcıyı sayfada aşağı indiğinde de takip edecek şekilde tasarlanması gerekmektedir (bkz. Şekil 67).



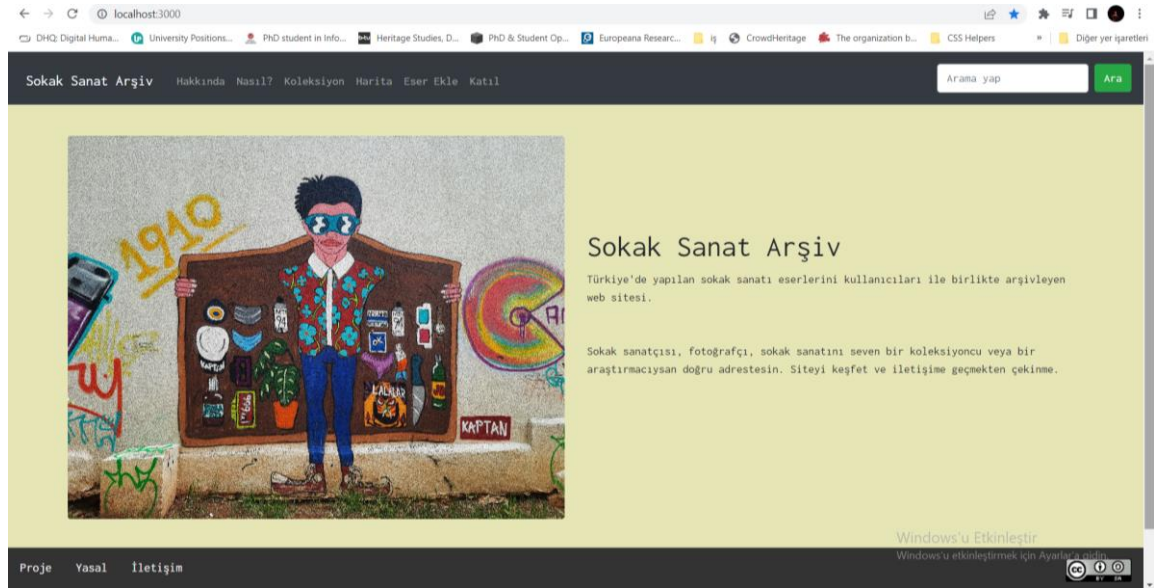
Şekil 67. Kullanıcıyı takip eden gezinti çubuğu

5.7. KULLANICI BİLGİSİ

Gerçekleştirilen formal değerlendirmede (bkz. *Bölüm 4: Bulgular ve Yorumlar*) yalnızca iki sitenin doğrudan bir hedef kitleye seslendiği görülmüştür. Formal değerlendirme sonucu kullanılabilirlik düzeyi ikinci sırada en yüksek olan Global Street Art web sitesinin “hakkında” sayfasında, “Eğer bir sanatçı veya fotoğrafçysanız ve katkıda bulunmak istiyorsanız, lütfen kaydolun ve web sitemize fotoğraf yükleyin. Sadece merhaba demek veya bize bazı önerilerde bulunmak isterseniz, dudes@globalstreetart.com adresinden bize e-posta gönderebilirsiniz.” şeklinde, geri dönüş için bir çağrı yapılırken aynı zamanda doğrudan bir kitleye de seslenmiştir. Bu sayfada anılan hedef kitle, “sanatçı”, “fotoğrafçı” veya “katkıda bulunabilecek herhangi biri” olmuştur. Street Art Cities web sitesinde ise hedef kitle, sitede bolca kullanılan “hunter/avcı” terimi ile ifade edilmiştir.

Oluşturulacak web sitesinin hedef kullanıcı kitlesi toplumun tamamını kapsasa da sanatçılar, koleksiyoncular ve sokak sanatına ilgi duyan kişiler öncelikli gruptadır. Bu doğrultuda Global Street Art sitesinin yaptığı gibi bu gruba öncelikle seslenilmeli fakat bunun da ötesinde site arşiv özelliği taşıyacağından arkeoloji, tarih, sanat tarihi, mimari gibi çeşitli alanlardan araştırmacılar da hedef kitleye dâhil edilmelidir. Son gruba “araştırmacı” başlığı altında hitap edilebilir. Bu grupların adı doğrudan geçirilirken, sitenin her kesimden kullanıcıya açık bir platform olduğunu da vurgulamak gerekir.

İncelenen sitelerde hedef kitleye hakkında sayfasından seslenilse de, ana sayfada, kullanıcı henüz siteyle karşılaşmışken sade bir mesajla sitenin kendisine hitap ettiğini görmesini isteyebilir. Ana sayfa, web sitesinin adı “Sokak Sanat Arşiv”, kısa ve öz sitenin amacı “Türkiye’de yapılan sokak sanatı eserlerini kullanıcıları ile birlikte arşivleyen web sitesi.” ve hedef kitleye seslenen “Sokak sanatçısı, fotoğrafçı, sokak sanatını seven bir koleksiyoncu veya bir araştırmacıysan doğru adrestesin. Siteyi keşfet ve iletişime geçmekten çekinme.” ifadesiyle sunulabilir (bkz. Şekil 68).



Şekil 68. Ana sayfa

Geri dönüş almak sitenin eksiklerini doğrudan kullanan kişi tarafından öğrenmenin en kolay yoludur. İletişim sayfası kullanıcının her zaman görebileceği şekilde, alt bilgi barında yer almalıdır. Ana sayfada olduğu gibi “hakkında” ve “nasıl?” gibi kullanıcıların soru sorabileceği sayfalarda da “sorularınızı ve görüşlerinizi bildirmek için iletişime geçmekten çekinmeyin” gibi ifadeler kullanılmalıdır.

Site kullanıcıya açıldıktan sonra şu an öngörülemeyen fakat kafa karışıklığı oluşturduğu fark edilen farklı bir sayfa varsa orada da bu ifadeye yer verilmelidir. Ayrıca bu sorunlar gruplandırılıp “sıkça sorulan sorular” sayfası hazırlanarak, kullanıcının mail beklemek zorunda kalmadan, site tarafından geri dönüş sağlanmış soru/cevaplar şeklinde sunulmalıdır. Böylece hem kullanıcı geri dönüşü hem de bilgiye ulaşabilirlik konusunda sitenin kullanılabilirlik düzeyi artacaktır.

Uzmanlar, “9. Hataların Tanınması, Teşhisi ve Tedavisi” ölçütü altında “a. Sistem hem başlangıç hem de uzman düzeyindeki kullanıcılar için uygundur.” ve “10. Yardım ve Dokümantasyon” ölçütü altında “a. Bilgilere ulaşmak kolaydır.” önermelerini orta

düzyeyde başarılı bulmuşlardır (%60). Nielsen (2020), “Sistem ve Gerçek Dünya Arasındaki Uyum” ölçütünü açıklarken siteyi yapanların aşına olduđu terimlerin kullanıcılara yabancı gelebileceđine dikkat çekmiştir. Buna göre sayfada kullanılacak kelimeler oldukça sade ve anlaşılır seçilmelidir. Ayrıca sezgisel değerlendirme yapan uzmanlardan biri “Benim açımdan karışık bir site çünkü konu alanına hakim değilim ve içerik uygunluğu açısından değerlendiremem.” yorumunda bulunmuştur. Kullanıcı doğrudan sokak sanatı ile ilgilenmese bile bu karışıklığı engellemek adına bilgilendirilmelidir. Bu sebeple “Nasıl?” sayfası her türden kullanıcı için açıklamalarda bulunmak üzere hazırlanmalıdır. “Nasıl?” sayfası, sitenin nasıl kullanılacağı ve nasıl eser ekleme yapılacağı ile ilgili bilgiler vermeli ve kullanıcının kafa karışıklığı yaşamayı veya öngörülemeyen bir soru sorması halinde merak ettiklerini sorabilmesi için iletişime teşvik etmelidir. Bu sayfa sitenin nasıl kullanılacağını yanı sıra nasıl eser yükleneceđi ile ilgili de bilgi vermelidir.

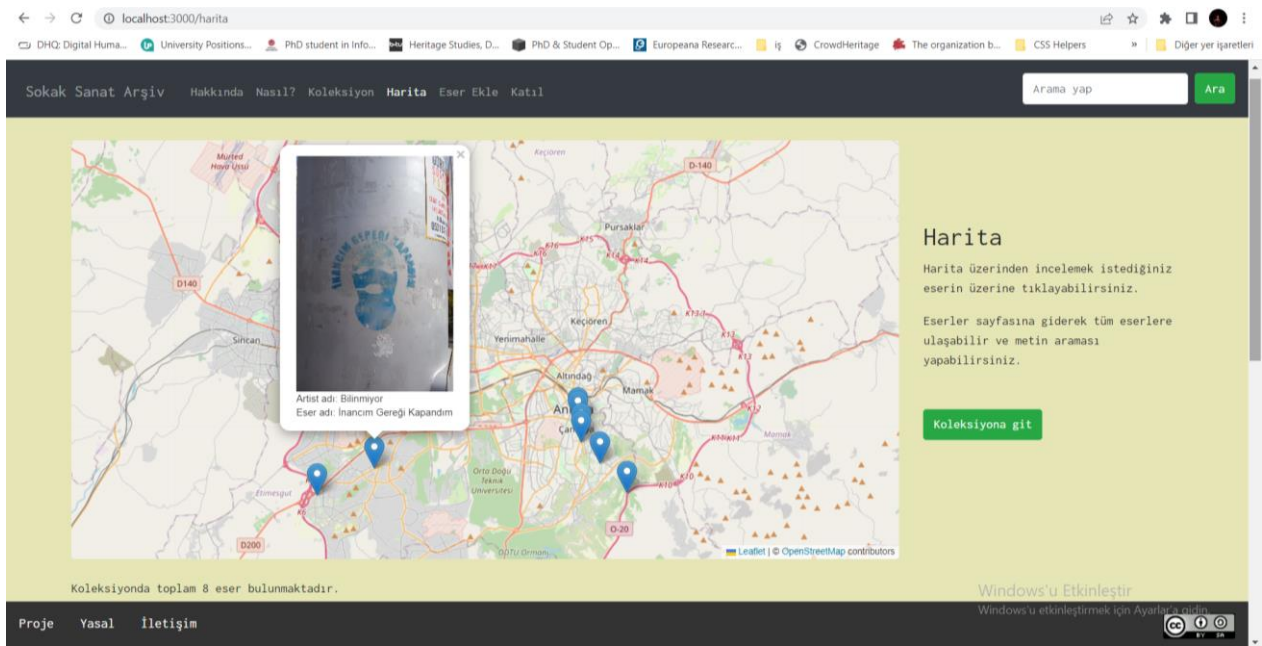
5.8. KOLEKSİYON

Oluşturulacak web sitesinin en önemli hedefi ve bölümü belki de koleksiyon sayfasıdır. Bu sebeple kullanıcının kolayca ulaşabileceđi biçimde görülmelidir. Dyson ve Moran’a (2000, s. 404) göre kullanıcı arama barına kelime yazmadan önce seçeneklere tıklayarak istediđi bilgiye ulaşabilmelidir. Önerilecek web sitesinde de eserler, kısa ve öz (8. Estetik ve Minimalist Tasarım) biçimde “Koleksiyon” başlığı ile üst çubukta yerini alan menü öđesine tıklayarak görülebilmelidir.

Eserler kullanıcıya hem harita hem de üstveri alanlarına göre filtrelenebilir listeler halinde sunulmalıdır. Fakat her iki belge erişim aracının da aynı sayfa üzerinde sunulmasına gerek yoktur. Street Art Cities web sitesi yalnızca tek bir şehrin haritasını açıp eserleri ve arama seçeneklerini sağ taraftaki küçük bir alanda yapmaya imkân tanımıştır. Fakat bu sayfa uzmanlar tarafından geri dönüş konusunda sorunlu görülen bölümlerdendir. Ayrıca yapılan aramalar yalnızca tek bir şehir için sonuçlar göstermektedir. Örneğın Tilburg şehri sayfasında sanatçı ismiyle yapılan bir arama, sanatçının Berlin’de yaptığı eserlere erişim imkânı sunmamaktadır.

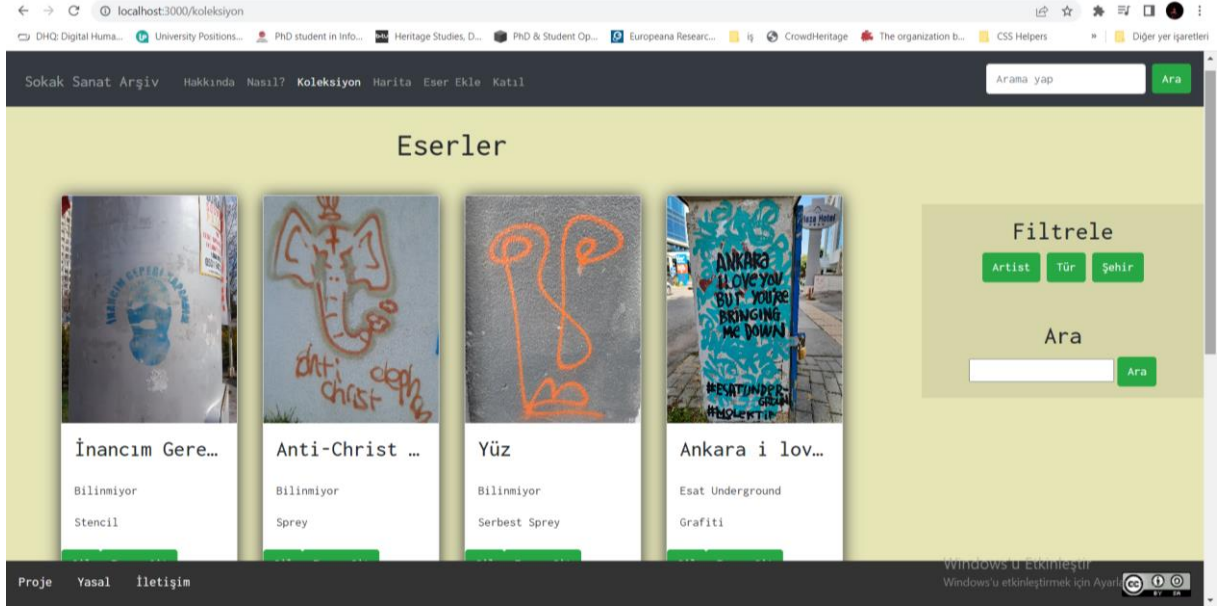
Bunun yerine tasarlanacak sitede doğrudan eserlerin görüldüğü filtreleme ve arama özelliklerinin bulunduğu bir “koleksiyon” sayfası ve eserlerin harita üzerindeki konumlarının gösterildiđi ayrı bir “harita” sayfası oluşturulabilir. Eserlerin koordinat bilgileri, harita üzerinden konum seçilerek oluşturulan ve kullanıcıya doldurması için

zorunlu tutulan alanlardandır. “Harita” sayfası ile tüm eserleri bu bilgiler dayanarak, harita üzerinde görsel olarak da etkin bir şekilde sunmak mümkündür. Önerilecek sitede sayfanın sol tarafında interaktif, sürüklenen ve yakınlaşma/uzaklaşma seçeneği sunan, bir harita üzerinde tüm eserler sunulabilir (bkz. Şekil 69). İkonların üzerine tıkladığında eser adı, artist adı ve eser resmi gibi temel eser verileri bir kart üzerinde görmek mümkündür. Bu kart üzerine tıkladığında ise eserin tüm detaylarının olduğu eser sayfasına geçilebilir. Dyson ve Moran anketinde ölçülen ölçütlerden biri de koleksiyondaki eser sayısıdır. Sayfada bu bilgi de kullanıcının kolay görebileceği bir şekilde sunulmalıdır.



Şekil 69. Harita sayfası görünümü

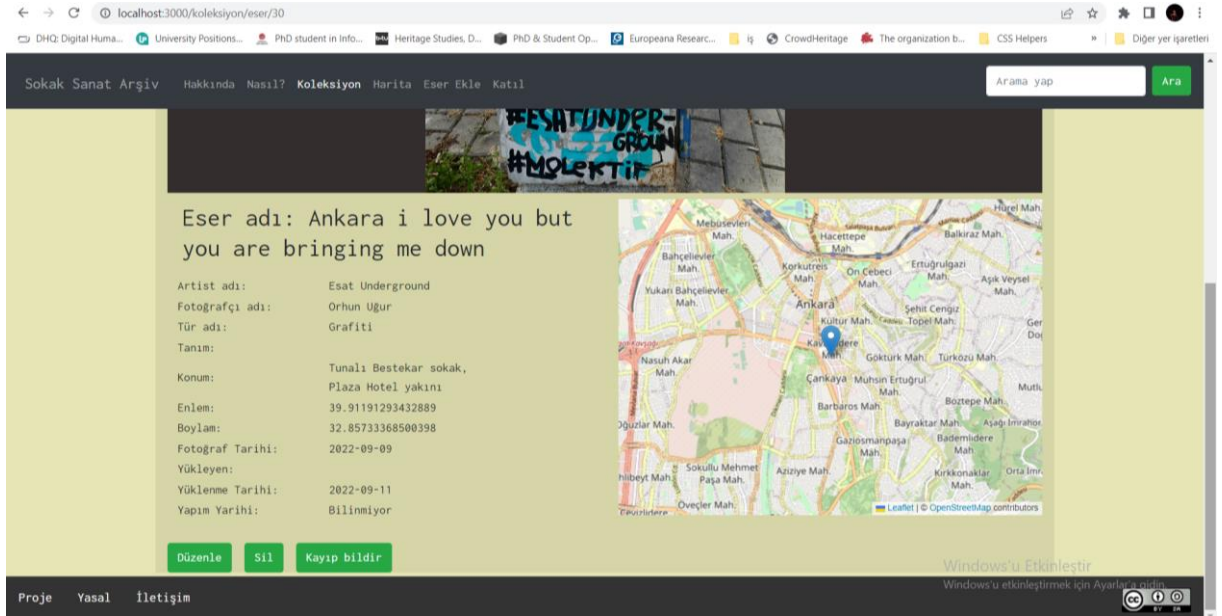
Harita haricinde kullanıcının tüm eserleri sıralı halde görebileceği bir “koleksiyon” sayfasına da ihtiyaç duyulmaktadır. Bu sayfada tüm eserler temel bilgileriyle kartlarda yer alarak sunulabilir (bkz. Şekil 70). Eserler üstüne tıkladığında detaylı bilgilerin bulunduğu eser sayfasında gösterilebilmelidir. Hazırlanan örnek sayfanın sol tarafında koleksiyonda bulunan tüm eserler, sağ tarafında ise filtreleme ve arama özelliği sunan kısım bulunmaktadır. Arama ve filtreleme alanı bir kart üzerinde kullanıcıyı sayfayı kaydırsa bile takip eder özellikte oluşturulmalıdır. Koleksiyonun aşağılarına inen kullanıcı her an yeni bir aramaya başlayabilmelidir.



Şekil 70. Koleksiyon sayfası görünümü

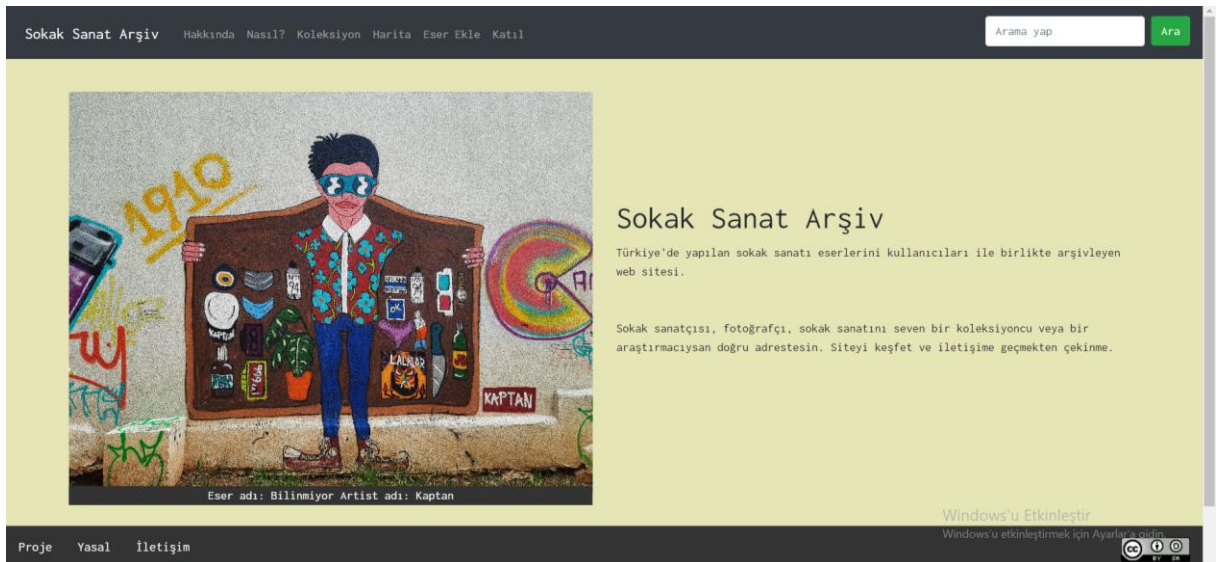
Diğer tüm sayfalarda ekran iki ana kısma bölünmekteyken koleksiyon ve harita sayfasında oran $\frac{3}{4}$ ve $\frac{1}{4}$ olarak ayarlanmıştır. Bunun sebebi web sitesinin odak noktası olan sokak sanatının daha geniş bir alanda sergilenmesinin hedeflenmesidir.

Koleksiyon ve Harita sayfaları koleksiyonu sergilemekteyken her bir eserin kendisi için de bir sayfa tasarımı yapılmalıdır. Bu sayfada esere ait tüm bilgiler verilmelidir. Eserin büyük resmi ortada, onun altında metada ve harita üzerindeki konum bilgileri yan yana gösterilerek sunulabilir (bkz. Şekil 71). Böylelikle kullanıcı görsel, uzamsal ve metinsel tüm bilgileri aynı sayfa üzerinden erişebilecektir. Alt kısımda ise “düzenle”, “sil” ve eserin artık aynı konumda olmadığını bildirmek üzere hazırlanan “kayıp bildir” butonları bulunacaktır.



Şekil 71. Örnek eser sayfası

Web sitesinin tümünde sayfalar koleksiyondan eserler kullanılarak oluşturulmuştur. Kullanıcı bu sayfalardaki eserlere de erişmek isteyebilir. Herhangi bir aramaya gerek duymadan imleci resmin üstüne götürdüğünde resmin alt kısmında eser ve artist adı bilgisine ulaşabilmektedir (bkz. Şekil 72). Bilginin verildiği alana tıklandığında ise tekrar eser sayfasına gidilebilmektedir.



Şekil 72. Sayfalarda sergilenen eserle etkileşime geçilmesi

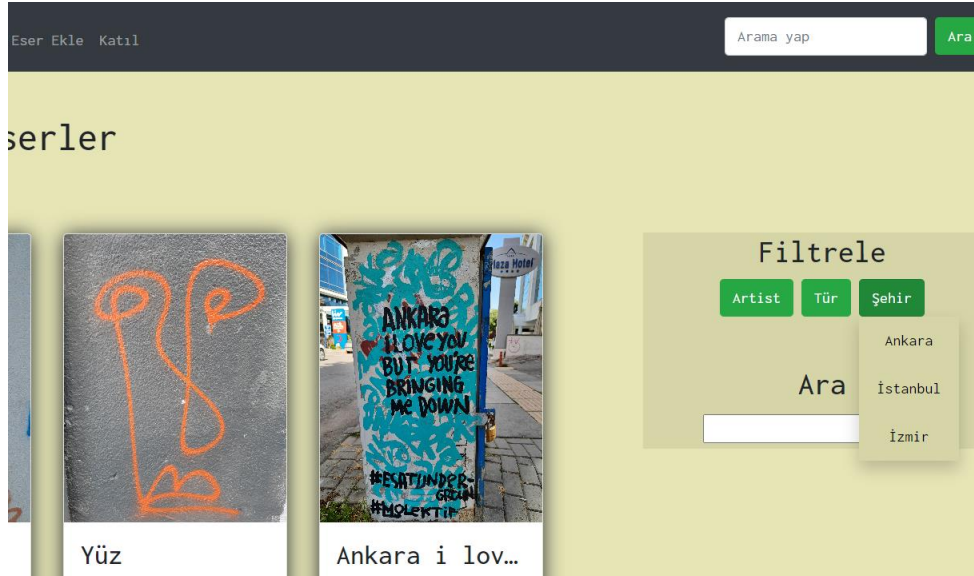
5.9. YAPISAL BAĞLAM

Koleksiyona erişim hem harita hem listelenmiş eserler olarak koleksiyon sayfasında yalnızca tek bir tıkla ulaşılmaktadır. Ayrıca diğer sayfalarda sergilenen koleksiyondaki eserlerin üzerine tıklandığında doğrudan eser sayfasına geçilebilmektedir. Web sitesi, ArtCrimes sitesinin yaptığı gibi farklı koleksiyon sayfalarına harici bağlantılar sunabilir. Proje hakkında detaylı bilgilerin yer alacağı “proje” sayfası, hem farklı koleksiyonlara bağlantılar hem de sokak sanatı, dijitalleştirme, katılımcı miras anlayışı ile ilgili literatüre bağlantılar sunmalıdır. Böylelikle kullanıcı dünyadan örneklerle sokak sanatı dijitalleştirme projelerini görebilecek ve katılımcısı olduğu veya olmayı düşündüğü bu sitenin ülkemiz için önemini fark edebilecektir.

Bu başlık altında irdelenen farklı bir madde ise web sitesinin güncelliğidir. Formal değerlendirme sırasında bu bilginin doğrudan kullanıcının karşısına çıkmaması veri toplama işini zorlaştırmıştır. Sitenin güncel olduğuna dair bir bilgi, alt bilgi barında kullanıcıya tarihle birlikte sunulabilir.

5.10. ARAMA MEKANİZMASI

Koleksiyon bazında aramalar üç yöntemle yapılabilmektedir: Filtreleme, harita üzerinden arama ve kelime ile arama. İncelenen web sitelerinin çoğu (%90,32) menü seçenekleri sunarak kullanıcının artist, tür, tarih gibi alanlarda filtreleme yaparak arama yapmasına olanak sağlamışlardır. Benzer şekilde, oluşturulan “koleksiyon” sayfasında artist, tür ve şehir bilgileri kullanılarak filtreleme yapılabilir. Örneğin Ankara’daki eserleri görmek isteyen biri “şehir” butonunun üstüne geldiğinde listelenen illeri görebilecektir (bkz. Şekil 73). Ankara’yı seçtiğinde sayfa otomatik olarak Ankara’da bulunan tüm eserlerin sergilendiği şekilde güncellenecektir. Başlangıçta web sitesi kendi kontrollü sözlüğünü oluşturabilecek kadar veriye sahip olmadığından bu temel alanların kullanılması yeterli olacaktır. Zaman ilerledikçe ve veri girişi arttıkça yükleyen, tarih, kaybolma durumu gibi özellikler de filtre seçeneklerine dâhil edilebilir.



Şekil 73. Eser arama seçenekleri

Aynı sayfa üzerinde arama barı ile de arama yapılmalıdır. Aranılan metin, eserin sahip olduğu tüm bilgilerin içinden arama yaparak ilişkili sonuçları, (sayfayı güncelleyerek) sol tarafta sunmalıdır. Daha sonra gelişmiş arama seçeneği ile yalnızca belirlenen alanlarda arama yapma opsiyonu sunulabilir. Gelişmiş arama özelliği de sağ taraftaki sütuna eklenerek sunulabilir.

Web sayfası aynı zamanda harita üzerinden arama yapmaya da imkân sunmalıdır. "Harita" sayfası (bkz. Şekil 69) bu amaçla kurulmuştur. Şu an tüm eserleri harita üzerinde listeleyen sayfa ileride filtreleme seçeneklerinin buraya eklenmesiyle daha kullanışlı hale gelebilir. Ayrıca kullanıcının haritadaki konumları seçememesi halinde yalnızca eser için değil aynı zamanda haritadaki konumlar için de arama opsiyonuna sahip olması gerekmektedir.

Farklı kullanıcı türleri göz önünde bulundurularak olabildiğince arama seçeneği göz yormadan sunulmalıdır. Fakat arama veya filtreleme sırasında kullanılacak bilgiler veri girişi sağlandıkça oluşacağından başlangıçta temel arama araçları yeterli olacaktır.

5.11. ARAMA GERİ DÖNÜŞÜ VE KAYITLAR

Türkiye için tasarlanacak web sayfasında arama sonuçları koleksiyon sayfasında doğrudan kartlar ile gösterilmekteyken harita sayfasında harita üzerinde noktalar üzerinde sunulmaktadır. Yapılan filtreleme veya kelime ile arama sonuçları aynı sayfa üzerinde tüm koleksiyonun güncellenmesiyle sunulmalıdır. Böylelikle içinde benzer

metinlerin geçtiği veya aynı türde sınıflandırılmış olan verilerin hepsi kullanıcının karşısına çıkabilecektir. Eğer aranan doğrudan tek bir örneği bulabiliyorsa, tek sonuç tek başına gösterilmelidir. Arama sonucuna ulaşamaması ihtimalinde ise kullanıcı muhakkak bilgilendirilmelidir. Uzmanların en sorunlu gördüğü kullanılabilirlik ölçütlerinden biri “9. Hataların Tanınması, Teşhisi ve Tedavisi” olmuştur. Bu ölçüt altındaki “b. Uygulama hata mesajı sunmaktadır” önermesine iki uzman katılmamış bir uzman ise kararsız kaldığını belirtmiştir (bkz. Tablo 10). Olumlu yanıt veren uzmanlar ise bir sonraki, “c. Hata mesajları sorunun sebeplerini tahmin etmektedir.” önermesine olumlu bakmamıştır. Bir uzmanın kararsız bir uzmanın ise olumsuz düşündüğü görülmüştür. Bu sebeple, özellikle eser arama sırasında karşılaşılabilecek hatalara karşı tedbir almak gerekmektedir. Arama sonucu ulaşamayan eser için kullanıcıya esere ulaşamadığı bilgisi verilmeli, bulmak için kullanabileceği alternatif yollar gösterilmelidir.

Resim kalitesi anlamında kullanıcıya bir alt veya üst limit verilmesine gerek yoktur. Günümüzde kullanılan kameralar veya cep telefonu kameralarının görüntü kaliteleri yeterli olacaktır. Fakat resim dosyasının formatı konusunda .jpg veya .png tavsiye edilerek/zorunlu tutularak bir standart sunulabilir. Fotoğraf üzerinde herhangi bir işlem yapmadan getirilmesi kullanıcıya belirtilmelidir. Bu bilgi eser yüklemenin anlatıldığı “Nasıl?” sayfasında açıklanabilir.

Koleksiyonda bulunan eser sayısı ise “Koleksiyon” ve “Harita” sayfasında otomatik olarak güncellenerek kullanıcıya sunulmalıdır.

6. BÖLÜM: SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. SONUÇ

Bu çalışmada, sokak sanatı, dijitalleştirme ve kitle kaynak kavramlarına açıklık getirilerek, kullanıcının doğrudan sürece dâhil olmasını sağlayan sokak sanatı web siteleri incelenmiş ve Türkiye'nin sokak sanatına erişim için bir web sayfası önerilmiştir.

Sokak sanatı, her kültürel miras eseri gibi korunup gelecek nesillere aktarılmaya muhtaçtır. Sokak sanatının diğer miras ürünlerinden farklı olmasını sağlayan efemeral doğası gereği, korumanın fiziksel bir anlayıştan ziyade dijital olarak; yalnızca kültürel bellek kurumlarınca değil kullanıcının da doğrudan katılım gösterdiği kitle kaynak yöntemlerine göre yapılması mümkündür.

Bu araştırma kapsamında ulaşılan sonuçlar şöyle sıralanabilir:

Dünya çapında incelenen web sitelerinde,

- Sokak sanatını tanımlamak her site birbirinden farklı üstveri alanları kullanmaktadır. Web siteleri arasında veya sokak sanatı topluluğu arasında eserleri tanımlamak için ortak alanlar geliştirilmemiştir. Sokak sanatını tanımlarken en sık kullanılan alanın Graf'ın (2019, s. 189) sonucu ile paralel olarak artist olduğu görülmüştür. Fakat onun çalışmasından farklı olarak artist tanımlayıcısını takip eden alanların konum ve tür olduğu ortaya çıkmıştır. Sokak sanatı diğer kültürel miras eserlerini tanımlamakta kullanılan **üstveri** alanlarının yanı sıra özel alanlara ihtiyaç duyduğu için bu denli az tanımlayıcının yetersiz olduğu söylenebilir.
- Sitelerin çoğunda eser edinme, kopyalama ve telif hakları konusunda herhangi bir aydınlatıcı metin bulunmamaktadır. Az sayıda web sitesinde ise bu konulara dair bilgilere, "hakkında" ya da "yasal" sayfasında, açık ifadelerle olmasa da yer verildiği görülmüştür. Kültürel bellek kurumlarının aksine sokak sanatı sitelerinin barındırdığı eserlere erişim konusundaki **yasal düzenlemeleri** göz ardı edildiği gözlemlenmiştir. Eser üst verileri ve politikalara dair elde edilen bu sonuçlar "Sokak sanatı web sitelerinin çoğunda eser kopyalama ve telif haklarını içeren kurumsal bilgi ve politika yoktur. Sokak sanatı web sitelerinin çoğunda, eserlere

ilişkin tanımlayıcı veriler yetersizdir.” şeklinde kurulan birinci araştırma hipotezini doğrular niteliktedir.

- Dijitalleştirilip arşivlenmesi için kullanıcının katılımına oldukça ihtiyaç duyan sokak sanatı web sitelerinde **kitle kaynak** yöntemlerinden yeterince yararlanılmamaktadır. Kullanıcıların koleksiyona eser eklemesine bile incelenen sitelerin yalnızca yarısından azı olarak tanımaktadır (%45,16). Bu sonuç ile “Sokak sanatı web sitelerinde kullanıcılar sokak sanatının yönetilmesine en sık koleksiyon tamamlama kitle kaynak yöntemi ile katkı sağlarlar.” şeklinde kurulan araştırma hipotezinin doğrulandığını söylemek mümkündür.

Dünyadaki diğer örneklerle göre **kullanılabilirlik** düzeyi daha yüksek bulunan Street Art Cities web sitesinin uzmanlar tarafından gerçekleştirilen sezgisel değerlendirme sonuçlarına göre,

- Web sitesi, “Önde gelen sokak sanatı web sitesinin kullanılabilirliği estetik ve minimalist tasarım ve tutarlılık ve standartlar yönünden güçlüdür.” şeklinde tasarlanmış araştırma hipotezini doğrular biçimde **estetik ve minimalist tasarım** yönünden güçlü bulunmuştur. Renklerin doğru kullanımı ve her sayfada uyumlu tasarım biçimine rastlanması olumlu görülen bir özelliktir.
- Sitenin en başarısız bulunduğu kullanılabilirlik ölçütü **hataların tanınması, teşhisi ve tedavisi** olmuştur. Uzmanlar yeterince hata mesajı göremediğine ve gördüklerinde de hata mesajlarının yetersiz olduğuna dikkat çekmiştir. Uzmanların üzerinde durduğu ve yorumlarında da belirttiği bir başka konu ise navigasyon özelliğinin yetersizliği olmasıdır. Kullanıcının istediği sayfaya ulaşabilmesi veya özellikle de önceki sayfaya geri dönmesi açısından sağlanan imkânlar yetersiz görülmüştür. **Kullanıcı kontrolü ve özgürlüğü ve esneklik ve verimlilik** gibi kullanılabilirlik ölçütleri bu özelliğin eksikliği sebebiyle başarısız bulunmuştur.

Konuya ilişkin literatür düzeyinde ulaşılan sonuçlar, dünyada ve Türkiye’de sokak sanatı üzerine yapılan çalışmaların sınırlı sayıda olduğunu göstermiştir. Özellikle Türkiye’de sokak sanatının taşıdığı hem somut hem de somut olmayan kültürel miras değerleri ve onların korunması hakkında hiçbir çalışma bulunmamaktadır. Sokak sanatının dijitalleştirilmesi ve koruma sağlanması ile ilgili literatürün derlendiği ve bir çözüm önerisinin sunulduğu bu çalışma, alanında bir ilk olması sebebiyle büyük önem taşımaktadır. Katılımcı miras yaklaşımına dayalı koruma

önerisinin, yalnızca sokak sanatının değil diğer kültürel miras ürünlerinin sürdürülebilir yönetimi için de etkili olabileceği düşünülmektedir. Bu vurguyu içeren çalışmanın, kültürel miras yönetimi alanındaki literatüre de önemli katkılar sağlayacağı düşünülmüştür.

6.2. ÖNERİLER

Yapılan bu araştırmada, literatür değerlendirmesi ve elde edilen bulgular doğrultusunda Türkiye’de sokak sanatının dijitalleştirilip erişime açılması için bir web sayfası önerisinde bulunulmuştur. “Türkiye için Bir Web Sayfası Önerisi” başlığı altında elde edilen bulgular doğrultusunda pratik bir uygulama olarak Ankara’daki bazı sokak sanatları dijitalleştirilmiş ve örnek web sayfası tasarlanmaya çalışılmıştır. Değerlendirme sonucu elde edilen bulguların yanı sıra, sayfa tasarlanırken karşılaşılan zorluklar ve araştırma boyunca doğrudan fark edilemeyen özelliklerin de deneyimlenmesi sağlanmıştır.

Çalışma ile ulaşılan sonuçlar ve pratik tecrübeler sonucunda oluşturulacak web sayfası için aşağıdaki önerilerde bulunmak mümkündür:

- Kültürel bellek kurumlarının bilgi ve bütçe kaynaklarından mümkün olduğunca yararlanılmalıdır. Sayfanın prototipi kodlanmış olsa da zaman, teknik bilgi yetersizliği ve bütçe gibi sebeplerle site yayınlanabilecek düzeye gelmemiştir. Bu sorunların giderilebilmesi, miras eserlerinin korunmasıyla doğrudan sorumlu kültürel bellek kurumlarının katkısıyla mümkün olabilecektir. Fakat toplumun düşüncesini sansüre uğramadan duvara yansıtan sokak sanatı, bu kültürel bellek kurumları çatısı altında bir proje ile korunacaksa aynı şekilde sansüre uğramadan dijitalleştirilmesi de sağlanmalıdır. Kültürel bellek kurumlarının bu fikri kabul etmemesi halinde aynı şartlar ile özel fonlar bulunmaya çalışılmalıdır.
- Web sayfası, kitle kaynak yöntemlerinde mümkün olduğunca yararlanmalı, kullanıcıyı projeye dâhil etmelidir. Sokak sanatı eserlerin hızlıca kaybolabilmesi sebebiyle, dijitalleştirme işleminin doğrudan kullanıcı ile yapılması gerekmektedir. Türkiye için oluşturulacak sayfanın içeriğinde mutlaka Oomen ve Arayo’nun (2011) sınıflandırdığı kitle kaynak yöntemlerine imkân tanınmalıdır. Özellikle eser oluşturma, kaybolan veya değişikliğe uğrayan eserlerin bilgisini verebilmek için etkileşime geçebilme, eser hakkında farklı bilgiler sunabilme olanakları kullanıcıya verilmelidir. Kitle kaynak

yöntemlerinden biri olan kitle fonlama kullanıcın projeye maddi olarak destek vermesini sağlamaktadır. Yalnızca kullanıcı bütçesi ile ayakta durabilen bir sistem kültürel bellek kurumları veya farklı özel fonların istekleri ve sansürlerine gerek duymadan sürdürülebilecektir. Eserlerin beğenilmesi, paylaşılması, farklı biçimlerde kullanılarak yeni eserler veya koleksiyonlar yaratılması web sitesinin görünürlüğünü artıracaktır. Bu da daha fazla kullanıcının siteyi incelemesine, kültürel miras ürünü olarak sokak sanatı hakkında farkındalık kazanmasına ve belki de site geliştirme sürecine kitle kaynak yöntemleriyle dâhil olmasına sebep olacak ve sokak sanatının sürdürülebilir bir şekilde korunmasına olanak sağlayacaktır.

- Hedef kullanıcı kitlesi belirlenmeli ve her düzeyden kullanıcı kültürel miras ürünü olarak sokak sanatı, kitle kaynak yöntemleri ve dijitalleştirme konusunda bilgilendirilmelidir. Oluşturulabilecek bir “proje” sayfasında, öncelikle sokak sanatının neden kültürel miras ürünü olduğu ve tarihi belge niteliği taşıdığı kullanıcıya anlatılmalıdır. Sonrasında kullanıcının herhangi bir şekilde sisteme dâhil olabilmesi için kitle kaynak yöntemlerinden bahsedilmelidir. Koleksiyona yeni eser ekleyebilmesi, tanımlayabilmesi ve düzenleyebilmesi için dijitalleştirme ve aşamaları açıklanmalıdır. Ayrıca sitenin nasıl kullanılacağı, nasıl eser yükleneceği, nasıl destek olunacağı gibi genel kullanıcıyı bilgilendiren içeriklerin yer aldığı bir “nasıl?” sayfası da siteye eklenmelidir. Önerilecek site ve barındırdığı eser verileri araştırmacılar tarafından çeşitli biçimlerde kullanılabilirdir. Eser veya üstverilere ihtiyaç duyabilecek araştırmacılar için eserler, sayfa üzerindeki görünümüleri haricinde tablo verisi olarak da sunulmalı ve nasıl kullanılacağı açıklanmalıdır.
- Web sitesi mümkün olduğu kadar açık olmalıdır. Sokak sanatı efemeral doğası sebebiyle dijitalleştirilerek korunabilmektedir. Sokak sanatı eserleri her an her yerde görülüp hızlıca kaybolabildikleri için kültürel miras profesyonelleri tarafından değil toplumun katılımı ile dijitalleştirme yapılmalıdır. Kullanıcının eserlere erişememesi, paylaşamaması veya türeterek kullanamaması web sayfasının kullanıcı ile etkileşimini olumsuz yönde etkileyecektir. Bu da korunmasının doğrudan kullanıcı katılımına bağlı olan sokak sanatının sürdürülebilir yönetimine zarar verecektir. Avrupa Komisyonu, Ufuk 2020 programında araştırma verilerinin erişimi için “mümkün olduğunca açık, gerektiği kadar kapalı” prensibini belirlemiştir (European Commission, 2016, s. 4). Miras verileri de çeşitli bilim insanları tarafından araştırma verisi olarak

kullanılabileceği için aynı prensip sokak sanatı verileri için de kullanılmalıdır. Roued-Cunliffe (2019, s. 2), miras verisine açıklığın fiziksel, çevrimiçi ve veri düzeyinde erişim ile 3 düzeyde getirilebileceğine işaret etmiştir. Türkiye için tasarlanacak site, eserlere çevrimiçi erişimi sunacağı gibi veri düzeyinde de erişim sağlamalıdır. Miras verisi yalnızca eserin fotoğrafından ziyade eserin üstverilerini de içermelidir. Berners-Lee'nin de (2006) önerdiği gibi eserlere ait tüm verilerin csv gibi açık bir formatla araştırmacılara sunulması, açık veri evrenine uyum sağlama konusunda yardımcı olacaktır.

- *Kullanıcı telif hakları konusunda bilgilendirilmeli, eser yükleme, kullanma, kopyalama gibi izinleri ve şartları hakkında içeriğe ulaşabilmelidir.* Açıklık, sitenin temel özelliklerinden olsa da sanatçıların haklarını korumak için gerekli yasal düzenlemeler ile Ufuk 2020'de (European Commission, 2016, s. 4) bahsedilen "gerektiği kadar kapalı" ifadesi göz önünde bulundurulmalıdır. Oluşturulabilecek bir "yasal" sayfasında eser ve üstveri tanımı yapılmalı ve sahibi gösterilmelidir. İncelenen web sitesi Street Art Cities siteye eklenen eser ve üstverilerin sahibini, eseri yükleyen kişi olarak tanımlanmıştır. Sitede tekrar kullanım ve dağıtım ile ilgili tercih edilen lisans Creative Commons BY SA 4.0 (Creative Commons., 2023) olmuştur. Türkiye için önerilecek sitede de aynı şekilde dijitalleştirilmiş eserin sahibi yükleyen kişi olarak belirlenmeli ve açık bir lisans olarak CC BY-SA kullanılmalıdır. Eseri yükleyen kişi dışında, fiziksel eseri üreten sokak sanatçısı da eserin üzerinde söz hakkına sahiptir. Sokak sanatçısı eserini herkesin görebileceği kamusal alana yaptığı için eserin görülmesiyle ilgili sorun yaşamayacağı düşünülmektedir. Fakat eserin görülmemesini istemesi veya bu sitede yayınlanmamasını istediği halde onun da haklarını korumak adına tercihinin saygı duyulmalıdır. İletişime geçmesi halinde eser kaldırılmalıdır. Bu bilgi, hem eser yükleyen kullanıcıya bu ihtimal dâhilinde öncelikli söz hakkının sokak sanatçısında olacağını, hem de sokak sanatçısının böyle bir durumda iletişime geçebileceğini gösterdiğinden aynı sayfa üzerinde muhakkak verilmelidir.
- *Üstveriler, sokak sanatı özelinde önem taşıyan bilgiler göz önünde bulundurularak oluşturulmalıdır.* Sitedeki eserler tanımlanırken DC'nin (DCMI Usage Board, 2020) sunduğu basit tanımlayıcı alanlar kullanılmalıdır. Fakat sokak sanatı çok çabuk yok olabilmesi açısından diğer kültürel miras ürünlerine göre farklılık göstermektedir. Yok olma bilgisi de eseri tanımlayan diğer üstverilerin yanında muhakkak yer almalıdır ve yok olma durumunu farkedenden

kullanıcıların bildirmesi için teşvik edici bir “düzenleme bildir” seçeneği sunulmalıdır. Eserler katılımcı bir yaklaşımla yükleneceği için her kullanıcının eserler ilgili tüm üstverileri bilmeme ihtimali bulunmaktadır. Doldurulması zorunlu olan alanlar (bkz. Tablo 11) dışında tanımlanması eksik kalan eserler için, tanımlanmış veya tanımlanmamış bilgisinin olduğu bir üstveri sunulmalıdır. Eksik eserlere bilgi eklemek isteyen kullanıcılar veya doğrudan sanatçılar bu alandaki bilgi doğrultusunda yapacakları bir arama sonucunda kolaylıkla eserlere erişebileceklerdir. Siteye eser ve eserlere dair bilgiler girildikçe ortak kullanılan terimler gruplandırılıp site içi otorite dosyaları oluşturulmalıdır. Böylelikle aynı anlama gelen terimin iki farklı biçimde yazılmasının önüne geçilecektir.

- Navigasyon ve hata önleme özelliklerine önem verilmelidir. Uzmanların sezgisel değerlendirmesi sonucu sitenin en zayıf bulunan yanları navigasyon ve hata önleme özellikleri olmuştur. Türkiye için önerilecek web sitesinde menü başlıkları kısa, öz tutulmalı ve içeriği hakkındaki bilgiyi sunabilecek şekilde belirlenmelidir. Web sitesi kullanıcının her zaman önceki sayfaya dönmeye izin verebilecek şekilde tasarlanmalıdır. İncelenen web sitesindeki “blog” gibi farklı web adreslerine açılan harici sayfalardan, kullanıcının kafasını karıştırabileceğinden ve geri dönüş imkânı sunmadığından kaçınılmalıdır. Web sitesinde karşılaşılan herhangi bir hata kullanıcıya hatanın sebebini bildirmelidir. Eser arama sırasında çıkan bir hata veya esere ulaşamaması gibi sonuçlarda kullanıcıya esere neden ulaşamadığı veya alternatif aramaların nasıl yapılacağı şeklinde önerilerde bulunmalıdır. Hem eser hem genel arama sonuçlarında, doğrudan esere ulaşılmasa da benzer veya yakın ihtimaller kullanıcıya sunulmalıdır.
- Oluşturulacak sayfa sokak sanatçılarını destekler nitelikte olmalıdır. Sokak sanatının sürdürülebilirliği sanatçıların eser üretmeye devam etmesi ve yeni sanatçıların eklenmesiyle doğrudan alakalıdır. Sanatçılarla yapılacak röportajlar, birlikte yürütülebilecek projeler, tecrübeli sanatçılar ve acemilerin buluşabileceği topluluk sayfaları, dinlenen sanatçılara sunulabilecek iş imkânları, site fonundan yaratılabilecek sanatçı destek bütçesinden alınabilecek boya ve çeşitli ekipmanlar geliştirilecek sitenin sunabileceği özelliklerden olmalıdır.

Hazırlanacak web sitesi yürütülecek yeni araştırmalar ve kullanıcıların geri dönüşleri ışığında tekrar geliştirilebilir olmalıdır. Çalışmanın kapsamı, süre sınırı gibi sebeplerle

Türkiye'nin sokak sanatına erişimi için yalnızca bir web sayfası önerilmiştir. Web sitesi geliştirme düzeyinde yapılacak yeni araştırmalar için şu öneriler sunulabilir:

- Türkiye için oluşturulan web sitesi için de kullanılabilirlik değerlendirmesi gerekmektedir. Bu değerlendirme için yalnızca sezgisel değerlendirme yöntemi kullanılmamalı, farklı türlerde testler de yapılmalıdır. Değerlendirme sonuçlarına göre web sitesi güncellenerek daha kullanışlı hale gelebilecektir.
- Bu araştırmada sezgisel değerlendirme sırasında BÖTE uzmanlarından yararlanılmıştır. Gelecekte yapılacak araştırmalarda Sokak sanatçıları, arkeolog, tarihçi, sanat tarihçisi, bilgi yönetim uzmanı gibi ilgili alanlardaki araştırmacıların görüşlerinden de yararlanılabilir.
- Bu araştırma için kapsam dışında bırakılan sosyal medya sitelerinde de sokak sanatı fotoğraflanıp paylaşılmaktadır. Özellikle sokak sanatı paylaşımı yapan hesaplar veya etiketler/başlıklar hakkında yeni araştırmalar yapılmalıdır. Buradaki eserlerin nasıl üstveriler ile birleştirilip sunulabileceği veya eserlerin Türkiye için önerilebilecek siteye nasıl entegre edilebileceği konusunda yeni fikirler üretmek daha verimli bir portal üretmeye sebep olabilir.
- Sokak sanatçıları ile yapılacak bire bir görüşmeler, onların telif, gerekli üstveriler, sokak sanatına bakışları hakkında bilgiler sunacaktır. İletişime geçmek, ihtiyaçları ve fikirlerini öğrenmek platformun daha ortaklaşa yürütülen bir proje haline gelmesine olanak sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- +90 (2020, 25 Eylül). Grafiti ve sokak sanatı nedir? | "Vandalizm mi yoksa bir sanat mı?" [Video]. Erişim adresi: https://www.youtube.com/watch?v=K0X2R0LfOuk&ab_channel=%2B90
13. Antalya Uluslararası Film ve Sanat Festivali Resim ve Heykel Sempozyumu ile ilgili haberler. (1976). [Gazete Küpürü, Milliyet, Cumhuriyet Gazeteleri]. Salt araştırma arşivi. Envanter No: DRKDOC010. URI: <https://archives.saltresearch.org/handle/123456789/11637>
- 2023 Kahramanmaraş depremleri (2023, 6 Şubat). *Vikipedi* içinde. Erişim adresi (26 Mart 2023): https://tr.wikipedia.org/wiki/2023_Kahramanmara%C5%9F_depremleri
- Adane, A., Chekole, A. ve Gedamu, G. (2019, Temmuz). Cultural Heritage Digitization: Challenges and Opportunities. *International Journal of Computer Applications*, 178, 33, 1-5. Doi: 10.5120/ijca2019919180
- Advan, A. (2015). *Toplumsal Hareketler ve Sosyal Medya Kullanımı Çerçevesinde "Taksim Gezi Parkı Eylemi"* (Doktora tezi). Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=ebVax1OscckbMgNOJfdQ3Mg&no=kBZOEKmrhGGibOKiM4rig>
- Austin, J. (2010). More to see on streets than canvas in white cube. *City*, 14, 33-47. Doi: 10.1080/13604810903529142
- Ayral, R. (2014). Duvarların dili: graffiti/sokak sanatı. Bahar T., Çolakoğlu F., Ataç A. ve Soley U. (Ed.), *Duvarların dili graffiti/ Sokak sanatı* içinde (s. 9-16), İstanbul: Pera Müzesi Yayını
- Bağış, R. C. (2019). Bir Alt Kültür Grubu Olarak Denizli Graffiti Gençliği. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 18, 1287-1309. Doi: <https://doi.org/10.21547/jss.547953>
- Banksy (2005). *Banksy Wall and Piece*. Wemding: Apply Druck.
- Barnum, C. M. (2011). *Usability testing essentials*. Erişim Adresi: <https://www.sciencedirect.com/book/9780123750921/usability-testing-essentials>

- Başkent duvarları rengarenk... (2019, 25 Kasım). Erişim adresi: <https://www.ankara.bel.tr/haberler/baskent-duvarlari-rengarenk>
- Bates, L. (2014). *Bombing, Tagging, Writing: An Analysis of the Significance of Graffiti and Street Art*. (Yüksek lisans tezi). University of Pennsylvania, Philadelphia, PA. Erişim adresi: https://repository.upenn.edu/hp_theses/570/
- Baumgarth, C. ve Wieker, J. B. (2020, 19 Şubat). From the classical art to the urban art infusion effect: The effect of street art and graffiti on the consumer evaluation of products. *Creativity and Innovation Management*, 29, 116-127. Doi: <https://doi.org/10.1111/caim.12362>
- Berlin Street Art. (2018, 3 Nisan). Street Art And Graffiti Words – The Ultimate Glossary Erişim adresi: <https://berlinstreetart.com/graffiti-words/>
- Berners-Lee, T. (2006, 27 Temmuz). Linked Data. Erişim adresi: <https://www.w3.org/DesignIssues/LinkedData.html>
- Bishop, C. (2005). *Installation Art*. London: Tate Publishing
- Blanché, U. (2018). Street art and photography: Documentation, representation, interpretation. *Nuart Journal*, 1, 23-29. Erişim adresi: https://nuartjournal.com/wp-content/uploads/2018/09/05_Blanche_Nuart-Journal-1-1-2018.pdf
- Bonadio, E. (2017, 4 Nisan). Copyright protection of street art and graffiti under UK law. *Intellectual Property Quarterly*, 2, 1-39. Erişim adresi: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2946360
- Bonney, R., Ballard, H., Jordan, R., McCallie, E., Phillips, T., Shirk, J. ve Wilderman, C. C. (2009). Public Participation in Scientific Research: Defining the Field and Assessing Its Potential for Informal Science Education. A CAISE Inquiry Group Report. Washington, D.C.: Center for Advancement of Informal Science Education (CAISE). Erişim adresi: <https://eric.ed.gov/?id=ED519688>
- Bojórquez, C., Cesaretti, G., Oriol, E. ve Marin, C. (t.y.). Cholo Graffiti. Erişim adresi (26 Mart 2023): <https://artinthestreets.org/text/cholo-graffiti>
- Bowen, T. E. (1999). Graffiti Art: A Contemporary Study of Toronto Artists. *Studies in Art Education*, 41, 22-39. Erişim adresi: <https://www.jstor.org/stable/1320248>
- Brabham, D. C. (2013). *Crowdsourcing*. The MIT Press: Cambridge, Massachusetts

- Brumm, A., Oktavia, A. A., Burhan, B., Hakim, B., Lebe, R., Zhao, J., Sulistyarto, P. H., Ririmasse, M., Adhityatama, S., Sumantri, I. ve Aubert, M. (2021, 13 Ocak). Oldest cave art found in Sulawesi. *Science Advances*, 7, 1-12. Doi: 10.1126/sciadv.abd4648
- Carletti, L. (2016) Participatory Heritage: Scaffolding Citizen Scholarship. *International Information & Library Review*, 48, 196-203. Doi: 10.1080/10572317.2016.1205367
- Carletti, L., McAuley, D., Price, D., Giannachi G. ve Benford, S. (2013, 5 Şubat). Digital Humanities and Crowdsourcing: An Exploration. In *Museums and the Web 2013*. N. Proctor ve R. Cherry (eds). Silver Spring, MD: Museums and the Web. Erişim adresi: <https://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/digital-humanities-and-crowdsourcing-an-exploration-4/>
- Caves in the Maros-Pangkep karst. (2020, 13 Aralık). Vikipedi içinde. Erişim adresi (01 Ocak 2021): https://en.wikipedia.org/wiki/Caves_in_the_Maros-Pangkep_karst
- Champion, C. B. (2012, 12 Ekim). Historiography, Greek and Roman (abstract). Doi: <https://doi.org/10.1002/9781444338386.wbeah08084>
- Chaniotis, A. (2015). Studying Graffiti in an Ancient City: The Case of Aphrodisias. Erişim adresi: <https://www.ias.edu/ideas/2015/chaniotis%E2%80%9393graffitti>
- Citizen science (t.y.). Erişim adresi (26 Mart 2023): <https://citizenscience.org/>
- Conklin, T. R. (2012). *Street Art, Ideology, and Public Space* (Yüksek lisans tezi). Doi: 10.15760/etd.761
- Cowick, C. (2015). Preserving Street Art: Uncovering the Challenges and Obstacles. *Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America*, 34, 29-44. Erişim adresi: <https://www.jstor.org/stable/10.1086/680563>
- Creative Commons.(t.y.) Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0). Erişim adresi (27 Mart 2023): <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Cunliffe, D., Kritou, E. ve Tudhope, D. (2001) Usability Evaluation for Museum Web Sites. *Museum Management and Curatorship*, 19, 229-252. Doi: 10.1080/09647770100201903
- Çağiltay, K. (2016). *İnsan Bilgisayar Etkileşimi ve Öğretim Teknolojileri*. K. Çağıl ve Y. Gökteş (Eds.) Öğretim Teknolojilerinin Temelleri: Teoriler Araştırmalar Eğilimler (s. 297-314). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık

- Çakmak, T. ve Yılmaz, B. (2017). Bellek Kurumlarında Dijitalleştirme ve Dijital Koruma: Türkiye'deki Uygulamaların Analizi. *Bilgi Dünyası*, 18, 49-91. Doi: <https://doi.org/10.15612/BD.2017.580>
- Çakır, M. S. (2015). *Türkiye'de Graffiti ve Sokak Sanatı* (Yüksek lisans tezi). Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=z1h8wuUu352yX48C4QpBMw&no=dTdcSQotHaQ44PhQzSb5xg>
- Daichendt, G. J. (2013). Artist-Driven initiatives for art education: what we can learn from street art. *Art Education*, 66(5), 6-12. Doi: [10.1080/00043125.2013.11519234](https://doi.org/10.1080/00043125.2013.11519234)
- Damala, A., Ruthven, I. Ve Hornecker, E. (2019, Şubat). The MUSETECH Model: A Comprehensive Evaluation Framework for Museum Technology. *ACM J. Journal on Computing and Cultural Heritage*, 12, 7, 1-22. Doi: <https://doi.org/10.1145/3297717>
- Davies, J. (2012). Art crimes?: theoretical perspectives on copyright protection for illegally-created graffiti art. *Maine Law Review*, 65, 27-35. Erişim adresi: <https://digitalcommons.minelaw.maine.edu/mlr/vol65/iss1/3/>
- Davoli, P., Mazzoni, F. ve Corradini, E. (2005). Quality Assesment of Cultural Web Sites with Fuzzy Operators. *Journal of Computer Information Systems*, 46, 44-57. Doi: [10.1080/08874417.2005.11645868](https://doi.org/10.1080/08874417.2005.11645868)
- DCMI Usage Board (2020, 1 Haziran). DCMI Metadata Terms. Erişim adresi: <https://www.dublincore.org/specifications/dublin-core/dcmi-terms/#section-7>
- DeNotto, M. (2014, Nisan). Street art and graffiti: Resources for online study. *College & Research Libraries*, 75, 208-211. Doi: <https://doi.org/10.5860/crln.75.4.9109>
- Deutsche Welle. (2011, 20 Temmuz). Temiz sanat \\Reverse Graffiti\\ (Video). Erişim adresi: <https://www.dw.com/tr/temiz-sanat-reverse-graffiti/av-15252972>
- Digit. (t.y.). *Cambridge dictionary* içinde. Erişim adresi (26 Mart 2023): <https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/digit>
- Digital. (t.y.). *Cambridge dictionary* içinde. Erişim adresi (26 Mart 2023): <https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/digital>
- Digitize. (t.y.). *Merriam-Webster dictionary* içinde. Erişim adresi (26 Mart 2023): <https://www.merriam-webster.com/dictionary/digitize>

- Digitalnz. (t.y.). Getting Started With Digitisation. Erişim adresi (26 Mart 2023):
<https://digitalnz.org/make-it-digital/getting-started-with-digitisation>
- Dunn, S. ve Hedges, M. (2014). How the Crowd Can Surprise Us: Humanities Crowdsourcing and the Creation of Knowledge. M. Ridge (Ed.), *Crowdsourcing Our Cultural Heritage* (s. 231-246) içinde. Farnham: Ashgate
- Dunn, S. ve Hedges, M. (2013) Crowds and content: Crowd-Sourcing primitives for digital libraries. T. Aalberg, C. Papatheodorou, M. Dobрева, G.Tsakonas, C. J.Farrugia (eds.) *Research and Advanced Technology for Digital Libraries. TPD L 2013. Lecture Notes in Computer Science*, vol 8092 içinde. Berlin, Heidelberg: Springer. Doi: https://doi.org/10.1007/978-3-642-40501-3_41
- Dyson, M. C. ve Moran, K. (2000) Informing the Design of Web Interfaces to Museum Collections. *Museum Management and Curatorship*, 18, 391-406. Doi: 10.1080/09647770000501804
- Erdoğan, G. (2009). *Kamusal Mekanda Sokak Sanatı: Grafiti İstanbul, Beyoğlu, Yüksek Kaldırım Sokak İncelemesi* (Yüksek lisans tezi). Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=eSyrdfAApPq4gJghJX9Txw&no=Ljcw59xkWxqAsNt4-QQreg>
- Erdoğan: "İki ayaşın yaptığı yasa..." (2013, 28 Mayıs). *Sözcü*. Erişim adresi: https://www.sozcu.com.tr/2013/gundem/erdogan-konusuyor-10-301877/?utm_source=dahafazla_haber&utm_medium=free&utm_campaign=dahafazlahaber
- Erdoğan helallik istedi, yurttaşlar cevap verdi: Helal etmiyorum. (2023, 27 Şubat). *Birgün*. Erişim adresi: <https://www.birgun.net/haber/erdogan-helallik-istedi-yurttaslar-cevap-verdi-helal-etmiyorum-422956>
- Europeana. (2015, Eylül). Transforming the world with culture: Next steps on increasing the use of digital cultural heritage in research, education, tourism and the creative industries. Erişim adresi: https://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Europeana%20Presidencies%20White%20Paper.pdf
- European Commission. (2014, 22 Temmuz). Communication From The Commission To The European Parliament, The Council, The European Economic And Social Committee And The Committee Of The Regions, Towards An Integrated

- Approach To Cultural Heritage For Europe. Erişim adresi: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/en/ALL/?uri=CELEX:52014DC0477>
- European Commission. (2015, 13 Nisan). Getting cultural heritage to work for Europe, Report of the Horizon 2020 expert group on cultural heritage. Erişim adresi: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/b01a0d0a-2a4f-4de0-88f7-85bf2dc6e004>
- European Commission. (2016, 26 Temmuz). H2020 Programme Guideline on FAIR Data Management in Horizon 2020. Erişim adresi: https://ec.europa.eu/research/participants/data/ref/h2020/grants_manual/hi/oa_pilot/h2020-hi-oa-data-mgt_en.pdf
- Europeana. (2020). Strategy 2020-2025 Empowering Digital Change. Erişim adresi: https://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/EU2020StrategyDigital_May2020.pdf
- Fotakis, T. ve Economides, A. (2008). Art, Science/ Technology And History Museums On The Web. *International Journal on Digital Culture and Electronic Tourism*, 1, 37-63. Doi:10.1504/IJDCET.2008.020134
- Ganz, N. (2004). *Graffiti World Street Art From Five Continents*. New York: Harry N. Abrams.
- Garzotto, F. ve Matera, M. (1997). A systematic method for hypermedia usability inspection. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 3, 39-65. DOI: 10.1080/13614569708914683
- Garzotto, F., Matera, M. ve Paolini, P. (1998). To use or not to use? Evaluating museum web sites. Proc Museums and the web 1998. J. Trant ve D. Bearman (eds.). *Archives and Museum Informatics*, Pittsburgh. Erişim adresi: https://www.archimuse.com/mw98/papers/garzotto/garzotto_paper.html
- Gemci, A. G. ve Erinsel Önder, D. (2020). Grafitinin Yer Oluşturucu Etkisi: İstanbul Karaköy Alt Geçit Örneği. *Megaron*, 15, 350-368. Doi: 10.14744/MEGARON.2020.64872
- Gezi Direnişinde İstanbul'da 20 Binden Fazla Gaz Fişegi Kullanıldı (2017, 3 Temmuz). *Bianet*. Erişim adresi: <https://bianet.org/bianet/insan-haklari/187962-gezi-direnisinde-istanbul-da-20-binden-fazla-gaz-fisegi->

kullanildi?utm_content=buffer620bd&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer

Guay, S., Rudin, L. ve Reynolds, S. (2019, 14 Ocak). Testing, testing: a usability case study at University of Toronto Scarborough Library. *Library Management*, 40, 88-97. Doi: 10.1108/LM-10-2017-0107

Guerrilla gardening (2006, 18 Mayıs). *Vikipedi* içinde. Erişim adresi (27 Mart 2023): https://en.wikipedia.org/wiki/Guerrilla_gardening

Gordon, K. (2021, 6 Haziran). Using Color to Enhance Your Design. Erişim adresi: <https://www.nngroup.com/articles/color-enhance-design/>

Gottlieb, L. (2008). *Graffiti Art Styles A Classification System and Theoretical Analysis*. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers

Gökova, H. (2020). Sokak Sanatında Üsluba Dair Yorumlar ve Muhalif Boyut. *Yedi: Sanat, Tasarım Ve Bilim Dergisi*, 23, 97-107. Doi: 10.17484/yedi.620033

Graf, A. M. (2018, Mayıs). *Facets of graffiti art and street art documentation online: A domain and content analysis* (Doktora tezi). ProQuest Dissertations and Theses veri tabanından erişildi. (UMI No. 10810618)

Graphics display resolution (2010, 3 Kasım). *Vikipedi* içinde. Erişim adresi (26 Mart 2023): https://en.wikipedia.org/wiki/Graphics_display_resolution#nHD

Graffiti (t.y.). Lexico sözlük. Erişim adresi (26 Mart 2023): <https://www.lexico.com/definition/graffiti>

Hertzum, M. (1998). A review of museum web sites: in search of user-centred design. *Archives and Museum Informatics*, 12, 127–138. Doi: <https://doi.org/10.1023/A:1009009104685>

How to Make Moss Graffiti. (2019, 3 Aralık). Erişim adresi: <https://www.wikihow.com/Make-Moss-Graffiti>

Howe (2006). Crowdsourcing. Erişim adresi: https://crowdsourcing.typepad.com/cs/2006/06/crowdsourcing_a.html

IFLA. (2002, Mart). Guidelines For Digitization Projects for collections and holdings in the public domain, particularly those held by libraries and archives. Erişim adresi: <https://www.ifla.org/files/assets/preservation-and-conservation/publications/digitization-projects-guidelines.pdf>

- Iglesia, M. (2015). Towards the scholarly documentation of street art. *SAUC - Street Art & Urban Creativity Scientific Journal*, 1, 40- 49. Doi: <https://doi.org/10.25765/sauc.v1i1.15>
- Interface. (t.y.). Erişim adresi (26 Mart 2023): <https://www.merriam-webster.com/dictionary/interface>
- Image resolution (2006, 31 Ocak). *Vikipedi* içinde. Erişim adresi (26 Mart 2023): https://en.wikipedia.org/wiki/Image_resolution
- International Standarization Organization (ISO) (2018). Ergonomics of human-system interaction — Part 11: Usability: Definitions and concepts (ISO Standart No. 9241-11). Erişim adresi: <https://www.iso.org/standard/63500.html>
- Intriligator, S. S. (2015, Temmuz). *Local Heritage As a Participatory Digital Culture: The Rise and Fall of "Anglesey: A Bridge Through Time" Website* [Doktora Tezi]. ProQuest Dissertations and Theses veri tabanından erişildi. (UMI No. 27609710)
- Irollo, A. (2021). Europeana Research Grants: the 2021 call is out! Erişim adresi: <https://pro.europeana.eu/post/europeana-research-grants-the-2021-call-is-out>
- Isaac, J. (2017, 19 Haziran). Pics or it didn't happen: The artwork formerly known as heritage in Google Street Art. *The International Journal of Research into New Media Technologies* 2019, 25, 374–392. Doi: <https://doi.org/10.1177/1354856517714169>
- İstanbul'un Gri Duvarlarına Renk Geliyor. (2020, 7 Ekim). Erişim adresi: <https://www.ibb.istanbul/News/Detail/37309>
- Jokilehto, J. (2005, 15 Ocak). Definition of cultural heritage references to documents in history. Erişim adresi: http://cif.icomos.org/pdf_docs/Documents%20on%20line/Heritage%20definitions.pdf
- Kabassi, K. (2017). Evaluating websites of museums: State of the art. *Journal of Cultural Heritage*, 24, 184-196. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.culher.2016.10.016>
- Kabassi, K., Bottonis, A. ve Karydis, C. (2018). Evaluating the Websites of the Museums' Conservation Labs: The Hidden Heroes. *2018 9th International Conference on Information, Intelligence, Systems and Applications (IISA)*. Erişim adresi: 10.1109/IISA.2018.8633679

- Kabassi, K., Botonis, A. ve Karydis, C. (2020). Evaluating Websites Of Conservation Labs In Museums Using Fuzzy Multi-Criteria Decision Making Theories. *Informatica*, 44, 45-54. Doi: <https://doi.org/10.31449/inf.v44i1.2689>
- Kaçmaz, O. (2019). *Kadıköy Özelinde Çağdaş Sokak Sanatı* (Yüksek lisans tezi). Erişim adresi: <https://www.proquest.com/openview/d4528d067e0e4c24ec0b59d773ff2aa3/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026366&diss=y>
- Karoulis, A., Sylaiou, S. ve White, M. (2006a). Combinatory Usability Evaluation of an Educational Virtual Museum Interface. *Proc. of the 6th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (s.352-354) içinde. Kerkrade, Netherlands. Doi: 10.1109/ICALT.2006.1652442*
- Karoulis, A., Sylaiou, S. ve White, M. (2006b). Usability Evaluation of a Virtual Museum Interface. *Informatica*, 17, 363-380. Doi: 10.15388/Informatica.2006.143.
- Kelling, G. L. ve Wilson, J. Q. (1982, Mart). Broken Windows: The police and neighborhood safety. Erişim adresi: <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1982/03/broken-windows/304465/>
- Kızılkın, G. ve Ocakçı, M. (2020). A Survey about the Effects of the Commissioned Street Art on Physical and Social Spaces. *İdeal Kent*, 30, 938-962. Doi:10.31198/idealkent.506969
- Knemeyer, D. ve Svoboda, E. (t.y.). 39. User Experience – UX. Erişim adresi (26 Mart 2023): <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-glossary-of-human-computer-interaction/user-experience-ux>
- Koçal, E. (2006, 11 Ağustos). Güngören'in graffiticileri polisten kaçmıyor. *Sabah*. Erişim adresi: <http://arsiv.sabah.com.tr/2006/08/11/cm/gnc102-20060811-103.html>
- KONDA (2014, 5 Haziran). Gezi Raporu. Toplumun 'Gezi Parkı Olayları' algısı. Gezi Parkındaki kimlerdi? Erişim adresi: <https://konda.com.tr/uploads/konda-geziraporu2014-be80cf101d80fe3a74322f7690203132abd2f22b1c69b31a6bbad80d1a227cf1.pdf>

- Koyuncu Tunç, S. (2019). *Elektronik Belge Yönetim Sistemlerinin Kullanılabilirlik Ve İnsan – Bilgisayar Etkileşimi Açısından Değerlendirilmesi: Hacettepe Üniversitesi Örneği* (Doktora Tezi). Erişim adresi: <http://openaccess.hacettepe.edu.tr:8080/xmlui/handle/11655/8690>
- Külcü, Ö. (2016). Bilgi İçerikli Kültürel Mirasın Yönetiminde Yeni Gelişmeler. *Türk Kütüphaneciliği* 30, 640-663. Erişim adresi: <http://www.tk.org.tr/index.php/TK/article/view/2729>
- Laurajane, S. (2006). *Uses of heritage*. New York: Routledge.
- Lederman, A. ve Jindani, F. (2016, Temmuz). Drips Gallery: A Community-driven Graffiti Library & Archive. Society of American Archivists – 2015 Research Forum'da sunulan araştırma makalesi. Erişim adresi: <https://www2.archivists.org/sites/all/files/LedermanJindani-ResearchForumPaper2015.pdf>
- Lewisohn, C. (2009). *Street Art: The Graffiti Revolution*. London: Tate Publishing.
- Lewis, C. ve Rieman, J. (1994). *Task-centered user interface design – A practical introduction*. Erişim adresi: <https://hcibib.org/tcuid/tcuid.pdf>
- Macdonald, N. (2001). *The Graffiti Subculture: Youth, Masculinity and Identity in London and New York*. Erişim adresi: <https://student.cc.uoc.gr/uploadFiles/181-%CE%A0%CE%9F%CE%93%CE%9A329/graffiti%20subculture.pdf>
- MacDowall, L. (2006, 12 Aralık). In Praise of 70K: Cultural Heritage and Graffiti Style. *Continuum*, 20, 471-484. Doi: 10.1080/10304310600987320
- MacDowall, L. (2015). Graffiti, street art and theories of stigmergy. J. Lossau ve Q. Stevens (Eds.). *The uses of art in public space* (s. 33-48) içinde. New York: Routledge
- Marecki, P. (2014, Aralık). Stickers as a Literature Distribution Platform. Trope. Erişim adresi: https://nickm.com/trope_tank/TROPE-14-02.pdf
- Mass Observation. (t.y.). History of Mass Observation. Erişim adresi (26 Mart 2023): <http://www.massobs.org.uk/about/history-of-mo>
- Mathew, P. (2019, 18 Ekim). Co-Option of Graffiti and the Persona of the Artist in the Neoliberal Age. *The Journal of Popular Culture*, 52, 1141-1162. Doi: <https://doi.org/10.1111/jpcu.12843>

- McAuliffe, C. ve Iveson, K. (2011, Mart). Art and Crime (and Other Things Besides ...): Conceptualising Graffiti in the City. *Geography Compass*, 5, 128–143. Doi: 10.1111/j.1749-8198.2011.00414.x
- McNeilly, M. (2018). 10 reasons to open up your digital cultural heritage data. Erişim adresi: <https://pro.europeana.eu/post/10-reasons-to-open-up-your-digital-cultural-heritage-data>
- Mendelson-Shwartz, E. ve Mualam, N. (2021). Taming murals in the city: a foray into mural policies, practices, and regulation. *International Journal of Cultural Policy*, 27:1, 65-86, DOI: 10.1080/10286632.2020.1722115
- Merrill, S. (2015). Keeping it real? Subcultural graffiti, street art, heritage and authenticity. *International Journal of Heritage Studies*, 21, 369-389. Doi: 10.1080/13527258.2014.934902
- Miguel Molina, M., Miguel Molina, B. ve Campos, V. S. (2020). Visiting African American murals: a content analysis of Los Angeles, California. *Journal of Tourism and Cultural Change*, 18:2, 201-217, DOI: 10.1080/14766825.2019.1597877
- Modern Hieroglyphics. (2014, 16 Nisan). Interview With Moose, Inventor Of “Reverse Graffiti”. Erişim adresi: <https://www.talenthouse.com/articles/interview-with-moose-inventor-of-reverse-graffiti>
- Naguip, S. A. (2017). Engaged Ephemeral Art: Street Art and the Egyptian Arab Spring. *Transcultural Studies*, 7, 53-88. Doi: 10.17885/heiup.ts.2016.2.23590
- Nani, C. (2020). Textile Art - A New Paradigm In Public Space. *Fascicle of Textiles, Leatherwork*, 21, 57-62. Erişim adresi: <https://textile.webhost.uoradea.ro/Annals/Vol%2021-No%202-2020/Textile/Art%20435%20pag%2057-62.pdf>
- Neuendorf, H. (2019, 8 Ocak). ‘Love Is in the Bin,’ Banksy’s Notorious Self-Shredded Artwork, Is Already Getting Its First Museum Show. Erişim adresi: <https://news.artnet.com/exhibitions/shredded-banksy-exhibition-germany-1434010>
- Nielsen, J. (1992, Haziran). Finding usability problems through heuristic evaluation. *CHI '92: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in*

Computing Systems (s. 373–380) içinde. Doi: <https://doi.org/10.1145/142750.142834>

Nielsen, J. (1993). *Usability engineering*. London: Academic Press.

Nielsen, J. (2012, 3 Ocak). Usability 101: Introduction to Usability. Erişim adresi: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>

Nielsen, J. (2001, 31 Ekim) 13 Design Guidelines for Homepage Usability. Erişim adresi: <https://www.nngroup.com/articles/113-design-guidelines-homepage-usability/>

Nielsen, J. (2020, 15 Kasım). 10 Usability Heuristics for User Interface Design. Erişim adresi: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

Nielsen, J. ve Molich, R. (1990, 1 Mart). Heuristic Evaluation of User Interfaces. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '90)*. Association for Computing Machinery içinde, New York, NY, USA, 249–256. DOI:<https://doi.org/10.1145/97243.97281>

Nn Group (2019, 4 Ekim). Heuristic Evaluation of User Interfaces [Video]. Erişim adresi: https://www.youtube.com/watch?v=6Bw0n6Jvwk&ab_channel=NNgroup

Nogel, C. N. (2015). *Decolonial Arts Pedagogy and the Visual Metaphor: The Great Wall of Los Angeles Mural Project*. (Yüksek lisans tezi). Erişim adresi: <https://escholarship.org/uc/item/99m0v13q>

Nomeikaite, L. (2017). Street art, heritage, embodiment. *Street Art and Creativity*, 3, 43-53. Doi: <https://doi.org/10.25765/sauc.v3i1.62>

Norman, D. [Nngroup]. (2016, 2 Temmuz). Don Norman: The term "UX" [Video]. Youtube. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=9BdtGjoIN4E>

Norman, D. ve Nielsen, J. (t.y.). The Definition of User Experience (UX) Erişim adresi (26 Mart 2023): <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>

Novak, D. (2014). Methodology for the Measurement of Graffiti Art Works: Focus on the Piece. *World Applied Sciences Journal*, 32, 40-46. Doi: [10.5829/idosi.wasj.2014.32.01.301](https://doi.org/10.5829/idosi.wasj.2014.32.01.301)

- Novak, D. (2015). Photography and classification of information. *SAUC - Street Art & Urban Creativity Scientific Journal*, 1, 13-25. Doi: <https://doi.org/10.25765/sauc.v1i1.22>
- Noyes, J. M. (2015). *Archiving Ephemerality: Digitizing the Berlin Wall* (Yüksek Lisans Tezi). Duke Üniversitesi. Erişim adresi: <https://dukespace.lib.duke.edu/dspace/handle/10161/11407>
- Olsina Santos, L. (1999). Website quality evaluation method: A case study on museum. *Proceedings of the 2nd workshop on Software Engineering* içinde. USA: ICSE. Erişim adresi: <http://pages.cpsc.ucalgary.ca/~maurer/icse99ws/Submissions/santos/SantosSubmission.pdf>
- Oomen, J. ve Aroyo, L. (2011, Haziran). Crowdsourcing in the cultural heritage domain: opportunities and challenges. *Proceedings of the 5th International Conference on Communities and Technologies (C&T '11) Association for Computing Machinery* (s. 138–149). içinde. New York, USA. Doi: <https://doi.org/10.1145/2103354.2103373>
- Owens, T. (2012, 10 Mart). Crowdsourcing Cultural Heritage: The Objectives Are Upside Down. Erişim adresi: <http://www.trevorowens.org/2012/03/crowdsourcing-cultural-heritage-the-objectives-are-upside-down/>
- Öksüz Kuşçuoğlu, G. ve Taş, M. (2017). Sürdürülebilir Kültürel Miras Yönetimi. *Yalvaç Akademi Dergisi*, 2, 58-67. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/yalvac/issue/32621/334791>
- Özen Çınar, N. (2015, Temmuz). *Usability evaluation of mobile and desktop websites: a study of comparing usability evaluation methodologies* (Yüksek Lisans Tezi). Erişim adresi: <https://hdl.handle.net/11511/25018>
- Öztemiz, S. (2016). *Türkiye’de Dijitalleştirilen Kültürel Miras Ürünlerine Açık Erişim: Bir Model Önerisi* (Doktora tezi). Erişim adresi: <http://www.openaccess.hacettepe.edu.tr:8080/xmlui/handle/11655/3528?locale-attribute=en>
- Öztemiz, S. (2018). Sosyal Bilişim Üzerine Kavramsal Bir Değerlendirme. *Bilişim Teknolojileri Dergisi*, 11, 309-319. Doi: 10.17671/gazibtd.441218

- Öztürk Bütow, N. (2020). Jan Vormann'ın Mozaik Sanatı. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 26, 691-701. Doi: 10.32547/ataunigsed.778263
- Papakonstantinou, Z. (2015). Boys Will Be Boys: Agonistic Graffiti from lasos. *Gephyra*, 12, 111-120. Erişim adresi: https://www.researchgate.net/publication/337998195_Boys_Will_Be_Boys_Agonistic_Graffiti_from_lasos/link/5df98912a6fdcc283728e3b6/download
- Paste Ups. (t.y.). Erişim adresi (26 Mart 2023): <https://www.telavivstreetart.com/paste-ups>
- Poole, K. (2020). *Arts Organizations Engaging Audiences Through Street Art*. (Yüksek lisans tezi). ProQuest Dissertations and Theses veri tabanından erişildi. (UMI No. 27999258)
- Poon, S. (2016, Kasım). Street Murals as a Unique Tangible Cultural Heritage: A Case Study of Artifact Value Preservation. *International Journal of Cultural and Creative Industries*, 04, 48-61. Erişim adresi: https://www.researchgate.net/publication/310329387_Street_Murals_as_a_Unique_Tangible_Cultural_Heritage_A_Case_Study_of_Artifact_Value_Preservation
- Preece, J., Rogers, Y. ve Sharp, H. (2002). *Interaction design - beyond human-computer interaction*. New York: John Wiley & Sons
- Quesenbery, W. (t.y.). Using the 5Es to understand users. Erişim adresi (26 Mart 2023): <http://www.wqusability.com/articles/getting-started.html>
- Randazzo, G. ve Lajevic, L. (2013, Eylül). Cleaning Our World Through Reverse Graffiti. *Art Education*, 66, 39-45. Doi: 10.1080/00043125.2013.11519239
- Revolutionary Posters from the May 1968 Demonstrations in France go on display at the Lazinc Gallery. (2018, 11 Mayıs). Erişim adresi: <https://inspiringcity.com/2018/05/11/revolutionary-posters-from-the-may-1968-demonstrations-in-france-go-on-display-at-the-lazinc-gallery/>
- Romero, R. (2018). Bittersweet Ambivalence: Austin's Street Artists Speak Of Gentrification. *Journal of Cultural Geography*, 35, 1-22. Doi: 10.1080/08873631.2017.1338855
- Ridge, M. (2014). Crowdsourcing Our Cultural Heritage: Introduction. M. Ridge (Ed.), *Crowdsourcing Our Cultural Heritage* (s. 1-13) içinde. Farnham: Ashgate.

- Roued-Cunliffe, H. (2017). Collection building amongst heritage amateurs. *Collection Building*, 36, 108-114. Doi: <https://doi.org/10.1108/CB-01-2017-0003>
- Roued-Cunliffe, H. (2019). Open Heritage Data: An Introduction to Research, Publishing and Programming with Open Data in the Heritage Sector. Facet. doi:10.29085/9781783303618
- Roued-Cunliffe, H. ve Copeland, A. (Eds.). (2017). *Participatory Heritage*. Facet. Doi:10.29085/9781783301256
- Salt Beyoğlu (2013). Duvar Resminden Korkuyorlar. Erişim adresi: <https://saltonline.org/tr/471/duvar-resminden-korkuyorlar>
- Sayeg, M. (2015). *Örgü bombardımanı nasıl dünya çapında bir harekete dönüştü?* [Video]. Erişim adresi: https://www.ted.com/talks/magda_sayeg_how_yarn_bombing_grew_into_a_worldwide_movement/transcript?language=tr
- Signore, O. (2005). A Comprehensive Model For Web Sites Quality. *Seventh IEEE International Symposium on Web Site Evolution, Budapest, 2005*, 30-36. doi: 10.1109/WSE.2005.1
- Simon, N. (2010). Participatory Museum. Chapter 5: Defining Participation at Your Institution. Erişim adresi: <http://www.participatorymuseum.org/chapter5/>
- Soma Faciası (2014, 14 Mayıs). *Vikipedi* içinde. Erişim adresi (26 Mart 2023): https://tr.wikipedia.org/wiki/Soma_Facias%C4%B1
- Sotheby's. (2018, 11 Ekim). Latest Banksy Artwork 'Love is in the Bin' Created Live at Auction. Erişim adresi: <https://www.sothebys.com/en/articles/latest-banksy-artwork-love-is-in-the-bin-created-live-at-auction>
- Sputniknews. (2020, 15 Aralık). Banksy'nin 'Hapşu'yu çizdiği evin fiyatı 17 kat arttı. Erişim adresi: [https://tr.sputniknews.com/kultur/202012151043406447-banksynin-hapsuyu-cizdigi-evin-fiyati-17-kat-artti-/](https://tr.sputniknews.com/kultur/202012151043406447-banksynin-hapsuyu-cizdigi-evin-fiyati-17-kat-artti/)
- Street art (t.y.). *Lexico sözlük*. Erişim adresi (26 Mart 2023): https://www.lexico.com/definition/street_art
- Tahaoğlu, Ç. (2020, 22 Kasım). Sokak Sanatçısı İzinsiz'le Birleşik İsyân Marketleri Üzerine Toptan Fiyatına Perakende Sanat. Erişim adresi: <https://www.birartibir.org/kultur-sanat/936-toptan-fiyatina-perakende-sanat>

- Taş, O. ve Taş, T. (2015). Ankara'da sokak sanatı: kent hakkı, protesto ve direniş. *Mülkiye Dergisi*, 39, 85-114. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1093>
- The National Archives. (t.y.). Benefits of Digitisation. Erişim adresi (26 Mart 2023): <https://www.nationalarchives.gov.uk/about/commercial-opportunities/digitisation-services/benefits-of-digitisation/>
- Tehrani, S. E. M., Zainuddin, N. M. M. ve Takavar, T. (2014). Heuristic evaluation for Virtual Museum on smartphone. *3rd International Conference on User Science and Engineering (i-USER)* (s. 227-231) içinde. Shah Alam, Malezya. Doi: 10.1109/IUSER.2014.7002707
- Terras, M. (2015, 27 Kasım). Crowdsourcing in Digital Humanities. S.Schreibman, R. Siemens, J. Unsworth (Eds). *A New Companion to Digital Humanities* (s. 420-438) içinde. Doi: <https://doi.org/10.1002/9781118680605.ch29>
- Tracey, D. (2007). *Guerrilla Gardening*. Canada: New Society Publishers.
- Tulke, J. (2020). Archiving Dissent: (Im)material Trajectories of Political Street Art in Istanbul and Athens. A. McGarry, I. Erhart, H. Eslen-Ziya, O.Jenzen ve U. Korkut (Eds.), *The Aesthetics of Global Protest: Visual Culture and Communication* (s. 121-140) içinde. doi:10.2307/j.ctvswx8bm.11
- Tuncel, R. (2021, 29 Mayıs). Gezi'de ölenleri adalet talebiyle anıyoruz. *Bianet*. Erişim adresi: <https://m.bianet.org/bianet/insan-haklari/244857-gezi-de-olenleri-adalet-talebiyle-aniyoruz>
- UNESCO (2005). Basic Texts of the 1972 World Heritage Convention. Erişim adresi: <http://whc.unesco.org/uploads/activities/documents/activity-562-4.pdf>
- UNESCO (2011). 2003 Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage. Sixth session of the Intergovernmental Committee for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage 22-29 November 2011, Bali, Indonesia. Erişim adresi: <https://ich.unesco.org/doc/src/15164-EN.pdf>
- UNESCO (2018). Basic Texts of the 2003 Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage 2018 Edition. Erişim adresi: https://ich.unesco.org/doc/src/2003_Convention_Basic_Texts-_2018_version-EN.pdf

- UNESCO (t.y.). Fundamental principles of digitization of documentary heritage. Erişim adresi (26 Mart 2023): http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/mow/digitization_guidelines_for_web.pdf
- Ülger, D. K. ve Külcü, Ö. (2016). Dijitalleştirme Çalışmalarına Kültürel Miras Ölçeğinde Genel Bir Bakış: VEKAM Örneği. *Akademia Disiplinlerarası Bilimsel Araştırmalar Dergisi* 2, 42-55. Erişim adresi: <http://bby.hacettepe.edu.tr/yayinlar/makalem-vekam.pdf>
- Ünal, A. (2019). *Alternatif Alanlarda Sanat: Sokak* (Yüksek lisans tezi). Erişim adresi: <http://openaccess.hacettepe.edu.tr:8080/xmlui/handle/11655/9025>
- Vanderveen, G. ve van Eijk, G. (2016). Criminal but beautiful: a study on graffiti and the role of value judgments and context in perceiving disorder. *European Journal on Criminal Policy and Research*, 22, 107–125. Doi: <https://doi.org/10.1007/s10610-015-9288-4>
- van der Hoeven, A. (2020). Valuing Urban Heritage Through Participatory Heritage Websites: Citizen Perceptions of Historic Urban Landscapes. *Space and Culture*, 23, 129–148. Doi: <https://doi.org/10.1177/1206331218797038>
- Van Saaze, V. (2013). *Installation Art and the Museum: Presentation and Conservation of Changing Artworks*. Amsterdam: Amsterdam University Press. Erişim adresi: <http://www.jstor.org/stable/j.ctt46n18r>
- Waclawek, A. (2011). *Graffiti and street art. London : Thames & Hudson*
- Whitenton, K. (2015, 29 Kasım) Menu Design: Checklist of 15 UX Guidelines to Help Users. Erişim adresi: <https://www.nngroup.com/articles/menu-design/>
- Yılmaz, B. (2011). Dijitalleştirme Konusunda Türkiye'den Bir Proje Örneği: AccessIT. Erişim adresi: <http://www.accessit.hacettepe.edu.tr/index.php?kid=1&s=Ana%20Sayfa>
- Yılmaz, B., Külcü, Ö. ve Çakmak, T. (2019). Kültürel mirasın dijitalleştirilmesi: LoCloud projesi bağlamında bir değerlendirme. Pelin Şahin Tekinalp ve Gonca Gökalp Alpaslan (yay. haz.). *Kültürel bellek 2016* içinde (s.545-553). Ankara: Hacettepe Üniversitesi. Erişim adresi: <https://tolgacakmak.net/kitap-ici-bolum/kulturel-mirasin-dijitallestirilmesi-locloud-projesi-baglaminda-bir-degerlendirme>

Zahidi, Z., Lim, Y. P. ve Woods, P. C. (2013). User Experience for Digitization and Preservation of Cultural Heritage. *2013 International Conference on Informatics and Creative Multimedia, 2013*, (s. 13-16) içinde. Kuala Lumpur, Malaysia Doi: 10.1109/ICICM.2013.11.

EK 1. Formal Değerlendirme Anketi/Genel Özellikler

Boyutlar	Alt Boyutlar	Değer	Soru
Kurumsal Bilgi ve Politikalar	Misyon beyanı	Evet/Hayır	Misyon beyanı bulunmakta mıdır?
	Eser edinme politikası	Evet/Hayır	Eser edinme politikası bulunmakta mıdır?
	Bilgi erişim	Evet/Hayır	Koleksiyona erişim veya iletişim için bir telefon numarası var mı?
	Eser kopyalama	Evet/Hayır n/a	Özel koleksiyonun kopyalanmasıyla ilgili bilgi bulunmakta mı?
	Genel iletişim	Evet/Hayır	Posta, telefon, fax, e-posta yoluyla iletişim kurabilmek için bilgi var mı?
Belge Erişim Araçları	Konum bilgisi	Evet/Hayır Haritalar	Harita veya yol tarifi bulunmakta mı?
	Erişilebilir olma	Evet/Hayır	Sitede arama yapılabilir mi?
	Türü	Anahtar Kelime/Cümle/Dizin	Arama anahtar kelimeler veya kelime gruplarıyla mı yapılıyor? Veya indeks bulunmakta mı?
Kullanıcı Bilgisi	Kullanıcı geri bildirim	Evet/Hayır	Site, kullanıcının geri bildirim yapması için bir imkân sağlıyor mu?
	Hedef kitle	Evet/Hayır	Site, belirli bir kullanıcı kitlesini mi hedeflemiştir?

EK 2. Formal Değerlendirme Anketi/Koleksiyon Özellikleri

Boyutlar	Alt boyutlar	Değer	Soru
Koleksiyon	Erişilebilir olma	Erişilebilir/Linkle erişim	Çevrimiçi belge erişim araçları burada mı yoksa farklı bir bağlantıyla mı erişiliyor?
	Türü	Statik liste/Veri tabanı	Belge erişim araçları statik bir liste mi yoksa arama yapılabilen bir veri tabanı mı?
	Liste sınıflaması	Kategori	Statik bir liste varsa veri tabanının hangi alanı kullanılarak listeleme yapılmış?
Yapısal Bağlam	Sorgu	E posta/Formu n/a	E posta veya form doldurarak sorgu yapılabiliyor mu?
	Site içinde pozisyon	Sayı	Ana sayfadan koleksiyonlara ulaşmak için kaç tane bağlantı takip etmek gerekiyor?
	Harici koleksiyonlara bağlantı	Evet/Hayır	Diğer koleksiyonların veri tabanlarına linkler bulunmakta mı?
Arama Mekanizması	Sürüm/Güncellik	Tarih	Koleksiyon en son ne zaman güncellendi?
	Arayüz türü	Anahtar kelime/Cümle/Menü	Anahtar kelime veya cümle girerek mi arama yapılıyor? Arama menü seçenekleriyle mi sınırlı?
	Kullanıcı türü	Başlangıç/Orta Düzey/Uzman	Farklı deneyimlerdeki kullanıcılar için farklı arama mekanizmaları bulunuyor mu?
Arama Dönüşü ve Kayıtlar	Format	Kayıtlar/Liste	Başarılı bir arama tek bir kayıt mı çıkarmakta yoksa içinden kaydın seçilebileceği bir liste mi?
	Başarısız arama	Tanım n/a	Başarısız arama sonucunda hangi işlem meydana gelir? Ne olur?
	Tür	Metin/Görsel/Video/Ses	Koleksiyonda hangi tür medyalar bulunmaktadır?
Kalite	Miktar	Düşük/Yüksek	Düşük/yüksek çözünürlük
		Sayı	Koleksiyonda kaç kayıt bulunmakta

EK 3. Informal Değerlendirme Anketi

Boyutlar	Alt boyutlar	Sorular	Yönlendiriciler
Öğrenilebilirlik	Tutarlılık	Kavramsal olarak benzer elementler benzer şekilde mi biçimlendirilmiş/tasarlanmıştır?	Kısımlar arası simetri---Kayıtlar ilişkili bir resim, başka bir kayıtlar ilişkilenirilmiş resimle aynı şekilde mi bulunuyor? Farklı sayfalardaki yönlendirici linkler aynı şekilde mi oluşturulmuş?
	Öngörülebilirlik	Kullanıcı içeriğinin nasıl organize edildiği ve sistemin nasıl davranacağına yönelik bir model öngörebilir mi?	Düzenlilik---Benzer sayfalar benzer şekillerde mi oluşturulmuş? Kısımlar benzer şekilde mi oluşturulmuş?
			Koleksiyon sıralama uyumu---Bağlı (linked) kayıtların bir listesi varsa, listenin sıralaması sitenin mantıksal sıralamasıyla uyumlu mu?
Verimlilik	Erişebilirlik	Kullanıcıların aradıkları bilgiyi bulması ne kadar kolay?	Bütünlük---Ana sayfadaki site içeriği tüm bilgileri içermekte mi?
			Yönlendirici zenginlik---Çok fazla veya çok az mı link var? Anlamlılar mı? Anlamları açıkça anlaşılabilir mi?
	Oryantasyon	Kullanıcılar buldukları konumu tanıyabiliyorlar ve hareketlerinin	Geri dönme---Kullanıcı geri dönmek için tarayıcının geri tuşunu mu kullanmak

		sonuçlarını tahmin zorunda? Veya uygulamada edebiliyorlar mı?	farklı şekillerde hareket edilebiliyor mu? Eğer ediliyorsa "geri", "ileri" gibi kelimeler mi kullanılıyor yoksa bağlamla ilişkili kelimeler mi?
			Bağlam gözlenebilirliği--- Kullanıcılara uygulamada nerede olduklarını söyleyen sözlü veya görsel işaretler var mı?
Sunum	Tutarlılık	Koleksiyon içindeki öğelerin sunumları tutarlı mıdır?	Renk, tür ve bilgiler koleksiyon içinde benzerken aynı düzeydeki diğer objelerden ayrılabilir nitelikte midir?
			Ekranın kullanılan alanları uygulama boyunca tutarlılık göstermekte midir?
	Tipografi	Tipografi, kullanıcıların aradıkları bilgiyi bulmalarına yardımcı oluyor mu?	Başlıklar açık biçimde diğer metinlerden farklı mı? Farklı düzeydeki metinler birbirlerinden farklılar mı?
		Metin kolay anlaşılır ve davetkar mı?	Metin ve paragraflar arasında yeterince boş alan bulunuyor mu?
		Metin okunaklı mı?	Yazı tipi okunaklı mı ve yeterince büyük mü? Satırlar kolayca okunabilmesi için yeterince kısa tutulmuş mu?

Görseller ve metin	Resimler ve metinler arasındaki ilişki kolayca anlaşılabilir mi?
	Resimler kolayca Resimler büyütülebilir mi? görülebilmesi için yeterince büyük mü?
Genel	Genel sunum ilgi çekici ve cazip mi?

EK 4. Kitle Kaynak Anketi

Kitle kaynak türü	Kısa açıklaması
Düzeltilme ve Transkripsiyon	Kullanıcıları dijitalleştirilmiş çıktıları düzeltme ve/veya transkripsiyon yapmaya davet etmek
Bağlamsallaştırma	Objelere bağlamsal bilgiler ekleme. İlgili objeler ile ilgili hikâyeler anlatarak veya makaleler yazarak/viki sayfaları oluşturarak.
Koleksiyon tamamlama	Koleksiyona dâhil edilmesi için yeni objelerin istenmesi/aranması
Sınıflama	Koleksiyondaki objelerle ilgili tanımlayıcı üst verilerin istenmesi/toplanması
Ortak küratörlük	Amatör küratörlerin ilham ve tecrübelerini kullanarak web sergisi oluşturmak
Kitle fonlama	Başkaları tarafından ortaya konan emeği desteklemek için parasını ve başka kaynaklarını ortaya koyan insanların kolektif işbirliği

EK 5. Sezgisel Deęerlendirme Anketi

Kullanılabilirlik Ölçütleri	Alt Önermeler	Evet	Kararsızım	Hayır
1. Sistem Durumu Görünürlüğü	a. Butonların durumu açıkça belirtilmiştir.			
	b. Her ekran, içeriklerini tanımlayan bir başlık veya "header"la başlamaktadır.			
	c. Seçili buton, seçilmemiş butonlara kıyasla açıkça görülmektedir.			
	d. Uygulamanın tamamında istikrarlı bir buton tasarım şeması bulunmaktadır.			
2. Sistem ve Gerçek Dünya Arasında Uyum	a. Tüm ikonlar açık ve alışılmıştır.			
	b. Menü seçenekleri, öge isimlerini ve görev değişkenlerini bana en mantıklı yolla sunacak şekilde sıralanmıştır.			
	c. Seçili tema renkleri uygundur.			
	d. Menü seçenekleri, ne olduğu anlaşılan, mantıkla oluşturulmuş kategorilere uymaktadır.			
	e. Sistemde kullanılan dili kolayca anlayabiliyorum.			
	f. Sistemde kullanılan kelimelerin anlaşılması kolaydır.			

3. Kullanıcı Kontrolü ve Özgürlüğü	a. Önceki menüye kolaylıkla dönebiliyorum.
	b. Alanlar veya diyalog kutuları arasında kolayca ileri geri gidebiliyorum.
	c. Hareketlerimi kolayca geri alabiliyorum.
4. Tutarlılık ve Standartlar	a. Her sayfanın bir başlığı vardır.
	b. Menü başlıkları ya merkezde ya da sola hizalanmış şekildedir.
	c. Dikkat çekmek için yüksek değer ve yüksek kalite kullanılmıştır.
5. Hata Önleme	a. Menü seçenekleri mantıklı, kendine özgü, içerikleri birbirini dışlayan biçimdedir.
	b. Sistem birden fazla sayfa gösterebilir.
	c. Sayfalar arasında gezinti basit ve görünür haldedir.
6. Hatırlatma Yerine Tanıma	a. Öğeler mantıklı alanlara göre gruplandırılmıştır.
	b. Videolar veya görsel galeriler, kullanıcının dikkatini çekmek üzeredir.
	c. Farklı sayfaları ve farklı ekran öğelerini göstermek için boyut, yazı kalınlığı ve renkler kullanılmaktadır.
	d. İlişkili elementleri gruplamak için

aynı renk kullanılmaktadır.

e. Görsel ve arka plan renkleri arasında iyi bir renk ve parlaklık kontrastı vardır.

7. Esneklik ve Verimlilik a. Menü listeleri kısadır (yedi veya daha az öge)

b. Alanlara kolayca tıklama seçeneğine sahibim.

c. Sistem ileri ve geri seçenekleri sunmaktadır.

8. Estetik ve Minimalist Tasarım a. Tüm butonlar görsel ve kavramsal olarak ayrıştırılmış setlerde bulunmaktadır.

b. Her buton arka planından açık bir şekilde ayrılmaktadır.

c. Her veri kısa, basit, açık ve ayrıştırıcı başlıklara sahiptir.

d. Menü başlıkları kısa ve özdür.

e. Pop-up'lar veya aşağı doğru açılan menüler iyi tanımlanmıştır.

9. Hataların Tanınması, Teşhisi ve Tedavisi a. Sistem hem başlangıç hem de uzman düzeyindeki kullanıcılar için uygundur.

b. Uygulama hata mesajları sunmaktadır.

c. Hata mesajları sorunun sebeplerini tahmin etmektedir.

10. Yardım ve
Dokümantasyo
n

a. Bilgilere ulaşmak kolaydır.

b. Görsel sunum iyi tasarlanmıştır.

c. Bilgiler doğru, eksiksiz ve
anlaşılabilir.

d. Bilgiler konuyla ilişkilidir.

Lütfen incelediğiniz web sitesi hakkında genel
düşüncelerinizi (ilgili sitenin güçlü ve zayıf yanları
doğrultusunda) açıklayınız.

EK 6. Gönüllü Katılım Formu

HÜ. Etik Komisyonu Başvuru Formu

GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

Sayın Katılımcı

Bu araştırma Hacettepe Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi yüksek lisans öğrencisi Orhun Uğur tarafından, Doç. Dr. Semanur Öztemiz danışmanlığında yürüttüğü “Sokak Sanatına Erişim: Türkiye İçin Bir Web Sayfası Önerisi” adlı yüksek lisans tez çalışmasına aittir. Çalışma için Etik Komisyondan onay alınmıştır. Mevcut çalışmanın amacı, evrensel çaptaki sokak sanatı web sitelerinin kullanılabilirlik özelliklerini belirleyerek Türkiye’deki sokak sanatının erişime açılması için bir web sayfası önermektir. Çalışmada örnek bir sokak sanatı platformunun kullanılabilirlik açısından eksik ve güçlü yönlerinin tespit edilmesi için uzmanların sezgisel değerlendirilmelerine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu çalışmaya katılmak tamamen gönüllülük esasına dayanmaktadır. Mevcut çalışmaya katılmanız veya katıldıktan sonra herhangi bir sebeple vazgeçmeniz tamamen sizin kararınıza bağlıdır. Bu durum size hiçbir sorumluluk getirmeyecektir. Cevaplamak istemeyeceğiniz, özel olduğunu düşündüğünüz sorular olursa cevap vermeyebilirsiniz.

Görüşme sırasında verdiğiniz cevapların bu çalışma dışında başka bir yerde kullanması veya araştırmacı dışında bir başka kişi tarafından incelenmesi söz konusu değildir. Araştırma kapsamında verdiğiniz bilgiler, tüm katılımcılardan toplanan bilgilerle birlikte toplu olarak değerlendirilerek bilimsel amaçlarla kullanılacaktır. Araştırmanın tüm süreçlerinde kişisel bilgileriniz ihtimamla korunacaktır. Sormak istediğiniz herhangi bir durumla ilgili bizimle her zaman iletişime geçebilirsiniz. Araştırma sonucu hakkında bilgi almak için iletişim bilgilerimizden bize ulaşabilirsiniz.

Bilgisayar üzerinde yapılacak test kapsamında katılımcılardan değerlendirmesi istenilen başlıklar aşağıda sunulmuştur. Siz katılımcılardan hangi maddeleri doğru bulup bulmadığınızı belirtmeniz ve değerlendirme sonunda genel görüşleriniz istenecektir. Başlamadan önce veya değerlendirme sırasında herhangi bir sorunuz olursa lütfen bana sorunuz. Değerlendirmeyi herhangi bir zamanda durdurmak veya bitirmek isterseniz bana bildirebilirsiniz.

Bu bilgileri okuyup bu araştırmaya gönüllü olarak katılmanızı ve size verdiğimiz güvenceye dayanarak bu formu imzalamanızı rica ediyoruz.

Formu okuyarak imzaladığınız için çok teşekkür ederiz.

Katılımcı:

Adı, soyadı:

Adres:

Tel:

İmza:

Tarih:

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Semanur Öztemiz (Öğretim Üyesi), Hacettepe Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü 06800 Beytepe Ankara

Tel: +90 (312) 297 82 00 / 130

E-posta: semanuroztemiz@gmail.com

İmza:

Tarih:

Arařtırmacı: Orhun Uęur

Tel: +90 505 043 78 32

E-posta: orhun.ugur93@gmail.com

İmza:

Tarih:

EK 7. Etik Komisyon İzni

Tarih: 14/01/2022
Sayı: E-35853172-300-00001977021
00001977021



T.C.
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Rektörlük

Sayı : E-35853172-300-00001977021
Konu : Orhun UĞUR (Etik Komisyon İzni)

14.01.2022

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi: 30.12.2021 tarihli ve E-12908312-300-00001945046 sayılı yazınız.

Enstitünüz Bilgi ve Belge Yönetimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı öğrencisi **Orhun UĞUR**'un **Doç. Dr. Semanur ÖZTEMİZ** danışmanlığında hazırladığı "**Sokak Sanatına Erişim: Türkiye İçin Bir Web Sayfası Önerisi**" başlıklı tez çalışması Üniversitemiz Senatosu Etik Komisyonunun **11 Ocak 2022** tarihinde yapmış olduğu toplantıda incelenmiş olup, etik açıdan uygun bulunmuştur.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Vural GÖKMEN
Rektör Yardımcısı

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu: 0A57F22C-AEB3-4142-B182-0591288FA91F
Adres: Hacettepe Üniversitesi Rektörlük 06100 Sıhhiye-Ankara
E-posta: yazimd@hacettepe.edu.tr İnternet Adresi: www.hacettepe.edu.tr Elektronik
Ağ: www.hacettepe.edu.tr
Telefon: 0 (312) 305 3001-3002 Faks: 0 (312) 311 9992
Kep: hacettepeuniversitesi@hs01.kep.tr

Belge Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/hs-cbys>


Bilgi için: Sevda TOPAL

Bilgisayar İşletmeni

Telefon: 03123051008



EK 8. Orijinallik Raporu

 <p>HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU</p>
<p>HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ BİLGİ ve BELGE YÖNETİMİ ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA</p> <p style="text-align: right;">Tarih: 21/06/2023</p> <p>Tez Başlığı: Sokak sanatına erişim: Türkiye için bir web sayfası önerisi Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 140 sayfalık kısmına ilişkin, 02/05/2023 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda işaretlenmiş filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 3 'tür.</p> <p>Uygulanan filtrelemeler:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- <input checked="" type="checkbox"/> Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç 2- <input checked="" type="checkbox"/> Kaynakça hariç 3- <input type="checkbox"/> Alıntılar hariç 4- <input checked="" type="checkbox"/> Alıntılar dâhil 5- <input type="checkbox"/> 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç <p>Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.</p> <p>Gereğini saygılarımla arz ederim.</p> <p style="text-align: right;">21.06.2023</p> <p>Adı Soyadı: Orhun Uğur</p> <p>Öğrenci No: N19132205</p> <p>Anabilim Dalı: Bilgi ve Belge Yönetimi</p> <p>Programı: Bilgi ve Belge Yönetimi Yüksek Lisans</p>
<p><u>DANIŞMAN ONAYI</u></p> <p>UYGUNDUR.</p> <p style="text-align: center;">_____ Doç. Dr. Semanur Öztemiz</p>



**HACETTEPE UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES
MASTER'S THESIS ORIGINALITY REPORT**

**HACETTEPE UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES
INFORMATION MANAGEMENT DEPARTMENT**

Date: 21/06/2023

Thesis Title : Accessing Street Art: A Webpage Proposal for Turkey

According to the originality report obtained by myself/my thesis advisor by using the Turnitin plagiarism detection software and by applying the filtering options checked below on 02/05/2023 for the total of 140 pages including the a) Title Page, b) Introduction, c) Main Chapters, and d) Conclusion sections of my thesis entitled as above, the similarity index of my thesis is 3 %.

Filtering options applied:

1. Approval and Declaration sections excluded
2. Bibliography/Works Cited excluded
3. Quotes excluded
4. Quotes included
5. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read Hacettepe University Graduate School of Social Sciences Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that according to the maximum similarity index values specified in the Guidelines, my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge.

I respectfully submit this for approval.

21.06.2023

Name Surname: Orhun Uğur

Student No: N19132205

Department: Department of Information Management

Program: Information Management Master's Degree

ADVISOR APPROVAL

APPROVED.

Assos. Dr. Semanur Öztemiz