T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
İNTERAKTİF MEDYA TASARIMI PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

GELECEK TAHMİN SİSTEMLERİNE YENİ DİJİTAL TEKNOLOJİLER, ETKİLEŞİM TASARIMI VE KİŞİSEL DESTEK ODAKLI BİR YAKLAŞIM

MEHMET GÖKDEL
10720104

TEZ DANIŞMANI
Dr. Öğr. Üyesi Umut Burcu TASA YURTSEVER

İSTANBUL
2019

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
İNTERAKTİF MEDYA TASARIMI PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

GELECEK TAHMİN SİSTEMLERİNE YENİ DİJİTAL TEKNOLOJİLER, ETKİLEŞİM TASARIMI VE KİŞİSEL DESTEK ODAKLI BİR YAKLAŞIM

MEHMET GÖKDEL
10720104

TEZ DANIŞMANI
Dr. Öğr. Üyesi Umut Burcu TASA YURTSEVER

İSTANBUL
2019

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
İNTERAKTİF MEDYA TASARIMI PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

GELECEK TAHMİN SİSTEMLERİNE YENİ DİJİTAL TEKNOLOJİLER, ETKİLEŞİM TASARIMI VE KİŞİSEL DESTEK ODAKLI BİR YAKLAŞIM

MEHMET GÖKDEL
10720104

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih:
Tezin Savunulduğu Tarih: 25.06.2019
Tez Oy Birliği / ~~Oy Çokluğu~~ ile Başarılı Bulunmuştur

	Unvan Ad Soyad	İmza
Tez Danışmanı	: Dr. Öğr. Üyesi Umut Burcu Tasa Yurtsever	
Jüri Üyeleri	: Doç. Dr. Adviye Ayça Ünlüer Çimen	
	Doç. Dr. Simge Esin Orhun	

İSTANBUL
HAZİRAN 2019

ÖZ

GELECEK TAHMİN SİSTEMLERİNE YENİ DİJİTAL TEKNOLOJİLER, ETKİLEŞİM TASARIMI VE KİŞİSEL DESTEK ODAKLI BİR YAKLAŞIM

Mehmet Gökdel

Haziran, 2019

İnsanlık, binlerce yıldır, her kültür ve toplulukta, kendi kültürlerince yoğrulmuş "kehanet sistemleri" ile geleceğe yönelik cevaplar arayıp durmuştur. 21. yüzyılın imkanlarına sahip insan için geleceğe yönelik yol gösterilme ihtiyacı, karar ve seçimleri için kendisinden yüce bir destek arayışı bitmemiş gibi duruyor. Dijitalleşmeyle değişen deneyim bir yana, bu teknolojiler üzerine gelecek projeksiyonu yapabilmek için olağanüstü bir geçmiş verisi oluşmaktadır. Bıraktığımız her iz veri olarak kayda alınıyor. Müzikal tercihlerimizden ideolojimize, bulunduğumuz mekanlardan sağlığımıza, pek çok veriyi paylaşıyor, paylaşmasak dahi kayıt altına alıyoruz. Yaygın kullanılan bir sosyal medya aracı olan Facebook'un kullanıcılarını 52.000 ayrı özellikle sınıflandırdığını düşünürsek, çevrimiçi aktivitelerimize dair tüm bu data, geleceğimizi tahmin edilebilir kılar mı? Peki bir yapay zekanın davranışlarımızı ve hareketlerimizi işleyerek geleceğe yönelik tahminlerinde ve önerilerinde "kullanıcı-merkezli" davranması mümkün olabilir mi? Bu çalışmada, geçmişten günümüze geleceği öğrenmek ve rehberlik için bu sistemlere danışan insanların hangi ihtiyaçlarına karşılık aradıkları, bu ihtiyaç, deneyimler ve gelecek ile kurulan ilişkinin, dijital çağa geçişle ne şekilde evrildiği ve yakın gelecekte yapay zeka gibi teknolojilerle ne şekilde evrilebileceği soruları üzerinden, kullanıcı, literatür araştırmaları yapılmış, değişen ihtiyaç ve deneyimler üzerinden tasarımcılara yönelik bir tasarım kılavuzu oluşturulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Kehanet, Kahin, Yapay Zeka, Falcılık, Kullanıcı Deneyimi Tasarımı, Dijital Çağ, Öngörü, Kültür

ABSTRACT

A NOVEL APPROACH TO FUTURE-TELLING SYSTEMS THROUGH THE ASPECT OF NEW DIGITAL TECHNOLOGIES, INTERACTION DESIGN AND PERSONAL SUPPORT

Mehmet Gökdel
June, 2019

For thousands of years, humanity has search for future-oriented answers in every culture and community, with fortune-telling systems blended by their own cultures. Still for the people of the 21st century, the quest for knowing the future, the decision and the choice, seems to have a never-ending search for supreme support. Aside from the changing experience with digitalization, it creates tremendous historical data to make future projections on these technologies. Every digital track we leave in the digital world is recorded as a data. From our musical and cultural preferences to our ideology, from our location to our health status, we share many data voluntarily, even if we do not share it. If we think that Facebook, a widely used social media tool, classifies its users with 52.000 separate features, will all this data about our online activities make our future predictable? So an artificial intelligence work by our behavior and movement in our future predictions and suggestions "user-centric" behave possible? In this study, it is aimed to learn what the future needs of people who have consulted these systems for the guidance of the future and learn how these needs and experiences and the relationship with the future evolve with the transition to the digital age and how it can evolve with technologies such as artificial intelligence in the near future, user and literature research has been done and a design guide has been developed for designers through changing needs and experiences.

Keywords: Prophecy, Oracle, Artificial Intelligence, Fortune-Telling, User Experience Design, Digital Age, Forecasting, Culture

ÖN SÖZ

İnsanların gelecekle ilgili kaygı ve merakları çağlardır azalmadan tıpkı geliştirdikleri pek çok öngörü sistemi gibi günümüze kadar gelmiştir. Antik çağlardan günümüze bu ihtiyaç üzerine gözlem yapan, yorumlayan, anlam kazandıran insan, bu uzun periyot esnasında edindiği bilgiyi koruyarak ve geliştirerek bu farklı sistemleri tasarlamış, objeler kullanmış, doğa olaylarından anlam aramış. Bu arayış günümüz dijital çağında da devam etmekte ve teknoloji ile bu sistemler özlerindeki bilgiyi koruyarak farklı bir hale evrilmekte. Sistemlerin tasarım ve yaklaşımları değişiyor, pek çok uygulama astrolog, falcı veya kahin gibi bu konularda danışılan insanların yerine geçerek kullanıcılara ulaşıyor. İnsanın geleceği bilme isteğinin temelinde nelerin yattığı ve ona bu konuda nasıl rehberlik edilebilir sorularından yola çıkarak hazırlanan bu çalışmada, bu gereksinimin psikolojik, sosyal etkileri, tarihsel süreçteki rolleri araştırılmış, tüm bu durumları göz önüne alan bir tasarımcı nasıl yardımcı bir rehber deneyimi yaşatabilir sorusu göz önünde bulundurulmuştur.

Çalışmanın her aşamasında beni destekleyip, odaklanmam gereken noktaları sabırla hatırlatan, hayatıma bu çalışma vesilesi ile Değişimler Kitabını kazandıran sevgili hocam Umut Burcu Tasa Yurtsever'e teşekkür ederim.

İnancımı kaybetmememi sağlayan, her zaman ilgiyle destekleyen babama ve anneme, deneyimlerini farklı yöntemlerle paylaşarak sürece büyük katkı sağlayan kardeşim Emre Gökdel'e teşekkürlerimi sunarım.

Araştırma hakkında ilgilerini hiçbir zaman saklamayan ve tarihsel süreçle ilgili deneyimlerini paylaşarak katkıda bulunan Arş. Gör. Kaan Karaosmanoğlu ve Arş. Gör. Turan Okul'a, tarihin bazı bölümlerine birlikte tanıklık etme şansı bulduğum İlker Kunter Demir'e, araştırmanın geçmiş çalışmalar bölümüne dikkat çeken çevirmen Göksu Göçhan'a, Çin kültürü, tarihi ve dili konusunda her soruma sabırla cevap veren arkadaşım Aytuğ Esmer'e teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca kullanıcı görüşmelerine katılarak değerli zamanlarını ve deneyimlerini dürüstçe paylaşan tüm katılımcılar ve atöyle çalışmalarına keyif alarak katıldıklarına inandığımız, değerli fikirlerini görselleştirip sunan tüm Sanat ve Tasarım Fakültesi 2. Sınıf İletişim Tasarımı Bölümü öğrencilerine teşekkür etmek borcumdur.

İstanbul; Haziran, 2019 Mehmet Gökdel

İÇİNDEKİLER

ÖZ ..... **iii**
ABSTRACT ..... **iv**
ÖN SÖZ ..... **v**
İÇİNDEKİLER ..... **vi**
TABLOLAR LİSTESİ ..... **viii**
ŞEKİLLER LİSTESİ ..... **ix**
KISALTMALAR ..... **x**
1. GİRİŞ **1**
1.1. Gerekçe 3
1.2. Araştırmanın Özgünlüğü 5
1.3. Amaç 7
1.4. Araştırma Soruları ve Hipotez 7
1.5. Yöntem / Araştırmanın Adımları 7
1.6. Araştırma Kapsamı 8
2. LİTERATÜR ARAŞTIRMASI **10**
2.1. İnsanın Gelecek Beklentisine Yönelik Felsefi Yaklaşımlar 10
2.2. Fal ve Kehanet Sistemlerinin Tarihçesi 14
2.3. Falcı / Kahin Kişi (Fortune-Teller) 15
2.4. Ele Alınan Fal ve Kehanet Sistemleri 16
2.4.1. Falcı/Kahin (Psişik) 18
2.5. İnsanın Gelecek Beklentisine Yönelik Psiko-sosyal Yaklaşımlar 18
2.6. Geçmişten Günümüze Fal/Kehanet Sistemleri Dışındaki Gelecek Tahmin Sistemleri 21
2.6.1. Geçmiş: Doğa Fenomenlerinin Gözlemi 21
2.6.2. Gelecek: Yapay Zeka Teknolojisi ve Gelecek Tahminleri 22

3. KULLANICI GÖRÜŞMELERİ 25
3.1. Görüşme Soruları 25
3.2. Kullanıcı Cevapları 29
3.3. Çıkarımlar 39
4. KULLANICI DENEYİMİ YAKLAŞIMIYLA GELECEK ÖNGÖRÜ SİSTEMLERİNİN TASARIMI İÇİN TASARIM ÖNERİLERİ 40
4.1. Tasarım Önerileri Testi 41
4.1.1. Kontrol Grubu Projeleri (Öneriler Verilmeyen Grup) 43
4.1.1.1. Senin Gözlemevin 43
4.1.1.2. Baby-Face 44
4.1.1.3. Future Ball 45
4.1.1.4. X-Rate / Future Telling – Health 46
4.1.1.5. TarotTravel 47
4.1.1.6. Fob / Future of Body 48
4.1.1.7. Water Destining 49
4.1.2. Test Grubu Projeleri (Öneriler ile Çalışan Grup) 49
4.1.2.1. biPo 50
4.1.2.2. I-Ching 51
4.1.2.3. SHPERE 52
4.1.2.4. Şinri / Kahin Akıllı Ayna 52
4.1.2.5. PowerPufdrobe 54
4.1.2.6. Human Expert 55
4.1.2.7. DO – Dijital Medyum 56
4.2. Bulgular ve Tartışma 57
5. SONUÇ ve GELECEK ÇALIŞMALAR 64
KAYNAKÇA 66
EKLER 70
ÖZGEÇMİŞ 71

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1: YTÜ 2. Sınıf Öğrencileri ile Yapılan Çalışmaların Analizi 58

Tablo 2: Tasarım Kılavuzunun Gruplara Etkisi 59

Tablo 3: Tasarım Kılavuzu Kriterlerinin Projelere Göre Karşılanma Oranları 61

Tablo 4: Projelerin Alanları, Kullandıkları Teknolojiler ve Yapay Zeka Faktörü 62

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Kahin/Falcı ve Müşteri Arasındaki İlişki Şeması © 20

Şekil 2: Görüşme Soruları Hazırlanırken Oluşturulan Şema 1 26

Şekil 2a: Görüşme Soruları Hazırlanırken Oluşturulan Şema 1 27

Şekil 3: Senin Gözlemevin 43

Şekil 4: baby-face 44

Şekil 5: Future Ball 45

Şekil 6: X-Rate / Future Telling - Health 46

Şekil 7: TaroTravel 47

Şekil 8: Fob / Future of Body 48

Şekil 9: Water Destining 49

Şekil 10: bi-Po 50

Şekil 11: I-Ching 51

Şekil 12: SHPERE 52

Şekil 13: Şinri – Kahin Akıllı Ayna 53

Şekil 14: PowerPufdrobe 54

Şekil 15: Human Expert 55

Şekil 16: D.O / Dijital Medyum 56

KISALTMALAR

YZ : Yapay Zeka

KIG : Kılavuz Grubu

KOG : Kontrol Grubu

A.I : Artificial Intelligence

1. GİRİŞ

> "Modern bilimimiz Astronomi ile başlar. İnsanın psikolojik güdüler tarafından yönetildiğini söylemek yerine, eskiden onun yıldızları tarafından yönetildiğini söylediler."
>
> Carl G. Jung

Antik çağlardan beridir geleceği bilmek ve öngörmek ihtiyacı insan varoluşunun temel meraklarından biri olmuş ve belli başlı pratiklerine yön vermiştir. İnsanlık, binlerce yıldır, her kültür ve toplulukta, farklı şekilde tasarlanmış, "fal/öngörü/kehanet sistemleri" ile geleceğe yönelik cevaplar aramışlardır. Gökyüzündeki yıldızların hareket ve rutinlerine bakarak geleceği öngörmekten çubuklara danışmaya, kutsal kitaplardan kahve falına kadar uzanan ve gündelik hayatımızda yer bulan bu sistemler, tarihle harmanlanmış bilgi ve deneyimlerden oluşmuştur. Mezopotamya'dan Asya'ya, Afrika ve Amerika kıtasına yayılan bu insan toplumlarının her biri kendi kültürlerine has tekniklerle gelecek projeksiyonları yapmış, gelecekten bilgi veya uyarı getirdiklerine inanarak gündelik yaşamlarını, toplumsal ve yönetsel pratiklerini şekillendirmişlerdir.

Gökyüzü okumalarına yoğunlaşan Mezopotamya, Çin ve Mısır gibi farklı medeniyetlerde yıldızlarla ilgilenseler de, modern bilimlerin en eskisi olan bilimsel astronominin doğduğu yer olarak bilinir. Modern bilimlerin en eskisi bize aynı zamanda en eski inanışlardan biri olan astrolojiyi işaret etmektedir. Bilimsel kaynaklar tarafından ciddiye alınmayan, Mezopotamya kökenli bu yıldız falı, günümüze kadar ayakta kalmış, günümüzde, her gazete, internet sayfası veya uygulama mağazalarında karşımıza çıkabilecek kadar hayatımızın içerisinde yer bulmuştur. Geçmişten günümüze "geleceği öngörme" temasının insanlıkla beraber ilerlediğine tanık oluyoruz. İnsanoğlu binlerce yıldır kehanet sistemleri vasıtasıyla geleceğe yönelik cevapların peşinde olmuştur, atalarımızın gelecekten haber almak için geliştirdikleri pek çok teknik ve eşya olsa da burada merak ettiğimiz konu insanın geleceği bilme arzusunun günümüzde kendisini nasıl gösterdiğidir.

Mircea Eliade, 1976 tarihli eserinde, dönemin Amerikası'nda astrolojinin etkisine dikkat çekmiş, minimum 5 milyon Amerikalı'nın gündelik yaşantısının astroloji fallarına göre şekillendirdiğini belirtmiştir. Ülkedeki o dönem var olan 1.750 gazete

ve derginin 1.200'ünün günlük burç yorumlarına yer verdiğini, 40 milyon civarı Amerikalı'nın astrolojiye 200 milyon dolarlık bir iş (sektör) alanı kazandırdığını da eklemiştir (Mircea Eliade, 1976, s59).

Toplumsal etki bağlamında kehanetlere bakacak olursak, yakın tarihten, 2012 senesi dünyanın bir 'kehanet' sebebiyle etkilendiği, bizim de şahitlik ettiğimiz bir duruma sahne olmuştur. Aslında ortada bir kehanet yoktur fakat medyaya bu şekilde yansıması, pek çok insanın 2012 senesinin sonunda dünyanın sonunun geleceğine inanmasına sebep olmuştur ve Maya takvimini bir kehanet aracı olarak görmüşlerdir. Solari ve Restall, 2012 Maya kehanetinin Batı kültürü üzerindeki etkisini aradıkları eserde, internet üzerinden satın alınabilen hayatta kalma kitlerinden, 'Katıksız Ahmaklara 2012 Rehberi'ne kadar kehanet üzerinden türetilen pek çok ürün olduğunu belirtmişlerdir (Solari, Restall, 2011, 5).

Kişisel ve toplumsal alanda etkilerini rahatça görebileceğimiz bu sistemler bir yana, gündelik hayatımızın rutinlerinin izlerini süren ve yorumlayan biri bizimle ilgili tahminlerde bulunsa bir başarı oranı yakalayabilir mi? Davranışlar, verilecek tepkiler ve yapılacak seçimler tıpkı doğayı gözlemleyerek, örneğin, hangi bulutun yağmur taşıdığını hangisinin taşımadığını, geçmiş tecrübelere göre yorumlayarak tahmin edebilir ve tıpkı "Bugün yağmur yağacak" şeklinde bir öngörüyü bizim için uyarlayabilir mi? Dijital olarak bıraktığımız her izin kayıt altına alındığını düşünürsek, arkamızda muazzam bir geçmiş verisi bırakmaktayız.

Yeteri kadar veri toplandığında bunları yorumlayabilen, bizi tanıyan, bir yapay zeka bizim hayatımızla ilgili tahminlerde bulunma gücünü elde edebilir diye düşünmemiz olası. Bu çalışmada, geçmişten günümüze geleceği öğrenmek ve rehberlik için bu sistemlere danışan insanların hangi ihtiyaçlarına karşılık aradıkları, bu ihtiyaç, deneyimler ve gelecek ile kurulan ilişkinin, dijital çağa geçişle ne şekilde evrildiği ve yakın gelecekte yapay zeka gibi teknolojilerle ne şekilde evrilebileceği soruları üzerinden, kullanıcı ve literatür araştırmaları yapılmış, değişen ihtiyaç ve deneyimler üzerinden tasarımcılara yönelik bir tasarım kılavuzu oluşturulmuştur.

1.1. Gerekçe

Yüzyıllardır insanların gelecekleri veya kendileri ile ilgili bitmeyen ihtiyacı, fal ve kehanet sistemleri tarafından yorumlanmıştır.

> Falcılık bin yıl boyunca uygulandı. İnsanlar her zaman geleceğin bizim için ne sakladığını bilmek istedi. Kim kaderimizin zenginliklerde mi yoksa yıkıntıda mı olduğunu görmek için -birkaç dakikalığına bile olsa- kozmik plana bir göz atmak istemez ki? (Radford, Fortune-Telling: Fact, Fiction & Fantasy, https://www.livescience.com/28593-fortune-telling.html, [28 Mayıs 2019])

İnsanlık tarihi kadar eski bir geçmişe sahip olan fal (Scognamillo ve Arslan, 1999), biçim ve işlev açısından farklılıklar göstermiş olsa da ilkel, antik ya da uygar hemen her toplumda ihtiyaç duyulan ve varlığını sürdüren bir uygulamadır (Güngör, 2005). İnsanın tarih boyunca bu bilinmeyene karşı olan merakı pek çok fal yöntemi ortaya çıkmasına sebep olmuştur (Gür, 2012: 202). "Kullanılan tekniklerin çeşitliliği ve günümüze kadar ulaşan yazılı belgelerin çokluğu, bu tür işlerin bütün sosyal tabakalarda yaygın olduğunu göstermektedir" (Aydın, Mehmet., 134-138.). Geçmiş hayatta insan tercihlerine yön veren kehanetler, günümüzde dijital teknolojilerin de desteği ile erişilebilirlik konusunda önemli yol kat etmişlerdir. Türk kültürünün de vazgeçilmez parçalarından birisi olan kahve falı hakkında Nurgül Soydaş ile Tülay Yazıcı tarafından yapılan ve 2018 senesinde 'Uluslararası İletişimde Yeni Yönelimler Konferansı'nda yayınlanan araştırmada "Birebir iletişimle gerçekleştirilen fal bakma seansları artık sanal ortamlarda, sanal uygulamalarla ama aynı beklenti ve duygularla gerçekleştirilmektedir" tespitinde bulunulmuştur (Soydaş N., Yazıcı T., 2018). Mehmet Şükrü Nar 2014 senesinde Psiko-antropolik etkiler üzerinden ele aldığı, Fal üzerine yazdığı araştırma yazısında, falı *'kültürel bir örgütlenme aracı'* olarak tanımlamaktadır. İlkel ve geleneksel toplum yapılarında ise hastalık tespit ve tedavisi amacıyla kullanıldığını söylemekte ve bu amaçlara hizmet eden bir *'söylem aracı'* olduğunu belirtmektedir (NAR, Mehmet Ş., 2014). Yine aynı eksende kuzeyde yaşayan ve hayatlarında falın bir ritüel haline geldiği tespit edilen yerel gruplar arasında yapılan çalışmalarda sosyal destek ve rehberlik için falcılığın bir yöntem olduğu belirtilmektedir (Kissman, 1990).

İnsanın beklentisine analitik psikoloji tarafından bakmak gerekirse, Carl Jung'un "Modern insan, inancı ve buna dayanan dinleri reddediyor: Bilgilerini ancak psişik (doğaüstü) arkaplan konusundaki kendi deneyimine uygun gördüğü kadar geçerli kılıyor. Kendisi için bilgi sahibi olmak istiyor" (Carl Jung, s.171) ifadesi de insanın bu bilgiyi yine kendisi için istediği düşüncesini destekliyor. Fal ve kehanet sistemlerinin, bu sistemlere başvuran insanlar üzerindeki etkilerini anlamak ve farkında olmak da araştırmanın önemli bir parçasıdır. Bu konunun insan psikolojisi üzerindeki olumlu etkilerini savunan Jerome Frank şöyle demiştir: "Psikoterapi ve etnik iyileştirme yöntemleri arasında benzerlik olduğu şüphesizdir. Hastalara kabullenme sağlarlar. Umut üretirler" (Aphek E., Tobin Y, The Semiotics of Fortune Telling, 1990, s.8). Buna karşılık falcıların kişilerle olan iletişimleri üzerine araştırmalar yapan Aphek ve Tobin'e göre; bu tür kendi kendine üretilen bilgiler ve mesajlar, (kullanıcı/birey tarafından) kendileri ile ilgili olmayan veya ilişkili bilgilerden (Markus 1977) veya başka bir tarafın verdiği yanıtlardan daha ayrıntılı olarak işlenmekte ve hafızada daha iyi korunma eğilimindedir (Aphek E., Tobin Y, The Semiotics of Fortune Telling, 1990, s.31).

Ahmet Börütece'nin 2017 yılında yayınlanan ve kahve falından ilham alarak sosyal etkileşimde arttırılmış gerçeklik kupaların etkilerini araştırdığı çalışmada, falcılığın gelecekten haber vermekle birlikte, müşterinin farklı ve anlık durumlarını da yorumladığı, şimdi - gelecek - geçmiş arasında bir bağ yarattığı belirtilmiştir. Başka bir deyişle kişiye, yapacağı seçimler, vereceği kararlar konusunda rehberlik eder ve yardımcı olur (Börütece, 2017).

Faydalarından bahsederken konuya kriminal 'bağımlılık' vakaları üzerinden yaklaşan 2015 tarihli inceleme yazısında, fal sistemlerinin kişilerin denge ve inanç merkezinde bozukluğa yol açtığı ve kullanım sıklığının bağımlılık boyutuna gelmesinden bahsedilir. Seçilen vakalarda incelenen kişilerin seçim yapma, karar ve sorumluluk alma konularında sistemlere bağımlı oldukları belirtilmiş ve bu sistemler olmadan seçim yapamama gibi durumlar olduğu belirlenmiştir (Journal Of Behavioral Addictions, 2015).

Sosyal alanlarda ve psikoloji alanında yapılan çalışmalar incelendiğinde, dijital medya ve teknolojilerinin etkisinde farklı bir yaklaşımla gelecek öngörü ve tahmin sistemleri geliştirdiğine tanık olduk. Fakat literatürde ve uygulamalarda bu iki alanı birlikte düşünen henüz çok az sayıda çalışma olduğunu gördük.

Özetle, bu sistemlerin insanların temel bir takım ihtiyaçlarından kaynaklandıklarını, fakat manipülasyona açık bir alan olduğunu ve insanlara daha çok zarar verebildiklerini de tespitiyle, tasarımcı perspektifiyle bu alandaki temel kullanıcı ihtiyaçlarının tespiti üzerinden ve yeni teknolojilerin de gelişimi doğrultusunda konunun ele alınmasını araştırmaya değer bir alan olarak görmüş bulunuyoruz.

1.2. Araştırmanın Özgünlüğü

Fal ve kehanet sistemleri ve tasarım alanının ilişkisine baktığımızda, tasarım süreçlerinin tüm kültürel olgular ve kültürün inşasında olduğu gibi, bu sistemlerin inşasında da temel unsur olduğunu görürürüz. Kahinin küresinden şamanın davuluna, nesneler, mekanlar, giysiler, hepsi kültürle özdeşik tasarım süreçlerinin sonucudurlar ve her fal deneyimi danışan kişiler için tüm duyuları kapsayıcı bir deneyim tasarımı sürecine denktir. Medyanın değişimiyle dijital medyaya taşınmada hiç vakit kaybetmemiş bir alan olarak bu sistemlerin, pek çok modern uygulaması bulunmaktadır ve bu uygulamalar, bu sistemlerin, interaktif medya tasarım süreçleriyle dijital mecraya taşınması sayesinde mümkün olmuştur.

Günümüzde hayli popüler olan uygulamalardan Faladdin'in Appstore üzerinden aldığı 220.000 yorum ve bu yorumlar üzerinden elde ettiği 5 üzerinden 4.5 ortalama ülkemiz bazında bile ne kadar etki hakkında fikir vermektedir (22.05.2019). Kişisel ve gerçek bir astrolog ile konuşma imkanı sunan Chaturanga, kullanıcısına kendi kendinin astroloğu olma imkanı sunan ve kullanıcılar için bir el kitabı yayınlayacak kadar ciddi popüler uygulama TimePassages, "el falı" (palmistry) yazıldığında karşımıza ilk etapta çıkan 50'den fazla uygulama bize bu sektörün ne derece büyük olduğu hakkında fikir verebilir (AppStore, 02.06.2019). Hele ki işin içine dijital teknolojiler girdiğinde, araştırma konusu daha da özgün bir noktaya varmaktadır.. Konu ile ilgili tasarım alanında yapılmış çalışmalara bakmamız gerekirse, araştırma konumuza en yakın örnek olarak, Dor Tal adlı bir tasarımcı tarafından 2013 senesinde Tel Aviv'de yapılmış, 2014 senesi Mart ayında İngiliz Wired dergisinde de kendisine yer bulan "Predictables" (Tahmin Edilebilirler) çalışmasına bakabiliriz.

Tasarımcısının tanımıyla;

> "Proje, geleceği tahmin etmek için kullanıcıya, yaşamın farklı alanlarında kişiselleştirilmiş tahminler sunan interaktif saatler biçiminde çağdaş bir yorum sunmayı amaçlamaktadır. Kariyer, aşk arkadaşlıklar ve daha fazlası." (Dor Tar, 2014)

Dol Tar uygulamayı, kullanıcısının ömrü boyunca ürettiği veri akışı içindeki davranış kalıplarını ve bağlantılarını arayan bir algoritma olarak tanımlıyor. Uygulama bir tahminde bulunduğunda, problemin çözümüne veya deneyimin geliştirilmesine yönelik cevap hesaplanılıp sunuluyor. Kullanıcı ile etkileşim ise arayüzü sunmak için kişisel yüzeyleri kullanan özel projektörler aracılığı ile gerçekleşiyor. Bu projede giyilebilir ve fiziksel (tangible) etkileşim tasarımı kullanılmış olması açısından diğer yazılım uygulama örneklerinden farklılık arz ediyor.

Kapsamı daha da daraltıp hem akademik hem de tasarım odaklı çalışmalara baktığımızda ise, Ahmet Börütecene'nin kahve falından yola çıkarak, fakat bunu daha ziyade bir ilham noktası olarak alıp, başka kullanıcı ihtiyaçlarına hizmet eden interaktif bir kahve fincanı tasarımı gözümüze çarpmaktadır (Börütecene, 2017).

Başka alanlardan konuyla ilişkili bir örnek olarak, 2008 yılında Burak Arıkan tarafından tasarlanan, uluslararası para tahminlerini ve sanatçının (kullanıcısının) kişisel harcamalarını izleyip gelecek harcamaları ile ilgili tahminde bulunan bir uygulama olan MYPOCKET işi dikkat çekicidir. Aynı anda kişisel harcama geçmişini ve evrensel finansal tahminleri izleyen uygulamada, sanatçı, tüm harcamalarının fiziksel ve sanal kanıtlarını titizlikle kayıt altına alırken, para hareketleri için bir veritabanı görselleştirmesini yapmış ve harcamaların tekrarlama olasılıklarının özel yazılım algoritmasını yaratmıştır. Sanatsal bir bakış açısıyla ve bir sanat projesi olarak ortaya konan çalışma bundan 10 sene evvel bu alandaki tasarım olanaklarına dair öngörülü bir yaklaşım sunmaktadır.

Bu kadar geçmişten gelen, köklü, ve günümüzde de yaygın bir alana dair literatüre baktığımızda, tasarım perspektifinde araştırmaya açık bir alan görüyoruz. Literatürde fal konusuna ağırlıkla yaklaşımlar sosyal bilimler ve kültürel çalışmalar alanlarındadır. Bu çalışmalar fal sistemlerinin geçmişini, nedenini, kültürünü, sosyal ve psikolojik etkilerini araştırırken, bilimsel bazı yaklaşımlar tehlikelerine dikkat çekmekte kimi yayınlar ise bu sistemleri bilimsel olarak çürütmeye çalışmaktadır.

1.3. Amaç

Amacımız, kullanıcı deneyimi tasarımı perspektifinden fal ve kehanet sistemlerinin ardındaki kullanıcı ihtiyaçlarını tespit etmek, bu ihtiyaçlara yeni dijital medya ile değişen gelecek tahmin sistemlerinin de dahil edildiği interaktif sistemlerle etik bir biçimde cevap verebilecek ve gelecekçi sistemlerin tasarımı için rehberlik edebilecek bir çalışma ortaya koymaktır.

1.4. Araştırma Soruları ve Hipotez

Bu çalışma kapsamında cevap vermek istediğimiz araştırma sorularımız:

- Fal ve kehanet sitsemlerine insanların başvurmalarının ardındaki temel ihtiyaçlar nedir? Bu ihtiyaçları kullanıcı deneyimi tasarımı yaklaşımıyla ele alabilir miyiz?
- Bu sistemlerin temel başarı ölçütleri nelerdir?
- Dijital medya ve yapay zeka gibi alanların gelişimiyle gelecek öngörü ve tahmin sistemlerinin olanakları, bu alandaki ihtiyaçlara entegre edilebilir mi?
- Böyle bir entegrasyonda, etik ve kullanıcı merkezli bir yaklaşımla kullanıcı ihtiyaçlarına cevap veren tasarımlar nasıl yapabiliriz?

Hipotezimiz, dijital teknolojiler ile desteklenen, insanların gelecek öngörü ve tahmin sistemlerine başvurmalarının temelindeki kullanıcı ihtiyaçlarını, etik ve kullanıcı merkezli tasarım araçlarıyla karşılayabilmek için yön verecek bir tasarım kılavuzu geliştirilebileceğidir.

1.5. Yöntem / Araştırmanın Adımları

Bu amaç, soru ve hedeflerle koyulduğumuz araştırmamızda aşağıdaki adımları izledik:

Literatür Taraması: Mevcut Fal ve kehanet sistemleri içi, kullandıkları eşyalar, bakış açıları, dijitaldeki adaptasyonları ve bilinirlikleri esas alınarak seçtiğimiz 6 tür üzerinden, bu sistemlerin tarihine ve kullanım nedenlerine dair sosyal bilimler ve psikoloji alanlarındaki yaklaşımlar incelenmiştir.

Kullanıcı ön görüşmeleri: Modern fal ve kehanet sistemleri kullanıcılarının amaç ve beklentilerini belirlemek, konuya farklı bakış açıları ile yaklaşabilmek adına, yaş, eğitim ve ekonomik düzeyleri birbirine yakın, günümüz teknolojileri hakkında ilgi ve bilgi sahibi olan 7 farklı kişi ile yarı-yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Tasarım kılavuzu oluşturulması: Yapılan literatür araştırması ve kullanıcı ön görüşmeleri esas alınarak bir "Tasarım Kılavuzu" oluşturulmuştur.

Kılavuzun test edilmesi: YTÜ İnteraktif Medya Tasarımı ABD lisans 2. sınıf öğrencisi olan 14 kişi ile atölye çalışmaları düzenlenip, kılavuzun etkisi test edilmiştir.

1.6. Araştırma Kapsamı

Araştırma kapsamında incelenecek fal sistemleri aşağıdadır:

- Astroloji
- Kahve Falı
- El Falı
- Tarot
- Yijing
- Falcı (Psişik - Medyum)

Sistemler belirlenirken bilgiyi aldıklarına inanılan kaynak (*ilahi, doğaüstü*), antik kökleri, tarih boyunca etkileri, teknoloji ile uyumları ve günümüzde sahip oldukları kullanıcı/takipçi sayıları esas alınmıştır. Sistemlerin hepsinde bilginin *'ilahi'* veya *'doğaüstü'* bir kaynaktan geldiğine inanılmaktadır. Yijing ve Tarot için kart, çubuk ve para kullanılırken, kahve falında içilen kahvenin telvesinin bulunduğu fincandan ve el falında ise hayatla ilgili mesajların saklı olduğuna inanılan avuç içindeki çizgilerden yararlanılır. Astroloji gökyüzü hareket ve rutinlerini, gezegenlerin konumlarını ve yaptıkları açıları, 12 parçaya ayrılan sistemi ile inceler ve yorumlar. Sistemlerden sadece El Falı, bakan kişiye göre yorumlanması farklılık gösterse ve zaman içerisinde el çizgilerinde değişimler meydana gelse bile bakıldığı andan bağımsız daha genel bir yorum içerir ve her zaman farklı bir sonuç vermesi beklenmemektedir. Fakat El falı, diğer sistemler gibi kaynak olarak *ilahi* bir gücü işaret etmekte, insanın kaderinin avuç içindeki çizgilerle doğumundan önce

belirlenip işaretlendiği esasına dayanır. El çizgileri üzerine yapılan okumalar çok eski tarihlerden beri korunup sürdürülen ve farklı topluluklarda benzer şekilde kendisini gösteren bir fal türü olarak araştırma kapsamı içerisinde kendisine yer bulmaktadır. Sistemlerden, Kahve Falı, Tarot, Yijing ve Falcı bakıldıkları ana göre değişiklik gösteren, her bakıldığında farklı sonuç verme olasılıkları yüksek sistemlerdir. Astroloji ve yorumladığı gökyüzü hareketlerinin de her sene aynı olmadığı ve gelecek ile ilgili sonuçların sürekli değişip tekrar yorumlanması gerekliliğini göz ardı etmemek gerekir.

İnsanlık tarihi kadar eski olduğunu belirttiğimiz 'geleceği bilme' temasının insanda hangi soru ve düşüncelerle ortaya çıktığını anlayabilmek adına, eskiden günümüze, konu ile ilgili felsefi yaklaşımlar incelenmiş, insanın kendini bilmesi, gerçeklik, varoluş, özgür irade gibi kavramlar ekseninde, bu sorunun nelerden eklemlenmiş olabileceği hakkında felsefi kavramlar incelenmiştir.

Felsefi yaklaşımların yanısıra fal/kehanet olgusunun birey ve toplum psikolojisi bazında ne şekilde etkileri olduğu da araştırma kapsamı dahilindedir. Ortaya koyulan gözlem, deney ve hipotezler, araştırma konusunun insan üzerindeki etkilerini anlamak, değerlendirmek ve konu ile ilgili yapılacak olan sınıf çalışmaları kapsamında bir kılavuz listesi hazırlamak için gereklilik teşkil etmektedir.

2. LİTERATÜR ARAŞTIRMASI

Kehanet arayan insanın ne arayışında olduğu sorusu ile yola çıkarak, tarihsel süreçte bu konu hakkında yapılan çalışmalar araştırılmıştır. Bu kısımda elde ettiğimiz kuramsal çerçeve, yarı - yapılandırılmış görüşmelerle elde ettiğimiz sonuçlarla birlikte, sonraki aşamada bir "Tasarım Kılavuz Listesi" oluşturmamızın zemini olmuştur ve test aşamasında gerçekleştirdiğimiz atölye çalışmaları bu görüşler esas alınarak hazırlanmıştır.

2.1. İnsanın Gelecek Beklentisine Yönelik Felsefi Yaklaşımlar

İnsanın gelecek beklentisine yönelik felsefi tartışmaları baktığımızda, kehanet ve gelecek gibi kavramların "bilmek", "insanın kendini bilmesi", "zaman", "varlık", "gerçeklik" ve "özgür irade" gibi kavramlar ekseninde tartışılıp düşündüğünü gözlemekteyiz.

> "Bütün insanlar doğaları gereği bilmek isterler" (Aristo, Metaphysics, Kitap 1, çev., W.D. Ross, İ.Ö 350)

İnsanın varoluşundan gelen sorularına cevap olması amacıyla kurgulanan kehanetler temelde ne gibi sorulardan eklemlenmiştir? Delphi Tapınağının girişine 'Kendini Bil' yazan Socrates'tir (Platon, Phaedrus, M.Ö 370). Antik dünyanın en önemli kehanet merkezlerinden biri olan bu tapınakta, kişilere, seçilen kişilere soru sorma hakkı tanınır (Apollon'un rahibelerine, dolayısıyla Apollon'a), gelecekleri ile ilgili tahminler yapılırdı. Charles Werner; "Bilginler doğa olaylarını kavramak isterler, ama istedikleri zaman yağmur yağdırıp, yel estirebilirler mi? Kaldı ki, Tanrılar, insanlardan gizlediklerini açıklamak isteyenlerden hiç hoşlanmazlar" (WERNER, Charles; 1968, s.45) diyerek bir anlamda Socrates'i desteklemiş, insanın, doğayı ve Tanrı'nın işlerini değil kendisini incelemesini anlatmaya çalışmıştır. 2017 senesinde, 'İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırma Dergisi'nde yayınlanan *'Kendini Bilme ve*

Psikojik İyi Oluş Arasındaki İlişkinin İncelenmesi' başlıklı araştırma yazısı Sokrates'in neden insanlara bu şekilde bir tavsiyede bulunduğuna ışık tutmaktadır. Aynı araştırma yazısında, bireylerin kendilerini bilmeleri ile psikolojik iyi olma durumları gözlenmiş ve bu iki durumun birbiri ile pozitif ilişkili olduğu söylenmiştir. Kendini bilmenin, bireyler esas alındığında *'daha işlevsel bir hayat yaşamalarına yardımcı olabileceği'* belirtilmiştir (DEMİRCİ, İbrahim, ŞAR, Ali Haydar, 2017).

İnsanın 'kendisi' dediğimizde geleceği de hayatının bir parçası olarak görmüştür insan. Kendini tanımasını, yapacağı seçimleri, dolayısıyla geleceğini şekillendirebileceğine inanarak hayatı boyunca kendisini tartışma konusu olarak öne süren ve kendini tekrar tekrar gözden geçiren Fransız düşünür/yazar Jean Paul Sartre, varoluş felsefesinde, insanın kendisine karşı olan sorumluluğundan bahsetmektedir. Sartre'a göre kişi, mazeret kabul etmeksizin, kendi hayatından tümüyle sorumludur. "Kişi ne olduğuna, kim olduğuna, nereye gideceğine, kim olacağına kendisi karar vermek, böylece kendi varoluş değerini yaratmak zorundadır" diyerek insanın kendisi ile ilgili herşeyin aslında yine o insanla alakalı olduğunu vurgulamıştır. (ÇELEBİ, Vedat, 2014). Sokrates belki de insana yalnız kendi sorumluluğunu değil, açık olmamakla beraber başkalarınınkini de yüklemektedir. Sartre'ın bu konu hakkındaki görüşleri yine Sokrates'inkiler ile paralellik göstermektedir. Özgür olan insan, yaptığı seçimlerinin sonucunu üstlenme durumundadır çünkü evrende tek başınadır. Yine Sartre'a göre, varoluşun bir sonucu olan özgürlük, insanı, yaptığı seçimler ve sonuçlarından sorumlu tutar. Hatta söz konusu kişi, yalnızca kendi seçimleri değil, bütün insanların seçimlerine karşı sorumludur (Çelebi, 2014). Acaba insanın gelecek merakını körükleyen ve yapacağı tercihleri seçebilmek adına doğaüstü bir kaynağa onu yönlendiren, fal ve kehanet sistemleri bulmasına sebep olan bu sorumluluk hissi midir?

ABC News yazarı Daniel Keane, 2018 tarihli, *Acı Çeken Bilinç* başlıklı yazısı başka bir varoluşçu Martin Heidegger'in kendi varoluşu ile ilgili tek sorun yaşayan canlının insan olduğunu alıntısı ile başlar. Keane'in görüşünde evrenin değişmez kurallarından biri veya tasarımsal bir sonucu olması da fark etmemektedir. Bilme ve bilincinde olma halinin insan için bir acı olduğunu vurgulamış ve hayvanlar arasında sadece insanın düşünüp sorgulamanın ağırlığı ile yaşadığını vurgulamıştır (Keane, 2017).

Bilginin ve seçimlerin kaynağının bir an için insanın salt kendi olduğunu varsayarsak, fal ve kehanet sistemlerini tarihin her sürecinde kendini yenileyen, insanlık ile birlikte gelişen sistemlerden ziyade bir danışman, rehber arayışı, belki de *evrende yalnız değilim* demeye bir kanıt arayışı olarak da yorumlayabilir miyiz?

Sokrates'e göre genel bir tanıma ulaşma ile elde edilen bilgi zaten ruhta saklı olandır. Burada önemli olan nokta doğru bilgiyi doğru yöntem ile ortaya çıkartmaktır. İnsanın ruhunda saklı olan bilgi soru-cevap yoluyla ortaya çıkartılabilir. Günümüzden yaklaşık 2.000 sene önce Atinada, görünüş/gerçeklik, duyusal/akılsal olan arasındaki ayrıma bağlı olarak yürütülen tartışmalarda, Platon, bu dünyanın ve var olan şeylerin bir yanılsama, asıl gerçekliğin yani "idea"ların birer kopyası olduğunu belirtir. Onun görünüş ve gerçeklik arasındaki farkı ortaya koyduğu Devlet (Platon, 1992) diyalogunun VII. Kitabındaki Mağara Alegorisi, yüzleri mağaranın içine dönük biçimde elleri ve ayakları kelepçeli, burunlarının ucundan başka bir şeyi göremeyecek şekilde oturan insanlar betimler. Mağaranın ağzı bir duvarla kapalıdır ve içerideki tek ışık kaynağı yanan ateştir. Bu da içeride sürekli gölgelerin olmasına sebep olmaktadır. Mağaranın önünden geçen cisimlerin gölgeleri duvara yansımakta ve farklı şekiller ortaya çıkartmaktadır. Bu sürekli şekiller içerideki insanların dış dünyaya ilişkin bildikleri tek şeydir. Onlar hakkında tahminler yürütür fakat asla dışarı çıkamazlar. İçlerinden biri serbest kalıp dışarıdaki dünyayı görürse, bu gördükleri ona daha gerçek gelecektir. Ama dönüp arkadaşlarına dışarıda gördüklerini anlatsa, hem kimseyi inandıramayacak hem diğerleri tarafından kör olduğu/delirdiği düşünülecektir. Filozof da tıpkı mağaradan kurtulan adam gibi, bu görünüşler dünyasından kurtulup, asıl gerçekliklerin olduğu idealar dünyasına akıl yoluyla ulaşan kişidir (Platon, Devlet).

George Berkeley'in meşhur "Var olmak algılamaktır" tanımı da Platon'u destekler niteliktedir (George Berkeley, 1713). Gerçeklik ve algı kavramlarını Batılı bazı kaynaklar tarafından modern felsefenin başlangıcı olarak kabul edilen Descartes da incelemiştir. Les Meditations adlı çalışma serisinde rüyalar ve gerçeklik üzerinde durmuş ve gerçek hayat dediğimiz bölümü rüyadan nasıl ayırabiliriz sorusunu sormuştur (Rene Descartes, Les Meditations, 1641-1647). Descartes'in çalışmalarını takip eden James Humber, 1989 senesinde çalışmasında "Uyanıklığı uykudan açıkça ayırt edebileceğimiz herhangi bir belirti olmadığını görüyorum" diyerek Descartes'in üç asır sonra bir anlamda haklılığını vurgulamıştır (James Humber, History of

Philosophy Quarterly, Cilt:6, Sayı:1, 1989, s8). Bu iki düşünürün dediklerinden yola çıkarak rüya ve gerçek hayat arasındaki ayrımı yapamayacağı öne sürülen insanın, bu yapacağı seçimler için bir danışma ihtiyacı duyması belki de bu sorumluluğu paylaşma ve hayatı, dolayısıyla kendisini keşfetme ihtiyacından mı kaynaklıdır?

Gerçekliği algılayış biçimi şüphesiz her insanda farklılık göstermekte ve hayatla ilgili yapılan seçimlerde bu ortaya çıkmaktadır. Fransız yazar Baudrillard ise Simulakra ve Simülasyon kitabında gerçeklik dediğimiz şeyin artık var olmadığından bahseder. 20.yy ile başlayan postmodern çağın bir tekrarlı üretim çağı olduğunu belirtir ve gerçekliğin bulunduğumuz dünyada sadece yanılsamasının, kopyasının kaldığını söyler (Baudrillard, 1981). Rüya ile gerçeğin ayrımına varamadığımız hatta gerçekliğin günümüz dünyasında olmadığı şeklinde görüşlerle karşılaştığımız bu süreçte insanın geleceğe olan merakı da bir gerçeklik arayışından ziyade gerçeğin ne olduğu arayışı denilebilir mi?

Batı kökenli kaynaklardan bir an için doğuya gidersek, farklı bir bakış açısı fakat benzer bir öz görebiliriz. Bir Zen öğretisi: "Senin içinde büyümedikçe o bilginin sana yararı olmaz." (GEÇTAN, Engin, Varoluş ve Psikiyatri, s33) şeklindedir ve bilginin kaynağı olarak aslında yine kişinin kendisini belirtmektedir. Batılı kaynaklara bu cümleyi karşılaştırmak için tekrar döndüğümüzde Eckhart Tolle'un "Bilincin çiçek açması için, içinde büyüdüğü çamura ihtiyacı var" cümlesi bilincin katmanlarından bahsetse de yine kişiyi adres olarak göstermektedir. Algı ve insan yapabilirliği konusunda Albert Einstein'in da derinden etkilendiğini belirttiği bir Schopenhauer alıntısı "İnsan istediğini yapabilir ama istediğini isteyemez" konuya 'özgür irade' ve 'gerçeklik' dışında bir boyut daha kazandırmaktadır. İnsanın bir şey isteme ve yapma motivasyonları nasıl sağlanabilir, aradığı cevaplar kendi yapabilirliğini sağlayabilmek amaçlı mıdır soruları eklemektedir (Albert Einstein, 1935).

Engin Geçtan Varoluşçu Psikoloji kitabında, Minkowski'nin varoluşun zaman boyutu hakkında incelemelerine yer vermiştir. Bu incelemelerde Minkowski, anksiyete ve depresyonun, kişinin zamanla olan ilişkisinin bozularak 'gelecek' kavramını yitirmesi sonucu yaşandığını inandırıcı bir biçimde açıklamıştır. "Varlık insanda sorudur ve insan gereklidir, çünkü varlık onda sorgulamadır. İnsan varlığın bir varoluş tarzıdır" (LEVINAS, E., 2006). Din dışında, Thomas Aquinas gibi teolog filozoflar ve sonrasında özellikle varoluşçu ekolden gelen çağdaş filozoflar "kehanet", "özgür irade" ve "determinizm" üzerine kafa yormuşlardır.

Bunun gibi birbiriyle çelişir gibi görünüp aslında birbirini tamamlayıp belki ileri de taşıyan çok çeşitli görüşler söz konusudur. Kehanet ve özgür irade konusunu felsefenin temel sorunlarından varoluş, varlık, bilinç ve gerçeklik gibi konulardan ayrı düşünmek imkansızdır.

2.2. Fal ve Kehanet Sistemlerinin Tarihçesi

> "Sorun geleceği öngörmek, bu geleceği öngörebilmek için bir fal bir kehanet aracına başvurmaksa neden kimi -in- kimi -out- oluyor" *(Scognamillo, Giovanni, İstanbul Gizemleri Büyüleri, 2006)*

Fal ve kehanet sistemlerinin tarihi, kültür tarihiyle entegredir ve kültür inşasında tasarımın rolü ile paralel olarak falcıların araçları, ekipmanları, kullandıkları mecralar, ve bunların tasarımı bağlamında, alanımızla doğrudan ilişkilidir. Konu hakkında alıntı yapılan eserin sahibi Robert Chadwick'in iddiasına göre geçtiğimiz 3.000 sene içerisinde değişen ve gelişen, bizim "astroloji" olarak tanımladığımız alan, tek tanrılı dinler veya Kavimler Göçü'nden önce, eğitimli bir Babilli veya Asurlu'nun anlayabileceği düzeyde bir bilgiyi içermektedir. Bu bilgilere ulaşılabilen arkeolojik kaynaklar günümüzden 2.500 yıl öncesine kadar gitmektedir. Arthur Williamson konu hakkında "Zihin ve beden, zarafet ve doğa, ayrışmayı zorlaştıracak şekilde birbirleriyle iç içe geçmiştir. Bütün bunlar için ayrılmaz ve gerekli olan astroloji ve kehanet bilgisidir - yani zaman bilgisi, gelişim ve gelecek" (Arthur Williamson, 2008, 115) şeklinde görüş bildirmiştir. Antik Mısır pek çok göz kamaştırıcı ve iyi korunmuş taş yapıya, günümüzde bile hala renk ve detaylarını koruyan mezarlara sahip olsa da benzer şekilde sanat ve mimari alanında eserler üreten Mezopotamya'dan geriye kalanların iyi korunduğunu söyleyebilmek zor (Chadwick, 2005a, 108). İklim, savaşlar, doğa olayları gibi farklı sebeplerden zarar gören heykeller, resimlerden çok azı günümüze kadar gelebilmiş ve Chadwick'in betimlemesiyle *"bir zamanlar kırları kesen güzel sırlı tuğla zigotlar artık sadece tozlu harabeler"* olmuşlardır (Chadwick, 2005b, 108). Kehanetlerin toplumsal etkileri üzerine araştırma yapan Robert Chadwick, astroloji ve astronominin kökenine dair yaptığı çalışmada Babil tabletlerinden bahseder. Tabletlerin çevirisi yapıldığında Chadwick bu tabletlerde astrolojinin Babil uygarlığı tarafından nasıl kullanıldığına dair görüşlerini paylaşmıştır. Chadwick'e göre "Eski Babil'de astroloji (gökyüzü kehanetleri) bireylerin kaderi yerine ülkenin refahı, ekinlerin

durumu ve kralın kaderi ile ilgileniyordu. Buna 'kamu astrolojisi' adını vermişler ve 2.000'i aşkın yıl gündelik hayatlarında yardım aldıkları bir unsur olarak kullanmışlardır." (Robert Chadwick, 1984). Mezopotamya'da kullanılan farklı tekniklerden bir örnek daha vermemiz gerekirse, başka teknikler ve eşyalar ile gelecek öngörüsünde bulunulduğuna şahitlik edebiliriz. Babil'de kullanılan bu teknik İncil'de kendisine yer bulmuştur. Şöyle der; "Babil Kralı yolların ayrımında durdu. Kutsallığı kullanmak için, şekillere başvurdu, karaciğere baktı" (İncil, Ezekial; 21:21). Malinowski ve Morris fal ve kehanet sistemleri için "batıl inanış" tanımını yapmış ve bunu bireyler için bir psiko-sosyal ihtiyaç gereği olarak doğaüstü şeylere, gizemlere yüklenen anlamlar olarak kabul etmişlerdir (Malinowski, 1990, Morris, 2004). Kehanet tek tanrılı dinlerin etkisinin artmasıyla bu sefer farklı bir yorum anlamı, tanrısal bir esin kaynağı olan vahiy veya yorum anlamını kazanır. En çok Yahudilik ve Hristiyanlık ile ilişkilendirilse bile hem eski hem de modern olan dünya dinlerinde izine rastlamak mümkündür. Kehanet ve fal kelimeleri dilimize Arapçadan gelmiştir. Fal (fe'l) 'uğur ve uğurlu şeyleri gösteren simge' anlamına gelirken, *khn* kökünden gelen *kihāna*^{t} كهانة 'gaipten haber verme' sözcüğünden alıntıdır (Musa Osman, Karatosun, 2016, 277-308). Batı kültürü ve dillerinde karşılığına baktığımızda kehanet manasına gelen birden fazla kelimenin farklı yöntemlerle aynı uygulamayı tanımladığını görebiliriz. Charles ve Marchant'ın belirttiği üzere Latincede *divinatio* (ilahi bilgi) şeklinde isim olarak kullanılmaktadır. Divinatio kelimesi, *divus* (Tanrı) isminin, *divinus* (Tanrıya dair, Tanrıyla ilişkili, Tanrısal olan) şeklinde türeyişinden müteşekkil olan *divino* (geleceği görmek, kehanette bulunmak) fiilinin isim halidir. Aynı şekilde kehanet manasına gelen "prophecy" de kelime kökü antik Yunan metinlerinde "*prophētēs*" kelimesinden türemiştir ve bize yine bilginin kaynağı olarak insandan üstün bir kaynağı işaret eder.

2.3. Falcı / Kahin Kişi (Fortune-Teller)

Gelecek öngörüsünde bulunan kişilere verilen genel isimdir. Pek çok sistemde kullanılan eşyalara ve gerekli geçmiş bilgisine sahip kişiler tarafından yorumlar yapılır. Bu kişilere falcı/kahin adı verilmiştir. Mehmet Aydın, Türk – İslam Ansiklopedisi'ndeki kahin tanımında bu kişileri, kuşların davranışlarını gözlemleyen, hayvanların organlarına ya da yıldızlara bakarak gelecek hakkında anlamlar çıkartan kişiler olarak tanımlar ve devam eder, "Türk toplumunda ise Müslüman olmadan

önceki dönemlerde fal, Şamanizm inanışıyla özdeşleşmekte, hayvan kemiği, ok ve yay ile fala bakılmaktaydı. Süreç içinde ise falda kullanılan yöntem ve araçlara bağlı olarak yıldız falı, iskambil ve tarot falı, su falı...gibi değişik fal türleri ortaya çıkmıştır" (Aydın,1995).

Kullanılan teknik ne olursa olsun, falcının karakteri de karşı tarafa ilettiği bilgi kadar önemli ve etkilidir. Öznel ve nesnel sistem farklılıkları olsa da her sistemde, özellikle eski dönemde bir bilgi 'yorumcusu' ihtiyacı olmuştur. Tanrılardan geldiğine, çubukların veya yıldızların söylediklerine inanmak isteyen insan, tarih boyunca bu bilgiye bu kişiler üzerinden ulaşmıştır. Fakat günümüzde, Web 2.0 teknolojisi üzerine kurulu dijital medyanın her tür mecrayı yaygınlaştırıcı etkisi ve enformasyon çağı sayesinde, aracı olmadan (Türkçe'de "medyum" olarak tanımlanan psişik kahinlerin adı da ingilizce araç/ortam anlamına gelen medium'dan gelmektedir) bilgiye doğrudan erişmek, kendi kendine bir astrolog veya Tarot yorumcusu olmak, I-Ching gibi kitaba bağlı sistemleri doğrudan kullanmak kullanıcıların da elindedir ve bu sebepten 'kahin/falcı' dediğimiz kişilerin etkilerini, dijitalleşmeyle kaybettiğini gözlemlemekteyiz.

2.4. Ele Alınan Fal ve Kehanet Sistemleri

Bu çalışma kapsamında ele alınan Fal ve Kehanet Sistemleri şunlardır:

- Astroloji
- El falı
- I-Ching
- Kahve Falı
- Tarot
- Falcı (Doğaüstü güçleri olduğuna inanılan kimse)

Astroloji, gökyüzündeki yıldızların, Güneş ve Ay'ın hareketlerinin yeryüzünde yaşayan insanların kaderlerini etkilediğine inanan ve gelecek yorumlarını gökyüzündeki bu hareketleri inceleyerek yapan en eski kehanet yöntemlerinden biridir. "Temel olarak astroloji, Güneş, Ay, gezegenlerin ve yıldızların nasıl Dünya'daki yaşamla ilişkili olduğu varsayımı üzerine bir çalışmadır." (Michael

Johnstone, 2006). Günümüzde de pek çok uygulama ve web sayfası bu hizmetleri vermekte, kullanıcıları için kişisel analizler yaptıklarını öne sürmektedirler.

İnsanın kaderinin avuç içindeki çizgilerde saklı olduğuna inanan ilk fal tekniklerinden biri el falıdır (*palmistry*). Avuç içindeki çizgilerin farklı anlamları yorumlanarak kişi hakkında bilgi sahibi olunabilir ve kaç çocuğu olacağı, ne kadar yaşayacağı gibi detaylar hakkında kehanette bulunulabilir. Günümüzde yine uygulamalar ve internet sayfalarında geçmiş bilgiler ışığında tahminler, analizler yapılmakta ve kullanıcılar tarafından sıklıkla tercih edilmektedir.

I-Ching (Yijing), bilinen en eski kitaplardan 'Değişimler Kitabı' ile ilişkilendirilmiştir. Kehanetleri kişiye özel, geliştirici tavsiyeler şeklindedir. Kaynak olarak Çin ve Doğu kaynaklarına dayanmaktadır. Kitabın bilinen ilk editörü Konfüçyüs denilir ve onun sayesinde birbirinden farklı pek çok metin derlenmiş, sadeleştirilerek halkın kullanımına olanak sağlanmıştır (Değişimler Kitabı, çev. Özşar, Levent, 2014). Batı tarafından keşfi, kitabın çevirisinin 50 yıl gibi bir süreye yayıldığını belirten Richard Wilhelm tarafından yapılmıştır (Değişimler Kitabı, 2014). Sorulan soru ve verilen yanıt arasındaki bağı tamamen rastlantıya bırakması nedensel olmayan bir bağlantının sorgulanmasına yol açmış ve aynı zamanda Wilhelm'in de arkadaşı olan, eşzamanlılık hakkında çalışma yapan Carl G. Jung'un araştırmalarında bu kitaba yer vermesine ve incelemesine sebep olmuştur. Üç farklı teknik üzerinden okuma yapılabilir. Bunlardan ikisi çubuklar ile diğeri ise batı kültüründe özellikle yaygın olduğunu gördüğümüz madeni paralar yoluyla gerçekleşir. Sorulan sorulara doğa ile ilişkilendirilmiş 64 hexagram (altıgen) ile cevaplar veren, kullanıcısı için evrensel değerlerde rehberlik yapan bir sistem olarak tasarlanmıştır. Öngörüleri genellikle kişiliğin geliştirilmesi içindir.

Kahve Falı ise özellikle Türk kültüründe büyük yeri olan, içilen kahvenin ters çevirilip kapatılması ve soğuduğunda fincan içerisindeki telvenin yorumlanması şeklinde kehanette bulunan yine eski ve günümüzde de varlığını sürdüren bir fal türüdür. Dünya genelinde bu tip fincan okuma sistemlerine baktığımızda ise çay falı, yaprak falı gibi benzer mantığa sahip farklı sistemler olduğunu görebiliriz (The Fortune-Tellers, 1974)

Tarot'un izine ilk olarak eski Mısır'da rastlanırken, günümüzdeki haline ve kart isimlerine İtalya'da sahip olmuştur (The Fortune-Tellers, 1974). Çok eski bir kökene

sahiptir ve günümüzde hala bilinirliğini korumaktadır. Pek çok dijital olmayan versiyonu da olduğu gibi dijital ortamlarda da en çok tercih edilen kehanet sistemlerinden biridir.

2.4.1. Falcı/Kahin (Psişik)

Belli bir fal sistemine bağlı olmadan, falcı kişinin odak noktası olduğu, tekniğin kişiden kişiye değiştiği, iddia edilen psişik görü yetenekleri üzerinden, gelecekten haber verdiği pratikler için (medyumluk vb.) ayrı bir seçenek sunmayı, bu pratiklerin yaygınlığından ötürü gerekli bulduk. Kendi kültürümüzde de rastlayabileceğimiz bu tip doğaüstü güçleri olduğuna inanılan kişiler farklı tekniklerle edindikleri bilgiyi karşı tarafa aktarırlar ve müşterileri/danışanları hakkında kehanette bulunurlar.

2.5. İnsanın Gelecek Beklentisine Yönelik Psiko-sosyal Yaklaşımlar

Tarihsel süreç ve felsefi yaklaşımlardan görebiliyoruz ki insan, psikolojisi üzerine etkisi olmasa bu kadar uzun bir süre boyunca yaratıcılık ve çeşitlilik eklediği bu sistemleri ya hiç yaratmaz, ya da uzun zaman önce kullanımlarını bırakmış olabilirdi. Başta Batılı bilim dünyası tarafından ciddiye alınmayan bu sistemler farklı psikologların ve sosyologların ilgilerini cezbetmiş ve onları araştırmaya iterek bu sistemlerin insan üzerindeki etkileri hakkında yeni fikirlerin ortaya konmasını sağlamıştır.

Carl Gustav Jung tarafından kurulan analitik psikoloji, yine kendisinin ortaya atıp geliştirdiği arketip kavramı ile genişletilmiştir. Doğu mistisizmi ile ilgili Richard Wilhelm'in araştırmalarını takip eden Jung, burada bilinen en eski kutsal kitap, Çin'in 'Değişimler Kitabı' (I-Ching) ve buna bağlı olarak Taoizm ile tanışır. Tao'yu bir genel bir 'anlam arayışı' olarak algılayan Jung, arketip olarak adlandırdığı personaların, kendisinin savunduğu 'eşzamanlılık' ve 'kolektif bilinçdışı' prensipleriyle uyumluluğunu fark etmiş ve Doğu'nun öğretilerinden düşüncelerini geliştirmek için ilham almıştır. Engin Geçtan'ın Varoluş ve Psikiyatri kitabında, Jung'a göre insan zihninin, onun evrimi tarafından biçimlendirildiğini belirtmiştir (Geçtan, 1990). Dolayısıyla bireyin varoluşu onun geçmişiyle de bağlantılıdır. Bu bağlantı yalnızca kişisel geçmişini değil, kendi türünün geçmişini, hatta insanlığın evrimini de içerir. Kişisel bilinçdışının içeriği, daha önce bilinçte varolmuş önceki yaşam deneyimlerinden oluşur. Kolektif bilinçdışının içeriği ise insanın yaşam

süresinde, bilincinde yaşanmamıştır. Kolektif bilinçdışı Jung'un ‘arketip’ adını verdiği imgelerden oluşur (Engin Geçtan, 2004, 157). Bu imgeler insana atalarından aktarılırlar. Yalnız insanlık tarihinin değil, insan öncesi evrimin de ürünüdürler. Arketipler, insanın vaktiyle atalarının geliştirmiş olduğu tepkilere benzer eğilimler göstermesinin kaynağını oluşturur. Platon’un ideaları ile benzerlik gösteren arketipler, evrensel birer modeldirler. Jung’un arketipi, yin ve yang gibi, iki kutupludur; hem aydınlık, hem karanlık yanı vardır (C. Jung, , 1997).

Bilinçaltına dair bu yaklaşımlar, tahminleri/öngörüleri gerçekleşmese de, insanların neden falcılar ve kehanetlerin tavsiyelerini almaya devam ettiğini aydınlatabilir. Jung'a göre, gelecek hakkında doğrudan bilgi vermiyorlar, ancak aklın görünmeyen kısımları hakkında fikir veriyorlar; “Bu da müşterilerin hayatlarının olduğu gibi ve neden ve nasıl göründüğü gibi ilerlediğini anlamalarına yardımcı olabilir. Kontrolleri dışında ve niyetlerine sadık kalarak” (BrainWorld Magazine, 2018). İnsan hayatında zamansal olarak anlamlı denk gelişlerin ve tekrarların farkına varan Jung bu zamansal anlamlılığı ‘eşzamanlılık’ olarak tanımlamıştır (Jung, 1928). Joseph Campray, “Eşzamanlılık: Birbirine Bağlanmış Bir Evrende Doğa ve Ruh” isimli çalışmasında, Jung’un bu tanımı ilk olarak 1928 senesinde seminerlerinde yaptığını belirtmiştir. Aynı sene meslektaşı ve yakın arkadaşı, Richard Wilhelm tarafından çevirisi yapılan I-Ching kitabı eline ulaşmıştır ve kitap üzerine yaptığı çalışmalar, düşünsel üretiminde önemli katkıda bulunduğu kendisi tarafından da belirtilmiştir. (Joseph Cambray, , 2009).

> “Doğu biliminin altyapısının çoğu bu düzensizliğe dayandırıyor ve tesadüfleri nedensellikten ziyade dünyanın güvenilir temeli olarak görüyor. Senkronizm, Doğu'nun önyargısıdır; nedensellik, Batı'nın modern önyargısıdır. Ne kadar çok kendimizi hayallerle meşgul edersek, o kadar fazla tesadüf göreceğiz - şans. Unutmayın, en eski Çin bilimsel kitabının [I Ching] olası yaşam şansı ile ilgili olduğunu unutmayın.” (Carl G. Jung, Seminerler, Rüya Analizleri, 1928-30 Seminerlerinden Notlar, editör William McGuire, 1983)



Şekil 1: Kahin/Falcı ve Müşteri Arasındaki İlişki Şeması ©

(Edna Aptek, Yishai Tobin, Semiotics of Fortune Telling, 1990)

Şekil 1'de görülen iletişim şemasında, kullanılan eşya/arayüz ne olursa olsun bilgiyi ilahi veya doğaüstü bir kaynaktan getirdiğine inanılan Kahin/Falcı'nın müşterisi ile olan iletişimi görselleştirilmiştir (Aptek, Tobin, 1990).

Kişilik özellikleri ile falcı ve müşteri tarafından oynanan iyi tanımlanmış roller arasındaki bağlantı konusunda yapılması gereken pek çok araştırma olsa da Aptek ve Tobin bir iletişim şeması ortaya koyarak insanlar üzerindeki etkileri üzerine araştırma yapmışlardır. Müşterileri 'inanan', 'inanmayan' ve ara kategori olarak 3 sınıfa ayırmış olsalar da, kendilerinin de belirttikleri gibi Kahin/falcı'nın kişiliği ve aktarım biçimi, bu durumun nasıl algılandığını belirleyen etkendir (Aptek, Tobin, 1990). 1990 senesinde, Journal of Social Issues dergisinde yayınlanan bir makalede, insanın düşünen ve sosyal bir varlık olduğu vurgusu yapılmış, süregelen merak olgusu bu şekilde yorumlanmıştır. Tespit şu şekilde devam eder; "Sosyal psikologlara göre insanlar amatör birer psikologdur ve diğer insanların kişilikleri, içinde bulundukları koşullar ve ait oldukları gruplar ışığında onların neden davrandıkları gibi davrandıklarını araştırır, gelecekteki davranışlarına ilişkin tahminlerde bulunurlar" (Hamilton, Sherman ve Ruvolo, 1990, s. 35-60.). I-Ching gibi kehanet yöntemleri başka bir deyişle "ilahi gibi" olan yöntemler "eşzamanlılık" ilkesine, yani bir dış olayın içsel bir olguyla, nedensel olmayan ama anlamı olan eşzamanlılığa dayanmaktadır. Jung bu konuyu "Nedensel Olmayan Birlikteliklerin

Bir İlkesi Olarak Eşzamanlılık" adlı yazısında ayrıntılı olarak işlemiştir (C. Jung, çev. G. Adler, R.F.C Hull, 1997).

Jung'un insan psikolojisine ve ruhuna bakış açısını yansıttığı bu çalışmalardan etkilenen Amerikalı terapist Susan Weisberger, hastalarına farklı yaklaşım yöntemleri sergiler . Geleneksel psikolojiyi psişik okuma ile birleştirmenin, insanların zihinsel sağlık sorunlarının ötesine geçmelerine yardımcı olmak için değerli olduğunu keşfetmiştir. Uzun yıllar boyunca, geçmiş travmalarını incelemeye ve iyileştirmeye odaklanan tipik yaklaşımları kullanarak geleneksel terapi seansları yapmış ve bu süreçte yaptığı gözlem, sürecin müşteriler için "ağır" olduğu ve çok az bir rahatlamaya yol açtığı yönündedir. Bu nedenle, bu zor konulara girerken müşteriler için daha fazla umut ve pozitiflik sunar görünen maneviyatı pratiğine dahil etmeye başlar. "Erken çocukluktan beri sezgisel yetenekler sergilediğinden, doğal olarak seanslara psişik okumayı dahil etti" (BrainWorld Magazine, 2018). Bu örnekten çıkarabildiğimiz üzere, bilim dışı görülen ve fal sistemleriyle bağlantılı yaklaşımlar, bilimsel terapi çalışmalarında bile olumlu sonuçlar alınacak şekilde entegre edilebilmektedir.

2.6. Geçmişten Günümüze Fal/Kehanet Sistemleri Dışındaki Gelecek Tahmin Sistemleri

2.6.1. Geçmiş: Doğa Fenomenlerinin Gözlemi

Günümüzde çoğu insan, diğer insanlardan çok akıllı telefonlar, tabletler ve sosyal eğlence sistemleriyle konuşarak zaman geçiriyor. Gelecek tahmin sistemleri için de aradaki insan faktörünün, dijitalleşmenin de etkisiyle, kahin etkisinin, ne kadar azaldığını tartışabiliyoruz. Fakat geleceğe yönelik tahmin ve öngörüde bulunma pratikleri sadece fal ve kehanet sistemleri konusu çerçevesiyle sınırlı değildir. Modern öncesi insan topluluklarından beri geçmişten gelen bilgiyi ve anlık gözlemleri değerlendirerek geleceğe yönelik projeksiyonlarda bulunmanın hayatın her alanında karşılığı vardır. Hayvanların izini sürerek avlanma stratejileri geliştirmek, hayvan davranışlarını ve doğa fenomenlerini gözlemleyerek hava ve doğa olaylarına dair tahminlerde bulunmak örnek olarak verilebilir.

> "Yerel coğrafi bilgi, insanların yaşadığı coğrafi mekânda doğal ve beşeri faaliyetlere göre yüzyıllara dayanan deneyimleri sonucunda ortaya koydukları ve kendilerinden sonrakilerine aktardıkları gündelik ve sıkça kullanılan bilgilerdir." (T. Deniz, O. Diker, A. Çetinkaya, 2017)

Örneğin halk meteorolojisi, geleneksel gözlem yöntemleriyle hava ve doğa olaylarının tahminine dayanır. *"Rüzgarın esiş yönüne göre, bulutlara göre, bitkilere ve hayvanlara, bulutların yönüne, gök cisimlerine, mevsim özelliklerine göre hava tahmini halk meteorolojisini oluşturan başlıklardan sayılabilir"* (G. Alacahan, 2016).

Halk meteorolojisine dayanan halk takvimleri döngüseldir, her sene senenin aynı dönemlerinde gözlenen sıcak veya soğuk hava dalgaları, fırtına ve diğer olayları, geçmiş yıllar boyunca gözlemlenerek belirli hava örüntüleri tespit edilmiş ve formülize edilmiştir. Modern bir bilim dalı olan meteoroloji biliminin de en önemli etkinliğinin geçmiş verilerin ve mevcut gözlemlerin bilimsel tespit ve analizi üzerinden, gelecekteki hava olaylarını ve olası etkilerini önceden tahmin edebilmek olduğunu söyleyebiliriz. Hayvan davranış paternlerinin ve bunlardaki değişimlerin gözlemleri üzerinden de çeşitli gelecek öngörüleri geliştirilmesi, modern dönemlere kadar devam eden pratiklerden bir diğeridir. Örneğin deprem tahmininde bulunmak için anormal hayvan davranışlarının gözlemi konusunda bilimsel çalışmalar mevcuttur (Indian Journal of Biomechanics, 2009).

Daha toplumsal veya bölgesel fenomenlere dair bu örneklerden odağımızı tekrar bireylere çevirdiğimizde ise kişinin soy ağacı, atalarının hastalık ve olay geçmişinin, o kişinin geleceğine dair tahmin yürütülmesinde başvurulan bir bilgi kaynağı olduğunu görürüz. Geleneksel olarak izleri sürebilen bu yaklaşım bugün genetik biliminin ışığında bilimsel bir zemine de oturmuştur.

2.6.2. Gelecek: Yapay Zeka Teknolojisi ve Gelecek Tahminleri

Geçmiş ve bugünkü verilerin analizi üzerinden geleceğe dair öngörüde bulunan sistemler, ister meteoroloji, ister genetik, ister borsa endeksi tahminleri olsun, gelişen teknoloji araçları ve yöntemleri bu alanların gelişimine hizmet edegelmiştir. Bugün gelecek öngörüsü ve tahmin sistemleriyle yeni teknolojilerin kesişimine baktığımızda karşımıza yakın dönemde trend bir araştırma konusu haline gelen yapay zeka ve veri madenciliği, yapay sinir ağları üzerinden makine öğrenmesi ve/ya derin öğrenme sistemleri karşımıza çıkmaktadır.

Yapay Zeka hakkında ilk düşünen, fikir babası, "Makineler düşünebilir mi?" sorunsalını ortaya atarak makine zekâsını tartışmaya açan Alan Mathison Turing'dir.

Daha sonra 1956 senesinde Prof. McCarty tarafından ortaya atılan 'Yapay Zeka' (Artificial Intelligence, a.i) günümüzde pek çok alan ve sistem tarafından kullanılmakta ve geliştirilmektedir (Tom Simonite, , 2018).

> "Tarihte üç büyük olay vardır. Bunlardan ilki kainatın oluşumudur. İkincisi yaşamın başlangıcının olmasıdır. Üçüncüsü de yapay zekanın ortaya çıkışıdır." (Edward Fredkin, 1983)

Y.Z ile ilgili basit bir tanım yapmamız gerekirse yapay zekâ, "bir bilgisayarın veya bilgisayar kontrolündeki bir robotun çeşitli faaliyetleri zeki canlılara benzer şekilde yerine getirme kabiliyeti" olarak Britannica sözlükte tanımlanmıştır (Britannica, 2015). İnsan davranış ve düşünme yöntemlerini keşfederek bunlara benzer yapay yönergeler geliştirme prensibi ile çalışması tasarlanmıştır. Bu araştırmanın konusu çerçevesinde, yapay zeka ve gelecek öngörüsü konusunun kesiştiği alandaki uygulamalara baktığımızda, karşımıza yapay zekanın borsa endeks tahminleri (E. Yakut, B. Elmas, S. Yavuz, 2014) şirketlerin geçmiş finansal datası üzerinden iflas olasılıklarının hesaplanması (Kyung-Shik Shin, Yong-Joo Lee, 2002), çeşitli hastalıkların ortaya çıkmadan önce öngörülmesi (M. Anbarasi, E. Anupria, N.Ch.S.N.Iyengar, 2010) gibi hemen her alanda uygulamalar çıkmaktadır. Kapsamımızı daha da daralttığımızda, kullanıcı/müşteri davranışlarının kategorize edilip profillendikleri ve bunlar üzerinden kişiselleşen reklam ve sistem tasarımı örnekleri ve tavsiye sistemleri görmekteyiz. Bu yapay zeka uygulamalarının kimi örneklerinde, örneğin akıllı evler (T. Liang, B. Zeng, J. Liu, L. Ye, C. Zou, 2018), akıllı şehirler (A. Almeida, G. Azkune, 2017), web formları gibi interaktif mecraların daha verimli ve risksiz çalışabilmesi için kullanıcı davranışlarının tahmin edilmesi odağını taşımaktadır. Ne var ki en yaygın kullanıcı profilleme örnekleri, kullanıcıların satın alma davranışlarını tespit ve bunun üzerinden satış arttırma amaçlı "müşteri profilleme" uygulamalarıdır (A. Vieria, 2015). Kullanıcı profillerine ve geçmiş davranışlarına göre kişiselleşen "davranışsal reklamcılık" ve moda alanından (Lee, S. Lee, C., Jo, J., Lim, H., 2018) seyahate (R. Logesh, 2018) her geçen gün tüketim konusunda gittikçe yaygınlaşan tavsiye sistemleri bir yandan geliştirilirken bu yaklaşımlar diğer yandan güvenlik (Zekeriya Erkin, 2018) ve etik gibi açılardan (S. Stoimenova, K. Yordanova, D. Christovoz, 2018) tartışma konusudur.

Kullanıcı profilleme uygulamaları ve bu verileri kişisel bilgi güvenliğini ihlal eden biçimlerde üçüncü parti taraflarla paylaştığı ortaya çıkan Facebook sosyal medya uygulamasının, 52.000'den farklı özellik üzerinden kullanıcılarını en az 98 farklı

kategori üzerinden sınıflandırdığı bilinmektedir (N. Tiku, 2018). Üstelik kişilerin sadece tüketim davranışlarını değil, politik görüşlerinden etnisitelerine pek çok konuda bilgilerine ulaşabilen (M. Pennacchiotti, A. Popescu, 2011) bu profillemelerin, kişilerin sadece tüketim hareketlerini değil, politik etkinliklerini de manipüle edebildiğini ortaya koyan skandallar yaşanmıştır. Örneğin 2018 yılında ortaya çıkan skandal tartışmalarında, Cambridge Analytica isimli politik danışmanlık şirketinin, 87 milyon kullanıcının Facebook verileri üzerinden profilleme yapıp, hem Birleşik Krallık'taki 2017 senesindeki Brexit hem de 2016 A.B.D. başkanlık seçimlerinde oy etkinliklerini manipüle ettiği tartışılmaktadır (C. O. Schneble, B. S. Elger, D. Shaw, 2018). Sadece göz hareketleri üzerinden insanların kişilik analizlerinin yapılabilmesinin mümkün hale geldiği düşünülürse (S. Hoppe, T. Loetscher, S. A. Morey, A. Bulling, 2018) interaktif medya yapay zeka ile birleştiğinde, kullanıcıların kişisel akıllı telefon gibi sürekli yanlarında barındırdıkları, pek çok etkinliklerini takip edebilen, her tür dijital medya verilerini tutan, Internet ve sosyal medya erişimlerinin birincil kanalı olan bu mecralar, bir değil pek çok kullanıcının datası ile birleşen "büyük veri" ve makine öğrenmesi sayesinde, kişilerin sadece ekonomik ve politik değil her alandaki yaşam örüntülerini tespit edebilir, psikolojik süreçlerini, karar alma mekanizmalarını, ihtiyaçlarını ve olası gelecek davranışlarını tespit edebilir.

Kişisel veriler üzerinden yapay zeka süreçleriyle gelecek tahminleri ve bu tahminler ile kişileri manipüle etme gücü olan tavsiye sistemlerinin kurulabilme potansiyeli, insan merkezli bir yaklaşımla ele alınabilir mi? İnsanların binlerce yıldır başvurdukları fal ve kehanet sistemlerindeki temel deneyimsel ihtiyaçları ele alınarak, bu ihtiyaçlarına cevap verecek, kullanıcılara kötüye kullanma ve sömürülme ortamı yaratmadan bir psiko-destek hizmeti sunabilecek, "manipülasyon" gücünü onları iyileştirmeye yönelik kullanabilecek ve geleceğin teknolojileri ile uyumlu olan etik sistemler tasarlanabilir mi? Biz bu araştırmada bu amaçla, geleceğin interaktif "future-teller" tasarımcılarına yönelik bir tasarım kılavuzu oluşturmayı hedefledik.

3. KULLANICI GÖRÜŞMELERİ

Araştırma sürecinde, yapılan kuramsal araştırma sonrasında, fal ve kehanet sistemlerine başvuran bir grup katılımcı ile, bu deneyimlerinin arkasındaki kullanıcı ihtiyaçlarını tespit etmek, ve bu tespitler ışığında bir tasarım kılavuzu oluşturabilmek amacı ile görüşmeler yapılmış, bu görüşmelerde yarı-yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Katılımcıların hepsinin yapılacak çalışma ile ilgili onayı alınmış olup, çalışmanın içeriği, kapsamı ve sürecine dair gerekli bilgilendirme yapılmıştır.

Sonraki aşamada oluşturulan Tasarım Kılavuzu, bir grup lisans etkileşim tasarımı öğrencisi ile yapılan atölye çalışmaları ile test edilmiş ve elde edilen sonuçlar sonraki bölümde tartışılmıştır.

Katılımcıların hepsinin yapılacak çalışma ile ilgili onayı alınmış olup, çalışmanın içeriği, kapsamı ve sürecine dair gerekli bilgilendirme yapılmıştır. Yarı-yapılandırılmış kullanıcı görüşmeleri benzer yaş, gelir ve ekonomi düzeyine sahip 7 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir.

3.1. Görüşme Soruları

Öncelikle katılımcılardan kendileri ile ilgili genel bilgiler istenmiş, sonrasında fal ve kehanet sistemlerine bakış açıları, inanma seviyeleri, neden ihtiyaç duydukları, hangi sistemleri kullandıkları sorulmuştur.

Katılımcılara seçenek olarak sunulan 6 sistem geçmişten günümüze kadar gelen, kullandıkları araçlar farklılık gösteren, global kullanıcı sayısı/bilinirliği en fazla olan 6 tür esas alınarak, sorular hazırlanmıştır. Katılımcıların verdikleri cevaplar ve yaptıkları tercihler üzerinden eski ve yeni sistemler arasında bir karşılaştırma yapmaları istenmiş, bunları tercih etme nedenleri araştırılmıştır.



Şekil 2: Görüşme Soruları Hazırlanırken Oluşturulan Şema 1



Şekil 3a: Görüşme Soruları Hazırlanırken Oluşturulan Şema 2

Hangi faktörlerin bu sistemleri (analog/dijital) tercih edilebilir hale getirdiği üzerinde durulmuştur. Dijital sistemlerde etkisini kaybettiğini varsaydığımız "kahin" ve "falcı"nın nasıl etkileri olduğu ve bunların katılımcılar için ne şekilde etki ettiği öğrenilmeye çalışılmıştır. Katılımcılara sorulan sorular ana hatlarıyla aşağıdaki gibidir;

1- Fal veya gelecek tahminlerine inanır mısınız?
2- Düzenli gittiğiniz bir falcı veya kullandığınız bir uygulama var mı?
3- Hangi sistemlere danışıyorsunuz?
   Astroloji - I Ching - Kahve Falı - El Falı - Tarot - Fortune Teller – Diğer
4- Ne sıklıkta? Daha çok tercih ettiğiniz hangisi? (Analog/Dijital)
5- Neden fal baktırıyorsunuz? (Aradığınız cevaplar ne hakkında?)
6- Bulmayı amaçladığınız nedir?
7- Gün içerisinde düşünür müsünüz?
8- Kararlarınızı etkiler mi?
9- Hayatınızı etkilen bir fal deneyiminiz var mı?
10- Kullandığınız dijital/yeni medya sistemleri neler?
11- Ne şekilde yönlendirildiniz?
12- Katılımınız ne şekilde oldu? (Bireysel / Sosyal)
13- Sistemlerde olmasını istediğiniz eksik gördüğünüz deneyiminize gölge düşüren etkenler var mı, varsa neler?
14- Hangisini daha güvenilir buluyorsunuz?
15- Hangisini daha erişilebilir?
16- Bir Kahin veya Falcıya(Mekan/Anlatım) gitmek mi? Uygulama(web) üzerinden (Bilgi/Açıklama) erişim mi?
17- Kahin nasıl daha erişilebilir hale getirilebilir?
18- Dijitalin avantajlarını eski sistemler ile birleştirmek mümkün mü?
19- Hangisi daha etkili (Analog/Dijital)?
20- Sizin için anlatımı önemli kılan neler?
21- Karşınızda bir insan olmasının etkileri/farkı ne
22- Kahinde aradığınız özellikler neler?
23- Dijital sistemlerde aradığınız özellikler neler?
24- Tahminlerin kişiye özel olduğunu nasıl anlıyorsunuz?
25- Hayalinizdeki fal deneyimi?

3.2. Kullanıcı Cevapları

Sorular 1 - 2 - 3

- *Fal veya gelecek tahminlerine inanır mısınız?*

- *Düzenli gittiğiniz bir falcı veya kullandığınız bir uygulama var mı?*

- *Hangi sistemlere danışıyorsunuz?*

Astroloji - I Ching - Kahve Falı - El Falı - Tarot - Fortune Teller – Diğer

Katılımcıların tamamı, sebepleri farklılık gösterse de fal ve kehanetlere inandıklarını söylemiş, hayatlarında bir veya birden fazla kere fal deneyimi yaşadıklarını belirtmişlerdir.

Katılımcıların tercih ettikleri sistemlerde sayısal bir çoğunluk oluşturulamamış, tercihleri farklılık göstermiştir. Astroloji (2), Kahve Falı (2), Tarot(1), I-Ching(1), El Falı(1) şeklinde verdikleri cevaplar dağılmıştır. Özellikle astroloji tercihinde bulunan kişiler ulaştıkları bilgilerin zaman içinde genele hitap eder şekilde olduğunun farkına vardıklarını belirtmişler ve şu anda farklı uygulama/web kullanımları birleştirerek kendi yöntemlerini oluşturduklarından bahsetmişlerdir.

Bu sistemlerde Analog/Dijital olarak 2 ayrı küme oluşturduğumuzda Analog daha çok tercih edilen fakat Dijital daha sık kullanılan sistem olarak belirlenmiştir.

Sorular 4 - 5

- *Neden fal baktırıyorsunuz? (Aradığınız cevaplar ne hakkında?)*

- *Bulmayı amaçladığınız nedir?*

Katılımcılara neden fal baktırdıkları ve bulmayı amaçladıkları sorulduğunda ise, akıllarındaki sorunun cevabından ziyade bu "hedefe yönelik bir motivasyon ve kararsızlık dağıtıcı cevaplar, pozitif şeyler duymak ve eğlence" olduğu konusunda çoğunluk sağlanmıştır.

K1: "Eğleniyorum, güzel şeyler duymak modumu yükseltiyor."

K2: "Motive ediyor yani söyledikleri."

K3: “Ne zaman psikolojim bozuk olsa aslında o zaman baktırdım. Yani bir boşluktayken, ne yapıcam diye düşünürken hep. İyi şeyler duyup kendimi rahatlatmak. Moral-Motivasyon aslında.”

K4: “Eğlenmek için genellikle. Kendimizi iyi hissetmezken zaten başvururuz. İş başvurusu veya bir beklenti varsa heralde gideriz. Tanımadığınız birinin sizinle ilgili bilip bilemeyeceğini görmek.”

K5: Moral desteğiydi. Rahatlamam gerekiyordu, stresli olduğum zamanlardı. O anlık rahatlamayı faldan alabiliyordum sadece, etrafımda konuşabileceğim rahatlatıcı biri olmuyordu. Umut aslında.

K6: Kendimle ilgili araştırarak başladım. Kendimi keşfetmekti açıkcası. Moral motivasyon ve destek arayışı, kişisel arayışım, kendim. Özelliklerim.

Sorular 6 - 7

- *Gün içerisinde düşünür müsünüz?*

- *Kararlarınızı etkiler mi?*

Gün içerisinde bakılan falı veya yapılan analizi düşünüp düşünmedikleri konusunda iki farklı grup oluşmuştur. Bir grup sadece bakıldığı andaki etkiyi alıp hayatlarına devam ettiklerini ve sonrasında söylenilenleri/yazılanları unuttuğunu belirtmiş, diğer grup ise gün içerisinde aldıkları kararlar üzerinde etkisi olduğunu, unutmadıklarını hatta bazen yazarak karşılaştırdığını (tutarlılık sağlaması yaptıklarını) belirtmiştir. Özellikle moral ve motivasyonlarını yükselten, keyifli/eğlenceli diye de tanımladıkları deneyimlerin o gün hatta hafta üzerinde olumlu etkileri olduğuna değinmişlerdir.

K1: “Evet. Mesela Falaaddin’de o gün Tarot nasıl geldiyse ona göre davranırım.”

K2: “Gün içerisinde düşünürüm. Aklıma takmışlığım da vardır. Susan Miller aylık yorumlarını takip ediyordum (Neptün, su kazaları olabilir yazıyordu) 3 eşyam suya düştü ve bozuldu ama artık kendi sakarlığım diyorum.”

K3: “O an falı dinlerken veya okurken rahatlık ve mutluluk hissi. Sonra ama kesinlikle unutuyorum. O an gelen mutluluk ilk bi ışık yakıyor, aydınlık hissi.”

K4: “Gün içinde gelir ama o hafta içinde gelmez mesela. Duyduklarımı unutuyorum daha sonra genelde.”

K5: “Evet bazen not alırım arkadaşımsa mesela bakan. Bazen geri döner bakar karşılaştırırım. Neler söylenmiş çıkmış mı çıkmamış mı? Birkaç gün sonra aklıma gelebilir çünkü o an unutuyorum.”

Soru 8:

- *Katılımınız ne şekilde oldu? (Bireysel / Sosyal)*

Katılımcıların tamamı fal deneyimini bireysel olarak tecrübe ettiklerini, çoğunluğu sosyal/arkadaş vasıtası ile ulaştıklarını belirtmişlerdir.

Soru 9:

- *Kullandığınız dijital/yeni medya sistemleri neler?*

Katılımcıların beklenti düzeyleri analog ve dijital sistemlerde birbirlerinden farklılık göstermektedir. Dijital sistemlere başvurduklarını belirten kullanıcılarda beklenti düzeyi normal (gündelik) ve “anlık” şeklinde gözlemlenirken, bir falcı veya astrologa gittiklerinde, karşılarında bir insan olmasının beklenti düzeylerini arttırdığı konusunda hem fikir oldukları görülmüştür.

K1: “Deneyimi yaşamaya odaklıyım, kendimi hazırlayıp o anı yaşıyorum. Dijitalde ama bilgilerini yazıyorsun, ilişki durumun ismin, durumun gibi bilgileri kullanıyor diye düşünüyorum anlatımında o yüzden çok güvenilir gelmiyor aslında.”

K2: “Birisine gitmek daha inandırıcı daha mantıklı geliyor. Bir enerjisi var. İnandırıcı geliyor. İnandırıcı, insan olması önemli kesinlikle karşınızda”

K3: “Ben normalde analog biriyim, teknoloji ile düşük bağ kurmaya çalışıyorum ama bu konuda (astrolojiden bahsediyor) bir insanın hesap yapmasındansa bir makinenin o hesabı yapması hata olasılığını düşürüyor bence. Hiç bir astrolog yıldız haritama bakmadı ama kahve falını da dijital olsa tercih etmem, o mesela analogda anlamlı bir şey.”

K4: “Bir uygulamanın cümleleri yorumları belli başlı şeyler. İnsanda ama olasılık sınırsız ve kişiye özel oluyor. Pozitif ve iyileştirmeye yönelik olması da çok önemli. Batıl inanca dönmemesi için astrolog önemli ama onun da kim olduğu önemli. Pozitif olması lazım sizi de pozitife yönlendirmeli.”

K5: “Dijital çok duygusuz çok düz ve robotik. Aynı moral ve motivasyonu sağlıyor ama farklı bir tarz. Günlük bizim şehir/modern yaşantımıza daha uygun. Biz alışkınız bazı şeylerin robotikleşmesine, insan faktörünün aradaki hissiyatın ortadan kalkmasına veya azalmasına. Düşününce Tarotçuyla(örnek olarak) kim yüzyüze bakıcak diye düşünüyorum. Dijital bir çağda yaşıyoruz, dijital daha mantıklı geliyor.”

K6: “Analog’da çok iyi birisi olması lazım. Çok çok iyi birinin dijital ile karşılaştıramayacak kadar iyi olduğunu düşünüyorum. Göz teması, atmosfer çok önemli”

K7: “Analog çok nadir çünkü kendimi çok kaptırmamak adına tercih etmiyorum, ürkütücü olabiliyor. Dijitalin sanal olması daha güvenilir, hayal ürünü geliyor. İnanmayacağım şekilde olan dijital. Diğeri daha etkileyici geliyor o yüzden dijitali tercih ediyorum fazla kendimi kaptırmamak adına.”

Soru 10:

- *Sistemlerde olmasını istediğiniz eksik gördüğünüz deneyiminize gölge düşüren etkenler var mı, varsa neler?*

Dijital sistemlerde deneyime gölge düşüren sistemsel hatalar (tamamen aynı yorumların iki kişiye de gönderilmesi, tekrarlanan söylemler) ve kişiye özel olmadığının anlaşılması olarak belirtilmişken, Analog sistemlerde ise zaman sınırlaması, falcı ile ilgili yüksek beklenti düzeyinin yarattığı hayal kırıklığı dile getirilmiştir.

K1: “Zaman sınırı olmamalı. Psikolog seansları gibi 1 saat olmamalı. Ön çalışma yapılmış olmalı siz gitmeden. O ciddi araştırma ve çalışma zaten fark yaratabiliyor. Uygulama şartlı konuşuyor durumlara senaryolara göre söyleyebilecekleri belirli ama çakışan durumları olduğu gibi yorumlaması insan faktörünü önemli kılıyor benim için. O yorumu yapabilecek bir zekayı arıyorum. Web sayfası takip ediyorsam da genel takip yapıyorum, haftalık aylık bakmaya çalışıyorum. Orada da kişileri takip ediyorum aslında belirli yazarları. Genel bilgi veren yerlerden(sayfalardan) genellikle memnunum.”

K2: “Süre kısıtlaması olmamalı. Sıcak bir karşılama olmalı.”

K3: “İnandırıcı, insan olması önemli kesinlikle karşınızda. Faladdin’in aynı cevabı yanımdaki arkadaşımla aynı anda bana da gönderdiğine şahit olmuştum, yine kullanırım ama iyi bir etki bırakmadı o olay.”

K4: “Falaaddin’e ekleyebileceğim bir şey aklıma gelmiyor, yeterli bence.”

K5: “Herşeyin tek bir sistemde toplandığını düşünmek çok kurumsal geliyor. “Bütün cevapları veriyor” uzun vadede bunun yanıltıcı olacağını düşünüyorum. Farklı kaynaklardan karşılaştırma o yüzden yapıyorum.”

K6: “Lise zamanı çok baktırırdık arkadaşlarımızla farklı farklı falcılara gidiyorduk. Hiçbirşey de bugüne kadar çıkmadı. İlerleyen yaşlarda o eğlenceden de sıkılıp inancımı kaybettim. Astrolojiye inanıyorum ama.”

Soru 11 ve 12:

- *Hangisini daha güvenilir buluyorsunuz?*

- *Hangisini daha erişilebilir?*

Katılımcılara tercihleri, erişilebilirlik ve güvenilirlik bağlamında sorulduğunda verdikleri cevaplar sonucunda dijital sistemlere ulaşımın daha rahat olduğunu belirttikleri görülmüştür. Katılımcılardan Mekan/Anlatım ve Bilgi/Açıklama arasında bir tercih yapmaları istendiğinde ise tamamına yakınının Bilgi/Açıklama tercihini yaparak Mekan/Anlatımı ikinci sırada tutmuşlardır.

K1: “Mekan ve Anlatım daha güvenilir (Analog) tercihim ama tabi uygulama veya web üzerinden çok daha kolay erişim.”

K2: “Bilgi ve Açıklama daha güvenilir (Dijital) uygulamaya erişim çok daha rahat.”

K3: “Bilgi ve Açıklama, dijitalde erişim çok daha rahat tabiki.”

K4: “Bilgi ve Açıklama tercihim, erişim dijital platformlarda rahat.”

K5: “Bilgi ve Açıklama çünkü çok fazla mekan ve anlatımdan etkilenen biri değilim. Ben kendim bakarım derim. Kişi(Falcı) olunca ise o kişi ile ilgili aldığım referans önemli oluyor. Tabiiki dijital daha erişilebilir.”

K6: “Aradığım motivasyon seviyesine bağlı. Normal seviyeler dijital ile halledilebilir ama durumum kötüyse arayışım derinse şuraya gidicem ne kadarsa veririm derim. Hiç yaşamadım ama öyle tercih ederdim diye düşünüyorum.”

Soru 13:

- *Kahin nasıl daha erişilebilir hale getirilebilir?*

Katılımcıların verdiği cevaplar üzerinden bir Falcı/Kahin nasıl daha erişilebilir kılınır diye sorduğumuzda katılımcıların büyük çoğunluğu gerçek bir Falcı'nın (Kahin) erişilebilir olmaması gerektiğini belirten cevaplar vermişlerdir.

K1: "Çok erişilebilir hale gelmediğinde değerli. Belli bir sosyal çevresi illa oluyor o kişinin. Onlar da gittiklerini konuşarak sağlamasını yapıyorlar."

K2: "Erişilebilir olmak istediklerini zannetmiyorum."

K3: "Kahinlerin/Falcıların ulaşılabilir olmayı istediklerini zannetmiyorum. Hep kulaktan kulağa olur veya arkadaşlardan o şekilde bulunur. Referans falan aldıkları oluyor bunu duydum. Ciddi yerler yani."

K4: "Erişilebilir olmak istediklerini zannetmiyorum o insanların. İyi falcılara erişemiyorsun gibi bir sıkıntı var."

K5: "İyi bir falcı kendisini erişilebilir kılmaz diye düşünüyorum. Bu yeteneğe sahip bir insan üzerinde sorumluluk taşıdığı için bunu maddiyata dökmez. Kendi ruh sağlıkları için de geri planda kalır diye düşünüyorum üzerlerinde sorumluluk var eğer farkındalarsa. Günümüzdekilerin şarlatan olduğunu düşünüyorum."

Soru 14:

- *Dijitalin avantajlarını eski sistemler ile birleştirmek mümkün mü?*

- *Hangisi daha etkili (Analog/Dijital)?*

Dijital sistemlerin avantajlarını eski sistemler ile birleştirmenin mümkün olup olmadığı ve ne şekilde olmasının arzu edildiği sorusu da katılımcılar tarafından farklı şekilde cevaplanmıştır.

K1: "Gerçek insanlar uygulamanın başında olsa ve onlar yorumluyor olsa çok daha inandırıcı olur. Mantıklı olur. Gitmeme gerek kalmasa ama o adam bana gerçekten görüntü ile anlatsa, bir facebook hesabı olsa çok daha inandırıcı olur."

K2: "İyi şeyler duymak istiyorum. Faladdin'in etkisi zaten yüksek çünkü iyi bakıyor ama dijital. Komşumla kahve içip sonrasında onun fal bakması çok daha zevkli keşke Faladdin'i de aynı şekilde dinlemek mümkün olsa."

K3: "Bilmiyorum ama dijitalin erişilebilirliği çok etkili"

K4: “İyi bir astrolog kendini her zaman erişilebilir kılmalı. Türkiyede yaşamıyorum ama astroloğum Türkiye’de. Ses kaydı, Skype, Whatsapp’tan attığım mesajlara geri dönüş alabiliyorum.”

K5: “Dijital + Atmosfer çok etkili ama atmosfer dijital’in eksiği demem, gündelik bir mekan olmamalı mesela.”

K6: “İki sistemi birleştirebilirler. Bilgiyi paylaştığı mecraları iyi etkili kullanması yeterli benim için. Bu bir instagram story’si de olabilir bir blog yazısı da, aylık bir mail’da. Manipülasyon ve şartlanmadan uzak olması lazım sadece her iki yöntemde.”

Soru 15 & 16:

- *Sizin için anlatımı önemli kılan neler?*

- *Bir Kahin veya Falcıya(Mekan/Anlatım) gitmek mi? Uygulama(web) üzerinden (Bilgi/Açıklama) erişim mi?*

Katılımcılara yöneltilen sorularda anlatımı önemli kılan faktörler belirlenmeye çalışılmış, karşılarında gerçek bir insan olmasının ne şekilde etkileri olduğu sorulmuştur. Verilen cevaplar doğrultusunda, katılımcıların nelere önem verdikleri, nelerden hoşlanmadıkları hakkında tespitler oluşturulmuştur.

K1: “Gerçek insanlar uygulamanın başında olsa ve onlar yorumluyor olsa çok daha inandırıcı olur. Mantıklı olur. Gitmeme gerek kalmasa ama o adam bana gerçekten görüntü ile anlatsa, bir facebook hesabı olsa çok daha inandırıcı olur.”

K2: “Karşıdaki kişinin tepkilerini görmek. Şaşırması veya mutluyken o heyecanı, tepkileri. Onunla bir yerde olma hissi, güzel enerji veriyor çünkü. Öyle olunca rahat hissediyorum.”

K3: “Etkileyici olmalı, şiirsel belki. Loş bir ışık, karanlık bir ortam biraz. Müzik olabilir belki, bir koku olması lazım. Tütsü gibi Palo Santo gibi.”

K4: “Huzur verici, dev gibi bir kütüphanesi var o beni çok mutlu ediyor. Kendimi rahat hissediyorum oradayken. Onun dediklerine ve söylediklerine odaklanıyorum, konsantre olabiliyorum.”

K5: “Üstünden yorumlayabileceğim birkaç rota bırakıyor mu? Bir zaman belirtiyor mu? Tek bir yoldansa alternatifler verebilir. Ben ne seçiyorum o önemli, seçenek olmalı. Anlatırken çok şaşırmamalı, abartılı tepkileri olmamalı.”

Soru 17:

- *Kahinde aradığınız özellikler neler?*

Bir Kahin'de veya Falcı'da aranılan özellikler nedir sorusu, hazırlayacağımız "Tasarım Kılavuzu" için önemli maddelerin neler olduğunun anlaşılmaya çalışıldığı bölümdür. Katılımcılar burada gerek geçmiş deneyimlerinden çıkarımlar yapmış, gerek istemedikleri hususlar hakkında görüşlerini belirtmişlerdir.

K1: "Falcı tipi diye birşey vardır, o geliyor aklıma. Biraz komik ama net bir fikrim yok. Geçmişle, benimle ilgili birşeyleri bilmeli, insan olması benim için etkileyici geliyor yeteri kadar."

K2: "Gözünün içine bakarak güzel şeyler söylüyor olması önemli. Hissiyat önemli tabi. Ses tonu, tınısı konuşması. Hepsi önemli yani insan var sonuçta hisler önem kazanıyor, hissettirdikleri. Kötü birşey varsa ben söyleme diyorum zaten"

K3: "Profesyonel olması lazım bence. Herşeyin çok standardize olması gerekiyor. Salaş bir yer değil. Günümüz toplumuna uygun olmalı. Daha ciddi daha profesyonel görmek isterim. Öbür türlü olması güvenilirliği düşürür çünkü eski moda birşey yeni olması lazım. Yani Manhattan'da bir falcı hayal et. Oraya uyabilecek tipte. Şık giyimli biri belki biraz takım elbise."

K4: "Gerçek ve çok kötü birşey bile görse nasıl tepki vereceğini görmek de garip olabilir. Harry Potter filminde Profesör Trelawney geliyor aklıma. Tepkinin çok abartılı olduğunu görmek aşırı teatral bir tutum "şarlatan bu" demeye sebep olabilir verdiği bilgi gerçek bile olsa. Herşeyi biliyor bunları aşmış diye düşünmek istiyorsun."

K5: "Huzur bulaşıyor. Şiirsel konuşuyor, tane tane konuşuyor. Karşı tarafın rahatlamasını sağlar. Pozitif olmalı."

Soru 18 - 19:

- *Dijital sistemlerde aradığınız özellikler neler?*

- *Tahminlerin kişiye özel olduğunu nasıl anlıyorsunuz?*

Kullanıcıların Dijital sistemlerden beklentilerini anlamak ve bu doğrultuda varolan sistemleri de sorgulamak maksadı ile, bu sistemlerden neler bekledikleri sorusu

yöneltilmiştir. Kişiye özel olup olmadığı veya bunun nasıl anlaşıldığı, kullanıcıların tepkilerini de ölçme amacı ile sorulmuş bir sorudur. Bazı kullanıcılar, başvurdukları dijital sistemleri, beklenti düzeyleri düşük olduğu için olduğu gibi kabullenme ve etkisini alıp hayatlarına devam etme tercihinde bulunmuşlardır. Diğer kullanıcılar ise birkaç farklı dijital platformda sağlamalarını yaparak, bunun kendileri için daha kişisel hale geldiğini savunmuşlardır. Cevaplar aşağıdaki gibidir.

K1: "Dijital alternatifler sunmalı, ama kişinin kendisine fırsat vermeli. Tek başına yeterli olduğunu düşünmüyorum o yüzden bu tarz bir yönlendirme yapabilir. Reddit'ten bile başka insanların astroloji yorumlarına bakıyorum, sağlamasını kendi üzerimden yapıyorum ve bu kişiselleştirmeme sebep oluyor. Özdeşleştirebiliyor olman lazım kendinle çünkü ben genelde kendimle ilgili cevaplar arıyorum. 5 üzerinden 3 ise kişiselleşmiştir."

K2: "Kullandığım uygulamanın (Faladdin) hem Kahve Falı hem Tarot bölümü bana yeterli geliyor, beklentimi karşılıyor. Sadece Kahve Falı'nın çok kişiye özel olmadığını düşünüyorum ama Tarot için aynı şeyi söyleyemem. Bence kişiye özel."

K3: "Faladin'i mesela olduğu gibi kabul ediyorum. Sınırları amacı belli sorgulamıyorum. Bazen üslubu ciddiyetsizleşiyor oraları hızlı geçiyorum. Genelde geçmiş olaylardan örnek veriyor ama herkesin başına gelebilecek şeyler. Genel şeylerden bahsediyor aslında bu herkeste olabilir bir anda yakıştırıp kendine yapıştırıyorsun onu ah diyorsun bildi."

K4: "Dijitalden öyle bir beklentim yok. Astroloji daha çok etki ediyor diyebilirim. Eski bir sistem, mantığı var ama yine de biri yıldız haritamı çıkartsa daha fazla etkilenirim."

K5: "Söylediğim gibi dijitalde takip ettiğim aslında dijital platformdan insanları takip ediyorum diyebilirim. Bu şekilde hizmet veren bir dijital platform olsa kullanırım. Genel olumlu olarak söylediği şeyler önemli bence. Öyle bir beklentim yok fakat Faladdin mesela Turkuaz Taş'ı almamı söylemişti, o çok hoşuma gitmişti."

Verilen cevaplara baktığımızda kullanıcıların dijital sistemlerden beklenti düzeylerinin düşük olduğunu görüyoruz. Burada başka dikkat etmemiz gereken nokta, kullanıcıların bahsettiği alternatif seçenekler, net cevaplar olmaması fakat kullanıcıların yine de dijital sistemleri kullanmaktan çekinmiyor oluşları. Başka bir nokta kişiselleştirme durumunu ya kullanıcıların kendilerinin yaratıyor oluşu ya da

uygulamanın söylediği bir şeyin kişi ile yine kişi tarafından içselleştiriliyor ve dolayısıyla kişiselleştiriliyor oluşudur.

Soru 20:

- *Hayalinizdeki fal deneyimi?*

Son aşamada kişilere (eğer varsa) hayallerindeki fal deneyimi sorulmuş, tamamen özgür oldukları, hiçbir kısıtlamaya olanak tanımadan cevap vermeleri belirtilmiştir.

K1: "Önümde bir mücadele olduğunu bilmek isterim yani falın mı hayatın mı? Falın, dolayısıyla hayatın. Bana hayal kurabileceğim bir alan bıraksın. Bana "bonus" olabilecek şeyleri söylesin. Kardan zarar ettirebilecek şeyler olsun.(eğer ona uygun davranmazsam mesela)"

K2: "Yanlış birşey söylenilmesine çok sinirleniyorum. 1 kere Tarot'a gittim söylediği herşey yanlış çıktı böyle birşey olmaması lazım. Geçmişi biraz bildi ama gelecek tamamen yanlıştı. Böyle olmaması lazım."

K3: "Gamze hanımla yaşadığım deneyim, fal olarak görmüyorum astrolojiyi ama hayalimde olsaydı en yakını heralde Gamze hanımla yaşadığımdı.Olumlu şeyler söylemesi ve gerçekleşmesi ama güzel olurdu. Gerçek bir insan olmasını karşımda tercih ederdim."

K4: "Kalabalık biyerde birinin gelip ben sana fal bakıcam demesi ile başlayabilir mesela. O beni seçebilir. Bu tarz birşey başıma geldi daha önceden benzer tam olarak aynısı olmasa da. Geçmişi iyi bilmeli ama tutturamadığı da olabilir."

K5: "Önce geçmişimi bilsin sonra gelecekle ilgili güzel şeyler söylesin. Geçmişi bilmesi lazım ki gelecekle ilgili yorumlarına güveneyim."

K6: "Aslında yok ama etkilendiğim bir deneyim olmuştu. Bana söylediği şeyler oldu, ona öyle olmayacağını söylemiştim, o da gülerek "sen bilirsin" demişti. Garip bir cevap düşününce."

3.3. Çıkarımlar

7 kişi ile yapılan görüşmelerde belirli çıkarımlarda bulunulmasını sağlayacak bulgular oluşmuştur. Öncelikle iki ana gruba ayrılan -Dijital / Analog- sistemlerde, kullanıcıların beklenti düzeyleri farklılık göstermektedir. Analog sistemlerde beklentiler mekan/anlatım ve bilginin aktarım yolu üzerinden aktarıcısına -yani kahine- odaklanmakta ve deneyim bir ritüel olarak yaşanmaktadır. Dijital sistemlerde ise beklenti, bilgi ve bilgiye ulaşım hızı üzerinden yorum yapma olanağı alanları üzerinedir. Analog bir sistemde yani gidilen bir falcıda/mekanda, beklenti düzeyi yüksek olarak tanımlanırken, günlük kullanılan bir uygulamada ise kişisel olumlu/pozitif bilgi veya veri, yol gösterici, karar almada moral desteği olarak görmek alanlarına yönelim olduğu kullanıcılar tarafından belirtilmiştir. Kullanıcılar çaresizlik ve seçim yapmakta zorlanma olarak tanımlayabileceğimiz anlarında uygulamaya danışma ihtiyaçlarının arttığını belirmişler, bir falcıya kalkıp gitmek ise ‘çaresizlik’, ‘rehberlik ihtiyacı’ ve ‘kişisel arayış’ olarak tanımlanmıştır. Kullanıcıların falı okuduktan sonra hatırlamama/unutma ve hatırlayıp, yaptıkları seçimlere etki etme oranı arasında eşitlik olduğu belirlenmiştir (4 unutma / 4 seçim). Bir kahinin teknolojinin imkanları ile nasıl daha erişilebilir olabileceği sorusunda ise kullanıcıların tamamı erişilebilir ‘olmaması’ yönünde görüş belirtmişler.

4. KULLANICI DENEYİMİ YAKLAŞIMIYLA GELECEK ÖNGÖRÜ SİSTEMLERİNİN TASARIMI İÇİN TASARIM ÖNERİLERİ

Yapılan görüşmelerden elde edilen veriler üzerinden gidilerek ve literatür araştırmasında yapılan çıkarımlar göz önünde bulundurularak, tasarımcılar için bir dizi kriterden oluşan, kontrol listesi olarak kullanılabilecek öneriler getirilmiştir. Öneriler üzerinden yapılacan sınıf çalışmaları ile önerilerin yeni sistemlerin oluşumundaki katkısı, farklı yaklaşımlar ve teknoloji ve yapay zeka kullanımındaki çeşitliliği görme alanlarında bilgi edinilmesini sağlamıştır. Öneriler maddeler halinde aşağıdaki şekilde verilmiştir;

REHBERLİK: Kişisel bir rehber / danışman desteği sunulması. Kullanıcının kişisel hayatına dair gündelik rehberlik ihtiyaçlarına cevap verirken, bunun bir "kişisel asistan" yaklaşımıyla yüzde yüz kullanıcının kontrolünde ve kullanıcının "yanında" veya "arkasında" değil, kullanıcıya yön verecek şekilde onun "önünde" konumlanması.

KİŞİSEL – RUHSAL motivasyon. Hitap şeklinden bağımsız, öngörü ve tavsiyelerde her zaman olayın pozitif tarafı da olduğunu kullanıcısına hatırlatmak amacında, kullanıcının hedeflerine yönelik motivasyon sağlamak maksadı ile kullanıcı ile iletişime geçmek.

OLUMLU HİTAP: Tavsiyeler, örneklemeler ve seçenekler sunarak, olumsuz bir duruma dair dahi çözüm odaklı yaklaşım sergilemesi.

BENİ TANIYOR: Kullanıcıya onu takip ettiğini, bildiğini, tanıdığını hissettirmesi.

METAFORLAR: Kıssalar, semboller, ikonografi, mecaz hikaye ve/veya görseller üzerinden dolaylı ve hikayeleştirerek anlatım. Direkt ve tek anlamlı değil kullanıcıya kendi hikayesini kurgulayıp yorumlama şansı bırakacak açık bir dil kullanılması.

BİLGELİK: Sadece kullanıcının kişisel hayatı hakkında değil, genel anlamda hayat ve kişiliğin özü hakkında bilgi ve bilgece yaklaşıma sahip olması ve bunu hissettirmesi.

CESARET: Karasızlık durumlarında kullanıcıya seçenek sunmakla kalmayıp, doğru seçime ve yapılması gerekene dair cesaret vermesi.

GELECEK: Sadece geçmişte olan bitene dair bir analiz ve mevcut durum tespitiyle kalmayıp, gelecekte olabileceklere dair tahmin / öngörüde bulunması.

GERÇEK ZAMANLILIK: Şimdiki anda gerçekleşmesi. Kullanıcının sisteme başvurduğu zamanların gerçek zamanlı olması, deneyimin kendi zamanını yaratarak *"multi-tasking"e*, sistemi göz ucuyla kullanmaya izin vermeyecek şekilde, kullanıcıya onu içine çeken (*immersive*) bir deneyim yaşatması.

KOLAY ERİŞİLEMEZLİK: Her an kullanıcının kontrolünde ve hizmetinde bir asistan değil, gerçek veya metaforik anlamda kullanıcının "kalkıp gitmesini", kimi zaman "beklemesini" gerektirecek bir rehberlik.

GÜVEN: Güven ve saygı uyandırırken korkutucu veya itici olmaması.

KARŞILAŞMA: İlk karşılaşma anında, kullanıcıya onunla ilgili ve birbiriyle ilişkisi bulunan hayatındaki birkaç veri noktasına dair tespitler sunabilmesi.

ÖRÜNTÜLER: Kişinin yaşadığı bağlantı olaylar, döngüler ve rutinler üzerinden hayat örüntülerini tespit edebilmesi.

4.1. Tasarım Önerileri Testi

Yukarıdaki bölümde ana başlıkları ile bahsettiğimiz, literatür ve kullanıcı görüşmeleri bölümlerinde oluşturmaya çalışılan tasarım kılavuzu Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi İletişim Tasarımı Bölümü'nde yürütülen Etkileşimli Ortam Tasarımı dersi kapsamında, dersi alan 2. Sınıf öğrencileri tarafından bir dizi atölye çalışması ile konsept proje olarak uygulanmıştır. Oluşturulan 2 farklı gruptan birisi kılavuz olmadan (Kontrol Grubu), diğeri ise kılavuzu göz önüne alarak (GuideLine Grubu) projelerini çalışmışlardır.

Öğrencilere verilen proje brief metni şu şekildedir:

"*Yola çıkış sorularımız:*

- *İnsanlar neden fal ve kehanet sistemlerine başvurur? Neden geleceği öğrenmek ister?*

- İnsanlık tarihi kadar eski olan bu sistemler, kişilerin hangi psiko-sosyal ihtiyaçlarını karşılamaktadır?

- Bir kullanıcı deneyimi tasarımcısı perspektifinden bakacak olursak, bu deneyimler hangi "kullanıcı ihtiyaçlarına" karşılık vermektedir?

- Kullanıcıların bu sistemlerle yaşadıkları deneyimlerin kilit noktaları, başarı ölçütleri nelerdir?

- Yeni medya teknolojilerinin gelişimi doğrultusunda, bu deneyimler ne yöne gidebilir?

- Falcı/kahin ile danışan kişi arasındaki etkileşimin sistemdeki rolü nedir? Bu iletişim gelecekte ne yöne evrilebilir?

--

Proje konusu: *Yeni medya teknolojilerinin gelişimi doğrultusunda, (yakın) gelecek için interaktif bir "fortune-telling" deneyimi tasarımı.*

Tasarlanacak sisteme dair üç yaklaşımdan birini seçebilirsiniz:

1. Mevcut fal ve kehanet sistemlerini ele alarak (kahve falı, el falı, tarot, astroloji, i-Ching, vs…), bunları yeni medya teknolojileri ile geliştirebilirsiniz.

Falcı/kahin isterseniz kalabilir, ve hatta onların kullanımına yönelik araçlar geliştirilebilirsiniz. Dilerseniz tamamen ortadan kaldırabilir, geliştirdiğiniz sistemlerde danışan kişi son kullanıcı ve kendi kendisinin kahinine dönüşebilir.

2. Veri ve yapay zeka teknolojilerini kullanarak, veri analizi üzerinden gelecek tahmin/öngörüsü deneyimi tasarımı yapabilirsiniz. Bu yöntemi seçenler için de, deneyimin fortune-telling'deki kullanıcı ihtiyaçlarını farklı bir yaklaşımla karşılıyor olması ve kılavuz maddelerini karşılıyor olması gereklidir.

3. Bu iki maddeyi harmanlayabilirsiniz.

Teknoloji ve platform kullanımı serbest. Henüz tam gelişmemiş olan fakat yakın gelecekte kullanıma sunulabilecek teknolojileri ele alabilir, fütüristik bir yaklaşımda bulunabilirsiniz."

Ortaya çıkan projeler aşağıdaki gibidir.

4.1.1. Kontrol Grubu Projeleri (Öneriler Verilmeyen Grup)

Bu bölümde Tasarım Kılavuzu olmadan projelerini yapan öğrencilerin çalışmalarını inceleyeceğiz.

4.1.1.1. Senin Gözlemevin

"Senin Gözlemevin" projesi, Astroloji'den eklemlenen, Fortune-Telling üzerine bir proje çalışmasıdır. Sistemin yaratıcısı tarafından yapılan tanımı; "Kadersel etmenlerle var olan potansiyeli değerlendirip gelecek öngörüsünde bulunur. Kullanıcı bu öngörüyü en son yıldızları seyrederek öğrenir çünkü sistem astrolojiyi esas almaktadır" şeklinde yapılmıştır.



Şekil 4: Senin Gözlemevin

Günümüzde kullanılan astroloji uygulamarından farkı soru sorarak kullanıcısını tanıması ve elde ettiği bilgiler dahilinde yaptığı yıldız okumalarını kişiselleştirmesidir. Sistemin kendisi bir oda olarak nitelendirebileceğimiz bir alan içerisinde çalışmaktadır. Odaya giren kullanıcı, bir tablet vasıtası ile sistemle etkileşime girerek, isim, doğum tarihi ve saati gibi belirli kişisel bilgilerini

doldurduktan sonra odanın zemininde yer alan, sistem tarafından yansıtılan Zodyak Haritasından esinlenerek 12 parçaya ayrılmış bölümlerde yine sistemin kendisine çizdiği rota ve verdiği cevaplarla ilerliyor. Sistemin sorduğu sorular tablet ekranında da gözüküyor fakat esas itibariyle sistem bu soruları kullanıcıya sesli bir arayüz üzerinden soruyor. Verdiği cevaplar ile alanın orta noktasına gelen kullanıcının artık yıldız falı hazırlanmış oluyor ve 3D gözlük vasıtası ile izlenebilen tavana gökyüzü ile birlikte yansıtılıyor. Kullanılan teknoloji ve etkileşimler; Yapay Zeka, Projeksiyon, Ses Etkileşimi, Tablet Etkileşimi, Sanal Gerçeklik, mekânsal etkileşim.

4.1.1.2. Baby-Face

Baby-Face isimli bu proje çalışması, kullanıcılara gelecekteki çocukları veya kendileri hakkında DNA analizi yoluyla, yüksek doğruluk oranına sahip tahminlerde bulunan bir Future-Telling projesidir. Saç telinizi yerleştirdiğiniz bir cihaz vasıtası ile çalışan bu sistem, size yapacağı öngörü hakkında dört seçenek sunmaktadır. Yaş aralığı seçilerek sistem başlatılır.



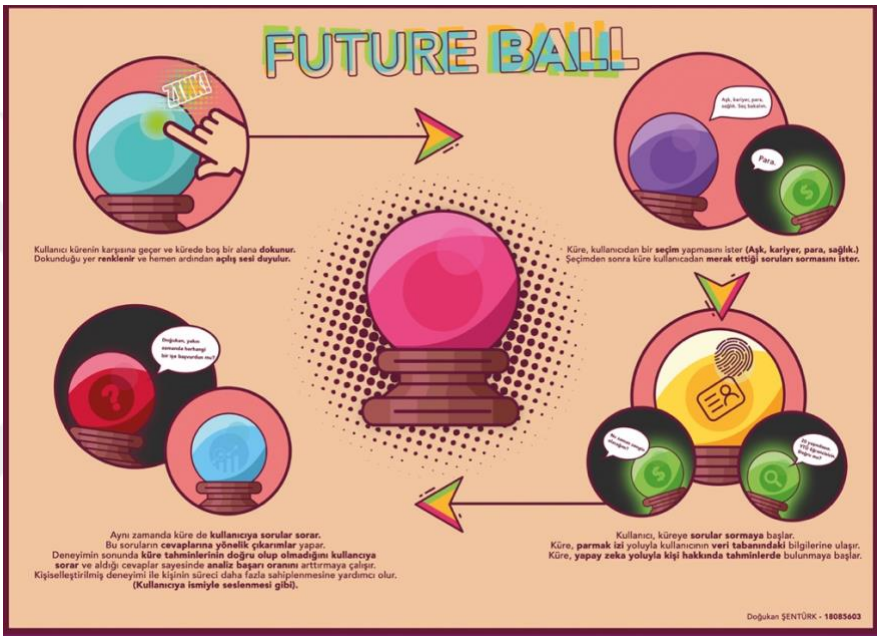
Şekil 5: baby-face

Sistem, IQ puanı, fiziksel görünüm, kişilik özellikleri ve kişinin yüzünün neye benzeyeceği maddelerini esas alarak, elde ettiği bilgi üzerinden bir tahmin

sunmaktadır. Fiziksel özellikler olarak sunduğu yüz veya karakterin de, yine sisteme bağlı 3D yazıcıdan çıktısını alabilme olanağı vardır. Kullanılan teknoloji ve etkileşimler; Biomedikal teknolojiler, 3D Yazıcı, Yapay Zeka

4.1.1.3. Future Ball

Future Ball bir hibrit bir Fortune-Telling projesidir. Etkileşim yöntemi olarak kahin küresinden esinlenilerek yapılan bu projede kullanıcı bir "küre" aracılığı ile sistem ile iletişime geçer. Küre dokunulduğunda aktive olur.

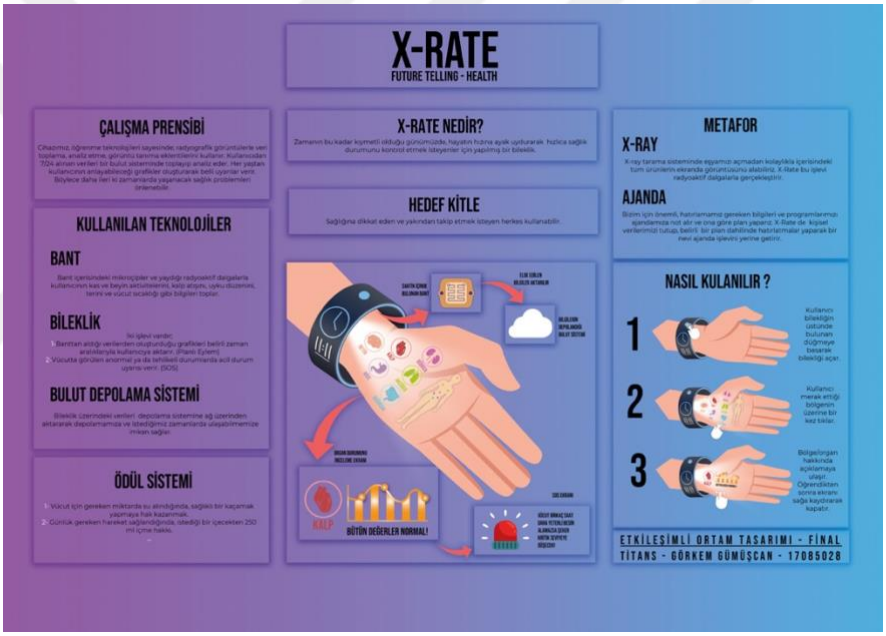


Şekil 6: Future Ball

Kullanıcısına sorular yönelterek verilen cevaplar doğrultusunda çıkarımlar yapan Küre, yaşanan deneyim sonunda ise kendi sağlamasını da yapmak adına kullanıcısına cevap/tahminlerin doğruluğunu sorarak geri bildirim almaktadır. Küre kullanıldıkça, kullanıcısı ile daha yakın ilişki kurmaya başlayarak kendini kişiselleştirir. Parmak izi ile kullanıcının veri tabanlarındaki bilgilerine ulaşan Küre, yapay zeka vasıtası ile tahminlerinin analizini yaparak geleceğe yönelik hata payını düşürmeyi hedefliyor. Kullanılan teknoloji ve etkileşimler; Sesli Arayüz, Grafik Arayüz, Yapay Zeka, Dokunmatik Ekran, Biofeedback.

4.1.1.4. X-Rate / Future Telling – Health

Sağlık durumu hakkında güncel bilgiye sahip olmak fakat hastane ya da sağlık merkezlerine gidecek vakti bulamamaktan yakınan günümüz şehir insanı dertlerinden ilham almış ve tamamıyla rasyonel yapıda bir Future-Telling çalışmasıdır. Cihaz, öğrenme teknolojileri sayesinde; radyografik görüntülerle veri toplama, analiz etme, görüntü tanıma eklentilerini kullanır. Kullanıcıdan 7/24 alınan verileri bir bulut sisteminde toplayıp analiz eder. Her yaştan kullanıcının anlayabileceği grafikler oluşturarak belli uyarılar verir. Böylece gelecekte yaşanacabilecek sağlık problemlerini tahmin etmek ve önüne geçmek amacı ile kullanılabilir.

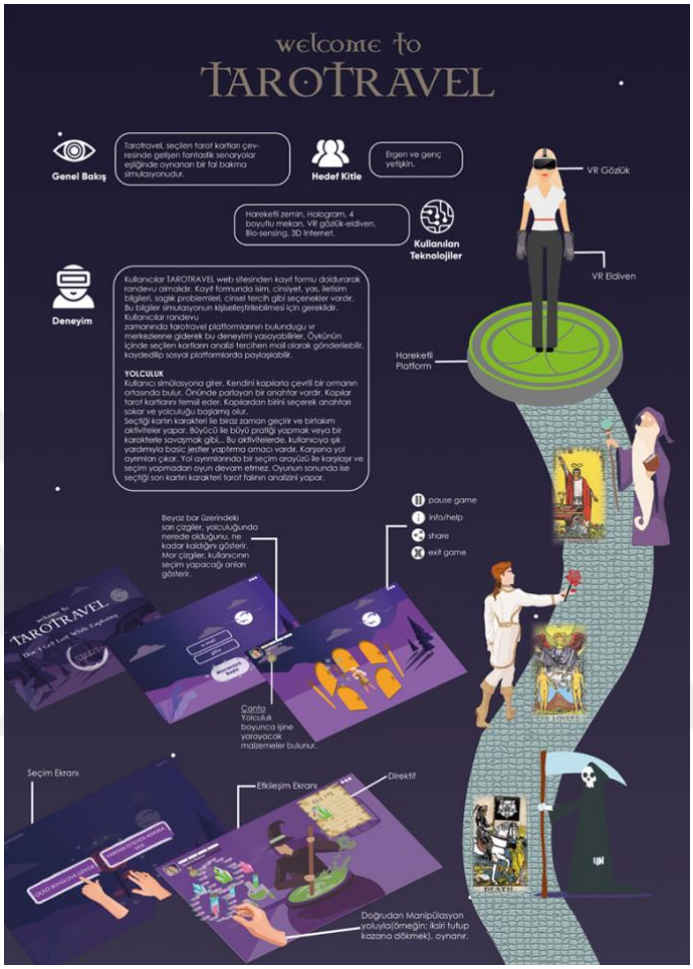


Şekil 7: X-Rate / Future Telling - Health

Bant mikroçipler ve yaydığı radyoaktif dalgalarla kullanıcının kas ve beyin aktivitelerini, kalp atışını, uyku düzenini, terini ve vücut sıcaklığını ölçer. Bileklik iki işleve sahiptir. Bunlardan ilki banttaki verileri analiz edip bunları grafikler üzerinden kullanıcıya sunmak (Planlı Eylem), ikincisi vücutta görülen anormal ya da tehlikeli durumlarda acil durum uyarısı vermek (S.O.S). Bulut Depolama Sisteminde ise bileklik üzerindeki veriler bulut sistemine aktarılır. Kullanılan teknoloji ve etkileşimler : Giyilebilir teknoloji, Bulut Bilişim, Yapay Zeka, Biomedikal Teknolojiler.

4.1.1.5. TarotTravel

Tarotravel, seçilen tarot kartları çevresinde gelişen fantastik senaryolar eşliğinde oynanan bir fal (Fortune-Telling) simülasyonudur.

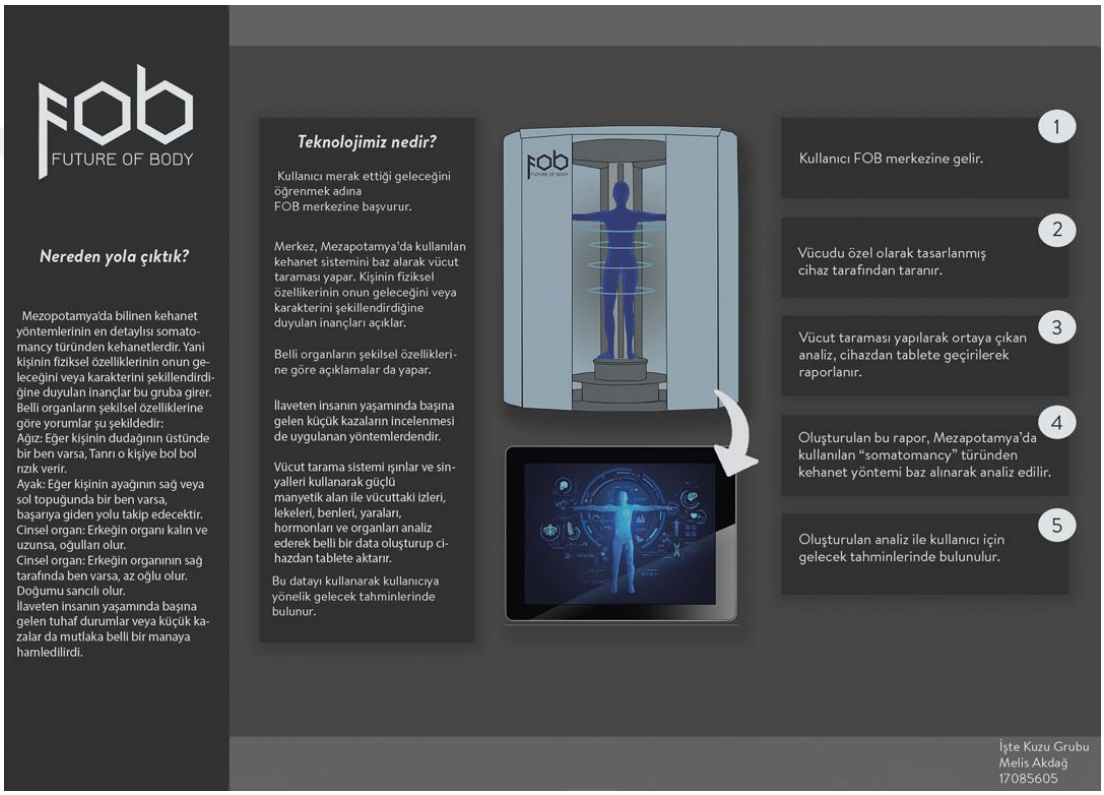


Şekil 8: TaroTravel

Web sayfası üzerinden kayıt formu doldurarak randevu alan kullanıcılar, randevu zamanı geldiğinde tarotravel platformunun bulunduğu VR merkezlerine giderek bu deneyimi yaşayabilirler. Kullanıcısına bir dünya sunan uygulamada, kullanıcı içeride seçtiği Tarot kartları ile ilerlemenin mümkün olduğu bir senaryonun kahramanıdır. Yol ayrımlarına geldiğinde bir "seçim" ile ilerlemesi mümkündür. Son bölümde ise seçilenlerin analizi, kullanıcının geldiği noktada ona sunulur. Kullanılan Medya ve Teknolojiler; Mekansal Etkileşim VR, Giyilebilir Teknoloji, Jestsel Arayüz/Hareket Algılama.

4.1.1.6. Fob / Future of Body

Mezopotamya'da kullanılan yaygın kehanet tekniklerinden biri olan 'somatomancy'den esinlenerek hazırlanmış bir çalışmadır. Kişinin fiziksel özelliklerinin onun geleceğini veya karakterini şekillendirdiği inanışı üzerinden kullanıcısını inceler. Vücut taraması yapan bir merkeze başvuru sistemi ile gidiliyor. Özel olarak tasarlanmış bu sistem vücut ve organ taramasının yanısıra kişinin başına gelmiş ufak tefek kazaların da incelemesini yapar ve analizlerine ekler.

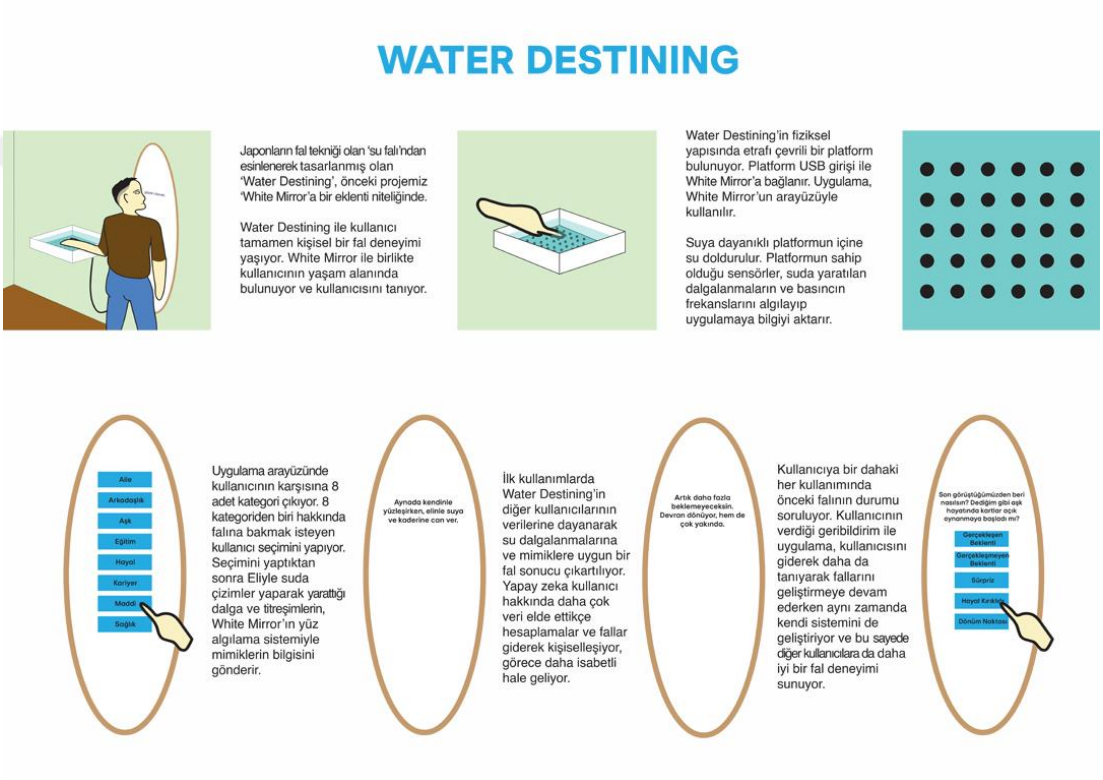


Şekil 9: Fob / Future of Body

Vücutta bulunan iz, leke, ben, yara, hormanlar ve organlar analiz edilerek bir tablete aktarılıyor ve kullanıcıya bu aktarılan data üzerinden bir tahminde bulunur. Yapay zeka kullanımı olan ve hem fal hem future-telling yaklaşımı içeren hibrit bir sistemdir. Kullanılan teknoloji ve etkileşimler: Biomedikal görüntüleme teknolojileri, Yapay Zeka, Tablet Etkileşimi.

4.1.1.7. Water Destining

Bu çalışmada Japon fal tekniği ‘su falı’ndan esinlenilmiştir. Kullanıcısına tamamen kişisel bir fal deneyimi yaşatmak için su ile dolu dijital bir platform kullanıyor. Bu su dolu platform kullanıcısının yaşam alanında bulunuyor ve suyun algıladığı verileri toplayıp analiz ediyor. Arayüz olarak bir ayna (başka bir proje çalışmasından) kullanan bu sistem, kullanıcısından başlangıçta 8 adet kategoriden birini seçmesini istiyor. İstediği fal alanını seçen kullanıcı su yüzeyi ile etkileşime geçiyor ve elini kullanarak suyu belli bir süre boyunca hareketlendiriyor.



Şekil 10: Water Destining

Hem sudaki titreşimler hem de aynada bulunan bir yüz algılama sistemi değerlendirmeyi yapmak için sistem adına analiz ediliyor. Buna uygun bir fal sunan sistem, daha kişisel bir hale gelebilmek adına, kullanıcısından bir önceki fal hakkında geri bildirim alıyor. Kullanılan teknoloji ve etkileşimler: Yapay Zeka, Fiziksel Etkileşim, Jestsel Arayüz/Hareket Algılama, Ayna Ekran.

4.1.2. Test Grubu Projeleri (Öneriler ile Çalışan Grup)

Bu bölümde ise sınıf çalışmasında, hazırlanan tasarım önerilerini göz önünde bulundurması istenen test grubu tarafından gerçekleştirilen projeleri inceleyeceğiz.

4.1.2.1. biPo

biPo, kullanıcıların gündelik yaşantılarında, ihtiyaç duyduklarında başvurabildikleri rehber bir Future-Telling uygulamasıdır. Sistem veritabanında daha önce yaşanmış deneyimleri kendi içerisinde değerlendirerek bir öneri mekanizması oluşturur. Sistem içinde yapay zekaya sahip 2 farklı karakter barındırır. Realist ve Ütopik olarak tanımlanmış bu iki "bilge" karakterler kullanıcının tanımladığı direktifler üzerinden çıkarımlar yaparak geleceğe dair öneri ve tahminlerde bulunurlar.



Şekil 11: bi-Po

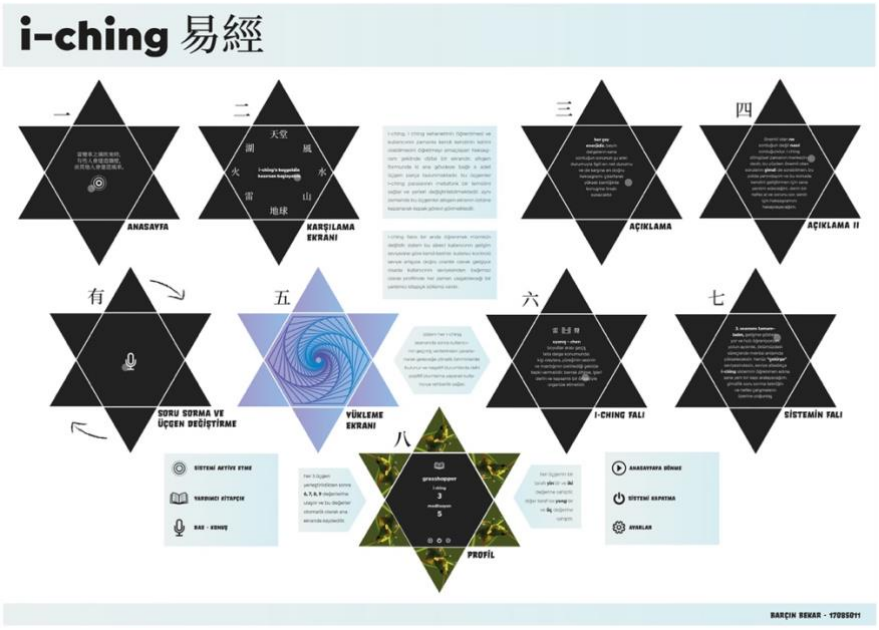
2 haftalık süre verilen kullanıcı hangi karakteri seçtiyse ondan öngörüleri almakta ve bunlar karakter özelliklerine göre farklılıklar göstermektedir.

Günde 2 defa belirlenen saatlerde kullanıcı ile iletişime geçen uygulama, mikrofon ve önceki konuşmaların yer aldığı basit bir arayüz ile ekranda belirir. Akıllı telefonlara indirilebilen bir uygulama vasıtası ile çalışan sistem mikrofon, kamera ve konum erişimleri için de izin ister. Mikrofon erişimi zorunlu olarak tasarlanırken, konum ve kamera isteğe bağlıdır. Kullanıcı bu seçenekleri devre dışı bıraktığında sistsem, öngörü kabiliyetinin azalabileceği yönünde uyarı vermektedir. Kullandığı

teknoloji ve etkileşimler; Mobil uygulama, Yapay Zeka, Sesli Arayüz, Konum farkındalığı (Location-awareness).

4.1.2.2. I-Ching

Kullanıcısının zamanla kendi kendinin kahini olmasını hedefleyen bu uygulama, Çin kültüründen günümüze kadar gelmiş olan Değişimler Kitabı'ndan ilham almış bir hibrit ve fiziksel etkileşim (tangible interaction) içeren bir sistemdir. El boyutunda ve altı katlanabilir kulakçıktan oluşan araçla kullanıcı, katlama ve ortadaki dokunmatik ekran alanına dokunarak etkileşime girer.

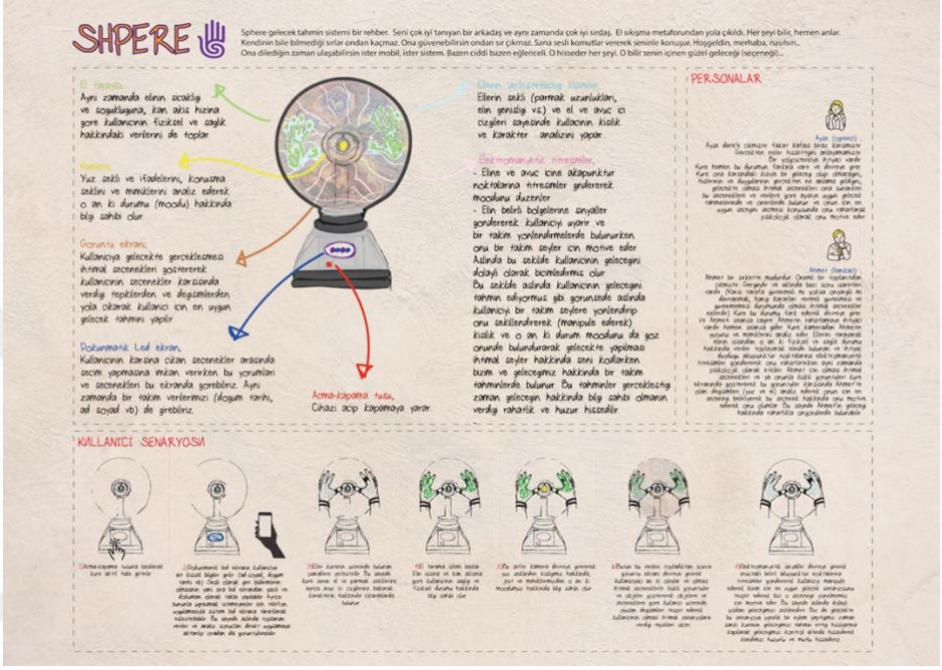


Şekil 12: I-Ching

Kullanıcıların fallarını öğrenebilmesi sistem tarafından belirlenen şartların yerine getirilmesi ile gerçekleşir. Soru sorup hemen geri bildirim veren bir sistem değildir, önce aldığı bilgileri işler, kullanıcıyı tanır sonra çıkarımlarda bulunmaya başlar. Negatif veriler aldığında bile pozitif kalarak kullanıcı için moral motivasyon desteği sağlar. Kullandığı Teknolojiler; Fiziksel Etkileşim, Grafik Arayüz, Yapay Zeka, Dokunmatik ekran.

4.1.2.3. SHPERE

Shpere hibrit bir sistemdir. Kullanıcısının El Falı'na bakarken, dokunmatik yüzeyi sayesinde vücut ısısı, kan akış hızı gibi fiziksel ve sağlıkla ilgili bilgileri de alır. El taraması esnasında kullanıcının avuç içlerine (akapunktur noktaları) titreşimler göndererek, kullanıcının moral-motivasyon dengesine yardımcı olmaya çalışır.

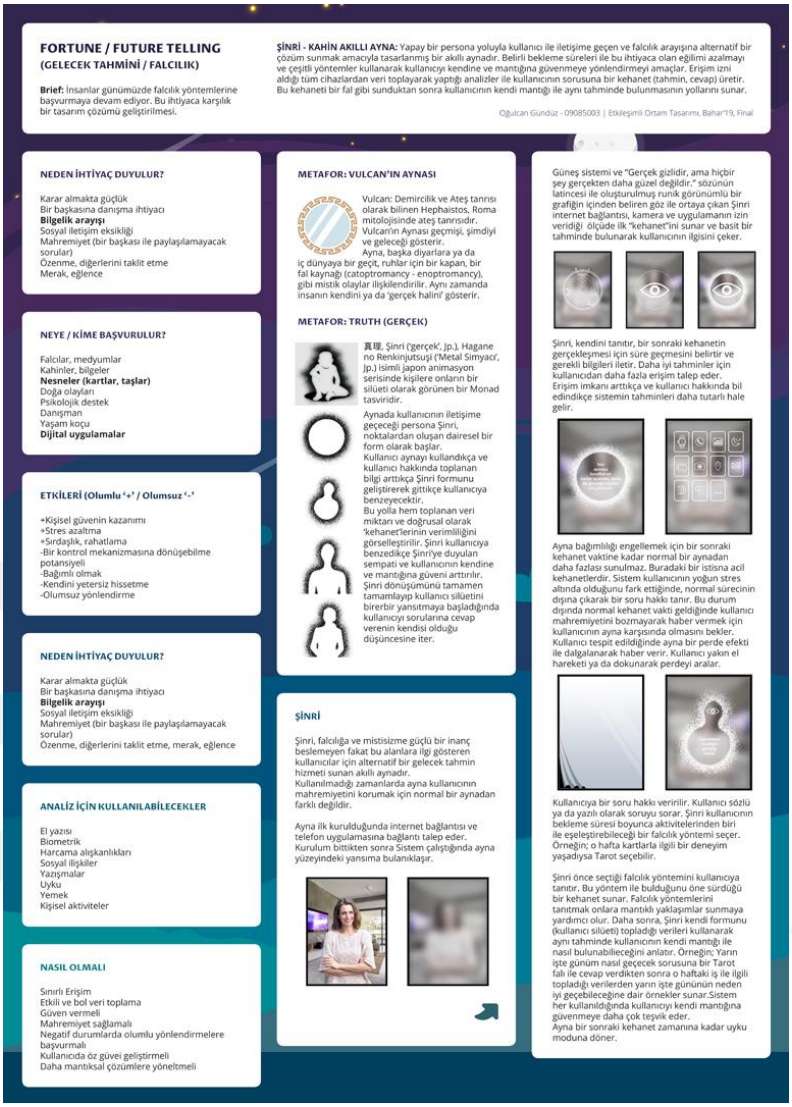


Şekil 13: SHPERE

Kullanıcısına gelecekte gerçekleşmesi muhtemel seçenekleri sunar ve tepki değişimlerini gözlemler. Kullanıcıya gönderdiği titreşimler ve yaptığı analizler doğrultusunda ona gelecek olasılıkları sunarken, gelecek ile ilgili gerekli yönlendirmeyi de yapmış olur. Kullanılan teknoloji ve etkileşimler: Haptik arayüz, Dokunmatik ekran, Grafik arayüz, İnteraktif Küre .

4.1.2.4. Şinri / Kahin Akıllı Ayna

Yapay bir persona yoluyla kullanıcı ile iletişime geçen, fal ihtiyacına alternatif bir çözüm sunmak amacıyla tasarlanmış bir akıllı aynadır. Belirli bekleme süreleri ile bu ihtiyaca olan eğilimi azaltmayı ve çeşitli yöntemler kullanarak kullanıcıyı kendine ve mantığına güvenmeye yönlendirmeyi amaçlar.

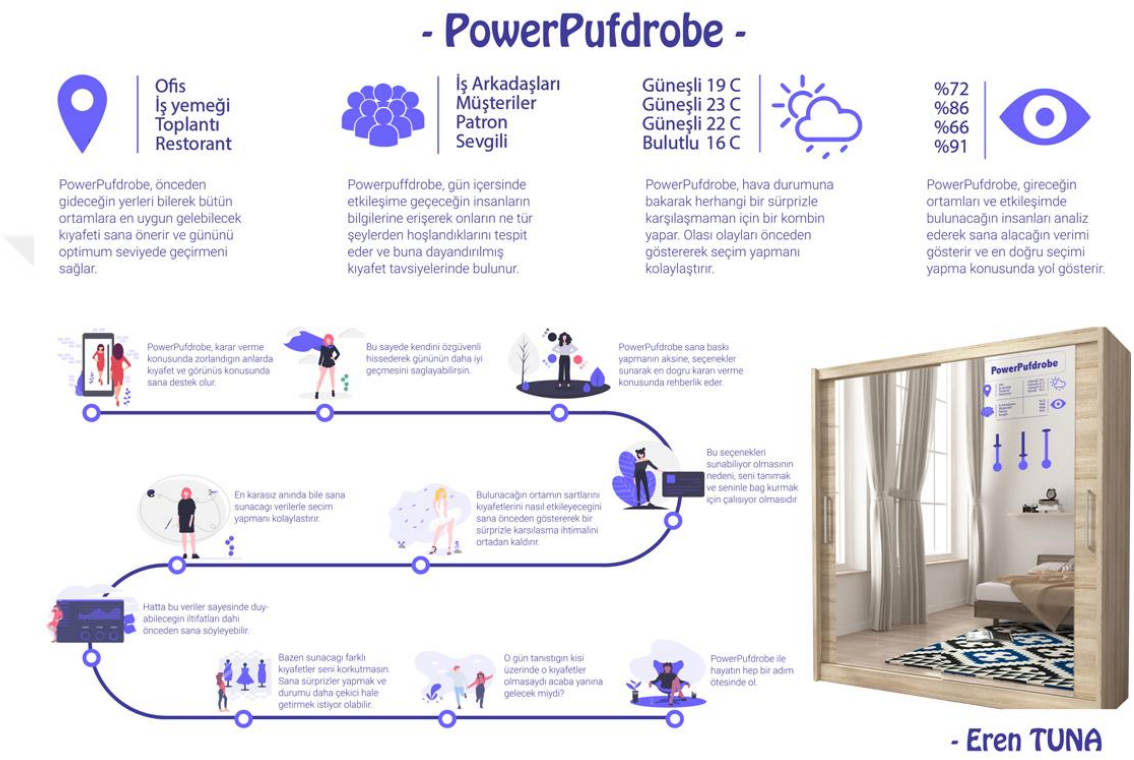


Şekil 14: Şinri – Kahin Akıllı Ayna

Erişim izni aldığı tüm cihazlardan veri toplayarak yaptığı analizler ile kullanıcısının sorusuna bir kehanet (tahmin, cevap) üretir. Bu kehaneti bir fal gibi sunduktan sonra kullanıcısının kendi mantığı ile aynı tahminde bulunmasının yollarını sunar. Kullanılan teknoloji ve etkileşimler: Ayna ekran teknolojisi, Artırılmış gerçeklik, Yapay Zeka.

4.1.2.5. PowerPufdrobe

PowerPufdrobe kullanıcıların karar vermekte zorlandığı anlarda kıyafet ve görünüşleri ile ilgili onlara yardımcı olan, future-telling odaklı bir stil rehberidir. Kullanıcısının önceden gideceği yerlerin ve vakit geçireceği insanların bilgilerine ulaşarak, kıyafet tavsiyelerinde bulunur.

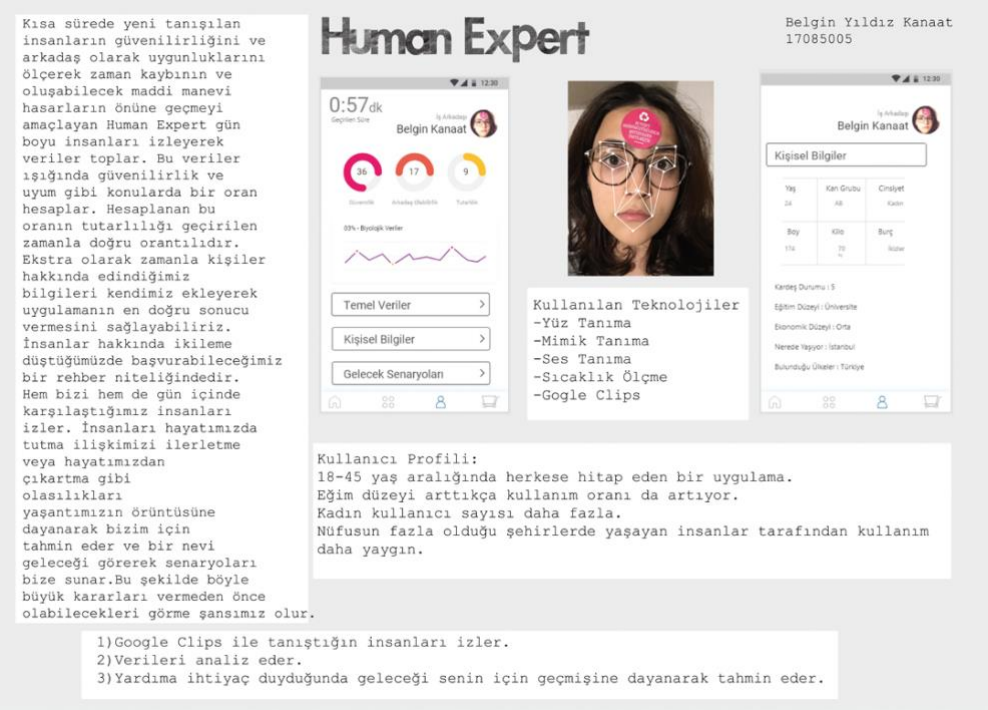


Şekil 15: PowerPufdrobe

Kullanıcısına seçenekler sunarak ona rehberlik ederken, bir yandan hava durumu gibi dış etkenleri de kontrol edip filtreler ve en doğru seçim seçeneklerini karşı tarafa iletir. Aynalı bir dolabı arayüz olarak kullanarak, sesli ve görüntülü iletişime geçer. Kullanılan teknoloji ve etkileşimler: Ayna ekran teknolojisi, Sesli arayüz, Grafik Arayüz, Artırılmış Gerçeklik, Yapay Zeka.

4.1.2.6. Human Expert

Kısa sürede yeni tanışılan insanların güvenilirliğini ve arkadaş olarak uygunluklarını ölçerek zaman kaybının ve oluşabilecek maddi manevi hasarların önüne geçmeyi amaçlayan Human Expert, gün boyu insanları izleyerek veriler toplar. Bu veriler ışığında güvenilirlik ve uyum gibi konularda bir oran hesaplar, hesaplanan bu oranın tutarlılığı geçirilen zamanla doğru orantılıdır. Ekstra olarak zamanla kişiler hakkında edinilen bilgiler kullanıcı tarafından da kaydedilir ve sağlaması yapılmış olur. Hem kullanıcısını hem de gün içerisinde karşılaştığı kişileri takip eder. İnsan ilişkileri ve sosyal tavsiyeleri bu şekilde birer gelecek öngörüsü haline getirerek kullanıcısına farklı seçenekler sunan bir future telling uygulamasıdır.

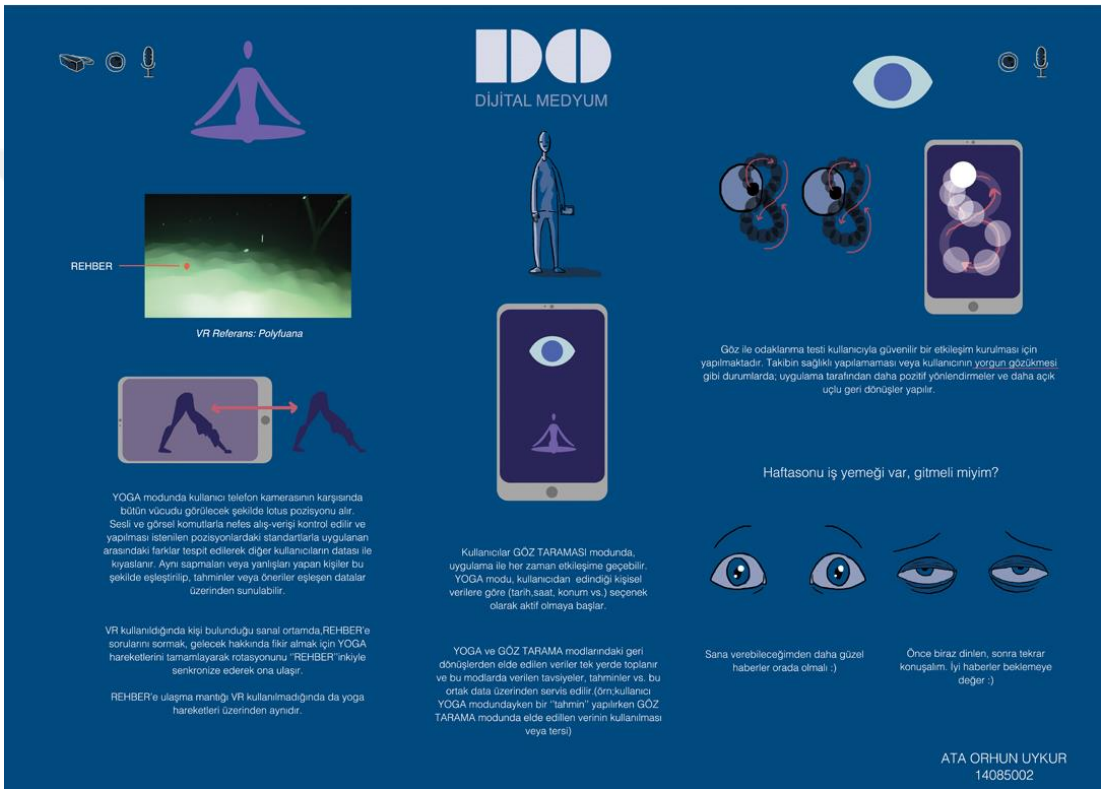


Şekil 16: Human Expert

Kullanılan Teknoloji ve Etkileşimler; Sosyal medya, Veri analizi, Yapay Zeka, Mobil uygulama.

4.1.2.7. DO – Dijital Medyum

Kullanıcıları ile Yoga ve göz taraması yoluyla etkileşime geçen Dijital Medyum, kullanıcısının yoga hareketlerini izler. Kullanıcısına yönelttiği sorularda göz ve odaklanma üzerine analizler yapar, gerekli gördüğü durumlarda kullanıcısını pozitif yönlendirmelerle motive eder.



Şekil 17: D.O / Dijital Medyum

Sesli ve görsel komutlarla kullanıcıya yoga eğitimi de sunan uygulama, anlık gözlemler yaparak öngörülerini şekillendirir. Kullanılan teknoloji ve etkileşimler: Hareket Algılama, Göz Tarama, VR, Yapay Zeka, Mobil uygulama.

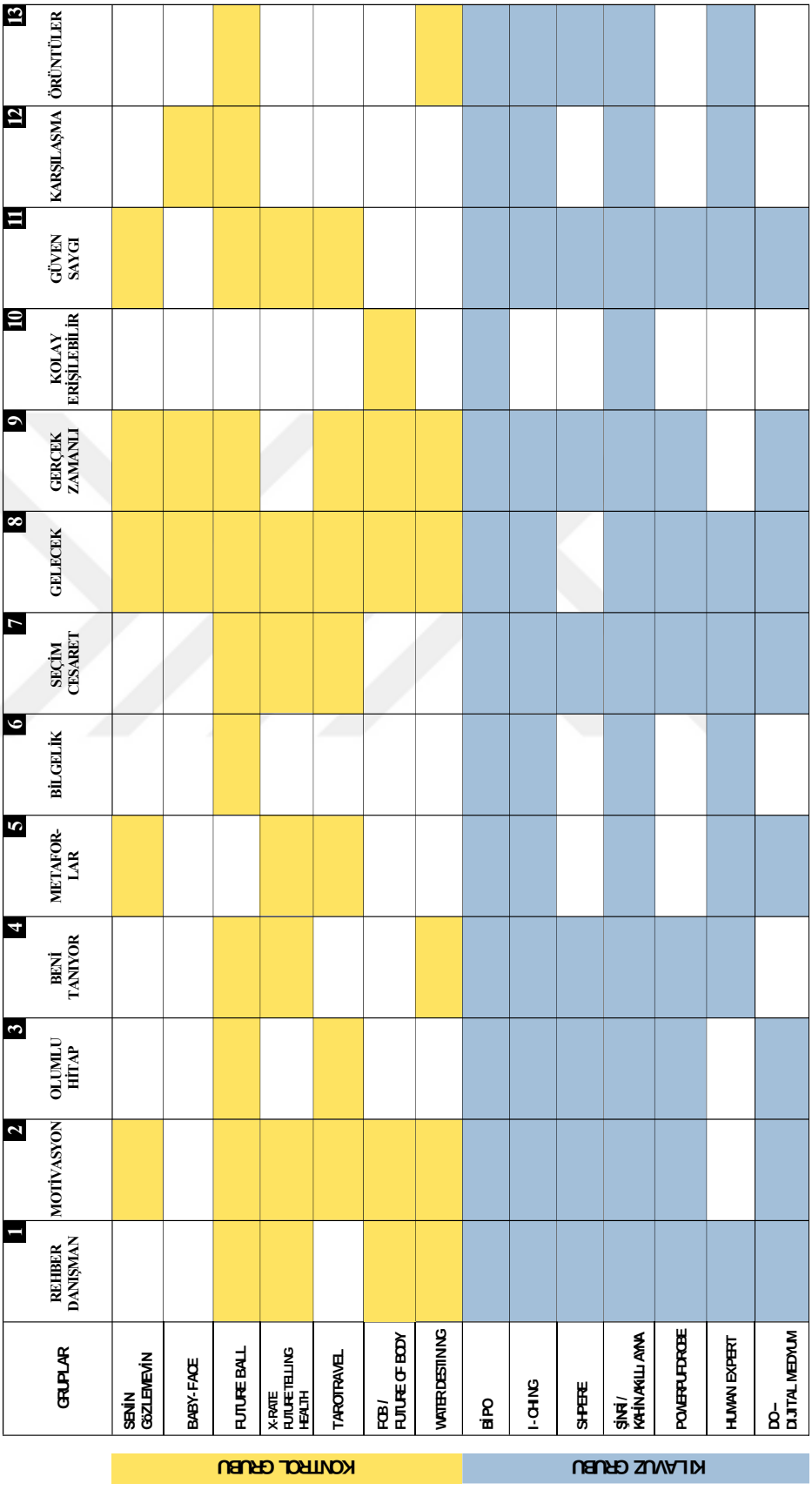
4.2. Bulgular ve Tartışma

YTÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi 2. Sınıf öğrencilerinin yaptığı çalışmalar sonucu iki farklı grup arasında tasarım kılavuzu maddeleri esas alınarak belirli tablolar oluşturulmuştur. Oluşturulan tabloda gruplar arası farklılıklar, kesişimler, maddelerden hangilerinde grupların ortaklaştığı hangi maddelerde farklılaştıkları esas alınmış ve bu veriler üzerinden değelendirmeler yapılmıştır.

Ortaya çıkan sonuçların oluşturduğu veriler baz alınarak hazırlanan aşağıdaki tablolarda gruplar ve onlara bağlı olarak projelerin, tasarım kılavuzu maddelerine göre nasıl dağıldığı üzerine veriler sunulmaktadır.

Tablo 1'de her projenin her kriteri karşılayıp karşılamadığına dair bir görselleştirme, Tablo 2'de birinci tablo baz alınarak, her grup bazında, her grupta her kriteri sağlayan kaç proje olduğuna dair bir görselleştirme ve Tablo 3'te de, yine Tablo 1 baz alınarak, her projenin toplam kaç kriteri sağladığı verileri ve bunlar üzerinden grup ortalama ve standart sapma verileri sunulmuştur.

Tablo 1: YTÜ 2. Sınıf Öğrencileri ile Yapılan Çalışmaların Analizi



Yaptığımız çıkarımları madde madde şu şekilde özetleyebiliriz:

- 13 kriterin 9'unda, kılavuz verilen grupta kontrol grubuna göre gözle görülür bir oranda artış gözlenirken, 2 kriterde değişiklik olmamış, 1 kriterde ise düşüş yaşanmıştır.

- Her iki grubun da eşit derecede kesiştiği 2 madde dikkate çarpmaktadır. Değişiklik gözlenmeyen bu kriterler, Kişisel-Ruhsal Motivasyon ve Gerçek Zamanlılık kriterlerinin her ikisi de, her iki grupta 6/7 oranında karşılanmışlardır. Kişisel-Ruhsal Motivasyon (Madde 2) ve Gerçek Zamanlılık (Madde 9) maddelerinde çalışmalar kılavuz olmadan, tasarımcılar tarafından eşit önem derecesine ulaşmıştır.

- Yapılan toplam 14 çalışmada Madde 8 (Gelecek Tahmini veya Öngörüsü) sadece 1 çalışmada farklı şekilde belirtilmiş ve bu kategoride değerlendirilmemiştir.

- Motive edicilik (Madde 2), Gerçek zamanlılık (Madde 9) ve Gelecekle ilgili tahminde bulunma (Madde 8) maddeleri 2 grubun kesiştiği, uygulamaları farklı olsa da konsept olarak yakınlaştıkları ortak maddelerdir. Bu durumun, kılavuz verilmeme durumunda dahi, bu kriterlerin fal ve kehanet sistemlerine içkin olarak algılandıklarının bir göstergesi olduğunu düşünmekteyiz. Bu sonuçların ileriki çalışmalarla desteklenmesi durumunda, bu kriterlerin kılavuzdan çıkarılabileceğini düşünüyoruz.

Tablo 2: Tasarım Kılavuzunun Gruplara Etkisi

	1 REHBER DANIŞMAN	2 MOTİ-VASYON	3 OLUMLU HİTAP	4 BENİ TANIYOR	5 META FORLAR	6 BİLGELİK	7 CESARET SEÇİM	8 GELECEK TAHMİNİ	9 GERÇEK ZAMANLI	10 KOLAY ERİŞİLEMEZ	11 GÜVEN SAYGI	12 KARŞI-LAŞMA	13 ÖRÜNTÜLER
KONTROL GRUBU	4	6	2	3	3	1	3	7	6	1	4	2	2
KILAVUZ GRUBU	7	6	6	6	5	4	7	6	6	2	7	4	5
\\ FARK	3	0	4	3	2	3	4	-1	0	1	3	2	3
% ARTIŞ YÜZDESİ	%75	%0	%200	%100	%67	%300	%133	%-14	%0	%100	%75	%100	%150

- Her iki grup için de 6/7 oranına sahip olan Kişisel-Ruhsal Motivasyon (Madde 2) maddesi üzerinden, kullanıcıları motive etmeye yönelik bir sürecin tasarımı kılavuz

olmayan grupta da görüyor ve fakat bunu tamamlayıcı özelliğe sahip olduğunu varsaydığımız başka bir özellik olan Olumlu Hitap (Madde 3) kriterinin, 2 grup tarafından da farklı yorumlandığını, Kontrol Grubu'nda (Grup 1) 2/7, GuideLine Grubu'nda ise (Grup 2) 6/7 şeklinde dağıldığını görüyoruz.

- Tasarım Kılavuzunun etkisini göz önünde bulundurmamız gereken başlıca maddelerinden birini çalışmalar üzerinden inceleyecek olursak, Kontrol Grubunda 1/7 oranında kalan Bilgelik (Madde 6), kılavuz olan grupta 4 proje tarafından desteklenmiş ve 4/7 oranı yakalamıştır. Bilgelik maddesi kılavuzun en önemli/belirleyici maddelerinden biridir. Analog sistemlerden Dijital'e geçişte etkisinin azaldığı (veya yok olduğu), yapılan kullanıcı görüşmeleri ve tarihsel süreç incelemesi ile belirlendiğinde kılavuza eklenmiştir. Uygulamalar ve falcı/kahin arasında pek çok farklılıktan söz edilebilecek olsa da barındırdıkları bilgiyi işleyiş ve aktarış biçimleri bu madde oluşturulurken göz önüne alınmıştır.

- Düşüş gözlenen kriter ise, Gelecek Tahmin / Öngörüsü kriteri, çok az oranda bir düşüş sergilerken (1/7 oranıyla %14), kontrol grubunda 7/7 (%100) ve test grubunda 6/7 (%86) ile her iki grupta yine yüksek oranda karşılanmaktadır. Dolayısıyla bu farklılığı bir düşüş olarak değil, kılavuz etkisinin göz ardı edilebilir olduğu bir madde olarak yorumluyoruz.

- 10. kriter olan Kolay Erişilemezlik kriteri ise, her ne kadar artış göstermiş görünse de, proje bazında baktığımızda %14 ve %29 başarı oranlarıyla her iki grupta da en başarısız kriter olarak karşımıza çıkmaktadır. Kılavuzun bu kriteri daha açıklayıcı ve vurgulayıcı olarak elden geçirilmesi gerektiği anlaşılmaktadır.

- Geri kalan 9 kriterde ise, kontrol ve test grupları arasında gözle görülür bir artışla kılavuzun öğrencilerin tasarım yaklaşımlarında bir farklılık yarattığının nicel ifadesini gözlemekteyiz.

Tablo 3: Tasarım Kılavuzu Kriterlerinin Projelere Göre Karşılanma Oranları

	PROJELER	KARŞILANAN KRİTER SAYISI	ORTALAMA	STANDART SAPMA
KONTROL GRUBU	SENİN GÖZLEMEVİN	5	6,29	2,50
	BABY-FACE	3		
	FUTURE BALL	11		
	X-RATE FUTURE TELLING HEALTH	7		
	TAROTRAVEL	7		
	FOB / FUTURE OF BODY	5		
	WATER DESTINING	6		
KILAVUZ GRUBU	BİPO	13	10,14	2,41
	I-CHING	12		
	SHPERE	8		
	ŞİNRİ / KAHİN AKILLI AYNA	13		
	POWERPUFDROBE	8		
	HUMAN EXPERT	9		
	DO – DIJITAL MEDYUM	8		

Tablo 3'teki değerlendirmeye baktığımızda ise, Kontrol grubundan Test grubuna geçişte, ortalamaların 6,29'dan 10,14'e artmasının da yine, her ne kadar elimizdeki data seti genelleyici istatistiki sonuçlar çıkarımı için yeterli sayıda olmasa da, kılavuzun fark yarattığının bir göstergesi olduğunu düşünüyoruz. Elbette ki proje briefi yanı sıra tasarım önerileri sunulan Test grubunun sonuçlarının, Kontrol grubu sonuçlarından yüksek olması beklenir bir durum olarak değerlendirilebilir. Ne var ki Kontrol grubu gibi bir tasarımcı grubunda, bizim bu tez sürecinde tasarım kriterleriyle ortaya koyduğumuz önerilerin, bu öneriler tasarımcılara bir kılavuz

oalrak sunulmadığı takdirde, tasarımcıların kendi araştırma ve geliştirme süreçlerinde karşılanmadıklarını görüyoruz. Bu tespit de, bu alanda yapılacak tasarımlar için yönlendiriciliğin gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Tablo 4: Projelerin Alanları, Kullandıkları Teknolojiler ve Yapay Zeka Faktörü

	PROJELER	KULLANILAN TEKNOLOJİLER	FORTUNE TELLING	FUTURE TELLING	HİBRİT	A.I KULLANIMI
KONTROL GRUBU	SENİN GÖZLEMEVİN	Etkileşimli Ortam 3D Gözlük İnteraktif Yüzeyler				
	BABY-FACE	Etkileşimli Ortam 3D Gözlük İnteraktif Yüzeyler				
	FUTURE BALL	İnteraktif Küre Ses ve Hareket Sensörleri				
	X-RATE FUTURE TELLING HEALTH	Bant Bileklik Bulut Depolama				
	TAROTRAVEL	Hareketli Zemin Hologram Bio-Sensing				
	FOB / FUTURE OF BODY	Vücut Tarama				
	WATER DESTINING	Akıllı Ayna Su Sensörleri				
GUIDELINE GRUBU	BİPO	Uygulama (Application)				
	I-CHING	Uygulama (Application)				
	SHPERE	El ve Yüz Tarama İnteraktif Küre Dokunmatik Ekran				
	ŞİNRİ / KAHİN AKILLI AYNA	İnteraktif Ayna				
	POWERPUFDROBE	Akıllı Dolap 7/24 Online Sistem				
	HUMAN EXPERT	Uygulama (Application)				
	DO – DIJITAL MEDYUM	Göz Tarama Hareket Sensörü				

Yapılan çalışmaları türleri ve yapay zeka kullanımları olarak ayırdığımız Kılavuz ile çalışmalarını gerçekleştiren grubun tamamında yapay zeka kullanılmış olduğunu görüyoruz. Çalışmalar sırasında tamamen özgür bırakılan her iki grupta da Gelecek Öngörüsü yerine Gelecek Tahmini tercihinin yapıldığı gözüküyor. İnsan alışkanlıkları ve rutinlerini yorumlamanın, gelecekle ilgili yorum yapabilmek için tercih edilmesi teknolojinin etkisi olarak yorumlanabilir. Fakat içerisinde hem tahmin

hem öngörü barındıran ‘Hibrit’ olarak adlandırdığımız çalışmaların da var olduğu (4) görüyoruz. Hazırladığımız Kılavuz Liste ile teknolojinin de dahil olduğu bu sistemler kişinin ihtiyaç ve tercihlerini yorumlayıp bir tahminde bulunmak üzere tasarlanmış ve yapay zekadan fazlasıyla faydalanan sistemler haline gelmişlerdir. Burada dikkat edilmesi gereken bir diğer nokta ise Kontrol Grubu projelerinin de daha çok tahmin üzerine tasarlanmış olmasıdır. İnsanın alışkanlıkları, gündelik yaşantısı ve rutini üzerine toplanan ve yorumlanan verilerin, geleceğe ışık tutacağına olan inanç Kılavuz Listesi olmadan da öğrencilerin hepsinin dikkatini çekmiş ve proje tasarımlarına yansımıştır. Bu noktada, araştırmanın başında da vurgulanan ‘Kahin’ karakterinin değişimi veya ortadan kalkması durumunu gözlemlemek mümkün olabilir. İnsanın dijital olarak bıraktığı verilerin takip, analiz ve yorumu sayesinde kullanıcılar bu rolü kendileri üstlenmekte veya yapay zekaya bırakmaktadırlar. O zaman çağlar boyu bilginin geldiği kaynağı doğaüstü kavramlarda arayan insanın ve dolayısıyla tüm öngörü sistemlerinin, teknoloji ile birlikte kendini tanıması ve yorumlaması şekline evrildiği yorumunu yapabiliriz.

5. SONUÇ ve GELECEK ÇALIŞMALAR

İnsanların psikolojik yönelimleri kadar geleceğe duydukları merak, binlerce yıldır olduğu gibi çok uzun bir süre daha ve belli ki yeni teknolojilerin de ilgi alanlarından biri olarak araştırma konusu olacaktır. Konumuzun kehanet ve falcılık üzerinden, tahmin edilebilir bir gelecek fikrine evrilmesi şüphesiz yaşadığımız çağın imkanları ile desteklenmekte ve her geçen gün konu ile ilgili yeni çalışmalar yapılmaktadır. Bu çalışma, insanın gelecek merakını anlamlandırma ve bunun sebeplerini ortaya koyma hedefiyle yapılabilecek gelecek çalışmalar için ilham verici olmayı hedeflemiş, ilgilendiği tasarım ve öngörü alanları arasında bir gelecek köprüsü inşa etmeye çalışmıştır. İnsanlıkla beraber var olan bu anlam arayışı günümüzde ve hatta gelecekte de insanoğlunun temel arayışlarından biri olacak gibi gözüküyor. İnsan alışkanlıklarına hakim kişisel bir rehber arayışı hakkında bir tasarımcının elinden ne gelebilir sorusuna farklı metodlarla cevaplar aranmış, varılan noktada sonuçlar tartışılmıştır. Hazırladığımız tasarım kılavuz listesinin uygunluğu ve uygulanabilirliği test edilmiş ve böylece, kılavuzun çalışma sonuçlarına yaptığı etkiye dair elde ettiğimiz nitel ve nicel veri üzerine tartışma imkanı sağlanmıştır.

Tasarım amaçlı öğrencilere verilen ön açıklamadandan anlaşıldığı üzere, gelecek öngörü veya tahmini konusunda serbest bırakılan çalışmalarda çıkan sonuçlar konuya bakış açıları konusunda bize ipuçları vermekte ve gelecekte yaratılabilecek kişisel bir rehberin her iki sistem üzerinde de etkili çalışabilecek şekilde geliştirilmesi gerekliliğini göstermektedir. Bununla berabar, özellikle Kılavuz Listesi ile çalışan grupta olay örüntülerini ve bağlantılarını iyi yorumlayabilen bir yapay zekanın varlığı ve buna olan ihtiyaç da kendisini belli etmektedir. Gelişen teknolojiler ile eski sistemlerde var olan, günümüzde etkisinin azaldığını savunduğumuz ‘kahin’ rolünün bu şekilde üstlenilebileceği öğrenciler tarafından da düşünülmüş ve projelerde belirtilmiştir. Buradan yapılacak gelecek çalışmalar hakkında bu rolü üstlenebilecek bir karakterin oluşturulması temasının nasıl olabileceği üzerine öngörüde

bulunulabileceği çıkarımı yapılabilir. Her geçen gün hayatlarımızda daha fazla zaman kaplayan, değişen ve gelişen teknolojilerin, onlar sayesinde oluşan yeni sosyal algının, insanın temel psikolojik ve sosyal ihtiyaçlarına ne şekilde yardımcı olabileceği üzerine farklı fikirler geliştirebiliriz. Bu çalışmanın da doğasına da uygun olacağını düşündüğümüz bir şekilde, gelişen yeni teknolojilerin ne gibi bir katkı sunacağı düşüncesi bizi sadece öngörüde bulunabileceğimiz bir alana sürüklemiştir.

Sonuç olarak, bu çalışma ile, henüz yolun çok başındaki bir araştırma alanına dair, cevapladığımız sorulardan daha fazlasını alana kazandırarak, alanın geleceğine bir kapı açmış olduğumuzu umuyoruz.

1999 senesinde, yani günümüzden 20 sene önce olmakla birlikte günümüz teknolojileri ve yapay zekaya dair güncel paranoya ve distopyaları o günden başarıyla işlemiş Matrix filminde, baş karakterin tıpkı çağımızın modern insanı gibi arayışta olduğu ve kendisine yol göstereceğini umarak bir Kahin'e gittiği bir sahne vardır. Sahnede kendinden emin olmayan Neo, Morpheus'a "Ne biliyor??… Her şeyi mi?" diye sorar, Morpheus'un cevabı, "Yeterince bildiğini söyler." olur. Şüpheciliğini koruyan Neo, "Asla yanılmıyor mu?" diye sorduğunsa ise aldığı cevap şudur: "Doğru ya da yanlış olarak düşünmemeye çalış. O bir rehber, Neo. Yolu bulmana yardımcı olabilir." (Matrix, 1999)

KAYNAKÇA

Adler, Gerhard, Hull, R.F.C., 1957, **The Collected Works of Carl Gustav Jung**

Alacahan, G., 2016, Otantik Öğrenmede Yerel Coğrafi Bilgi ve Halk Takvimi

Alagözlü, N., 2007 **"Bir Söylem Türü Olarak Kahve Falına Yönelik Bir İnceleme: Kahve Falı ve İdeoloji"**, Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 1, 3-21.

Aphek Edna, 1990, Tobin, Yishai., **The Semiotics of Fortune Telling**

Aristo, İ.Ö 350, **Metaphysics**, Kitap 1, çev., W.D. Ross

A. Almeida, G. Azkune, 2017, **An AAL system based on IoT technologies and linked open data for elderly monitoring in smart cities**

Ayvazoğlu, Beşir, 2011, **TurkishCoffeeCulture. A Cup of Coffee Commits One to Forty Years of Friendships,** Ministry of Culture and Tourism Publications

Aydın, Mehmet, 1990, **Türk İslam Ansiklopedisi,** 134-138

BÖRÜTECENE, Ahmet, BOSTAN, İdil, ÖZCAN, Oğuzhan, 2016, **Informing Design Decisions For Advice Mediating Handheld Devices by Studying Coffee Cup Reading**

Cambray, Joseph, 2009, **Syncronicity Nature and Psyche in an Interconnected Universe**

Chadwick, Robert, 1984, **Origins of Astronomy and Astrology**

C. O. Schneble, B. S. Elger, D. Shaw, 2018, **The Cambridge Analytica affair and Internet-mediated research**

Çetinkaya, A., Deniz, T., Diker, O., 2017, **Somut Olmayan Kültür Öğesi Olarak Yerel İklim Bilgisi ve Halk Takvimi: Safranbolu'da (Karabük) Bir Saha Araştırması**, Vol 22, Iss 23, 205-226

Dean, Nicole, 2018, **The Psychology of Fortune Telling**, BrainWorld Magazine/Sonbahar

Eliade, Mircea, 1951, **Şamanizm**

Eliade, Mircea, 1976, **Occultism / Witchcraft and Cultural Fashions**

Geçtan Engin, 1990, **Varoluş ve Psikanaliz**

Greenblatt, S. J., 1973, "**Chinese Fortune Telling In Action**", Humanist, 21-28.

Güngör, İ., 2005, **"Popüler Kültür Ürünü Olarak Fal",** GÜİFİD, S.21.

Güneş, E., **Su Falı, Kahve Falı ve Tarot Kafelerine Gidenlerin Din Psikolojisi Açısından Değerlendirilmesi** (İstanbul Örneği), Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı Din Psikolojisi Bilim Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2013

Gür, N. **"Osmanlı Fal Geleneği Bağlamında Yıldızname, Falname ve Taliname"**, Milli Folklor, 202-215, 2012

Irwin, William, 2002, **The Matrix and the Philosophy**

Jung, C.G., 1975, **Collective Works**, çev. Gerhard Adler & R.F.C. Hull

Johnstone, Michael, 2006, **The Ultimate Encyclopedia of Fortune Telling**

Karcher, Stephen, 1999, **Jung, Tao and the Classic of Change**, Journal of Religion and Health

Karatosun, Musa Osman, 2016, **Kehanet Türleri ve Kadim Kültürlerdeki Uygulamaları**

Kris, Kissman, 1990, **The Role of Fortune Telling as a Supportive Function Among Icelandic Women**

Küçükkömürler, S.ve Özgen L., 2009, **"Coffee And Turkish Coffee Culture"**, Pakistan Journal, 1693-1700

The Fortune-Tellers, 1974, BlackWatch: New York

T. Liang, B. Zeng, J. Liu, L. Ye, C. Zou, 2018, **Microwave-assisted rapid preparation of hollow carbon nanospheres@TiN nanoparticles for lithium–sulfur batteries**

M. Pennacchiotti, A. Popescu, 2011, **A Machine Learning Approach to Twitter User Classification**

Platon, **Phaedrus,** 2017, Say Yayınları

Platon, **Devlet,** 2019, Türkiye İş Bankası Yayınları

Scognamillo, G., 1993, **İstanbul Gizemleri**

Snyder ve Shenkel, 1976, Dickson ve Kelly, 1985, **The 'Barnum Effect' in Personality Assessment:** A Review of the Literature, University of Saskatchewan

Sharma M., Katiyar V. K., 2009, **Earthquake Prediction through Animal Behavior A Review**

Soydaş, Nurgül, Yazıcı, Tülay, 2018, **Eğlence/Boş Zaman Aktivitesi Olarak Kahve Falı İletişimi**

Sümbüllü, Z., 2010, **"Fal ve Falcılık Kavramı Ekseninde Türk Kültür Tarihinde Fal ve Kehanet"**, A.Ü.Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi, 43: 55-72.

Sterling, Bruce, 2014, [5.5.2019], **WIREDMAGAZINE**, https://www.wired.com/2014/03/design-fiction-dor-tal-predictables-contemporary-fortune-tellers/

Vieria, A., 2015, **Long-term Decline of the Amazon Carbon Sink**

Vieria, A., 2015, **Predicting Online User Behaviour Using Deep Learning Algorithms**

Williamson, Arthur H., 2008, **Apocalypse Then Prophecy**

Lee, J-L, Shin, K-S, 2002, Expert Systems with Applications, 321-328

EKLER

Ek 1. 1. ICMUSS ULUSLARARASI MULTİDİSİPLİNER SOSYAL BİLİMLER KONGRESİ



ÖZ GEÇMİŞ

2010 yılında Yeditepe Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarımı bölümünden mezun oldum. 2011 senesinde Yıldız Teknik Üniversitesi İnteraktif Medya Tasarımı programına katıldım. Yine 2011'de Plasenta Conversation Agency'de başlayan ajans deneyimine 2 sene devam ettikten sonra 2013 yılında sinema sektöründe devam ettim. Çeşitli tanıtım filmleri ve reklam projelerinde yardımcı yönetmenlik ve yönetmenlik yaptım. 2016 senesinde, Backyard/Bebek'te ilk kişisel fotoğraf sergimi açtım. Freelance videograf olarak devam ettiğim süreçte, 2018 Aralık ayında, AIESEC Türkiye ile Mısır'da 3.5 ay boyunca yönetmen olarak reklam filmleri ve fotoğraf çekimleri yaptım. 2019 yılında, Adnan Menderes Üniversitesi Turizm Kongresinin Görsel Medya çalışmalarını yaptım.1. ICMUSS Uluslararası Multidisipliner Konferansında 'Yeni Dijital Teknolojiler Işığında Değişen Gelecek Tahminleri ve Kullanıcı Deneyimi Tasarımı' konusunun özet bildirisini sundum. Kariyerime freelance yönetmen ve tasarımcı olarak devam etmekteyim.

Mehmet Gökdel alıntı raporu

ORIJINALLIK RAPORU

%5	%5	%2	%2
BENZERLIK ENDEKSI	İNTERNET KAYNAKLARI	YAYINLAR	ÖĞRENCI ÖDEVLERI

BIRINCIL KAYNAKLAR

1	kaygi.home.uludag.edu.tr İnternet Kaynağı	%1
2	www.insanokur.org İnternet Kaynağı	%1
3	AKÇAKANAT, Tahsin, MÜCEVHER, Muhammet Hamdi and DEMİRGİL, Zeynep. "İŞKOLİKLİĞİN KUŞAKLARA GÖRE KARŞILAŞTIRILMASI: SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ AKADEMİSYENLERİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA", KIRGIZİSTAN-TÜRKİYE MANAS ÜNİVERSİTESİ, 2017. Yayın	<%1
4	acikerisim.ticaret.edu.tr İnternet Kaynağı	<%1
5	es.scribd.com İnternet Kaynağı	<%1
6	www.irfanerdogan.com İnternet Kaynağı	<%1

7	dergipark.ulakbim.gov.tr İnternet Kaynağı	<%1
8	islamansiklopedisi.org.tr İnternet Kaynağı	<%1
9	www.sbe.yildiz.edu.tr İnternet Kaynağı	<%1
10	dergipark.org.tr İnternet Kaynağı	<%1
11	sosbe.firat.edu.tr İnternet Kaynağı	<%1
12	adudspace.adu.edu.tr:8080 İnternet Kaynağı	<%1
13	issuu.com İnternet Kaynağı	<%1
14	www.neddir.net İnternet Kaynağı	<%1
15	www.farsdili.org İnternet Kaynağı	<%1
16	postkabala.blogspot.com İnternet Kaynağı	<%1
17	ulkemiz.com İnternet Kaynağı	<%1
18	tuzumuzbulunsun.blogspot.com İnternet Kaynağı	

		<%1
19	www.arastirmax.com İnternet Kaynağı	<%1
20	Submitted to Ankara University Öğrenci Ödevi	<%1
21	anatoliasanat.com İnternet Kaynağı	<%1
22	Yuanzhen Li, Yang Zhao, Yingyu Zhang. "A spanning tree construction algorithm for industrial wireless sensor networks based on quantum artificial bee colony", EURASIP Journal on Wireless Communications and Networking, 2019 Yayın	<%1
23	www.ozdeyis.net İnternet Kaynağı	<%1
24	elite-dangerous.fr İnternet Kaynağı	<%1
25	Submitted to San Silvestre School Öğrenci Ödevi	<%1
26	www.ismeworldconference2018.org İnternet Kaynağı	<%1
27	COŞKUN, Seyit. "İnsansal varoluş ve özün	<%1

belirlenimi olarak yabancılaşma ve özgürleşme", Uludağ Üniversitesi, 2013.

Yayın

Alıntıları çıkart Kapat
Bibliyografyayı Çıkart üzerinde
Eşleşmeleri çıkar < 4 words