

# ÇOCUKLARLA YARATICI TASARIM ARAŞTIRMASI: UYGULAMAYA YÖNELİK ZORLUKLAR VE ÖNERİLER

Sedef Süner, Orta Doğu Teknik Üniversitesi  
Çiğdem Erbuğ, Orta Doğu Teknik Üniversitesi

Kullanıcıya ilişkin bilginin tasarıma entegre edilmesi, giderek önem kazanan ve zenginleşen bir konudur. Kolaj çalışmaları (Visser vd. 2005), kart sıralama (Martin ve Hannington 2012) ve deneyim yansıtma modelleri (Turhan 2013) gibi yaratıcı (*generative*) ve katılımcı teknikler, kullanıcıları bilgi ve deneyimleriyle tasarım sürecine katmaktadır. Bu tür tekniklerle katılımcılar tasarlanmış ürünlerin test edicisi olmaktan çıkıp, ilk aşamalarından itibaren bilgi ve deneyimleriyle tasarım sürecini yönlendirici katkı sağlayabilmekte, tasarımcılar da kullanıcıların örtük deneyimlerine ve ihtiyaçlarına yönelik erken bilgi sahibi olmakta ve bu bilgiyi tasarım sürecine yansıtabilmektedir (Stappers ve Sanders 2005; Hannington 2007). Çocuklarla yaratıcı tasarım araştırmalarıysa görece yeni bir ilgi alanıdır. Son yıllarda özellikle çocukların teknolojik ürünlerle etkileşimine odaklanan çalışmaların sayısı artmaktadır. Artan ilgiye rağmen, özellikle erken yaş grubu çocukların genellikle bu çalışmaların dışında tutulduğu görülmektedir (Høiseth vd. 2013). Literatürde erken yaş grubunda tasarımı yönlendirici bilgi edinmeyi sağlayacak araştırmaların yetersizliği göze çarparken, araştırmacıların uygulamaya yönelik sahip olması gereken becerilerin de tarifi yapılmamıştır. Bu bildirinin amacı, erken yaş grubu çocuklarla tasarım araştırması yürütürken uygulamaya dönük olası problemlerin tartışılması, tasarıma dair veriyi doğrudan ya da dolaylı olarak etkileyebilecek göz önünde bulundurulması gereken noktaların ve önerilerin sunulmasıdır. İki farklı tasarım araştırmasından elde edilen deneyim ve gözlemler üzerinden; veri toplamada kullanılan yöntem ve katılımcı yaş faktörünün, hem araştırma uygulama pratiğine hem de toplanan verinin güvenilirliğine etkisi ile uygulamaya yönelik zorlukların aşılması için yol çizebilecek öneriler sunulacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Çocuklarla tasarım araştırması, yaratıcı tasarım araştırması, uygulama zorlukları

## Giriş

Çocuklar, kendi sosyal ve fiziksel çevrelerinde edilgen değil etken öznelerdir (Mayall 1994). Çocuklarla yapılan araştırmalarda doğrudan çocukların kendi öznel bilgilerine danışmak son yıllarda önem kazanan bir olgu olmuştur. Araştırmalar, dört yaşındaki çocukların dahi uygun yöntemlerle kendi yaşam deneyimleri konusunda araştırmacıları bilgilendirebileceğini göstermektedir (Irwin ve

Johnson 2005). Çocuklarla tasarım araştırması yeni bir konu olsa da, klinik psikoloji çalışmaları ve adli vakalarda çocuğun öznel deneyimlerini doğru biçimde ifade etmesi oldukça önemlidir. Bu tür çalışmalarda çeşitli malzeme ve tekniklerin kullanılması oldukça yaygındır. Bunlara örnek olarak kişisel portreler (Butler ve Green 2007), yaz-çiz (Knighting vd. 2010) ve foto-günlük (Young ve Barret 2001) gösterilebilir. Bu tür malzeme ve teknikler sözlü ifadeye dayalı iletişimin getirdiği stresi azalttığı gibi, araştırılan deneyimin daha yapılandırılmış ve detaylı bir biçimde ifade edilmesine yardımcı olmaktadır.

Çocukların tasarım sürecini bilgilendirebileceği ya da bu sürece dahil olabilecekleri yaratıcı araştırma yöntemlerinde son yıllarda artış olduğu gözlemlenmektedir. Bu yöntemlerin bir kısmı ortak sorgulama (Druin 1999), kağıt kuklalar (Hussain ve Sanders 2012), yaz-çiz, foto-ses ve rol oynama (Hussain 2010) ve drama (Weerdesteijn 2005) olarak sıralanabilir. Genç kullanıcılarından tasarım odaklı bilgi elde etmeyi amaçlayan bu yöntemler olumlu karşılanmakla birlikte, çocuklarla tasarım araştırması yaparken göz önünde bulundurulması gereken uygulamaya yönelik zorluklar ve öneriler pek değinilen bir konu olmamıştır.

Bu bildirinin amacı, çocuklarla çalışma yürütecek tasarım araştırmacılarına, görüşmeler esnasında uygulamaya yönelik zorluklar konusunda bir kaynak oluşturarak, bu zorlukların üstesinden gelebilmek için çeşitli taktikler sunmaktır. Bu bağlamda aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır:

- Çocuklarla yaratıcı tasarım araştırması yürütürken, araştırmacıyla katılımcılar arasındaki iletişimin kalitesini ve elde edilen verinin güvenilirliği ve derinliğini etkileyen etmenler nelerdir?
- Araştırmayı yürütürken sağlıklı bir iletişim kurmak ve elde edilen veriyi sağlamak ve derinleştirmek için ne tür taktikler uygulanabilir?

Yukarıdaki sorulara yanıt aranırken, yazarlar tarafından daha önce farklı yaş grupları ve yöntemlerle gerçekleştirilen iki ayrı çalışmadan elde edilen gözlem ve deneyimlerden yola çıkılacak ve genel bir çerçeve çizilmeye çalışılacaktır.

### **Çocuklarla Yaratıcı Tasarım Araştırması**

Bu bildiri de temel alınacak iki çalışma vardır. İlki, ODTÜ Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü'nde bir lisansüstü dersi olan ID531 Models and Methods of Ergonomics kapsamında, okul öncesi dönem çocuklarla yapılan bir katılımcı tasarım çalışmasıdır. İkincisi ise, yine aynı bölümdeki ID719 Dimensions of Design for Emotion dersi kapsamında, ilköğretim birinci ve ikinci sınıf öğrencileriyle gerçekleştirilen ve ürünlerin algılanan özellikleri üzerine odaklanan bir çalışmadır. Bu bölümde her iki çalışmanın yöntem ve araçlarından kısaca bahsedilecek ve bir sonraki bölümde uygulamaya ilişkin zorluklara ve önerilere değinilecektir.



Resim 1. Kaydırak posterleri (Çalışma I)



Resim 2. Teknik posterleri (Çalışma I)

### Çalışma I

İlk çalışmanın amacı, açık uçlu yaratıcı tekniklerin, çocuklarla tasarım araştırması yöntemi olarak potansiyelinin araştırılmasıdır. Orta Doğu Teknik Üniversitesi'nde bulunan yuvada yapılan çalışma kapsamında 4-5 yaş (n=9) ve 5-6 yaş (n=11) grubu toplam 20 çocukla birebir oturumlar yapılmış ve bu oturumlarda önerilen üç farklı teknikten biri/birkaçıyla katılımcılardan bir kaydırak tasarlaması istenmiştir. Çizim, oyun hamuru şekillendirme ve drama olarak belirlenen bu teknikler, çalışmanın yapıldığı yuvanın resmî müfredatında bulunmaktadır. Ayrıca oturumlar öncesinde her çocuğun ebeveyni ya da öğretmeni tarafından doldurulan ankete göre de, tüm katılımcıların bu üç tekniğin her birine aşina olduğu belirlenmiştir.

Oturumlar, araştırmacı tarafından tasarlanmış olan A0 boyutundaki bir kaydırak posterleri ile konuya ısınma aşamasıyla başlamıştır (Resim 1). Üzerinde çeşitli form, renk ve ebatlarda kaydırak modelleri bulunan poster aracılığıyla, kaydırak ve kayma deneyimi üzerine kısa bir sohbetle bulunulmuştur. İkinci aşamada, katılımcı-

ya yeni tasarlanacak bir kaydırakla ilgili kendisinin yardımına ihtiyaç duyulduğu söylenmiş, bu konudaki fikirlerini aktarabilmek için önerilen üç farklı teknik birer A4 boyutlarındaki posterle sunulmuş (Resim 2) ve fikirlerini hangi teknik(ler)le aktarmak istediği sorulmuştur. Teknik seçiminden sonra son olarak yaratım (*generation*) aşaması uygulanmış ve bu aşamada katılımcılar kaydırak tasarımına ilişkin fikir ve önerilerini aktarmışlardır.

## Çalışma II

İkinci çalışmanın amacı, iyi yapılandırılmış bir teknik olan Repertuar Çizelgesi Tekniği'nin (RGT – *Repertory Grid Technique*) çocuklarla tasarım araştırması yöntemi olarak kullanılabilirliğinin ölçülmesidir. Klinik psikolojide kullanılan bu teknik, Kişisel Yapılar Kuramı'nı (PCT – *Personal Construct Theory*) esas almaktadır. PCT'ye göre, bireyler sosyal ve fiziksel çevrelerini anlamlandırmak için sürekli kuramlar ve varsayımlar üreten birer “bilim insanıdır” (Kelly 1955). Bu kuramın klinik uygulaması için geliştirilen RGT ise bir görüşme ve analiz yöntemidir. Bu yöntem, bireylerin belli bir konu özelinde (örn. oyun oynama) farklı öğeler için (örn. oyuncak çeşitleri) geliştirmiş oldukları bireysel varsayımları araştırarak kişisel yapıları ortaya çıkarmayı amaçlar. Kişisel yapılar, yapı kutupları (*construct pole*) şeklinde elde edilir (örn. eğlenceli-sıkıcı, kızlar için-erkekler için) (Jankowicz 2004).

İkinci çalışmada RGT kullanılarak, çocukların cep telefonlarıyla ilgili kişisel yapılarının elde edilmesi hedeflenmiştir. Ankara'da bulunan bir ilköğretim okulu-



Resim 3. Ürün görselleri (Çalışma II)

	T1	T2	T3	T4	T5	
kızlar için	1	4	5	2	3	erkekler için
eğlenceli	1	2	3	4	5	sıkıcı
yazması kolay	1	3	2	5	4	yazması zor
...						...

Resim 4. Çizelge örneği (Çalışma II)

nun birinci (n=20) ve ikinci (n=24) sınıflarında öğrenim görmekte olan toplam 44 öğrenciyle birebir görüşmeler yapılmıştır. Görüşmelerin ilk aşamasında çalışma katılımcıya anlatılmış ve çocukların kullanımına yönelik, yeni tasarlanacak bir cep telefonu için fikirlerinin istendiği belirtilmiştir. İkinci aşamada, üzerinde fiziksel ve etkileşim özellikleri birbirinden farklı beş cep telefonu bulunan iki boyutlu birebir ölçekteki fotoğraflar katılımcıya sunulmuştur (Resim 3). Sonraki aşamada kullanılacak olan kartların eleme yöntemiyle belirlenmesi için, katılımcıdan bu kartları en çok beğendiğinden, en az beğendiğine göre sıralaması istenmiştir. Üçüncü aşamada, bir önceki aşamada yapılan sıralamadan birinci, üçüncü ve beşinci telefonlar alınmış ve bunlarla ikili sıralama (*dyadic sorting*) yöntemiyle kişisel yapılar elde edilmiştir. İkili sıralama esnasında katılımcıya bu telefonlar ikişer ikişer gösterilmiş ve her bir ikili için benzer ve farklı yanları sorularak kişisel yapılar detaylı bir şekilde elde edilmeye çalışılmıştır. Son aşamada ise, önceki aşamalarda elde edilen yapıların her birine göre beş telefonun da sıralanarak değerlendirilmesi istenmiştir. Doldurulmuş bir çizelge örneği Resim 4'te gösterilmiştir.

### **Uygulamaya İlişkin Zorluklar ve Öneriler**

Her iki çalışmada da uygulamaya yönelik belli zorluklar gözlemlenmiştir. Bunlar sözlü ifadenin getirdiği kısıtlamalar, kullanılan araç ve malzemeler ve katılımcıların ilgisini uyanık tutma zorluğudur. Bu zorluklar, elde edilen verinin güvenilirliği kadar derinliğini de etkilemektedir. Bu kısımda bahsi geçen uygulamaya ilişkin zorluklar ve olası çözüm önerileri aktarılacaktır.

#### *Sözlü İfadeye İlişkin Zorluklar*

Çocuklarla yapılan tasarım araştırmalarında her ne kadar görsel malzemeler kullanılsa da, araştırmacıyla katılımcı arasındaki iletişim ağırlıklı olarak sözlü ifadeye dayalıdır. Çocukların gelişim özellikleri bu iletişimde ön planda olsa da, iletişim karşılıklı bir olgudur ve katılımcının olduğu kadar, araştırmacının sözlü ifade biçimleri de önem taşımaktadır. Yapılan her iki çalışmada da en büyük zorluğun sözlü iletişimden kaynaklandığı görülmektedir.

İlk çalışmada açık uçlu yaratıcı teknikler kullanılmış, katılımcılar sözlü ifadelerini bu tekniklerle desteklemiştir. Ancak bu tekniklerle belli bir ürün özelliği aktarabilmek için belli bir ustalık seviyesi gerekmektedir. Örneğin bir oturumda araştırmacı, katılımcının tasarladığı kaydırağın üzerine yatar pozisyonda bir çocuk çizdiğini görmüş ve katılımcıya bu kaydırağın yatar pozisyonda kaymak için mi tasarlandığını sormuştur. Katılımcı ise oturan çocuk çizmeyi bilmediğini ifade etmiştir. Bu sebeple çocuklarla açık uçlu yaratıcı teknikler kullanılırken, sözlü ifade bilgisini doğrulamak ve derinleştirmek için oldukça önemli bir araçtır. Ancak aşağıdaki örnekte de görülebileceği gibi, göze çarpan en önemli sorunlardan birisi, çocukların ve yetişkinlerin sözcük dağarcıkları arasındaki farktır:

- Katılımcı: Yanları kalın [yüksek] olursa içinde böcek olur.  
Araştırmacı: Nerelerde böcek olur?  
Katılımcı: [Postere bakıyor]  
Araştırmacı: [Postere yönlendirerek] Buradan gösterebilir misin?  
Katılımcı: Buralarda [Yan korkulukları gösteriyor].

Bu örnekte katılımcı, kaydırağın belli bir kısmından bahsetmekte, ancak uygun terimi bilmediği ve çizerek gösteremediği için ifade etmekte güçlük çekmektedir. Araştırmacı bu durumu, katılımcının postere baktığını görerek fark etmiş ve katılımcıyı postere yönlendirmiştir. Benzer bir durum, ölçeğe ilişkin bilgi aktarırken de gözlemlenmiştir:

- Katılımcı: Yedi, sekiz ve on bir kilometre kaydıraıklardan korkarım, çok büyük onlar.  
Araştırmacı: Peki, hangilerinden korkmazsın?  
Katılımcı: Anneannemin evinin oradaki parktaki gibi olursa korkmam.  
Araştırmacı: O nasıl? [Posteri göstererek] Burada benzeri var mı?  
Katılımcı: [Posterdeki bir kaydırağı göstererek] Bu kaç kilometre?  
Araştırmacı: Sence kaç kilometre?  
Katılımcı: Yedi.  
Araştırmacı: Senin çizdiğin kaç kilometre?  
Katılımcı: Üç.  
Araştırmacı: [Posteri göstererek] Bunlardan hangisi üç kilometre?  
Katılımcı: [Posterden görece küçük bir kaydırağı göstererek] Bunun gibi. Üç kilometre böyle olur.

Bu örnekte görüldüğü gibi, katılımcı kendine has bir kelime dağarcığı kullanarak, “kilometre” birimi üzerinden yükseklikleri karşılaştırmaktadır. Araştırmacı katılımcıyı postere yönlendirerek, bu birimin katılımcı tarafından gerçekten yükseklik farkını belirtmek için kullanılıp kullanılmadığını teyit etmeye çalışmıştır. Çünkü alınan bilgi ile katılımcı için yüksekliğin önemli olduğunu, bunun hangi duyguyu etkilediğini anlamak önemlidir ancak birimin herhangi bir önemi yoktur. İkinci çalışmada benzer sorun, kişisel yapıları elde ederken yaşanmıştır. Örneğin ikili sıralama esnasında karşılaştırılan iki telefonda birinin dokunmatik ekranlı olmasının onu, karşılaştırılan tuşlu telefona göre daha “eğlenceli” yaptığı söylenmiştir. Ancak diğer telefonu betimleyecek kutup yapı, sözlü olarak ifade edilememiştir. Yapıların anlamsal farklılaşım ölçeği (*semantic differential*) şeklinde ifade edilememesi, en sık gözlemlenen sorunlardan olmuştur. Böyle durumlarda katılımcıyı kutup yapıyı ifade etmeye zorlamak yerine, “eğlenceli/eğlenceli değil”, “yazmak kolay/yazmak zor” şeklinde not edilmiştir.

İkinci çalışmada sözlü ifadeye ilişkin yaşanan bir diğer zorluk da, elde edilen yapılardan bazılarının, katılımcı tarafından ifade edildiği biçimde kastedilmemiş olmasıdır. Örneğin “güzel” olarak betimlenen bir ürün ya da özellik, her zaman biçimsel bir beğeniyi göstermemektedir. Bu yapı bazen ürüne ilişkin genel beğeni ya da sahip olma arzusuna işaret edebilmektedir. Benzer şekilde araştırmacının, katılımcı tarafından olumlu olarak dile getirildiğini düşündüğü bazı yapılar, as-

lında olumsuz bir özelliğe işaret edebilmektedir. Örneğin katılımcıların bir kısmı, bazı telefonların diğerlerine kıyasla “çocuklara göre” olduğunu ifade etmiş, derinlemesine sorular soruldukça bunun genellikle ürünün gülünç, ciddiyetsiz ya da az özellikli olması ile ilişkilendirildiği görülmüştür:

“T2’nin üstündekiler [kulaklar] iyi değil, o zaman çocuksu gibi oluyor.”

“T2 ile ne yapabilirsin ki bu çocuklara göre bir telefon. T5 yetişkinlere göre olduğu için biraz daha fazla şey yapıyor.”

“T2 çocuklar için, az bir tuş. T1’de tuş yok sadece ölçüm falan yapıyor,[...] çocuklara daha uygun hiç tuş yok. Bebeklere de çok uygun. [...] Ama T2 biraz ana sınıfa giden çocuklar için, T4 zaten yetişkinler için.”

İlk çalışmada açık uçlu teknikler kullanılması ve çocukların bu teknikleri kullanmadaki ustalıklarının sınırlı olması, iletişimi sıklıkla sekteye uğratmıştır. Bu sorun, araştırmacının çocukları aslında ısınma aşaması için tasarlanmış olan postere yönlendirerek özellikle form ve boyut bilgilerini doğrulamasıyla önemli ölçüde aşılmıştır. İkinci çalışmada daha büyük bir yaş grubuyla çalışılmasına ve daha iyi yapılandırılmış bir teknik kullanılmasına rağmen, az da olsa sözcük dağarcığından kaynaklı sorunlar gözlemlenmiş, bu sefer “neden” ve “nasıl” soruları ile veri derinleştirilmeye ve netleştirilmeye çalışılmıştır.

#### *Araç ve Malzemelerin Etkisi*

Çalışmada kullanılan araç ve malzemelerin seçimi, katılımcıların ifadelerini önemli ölçüde etkilemektedir. İlk çalışmada sözlü ifadeleri desteklemek için sıklıkla kullanılan kaydırak posterleri zaman zaman çocukları fazlasıyla etkilemiştir. Her ne kadar fazla yönlendirici olmaması için posterde farklı form, boyut ve malzemeleri kapsayacak şekilde konvansiyonel denilebilecek ürünler kullanılmışsa da, yaratım aşamasında çocukların zaman zaman posterdeki kaydırakları referans aldıkları gözlemlenmiştir. Ürün fotoğrafları yerine illüstrasyonlar kullanmak, bu tür bir yönlendirmenin önüne geçebilecektir.

Yine ilk çalışmada katılımcıların, kaydırağa ve kayma deneyimine ilişkin belli bilgileri kolaylıkla ifade edebilmesi için farklı teknikler sunulmuştur. Bu bağlamda özellikle kayma deneyiminde beden duruşlarına yönelik bilgileri ifade etmede drama tekniğinin faydalı olabileceği öngörülmüştür. Ancak oturumlarda drama'nın diğer tekniklerle birlikte sunulmasına ve katılımcıların yaratım aşamasında teknik değiştirme olanağı olmasına rağmen, bu teknik çocuklar tarafından pek rağbet görmemiştir. Bunun olası sebeplerinden birisi, dramada, çizim ve oyun hamuru şekillendirmede olduğu gibi kullanımı özendirecek somut malzemelerin sunulmamasıdır. Ayrıca çizim ve oyun hamuru şekillendirme bireysel uygulaması uygun tekniklerken, drama için çok katılımcılı oturumların daha özendirici olabileceği düşünülmektedir. Yine de öngörüldüğü üzere beden duruşlarına ve hareketlerine yönelik bilgilerin aktarılmasında katılımcılar zaman zaman fiziksel ifadelerle yönlendirilmişlerdir.

İkinci çalışmada seçilen telefon modellerinden üçü çocuklar, ikisi yetişkinler için tasarlanmıştır. Her ne kadar çalışmada gerçek ürünler kullanılması planlanmış olsa da, yerel pazarda bulunmayan ürünlerin elde edilmesinde yaşanan aksaklıklardan ötürü ürün görselleri kullanılmıştır. Çocuklar için tasarlanmış olan telefonlar yerel pazarda bulunmamaktadır ve dolayısıyla katılımcıların bu telefonlara herhangi bir aşinalığı yoktur. Bununla birlikte, çalışma esnasında katılımcıların büyük bölümünün yetişkinler için tasarlanmış olan iki telefonla ilgili kendi sosyal çevrelerinden ön deneyimleri olduğu gözlemlenmiştir. Bu durumun zaman zaman katılımcıların ifadelerini etkilediği görülmüştür. Örneğin bazı katılımcılar tanıdık olmayan ürünlere hayali özellikler atfetmişlerdir. Ekran düzleminde tuş olmayan telefon modelinin dokunmatik olduğunu varsaymış, mesaj yazma ve gönderme özelliği olmayan modellerin az tuşlu olması sebebiyle mesaj yazmanın zor olduğu yorumunda bulunmuşlardır. Çalışmada “algılanan özellikler” üzerinde durulduğundan, bu konuda katılımcılara bir ön bilgi verilmemiş ve çalışma esnasında düzeltmede bulunulmamıştır.

Yine ikinci çalışmada gözlemlenen bir diğer nokta, katılımcıların beğenip arzuladığı ürün modellerine ayrıcalık gösterme eğilimidir. Bu durum en çok iPhone telefonların sahip olduğu özelliklerin ve sunduğu deneyimlerin olumlu yapılarla özdeşleştirilmesiyle ortaya çıkmıştır. Ayrıca bazı katılımcıların, en çok beğendikleri telefonların araştırmacı tarafından kendilerine hediye edileceği gibi yanlış bir varsayım kapılmış olmaları da bu durumu tetiklemiştir. İlk çalışmada görülmeyen bu durumun ikincisinde ortaya çıkmış olmasının olası bir sebebinin, ilk çalışmada açık uçlu bir yöntem kullanılmış olduğundan, katılımcılara içinden seçimde ve karşılaştırmada bulunacakları bir ürün seti sunulmamış olması olduğu düşünülmektedir. Buna ek olarak, ilk çalışmadaki ürün grubu olan kaydıraklar kamusal alanlarda paylaşılarak kullanılan ürünler olmakla birlikte, ikinci çalışmada kullanılan ürün grubu olan cep telefonlarının, sahip olunan bireysel ürünler olması da olası bir sebeptir ve özellikle bu yaş grubunda cep telefonunun bir arzu ve statü nesnesi olarak görüldüğü gözlemlenmiştir.

### *İlgiyi Uyanık Tutma ve Yönlendirme*

Son olarak bahsedilecek olan zorluk, oturumlar esnasında çocukların çalışmaya olan ilgilerini uyanık tutmak ve gerekli durumlarda bu ilgiyi yönlendirmektir. Çocukların ilgisi, sıkılmaları ya da bilgilerinin test edildiğini hissetmeleri durumunda kolaylıkla dağılabilmektedir. Bu durum, özellikle okul öncesi dönemde daha rahat gözlemlenmektedir. İlk çalışmadaki bir diyalogla bu durum örneklenebilir:

- Araştırmacı: [Posterdeki göstererek] Haydi gel birlikte bakalım. Nedir bunlar?  
Katılımcı: Biz bir keresinde Kapadokya’ya gitmiştik.  
Araştırmacı: Hmm. Kaydırak bak bunlar. Sen kaydırakta kaydın mı hiç?

Isınma aşamasında gerçekleşen bu diyalogda katılımcı, araştırmacı tarafından bağlamla ilgisi olmadığı düşünülen bir yorumda bulunmuştur ve araştırmacı bu



yorumu görmezden gelmiştir. Halbuki anlamsız görünen bu yorum, katılımcıya görseller aracılığıyla konuya ilişkin önemli bir deneyimi hatırlatmış olabilir. Böyle bir durumda örneğin, “Kapadokya’da kaydırak kaydın mı?” ya da “Kapadokya’da ne tür kaydıraklar var?” şeklinde sorular sormak, yorumu açıp detaylandırabilir.

Benzer bir durum ikinci çalışmada gözlemlenmektedir. Bazı noktalarda çocukların özellikle bilgilerinin sorgulandığını hissettikleri ve “doğru” ya da beklenen şekilde yanıt vermeye çalıştıkları görülmektedir. Örneğin bir katılımcı, telefon modellerinden birinin bildiği tüm özelliklerini sıralamaya başlamıştır. Araştırmacının bu tür durumlarda katılımcının bilgisini takdir ederek asıl prosedüre yönlendirmesi yerinde olacaktır.

### **Sonuç**

Bu bildiride çocuklarla tasarım araştırması yapılırken göz önünde bulundurulması gereken uygulamaya dönük olası zorluklar, metnin yazarları tarafından gerçekleştirilmiş olan iki farklı tasarım araştırması üzerinden tartışılmıştır. Araştırma yöntemi ve katılımcı yaş grubu açısından farklılık gösteren bu iki çalışmada ön plana çıkan zorlukların (i) katılımcıların sözlü ifade becerisi, (ii) kullanılan araç ve malzemelerin etkisi ve (iii) oturumlar esnasında katılımcının ilgisini ve dikkatini uyanık tutabilmek gibi sebeplerden kaynaklandığı gözlemlenmiştir.

İlk çalışmada 4-6 yaş grubuyla, ikinci çalışmada ise 6-8 yaş grubuyla çalışılmıştır. İlk çalışmada sözlü iletişime ve ilgiyi yönlendirmeye yönelik zorlukların, ikinci çalışmaya göre daha ön planda olduğu görülmektedir. Araştırma yöntemi olarak yaratıcı tekniklerin kullanımı her ne kadar sözlü ifadeye dayalı iletişimi kolaylaştırmış olsa da, bu tekniklerin açık uçlu olması sebebiyle bu sefer teknik beceriye dayalı zorluklar meydana gelmiştir. Teknik beceri zorunluluğunu ortadan kaldıracak şekilde yarı yapılandırılmış teknik ve malzemelerin kullanımı, bu tür aksaklıkları ortadan kaldıracaktır.

İkinci çalışmada kullanılan yöntem, ilkinde göre oldukça iyi yapılandırılmış bir süreç sağlamaktadır. Çocukların araştırma prosedürünü genellikle iyi kavradıkları ve olumlu işbirliği gösterdiği görülmektedir. Bu yöntemin bir diğer olumlu yanı da, derinlemesine ve güvenilir veri elde edilmesine yardımcı olmaktadır. Ancak RGT’nin en önemli zorluğu, araştırmacı açısından çok dolu ve sürekli dikkat gerektiren bir uygulama süreci olmasıdır. Araştırmacı bir yandan görüşmeyi yürütmeli, bir yandan da görüşme boyunca elde edilen yapıları not almalıdır. Bu sebeple RGT’nin en az iki araştırmacı tarafından uygulanması daha verimli olacaktır.

Çocuklarla yapılan iki farklı tasarım araştırmasından yola çıkılarak, uygulamaya ilişkin çeşitli zorluklar aktarılmış ve bunların aşabilmek için çeşitli taktikler önerilmiştir. Bahsi geçen noktalar, her iki çalışmada da ön plana çıkan zorluklar olmasına rağmen, iki çalışmanın katılımcıları arasındaki yaş farkı ve araştırma yöntemlerinin birbirinden farklı olması, bize bu iki yönden de karşılaştırma olanağı

da sunmuştur. Çocuklarla tasarım araştırma yöntemini kurgularken, bu etmenlerin de göz önünde bulundurulması faydalı olacaktır.

### **Kaynakça**

- Butler, Richard ve David R. Green. 2007. *The Child Within: Taking the Young Person's Perspective by Applying Personal Construct Psychology*. Cornwall: John Wiley & Sons.
- Druin, Allison. 1999. "Cooperative Inquiry: Developing New Technologies for Children with Children." İçinde *Conference on Computer Human Interaction Bildiriler Kitabı*, derleyen Marian G. Williams, Mark W. Altom, Kate Ehrlich ve William Newman, 592-599. Pittsburgh: ACM Press.
- Hannington, Bruce M. 2007. "Generative Research in Design Education." *International Association of Societies of Design Research Konferansında Sunulmuş Bildiri*, Hong Kong, 12-15 Kasım.
- Høiset, Marikken, Michail N. Giannakos, Ole A. Alsos ve Jonas Asheim. 2013. "Designing Healthcare Games and Applications for Toddlers." İçinde *Interaction Design and Children Conference Bildiriler Kitabı*, 137-146. New York: ACM Press.
- Hussain, Sofia. 2010. "Empowering Marginalized Children in Developing Countries through Participatory Design Processes." *CoDesign* 6(2):99-177.
- Hussain, Sofia ve Elizabeth B.-N. Sanders. 2012. "Fusion of Horizons: Co-designing with Cambodian Children who have Prosthetic Legs, Using Generative Design Tools." *International Journal of CoCreation in Design and the Arts* 8(1):43-79.
- Irwin, Lori G. ve Joy Johnson. 2005. "Interviewing Young Children: Explicating our Practices and Dilemmas." *Qualitative Health Research* 15(6):821-831.
- Jankowicz, Devi. 2004. *The Easy Guide to Repertory Grids*. Cornwall: Wiley and Sons.
- Kelly, George A. 1955. *The Psychology of Personal Constructs*. New York: W.W. Norton & Company.
- Knighting, Kate, Neneh Rowa-Dewar, Cari Malcolm, Nora Kearney ve Faith Gibson. 2010. "Children's Understanding of Cancer and Views on Health-related Behaviour: a 'Draw and Write' Study." *Child: Care, Health and Development* 37(2):289-299.
- Martin, Bella ve Bruce Hannington. 2012. *Universal Methods of Design*. Beverly, MA: Rockport.

- Mayall, Berry. 1994. *Children's Childhoods: Observed and Experienced*. London: Falmer.
- Stappers, Pieter J. ve Elizabeth B. -N. Sanders. 2005. "Tools for Designers, Products for Users? The Role of Creative Design Techniques in a Squeezed-in Design Process." *International Conference on Planning and Design: Creative Interaction and Sustainable Development Konferansında Sunulmuş Bildiri*, Tainan, 14-15 Mayıs.
- Turhan, Senem. 2013. "Experience Reflection Modelling (ERM) as a Generative Research Method and Student Engagement in Product Design at Undergraduate Level." Yayınlanmamış doktora tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi.
- Visser, Froukje S., Pieter J. Stappers, Remko Van Der Lugt ve Elizabeth B.-N. Sanders. 2005. "Contextmapping: Experiences from Practice." *CoDesign* 1(2):119-149.
- Weerdesteijn, Jeske M. W., Pieter M. A. Desmet ve Mathieu A. Gielen. 2005. "Moving Design: To Design Emotion through Movement." *The Design Journal* 8(1):28-40.
- Young, Lorraine ve Hazel Barrett. 2001. Adapting Visual Methods: Action Research with Kampala Street Children. *Area* 33(2):141-152.