



2-6 YAŞ GRUBU ÇOCUĞUN KONUTTAKİ OYUN VE MEKÂN TERCİHİ

GAMES AND SPACES PREFERENCE IN RESIDENCES FOR CHILDREN AGED 2-6

<https://doi.org/10.20854/bujse.1144480> Beyza Temur¹, Merve Gizem Baltacı², Şengül Yalçinkaya^{3,*}

Özet

Çocuğun hayatı algılamaya başladığı ilk andan itibaren çevresindeki tüm koşullar gelişim sürecine etki eder. Özellikle çocuğun fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik olarak çok yönlü olarak gelişimini destekleyen ve çocukluk döneminde karşılaşılan ilk mekân olan konut, yoğun ve etkin kullanılması nedeni ile ayrı bir öneme sahiptir. Çalışmada, 2-6 yaş dönemindeki çocukların konutu oyun için nasıl kullandığının ortaya koyulması amaçlanmıştır. Bunun için çocukların oyun türleri ile ilgili mekân tercihleri araştırılmıştır. Araştırmada kapsam, çocuğun konutu genel kullanımı, oyun türüne bağlı konuttaki mekânların kullanımı ve konutun yeterliliği çerçevesinde ele alınmıştır. 2-6 yaş arası çocuk sahibi olan ve Trabzon ilinde yaşayan 94 ebeveyne uygulanan anket ile veri toplanmıştır. SPSS programı ile verilerin genel yüzde dağılımları için frekans analizi ve karşılaştırmalar için ki-kare testi kullanılmıştır. Çocuğun evin her mekânını farklı oyun türleri için kullandığı; fakat özel odaya sahip olanların öz gelişimleri için daha kaliteli faaliyetlerde bulunabildikleri, konuttaki oyun tercihini cinsiyet, yaş, özel oda varlığı, oda kullanım süresi ve biçiminin etkilediği, konutun oyun için yeterliliğinde oda sayısı ve gürültü konusunun ön plana çıktığı tespit edilmiştir. Sonuç olarak konut tasarımında, kullanıcı olan çocuğun gereksinimleri ve beklentileri öncelikli belirleyiciler arasında yer almalıdır.

Abstract

Residences play a key role in children's lives because they are the first spaces that children encounter and support their physiological, psychological, and sociological development in many ways. This study aimed to determine how children aged 2-6 used residences to play games. This study focused on what residential spaces children preferred to play games in. The scope was how children used houses in general and residential spaces to play games and whether the spaces were sufficient for their games. Data were collected using a questionnaire. The sample consisted of 94 parents of children aged 2-6 living in Trabzon. The data were analyzed using the Statistical Package for Social Sciences (SPSS). Frequency analysis was used for percentage distributions. The chi-square test was used for comparisons. Children use each space to play different types of games. Children with private rooms engage in better quality activities for their self-development. What games children play depends on the gender, age, presence of a privateroom, and duration and form of use of the room. Whether residences area dequate for children's games depends on the number of rooms and the presence of noise. Architects should consider the needs and expectations of children when designing residences.

Anahtar Kelimeler: Çocuk Gelişimi, Çocuk Kullanıcı, Konut, Mekân Tercih, Oyun Türü

Keywords: Child Development, Child User, Residence, Space Preference, Game Type

¹ Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, beyzaatemurr@gmail.com, orcid.org/0000-0003-0030-9465

² Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, mervegizembaltaci@gmail.com, orcid.org/0000-0003-0563-104X

^{3,*} Sorumlu Yazar: Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, sengulyalcinkaya@ktu.edu.tr, orcid.org/0000-0003-1629-6443

1. ÇOCUK, MEKÂN VE KONUT

Çocuk, hayatı tanımaya başladığı ilk andan itibaren fiziksel ve sosyal bir çevre içinde yaşamaktadır. Piaget, çocuğun gelişim sürecinde çevresinden gelen iletileri aldığını ve dünyada bilgiyi özümsemeye pasif alıcı rolünde değil, aktif alıcı rolünde olduğunu vurgular (Öztürk, 2009). Bu nedenle çocuk, gelişim süreci boyunca içinde bulunduğu veya gözlemleme şansı olduğu çevreden etkilenmektedir. Çocukların, potansiyellerini keşfedebilmek ve geliştirebilmek için zengin bir çevre etkileşimine ihtiyaç vardır (Güroğlu, 2016; Sanoff, 1995). Çocukların konut ve yakın çevresi, okul, park gibi mekânlar ilk fiziksel çevrelerini oluşturmaktadır. Konut, sahip olduğu özelliklerle diğer mekânlara göre daha yoğun ve çeşitli alanlarda çocuğu desteklemektedir.

Konut, çocukların ilk karşılarına çıkan ve özellikle erken dönemde uzun saatler geçirdikleri bir mekândır. Dünya ile bağının kurulduğu ilk yer olan konut, çocuğun gelişim dönemleri ile ilişkili sosyal, psiko-motor ve bilişsel gelişimlerini destekleyen bir öğrenme mekânı olarak karşısına çıkmaktadır. Öztürk (2009), çocuğun çevre ile ilişkisi belirli bir döneme kadar konut ile kısıtlı kaldığını vurgulamakta, çocuğun benlik bilincini kazanmaya başladığı ilk yer olarak konutu işaret etmektedir. Genel olarak konutlar, çocuğun duygusal bağ kurdukları, kendilerini özgür hissettikleri ve psikolojik olarak tatmin oldukları alanlardır. Konutun içerisindeki tüm nesnelere, çocuk için potansiyel birer oyuncak ve tüm bireyler de potansiyel bir oyun arkadaşı olabileceği gibi tüm mekânlar da sağladıkları olanaklar ile birer oyun alanlarıdır. Çocuklar, konut içerisinde herhangi bir alanda kendilerine has oyunlar kurabilir, oyuncak olarak nitelendirdikleri herhangi bir nesneyi mevcut yerinden ayırıp yeniden konumlandırabilir. Kendine oyun alanı oluşturabilme becerisine sahip olan çocuk, böylece eğlenmenin yanında yaşadığı kültürü, kuralları öğrenir ve araştırma duygusunu kazanır (Alga, 2005; Kurak Açıcı & Bal, 2020). Konut mekânları, sahip oldukları tüm bu özelliklerle oyun esnasındaki özgürlüğü çocuğa sunan ortamı oluşturur.

Bu çalışmada, çocuğun ilk mekânı olan konutta oyun ve mekân tercihlerine vurgu yapılmakta ve konutta çocuklara sağlanan gereksinimlerin öneminin ortaya çıkarılması hedeflenmektedir. Çocuk gelişiminin ve benliğin biçimlenmesinde dış etkilerin daha az olduğu 2-6 yaş grubundaki çocuklara sahip ebeveynler ile yapılan anket çalışmasında, çocukların konutlarında oyun ve mekân tercihleri ebeveyn bakış açısıyla irdelenmektedir. Konutta oyun eylemi ile mekân kullanımını arasındaki ilişkiye dair çıkarımlarda bulunmaktadır.

2. ÇOCUK GELİŞİMİ, OYUN VE KONUT

Oyun kavramı; geçmişten günümüze kadar bazen temel bir ihtiyaç, bazen sosyalleşmek için bir araç, bazen de içgüdüsel bir etkinlik olarak tanımlanmıştır. Çocuk, çevresini tanımada oyunu kullanır. Oyunlar, çocukların hayal gücünü, yaratıcılığını geliştirerek kişisel becerilerini ön plana çıkarır ve sosyal gelişimine katkı sağlar (Yalçınkaya, 2015). Oyun, çocuk gelişiminin tüm alanlarında hayata doğrudan veya dolaylı olarak katkısı olan; amaçlı ya da amaçsız olan kurallı veya kuralsız, materyalle ya da materyalsiz uygulanan, gerçek ya da model niteliği taşıyan her türlü ortam ve sürede gerçekleştirilebilecek eğlencenin dâhil olduğu öğrenme ve yaşama biçimi olarak tanımlanmaktadır (Bardak & Topaç, 2019).

Çocukların çevreyi algılama biçimleri, her yaş grubundaki zihin gelişimlerine göre farklılık gösterir. Zihin gelişimini ana dört dönemle isimlendiren Piaget' e göre dönemler, duyuşal-devinimsel (0-2 yaş), işlem öncesi (2-6), somut işlemler (6-12) ve formel işlemler (12+ yaş)

olarak tanımlanmakta ve çocuğun çevresini algılamasında önem taşımaktadır. Bu çalışma kapsamında ele alınan, 2-6 yaş çocuk grubudur. İşlem öncesi olarak ele alınan dönemde, sözü edilen işlem ise çocuğun duyuşal-devinimsel dönemden tecrübe edindiği eylem ya da davranışları zihninde yeniden canlandırması, yeniden üretmesidir (Akarsu, 1984). Çocuk, çevresinde algıladığı konutu zihninde canlandırır, ona türlü biçimler verir, mekân ile oynar ve onunla iletişim kurar. Çocuğun gelişimine katkı sağlayan bu durum, onun sağlıklı bir birey olması adına önemli bir etken olarak oyuna dikkat çekmektedir.

Oyun için, bireysel-grup olması, kurallı-kuralsız olması, araç kullanımının olup olmaması, oynandığı yer, gelişimi destekleme durumu gibi farklı yönleri ile ele alınan sınıflamalara rastlanmaktadır (Aksu, 2022; Hughes, 2012). Oyun sınıflamasındaki çeşitliliğe karşın Miller ve Almon'un oluşturduğu sınıflandırma, kapsayıcılığı ve mevcut oyun teorilerini desteklemesi açısından oyun konusunu genel bir çerçevede sunmaktadır. Çalışmada, konut mekânı için çocukların oyun tercihini belirlemede destekleyici parametreler sunması nedeniyle bu sınıflandırma kullanılmıştır. Miller ve Almon'a göre oyun türlerine Tablo 1'de yer verilmiş ve ayrıca günümüzde yaygın olarak kullanılan teknolojik oyun maddesi eklenmiştir (Miller & Almon, 2009).

Tablo 1: Oyun türleri.

Oyun Türü	Açıklaması
Büyük Kas Gelişimi Oyunu	Zıplama, ip atlama, top oynama, tırmanma, dans etme vb.
Küçük Kas Gelişimi Oyunu	Boncuk dizmek, yapboz, domino, resim eşleştirme vb.
Ustalık Oyunu	Sallanan at, denge oyunları, sihirbazlık numaraları, vb.
Yapı-İnşa Oyunu	Ahşap bloklar, jenga, lego, maket ev-gemi vb.
Kurallara Dayalı oyun	Saklambaç, birdirbir, körebe vb.
Rol Yapma Oyunu	Kendinden büyükleri veya yaşitlarını taklit etme, yetişkin işlerine katılma, evcilik, askercilik gibi hayali oyunlar vb.
Sembolik Oyun	Ev eşyaları, mutfak araç-gereçleri ile oyun kurma
Dil Oyunu	Tekerleme, bilmece, sessiz sinema, şarkı söyleme vb.
Sanatla Oyun	Çalgı aleti çalma, kukla oyunları yazma, çizme, boyama vb.
Duyusal Oyun	Kil, çamur, su, oyun hamuru vb.
İtiş Kakiş Oyunu	Kovalama, güreşme, etrafta yuvarlanma vb.
Risk Alma Oyunu	Scooter sürmek, yüksekten atlamak vb.
Dijital / Teknoloji Oyunu	Bilgisayar, tablet, telefon

Çocuklar, her an her yerde oyun oynayabilmektedir. Çocuklar için oyun kadar, oynadıkları mekân da büyük önem taşır. Oynanan alanın biçimi, niteliği ve çeşitliliği oyunu her anlamda etkilemektedir (Stine, 1997; Tuncer Kır, 2019). Bu noktada mekânın ona sağladığı olanaklar, tercih ettiği oyun türünü, oyun arkadaşını, süresini, oyun ekipmanını ve eşya tercihlerini etkileyecektir. Bu durumda oyun ve ona eşlik eden mekânın olanaklılığı da çocuğun gelişimine katkı verecektir.

Konutta, yaş grubuna ve cinsiyete bağlı olarak çocukların kullandıkları mekânlarda farklılıklara rastlanabilmektedir. Yalnızca 9 yaşına kadar çocuklar, ebeveynlerinin yakın çevresinde olmak koşuluyla evin tüm alanları kullanmaktadırlar (Bozkaya, 1992). Ebeveynleri ile birlikte oynayan çocuğun ona sağlanan olanaklarla birlikte konutun her alanını güvenli bir şekilde kullanması, gereksinimlerinin karşılanarak gelişimine olumlu yönde etki etmesini sağlamaktadır. Konutun

çocuktaki sosyal ve bilişsel gelişimlere ek olarak psiko-motor gelişimlerini de destekleyecek düzenlemeleri içermesi gerekmektedir. Zamanının çoğunu konutta geçiren 3-7 yaş grubu çocuklar için koşma, atlama, zıplama, sekme gibi eylemler için alanlar oluşturulmalıdır (Erten & Çiftçi, 2020). Konutta bu hareketleri güvenli bir şekilde yapacakları koşulların oluşturulması önemlidir.

Konutta çocuğa ayrılan odanın öncelikle fiziksel konfor koşullarını sağlaması; büyüklük, güvenlik, ısı ve gün ışığı noktasında sağlıklı bir ortamın oluşturulması temel bir koşul olarak karşımıza çıkmaktadır. Çocuğun uyuma, dinlenme, depolama vb. gereksinimlerinin yanında, odasında farklı oyun türlerini oynama olanağını bulduğu koşullar oluşturulmalıdır. Yaş grubuna bağlı olarak ebeveyn ilişki düzeyinin istenilen düzeyde sağlanıyor olması da yine önemli bir nokta olarak karşımıza çıkmaktadır.

3. 2-6 YAŞ GRUBU ÇOCUKLARIN OYUN TÜRLERİNE BAĞLI KONUTTA MEKÂN TERCİHLERİNİN ARAŞTIRMASI

3.1. Araştırmanın Planlanması ve Tasarımı

Çocuğun dünya ile ilişkisinin kurulmaya başlandığı ilk yer olarak konut, çocuk gelişimi üzerindeki etkisiyle önemli bir rol üstlenmektedir. Çocuk ile ilgili birçok alanda araştırmaya konu edinilen konut, mimarlık alanında ağırlıklı olarak çocuk odaları ile ilgilidir. Tavşan (1995) çalışmasında, çocuk odasının yaş grupları ile ilişkili donatı özelliklerine değinmiştir. Yalcin vd. (2015), çocukların mekânsal ihtiyaç ve tercihlerinin neler olduğunu araştırmıştır. Erten ve Çiftçi (2020), çocuk odalarının tasarımını etkileyen durumların analizini yapmıştır. Çakmakçı ve Yıldız (2022), çocuğun gelişimsel isteklerine cevap verebilen esnek mekânlar oluşturulmasına, çocuğun birey bilinci ve gelişimine etki eden mekân esnekliğinin destekleyici ve özgürleştirici etkilerine yer vermiştir. Konut ile ilgili araştırmalarda ise Aydoğan (2006), çocuğun yaşadığı ev ortamının ebeveynlerin denetimi doğrultusunda, çocuğa uygun olan özelliklere göre düzenlenmesi gerektiğinin önemini vurgulamıştır. Bu düzenlemeler yapılırken çocuğun özgür alanının genişletilmesine ve çocuğun gelişiminin ev ortamının uyarıcıları ile desteklenmesi gerektiğinin önemini belirtmiştir. Öymen Gür (2013), çocukluğun her bir evresindeki konut kullanımını, beğenisini ve terminolojisini incelediği çalışmasında, çocukların yetişkinlerden çok farklı kriterleri olduğunu ve içinde buldukları yaş grubunun etkisini ortaya koymuştur. Bu çalışmada ise çocukların konut mekânlarındaki oyun tercihleri ve konutun bu konudaki yeterliliği araştırılmıştır. Okul öncesi dönemde, zamanlarının büyük bir kısmını konutta geçiren çocuklar için konuttaki oyun gelişiminin desteklenmesi gerekmektedir. Bu noktada konutta çocuğun fiziksel, bilişsel ve sosyal gelişimi dikkate alınarak gereksinim ve beklentilerinin karşılandığı bir ortamın nasıl olması gerektiği önem kazanmaktadır.

Çalışma kapsamında 2-6 yaş grubu çocuğun, oyun türleri ile ilişkili konutta hangi mekânları kullandığı ele alınmıştır. Bu yaş grubu çocuk, okul dönemine başlamamış olmasından dolayı zamanının büyük bir kısmını konut içerisinde ve birlikte yaşadığı kişilerle geçirdiğinden dolayı çalışma evreni olarak seçilmiştir. Trabzon ili kapsamında 2-6 yaş aralığında çocuk sahibi olan ebeveynler ile anket uygulaması yapılmıştır. Ebeveynlerin cevaplandığı anket iki ana bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm ebeveynin kişisel özellikleri, konutun özellikleri ve aile yapısı ile ilgili sorulardan oluşmaktadır. İkinci bölüm ise 2-6 yaş grubunda yer alan çocuk için konutun oyun amaçlı nasıl kullanıldığına dair tespit sorularından oluşmaktadır. Anketi 94 kişi yanıtlamıştır. Örneklemde yer alan katılımcı bilgilerine Tablo 2’de ve konutlara ait bilgilere Tablo 3’te yer verilmiştir. Cevaplar betimsel ve ilişki analizi ile değerlendirilmiştir. Çalışmada

frekans ve ki-kare testi uygulanmış, çapraz tablolar yorumlanmıştır. Ki-kare testinin uygulaması aşamasında hücrelerin %20'den fazlasında 5'ten küçük değer olması durumunda Olasılık oran testi (Likelihood Ratio) ve Fisher'ın kesin testi (Fisher's Exact) kullanılmıştır. İlişkisel analizlerinde farkın nedeni çapraz tabloda yer alan Düzeltilmiş hata değerinin (Adjusted Residual) 2'den büyük olduğu hücreler üzerinden yorumlanmıştır (Öymen Gür & Yalçınkaya, 2013). Çalışmada hata düzeyi 0,05 olarak alınmıştır.

Tablo 2: Katılımcı profiline ait bilgiler.

Örneklemin Özellikleri	Grup	%
Cinsiyet	Kadın	80,9
	Erkek	19,1
Medeni durum	Evli	98,9
	Bekâr	1,1
Yaş	30 yaş ve altı	30,9
	31-37 yaş	39,4
	38 yaş ve üzeri	29,8
Eğitim düzeyi durumu	Okur-yazar	2,1
	Lise	10,6
	Lisans	60,6
	Lisansüstü	26,6
Çalışma durumu	Evet	76,6
	Hayır	23,4
Meslek grubu	Kamu	60,6
	Özel Sektör	19,1
	Ev hanımı	20,2
Gelir durumu	Alt gelir	3,2
	Orta gelir	72,3
	Orta üst gelir	22,3
	Yüksek gelir	2,1
Çocuk sahiplilik durumu	1 çocuk	41,5
	2 çocuk	42,6
	3 çocuk ve üzeri	16,0
2-6 yaş arası çocuk sahiplilik durumu	1 çocuk	84,0
	2 çocuk	13,8
	3 çocuk	2,1

Tablo 3: Katılımcını konutuna ait özellikler.

Konutun Özellikleri	Grup	%
Konutun büyüklüğü	120 m ² ve altı	18,1
	120 m ² -150 m ² arası	24,5
	120 m ² -200 m ² arası	44,7
	200 m ² ve üzeri	12,8
Oda sayısı (Salon dâhil)	3 odalı	8,5
	4 odalı	69,1
	5 odalı ve üzeri	22,3
Aile tipi	Çekirdek aile	94,7
	Geniş aile	5,3
Evde yaşayan sayısı	3 kişi ve daha az	40,4
	4 kişi	43,6
	5 kişi ve üzeri	16,0

Çalışmanın son bölümünde ankette cevaplandırılacak soruların, 2-6 yaş grubu çocukları olan ebeveynlerden bir çocuğa göre cevaplandırmalar yapmaları istenmiş, anket bilgilerinin doldurulduğu çocuk özelliklerine göre saptamalara yer verilmiştir (Tablo 4).

Tablo 4: Verilerin ait olduğu çocuğa ait özellikleri.

Çocuğa ait özellikler	Grup	%
Çocuk yaş durumu	2-4 yaş arası	47,1
	4 yaş ve üzeri	52,9
Cinsiyet	Kız	45,1
	Erkek	54,9

3.2. Genel Bulgular

Çalışmada veriler üç grupta ele alınmıştır;

- Konutta çocuk odası ve kullanımı

Araştırmadaki 2-6 yaş grubu çocukların %81,9'unun bir odası olduğu ve odası olanların %64,9'u odayı tek başına kullandıkları, odayı kullanım sürelerinin farklılık gösterdiği belirtilmiştir (Tablo 5). Çocuklar, aile yaşamında daha fazla merkezde yer almakta dolayısıyla konutun örgütlenmesinde etkili olmaktadır. Çocuk aileye katıldığı andan itibaren çocuk odası oluşturulmaktadır. Diğer taraftan, Gökmen (2006), çalışmasında çocuk odası için kolay vazgeçilen ve konutun en küçük odası olduğu konusunu vurgulamaktadır.

Çocukların odasında aktivite olarak öncelikle "oyun oynama", "etkinlik yapma" ve "kitap dinleme-okuma" belirtilmiştir (Tablo 6).

Tablo 5: Çocuk ve odası.

Oda Durumu	Grup	%
Oda mevcudiyeti	Var	81,9
	Yok	18,9
Odayı paylaşımı	Tek	64,9
	Kardeşi ile	24,5
	Yetişkin ile	10,6
Odayı kullanma saati (Uyku hariç)	1,5 ve altı	35,1
	2 ve 3	38,3
	4 ve üzeri	26,6

Tablo 6: Çocuğun odasında gerçekleştirdiği etkinlikler.

Çocuk ve Odası	Grup	Puan
Odayı kullanım önceliği	Yemek yeme	42
	Oyun oynama	192
	Kitap dinleme-okuma	93
	Ders çalışma	24
	Etkinlik yapma	107
	Diğer	22

Ailenin sosyo-ekonomik durumu çocuğun odayı kullanımı üzerinde etkili oldu görülmektedir (Tablo 7).

Tablo 7: Ailenin sosyo-ekonomik yapısı ile çocuğun oda kullanımı arasındaki ilişki.

Oda sayısı	Gelir durumu	Alt gelir		Orta gelir		Orta üst gelir		Yüksek gelir		LR	df	p
		%	DH.	%	DH.	%	DH.	%	DH.			
3		,0	-,5	6,4	,2	2,1	,2	,0	-,4	15,062	2	,020
4		2,1	,0	56,4	3,0	10,6	-2,4	,0	-2,1			
5 ve üzeri		1,1	,5	9,6	-3,4	9,6	2,6	2,1	2,7			

Oda paylaşımı	Gelir durumu	Alt gelir		Orta gelir		Orta üst gelir		Yüksek gelir		LR	df	p
		%	DH.	%	DH.	%	DH.	%	DH.			
Tek		,0	-2,4	43,6	-1,5	19,1	2,3	2,1	1,1	15,548	6	,016
Kardeşi ile		3,2	3,1	19,1	,7	2,1	-1,8	,0	-,8			
Yetişkin ile		,0	-,6	9,6	1,3	1,1	-1,0	,0	-,5			

Ailenin gelir durumu ile sahip olduğu evin oda sayısı arasındaki ilişkiye bakıldığında, uygulanan Olasılık oran testi (LR) sonucunda (LR: 15,062, df: 2, p: ,020, p<0,05) gelir durumu ile evdeki oda sayısı arasında ilişki olduğu tespit edilmiştir. Farkın kaynağı orta gelir durumuna sahip (%56,4) katılımcıları 4 odalı eve sahip olduğunu belirtirken, orta üst gelir (%9,6) ve yüksek gelir grubundaki (%2,1) katılımcılar 5 ve üzeri odası olduğunu belirtmiştir. Bu durum çocuğa evde daha geniş mekân ve farklı mekânlarda oyun oynama imkânı sunmaktadır.

Diğer taraftan gelir durumu ile çocuğun odayı paylaşımı arasında ilişkiye bakılmıştır. Uygulanan Olasılık oran testinin (LR) sonucuna göre (LR: 15,548, df: 6, p: ,016, p<0,05), farkın kaynağı alt gelir grubu katılımcıların çocuklarının kardeşleri ile odasını paylaştığını (%3,2), orta üst gelir grubu katılımcıların yalnız kullandığını belirtmesinden (%19,1) kaynaklanmaktadır. Ailenin gelir durumuna göre çocuğun odayı biri ile paylaşma durumunu etkilemektedir.

Aile büyüklüğünü oluşturan kişi sayısı, çocuğun oda kullanımını etkileyen diğer bir faktördür (Tablo 8).

Tablo 8: Ailenin büyüklüğünün ile çocuğun oda kullanımı arasındaki ilişki.

Oda paylaşımı	Evde yaşayan kişi sayısı	2-3		4		5 ve üzeri		LR	df	p
		%	DH.	%	DH.	%	DH.			
Tek		37,2	4,6	25,5	-1,1	2,1	-4,6	42,161	4	,000
Kardeşi ile		,0	-4,5	12,8	1,0	11,7	4,8			
Yetişkin ile		3,2	-,7	5,3	,4	2,1	,4			

Oda varlığı	Evde yaşayan kişi sayısı	2-3		4		5 ve üzeri		X ²	df	p
		%	DH.	%	DH.	%	DH.			
Evet		38,3	2,7	35,1	-,3	8,5	-3,1	12,545	2	,002
Hayır		2,1	-2,7	8,5	,3	7,4	3,1			

Evde yaşayan kişi sayısı ile çocuğun odayı paylaşımı arasındaki ilişkiye bakıldığında uygulanan Olasılık oran testine göre fark ortaya çıkmıştır (LR: 15,548, df: 6, p: ,016, p<0,05). Farkın kaynağı 2-3 kişilik ailelerde çocuk tek başına odada kalırken (%37,2), 5 ve üzeri kişinin yer aldığı ailelerde çocuğun odasını kardeşiyle paylaştığını (%11,7) söylemesidir.

Evde yaşayan kişi sayısı ile çocuğun odasının olup olmama durumu arasındaki ilişkiye bakıldığında uygulanan Ki-kare testine göre fark ortaya çıkmıştır (χ^2 : 12,545, df: 2, p:0,002, $p < 0,05$). Farkın kaynağı 2-3 kişilik ailelerde çocuğun odasının olduğunu söyleyenler ile (%38,3), 5 ve üzeri kişilik ailelerde çocuğun odasının olmadığını belirtmesidir (%7,4). Ailenin sahip olduğu sosyo-ekonomik durum çocuğun evdeki durumunu etkilemekte, dolayısıyla konut mekânının kullanımı üzerinde etkili olduğunu göstermektedir.

- Çocuğun oyun ve konutta mekân tercihleri

Çocuğun konutta oyun için öncelikle salon ve çocuk odasını, nadir olarak banyo ve çalışma odasını tercih ettiği belirtilmiştir (Tablo 9; Şekil 1). Çocukların evdeki tüm mekânları kullanması ile diğer bireylerle olan iletişiminin; kendi odasında olmayı tercih ettiği durumlarda da yalnız kalabilmesinin önü açılır (Çakmakçı & Yıldız, 2018). Çocuklara konutta sosyalleşme ve mahremiyet olanağı tanımak gerekmektedir.

Tablo 9: Çocuğun oyun için konutta tercih ettiği mekân.

Mekânlar	Puan
Salon	173
Mutfak	46
Yatak odası	15
Çocuk odası	171
Oturma odası	64
Koridor	21
Balkon	21
Banyo	3
Oyun odası	19
Kardeşinin odası	9
Çalışma odası	2



Şekil 1: Konut ortamında çocuk ve oyun eylemi.

Çocuğun konutta oyun oynamasında mekânsal olarak bir sınırlama getirilip getirilmediği sorgulandığında %55,3'ü herhangi bir sınırlandırma yapmadığını ifade etmiştir. Hangi mekânlarda sınır getirildiğine bakıldığında katılımcılar tarafından en çok mutfak, salon ve yatak odası vurgusu yapılmıştır. Konut kullanımında ebeveyn sahip olduğu özellikler (yaş, medeni durumu, eğitim durumu, mesleği, çalışma durumu, gelir durumu) ile çocuğa mekân kullanımı konusunda sınır getirme arasında bir ilişki olup olmadığı bakıldığında, bu durumun istatistiksel olarak belirleyici olmadığı görülmüştür. Barre (1984), evin tamamının çocukların kullanımına açılmasını, mutfakta etkinlik yapmasına, banyoyu deney alanına çevirmesine, oturma odasında oyun oynamasına ve ortaya çıkabilecek dağınıklığa, sese, koşmaya, kirletmeye izin verilirse konut mekânlarının etkin kullanılabilceğini vurgulamaktadır. Aileler, konutta

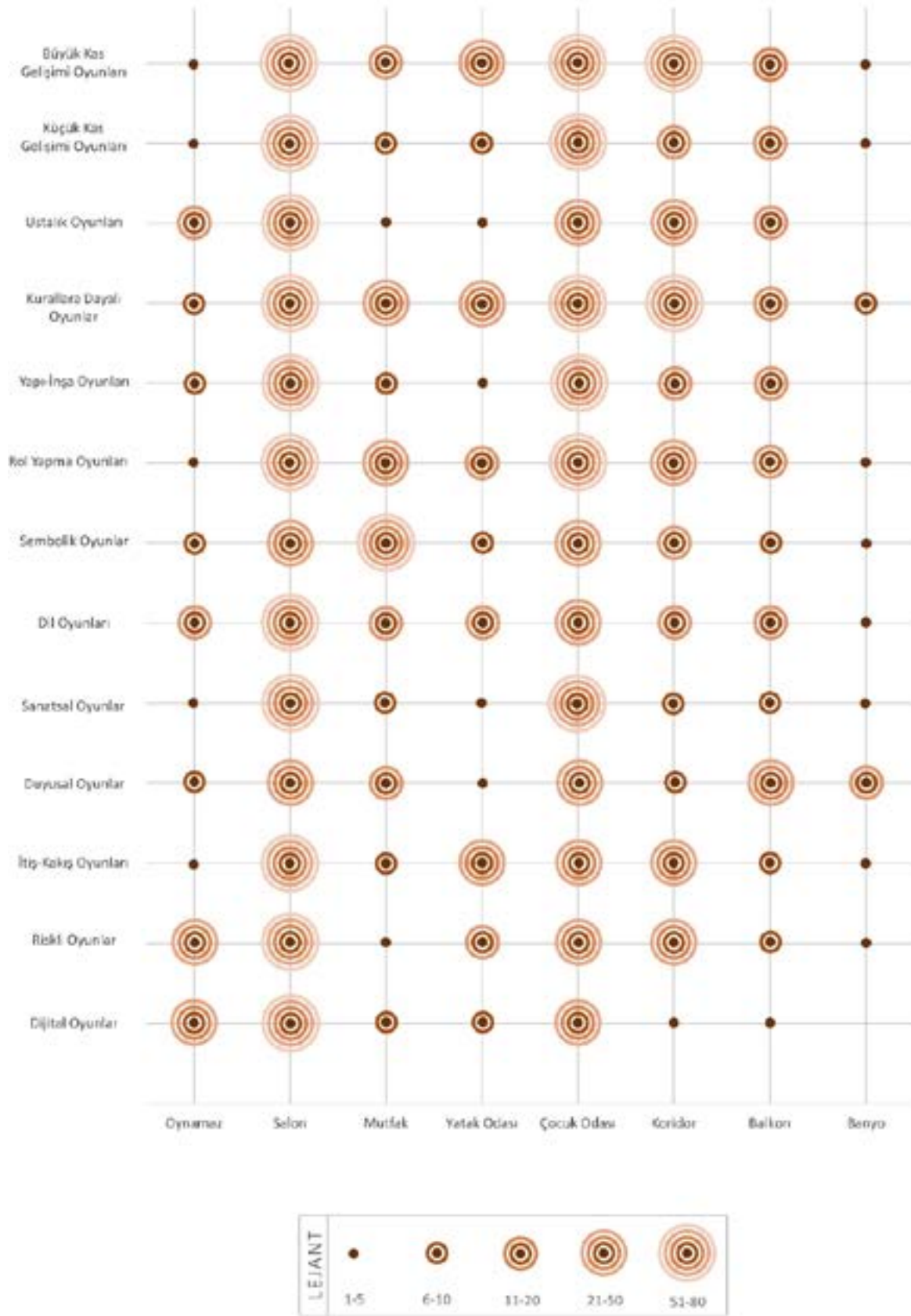
çocuğun gereksinimlerini sadece çocuk odası ile sınırlamadığı durumda konut büyüklüğünden bağımsız olarak çocuğun gereksinimleri rahatlıkla karşılayabilecektir.

Çalışmanın bu kısmında çocukların oynadığı oyunlar 13 başlıkta kategorize edilmiş, konut içerisindeki 7 mekân ile ilişkisi ortaya konulmuştur (Şekil 2);

- 13 oyun grubunun da yoğun oynandığı mekân olarak ilk sırada salon, ikinci sırada çocuk odası yer almaktadır. Oyunlar için en düşük yoğunlukta tercih edilen mekân ise banyodur. Çocukların odalarının yetersiz büyüklükte olması, yoğun eşya ile dolu olması, sosyalleşme ve aile bireyleriyle birlikte oynama isteği, yaş grubu itibarıyla çocuğu ebeveynleriyle görsel ve işitsel olarak denetimde olacağı mekânda olması ve güvenlik gereksinimi gibi nedenlerden dolayı evin en büyük mekânı ve ortak kullanım alanı olan salon, çocuğun oyun için en yoğun kullandığı alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Çocuk odası ise daha çok etrafın dağılmaması, oyun esnasında ortaya çıkabilecek gürültü gibi sorunların önüne geçilmesi ve çocuğun daha özgür hareket edeceği mekân olması nedeni ile öncelikli mekânlar arasında yer almaktadır. Genel olarak bu yaş grubu çocuklar, anneleri ile yakınlığını devam ettirmekte ve onların varlığını hissetmek istemektedirler. Anneler ise görsel ve işitsel olarak denetimi sağlamayı isterler (Bozkaya, 1992). Bu nedenle konutta gündüz bölümü olarak değerlendirilebileceğimiz mutfak, koridor, salon ve çocuk odası oyun mekânı olarak ön plana çıkmaktadır.
- 2-6 yaş grubu için konut içerisinde en çok oynanan oyunlar büyük-küçük kas gelişimi oyunları, rol yapma oyunları, sanatsal oyunlar ve itiş-kakış oyunları olarak belirlenirken, en az oynanan oyunların ise riskli oyunlar ve dijital oyunlar oldukları belirtilmiştir. 2-6 yaş grubu çocuğun ağırlıklı olarak ebeveyn denetiminde oyun oynadığı bir dönem olması nedeni ile riskli oyunların güvenlik gerekçesi ile tercih edilmediği görülmektedir. Bilişim çağında yaşadığımız bugünlerde, çocuklar dijital oyunlar ile erken yaşta karşılaşmakta ve zamanının önemli bir bölümünü ekran karşısında geçirmektedir. Bu oyunların araştırmada en az oynanan oyunlar arasında yer alması, yaş grubunun küçük olması ile ilişkilendirilebilir. Özellikle 12-18 yaş grubundaki çocuklarda, dijital oyun daha yaygın olarak görülmektedir (Açıkgöz & Yalman, 2018).
- Oyunların çocuğun oynayıp-oynamama durumu ile çocuğun özellikleri arasındaki ilişkiye bakıldığında, dijital/teknoloji oyunlarını oynayıp-oynamama durumu ile çocuğun yaşı arasındaki ilişkiyi görmek için uygulanan Ki-kare testine göre anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir (χ^2 : 13,387, df: 3, p: ,004, p<0,05). Farkın kaynağını 5 yaş ve üzeri çocukların dijital oyun oynarken (%30,6), 2 yaş grubundaki çocukların oynamaması (%10,6) oluşturmaktadır (Tablo 10). Çocukların oyun tercihlerinin yaş grubuna göre değiştiği bilinmektedir. Dijital oyunlar genel olarak yaş ilerledikçe çocuklar tarafından daha çok tercih edilen oyunlar arasındadır.

Tablo 10: Çocukların özelliği ile oyun türünün oynama durumu arasındaki ilişki.

Dijital/teknoloji Oyunları (Elektronik oyuncaklar, bilgisayar oyunları vb.)	Yaş grupları	Oynar		Oynamaz		χ^2	df	p
		%	DH.	%	DH.			
	2 yaş	4,7	-2,8	10,6	2,8	13,387	3	,004
	3 yaş	16	18,8	11	12,9			
	4 yaş	10,6	-,4	7,1	,4			
	5 yaş ve üzeri	30,6	3,1	4,7	-3,1			



Şekil 2: 2-6 yaş grubu çocukların oyun türleri ve konut mekânları.

- Salon ve çocuk odasında 13 oyun grubunun da yoğun olduğu mutfakta kurallara dayalı oyun, rol yapma oyunu, sembolik oyunlar; yatak odasında itiş-kalkış ve kurallara dayalı oyun; koridorda büyük kas gelişimi oyunları ve kurallara dayalı oyun, ustalık, rol yapma, itiş-kalkış, riskli oyunlar ve rol yapma; banyoda ve balkonda duyuşsal oyunlar ön plana çıkmaktadır. Koridorlar genel olarak sahip oldukları en boy oranı, dikdörtgen formuyla ve eşya yoğunluğunun en az olduğu mekânlar olması nedeniyle özellikle büyük kas gelişim oyunları için uygun bir ortamı sunmaktadır. Banyo, su kullanımı ile çocuğa duyuşsal oyunlarda diğer mekânlardan farklı bir imkân sunması nedeniyle ön plana çıkmaktadır. Mutfağın, annelerin konutta en yoğun kullandığı mekân olması (Yalçinkaya & Öymen Gür, 2015), çocuğun tek başına oynamadığı oyunları bu mekânda gerçekleştirmesinin arka planında yer alan neden olarak gösterilebilir.
- Çocuğun yetişkinlerden bir sınır gelmediği sürece, konutun tümünü oyun alanı olarak kullandığı verilere bakarak söylenebilir. Duyusal oyun ve büyük kas oyunları gibi birtakım mekânsal gereksinimlerin ortaya çıkması durumunda çocuğun, oyununa uygun mekân tercihinde bulunduğu görülmektedir.

Çocuğun oyunları oynayıp-oynama durumu ile odasına ait özellikleri arasındaki ilişkiye bakıldığında;

- Sanat oyunlarını oynayıp oynamama durumu ile çocuğun özel oda varlığı durumu arasındaki ilişkiyi görmek için uygulanan Fisher'ın kesin testine göre anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir (p: 0,005, p<0,05). Farkın kaynağını özel odası olan çocukların sanat oyunlarını oynarken (%81,9), özel odası olmayan çocukların oynamaması (%3,2) oluşturmaktadır (Tablo 11).
- Sanat oyunlarını oynayıp oynamama durumu ile çocuğun odayı paylaşım durum arasındaki ilişkiyi görmek için uygulanan Olasılık oran testine (LR) göre anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir (LR: 6,479, p: 0,005, p<0,05) Farkın kaynağını odasını tek başına kullanan çocukların sanat oyunlarını oynaması (%64,9) oluşturmaktadır.
- Çocuğun odasının olması veya tek başına kullanıyor olması sanatsal oyunları oynaması üzerinde etkili olduğu görülmektedir. Sanatsal oyunların tercihinde birçok faktörün etkili olduğu bilinmektedir. Çocuğun yetenekli olması, bu becerinin desteklenecek ekonomik güce sahip olma gibi temel faktörlerin yanında konutta çocuğa sunulan özel oda bu oyunu oynamasında ve sürekliliğini sağlamada etkili olduğunu gösteren bir veri seti olarak değerlendirilebilir.

Tablo 11: Çocuğun oda varlığı/kullanım süresi ile oyun türlerini oynama durumu arasındaki ilişki.

Sanatsal Oyunlar (enstrüman çalma, kukla oyunları yazma, çizme, boyama vb.)	Özel oda varlığı	Oynar		Oynamaz		Fisher'ın kesin testi		
		%	DH.	%	DH.			
	Var	81,9	3,7	0,0	-3,7	,005		
	Yok	14,9	-3,7	3,2	3,7			
Sanatsal Oyunlar (enstrüman çalma, kukla oyunları yazma, çizme, boyama vb.)	Oda kullanımı	Oynar		Oynamaz		LR	df	p
		%	DH.	%	DH.			
	Tek	64,9	2,4	0,0	-2,4	6,479	2	,039
	Kardeşi ile	22,3	-1,7	2,1	1,7			
Yetişkin ile	9,6	-1,3	1,1	1,3				

- Konutun oyun için yeterlilik durumu

Konutun çocuk oyunları için yeterlilik durumu incelendiğinde örneklemin %42,6'sı, yani yarıya yakın katılımcı konutunun bu konuda yeterli olduğunu, %28,7'si ise yetersiz olduğunu belirtmiştir (Tablo 11).

Tablo 12: Konutun oyun için yeterlik durumu (%).

Çok Yetersiz	Yetersiz	Kararsızım	Yeterli	Çok Yeterli
4,3	28,7	9,6	42,6	14,9

2-6 yaş grubuna göre konutun oyun için yeterliliği konut/mekân büyüklüğü, mekân varlığı/yokluğu, alt kattın boş olması/ses yalıtımı olmaması ve kendi oyun odası olması/olmaması ve eşya yoğunluğu ile değerlendirilmiştir.

Oyun için konutun yeterli olduğu görüşünü belirten katılımcılar; konutunun yeterli büyüklüğüne, mekân özelinde salon, koridor ve balkonun büyük olmasına dikkat çekmiştir. Bahçesi ve çocuğun kendine ait odasının olması da yeterlilik konusunda olumlu bulunmuştur. Konut için görüş belirten katılımcılar alt katın boş olmasını da komşulara rahatsızlık yaratmama adına olumlu olarak belirtmiştir.

Yetersizlik noktasında ise olumlu olarak belirtilen faktörlerin bu defa eksik veya küçük olması vurgulanmıştır. Konutun ve mekânların küçük olması, ses yalıtımının olmaması nedeni ile komşuya verilen rahatsızlık, bahçe ve çocuğun kendine ait oyun odasının olmaması belirtilmiştir. Eşya yoğunluğunun yine konutta oyun oynamada bir engel olduğu belirtilmiştir.

4. SONUÇ

Çalışmada, 2-6 yaş çocuk grubu çocuğun oyun için konuttaki mekân tercihi ve yeterliliği araştırılmıştır. Elde edilen verilere bağlı olarak;

- Konutta çocuk odası ve kullanımı incelendiğinde ailenin sosyo-ekonomik durumunun çocuğun odaya sahip olması ya da odayı paylaşması ile ilişkili olduğu görülmektedir. Benzer şekilde ailedeki birey sayısının artması çocuk odasının mevcudiyeti arasındaki ilişkiyi olumsuz yönde etkilemektedir. Kalabalık ailelerin yaşadığı konutlardaki oda sayısı çocuğun tek başına kullanabileceği bir oda olabilmesi için yeterli gelmemektedir. Diğer taraftan az sayıda kişinin yaşayacağı konutlarda ise konut metrekarelerinde azalmalar meydana gelmiş; çocuk odası, giyinme odası, çalışma odası gibi ek faaliyet alanları oluşturulmasıyla ortaya çıkan mekân çeşitliliği ve parçalara bölünme konutta küçük metrekareli alanların oluşmasına neden olmuştur (Mutdoğan, 2014). Bu durum da çocuk odalarının konut içerisinde daha küçük metrekarelerde yer bulmasına neden olmaktadır. Çocuk odasının çocuk için önemine bakıldığında, çocukluk döneminin özellikle ilk yıllarının ev ortamında geçtiği düşünüldüğünde bu yaklaşımın olumsuz etkileri olacaktır.
- Çocuğun oyun ve konutta mekân tercihleri incelendiğinde oyunların yoğun olarak salonda oynandığı belirlenmiştir. Tarihî süreçte salonun konuttaki yerine bakıldığında 1950'lere kadar sofa olarak karşımıza çıkan, 1950 sonrası bir statü göstergesi olan ve çoğunlukla misafirlerin ağırlandığı mekân, 1980 sonrası neoliberal dönemde önemini kaybetmiş, günlük kullanıma dönüşmüştür (Mutdoğan, 2014). Çalışma bu durumu destekleyecek şekilde çocuklu aileler için salonun çocukların kullanımına açıldığını göstermektedir. Her

ne kadar salon, günümüzde çocukların kullanımı etkisinde olsa da mekânsal olarak oyun oynanmasında sınır getirilen mekân olmaktan tam olarak kurtulamamıştır. Geçmişte salon evin çevreye sunulduğu, özellikle ev kadınının başkaları tarafından sınındığı toplumsal ve fiziki bir mekân olarak görüldüğü için dağıtılmasına ve eskitilmesine karşı çıkmıştır (Ayata, 1988). Öyle ki aile bireylerinin bile kullanmasının yasak olduğu zaman zaman kapısının kilitlenmiş olduğu bilinmektedir. Sürekli temiz, düzenli ve dekorasyon anlamında eksikliği olmayan bir salon dışarıya o aile hakkında sağlam, sarsılmaz ve istikrar gibi kavramları çağrıştırır ve böylece salon aile hakkındaki en önemli mesajı veren mekân olmaktadır (Ayata, 1988). Bu düzen günümüzde kısmen kırılmış olsa da salona yüklenen anlam etkisini devam ettirmektedir. Çocuğun oyun amaçlı bu mekânı kullanımında ister istemez sınırlar (belli zamanlarda kullanma, oyuncak getirmeme, gürültü yapmama, dağıtmama ve kirtleme gibi) ortaya çıkarabilmektedir.

- Konut içerisinde en çok oynanan oyunlar ve en az oynanan oyunlar incelendiğinde çocukların buldukları yaş aralığı için bir yetişkin gözetiminde, risk düzeyi düşük oyunların tercih edildiği anlaşılmaktadır. Oyun için seçilen mekânlar ve oyun türü ebeveyn denetiminin sağlandığı, çocuğun ihtiyaç duyduğu bağın korunması yönünde bir yaklaşımın benimsendiği görülmektedir.
- Mekânların oyun türlerine göre tercih edilip edilmeme durumu incelendiğinde mekânın formunun, içerisinde yer alan eşya yoğunluğunun, o mekânı eş zamanlı kullanan başka bireylerin olup olmasının ve oynanacak oyun için imkânlarının yeterli olmasının mekân tercihiinde etkisi olduğu görülmektedir.
- Konutun oyun için yeterlilik durumu incelendiğinde katılımcılarının yarıya yakınının konutu yeterli bulması çoğunlukla mekânsal büyüklük-genişlikle ilgili olmuştur. Çocukların genel olarak evin tümünü kullanımına izin verilmesi, sadece oda ile sınırlı tutulmaması farklı türdeki oyunları evde oynamasına imkân tanımaktadır. Çocuk odalarının sınırlı metre kareleri göz önüne alındığında, evin genelinin çocuk kullanımına açılması çocuk gelişimi açısından önemlidir. Çocuk böylece ev içinde istediği zaman sosyalleşebilmekte, istediği zaman ise odasında ebeveyn denetimi ile yalnız oyun oynama imkânı bulabilmektedir.

Sonuç olarak konut, çocuğun ilk karşılaştığı ve aile yaşamı içerisinde hayatı öğrenmeye başladığı alandır. Bu nedenle, alanın çocuğun her türlü gereksinimlerini karşılıyor olması gelişimi açısından önemlidir. Konutta çocuğa özel alan ayrılması ve bir odasının olması başta mahremiyetinin sağlanmasında ve aidiyet duygusunun gelişimi açısından önemlidir. Ama bu yeterli değildir. Konut kullanıcısı olarak çocuğun yaş grubuna bağlı olarak ihtiyaç duyduğu ortamın evin genelinde sağlanıyor olması diğer önemli noktadır. Bu durumda, tasarım sürecinde çocukların gereksinimleri de göz önüne alınarak esnek, güvenli ve sosyalleşmeye ve mahremiyete imkân veren düzenlemelere gidilmelidir. Böylece çocuk gelişimini destekleyen, sosyal ve psikolojik açıdan tatmin edici olan konut mekânları elde edilebilecektir.

YAZAR KATKISI VE ÇIKAR ÇATIŞMASI BEYAN BİLGİSİ

Yazarlar arasında çıkar çatışması yoktur. Her yazar aynı oranda katkı sağlamıştır.

BİLGİ NOTU

Çalışmada Karadeniz Teknik Üniversitesi Etik Kurulu'nun 31.01.2022 tarih ve E-26014373-050.01.04- 210077 sayılı kararı etik kurul izni ile alınmıştır.

Makale içinde yer alan çocuk fotoğrafları için veliden yazılı izni alınmıştır.

KAYNAKÇA

- Açıkgöz, F. Y., & Yalman, A. (2018). Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışları üzerinde etkisi: Gta 5 oyunu örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (29. Özel Sayısı), 163-180. <https://doi.org/10.31123/akil.454283>
- Akarsu, F. (1984). Piaget'ye göre çocukta mekân kavramının gelişimi. *Mimarlık Dergisi*, 84(9), 31-33.
- Aksu, K. M. (2022). *İlköğretim yapılarında serbest zaman etkinliği ve iç mekân tasarımı* [Yüksek lisans tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü]. Trabzon.
- Alga, R. (2005). *Yaşam döngüsüne bağlı olarak konut tasarımını etkileyen faktörler* [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü]. İstanbul. <https://polen.itu.edu.tr:8443/server/api/core/bitstreams/7491cd2d-0735-43d1-971d-57fda3dd1f0c/content>
- Ayata, S. (1988). Kentsel orta sınıf ailelerde statü yarışması ve salon kullanımı. *Toplum ve Bilim*, 42, 5-25.
- Aydoğan, Y. (2006). Ev ortamının çocuğun gelişimine göre düzenlenmesi. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, Temmuz-Ağustos-Eylül 2006 Yıl:8 3(10), 27-33.
- Bardak, M., & Topaç, N. (2019). *Oyun ve oyun materyalleri*, İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi, Çocuk Gelişimi Lisans Programı, 6-10.
- Barre, F. (1984). Çocuk ve mekân ya da yitirilmiş kent. (Çev: Güvenç, M), *Mimarlık Dergisi*, 22(9), 14- 17.
- Bozkaya, J. (1992). *Çocuğun oyun mekânları için olanakların araştırılması* [Yüksek lisans tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimlerin Enstitüsü]. Trabzon.
- Çakmakçı, M., & Yıldız, S. (2018, 10-11 Mayıs). *Çocuğun kente ilk katılım mekânları; Ev ve sokak*, İstanbul Konut Kurultayı-Güvenli Yaşam Alanları ve Erişilebilir Konut, Osmanlı Arşivi Kongre Merkezi, İstanbul.
- Çakmakçı, M., & Yıldız, S. (2022). Çocuğun odası ile ilişkisinin esneklik kavramı üzerinden incelenmesi. *bab Journal of FSMVU Faculty of Architecture and Design*, 3(1), 42-54.
- Erten Bilgiç, D., & Çiftci, S. K. (2020). Türkiye kentleşmesinin sonucu olan toplu konutlarda çocuk odası tasarımı ve işlevsellik. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 7(7), 25-42.
- Gökmen, H. S. (2006). Konutta çocuk var mı? *Ege Mimarlık*, 2(57), 22-25.
- Güroğlu, M. (2016). *Farklı fiziksel çevrelerin çocuklarda oluşan oyun mekânı algısı üzerinde etkileri* [Yüksek lisans tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı], İstanbul. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=KNCVD7235ZtLwowr80IEdA&no=8IYWxN2Ce3ARpgC0zYpz9Q>
- Kurak Açıcı, F., & Bal, H. B. (2020). Göstergibilimsel analiz üzerinden tasarımı anlamak: Sallanan at üzerine. *Art-Sanat*, 13, 293-312. <https://doi.org/10.26650/artsanat.2020.13.0012>

- Miller, E., & Almon, J. (2009). Crisis in the kindergarten: why children need to play in school, *Alliance For Childhood (NJ3a)*.
- Mutdoğan, S. (2014). Türkiye’de çok katlı konut oluşum sürecinin istanbul örneği üzerinden incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Sosyolojik Araştırmalar E-Dergisi*, 1, 24.
- Öymen Gür, Ş. (2013). How children describe their houses: Present vs. ideal. *Child Indicators Research*, 6(3), 493-525. <https://doi.org/10.1007/s12187-013-9179-5>
- Öymen Gür, Ş., & Yalçinkaya, Ş. (2013). Ev: Kadın büyürken. *International Journal of Architecture and Planning*, 1(2), 101-131.
- Öztürk, Ö. (2009). *Ev kavramı ve çocuklarda konut çevresinin algılanması*. [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı], İstanbul. <https://polen.itu.edu.tr:8443/server/api/core/bitstreams/46019d22-07b6-4c62-946f-c40641af7617/content>
- Tavşan, F. (1995). *Trabzon konutları örneğinde çocuk odaları mekân ve donatı özellikleri üzerine bir araştırma*. [Yüksek lisans tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı], Trabzon. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=nSZepevVejgPtu6ZscUHnA&n o=nSZepevVejgPtu6ZscUHnA>
- Tuncer Kır, T. (2019). *Yaratıcı, düşündürücü, yenilikçi oyun alanları*. [Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Ana Bilim Dalı], İstanbul.
- Yalcin, M., Yıldırım, K., & Bozdayı, A. M. (2015). Developmental implications of children bedroom in the interior environment and implementations of adults preferences. *Megaron*, 10(3), 305-316. <https://doi.org/10.5505/megaron.2015.55798>
- Yalçinkaya, Ş. (2015). Modern Kentin Yeni Kamusal Alanında Çocuk, Alışveriş Merkezleri ve Serbest Zaman Etkinlikleri. *İdealkent*, 6(17), 80-105.
- Yalçinkaya, Ş., & Öymen Gür, Ş. (2015). Toplumsal cinsiyet rolleri ve ev. *Mimarist*, 80-85.