

GÖSTERGE VE KULLANICI DENEYİMİNİN TEKNOLOJİYE BAĞLI DEĞİŞİMİ: KOL SAATİNDEN AKILLI SAATE GEÇİŞ

Betül Şahin, Beykent Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü

Nesnelerin kullanıcılar tarafından anlamlandırılma süreci göstergelerden ayrı düşünülemez. Göstergelerin anlamlandırılması, kullanıcıların geçmiş görsel hafızalarında halihazırdaki göstergelerle ilişkiler kurulması ile mümkün olur. Bu nedenle kullanıcının hayatına yeni giren bir ürüne ait kullanıcı deneyiminin, geçmişte benzer bağlamda konumlandırabileceği ürünlere ait kullanıcı deneyimlerine bağlı olarak şekillendiği düşünülebilir. Fakat benzer şekilde kullanıcı hayatına yeni dahil olan göstergeler de eski göstergelerin güncel anlamlarında değişikliğe sebep olabilir. Bu bağlamda araştırmada, teknolojik gelişmelerin ve kültürel değişimlerin de etkisi ile kullanıma girerek kol saatinin yerine geçen “akıllı saat” örnek olarak seçilmiş olup kullanıcı deneyiminin zamansal boyutu ile ilişki kurularak göstergelerin anlamsal değişimi incelenmiştir. Bu sayede gelecekte yaşanabilecek potansiyel değişikliklerin öngörülebilmesi ya da anlaşılabilmesi için katkı sağlayacak bir tablo ortaya koyulması amaçlanmaktadır. Araştırmanın, bu tablo ile tasarım süreci ve kullanıcı araştırmalarına katkı sağlaması beklenmektedir. Araştırmada kullanıcıların akıllı saate ve kol saatine dair algı ve anlamlandırmalarının tespiti amaçlanmış olup, kullanıcılara kullanım öncesi ve kullanım sonrasındaki deneyimlerini kapsayan açık uçlu sorular sorulmuştur. Bu sorular sayesinde anlam ve göstergelerin değişimi, ürünle fiziksel etkileşimin başlaması ve teknolojik gelişmeye adaptasyonun da etkisiyle, tespit edilmiştir. Araştırma sonucunda, aralarındaki göstergesel ilişki sebebi ile kol saatinin kullanım sonrası deneyiminin akıllı saatin kullanım öncesi deneyimi üzerinde etkili olduğu ve akıllı saatin kullanım anındaki ve kullanım sonrasında deneyimin de kol saatine ait deneyimin tekrar şekillenmesinde etkili olduğu tespit edilmiştir. Sonuç olarak, tek başlarına anlamlı olamayan ancak diğer göstergeler ile ilişkileri içerisinde anlam kazanan göstergeler, birbirleri üzerinde sadece zamansal bir çizgi üzerinde etki göstermemektedir. Yeni bir ürün deneyimi eski bir ürüne ait anlam ve göstergelerin de şekillenmesinde etki yaratabilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Akıllı saat; kullanıcı deneyimi; göstergebilim; zamansal deneyim.

ARAŞTIRMANIN AMACI VE KAPSAMI

Bu çalışmada, teknolojik gelişmelere paralel olarak göstergelerin anlamlarının kullanıcı nezdindeki değişimi incelenmektedir. Bu inceleme, işlevsel olarak bir-birinin devamı niteliğini taşıyan nesnelere ait göstergeleri okuyarak aralarındaki

ilişkiyi ortaya koymaktadır. Araştırma sonucunda ortaya koyulacak tablo, işlev ve form gibi özellikleri nedeniyle birbiri üzerinde etkiye sahip olan ürünler için geriye dönük bir göstergesel okumanın yanı sıra bütüncül bir analiz yapılmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda, gelecekte yaşanacak potansiyel değişikliklere dair öngörülerde bulunulmasını sağlayacak bir tablo ortaya koyulması amaçlanmaktadır. Bu tablo kullanıcıların geçmiş deneyimlerinin şu anki deneyimlerine etkisine ek olarak şu anki deneyimlerinin gelecek deneyimleri üzerindeki etkisi incelenerek oluşturulmuştur. Ayrıca ortaya koyulan bu yaklaşımla ürün tasarımı ve kullanıcı araştırması süreçlerine katkı sağlayacak yeni bir perspektif oluşturulması amaçlanmaktadır.

Araştırmada kullanıcıların, kullanım öncesi ve kullanım sonrasında akıllı saate ve kol saatine dair algı ve anlamlandırmalarının tespitini amaçlayan sorular sorulmuştur. Bu sorular sayesinde anlam ve göstergelerin değişimi, ürünle fiziksel etkileşimin başlaması ve teknolojik gelişmeye adaptasyonun da etkisiyle, tespit edilmiştir. Teknolojik gelişmelerin ve değişen yaşam biçimlerinin yarattığı etki ile birçok ürün geçmişte var olan ancak unutulmaya yüz tutmuş ya da artık daha seyrek kullanılan ürünlerin yerini almıştır. Akıllı saat, fonksiyonun üründen ürüne aktarılışının çoklu bir temsilini barındırdığı için örneklem olarak tercih edilmiştir. Bu sayede genel çıkarımlar yapabilmek için uygun veriler elde edileceği düşünülmektedir.

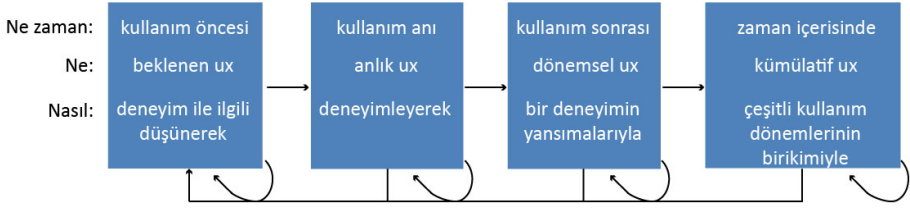
KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Kullanıcı davranışları ve tercihlerine ait verilerden teknolojik gelişmelerin etkisi ile şekillenen ürün, hizmet ve sistemlerin ortaya koyulma sürecinde bilgi teknolojileri kapsamında sıklıkla yararlanılmaktadır (Schweizer vd., 2015). Kullanıcının alışkanlık ve tercihleri tasarım özelinde ele alındığında ise kullanıcının kültürel birikimi, görsel algısı gibi değişkenler de devreye girmektedir. Araştırma, göstergelerin ve deneyimlerin değişimini, kullanıcıların kullanım öncesi ve kullanım sonrası deneyimleri üzerinden okuduğu için bu bölümde zamansal deneyime dair literatür taramasına yer verilmiştir. Nesne, gösterge ve anlam kavramlarının tanımlanması ve aralarındaki ilişkinin kullanıcı deneyimi ile bağlantılı olarak açıklanması amacı ile “kullanıcıların değişime adaptasyonu” başlığı oluşturulmuştur.

Kullanıcı Deneyimi ve Zaman İlişkisi

Farklı alanlarda çalışan birçok araştırmacı, deneyimi farklı biçimlerde tanımlamaktadır, ancak bu tanımlardaki ortak noktalardan biri de deneyimin tek bir ana sıkışıp kalmadığıdır (McCarthy ve Wright 2004; Roto vd., 2011; Hassenzahl, 2013). Deneyim; kullanım öncesi, kullanım anı ve kullanım sonrasında kapsayan bir bütündür.

Sanders (2001) kullanım öncesi deneyimin kullanıcının hatıralarına ve yaşamış olduğu deneyimlere işaret ettiğini belirtmektedir. Ryong (2007) kullanıcının geçmiş deneyimlerinin ve görsel hafızasının yeni deneyimleri üzerinde etkili olacağı-



Resim 1. Kullanıcı deneyiminin zaman dilimleri. (Kaynak: Roto vd., 2011)

nı belirterek tasarımcıların bu durumu göz önünde bulundurarak tasarım yapmasının gerekliliğine dikkat çekmektedir. Bu ifadeyi destekler bir biçimde Hornecker ve Buur (2006), kullanıcının bilgi birikimi ile şekillenen algısıyla, ürünün benzer nitelikte olması durumunda kullanıcının ürünü keşfinin kolaylaşacağını belirtmektedir. Özetle, kullanıcının bilgi birikimi, geçmiş deneyimleri kullanım öncesi deneyimi oluşturmaktadır ve bu kullanım anındaki deneyimi etkiler.

Kullanım anındaki deneyim ise kullanıcının ürün ile fiziksel etkileşimde olduğu zamandır, Roto ve diğerlerinin (2011) deneyim tanımında bu süreç ürünle aktif karşılaşma sürecidir. Kullanım anı deneyimi, kullanıcının duygusal deneyimini üçe ayıran Norman'ın (2004) geçmiş deneyimlerin de üzerinde etki gösterdiğini ifade ettiği davranışsal (beklenti temelli) tepki ile örtüşmektedir.

Kullanım sonrası deneyim ise ürün ile fiziksel etkileşim bittikten sonra deneyimin geçicilikten arınmış kısmıdır. Kim ve diğerleri (2015) ve Karapanos ve diğerlerinin (2010) deneyimin geçiciliğini ve dinamikliğini ifade etmesi bu tanıma desteklemektedir. Norman (2004) tarafından tanımlanan duygusal tepkilerden üçüncüsü olan yansıtıcı (entelektüel temelli) tepki ile kullanım sonrası deneyim benzeşmektedir.

Kullanıcıların Değişime Adaptasyonu

Kullanıcıların değişime adaptasyonu, aslında yeni bir göstergeler dünyasına adaptasyonu anlamına gelmektedir. Bu nedenle deneyim bir önceki başlıkta zaman ile ilişkilendirilerek ele alınmıştır. Kullanım öncesi deneyim yeni gösterge sistemine adapte olunmadan öncesini, kullanım sonrası deneyim ise yeni gösterge sistemine adapte olunduktan sonrasını temsil etmektedir. Barthes (1993, s. 154) göstergebilimsel tasarımın başlangıcındaki temel çabanın toplumdaki göstergelerin yaşamını incelemek ve anlamsal dizgeleri yeniden oluşturmak olduğunu Saussure'ün ifadeleri ile destekleyerek ortaya koymaktadır. Barthes (2011, s. 53) Fransız oyuncaklarının çocukları mevcut toplumsal düzene alıştırmak için birer araç olarak kullanılmasından, bu oyuncakların çocukların davranış biçimleri üzerinde etki yaratmasından bahseder. Bu şekillendirmeden farklı olarak günümüzde kullanıcılar da ürün üzerindeki anlamlandırmalarına dair dışavurumları ile ürünlerin şekillenmesinde etki yaratabilme gücüne sahiptir. Eco (1979) insanların sesler ve sözcükler dışında bir jest ile de ileti oluşturabileceğini ifade eder. Bu referans,

kullanıcıların ürün şekillendirmede etki yaratabileceğinin bir erken habercisi olarak yorumlanabilir. Bu bağlamda yeni bir anlam yaratılacağında, benzer kapsamda yer alan mevcut anlamların anlaşılması önem taşımaktadır. Bir nesnenin birden çok okunma ve anlamlandırılma biçiminin olması nesnenin farklı okuyucular tarafından okunmasından kaynaklanıyor olabileceği gibi aynı okuyucu için de mümkündür (Barthes, 1993). Aynı okuyucunun farklı okuma ve anlamlandırmalar yapabilmesinin sebebi okuyucunun göstergeleri anlamlandırma biçiminden kaynaklanabilir. Bu değişimin sebebinin ise kullanıcının edindiği yeni deneyimler olması muhtemeldir.

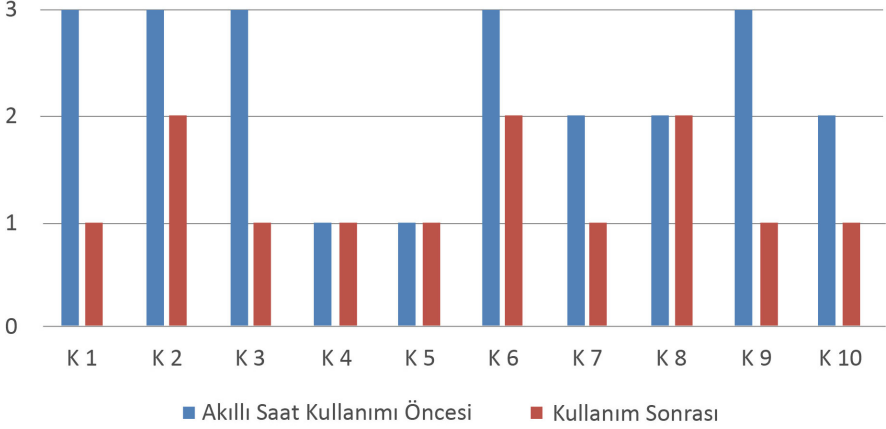
Norman (2017, s. 21) iletişimin iyi bir tasarımın anahtarı olduğunu söyler. Burada bahsi geçen iletişim, ürünün kullanıcı ile olan iletişimidir. Bu iletişim kanalı ise nesnenin beraberinde getirdiği gösterge ve anlamlardır. Tasarımcı nesnenin ötesinde gösterge ve anlamları tasarlar ve bunlar aracılığı ile nesnenin kullanıcı tarafından anlaşılması ve deneyimlenmesini sağlar. Benzer şekilde Chandler (1994), sembollerin nesnelere için bir vekil değil nesnelere anlamak için birer araç olduğunu ifade eder.

Nesnenin insanın dünyayı etkilemesini, şekillendirmesini ve dünyadaki varlığını etkin kılmamasını sağladığını savunan Barthes (1993, s.165) nesneyi insan ile eylem arasındaki bir çeşit aracı olarak tanımlar. Bu bakış açısına göre insanlar; nesnelere, dolayısıyla gösterge ve anlamları, eylemleri ve sonuç olarak da deneyimleri tasarlayarak varlıklarını etkin bir biçimde devam ettirebilirler. Bu süreci tutarlı kılacak olan ise göstergeler ve anlamlar arasındaki bağın ve geçişin iyi kurgulanmasıdır.

METODOLOJİ

Çalışma verileri retrospektif yaklaşımla hazırlanmış açık uçlu ve Likert ölçekli sorulardan oluşmuş bir online anket ile yürütülmüştür. İnsanların anılarına dayalı olarak genel deneyimlerini yansıtan retrospektif yaklaşım, Hassenzahl ve Ullrich'in (2007) ifadelerine göre kullanıcıların geçmiş deneyimlerinin ortalamasını ortaya koymak için etkin bir yöntemdir. Denscombe (2010, s. 12), ihtiyaç duyulan bilgi türünün bilindiği durumlarda katılımcıların eylem ve düşüncelerine dair verileri toplamak üzere anketin uygun bir yöntem olduğunu ifade etmiştir. Bu ifade, çalışmada veri toplamak için anketin seçilmesini destekler niteliktedir. Ankette akıllı saat kullanıcılarına ulaşılmıştır. Likert ölçekli anket soruları kullanıcıların kol saati ve akıllı saatleri kullanım sıklıklarını tespit etmeye yöneliktir. Açık uçlu sorular ise kullanıcıların kullanım öncesi ve kullanım sonrasında iki ürüne dair algı ve deneyimlerinin tespitini amaçlamaktadır.

Araştırma sonucunda akıllı saat harici kol saati kullanımı, akıllı saat kullanımına dair kullanıcıların algıları ve anlamlandırmaları ve bu iki ürün örneğinde farklılaşan etkileşim ve iletişim biçimlerinin tespit edilmesi planlanmaktadır. Yapılacak bu tespit sayesinde kullanıcı deneyiminin gelecekteki potansiyel değişimlerine dair bir öngörü oluşturmanın mümkün olacağı düşünülmektedir.



Resim 2. Kol saati kullanım sıklığındaki değişim

BULGULAR

Araştırmada farklı işletim sistemleri ve farklı modellere sahip akıllı saatleri kullanan on katılımcıya (beş kadın, beş erkek) ulaşılmıştır. Bu çeşitlilik araştırma sonuçlarının tek bir sistem ya da modelin beraberinde getireceği sorunlardan arınarak daha genellenebilir bir hal almasına olanak tanıyacaktı. Anket katılımcılarının yarısı lisans, yarısı yüksek lisans ve üzeri derecelerden mezundur ve tamamı en az bir yıldır akıllı saat kullanan kişilerdir.

Katılımcıların tamamı akıllı saat kullanım sıklıklarını her zaman ve sıklıkla olarak bildirmişlerdir. Katılımcılardan beşi akıllı saat kullanmaya başlamadan önce sürekli kol saati kullanan, üçü zaman zaman kol saati kullanan, ikisi ise kol saati kullanmayan kişilerdir. Akıllı saat öncesi ve sonrasında kol saati kullanımındaki değişimi gösteren grafik Resim 2’de yer almaktadır, 3 her zaman, 1 hiçbir zaman anlamını taşımaktadır.

Grafiğe göre yedi kişinin kol saati kullanma sıklığında azalma olmuştur ve üç kişinininde değişim görülmemektedir. Son durumda katılımcılardan yedisi kol saatini hiç kullanmazken üçü zaman zaman kullanmayı tercih etmektedir. Bu değişim, akıllı saatin ağırlıklı olarak kol saatinin yerine tamamen geçebilen bir ürün olduğunu göstermektedir.

Katılımcılara akıllı saat kullanımları öncesinde akıllı saatin kendileri için hangi anlama geldiği ve benzer şekilde akıllı saat kullanmaya başladıktan sonra akıllı saatin kendileri için hangi anlama geldiğini tespit etmeye yönelik açık uçlu birer soru sorulmuştur. Aynı soru tipi akıllı saat kullanımı öncesi ve akıllı saat kullanımı sonrası içeren iki soru halinde kol saati için de sorulmuştur. Alınan yanıtlar nitel ve nicel olarak tablolştırılmıştır. Katılımcıların yanıtlarının fiziksel işlev ve tinsel işlev olmak üzere iki farklı işlev türüne karşılık geldiği görüldüğünden tabloda (Tablo 1) her ürün türüne ait kullanım öncesi ve kullanım sonrası için ikişer bölüm yer almaktadır.

Katılımcıların yanıtlarının sadeleştirilmesi ile oluşturulan bu tabloda, katılımcı ifadelerinin çoğu akıllı saat kullanımı öncesi için akıllı saatin çok fonksiyonlu ve telefonun işlevlerinin bir kısmını karşılayan, spor ile ilgili takibe olanak tanıyan bir ürün olduğu yönündedir. Ayrıca tinsel işlev kategorisi altında akıllı saat için lüks, prestij, hoş aksesuar ve gereksiz gösteriş gibi ifadeler yer almaktadır. Buna göre akıllı saatin katılımcılara göre ağırlıklı olarak bir lüks tüketim ürünü olduğu çıkarımı yapılabilir. Kullanım sonrasında akıllı saate dair anlamlandırmalara bakacak olursak; fiziksel işlev başlığı altında aktivite takibi, anlık bildirimler, hızlı yanıt verme, harekete teşvik gibi ifadeler dikkat çekmektedir. Bu ifadeler katılımcıların akıllı saati günlük rutinleri içerisinde birden fazla alanla ilişkilendiklerini ortaya koymaktadır. Katılımcılar akıllı saatin kol saatinin ötesinde bir deneyim sunduğu düşüncesine kullanım sonrasında daha net karar vermiş ve deneyimlerini işlevsel anlamda daha detaylı ifade etmişlerdir.

Katılımcıların akıllı saat kullanımı öncesinde kol saatini anlamlandırmalarına bakılacak olursa; kol saati fiziksel olarak sadece saate bakma işlevini karşılamaktadır. Ancak tinsel olarak bazı katılımcılar tarafından gereksiz ve prestij sembolü değil olarak tanımlanmış birçoğu tarafından da tamamlayıcı bir aksesuar olarak değerlendirilmiştir. Kol saatinin akıllı saat kullanımı sonrasındaki anlamlarına bakıldığında, fiziksel işleve dair veri sağlayan katılımcıların tamamı gereksiz ve kullanmayı tercih etmem gibi ifadeler kullanmıştır. Tinsel işlevine bakıldığında dört kişi kol saatini hala şık ve ağır bir aksesuar olarak değerlendirirken iki kişi eski ve demode olduğunu belirtmiştir.

Katılımcıların açık uçlu sorulara verdikleri yanıtlardaki ifadeler pozitif ve negatif olarak kategorize edilerek aşağıdaki tablo (Tablo 2) elde edilmiştir. Bu tablo ile katılımcıların anlamlandırmalarındaki genel değişimin net bir biçimde ortaya koyulması amaçlanmıştır. (Tabloda “+” pozitif ifadeleri, “-” negatif ifadeleri, “/” ise o konuda veri sağlanmadığını göstermektedir.)

Tabloya göre kullanım öncesinde sekiz kişi akıllı saatin fiziksel işlevi ile ilgili olumlu ifade kullanırken, bu sayı kullanım sonrasında ona çıkmıştır. Kullanım öncesi tinsel işlev ile ilgili beş kişi olumlu yorum belirtmişken, bu durum katılımcıların ürünü kullanım deneyimleri sonrasında tamamının olumlu ifade kullanması ile değişmiştir.

Akıllı saat kullanımı öncesinde kol saatinin fiziksel işlevine dair altı olumlu, iki olumsuz ifade varken, akıllı saat kullanımı sonrasında hiçbir kullanıcı kol saatinin fiziksel işlevine dair olumlu ifade kullanmamıştır. Kol saatinin tinsel işlevine dair olumlu ve olumsuz ifade sayısı, akıllı saat kullanımına bağlı olarak çok büyük bir değişiklik göstermemiştir. Buna göre teknolojik gelişmelerin etkisiyle yerine yeni bir ürün geçen nesnelere tinsel işlevlerinin etkinliğini kaybetmediği görülmektedir. Ancak bu çıkarım genel geçer bir çıkarım olmayıp sadece bir aksesuar ve moda ögesi olan kol saati için geçerlidir.

Gösterge ve Kullanıcı Deneyiminin Teknolojiye Bağlı Değişimi:

Tablo 1. Katılımcıların akıllı saat kullanımları öncesinde ve sonrasında saat ve akıllı saate dair deneyimleri

		Kullanım Öncesi		Kullanım Sonrası	
		Fiziksel İşlev	Tinsel İşlev	Fiziksel İşlev	Tinsel İşlev
K-1	Akıllı Saat	Spor ve uyku takibi	Çekici, güzel, dikkat çekici lüks	Aktiviteyi otomatik algılama, spor, adım ve kalp atışı takibi	Aksesuar
	Kol Saati	-	Aksesuar ve süs	Kullanmam	Şık
K-2	Akıllı Saat	Karışık, lüzumsuz	Gereksiz gösteriş	Bildirim almak, arabada telefonla konuşmak, alarm ve spor takibi	Cep telefonu gibi bir yoldaş
	Kol Saati	Saate bakmak	Kişiliği yansıtmak	-	Şık ve ağır görünmek
K-3	Akıllı Saat	Kola takılan bir telefon	Hızlı hayat sembolü	Aktivite kaydı, uyku takibi, kalp ritmi görebilme	Kıyafete uygun tema ile güzel bir aksesuar
	Kol Saati	Zamanı bilmek dakik olmak	Güzel bir aksesuar	Kullanmıyorum	Eski bir teknoloji
K-4	Akıllı Saat	-	-	Kolaylık, harekete teşvik	Motivasyon artırıcı
	Kol Saati	Telefonlar saati göstermeye başlayınca demode oldu	Bir prestij sembolü değil.	Gereksiz yük	-
K-5	Akıllı Saat	Birçok fonksiyonu taşıyor	-	Aktivite ve sağlık için takip	Hayatı kolaylaştırıyor
	Kol Saati	Saati öğrenmek	-	Tuşlu telefon ile aynı kaderi paylaşıyor	-
K-6	Akıllı Saat	Gelen aramaları kaçırmamak, adım sayma	-	Daha çok adım atmama sağlıyor. İletişimimi artırıyor.	Kolaylık
	Kol Saati	Sadece zaman için	-	-	Şık kıyafetlerle uyumlu
K-7	Akıllı Saat	E-postaları görmek, kalori takibi	Hoş	Çok işlevsel	İyi ki var
	Kol Saati	-	Tamamlayıcı aksesuar	Sadece saat gösteriyor	-
K-8	Akıllı Saat	Telefondaki bildirimleri anlık görmek, gelen aramaları hızlı yanıtlama	-	Kalori, nabız takibi, harekete ve sağlıklı yaşama teşvik	Yaşam kalitesini artırıyor
	Kol Saati	Saati göstermek	Gereksiz aksesuar	Teknoloji ve işlevsellikten uzaklaşmak	-

K-9	Akıllı Saat	Hem saat hem telefon	Görsel olarak hoş bir aksesuar	Adım sayması, telefondaki bildirimleri göstermesi	Aksesuar
	Kol Saati	Saati gösteriyor	-	Sadece saati gösteriyor	Aksesuar
K-10	Akıllı Saat	Küçük bir telefon, yaşam verilerini ölçüyor	Telefonla bağımlı azaltabilir	Günlük yaşamımı kolaylaştırıyor, Telefonumun yerini bulma anlık bildirimler ve kalori takibi	Yokluğunda eksikliğini çok hissediyorum
	Kol Saati	Saati görmek	Aksesuar	-	Sadece sıradan bir aksesuar

Tablo 2. Katılımcıların akıllı saat kullanımları öncesi ve sonrasında kol saati ve akıllı saate dair deneyimlerinin pozitif/ negatif analizi

1		Kullanım Öncesi		Kullanım Sonrası	
		Fiziksel İşlev	Tinsel İşlev	Fiziksel İşlev	Tinsel İşlev
K-1	Akıllı Saat	+	+	+	+
	Kol Saati	/	+	-	+
K-2	Akıllı Saat	-	-	+	+
	Kol Saati	+	+	/	+
K-3	Akıllı Saat	+	+	+	+
	Kol Saati	+	+	-	-
K-4	Akıllı Saat	/	/	+	+
	Kol Saati	-	-	-	/
K-5	Akıllı Saat	+	/	+	+
	Kol Saati	+	/	-	/
K-6	Akıllı Saat	+	/	+	+
	Kol Saati	-	/	/	+
K-7	Akıllı Saat	+	+	+	+
	Kol Saati	/	+	-	/
K-8	Akıllı Saat	+	/	+	+
	Kol Saati	+	-	-	/
K-9	Akıllı Saat	+	+	+	+
	Kol Saati	+	/	-	+
K-10	Akıllı Saat	+	+	+	+
	Kol Saati	+	+	/	+
Toplam	Akıllı Saat	8 +, 1 -	5 +, 1 -	10 +	10 +
	Kol Saati	6 +, 2 -	5 +, 2 -	7 -	4 +, 2 -

SONUÇ VE TARTIŞMA

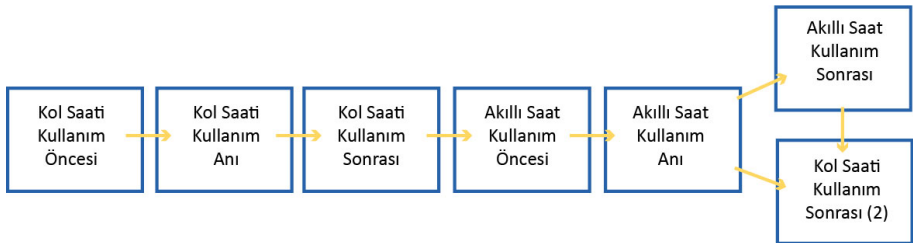
Attfield (1997) bir kahve sehpasının (*coffee table*) sıradan sehpanın (*occasional table*) yerini almasından ve İngiltere’de uzun bir süre lüks bir tüketim ürünü

olarak satılarak yeni bir toplanma alanı ve evin odak noktası tanımını insanların hayatına sokmasından bahseder. Akıllı saatin kol saatinin yerine geçişi de bu durumla benzer nitelikler taşımaktadır. Akıllı saat temel işlev olarak kol saati ile aynı işlevi (en azından isminin saat olmasının getirdiği beklenti ile) karşılama- na rağmen beraberinde birçok yeni fonksiyonu, kullanım biçimini ve anlamı da getirmektedir. Chandler (1994) hiçbir göstergenin tek başına anlamlı olamayacağını, göstergelerin ancak başka göstergelerle ilişki içerisinde anlamlı olabileceğini ifade eder. Buna göre, teknolojik gelişmeler ile değişim geçiren ya da insanların farklı bir biçimde yanıt bulmaya alışık olduğu problemlere yeni çözümler getiren nesnelere, benzer amaca hizmet eden nesne ve yöntemlerin yarattığı gösterge mirası üzerine doğarlar. Bu nedenle akıllı saatin kol saatinin, dokunmatik telefonun tuşlu telefonun hatta daha eskiye dayandırılırsa mesaj güvercininin ya da elçinin, fırının ise ateşin göstergesel mirasçısı olduğu düşünülebilir.

Karapanos ve diğerleri (2010) erken deneyimin genellikle kullanıcı tatmini ile ilgili görüldüğünü ancak uzun süreli deneyimlerin kullanıcıların hayatlarında ürünü anlamlandırma biçimleriyle doğrudan bağlantılı olduğunu belirtirler. Burada sadece kullanıcının anlamlandırması ve bu anlamlandırmanın uzun süreli deneyim üzerindeki etkisine değiniliyor olsa da kullanıcının göstergesel hafızası ve geçmiş deneyimleri de kısa süreli ve uzun süreli anlamlandırma üzerinde etkilidir. İnsanlar kendilerinin sadece nesnelere işlev gördüğü ve onlardan yararlanabildikleri bir dünyada olduklarını sansalar da bir anlamlar dünyasında yer alırlar ve işlev göstergeyi, gösterge işlevin görünümünü yeniden doğurur (Barthes, 1993: 172). Bu çalışmada kullanım öncesi deneyimin ilk göstergeyi, kullanım sonrasındaki deneyimin ise işlevin yeniden yarattığı göstergeyi temsil ettiği düşünülebilir.

Başka bir perspektifte ise kol saati ve akıllı saatin temsil ettiği göstergeler arasındaki ilişki aşağıdaki şekilde kurulabilir.

Şekle göre kol saatinin kullanım sonrası deneyimi, aralarında göstergesel bir ilişki bulunduğu için, akıllı saatin kullanım öncesi deneyimi üzerinde etkilidir. Aynı mantık ile akıllı saatin kullanım anındaki ve kullanım sonrasındaki deneyim de kol saatine ait deneyimin tekrar şekillenmesinde etki yaratmaktadır. Ürünlerin ve göstergelerin birbiri üzerindeki etkilerini konu alan bu geriye dönük okuma aynı zamanda kullanıcı araştırmaları için bir perspektif ortaya koymaktadır.



Resim 3. Saat ve akıllı saat kullanımında zamansal deneyim aktarımı

KISITLAR VE GELECEK ÇALIŞMALAR

Teknolojik gelişmelerin kullanıcı deneyimleri ve göstergelerdeki anlam değişimlerini tespit etmeyi amaçlayan bu çalışma, çok fonksiyonlu bir ürün olsa da tek bir ürün üzerinde yapılmış bir çalışmadan oluştuğu için bu bağlamda bir tablo ortaya koyabilmiş olmasına rağmen, bu tablo teknolojiye bağlı değişim ve gelişim gösteren tüm ürünlere genellenebilir bir tablo değildir.

Çalışmada on katılımcıdan elde edilen verilerin deneyime dair bölümü açık uçlu sorular ile toplanmış ve veri çeşitliliğine ulaşılmıştır. Ancak daha fazla veri çeşitliliği ve daha genellenebilir sonuçlar için daha çok katılımcıya ulaşılması ya da yüz yüze derinlemesine mülakat yönteminin tercih edilmesi uygun olabilir. Böyle bir çeşitliliğe ulaşıldığında, veriler nitel veri analiz programları ile tematik analiz yöntemi kullanılarak analiz edilebilir ve gelecek çalışmalara kılavuzluk edecek bir kod seti ortaya koyulabilir.

NOTLAR

Bu çalışma İstanbul Teknik Üniversitesi Endüstri Ürünleri Anabilim Dalı Doktora programının 2019-2020 Güz döneminde Prof. Dr. Şebnem Timur tarafından yürütülen “Tasarımda Kültürel Yaklaşımlar” (*Cultural Approaches to Design*) dersi kapsamında yapılmıştır.

KAYNAKÇA

Attfield, J. (1997). Design as a practice of Modernity: A Case for the Study of the Coffee Table in the Mid-Century Domestic Interior. *Journal of Material Culture*, 2(3), 267-289.

Barthes, R. (1993). *Göstergebilimsel Serüven*. (M. Rıfat, S. Rıfat, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Barthes, R. (2011). *Çağdaş Söylenler* (T. Yücel, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Chandler, D. (1994). *Semiotics for Beginners*. 10.11.2019 tarihinde <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/S4B/> adresinden erişildi.

Denscombe, M. (2010) *The Good Research Guide for Small-Scale Social Research Projects* (4. Basım). Butterworth-Heinemann.

Eco, U. (1979). *A Theory of Semiotics* (Cilt. 217). Indiana University Press.

Hassenzahl, M. (2013). User Experience and Experience Design. *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, 2.

Hassenzahl, M., ve Ullrich, D. (2007). To Do or Not To Do: Differences in User Experience and Retrospective Judgments Depending on the Presence or Absence of Instrumental Goals. *Interacting With Computers*, 19(4), 429-437.

Hornecker, E., ve Buur, J. (2006). Getting a Grip on Tangible Interaction. *SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '06* içinde (437-446).

Karapanos, E., Zimmermann, J., Forlizzi, J., ve Martens, J.- B. (2010). Measuring the Dynamics of Remembered Experience Over Time. *Interacting with Computers*, 22(5), 328-335.

- Kim, H. K., Han, S. H., Park, J., ve Park, W. (2015). How User Experience Changes Over Time: A Case Study of Social Network Services. *Human Factors and Ergonomics in Manufacturing & Service Industries*, 25(6), 659-673.
- McCarthy, J., ve Wright, P. C. (2004). *Technology as Experience*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Norman, D. (2004). *Emotional Design Why We Love or Hate Things*. Civitas books.
- Norman, D. (2017). *Gündelik Şeylerin Tasarımı* (A. M. Şengel, Çev.). Ankara: TÜBİTAK
- Roto, V., Law, E.L., Vermeeren, A., ve Hoonhout, J. (2011). *Demarcating User Experience* Dagstuhl Seminar. 12.05.2020 tarihinde https://pdfs.semanticscholar.org/509f/399de241316a8137def2580c5a09cee82b6b.pdf?_ga=2.95999196.155705896.1590696010-1966932282.1590696010 adresinden erişildi.
- Ryong, W. (2007). A Holistic Experiential Approach to Design Innovation. International of Societies of Design Research. Hong Kong: Yhe Hong Kong Politechnic University.
- Sanders, E. B. (2001). Virtuosos of The Experience Domain. *Proceedings of the 2001 IDSA education conference* içinde (105-109).
- Schweizer, D., Zehnder, M., Wache, H., Witschel, H. F., Zanatta, D., & Rodriguez, M. (2015, December). Using Consumer Behavior Data to Reduce Energy Consumption in Smart Homes: Applying Machine Learning to Save Energy Without Lowering Comfort of Inhabitants. 2015 IEEE 14th International Conference on Machine Learning and Applications (ICMLA) içinde (1123-1129).