

Kütüphaneden öğrenme merkezine: Bilgi çağında dönüşümü kütüphane mekânları üzerinden okumak

From library to learning center: Reading transformation within the era of information in terms of spaces

Assoc. Prof. Dr. Umut Tuğlu Karşlı^{1*} , Assoc. Prof. Dr. Serpil Özker² 

¹Istanbul University, Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture, Istanbul, Turkey.
umutt@istanbul.edu.tr

²Işık University, Faculty of Art, Design and Architecture, Department of Interior Architecture and Environmental Design, Istanbul, Turkey.
serpil.ozker@isikun.edu.tr

*Corresponding Author

Received: 17.10.2021
Accepted: 10.11.2021

Citation:

Tuğlu Karşlı, U., Özker, S. (2021). Kütüphaneden öğrenme merkezine: Bilgi çağında dönüşümü kütüphane mekânları üzerinden okumak. *IDA: International Design and Art Journal*, 3(2), 272-283.

Özet

Bilgi çağında teknolojik gelişmelere bağlı olarak bilgiye ulaşma yöntem ve araçları farklılaşmış; kütüphanelerin hizmet ettiği işlevler bilgi çalışanlarının gereksinimlerine yönelik olarak dönüşüme uğramıştır. Bilgi toplumunun değişen bu gereksinimlerine paralel olarak kütüphane mekânları da fiziksel olarak sadece kitapların depolandığı, kitap ödünç alınıp okunan mekânlar olmaktan çıkmış, yeni bilgi yaratma ve bilgi paylaşımı için ziyaret edilen aktivite temelli “öğrenme merkezlerine” dönüşmüştür. Bu çalışmanın amacı; bilgi çağındaki sosyal, kültürel ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak kütüphane mekânlarında gözlemlenen dönüşümü incelemek ve öğrenme merkezlerinin iç mekân tasarımını yönlendiren mekânsal özellikleri belirlemektir. Bu bağlamda, çalışmada bilgi toplumunda öğrenme ve çalışma pratiklerindeki değişim incelenmiş; bilgi çağında kütüphane işlevlerindeki dönüşüm ortaya koyulmuş ve son bölümde bilgi çağı kütüphanelerinin iç mekân tasarımını yönlendiren mekânsal özellikler araştırılmıştır. Bu bilgiler ışığında, öne çıkan mekânsal özellikler sistematik olarak yeniden sınıflandırılarak birer alt başlık altında yeniçağa adaptasyon düzeyleri ile örnek teşkil eden kütüphane örnekleri yardımıyla açıklanmıştır. Sonuç olarak, kütüphanelerin bilgi çağı toplumunun değişen gereksinimlerine cevap verecek biçimde yeniden yapılandırılmasında sahip olması gereken mekânsal özellikleri “topluluk yaratma/sosyal geçirgenlik”, “çeşitlilik”, “etkileşimlilik”, “bilgi teknolojilerine uygunluk” ve “tasarım estetiği/atmosfer” olarak belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Kütüphane Mekânları, Kütüphane Tasarımı, Öğrenme Merkezi Tasarımı, İç Mekân Tasarımı.

Abstract

In the era of information parallel to technological developments, the methods and tools used to access information have been transformed and the functions of the libraries have diversified and transformed in line with the needs of information workers. Parallel to these changing requirements, library spaces have turned into activity-based “learning centers” that are visited for creating and sharing new information, rather than being places where merely books are physically stored, borrowed and read. The aim of this study is to examine the transformation observed in library spaces depending on the social, cultural and technological developments within the era of information and to reveal the spatial characteristics that incline their interior designs. In this context, the changing learning and working practices of information societies have been primarily examined; the transformation in library functions is revealed and the spatial characteristics that direct the interior design of new libraries are investigated. In this study, as a method, a literature review was carried out, prominent spatial characteristics were systematically reclassified and explained with the help of best practice library cases. As a result, the spatial characteristics of new libraries have been determined as “building community/social permeability”, “diversity”, “interactivity”, “conformity to information technologies” and “design aesthetics/atmosphere”.

Keywords: Library Spaces, Library Design, Learning Center Design, Interior Design.

GİRİŞ

Tarih boyunca ekonomik faaliyetlere paralel olarak değişen ve dönüşen toplum olgusu, yerleşik hayata geçilmesi ile “tarım toplumu”; Sanayi Devrimi ile “sanayi toplumu” ve günümüzde bilgi-iletişim gelişmesi ile “bilgi toplumu”na evrilmiştir. Bilgi toplumunu şekillendiren ekonomik dinamiklerden en önemlisi, yeni bilgi ve iş birliği teknolojilerindeki gelişme sonucunda ortaya çıkan iş sanallaştırma kavramıdır. İş sanallaştırma sürecinde, sırası ile evde kişisel bilgisayar kullanımı, e-postanın gelişimi, mobil teknolojilerin ortaya çıkması, bulut bilişim ve akıllı teknoloji (tabletler, akıllı telefonlar) kullanımı gibi olanaklar uzaktan ve mobil çalışma pratiklerini etkin hale getirmiştir (Leclercq-Vandelannoitte & Isaac, 2016: 4). Bilgi işlerinin, bu sayede mekân ve zamandan bağımsız yapılabilmesi, çalışma ve öğrenme mekânlarının kullanıcılarının işlevsel açıdan iş birliği ve etkileşime doğru dönüşen gereksinimlerine uygun olarak değişmesine neden olmuştur.

Bilgi toplumunu tariflerken kullanılacak bir diğer unsur, onu oluşturan bireylerin özellikleridir. Bilgi toplumunda, eğitimde ve iş hayatında en etkili nesil olarak kabul edilen ve günlük yaşam teknolojileri ile büyüyen yeni nesil, 1980-1999 yılları arasında doğduğu kabul edilen ve “milenyum kuşağı” olarak tanımlanan nesildir. İnternetin hayatın bir parçası olduğu dönemde dünyaya gelen bu kişiler, ağ oluşturma ve iş birliği çalışma fırsatlarını önemser. Teknoloji kültürü içinde doğup büyüyen bu bireyler, eğitim ve çalışma ortamlarında bu teknolojilerin kullanımına ihtiyaç duyarlar (Curaoglu & Demirbas, 2017: 4766).

Bu yeni neslin teknolojik, sosyal ve kültürel gereksinimleri, günümüz itibarıyla etkin oldukları çalışma ve öğrenme pratikleri ile mekânlarının evriminde en önemli tetikleyicilerdir. Bilgi toplumunda, bireylerin çalışma ve öğrenme eylemleri, önceki toplumlardan farklı bir dizi bilgi ve beceri gerektirmektedir. Bilgi ekonomisinin gerektirdiği temel beceriler arasında, kitaplardan kolayca öğrenilemeyecek, daha çok yaparak öğrenme ve sosyal etkileşim yoluyla kazanılabilen, yaratıcılık, disiplinlerarası düşünme, problem çözme ve başkalarıyla iş birliği yapma becerisi bulunmaktadır (Bilandzic & Foth, 2013: 254). Bu bağlamda, bireylerin gündelik faaliyetlerini gerçekleştirdiği fiziksel mekânlar, bilgi toplumunun değişen ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik olarak değişime uğramıştır. Bu bağlamda bu çalışmada, bilgi çağındaki sosyal, kültürel ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak kütüphane mekânlarında gözlemlenen dönüşümün incelenmesi ve öğrenme merkezlerinin iç mekân tasarımını yönlendiren mekânsal özelliklerinin belirlenmesi amaçlanmaktadır. Çalışmada öncelikle bilgi toplumunda öğrenme ve çalışma pratiklerindeki değişim ve kütüphane işlevlerindeki dönüşüm incelenmiş ve bilgi çağı kütüphanelerinin iç mekân tasarımını yönlendiren mekânsal özellikler araştırılmıştır. Literatür araştırması sonucunda, bilgi çağında kütüphane mekânlarının sahip olması gereken mekânsal özellikler, ilgili literatürde en çok vurgulanan kelimeler, alt kategoriler olarak kabul edilerek tematik olarak yeniden sınıflandırılmış ve “topluluk yaratma/sosyal geçirgenlik”, “çeşitlilik”, “etkileşimlilik”, “bilgi teknolojilerine uygunluk” ve “tasarım estetiği/atmosfer” olmak üzere 5 ana mekânsal özellik kategorisi belirlenmiştir. Bu mekânsal özellikler, birer alt başlık altında yeniçağa adaptasyon düzeyleri bağlamında, uygun kütüphane örnekleri yardımıyla açıklanmıştır.

Bilgi Çağında Kütüphane İşlevlerindeki Dönüşüm

Bilgi çağında, eğitim ve öğrenimin kolaylaştırıcıları olarak kabul edilen kütüphanelerin, diğer tüm fiziksel mekânlar gibi yeniden şekillendirilme zorunluluğu ortaya çıkmıştır. Kütüphaneler artık sadece basılı ve fiziksel koleksiyonlara ev sahipliği yapmamaktadır. Bilgi çağında fiziksel koleksiyonların dijitalle kaçınılmaz olarak yer değiştirmesi sonucunda kütüphaneler, çalışma alanı ve ortak öğrenme mekânları olarak kademeli biçimde yeniden şekillenmektedir (Choy & Goh, 2016: 13). Ortak öğrenme mekânları (co-learning spaces), birer gayriresmî eğitim ortamı olarak; öğrencilerin aynı veya farklı öğrenme grupları veya toplulukları içinde birbirleriyle karşılaşmaları için fırsat sunan yeni nesil öğrenme merkezleridir (Curaoglu & Demirbas, 2017: 4766). Dijital veya karma (fiziksel ve dijital) kütüphanelerin ara döneminden sonra, yeni akademik kütüphane biçimleri ortaya çıkmakta; bu mekânlar, farklı ve yüksek düzeyde entegre hizmetlerin kullanıcı odaklı bir “eritme potası” olarak görülmekte, topluma ve sanayiye açık, yeni gelişimler için bir davet mekânı sayılmaktadır (Schopf vd., 2015: 76). Kütüphanelerdeki değişim incelediğinde, “yaşanabilir şehirlerin yaratılması” ve “bilgi toplumu”nun, bu mekânların değişen kimliklerini şekillendiren birçok toplumsal dinamikten sadece iki tanesi olduğu görülür. Değişim süreci, kütüphanelerin iç mekânları için yoğun bir şekilde tartışılrsa da kesin özellikleri ve toplumsal etkisi ne kütüphaneciler ne kütüphane uzmanı akademisyenler ne de politikacılar tarafından henüz tam olarak anlaşılabilmiştir (Vallet, vd., 2019: 226).

Schopf vd.'ne (2015: 76) göre, bir kütüphane tipi olarak akademik kütüphanelerin dönüştüğü yeni nesil öğrenme merkezleri, diğer girişimlerden üç açıdan farklıdır. Bunlardan ilki, öğrenme merkezlerinin odağını bireyden (öğrenci) çıkararak topluluğa (öğrenciler, personel, fakülte, işveren, girişimci vs.) yöneltmesi; ikincisi, odağı öğrenmeden ortak çalışmaya ve ağ kurmaya taşınması; üçüncüsü ise kampüsü tüm topluma açmasıdır. Bu yeni kütüphaneler, sosyal etkinlik, topluluk toplantıları, sosyal öğrenme ve iş birliğini destekleyen birer öğrenme merkezine dönüşmektedir. Bu evrim sürecinde, “karşılama ve buluşma mekânları, rahat kanepeler, toplantı odaları, beyaz tahtalar, projektörler, video konsolları, kafé ve yeme-içme alanları” gibi iş birliği ve sosyal etkileşimi kolaylaştırıcı altyapı ve iç mekân tasarımı öğelerine yer açmak için bünyesindeki kitaplık sayılarını azaltan kütüphanelerin sayısının giderek arttığı gözlemlenmektedir (Bilandzic & Foth, 2013: 255).

Kütüphaneler, topluluklarının geleceği için çok önemli olan geleneksel ve elektronik hizmetlerin harmanlandığı melez bir ortam sağlayan kalıcı bir fiziksel yere dönüşmektedir. Yeni kütüphanelerde, bilgi-beceri eğitime, e-hizmet sağlanmasına, gün ışığına, doğal havalandırmaya, güvenliğe, erişilebilirliğe, gürültü yönetimine ve kültür-sanat etkinliklerine daha fazla önem verilmektedir. Planlama, etkileşimli ve iş birliği öğrenme alanları yanında geleneksel bireysel çalışma alanlarına da olan ihtiyacı vurgulamak suretiyle, giderek daha çeşitli insan veya öğrenen üzerinde yoğunlaşmaktadır (McDonald, 2006). Bu bağlamda, bilgi çağı kütüphaneleri, salt geleneksel kütüphane işlevlerine ev sahipliği yapmanın ötesinde diğer hizmetler ile birleştirilerek karma kullanımlı binalara dönüşmektedir.

Bilgi Çağında Kütüphanelerin Dönüştüğü Öğrenme Merkezlerinin Mekânsal Özellikleri

Bu çalışmada, kütüphanelerin bilgi çağı toplumunun değişen gereksinimlerine cevap verecek biçimde yeniden yapılanmasında sahip olması gereken mekânsal özellikleri belirlemek amacıyla; yöntem olarak, konu ile ilgili bir literatür taraması gerçekleştirilmiş, öne çıkan mekânsal özellikler sistematik olarak sınıflandırılmıştır.

Amerika Birleşik Devletleri'nde milenyum kuşağı ile ilgili yapılan bir araştırmaya göre, “bu kuşak için ideal çalışma ortamının, esnek, sosyal, rahat, teknolojiyle iş birliğine dayalı, açık, ferah ve çevreye duyarlı olduğu” ortaya koyulmuştur (Wagner & Watch, 2017: 16). Choy ve Goh (2016: 16), akademik kütüphanelerde bilgi çağı öğrencilerinin öğrenme etkinliklerinin dört farklı mekân türü tarafından karşılanabileceğini ileri sürer. Bunlar, “iş birliği, sığınak, etkileşim ve topluluk mekânları”dır. *İş birliği mekânı*, öğrencilerin kolektif olarak çeşitli gruplar halinde çalıştıkları hareketli mekânlardır. *Sığınak mekânları*, öğrenme eylemini gerçekleştiren birey olduğu ön kabulü ile düşünme ve yaratıcı çalışma için gerekli ihtiyaçları karşılamaya yönelik tasarlanan mekânlardır. *Etkileşim mekânları*, öğrencilerin kütüphane tarafından sağlanan hizmetlere erişim sağladıkları etkileşim alanlarıdır. Son olarak, *topluluk mekânı*, öğrencilerin daha geniş bir öğrenme topluluğuna aidiyet ve bir kimlik hissine sahip olma gereksinimlerini karşılama amacını taşır. Bu dört mekân, öğrenciye farklı zamanlarda farklı ihtiyaçlarına uygun bir ortam tercihi sağlamak için entegre çalışmalıdır (Choy & Goh, 2016: 16).

McDonald'a (2006) göre, bilgi çağında ideal kütüphane, “işlevsel, uyarlanabilir, erişilebilir, çeşitli, etkileşimli, elverişli, çevreye uygun, güvenli ve bilgi teknolojisini destekler” biçimde tasarlanmalıdır. Kütüphaneler, geçmişte kullanıcıların basılı koleksiyonlara erişmeleri ve bunlarla çalışmaları için okuma odaları sağladıkları gibi, şimdi de dijital koleksiyonlara erişmeleri ve bunlarla çalışmaları için ortak bilgi alanları sağlamaktadır. Jochumsen vd. (2012: 586), yeni kütüphaneler ile ilgili olarak, İskandinav ülkelerindeki kütüphanelerin sunmayı amaçladığı dört hedefe (deneyim, katılım, yetkilendirme ve inovasyon) yönelik gereksinimlerine göre kullanılan dört mekânlı bir model önermektedir. Bu mekânlar, kütüphane bünyesinde bulunması önerilen *ilham mekânı*, *öğrenme mekânı*, *buluşma mekânı* ve *performatif mekânı*dir.

Sinclair (2007: 4), kütüphanelerin, öğrencilerin öğrenmesini yeni ve yaratıcı yollarla teşvik etmek için çok çeşitli unsurları bir araya getiren “Commons 2.0” a uyum sağlaması ve gelişmesi gerektiğini öne sürer. Commons 2.0, statik bir bilgisayar laboratuvarından ziyade kablosuz iletişim özgürlüğünü, etkileşimi ve iş birliğini teşvik eden esnek çalışma mekânı kümelerini ve yaratıcılığı teşvik etmenin yanı sıra akran öğrenmesini destekleyecek konforlu mobilyalar ile sanat ve tasarım öğelerini içerir. Sinclair'e (2007: 4) göre bu mekânların tasarımını yönlendiren beş ilke “*açıklık, özgürlük, rahatlık, ilham vericilik ve uygulanabilirlik*”tir.

Cunningham ve Tabur (2012), kütüphane mekân tasarımında kullanıcı gereksinimlerini hiyerarşik olarak listeleyen piramit şeklinde bir model ileri sürer. Bu şemada, piramidin ilk seviyeleri, “erişim ve bağlantılar” (konum, bölgeler, koleksiyon, bilgi ve ağ) ve “kullanıcılar ve faaliyetler” (okuma, yazma, iş birliği, mobilya, araç-gereç ve esneklik) kütüphane kullanıcılarının en temel ihtiyaçlarını belirtir. Piramidin üst seviyeleri, yani “konfor ve imaj” (ambiyans ve öğrenme hissi) ve “sosyallik” (toplumsal, sosyal, sessiz, gürültülü, bağımsız ve grup), ideal bir öğrenme alanı için en üst düzeyde konfor ve duyum özelliğini gösterir.

Wagner ve Watch (2017: 17)’un öğrenme merkezlerinin de arasında kabul edildiği inovasyon mekânları ile ilgili araştırmalarında, bu mekânların tasarımını etkileyen meta-trendleri “inovasyonun gittikçe açık ve iş birliğine dayalı hale gelen doğası”, “yüz yüze iletişimin yeniden değer kazanması” ve “mekânları birer deneme platformuna dönüştüren teknolojinin her yerde erişilebilir olması” şeklinde ileri sürülür. Rizzo'ya (2002: 464) göre başarılı bir kütüphane, çok çeşitli gereksinimlere cevap veren çok çeşitli mekânlar arasında iyi bir denge sağlamalıdır. Kütüphane, “aktif ve ilgi çekici ortak mekânlar”, “bireysel araştırma ve grup çalışması için etkileşimli ortak çalışma mekânları”, “okuma odaları, çalışma odaları gibi daha sessiz, daha az aktif mekânlar” ve “derin düşünme mekânları” gibi çok çeşitli mekânların tümünü bünyesinde barındırmalıdır.

Literatür araştırması sonucunda, bilgi çağına kütüphane mekânlarının sahip olması gereken mekânsal özellikler araştırılırken, ilgili literatürde en çok vurgulanan kelimeler, alt kategoriler olarak kabul edilerek tematik olarak yeniden sınıflandırılmış ve 5 ana mekânsal özellik kategorisi belirlenmiştir. Araştırmaya veri teşkil eden alt kategoriler, ilgili literatürde yer alan metin grubu içerisinde mekânsal özellikleri işaret eden kelimelerin tekrarlanma sıklığına oranlı olarak vurgulandığı bir “kelime bulutu” ile görselleştirilmiştir (Görsel 1).



Görsel 1. Bilgi çağı kütüphanelerinin sahip olması gereken mekânsal özelliklere yönelik kelime bulutu

Kütüphanelerin bilgi çağı toplumunun değişen gereksinimlerine cevap verecek biçimde yeniden yapılandırılmasında sahip olması gereken mekânsal özellikler sistematik olarak yeniden sınıflandırılarak, “topluluk yaratma/sosyal geçirgenlik, çeşitlilik, etkileşimlilik, bilgi teknolojilerine uygunluk ve tasarım estetiği/atmosfer” olarak belirlenmiş ve bu özellikler yeniçağa adaptasyon düzeyleri ile örnek teşkil eden kütüphaneler yardımıyla somutlaştırılarak birer alt başlık altında açıklanmıştır.

Topluluk Yaratma/Sosyal Geçirgenlik

Bilgi çağında kütüphane mekânlarının topluma açıklığı, inovasyonu besleyen çeşitliliği destekleyen sosyal geçirgenliği ve topluluk yaratmada aracılık rolü her zamankinden daha önemli hale gelmiştir. Bir topluluk, genel olarak farklı arka planlara sahip, ancak topluluğu ortaya çıkma motivasyonu olan bazı ortak ilgi alanlarını paylaşan bireylerden oluşur. Örneğin bir üniversite topluluğunda, akademik personel ve öğrenciler farklı bölümlerdedir, ancak hepsinin bilgi arayışı ve öğrenmede ortak bir amacı vardır. Yeni kütüphaneler, topluluk oluşturma ve besleme rolünde, ortak topluluk hedeflerine ulaşmak için çeşitliliği destekler ve farklı grupları bir araya getiren bir merkez görevi görür. Yeni nesil akademik kütüphaneler öğrencileri kendine çeker ve onlar için bir topluluk alanı haline gelir (Choy & Goh, 2016: 25). Öğrenme merkezlerinde yaratılan topluluklar, farklı disiplinlerden, farklı fikirleri ve farklı kapasiteleri olan bireylerin, aynı mekânı ve araçları kullanması,

buluşması, birlikte yiyip içmesi ve birbirlerinden öğrenmesini sağlar. Burada odak noktası, paylaşılan bir çalışma ortamı, paylaşılan değerler ve akademik kütüphane için yeni bir dinamik yaratacak bir ortak çalışma topluluğunun kurulmasıdır (Schopfel vd., 2015: 68).

Bir inovasyon mekânı olarak kütüphanelerin bilgi çağında dönüştüğü öğrenme merkezlerinin giriş katları, iletişim ve sosyal etkileşimi artırma amaçlı değişim geçirmiştir. İnovasyon ekosistemlerini güçlendirmeye odaklanan mimarlar ve gayrimenkul yatırımcıları ile yapılan röportajlar, inovasyon mekânlarında giriş katının, farklı arka plana sahip bireyleri bir araya getiren topluluk miktatısları olarak yeniden yorumlanması gerektiğine işaret etmektedir. Bu anlamda, giriş lobisi veya giriş katını, artan sosyal geçirgenlik gereksinimine uygun olarak yeniden yapılandırmak; karma kullanımlar ile “yaşamak, çalışmak, öğrenmek ve oyun oynamak” gibi eylemler arasındaki sınırları bulanıklaştıran, fiziksel bağlantıları güçlü ve şeffaflığı artırılmış mekânlar yaratarak mümkün kılınabilir. Dışarıdaki bireyleri, iç mekânda verilen hizmet ve faaliyetlerle görsel olarak ilişkilendirmek, şeffaflık ile yakından ilişkilidir. Şeffaflık ve sosyal içerme arasındaki ilişki açısından şeffaflık, kalabalık içinde genellikle dışlanmış hisseden bireyleri, bir mekâna davet etmenin ilk adımı olarak tanımlanabilir (Wagner & Watch, 2017: 37). Kütüphaneler, topluluk rollerini çeşitli yollarla güçlendirir. Kütüphanelerde düzenlenen sergiler, seminerler, şiir okuma seansları ve kitap tartışmaları gibi etkinlikler, rutin olarak gerçekleştirildiği takdirde kütüphanenin bir öğrenme mekânı olduğu fikrini pekiştirir. Bu etkinlikleri kütüphanedeki açık alanlarda, oradan geçenleri bir topluluğun parçası olarak katılım duygusu hissedebilecekleri ve etkinliğin içine çekilebilecekleri yerlerde yapmakta fayda vardır. Bu tür herkese açık etkinlikler, kullanıcıların entelektüel arayışlarını güçlendirebilecek bir topluluk deneyimine katkıda bulunan bir atmosfer oluşturur (Choy & Goh, 2016: 25). Yeni kütüphanelerde geçirgen bir giriş katı, herkesin sahip olduğu güvenli, tarafsız bir alan yaratarak, özel ve kamusal alanlar arasındaki sınırı bulanıklaştırır. Giriş katta konumlandırılmış halka açık bir kafe, rahat oturma grupları ile oluşturulmuş ev benzeri bir lobi alanında sağlanan ücretsiz, hızlı ve yaygın kablosuz teknoloji, giriş katlarını buluşma noktalarına dönüştüren bir tasarım stratejisi olarak kullanılabilir (Wagner & Watch, 2017: 37).



Görsel 2-3. Oodi Helsinki Central Library iç mekânı

Finlandiya'daki Oodi Helsinki Central Library, bir bilgi çağı kütüphanesi olarak ziyaretçilerine kitap ödünç almanın çok ötesinde, buluşma, sosyalleşme, okumalar, atölyeler ve özel etkinlikler gibi pek çok faaliyete katılma gibi deneyimler sunmaktadır (Eko Yapı, 2018). Oodi'de kitap koleksiyonlarının yerinde depolanmasının azaltılması sayesinde, topluluk yaratma ve sosyal geçirgenliğin artırılması amaçlı bir kafe, restoran, halka açık balkon, sinema salonu, kayıt stüdyoları ve bir *maker mekânı* yaratılabilmektedir. Kütüphane işlevleri; şehir meydanını kütüphanenin iç mekânına doğru genişleten aktif bir zemin kat, kitap koleksiyonlarının yer aldığı ikinci kat ve kütüphane içindeki ek hizmetlere ev sahipliği yapan mekânları içeren üçüncü kat dâhilinde gerçekleştirilmektedir (Archdaily, 2018) (Görsel 2-3).

Çeşitlilik

Kütüphaneler öğrenme, öğretme ve araştırma süreçlerinde birer akademik odak noktası olarak, güçlü bir sosyal rol oynar. Bilgi çağında kütüphanelerden; giderek artan sayıda talepkâr kullanıcı, bu kullanıcıların çeşitli öğrenme ve araştırma tarzlarına ve geleneksel ve elektronik hizmet alım biçimlerine hitap etmesi (McDonald, 2006), yani çeşitli kullanıcılara çok çeşitli hizmetler sunmak için çok çeşitli mekân olanakları sağlaması beklenmektedir. Burada çeşitlilikten kasıt, her yaş ve her kesimden “tüm kullanıcıların kütüphane olanaklarına

erişebilirliği, farklı gereksinimlere cevap veren hizmetlerin çeşitliliği ve mekânların çeşitliliği ve esnekliği”dir. Kütüphane düzenlemelerinde, oturma düzeni ve mobilyalarında, bireylerin farklı vücut ölçüleri ve özellikle öğrencilerin uzun süre hareket etmeden oturması gerektiği hesaba katılmaktadır. Rahatsızlık, öğrenme için önemli bir engel olarak kabul edilen dikkat dağınıklığına neden olur. Ayrıca kütüphanelerde, yazmak, bilgisayarları, kitapları ve diğer materyalleri kullanmak gibi farklı eylemler için çeşitli yüzeyler sağlanmalıdır (Chism, 2006: 6). Yeni kütüphanelerde işlevsellik, insanların ihtiyaç duydukları kitap koleksiyonları, hizmetler ve bilgi teknolojisi ile etkileşime girebilecekleri her türlü alanın işlevsel çözülmesidir (McDonald, 2006).

Bilgi çağı akademik kütüphanelerinde, bir grup öğrenci, bir konuşmacıyı dinlemekten (geleneksel ders veya gösteri) işbirlikçi çalışmaya (ekip veya proje tabanlı faaliyetler) veya bireysel çalışmaya (okuma, yazma veya basılı veya elektronik kaynaklara erişme) geçiş yapabilme imkânına sahip olmalıdır (Chism, 2006). Kullanıcıların artan çeşitliliğine ve farklı öğrenme biçimlerine uygun çok çeşitli tiplerde çalışma ortamları sağlamak amaçlanır. Kütüphane kullanıcısı olarak öğrencilerin, yalnızca sessiz çalışma ve bireysel öğrenme amaçlı değil, aynı zamanda bilgi çağında giderek artan bir şekilde grup çalışması ve etkileşimli öğrenme amaçlı mekânlara gereksinimi ortaya çıkmıştır. Geleneksel ve dijital olanaklara ev sahipliği yapan bu melez kütüphanelerde, BT hizmetlerine (hem kablolu hem de kablosuz), teknik desteğe, bilgi-beceri eğitimi ve seminer odalarına ayrılan alanlar artmıştır (McDonald, 2006).

Bireysel çalışma ve işbirlikçi çalışma, taban tabana ters iki olgudur. Biri bireye odaklanır ve hizmet ederken, diğeri grupların ihtiyaçlarını karşılar. Biri sessiz, diğeri ise yüksek gürültülü olabilir. Bireysel çalışma alanı ve işbirlikçi çalışma alanı, kütüphane binasının yin ve yangıdır. Kullanımları bir gün, bir sömestr veya bir yıl boyunca birbirleriyle ilişkili olarak gelişebilir ve artabilir, bu da kütüphane binasına hayat veren bir dinamik yaratır (Choy & Goh, 2016: 21). Kütüphane faaliyetlerinin akışı genellikle anlık gerçekleştiğinden, faaliyetlere özelleştirilmiş yerler (konferans salonu, laboratuvar ve kütüphane kareleri) düzenlemek yerine, örneğin hareketli paneller, masalar ve sandalyeler ile donatılmış, farklı aktivite türlerini desteklemek için hızlı bir şekilde yeniden yapılandırılabilen mekânların tasarlanması daha mantıklı gözükmektedir (Chism, 2006). Bu esnekliği sağlamada, modüler parçalar kullanılarak büyüyebilir masalar, mekân bölme elemanı olarak kullanılabilen tekerlekli dikey yazı tahtaları, kolay taşınabilir hafif sandalye ve tabureler, tekerlekli bilgisayarlar ve monitörler gibi mobilya ve donatım elemanları kullanılabilir (Choy & Goh, 2016: 18).

Fransa’da eski güzel sanatlar müzesinin kütüphane olarak yeniden yapılandırılması amacıyla yapılan yeni medya kütüphanesi, kafe, kütüphane, kültür mağazası, oditoryum ve sergi salonu gibi çok çeşitli yenilikçi kültürel özellikleriyle bilgi çağı kütüphanelerine örnek olarak gösterilebilir. Yeni medya kütüphanesi programını oluştururken ana fikir, engelsiz ve yasaksız bir mekân oluşturmak, erişimi kolaylaştırmak ve kütüphaneyi tüm kullanıcılar için günlük ziyaretlere ev sahipliği yapan bir bina haline getirmektir. Binayı erişilebilir kılmak için ziyaretçiler, kütüphane konseptini popülerleştiren rahat bir ortam olarak kafeden giriş yapmakta; onları davet eden basamaklı merdivenleri okumak, oturmak, mola vermek, resim yapmak, parka bakmak, birini beklemek veya sadece yukarı çıkmak için kullanmaktadır. Kütüphanede çok çeşitli kullanıcılar için çok çeşitli mekânlar (grup çalışma, bireysel çalışma, buluşma ve koleksiyon tarama çevreleri) esnek biçimde düzenlenmiştir (Archdaily, 2019) (Görsel 4-5).



Görsel 4-5. LA B!B of Dunkerque Library grup çalışma, bireysel çalışma, buluşma ve koleksiyon tarama çevreleri

Etkileşimlilik

Yeni kütüphaneler, kullanıcılar ve hizmetler arasındaki teması teşvik eden iyi düzenlenmiş mekânlar gerektirir. Kütüphanede koleksiyonlar, hizmetler, okuyucular ve bilgi teknolojisi alanı arasında uygun bir denge kurulması için mevcut alanın optimum kullanımını sağlamak yanında, kullanıcılar arasındaki etkileşimi ve hizmetlerin kullanımını teşvik edecek tasarım müdahalelerine ihtiyaç bulunmaktadır. Ana ödünç verme bankosu, danışma noktaları, grup çalışma alanları ve bilgi becerileri odaları modern kütüphanelerdeki temel etkileşim alanlarıdır (McDonald, 2006).

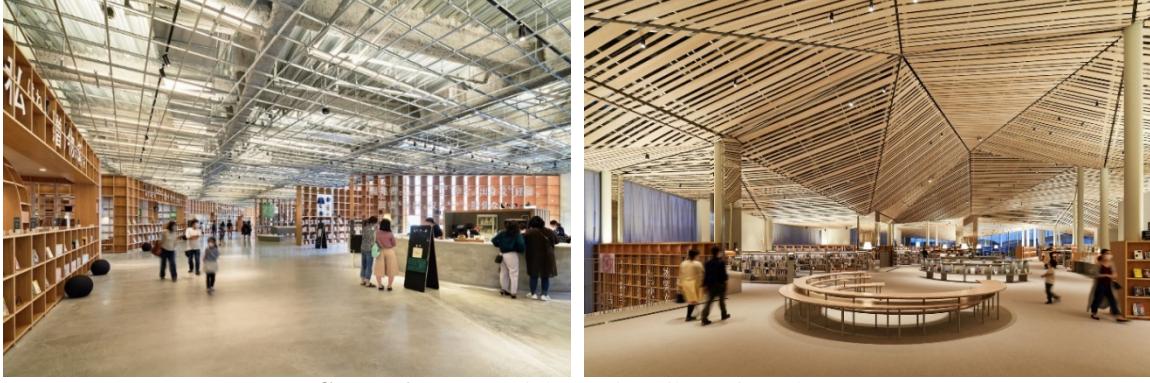
Etkileşimi kolaylaştırıcı mekânlar, bilgi çalışanlarının bir araya gelerek bilgi paylaşımları ve yeni bilgi ortaya çıkarmaları, disiplinlerarası geçişlerin sağlanması ve tesadüfi karşılaşmaları destekleme gibi olanaklar sağlar. Aabo vd. (2010: 16), kullanıcıları tarafından algılandığı şekliyle kütüphanelerin çok önemli bir özelliğine işaret eder; “İnsanlar kütüphanelerde çoğunlukla bireysel çalışma veya önceden tanıdık diğer kişilerle yapılan münferit toplantılarla meşgul olsalar da kütüphaneler, bu bireyleri, evde veya normal bir ofis alanında çalışmaları karşılaşmayacakları çok çeşitli insanlara, etkinliklere ve bilgilere maruz bırakır”. Kütüphanenin bu özelliği, örneğin kullanıcılar mola verdiklerinde ve tesadüfen broşürler, topluluk bilgileri ve diğer materyaller arasında gezindiklerinde veya kendilerinden farklı projeler üzerinde çalışan diğer bireyler ve gruplar ile bir araya geldiklerinde ön plana çıkar. Yeni kütüphaneler, insanlara fiziksel (kitap, dergi, gazete), dijital (web sitesi, çevrimiçi arşiv) veya sosyal (kütüphaneci) arayüzler aracılığıyla rastgele yeni bilgileri keşfetmeleri ve tesadüfen rastlamaları için zengin fırsatlar sunmalıdır (Bilandzic & Foth, 2013:256).

Bir binanın fiziksel kısıtlamalarını ve bu kısıtlamaları ortadan kaldırmaya bile nasıl arabuluculuk yapacağını düşünmek, yeni kütüphanelerin de aralarında yer aldığı başarılı inovasyon alanları için esastır. Örneğin; dikdörtgen, uzun bir bina, mesafe göz önüne alındığında, insan etkileşimi için engel teşkil eder. Araştırmalar, dikey düzlemde bölünmenin, iletişim üzerinde yataydan daha ciddi negatif bir etkiye sahip olduğunu gösterdiğinden, tek katlı veya aynı kat üzerinde konumlanmanın tercih edildiğine işaret eder (Wagner ve Watch, 2017: 31).

Bilgi çağı kütüphanelerindeki etkileşim mekânları, kullanıcıların hizmetler, kaynaklar, kütüphaneciler ve diğer kullanıcılar ile etkileşime girdiği mekânlardır. Günümüzde kütüphaneler, e-kaynaklara erişim, e-posta referansı, sanal sohbet vb. gibi hizmetlerinin birçoğunu çevrimiçi olarak sunsalar da kullanıcıların, özellikle öğrencilerin çeşitli amaçlarla fiziksel kütüphaneye düzenli geziler yapmaları için hala önemli nedenleri bulunmaktadır. Basılı materyal taraması, yazılım, ekipman ve diğer kaynakların kullanımı, kütüphanecilerden alınan bireysel danışmanlıklar bu nedenlerden bazılarıdır. Bu etkileşimlerin gerçekleştiği mekânlar, kullanıcılar arasında verimli ve keyifli karşılaşmalar için tesadüfi fırsatları da en üst düzeye çıkaracak biçimde tasarlanmalıdır (Choy & Goh, 2016: 22).

Bina elemanları olarak atriyum, iç merdiven ve koridorların, bireyler arası iş birliği fırsatları, sosyal etkileşim ve iletişimi kolaylaştırıcı rolü çok önemlidir. Büyük bir iç merdivenin takıldığı büyük orta boşluk, katlar arası görsel bağlantıyı güçlendirir. Yeniden canlandırılan yapıda merdivenler, insanların katlardan geçerken karşılaşmaları ve etkileşimi kolaylaştırmak için fiziksel bir imkân sağlar. Bununla birlikte bir koridorun yerleşimi ve boyutları kadar sıradan bir şey, bir alanı önemli ölçüde harekete geçirebilir ve sosyal etkileşimleri artırabilir. Birçok mimar için koridorlar, üç ortak stratejiyi vurgulayan fırsat potansiyelidir. Bu stratejiler, “tesadüfi karşılaşmalar yaratmak, konsantrasyon arayan kullanıcılar için gürültüyü en aza indirmek için insanları belirli bölgelerden uzaklaştırmaya yardımcı olmak ve yapılandırılmamış bir buluşma yeri sunmak” olarak sıralanabilir (Wagner & Watch, 2017: 32).

Kütüphanelerde danışma bankolarının rahat algılanabilir ve yarı açık biçimde tasarlanması, öğrenciler ve kütüphaneciler arasındaki uzun ve derinlemesine tartışmaları teşvik eder. Kütüphaneler, etkin bir yerleşim planlaması ve iyi bir raf tasarımı ile kullanıcıların kitap koleksiyonları ile etkileşimini destekleyebilir ve teşvik edebilir. Örneğin, kitaplar için mekâna sıra sıra raflar yerleştirmek yerine, kullanıcılar için bir yolculuk hissi yaratmak amaçlı aralara serpiştirilmiş bölmeler, dinlenme alanları, okuma alanları ve diğer alanlar düşünülebilir. Bununla birlikte, kütüphanede yapılacak geçici düzenlemeler, çekici sergiler ve sergiler yoluyla koleksiyonun özel bölümlerinin veya güncel alanların vurgulanması, koleksiyon ile etkileşimi artırmanın eski fakat halen kullanılabilecek yöntemlerinden biri olarak karşımıza çıkar (Choy & Goh, 2016: 23).



Görsel 6-7. Nasushiobara City Library iç mekânı

Japonya’da bulunan Nasushiobara City Library ziyaretçileri kütüphanede özgürce dolaşırken, binanın çeşitli yerlerinde konumlandırılmış sergiler ve gerçekleşen diğer insan kaynaklı faaliyetler vasıtasıyla yumuşak bir şekilde tanımlanmış sınırlar boyunca mekânı deneyimlemektedir. Bu sayede çoklu duyuların uyarılması yoluyla, tasarımın yeni kavrayışları ve öğrenmeyi teşvik etmesi amaçlanır. Birinci kat birbirleriyle kesişen davetkâr, canlı, erişilebilir bir alan iken; ikinci kat okuma veya araştırma içinde kaybolmak için rahat bir mekân sağlar. Kütüphane yerleşim planında yer alan iç avlular, topluluk etkinlikleri, sergiler ve diğer kullanımlar için kullanılmaktadır. Sesler ve görüntüler yukarı ve dışa doğru yayılır ve binanın diğer bölümlerindeki insanlar ile etkileşimi tetikler (Görsel 6-7). Nasushiobara Şehir Kütüphanesi ile hedeflenen ideal, halk kütüphanelerinin artık yalnızca insanların bir araya gelebileceği “üçüncü bir yer” olarak hizmet etmesi değil, aynı zamanda geniş ölçekte, şehrin bir bütün olarak gelişimine katkıda bulunan öğrenme ve etkileşimi teşvik etmesidir (Archdaily, 2021).

Bilgi Teknolojilerine Uygunluk

Yeni kütüphaneler, kullanıcılarının bilgi ve iletişim teknolojilerindeki hızlı gelişmelerden tam olarak faydalanmasına olanak sağlayacak ve milenyum kuşağının taleplerini karşılayacak şekilde planlanmaktadır. Teknoloji açısından zengin öğrenme için mekânlar tasarlanırken, mobil öğrenme (*mobile learning*), bağlantılı öğrenme (*connected learning*), görsel ve etkileşimli öğrenme (*visual and interactive learning*) ve destekleyici öğrenmedeki (*supportive learning*) eğilimlerin mekânsal ihtiyaçları göz önünde bulundurulmaktadır (McDonald, 2006). Kütüphanelerdeki birçok kullanıcı, bilgisayarlardan ve diğer teknolojik ekipman ve hizmetlerinden yararlanmak için kütüphaneyi ziyaret eder. Bilgi çağı kütüphaneleri, kullanıcıların evlerinde sahip olmadığı teknolojiyi sunma hizmeti de sağlamalıdır. Kütüphaneler ayrıca yeni ve deneysel teknolojileri sağlamak ve tanıtmak için iyi birer test alanıdır. Bu nedenle her geçen gün birçok kütüphane, mimari programlarına “*maker mekânları*”nı da dâhil etmeye başlamıştır. Kütüphanelerdeki maker mekânları, yaratıcı fikir geliştirmeye ve üretmeye, insanların normalde evlerinde bulunmayan materyallere erişmelerini desteklemeye ve bir şeyler yaratma ve yapmada diğerlerine katılma fırsatlarını sağlamaya yardımcı olur (Choy & Goh, 2016: 24).

Wagner ve Watch (2017: 42)’a göre, yeni kütüphanelerin de aralarında sayıldığı inovasyon mekânlarında bulunan teknolojiler, “iletişim ve iş birliği aracı olarak teknoloji, üretim/araştırma aracı olarak teknoloji ve teşhir aracı olarak teknoloji” olmak üzere üç kategoriye ayrılabilir. Hızlı ve yaygın kablosuz teknoloji, iş birliğini kolaylaştırıcı yazılımlar, telekonferans alanları, 3D yazıcılar, yerinde görselleştirme cihazları, dijital beyaz tahtalar, etkileşimli ekranlar ve etkileşimli masalar, bilgi çağında inovasyon mekânlarının standart donatımları haline gelmektedir.

Bilgi çağında iş birliği içinde gerçekleştirilen grup çalışmaları, büyük ölçüde teknoloji kullanımını gerektirir. İş birliği mekânlarında, grup üyelerinin ortak bir dosya üzerinde birlikte çalışabilecekleri veya dosyalarını paylaşabilecekleri büyük bilgisayar monitörleri, elektronik akıllı tahtalar ve projeksiyon ekranları standart donanım haline gelmektedir. Toplantıların veya sunumların kaydedilmesi için kamera ve kayıt cihazları da grup çalışma mekânlarına yerleştirilebilir. Video konferans yazılımı ve ekipmanı, grupları sanal ortamda birbirine bağlamaya yardımcı olur. Çoklu dokunmatik büyük ekranlar ve akıllı tahtalar yanında beyaz tahtalar ve silinebilir yazı yüzeyleri gibi düşük teknoloji araçları unutmamak önemlidir (Choy & Goh, 2016: 19).

Yeni kütüphanelerde, taşınabilir, kablolu ve kablosuz cihazların karışımı ile sağlanan esnek bir teknoloji destek altyapısı gereklidir. Çoğu yeni kitaplık tamamen kabloludur ve okuyucuların dizüstü bilgisayarlarını ağa bağlamaları için tüm bina çevresinde kablolama ve kanal bağlantısı sağlar. Daha önce güvenilirlik ve güvenlikle ilgili bazı endişelere rağmen, kablosuz ağ artık daha hızlı ve daha ucuz hale geldikçe yaygınlaşmıştır. Bilgisayarlar genellikle duvardan kolayca servis edilebilecekleri dış cephe duvarı kenarına dizilmiş masalar üzerine yerleştirilir, ancak bazen güneş parlaması nedeniyle binanın merkezine de konumlandırılabilir. Birçok binada bilgisayarlar, esnek biçimde düzenlenmiş sıradan masalara yerleştirilirken, bazı kütüphanelerde özel olarak tasarlanmış bilgisayar mobilyaları da tercih edilebilmektedir. Hem oturan hem de ayakta okuyucular için esnek düzenlemeler yapılması, kullanıcılara seçim olanağı sağlar (McDonald, 2006).

Kütüphanelerin kullanıcılara sağlanan teknoloji hizmeti, nitelik ve nicelik açısından öngörülemez şekillerde değişebilmektedir. Bu nedenle teknolojik hizmetler için ayrılan mekân ve donanımların esnek ve yeniden yapılandırılabilir olması önem taşır. Genel olarak, mekânın şekli, genişleme olanakları, diğer alanlara yakınlık, erişim yolları, özel donanım kullanımı, elektrik gücünün sağlanması, veri erişim noktaları gibi konuların iyi düşünülmesi gerekir (Choy & Goh, 2016: 19).

ABD'deki Hunt Library bünyesinde, çok çeşitli çalışma ve öğrenme ortamları, teknoloji odaklı deneysel laboratuvarlar, renkli, dinamik mobilyalara sahip öğrenme alanları ve daha geleneksel çalışma odaları yan yana bulunmaktadır. Teknoloji kullanımı bina tasarımında belirgin bir tasarım verisidir. En son kütüphane teknolojisinin entegrasyonu, binanın tasarımında oldukça belirgindir. Kütüphanedeki oyun laboratuvarı, işbirlikçi oyun tasarımını ve oyunun eğitimdeki rolünü keşfetmek için deneysel bir ortak alandır. Kütüphanenin öğretim ve görselleştirme laboratuvarı, yaratıcılık stüdyosu, 3D baskı atölyesi ve dijital medya üretim mekânları, kullanıcılarına hızlı prototipleme, modelleme ve görselleştirme hizmeti sağlar (Görsel 8-9). Son teknoloji video konferans ve telesunum teknolojileri, dünyadaki diğer çalışanlar ile iş birliğine olanak tanır (Archdaily, 2013).



Görsel 8-9. Hunt Library iç mekânı

Tasarım Estetiği/Atmosfer

Yeni kütüphanelerin iç mekân atmosferinin, akademik çalışmaya ve düşünmeye elverişli olması ve kullanıcılarını teşvik ederek ilham vermesi beklenmekte; okuyucuların çalışırken kendilerini rahat ve güvende hissetmesi amaçlanmaktadır. Yaratıcı mimari, heyecan verici ve monoton olmayan iç mekânlar, çevre atmosferine katkıda bulunur. İç mekân atmosferi, heykeller, tablolar, vitraylar, iç bahçeler ve diğer sanat eserleri ile daha da geliştirilebilir. Yüksek standartta mobilya ve kaplamalara yapılan yatırım, kalite duygusunu yaratarak minimum bakımla uzun bir süre boyunca yoğun kullanıma olanak sağlamaya izin verir (McDonald, 2006). Bir yerin ambiyansı, o yeri deneyimleyen insanlara aktardığı ruh hali ile ilgilidir. Kütüphanelerde iç mekân atmosferi, aydınlatma, renk, mobilya ve ekipman tasarımı ve yerleşimi gibi fiziksel çevresel faktörlerin yanı sıra yürütülen faaliyetler ve insanların genel tavırları gibi davranışsal faktörlerin birleşiminden oluşur. Atmosfer faktörünün, kütüphaneye gelen ziyaretçi sayısının artmasında doğrudan etkisi vardır (Choy & Goh, 2016: 19).

Eski öğrenme ortamlarındaki beyaz dikdörtgen armatürlerle sağlanan tavan aydınlatması ve sade karo zeminlerden oluşan ortamlar, bu mekânların sakinleri için antiseptik bir ruh hali yaratır. İnsanlar renklere,

doğal ve göreve uygun aydınlatmalara, ilgi çekici mekân düzenlemelerine ilgi duymaktadır. Mevcut nesil, sık sık uğradıkları kafe ve kulüplerdeki uyarıcı mekânların iç mekân atmosferine özellikle duyarlı görünmektedir (Chism, 2006). Weijs-Perrée vd.'ne (2019) göre, iş birliği mekânlarında kullanıcıları mekâna çekmek için ev benzeri, rahat bir iç mekân ve farklı çalışma gereksinimleri için çeşitli biçimlerde iş istasyonları ile oluşturulmuş yarı açık bir plan düzeni ile ilham verici ve yaratıcı bir atmosfer yaratmalıdır.

Kanada'daki Vaughan Civic Centre Resource Library, topluluk yaratma ve birlikte öğrenmeye odaklanan bir buluşma mekânı olarak yeni nesil bir kütüphane ve vizyoner bir maker mekânı olarak tanımlanmaktadır. Tek renkli dış cephenin aksine, renkli mobilyalar ve renkli camlar, açık toplantı alanlarını bireysel çalışma alanlarıyla dengeleyerek akıcı bir dizi aydınlık mekâna canlılık verir (Görsel 10-11).



Görsel 10-11. Vaughan Civic Centre Resource Library iç mekân atmosferi

Kütüphanedeki her mekân, geniş kapsamlı kullanıcı grupları için öğrenmeyi teşvik etmek üzerine tasarlanmıştır. Kütüphane, kafe ve merkezî açık avlu vasıtasıyla kitap koleksiyonunun çok ötesinde geniş bir kamusal aktivite alanına ev sahipliği yapar. Herkes için erişilebilir olan kütüphanenin maker mekânlarında ziyaretçiler, fikirlerini gerçekleştirmeye teşvik edilir. Bilgisayar destekli modelleme ve 3D yazıcılar, video stüdyosu, kayıt stüdyosu ve yeşil ekranın da yer aldığı bir medya paketi, öğrenmek ve zanaat yapmak için fırsatlar sunar. Kullanıcılara yeni keşif olanakları sağlayan kamusal alanlar şeffaftır ve görsel olarak birbirine bağlıdır. Sokak seviyesindeki geniş camlar, yoldan geçen herkesi içerideki aktiviteye katılmak için davet etmeye yardımcı olur. Sosyal alanlar, salon tipi koltuklar ve bireysel çalışma alanı, dış çevre ile doğrudan bir bağlantı oluştururken iç mekânda ışığı ve manzarayı en üst düzeye çıkaran pencerelerin kenarında konumlandırılmıştır (Archello, 2016).

SONUÇ

Geleneksel kütüphaneler, bilgi toplumunun sosyokültürel ve teknolojik gereksinimlerine paralel olarak dönüşüme uğradığı, yeni hipotezlerin test edildiği, disiplinlerarası bilgi paylaşımı ve yeni bilgi yaratma amaçlı birer sosyal etkileşim ve iletişim platformuna, yani bilgi çağı tarzında birer “öğrenme merkezine” doğru evrilmektedir. Fiziksel bir “yer” olarak kütüphanenin geleceği, akademisyenler, kütüphaneciler ve tasarımcılar arasında güncel bir tartışma konusu olmuştur. Sanal kütüphaneler, fiziksel kütüphaneler ile yer değiştirmemiş; fiziksel kütüphaneler, güncel gereksinimlere göre kabuk değiştirmiştir. Bu yeni binalar, insanların bilgiye erişim, bilgiyi paylaşma ve yeni bilgi üretimi amacıyla bir araya gelebilecekleri birer “topluluk mekânı” sağlamaya devam etmektedir. Kütüphaneler topluluk duygusunun gelişmesinde, fiziksel alan olarak önemli bir kanal ve platformdur. Bilgi çağında çevrimiçi olarak sosyal medyada topluluk oluşturmak çok daha kolay gözükse de fiziksel alan ve konuma dayalı topluluk, daha güçlü ve kalıcı bir etkiye sahiptir. Kütüphanelerin, fiziksel bir alanda bir arada bulunan bir insan topluluğuna, çağa uygun mekânlar ile hizmet vererek ev sahipliği yapması, bilgi toplumunun inşasına ve sürdürülmesine hizmet açısından büyük önem taşımaktadır. Çalışma kapsamında kütüphanelerin bilgi çağı toplumunun değişen gereksinimlerine cevap verecek biçimde sahip olması gereken mekânsal özellikler topluluk yaratma/sosyal geçirgenlik, çeşitlilik, etkileşimlilik, bilgi teknolojilerine uygunluk ve tasarım estetiği/atmosfer başlıkları ile incelenmiştir.

Bilgi çağı kütüphanelerinin giriş katlarının karma kullanımlar ile yeniden yapılandırılması, dış mekân ve iç mekân arasındaki sınırları bulanıklaştırarak *topluluk yaratma/sosyal geçirgenlik* özelliğini desteklemektedir. Fiziksel bağlantıları güçlü, şeffaflığı artırılmış mekânlar yaratarak iç mekânda verilen hizmetler ile görsel ilişkiyi kuvvetlendirmek, sergi, seminer benzeri etkinliklere ev sahipliği yapan mekânlar düzenlemek, halka açık bir kafe, rahat oturma grupları ile oluşturulmuş ev benzeri bir lobi alanı tasarlamak, kütüphaneleri buluşma merkezlerine dönüştürmeye yardımcı olur. Kütüphanelerin, çeşitli kullanıcılara, çok çeşitli hizmetler sunmak için çok çeşitli mekân olanakları sağlaması beklenmektedir. Burada *çeşitlilik* özelliği, iç mekân tasarımında, bireylerin farklı vücut ölçüleri ve ergonomik gereksinimlerine uygun ayarlanabilir ve konforlu mobilya seçimi, erişilebilir ve engelsiz mekân düzenlemeleri, ortak çalışma, bireysel çalışma, grup çalışma ve etkinlik alanları gibi farklı aktivite türlerini desteklemek için hızlı bir şekilde yeniden yapılandırılabilen esnek mekân anlayışı, büyüyebilir masalar, mekân bölme elemanı olarak kullanılabilen tekerlekli dikey yazı tahtaları, kolay taşınabilir hafif separatör, oturma ve çalışma birimleri gibi mobilya ve donatım elemanları kullanımı ile sağlanabilir. Bilgi toplumunda kütüphanelerin sahip olması gereken bir diğer özellik, kullanıcılar arasındaki etkileşimi, tesadüfi karşılaşmaları ve hizmetlerin kullanımını teşvik eden *etkileşimlilik* özelliğidir. İç mekân tasarımında, ödünç verme ve danışma bankalarının görünür, açık veya yarı açık tasarlanması, etkin bir yerleşim ve raf tasarımı ile kullanıcıların kitap koleksiyonları ile etkileşiminin artırılması, merkezi atriyum, iç merdiven ve koridor düzenlemeleri ile kullanıcılar arası tesadüfi karşılaşmaların desteklenmesi etkileşimlilik özelliğini artırmaya yardımcı olur. *Bilgi teknolojilerine uygunluk* özelliği, bilgi çağı kütüphanelerinin, yeni ve deneysel teknolojileri sağlamak ve tanıtmak için iyi birer test alanına dönüşmesine olanak sağlar. İç mekân tasarımının, güçlü teknoloji alt yapısını desteklemesi gerekir. İç mekânda, hızlı ve yaygın kablosuz ve kablolu teknoloji, telekonferans alanları, 3D yazıcılar, yerinde görselleştirme cihazları, dijital beyaz tahtalar, etkileşimli ekranlar, etkileşimli masalar, büyük bilgisayar monitörleri, projeksiyon ekranları, çoklu dokunmatik büyük ekranlar için ayrılmış esnek, kolay yapılandırılabilir, genişleme olanağı sağlayan, kolay erişilebilir mekân ve donatım elemanlarının düzenlenmesi gerekir. Son olarak, yeni kütüphanelerin iç mekân atmosferinin, akademik çalışmaya ve düşünmeye elverişli olması ve kullanıcılarını teşvik ederek ilham vermesi beklenmektedir. İç mekân tasarımında *tasarım estetiği/atmosfer* özelliği, rahat, ev benzeri iç mekân tarzında, çeşitli sanat ve tasarım öğeleri, renk, doğal ve göreve uygun aydınlatma ve ilgi çekici mekân düzenlemeleri aracılığı ile yaratıcılığı destekleyen, heyecan verici ve monoton olmayan bir ortam yaratarak sağlanabilir.

Yarının kütüphanelerinin, dünün binalarından çok farklı gözüken ve işleyen “yerler” olacağı bugünden bellidir. Orta vadede fiziksel ve sanal alanın eşit derecede önemli olması olasılık dâhilinde gözükmekle birlikte asıl zorluk, kütüphanelerde yeni teknolojiler ile doğrudan bağlantısı olan sanal ve fiziksel alanların birbirlerini tamamladığı etkin bir hibrit sistem sunmak olacaktır. Yarının yeni kütüphane binaları için önemli olacak mekânsal karakteristikler, öğrenme ve çalışma pratiklerinin, mimarinin, teknolojinin ve toplumun kökten dönüştüğü yeni bir öğrenme çağının gereksinimlerine göre değişip gelişmeye devam edecektir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

1. yazar %60, 2. yazar %40 oranında katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Çalışmaya dair herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

KAYNAKÇA

Aabo, S., Audunson, R., Varheim, A. (2010). How do public libraries function as meeting places? *Library ve Information Science Research*, 32, 16-26. <https://doi.org/10.1016/j.lisr.2009.07.008>

Bilandzic, M., Foth, M. (2013). Libraries as coworking spaces: Understanding user motivations and perceived barriers to social learning. *Library Hi Tech*, 31(2), 254-273. <https://doi.org/10.1108/07378831311329040>

Chism, N. V. N. (2006). Challenging traditional assumptions and rethinking learning spaces. *Learning spaces*, 1-12.

- Choy, F. C., Goh, S. N. (2016). A framework for planning academic library spaces. *Library Management*, 37(1/2), 13-28. <https://doi.org/10.1108/LM-01-2016-0001>
- Cunningham, H., Tabur, S. (2012). Learning space attributes: reflections on academic library design and its use, *Journal of Learning Spaces*, 1(2). <http://libjournal.uncg.edu/jls/article/view/392/283>
- Curaoglu, F. ve Demirbas, D. (2017). From co-working places to new education places. *The Design Journal*, 20(sup1), S4765-S4767. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352986>
- Eko Yapı. (2018, Aralık 21). *Kütüphane kavramını değiştiren: Oodi Helsinki Merkez Kütüphanesi*. <https://www.ekoyapidergisi.org/5631-kutuphane-kavramini-degistiren-oodi-helsinki-merkez-kutuphanesi.html> (17.07.2021).
- Jochumsen, H., Rasmussen, C. H., Skot-Hansen, D. (2012). The four spaces – a new model for the public library, *New Library World*, 113(11/12), 586-597. <https://doi.org/10.1108/03074801211282948>
- Leclercq-Vandelannoitte A., Isaac, H. (2016). The new office: how coworking changes the work concept. *Journal of Business Strategy*, 37(6), 3-9. <https://doi.org/10.1108/JBS-10-2015-0105>
- McDonald, A. (2006). The ten commandments revisited: the qualities of good library space. *LIBER quarterly*, 16(2). <https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/241452>
- Rizzo, J. C. (2002). Finding your place in the information age library. *New Library World*, 103(11/12), 457-466. <https://doi.org/10.1108/03074800210452987>
- Schopf, J., Roche, J., Hubert, G. (2015). Co-working and innovation: new concepts for academic libraries and learning centres. *New Library World*, 116(1/2), 67-78. <https://doi.org/10.1108/NLW-06-2014-0072>
- Sinclair, B. (2007). Commons 2.0: Library spaces designed for collaborative learning. *Educause Quarterly*, 30(4), 4.
- Vallet, N., Somers, I., Corthaut, M. (2019). Redesigning Public Libraries in Flanders: Triggering the Societal Context Awareness of Interior Students. *Journal of Interior Design*, 44(4), 223-240. <https://doi.org/10.1111/joid.12152>
- Wagner, J., & Watch, D. (2017). *Innovation spaces: The new design of work*. Anne T. and Robert M. Bass Initiative on Innovation and Placemaking at Brookings.
- Weijts-Perrée, M., van de Koeving, J., Appel-Meulenbroek, R., Arentze, T. (2019). Analysing user preferences for co-working space characteristics. *Building Research and Information*, 47(5), 534-548. <https://doi.org/10.1080/09613218.2018.1463750>

Görsel Kaynakçası

- Görsel 2-3:** Archdaily. (2018, Aralık 14). *Oodi Helsinki Central Library / ALA Architects*. (Fotoğraf: Tuomas Uusheimo). <https://www.archdaily.com/907675/oodi-helsinki-central-library-ala-architects> (19.07.2021).
- Görsel 4-5:** Archdaily. (2019, Kasım 21). *LA BIB of Dunkerque Library / D'HOUNDT+BAJART Architects & Associates*. (Fotoğraf: Maxime Delvaux). <https://www.archdaily.com/926820/la-bib-of-dunkerque-library-dhoundt-plus-bajart-architects-and-associates> (14.07.2021).
- Görsel 6-7:** Archdaily. (2021, Mayıs 13). *Nasushiobara City Library / Mari Ito + UAo*. (Fotoğraf: Daici Ano). <https://www.archdaily.com/961553/nasushiobara-city-library-mari-ito-plus-uaa> (05.07.2021).
- Görsel 8-9:** Archdaily. (2013, Nisan 04). *Hunt Library / Snøhetta*. (Fotoğraf: Jeff Goldberg/Esto). <https://www.archdaily.com/354701/hunt-library-snohetta> (29.03.2021).
- Görsel 10-11:** Archello. (2016). *Vaughan Civic Centre Resource Library*. (Fotoğraf: Doublespace Photography). <https://archello.com/project/vaughan-civic-centre-resource-library> (25.06.2021).