

İÇ MEKÂNDAKI RENK VE İMGENİN SEREBRAL PALSİLİ ÇOCUKLAR ÜZERİNDE ALGISAL ETKİSİ**PERCEPTUAL IMPACT OF COLOR AND IMAGE IN INDOOR ENVIRONMENTS
ON CHILDREN WITH CEREBRAL PALSY****Mehmet Noraslı *****Öz**

İnsan, eşsiz algılama yetisiyle bulunduğu her mekânla etkileşime girer. Bu etkileşim sonucunda, mekâna bağlı olarak kişilerin hisleri, düşünceleri ve davranışlarında farklılıklar görülebilir. Bu çalışmada; serebral palsili çocukların fizyoterapi aldıkları mekânlarda motivasyonlarını olumlu yönde etkileyen renk ve imgelerin tespit edilmesi, edinilen verilere göre araştırma alanında uygulamalı tasarımın yapılarak geri dönüşlerin sağlanması amaçlanmıştır. Araştırmanın yönteminde, anket tekniği kullanılarak renklerin serebral palsili çocuklar üzerindeki algısal etkisi tespit edilmiştir. Röportaj ve gözlem tekniği kullanılarak araştırma alanındaki fizyoterapistler ve serebral palsili çocuklarla görüşülmüş, tedavi sürecinde motivasyon sağlayan imgesel veriler elde edilmiştir. Edinilen verilerin analizine göre araştırma alanı olarak belirlenen fizyoterapi salonundaki duvarlara, yüzey tasarımı ve uygulaması yapılmıştır. Sonrasında araştırma alanında görev yapan fizyoterapistlerle görüşmeler yapılarak uygulanan tasarımın, serebral palsili çocuklar üzerindeki motivasyonel verimliliği hakkında bilgiler edinilmiştir. Çalışmanın bulgularına göre; turuncu ve mavinin serebral palsili çocuklar üzerinde olumlu etkiler gösterdiği ayrıca hikayelerin, doğa ve hayvanlara yönelik imgelerin çocuklardaki motivasyonu arttırdığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Mekânsal Algı, Renk, İmge, Serebral Palsi.

Abstract

Humans interact with every environment with their unique senses of perception. Emotions, ideas, behaviors thus vary depending on the location. The study aims at specifying which colors and images in the physical therapy settings enhance the motivation of children with cerebral palsy. Therefore, an applied design was created in the research area based on the data collected to offer feedback. Using the survey technique, the research method assessed how colors impacted the perception of the children. The physiotherapists and the children were interviewed using observation and interview methods. The goal was to gather imaginative data fostering motivation. The hall walls were identified as the research area, the surfaces were accordingly designed. The physiotherapists were then interviewed to learn more about the motivational effectiveness. The findings indicate that the children benefited from the colors orange and blue and were more uplifted by tales and pictures of animals and the natural world.

Keywords: Spatial Perception, Color, Image, Cerebral Palsy.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 01.04.2024 - Kabul tarihi: 28.05.2024

*Dr. Öğr. Üyesi, Selçuk Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, mehmetnorasli@selcuk.edu.tr,
<https://orcid.org/0000-0002-6080-919X>, Konya/TÜRKİYE.

1. Giriş

Kişilerin konfor alanlarını belirleyen mekân, yaşamımızın ayrılmaz bir parçasını oluşturmaktadır. Mekân birçok disiplin tarafından sorgulanan bir konudur. Bu sorgulamalar doğrultusunda mekân, kimi zaman aklın niteliğine dayandırılarak zaman kavramı ile ilişkilendirilmiş, kimi zaman da var oluşla simgeleştirilerek insanların etkileşim alanı olarak görülmüştür (Akarsu, 2014:121; Hisarlıgil, 2008:25). Mimari açıdan ise mekân, sürekli irdelenen mimarlıkla bütünleşen bir konudur. Zevi (1990:16), mekânı “mimarlığın başrol oyuncusu” mimarlığı ise “mekân yaratma sanatı” olarak ifade etmiştir.

Mekân, kendine özgü yapısıyla kullanıcılara ileti sağlar. Mekânı kullanan kişiler ise bu iletileri algılayarak mekân ile etkileşim içerisine girer. Etkileşim sonucunda insan, duygu ve düşüncelerini açığa çıkararak davranışlarını sergiler. Böylelikle mekân, kapsadığı tüm öğeleriyle kişilerin davranışlarında etkin rol oynamaktadır. Kişilerin bulunduğu mekânı kavraması için öncelikle algılaması gerekmektedir. Bu bağlamda Leland (2006:216), mekânla bütünleşen mimarlık biliminden alınan hazzın algı ile değer bulduğunu belirtmiştir.

Mekân içerisinde kullanılan renkler ve imgeseller, bilgi edinimine referans olması, fizyolojik ve psikolojik açıdan insan ile çevresi arasındaki etkileşimi sağlaması bakımından etkin rol oynamaktadır. Bu doğrultuda mekân içerisindeki renk ve imgenin kullanıcılara yönelik özgün ve nitelikli bir şekilde kullanılması gerekmektedir (Müezzinoğlu, 2018:92). Tasarımdaki özgün yaklaşımlar, kullanıcılar üzerindeki aidiyetin, motivasyonun ve konforun artmasını sağlar.

Bu çalışmada, kullanıcıya özgü tasarımların öneminden yola çıkarak serebral palsili çocukların tedavi süreçlerinde motivasyonunu arttıran renk ve imgelerin tespit edilmesi, araştırma alanını oluşturan fizyoterapi salonunun edinilen tespitlere uygun şekilde tasarlanarak uygulamasının yapılması ve geri dönüşlerin alınarak mevcut durum ile kıyaslanması amaçlanmıştır. Araştırmanın yönteminde, anket tekniği kullanılarak serebral palsili çocukların tedavi sürecinde motivasyonlarına etki eden renkler analizler doğrultusunda tespit edilmiştir. Sonrasında röportaj tekniği kullanılarak araştırma alanında görev yapan fizyoterapistlerle görüşmeler sağlanmış ve serebral palsili çocukları motive eden görsel ve sözlü ifadeler, veri olarak toplanmıştır. Tespitler doğrultusunda, araştırma alanı tasarlanarak uygulaması yapılmıştır.

Sonrasında fizyoterapistlerin görüş ve gözlemleri alınarak tasarlanan mekân önceki durumuyla kıyaslanmıştır. Edinilen bulgulara göre, serebral palsili çocukların tedavi aldıkları mekânlarda turuncu ve mavi rengin kullanılması; hikâye kahramanları, doğa ve hayvan figürlerini içeren imgesellerin bulunması çocukların tedavi sürecindeki motivasyonunu yükseltmektedir.

1.1. İnsan ve Mekânın Etkileşimi

İnsan, var oluşuyla birlikte barınabilmek için farklı yollar denemiştir. Doğa koşullarına karşın yine doğanın sunmuş olduğu imkânlardan faydalanarak mağara, ağaç kovuğu gibi doğal oluşumları yer edinmiştir. Yapı malzemelerinin geliştirilmesiyle birlikte insan, isteği doğrultusunda yaşam alanlarını şekillendirmeye başlamıştır. İnsan ihtiyacının çeşitlenmesi ve gelişmesiyle birlikte mekân kavramı, farklı yönleriyle bilimsel çalışmalarda incelenen bir konu haline geliştir (Öztürk ve Çelebi, 2018:144; Öztürk ve Şimşek, 2019:14).

Mekân sürekli hayatımızı çevreleyen ve hacmi boyunca eylemlerimizi gerçekleştirmemizi sağlayan boşluklardır. Bu bağlamda mekân, kümelenmiş ögeler tarafından gruplanmakta ve bir mekânı diğerinden ayırmaktadır (Ching, 2002:196). Bu bağlamda mekân, kişileri çevreden belirli bir ölçüde ayıran, belirli bir kişinin ya da grubun yeri olan ve kişilerin içinde eylemlerini gerçekleştirmesine imkân tanıyan boşluklardır (Hasol, 2019:136).

İnsan ve mekân devamlı etkileşim içindedir. Mekânın fiziksel ögeleriyle düşünsel ve duygusal davranış şekilleri arasında olan karşılıklı ilişki, mekân tanımına farklı anlamlar kazandırmaktadır (Edgü, 2021:219). İnsanalar, duyularıyla mekânı algılar ve anlam kazandırır. Mekân, insanların algısıyla anlam kazanarak tüm iletileriyle algılanmış olur.

Bireyler, duyularını kullanarak içerisinde bulunduğu mekânı anlamlandırır ve önceden deneyimlemiş olduğu diğer mekânlar ile ilişkilendirir. Böylece mekân; kişilerin duyumsaması, anlam yüklemesi ve bağlam kurması ile algılanmış olur. Algı sürecinin başlangıç noktası olan duyum, fiziksel çevrenin duyular üzerindeki etkisinin yalın bir sonucudur (Aslan vd., 2015:140; Erkan Yazıcı ve Çakıcı Alp, 2017:58; Gezer, 2012:9).

Algı, duyu ile edinilen verileri sınıflandırarak çevredeki nesnelere ya da olayları anlamlandırma sürecidir (Siegel, 2006:43; Smith, 2002:68). Düşünme, hayal etme, ilişki kurma gibi bilişsel faaliyetlerin parçası olan algı, kişilerin demografik ve bilişsel yapısına göre farklılık

gösterebilir (Goldstein, 2010:19). Bireyin çevresiyle arasında bir bağ kurarak bulunduğu mekânla etkileşime girmesi, mekânsal algı kavramını ortaya çıkarmaktadır. Kişinin mekândaki hareketine göre değişip gelişebilen mekânsal algı, mekân içerisindeki deneyimlere ve mekânın hatırlanmasına bağlı bir oluşumdur (Uysal, 2009:24).

1.2. Mekân İçerisinde Renk ve İmge Faktörü

Görsel algıyı etkileyen temel unsurlardan biri mekân içerisinde kullanılan renk ve imge öğeleridir. Renk, ışığın bir nesne üzerine düşüp yansımaya göze gelen ışık dalgalarının kişiler üzerinde bıraktığı etkidir. Bu etki, ışığın şiddetine göre değişiklik göstermektedir. Işık şiddeti, rengin oluşumunu doğrudan etkilediği için renkler arasında farklılıkların oluşmasına sebep olur. Bu doğrultuda renk dengesi, doğada kendine özgü tonlarıyla varlığını oluşturmaktadır (Göker Paktaş, 2018:140; Tepecik, 2002:26).

Renk, şiddetiyle kişide oluşturduğu psikolojik etkiye dayanarak sıcak ve soğuk renkler olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Sıcak renkler; kırmızı, turuncu, sarı ve tonlarıdır. Uzun dalga boyları ile genellikle titreşimli olan sıcak renkler, doğrudan bakıldığı zaman gözün ağ tabakasına ilk çarpan renklerdir. Sıcak renkler, dinamik etkisinden dolayı diğer renklere göre daha yakındaymış hissiyatı vermektedir. Soğuk renkler; mavi, mor ve yeşilin tonlarıdır. Soğuk renkler ise sıcak renklerin aksine, gözün ağ tabakasına sonradan düşmesi sebebiyle geride kalarak daha durağan bir etki oluşturur. Bu durum, soğuk renklerde daha ferah, serin ve durgun bir algı yaratır (Güngör, 2005:53; Pile, 1997:9).

Mekân içerisinde kullanılan renkler, imgelerle bütünleştiği zaman daha anlamlı hale dönüşmektedir. Sanatın vazgeçilmez bir öğesi olan imge; gölge, hayal, görüntü kelimeleriyle bağdaştırılmaktadır (Albayrak, 2020:133; Işıldak, 2008:66). İmge; bir uyarana bağlı kalmadan bilinçte belirlenen, duyularla algılanan, zihinde gerçekleşen hayallerdir. İmge, bir yandan düş ve hayal olarak betimlenirken; diğer yandan da genel görünüş olarak betimlenmektedir. Bu iki anlam, imgenin sınırsız yapısını kanıtlamaktadır (Bayav, 2009:107).

İmge kavramı; görsel, dilsel ve algısal süreçlere dayanır. İmgeler, bir fikri aktarma yetisine sahip olduğu için görsel sanatlarda etkin şekilde kullanılır ve fikirleri iletmenin güçlü bir aracıdır (Ambrose ve Harris, 2013:135). İmge, ifade gücünün dinamiklerini oluşturduğu için anlatılanları

sınıflandırmaya veya açıklamaya çalışmaktan çok, varoluş nedenini ortaya çıkaran bir olay örüntüsü olarak okuma olanağı sağlar (Alemdar ve Aydınli, 2011:85).

İmge, zihinsel ve algısal olmak üzere iki başlık altında sınıflandırılır. Buna göre zihinsel imge, bellek veya hayalle geçmiş görsel faaliyetlerden gelen imgeler üzerine kuruludur. Algısal imgeler ise görsel etki altında kurulan türlerdir. İnsanoğlunun ilk yapmış olduğu imge örneği olarak düşünülen, mağaralara çizilen figürlerden günümüze kadar gelen imgeler aslında algısal imge olarak nitelendirilebilir (Bakar Fındıkcı, 2021:450). Bu bağlamda imge, günümüz mekânlarında sıklıkla kullanılan bir tasarım unsuru olarak karşımıza çıkmaktadır.

1.3. Serebral Palsili Çocukların Mekânsal Algısı

Hastaneler; hasta, refakatçi, sağlık personeli gibi farklı kullanıcılar tarafından deneyimlenen, karmaşık fonksiyonlu yapılardır (Allison, 2007:62). Kişiler, herhangi bir hastalıktan dolayı hastaneleri zorunlu olarak kullanmaktadır. Bu durum, tanısı ortaya konacak bir hastalığın belirsizliğinden kaynaklandığı için hasta ve yakınlarında kaygı ve korku oluşturabilmektedir. Hastane yapılarının fiziki durumlarındaki yetersizlik, endişe ve korkunun artmasına neden olabilmektedir. Hastanelerdeki fiziki yapıların kullanıcılar üzerindeki etkisi, iyileşme ortamlarının önemini ortaya koymaktadır. İyileşme sürecindeki ortamların yapılandırılması ve bu ortamda bulunan kullanıcıların konforuna yönelik düzenlenmesi, kişilerin motivasyonel gelişimini olumlu yönde etkilemektedir (Selderay, 2018:264).

İyileşme ortamlarının fiziki nitelikleri özellikle çocuk hastalar için daha fazla önem taşımaktadır. Çocukların yaşları gereği; kullanım alanlarındaki sınırlılıklar, hastalık süreçlerini iyi bir şekilde yönetebilmeleri, alışık oldukları ortamlardan uzaklaşarak hastane ortamına uyum sağlayabilmeleri yetişkinlere göre daha zordur. Bu doğrultuda, çocukların kullanmış olduğu hastane mekânlarındaki fiziki ortamların nitelikli bir şekilde yapılandırılması ve çocukların ilgi ve ihtiyaçlarına göre oluşturulması çocukların ortama bağlı olarak iyileşme sürecini olumlu yönde etkilemektedir (Instone, 2002:304). Kimi zaman hastaneler çocuklarda stres kaynağı olarak görüldüğü için niteliksiz hastane ortamları, korku ve kaygıya bağlı olarak davranış bozukluklarına da neden olabilir (Nasab vd., 2020:3). Spesifik ve kronik hastalığı bulunan çocukların, tedavi gördükleri mekânlarda bu durumla daha yoğun karşılaşmaktadır.

Spesifik bir hastalık olarak karşımıza çıkan serebral palsi, yaşamın erken döneminde santral sinir sistemi lezyonu, hasarı veya disfonksiyonuna bağlı olarak gelişen, bilinen progresif veya dejeneratif beyin bozukluğu ile karakterize klinik tablo olarak tanımlanmaktadır. Buna bağlı olarak serebral palsi, gelişmekte olan beyinde fetal veya infantil dönemde zedelenme sonucu gelişen; ilerlemeyen, hareketleri kısıtlayan kalıcı motor işlev kaybı, duruş ve hareket bozukluğu olarak görülmektedir (Öneş vd, 2008:14).

Bir nörogelişimsel bozukluk olan serebral palsi tanısı için özgün bir biyokimyasal belirteç veya laboratuvar tetkiki yoktur. Serebral palsi tanısı klinik bulgulara göre konmaktadır. Motor bozukluğunun ilerleyici olmadığından emin olunmalı ve klinik bulgular ile serebral palsi tipi saptanmalıdır. Serebral palsinin kesin bir tedavi yöntemi yoktur. Tedavinin amacı günlük aktivitenin sürdürülebilmesi için kasların güçlendirilmesi, istemli hareketin kontrolü ve istemsiz hareketlerin baskılanması, spastisitenin azaltılması ve yaşam kalitesini bozan ek sorunların giderilmesidir. Serebral palsinin tedavi sürecinde fizyoterapinin amacı, nöromotor kapasitenin artırılması, kontraktürlerin önlenmesi ve günlük hayatta hastayı mümkün olan en üst düzeyde bireysel işlerini yapabilecek duruma getirmektir. Fizyoterapi alanlarında eklem hareket sınırını genişletmek için gerdirmeye ve güçlendirme hareketleri yapılmaktadır. Bu bağlamda serebral palsili çocukların tedavi gördükleri ortamlarda mekânsal kalite önem taşımaktadır (Alp, 2010:17-19).

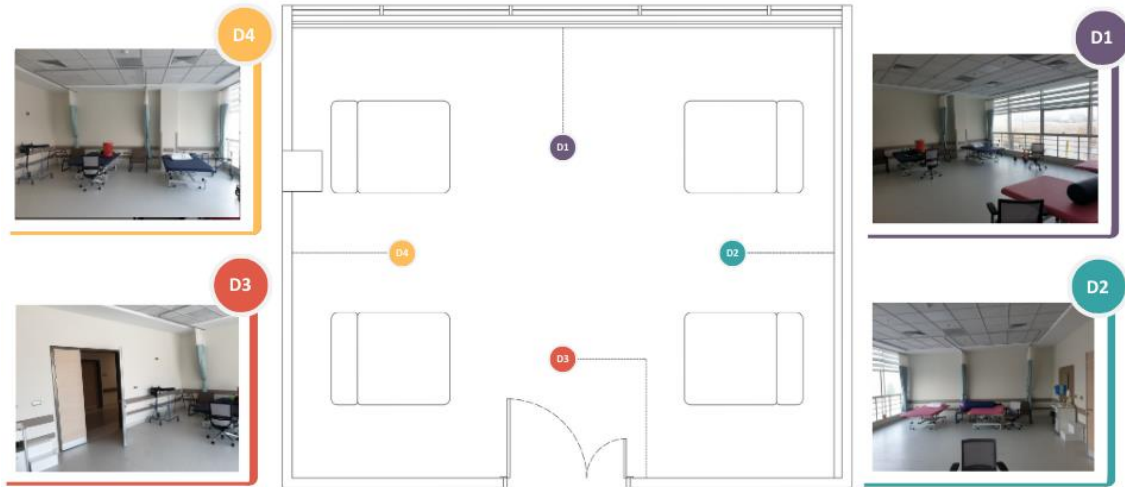
Serebral palsi, zihinden bırakmış olduğu etki düzeyine göre mekânsal algıda farklılık gösterebilmektedir. Bu hastalığın bilinçsel subjektif durumu, algıya bağlı olarak tedavi gördükleri mekânların tasarımını öznel hale getirmektedir. Baskı altında kalmadan, toplumsal yaşamdan soyutlanmadan, diğer çocuklar gibi eğitici ve eğlendirici zaman geçirebildiği öznel tasarım elamanları ile zenginleştirilmiş mekânlar; zihinsel ya da fiziksel olarak engelli çocukları hayata karşı motive etmektedir (Uslu & Shakorui, 2012:368). Serebral palsili çocukların tedavi gördükleri mekân içerisindeki psikolojik durumları düşünüldüğünde, nitelikli mekânların tedavi edici özelliği karşımıza çıkmaktadır.

Mekânsal kurgu, bireyin mekânı algılamasını etkilemektedir. Mekânın oluşumu ve örgütlenmesi, tasarım öğelerinin katkısıyla gerçekleşir. Bu durum, zamanla kalıcı olup mekâna kimlik kazandırmaktadır (Okuyucu ve Çoban, 2019:105). Spesifik hastalıklara karşı tedavi hizmeti veren birimlerde, işlevsellik ve özgün tasarımlara yönelik beklentiler oldukça yüksektir.

Bu beklentilerin, tasarımcılar tarafından mekânlara doğru şekilde aktarılması; tasarlanan mekânları özgünleştirmekte ve nitelikli hale getirmektedir.

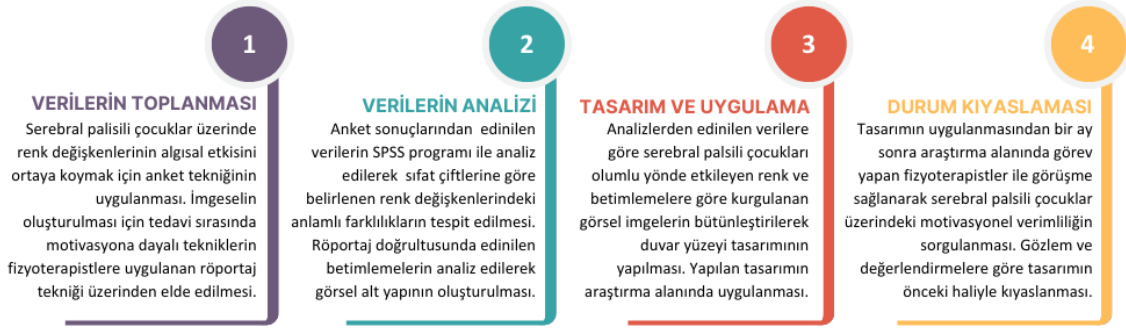
2. Yöntem

Serebral palsili çocukların fizyoterapi gördüğü mekânlarda motivasyonlarını arttıran renk ve imgelerin ortaya konarak bir tasarım örneğinin uygulanması ve yapılan tasarımın önceki haliyle kıyaslanması amaçlanan bu çalışmada, araştırma alanı, Selçuk Üniversitesi Tıp Fakültesi Mehmet Emin Bakdemir Serebral Palsi Merkezi 1 Numaralı Fizik ve Tedavi Salonu olarak belirlenmiştir. Görsel 1’de plan şeması ve duvar görünüşlerine göre fotoğrafları belirtilen çalışma alanı, toplam dört kişinin fizyoterapi alabileceği bir mekânı oluşturmaktadır. Çalışma kapsamında ele alınan fizyoterapi salonunun alanı 57 m2, yüksekliği ise 3 m’dir.



Görsel 1. Çalışma alanının plan şeması ve fotoğrafları (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Görsel 2’de belirtildiği gibi çalışmanın yöntemi; verilerin toplanması, veri analizi, tasarım ve uygulama, durum kıyaslaması olmak üzere dört aşamayı içermektedir. Karma araştırma yöntemi kullanılan çalışma; anket, röportaj, yarı yapılandırılmış görüşmeler ve kıyaslama tekniğinden oluşmaktadır. Belirtilen tekniklerin uygulanması kapsamında bilimsel etik kurul kararı onayı alınmıştır.



Görsel 2. Çalışmanın yöntem şeması (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Çalışmanın yöntemi doğrultusunda öncelikle veriler elde edilmiştir. Bu kapsamda mekânsal kalite düzeyinde belirleyici olan “Davet edici- İtici, Dikkat çekici- Dikkat dağıtıcı, Ferah-Sıkıcı, Mutluluk verici- Mutsuz edici, Cesaretlendirici- Pasivize edici, İletişim kolaylaştırıcı- İletişim engelleyici, Rahatlatıcı- Rahatsız edici ve Samimi- Resmi” olmak üzere toplam sekiz sıfat çifti; “turuncu, yeşil ve mavi” renk değişkenlerinin kullanılmasıyla 5’li likert ölçeğinde anket deseni oluşturulmuştur. Anket çalışması; 6- 18 yaş arası, fizyoterapi alan, hafif düzeyde serebral palsili, toplam 42 çocuk üzerinde uygulanmıştır.

Anket çalışmasının ardından röportaj tekniği ile çalışma alanında görev yapan fizyoterapistler ile görüşme sağlanarak serebral palsili çocukların fizyoterapiye geliş sıklıkları, tedavi süresi, tedaviye istekli olup olmadıkları, tedavi sürecinde dikkatlerinin dağılıp dağılmadığı, tedavide yaşanan zorluklar karşısında hastalara nasıl motivasyon teknikleri uyguladıkları ile ilgili sorular sorulmuştur. Bu bağlamda, serebral palsili çocukların tedavi esnasında motivasyonlarını arttırmak amacıyla kullandıkları iletişim teknikleri elde edilmiştir.

Renk değişkenleri doğrultusunda uygulanan anketten edinilen veriler SPSS programı ile analiz edilmiştir. Normal dağılımdan gelen parametrik veriler ANOVA ile test edilmiştir. Bu testler sonucunda anlamlı farklılıkların belirlendiği analizler Tukey testi ile karşılaştırılmıştır. Fizyoterapistler ile yapılan görüşmelerden edinilen betimsel veriler, analiz edilerek görsel kurgu üzerine oturtulmuştur. Bu bağlamda, serebral palsili çocukların tedavi süreçlerinde motivasyonlarını arttırmak için fizyoterapistler tarafından kullanılan sözcükler, karakter tasarımlarıyla imgelenmiştir.

Analizler sonucu mekânsal kalite düzeyinde serebral palsili çocukların motivasyonunu arttıran renkler ve imgeler kullanılarak araştırma alanında duvar yüzeyi tasarımı yapılmıştır. Bu doğrultuda araştırma alanındaki kullanıcılara olumlu yönde etki eden renk ve imgeler, bütünleştirilerek dijital ortamda çizilmiştir. Oluşturulan tasarım çıktısının, birebir ölçekte duvar kağıdına baskısı alınarak çalışma alanında uygulaması yapılmıştır.

Tasarımın uygulaması yapıldıktan sonra, serebral palsili çocukların mekânı gerçek ortamda deneyimleyebilmesi için bir ay süre ile bekleyişe geçilmiştir. Haftada üç seans fizyoterapi alan çocuklar, belirtilen bir aylık süreçte toplam on iki kez uygulanan mekânı deneyimlemiştir. Böylece çalışma alanını kullanan serebral palsili çocuklar ve fizyoterapistler, tedavi sırasında mekânı tecrübe etmiştir. Deneyimlemenin ardından yarı yapılandırılmış görüşmeler ile çalışma alanında görev yapan toplam altı fizyoterapist, serebral palsili çocukların; tasarımın uygulanması sonrasında tedavi için istekli olup olmadığı, tedavi sürelerini tamamlayıp tamamlamadığı, tedavi sürecinde dikkatlerinin dağılıp dağılmadığı ve yapılan tasarımın çocuklar üzerinde olumlu sonuçlar gösterip göstermediği ile ilgili sorular yöneltilmiştir. Bu soruların cevaplarına göre, verilerin elde edilmesi ve analizler sonucu tasarlanan ve uygulaması yapılan mekânın önceki durumuna göre kıyaslaması yapılmıştır.

3. Bulgular

Yapılan anket çalışmalarında, alfa güvenilirlik katsayılarının 0,60'ın üzerinde olması güvenilirliği sağlamaktadır (Kim ve Jin, 2001). Araştırma kapsamında yapılan anket çalışmasının Cronbach Alfa kat sayısı 0,760'tır. Buna göre, yapılan anketin güvenilirlik katsayısının belirtilen değerin üzerinde olduğu görülmektedir.

Anket analiz sisteminin normal dağılım koşullarını sağlayıp sağlamadığı tespit edilmiştir. Bu doğrultuda, dağılım için çarpıklık ve basıklık değerlerinin -2 ile +2 değerleri arasında olması yeterli görülmektedir (George ve Mallery, 2010). Tablo 1'de belirttiği gibi ölçeğe ilişkin ifadelerin her bir sıfat çifti için çarpıklık ve basıklık katsayıları ortaya konuştur. Buna göre, ölçeğe ilişkin ifadelerin ortalamasının yaklaşık normal dağılım gösterdiği saptanmıştır.

Tablo 1. Renk değişkenlerinin sıfat çiftlerine göre normal dağılımı.

Sıfat çiftleri	Çarpıklık değeri		Basıklık değeri	
	İstatistik	Standart sapma	İstatistik	Standart sapma
Davet edici-İtici	-,083	,216	-,360	,428
Dikkat çekici-Dikkat dağıtıcı	-,411	,216	-,998	,428
Ferah-Sıkıcı	-,271	,216	-1,011	,428
Mutluluk verici-Mutsuz edici	-,013	,216	-,282	,428
Cesaretlendirici-Pasivize edici	,009	,216	-,772	,428
İletişim kolaylaştırıcı-İletişim zorlaştırıcı	-,232	,216	-,621	,428
Rahatlatıcı-Rahatsız edici	-,014	,216	-,164	,428
Samimi-Resmi	-,193	,216	-,571	,428

Tablo 2'de belirtildiği gibi renk değişkenleri, her bir sıfat çiftine göre ANOVA ile analiz edilmiştir. Buna göre; Davet edici- itici sıfat çiftinin $P < 0,05$ düzeyinde anlamlı bir farklılığı bulunmamaktadır ($F = 2,949$; $P = ,056$). Dikkat çekici- Dikkat dağıtıcı sıfat çiftinde $P < 0,05$ düzeyinde anlamlı bir farklılığın olduğu görülmektedir ($F = 9,538$; $P = ,000$). Tukey Testi sonuçlarına göre; turuncu ($M = 2,61$; $SD = ,69$), yeşil ($M = 2,07$; $SD = ,51$) ve mavi ($M = 2,04$; $SD = ,79$) sıfat çiftine verilen cevaplar arasında farklılık olduğu gözlenmiştir. Buna göre turuncu renk, yeşil ve mavi renge göre daha dikkat çekici bulunmuştur. Ferah- Sıkıcı sıfat çiftinde $P < 0,05$ düzeyinde anlamlı bir farklılığın olduğu görülmektedir ($F = 15,081$; $P = ,000$). Tukey Testi sonuçlarına göre; turuncu ($M = 2,00$; $SD = ,79$), yeşil ($M = 1,90$; $SD = ,53$) ve mavi ($M = 2,61$; $SD = ,58$) sıfat çiftine verilen cevaplar arasında farklılık olduğu gözlenmiştir. Buna göre mavi renk, turuncu ve yeşil renge göre daha ferah bulunmuştur. Mutluluk verici- Mutsuz edici sıfat çiftinde $P < 0,05$ düzeyinde anlamlı bir farklılığın olduğu görülmektedir ($F = 3,218$; $P = ,043$). Tukey Testi sonuçlarına göre; turuncu ($M = 2,02$; $SD = ,56$), yeşil ($M = 1,85$; $SD = ,47$) ve mavi ($M = 2,19$; $SD = ,74$) sıfat çiftine verilen cevaplar arasında farklılık olduğu gözlenmiştir. Buna göre mavi renk, yeşil renge göre daha mutluluk verici bulunmuştur. Cesaretlendirici- Pasivize edici sıfat çiftinin $P < 0,05$ düzeyinde anlamlı bir farklılığı bulunmamaktadır ($F = ,745$; $P = ,477$). İletişim kolaylaştırıcı- İletişim engelleyici sıfat çiftinin $P < 0,05$

düzeyinde anlamlı bir farklılığı bulunmamaktadır ($F=1,328$; $P=,269$). Rahatlatıcı- Rahatsız edici sıfat çiftinde $P<0,05$ düzeyinde anlamlı bir farklılığın olduğu görülmektedir ($F= 5,876$; $P= ,004$). Tukey Testi sonuçlarına göre; turuncu ($M= 2,40$; $SD= ,49$), yeşil ($M=2,02$; $SD= ,60$) ve mavi ($M= 2,07$; $SD= ,55$) sıfat çiftine verilen cevaplar arasında farklılık olduğu gözlenmiştir. Buna göre turuncu renk, mavi ve yeşil renge göre daha rahatlatıcı bulunmuştur. Samimi- Resmi sıfat çiftinde $P<0,05$ düzeyinde anlamlı bir farklılığın olduğu görülmektedir ($F= 3,258$; $P= ,042$). Tukey Testi sonuçlarına göre; turuncu ($M= 2,40$; $SD= ,49$), yeşil ($M=2,16$; $SD= ,76$) ve mavi ($M= 2,07$; $SD= ,55$) sıfat çiftine verilen cevaplar arasında farklılık olduğu gözlenmiştir. Buna göre turuncu renk, daha samimi bulunmuştur.

Tablo 2. Tek faktörlü varyans analizi ANOVA Testi.

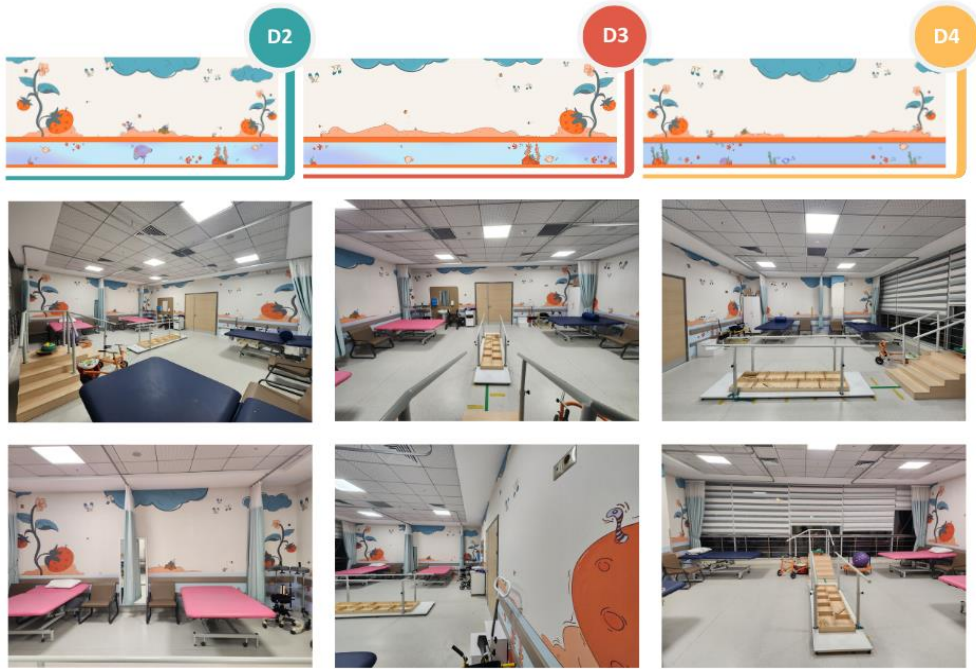
Sıfat Çiftleri	Turuncu		Yeşil		Mavi		ANOVA		
	M	SD	M	SD	M	SD	df	F	Sig.
Davet Edici-İtici	2,07	,60	2,04	,62	2,33	,57	2,123	2,949	,056
Dikkat Çekici-Dikkat Dağıtıcı	2,61	,69	2,07	,51	2,04	,79	2,123	9,538	,000*
Ferah-Sıkıcı	2,00	,79	1,90	,53	2,61	,58	2,123	15,081	,000*
Mutluluk Verici-Mutsuz Edici	2,02	,56	1,85	,47	2,19	,74	2,123	3,218	,043*
Cesaretlendirici-Pasivize Edici	2,09	,61	1,95	,85	1,92	,51	2,123	,745	,477
İletişim Kolaylaştırıcı-İletişim Engelleyici	2,35	,57	2,14	,71	2,19	,59	2,123	1,328	,269
Rahatlatıcı-Rahatsız Edici	2,40	,49	2,02	,60	2,07	,55	2,123	5,876	,004*
Samimi-Resmi	2,40	,49	2,16	,76	2,07	,55	2,123	3,258	,042*

Not: M: Ortalama değer. SD: Standard sapma. Yüksek değer olumlu cevapları göstermektedir. Sig.: ANOVA analiz sonucu * $p<0,05$ düzeyinde anlamlıdır.

Toplanan verilerin ikinci aşamasında, serebral palsili çocukların, fizyoterapi esnasında motive oldukları cümlelerin ortaya konarak bir kurgu içerisinde imgelele dönüştürülmesi amacıyla çalışma alanında görevli olan toplam altı fizyoterapistle röportaj tekniği kullanılarak görüşmeler sağlanmıştır. Yöneltilen sorular doğrultusunda alınan cevaplara göre; hastaların haftada iki defa 45'er dakikalık seanslarla tedavi gördüğü, bazen seanslara istekli şekilde gelmedikleri, bazen de seansı tamamlamadan çıkmak istedikleri, dikkatlerinin dağılabildiği

öğrenilmiştir. Bu tür olumsuzluklara karşın; görüşmeler boyunca sürekli pozitif olumlama ile iletişim kurdukları, tedavi sırasında oyuncak kullanabildikleri, velilerle birlikte hareket edilebildiği, hikayeler anlatıldığı öğrenilmiştir. Tedavi sırasında motivasyona dayalı kurulan cümleler; “kuş gibi uçuyoruz, ormanda koşuyoruz, balık gibi yüzüyoruz...” gibi benzetmelere dayanan, serebral palsili çocukların hareket kabiliyetini ön plana çıkartacak betimlemelerdir.

Görsel 3'te görüldüğü gibi, çalışma alanının duvar yüzeyleri serebral palsili çocukları motive eden renk ve imgelere göre tasarlanmıştır. Bu kapsamda, fon beyaz tutulmuş ve ağırlıklı olarak turuncu ile mavi kullanılmıştır. İmgeselde oluşturulan kurgunun gerekliliklerine göre kısmen ara tonlara yer verilmiştir. Fizyoterapistlerin tedavide kullandıkları cümlelerden bir kurgu oluşturulmuş ve duvar yüzeyleri araştırmadan edinilen verilere özgü bir şekilde tasarlanmıştır. Bu kapsamda, duvar yüzeylerinin üst kısmında bulutlara ve uçmayı temsilen kuşlara; orta kısmında bitkisel öğelere, esnek hareketleri temsilen kurbağalara ve arılara; alt kısmında ise deniz altına ve yüzmeyi temsilen deniz canlılarına yer verilerek belirtilen öğeler stilize edilmiştir. Yapılan tasarımın solvent içermeyen, Sağlık Bakanlığı tarafından onaylanmış su bazlı boya ile duvar kağıdına baskısı alınmış ve çalışma alanında uygulaması yapılmıştır.



Görsel 3. Çalışma alanının tasarımı ve uygulaması (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Çalışma alanındaki kullanıcıların mekânı deneyimlemesi amacıyla uygulamadan sonra bir ay beklenmiştir. Sonrasında yarı yapılandırılmış görüşmelerle fizyoterapistlere, serebral palsili çocukların; tasarımın uygulanması sonrasında tedavi için istekli olup olmadığı, tedavi sürelerini tamamlayıp tamamlamadığı, tedavi sürecinde dikkatlerinin dağılıp dağılmadığı ve yapılan tasarımın çocuklar üzerinde olumlu sonuçlar gösterip göstermediği ile ilgili sorular sorulmuş ve alınan cevaplara göre tasarımı yapılan mekân, öncesi ile kıyaslanmıştır.

Analizlere bağlı olarak yapılan uygulamalı tasarımdan sonra, çalışma alanında fizyoterapi alan serebral palsili çocukların; tasarlanan mekâna ilgi duydukları, dikkatlerini dağıtmadan tedavi sürelerini tamamlama durumunda performansın arttığı, mekâna karşı aidiyetlik duygusu geliştirerek seans beklemelerinde bile çalışma alanını kullanmak istedikleri, tedavi sırasında duvardaki figürlerle etkileşime girdikleri, yapılan çalışmanın serebral palsili çocuklardaki motivasyona bağlı olarak olumlu sonuçlar gösterdiği bilgileri edinilmiştir. Bu bağlamda yapılan çalışmanın, subjektif ölçütlerle değil; kullanıcıların beklentilerini tespit edecek bilimsel yöntemlerle yapılması, mekânı özgünleştirerek kullanıcı memnuniyetini arttırmıştır.

4. Sonuç

Mekân, kendine özgü tasarım öğeleriyle kullanıcılar üzerinde etkin rol oynamaktadır. Kişilerin eşsiz algılama yetisi, mekân ile etkileşime geçmesini sağlamaktadır. İnsanların hayat konforunda belirleyici bir unsur olarak ele alınan mekân kavramı, günümüzde sadece kişilerin temel ihtiyaçlarını karşılayan bir hacim olma özelliğinin ötesine geçerek; kullanıcıların psikolojik durumunu etkileyen bir faktör haline dönüşmüştür. Mekânın insan üzerindeki algısal etkisi, her mekânın bilimsel araştırmalar doğrultusunda kullanıcılarına özgü bir şekilde tasarlanması gereğini ortaya koymaktadır.

Mekân içerisinde kullanılan renk ve imgeseller, mekânsal algı bağlamında kişilerin görsel algısını etkilemektedir. İç mekân tasarımında kullanılan her renk ya da görsel imge, her yer için aynı mekânsal kalite düzeyinde etkili olmayabilir. Bu tür tasarım öğelerinin verimliliği bakımından olumlu sonuçlar gösterebilmesi için kullanıcılara odaklanarak tasarım sistemiyle bütünleştirilmesi önem taşımaktadır. Bu bağlamda, mekânın türüne göre kullanıcı odaklı tasarım ilkelerinin genişletilmesi, araştırmaya açık bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Serebral palsili çocukların fizyoterapi sürecinde motivasyonlarını arttıracak renk ve imgelerin araştırılmasını amaçlayan bu çalışmaya göre serebral palsili çocuklar tarafından turuncu renk; dikkat çekici, rahatlatıcı ve samimi bulunmuş, mavi renk; ferah ve mutluluk verici bulunmuştur. Fizyoterapistlere göre hareketi simgeleyen uçma, koşma ve yüzme eylemlerinin metaforik yaklaşımlarla ele alınarak tedavide kullanılması, serebral palsili çocukları fizyoterapi sürecinde motive etmektedir. Bu veriler ile bağlam kurarak yapılan tasarımların, tedavi sürecinde serebral palsili çocuklar üzerinde olumlu etkiler bıraktığı görülmektedir.

Sonuç olarak insan ile mekânın etkileşimi, mekânın kullanıcıya özgü şekilde tasarlanmasıyla daha anlamlı hale gelmektedir. Her mekânın işlevsel özelliklerine göre, gereklilikleri bulunmaktadır. Bu gerekliliklerin, bilimsel çalışmalar ile ortaya konarak pratikte uygulanması, mekânların daha verimli şekilde kullanılmasını sağlayacaktır. Bu bağlamda, her türlü kullanıcıya odaklanarak deneyimlenen her türlü mekânın gerekliliklerinin tespit edilmesi; tasarım sürecinde, öznel yaklaşımların yanı sıra edinilen tespitlerin de göz önünde bulundurularak mekânların tasarlanıp kullanıcılara kazandırılması önerilmektedir.

Kaynakça

Alp, E. (2010). *Serebral Palsili Tanılı Hastalarımızda Demografik, Klinik ve Laboratuvar Özelliklerinin Değerlendirilmesi*, Yayınlanmış Uzmanlık Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı.

Akarsu, B. (2014). "Kant'ta Mekân ve Zaman Kavramları", *Felsefe Arkivi Dergisi*, Sayı 14, s.108-122.

Albayrak, A. (2020). "Görsel Sanatlarda İmge Kavramı", *Balkan Müzik ve Sanat Dergisi*, Cilt 2, Sayı 2, s.133-163.

Alemdar, Z. Y. ve Aydın, S. (2011). "Mimarlıkta Anlatı Olarak İmge", *İTÜ Dergisi/ A*, Cilt 10, Sayı 1, s.83-94.

Allison, D. (2007). "Hospital As City: Employing Urban Design Strategies for Effective Wayfinding", *Health Facilities Management*, Cilt 20, Sayı 6, s.61-5.

Ambrose, G. ve Harris, P. (2013). *Grafik Tasarımda İmge*, çev. Mustafa Kemal İz, İstanbul: Literatür Yayınları.

Aslan, A. vd. (2015). "İç Mekânda Algı", *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, Cilt 5, Sayı 11, s.139-151.

Bakar Fındıkcı, M. (2021). "Görsel Anlatım Dili Olarak İmge", *İDİL*, Sayı 79, s.449-454.

Bayav, D. (2009). "Resim Sanatında ve Sanat Eğitiminde İmge", *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 11, Sayı 2, s.105-122.

Ching, F. D. K. (2002). *Mimarlık Biçim, Mekân & Düzen*, çev. Gizem Parlak, İstanbul: Nobel Yayınları.

Edgü, E. (2021). "Hayatta Kalma Güdüsü: Bir Mekânsal Algı Süreci", *Turkish Journal of Geographical Sciences*, Cilt 19, Sayı 1, s.217-241.

Erkan Yazıcı, Y. ve Çakıcı Alp, N. (2017). "Duyuların Mekânsal Deneyimi Şekillendirmesi: Sagra da Familia Kilisesi", *Art-e Sanat Dergisi*, Cilt 10, Sayı 19, s.55-77.

Gezer, H. (2012), "Mekânı Kavrama Sürecinde Algılama Bileşenleri", *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 11, Sayı 21, s.1-10.

Goldstein, E. B. (2010). *Encyclopedia of Perception*, New York: Sage Publishing.

Göker Paktaş, M. (2018). "İç Mimarlıkta Rengin Mekân Algısı Üzerindeki Etkisi", *Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*, Cilt 3, Sayı 6, s.137-144.

Güngör, İ.H. (2005). *Görsel Sanatlar ve Mimarlık İçin Temel Tasar*, İstanbul: Esen Ofset.

Hasol, D. (2019). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*, İstanbul: YEM Yayın.

Hisarlıgil, B. B. (2008). "Mart'in Heidegger'de "Mekân" Düşüncesi: Hermeneutik- Fenomenolojik Bir Yaklaşım", *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Cilt 1, Sayı 25, s.23-34.

Instone, S. L. (2002). "Developmental Strategies for Interviewing Children", *Journal of Pediatric Health Care*, Cilt 16, Sayı 6, s.304-305.

Işıldak, S. (2008). "Yaratmada İlk Adım İmge ve İmgelem", *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, Cilt 2, Sayı 1, s.64-69.

Leland, R. M. (2006). *Mimarlığın Öyküsü, Ögeleri ve Anlamı*, çev. Ergün Akça, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Müezzinoğlu, M. K. (2018). *Eğitim Mekânlarında Kullanılan Renk ve Işığın Öğrencilerin Fonksiyonel ve Algısal Değerlendirmeleri Üzerindeki Etkileri*, Yayımlanmış Doktora Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı.

Nasab, S. N. vd. (2020). "Effective Environmental Factors For Reducing Children's Fear In Children's Hospital: Using Parent's Attitudes", *International Journal of Architecture and Planning*, Cilt 8, Sayı 1, s.1-19.

Okuyucu, Ş. E. ve Çoban, G. (2019). "İç Mimarlık Atölyelerinin Deneyimlenmesi", *Journal of Near Architecture*, Cilt 2, Sayı 2, s.103-117.

Öneş, K. vd. (2008). "Serebral Palsi Polikliniğine Müracaat Eden Hastaların Demografik ve Klinik Özellikleri", *Türkiye Fiziksel Tıp ve Rehabilitasyon Dergisi*, Cilt 54, Sayı 1, s.13-16.

Öztürk Çelebi, G. (2018). "Tarih Öncesi Dönemlerde İletişim", *Etkileşim*, Cilt 1, Sayı 2, s.142-157.

Öztürk, Z. K. ve Şimşek, A. (2019). "Tarih Öncesi Dönemdeki İlk Barınma Alanları ile Anadolu'daki Körtik Tepe, Hallan Çemi, Nevali Çori ve Aşıklı Höyük Yerleşimlerinde İnanç ve Kültürün Etkisinin İncelenmesi", *İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, Cilt 1, Sayı 3, s.14-22.

Pile, J. (1997). *Color in Interior Design*, New York: Mcgraw-Hill Companies.

Selderay, B. (2018). Hastane Ortamlarında İyileştirme Sürecine Katkı Sağlayan Disiplinlerarası Bir Tasarım: Kemali Hoca'nın Gökyüzü Odası Projesi, *JILSES*, Cilt 4, Sayı 2, s.263-276.

Siegel, S. (2006). *Which Properties are Represented in Perception?*, ed. Tamar Gendler ve John Hawthorne, Oxford: Oxford University Press.

Smith, A. D. (2002). *The Problem of Perception*, Cambridge: Harvard University Press.

Tepecik, A. (2002). *Grafik Sanatlar, Tarih, Tasarım, Teknoloji*, Ankara: Detay Yayınları.

Uslu, A. ve Shakouri, N. (2012). "Engelli Çocuklara Dost Oyun Alanı ve Dış Mekân Tasarımı", *Erciyes Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, Cilt 28, Sayı 5, s.367-374.

Uysal, M. A. (2009). *Sanatta Mekân Algısı (Mekânla Oynamak)*, Yayımlanmış Sanatta Yeterlilik, Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Heykel Ana Sanat Dalı.

Zevi, B. (1990). *Mimariyi Görmeyi Öğrenmek*, çev. Demir Divanoğlu, İstanbul: Birsan Yayınevi.