

## DÜRTÜLERİN KENTSEL MEKÂN ALGISINA ETKİLERİ

### The Effect Of Nudges On Perception Of The Urban Space

EOI: <http://eoi.citefactor.org/10.11243/ijhar.06.01.005>

**Gülhis DUYGUN GÜRKIVRAK**

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1448-4937> ◆ Kocaeli Üniversitesi, Mimarlık, Araştırma Görevlisi  
◆ [gulhis.duygun@kocaeli.edu.tr](mailto:gulhis.duygun@kocaeli.edu.tr)

#### ARTICLE INFO

Submit Date : 04.12.2020  
Firs Revision : 10.01.2021  
Last Revision : 23.02.2021  
Accept Data : 25.02.2021

#### Anahtar Kelimeler

Algı, Dürtü teorisi, Seçim mimarisi

#### Keywords

Perception, Nudge theory, Choice architecture

#### Reference

DUYGUN G., G (2021).  
Dürtülerin Kentsel Mekân  
Algısına Etkileri. *Uluslararası  
İnsan ve Sanat Araştırmaları  
Dergisi*, 6(1): 84-94.



#### Özet

Araştırma Makalesi ◆ Research Article

Kentler, mevcut dünyada içine doğulan ve yaşanılan bir ekosistemin fiziksel karşılığı olarak deneyimlenen çok katmanlı bir bünyeye sahiptir. Kentsel mekânın sürdürülebilirliği ise ancak içinde yaşayan ya da onu deneyimleyen kişilerin davranışları aracılığıyla mümkündür. Buna göre bahsi geçen davranışları oluşturan, denetleyen ya da yönlendiren durumların neler olduğunu analiz etmek önem kazanmaktadır. Bu davranışların 21.yy pratiklerinde çeşitli erkler tarafından üretildiği dünya örneklerinde gözlemlenmektedir. İnsan yaşamına temas eden birçok alan (görsel iletişim, bilişim ve teknoloji sektörü, inşai faaliyetler,...vb) algı yönetimi aracılığıyla davranış psikolojisini etkiler niteliktedir. Bu durum toplumsal davranışı yönlendirebilmektedir. Dolayısıyla bu davranışların dürtülerine odaklanmanın mekânsal etkileşimi zenginleştirerek, daha yaşanılır, ekolojik dengeleri sağlayabilir ve kişiler arası etkileşimi iyileştirir bir potansiyeli bulunmaktadır.

Bir kamusal alanın planı, tasarımcısı, şehir ve bölge planamacısı, yerel güçleri veya sosyal baskı sonucunda şekillenebilmektedir. Bu plan deneyimleyen kişiye öncelikli bir davranış dizgesi sunmaktadır. Tüm bu paydaşlar için incelikli bir davranış analizi elde edilmediği takdirde ise bedenini eylemsel olarak biricikliği ikinci planda kalmaktadır. Çünkü mekân içerisindeki tüm eylemler için davranışsal kodlar önceden oluşturulmuş olur. Bu kodlar içinde gelişen yaşamsal deneyim birer refleks oluşturarak o yere ait bir mekânsal kodlara dönüşmektedir.

Kentin mekânsal öğeleri aracılığıyla kent belleğinin, sosyo-kültürel dokusunun, üretim tüketim ilişkilerinin ve bunların nesnel karşılıklarının algılanması ve tanıdık yerler üzerinden bir zihin haritası üretilmesi kaçınılmazdır. Dolayısıyla kentin fiziksel yapısının, bireysel ya da toplumsal algıyı üretmesinin dışında nesiller arası aktarılan o yere ait bir algısal hafızaya nasıl dönüştüğü araştırılmaktadır. Mekânsal kodların eylemleri ayırtması ise kolektif bir hafızayı yersiz bırakılma tehlikesine sahiptir. Bu ilişkilerin tartışmaya açılması, bugünün ve geleceğin fiziksel ortamlarını tasarlayan kişiler için bir bağlamsal veri oluşturabilir. Bu bağlamsal veri aracılığıyla tasarlanan mekânların dürtü teorisinin desteği ile davranış psikolojisini yönlendirebileceği düşünülmektedir.

Bunun sürdürülebilir bir gelecek fikrinin oluşması ve uygulanması noktasında önemli bir adım olacağı düşünülmektedir. Makale bu potansiyel özelinde önce mekânsal algıya daha sonra da bu algıyı oluşturabilecek dürtülere odaklanmaktadır.

#### Abstract

Cities have a multi-layered structure where we born and experience as a physical equivalent of the ecosystem. The sustainability of urban space is possible with behaviors of individuals who live in it or who experience it. Thus, it is important to analyze the situations that create, control or direct the aforementioned behaviors. It is observed in examples around the world that these behavioral practices have

been created by varying authorities in 21st-century, also directs social behavior. Therefore, focusing on the impulses of these behaviors has the potential of enriching spatial perception, providing a more livable environment, creating ecological balances and improving interpersonal interaction.

The plan of a public space can be shaped as a result of its designer, city and regional planner, local powers or social pressure. This environment will provide the

© 2021 The Author(s).

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Non-Commercial-No Derivatives License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium provided the original work is properly cited and is not altered, transformed, or built upon in any way.

experiencing person a primary behavior system. The actional uniqueness of the body stays in the background if a detailed behavioral analysis is not obtained for all these shareholders. Because the behavioral codes for all actions in the space have previously been created. A life experience that developed within these codes turns into a reflex and cognitive data that belong to that place. It is inevitable to perceive the city's memory, sociocultural structure, production-consumption relations, and objective correlatives of these through the spatial elements of the city and to produce a mind map on familiar places.

Therefore, the physical structure of the city can also turn into a perceptive memory that is passed down from generations in addition to producing personal or social perception. The fact that spatial codes making actions similar has the danger of leaving the collective memory without a place. Bringing these relations into question might produce contextual data for individuals who design the current and future physical environments. It is considered that spaces that are designed through these contextual data will be able to direct behavior psychology. This will be an important step in the formation of a sustainable future idea and its implementation. The article first mentions spatial perception by focusing on this potential and then mentions the nudges that may form this perception.

### Giriş:

Kentsel mekân sonsuz olasılıklar ortamı olmaktan çok, onu üreten erkler tarafından şekillendirilen bir oluşuma sahiptir. Tarih boyunca bireysel ya da toplumsal davranış psikolojilerinin üst üste konarak bugüne ulaşan analizi aracılığıyla artık kentsel mekân algısının yönetilebildiği gözlemlenmektedir. Zihinsel kodlar aracılığıyla üretilen kentsel fiziksel mekân, bireysel deneyimi biricik gibi gösterirken öte yandan algının ikinci evresindeki psikolojik süreci doğrudan etkiler durumdadır. Böylece mekânsal algı yönetimi psikolojik süreci de yönlendirme gücüne sahip olmaktadır. Bu durum toplumsal hafızanın kolektif yapısının ve mekânsal karşılıklarının bulunduğu evrenin ideolojilerine göre yapılanmasına yol açabilmektedir.

Güncel dinamiklerin yansımaları olarak görülebilecek kentsel mekânların bu noktada hangi bağlamda üretildikleri önem kazanmaktadır. Kentsel bellekte yer edinmiş bir kamusal mekânın güncel dinamiklerin baskısıyla farklı bir fiziksel bünye kazanması algısal bir karmaşaya yol açabilmektedir.

Tasarımcının refleksi çoğu zaman tasarımı için özgün ve çağdaş yorum

geliştirmektedir. Ancak kolektif hafızayı üreten mekânlar için tasarımcının en büyük bağlamsal verisi, kolektif hafızanın oluşmasını sağlayan insan davranışlarıdır. Bu noktada insan davranışlarının özellikle kentlerdeki eylemsel karşılıkları önem kazanmaktadır. Küresel algılar, nüfus artışı, üretim ve tüketim alışkanlıkları gibi durumların baskıladığı bu davranışların fiziksel mekânı ise aynı ölçüde bu baskıya maruz kalmaktadır.

Artık insanlar hız odaklı ulaşım ağları, hava kirliliği, niteliksiz bir fiziksel çevre vb. etkilerden dolayı bir kenti yürüyerek deneyimlemekten kaçınmaktadır. Aynı etkilerin varlığı fiziksel aktiviteyi de etkilemektedir. Örneğin bisiklet kullanımı teşvik edilmesine rağmen kullanıcı yoğunluğu azdır. Asansör olan bir noktada merdiven kullanımı en aza düşmektedir. Oysa bir kentin fiziki mekânlarının sağlıklı bir yaşam dengesini desteklemesi ya da kentin bütün aktörlerinin karşılaşmasını sağlayarak fiziksel aktiviteye olanak vermesi bir gereklilik olarak görülmektedir.

Literatürdeki yeni araştırmalar, dürtülerin seçim mimarisi aracılığıyla tetiklenerek bu tür kent deneyimlerine insanların teşvik edilebileceğini göstermektedir. Bina ölçeğinden kent ölçeğine kadar toplumsal davranış biçimini zorunlu olmadan yönlendirme biçimine dayalı bu yaklaşımlar daha nitelikli bir kent hayatı için pozitif etkiler doğurmaktadır. Bazı ülkeler (Norveç, İsveç, İngiltere gibi) bu konuda raporlar hazırlayarak kentsel tasarımcılara destek vermektedir.

Genellikle tasarımcının kaygısı bedeni özgürleştirmekten yana olmaktadır. Ancak ortak kullanım alanlarında toplumsal davranış yapısını oluşturmaya yarabilecek türden uyarılmaların gerekliliği günümüz dünyasının negatif ilerleyişi (iklim değişimi, pandemiler, karbon salınımı, susuzluk tehlikesi, kötü hava solunumu, afetlere karşı hazırlıksızlık,...vb ) söz konusu olduğunda dürtüler daha çok önem kazanmaktadır. İnsan davranışları için dürtü bilincil, algı ikincildir.

### Yöntem

Kentsel tasarımlarda daha çok algıyı şekillendiren eğilimlerin olmasından kaynaklı olarak makale kapsamında dürtü-

algı sıralaması ile bir irdeleme yapılmaktadır. Bu ilişkilerin mekânsal yansıması ise ana tartışma odağıdır. Makalenin son bölümünde dürtülerin özellikle kentsel mekân algısını şekillendirme biçimini seçim mimarisi aracılığıyla uygulamış örnekler sunulmaktadır. Bu noktada dürtülerin ve seçim mimarisi yaklaşımının bir tasarım bağlamına dönüşme potansiyeli irdelenmektedir.

### *Dürtü ve Mekânsal Algı İlişkisi*

Beden ve mekânın etkileşimi, fiziksel bir deneyimin sonucu olarak mekânsal bir algılamaya sunmaktadır. Ancak beden mekânı hissederek anlamlandırma arayışında bulunan bir varlıktır. Bu durumda ilk olarak gerçekleşen psikolojik tepkimeyi oluşturan durum dürtü olmaktadır. Dürtü "bedensel veya ruhsal dengenin değişmesi sonucu ortaya çıkan ve canlıyı türlü tepkilere sürükleyebilen içten gelen gerilim" olarak tanımlanmaktadır (Tdk,2020). Dürtüler aracılığıyla mekânsal algı tetiklenerek bedenin eylemlerine sonuç vermektedir. Dolayısıyla 'eylem' deneyimleyen tarafından ihtiyaç duyulan uyarıların seçilmesiyle devingenlik kazanan ve sürdürülmesini sağlayan bir dürtüdür. Mekân tasarımcısının bu dürtüyle mevcut dünyadaki çevresini yarattığı söylenilebilir.

İnsanın bilişsel sürecinin yanına algılamaya sürecinden de bağımsız olarak bir ortamın var olduğunu belirtmek amacıyla George Herbert Mead'ın çalışmalarında, "orada var olan dünya/the world that is there" terimi kullanılmaktadır. Orada var olan dünya bilgiyi içerir ancak ondan oluşmaz. Çünkü oradaki bilgi oranının deneyimlenmesi sonucu açığa çıkan bir şey olmaktadır. Bu deneyimi ilk olarak başlatan şey ise o dünyanın içindeki var olma etkinliği oluşturur. Klasik Amerikan pragmatistlerinden George Herbert Mead'na göre dürtüyle başlayan bu etkinlik dört aşamalı olarak gelişmektedir. Bunlar dürtü(nudge), algı(perception), düzenleme(manipulation)ve tamamlama (consummation) aşamalarıdır (Kınağ, 2018). Bu aşamalar bir sonuç olarak içine doğulan mevcut dünyanın fiziksel ve psikolojik ortamını hazırlamaktadır. Mekânı örgütlenme çabasının ilkel tavrından bugüne kadar gelen bilgi yığınının ise bu çeşit bir

davranış psikolojisinin fiziksel karşılıkları olduğu söylenebilir. Bu noktada algının öncelik kazandığı mekân tasarımları için deneyimin özgür kılınması ancak onu başlatan bir durum olarak dürtülerin gözetilmesi ile mümkün olmaktadır.

Bedenin duyuvar aracılığı ile aldığı bilgileri bilinç ve bellek aracılığıyla işleyerek anlam kazandıran kabiliyetine algı denilmektedir. Algı kişiye özgü yaşanan duyuvar-ansal bir işlev olarak bilişsel bir süreç ve deneyim olarak da görülmektedir. Bireysel süreç ve deneyim birikiminin bellek aracılığıyla zihne yerleşmesi ise zihinsel bir analizin sonucu gerçekleşmektedir. Bu analiz kişinin içine doğduğu mevcut dünyadan veri alma süreci ile başlamakta ve bu verilerin zihinde toplanması, anlamlandırılması ve gruplanarak organize edilmesi şeklinde tanımlanmaktadır (Norberg-Schulz, 1966). Bu eylem kişisel bir deneyim olarak iki evrede gerçekleşmektedir. Birincisi çevresel uyarılar aracılığıyla 'fizyolojik süreç'in duyuvar dönüşmesidir. Duyum çevreyi saran nesnelere ve ortam bileşenleri ile kurulan ilişkiden elde edinilen bilginin tespiti olarak tanımlanabilir. İkincisi ise bahsi geçen analizin zihinde gerçekleşmesi esnasındaki bilişsel yani 'psikolojik süreç'tir. Bu psikolojik süreçte gerçekleşen duyuvarların anlamlandırılması ve yorumlanması sonucu algı ortaya çıkar (Solso, Maclin, 2011). Duyular ve kişisel deneyimler aracılığıyla analizi oluşturan süzgeç kişiden kişiye değiştiği için algı da kişiden kişiye göre farklılık göstermektedir. Bu yönüyle algı bireysel ve görecelidir (renk, koku,tat gibi durumlarla temas sonucu oluşan deneyimler ve geçmiş).

Bir diğer bakış açısına göre ise algılamaya bireysel olmasına rağmen tamamen saf bir bilinç yerleşmemektedir. Çevresel etkenlerin tetikleyici rolü ve ortak imgelerin varlığı ortak algıya dönüşerek bireysel algılamayı etkilemektedir. Bu etkilerin algılamaya eşiklerine göre duyuvarlara teması üzerine Alman fizyolog E. H. Weber tarafından yapılan bir araştırma gerçekleştirilmiştir. Weber'in formülüne göre fark eşiği sıralamasında en büyük payı görme duyuvarına vermektedir(Weber katsayılarına göre farklı duyuvarlarının değerleri; görme 1/60 , Kinestezi,1/50, Acı(ısı ile ortaya çıkan)1/30, işitme(orta

frekanslar)1/10, basınç(deri) 1/7, koku 1/4, tat(tuz) 1/3)) (Hill, MG., (2015).

Görmenin birincil algılama aracı olması sadece Weber değil, başka araştırmacı ve kuramcılar için de söz konusudur. Algılama için geçen iki evreli sürecin görme üzerinden yorumunu Merlau Ponty'in lamba örneği üzerinden vermek mümkündür. Ponty görmenin önceliğinin bütünsel bir algılamaya dönüşemeyeceğini vurgulamaktadır. Ayrıca mevcut olan ya da mevcut olmayan şeylerin görünür olmayan parçaları hakkında oluşan zihinsel imgenin görünür olan kısımları aracılığıyla yorumlanmasının mutlak bir sonuç üretmeyeceğinden bahsetmektedir. Şayet nesnelerin görünmeyen yüzleri tasarlanmış olsa bu durumda tasarlanmış taraf önümüzde olmadığı için sadece zihinsel olarak o tasarıma ait sonsuz olasılıklar üretilebilir. Ponty'e göre bir lambanın imgesel olmayan ve görülenin arkasında kalan yüzlerinin tasarlandığı söylenemez. Ancak yer değiştirme yani hareket etme sonucunda görünmeyen yüzlerin zorunlu olarak algılanması mümkün olabilmektedir. Görünen yüz algılar üzerinden kavranabilir. Fakat görünmeyen yüz onunla bir temas gerçekleşmemişse kendi tarzında mevcuttur (Ponty,2008:46).

Buradaki anahtar durum algıyı tamamlayan 'hareket etme eylemi' olabilir. Hareket eylemi zamanla ilişiktir ve mesafeyi tanımlamaktadır. Bu durum özellikle mekân üzerine düşünüldüğünde farklı deneyimlere sonuç verebilmektedir. Algılanan mekân uzaklık -yakınlık, ışık-gölge gibi tezat ilişkilere göre mekânın deneyimini farklı biçimlerde yönlendirebilmektedir. Bu noktada bahsi geçen ilişkilerin örgütlenme biçimleri mekânın sınırlarını algısal olarak belirleyebilmektedir (Gehl,1987).

Bu sınırlar mekânı örgütleyen yatay ya da düşey elemanların yüzey nitelikleri ve bu yüzeylerin bünyelerine ait (doku, renk, desen,...vb) özellikleri ile algılamayı yönlendirebilir. Bu yönüyle algının mekânı tanımlamadaki yeri önemle vurgulanmaktadır(NorbergSchulz,1968:27). Ancak mekânsal algının görmenin önceliğine odaklanan deneyiminin yeterli olmadığını Juhani Pallasmaa'nın eleştirileri ile fark etmek mümkündür.

Pallasmaa 18.yy filozoflarından George Berkeley'in düşüncelerine dayandırarak, dokunmayı görmeyle ilişkilendirmektedir. Uzaklığın ve mekânsal derinliğin görsel olarak algısının dokunma duyusu olmadan yeterli olamayacağından bahsetmektedir (Pallasmaa,2011:53). O'na göre bütün duyular dokunma duyusunun uzantıları ve özelleşmiş halleridir ve "beden ile dünya arasında onu deneyimlemek için oluşan bir arayüz gibidir" (Pallasmaa,2011:13).

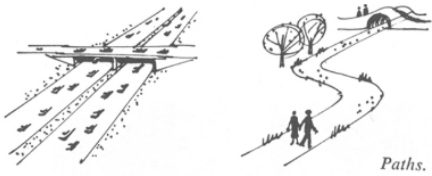
Antropolog Ashley Montagu de (Montagu,1986:3) tenin en eski ve en duyarlı organ olmasında dolayı dokunmayı görme olayından öncelikli tutmaktadır. Bu duyarlı yapı aracılığı kurulan temas çevreyi detayları ile algılamaya olanak verdiğiinden, duygusal deneyimlere de yol açabilmesi dokunmayı ayrıcalıklı kılmaktadır. Dokunma aracılığıyla maddenin doğasına ait farklılıklar (sertlik-yumuşaklık, pürüzlülük-pürüzsüzlük, sıcaklık-soğukluk,...vb) kavramlar aracılığı ile anlaşılabilir (Pallasmaa, 2011:58). Görme ve dokunmaya temellendirilen bu algısal temasların mekân algısını tamamlayabilmesi içinse duyuların çeşitlenmesine ihtiyaç duyulmaktadır. Böylece algısal olarak sınırlar genişleyerek çok yönlü bir deneyim kurulabilmektedir.

### *Kentsel Mekân Algısı*

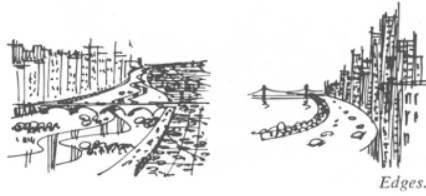
Mekânsal algının kent ölçeği üzerinden kavranması ise duyuları tetikleyen öğeler aracılığıyla mümkün olmaktadır. Özellikle Kevin Lynch ve Norberg- Schultz'un çalışmalarında kentsel algının onu oluşturan parçaların deneyimi yoluyla kentsel mekândaki hareketine, bu hareketin yönüne ve bu olay örüntüsü ile edinilen deneyime göre tanımlanabilir olduğunu belirtmektedirler. Bu ilişkilerin bulunduğu bir çevrede zihinde oluşan imgenin bireysel algısı kendine özgü olsa bile ortak imgesel verilerin varlığı toplumsal algıyı da üretebilme gücüne sahiptir. Dolayısıyla kentsel mekân algısı hem bireysel hem de toplumsal olabilmektedir. Lynch bu ilişkileri "Kent İmgesi" kitabında belirttiği üzere yollar, sınırlar, bölgeler, düğüm noktaları ve referans noktaları aracılığıyla analiz edilebileceğini belirtmektedir (Lynch, 1960). Norberg- Schultz ise yön ve yol(süreklilik), merkez veya yer, alan veya ilgi alanı(sınır) kavramlarıyla kent

ölçeğinde algının oluştuğunu savunmaktadır (Norberg-Schulz, 1968).

1. İzler



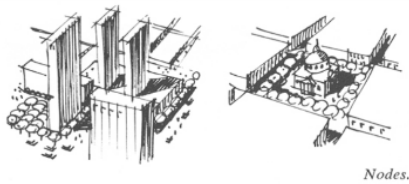
2. Kenarlar



3. Bölgeler



4. Düğüm/Odak



5. İşaret Öğeleri



**Resim 1** Kevin Lynch'in "Kent İmgesi" kitabında belirttiği Lynch Beşlisi olarak geçen analiz öğeleri; 1.Yollar(izler), 2.Sınırlar(kenarlar),3. Bölgeler, 4.Düğüm/Odak noktaları,5. Referans noktaları (Lynch, 1960)

Kevin Lynch'in yaklaşımındaki yollar, bölgeler, sınırlar, düğüm/odak noktaları ve referans noktaları zihin haritasını oluşturabilmeye yarayan öğelerdir. Bu öğelerin analizi mental olarak kentin imgesini vermektedir. Kentin imgesini zihinsel olarak ayırt etmeye yarayan özellikler aslında bir tür kümeleşme de sağlayan özelliklerdir. Kentsel imgeyi oluşturan öğelerin topolojik deneyimleri çevre imgesinin üç unsurunu ortaya koymaktadır (Lynch, 1960: 2).

1)Okunabilirlik: Mevcut çevrenin bütünselliğini oluşturan öğelerin rahat kavranması onların okunaklılığına bağlıdır

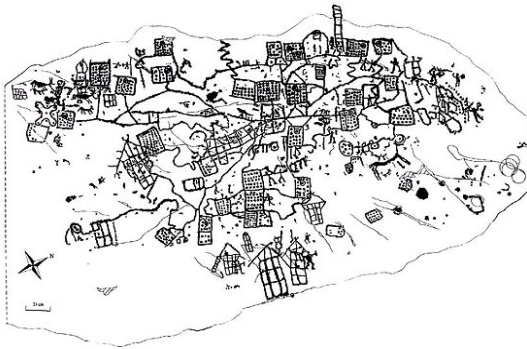
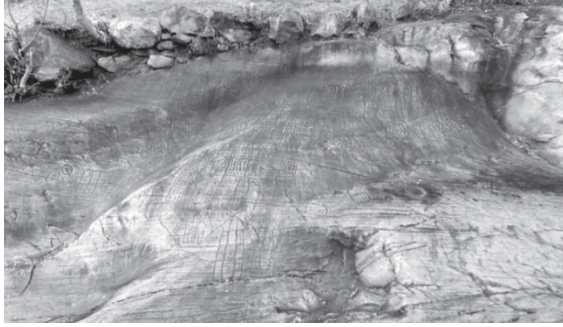
2)İmajın yapılanması: İnsan ile mevcut çevre arasındaki karşılıklı etkileşimin ürettiği çevresel verilere ek olarak bellekte kayıtlı deneyimler de imajın örüntüsünde etkindir.

3)Yapı, kimlik ve anlam: İmajı ayrıştıran ve biricik kılan bileşen kimliktir. Yapı bu noktada fiziksel anlamda mekânsal ilişkilerin bütünü bağlamında kalmaktadır. İmaj aracılığıyla oluşan kavramsal çağrışımlar ise anlamı üretmektedir (Lynch, 1960:2-9).

Kentsel mekânın okunabilir olması için kent bölgeleri simgeleri, sınırları kolayca tanımlanabilir, bütün içinde kolayca algılanabilir olmalıdır (Lynch, 1960: 4) Kenti oluşturan her bir öğe diğeri ile bağıntılı bir etkileşim sunmaktadır. Bu durum zihin haritasında bir bütünlük oluşmasını mümkün kılar. Ponty bu bütünlük ilişkisini limon örneği üzerinden açıklamaktadır. Ponty'e göre "Limonun sarılığı limonun niteliklerinin hepsine bulaşır, limonun her niteliği öbürlerine bulaşır. Limonun ekşiliği sarı, sarılığı ekşidir; bir pastanın rengini yeriz ve o pastanın tadı 'besin sezgisi' adını vereceğimiz şeye pastanın biçimini ve rengini sunan araçtır... Bir havuzdaki suyun akışkanlığı, ılıklığı, mavimsi rengi, dalgallılığı... Her biri içinden öbürünü gösterir... "(Ponty, 2005).

Yerleşim alanları için mekânsal algıda bütünlük arayışı tarih öncesi çağlardan bu yana var olan bir zihinsel etkinliktir. Bu

durumun en erken göstergelerinden biri İtalya'da bulunan ve demir çağından kalma Bedolina Kaya'sına işlenmiş, Camonica Vadisi'nde bulunan topografik haritada gözlemlenmektedir. "Bedolina Haritası" olarak bilinen bu kartografya kili arazilerin, dağ yollarının ve köylerin tasviri olarak yorumlanan en eski topografik haritalardan biri olarak bilinmektedir (Craig,2007).



Resim 2 Bedolina Kaya'sına işlenmiş, Camonica Vadisi'nde bulunan topografik harita (Craig,2007)

Bedolina Haritası'nın içerdiği unsurlar; • Kulübeler / evler • Doğrusal "alanlar", genellikle diğer nesnelere bağlanır ve noktalar içerir, ancak bunlarla sınırlı değildir • Tek alt dairesel "alan" • Yollar / yollar • Dairesel öğeler • Savaşçı figürleri • Hayvanlar • Sınırları çevrelemeyen noktalar • Tek bir Camunian Gülü • Tek bir merdiven formu şeklindedir. Yol olarak kabul edilen çizgilerle bağlanan bloklar ev veya evler ve diğer unsurlar bir ağ örüntüsü oluşturmaktadır. Bu zihin haritasına göre insanlar yerleşim alanının tanıdık olmasını okunaklılığını ve duygusal güvenliğini sağlayan tanınabilir unsurlarla anlamaktadır.

Bu unsurların oluşturulduğu evreye dikkat çekilirse herhangi bir haritalama

tekniklerinin olmadığı, şehir ve bölge planlama gibi bir uzmanlaşmanın bulunmadığı ve bildik kent dinamiklerinden farklılaşan bir yaşam biçiminin varlığını belirtmek gerekmektedir. Buna göre Bedolina Haritası'nın gündelik yaşam dinamiklerinin oluşturduğu mekânsal dürtülerin algıya dönüşerek yönlendirmesi aracılığıyla zihinde yer eden şemanın bir temsiliyeti olduğu söylenebilmektedir.

Kent İmgesi kitabında Lynch benzer bir mantıkla içgüdülere başvurarak, kentin düğümler, kenarlar, bölgeler, yollar ve referans noktalarını ortaya çıkarmak için bir kentsel alanın belleğinden oluşturulan basit harita çizimlerini kullanmaktadır. Lynch, "Çoğu zaman şehir algımız sürdürülmez, aksine kısmi, parçalı ve diğer endişelerle karıştırılır. Neredeyse her anlamda işliyor ve görüntü hepsinin birleşiminden oluşuyor." demektedir (Lynch,1960:2.). Zihinsel bir haritanın oluşturulması Lynch'e göre belleğe dayanmaktadır. Buradan hareketle Lynch, katılımcılardan "Sanki bir yabancıya şehrin tüm ana özelliklerini kapsayan hızlı bir tanımını yapıyor musunuz gibi yapın. Doğru bir çizim beklemiyoruz, sadece kaba bir taslak." diyerek bir harita oluşturmasını istemektedir (Lynch,1960:141). Böylelikle kentin kolektif imgesini oluşturmayı hedeflemiştir.

Bu çalışmanın da işaret ettiği üzere dürtüler aracılığıyla oluşan kentsel mekân algısının deneyime temellenen ve temaslar aracılığıyla kavranabilir olduğu görülmektedir. Dolayısıyla kentsel mekân algısının tetikleyici unsurları olarak görülebilecek öğelerin yerleri, fiziksel oluşumları, zaman içerisinde sunduğu program ilişkileri gibi durumların beden üzerindeki etkileri ön plana çıkmaktadır. Bedolina Haritası'nı oluşturan sezgiler günümüz kentlerinde de geçerliliğini korumaktadır. Bir kenti tarifleyebilmek için algıya yerleşmiş odak noktalarını, bölgeleri, baskın yolları tarif ederek başlamanın gerekçesi bu yerleşim alanlarının tanıdık olmasındandır. Bu noktada kentsel mekândaki çevresel uyaranlar aracılığıyla oluşan 'fizyolojik süreç'i başlatan nesnel ortamın nasıl üretildiği önem kazanmaktadır. Bu fiziksel ilişkinin üretim aşamalarında bireysel ya da toplumsal ölçek değerlendirildiğinde kentsel mekân

algısının bağımsızlığı üzerine bir tartışma gelişebilmektedir.

### Bulgular

Mekân, bedenini gerçekleştirdiği eylemlere ve bu eylemi gerçekleştirmek üzere bedenini hareketine ortam sağlamaktadır. Bu yönüyle sadece imgesi aracılığıyla değil bütüncül olarak çok yönlü bir etkileşimin ortamıdır. Mimarlık disiplini bu bağlamda beden-mekân-eylem ilişkisi üzerine literatürde oldukça geniş bir söyleme sahiptir. Mimari teorilerde çoğunlukla mekân algısı üzerinden detaylandırılan bu ilişki, sosyal psikoloji alanındaki bazı arařtırmalara göre beden-mekân-eylem etkileşiminde algıdan önce dürtülerin devreye girdiğini göstermektedir. Böylece bir mekânda eylemin gerçekleşmesi esnasında bedendeki karşılıkları üzerine düşünmek psikoloji, sosyoloji gibi alanların da işi olmaktadır. Ancak 21.yy dinamikleri mekânın-beden eylem ilişkisinin tüm bu disiplinler dışında ekonomi, teknoloji, bilişim gibi alanlar tarafından aktif olarak incelendiğini göstermektedir. Bu durumun en güncel örneği 2017 Nobel Ekonomi Ödülü sahibi Richard Thaler'ın çalışmalarıdır.

Thaler "Dürtme Teorisi" veya "Seçim Mimarisi" olarak adlandırılan teorileri ortaya atarak 2017 yılında ekonomi alanında Nobel Ödülü'nü kazanmıştır. O'na göre insanların, içine doğduğu mevcut dünyayı algılama biçimi önyargılıdır. Dolayısıyla eylemler üzerinde zaman zaman rasyonel olmayan herhangi bir şeyi yapmak mümkündür. Thaler ve diğer davranışsal iktisatçılar, insanların sezgiye dayalı ve bilinç dışında önyargılar ile hareket ederek, psikolojik yanılsamalar tarafından yönlendirilen kararlar alabildiğini ortaya koymaktadır. Buna göre dürtüleri harekete geçiren bir seçim mimarı, insanların eylemler hakkında karar verdiği bağlamı organize etmektedir. Bu noktada eylemlerin tasarlanması aşamasında algıdan önce dürtüler kullanılabilir. Thaler, dürtüleri "seçimleri kısıtlamadan yönlendiren ince müdahaleler" olarak yorumlamaktadır. Bu durum dürtmelerin zorunlu olmamasından kaynaklanmaktadır. Thaler abur cuburun yasaklanmasından ziyade meyveyi göz

hizasına koymamanın bir baskı olmadan dürtüye dönüşeceğinden bahsetmektedir.

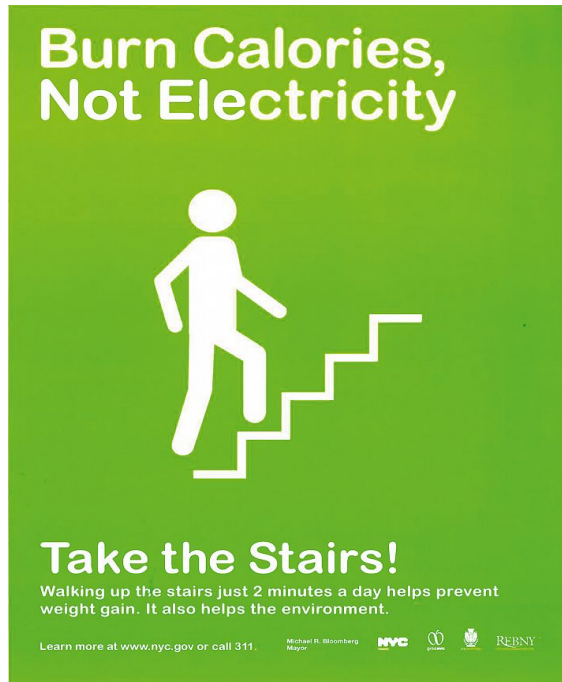
'Dürtme' terimini ilk olarak davranış değişikliği bağlamında kullanan Richard H. Thaler ve Harvard Hukuk Fakültesi Profesörü Cass R. Sunstein, "Dürtme: Sağlık, Zenginlik ve Mutlulukla İlgili Kararları Uygulamak /Nudge: Improving Decisions About Health, Wealth, and Happiness" kitabında şöyle demektedir; "... seçim mimarisinin insanların davranışlarını değiştiren herhangi bir yönü herhangi bir seçeneği yasaklamadan veya önemli ölçüde değiştirmeden öngörülebilir bir yola teşvik eder. Dürtü zorunlu gelişmez. Meyveyi göz önüne koymak bir dürtü üretebilir. Ancak abur cuburun yasaklanması değil! " (Thaler,Sunstein 2008: 8)

Yazarlara göre, dürtülerin birincil amacı insanların kısıtlama olmaksızın kendi kendilerine daha iyi seçimlere yönelik davranış seçeneklerinin çeşitliliğini değerlendirebilmeleridir. Bu tanım bilimsel çevrelerde şu şekilde tartışılmaktadır; Çok geniş ve belirsiz olmak!. Danimarkalı önde gelen davranış arařtırmacısı P.G. Hansen (2014: 2) tarafından yapılan alternatif bir tanımda ise "Dürtü; insanların yargılarını, seçimlerini veya öngörülebilir bir şekilde davranışlarını yönlendirmenin bilişsel önyargılar aracılığıyla mümkün olmasıdır" şeklinde yorumlanmaktadır.

İnsanlar çevredeki değişikliklerin veya farklı seçeneklerin eylemleri üzerindeki etkilerinin genellikle farkında değildirler. Dürtüler bu noktada bireylerin eylemlerinin kasıtlı olmayan yönlerini değiştirmeye çalışmaktadır. Dürtme araçları insanlara seçimleri hakkında hatırlatma, sosyal normlara dikkat çekme ve davranışı değiştirmeyi sağlama gücüne sahiptir. Dolayısıyla 'dürtmek' insanların daha iyi seçimler yapmalarına yarayan ipuçları olarak kabul edilmektedir. Bu doğrultuda kentsel mekânı kullanım açısından daha pozitif alışkanlıklar edinmek mümkündür. Metropol deneyiminin toplumsal anlamı ve göstergeleri üzerine arařtırmalar yapan Stavros Stavrides, "Bir mekânda yaşama edimi, dünyaya dair belirli bir aşinalığı sürekli olarak yeniden onaylıyormuş gibi görünür. Bir yeri yaşanabilir olarak kabul etmek, kelimenin geniş anlamıyla,onu alışkanlıklar için uygun bir yer olarak kabul etmek demektir. Bu nedenle mekân, kendi

formu içinde nispeten istikrarlı ya da değişimlerinde öngörülebilir ve kontrol edilebilir olarak kabul edilir. Mekânsal yaşam(habitation) gerçekten de alışkanlıkla(habit) bağlantılıdır” demektir (Stavrides,2010:66). Bu durumda kentsel yaşamın alışkanlıkların ürettiği tanıdık hissini dürtülerin de katkısı ile daha güçlü hale getirmek mümkün olmaktadır.

Kamu planlaması konusunda deneyimleri ile bilinen mimar Avani Parikh dürtüleri kullanarak gündelik yaşamın kolaylaşabileceğinden bahsetmektedir. O’na göre bulaşıcı olmayan hastalıklar, obezite ve diyabet gibi yaşam tarzı hastalıkları, insanların nasıl karar verdiklerinin bir sonucudur. Bu durum ise kısmen fiziksel ortamın nasıl tasarladığından kaynaklanmaktadır (Arabalar, yürüyüş, bisiklet vb.)(Arkitektur,2013).



**Resim 3** Asansörlerin yanına konulan parlak yeşil afiş “Elektrik değil, kalori yak” demektir (Arkitektur,2013).

Dürtüleri mekân tasarımına katan mimar Avani Parikh 'in örneklerinden biri, kamu binalarında merdiven kullanımını teşvik etmek için oluşturulan Aktif Tasarım Merkezi’dir. Mimar Parikh insanlar bir şeyi daha kolay, kendileri için değer katan bir şey, yani bir kazanç olarak algıarlarsa, bunu seçme olasılıklarının daha yüksek

olduğunu söylemektedir. Böylece, örneğin "Hayata enerji katın!" diyerek merdiven istemini tersine çevirerek bunu olumlu hale getirmek ve insanların bunu gerçekten yapmasını sağlamak mümkün olmaktadır (Parikh,2011).

Dürtme eylemini tasarım aracı olarak kullanan bir diğer mimar Snøhetta ortaklarından Craig Dykers’dır. Dykers mekân tasarımında dürtme konsepti ile ilgili “Bedenlerimiz güzel makinelerdir ve çoğu zaman bilinçli zihnimizin yardımı olmadan çalışırlar. Beyin, değişen ortamlarda gezinirken özerk olarak çalışan bedendir.” demektir. Bu durumu gezinme becerisi üzerinden tarifleyen Dykers şöyle açıklamaktadır; “Bunun bir örneği, bir restoranda tuvalet bulmanın yaygın bir problemidir. Hepimiz kendimizi bu durumda bulduk: Daha önce oraya hiç gitmemiş olsanız bile, aramaya meyilli olduğunuz belirli şeyler var ... Aşağı inen bir merdiven, yan tarafta bir köşe, arkada perdeli bir açıklık ...” (Arkitektur,2013). Bu doğrultuda Dykers dürtüler aracılığıyla oluşan davranış biçimlerinin bir konsept olarak tasarımı şekillendirebileceğini düşünmektedir. Bu yaklaşımını sergilediği tasarım insanlara çatıda yürüme dürtüsünü aşıl原因 Oslo Opera Binası’dır (Resim 4).

Avani Parikh için dürtüler Dykers’ın yaklaşımına benzer şekilde yeni düşünme biçimleri için potansiyel bir sıçrama tahtası olarak görülmektedir. Parikh’e göre “Örneğin Oslo'daki Opera Binası incelendiğinde, insanlar çatıdan yukarı çıkarken görülür. Bu insanlar için farklı bir şey yapıyor olma dürtüsünün sonucudur.



**Resim 4** Mimari dürtü olarak “İnsanlar çatıda yürüyebilir” algısını üreten Oslo OperasıProjesi, Tasarım:Snøhetta, 2008 (Arkitektur,2013).





*Resim 5 Kentsel bir dürtü olarak New York'taki High Line projesi, Tasarım: Diller Scofidio + Renfro, James Corner & Field Operations, 2011 (Arkitektur,2013).*



*Resim 6 James B. Hunt Kütüphanesi'nin merdiveni (Merdiven sarı renktedir ve kullanıcıları cesaretlendirmek için ana görüş ve dolaşım hatları boyunca yerleştirilmiştir.), North Carolina Eyalet Üniversitesi. Snøhetta, 2013(Arkitektur,2013).*

Bu tasarımlar davranışları iyi bir mimariyle etkileyebilecek şekilde değiştiren ve belki de dürtme ve beklenti teorisi temelinde tartışılan kültürel açıdan yenilikçi projelerdir. Bu noktada bir dereceye kadar dürtme teorisi, mimarların her gün ne yaptığını basitçe tarif etmek olarak görülebilir: İnsanların tasarladığımız mekânları nasıl kullanacaklarını ve nasıl deneyimleyeceklerini hayal ediyoruz. Mimarlar bunu zaten biliyorlar, ancak şimdi bunu sosyal bilimlerle köprü kuran bir kelime dağarcığı yardımıyla kullanabilirler." (Arkitektur,2013). Böylece tekil yapılarda ya da kentsel mekânlarda dürtülerin bir tasarım bağlamı olarak kullanılmasının deneyimi zenginleştirebilen bir yönü olduğu vurgulanmaktadır (Resim 5, Resim 6).

Tüm bunlar ışığında sürdürülebilir bir kent tasarımı için kötü yaşam tarzı seçimlerini neyin engellediğini bulmaya

çalışarak, toplumu şekillendiren davranışların analizini yaparak ya da daha pozitif davranışları üretebilecek karşılaşmaların neler olduğunu analiz ederek elde edilen verilerin kentsel mekânların tasarımı için bağlamsal birer veriye dönüşebildiği görülmektedir.

### Tartışma

Günümüzde kentsel gelişim ve tasarım kararlarının çoğu erksel ideolojilere göre şekillenmektedir. Bu şekillenme kentlinin yaşam biçimlerine değil de daha çok ranta, ekonomiye, fiziksel göstergelere yönelik gelişmektedir. Bulaşıcı olmayan hastalıklar (covid-19 süreci örneği bulaşıcı hastalıkların da bu listeye katılmasını gerektirebilir), obezite ve diyabet gibi yaşam tarzı hastalıkları, kentsel travmaların ürettiği psikolojik davranış bozuklukları, şiddet gibi durumlar insanların nasıl karar verdiklerinin bir sonucu olmaktadır. Ancak sağlıklı ve nitelikli bir kentsel mekânın bu tür negatif etkilerden nasıl arındırılacağı güncel bir tartışma konusudur. Seçim mimarisinin dürtüleri kullanarak kentsel mekânları tasarlarken yapıcı bir etken olarak devreye girmesi yine güncel bir yaklaşım olarak kabul edilmektedir. Bugüne kadar birçok alanda seçim mimarisi insanları tüketime yönlendirmek için bir araçken artık bu davranış mimarisinin mekân tasarımına eklenmesi yoluyla daha sürdürülebilir bir ortamın yolları aranmaktadır. Bugüne kadar yapılmış uygulamaların insanlığı çok pozitif etkilemediği dünya çapında açık bir gözlemdir. Ancak sürdürülebilir bir geleceği inşa etmek bugünden başlayabilir. Dolayısıyla sürdürülebilir kentler için bu tür alternatif tasarım yaklaşımlarını değerlendirmek daha nitelikli bir kentsel yaşam için olumlu görülmektedir.

### Sonuç

Bu doğrultuda makale daha nitelikli bir kentsel yaşamın yöntemleri içinden dürtü ve seçim mimarisinin etkilerini tartışmaya odaklanmıştır. Bu irdelemenin kentsel mekân tasarımının her türlü paydaşı için bir öngörü oluşturması hedeflenmektedir. Kentsel mekân tasarımcılarının sadece karar verici erkler değil çok disiplinli bir analizi üretebilecek paydaşlar olması gerektiği

görülmektedir. Bu noktada bir kentsel mekânın tasarımı mimarlar, şehir plancıları, yerel yönetimler ve hatta kullanıcısı dışında sosyologlar, davranış bilimcileri ve sosyal psikologlar gibi uzmanların işbirliği ile oluşturulmalıdır. Bu şekilde tasarlanacak kentlerin onu deneyimleyen kişilerce hem zihin haritasında hem mekânsal algı biçimlerinde hem de birbirlerine davranış biçimlerinde nitelikli ve sürdürülebilir bir kent ortamı sunacağı düşünülmektedir.

### Kaynakça

- Craig, A.,(2007), The Bedolina Map – an Exploratory Network Analysis CAA 2007 - Layers of Perception. Proceedings of the 35th International Conference on Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology (CAA), Berlin, Germany, April 2–6
- Gehl, J. (1987). *Life Between Buildings: Using Public Space*, Van Nostrand Reinhold Company, New York.
- Hansen,P.G., (2014). *Nudge and Libertarian Paternalism: Does the hand fit the glove?* Copenhagen:Roskilde University
- Asar, H., (2013), “Mimari Mekân Okumasında Algısal Deneyim Analizinin Bir Yöntem Yardımıyla İrdelenmesi”, YL Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Hill, MG., (2015). *Aklımın Aklı: Psikoloji*, Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık
- Kınağ, M. (2018), "George Herbert Mead'ın Eylem Kuramı", *Bozok Üniversitesi İ.F. Dergisi* 14 / 14 Sayı:Aralık 2018, S: 363-390
- Lynch, K, (1960). *The Image of the City*, Cambridge MA: MIT Press
- Montagu, A.,(1986). *Touching: The Human Significance of the Skin*, Harper&Row, New York. USA
- Norberg-Schulz, C., (1968). *Intentions in Architecture*, USA:MIT Press
- Arkitektur N magazine (e-journal) (2013) *Nudges for a better architecture?* <https://www.architecturenorway.no/questions/cities-sustainability/nudge/> E.T: 10.08.2019
- Pallasmaa, J., (2011). *Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular*, Kılıç, A.U. (çev.), YEM Yayınları,İstanbul.
- Parikh, A.,(2011), *Behavior,Design &Wellnes*, 7th Design and Health World Congress,U.S.
- Ponty, M.M., (1996). *Göz ve Tin*, Çev. Ahmet Soysal, İstanbul :Metis Yayınları
- Ponty, M.M., (2008)., *Algılanan Dünya, Sohbetler*, çev. Ömer Aygün, İstanbul :Metis Yayınları
- Solso, R.L., MacLin, M.K., MacLin, O.H. (2011). *Bilişsel Psikoloji*, İstanbul:Kitabevi Yayınları
- Stavrides,S., (2010). *Kentsel Heteretopya: Özgürleşme Mekânı Olarak Eşikler Kentine Doğru*, İstanbul: Sel Yayıncılık
- Thaler, R., Sunstein,C., (2008), *Nudge: Improving decisions about health, wealth, and happiness*, New Haven:Yale University Press

### Extended Abstract

Cities have a multi-layered structure where we born and experience as a physical equivalent of the ecosystem. The sustainability of urban space is possible with the behaviors of individuals who live in it or who experience it. Thus, it is important to analyze the situations that create, control or direct the aforementioned behaviors. It is observed in examples around the world that these behavioral practices have been created by varying authorities in 21st-century. A song, an advertisement, or a constructional activity affects behavioral psychology through perception management. This situation also directs social behavior. Therefore, focusing on the impulses of these behaviors has the potential of enriching spatial perception, providing a more livable environment, creating ecological balances and improving interpersonal interaction. The article first mentions spatial perception by focusing on this potential and then mentions the nudges that may form this perception.

Space provides an environment for the actions performed by the body and the movements of the body to realize this

action. In this aspect, it is the environment for a multi-directional interaction not only through its image but also as a whole. Architectural discipline has a wide range of statements about the relationship between body-space-action in the literature. According to some studies in social psychology, this relationship, which is mostly detailed over spatial perception in architectural theories, shows that nudges step in before perception in the relationship between body-space-action. Thus, thinking about the equivalents in the body during the realization of action in space is addressed in the fields of psychology and sociology. However, the 21st-century dynamics show that the relationship between space-body-action is also actively examined in the fields of economy, advertisement, and informatics. The most up-to-date example of this is the work of Richard Thaler's. Thaler suggested theories named "Nudge Theory" or "Architecture of Choice" and won the Nobel Prize in economics in 2017. According to Thaler, the way people perceive the current world into which they were born is biased. Therefore, it is possible to make nonlogical things on actions from time to time. Thaler and other behavioral economists suggest that people may make decisions that are directed by psychological reflections by acting based on instincts and unconscious prejudices. Accordingly, an architect of choice, who evokes nudges, organizes the context where people make decisions about actions. At this point, nudges can be used in designing actions before perception. Thaler interprets "nudges" as tiny interventions that direct choices without limiting them. Because pulses are not a must. (for example, putting the fruit at eye level creates an impulse while forbidding junk food is not).

Discussing the impulse theory through architectural space is a new approach. Considering new architectural approaches established on the fellowship in between disciplines, thus creating a space is not just under the authority of the designer. According to social psychology studies, nudges are primary in human behaviors. And the perception is secondary. However, the designer is expected to discuss the relationship between body-space-action as contextual data and reflect those on their design. Therefore, the person who

experiences the space is expected to comply with the previously organized behaviors. It is especially impossible for people to act based on instincts and display unconscious behaviors for such spatial organizations.

These situations can mostly be observed in urban public spaces. A public space may appear as a result of the directed work of the shareholders; designer, urban and regional planner, local authorities or social pressure. This environment will provide the experiencing person a primary behavior system. The actional uniqueness of the body stays in the background if a detailed behavioral analysis is not obtained for all these shareholders. Because the behavioral codes for all actions in the space have previously been created. A life experience that developed within these codes turns into a reflex and cognitive data that belong to that place. It is inevitable to perceive the city's memory, sociocultural structure, production-consumption relations, and objective correlatives of these through the spatial elements of the city and to produce a mind map on familiar places. Therefore, the physical structure of the city can also turn into a perceptive memory that is passed down from generations in addition to producing personal or social perception. The fact that spatial codes making actions similar has the danger of leaving the collective memory without a place. Bringing these relations into question might produce contextual data for individuals who design the current and future physical environments. It is considered that spaces that are designed through these contextual data will be able to direct behavior psychology. This will be an important step in the formation of a sustainable future idea and its implementation.