

Yaşlı Kullanıcı Odaklı Mekân Tasarımı: Bir Farkındalık Atölyesi

Erkan Aydintan

Karadeniz Teknik Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü, Trabzon
aydintan@ktu.edu.tr
ORCID ID: 0000-0001-8097-2384

Muteber Erbay

Karadeniz Teknik Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü, Trabzon
merbay@ktu.edu.tr
ORCID ID: 0000-0002-8649-4069

Filiz Tavşan

Karadeniz Teknik Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü, Trabzon
ftavsan@ktu.edu.tr
ORCID ID: 0000-0002-0674-2844

Dilara Onur

Karadeniz Teknik Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü, Trabzon
dilara.onur@ktu.edu.tr
ORCID ID: 0000-0003-3265-6226

Aylin Aras

Karadeniz Teknik Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü, Trabzon
aylin@ktu.edu.tr
ORCID ID: 0000-0003-3315-3655

Burcu Efe Ziyrek

Karadeniz Teknik Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü, Trabzon
befeziyrek@ktu.edu.tr
ORCID ID: 0000-0003-2598-9049

Pınar Küçük

Karadeniz Teknik Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü, Trabzon
pinar@ktu.edu.tr
ORCID ID: 0000-0002-3493-6048

Geliş Tarihi: 16.10.2017

Revize Tarihi: 20.12.2017

Kabul Tarihi: 22.12.2017

ÖZ

Dünyada olduğu gibi ülkemizde de yaşlı kişilerin toplam nüfus içindeki oranı artmış ve yaşlanmaya bağlı hassasiyetler, istek ve ihtiyaçlar, pek çok farklı disiplin açısından üzerinde önemle durulması gereken bir konuya haline gelmiştir. Yaşlılar üzerine yapılan çalışmaların genellikle sosyoloji, psikoloji, sosyal hizmetler, geriatri, halk sağlığı, hemşirelik alanlarında yoğunlaştığı, ancak mekân tasarımı özelinde yetersiz kaldığı görülmektedir. Oysa günümüzde pek çok yaşlı bireyin içinde yaşadıkları mekânların nitel ve nicel düzeyde gerekli şartları sağlamaması sonucu hem fizyolojik hem de psikolojik ihtiyaçlarının tam olarak karşılanamadığı bilinmektedir. Ayrıca yaşadıkları mekânlar ve kullandıkları mobilyalar çoğu zaman ergonomik olarak kendilerine uygun tasarlanmadığından bu ortamlarda günlük ihtiyaçlarını gidermekte güçlükler yaşamaktadırlar. Bu nedenlerle çağdaş toplumlarda yaşlı bireyler için kullanıcı odaklı mekânların tasarımının ivedilikle ele alınması gerekmektedir. Bu bakış açısı ile Karadeniz Teknik Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü'nde bir atölye çalışması yapılmış ve öğrencilerden yaşlı bireyler için günlük ihtiyaçlarını karşılayabilecekleri bir mekân tasarımları istenmiştir. Yapılan çalışma ile bu özel kullanıcı grubu için mekân tasarımı yapılırken dikkat edilmesi gereken birtakım faktörler olduğu konusunda bir farkındalık yaratılması amaçlanmıştır. Çalışmanın ilk aşamasında öğrencilerden öncelikle yaşlı kullanıcılar hakkında bilgi edinebilmeleri için çeşitli ön araştırmalar yapmaları istenmiş, daha sonra yaşlı kullanıcılar hakkında çeşitli tasarımlar ve sunumlar yaptırılmış, son olarak ise evrensel tasarım konusunda uygulamalı bilgiler verilmiştir. Çalışmanın ikinci aşamasında ana çalışmaya geçilmiş, tanıdıkları yaşlı bir birey için mekân tasarımları istenmiştir. Bu aşamada yüz yüze görüşme tekniğini kullanarak, yürütücüler tarafından hazırlanan anket ile tasarımı yapılacak mekânın kullanıcısı olarak düşündükleri yaşlı bireyin ihtiyaçları ve istekleri konusunda daha detaylı bilgi sahibi olmaları istenmiştir.

Yapılan çalışmada, tasarımcı adaylarının, özel bir kullanıcı gurubu olan yaşlı bireyler ile doğrudan bir deneyim yaşayarak empati kurabilmelerini ve evrensel tasarım konusunda farkındalığa sahip olmalarını sağlamak amaçlanmıştır. Atölye çalışmasında yaşanan süreç ve ortaya çıkan ürünler irdelendiğinde istenilen amaca ulaşıldığı görülmüştür. Çalışmanın sonuçlar kısmında ise, yaşlı kullanıcılar için tasarlanacak mekânların bireyin fizyolojik ve psikolojik ihtiyaçlarının karşılanabilmesi açısından ne tür özelliklere sahip olması gerektiği konusunda edinilen izlenimlere yer verilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Yaşlı kullanıcılar, iç mekân tasarımı, farkındalık, kullanıcı odaklı tasarım

Elderly User Based Space Design: An Awareness Workshop

ABSTRACT

In our country, like throughout the world, the rate of elderly people has increased in total population, and the feelings, demands and needs due to old age have become an important issue in the sense of various different disciplines. It is seen that studies carried on elderly people generally focus on sociology, psychology, social services, geriatrics, public health, nursing but they are insufficient in the sense of space design. However, it is known that since the living spaces of many elderly people do not fulfil required conditions in qualitative and quantitative sense, both their physiological and psychological needs are not completely met. Moreover, since the places they live and the furniture they use are not designed ergonomically most of the time, they have difficulty in fulfilling their daily needs in these places. For these reasons, design of user based spaces for elderly people in modern societies should be analysed as soon as possible. In this sense, a workshop study was carried in Karadeniz Technical University, Department of Interior Architecture and students were expected to design a space that would meet daily needs of elderly people. It was aimed to raise awareness about the fact that there are specific factors to pay attention for this special user group in space design. In the first stage of the study, students were first of all expected to make various preliminary studies in order to gather information about elderly users, then students made various designs and presentations about elderly users and finally they were given practical information about universal design. In the second stage of study, the main study was conducted; students were asked to design a place for an elderly person they know. At this stage, face-to-face interview was made and through the survey form prepared by the coordinators, students could have more detailed information about needs and demands of the elderly person who is thought to be the user of the place designed. In the study, it was aimed to form empathy between designers to be and the elderly people who are special user group and enable them awareness about universal design. It was seen that the expected aim was attained when the process and the outcome were analysed. In the results section of study, impressions about characteristics of spaces were given in order to fulfil physiological and psychological needs of elderly people in places to be designed.

Keywords: Elderly users, interior space design, awareness, user based design

Giriş

Yaşlanma bireysel ve normal bir süreç olup, bilişsel ve fiziksel birçok değişimi de beraberinde getirmektedir (Balogun ve Katz, 2006; Tajvar ve diğerleri, 2008; Bahar, 2005; Konak ve Çiğdem, 2005). Herhangi bir hastalık durumu olmaksızın bir taraftan bireyin bedensel güçleri azalırken, zihinsel yetileri de azalmaya başlar (Devlet Planlama Teşkilatı, 2007). Yaşlı bireylerin yaşadıkları bu değişimler onların faaliyetlerini kısıtlayarak yaşam kalitesini düşürmekte, özellikle psikolojik olarak mutsuzluğa neden olmaktadır. Yaşanan bu olumsuzluklar bireyin çevresel faktörlere uyumunu da zorlaştırmaktadır.

Yaşam kalitesi bireyin fiziksel, psikolojik, sosyal ihtiyaçlarının iyi ve tatmin edici olma, hem objektif hem sübjektif olarak birey ve çevre arasındaki ilişkiler bütünü olarak tanımlanmaktadır (Hornquist, 1990; Cella, 1994; Mc Daniel ve Bach, 1994; Moles, 1979). Bireyin içinde bulunduğu yaşam kalitesinin iyi ve tatmin edici olması onu olumlu yönde motive etmekte ve yaşlı kullanıcıların içinde bulunduğu ve yaşının getirdiği olumsuz durumları daha kolay kabullenmesini ve onlarla daha rahat baş edebilmesini sağlamaktadır. Yaşlı kullanıcılarda yaşam kalitesi göstergeleri ekonomik, sosyal, psikolojik ve sağlık olmak üzere dört gruba ayrılmaktadır. Bu gruplardan sosyal göstergeler yaşlı bireylerin toplum içinde ve gündelik yaşamda var olabilmeleri için gerekli şartları sağlayan değişkenleri ifade eder. Bu değişkenler içinde en dikkat çekici olan ise konut koşullarının bireyin yaşamına uygun olup olmamasıdır (Oktik, 2004). Kullanıcıların konut ihtiyaçları göz önüne alındığında dikkat edilmesi gereken en önemli nokta, konutun yaşlı kullanıcının toplum yaşamına katılımını kolaylaştırması ve bağımsız yaşamını devam ettirecek fiziksel ve psikolojik ihtiyaçlarını karşılayabilecek şekilde tasarlanması gerekliliğidir (Boylu, 2013).

Yaşlı bireyler “yerinde yaşlanma”yı tercih etmektedirler. Yerinde yaşlanma kavramı yaşlı bireylerin yaşamlarının geri kalanını, ömürlerini geçirdikleri konutlarda, alışkın oldukları çevre koşullarında dostlarıyla sürdürme isteğinden doğduğu çeşitli araştırmalarla da desteklenmektedir (Sivam ve Karuppanan, 2008; Rioux, 2005; Oswald ve diğerleri, 2000). Yerinde yaşlanma; bireyin yaşına, gelirine ve yeteneklerine bağlı bir durum olmayıp, bireyin toplumda kendini güvende, bağımsız ve rahat hissetmesiyle ilişkilidir (Levy ve Malcolm, 2015). Ancak birey yerinde yaşlanmasına rağmen, yaşadığı çevrenin uygunluğunu da değerlendirmeye devam etmekte, yani yaşam koşullarını en üst düzeye çıkarmayı hedeflemektedir (Boldy ve diğerleri, 2011).

Bu hedefler doğrultusunda tasarımcılar yaşlılara uygun mekanları tasarlarken evrensel tasarım ilkelerinin de bilinciyle hareket etmelidirler (Olguntürk, 2007). Yaşlı kullanıcıların yaşadıkları ortamların doğru kriterler baz alınarak tasarlanması gerek konfor koşullarının sağlanması açısından gerekse kaza riskinin en aza indirilmesi açısından önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yaşam Kalitesi ve Mekân Kalitesi İlişkisi

Yaşlanma sonucu ortaya çıkan fiziksel olumsuzluklar sebebiyle ve yaşlı bireylerin konutlarına verdikleri anlamsal değerlerin (anılar, deneyimler, aidiyet duygusu, sosyal statü, vb.) etkisiyle kullanıcılar zamanlarının büyük bir bölümünü konut içerisinde geçirirler. (Pinto ve diğerleri, 2000; Lansley, ve diğerleri, 2005; Gönen ve Özmete, 2005; Fozart, ve diğerleri, 2000).

Yaşlı kullanıcılara ait mekânların kullanıcılarının fiziksel, psikolojik ve sosyal özelliklerine uygun olarak tasarlanması bireylerin yaşam kalitelerini ve konfor koşullarının artırılması için çok önemlidir. Bu özelliklere sahip olmayan mekânlar kullanıcılarının günlük aktivitelerini negatif yönde etkilemektedir (Lino, ve diğerleri, 2005; Kalınkara, 2010).

Yaşlı bireylerin kendi kendilerine yetebilmeleri veya az bir destekle günlük aktivitelerine devam edebilmeleri ve bunların sonucu olarak konforlu yaşayabilmeleri için konut ve çevresinin yaşlı insanlara uygun düzenlenmiş olması gerekmektedir (Lino, ve diğerleri, 2005; Kirvesoja, 2001). Bunun için yaşam ortamlarının fizyolojik sınırlamalar dikkate alınarak düzenlenmesi ve yaşamı bağımsız sürdürmeye yardımcı araç-gereçlerin tasarlanması ve donatılmış olması önemlidir.

Konutta günlük yaşam aktivitelerini ve yaşam kalitesini düzenleyen kullanıcıların fiziksel ve psiko-sosyal gereksinimlerini karşılamaya yönelik ergonomi uygulamaları önemlidir. Konut iç mekanının ve bu mekâna ait mobilyaların ergonomik olarak tasarlanması ile fiziksel kısıtlamalara sahip yaşlı bireylerin günlük yaşamlarını sürdürebilmeleri olanaklı hale gelecektir (Kalınkara, ve diğerleri, 2016).

Yaşlı bireylerin bağımsızca hareket edebilmeleri, günlük yaşamlarını özgürce ve güvenli bir şekilde devam ettirebilmeleri için uyulması gereken bazı tasarım prensipleri söz konusudur. Bunlar;

- Fiziksel çevre faktörleri (görsel konfor, işitsel konfor, ısısal konfor)
- Mekân organizasyonu (mekanlar arası ilişki, tek mekânda örgütlenme)
- Donatı ekipman tasarımı (kullanıcı-donatı/ekipman uyumu, işlev-donatı ekipman uyumu) (Zorlu, 2015)

Bu prensipler kullanılarak tasarlanan mekânlar, kullanıcılarını hem fiziksel hem de psikolojik açıdan olumlu etkilemektedirler.

Yaşlı bireylerin özel gereksinimleri göz önünde bulundurularak tasarlanacak mekanlar bu kimselerin eşit koşullarda katılımını sağlayacaktır. Bu bağlamda tüm bireyler için evrensel tasarım-holistik tasarım ve erişilebilir tasarım kavram ve yaklaşımlarının değerlendirilmesi gerekmektedir. (Sönmez Türel, ve diğerleri, 2005). Dünya Engelli Vakfı'na göre; “evrensel tasarım aynı zamanda herkes için tasarım diğer bir deyişle engelsiz tasarım gibi kavramlar ile de ifade edilebilmektedir. Bireylerin yaş, yetenek ve durumlarının farklılıklarına karşın tüm kullanıcıların en yüksek oranda

kullanımlarını sağlayan çevre ya da tüm tasarım ürünlerinin tasarımı ve kurgulanması"dır. Yaşlı nüfus oranındaki artış hızı düşünüldüğünde pek çok farklı disiplinde (enformasyon, iletişim ve ulaşım teknolojileri gibi) olduğu gibi mimarlık ve kentsel tasarım alanlarında da evrensel tasarım dikkatle üzerinde durulması gereken bir konudur (DEV, 2015).

Evrensel tasarım farklı tasarım alanlarında erişilebilirliği, kullanılabilirliği, kullanım kolaylığını sağlayarak tasarımların yaşama geçirilmesi amacıyla;

- Eşit kullanım,
- Kullanımda esneklik,
- Basit ve sezgisel kullanım,
- Algılanabilir bilgilendirme,
- Tasarımda hata payı,
- Düşük fiziksel güç harcanması,
- Yaklaşım ve kullanım için boyut ve mekân sağlanması prensiplerini içermelidir (CUD, 1997).

Son elli yılda yaşlı nüfusunda gerçekleşen artış ve gelecek yıllarda da bu artışın devam edeceğinin bilinmesi yaşlı kullanıcılar için tasarlanacak mekânlara daha bilinçli yaklaşılması gerekliliğini doğurmuştur. Yaşam ve mekân kalitesinin ilişkisi düşünüldüğünde; yaşlılar için tasarlanacak mekânların yukarıda belirtilen prensipler doğrultusunda tasarlanması ve tasarımcılarda bu konuda farkındalık oluşturulması gerekmektedir.

Yöntem

Karadeniz Teknik Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü 1. Sınıf öğrencileriyle kullanıcı odaklı tasarıma farkındalık yaratmak amacıyla "Yaşlı Kullanıcılara Yönelik Bir Yaşam Alanı Tasarımı" konulu atölye çalışması gerçekleştirilmiştir.

Yaşlı bireylerin yaşam kalitelerini arttırmak konusunda fikir üretmeye zemin hazırlayan atölye çalışmasının temel hedefi; tasarımcı adaylarına yaşlı bireylerin fiziksel, sosyal ve psikolojik gereksinmelerini karşılayabilecek mekânlar tasarlatarak, yaşayacakları tasarım tecrübesinin bu konudaki hassasiyetlerini şekillendirmesini sağlamaktır. Bu süreç ayrıca öğrencilerin;

- Tasarım yöntemleri hakkında bilgi edinmelerine,
- Tasarımla ilgili kavramları tanımlarına ve bu kavramları üç boyutlu olarak ifade etmelerine,
- Tasarımla ilgili bilgi kaynaklarının zenginliğine şahit olmalarına,
- Tasarımın otonom bir yapıya sahip olmadığını bir çok değişkene bağlı kompleks bir olgu olduğunu anlamalarına,
- Tasarımcı ve kullanıcı ilişkisini birinci elden tecrübe etmelerine,
- Kullanıcı gruplarının, sonuç ürünü etkileyen etmenlerden biri olduğunu görmelerine,
- Dünyayı ve çevrelerini algılayarak bir içmimar duyarlılığı ile gözlemlemelerine,
- Üç boyutlu düşünme ve form yaratma becerilerinin gelişmesine aracı olmuştur.

Yapılan Çalışmalar

Atölye çalışması proje öncesi, proje ve proje sunumu olmak üzere üç temel aşamada gerçekleştirilmiştir (Tablo 1).

Tablo 1

Çalışma Süreci

ÇALIŞMA AŞAMALARI		AÇIKLAMA
PROJE ÖNCESİ	➔ Bilgilenme	<ul style="list-style-type: none">• Sunumlar (Tasarım ve Yaratıcılık /Tasarım Yaklaşımları / Evrensel Tasarım)• Oyunlar (Mekan Halkası / Sessiz Mekan)• Film İzletisi (The Bucket Lists)• Empati Çalışmaları
	➔ Tasarım Pratikleri	<ul style="list-style-type: none">• Ürün tasarımı• Kavram çalışmaları (kolaj, 3 boyutlu somut ve soyut maket anlatımı, beden dili ve seslerle anlatım)• Gazeteden mekana çalışmalar• Poster tasarımı (Evrensel Tasarım İlkeleri)
PROJE	➔ Konunun Tanıtılması	<ul style="list-style-type: none">• Proje Konusunun verilmesi, çalışma alanının tanıtılması• Kavram Tanıtımı (Yaşlı, Yaşlılık, Yaşlı ve Ergonomi, Yaşam Kalitesi)
	➔ Verilerin Toplanması	<ul style="list-style-type: none">• Ön araştırma• Anket çalışmaları.
	➔ Proje Geliştirme	<ul style="list-style-type: none">• Senaryo Üretimi• Eskiz Çalışmaları• İki Boyutlu (Ortografik) Çizimler• Üç Boyutlu Form Çalışmaları
PROJE SUNUMU	➔	<ul style="list-style-type: none">• Sonuç ürün sunum hazırlıkları• Sonuç ürün sunumu

Proje Öncesi

Proje öncesi aşamasının amacı, lise eğitiminden gelen öğrencilerin tasarım kavramı hakkında bilgi sahibi olmalarını sağlamaktır. Bu amaç doğrultusunda ders yürütücüleri tarafından proje öncesi hazırlıklar iki evrede bilgilendirme ve tasarım pratiklerinden oluşan gerçekleştirilmiştir.

Bilgilendirme

Bilgilendirme evresinde öğrencilere öncelikle tasarım kavramı özelinde “Tasarım ve Yaratıcılık”, “Tasarım Yaklaşımları” ve “Evrensel Tasarım” konularında bilgilendirme sunumları yapılmıştır.

Eş zamanlı olarak sunumlar öğrencilere çeşitli oyunlar, film izletisi ve özel (engelli) kullanıcı guruplarına yönelik empati çalışmaları ile desteklenmiştir (Şekil 1).



Şekil 1. Bilgilendirme Sunumları ve Empati Çalışmalarından Örnekler

Tasarım Pratikleri

Tasarım pratikleri evresi, bilgilendirme evresi ile eş zamanlı yürütülmüştür. Bu süreçte öğrencilere aktarılan tasarım kavramları, ürün tasarımı uygulamaları ile başlamış, ardından kolaj çalışması, 3 boyutlu somut ve soyut maket anlatımları, beden dili ve seslerle anlatımı poster tasarımları ve mekan üretme kavram çalışmaları ile tamamlanmıştır (Şekil 2- 6). Bu evrede yapılan tüm

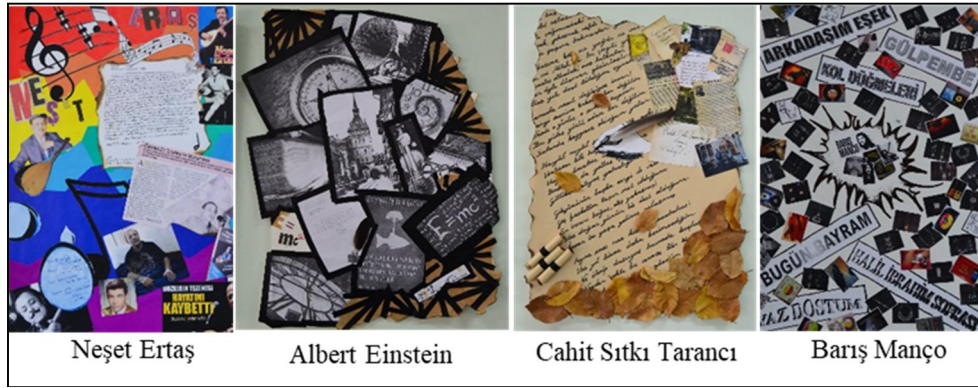
uygulamalar yaş almış kullanıcı bağlamında kurgulanmıştır. Böylece katılımcılar ana tasarım probleminin öznesi ile mental düzeyde ilk temaslarını sağlamış oldular.

Ürün tasarımında, yaşlı bireylerin kullanabileceği, hayatlarını kolaylaştıran bir işleve sahip ürünler tasarlatılmıştır.



Şekil 2. Ürün Tasarımı Çalışmalarından Örnekler

Öğrencilere, farklı disiplinlerde başarılı oldukları ya da başarılı olduğunu düşündükleri yaşlı bireylerden birini seçerek, o bireyin kişisel özellikleri, zevkleri, hayat tarzını anlatan bir kolaj çalışması yaptırılmıştır.



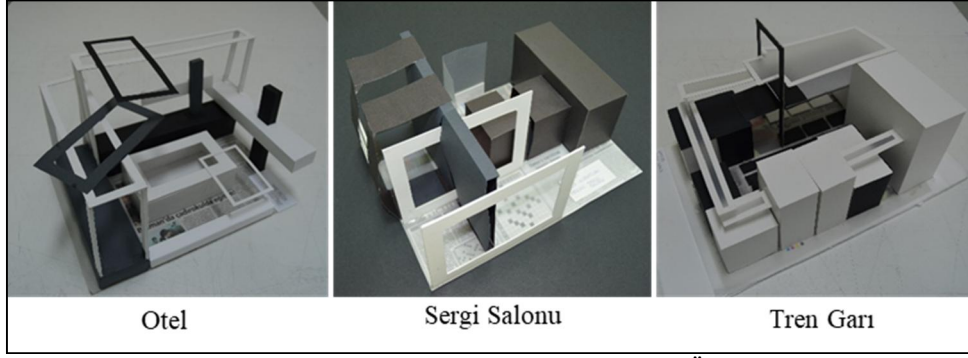
Şekil 3. Kolaj Çalışmalarından Örnekler

Tüm bu çalışmaları desteklemek ve öğrencilerin yaratıcılıklarını arttırmak amacıyla destekleyici çalışmalar da yaptırılmıştır. Öğrencilerden, kolaj çalışmasında seçtikleri kişilerin yaşadığı mekanları, basit geometrik şekillerle üç boyutlu somut ve soyut maket anlatımları ile görselleştirerek; beden dili ve sesleri kullandıkları teatral bir sunum yapmaları istenmiştir.



Şekil 4. Öğrencilerin Sunumlarından Örnekler

Öğrencilere gazete kağıtları üzerinde eskiz kağıtları koyularak leke çalışması yaptırılmış, bu leke çalışmaları bir takım düzenlemelerle “Mekan” a dönüştürülerek, “Gazeteden Mekana” adlı çalışma tamamlanmıştır.



Şekil 5. Gazeteden Mekana Adlı Çalışmadan Örnekler

Çalışmanın devamında, öğrencilerden evrensel tasarım ilkelerini anlatan poster tasarımları yaptırılmıştır.



Şekil 6. Poster Tasarımı Örnekleri

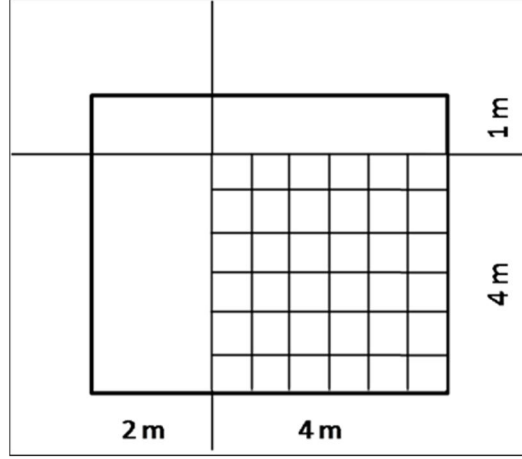
Proje

Proje aşaması, konunun tanıtılması, verilerin toplanması, proje oluşturma süreci olarak üç evrede gerçekleştirilmiştir.

Konunun Tanıtılması

Alt “Yaşlı Kullanıcılara Yönelik Bir Yaşam Alanı Tasarımı” adlı proje konusu ile çalışmanın hedefleri, alanı, sınırları öğrencilere ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır.

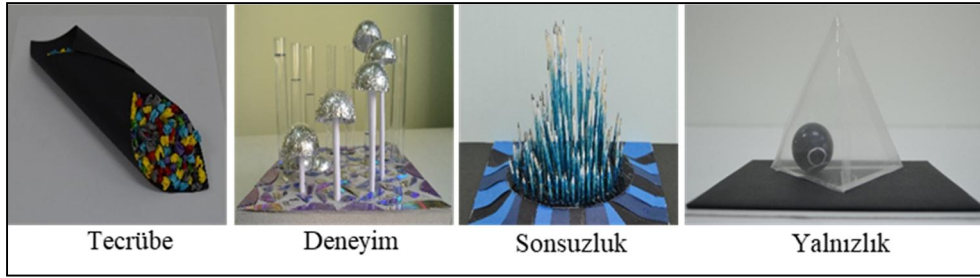
Çalışma kapsamında öğrencilere tavan yüksekliği 3m olan 30m² (6mx5m) kurgusal bir çalışma alanı verilmiştir (Şekil 7). Çalışma alanında, öğrencilerin yapacakları anketler ile belirleyecekleri kullanıcı ihtiyaçları doğrultusunda aktif (hobi) ve pasif (uyuma, dinlenme) alanlar tasarlamaları istenmiştir. Veranda, balkon, kot farkı ve rampa tasarımı kullanıcı ihtiyaçları doğrultusunda katılımcıya bırakılmıştır. Herhangi bir iç mimari proje çok fazla değişkene sahiptir ve çok boyutlu olarak düşünülmesi gerekir. Fakat yapılan çalışmada katılımcılardan beklenen, yaklaşık beş haftada sadece bir fikir projesi ortaya koymalarıdır. Bu bağlamda işleve, işleyişe, eylem alanlarının dağılımına, birbirleri ile ilişkilerine biçim ve form arayışlarına yoğunlaşmaları istenmiş, renk kullanımı ise siyah, beyaz ve griyle sınırlandırılmıştır. Ayrıca tasarlayacakları mekanların, ergonomik tasarım prensiplerinden olan mekan organizasyonu ve donatı tasarımı özelinde kurgulanması istenmiş, aydınlatma, iklimlendirme, malzeme, vb. faktörler çalışma kapsamı dışında bırakılmıştır. Alınan bu kararda atölye süresinin altı hafta ile kısıtlı olmasının ve katılımcıların ilk proje deneyimleri olmasının da etkisi olmuştur.



Şekil 7. Çalışma Alanı

Atölye yürütücüleri tarafından proje konusuna ilişkin, yaşlı, yaşlılık, yaşlı ve ergonomi, yaşam kalitesi gibi kavramlar hakkında bilgilendirme için sunumlar yapılmıştır. Daha sonra öğrencilerin proje konusunu pekiştirmeleri amacı ile belirlenen kavramlardan (yaşlı, yaşlılık, ergonomi) yola çıkarak uygulama yaptırılmıştır.

Uygulamada öğrencilerin yaşlı bireyleri tek bir kavram ile tanımlamaları ve gerekçelerini belirtmeleri istenmiştir. Daha sonra, 3 er kişilik gruplar oluşturulmuş ve ellerindeki kavramları tartışarak, gruba ait tek bir kavram ortaya koymuşlardır (Şekil 8).



Şekil 8. Kavram Çalışmalarından Örnekler

Verilerin Toplanması

Verilerin toplanması evresinde atölye çalışması kapsamında benzer projelerin incelenmesi ile alınan literatür bilgileri ve doğrudan kullanıcıdan elde edilen bilgiler olmak üzere iki tip veri kullanılmıştır. Verilerin toplanması evresinde katılımcılardan öncelikle ön araştırma yapımaları istenmiştir. Bu çerçevede elde ettikleri görsel ve yazılı bilgilerin süreçte fikir geliştirmelerine yardımcı olması hedeflenmiştir.

Eş zamanlı olarak atölye yürütücüleri tarafından, projenin bir sonraki aşamasında kullanılmak üzere gerekli olan, yaş almış kullanıcıya ait verilerin elde edilmesi için bir anket formu hazırlanmıştır. Bu anket formunda yaşlı bireylerin demografik özellikleri, sağlık problemleri, boş vakit aktiviteleri, yaşadıkları mekan özellikleri ve eksiklikleri gibi bilgilere ek olarak hayallerindeki mekana ilişkin sorulara da yer verilmiştir. Daha sonra her katılımcı tanıdıkları yaşlı bir kişi ile iletişime geçmiş, hazırlanan anket ile veri toplamışlardır.

Proje Geliştirme

Proje geliştirme evresinde katılımcılar öncelikle yaş almış kullanıcılardan anket yolu ile elde ettikleri bilgiler ışığında kendi senaryolarını oluşturmuşlardır. Diğer bir deyişle seçtikleri kullanıcının ihtiyaçlarına, isteklerine, hayallerine karşılık gelebilecek bir mekân kurgusu oluşturmuşlardır. Daha sonra, altı hafta boyunca, oluşturulan senaryonun ön gördüğü mekan tasarımları gerçekleştirilmiştir. Bu

mekanlar kişilerin ihtiyaçları (uyuma, dinlenme, ibadet, vb), engelleri (hareket etmede yaşanan fiziksel sorunlar) ve hobileri (kitap okuma, resim yapma, örgü örme, tv izleme, vb) doğrultusunda işlevlendirilmiştir. Bu amaçla öncelikle çeşitli tasarım eskizleri yapılmış, belli bir işlevsel ve görsel doygunluğa erişildiğinde yapılan iki boyutlu (ortografik) çizimler ve üç boyutlu form çalışmaları ile olgunlaştırma süreci tamamlanmıştır.

Proje Sunumu

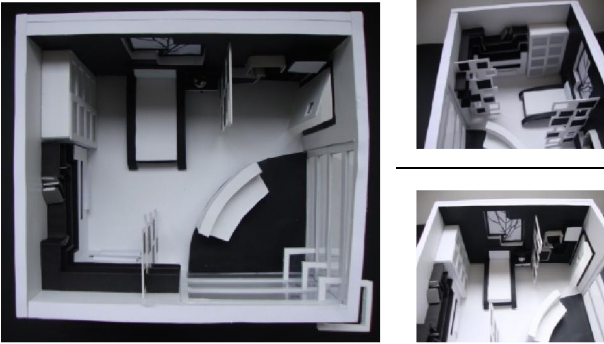
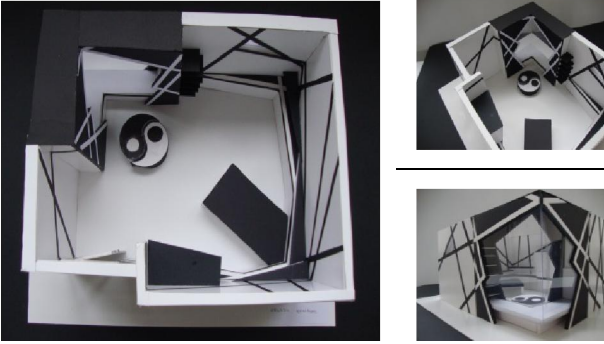
Atölye çalışması sonucunda, öğrenciler sonuç ürünlerini 1/20 ölçekte iki (ortografik çizim) ve üç boyutlu (maket) olarak sunmuşlardır.

Bulgular







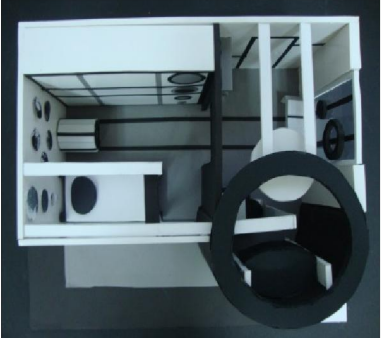


Çalışmaya ait bulgular aşağıdaki tabloda yer almaktadır.

Tablo 2




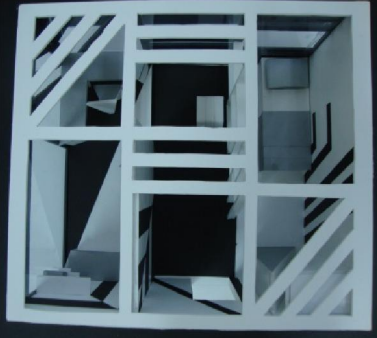

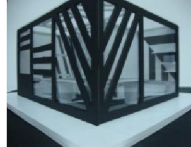
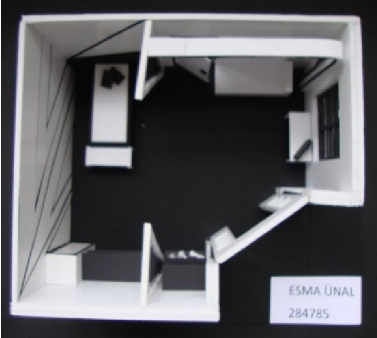


*Atölye çalışmasında gerçekleştirilen projelerden örnekler**

PROJE GÖRSELLERİ	AÇIKLAMA
<p>PRJ-NO: I</p> 	<p>Mekânın Temel Özellikleri, doğadan izler taşıması, ferah olması ve ilgi alanlarına hitap etmesidir.</p> <ul style="list-style-type: none">• Kullanıcının doğa sevgisi düşeyüzeylerde kullanılan tablolarla mekâna yansıtılmıştır.• Mekândaki bölücüler doğadan yapılan soyutlamalarla elde edilmiş, bu amaçla mekânın aydınlık ve ferah olmasına özen gösterilmiştir.• Taş koleksiyonu olan kullanıcıya, koleksiyonunu sergilemesi amacıyla özel bir bölüm tasarlanmıştır.
<p>PRJ-NO: II</p> 	<p>Mekânın Temel Özellikleri, zıtlık ile denge kavramı ve kullanıcının ilgi alanlarına hitap etmesidir.</p> <ul style="list-style-type: none">• Kullanıcının çevresine yaydığı pozitif enerji, güneş ışınlarından yola çıkarak çizgisellik ile ifade edilmiştir.• Kişinin hareketli yapısı ve ruhundaki sadeliğin yarattığı zıtlık yin-yan felsefesi ile yansıtılmaya çalışılmıştır.• Kitap okumayı seven kullanıcı için özel bir kitaplık tasarlanmıştır.

Tablo 2'nin devamı

PROJE GÖRSELLERİ	AÇIKLAMA
<p>PRJ-NO: III</p>   	<p>Mekânın Temel Özellikleri, dinamizm ile enerji kavramları ve kullanıcının ilgi alanlarına hitap etmesidir.</p> <ul style="list-style-type: none">• Yüzeylerdeki dinamik ve hareketli formlar ve çizgiler, kullanıcının enerjik yapısına uyumludur.• Ferah olması amacıyla tasarlanan mekân aynalarla desteklenmiştir.• Çiçek yetiştirmeyi ve resim yapmayı seven kullanıcı için özel bölümler tasarlanmıştır.
<p>PRJ-NO: IV</p>   	<p>Mekânın Temel Özellikleri, disiplin ile düzen kavramları ve kullanıcının ilgi alanlarına hitap etmesidir.</p> <ul style="list-style-type: none">• Asker emeklisi olan kullanıcının düzenli ve disiplinli yapısı mekân organizasyonuna ve yüzey tasarımlarına yansımıştır.• Düzenli spor yapan kullanıcı için özel bir bölüm tasarlanmıştır.
<p>PRJ-NO: V</p>   	<p>Mekânın Temel Özellikleri, birliktelik ile eğlence kavramları ve kullanıcının ilgi alanlarına hitap etmesidir.</p> <ul style="list-style-type: none">• Dostları ile sosyalleşmekten ve torunları ile vakit geçirmekten hoşlanan kullanıcı için tasarlanan mekânda dairesel formlar birlikteliği simgelemektedir. Ayrıca dairesel formlar renkli ve eğlenceli kişiliğini de yansıtmaktadır.• Anılarının fotoğraflarını duvar yüzeylerinde sergilemekten hoşlanan kullanıcı için, özel yüzey tasarımları yapılmıştır.

Tablo 2'nin devamı

PROJE GÖRSELLERİ	AÇIKLAMA
<p>PRJ-NO: VI</p>   	<p>Mekânın Temel Özellikleri, disiplin ile düzen kavramları ve kullanıcının ilgi alanlarına hitap etmesidir.</p> <ul style="list-style-type: none">• Huzuru ve dinginliği seven kullanıcı boş zamanlarında balık tutmaktan hoşlanmak ve kullanıcı deniz sesiyle rahatlamaktadır. Deniz ve dalganın sahip olduğu eğrisel formları mekâna yansıtılmıştır.• Müzik dinlemekten hoşlanan kullanıcı için müziğin ritmi de formlar ile kendini göstermektedir.
<p>PRJ-NO: VII</p>   	<p>Mekânın Temel Özellikleri, düzen ve temizlik kavramları ve kullanıcının ilgi alanlarına hitap etmesidir.</p> <ul style="list-style-type: none">• Sevecen görünmesine rağmen sınırlı bir yapıya sahip olan kullanıcı için tasarlanan mekânda çizgilerle sakinlik, üçgenlerle sınırlılık ifade edilmiştir.• Yazı yazmaktan ve müzik dinlemekten hoşlanan kullanıcı için ilgi alanlarına yönelik alt mekânlar tasarlanmıştır.
<p>PRJ-NO: VIII</p>   	<p>Mekânın Temel Özellikleri, ferah kavramı ve kullanıcının ilgi alanlarına hitap etmesidir.</p> <ul style="list-style-type: none">• Kullanıcının fiziksel problemleri ve az eşya sevmesi göz önünde tutularak ferah ve aydınlık bir mekân elde edilmiştir.• Radyo dinlemeyi ve örgü örmeyi seven kullanıcı için bu eylemleri gerçekleştirebileceği alt mekânlar tasarlanırken iplerden yararlanarak bölücüler tasarlanmıştır.

* Atölye çalışmasında gerçekleştirilen 55 projeden 8 tanesi bu makale kapsamında örneklendirilmiş olup, sonuçlar bölümündeki analizler tüm projeleri kapsamaktadır

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Yaşlı nüfusun toplam nüfus içindeki oranı dünyada olduğu gibi ülkemizde de hızla artmaya başlarken yaşlılar üzerine yapılan çalışmaların mimarlık ve mekân tasarımı disiplini açısından yetersiz kaldığı görülmektedir. Oysa, tüm bireylerde olduğu gibi mekânın fiziksel ve psikolojik açıdan konfor koşullarını sağlaması yaşlılar açısından da önem taşımaktadır. Bu açıdan bakıldığında tasarımcıların

“yaşlı kullanıcılar için iç mekân tasarımı” konusuna ayrı bir hassasiyetle yaklaşımları gerekmektedir. Böyle bir bilinç, en etkin olarak tasarımcının eğitimi esnasında kazandırılabilir. Belirtilen hedefe ulaşmak üzere, Karadeniz Teknik Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü 1. Sınıf öğrencilerinin katılımı ile bir atölye çalışması yapılmıştır. Sonuçları itibariyle yapılan çalışma tasarımcı, kullanıcı ve sonuç ürün özelinde üç kategoride özetlenebilir;

- Tasarımcı (katılımcı öğrenci) açısından: Atölye sürecinde ilk gözlemlenen, öğrencilerin konuya duydukları ilgi ve heyecanları olmuştur. Proje öncesi yapılan çalışmaların öğrenciler üzerinde merak duygusu ile yeniyi arama, keşfetme, yaratıcılıklarını sınama, fırsatı vermiştir. Proje yapım sürecine girdiklerinde ise özellikle verilerin toplanması esnasında yaşlı bireyler ile bir araya gelen öğrenciler bu özel kullanıcı gurubuna karşı sevgi ve sahiplenme duyguları ile yaklaştıklarını ifade etmişlerdir. Deneyimleyerek öğrenmenin en önemli kazanımlarından biri de o noktadan sona yapılan bir iş, bir görev gibi algılamayıp kendi hayatlarına bir değer olarak katabilmeleridir. Öğrenciler ayrıca çözüm odaklı fikir geliştirme çalışmaları yaparken sürekli empati kurarak kullanıcı beklentilerini karşılamamanın yanı sıra bu beklentilerin ötesine nasıl geçebileceklerinin arayışı içerisinde olmuşlardır. Böylece profesyonel yaşamlarında bu çalışmanın da ana hedefi olan yaşlı bireylere karşı önce insan olarak ve sonra kullanıcı olarak farkındalıklarının önemli bir oranda arttığı düşünülmektedir. Tabii ki tasarım eğitiminde bu tür çalışmaların sayısı ne kadar çoğalır, sonuçta o oranda tatmin edici olacaktır.
- Kullanıcı (yaşlı birey) açısından: Proje yapım aşamasında yaşlı bireyler ile yapılan görüşmeler sonucu ilgi çekici veriler elde edilmiştir. Bu veriler, kullanıcının istekleri-ihtiyaçları ve kişisel özellikleri üzerinden elde edilmiştir. Kullanıcı isteklerinde ilk göze çarpan, hemen hemen tüm yaşlı bireylerin bir ilgi alanına sahip olduğu ve yaşam alanlarında bu doğrultuda da fikirler geliştirilmesini bekledikleridir. Diğer taraftan, yaşlı bireylerin karakter özellikleri de dikkate alınmış, bu özellikler iç mekan yüzeylerinde ve mobilya anlatımlarında vurgulanmıştır. Böylece her bir proje farklı bir dinamığe, diğer bir deyişle ruha sahip olmuştur. Bu noktada dikkati çeken bir başka durum ise, yaş almış kişilerin modern dünyanın getirilerinden, sosyal hayattan, kendilerini tamamen soyutlamadıkları, yaşama sevinçlerinden bir şey kaybetmedikleri, aksine ruhlarının genç kalarak pozitif enerjilerinin, isteklerine yön verdiği görülmüştür.
- Sonuç ürün (projeler) açısından: Atölye çalışmasında sonuç ürünlere bakıldığında öğrencilerin yaşlanma ile birlikte gelen çeşitli değişimleri dikkate alarak yaşlı bireylerin fiziksel, sosyal ve psikolojik ihtiyaçlarını karşılayabilecek mekânlar tasarladıkları görülmüştür. Bu çerçevede mekânların tasarımında yaşlı bireyin kendilerini güvende, bağımsız ve rahat hissetmelerine önem verilmiştir. Ayrıca yaşlı kullanıcılar için tasarlanan mekânlarda doğru kriterlerinin temel alınması gerek konfor koşulları açısından gerekse kaza riskinin en aza indirilmesi açısından önem taşır. Bu bağlamda tasarımcılar yaşlılara uygun mekânları tasarlarken evrensel ve ergonomik tasarım ilkelerinin bilinci ile hareket etmişlerdir.

Sonuç olarak, tasarım eğitiminde bu tür çalışmaların yapılmasının iç mekan tasarımcılarının yaşlı bireyler ile aynı dili konuşabilmelerini sağlayacağına ve bu durumun daha nitelikli tasarımların yolunu açacağına şüphe yoktur.

Teşekkür ve/veya Açıklamalar: Bu makale 9. Ulusal Yaşlılık Kongresi’nde sunulan “Yaşlı Kullanıcı Odaklı Mekân Tasarımı: Bir Farkındalık Atölyesi” isimli bildirden üretilmiştir.

Kaynaklar

- Bahar, A. (2005). *Huzurevinde Yaşayan Yaşlıların Anksiyete ve Depresyon Düzeylerinin Belirlenmesi*. Yüksek Lisans Tezi Gaziantep Üniversitesi, Gaziantep.
- Boldy, D., Carol, E. A. & Burton, E. (2011). Older People's Decisions Regarding Aging in Place A Western Australian Case Study. *Australasian Journal on Aging*, 30(3), 136-142.
- Boylu, A. A. (2013). Yaşlılıkta Yaşam Kalitesi ve Konut İlişkisi. *Toplum ve Sosyal Hizmet Dergisi*, 24(1), 145-156.
- Cella, D. F. (1994). Quality of Life: The Concepts and Definition. *Journal of Pain and Symptom Management*, 9(3), 186-192.
- Dünya Engelliler Vakfı, [DEV], (2015). *Engelsiz Şehir Tasarım Raporu*. 20 Şubat 2017 tarihinde <http://www.devturkiye.org/Projeler/Engelsiz-Sehir-Planlamasi/> adresinden erişilmiştir.
- Fozard, J. L., Rietsema, J., Bouma, H. & Graafmans, J. A. M. (2000). Gerontechnology: Creating enabling environments for the challenges and opportunities of aging. *Educational Gerontology*, 26(4), 331-344.
- Gönen, E. & Özmete, E. (2005). *Yaşlılar İçin Evin Anlamı*. III. Ulusal Yaşlılık Kongresi Bildiriler Kitabı, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi İİB Fakültesi Yayınları.
- Hornquist, J. O. (1990). Quality of Life: Concept and Assessments. *Scand Journal Public Health*, 18(1), 69-79.
- Kalınkara, V. (2010). Yaşlı Bireyler İçin Yaşam Çevresinin Ergonomik Tasarımı. *Yaşlı Sorunları Araştırma Dergisi*, 1,54-64.
- Kalınkara, V., Tezel, H. & Zorlu T. (2016). Yaşlılık Disiplinlerarası Yaklaşım, Sorunlar, Çözümler 2. V. Kalınkara (Ed), *Gero(n)teknoloji: Yaşlı ve Teknoloji*, (ss. 509-540) içinde. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kirvesoja, H. (2001). *Experimental Ergonomic Evaluation with User Trials: EEE Product Development Procedures*. Oulu: Oulu University Press.
- Konak, A. & Çiğdem, Y. (2005). Yaşlılık Olgusu: Sivas Huzurevi Örneği. *C.Ü. Sosyal Bilimler Dergisi*, 29(1), 23-63.
- Lansley, P., Flanagan, S., Goodacre, K., Turner-Smith, A. & Cowan, D. (2005). Assessing The Adaptability of The Existing Homes of Older People. *Building and Environment*, 40(7), 949-963.
- Levy, D. & Malcolm, C. (2015). *Life-Span Design of Residential Environments for an Aging Population: Design and Problems of Aging*. Retrieved 8 February 2017, from <http://www.homemods.org/resources/life-span/index.shtml>.
- Lino, Y., Igarashi, Y. & Yamagishi, A. (2005). Study on The Improvement of Environmental Humidity in Houses for The Elderly: Part 1-Actual Conditions of Daily Behavior and Thermal Environment. *Elsevier Ergonomics Book Series*, 3, 231-237.
- Mc Daniel, R.W. & Bach, C.A. (1994). Quality of Life: A Concept Analysis. *Rehab Nurs Res*, 3(1), 18-22.
- Moles, A., A. (1979). *Methodologic Notes and Criteria for Intergration of Quality of Life Indicators*. Strasburgo: Pubblicazioni CEE.
- Oktik, N. (2004). *Huzurevinde Yaşam ve Yaşam Kalitesi: Muğla Örneği*. Muğla: Muğla Üniversitesi Yayınları.
- Olguntürk, N. (2007). Evrensel Tasarım: Tüm Yaşlar, Farklı Yetenekler ve Çeşitli İnsanlık Durumları İçin Tasarı. *TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi Bülteni*, 46, 10-17.
- Oswald, F., Wahl, H.W., Mollenkolf, H. & Schilling, O. (2000). Ageing in Place in Rural Areas: Similarities and Differences of Two Settings in East and West Germany. *Conference 'Housing in The 21st Century: Fragmentation and Reorientation*, 26-30 June, Gavle.

- Pinto, M. R., De Medici, S., Van Sant, C., Bianchi, A., Zlotnicki, A., & Napoli, C. (2000). Ergonomics, Gerontechnology, and Design For The Home-Environments. *Applied Ergonomics*, 31, 317-322.
- Rioux, L., (2005). The Well-Being of Aging People Living in Their Own Homes. *Journal of Environmental Psychology*, 25 (2), 231-243.
- Sivam, A., & Karuppanan, S. (2008). *Factors Influencing Old Age Persons Residential Satisfaction: A Case Study of South Australia*. Retrieved 12 February 2017, from <http://www.tasa.org.au/uploads/2011/01/Sivan.pdf>
- Sönmez, Türel, H., Malkoç, Yiğit, E. & Altuğ, İ. (2005,). Kamusal Dış Mekan Tasarımında Kullanıcı Gereksinmelerinin Yaşlılar Yönüyle Değerlendirilmesi Üzerine Bir Araştırma. *III. Ulusal Yaşlılık Kongresi*, 16-19 Kasım 2005, İzmir, 224-239.
- T.C. Başbakanlık Devlet Planlama Teşkilatı [DPT], (2007). *Türkiye'de Yaşlıların Durumu ve Yaşlanma Ulusal Eylem Planı*, Ankara: Sosyal Sektörler ve Koordinasyon Genel Müdürlüğü.
- The Center for Universal Design [CUD], (1997). *The Principles of Universal Design*. 18 Şubat 2017 tarihinde http://www.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about_ud/udprinciplestext.htm adresinden erişilmiştir.
- Zorlu, T. (2015). Tasarımında Kullanıcı Faktörü ve Ergonomi: Yaşlılar İçin Konut. E. Aydınlan ve diğerleri (Ed.), *1. Ulusal İç Mimari Tasarım Sempozyumu* (s. 109-121) içinde. Trabzon, Türkiye.

Extended Abstract

As a result of the fact that living spaces of many elderly people do not fulfil necessary conditions in qualitative and quantitative sense, today it is known that their physiological and psychological needs are not met. Moreover since the places they live in and the furniture they use are not designed ergonomically suitable for them, they have difficulty in meeting their daily needs. In this sense, a workshop study was carried in Karadeniz Technical University, Department of Interior Architecture and students were expected to design a space that would meet daily needs of elderly people. It was aimed to raise awareness about the fact that there are specific factors to pay attention for this special user group in space design.

In the introduction section of the study, cognitive and physical processes of ageing was explained, physical, psychological, social needs necessary for increasing quality of life were mentioned. In the section of relation between quality of life and quality of space; universal design principles and design principles needed to be adopted for elderly individuals to move comfortably and sustain their daily life freely and securely were stated.

In the section of aim and scope of study; basic aims of workshop study were presented; it is named “A Design of Living Spaces for Elderly Users” which aims to raise awareness of 1st Class students’ about user based design.

In the section of studies carried out, the process of study was presented in tables. In this process, the stage of informing and design practices carried out before project, explanation of project subject, the stages of collection of data and development of project and stage of project presentation were explained supporting with visuals.

a. In the process before project, it was aimed to give information about the term design to students coming from high-school education. In this sense, preparations before project were carried out in two phases by workshop coordinators; these phases are information and design practices. In the phase of information, first of all information presentations were made about “Design and Creativity”, “Design Approaches” and “Universal Design”. Presentations were simultaneously supported with various games, movie projection and empathy studies for special (disabled) user groups. The phase of design practices were carried out simultaneously with information process. Terms of designs explained to students in this process started with practices of product design and continued with collage study, 3-dimensional concrete and abstract model expositions, expressions through voice and body language, poster designs and space creating term studies. All the practices carried out at this phase were created in the scope of elderly users. In this way, participants could make the first contact at mental level with the subject of main design problem. In product design, students designed products which have the function that elderly users use and make their life easy. Students chose one of the individual with whom they are successful or they think they are successful in different disciplines and carried out a collage study which express his/her personal features, tastes, life style. Additional studies were also done in order to support all these studies and increase creativity of students. In the collage study, students were expected to visualize the places elderly users live with simple geometrical figures and three dimensional concrete and abstract model expositions; and make a theatrical presentation where they use their body language and sounds. Moreover, students made concept studies by putting sketch papers on newspapers, these concept studies were transformed into “Space” through specific regulations and the study named “From Newspaper to Space” was completed. In further stages, students made poster designs which express universal design principles.

b. The stages of project are composed of three phases such as introduction of the subject, collection of data, process of project formation. This stage which starts with the introduction of the subject continues with collection of data. In this process, within the scope of workshop study, two types of data were used that are literature information obtained through analysis of similar projects and information obtained directly from the user. In the phase of data collection participants were asked to make a preliminary study first of all. It was aimed that visual and written information obtained in this frame would be helpful in developing idea. Simultaneously, a survey form was prepared by the workshop coordinators in order to obtain data about elderly users which would be required in the further stages of the project. In the survey, in addition to information such as demographic features of elderly individuals, their health problem, leisure time activities, characteristics and deficiencies of the places they live questions about the place in their dreams were also given. Then, each participant communicated

with an elderly person they know and collected data with the survey forms. In the phase of project development, participants first of all created their own scenario in the light of information they obtained from elderly users through survey form. In other words, they formed a space setup that would meet the needs, demands and dreams of the user they chose. Then, for six weeks, space designs which were presumed by the scenarios were generated. These spaces were functionalized in accordance with the needs (sleeping, resting, praying etc.), hindrances (physical problems experienced in moving) and hobbies (reading book, painting, knitting, watching TV etc.). For this aim, first of all various design sketches were done, when a specific level of functional and visual saturation is attained, process of maturation was completed with two dimensional (orthographic) drawings and three dimensional form studies.

c. In the presentation of project, students presented their final products as 1/20 scaled two dimensional (orthographic drawing) and three dimensional (model).

In the section of results, impressions about characteristics of spaces were given in order to fulfil physiological and psychological needs of individuals in places to be designed. These impressions were evaluated in three categories namely designer, user and final product.

Considering the study as a whole, it was aimed that designers it was aimed to form empathy between designers to be and the elderly people who are special user group and enable them awareness about universal design. It was seen that the expected aim was attained when the process and the outcome were analysed.